

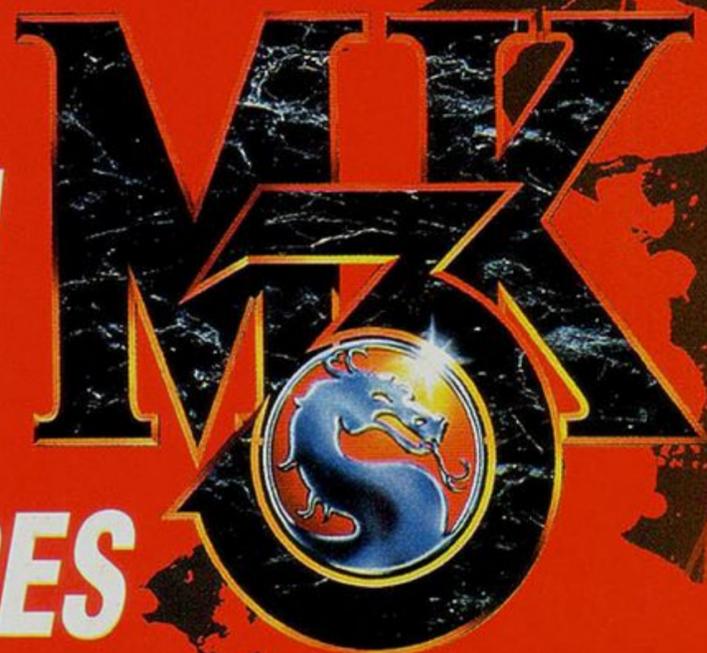
SUPER GAME POWER

150
DICAS



Nº 21 - R\$ 4,00

107
GOLPES



ANIMALITIES, FATALITIES,
FRIENDSHIPS, BABALITIES
SNES • MEGA • P.STATION

ULTRA 64: A CARA DA FERA

CHRONO TRIGGER DETONADO

GOLDEN AXE (SATURN)

LEMMINGS 3D (PC)

SCOOBY DOO (MEGA)

DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

FIFA SOCCER 96 PARA SEGA E NINTENDO



ISSN 0104-611X



PÔSTER ESPECIAL: SAMURAI SHODOWN 3

SONY PLAYSTATION



**PRONTA
ENTREGA**

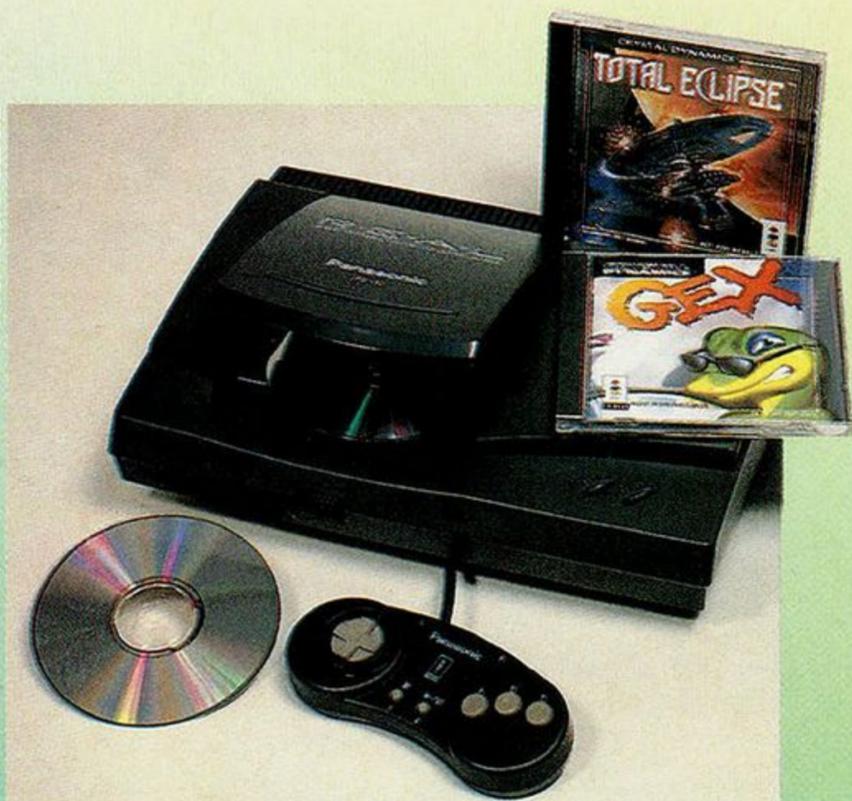
**GARANTIA
TOTAL
COM NOTA
FISCAL**

**VIA SEDEX
PARA TODO
O BRASIL**

Brinquedos Laura

23 ANOS NO MERCADO

Fotos: Pedro Garcia



NEO GEO CD



The Future Is Now
SNK

PANASONIC 3DO

Brinquedos Laura

ESTAMOS NOS MELHORES SHOPPINGS DE SÃO PAULO. VÁ TESTAR SEU EQUIPAMENTO NA LOJA.
SHOPPING MORUMBI:- TELS. (011) 531-7293 / 55-61-0973 / 531-6943 / 535-5261
SHOP. PAULISTA: TELS. (011) 289-1058 / 251-2818 CENTER NORTE: TELS. (011) 267-0180 / 950-4580



SUPER GAME POWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA

FIFA Soccer 96	49
Garfield: Caught in the Act	28
Mortal Kombat 3	30/42
Scooby-Doo Mystery	26

SNES

Chrono Trigger	57
Donkey Kong Country 2	20
FIFA Soccer 96	49
Foreman for Real	50
Mortal Kombat 3	23/42
Spawn	22
The Legend of Zelda	72

P.STATION

Tiny Toon: Wacky Sports Challenge	47
Boxer Road	46
Decathlon	15
Descent	18
Doom	15
Mortal Kombat 3	35/42
NBA Jam T.E.	50
Power Serve 3D Tennis	48
Zero Divide	34

SATURN

Blazing Tornado	46
Congo the Movie	15
Descent	18
Devil Summoner	14
Fatal Fury 3	17
Golden Axe: The Duel	38
Layer Section	36
Snatcher	17
The King of Fighters 95	16

NEO CD

Samurai Shodown 3	40
Samurai Shodown RPG	16

SEGA CD

Lunar Eternal Blue	32
--------------------	----

3DO

Mazer	33
World Cup Special	51

PC CD

Crusader	18
Full Throttle	74
Lemmings 3D	68
Microsoft Fury 3	18
Wing Commander 4	4

Ilustração de Capa: MURILO MARTINS, a partir de foto do filme Mortal Kombat, gentilmente cedida pela Top Tape



AVENTURA NO TEMPO

Nove páginas de um dos melhores RPGs de todos os tempos, Chrono Trigger (pág.57)



SHOW DOS SAMURAIS

Veja na pág. 40 o jogo do pôster desta edição de SGP

HORA DO SALSICHA

Scooby-Doo Mystery traz o cachorro da TV e seu amigo para o Mega Drive (pág. 26)



KOMBATE GERAL

Mortal Kombat é a estrela da edição e aparece nas páginas 23 (SNes), 30 (Mega), 35 (P.Station) e 42 (Golpe Final)



Sumário

CIRCUITO ABERTO

Os jogos e personagens que fizeram sua cabeça em 95

10

PRÉ-ESTRÉIA

Fatal Fury 3 e The King of Fighters '95 chegam ao Saturn

14

GOLPE FINAL

Aqui você fica sabendo tudo mesmo: 107 golpes de MK 3

42

ESPORTE TOTAL

Seis páginas e um futiba que promete: Fifa Soccer 96!!

48

SUPERGP DICAS

Mais macetes para dar muita porrada em Killer Instinct

52

COMPUTER ZONE

Todos os endereços do videogame na Internet

66

SUPERGP EXPRESS

Conheça uma escola de programação de games

70

FLASHBACK

Veja Zelda, um dos maiores sucessos do videogame

72

FINAL STAGE

O final selvagem de Full Throttle, o game da hora

74

SUPER GP CARTEAS

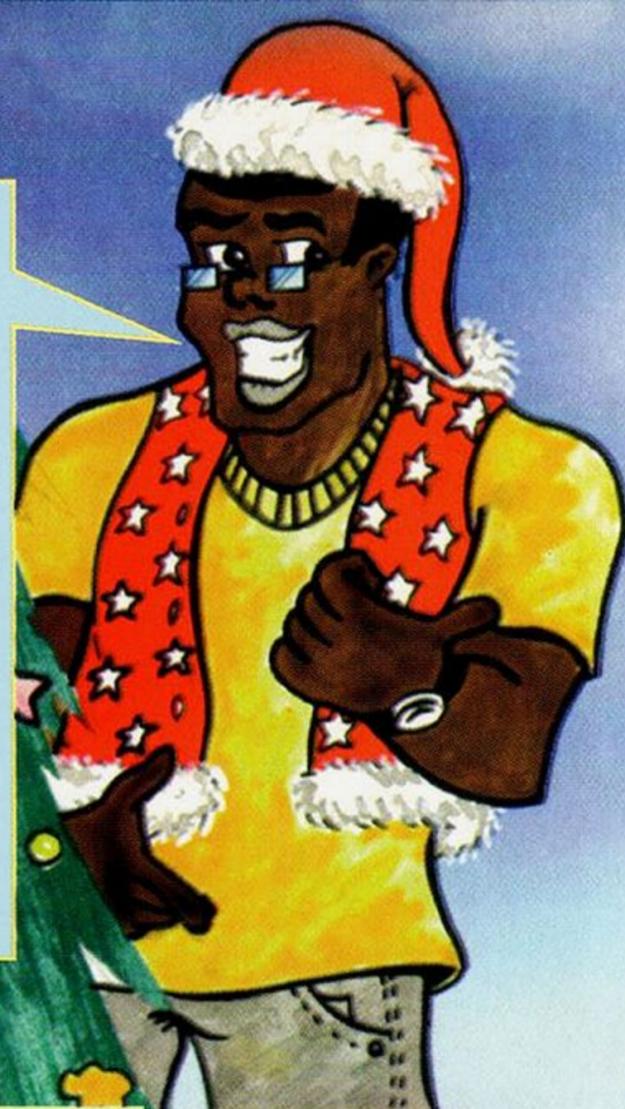


LORD MATHIAS

Depois desta edição o Lord nunca mais será o mesmo. Nosso amigo jogou futebol, patinou e acabou perdendo alguns quilinhos com **Extreme Games** e **Fifa Soccer 96**. **Killer Instinct** não saiu de cena e pelo jeito não sairá tão cedo, certo Lord?

RECOMENDADOS

KILLER INSTINCT
EXTREME GAMES
FIFA SOCCER 96
TINY TOON SPORTS



BABY BETINHO

O sangue jorrou mais do que nunca durante este mês. Baby arrasou em **Mortal Kombat 3** com todos os golpes para as versões de SNes, Mega e P.Station. A novidade ficou por conta de **Golden Axe: The Duel**. De quebra, Baby brigou também pelos pôsters de **Samurai Shodown 3!**

RECOMENDADOS

MORTAL KOMBAT 3
SAMURAI SHODOWN 3
GOLDEN AXE: THE DUEL
MARVEL SUPER HEROES



MARJORIE BROS

Apesar de ter gasto quase todo seu tempo escrevendo sua cartinha para o Papai Noel, Marjô desvendou os mistérios de **Scooby-Doo Mystery**. Ainda sobrou tempo para salvar a princesa What's Her Name com a ajuda do "nojentinho" **Earthworm Jim**.

RECOMENDADOS

SCCOBY-DOO MYSTERY
EARTHWORM JIM 2
YOSHI'S ISLAND
DONKEY KONG COUNTRY 2



MARCELO KAMIKAZE

O japa só detonou este mês. Acabou com **Chrono Trigger** e **Lunar Eternal Blue** ao mesmo tempo. Também aproveitou para matar saudades dos **Lemmings**, que voltaram em versão 3D.

RECOMENDADOS

CHRONO TRIGGER LEMMINGS 3D
LUNAR ETERNAL BLUE LAYER SECTION



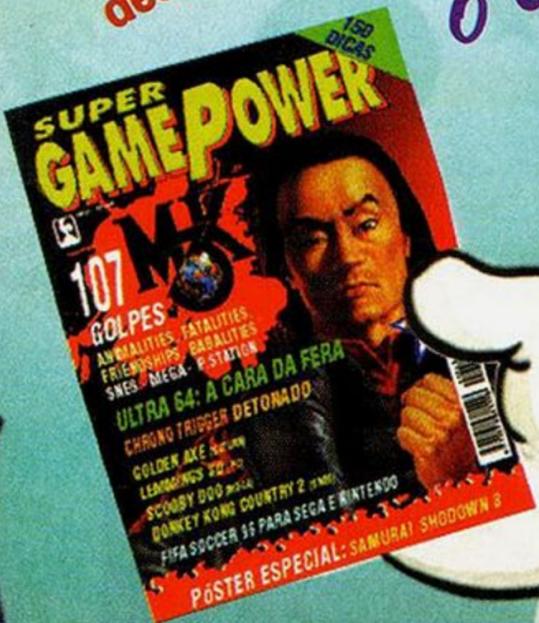
Presentação de Natal. É isso que você tem nas mãos, cara! Dá só um look: na capa o imortal Mortal Kombat 3, que mostramos como ninguém, com 107 golpes (fatalities, friendships, animalities e tudo o que você tem direito) para arrancar sangue do seu oponente, he-he! Quem prefere aventuras com o intelecto (significa inteligência, manés) vai delirar com as 9 páginas de Chrono Trigger, RPG nervoso da Square. Não poderia faltar também Donkey Kong Country 2, videogame do ano, com milhões de cópias vendidas. O Mega mostra garras e humor com Garfield e Scooby-Doo. Saturn arrepia com Golden Axe. Os amantes de uma boa pelada (calma, rapazes, não estamos falando de nenhuma Galisteu) vão ver Fifa Soccer, que chega em versão 96 para SNes e Mega. Fãs de computador vão babar com Lemmings 3D, coisa pra gente esperta. E podem preparar as paredes para o pôster de Samurai Shodown 3, que o Chefinho aqui mandou descer de presente. Tchau!

O Chefe



AKIRA E. AGORA

Mês passado aconteceram duas pisadas. Numa, no jogo Power Serve 3D Tennis, tivemos uma federal. Saíram fotos de outro jogo com legendas falando de trocas de bola e essas coisas. Meti bronca com o Chefe, descobrimos os culpados pelo erro, a moçada do fotolito, que pisou na bola. Para corrigir, publicamos uma matéria com uma página inteira para os fãs de Boris Becker, Andre Agassi, Pete Sampras & Cia não ter do que se queixar. Errou, corrigiu. O outro problema que rolou foi numa das páginas de Dicas. O logo da nossa seção foi parar num dos anúncios. Sorry, moçada. Não temos nada a ver com eles nem eles conosco, foi o fotolito outra vez que vacilou, pegou uma carona na maionese. Na edição 19, publicamos que o Saturn lançado pela Tec Toy vinha com o Virtua Fighter na memória. Não é bem assim. O CD acompanha o console. Feliz Natal a todos e um Ano Novo com menos erros, senão...

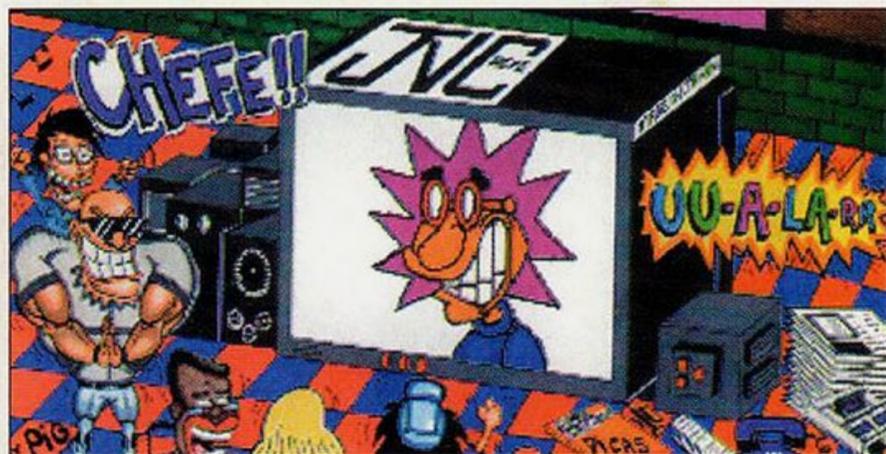


ARTE NO ENVELOPE

Muito chegado numa vampira, o Igor Pinheiro da Silva, paulistano do Itaim Paulista, atropelou os outros competidores e faturou o prêmio do mês: dois controles turbo pad da Dynacom para SNes. Parabéns e bom Natal, Igor!

PREMIADO

O Igor Pereira da Silva, de São Paulo, SP, pediu pra gente resolver o problema dele e aproveitou pra mandar um desenho. Acabou faturando o prêmio do mês!



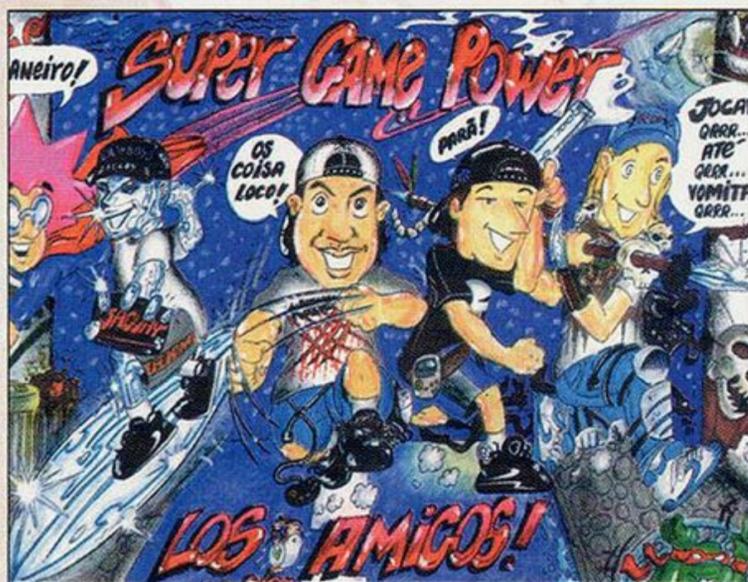
Desse jeito, o Chefe vai ficar mais popular que o rei Pelé. O André Luis dos Reis Revair, nosso velho parceiro de Varginha, MG, colocou o todo poderoso numa TV toda especial: a JVChefe! Uauau!



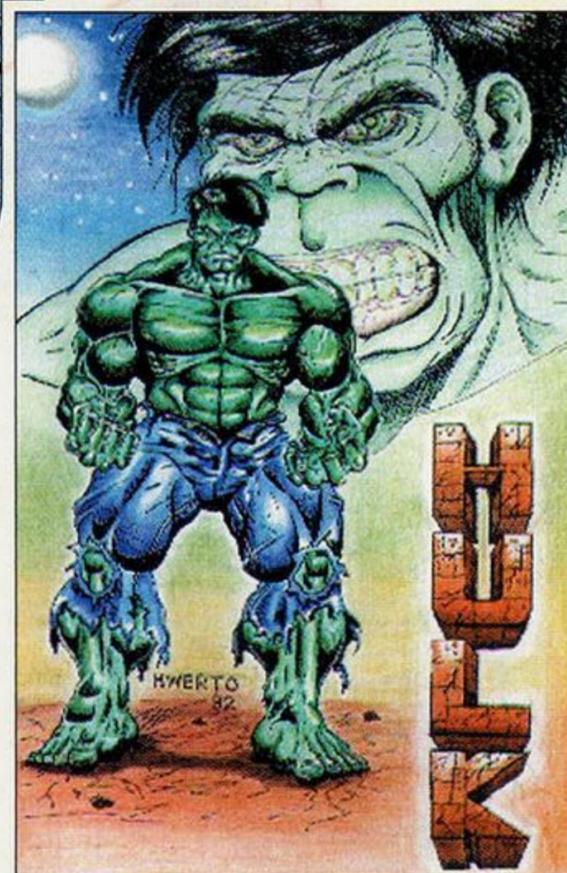
O Alexandre Martins Plácido, de Mirandópolis, SP, resolveu fazer o Wolverine naufragar. Será que o herói consegue sair dessa? Fica esperto, Alexandre!!



Fernando Pinheiro da Silva, do Itaim Paulista, SP, encarnou o espírito da vingança com o Motoqueiro Fantasma



Não é que o cara voltou? Lá vem o Cleverson Corrêa, de Paranaguá, PR, agora acompanhado da galera quente de SGP



O Hwerto Santos, lá da capital das Minas Gerais, fez um Hulk de arrepiar. A Marjorie achou que o fortão é até boa pinta...

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

DICAS PARA FÉRIAS EMOCIONANTES: OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.

RSVP



KILLER INSTINCT

Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. Acompanha CD musical. **R\$ 89,90**



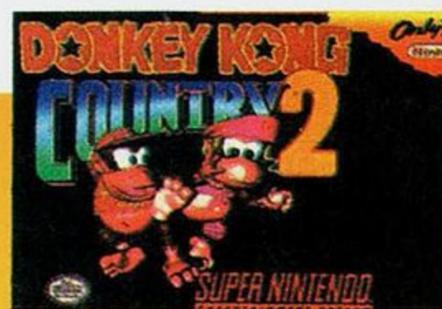
MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, 7 deles totalmente novos. **R\$ 89,90**



FIFA SOCCER 96

Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD. **R\$ 89,90**



DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com melhores gráficos e mais de 100 níveis. **R\$ 89,90**



PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: Gex.

2 X R\$ 265,00

SATURN

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: Virtua Fighter.

2 X R\$ 335,00



SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R\$ 300,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Road Rash, The Need For Speed, Flying Nightmares, Daedalus Encounter, Blade Force, Space Hulk.

R\$ 84,90

JOGOS DISPONÍVEIS:
Daytona USA, St. Fighter The Movie, Worldwide Soccer, Bug, Panzer Dragoon, Shinobi Legions, Myst, Robotica, VR Virtua Racing, Virtua Cop, Rayman, NBA Jam TE, Mortal Kombat 2, Cyber Speedway, Off-World Interceptor.

R\$ 84,90

JOGOS DISPONÍVEIS:
Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Tekken, Destruction Derby, Fifa Soccer 96, Wipeout, ESPN Extreme Games, Rayman, Wing Commander 3, NBA Jam TE, St. Fighter The Movie, Jumping Flash, The Rayden Project.

R\$ 84,90

PROMOÇÕES SNES - R\$ 59,90

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| Bonkers | Power Instinct |
| Bugs Bunny 2 | Return Of The Jedi |
| Demon's Crest | Rise of The Robots |
| Double Dragon V | Road Runner |
| Esquadrão Marte | Speed Racer |
| Fatal Fury 2 | S. Fighter 2 Turbo |
| Fifa Soccer | Stunt Race FX |
| Final Fight 2 | Super Game Boy |
| F-1 Roc 2 Built Win | Super Soccer |
| GP-1 Part II | Super Tennis |
| Indiana Jones | Tiny Toon Adventures |
| Mega Man X | Turn 'N Burn |
| Mickey's Great Circus | X-Men |
| Mickey Mania | World Heroes 2 |

ÚLTIMAS NOVIDADES - R\$ 84,90

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| Captain Commando (SN) | Mega Man X3 (SN) |
| Demolition Man (SN/MD) | Ninja Gaiden Trilogy (SN) |
| Dirt Trax FX (SN) | Phantom 2040 (SN/MD) |
| Dracula X (SN) | Pocahontas (SN/MD) |
| Dragon Bruce Lee (SN/MD) | Revolution X (SN/MD) |
| Earthworm Jim 2 (SN/MD) | Secret Evermore RPG (SN) |
| Final Fight 3 (SN) | Scooby Doo (SN/MD) |
| Foreman Boxing (SN/MD) | The Mask (SN) |
| Head On Soccer (SN/MD) | Urban Strike (SN) |
| Indiana Jones (MD) | Vectorman (MD) |
| Kawasaki Superbike (SN) | Virtua Fighter (32X) |
| Mechwarrior 3050 (SN) | Weaponlord (SN/MD) |
| Mega Man 7 (SN) | Wild Guns (SN) |

TOP 10 - R\$ 84,90

- 1) Int. Superstar Soccer 2 (SN)
- 2) Primal Rage (SN/MD)
- 3) Power Rangers (SN/MD)
- 4) Donkey Kong Country 1 (SN)
- 5) Game Boy Transparente (GB)
- 6) Donkey K Land (GB) (R\$ 59,90)
- 7) Doom (SN)
- 8) Super Mario World 2 (SN)
- 9) Batman Forever (SN/MD)
- 10) Judge Dredd (SN/MD)

(SN) = Super NES (MD) = Genesis (GB) = Game Boy



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

LIGUE JÁ

0800 130 500
E RECEBA EM SUA CASA.

LIGAÇÃO GRATUITA

Aceitamos todos os cartões de crédito.

DIRECTSHOPPING

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, 3DO e Playstation fornecidos no sistema NTSC. Nintendo e Game Boy são marcas registradas da Playtronic Industrial Ltda.

SUPER GP CARTAS



CARTA DO MÊS

GERAÇÃO PEPSI-COLA

Por Bill Games

Jogadoras e jogadores, centenas de cartas e telefonemas têm chegado à redação, todos com a mesma dúvida: qual o melhor console, Saturn ou PStation. Entendo a aflição, o Natal está aí e o papai, seja ele Noel ou não, precisa saber qual deles comprar. Ora, qual o melhor refrigerante: coca-cola ou pepsi-cola? Resposta difícil, não? As duas bebidas têm quase os mesmos ingredientes, mas trazem uma leve diferença no gosto. O mesmo ocorre com os novos videogames. Saturn e PStation têm recursos semelhantes, com diferente sabores. Já deu pra perceber que essa escolha depende muito do seu paladar. Hoje é impossível falar se esse ou aquele é melhor. O que define um console é a qualidade de seus jogos e, nos dois casos, não há títulos suficientes para tal julgamento. But, no Brasil há um fator que deve ser levado em consideração. Ao contrário do Saturn, o PStation ainda não tem representante oficial. Uma coisa a se pensar. Afinal, uma linha telefônica para tirar dúvidas e assistência técnica é importante principalmente no caso de um videogame de quase 1000 pratos. Um feliz natal e muitos jogos.

Bem, pessoal da **SGP**, estou enviando junto a esta carta meus desenhos, cópias no caso, e espero que o pessoal da redação, assim como o chefe, os aprecie. De resto, só espero vencer a Arte no Envelope, pois esse desenho me deu muito trabalho!

Reinaldo dos Santos
Santo André,
SP



MB: Reinaldo, eu tenho uma má notícia! Você não ganhou a Arte no Envelope (como já pode perceber)...Mas sua carta e seus desenhos foram escolhidos para alguma coisa e não foi para espantar mosca, não! Atenção, atenção, rufem os tambores para a Carta do Mês!! E como seu desenho não poderia ficar de fora, guardamos um espaço para você. Parabéns, os traços são fantásticos!!

CLASSIFICADOS

Vendo um **Nintendo** com **Super Mario Bros** e **Castlevania 2: Simon's Quest**. R\$ 100,00. Tratar com Luiz, (011) 62-7425, São Paulo, SP.

Vendo um **Neo Geo CD** com **dois controles** e **Samurai Shodown 2**. Preço a combinar. Tratar com Renato, (0123) 41-6683, São José dos Campos, SP.

Vendo **Mega Drive** novíssimo com **Super Street Fighter 2**, **Sonic and Knuckles** e **Sonic 2**. Vendo também **Mortal Kombat**, **Samurai Shodown** e **Art of Fighting 2** para SNes.

Tratar com Márcio, (021) 796-6212, Nova Iguaçu, RJ.

Vendo **Mega Drive 2** em ótimo estado, com **3 controles**, um de seis botões, e **três fitas**. R\$ 230,00 ou troco por um 3DO. Tratar com Sander, (046) 532-1898.

Vendo **SNes** com **dois controles** e **Samurai Spirits**, **Super Street Fighter 2**, **Mortal Kombat 2**. R\$ 400,00.

Vendo outro **SNes** com dois controles e **Street Fighter 2**, **Capcom's Soccer Shotout** e **Street Fighter 2'**. R\$ 300,00. Tratar com Alex, Rua Pedro Gonçalves Varejão, Jardim Mimar, São Paulo, SP.

Vendo **fitas para SNes: Donkey Kong Country, Illusion of Gaia, Shadowrun, Stunt Race FX**, ou troco todas por um **Game Boy** em perfeito estado com **duas fitas**. Tratar com Carlos Gustavo, (048) 244-3214, Florianópolis, SC.

Vendo **SNes** com **dois controles** e **sete fitas** mais **Mario Paint**, com **mouse**. Tudo em ótimo estado. Tratar com Luciano, (0476) 22-2508, Canoinhas, SC. Vendo **3DO** com **cinco CDs**. R\$ 500,00. Tratar com

Duda, (011) 422-5284, Barueri, SP.

Vendo um **Mega Drive** com **32X** e **dois controles**, um de seis botões e outro de três turbo, e os jogos **Street Fighter Champion**, **Street Super**, **Mortal Kombat 1 e 2** e **Mônica na Terra dos Monstros** para Mega Drive e **MK 2** para 32X. R\$ 450,00. Tratar com Evanor, (021) 269-2085, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo **Hi Top Game** com **dois controles**, **Master System 3** com **três controles** e **três fitas**. R\$ 250,00. Tratar com Leonardo, (021) 258-2904, Rio de Janeiro.



SUPER GP RESPONDE

Existe algum adaptador para ligar um videogame comum a um monitor de computador? Já foi lançado o jogo Sonic para PC?

Gilmar Ramos
Três Lagoas, MS

MK: não existe adaptador, mas se você procurar um técnico especializado (e bota especializado nisso!), ele faz a ligação. Sonic para PC está previsto para o próximo ano, dê uma olhada na SGP 20, certo?

Adoro a revista, principalmente por corrigir os erros que comete. Vamos às perguntas: quando sai o Virtual Sonic para Saturn? Vocês já sabem alguma coisa sobre o 64 bits da Sega?

Milton Borges Jr.
Itapetininga, SP

LM: Vamos às respostas. Primeira: ainda não há previsão de lançamento. Segunda: você está adiantado, mano! Fique calmo que a Sega não se pronunciou sobre o assunto.

Quais as vantagens que o CD leva sobre os cartuchos? Qual será o mais poderoso console de última geração?

Maurício Mombelli
Tapera, RS

MK: a vantagem do CD é a capacidade de armazenar dados, ou seja, você tem jogos maiores e menos restritivos. A desvantagem é que roda mais devagar. Sobre a segunda pergunta, leia a coluna do Bill Gates, aí do lado.



Rosa

SHOCK

Oi, tenho 12 anos e adoro desenhar e pintar. Confesso que não sou ligada em videogame. Meu irmão assina **SGP**, mas não me deixa ler. Como sou teimosa, pego e leio. O que eu mais gosto na revista são as seções Arte no Envelope e Rosa Shock. Chefe, um beijo na cabeleira e um beijo para a redação.

Veronica Brito
São Vicente, SP

MB: É isso aí gatinha! Botou pra quebrar e conquistou até o Baby, que é um machão de carteirinha! Sem falar no Chefe, que resolveu ilustrar a seção e a sala dele com o seu desenho!

O que vocês tem contra o Neo Geo CD? Os jogos são maravilhosos e ele é 32 bits, não 16! Vai, gente, o que é isso? Por que vocês não falam sobre o Neo Geo CD?

Vanessa Nemen
São Paulo, SP

Geo CD, foi detonado na edição passada. Com relação aos 16 ou 32 bits, ele é mesmo 16 bits. Seu processador central é o chip 68.000 da Motorola (o mesmo do Mega). Isso não desmerece o console, que realmente tem jogos incríveis!



A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS
LANÇAMENTOS



AGORA EM 2 ENDEREÇOS

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MOREIRA
DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530



Circuito Aberto

QUEM DETONOU NO MUNDO DOS GAMES EM 95



Champions, The King of Fighters '95, Shinobi Legions, Castlevania: Dracula X e Golden Axe - The Duel foram algumas das continuações que radicalizaram nos últimos 12 meses. Alguém aí falou de **Mortal Kombat** e **Street Fighter**? Bem, esses já são fregueses de caderneta e vão ficar nas paradas por muito tempo ainda. Outro velho conhecido completou uma década em outubro: Mario Bros. Como presente de aniversário, o simpático encanador ganhou dois títulos: **Yoshi's Island** e **Super Mario RPG**. Mas teve uma sequência que não saiu do hangar. Onde estará **Star Fox 2**? A raposa foi mostrada na CES de fevereiro (com direito a fita demo) e deveria sair em abril. O ano acabou e nada de Fox McCloud e sua turma. A informação da Nintendo é que "o projeto existe". Vamos esperar.

O ano do Animal está chegando ao fim. Em 95, o planeta videogame girou mais rapidinho do que nunca. Novas caras, consoles e muitos, mas muitos jogos. Aqui pela redação de **SGP** passaram 641 títulos. O ano começa e termina quente como um shouryuken. **Donkey Kong Country**, a vedete de janeiro, volta arrasando na edição de dezembro. Aliás, retorno foi o que não faltou em 95. **Samurai Shodown 2 e 3, Rockman 7, Double Dragon, Phantasy Star, Fatal Fury 3, Eternal**



DO MUNDO PARA O VIDEOGAME

Hora de falar das caras do ano: da TV veio Scooby-Doo; dos quadrinhos, Garfield. O porco espinho Sonic ganhou outro aliado, Chaotix. Ben, o motoqueiro maloqueiro de **Full Throttle**, fez a cabeça de nossa Marjorie e de usuários de PC. Gex, a lagartixa do 3DO, deu suas primeiras rabadas em

junho. Mas o personagem mais original nasceu no começo do ano: Earthworm Jim. A minhoca não é mole não. Ela pula, corre, ataca com raios laser e enfrenta vacas voadoras. O sucesso foi tanto que Earthworm ganhou uma continuação em novembro. Na arena dos fighting games, também não faltaram novos lutadores: Cham Cham (**Samurai II**), Charlie (**SF Zero**), Donovan (**Darkstalkers Revenge**) e Iori Yagami (**KOF 95**) são alguns deles. Uma turma boa de briga nasceu em fevereiro, com **Killer Instinct**. Jago, T.J. Combo, Thunder e cia. balançaramos arcades e começaram a trocar porradas no SNes em



outubro. Dos fliperamas também chegaram Blizzard, Talon e Vertigo, feras animais de **Primal Rage**.

BYE BYE NINTENDINHO

E os consoles? Vão muito bem, obrigado. O ano começou de luto. Em janeiro, na CES, a Nintendo anunciou o fim da produção do Nintendinho 8 bits, que aqui vai vivendo com os lançamentos da Playtronic. Mas depois foi só alegria. A geração 32 Bits exhibe

E QUEM PROMETE EM 96...



