



N.º 6 DEZEMBRO 1994 395500

SUPER POWER

SOLUÇÃO

TINY TOON

PREVIEWS

SUPER BATTLETANK

SPEED RACER

HULK

USA 94

FIEVEL

TESTES

STUNT RACE FX

POP'N TWIN BEE

SPEEDY GONZALES

MORTAL KOMBAT II

MAXIMUM CARNAGE

DONKEY KONG COUNTRY



Nintendo

Põe-te a andar e ganha prémios.

Se comprares um **walkman** a Sony dá-te uma



Se preferires um **discman*** também ganhas uma



Em cada **rádiorgravador com cd** ganhas um **cd** edição exclusiva.



SONY

ony dá-te ainda mais
extos para ouvires
ica em movimento.
ompra de qualquer
kman ganhas uma bolsa e,
omprares um Discman*,
bém trazes uma bolsa
e ele.

n cada Rádiorgravador com
ir de CD, a Sony oferece-te um
edição especial e exclusiva.

as promoções são válidas a
ir de 14/10/94

limitadas ao stock

ente.
isso,
te a
ar e
já ao teu
nte Sony.

fone 01 - 790 10 96.

a informações adicionais sobre
produtos desta campanha.

ó para os modelos D-131, D-133
137 CR.



Há alguns anos, no final da década de 80, quando os jogos de vídeo começaram a tomar conta do mercado, em detrimento dos *flippers* e das velhas mesas de matraquilhos, um dos jogos que mais adeptos teve foi o *Donkey Kong*. Por essa altura poucos mais haviam. Lembro-me do *Space Invaders*, um *shot-em-up* de naves que queriam invadir a Terra, do Quix, uma raio *lazer* que teimava em chocar com outros e fazer curto circuito e das máquinas de *videopoker*. De entre todos estes e mais alguns, o que mais atraía a atenção dos frequentadores das casas de diversão era o *Donkey Kong*. Este foi um dos primeiros jogos a surgir nos Sinclair Spectrum e foi precursor de outros jogos do género com sucesso igual, como por exemplo, o *Manic Miner*, também ele de plataformas. Ainda hoje a Apogee produz jogos deste género para PC. A técnica usada por esta empresa é a de colocar os seus jogos nas BBS, em regime de *shareware*, dando aos jogadores a oportunidade de apreciarem um nível do jogo. Se interessar, o jogador pode adquirir o jogo completo a um preço bastante acessível. A Nintendo, aproveitando o lançamento de *Donkey Kong Country*, para o Super Nintendo, reeditou os antigos sucessos do gigante da floresta; o *Donkey Kong Classic* para o Game Boy, onde o nosso amigo Mario tenta salvar a namorada, raptado pelo gorila, e o *Donkey Kong Jr.* para o NES, onde desta vez é o filho do Kong que vai resgatar o pai, aprisionado numa jaula pelo Mario. O cartucho do NES contém as duas versões. O nosso destaque deste mês vai para estes três jogos, cada um deles vivendo a sua época aurea.

Se repararam bem na capa verão
que o Mario foi de férias do Natal.
No seu lugar ficou o Diddy Kong