Sem dúvida a geração 32 Bits trouxe mais energia aos videogames. Jogos de arcade, que antes eram apenas um sonho, podem ser plugados no seu console sem grande perda de qualidade. **Daytona, Ridge Racer e Tekken** que o digam.

Além disso, o Mega e o SNes não querem perder a bola, o que leva os fabricantes a driblar as limitações para tirar o máximo dos consoles. Muita coisa boa já vai mostrando a cara e promete fazer de 96 mais um ano quente. Entre os



músculos poderosos graças aos lançamentos do Saturn e do PStation. O 32X chegou em março ao Brasil para dar mais gás ao Mega. Em setembro, a Nintendo lançou um novo portátil, o Virtual Boy. O Jaguar recebeu um CD-ROM em outubro. E a Panasonic promete o adaptador M2 para o 3DO ainda este ano. Ufa, acabou. O jeito agora é festejar o Natal com muitos jogos e esperar por um 96 cheio de novidades, fatalidades, porradas e emoções fortes & radicais na telinha da TV. E não se esqueçam: 24 de fevereiro, o Carnaval continua, porque tem o lançamento do Ultra 64 no Japão...

títulos que prometem, estão **The King of Fighters '95** e **Fifa Soccer 96** para Saturn; **Castlevania: Dracula X** e **X-Men** para PStation; **Salamander 2** (o velho e bom **Gradius** volta aos arcades); **Super Mario RPG** (SNes); **Sim Tower** para 3DO e **Mortal Kombat 3** para PC, lançado no Brasil pela Tec Toy. Podem ficar tranquilos, todos estarão aqui na **SGP**. O esperado Ultra 64 da Nintendo finalmente vai abandonar a prancheta e mostrar porque veio ao planeta. O ano de 96 promete.

A GALERIA DOS CAMPEÕES DE AUDIÊNCIA DA GALERA DE SGP



Wing Commander 3 (3DO), SGP 19



Comix Zone (Mega), SGP 12



Donkey Kong Country (SNes), SGP 10



Rayman (Jaguar), SGP 19



Virtua Fighter (32X), SGP 16



The King of Fighters '95 (Neo Geo), SGP 18



Yoshi's Island (SNes), SGP 20



Tekken (PStation), SGP 18



Full Throttle (PC CD), SGP 16



Killer Instinct (Arcade), SGP 11



Daytona USA (Saturn) SGP 13



Shining Force 2 (Mega), SGP 10



Lunar Eternal Blue (Sega CD), SGP 21

Os jogos acima, foram os mais votados pela equipe da SGP. Na votação, muitos títulos acabaram ficando de fora: **Mortal Kombat 3**, **Street Fighter Zero**, **The Need for Speed**, **Earthworm Jim** etc. Todos grandes títulos, mas que não entraram na lista por causa do excesso de bons jogos lançados no ano de 95

Circuito Aberto

ULTRA JAPONÊS PINTA NO CARNAVAL CHEIO DE MISTÉRIO

Dia 24 de fevereiro de 1996 será uma data histórica. Não, não se trata do Carnaval. Isso tem todo ano. Estamos falando de videogames e do lançamento do



Nintendo 64 e o adaptador M2 para 3DO vão competir no mercado 64 bits



O número de botões é o mesmo no SNes: seis. O verde e o azul podem ter funções especiais. Botões top iguais ao SNes? Ainda não se sabe...

Nintendo 64 (nome do Ultra 64 no Japão). Visualmente, o aparelho é bem semelhante ao americano. O formato dos controles também foi divulgado e é bem diferente. Ele contém um direcional e seis botões visíveis, mais o Start. E no meio do controle há um botão

esquisito, cujas funções não foram reveladas. O Nintendo 64 também vai à Internet. Há um projeto para poder usar a rede mundial com o novo aparelho da Nintendo. Quem está cuidando do projeto é um trio de empresas formado pela Nintendo, Square e a Just System. A briga na rede de informações vai ser quente, já que o Saturn também tem um projeto para transformar-se num terminal do sistema (ver **SGP 20**). O time da Sega, que cuida do projeto na Internet, também merece respeito: Dreamworks SGK e os estúdios MCA. A Fujitsu já trabalha há



O famoso direcional em forma de cruz já é tradição da Nintendo



Esse botão é um mistério. Para que serve ninguém, além do pessoal da Nintendo, sabe



O sistema inicial será mesmo baseado em cartuchos. Mas há a possibilidade do CD-ROM



O Nintendo 64 (Ultra 64) é o único videogame com 4 entradas de joystick



O logo oficial (mas não definitivo) do Nintendo 64...



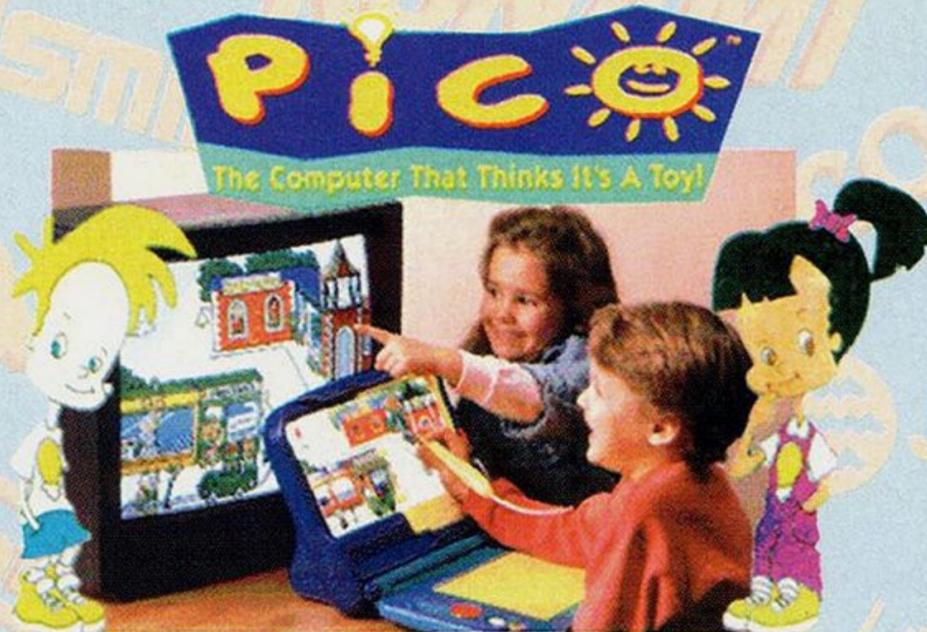
... e o do Ultra 64, a versão americana

algum tempo na Internet com um espaço virtual, o soft **Habitat**. Trata-se de um mundo imaginário em que cada usuário tem uma identidade e pode fazer o que quiser. A idéia é interessante. Já imaginou um RPG com 100 jogadores? O futuro está chegando e o Nintendo 64 também!

CONTROLE PARA 3DO CHEGA AO BRASIL



Tem controle novo no pedaço. Mais exatamente na praia da Panasonic. A Dynacom lançou no último dia das crianças o joystick TPC 3DO. O controle, que se parece visualmente com o do Mega Drive, oferece os recursos de Slow Motion (câmera lenta), Turbo e possui um minimanche removível. O preço não assusta: R\$ 32,00 em qualquer boa loja de games. Bom, controle nacional nós já temos. Só falta mesmo a Panasonic trazer o console aqui para o Brasil.



NOVO "COMPUTADOR" DA TEC TOY TRAZ MICKEY COMO PROFESSOR

Você gosta de computador e videogame? Então a Sega resolveu seu problema. Como? A empresa juntou computador e videogame em um só aparelho, o Pico. O novo brinquedo interativo é parecido com um laptop (aquele computador portátil) e pode ser ligado numa TV. Ok, mas o que ele faz? Pico funciona como um videogame, enquanto educa como um computador. Quer

dizer, a partir de agora você vai aprender brincando! Até aquela lição de matemática (isso, aquela que você tem de entregar amanhã) vai ficar mais fácil. Também, dê uma olhada na turma que vem para dar uma ajudinha: Tails, Ecco Jr., Mickey, Rei Leão, além do Ursinho Puff, que já vem com o Pico. A Tec Toy lança o aparelho no Brasil em dezembro ao preço de R\$ 349,00.

NOVO 16 BITS DA SEGA VIAJA NUMA BOA COM VOCÊ

Sabe aquele negócio de empacotar o Mega Drive, cabos, controles, cartuchos e, em alguns casos, até a televisão, toda vez que você vai viajar? Acabou. A última novidade na área de portáteis é o console Nomad. Primeiro 16 bits de bolso da Sega, Nomad é totalmente compatível com o Mega Drive. Ou seja, mal foi lançado e já conta com mais de 500 jogos a sua disposição. Futuramente, o Nomad deverá contar com jogos próprios, tal como o seu irmão mais velho, o Game Gear. O legal é que aqui não precisa de dois consoles para jogar em



Pequeno e prático: o Nomad cabe na palma da mão

dupla. Basta plugar um controle de Mega no próprio Nomad e pronto! Detone seu amigo em **Street** ou **MK**.

TELA GRANDE OU PEQUENA

A tela colorida de cristal líquido (240x220 pixels)

dispensa o uso da TV. Ah, você é daqueles que só gosta de jogar em tela grande? Então, basta comprar um cabo especial para ligar o Nomad à televisão.

Outra novidade é a bateria recarregável, que dura 3 horas dentro do console. Mas, você pode economizar essa grana comprando a fonte opcional. Você pode ainda, ligar o console no acendedor de cigarros do carro. O portátil já está a venda na terra do tioSam por um preço bem simpático, US\$ 200. Quer mais? Então, lá vai. A Tec Toy já prometeu trazer o Nomad para lançá-lo no Brasil em 96.

NÓS FALAMOS A SUA LÍNGUA

FRANQUIAS DISPONÍVEIS



GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

A Games For Us possui um acervo diferenciado e um atendimento personalizado, cabines com consoles de última geração e diversos tipos de promoções.

LOCAÇÃO E VENDA

SÃO PAULO

- Adimação
Av. Adimação, 239
Tel.: (011) 277-6670
- Alphaville
Calçada das Magnólias, 57
Tel.: (011) 725-0168
- Brooklin
Av. Pe. Antonio José dos Santos, 1053
Tel.: (011) 531-0990
- Campo Belo
R. Pascal, 911
Tel.: (011) 535-3655
- Higienópolis
Av. Angélica, 1007/ Sobre Loja
Tel.: (011) 826-8132
- Itaim Bibi
R. Bandeira Paulista, 181
Tel.: (011) 64-8670
- Moema
Av. Lavandisca, 239
Tel.: (011) 543-9008
- Tatuapé
R. Monte Serrat, 1449
Tel.: (011) 293-3071

INTERIOR E OUTROS ESTADOS

- Jundiaí - SP
Av. Nove de Julho, alt. do nº 1155
Tel.: (011) 436-0130
- Santos - SP
Av. Epitácio Pessoa, 286
Tel.: (013) 227-5710
- S. J. do Rio Preto - SP
R. General Glicério, 4160
Tel.: (017) 234-2191
- Curitiba - PR
R. Gal. Aristides Athayde Jr., 673
Tel.: (041) 224-0640

Procure a loja mais perto de você!

Pré-Estrela

Os consoles da nova geração lideram as novidades. O Saturn dá um show, com vários títulos, como The King of Fighters 95 e Fatal Fury 3. Doom chega ao PlayStation, Samurai Shodown (Neo Geo CD) vai virar RPG e o PC CD sai detonando com Wing Commander IV

DEVIL SUMMONER

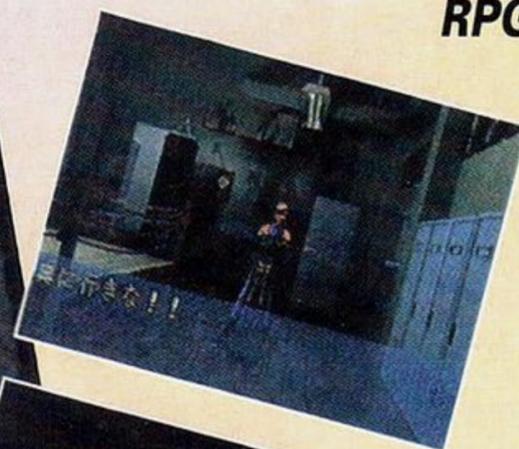
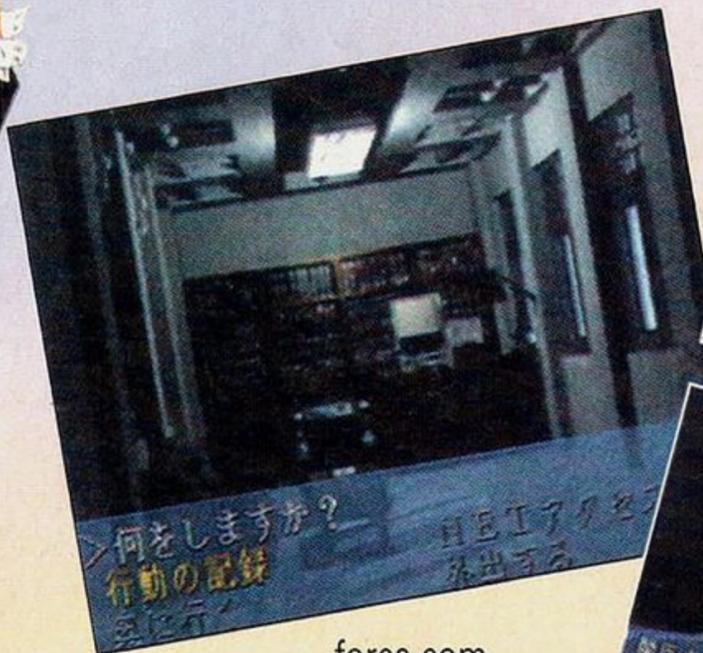
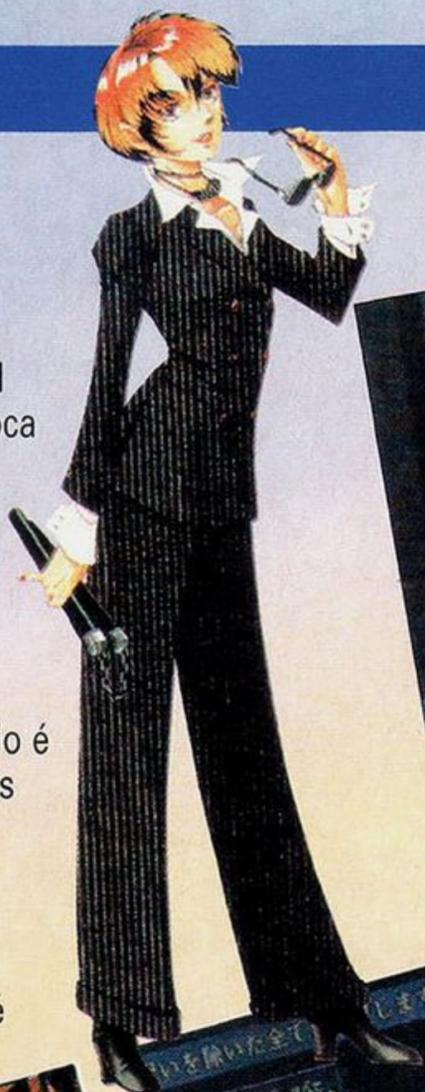


RPG

ATLUS

SATURN

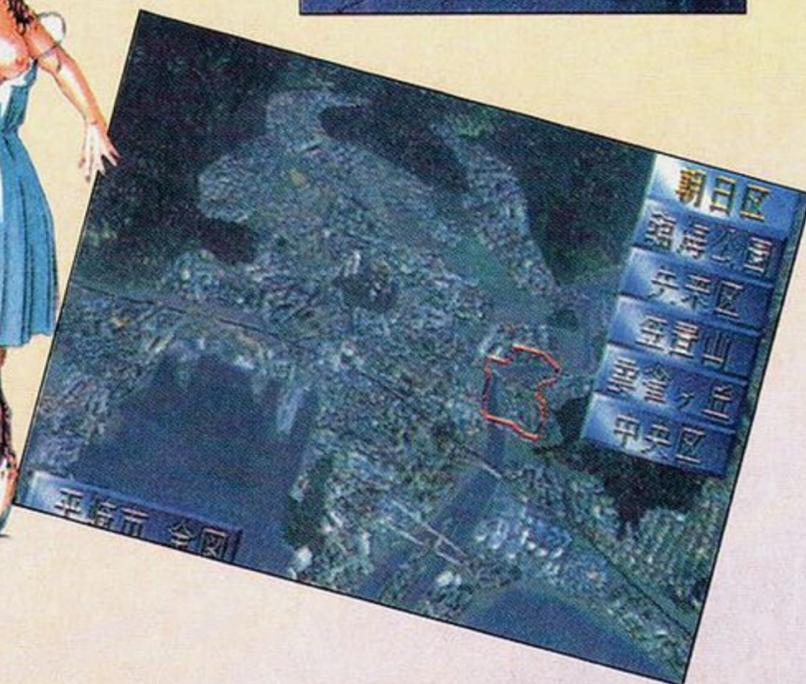
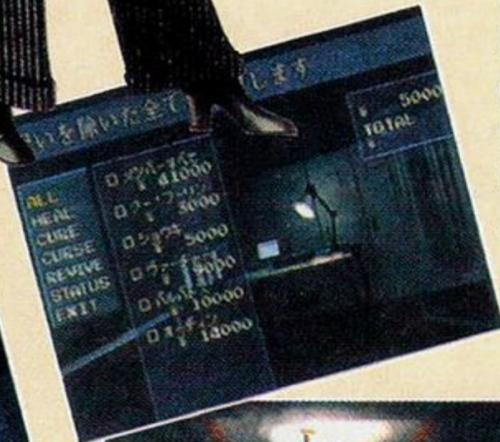
O exorcismo vai tomar conta da cena em **Devil Summoner** (que convoca os demônios). Esse é mais um capítulo da série **Digital Devil Stories**, que tem versões para vários videogames e computadores. O cenário é bastante atual e os caras que fazem a cena são tipos bem próximos do real. Nada de poções e espadas. Em **Devil Summoner** o pessoal é moderninho: ganha



força com tequila e detona os demônios com Beretta 92F (arma oficial do exército americano). Os labirintos são todos em 3D numa renderização incrível. Xô, demônio!



Disponível em dezembro



CONGO THE MOVIE



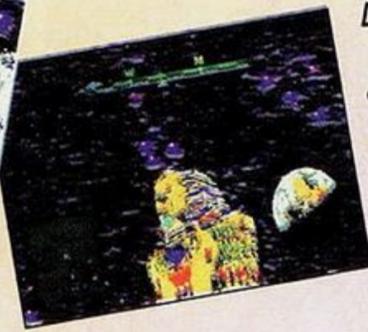
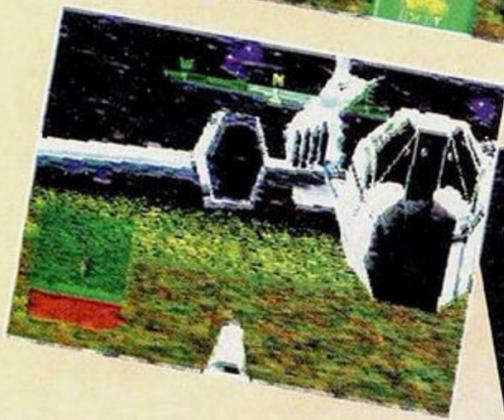
SEGA

SATURN

AVENTURA

Jogo baseado no filme de ficção científica e no livro de Michael Crichton. O game vai levá-lo ao Congo, na África, onde você vai procurar diamantes e a cidade perdida de Zinj. Para achá-la, você atravessará uma selva cheia de gorilas ferozes, aranhas mutantes e mosquitos assassinos. Ação/aventura para um jogador com perspectiva em primeira pessoa, ação em 360° e gráficos 3D.

Disponível em dezembro



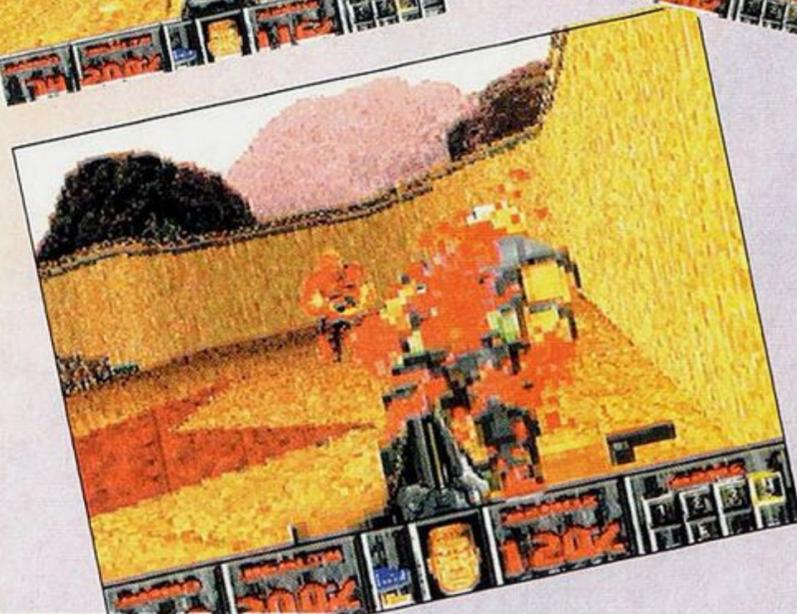
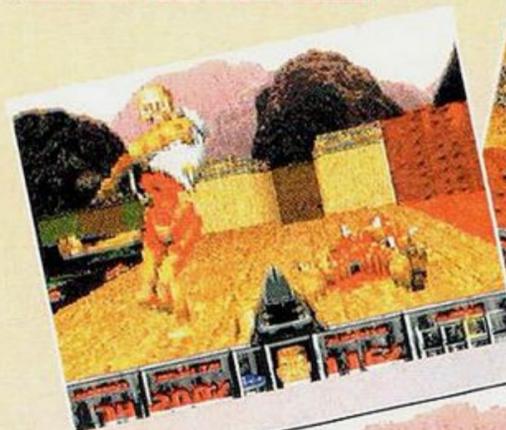
DOOM



WILLIAMS

P.STATION

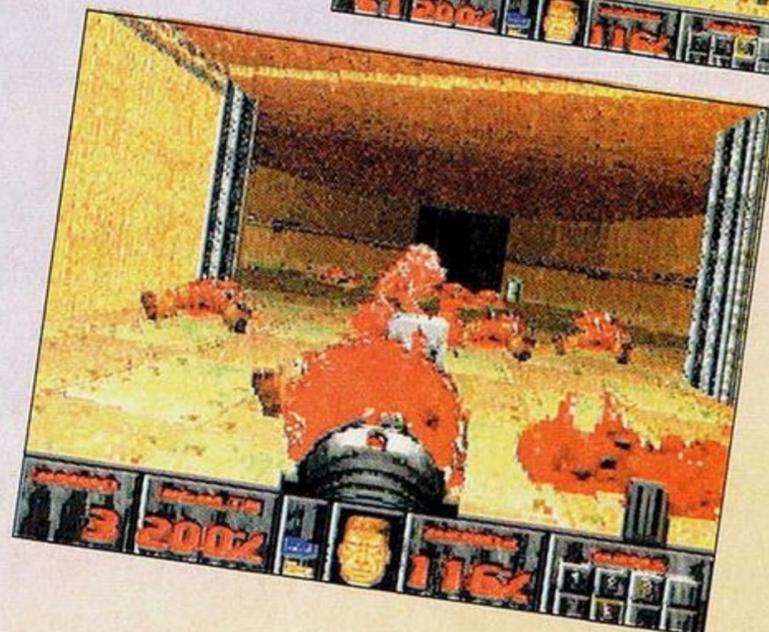
AÇÃO



do **Doom** original, além de territórios extras, uma arma nova, inimigos do **Doom 2** e outras surpresas. A Williams está desenvolvendo o jogo para vários jogadores simultâneos, com o conector de PlayStation-PlayStation.

Disponível em dezembro

O clássico imortalizado no PC chega ao PlayStation com todos os méritos. A jogabilidade tipo "atire em tudo o que aparecer na sua frente" prevalece, mas vem acompanhada de todos os destaques das outras versões. No PlayStation, o jogo possui todos os levels



DECATHLON



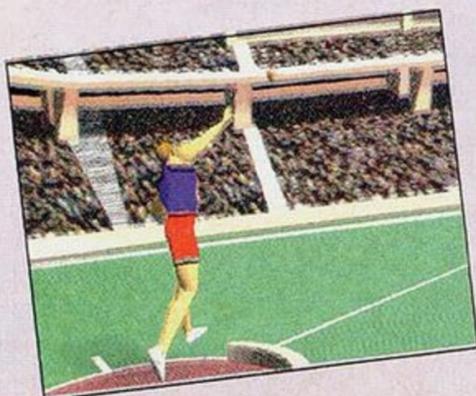
VIRGIN INTERACTIVE

JOGOS OLÍMPICOS

P.STATION

O jogo que faltava no Saturn: um decatlo com gráficos 3D. Com jogabilidade no estilo arcade, inclui corridas de 100, 400 e 1500 metros, salto em distância, salto triplo, salto em altura, disco, salto com vara e javelin. Você controla atletas masculinos e femininos e compete em 18 países.

Já disponível



DESCENT



INTERPLAY

TIRO ESPACIAL

P.STATION

SATURN



Em **Descent**, você viaja para as profundezas da Lua para investigar a tomada da Post Terrain Mineral Corporation por uma raça alienígena. Você tem de achar power-ups escondidos e estações enquanto combate robôs inimigos. As 30 fases do jogo no estilo de simulador

com ação multiplayer inclui túneis, diversas naves e perspectiva 3D. O ambiente 360° dá vida à animação.

Disponível no primeiro trimestre de 96

WING COMMANDER IV



ORIGIN

TIRO ESPACIAL

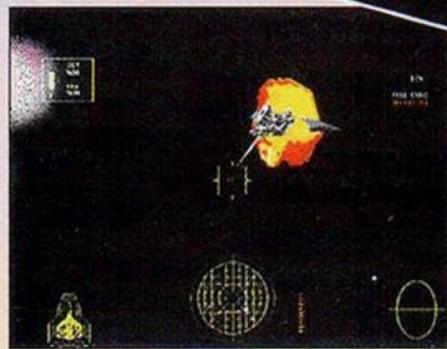
PC CD

A batalha com os Kilrathi terminou, mas as guerras civis estão em alta na Terra

(esta não é o nosso planeta Terra). Você é o coronel Blair e deve retornar à Terra para acalmar a situação. O jogo está melhor, com personagens photorealistas e imagens com qualidade de filme. Mark Hamill e Malcolm McDowell estão de volta.



Disponível em dezembro



MICROSOFT FURY3



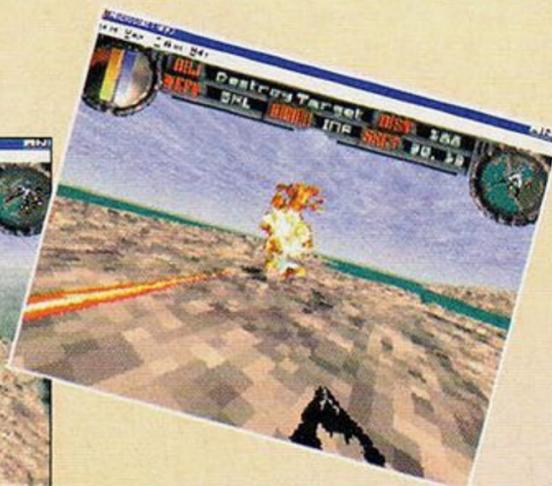
MICROSOFT

TIRO

PC CD

Primeiro jogo de ação/arcade da Microsoft. Nesse game de tiro, você é levado ao assento de piloto da aeronave Fury3 no meio de uma guerra civil. Bela encrenca. São 24 missões em 8 planetas, cada um com 3 campos de batalha, na superfície, dentro dos planetas e no ar. O jogo possui várias visões, ângulos e armas.

Disponível em dezembro



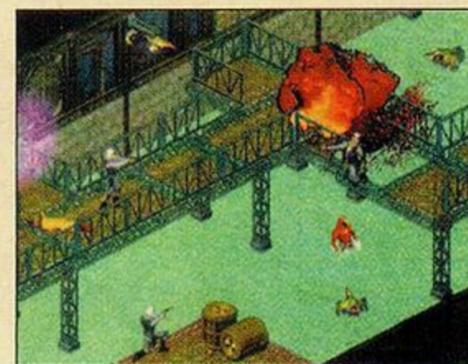
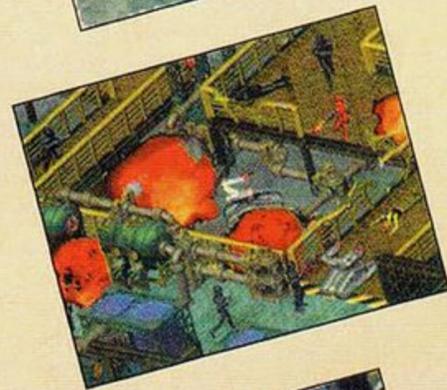
CRUSADER: NO REMORSE



ORIGIN

AVENTURA

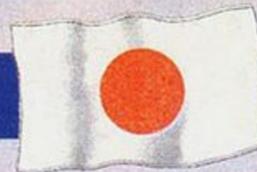
PC CD



Uma ação/aventura fatal espera por você. Um jogo de ficção científica que combina jogabilidade de ação e estratégia com tiros. Você vai explorar diversos alvos como laboratórios, bases e terá de controlar veículos e armas inimigos. O jogo tem ambientes realistas, boa variedade de estilo nas fases, gráficos SVGA e animações em vídeo interativo.

Já disponível

SAMURAI SHODOWN RPG



RPG

SNK

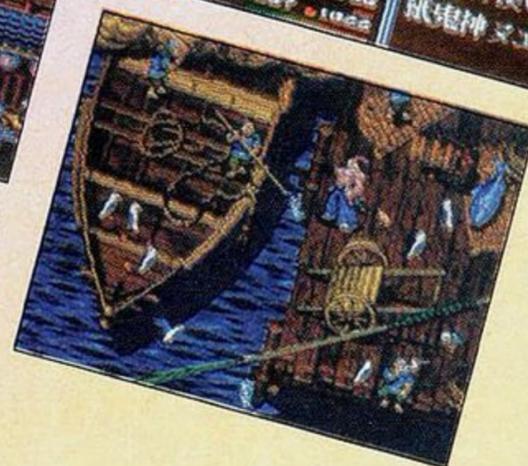
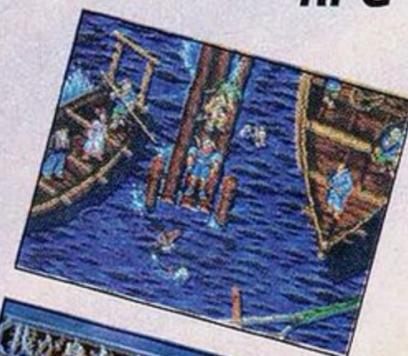
NEO GEO CD

A SNK entra pra valer no mercado de sistemas domésticos com esse RPG exclusivo para Neo Geo CD. **Samurai Shodown** detonou tudo com um estilo novo de luta. Agora os samurais vão arrasar por outras bandas. **Samurai Shodown RPG** tem três episódios independentes: parte de Amakusa, Mizuki e Kyoto. Os dois primeiros capítulos relatam a história



de **Samurai Shodown I** e **II**. O terceiro é novo. O seu grupo é formado por três integrantes, num leque de seis. Os golpes especiais são como as magias dos RPGs "normais". A SNK prepara um modo de acionar os especiais com o direcional, como nos jogos de luta. Na batalha, foram usados os mesmos quadros do jogo original. Tudo em cima para primeiro RPG da SNK e do Neo Geo.

Disponível no primeiro trimestre de 96



THE KING OF FIGHTERS' 95



LUTA

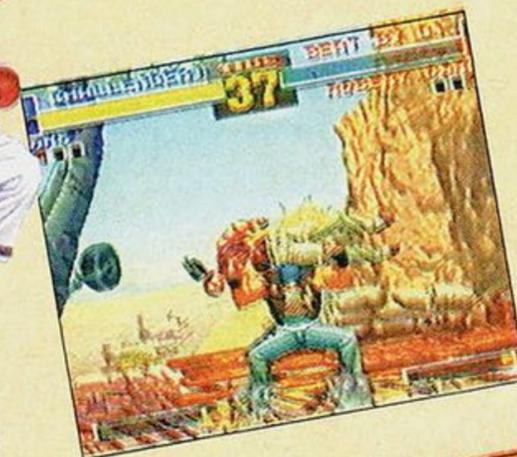
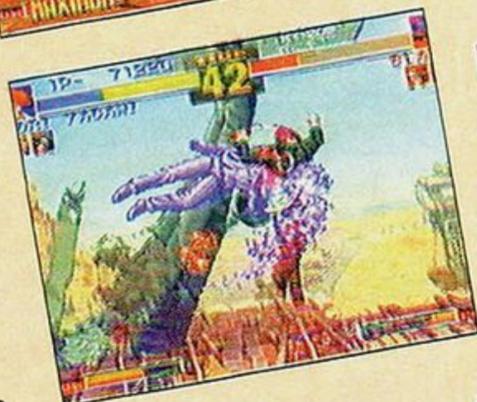
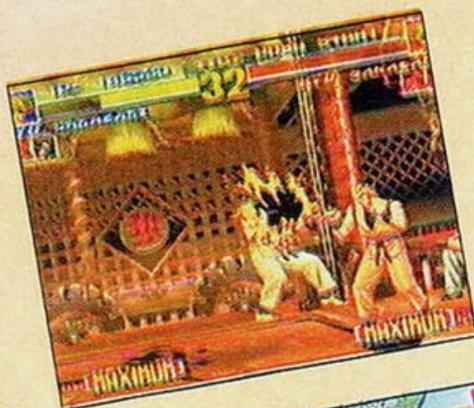
SEGA

SATURN

Um dos primeiros frutos da união Sega-SNK. **The King of Fighters '95** está arrasando nos fliperamas e no Neo Geo. O Saturn vai pegar carona na onda. Essa nova versão traz 26 lutadores e você pode formar seu próprio time. São 2.600 combinações diferentes, invente a sua. Cada time tem três integrantes e vence quem detonar todos do time adversário. Os lutadores possuem os mais variados golpes, esquivas, contra-ataques, provocações e carregamento de power. A barra power, quando no máximo, aumenta em 50% o poder dos golpes. Também

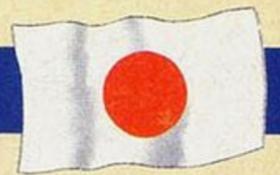
permite acionar os golpes fatais. A Sega poderá colocar alguns elementos originais para a sua versão, mas ainda é muito cedo para falar.

Sem previsão de lançamento



Fotos da versão NEO GEO

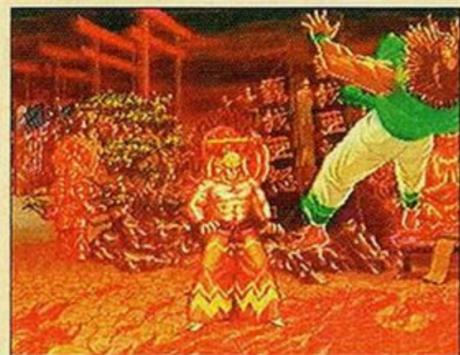
FATAL FURY 3



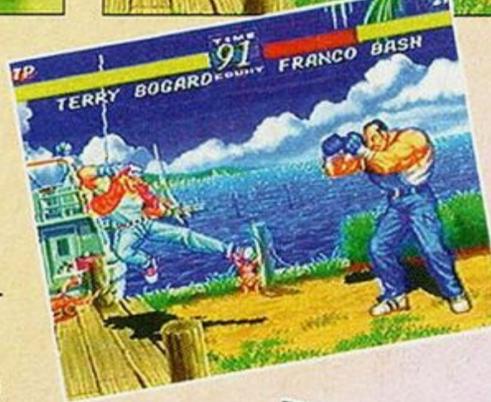
SEGA

SATURN

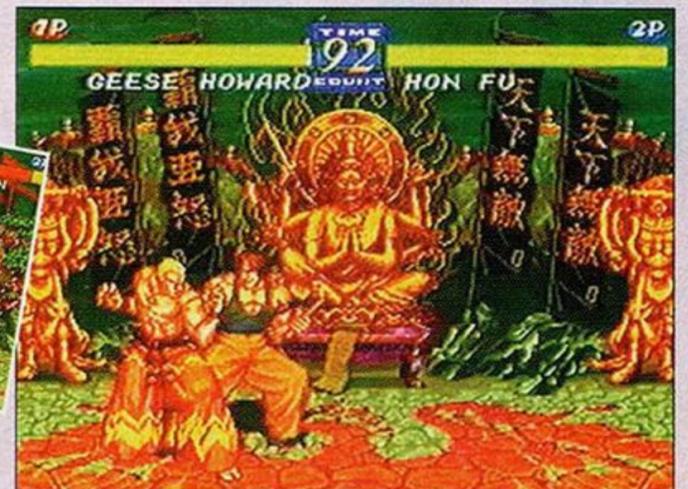
Outro carro-chefe da SNK confirmado para o Saturn. **Fatal Fury 3** é um jogo de luta um contra um com dez personagens (13 com a inserção de código). O sistema marcante dessa quarta versão são as linhas de ação, dois planos paralelos com o principal. Servem para fugir da linha



do inimigo e acertá-lo de lado. Claro, há como contra-atacar. Outra característica são os golpes fatais, que podem ser acionados com a energia piscando. Mas há outras habilidades que modificam os golpes fatais. Mais um em que a Sega pode acrescentar algo em sua versão.



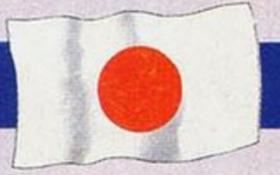
Fotos da versão NEO GEO



Sem previsão de lançamento

LUTA

SNATCHER



KONAMI

SATURN

Adventure cyberpunk estilo Blade Runner. Já tem versões para MSX, PC NEC, Turbo Graftix e Sega CD. Já foi confirmada uma versão para PlayStation. **Snatcher** para Saturn traz novos gráficos para o melhor (e único) adventure da Konami. Em meados do século XXI, estranhos robôs entram na sociedade assassinando e pessoas e assumindo a

identidade das vítimas. Esse processo é chamado "snatch" (tirar, levar). O jogador encarna Gilian Seed, um membro da Junker, organização que combate os snatchers e dá apoio aos caçadores de recompensa. Gilian perdeu a memória quando foi encontrado numa cápsula artificial para hibernação. Não perca a chance de detonar os snatchers no seu Saturn!



Sem previsão de lançamento

ADVENTURE

SNES



Da GamePro

A Nintendo e a Rare chegam arrebatando e mostram que não estão para brincadeira! Cuidado, não entendam mal, o game é superdivertido. Na verdade, **Diddy's Kong-Quest** excede os padrões pra lá de conhecidos de **Donkey Kong Country** e garante o sucesso entre a galera.

DUPLA MUITO DINÂMICA

Mesmo que esta versão só esteja 80% pronta, já se sabe que ela possui mais fases, gráficos e jogabilidade melhores que sua antecessora.

Nesta aventura, Kaptain K. Rool e os Kremlings sequestraram Donkey Kong e você deve rasgá-lo com Diddy e sua amiga gorila, Dixie, heróis da aventura.

É claro que o jogo é



DONKEY KONG COUNTRY 2

5.0

SNES

RARE/NINTENDO

32 Mega - + de 100 Fases

1 Jogador

Ação/Aventura

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

difícil, afinal Kaptain K. Kool não está no caminho para facilitar as coisas. Vários tipos de inimigos, como, por exemplo, crocodilos, ratos e piranhas são os destaques dos gráficos excelentes. As fases são muito bonitas, como o parque de diversões ou a selva em Bramble Scramble.

Killer Instinct, o outro super lançamento para SNes, deveria ter. A movimentação é suave e os cenários adicionam alguns toques aos gráficos.



Donkey Kong Country 2

Diddy's Kong-Quest

MAIS TEMPO NA SELVA

O jogo possui mais de 100 fases com 8 áreas para se explorar. Como sempre, existem várias áreas escondidas e bônus games, por isso você vai ficar ligado neste jogo mais do que o esperado. Os gráficos são soberbos e extremamente limpos, considerando que este é um jogo para 16 bits. O visual deste jogo é o que

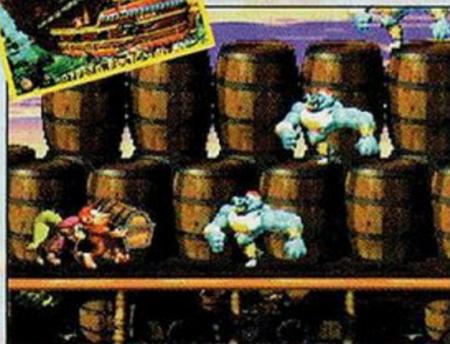
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA

Os sons e músicas são de alto padrão SNes e, como em qualquer filme ou novela, acompanham os momentos mais sofridos e dramáticos do jogo. Os controles são parecidos com os da primeira versão. Você pode mudar de Dixie para Diddy, pode correr, pular e atirar. O único problema talvez seja a dificuldade de algumas fases, por isso você vai demorar em certas partes do jogo. Este é o melhor jogo do ano para SNes. Vale a pena entrar de cabeça nesta aventura e detoná-la, mas prepare-se para sofrer porque não é fácil.

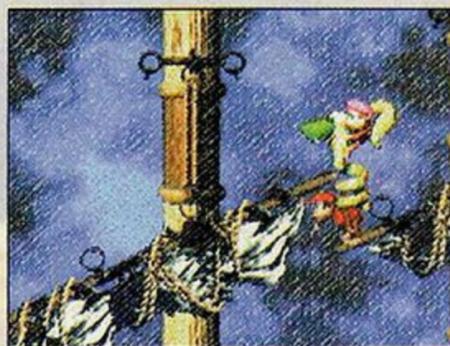
fim



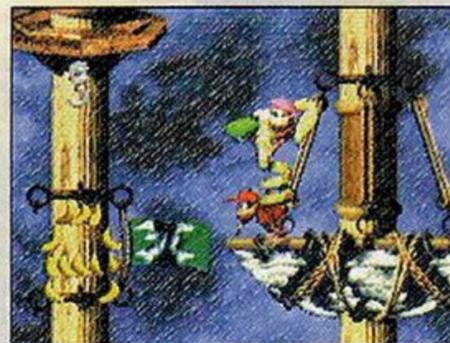
Gangplank Galley



DICA: quando Kruncha ficar vermelho, ele tira uma vida do seu ataque



DICA: apertando simultaneamente Y e B vai fazer seu amigos, como Ratty, pularem mais alto



DICA: ligue-se nos grupos de bananas, pois perto deles sempre há uma vida ou token

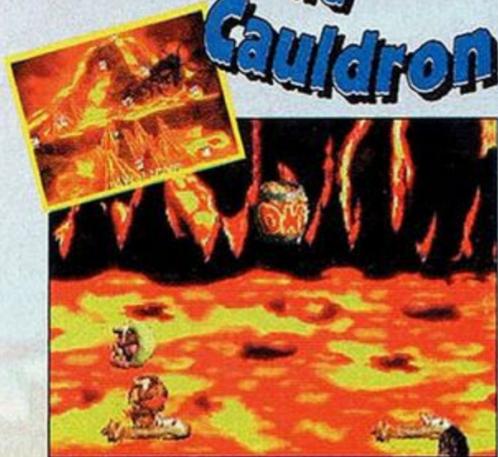
KROW

Boss

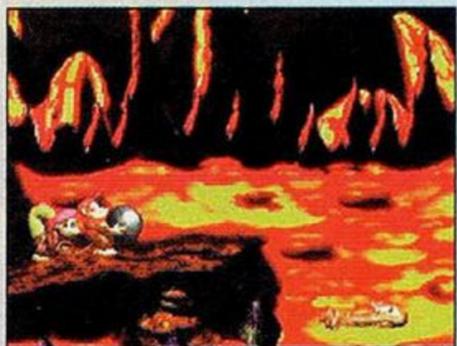


DICA: para derrotar o primeiro chefe Krow, apenas atire nele os próprios ovos. Faça isso 4 vezes e ele morrerá

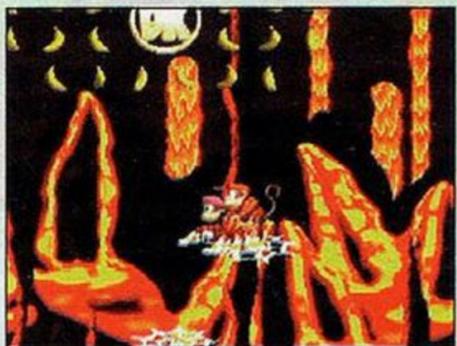
Crocodile Cauldron



DICA: para ficar seguro pulando nesta fase sem comer lava, fique na extrema direita do crocodilo



DICA: mantenha as cannonballs com você. Um cannon que leva você a um bonus level não está longe



DICA: uma das moedas DK está acima da Squitter's box no segundo level desta área. Aproveite!

KLEEVER **BOSS**



DICA: acerte Kleeever com cannonballs que caem, e evite as bolas de fogo que ele atira em você. Quando os ganchos aparecem atravesse a fase para encontrar mais cannonballs

Krem Quay



DICA: as bananas indicam a direção certa. Siga-as

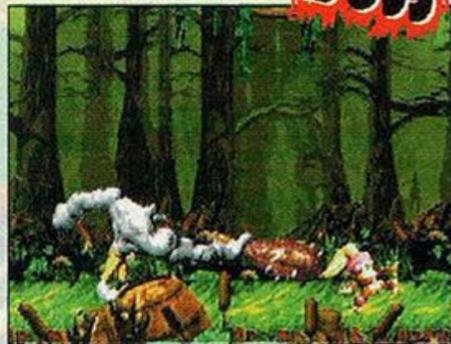


DICA: tome cuidado com os Puffas, pois eles explodem e atiram pedaços em você



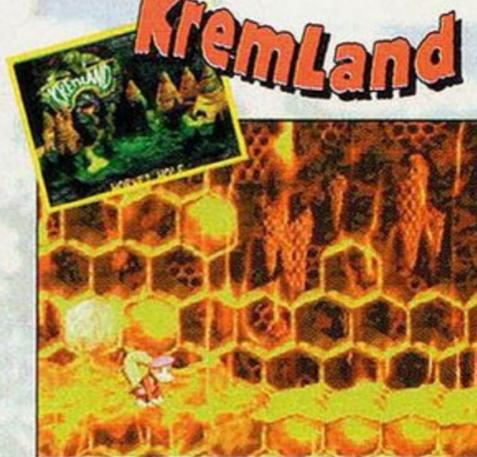
DICA: em Krockhead Klamber, vá para a esquerda quando a fase começa e verá abelhas. Pegue o baú atrás delas e continue para a esquerda

KUDGEL **BOSS**



DICA: você deve saber o tempo certo para derrotar Kudgel. Não fique no chão quando ele aterrissa, e tome cuidado porque ele solta barris de TNT depois do terceiro pulo. Pule e acerte-o com o barril

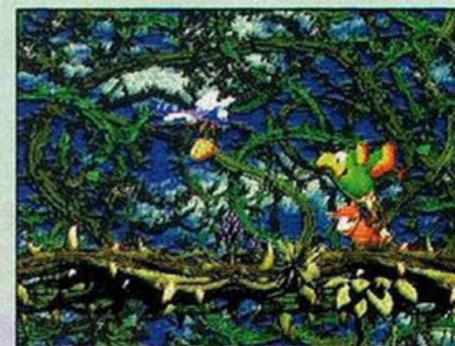
Krazy KremLand



DICA: na Hormel's Hole, lembre de que não pode pular ou mudar de personagens quando estiver no mel



DICA: em Target Terror, esteja preparado para pular os barris que os inimigos soltam em você



DICA: em Bramble Scramble, você pode trazer personagens através das folhagens sem machucá-los. Apenas não deixe os inimigos tocá-los abaixo do cinto



ALGUNS BONS AMIGOS



Clapper



Enguarde



Glimmer



Rambli



Squawks

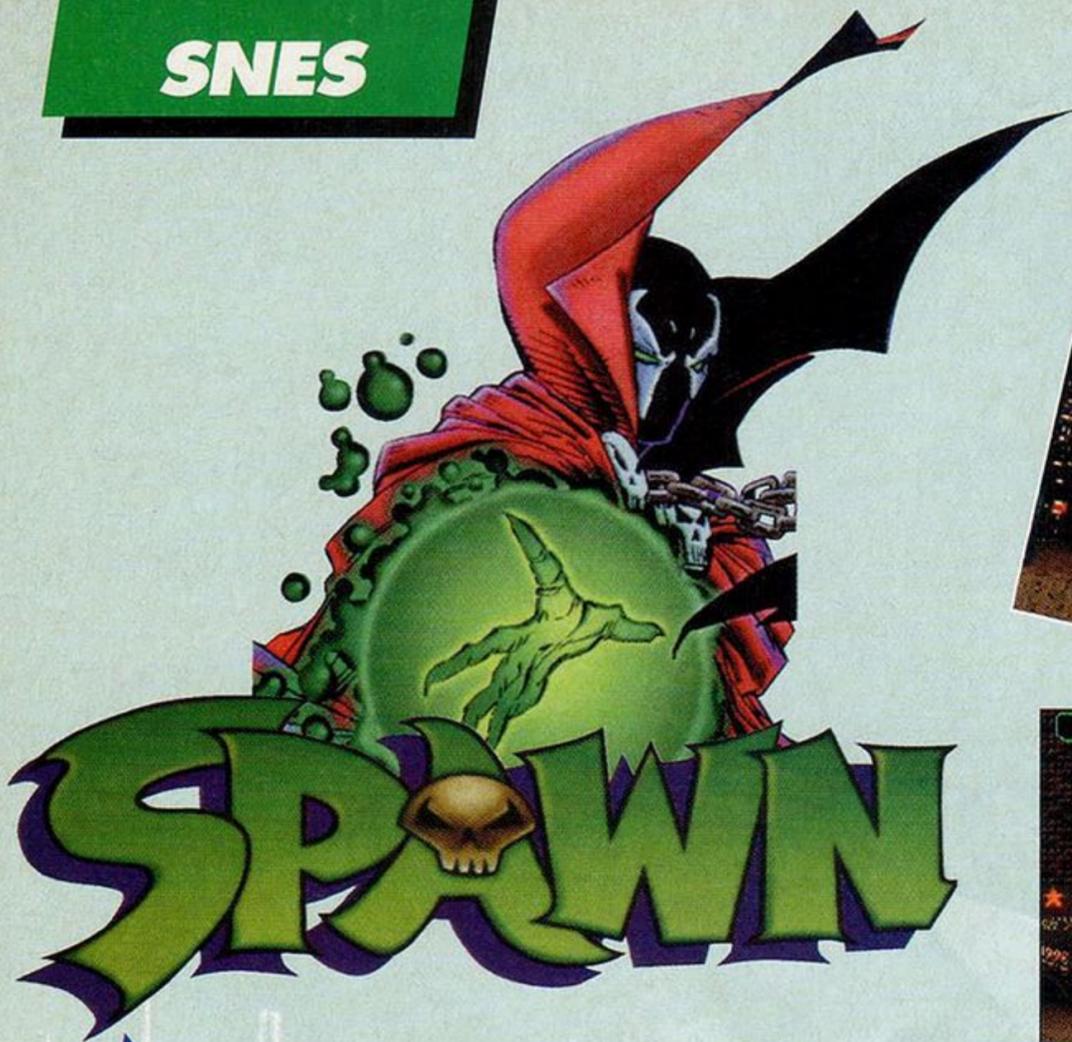


Rattly



Squitter





Da GamePro

Spawn, uma das séries de comics mais vendidas depois de X-Men, sai agora para um console caseiro. Apesar do cart do SNes ser fiel ao original, não tem uma grande jogabilidade. Como Spawn, você combate a força maligna de Malebolgia, que sequestrou sua família. Você começa com mais de 24 golpes e 8 superataques, como bolas de fogo e a capacidade de teletransportar-se. Você enfrenta o temido Malebolgia em 4 fases com chefes difíceis (os mesmos dos quadrinhos, como Angela e o Violator). Alguns obstáculos extras, como



DICA: a rasteira é o melhor golpe de Spawn, pois é eficaz e rápida

um calendário e uma barra de energia limitada, dificultam o jogo. A ação é contínua e com grande desafio. O jogo não tem fases escondidas nem itens ou power-ups secretos para facilitar. Vários inimigos, até

os chefes, repetem a mesma ação em todas as fases.

CHOVENDO NO MOLHADO

Apesar de Spawn possuir golpes fáceis de realizar, os supergolpes são complexos. Os destaques são os gráficos e a animação. Os caras passaram legal para o cart a atmosfera escura dos quadrinhos. Os personagens são bem detalhados e tem boa movimentação. Os efeitos sonoros e a música são razoáveis. Apesar de divertido, **Spawn** não oferece nada de novo em seu gênero. Um bom jogo para quem já era fã dos quadrinhos.

fim



DICA: toda vez que sua capa reflete projéteis, sua barra de energia diminui. Em vez disso, tente desviar



DICA: use spin kicks para derrubar os inimigos das janelas



DICA: tente rebater repetidamente nas paredes. Sua capa faz diminuir a queda



DICA: o Tinkerbell ataque pode parecer bom, mas não é. Use-o só contra inimigos simples, não contra chefes



DICA: use a voadora para atacar inimigos que atiram em você. Eles normalmente ficam longe, então você deve ir para cima deles

SPAWN

3.2

SNES

ACCLAIM

24 Mega - 4 Fases

1 Jogador

Ação/Aventura

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



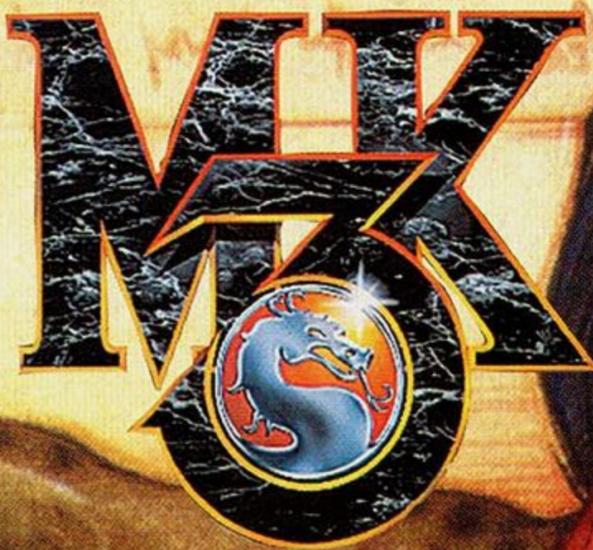
Por Baby Betinho

A Williams traz a melhor versão de **MK** para o SNes. Os fãs da série vão ficar satisfeitos com o jogo, apesar das deficiências. Esta versão é muito fiel ao arcade. Todos os Fatalities, Animalities, Friendships e Babalities estão no SNes. Alguns códigos, como o para diminuir a vida dos oponentes, os de personagens secretos e outros, adicionam variedade ao cenário de batalha. As lutas de 2 jogadores são excitantes, mas no modo para um jogador é que o bicho pega! No primeiro round, o oponente reage numa luta normal. Se você

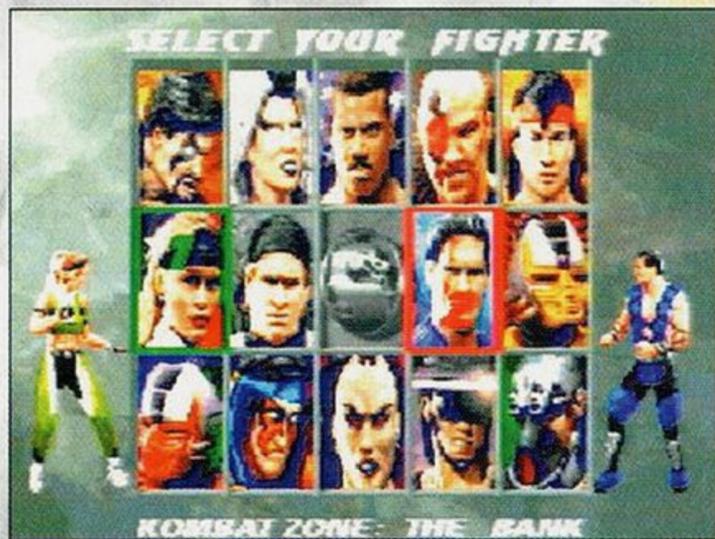
ganhou, prepare-se, porque ele vai partir para cima de você. Não marque toca, só existem 5 continues. Quando você pega a manha dos controles (de 6 botões) os multihit combos ficam fáceis, graças à boa resposta dos controles. Os gráficos de 16 bits estão no seu máximo de capacidade nesse jogo. Os personagens são quase do mesmo tamanho que em



Standing combo de Sub-Zero: soco alto 2 vezes, soco baixo, chute baixo, chute alto e segure para o lado oposto no direcional. Finalize, com chute alto

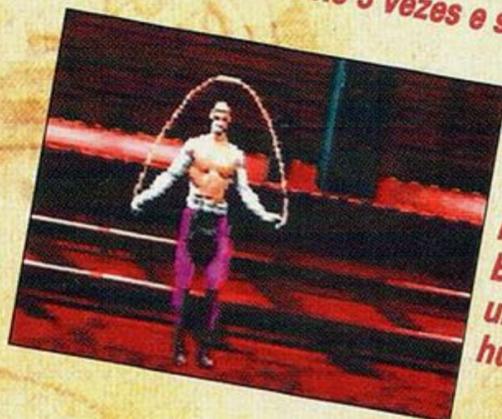


DICA: para dar o Mercy, vá para o round 3. Quando aparecer Finish Him, segure o botão de corrida, aperte para baixo 3 vezes e solte o botão



São 14 caras a sua disposição pra fazer o sangue rolar na telinha

DICA: não use projéteis contra Motaro, pois ele os rebate em sua direção



Nem tudo é violência em MK3. Os Friendships e Babalities dão um toque de humor ao jogo

MORTAL KOMBAT 3

3.8

SNES

WILLIAMS ENTERTAINMENT

32 Mega - 14 lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

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



DICA: use o botão de corrida para evitar ataques que não podem ser bloqueados

MK2. Alguns golpes muito rápidos no arcade ficaram um pouco lentos no SNes. Mesmo assim, a maioria dos detalhes foi mantida. Apenas algumas mudanças foram feitas, mas sem influir na jogabilidade. Os sons, apesar de menos potentes, são os mesmos. Converter um jogo de arcade como **MK3** para o SNes não é uma tarefa fácil. A Williams fez um bom trabalho.



Confira os Especiais, Babalities, Friendships e Animality na seção Golpe Final

fim

DONKEY KONG
COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST

©1995, NINTENDO. JOGO PRODUZIDO PELA BARE.™ E © SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO OF AMERICA INC. ©1995 NINTENDO OF AMERICA INC.

SUPERNEWS

Playtronic, terça-feira, 5 de dezembro de 1995 • Uma publicação a serviço dos game-maniacos • Ano 1

Donkey Kong seqüido

Um caso de seqüestro que a polícia

Diddy e Dixie Kong partem em busca do amigo seqüestrado

Tal qual Bonnie e Clyde dos games, Diddy e Dixie enveredam numa das mais emocionantes tramas policiais dos últimos tempos. Num caso digno dos contos de fadas, o vilão Dr. H. M. K. e nos-



Donkey Kong, o personagem de vídeo game mais famoso do mundo, atua no mundo da imprensa do Brasil. O personagem foi criado por Shigeru Miyamoto da Nintendo.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Sequestrado

Donkey Kong não pode ajudar.

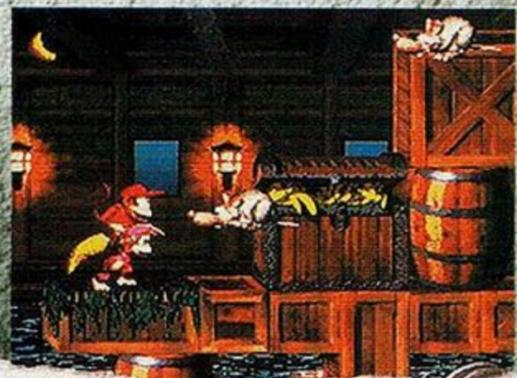
Na noite de 4 de dezembro, Donkey Kong, o famoso personagem de vídeo game, foi sequestrado. Pela brutalidade com que o crime foi cometido, suspeita-se da terrível gang dos Kremlings.

Com a polícia fora do caso, a vida daquele macaco está em suas mãos. Neste game, você vai ser o Diddy Kong e, com a ajuda da sua namorada Dixie, tem que encarar uma floresta assombrada, um pântano traiçoeiro e outras surpresas em mais de 100 telas incríveis. Donkey Kong Country 2. Se você conseguir resolver este caso, já tem emprego garantido no FBI.

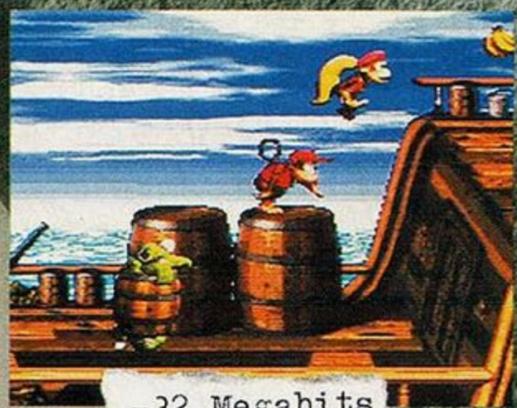
Sequestrado na noite de ontem, o filme ele terminou o disco de sua banda favorita, os Monkeys. Nesse instante, sua casa foi invadida por elementos desconhecidos, que o sequestraram a troco de banana.



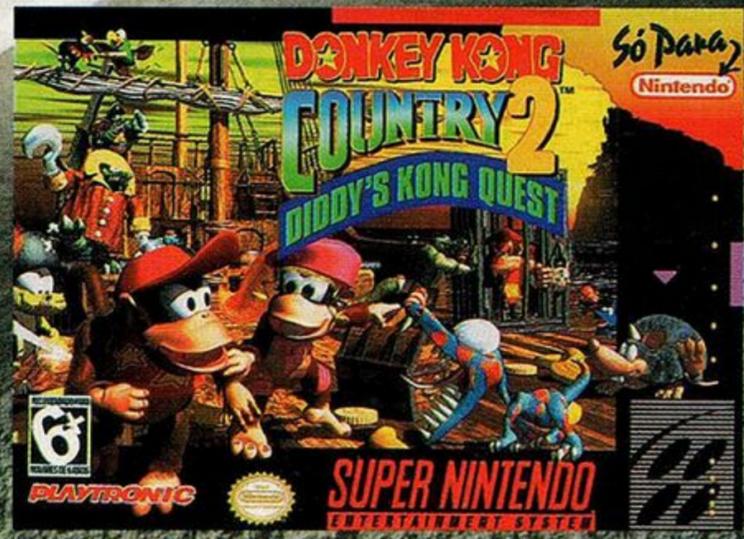
-Efeitos especiais em 3D



-Dúzias de telas secretas



-32 Megabits





Por Marjorie Bros

Ai, que alegria! E que alívio! **Scooby-Doo Mystery** chega para o delírio dos fãs de um bom jogo de aventura. O amigo do Salsicha andou ameaçado de ter sua estréia no videogame cancelada. Mas a Sunsoft se uniu à Acclaim e essa grande idéia foi salva.

SCOOBY NA LINHA DOS DINOSSAUROS

O game é baseado no desenho de Hanna Barbera e segue a linha de **Jurassic**



DICA: fique de olho no Scooby, ele indica em que lugar você deve mexer



DICA: na Fun House os controles são invertidos. Se quiser ir à direita, acione para esquerda e vice-versa



DICA: aqui, você tem de achar o cinto da engrenagem para consertar a máquina

SCOOBY-DOO mystery

os cenários são pra lá de sombrios. Afinal, aqui ninguém está em férias. E, é claro, que muitas vezes o Salsicha sai correndo assustado. Cada vez que você quiser pegar um item ou usá-lo, ou ainda falar com alguém, tem de usar um menu que está na parte de baixo da tela. Isso complica um pouco as coisas, mas não deixa o jogo menos divertido. O lance é não confiar em ninguém desconhecido (acho que sua mãe já disse isso, né?) e prestar muita atenção, como todo bom detetive.

fim



DICA: com o botão B, você aciona o direcional e pode escolher a opção que quiser (abaixo)



DICA: aqui no Jump, escolha a opção Look e pule logo no Bungee Jump com a opção Use

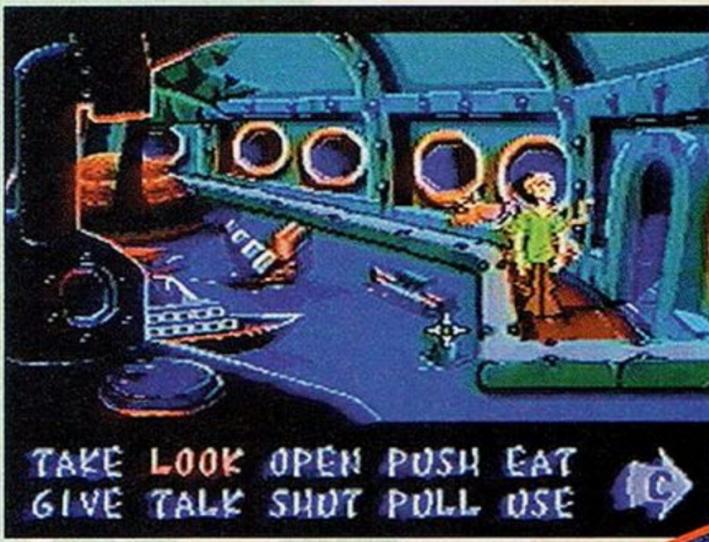


DICA: pegue com a madame Zelda o cupom para jogar no Hammer Game com a opção Take



Quando você encontrar as portas, não faça cerimônia: abra e ...





DICA: na sala Boat House, pegue a garrafa d'água, use open e depois look. Uma pessoa está presa na Fun House. Salve-a

TAKE LOOK OPEN PUSH EAT
GIVE TALK SHOT POLL USE

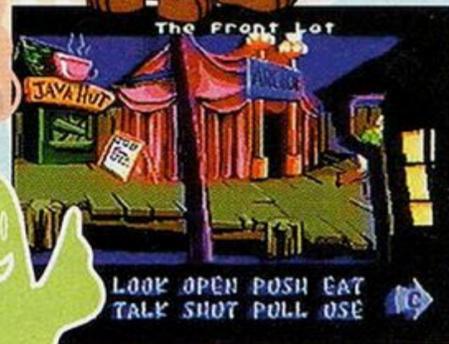
DICA: você encontrou um garoto com muitos tíquetes do parque? Infelizmente, ele não está a fim de fazer negócio com você!



DICA: chegando ao Hammer Game, dê o cupom ao atendente. Ele lhe dará o martelo com a opção Use



DICA: pegue a bandagem na cesta de lixo

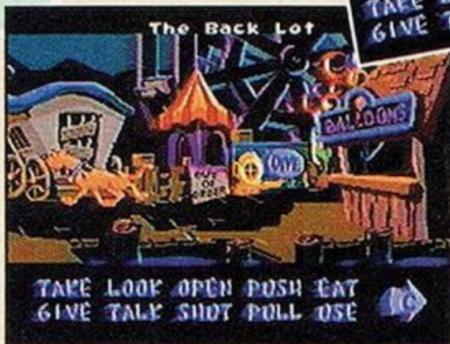
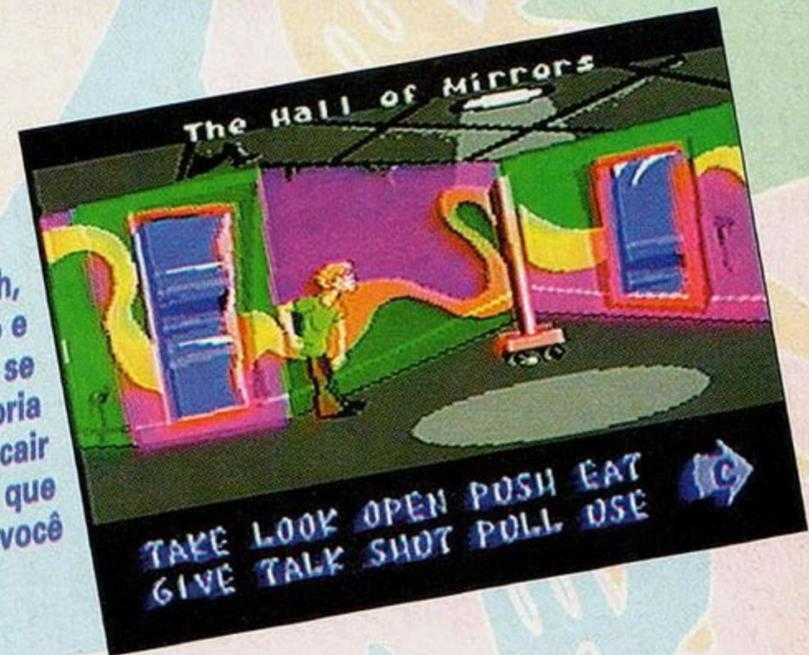


DICA: ponha tudo para a direita na tela central. Você vai chegar numa sala sem nada de importante. Vasculhe e fique atento, você terá de voltar aqui depois

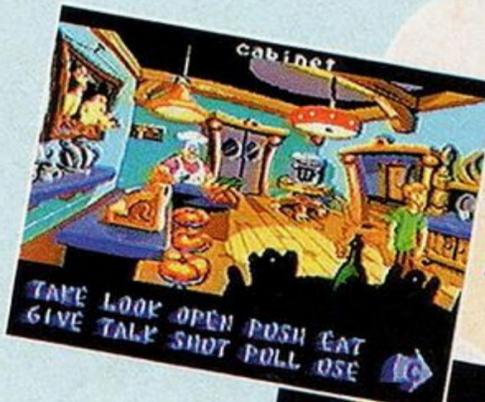
DICA: empurre a farinha e ache um buraco secreto



DICA: com a opção Push, empurre o último espelho e faça com que o fantasma se destrua com sua própria imagem. Ele vai deixar cair uma vela para motores que será muito útil para você



DICA: passando pelo estande de balões, você chega ao Divine Bell. Selecione a válvula e mergulhe



Essa história rola no hotel. Na cozinha, colha as informações



DICA: para salvar seus amigos, use a vela do barco

DICA: suba a escada e entre nesse quadrado para ir à cozinha



**SCOOBY DOO
MYSTERY**

3.2

MEGA DRIVE

ACCLAIM/SUNSOFT

16 Mega - Fases N/D

1 Jogador

Aventura - Passwords

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



Da GamePro

Garfield já conquistou todas os segmentos da indústria de entretenimento. Agora, Garfield dá as caras no Mega, provando que isso era apenas uma questão de tempo.