DiTOrIAl

SUPER POWER - Propriedade - Editora Abril Morumbi, Lda. • Direitos exclusivos de comercialização: Publicações Abril Jovem, SA • Director-Geral: Miguel Ribeiro e Silva • Director Financeiro: Carlos Meneses • Redacção: Prulo Oliveira (Editor), Paulo Ferreira (Redactor), José Félix (Revisor), M. João Santos (Secretária) • Arte: Tina Bahner (Chefe), Ana Dulce Banha (Maquellista Principal), Paula Rodrigues (Maquellista) • Director de Informática: José Augusto Calé • Produção Gráfica: Paulo Duarte • Direcção Comercial: Luís Segadães (Director de Marketing e Circulação); Mário Rosário; Isabel Xara-Brasil e Helena Matoso • Publicidade: João Xara-Brasil (Director); Neves Silva; (Coordenador); Gertrudes Paz e Cristina Marques (Contactos); José António Lopes (Coordenador de Materiais) • Assinaturas: Alexandre Correia (Coordenador); Claudina Abreu (Assistente) • Redacção, Publicidade e Serviços Administrativos: Largo da Lagoa, 15-C, 2795 Linda-a-Velha • Telefone Geral: 414 30 78 (Busca automática) • Fax: 414 32 27 • Delegação Zona Norte (Publicidade): Rua Capitão Pombeiro, 246, 1.ª Esq. - 4200 Porto • Telefons: (02) 550 67 52, 550 75 73 • Fax: (02) 550 67 38 • Fotolitos e Montagem: NM - Estúdios de Artes Gráficas • Impressão: Gráfica Europam, Lda. • Distribuição: Dellapress - Soc. Distribuidora de Publicações, Lda. • Lisboa: Tapada Nova, Capa Rota, Linhão - 2710 Sintra • Telefons: 924 04 77, 924 00 87 • Fax: 924 04 29 • Porto: Zona Industrial da Maia, Sector 9 • Telefons: 924 227 - 4470 Maia • Telefons: (02) 941 76 70 • Registada no Ministério da Justiça sob o n.º 113737 • Depósito Legal n.º 77859/94 • Tiroagem: 15 000 exemplares • Editora Abril Morumbi, Lda., inscrita na Conservatória do Registo Comercial de Oeiras sob o n.º 5028, Número de Contribuinte: 500 671 647. © Megapress/Editora Abril Morumbi • Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial sem autorização do editor. • NINTENDO™, NES™, GAME BOY™, SUPER NINTENDO™, SUPER NES™, SUPER FAMICOM™, são marcas registadas por NINTENDO CO, Ltd.



CLUBE NINTENDO

Donkey Kong Country foi um dos jogos que mais verbas em campanhas promocionais movimentou nos últimos tempos. Preparamos um *dossier* completo sobre este novo sucesso, e aproveitamos a ocasião para falarmos um pouco dos primitivos jogos *Donkey Kong* que tanto êxito tiveram nas máquinas arcade no final da década de 70 e que agora surgem no NES e no Game Boy

Dossier Donkey Kong Country 6
 Donkey Kong (NES) 12
 Donkey Kong (Game Boy) 13
 Passatempo Donkey Kong Country 14
 Mostra de Natal 15

Aqui já sabes o que vais encontrar. Os truques e as dicas que envias-te ao Clube, as ajudas que o Mario te dá, os *top* de vendas e das melhores pontuações, as cartas, os poemas, etc.

As ajudas que todos estão à espera para progredir num jogo. O Mario tem sempre bons truques para vos ajudar.

Alô Mario 61

Para complementar a resposta que o Clube deu no número anterior sobre a realidade virtual, este mês tens aqui duas páginas que o Clube Nintendo preparou para ti e a que nós juntámos algumas imagens tridimensionais de um jogo de computador, para que fiques com uma ideia do que é ou irá ser a realidade virtual aplicada aos jogos.

O Mario Responde 63

Os truques, as dicas e as *passwords* dos fãs do Clube Nintendo, estão aqui para que outros leitores possam usá-los nos seus jogos.

Truques e dicas dos fãs 65

O *top* dos dez mais vendidos para cada consola e também o *top* das pontuações mais altas alcançadas pelos "consoleiros", que o comprovam enviando uma fotografia onde se vê a pontuação que conseguiram. Um campeão já recebeu um prémio. E tu? De que estás à espera?

Top Ten e Pontuações Máximas 66

TESTES

Para o caso de te restarem dúvidas quanto ao próximo jogo que queres jogar na tua consola, aqui tens algumas análises feitas pelos *testers* de jogos da SUPER POWER. Se te guiares por aqui não te vais sentir defraudado.

Speedy Gonzales 45
 Mortal Kombat II 46
 Pop'n Twin Bee 50
 Maximum Carnage (Super Nintendo) 54
 Stunt Race FX (Super Nintendo) 56

POSTERS

Mais um *poster* para a tua colecção. Em pouco tempo verás a parede do teu quarto forrada de *posters* dos teus jogos preferidos.