EM RITMO DE SEGUNDA-FEIRA

Mas só as crianças e os fanáticos por esse gato folgado vão achar **Caught in the Act** (Pego no Ato) tão divertido quanto as



DICA: para ganhar vidas extras, pegue Pookles no bonus round

aventuras do cara. Tudo começa quando Garfield e Odie são sugados por uma TV quebrada. Adivinhem o que acontece: os dois se tornam personagens de videogame durante nove fases de pura aventura. O lance no game é andar e atirar, como a maioria dos

OS HUMORES DO GATO



ilustram o início da ação. Ao longo das fases, cenários coloridos e personagens grandes conquistarão os amantes do cartoon, principalmente aqueles com senso de humor mais apurado. As expressões cômicas e as roupas superengraçadas de Garfield fazem você aguardar ansioso a próxima fase. Os sons são decentes o bastante para ajudar a



DICA: suba no papagaio para chegar perto bastante do Chefe pirata e, assim, atingi-lo com bombas

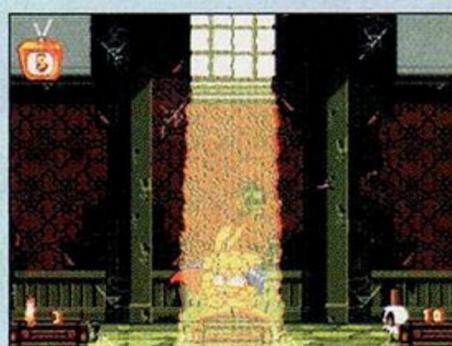
GARFIELD CAUGHT IN THE ACT



DICA: Garfield não sabe nadar, não pule do bote ao escapar dos inimigos



DICA: quando cair na cripta do Castelo Count Slobula's, leve a língua de Odie até o canto e eleve um plataforma de escape



DICA: para detonar o primeiro chefe, elimine os morcegos e pule para abrir as "sombras"

jogos de ação. Apesar da simplicidade, Garfield não descuida do figurino: o gato possui uma roupa apropriada para cada fase. Os gamers mais sérios não acharão muita graça. Principalmente porque os controles não são muito

eficientes. Garfield não corre, rasteja. Seus pulo, tiros e movimentos são muito lentos para detonar os mais fracos inimigos. Agora, quando se trata de visual a história é bem diferente. Tiras de quadrinhos feitas especialmente para o jogo

compor a atmosfera cômica. A música muda a cada fase e, apesar de não haver vozes, os efeitos sonoros recriam os boings e zoops dos cartoons tradicionais. O público alvo de Garfield são os novatos, mais fáceis de serem conquistados pela jogabilidade repetitiva. Só há dois estágios difíceis: Kitty e Normal. A verdade é que se Garfield tivesse mais e melhores habilidades, muitos veteranos estariam se divertindo tanto como quando lêem as tiras desse gato preguiçoso.

GARFIELD CAUGHT IN THE ACT

3.0

MEGA

SEGA

16 MEGA - 9 Fases

1 Jogador

Ação - Aventura

GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Garfield vira jogo

Jim Davis, o criador do felino preguiçoso, conta como surgiu a idéia de trazê-lo para o videogame



Garfield ficou sabendo que terá mais trabalho e já começa a pensar como uma estrela

Jim Davis criou Garfield no final dos anos 70. Davis já levou seu felino das tiras nos jornais e livros para a TV e agora embarca no mundo do videogame. No Brasil, Garfield estreou na Folha de São Paulo na década de 80 e na TV Globo há cerca de dois anos. Nós conversamos com Davis para descobrir como é o novo jogo para Mega, e, claro, o que o gato anda pensando sobre esse negócio de trabalho.

GP: Quando você pensou pela primeira vez em fazer um jogo com Garfield?

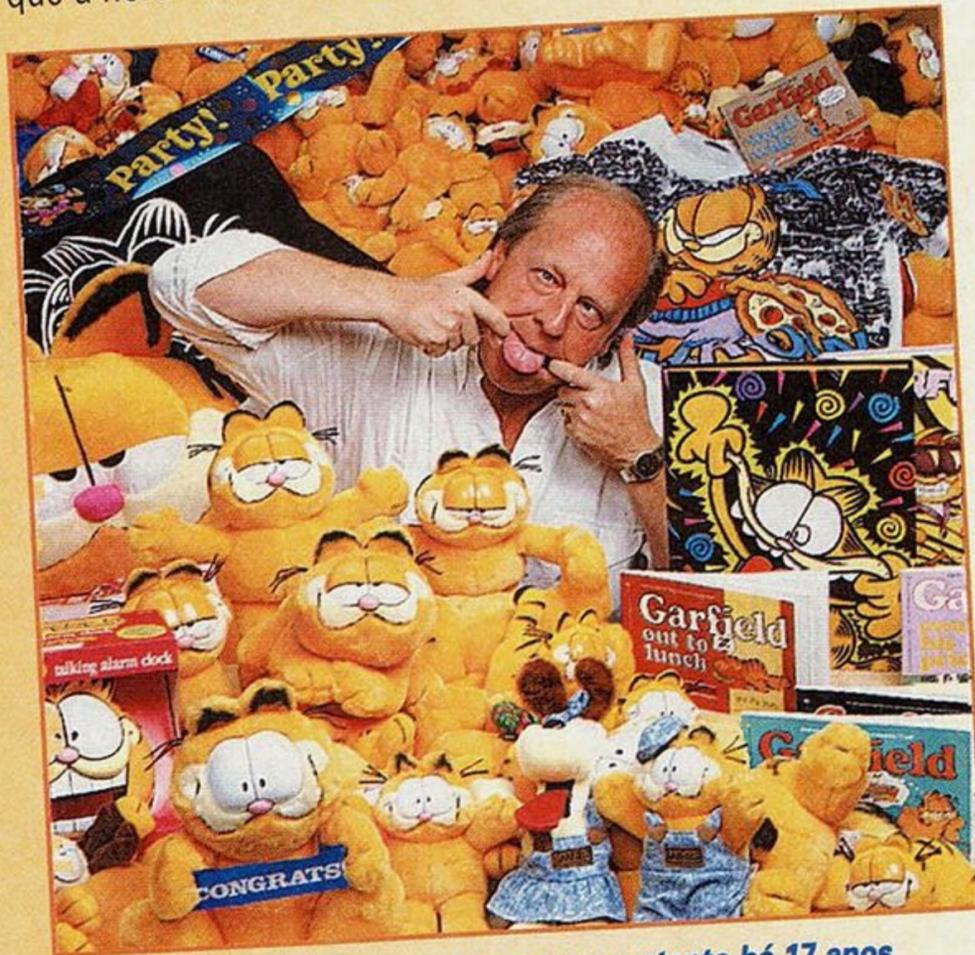
Jim Davis: Eu conheço o presidente da Sega, Tom Kalinske, há 15 anos. Sempre pensamos que seria uma boa idéia, mas não nos considerávamos

prontos. E não tinha tempo para me dedicar ao jogo. Dois anos atrás, Tom achou que a hora era boa, então

começamos.

GP: Quais foram as idéias originais do jogo?

Jim Davis: Nós queríamos



Jim Davis e o felino que garante o seu sustento há 17 anos

livro, colocando Garfield em diferentes cenários de filme e TV. Eu acompanhei os trabalhos (história e desenhos) da Sega de perto e contribuí com a arte da capa e da introdução.

GP: O Garfield do jogo é, de alguma maneira, diferente do gato que conhecemos?

Jim Davis: Eu desenho Garfield há 17 anos. Ao longo desses anos sua personalidade não mudou realmente - ele continua preguiçoso como nunca. Mas seu desenho mudou, ele está mais gordinho. Este é o Garfield do game.

GP: Você curte videogame?

Jim Davis: Gosto de jogar tanto no PC quanto no Saturn. Hoje, estou jogando **Daytona USA**. Não sou

mestre no videogame, mas os jogos são divertidos e ajudam a clarear a cabeça.

GP: Qual o destino de Garfield depois do jogo?

Jim Davis: Estou ansioso por mais jogos do Garfield. Se **Caught in the Act** for bem aceito, provavelmente planejaremos sua sequência.

AS NOTAS DE GARFIELD

Como Garfield avalia os games? Jim Davis mostra que cara o felino faz para os jogos, de acordo com as notas



1.0



2.0



3.0



4.0



5.0

fazer coisas novas com os personagens. Nossa inspiração foi um livro que eu escrevi há muito tempo, chamado As Nove Vidas de Garfield, que mais tarde se tornou um especial de TV. Para o jogo nós alteramos um pouco o conceito do

Jim

MK3

DICA: se lutar como Sub-Zero contra Kabal, bloqueie sua corrida e congele-o imediatamente



Pit Move de Kano:
↑↑, bloqueio e chute baixo



DICA: Sektor é um saco com seus mísseis. Se estiver jogando com ele, mire no oponente e aperte continuamente o botão de tiro para dar multiple hits



Por Lord Mathias

Finalmente chega para o Mega o jogo que criou uma legião de fãs. Calma, moçada, aqui está **Mortal Kombat 3**. Apesar de tanto sucesso, o jogo criou problemas por causa da violência e dos banhos de sangue. Talvez seja a idéia

original, das lutas entre dois mundos com muita porrada rolando solta, que garantiu a imortalidade do jogo. Como no arcade, ainda rolam lutas em melhor-de-três. Você escolhe entre 14 lutadores, sem contar os vários chefes e personagens escondidos. Mas a jogabilidade não se compara à de **Street**, apesar dos especiais, fatalities, babalities e friendships. Os gráficos nem se aproximam da qualidade do arcade. Os personagens pecam nos detalhes, talvez pela movimentação rápida do jogo. Os cenários são

fiéis aos do arcade e tem o mesmo clima escuro. Os sons são piores do que o esperado. Os barulhos de porrada se misturam aos gritos e à música fraca do jogo. Os controles se mantiveram intactos. **MK3** não é um jogo ruim, talvez não seja original o bastante como **Tekken**, ou tão profundo como **Street Fighter**. Mas quem é ligado num sangue vai adorar.

fim



Pit Move de Liu Kang: aperte o botão de corrida, bloqueio, bloqueio e chute baixo



Pit Move de Sonya: para frente duas vezes



Sheeva's Skinny: de perto, segure chute alto e aperte bloqueio e para frente duas vezes



Jax's Arm Blender: segure o bloqueio e aperte ↑↓, para frente e ↑

MORTAL KOMBAT 3

3.5

MEGA

WILLIAMS

32 Mega - 14 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

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

Canecão e Eduardo Marins

apresentam

1º CAMPEONATO BRASILEIRO DE



Arcades e
máquinas
de diversão

Sorteio de
mais de 4 mil
brindes.

VIDEO GAME

Local do evento:

Canecão - Rio de Janeiro

Data:

19 a 28 de janeiro /96

Inscrições:

Canecão e melhores
locadoras do país

Informações:

(021) 237.2816 - (021) 295.3044

Prêmios:

- Avançado: 2 passagens
p/ N.York
- Iniciante: 2 passagens
p/ Disneylandia
- Premiação
até o 40º lugar.

Apoio cultural e patrocinadores:

CLUBE
DO
ASSINANTE
O GLOBO

GH GAME HOUSE

down
TOWN
beat

VIDEO
& GAME
CENTER

SUPER
GAMEPOWER

Recorte este cupom e ganhe 30%
de desconto no valor do ingresso.

ROCHEDO
HOTEL FAZENDA



Por Marcelo Kamikaze

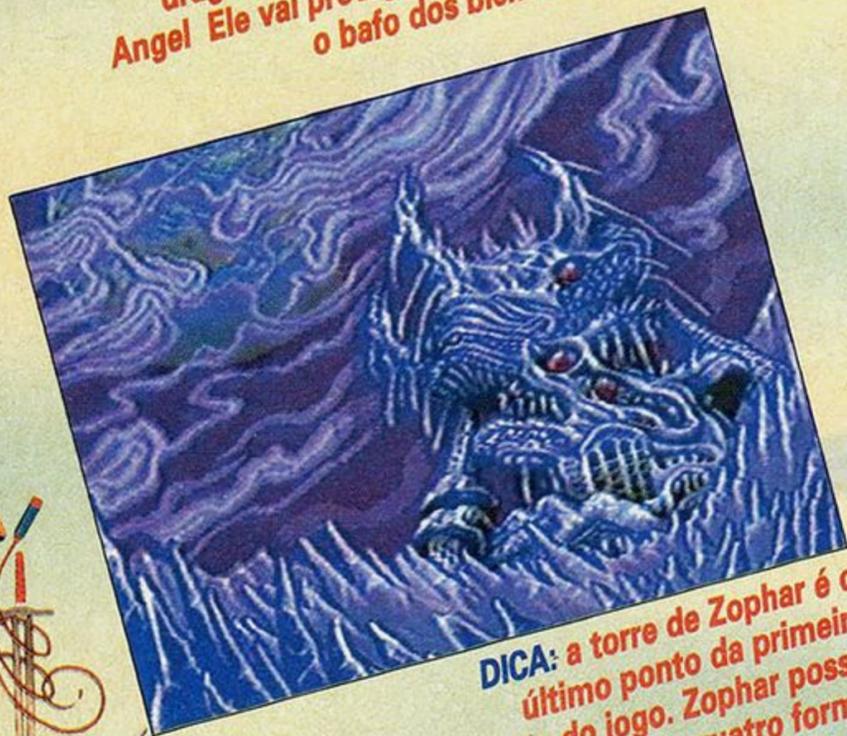
Lunar Eternal Blue é um RPG dos bons, daqueles quase intermináveis. Só para se ter uma idéia, **Lunar** é o maior jogo feito para o Sega CD, coisa de uns 3.000 megabits!). Lucia foi mandada para o planeta Lunar para impedir a ascensão de Zophar. Lá, ela



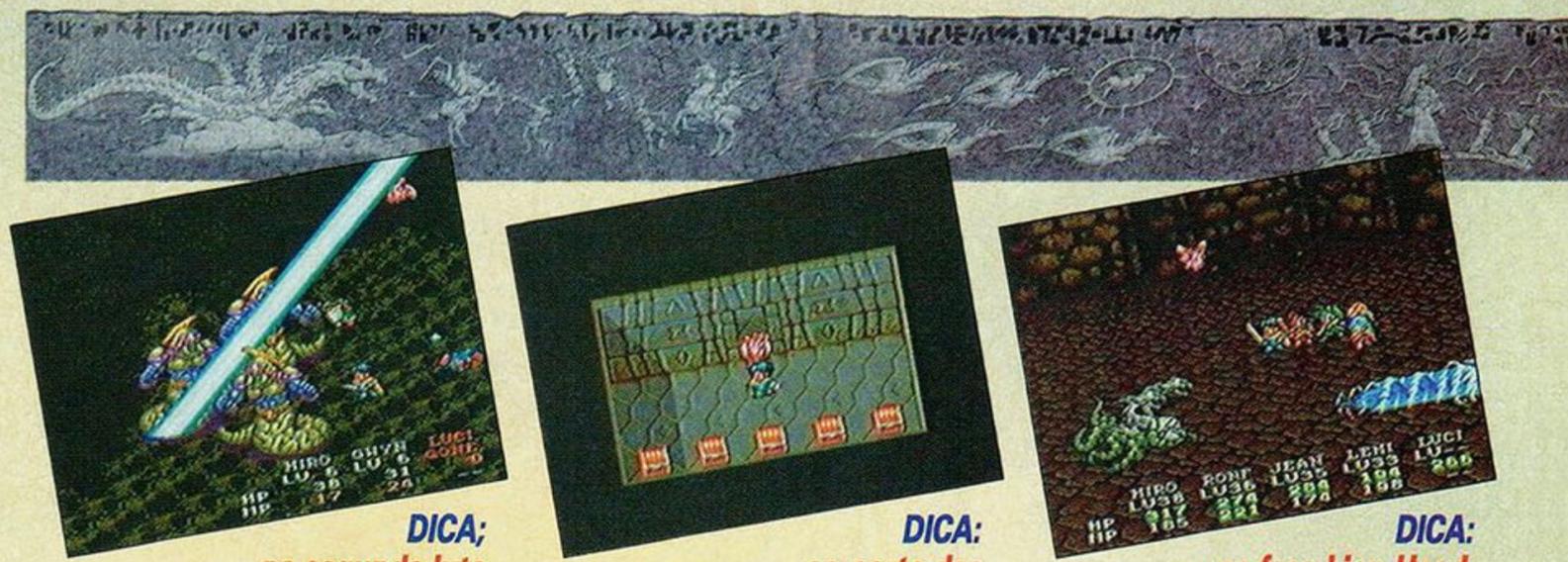
As demos são o ponto forte de Lunar. São quase 60 minutos de animação

encontra o aventureiro Hiro e, com a ajuda de Ronfar, Jean e Lemina, têm que derrotar o mestre do mal. Como em **Phantasy Star IV** você programa a sequência dos comandos e edita a formação. Se estiver com poucas magias ou elas estiverem fracas, use a experiência para magias para fortalecê-las, ganhar

DICA: na batalha contra os dragões useo Dragon Crest Angel. Ele vai protegê-lo contra o bafo dos bichos



DICA: a torre de Zophar é o último ponto da primeira parte do jogo. Zophar possui quatro formas



DICA: na segunda luta contra os Guardians, defenda até aparecer a ajuda

DICA: ao norte das planícies Madoria, há uma sala secreta com raridades

DICA: na fase Lion Head, desvie do tiro desse inimigo com a formação da foto

LUNAR

ETERNAL BLUE



DICA: termine o jogo e carregue-o de novo. Há um novo cenário chamado Epilogue. Termine-o para ver o final feliz

novas ou salvar seus progressos (só na versão americana). O jogo é cheio de demos: mais de 60 minutos de animação. Os gráficos são muito bonitos. O som é legal, mas não tem agudo, por economia de memória. Mas não há economia de jogo. Trate de economizar tempo para gastar com Lunar.

fim



DICA: fique fora do círculo negro, o raio de ação do Hell Wave que causa morte certa

LUNAR ETERNAL BLUE

4.2

SEGA CD

WORKING DESIGN

CD - N/D

1 Jogador

RPG - Bateria

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



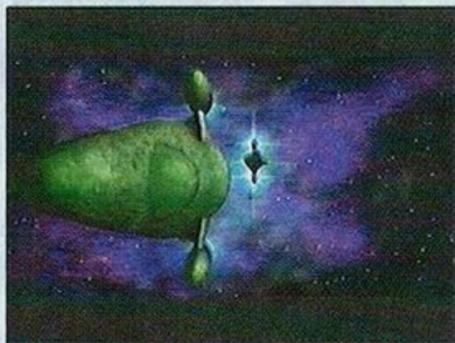


Por Lord Mathias

Mazer é um jogo de ação. Mas é uma ação um pouco mais leve, dá até para dar uma descansada, conferir o resultado do jogo que está passando na TV, curtir um som, voltar para o game e encontrar tudo exatamente do mesmo jeito que você tinha deixado.

DEBULHANDO UM MONTE DE ROBÔS

Seu objetivo em **Mazer** é salvar uns reféns que foram capturados por aliens que



A Terra foi invadida por aliens que não estão a fim de deixar ninguém tranquilo. Prepare-se

M

A

Z

E

R



DICA: utilize o botão R para dar grandes saltos



DICA: logo que passar a primeira fase, aparece uma tela. Entre na saída e vá direto para a outra fase



Fique esperto com essas minas no chão se não quiser dar uma voltinha pelos ares



DICA: nessa fase, seu objetivo é salvar os reféns, atirando nas cúpulas



Agora mate o chefe para passar de fase

invadiram a Terra. Para isso, mano, você tem de enfrentar os robôs que vão aparecendo na sua frente durante 16 fases. E olha que eu nunca, em toda minha vida de Lord, vi tanto robô junto. Os caras aparecem a toda hora. E não estão pra brincadeira. Mas você tem de lembrar que eles são de lata, então andam meio

devagar. Os personagens e os cenários são pequenos. Minha avó adorou as cores, bem discretinhas, segundo ela. Mas não tem nada não, o negócio é conferir o game para sacar do que se trata.

fim



DICA: ataque esse cara pelo lado e faça aparecer o próximo inimigo

MAZER **2.5**

3DO
 AMERICAN LAZER GAMES
 CD - 16 Fases
 1 Jogador
 Adventure - Continue

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

ZERO DIVIDE



Por Marjorie Bros

Tem gente brigando no PStation. Gente não, robô. E, apesar de não gostar nada dessas disputas machistas, aqui estou eu, Marjorie Bros. Ossos do ofício. **Zero Divide** é um jogo de luta no estilo **Virtua Fighter**, com poucas diferenças. Uma delas é que quem sai na mão nesse game são os homens de lata. Eu já sabia que eles não tem coração, mas isso é exagero. Os caras - desculpem,



Ao todo, são 8 "enlatados" a sua disposição

robôs- tiram pedaço mesmo. Ao final da luta, o coitadinho está todo acabado. Os golpes são bem precisos. Mas o que eu mais gostei foi o som. Atenção

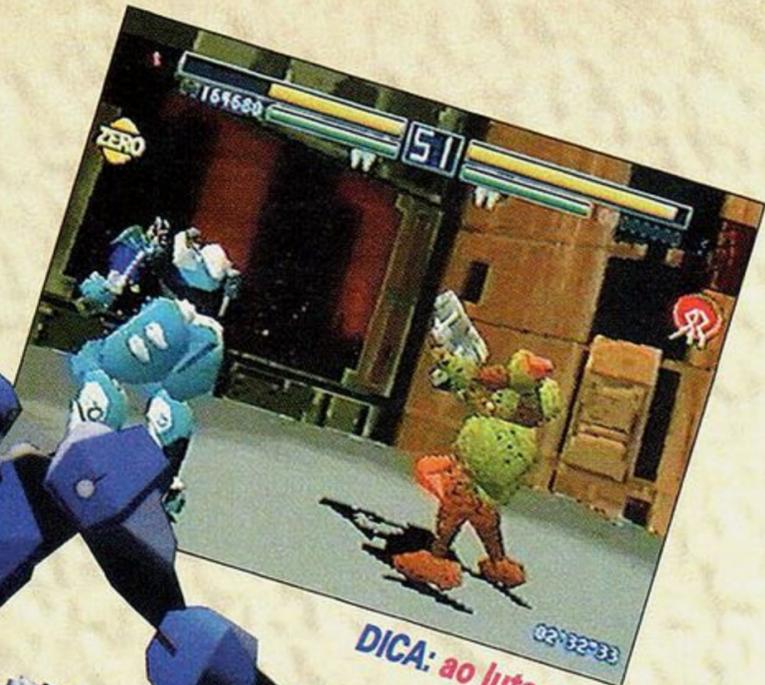
metaleiros: a música pode distraí-los durante o jogo. Eu mesma muitas

DICA: para dar um Power Punch com Zero, dê ↓ → + soco

DICA: apelar é o lema. Quando o inimigo estiver no chão, use ↓ + chute



Como em Virtua Fighter, jogue o oponente para fora do ringue e ganhe na moleza



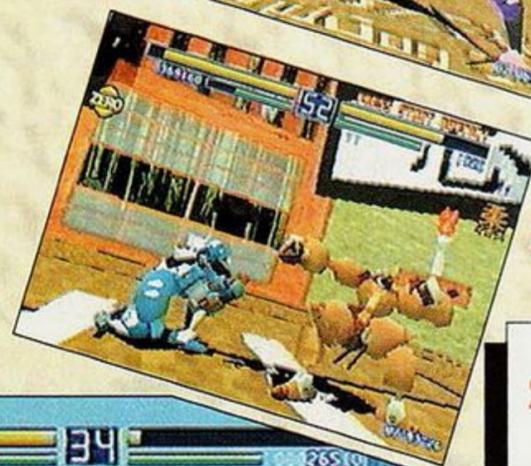
DICA: ao lutar com Wild3, fique esperto com os ataques com a bazuca e com a faca



DICA: contra o seu clone, procure revidar o mesmo golpe desferido pelo computador



DICA: não fique muito próximo do grandalhão Neired, ou você acabará no ferro-velho



DICA: uma boa tática é dar várias rasteiras e, na sequência, usar ↓ → + soco

ZERO DIVIDE

4.0

P.STATION

ZOOM INC.

CD - 8 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

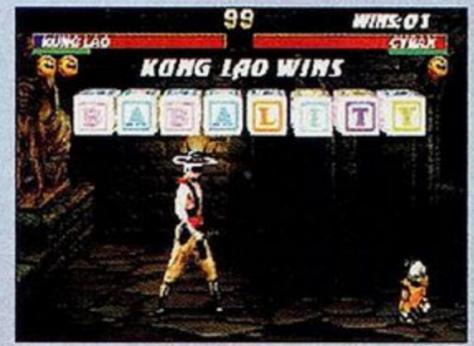
GRÁFICO	4	4	4	4	4
SOM	4	4	4	4	4
CONTROLE	4	4	4	4	4
FUN FACTOR	4	4	4	4	4
	1	2	3	4	5



Da GamePro

Apesar de ser uma boa conversão, **MK 3** para o PlayStation não vai muito além do que é: uma bela versão de um jogo limitado. Os controles são suaves. Os combos simples são fáceis, se os seus dedos são rápidos. Alguns ficam naturais quando você pega a manha. Graficamente, essa versão compete com a do arcade, tirando uma pequena distorção nos personagens. Os babalities, animalities e friendships estão ótimos, assim como os cenários, especialmente quando você dá um uppercut no inimigo e o joga para o alto. Mas não fique tão excitado, pois a conversão não é perfeita. Há uma grande falha no jogo: a lentidão. As pausas podem se tornar realmente irritantes, principalmente durante um momento de luta intensa. Mas essa versão é

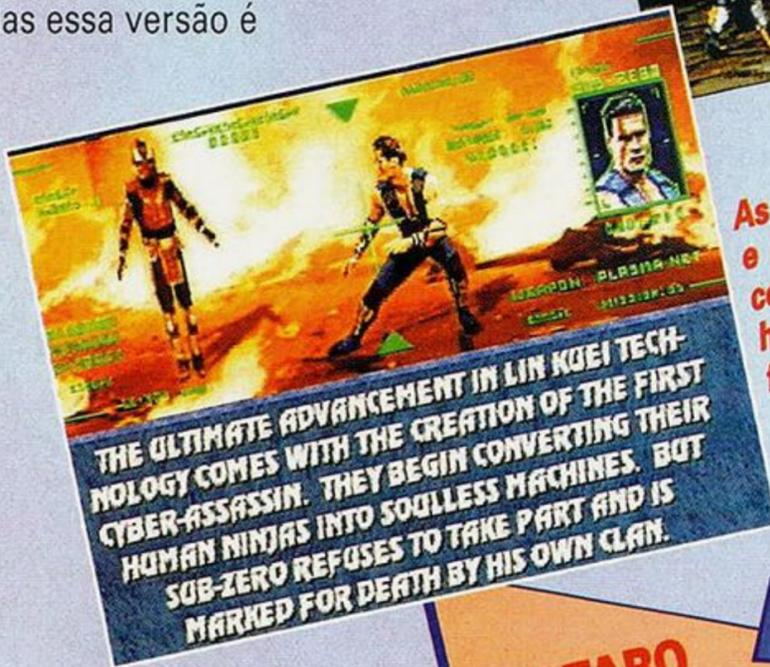
SEDE DE SANGUE



DICA: para um Babality ou Friendship, não bloqueie nenhum golpe no round decisivo



DICA: para dar uma combo devastador com Cyrax, solte uma bomba e dê um uppercut no oponente. Depois, dê mais um para ele explodir no ar com a bomba



As animações e cenários conduzem a história para a frente

suficiente para convencer fãs do jogo de arcade a comprar um PlayStation. Mas quem não se impressionou com o game no arcade vai esperar pela futura versão com novos personagens e fases.

Boss Time

MOTARO

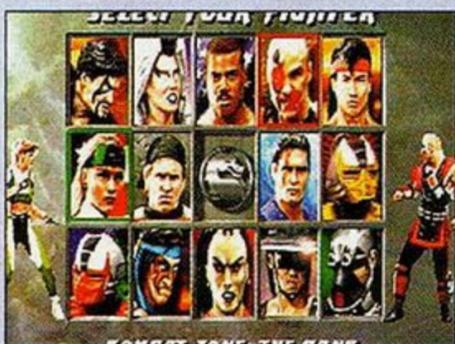


Use a táticas "bater e correr" contra Motaro. Sempre que der, teletransporte-se para longe

SHAO KAHN



Espere Shao provocá-lo para atacar



Sonya Blade e Kano estão presentes outra vez. Além deles, há outros 12 lutadores dispostos a cair na porrada

MORTAL KOMBAT 3

4.2

P.STATION

SONY

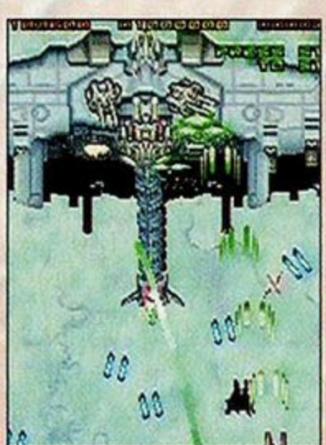
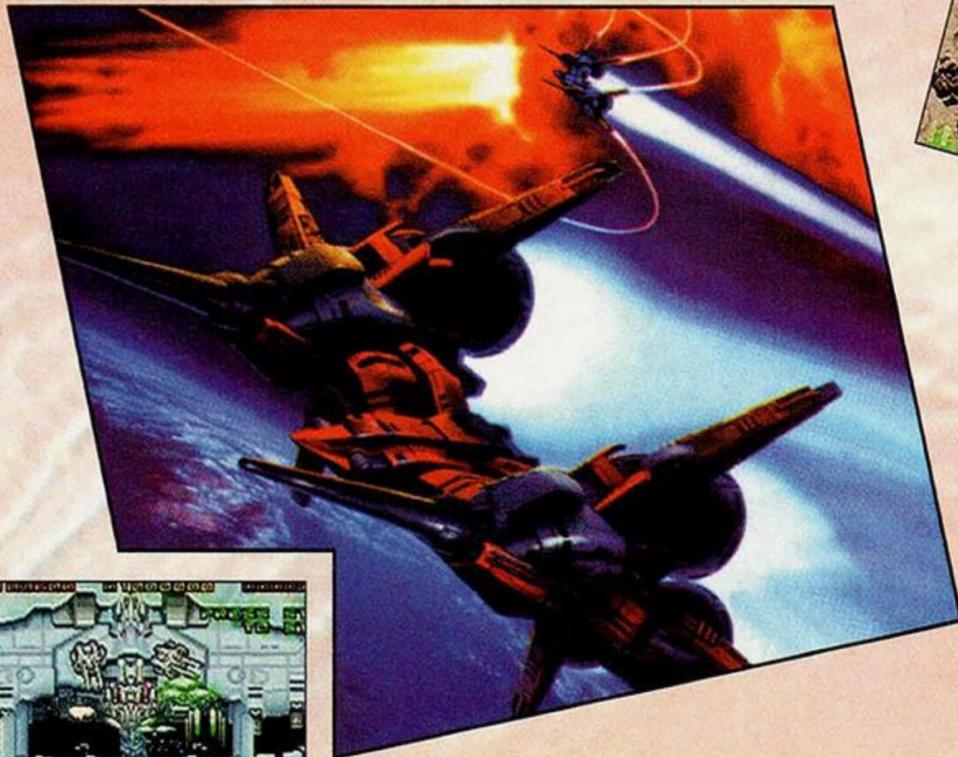
CD - 14 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta

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

LAYER SECTION



DICA: o ponto fraco desse adversário é o centro. Mande bala e desvie dos tiros dele

TIRO DE TUDO QUE É JEITO

Você joga no modo normal ou no modo arcade.

No modo normal aparecem tarjas pretas tanto no lado esquerdo da tela como no direito. No modo arcade, a tela fica deitada e você tem de pilotar sua nave horizontalmente. Aí, a coisa complica um pouco, mas não o suficiente para derrotar o Lord aqui. E muito menos para derrotar um fera como você! Cada

inimigo detonado deixa para trás um item que se transforma em munição, aumentando a variedade de tiros. Se você morrer, não fique cheio de raiva: aproveite para dar uma olhada no mapa que mostra seu progresso. Mas não deixe de tentar outra vez, você não vai ficar empacado no mesmo lugar, né?

fim



Por Lord Mathias

Hora de dar uns tiros, galera. **Layer Section** chegou aqui na redação e eu, com toda minha agilidade e ginga, tratei logo de passar a mão no CD para conferir o game. O jogo é parecido com **Xevious** e não tem lá muita ação.

LAYER SECTION

3.8

SATURN

TAITO

CD - 9 Fases

1 Jogadores simultâneos

Tiro - Continue

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



DICA: tenha muito cuidado com as bombas que esse inimigo solta



DICA: fique esperto com a série de tiros que esse cara aí manda ver



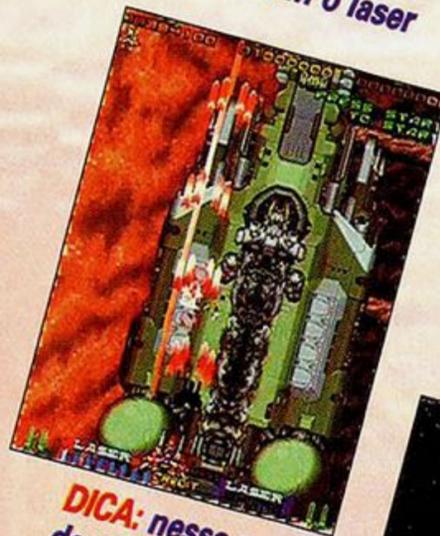
DICA: mire no maior número possível de inimigos com o laser



DICA: destrua primeiro as partes laterais deste inimigo. Depois, ataque o centro



DICA: ao lutar contra esse inimigo, não atire quando ele estiver fechado



DICA: nesse ponto, destrua os canhões laterais e depois os centrais



DICA: acerte esse cara na parte vermelha. Quando ele ficar transparente, mande lasers no centro



DICA: os itens espalhados na tela aumentam o poder do seu tiro

NESTE NATAL, SÃO ELES QUE VÃO DESCER PELA CHAMINÉ.