Poster Probotector 34

SOLUÇÃO

Tiny Toon foi um jogo que nos seduziu assim que foi editado. Do princípio até ao fim encontramos uma série de situações que nos divertem. E acreditem, divertimo-nos "à brava". Se já tinhas arrumado o jogo na gaveta tira-o para fora e vê lá se chegas ao final com estas ajudas.

Solução *Tiny Toon* 24

PREVIEWS

As produtoras de jogos licenciadas da Nintendo trabalham a todo o vapor para apresentarem cada vez mais jogos. Alguns dos jogos que hoje apresentamos chegarão até nós em breve. Outros só os poderemos ver em revistas ou comprá-los no estrangeiro.

The Incredible Hulk 16
 USA 94 18
 Super BattleTank II 20
 Speed Racer 22

S

U

MÁRIO



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

STARWING™

SUPER
FX

**O SUPER JOGO EM 3-D
QUE VAI PÔR OS OUTROS JOGOS
A VER ESTRELAS.**



Há quem diga que os jogos espaciais são todos iguais. Mas, como este nunca ninguém viu igual. Starwing™ é o primeiro jogo a utilizar a tecnologia do Chip SUPER FX. Um chip que dá mais velocidade e realismo ao jogo, com os seus espectaculares efeitos em 3 dimensões e efeitos sonoros do outro mundo. Chega a ser tão real que vais perder-te de medo dos



misseis que vão direitinhos a ti. No papel do comandante Fox McCloud, tens o futuro de um sistema solar nas tuas mãos. Juntamente com os teus companheiros Slippy Toad, Peppy Hare e Falco Lombardi vais pôr todos os inimigos que te aparecerem pela frente a ver estrelas. Descobre a nova dimensão de jogos de vídeo.

Starwing™. Só para o Super Nintendo™.

Nintendo

Distribuidor exclusivo:
CHAVES, FEIST & CA, LDA.

O DESPERTAR DO GIGANTE



O gigante despertou! Após uma série de presenças fúmidas em muitas exposições de videogames, a Nintendo está disposta a recuperar a atenção perdida. Para tal, acaba de tirar da cartola um jogo bombástico: *Donkey Kong Country*. Esta reentré aconteceu no Summer Consumer Electronics Show de Chicago. A CES permitiu à Nintendo chamar até si a atenção dos jogadores e de editores, cujo interesse não tinha sido conseguido pelos recentes pro-



duto do gigante japonês (ex: Super Game Boy). Actualmente, a inovação técnica combinada com a qualidade dos jogos caracteriza perfeitamente a nova vaga lançada pela Nintendo. Líder desta nova geração de jogos, *Donkey Kong Country* impressionou Chicago, ao passo que a Nintendo Ultra 64 (ex-Project Reality) entusiasmou as poucas pessoas que a puderam ver, de entre as quais a equipa da SUPER POWER. Eis pois uma narração compactada dos momentos mais altos deste importante acontecimento. A Nintendo parecia estar algo adormecida sob a atraente perspectiva da sua colaboração com a Silicon Graphics. Desde *Super Mario All-Stars* (uma excelente compilação, embora a concepção

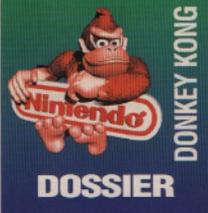
do cartucho não seja muito original), a Nintendo não tinha lançado nenhum produto realmente excitante no mercado dos jogos de vídeo. Esta fase em branco é hoje em dia uma figura do passado: a Nintendo finalmente despertou e contrataca em todas as frentes.

PROJECT REALITY, ESTÁS AÍ?

Alguns felizes eleitos (revendedores, editores, jornalistas, todos escolhidos a dedo) foram convidados para um hotel de Chicago no qual a Nintendo guardava cuidadosamente a sua máquina longe da expectativa da multidão e dos olhares dos curiosos. Depois de ter degolado 26 representantes da Nintendo e de ter lançado quatro programadores da Silicon Graphics no lago Michigan em consequência de um mal entendido (pensávamos que não tínhamos convites até ao momento em pusemos a mão no bolso e descobrimos um cartão amachucado que nos tinham dado na véspera, mas



VTE



que finhamos confundido com um panfeto a anunciar uma pizza com 64 queijos), pudemos ver e tocar os dois primeiros jogos existentes em versão arcade do Project Reality, daqui em diante chamado de Nintendo Ultra 64.

OS JOGOS APRESENTADOS

Os dois jogos apresentados foram *Cruise'n USA*, um jogo de corrida semelhante e claramente menos bonito, infelizmente, ao já célebre marco da arcade o *Rigide Racer* da Taito. O segundo jogo, com o qual pudemos jogar, chama-se *Killer Instinct*, um jogo de acção do género de *Street Fighter*, mas com personagens gigantescoas tratadas à maneira das imagens de síntese que habitualmente só temos a oportunidade de ver nas exposições profissionais como o *Imagina*. Para jogos de arcade, estes dois títulos aparecerão nas salas dos Estados Unidos ainda

este ano, não são tão inovadores e espectaculares como poderiam ser.

Em compensação, tendo a Nintendo prometido que as versões para a sua nova consola são idênticas às versões de arcade distribuídas pela Williams (os criadores de *NBA Jam* e *Mortal Kombat*, entre outros), podemos alegrar-nos com a ideia de que tais jogos estarão nas nossas cabanas a partir do Outono de 1995.

UMA ASSOCIAÇÃO SÓLIDA

Para além da presença da Silicon Graphics Inc., a Rare Ltd. (autores da série *Battleloads*, entre outras), a DMA Design (*Lemmings*) e sobretudo a Alias Research Inc., aliam-se à Nintendo na aventura dos 64 bits. O primeiro fruto desta potente aliança tomou a forma de *Donkey Kong Country* para o Super Nintendo. A qualidade do jogo, apresentado nas páginas que se seguem, demonstrará para além de qual-



quer dúvida que a Nintendo escolheu bons colaboradores, e que o Ultra 64 será com toda a certeza capaz de enfrentar e vencer a louca concorrência que se deverá manifestar com virulência nas festas do final de 1995. O Pai Natal vai ter de fazer acrobacias.

JOGOS E ACESSÓRIOS

A nível de jogos, entre os (muitos) nomes apontados como os próximos sucessos da Nintendo, encontram-se *Stunt Race FX* (do qual já falámos), *Tetris 2*, *Illusion of Gaia*, *Time Racers*, *Super Punch Out!*, *Donkey*

Kong Country, *Tin Star* e *Wario's Woods*, os dois jogos Game Boy (*Donkey Kong* e *Donkey Kong Land*), e o único jogo NES (*Wario's Woods*) que a Nintendo desenvolveu e apresentou no salão de Chicago. A Nintendo decidiu ter um cuidado especial no desenvolvimento do seu Gateway System, esse verdadeiro servidor multimédia informático que permite aos passageiros de certas companhias aéreas telefonar, obter diversas informações, ver um filme, ouvir um CD e sobretudo jogar com dez jogos Super Nintendo.

Os 15 mil ecrãs de cristal líquido que oferecem todas as opções devem ser espalhados pelos aviões antes do final do ano, e 150 mil hotéis devem ser equipados com o sistema Gateway destinado a um televisor e ao seu telecomando.

GINÁSTICA COM A NINTENDO

A Nintendo associou-se à Life Fitness para criar uma bicicleta de interior que pode ser ligada a um Super Nintendo, o Life Fitness Exertainment System. O esforço físico vai finalmente rimar com divertimento: uma vez sentado no aceno da bicicleta, deves pedalar para fazer evoluir um ciclista que diriges graças a um *joypad* integrado no guiador da tua bicicleta.