Em dezembro
a Supergamepower leva às bancas
o "Especial Detonados".
Uma edição extra com os melhores jogos do
videogame até a última fase, de bandeja.



SENTE SÓ A ADRENALINA
QUE VAI PINTAR:

- Yoshi's Island
- Lunar Eternal Blue
- Aero Fighters
- Myst • Phantasy Star IV
- Alone in the Dark • Zelda

E isso é só o começo. Compre logo
a sua Supergamepower Special e garanta
um Natal do jeito que você gosta:
pouco jingle bell e muita aventura.

SUPER GAMEPOWER SPECIAL

NAS BANCAS 08/12/95.



Baby Betinho

Golden Axe está de volta. Depois de três versões para arcade, três para Mega e duas para o Master System, o game chega para Saturn todo remodelado. Nada de plataformas e aventura. **Golden Axe** está de cara nova e transformou-se em jogo de luta. E é por isso que eu, Baby Betinho, estou aqui.

CORRENDO ATRÁS DO PREJUÍZO

De todos os personagens de todas as versões do game, só restou Death Adder. Mas, em compensação, entra em

cena uma galera



totalmente nova: Kain Blade, Milan Flare, Gillius Rockhead etc. E tem de tudo, gente querendo vingar a morte da namorada, monstro do pântano querendo virar humano e por aí vai. Agora, a surpresa fica por conta do último chefe: Golden Axe. Mas fique calmo: você não vai lutar com um machado. Mesmo que fosse, não teria problemas: os controles obedecem direitinho. Aproveite e mande ver aquele combo detonante!

fim

GREEN

Windmill Breaker-

360° + chute

Duking- (c) ←→ + chute (+ ↓ ↑ + soco para o Giant Hook)

Hammer Press-

(c) 3 botões quaisquer

Brain Crush- →↘↓ + soco forte após saltar para frente

*Hecatron Special-

360° + 3 botões de soco



MILAN FLARE

Rotor Sword- (c) ←→ + soco

Air Strike- (c) ←→ + chute

Gyro Sword- (c) ↓↑ + soco

Search Jump- (c) ↓↑ + chute

(+ soco de perto para o **Air**

Knuckle; + ↓ + soco de perto

para o **Milan Special**

***Bloody Tempest-** (c) ↓↘→↑

+ chute e ↓ + soco de perto



GILLIUS ROCKHEAD

Gush Stone- ←↘↓↘ + soco

Solid Shoulder-

↓↘ + chute

Thunder Head- ↓↘← + soco

Power Stone-

→↘← + soco forte (perto)

Beat Kick-

→↘↓ + chute forte (perto)

***Geo Break-** →↘↓↘↘ +

soco



DEATH ADDER

Galos Burner-

←↘↓↘ + soco (só com o escudo)

Death Wave-

(c) ←→ + soco

*Death Burn-

→↘↓↘← + 3 botões de soco



JAMM

Dear Beast - ↓↘→ + SOCO
Beast Cannon - ↓↘→ + SOCO pressionado
Rising Horn - (c) ←→ + SOCO
Cat Burst - chute repetido
***Urga Papadegass** - (c) ←→↓↘ + SOCO




DOC

Rekkuzan - (c) ↓↑ + SOCO
Raitessen - →↓↘↙ + SOCO (pressionado para combo)
Triple Kick - →↓↘ + chute
Raigekishoh - →↓↘ + SOCO forte (de perto)
Ryusuissen - →↓↘↙ + chute
***Tenti Raimeiha** - →↓↘↙↘ + SOCO




PANCHOS

Dangerous Dynamite - ↓↘→ + SOCO
Super Dangerous Dynamite - ↓↘→ + SOCO pressionado
Dangerous Dynamite Knee - →↓↘↙ + chute
***Dynamite Bullet** - ←↙↓↘↗ + chute




ZOMA

Dark Play - ↓↘→ + SOCO
Dark Dancing - SOCO repetido
Dark Smash - ↙↘ + SOCO (no ar)
Dark Jump - →↓↘ + chute
***Dark Carnival** - ↓↘→↓↘↗ + SOCO




KAIN BLADE

Hell Flame - ↓↘→ + SOCO
Fire Edge - →↓↘ + SOCO
Rush Kick - ↓↙↘ + chute repetido
***Deadly Flare** - →↓↘↗ + SOCO




KEEL

Ice Arrow - ↓↘→ + SOCO
Ice Crash - ↓↙↘ + SOCO
Ice Reaper - ↓↙↘ + chute
Volt Freezer - →↓↘ + SOCO
Crazy Splash - →↓↘ + chute
***Insane -100'** - ↓↙↘↙↘ + SOCO




GOLDEN AXE **5.0**

SATURN

SEGA

CD - 10 Lutadores

2 jogadores simultâneos

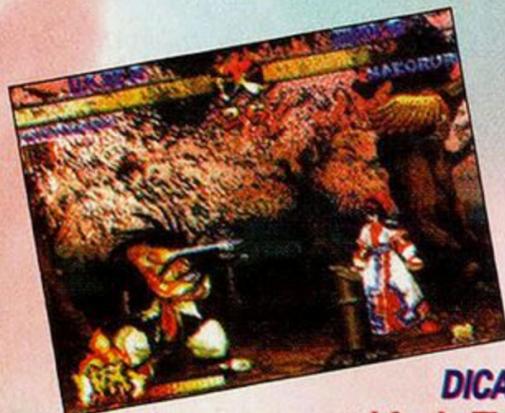
Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Por Baby Betinho

Vamos lá rapaziada, chegou a hora de aquecer os músculos. Vem chegando a terceira versão de **Samurai Shodown**. Os antigos lutadores mostram que continuam em



DICA: ao contrário do *The King of Fighters '95*, se você encher sua barra por conta própria a raiva dura menos

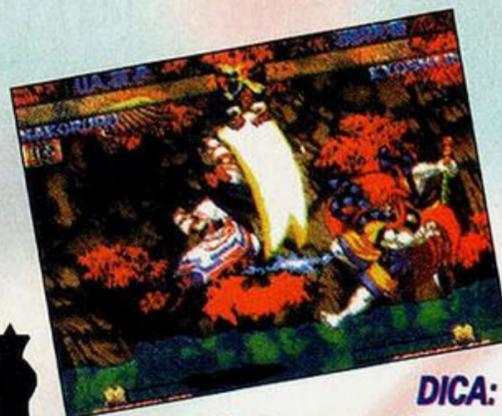
forma. Ainda estão na parada Haohmaru, Nakoruru, Hanzo, Galford, Kyoshiro, Ukyo, Genjurou e Amakusa (chefe de **Samurai I**).

LUTADORES EM MÚLTIPLAS VERSÕES

Entre os novos, estão o neto de Nicotin, Gaira, e a irmã de Nakoruru, Rimururu, além de dois desconhecidos. Achou pouco, cara? Então multiplique esse pessoal por dois. Por quê? Explico. Existe, por exemplo, a Nakoruru normal, que usa a água durante o combate, e



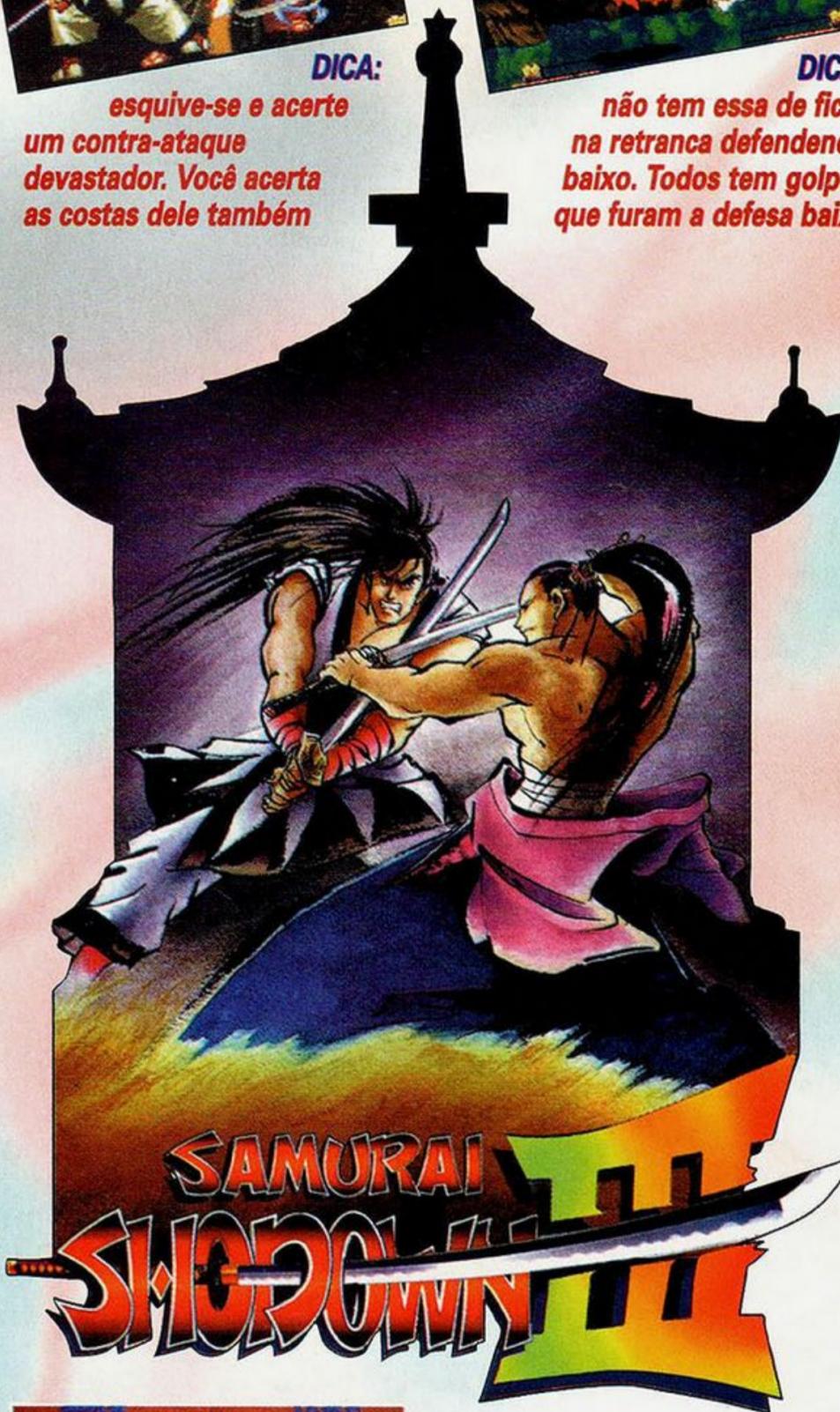
DICA: esquive-se e acerte um contra-ataque devastador. Você acerta as costas dele também



DICA: não tem essa de ficar na retranca defendendo baixo. Todos tem golpes que furam a defesa baixa



São 12 samurais no game, cada um com dois tipos. Na verdade, você pode escolher entre 24 guerreiros



Olha o novato Gaira tomando um couro de Kyoshiro, com visual completamente novo. Os golpes de espada continuam arrancando aquele talo de vida



Amakusa virou controlável em *Samurai Shodown III*. Mas Ukyo não está nem aí com ele. Afinal ele já derrotou Amakusa uma vez



Mais um novato na parada. Nakoruru que se cuide, pois o que esse cara mais gosta de fazer é separar a cabeça do resto do corpo

a Nakoruru chaos, que usa um lobo. As características e os golpes mudam radical! Os lutadores se enfrentam em três tipos de luta: expert (barra de fúria no máximo e permanente, nada de defesa), advanced (defesa normal) e beginner (defesa automática). Não acabou. Há novos movimentos. Você pode se esquivar, encher a barra de fúria por conta própria ou acabar com a defesa adversária. Ufa! Acabou. Quase... Na próxima edição, traremos todos os golpes. *fim*



SAMURAI SHODOWN III

5.0

NEO GEO

SNK

282 Mega - 12 Lutadores

2 jogadores simultâneos

Luta - Memory Card

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



SUPER MARIO RPG



NOVO MARIO ENTRA EM AÇÃO

A Supergamepower de janeiro traz **Super Mario RPG**. Pela primeira vez, depois de 10 anos, o personagem brilha neste gênero de jogo alucinando na Supergamepower.

Na seção **GOLPE FINAL** você vai aprender todos os golpes de **Samurai Shodown III**; é porrada pra dar e vender!

O Saturn não fica de fora na Supergamepower: confira o **SIM City 2000**, o simulador que conquistou adeptos nos PCs, agora nos consoles de 32 bits.

O mundo das corridas dá a bandeirada para **Need for Speed**: você vai tirar "rachas" arrepiantes no seu PC, pilotando um Lamborghini, uma Ferrari ou outros carrões. E aí? Tremeu na base? Isso é só o começo, confira em janeiro as outras surpresas que a Supergamepower reservou pra você!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO DE SUPERGAMEPOWER.

Peça as últimas pelo telefone: (011) 810-6800 ou escreva para Cx. Postal 2505-Dinap S/A.
Se preferir, reserve com o seu jornaleiro

EDIÇÃO 20 Yoshi's Island (Snes); Mask (Snes); Demolition Man (Snes); Swat Cats (Snes); Earthworm Jim 2 (Mega); Vectorman (Mega); Batman Forever (Mega); Virtua Fighters (32X); Space Hulk (3DO); Night Striker (P.Station); Street Fighter Real Battle on Film (P.Station); ESPN Extreme Games (P.Station); Shinobi Le gions (Saturn); Marvel Super Heroes (Arcade); Pulstar (Neo Geo); Sim Tower (PC)

EDIÇÃO 19 Castlevania X (Snes) Dragon-The Bruce Lee Story (Mega); Chrono Trigger (Snes); Sega Rally (Arcade); Keio (Sega CD); Doom (Snes); Demolition Man (Mega); BlackThorne (32 X); Wing Commander 3 (3DO); Rayman (Jaguar); Arc The Lad (P.Station); Bug! (Saturn); Killer Instinct (Snes); Panzer Dragoon (Saturn) e Ace Combat (P.Station)

EDIÇÃO 18 Mortal Kombat 3 (Arcade); Primal Rage (Snes/Mega); Killer Instinct (Snes); Wonder Project (Snes); Weapon Lord (Snes/Mega); Boogerman (Mega); Power Drive Rally (Jaguar) Syndicate (3DO); Mobile Suit Gundam (P.Station); Last Gladiators (Saturn); Street Fighter Zero (Arcade); Road Rash (Master); The King of Fighters 95 (Neo Geo); Comix Zone (Mega)

EDIÇÃO 17 Front Mission (Snes); Super Bombliss (Snes); The Adventures of Batman & Robin (Snes/Mega); Comix Zone (Mega); Desert Demolition (Mega); Fatal Fury Special (Sega CD); Hell (3DO); Gran Chaser (Saturn); Jumping Flash (P. Station); World Heroes Perfect (Neo Geo)

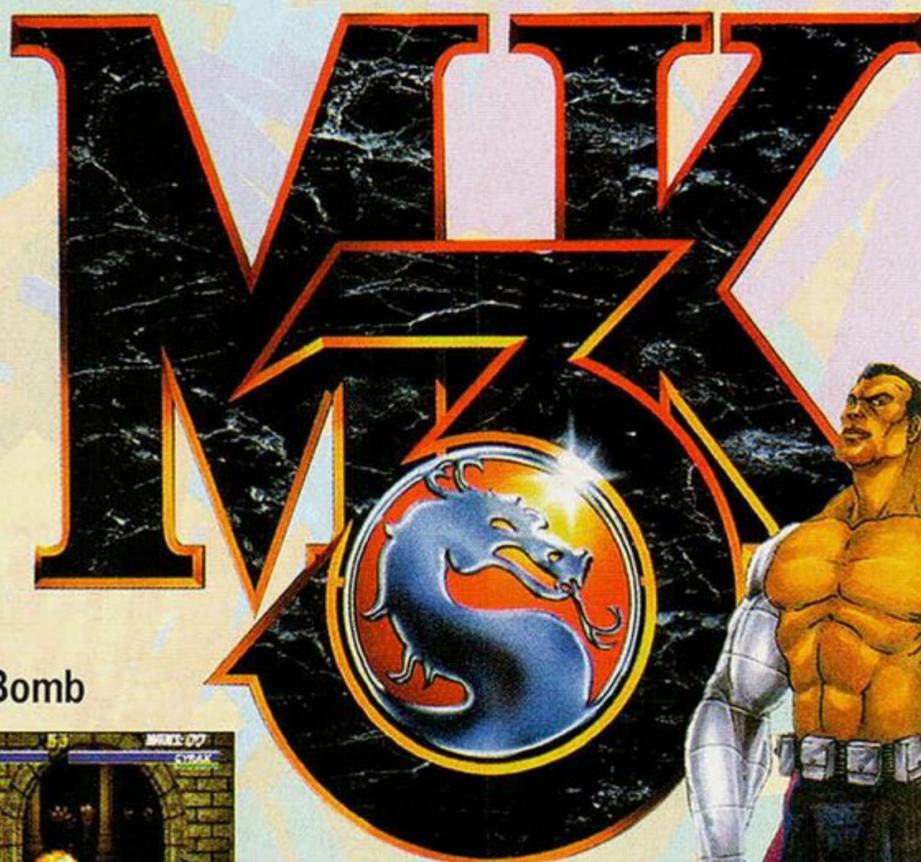
EDIÇÃO 16 Captain Commando (Snes); Crusader of Centy (Mega); Astal (Saturn); Gunners' Heaven (P.Station); Mortal Kombat 3 (Arcade); Street Fighter - The Movie (Arcade); Spider Man (Mega); MegaMan 7 (Snes); Immercenary (3DO); Judge Dredd (Mega)

EDIÇÃO 15 Art of Fighting 2 (Snes); Super Tetris 3 (Snes); Shining Force CD (Sega CD); Gex (3DO); Chaotix (32 X); Killeak The Blood (P.Station); Panzer Dragon (Saturn) Savage Reign (Neo Geo); Tekken (P.Station); Myst (3DO)

Golpe Final

Chega de pegar fila nos fliperamas da vida. Aí vão os golpes especiais e fatais de Mortal Kombat 3 para SNes, Mega e PlayStation

Baby Betinho



SPECIAL MOVES CYRAX

Far Bomb



Segure CB, →→ e CA

Teleport



→↓BL

Air Throw



↓→ BL. De perto, (←SB) ou (→SB), com o Obs: o oponente deve estar no ar

Close Bomb



Segure CB, ←← e CA

Green Net



←← CB

SPECIAL MOVES JAX

Single Missile



←→SA

Double Missile



→→←←SA

Bionic Rush



→→CA

Gotcha Grab



→→SB

Ground Slam



(c) CB e solte

Back Breaker



No ar, segure BL

SPECIAL MOVES KABAL

Fireball



←←SA (este golpe só é possível no ar)

Web Spin



←→CB

Ground Saw



←←← RN

Continua

ANIMALIZE COM OS FATAIS DA GALERA

CYRAX

Helicopter

↓↓↑↓SA

Pit

RN, BL e RN

Animality

De perto, ↑↑↓↓

Friendship

RN, RN, RN e ↑

JAX

Stomp

De longe, RN, BL, RN, RN, CB

Friendship

CB, RN, RN e CB

Babality

↓↓↓CB

KABAL

Head Inflation

↓↓↔BL (distância de meia tela)

Face of Death

De perto, RN, BL, BL, BL, CA

Pit

BL, BL, BL e CA

Animality

De perto, segure SA, →→↓→ e solte SA

Babality

RN, RN, CB

KANO

Skull Rip

De perto, segure SB,

→↓↓→ e solte SB

Friendship

CB, RN, RN, CA

KUNG LAO

Death Spin

De longe, (RN BL), (RN BL) e ↓

Animality

De perto, RN, RN, RN, RN e BL

NIGHTWOLF

Lightning Axe

←←↓SA (distância de meia tela)

Animality

Distância de rasteira, ↓↓↑

Friendship

RN, RN, RN, RN e ↓

Skin Rip

De perto, segure CA, →←→→

Pit

De perto, ↓→↓→

Animality

RN, BL, BL, BL, BL

Babality

↓↓↓←CA

LIU KANG

Flame Engulf

→→↓↓CB

Mortal Drop

↑↓↑↑ e (RN BL)

Animality

Na distância da rasteira, ↓↓↑

Babality

↓↓↓CA

Friendship

RN, RN, RN, RN e ↓

SINDEL

Death Scream

De perto, RN, RN, BL, BL, (RN BL)

Hair of Death

Distância de rasteira, RN, RN, BL, RN, BL

Pit

↓↓↓↓SB

Babality

RN, RN, RN ↑

Friendship

RN, RN, RN, RN, RN e ↑

SEKTOR

Flamethrower

→→→← e BL (distância de meia tela)

Pit

↓↓↓RN

Animality

De perto, →→↓↑

Friendship

RN, RN, RN, RN e ↓

SHEEVA

Skin Rip

De perto, segure CA, →←→→

Pit

De perto, ↓→↓→

Animality

RN, BL, BL, BL, BL

Babality

↓↓↓←CA

SONYA

Pit

→→↓ SA

STRYKER

Explode

De perto, ↓→↓→BL

Shocker

De longe, →→→ CB

Animality

Distância de rasteira, RN, RN, RN, RN, BL

SUB-ZERO

Ice Breaker

De perto, BL, BL, RN, BL, RN

Animality

De perto, ↑→↑↑

Babality

↓←← CA

Friendship

CB, RN, RN e ↑

SHANG TSUNG

Spikes

De perto, segure SB, ↓→→↓ e solte SB

Babality

RN, RN, RN e CB

Friendship

CB, RN, RN e ↓

COMANDOS ESPECIAIS E FATAIS

SA- soco alto

SB- soco baixo

CA- chute alto

CB- chute baixo

BL- bloqueio

RN- corrida

(c)- carregar o primeiro comando indicado por 2 segundos

(!)- acionar ao mesmo tempo os comandos entre parênteses

Golpe Final



SPECIAL MOVES

KANO

Spinning Ball



(c) CB e solte

Blade Toss



↓↙← SA

Blade Swipe



↓↘→ SA

Grab and Shake



←↙↘→ SB

Air Throw



Segure BL no ar

SPECIAL MOVES

KUNG LAO

Hat Throw



↔ SB

Teleport



↓↑ (golpeie logo em seguida)

Spinning Shield



→↘→ RN

Air Diving Kick



(↓ CA) no ar

SPECIAL MOVES

NIGHTWOLF

Arrow Attack



↓↙← SB

Hatchet Uppercut



↓↘→ SA

Shadow Charge



→↘→ CB

Chest Reflect



←↙ CA (este golpe reflete os projéteis)

SPECIAL MOVES

LIU KANG

Air Fireball



→↘ SA
(no ar)

High Fireball



→↘ SA

Low Fireball



→↘ SB

Flying Kick



→↘ CA

Bicycle Kick



(c) CB e solte

SPECIAL MOVES

SINDEL

Wave Scream



→↘↘ SA

Float



←↙↘ CA

Fireball



→↘ SB

Air Fireball



↓↘ SB enquanto pula

Floating Fireball



↓↘ SB enquanto flutua



SPECIAL MOVES
SEKTOR

Missile



→→ SB

Seeking Missile



↓← SA

Teleport Uppercut



→→ CB

SPECIAL MOVES
SHANG TSUNG

Fireball



←← SA

Multiple Fireballs



←← SA (2 bolas)
←←→ SA (3 bolas)

Ground Fireballs



→→←← CB



SPECIAL MOVES
SONYA

Ring Toss



↓↘ SB

Teleport Punch



→← SA

Rising Bike Kick



←← (↓CA)

Leg Throw



(↓SB BL)

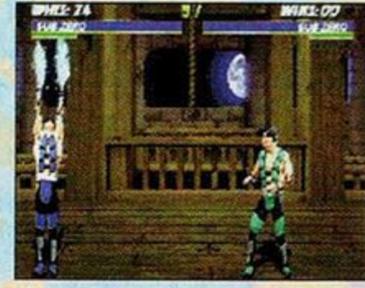
SPECIAL MOVES
SUB ZERO

Low Ice



↓↘ SB

Ice Shower



↓↘ SA. ↓↘← SA (de perto) e ↓←→ SA (de longe)

Ice Clone



↓← SB

Slide



(←SB BL CB)

SPECIAL MOVES
STRIKER

Rushing Throw



→→ CA

Baton Takedown



→← SB

Low Grenade



↓← SB

High Grenade



↓← SA

SPECIAL MOVES
SHEEVA

Teleport Stomp



↓↑

Ground Stomp



←← CA

Fireball



↓↘ SA



ESPORTE TOTAL

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

SATURN



BLAZING TORNADO

■ A hora e a vez de detonar quem pinta na sua frente

A porrada rola solta em **Blazing Tornado**. Você tem a rara oportunidade de participar de uma luta livre sem correr o risco de chegar todo quebrado em casa. E esse é o único aspecto que



DICA: cuidado com esse lutador. Ele corta seu rosto e suga muito a sua energia



DICA: quando seu adversário estiver caído, suba nas cordas e salte sobre ele

não corresponde à realidade. Quer dizer, você pode aplicar chaves, dar golpes baixos e, quando o adversário está no chão, pular das cordas para as costas do inimigo. Nada de perder a classe: se for atirado para fora do ringue, pegue as garrafas que estão nas mesas do público e quebre-as na cabeça do adversário. Vale tudo!



DICA: você pode escolher fazer um jogo entre os times dos lutadores

P.STATION

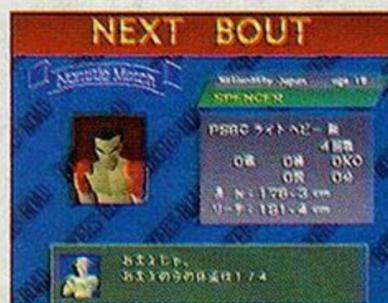
BOXER'S ROAD

■ Acerte seu peso e solte o braço no primeiro boxe do PS

Esqueça a escola, a arrumação do quarto, o cachorro etc. Agora você é um lutador de boxe. Não se acomode, no primeiro game de boxe para PStation você tem de começar do zero. Os caras usaram e abusaram dos polígonos e da

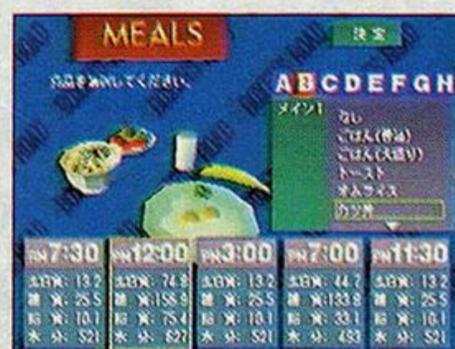


DICA: antes de fazer uma luta oficial, mantenha o peso na média para não ser desclassificado



DICA: virou profissional? Faça suas apostas e ouça os conselhos do técnico

BOXER'S ROAD



DICA: fique ligado na dieta que você tem de fazer antes de virar profissional, cuide do peso

renderização e, apesar de um pouco lento, o jogo é prá lá de real. Mas o melhor do game é que você pode controlar a alimentação e os exercícios do lutador. Esqueça o que você come em casa depois de bater aquele futiba. Aqui o lance é se preparar para muita pancada. Por isso, não adianta ficar só naquela comidinha de peso mosca!



DICA: o cruzado é o melhor golpe para fazer o adversário beijar a lona

BLAZING TORNADO HUMAN

3.5

CD	Luta livre				
2 Jogadores					
Gráfico	■	■	■	■	■
Som	■	■	■	■	■
Controle	■	■	■	■	■
Fun Factor	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5

BOXER'S ROAD NEW INTERACTIVE

3.8

CD	Boxe				
1 a 2 Jogadores	Continue				
Gráfico	■	■	■	■	■
Som	■	■	■	■	■
Controle	■	■	■	■	■
Fun Factor	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5

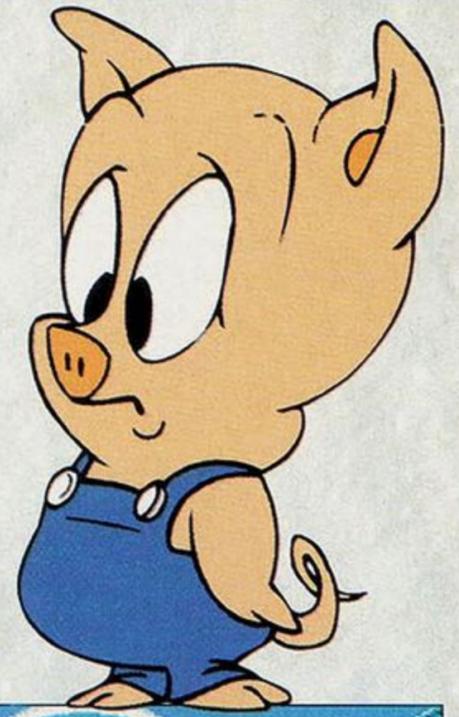
TINY TOON

■ Prepare-se para ser o campeão do arremesso de sorvete

A Konami ataca de **Tiny Toon** novamente. Dessa vez a galera do desenho animado tem de treinar muito para enfrentar um supercampeonato poliesportivo. E tem todo tipo de prova, algumas nada comuns: arremesso de sorvete, levantamento de peso, arremesso de peso (cuidado pra não acertar a torcida), ski na neve, salto



DICA: a primeira prova é o lançamento de sorvete (botão A). Só não pode acertar nas miras com um X vermelho



com vara etc. Está fácil? Então mude o nível de dificuldade para participar de outras provas. Você pode jogar com Perninha, Lilica, Plucky ou Roy. Em cada prova você tem de atingir um índice mínimo para conseguir se qualificar. Caso você não consiga, será desclassificado. Os gráficos estão cheios de cores vivas e são muito bons. O som está demais: tudo muito divertido e de acordo

DICA: o arremesso de peso é complicado. Aperte rápido o botão A e gire o peso com o direcional para cima. Escolha o ângulo dentro do círculo amarelo (no alto, 'a esq.)



com os jogos. É só ter calma e sacar o estilo de cada prova antes de começá-las. O resto é manha!



DICA: nessa prova, pegue impulso no elástico com o botão A várias vezes e ponha para frente. Ao chegar no fim da pista, ponha para trás para breca e não cair



Na apresentação das regras, aperte X para ver quais botões você deverá usar

DICA: pegue o maior número de itens que o avião soltar ...



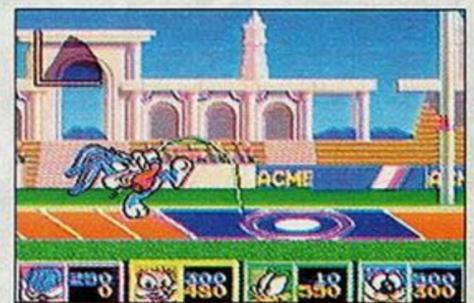
DICA: na corrida com obstáculos, vá com o X e pule com o A pegando o maior número possível de itens



DICA: no levantamento de peso, aperte A até o círculo ficar bem amarelo. Direcione bem devagar para cima e repita a operação até jogar o halteres para o ar



... e aterrisse sobre a casa de Max. Para não passar batido por ela, breque logo que começar a segunda fase



DICA: no salto com vara, pule e logo depois pegue muitas estrelas para se qualificar

TINY TOON KONAMI		4.2				
16 Mega	Vários esportes					
2 Jogadores	Continue					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

ESPORTE TOTAL

P.STATION

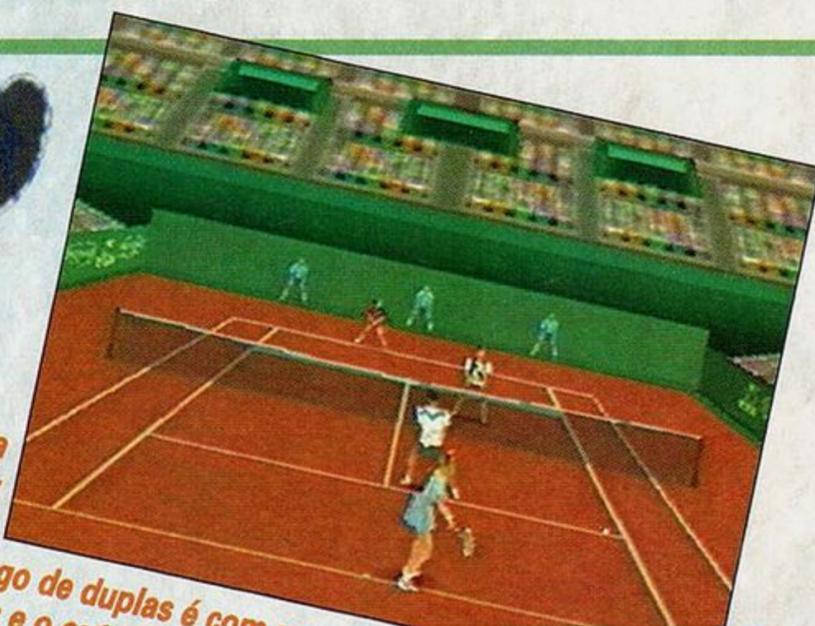
POWER SERVE 3D TENNIS

Aces, smashes e roupas de grife no tênis do P.Station

Agora é para valer! **Power Serve 3D Tennis** volta às páginas de **SGP** para mostrar que é um jogo de tênis e não de corrida. No primeiro jogo da Ocean para PStation, os caras não deram folga para o console e abusaram de suas melhores características, desde os ângulos de visão até os gráficos diferenciados. O ponto negativo fica por conta da velocidade do jogo, muito lento. Resposta de saque, só quando ele vem na sua direção. Você pode escolher entre oito tenistas superprofissionais. Cada um dos feras tem sua própria técnica e maneira de jogar. Mas isso não é nada. Cada jogador tem sua roupa exclusiva, marca registrada e raquete. Prepare o seu saque!