Este jogo chama-se *Mountain Bike Rally* e faz-te percorrer caminhos terríveis nos quais vais certamente transpirar. Um cartucho mais "sério", Program Manager, serve de verdadeiro computador de bordo, mostrando diversas informações sobre o teu exercício e sobre a tua condição física. A bicicleta e os dois cartuchos estarão à venda para o grande público no princípio do próximo ano. A Nintendo surpreendeu no Consumer Electronics Show de Chicago ao revelar *Donkey King Country* e os seus 36 megas a uma multidão feliz de admiradores. Com a ajuda dos programadores ingleses da Rare Ltd. e das estações da Silicon Graphics, a Nintendo deu à luz um novo sistema de apresentação gráfica denominado ACM (Advanced Computer Modeling), utilizado pela primeira vez neste novo jogo que dominou largamente o salão.

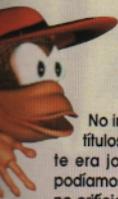


O REI DA SELVA

O resultado é com efeito inacreditável, e *Donkey Kong Country* é um verdadeiro poço de felicidade para todos os apreciadores do Super Nintendo.

Os grafismos são simplesmente geniais: a ligação dos *sprites* e do cenário assim como os efeitos de luz aplicados aos diversos elementos do jogo (todos representados em três dimensões!) conferem a *Donkey Kong Country* uma surpreendente impressão de realidade. Os pouco felizes *sprites* ternos e sem profundidade gráfica finalmente encontraram um mestre: um macaco! Se a maior parte dos jogos de vídeo podem ser comparados a um desenho animado (não, é inútil insistir,





DONKEY KONG, AS ORIGENS

No início dos anos 80, apenas alguns títulos se diferenciavam. A maior parte era jogos de arcade, com os quais podíamos jogar introduzindo uma moeda no orifício previsto para esse efeito, daí a designação *coin-op*. De entre todos estes títulos iniciais encontravam-se *Space Invaders* da Taito, *Pac Man* da Namco e *Donkey Kong* da Nintendo. Verdadeira antiguidade dos dias de hoje, *Donkey Kong*, tal como os seus contemporâneos, faz em 1994 parte da lenda dos jogos de vídeo.



Foi em 1981 que nasceu no espírito de Miyamoto o conceito de *Donkey Kong*. Em grande parte inspirado no filme *King Kong*, posto no grande ecrã por Dino De Laurentiis, esta semelhança fez com que a MCA apresentasse queixa no tribunal por infringir os direitos de autor do filme *King Kong* da Universal Studios. Foi dado à Nintendo um ultimato de 48 horas para entregar todos os lucros obtidos pelo jogo. O fabricante japonês ganhou a causa ao conseguir provar que o nome e a imagem do personagem são do domínio público. Miyamoto imaginou um macaco gigantesco e feroz, mas matreiro como uma raposa e teimoso como um burro. Da associação de Kong com um burro nasceu o nome próprio de *Donkey Kong*

(*donkey* significa burro). Depois das arca-de e de uma passagem pelo *Game & Watch* (jogos de cristal líquido que conheceram um grande sucesso em 1982 e 1983) é em 1983 que *Donkey Kong* aparece pela primeira vez numa consola NES. Um ano mais tarde, é lançado *Donkey Kong Jr.* O seu sucesso é quase imediato, o génio de Miyamoto insinuava-se ao criar a primeira mascote da Nintendo, ainda antes de Mario.

1994, RENASCIMENTO DE UMA LENDA

Graças à aliança entre a Nintendo, a Alias e a Rare, a lenda renasceu. Passados 15 anos, com a ajuda do progresso tecnológico, estamos com *Donkey Kong Country* bem longe dos primeiros ecrãs das máquinas de arcade. Os tempos em que Mario subia andaimas para salvar a princesa, evitando os barris que *Donkey Kong* lhe lançava, estão bem longe.