DICA: a melhor posição para o jogo de duplas é com um atrás e o outro junto à rede



As raquetes de cabeça larga fazem sucesso aqui também



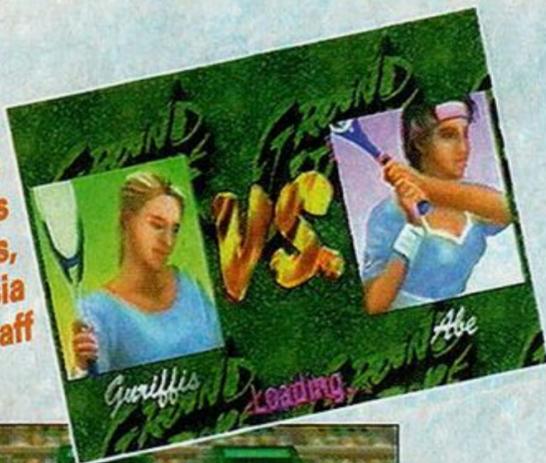
Jogando na parte de cima da quadra, os comandos ficam invertidos



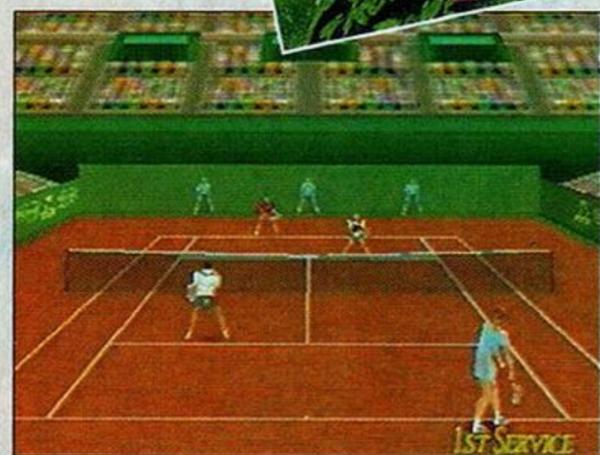
Siga a regra do jogo real. Nas duplas só pode receber quem está no fundo

Pisada na bola feia na edição 20. Power Serve 3D Tennis veio com as fotos em tamanho errado e... de outro jogo! Aqui está a matéria para corrigir nosso erro. Mil desculpas, galera!

Você pode jogar com grandes feras do tênis, como a sócia de Graff



DICA: sacando dos cantos da quadra dá para direcionar melhor o seu serviço



DICA: o tipo de piso da quadra que você escolher é que vai determinar a dificuldade do jogo



DICA: são várias opções de visão de jogo. Use os botões de trás para selecioná-las



POWER SERVE 3D OCEAN

3.8

CD		Tênis				
2 Jogadores						
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

FIFA SOCCER '96



DICA: se estiver jogando com os Estados Unidos, use o 4-2-4 e os lançamentos longos

Role a bola em jogos e treinos na nova versão de Fifa

Quando **Fifa Soccer** chegou ao mercado, há três anos, tornou-se modelo para todos os outros simuladores de futebol. A última edição da série não é diferente. **Fifa Soccer '96** é mais rápido e muito mais real. Como o futebol moderno. O game ganhou novas opções. Agora são 12

ligas internacionais, mais de 100 times e 3.000 jogadores reais, com seus nomes e ficha técnica. O grande motivo de crítica ao jogo acabou: **Fifa 96** chega com modo **Pratice**, um bom lugar para os iniciantes treinarem seus chutes e lançamentos. Se você já é fera, esqueça o modo **Pratice** e mande bala, ou melhor bola, no modo **Expert**. Não é só isso. **FIFA Soccer '96** tem dois modos de



jogo: profissional e júnior. Os gráficos do game melhoraram bastante, principalmente o desenho dos jogadores. A animação está mais realista que nunca e até o estádio ganhou novo visual. O som é a maior diferença entre o SNes e o Mega. E está bem melhor no Mega. A torcida

canta, grita e vai à loucura quando rola um gol. Ficou com vontade? Então levante do banco e comece já o aquecimento. Assim, você não corre o risco de ficar de fora de nenhum lance desse futebol de campeão!



DICA: para despachar a bola de sua área, use o botão C



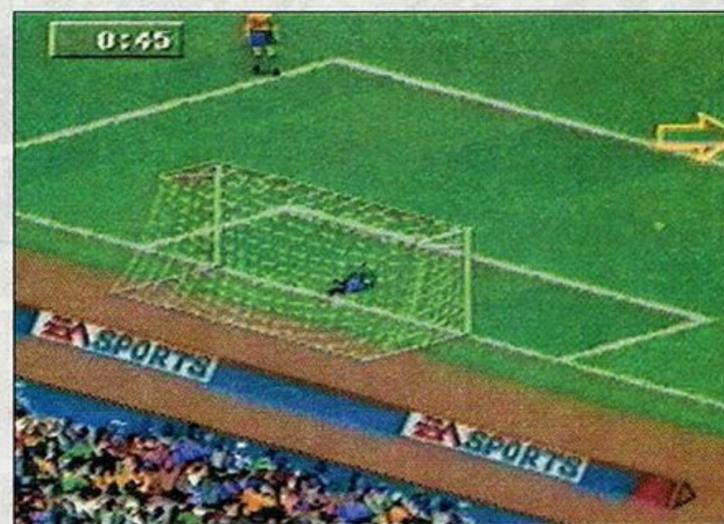
DICA: nos escanteios, com a bola no ar, aperte C rápido



DICA: se você não for muito fera no game, jogue com o goleiro automático



DICA: cuidado com os carrinhos, em geral você acaba fazendo falta (ou levando)



DICA: deixe os atacantes chutarem, os outros jogadores não são muito do ramo

FIFA SOCCER '96		4.5				
E. A. SPORTS (MEGA)						
16 Mega	Futebol					
4 Jogadores	Passwords					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

FIFA SOCCER '96		4.0				
E. A. SPORTS (SNES)						
16 Mega	Futebol					
4 Jogadores	Passwords					
Gráfico						
Som						
Controle						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5

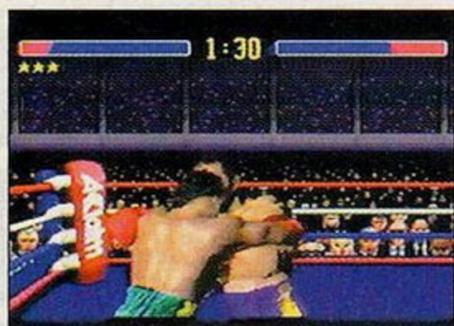
ESPORTE TOTAL

SNES

FOREMAN FOR REAL

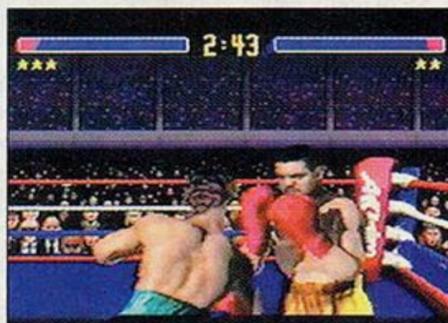
■ **Prepare-se para encarar um desafio de verdade**

Você é um principiante no boxe e seu maior sonho é lutar com os grandes profissionais do esporte? **Foreman for Real** é uma boa oportunidade para isso. O



DICA: se tiver problemas, não tenha medo de apelar para o clinch (L + R apertados)

campeão, que já figurou no Mega e no SNes, volta à cena. Mas vamos com calma! Não espere ligar seu SNes e dar de cara com George Foreman prontinho para a briga. Você tem de ralar muito para alcançar o campeão. Afinal de contas, não é todo dia que se tem a honra de lutar com um dos maiores nomes da história do boxe. Você pode escolher entre os modos Exhibition, Career e Tournament. O lance é competir até virar



DICA: utilize jabs e uppercuts em sequência para ter um bom desempenho

profissional e detonar todos os adversários para enfrentar Foreman. Só falta a Nintendo tirar dos seus arquivos um boxe animal com Mike Tyson, agora que



DICA: aperte Start e escolha o display para ver onde você foi mais atingido

ele voltou aos ringues. Só esperamos que os jogos tenham mais tempo de duração que as lutas das feras dos ringues.

FOREMAN FOR REAL		ACCLAIM					3.2
16 Mega	Boxe						
4 Jogadores simult.	Passwords						
Gráfico							
Som							
Controle							
Fun Factor							
		1	2	3	4	5	

PLAYSTATION

NBA JAM T.E.

■ **Basquete sai do arcade e derrapa em nova versão**

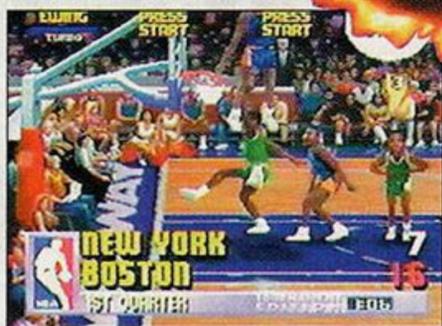
Nova versão de **NBA Jam T. E.** Dessa vez o game traz do arcade tudo o que tem direito para sua chegada no PStation. Mas a bola não está assim tão cheia... Os gráficos fazem boa figura. Já a definição de alguns elementos, como o rosto dos jogadores, perde feio para a versão do arcade. Muitas vezes a cabeça do jogador parece não estar encaixada no corpo. Os efeitos sonoros só merecem elogios. Apenas as vozes parecem um pouco roucas. O jogo está mais difícil. Mesmo os níveis de



DICA: No início do game, há algumas dicas para você saber como pegar a manha do jogo. Aproveite



DICA: há uma animação para cada enterrada, variando conforme a sua posição em relação à cesta



DICA: quando estiver sendo apertado pelo adversário, use o toco para brear os ataques



DICA: Esse é um basquete da pesada: vale tudo, até dar porrada para tirar a bola do adversário

menor dificuldade podem fazer você sentar na arquibancada e chorar. Vale a pena alugar e dar uma olhada antes de gastar uma grana no CD.



DICA: com o turbo ativado, as bolas saem pegando fogo e evitam tocos

NBA JAM T. E.		ACCLAIM					2.8
CD	Basquete						
4 Jogadores simult.	Bateria						
Gráfico							
Som							
Controle							
Fun Factor							
		1	2	3	4	5	

3DO



WORLD CUP SPECIAL

3DO ganha seu segundo game de futiba

A bola está rolando no 3DO. **World Cup Special** traz as principais seleções do mundo (38 no total) para o segundo game de futebol do console da Panasonic. Você pode disputar a taça nos modos League, Championship ou Friendly (amistoso). Agora,

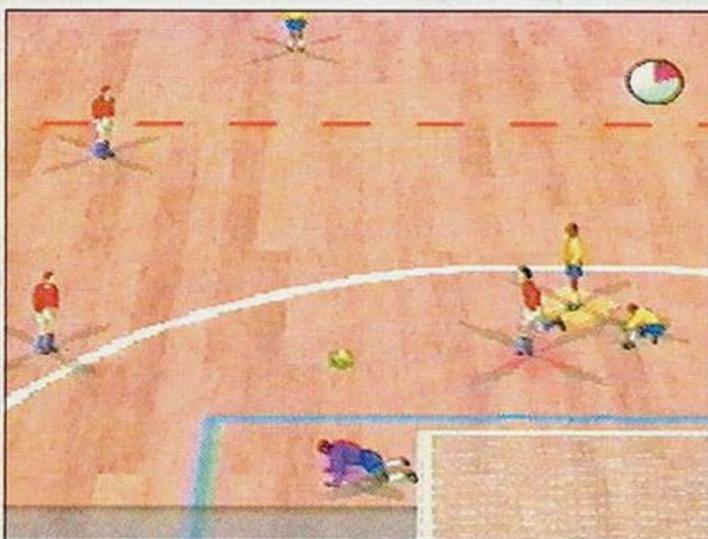


O replay tem quatro ângulos diferentes

se o seu negócio não é grama, não se preocupe: você pode enfrentar os adversários no campo ou em uma quadra de futebol de salão

(que mais parece uma quadra de handbol). Seus únicos obstáculos, além da defesa, são a jogabilidade e a lentidão do jogo. Parece a seleção do Parreira depois de fazer o primeiro gol. Pára tudo. Mas se, mesmo assim, o gol sair, não deixe de conferir o replay em até quatro ângulos diferentes. Não esqueça a comemoração também, é claro.

Se o seu desempenho nos gramados não é dos melhores, tente uma quadra de futebol de salão



DICA: segure o botão até encher a barra para ficar com um chute poderoso



DICA: quando tiver um lateral a favor no ataque, tente mandar no meio da área, é meio gol

WORLD CUP SPECIAL
COCO NUTS

3.2

CD	Futebol				
2 Jogadores simult.	Bateria				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
		1	2	3	4 5

MAIS

+ PÁGINAS QUE AS OUTRAS

+ DICAS QUE AS OUTRAS

+ NOVIDADES QUE AS OUTRAS

+ GAMES QUE AS OUTRAS

Seja mais fera que os outros. Continue com a maior revista de games do país.

SUPER GAMEPOWER



SUPER GP DICAS

Se Killer Instinct já é animal com a velocidade normal, turbinado então nem se fala. Aprenda aqui como fazer. Mas não é só: tem também uma seleção especial de dicas de MK 3 para SNes e PlayStation

SNES

KILLER INSTINCT

TURBO MODE



Comece um jogo para um jogador e escolha seu lutador. Na tela Vs., segure ← e aperte os 3 botões de soco ao mesmo tempo. Um som de soco indica que a velocidade dobrou.

FASE SECRETA



Numa partida para 2 jogadores, cada um deve manter o cursor no lutador. Segure ↓ e aperte chute médio. A luta vai ser nas alturas e você vai poder derrubar seu oponente lá de cima.

JOGUE COM EYEDOL



Em uma luta para um ou dois jogadores, escolha Cinder. Na tela Vs., aperte e segure →. Continue segurando e aperte soco fraco, chute fraco, soco forte, Chute médio e soco médio. Uma voz diz "Eyedol". Lute com ele

SNES

MECHWARRIOR 3050

MUNIÇÃO ILIMITADA



Para ter tiros ilimitados, digite a password: M1ROG3

3DO

BALLZ: THE DIRECTO'S CUT

TEMPO INFINITO, SHRINK BALL SIZES, PERSONAGENS EM PRETO E BRANCO E OUTROS TOQUES DE ARREPIAR



Faça esses truques a qualquer hora do jogo:

Translucent balls: B, A, ←← B, ↖→ B, A, ←←

Huge balls: ← A, → ↓, B, A, ←←

Tempo Infinito: B, A, ←← B, ← A, B, ← A, B, ← A

Shrink ball sizes: B, A, ←←→ A, ↓ A, →←↑←↑

Seu personagem em preto e branco: B, A, ←←↓→ A, B, B, A, ←←

Oponente em preto e branco: B, A, ←←, B, ← A, C, B, A, ←←↑

SEGA CD

EARTHWORM JIM: SPECIAL EDITION

9 MÍSSEIS



Pause o jogo em qualquer momento. Rapidamente, segure → e aperte A. Solte → e aperte A, A, B, A, C, B, A. Despause o jogo e você vai ter os mísseis.

MEGA

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

ESCOLHA A FASE E RECARREGUE SUA ENERGIA

Na tela do logo da Sega, aperte ao mesmo tempo A e B no controle 1 e B e C no controle 2. Você vai ouvir um uivo. Comece o jogo e pause. Aperte A e um menu vai aparecer.



Agora você pode recarregar sua energia e escolher a fase para jogar.

3DO

GEX

INVENCIBILIDADE, LIGHTNING, SUPERPULO, CUSPIR FOGO E GELO



Digite os seguintes códigos com o jogo pausado:

Invencibilidade:

Segure o botão R e aperte ← C ↓ ↑ ↑ C ↔ A →

Lightning:

Segure o botão R e aperte ← C ↓ → → ←

Superpulo:

Segure o botão R e aperte ← C ↓ → ↑ B B → →

Cuspir fogo:

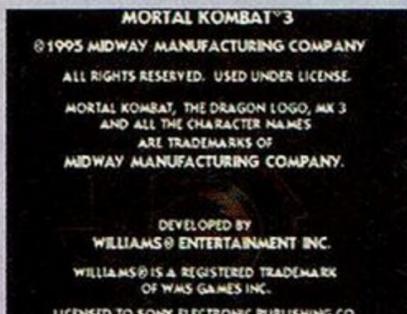
Segure o botão R e aperte C ↓ → → ↓ B A ← ← ↓

Cuspir gelo:

Segure o botão R e aperte ← C ↓ B ← ↑ → B A ← ← ↓

P.STATION

CÓDIGOS DE KOMBATE



MORTAL KOMBAT 3

Digite os seguintes códigos na tela Versus no modo para 2 jogadores:



Combos desativados



Especiais desativados



O player 2 começa com meia barra de energia



Barras de energia recarregam com o tempo



Super Run Jumps



O player 1 começa com meia energia



Os 2 jogadores começam com meia barra de energia



Super Endurance



Real Kombat

JOGUE COMO SMOKE



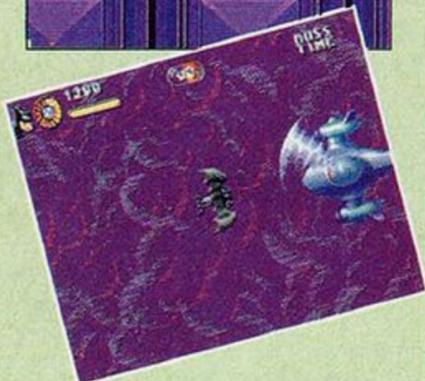
Na tela de Mortal Kombat copyright, faça: no controle 1, segure o botão R1 e aperte → ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑. Isto o levará a tela em que você vai poder digitar o código. No controle 1, aperte o botão R1 uma vez, o botão do triângulo 6 vezes, o botão do círculo 9 vezes e o botão do X, 6 vezes. Agora você vai poder jogar com Smoke.

SUPER GP DICAS

MEGA

BATMAN AND ROBIN

MUDE DE FASE



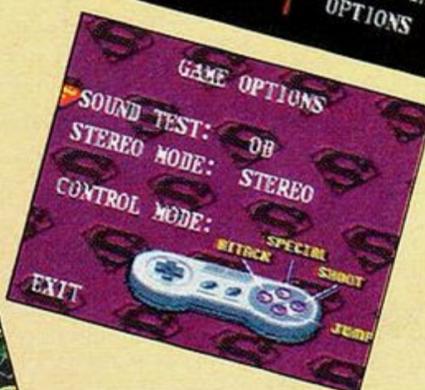
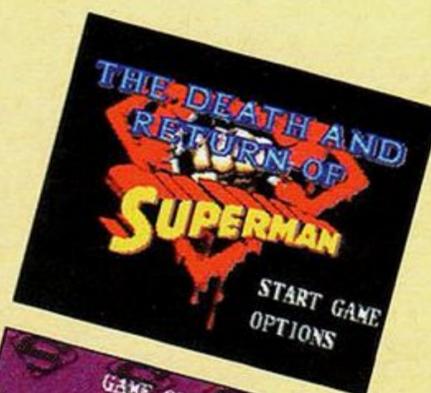
Comece o jogo e pause. Em seguida, aperte B A ↓ B A ↓ ← ↑ C. Você vai passar automaticamente para a próxima fase.

SNES

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

ATAQUES ESPECIAIS, 9 VIDAS, PULAR DE FASE E ENCHER A ENERGIA

Antes de começar uma nova partida, entre no sound test na opção menu. Ponha pra rolar os sons na seguinte ordem: OB, 29, 2C e 05. Comece o jogo e aperte simultaneamente



A, B, X e Y a qualquer hora durante a partida para encher sua energia e ganhar 5 ataques especiais. Para pular de fase, aperte A, B, X, Y e Select em qualquer momento do jogo.

SATURN

DAYTONA USA

CORRENDO SEM RODAS

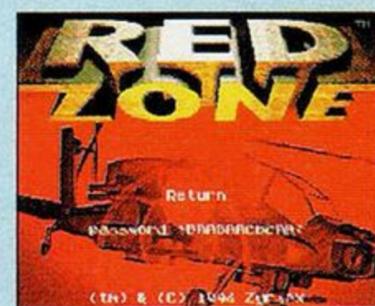


Comece uma corrida e entre no pit stop. Antes de sua equipe trocar os pneus, aperte A, B, C e Start ao mesmo tempo. O jogo vai recomeçar. Agora, na demo, o seu carro vai estar sem rodas.

MEGA

RED ZONE

PASSWORD DE INVENCIBILIDADE



Digite o seguinte password e você vai começar invencível no level 3: B A A B A A C B C A A

SEGA CD

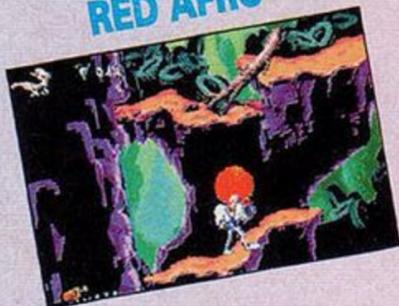
EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

PERSONAGENS ESPECIAIS

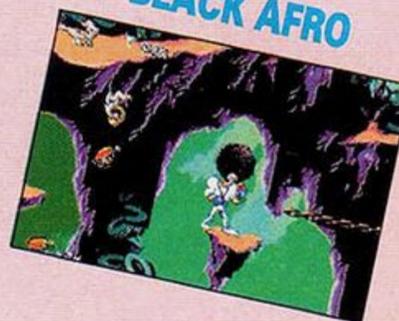
Pause o jogo e aperte os botões para os seguintes personagens:

- Red Afro - C A A A A A B C
- Groucho Marx - A A A A A A B C
- Black Afro - B A A A A A B C
- Antennae - B C A A A A B C

RED AFRO



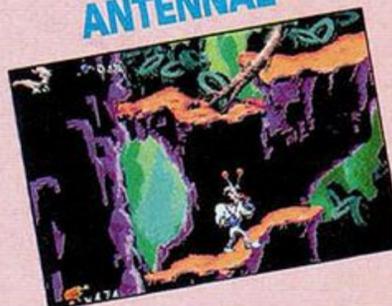
BLACK AFRO



GROUCHO MARX



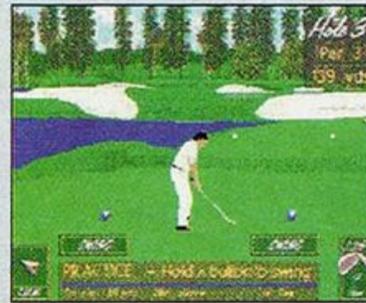
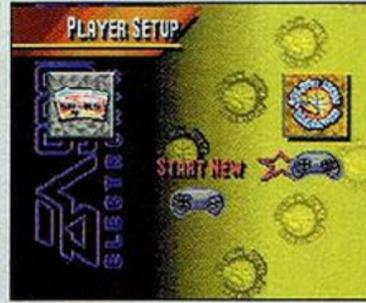
ANTENNAE



MEGA

NBA LIVE 95

DETONE NO GOLFE



Vá no Exhibition Mode e escolha seu time. Na tela Player Setup, leve o cursor para qualquer time e aperte para cima até aparecer a opção "Start New". Aperte Start e digite o seguinte nome: REFLOG. Aperte Start novamente e você vai poder jogar golfe.

SNES

**ROCKO'S MODERN LIFE
SPUNKY'S DANGEROUS DAYS**

BRINQUE COM O OSSO DO CACHORRO

Na tela do osso de cachorro da Nickleodeon, aperte simultaneamente os botões X e Y para deixar o osso fino e esticado. Apertando



os botões A e B ao mesmo tempo, o osso vai ficar pequeno e grosso. Consulte o seu cachorro e veja o que é melhor para o paladar dele!

JOGUE PRA GANHAR

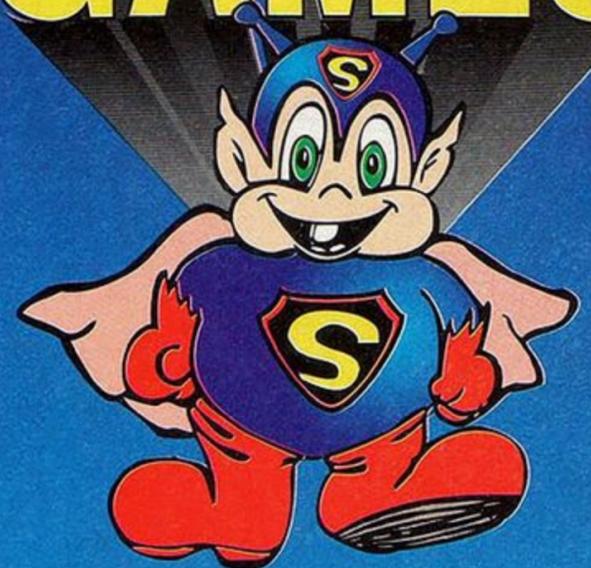
• APARELHOS • CARTUCHOS • ACESSÓRIOS

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

NO ATACADO OU VAREJO, VOCÊ SEMPRE VAI GANHAR.

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

STILL GAMES



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

SUPER GP DICAS



TOURNAMENT MODE E RANDOM SELECT

Na tela Start/Options, ponha o cursor perto do Start. Segure ao mesmo tempo os botões L e R e aperte Start. Você pode entrar num campeonato com 2 jogadores no mesmo time. Para o random-fighter select, segure ↑ e aperte Start na tela fighter select.



SNES

MORTAL KOMBAT 3



JOGUE COM SMOKE; ULTIMATE TOURNAMENT MODE

Para **jogar com Smoke**, aperte os seguintes botões nas três primeiras telas de apresentação:

Aperte e segure juntos ← e A (tela de créditos)

Aperte e segure juntos → e B (logo da Williams)

Aperte e segure juntos X e Y (tela preta com a frase "There is no..."). Agora você pode jogar com Smoke

Ultimate Tournament : trata-se de um torneio em que os lutadores são escolhidos fora de ordem, incluindo Smoke! Comece um jogo normal para 2 jogadores. Depois, na tela de Versus, o jogador 1 deve segurar ↑ e apertar soco alto, chute baixo e soco baixo duas vezes. O jogador 2 deve segurar ↑ e apertar soco alto duas vezes, chute baixo duas vezes e soco baixo.

OS TRUQUES DE SCOTT E KOOLER



Com esses dois truques você poderá acessar vários macetes incríveis.

Scott's Stuff: na tela Start/Options, aperte X B A Y ↑←↓→↓

Kooler Stuff: na tela Start/Options, aperte Select, A B →←↓ ↓↑↑

KOOL STUFF E SOUND TEST

Kool Stuff: na tela Start/Options, aperte ↑↑↓↓↔↔ A B A. A opção Kool Stuff vai aparecer. Ela garante manhas como maximum fatality time e outras.

Sound Test: na tela Start/Options aperte A Y B X. Se tudo der certo você ouvirá o som do menu. Divirta-se, escutando as músicas e os efeitos sonoros do jogo.



P.STATION

TELA ESPECIAL DE OPTIONS

Na tela da créditos, aperte os botões quadrado, X, redondo, triangular, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Shao Kahn vai dizer: "You will never win!" Aperte ↑ quando o logo giratório de MK3 que diz "Kombat" estiver na tela. Uma interrogação aparece. Agora, entre outros truques, você pode jogar com Smoke e ter créditos infinitos.



Por Marcelo
Kamikaze

Chrono Trigger

entra para a lista de RPGs bem sucedidos da Square, ao lado de **Final Fantasy** e **Secret of Mana**. Você começa o jogo como Crono. Seu personagem terá a ajuda de Marle, Frog e Lucca para dar um jeito no vilão que andou fazendo o que não devia. O cara plantou uma semente que destruirá a humanidade em 1999.

Como bom humano, interessado na continuidade de sua espécie e, principalmente, na de sua própria vida, você vai dar uma ajuda para o pessoal. A primeira providência a tomar é arrumar as malas. O grupo viaja muito: de 65.000.000 AC a 2.300 DC. Pode parecer muito tempo, mas a viagem compensa, principalmente pelos efeitos especiais. Em cada ano e local você encontra pessoas e itens que ajudarão a chegar ao final. Desculpe, aos finais. Você pode terminar o jogo de dez formas diferentes usando o personagem construído no início da aventura. Os gráficos do jogo são os melhores, mesmo que os de **Final Fantasy** não tenham saído de sua memória. A trilha sonora é espetacular e os efeitos sonoros são cheios de detalhes. Já deu para sentir que **Chrono Trigger** reúne os melhores ingredientes dos RPGs da Square.



CHRONO
TRIGGER

5.0

SNES

SQUARE SOFT

32 Mega

1 Jogador

RPG - Bateria

GRÁFICO	1	2	3	4	5
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					



1000 AD Present

Vá para Leene Square e esbarre em Marle. Fale com ela e entregue o colar. Espere até a experiência de Lucca ser aberta ao público. Marte desaparecerá no tempo. Pegue o colar e entre na máquina.

DICA: 1. Depois de esbarrar em Marle, fale imediatamente com ela.

2. Leve o gato perdido da garotinha de volta para ela.

3. Não coma (nem verifique) a marmitta do velhinho.

4. Não tente vender o colar de Marle.

5. Não se mexa quando Marle for comprar balas. Mais tarde esses atos serão usados no julgamento de Crono.



Algo de errado acontece durante a experiência de Lucca e Marle vai parar não se sabe onde. A solução é ir atrás à moda de Star Gate



600 AD Past

Saia da Truce Canyon, atravesse a Guardiania Forest e entre na Guardiania Castle. Fale com a Princesa Leene (Marle). Continue a falar até Marle desaparecer no tempo. Desça

as escadas e encontre Lucca. Vá para a Catedral, encontre o hairpin (grampo) e lute com os monstros. Verifique o órgão. Avance pela passagem que se abriu e fale com a Princesa Leene. Derrote Yakra. De volta ao castelo fale com Frog. Vá até a sala da Princesa e reencontre Marle. Vá para Truce Canyon e abra o Portal do Tempo.



Olha aqui o grampo da princesa Leene. Depois disso você vai enfrentar alguns monstros, coisa leve, antes de pegar no pesado



Verifique aqui e encontre esse item. Você vai usá-lo depois



Contra Yakra use X Strike

CHRONO TRIGGER



Vá para Guardiania e, no julgamento de Crono, responda (lembre da dica do início):

Chancellor: Is this true? Who

actually started this whole mess?

Crono: I did. (...)

Chancellor:

Chrono, her fortune did tempt you, did it not?

Crono: No.

Chancellor: Are you sure? You really weren't tempted?

Crono: Not at all.



Se fizer tudo certo será absolvido, mas receberá uma pena de três dias de reclusão

Tente sair da prisão até que os guardas abram-na. Acerte o guarda por trás e escape.

DICA: celas que abrem só pela metade escondem itens. Num dos andares de cima há uma passagem para chegar até elas.

DICA: ataque o inimigo Blue Shield quando ele abrir a guarda.



Espera até o malandrão tirar o escudo da frente. Depois é um golpe só!

Detone Dragon Tank e tente sair do castelo. Marle vem com o grupo. Prossiga até o campo aberto da Guardiania Forest e use o Portal do Tempo.



Detone primeiro a cabeça de Dragon Tank, depois as rodas e o corpo



DICA: no Trann Done há lojas e cápsulas de recarregamento. Atravesse o Laboratório 16.

DICA: inimigos tipo hectoplasma (fantasmas) devem ser derrotados com magia (Fire Toss ou Slash).

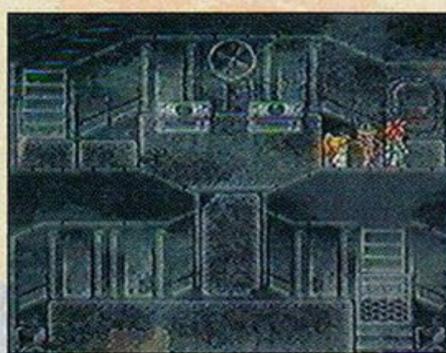


Use o tech Slash contra esses fantasmas. Golpes normais surtem pouco efeito

Vá para o Arris Done, verifique o corpo e pegue a estátua de rato. Vá para o console da direita, aperte A com R e L pressionados e abra a passagem secreta. Encontre o computador e o use. Saia do subterrâneo e vá para o Laboratório 32.



Guardian detona os "bits" primeiro. Depois o corpo



Use A com L e R para acionar o console e a passagem

DICA: se você conseguir vencer a corrida contra Johnny, irá para o outro lado.

DICA: se o seu Winning Point (WP) for maior que 1300, 1500 ou tiver os três últimos algarismos iguais, você ganha itens.

Vá para o Proto Done e conserte Robo. Siga para o Factory no elevador da direita.

DICA: password do guindaste: B, B e X, A.



Digite B, B ou X, A para acionar o guindaste e retirar os barris que impedem sua passagem

Vá até o computador central para saber a password (XABY). Volte, use o elevador da direita e siga para o laboratório. Vá ligando os computadores, quando chegar no último, insira a password e ligue o gerador. Na volta enfrente os R Series. Conserte Robo e siga.



Conserte Robo e ele virá com você nessa aventura



Fale com o velhinho. Fale com Spekkio e dê três voltas seguindo a parede em sentido horário para ganhar magias. Toda vez que aparecer um carinho novo, vá lá ganhar magias. Nem sempre você vai ganhar. Só magias fazem efeito contra Spekkio. Se você derrotá-lo, ganhará itens. Entre no Portal para Medina Village (1000 AD).



Contra R Series use Cyclone



Se conseguir derrotar Spekkio, o deus da guerra, ganhará itens



Atravesse a Heckran Cave para ir até a cidade de Truce.



Contra Heckran use magias e não ataque quando ele estiver em guarda

DICA: Melchior tem boas armas. Compre-as.



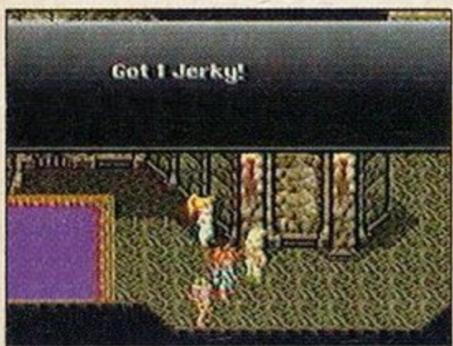
Use magias nos inimigos da caverna. São seu ponto-fraco

DICA: de vez em quando, passe na casa de Lucca e fale com Taban. Você pode ganhar bons equipamentos.

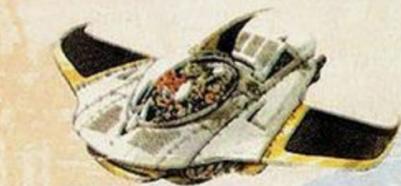
DICA: Vá ao market e ganhe 10 Mid Potions.



Vá para Zenan Bridge e fale com o capitão. Em Guardiania Castle fale com o chef. Tente sair do castelo, o chef dará comida a você. Fale com o capitão em Zenan Bridge, derrote os esqueletos e o mestre. Vá para Cursed Woods e fale com Frog. Vá para as montanhas Denadoro.



Ganhe comida do chefe e leve até os soldados na ponte



Contra esse aí use magias Ice e Lightning na parte de cima e Fire nas pernas. Você pode usar double techs também



Atrás dessa moita está o esconderijo de Frog

DICA: destrua a arma de Ogan com Fire ou Flame Toss.



Use o fogo e a arma de Ogan já era. Ele fica bem fraco

Derrote Masa e Mune. Vá até a casa de Tata e fale com ele. Fale com Frog em Cursed Woods. Pegue o cabo da espada Masamune.



Masa & Mune: ataque com seus melhores golpes. Quando ele carregar seu golpe do tufão, use Slash e neutralize-o



Leve o gume da espada à Frog e pegue o cabo na lixeira



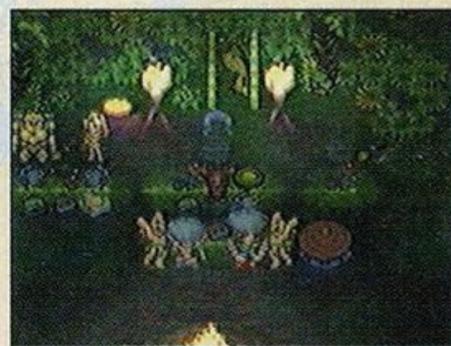
Vá para Melchior's hut e fale com ele.



Use Rocket Roll (Crono + Robo) para derrotar os reptites. Vá para loka e fale com Ayla. Na festa, fale com Ayla, espere um pouco e fale com ela novamente. Vença a competição de bebida.



O Rocket Roll de Crono e Robo detona tudo!



Vença Ayla nesta competição para ganhar a pedra vermelha

DICA: na Hunting Forest você colhe itens para trocar por armas em loka.

No posto de troca:
Petal + Fang - Ruby Gun (arma de Lucca).

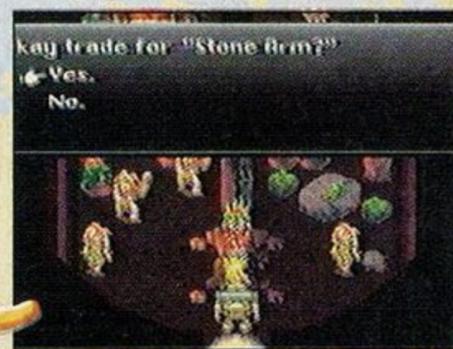
Petal + Horn - Sage Bow (arma de Marle).

Petal + Feather - Stone Arm (arma de Robo).

Fang + Horn - Flint Edge (arma de Crono).

Fang + Feather - Ruby Vest (armadura).

Horn mais Feather - Rock Helm (capacete).



Faça trocas no posto e fique bem equipado

DICA: vença o monstro Nu, que só aparece na chuva, com golpes físicos. Ele tem muitos itens e, de quebra, dá 30 techpoints. O ataque deixará você com só um ponto de HP. Recupere energia com Tonic.



Ele só aparece na chuva e em local determinado

Vá à Forest Maze: fale com Kino. **DICA:** o Megasaur fica fraco com ataques elétricos. Os Evilweevil cavam buracos em Repetite Lair.

Enfrente Nizbel e pegue de volta a Gale Key. Entre no portal pelas Mystic Mountains.



Espera esses besouros cavarem buracos para pegar itens



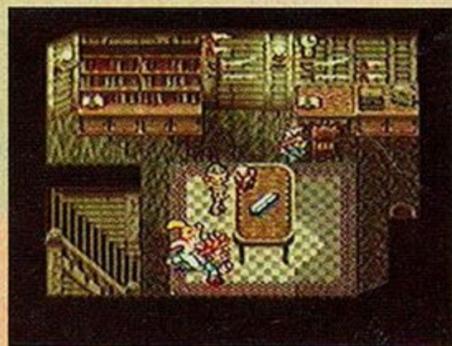
Ataque Nizbel com Thunder e depois com ataques mais fortes. Se for atacado por trovões recupere HP com Aura Whirl

CHRONO TRIGGER



1000 AD Present

Vá até Melchior Hut para consertar a espada Masamune.



Leve o cabo e o gume da Masamune para Melchior e conserte a espada

DICA: vá para o End of Time e fale com Spekkio. Frog aprenderá uma magia. Siga para Magic Cave. Entre na Magus' Lair, fale com todos e depois use o save point que se forma no meio do salão.



Com a Masamune você abre a passagem para a Magic Cave para enfrentar Magus

DICA: usando Rocket Roll fica fácil derrotar os monstros. Detone Slash e Flea. Use o save point do salão e persiga Ozzie. Derrote Ozzie. Detone Magus.



Este é o falso Flea, portanto, não gaste muita magia para poder enfrentar o verdadeiro



Acabe com Flea com ataques normais. Se alguém ficar confuso, use Heal (ou item)



Veja com calma a posição dos buracos para não cair várias vezes



Contra Ozzie, detone as alavancas

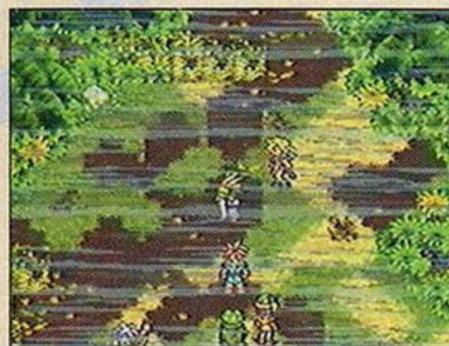


Ataque Magus com a espada Masamune (Frog) e com uma magia (de acordo com o ponto fraco do momento). Se perder energia, use Heal de Frog (não ataque nesses instantes). Quando ele parar de usar o barrier change, vá para cima dele



65.000.000 BC Pre-Historic Age

DICA: busque novas armas no posto de troca de Ioka Hut. Vá até Laruba Ruins e encontre Ayla. Siga para Dactyl Nest e fale com Ayla. Voe para Tirano Lair. Enfrente Nizbel II.



Ayla se sente responsável pelo ataque a Laruba Ruins

DICA: passe andando por Nizbel II, use o save point e fique forte para enfrentá-lo.



Ataque Nizbel II do mesmo jeito que atacou Nizbel



Detone antes o Azala com ataques mágicos. Depois é a vez do dinossauro. Use magias com eletricidade, como o Volt Bite e o Spire. O ataque de fogo do dino se atenua com armaduras Ruby

Vá para Lair Ruins e entre no portal do tempo.



12.000 BC Dark Ages

DICA: em Enhasa e Kajar abra os livros em ordem (água, vento e fogo) para descobrir uma sala secreta.



Em uma das salas secreta há 6 Nu e numa outra você encontra Black Rock. Você usa ele lá no final



Siga para Zeal Palace. **DICA:** em Zeal, um Nu pedirá que você coce suas costas. Depois de coçar o Nu, vá para Kajar e obtenha um item com o Nu que não fala. Vá até a sala de Schala. Vá à sala da rainha e atravesse o portão mágico. Vá até a sala da Mammon Machine e use-a. Vá para a sala da rainha e derrote Golem.



Leve o colar até a Mammon Machine para energizá-la. Depois use-a na sala



Contra Golem, use ataques com Lightning (Volt Bite, Spire). Não use outro tipo. Se for eletrocutado, recupere HP

DICA: agora você já pode abrir os baús com o selo mágico. Caso o baú exista nas duas eras, vá primeiro ao passado e verifique-o, mas não abra (responda "no"). Volte para o presente (1000 AD), abra o baú. Note que o item melhorou. Volte ao passado e abra o baú. Jamais pegue o item no passado, pois o do presente desaparece.



Verifique o baú no passado, mas não abra. Depois venha para o presente e ganhe itens melhores



Vá para Mystic Mountain e use o portal.



DICA: existem portas com selos mágicos no Trann Dome, Bangor Dome e Arris Dome.



Abra as portas com os selos mágicos. Em um deles você encontra o Epoch

Vá para Sewer Access. Siga para Keepers' Dome e pegue a máquina do tempo.



Vá para Terra Cave. A partir da Beasts' Nest vá para Mountain of Woe.



Contra Red Beast, Blue Beast e Mud Imp, use ataques que atingem todos (Falcon Hit). Detone o Mud Imp com ataques como Volt Bite

DICA: o Rubble dá 100 tech points e 1000 de experiência.



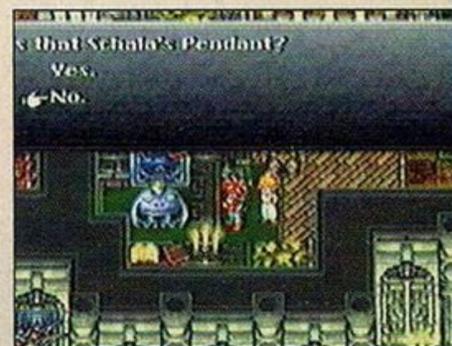
Esse é Rubble. Ele dá 100 tech points e 1000 de experiência. Mas foge rápido e há poucos desses

DICA: use o Charm de Ayla e consiga boas armas. Faça-o agora, pois depois a montanha desaparecerá.

Detone Giga Gaia. Use a Skyway e siga para Zeal. Entre na sala da rainha e enfrente Dalton. Use a passagem e vá para Ocean Palace.



Detone primeiro os braços de Giga Gaia. Depois ataque com golpes como Falcon Hit ou Luminare. Acabe com sua cabeça. Recupere HP com Heal Beam ou Heal

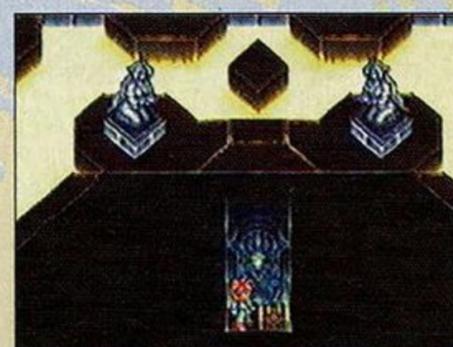


Responda a verdade e ganhe o direito de comprar



Acabe com Dalton usando ataques fortes. Quando ele disser "Go ahead! Try and attack!", não ataque e aproveite para recuperar HP. Espere o ataque para contra-atacar

DICA: os monstros scouts têm pontos fracos. Para detonar o amarelo, use Lightning; para o vermelho, use Fire e para o azul use Ice ou Water. Não tente usar outras magias. Detone Golem Twin. Depois de destruir a Mammon Machine e ser derrotado por Lavos, avance contra o bicho. Crono é pulverizado e Lavos destrói o continente flutuante. Depois do desastre todos acordam numa ilha. É o que sobrou dessa era. Vá para Commons e fale com o velhinho.



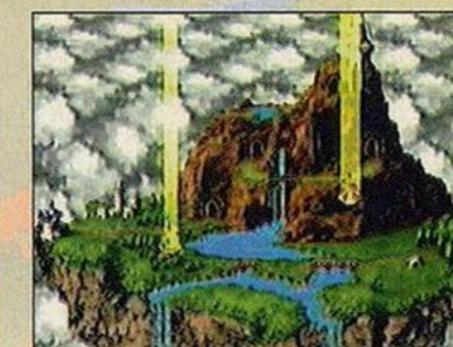
Olha uma sala secreta no templo subterrâneo



Golem Twin: mate-os da mesma maneira do Golem. Mas agora é em dose dupla. Um Luminare vai bem



Nem tente resistir. Lavos o aniquila com um golpe. É pra perder mesmo



Lavos detona o continente flutuante da Dark Ages. Não sobra nada!



Você será capturado por Dalton. Coloque Ayla no grupo, mas não como líder

DICA: Nu sai do lugar. Pegue o item que está atrás dele.

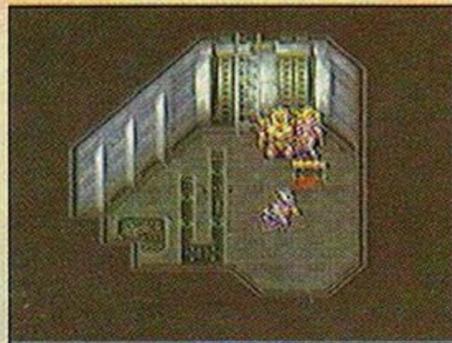
CHRONO TRIGGER



Uma hora o bicho sai e você vai poder pegar o item

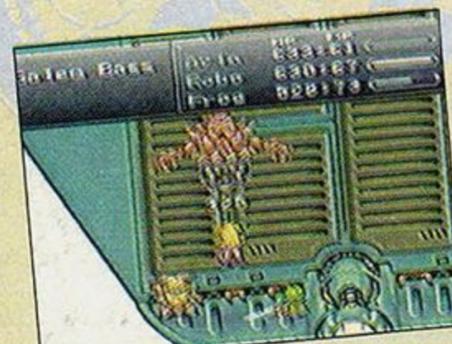
Dalton aparece e você é preso na Black Bird.

DICA: use o aeroduto e pegue seu equipamento na sala onde está um guarda tirando uma soneca. Pegue todos os baús.



Esse é o baú mais fácil, pois o soldado está dormindo

Vá para a ponta da asa de Black Bird. Derrote Master Golem e Dalton Plus. Depois de recuperar Epoch, siga para North Cape.

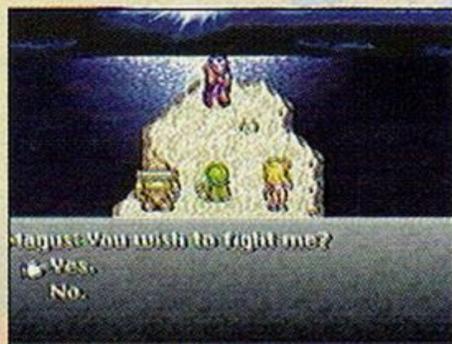


Derrote Master Golem só com porrada. Ele não ataca e ainda tem medo de altura



Contra Dalton Plus use ataques fortes. Recobre HP se necessário

DICA: há novos itens na tenda. Encontre Magus. Se ele perguntar "You wish to fight me?": Yes (Frog e Magus se enfrentam. Cyrus é vingado); No (Magus entra para seu grupo). Conforme a escolha o final muda. Entre na Epoch e a fortaleza Black Omem aparece. Daqui pra frente, é tudo opcional e o final pode mudar.



Se você não lutar com Magus ele entrará no grupo



Essa é a Black Omen onde está a rainha Zeal

Pegue as pedras mágicas: **Black Rock** (sala secreta de Kajar) - Dark Eternal (Marle, Lucca e Magus). **Silver Rock** (Laruba Ruins em 65.000.000 BC) - Spin Strike (Robo, Frog e Ayla). **Blue Rock** (Giant's Claw em 600 AD) - Omega Flare (Lucca, Robo e Magus). **Gold Rock** (Denadoro Mountains no lugar onde uns caras jogam pedras, em 1.000 AD) - Grand Dream (Frog, Marte e Robo). **White Rock** (Black Omen, sala do Terra Mutant) - Poyoazo Dance (Lucca, Ayla e Marte).



Agora em Laruba Ruins há esse Nu. Ele permite a você trocar de nome a qualquer momento

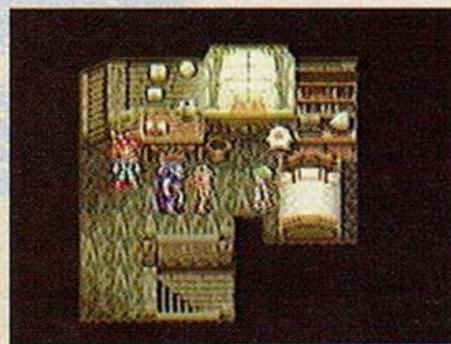
Para Reviver Crono

Vá ao Fim do Tempo e fale com o Old Man. Tente sair do lugar e ele dirá "Hey!". Converse de novo, vá para Keeper's Dome e fale com Nu. Vá à casa de Crono e pegue seu boneco (você vai ganhá-lo em Leene Square na Tent of Horrors se vencer o jogo de 40 pontos). Volte para Keeper's Dome e fale com o Nu. Vá até Death Peak, perto de Keeper's Dome, e fale com a criatura.

DICA: fique atrás das árvores quando ventar forte.



Fale como velho e ganhe a Chrono Trigger, peça fundamental para trazer Crono à vida



Outra peça: o boneco de Crono



Quando estiver ventando forte fique atrás das árvores. Não corra para se estabilizar



Ataque só a cabeça de Lavos Spawn. Recupere HP se necessário



Use a carapaça de Lavos Spawn como escada



Vá para o "instante" e troque Crono com o boneco

História de Robo

Vá para Geno Dome (2300 AD) com Robo na frente. Pegue os dois bonecos.

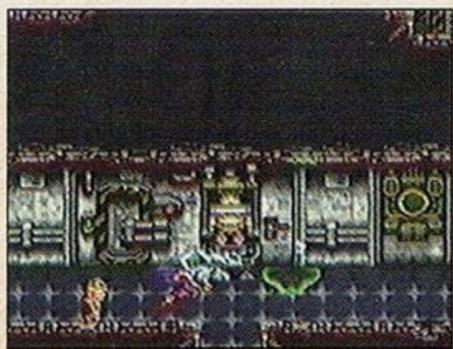


Vá com Epoch para a Geno Dome



Olhe a disposição dos switches para abrir a porta

DICA: algumas salas só abrem com uma carga elétrica. Vá ao "pod", energize Robo e entre nos "pod" da sala que você quiser abrir.



Carregue eletricamente Robo e vá correndo para os outros "pods"

DICA: chame um robô igual ao que impede sua passagem e faça-os ficarem emparelhados.



Faça esses robôs emparelharem para fazê-los parar

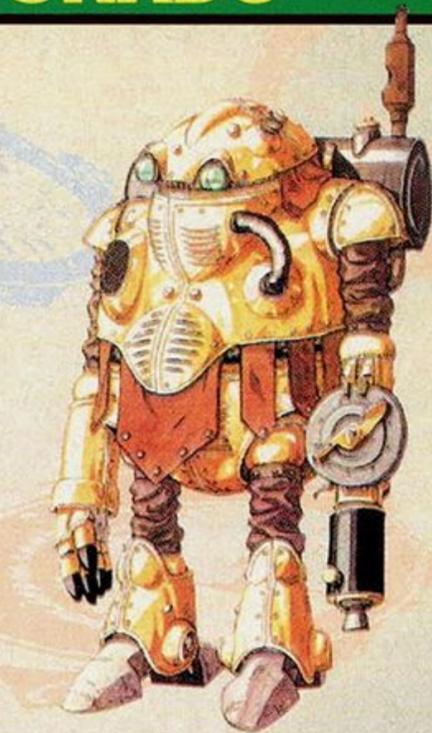
Detone Mother Brain.



Acabe com Atropos XR com ataques fortes. Equipe-se com a Ruby Armor ou com a Red Armor

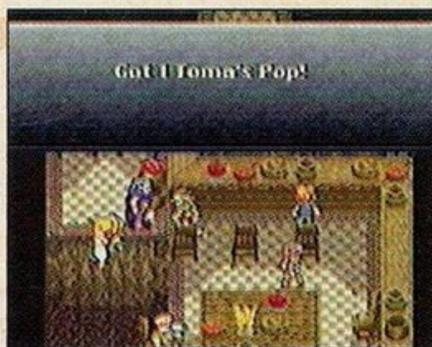


Detone os computadores com Lightning e depois acabe com Mother Brain



Como pegar a Rainbow Shell

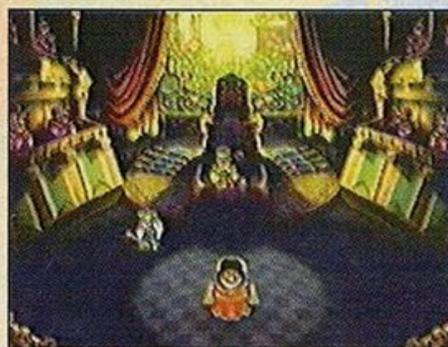
Vá para o café da cidade de Choras (600 AD), fale com Toma e receba o Toma's Pop. Vá até o West Cape e olhe a cova de Toma (1000 AD). Vá para Giant's Claw em 600 AD. Derrote Rust Tyrano. Após o Rainbow Shell ser guardado como tesouro nacional vá para Guardian Castle com Marle e o grupo. Vá à sala do julgamento e ao porão. Volte ao tribunal. Derrote Yakra XIII.



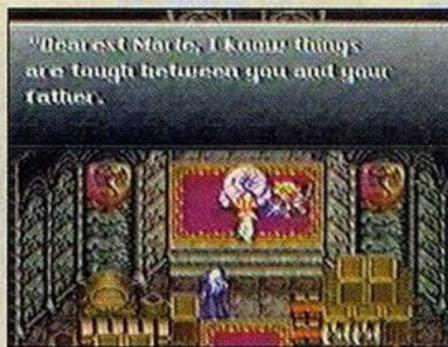
Fale com Toma no café de Choras para ganhar o Toma's Pop. Volte para o presente para usá-lo



Contra Rust Tyrano use ataques de magia ou mistos. Quando ele começa a contar é sinal de que vai cuspir fogo. Se você estiver equipado com Ruby Armor ou Red Armor, os danos serão mínimos



O rei está sendo julgado. Vá pegar a Rainbow Shell



A Rainbow Shell está no subsolo do castelo. Vá lá e pegue um pedaço



Use ataques normais contra Yakra XIII. Cuidado com o Chaos Blizzard

DICA: pegue a Yakra Key no tribunal e abra o baú trancado.
DICA: Melchior faz armaduras no porão. Pegue 3 Prism Helms.

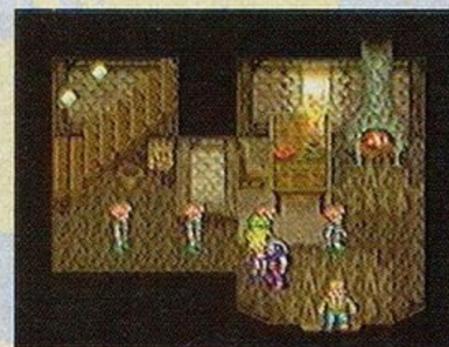


O segredo da Masamune

Vá com Frog para o Café (600 AD) e fale com o marceneiro (cara que está bebendo). Vá para o Choras Inn e fale com o marceneiro (o cara da direita no bar). Vá até a residência e fale com a mulher do marceneiro. Pegue o "tools". Vá para o Café (600 AD) e entregue os instrumentos para o marceneiro. Vá até a casa do marceneiro e fale com ele. Vá para Northern Ruins. Detone os monstros e vá falar com o marceneiro novamente. Repita até restaurar tudo. Encontre a cova de Cyrus e fortaleça a Masamune.



Fale com o marceneiro nas duas eras e depois com sua esposa. Ela vai emprestar os "tools"



Leve os "tools" para o marceneiro do passado no café



Vá consertando os lugares e detonando os monstros nas ruínas. Encontre o túmulo de Cyrus

DICA: não abra os baús selados com a força misteriosa no passado, apenas verifique e responda "No". Vá para o presente, abra os baús com conteúdo fortalecido.



Lider Ozzie

Vá com Magus para Ozzie's Fortress.



Ozzie passa a ser o novo líder dos monstros. Por pouco tempo...

DICA: há uma passagem secreta com três baús.

CHRONO TRIGGER



Nesse lugar estão escondidos os melhores equipamentos de Magus, além de um "tab"

Enfrente Great Ozzie usando Super Slash e Flea Plus.



Detone Flea Plus, Super Slash e Great Ozzie, nessa ordem. Use os ataques mais fortes que pegam em apenas um deles de cada vez

DICA: roube os equipamentos deles. Detone Ozzie.

DICA: acerte o switch quando enfrentar Ozzie. Você cai num buraco.

Volte a enfrentar Ozzie.



Aquela história de novo: acerte os switches atrás do cara. Mas, dessa vez, você se dá mal... uma vez

Procure-se Sun Stone

Vá até Sun Palace (2.300 AD) e vença o Son of Sun. Deixe a Moon Stone na Sun Keep (65.000.000 BC). Volte ao presente e veja que a pedra não está na Sun Keep. Vá para o Snail Stop em Porre e compre um "jerky" do barman. Volte para 600 AD, vá à casa do prefeito (Mayor's Manor) e dê o "jerky" para a mulher (responda "I'll give it to you!!"). Vá para Mayor's Manor em 600 AD e pegue a Moon Stone de volta.



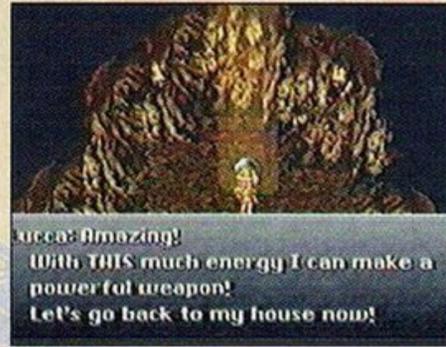
Vá com Magus enfrentar Son of Sun. Use Black Hole para diminuir os fogos. Com o fogo certo (ataques normais) você tira HP do monstro. Encha HP quando necessário



Compre a jerky (carne seca) aqui por 9.900 GP. O lugar é o Snail Stop (1.000 AD)



Ofereça o jerky no passado, volte ao presente e fale com o prefeito. O cara entrega a Moon Stone de bandeja



Devolva a Moon Stone para Sun Keep no presente e pegue a Sun Stone no futuro com Lucca

DICA: Lucca pode fazer boas armas com a Sun Stone.

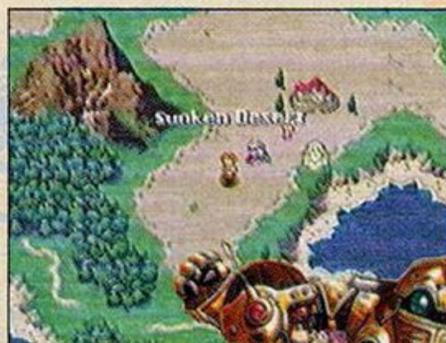
DICA: Melchior (porão do Guardian Castle) vai fazer mais armas.



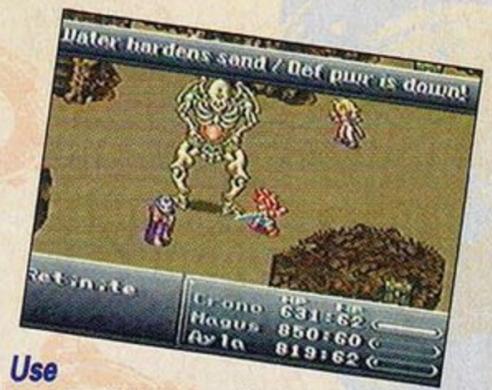
Com a Sun Stone vá para Guardian Castle e fale com Melchior. Mais armas

Reflorestamento

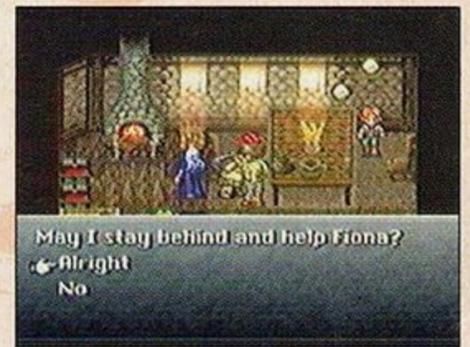
Vá até a casa de Fiona, em 600 AD, e fale com ela. Entre no Sunken Desert. Enfrente Retinite. Vá para a casa de Fiona e empreste Robo. Vá para o presente (1000 AD), visite a Fiona's Shrine e fale com Robo. Com Lucca, use o portal. Vá para a sala e pare a máquina.



Vá enfrentar os monstros no deserto. Retinite é a causa da seca nesse lugar



Use magias (Water ou Ice) contra Retinite para diminuir sua defesa. Ataque com golpes físicos. Primeiro acerte o "core" (núcleo)



Deixe Robo com Fiona para ajudá-la a reflorestar a área. Volte para o presente



Entra no Fiona's Shrine e reencontre Robo. Aqui começa um cenário paralelo de Lucca

DICA: a password são os botões L,A,R,A, em sequência.



Digite a password L, A, R, A para salvar sua mãe





Conflito final com Lavos

Existem três maneiras:
Ir pela Black Omen, ir à 1.999
AD ou usar o balde no fim do
tempo.
Enfrente Mega Mutant.



**Contra
Mega Mutant use os ataques
mais fortes. Usando a Prism Helm
você não fica confuso nem dorme**

DICA: os Panel possuem
Speed Tabs. Roube-os com
charm (Ayla). Você pode
pegar várias vezes o Power
tab de Tubster. Alien tem
Magic Tab.

DICA: Cybot tem um ataque
que deixa todos confusos.
Equipe-se de Prism Helms ou
Vigil Hat.

Detone Giga Mutant. Detone
Terra Mutant e roube o Power
Seal da parte de baixo.
Detone Lavos Spawn e roube
o Haste Helm de sua cabeça e
o Self Helm de seu corpo.
Derrote Zeal. Detone
Mammon Machine. Detone
Zeal. Detone Lavos em sua
primeira forma. Detone Lavos
em sua segunda forma.
Detone Lavos Core.



**Acabe
com Giga Mutant usando
magias aniquilantes como o
Luminare. Entre os ataques do
monstro, estão a sucção de HP e
o Life Shaver**



**Use
Prism Helm para detonar Terra
Mutant. Use magias
fulminantes. Isso vai recuperar
HP da parte de baixo. Não tem
problema, é só detonar a parte
de cima**



**Ataque
a cabeça de Lavos Spawn. Não
toque no corpo**



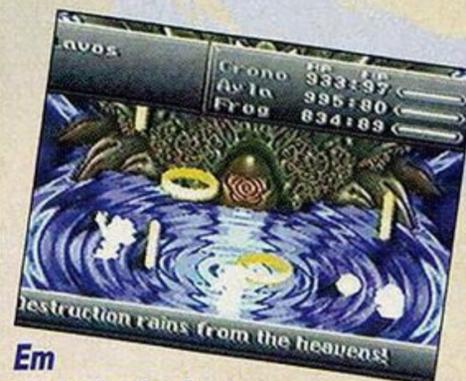
**Derrote
Zeal com Triple Techs. Não se
preocupe com seu HP, continue
atacando até detonar**



**Recupere toda
a energia (ou use o item Mega
Elixir) antes de detonar
Mammon Machine. Toda vez
que aparecer a frase "Mammon
Machine modifies all energy...",
use Triple Tech ou ataques
mais poderosos. Ataques
aumentam a defesa, mas
magias carregam a energia.
Quando aparecer a frase
"Mammon Machine stands
still..." ataque com Triple Techs**



**Ataque
só a cabeça de Zeal. Seus
ataques tem uma certa ordem,
mas o mais perigoso é o Hallation
(seu HP fica 1). Recupere-se
imediatamente usando o Mega
Elixir ou o Double Cure**



**Em
sua primeira forma,
Lavos ataca como os mestres
anteriores. Quando ele assumir
seu próprio modo de ataque,
detone com golpes animais**



**Detone
primeiro os braços da segunda
forma de Lavos usando golpes
como Falcon Hit. Depois, detone a
cabeça usando Triple Techs**



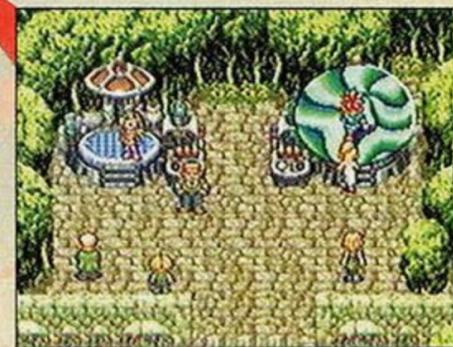
**Contra
Lavos Core use o Falcon Hit,
que atinge todos os alvos. Depois
de detonar o "bit" da esquerda e
o corpo, concentre seu ataque no
"bit" da direita. Se ele fizer
reviver os outros, repita**



**Esse é um dos finais de Chrono
Trigger**



**Terminou o jogo? Mas você pode
iniciar um novo jogo com os
dados antigos**



**Entre no dispositivo da direita e
enfrente Lavos novamente para...**



**... ir à sala secreta com o "staff"
do jogo. Esse é um final
secreto. Na SGP detonado
é pra valer!**

COMPUTER *Zone*

CONEXÃO PERMANENTE COM O MELHOR DA INFORMÁTICA

VIDEOGAME INVADE A PRAIA DA INTERNET

Atenção, galera! As grandes empresas do mundo do videogame estão invadindo a Internet. Sony, Electronic Arts, Digital Pictures, Konami, Namco, Sega e Nintendo, entre outras, já inauguraram suas páginas. Agora é a sua vez de invadir



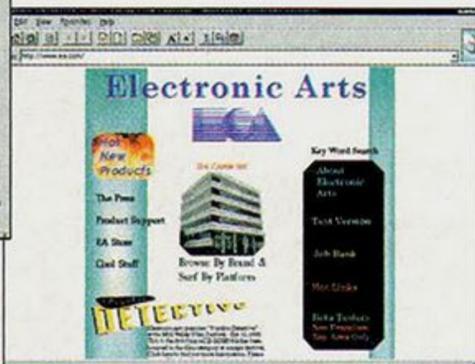
As páginas da Nintendo, da Konami e da Digital Pictures, que inaugurou o serviço em Outubro

as produtoras e ficar por dentro das novidades e futuros lançamentos através de fotos e até vídeos. Além disso, você pode bater um papo intercontinental e descolar dicas para aquele jogo

superdifícil. Como? Você ainda não assina a Rede Mundial? Então dê uma olhada no quadro abaixo. Várias empresas (servidores) estão oferecendo o serviço, sem enrolação e filas. Não deixe de anotar os endereços do pessoal do videogame para fazer uma visitinha quando estiver tudo certo!



Muitas dicas e novidades nos endereços da 3DO (acima) e da Electronic Arts (à esquerda)



Os endereços da hora

- 3DO**
<http://www.3do.com>
- Actvision**
<http://www.actvision.com>
- Digital Pictures**
<http://www.digipix.com>
- Electronic Arts**
<http://www.ea.com>
- Konami**
<http://www.konami.com>
- Namco**
<http://www.namco.com>
- Nintendo Power**
<http://www.nintendo.com>
- Origin Systems**
<http://www.ea.com/origin.html>
- Sega**
<http://www.segaoa.com>

Os telefones da Internet



Alternex/lbase
(021) 286-4467

Inscrição: R\$ 30,00; mensalidade: R\$ 15,00 (3h/mês de uso); R\$ 3,24 por hora, até a 15ª h.

AmchamNet
(011) 246-9199

10h/mês de uso: R\$ 9,00 (empresas); R\$ 12,00 (funcionários da empresa); R\$ 15,00 (senhas próprias). Hora extra R\$ 2,00.

Canal Vip
(011) 846-7377

Preço único: R\$ 2,00 para cada hora de uso. Troca de e-mail gratuita.

DGLNet
(011) 837-7162
(0192) 32-9696

Inscrição: R\$ 60,00; mensalidade (12h/mês de uso): R\$ 39,50. Hora extra: R\$ 4,20.

DialData
(011) 829-4731

R\$ 35,00 (10h/mês de uso); R\$ 3,50 (hora extra).

IBM/GSI
0800-214646

Inscrição: R\$ 39,00; mensalidade R\$ 39,00 (12h/mês de uso); hora extra: R\$ 3,90.

Internet Now!
(011) 887-1319

R\$ 42,00 (12h/mês); R\$ 81,00 (24h/mês) e R\$ 114,00 (36h/mês). Hora extra: R\$ 4,20.

Mandic
(011) 870-0888

Mensalidade: R\$ 21,00 (30h/mês). Hora extra: R\$ 3,30 (só para usuários nível "extended")

NutecNet
(011) 505-5728
(051) 225-7311

Inscrição: R\$ 50,00; mensalidade: R\$ 25,00 (15h/mês); hora extra: R\$ 2,00.

OriginNet
(011) 547-2727

Mensalidade: R\$ 35,00 (12h/mês); hora extra: R\$ 3,00.

Rural
(011) 64-4987

Mensalidade: R\$ 40,00 (20h/mês); hora extra R\$ 2,00.

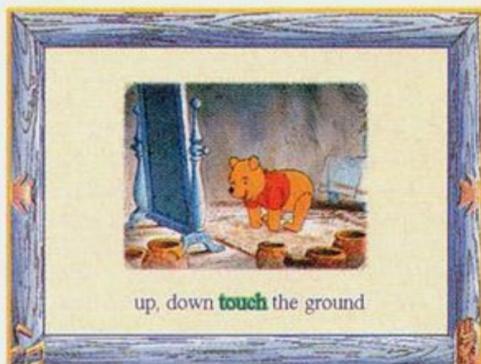
Unisys
(011) 525-8122

Inscrição: R\$ 30,00; mensalidade: R\$ 30,00 (20h/mês), R\$ 40,00 (30h/mês). Hora extra R\$ 3,00 (para 20h/mês) e R\$ 2,00 (para 30h/mês).

Winnie the Pooh and the HONEY TREE

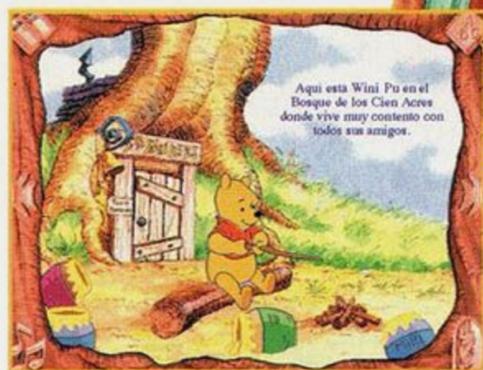
URSIÑO PUFF CORRE ATRÁS DE MEL NO PC

Imaginem vocês que o Ursinho Puff, depois de esgotar todo o estoque de mel de seu livro e de seu desenho animado, agora quer procurar encrenca, ou melhor, mel, no computador! **Winnie the Pooh** (nome do urso nos Estados Unidos) **and the Honey Tree** é um gibi interativo Disney lançado no Brasil pela Tec Toy. Como em **A Máquina Misteriosa (SGP 20)** rola uma historinha da qual você pode participar ou não. Se escolher participar, a cada



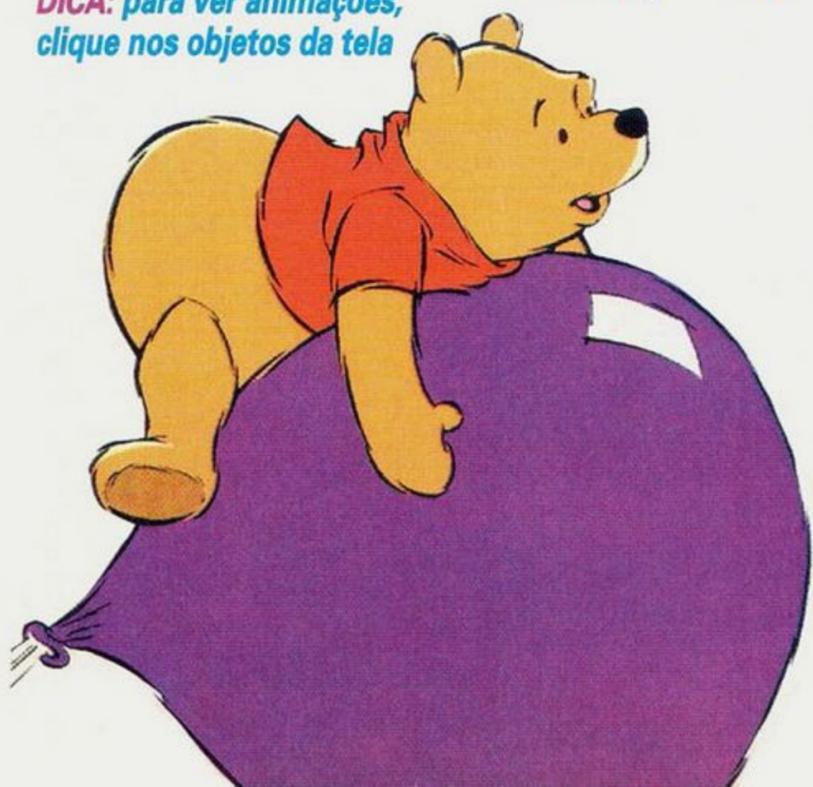
Em algumas telas há brincadeiras, em outras música

passagem da história você tem uma música ou uma brincadeira. Você tem dois idiomas à disposição: inglês ou espanhol. Mas se você só entende português, pode usar o dicionário para as palavras grifadas e ajudar Puff a sair dessa.



DICA: para ver animações, clique nos objetos da tela

Os passatempos são bem simples para quem tem alguma noção de inglês ou espanhol



CHUVA DE TÍTULOS TRADUZIDOS



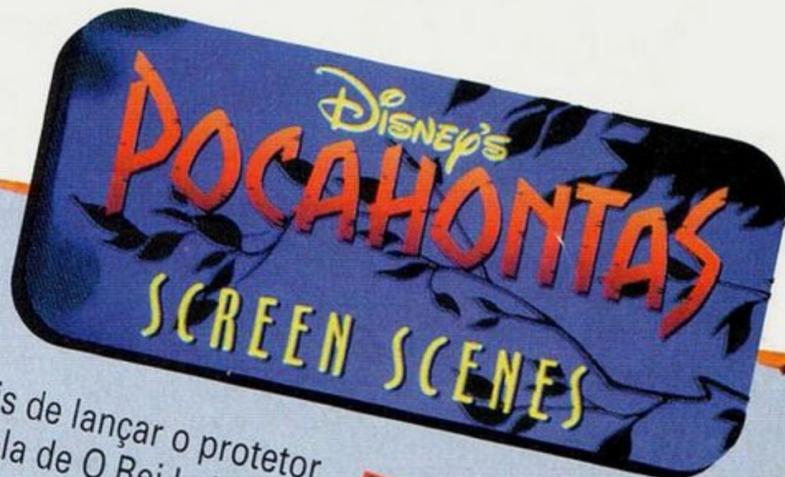
A produtora Tulipa Negra promete traduzir muitos títulos. Quem Matou Brett Penance é só o primeiro da série

empresa pretende traduzir todos os seus títulos. Entre eles estão os outros episódios da série **Quem matou?** e o Guia de Filmes e Vídeos Blockbuster.

Português, inglês ou espanhol? Só português? Não tem problema. O pessoal das produtoras tem investido pesado para traduzir os títulos para PC. A Brasoft colocou no mercado **Full Throttle** legendado. A Tulipa Negra não deixa barato e traz **Quem matou Brett Penance?**, o primeiro CD-ROM da Creative Multimedia. A



Full Throttle, da Brasoft, foi um dos primeiros títulos a receber legendas em português

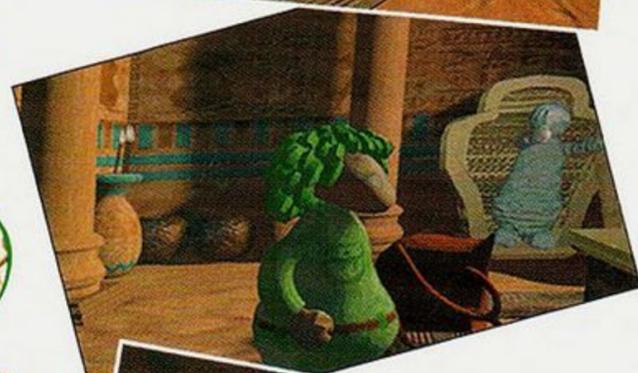
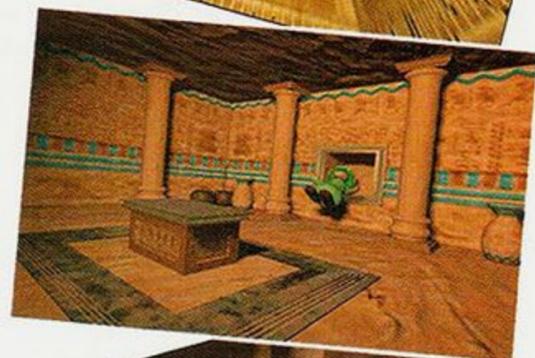


Depois de lançar o protetor de tela de O Rei Leão, a Tec Toy coloca a índia Pocahontas e seus amigos Flic e Meeko nas prateleiras e telas dos computadores. Se você quiser, pode usar as telas como papel de parede. Ah! Qualquer tela pode se transformar em um quebra-cabeça para você resolver!



Ao todo, são 48 imagens que podem ser usadas como papel de parede, screen saver ou como um divertido quebra-cabeça





CORRA QUE OS BAIXINHOS DE CABELO VERDE VEM AÍ

Lembra de uns cabeçudos de cabelo verde que estavam sempre metidos em encrenca? Pois é, eles atacam novamente. Criados dos computadores Amiga, da Commodore, os Lemmings já invadiram o PC, o Game Gear, o SNes e o Mega. A novidade é que dessa vez o ataque é em 3D. São 100 fases, divididas entre 10 temas diferentes. O objetivo continua o mesmo: você tem que dar um jeito de salvar alguns Lemmings e levá-los sãos e salvos até suas casas. No início, o visual 3D atrapalha um pouco. Nada que um pouco

de treino não resolva. Não fique paranóico atrás dos baixinhos de cabelo verde, porque nem sempre é possível salvar todos os Lemmings. Aí vale o ditado do sábio Dr. Spock, de Jornada nas Estrelas: "As necessidades de muitos se sobrepõem às necessidades de poucos ou de um só", ou seja, salve o grosso da galera e não se preocupe com um ou dois cabelinhos verdes perdidos! **Lemmings 3D** está disponível nas versões PC CD e PStation.



DICA: use um lemming para escalar a parede (1). Detone-o quando ele ultrapassar as setas (2). Agora, use um segundo lemming para escalar a parede e cavar uma passagem pelo lado esquerdo (3). Pronto, a turma está salva

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

CPU: 486 ou maior
8 Mb de memória RAM
CD-ROM de dupla velocidade
Mouse
Vídeo SVGA
Placa de Som

Para movimentar a tela, use a seta branca em conjunto com o botão direito do mouse



DICA: Lemmings não são de aço. Aprenda e decore seus limites, principalmente em relação aos tombos



As múmias que se cuidem. Nem as pirâmides escaparam da invasão dos monstros azuis



DICA: muitas vezes, não convém ficar movimentando a tela. Sempre que possível, deixe na visão original. A tarefa se torna bem mais fácil

Seja um Lemming você também



Clique no ícone com formato de uma carinha (no canto esquerdo) e divirta-se com o reboledo dos cabeçudos verdes

Depois de levar a trupe com segurança até em casa, o grande barato é dar um passeio na visão de um Lemming



SC GAMES

Em Santa Catarina

Seu maior ponto de venda para atacado e varejo em games.

TUDO PARA SUA LOCADORA

Super Nintendo, Megadrive, Nintendo, Master S, Play Station, Saturno, Jaguar, 3DO e outros.

Consoles - Cartuchos Acessórios

Lançamentos simultâneos com EUA e Japão

Despachamos para todo Brasil

Não cobramos Sedex para SC

Descontos para Locadoras e Revendas

LIGUE HOJE MESMO

TEL/FAX:

(047) 354-0162

Rua Aluísio Erthal, 125 - Gba Santa Catarina

SUPER GP EXPRESS

DESIGNER

FAÇAM OS SEUS JOGOS!!

DigiPen, em Vancouver, no Canadá, dá curso de programação especializada em videogame em que o lance é criar!



Dungeons of Passage, jogo criado por Patrick Meehan, Emory Georges, Stephen Lee e Nataniel Gibson

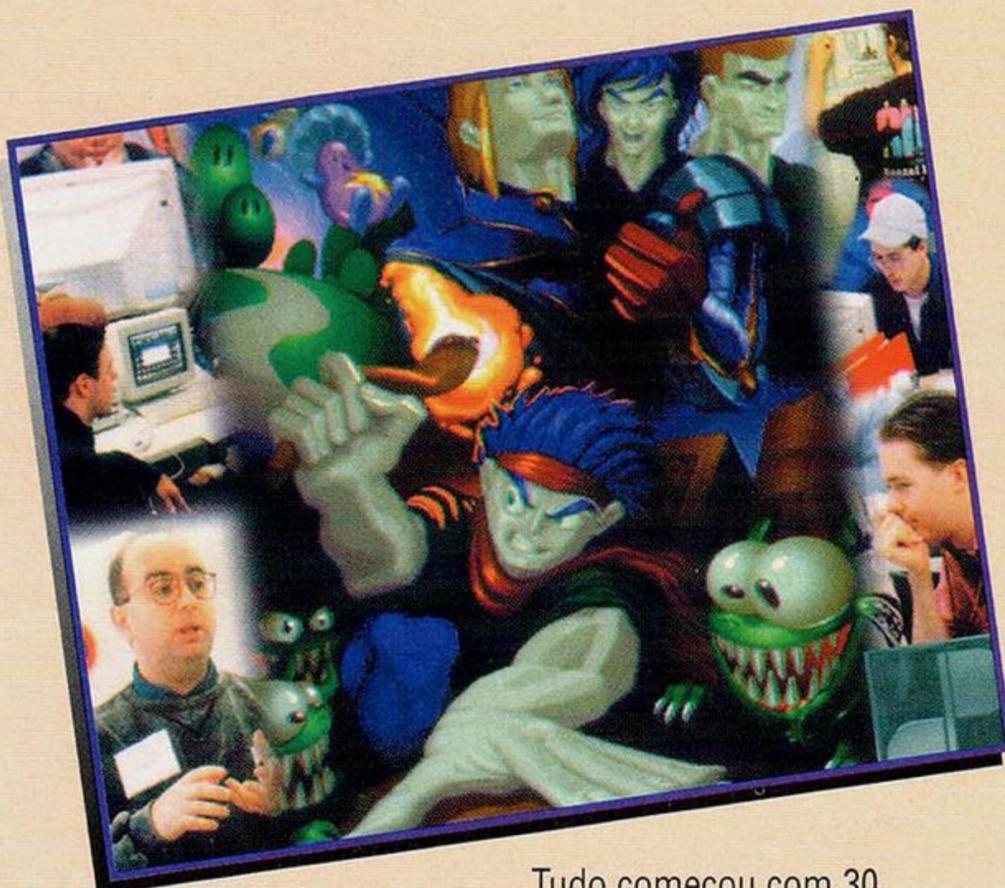


Da GamePro

A DigiPen é uma escola como você, com certeza, nunca viu. Primeiro porque não existe um pátio, uma quadra para prática de esportes ou um monte de salas cheias de neguinho gritando.

SILÊNCIO TOTAL NO CANADÁ

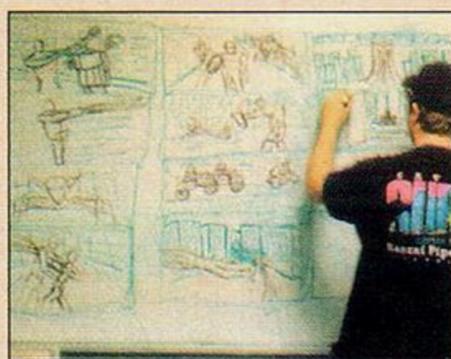
Nessa escola as aulas são dadas em salas calmas de um escritório no centro de Vancouver, Canadá. Tá bom, não tem nada de divertido em estudar num escritório supersilencioso. A não ser que seja para aprender a fazer jogos para videogame,



certo? Então vamos lá! A DigiPen é uma das poucas escolas no mundo que ensina exclusivamente programação para videogame. Fundada em 1988 como uma empresa de computação gráfica e efeitos especiais, a escola começou a ensinar programação apenas em 94.

Tudo começou com 30 estudantes. O presidente da DigiPen, Claude Comair, conta que eles não estavam preparados para receber as 1.200 pessoas que pintaram no dia da seleção. A segunda leva de estudantes, que está no ano de fundamentos, tem cerca de 60 pessoas. Isso só foi possível devido

ao apoio da Nintendo, que doa computadores e unidades especiais de SNes, além de dar suporte técnico. O currículo de dois anos da DigiPen começa com aulas de matemática aplicada aos computadores, sistemas operacionais e princípios de computação gráfica. O curso termina com uma pesada programação, além de um estudo aprofundado do SNes. Antes mesmo da graduação, os estudantes já tem de criar seu próprio jogo de videogame. Apesar do envolvimento da Nintendo, os estudantes não têm emprego garantido e vão ralar muito atrás de trabalho. Mas vale a curtidão. Boa sorte!



Um dos estudantes da DigiPen desenha o storyboard de seu jogo



Um jogo, ainda sem nome, criado pelos alunos Patrick Meehan, Miranda Paugh, Stephen Lee e Brian Snapp



Os estudantes Daniel Tyrrel e Cary Chao discutindo um novo projeto

RESUMO DA ESCOLA

NOME: DigiPen Applied Computer Graphics School
LOCAL: Vancouver, British Columbia, Canadá
CURSO: programação aplicada a videogame

TAMANHO DAS TURMAS: até 90 alunos
NÚMERO DE INSTRUTORES: 4 (ficam durante todo o dia) e 2 (ficam durante um período)

PREÇO: aproximadamente US\$ 6.000

ENDEREÇO: Jason Chu
DigiPen, 5th floor
530 Hornby St.
Vancouver, B.C.,
Canada V6C2E7

TELEFONE: 604/682-0300
E-MAIL: www.digipen.com ou
jchu@digipen.com



GALERA DE X-MEN GANHA NOVA REVISTA NO BRASIL



Os heróis mutantes mais queridos do planeta ganham um novo título mensal no Brasil a partir de agora: Os Fabulosos X-Men (lançamento da Abril Jovem, previsto para o mês de dezembro). A revista, estrelada pela equipe azul (Ciclope, Wolverine, Psylocke, Gambit, Fera e Jubileu), será em formato americano, com 48 páginas. O número de estréia não poderia ser melhor. Saca só: os X-Men vão a Nova Orleans investigar um mistério ligado ao passado de Gambit (uma das surpresas sobre o herói é que ele casado!). Lá, encontram um velho inimigo, a Ninhada, um grupo de bichos capazes de "possuir" as pessoas

e reproduzir os poderes de suas vítimas nos filhotes, que saem de casulos. Vindos de outra galáxia, eles são inspirados na criatura do filme Alien, o 8º Passageiro. A trama fica ainda mais animal quando os mutantes lutam contra o Motoqueiro Fantasma, que foi "tomado" pela Ninhada. Aí é pancada pra todo lado, com direito a raios óticos, garras de adamantium e outros bichos. Para quem não entender o motivo de o "Cabeça de fósforo" - como o sarrista Homem-Aranha chama o Motoqueiro- estar na cidade, o negócio é o seguinte: Danny Ketch, a sua identidade secreta, foi

massacrado pelo Blecaute e, para escapar da morte, transformou-se no Espírito da Vingança. Então foi a Nova Orleans pedir ajuda a Johnny Blaze, o Motoqueiro Fantasma original. Afinal, se ele voltar a ser humano, Ketch bate as botas. A história tem duas partes. Um capítulo é assinado por Jim Lee (roteiro e desenhos) e outro por Howard Mackie (texto) e Adam Kubert (desenho). A capa foi especialmente produzida para o Brasil pelo "brazuca" Rogério Cruz, que ilustra a revista Uncanny X-Men nos Estados Unidos. A capa é dupla e vira pôster. Foi impressa nos States com efeito metálico. Um arraso. Um Trabalho digno dos heróis mais X-traordinários do planeta!



A capa dupla que vira pôster é um dos destaques de Os Fabulosos X-Men. Foi feita especialmente por Rogério Cruz, um brasileiro que está detonando nos States

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

TEC-TOY / SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGADRIVE
SEGA CD

SONY
PLAYSTATION
32-X
SATURN

ASS. TROCA
TÉCNICA

COMPRAR
VENDER

SHOP GAMES

CD-I
PHILIPS
MAGNAVOX

3DO
PANASONIC
GOLDSTAR

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

FLASHBACK



O final de 91 deixou saudades. Os consoles de 16 bits ganhavam espaço. O SNes pegava fogo com F1 Exhaust Heat e Adventure Island. O acervo do Mega completava mais de 300 jogos. Shining Force e um porco espinho azul de nome Sonic eram as grandes novidades. Nos arcades, as Tartarugas Ninjas tiravam fichas e mais fichas dos jogadores.

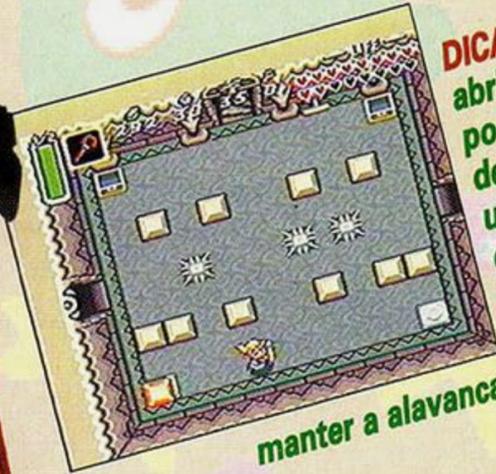
The Legend of Zelda - a Link to the Past - apareceu pela primeira vez no Nintendinho. Os personagens, que foram idealizados por Shigeru Miyamoto (o criador de Mario e Donkey Kong), fizeram sucesso mais do que suficiente para ganhar uma versão 16 bits, no SNes. Sem dúvida, esse é um dos melhores títulos já lançados para SNes. Sua missão é



THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST



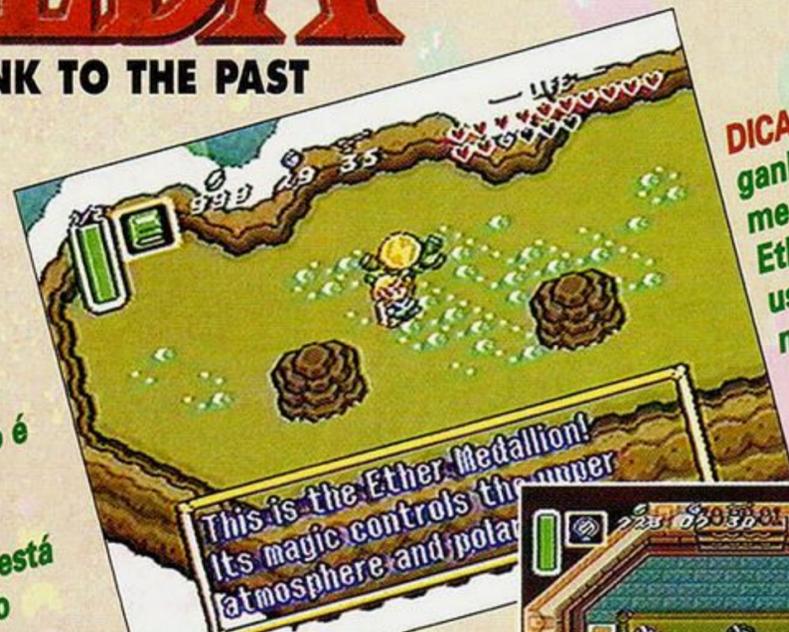
DICA: para matar esse mestre, acerte os raios. A última aparição é a verdadeira



DICA: para abrir a porta dessa sala, use o cajado para criar um bloco e manter a alavanca pressionada



DICA: o guarda não deixará você entrar no castelo. O jeito é utilizar a passagem secreta que está logo ao lado



DICA: para ganhar o medalhão Ether, basta usar o livro nesse ponto



Ao todo, existem 20 corações ao longo do jogo. Para encontrá-los, só com paciência e olho vivo



DICA: entregue o cogumelo à bruxa e ganhe uma poção mágica



DICA: só com o livro você poderá entrar no castelo do deserto

acabar com Ganon e, claro, salvar a princesa Zelda. Mas não pense que a coisa vai ser fácil. **Zelda** é cart obrigatório em qualquer coleção de jogos para SNes. Para quem conhece o jogo, uma boa nova: o mestre Miyamoto está preparando uma versão para o Ultra 64. Você também pode conferir o game na edição especial **Detonados**, que vai para as bancas este mês.

fim

DICA: para eliminar o amigo ao lado, use o martelo até a sua máscara cair. Depois disso, ataque com flechas



PUBLICIDADE

PROGAMES

MOOCA



**SEMPRE AS
ULTIMAS
NOVIDADES!!!**

LOCAÇÃO DE:

Super Nes • 3 D O
Saturno • Mega Drive
Neo Geo • Neo Geo CD
Playstation • Jaguar
Sega CD • 32X
Master • Nintendo
Game Boy • Game Gear

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

OUTRAS LOJAS:

- Lapa 831.0444
- Santana 950.6329
- V. Mariana 549.7383
- Pinheiros 280.3220
- Ipiranga 273.6784
- V. Olimpia 822.0515
- V. Carrão 295.1190
- Moema 536.0529
- V. Formosa 918.9117
- Tremembé 953.6743
- Guarulhos 209.0971
- S.B. Campo 452.2612
- Osasco 705.2701
- Diadema 746.1986
- R. Preto (016) 625.8094
- Ourinhos (0143) 222.424
- S.J. Campos (0123) 41.7250
- Indaiatuba (0192) 75.3025
- BA - Salvador (071) 248.8609
- BA - Sr. Bonfim (075) 841.1776
- DF - Asa Norte (061) 274.3311
- DF - Cruzeiro Novo (061) 234.8822
- MG - Betim (031) 531.3036
- PB - João Pessoa (083) 226.2369
- PE - Recife (081) 465.4029
- RJ - Meier (021) 596.2111

BITS & GAMES



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

PROMOÇÃO

GANHE **1** BRINDE

BITS & GAMES
NA COMPRA DE CARTUCHOS.

ATENDEMOS VIA SEDEX

LIGUE JÁ!

(0123) **22.5422**

**RUA JACI, 27 SANTANA
SJCAMPOS SP**

PAGINA

LOCAÇÃO E VENDAS
VIA SEDEX PARA
TODO O BRASIL



LOCADORA

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

LIGUE E CONFIRA NOSSOS PREÇOS

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

Panzer Import VENDA VIA SEDEX PARA TODO BRASIL

Temos os melhores Games e pelo menor preço.

**3DO NEO CD - PLAYSTATION - SATURNO
SUPER NESS - MEGA DRIVE - GAME BOY**

Temos também os melhores cartuchos e CD'S
Monte sua Locadora Conosco

LIGUE E CONFIRA NOSSOS PREÇOS

(011) 511-7642

Mundo dos Games

Super Nintendo
e Cartuchos em
Super Promoção

Temos maior
variedade de jogos

Presenteie você e seu filho neste natal

Rua Manoel Teixeira, 40 - Nova Iguaçu - C. Soares - RJ
Tel.: (021) 767-8042 FAX: (021) 768-8189



**MAIS DE 1000 TÍTULOS
ORIGINAIS
TEMOS CDs PARA 3DO E
SEGA CD
EM BREVE, TAMBÉM
MULTIMÍDIA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TUDO ISSO E MUITO MAIS
CONFIRA!**

Rua Cristiano Viana, 1182
Fone: 864-5083

**TILT'S GAME
LOCADORA**

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L.
Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Loja 21
Tel. (011) 583 3468

TILT'S 4 Av. Heitor Penteado, 1928
Tel. (011) 65 5393

- Master System
 - PlayStation
 - Neo Geo CD
 - Game Gear
 - Mega Drive
 - Game Boy
 - Super Nes
 - PC Engine
 - Playdia
 - Nintendo
 - Neo Geo
 - Jaguar
 - Saturn
 - 32 X
 - 3DO
- SALÃO DE JOGOS
- Locações
- Vendas
- Assist. Técnica

DICA

**PARA ANUNCIAR AQUI,
LIGUE 851-3644,
RAMAL 263.
AÍ, É SÓ DETONAR!!**

Final Stage

PC CD

Depois de perder 22 horas de almoço, Marjorie chegou ao final de **Full Throttle**. O fim do game é um marco histórico para **SGP**, não pelo regime que Marjô fez e pelos vales refeição que economizou, mas por ser o 1º jogo para PC no Final Stage. Fim de novela é aquela coisa, tenta-se de tudo para arrancar uma lágrima do espectador. Em **Full Throttle** não foi diferente. Ben, o motoqueiro, explode tudo, numa sequência de cinema. O velho Corley ganha um enterro justo e sua filha Maureen assume a presidência da fábrica de motos. Mas a mocinha e o mocinho não ficaram juntos dessa vez: Ben vai embora e deixa Maureen na mão. Dê uma olhada nas cenas do último capítulo!

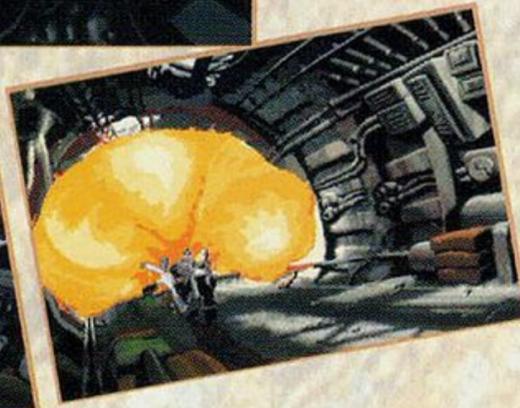
fim



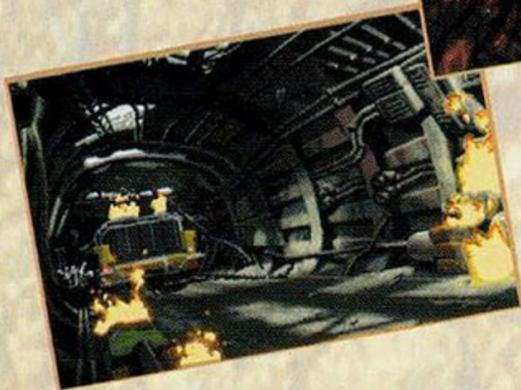
FULLTHROTTLE



O final de Full Throttle não podia ser diferente. É explosivo como a aventura



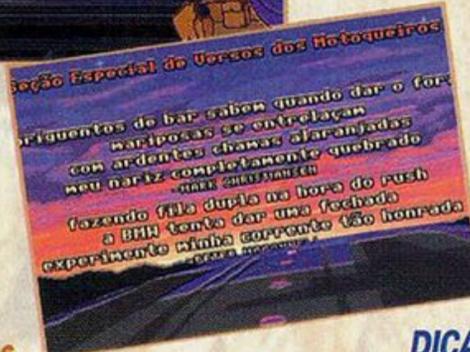
O boa pinta Ben consegue limpar o nome de sua gangue, salva a Corley Motors e, de quebra, explode os bandidões



O velho Corley recebe a sua última homenagem e parte para um merecido descanso



Como todo bom machão, Ben quer distância de compromissos



DICA: veja os créditos até o final. Há muitas piadas e brincadeiras



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell,
Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda
e Sônia R. Carvalho

**SUPER
GAMEPOWER**

ANO 2 - Nº 21 - DEZEMBRO DE 1995

REDAÇÃO

Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Editor Assistente: Fabio P. Pancheri
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistente de Arte: Roberto Alvarenga
Assistentes Editoriais: Akira Suzuki,
Raquel Pinta
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Ricardo Ponsirenas,
Spencer Stachi, Mauricio Pedersen
Pancheri, Fabiano R. Ximenes (jogos),
Maximilian Winter e Sidney Gusman
(texto)

ENG. DE PRODUTO E PRODUÇÃO

Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran
Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris,
Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin,
Dennis D. F. Arruda, Ricardo Vieira,
Silvia Janaudis, Fábio Marcos Fonseca
Supervisor de Produção: Pedro Caxiado
Assistente de Produção: Jaime de Lima,
Claudia Roque

MARKETING

Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Camila S. B.
Bassanezi
Gerente de Prop. e Prom.: Ione
Fabiano
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli,
Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Circulação: José Carlos G.
Corrêa
Circulação Assinaturas: Fernanda
Danilevicz
Circulação Bancas: Alberto Villanueva
PUBLICIDADE
Contatos: Ana Henriette, Fernando
Porrino, Lucia Moniz
Consultor: Idevanildo Piffer
Assistente: Adriana Borella

Diretor responsável:

João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL - DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. Matérias de GamePro são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

THE Best
play Here
Nintendo®
PLAYTRONIC

GALPÃO. O PARCEIRO LEGAL DA SUA LOCADORA.

O GALPÃO DOS ELETRÔNICOS É O MAIOR DISTRIBUIDOR

OFICIAL DE GAMES PARA VÍDEO LOCADORAS. NOSSO SERVIÇO

DE TELEVENDAS É RÁPIDO E ÁGIL, ALÉM DE CONTARMOS

COM UMA GRANDE EQUIPE DE VENDAS A NÍVEL NACIONAL.

COMPRANDO DO GALPÃO VOCÊ TEM OS SEGUINTE

BENEFÍCIOS: GARANTIA DE FÁBRICA COM NOTA FISCAL;

ORIENTAÇÃO NA COMPRA DOS MELHORES TÍTULOS;

SEGURANÇA PARA O SEU NEGÓCIO; ATENDIMENTO PERSONALIZADO;

ENTREGA RÁPIDA PARA TODO BRASIL;

DIVERSAS FORMAS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO.

LIGUE PARA O GALPÃO (0800) 12.6222

E FAÇA UM NEGÓCIO LEGAL!

GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS

R. NORMA PIEROCINI GIANNOTTI, 327
BARRA FUNDA - S.P. - CEP 01137.010

The Future Is Now
SNK®

O-VIDEO, GAME DEFINITIVO



NEO-GEO CD™

©AICOM CO.,LTD. 1995



侍魂
SAMURAI
SHODOWN III™

©SNK 1995



SEU DESTINO O AGUARDA.



**OS MAIS PODEROSOS LUTADORES ESTÃO TODOS
AQUI NO "THE KING OF FIGHTERS '95."**

**NEO
GEO**

NEO GEO DO BRASIL LTDA.

Av Euclides, 56- Jabaquara 04326-080-Sao Paulo-SP BRASIL TEL:(011)588-2300 FAX:(011)588-2790



TM
©SNK 1995