Atualmente, os movimentos bruscos dos pequenos *sprites* que se deslocavam lentamente deram o lugar às animações de uma fluidez perfeita, de um realismo elevado ao máximo, especialmente graças aos cálculos tridimensionais de que são capazes algumas estações gráficas, como as da SGI, que utilizam o programa Alias. Entrando no mundo de DKC, o jogador penetrará num mundo novo, sacudido, destróçado, perturbando tudo o que ele conhecia em matéria de animação e de resultados gráficos. Com efeito, cada um dos elementos, as personagens, os cenários, foram calculados e em seguida trabalhados de novo para que pudessem ser utilizados em Super Nintendo e, sobretudo, para poderem estar contidos num cartucho de 32 megas. O resultado é esmagador, e é "pena" que o DKC não seja nem mais nem menos do que um "simples" jogo de plataformas de progressão mul-



tidireccional. Além de toda a parte gráfica ter sido particularmente estudada, *Donkey Kong Country* permitirá igualmente descobrir uma nova personagem, um companheiro de Donkey Kong, que responde pelo doce nome de Diddy Kong. Sempre atrás do seu irmão mais velho, Diddy segue-o constantemente e para todo o lado. Esta novidade, esta nova personagem, deverá igualmente acrescentar algo ao nível puramente lúdico. Mas essa não é a nossa disposição de hoje.

ALIÁS, UM PARCEIRO DE ELEIÇÃO

Tais resultados foram possíveis graças aos meios da Nintendo, como nos confirmou Perrin Kaplan da Nintendo, mas igualmente graças ao programa *PowerAnimator* da Alias e às estações de trabalho da Silicon Graphics. Previsto no início para ser um instru-





mento primordialmente destinado aos criadores de efeitos especiais da indústria cinematográfica, o Power Animator 5.01, ou mais recentemente a versão 6.0, que contém novos instrumentos especialmente ao nível da sincronização dos lábios com a palavra e a deformação da pele e dos músculos ligada aos movimentos humanos, está agora a ser utilizado por extensão na indústria dos jogos de vídeo e a Nintendo, mais particularmente, serve-se desta nova tecnologia para a realização dos seus jogos. Esta tecnologia revela-se perfeitamente adaptada aos jogos de vídeo. Para te adiverces, basta dares uma olhadela!

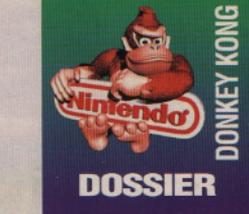
LANÇAMENTO MUNDIAL

Inspirando-se sem dúvida no sucesso mundial das saídas simultâneas de *Mortal Kombat* no ano passado ou de *Mortal Kombat II* neste ano, a Nintendo decidiu que *Donkey Kong Country* será o primeiro jogo da marca a seguir o mesmo percurso, realizando sem dúvida as perdas pela importação paralela em massa de produtos fortes. Se estas condições forem respeitadas, *Donkey Kong Country* deverá invadir todas as montras e prateleiras das lojas da especialidade em meados de Dezembro de 1994. Lembra-te bem desta data, meados de Dezembro, uns dias antes do Natal, vai ser uma loucura! E pensar que *Donkey Kong* apareceu pela primeira vez em 1981, nas salas de arcade, ao tentar impedir Mario de subir uma série de andaimes, atirando-lhe barras à caral! Contando com a versão Super Nintendo e com os dois próximos títulos Game Boy (*Donkey Kong* e *Donkey Kong Land*, esta última uma adaptação da versão 16 bits), existem hoje nada mais nada menos do que 14 jogos Nintendo pondo em cena o lendário gorila (três versões arcade, três versões Game and Watch LCD, e cinco versões NES). A chegada de *Donkey Kong Country* é tanto mais intensa que a Nintendo o vai lançar a um preço bastante acessível ou a qual nenhuma outra editora vai poder competir, nem

mesmo os piratas, tendo em conta o custo elevado dos cartuchos de 32 megas que a Nintendo lhes fornece para desenvolverem um jogo. Agora sim, é com uma "banana" destas que a Nintendo vai fazer escorregar muita concorrência.

DONKEY KONG GAME BOY & NINTENDO

Olhando um pouco para trás, facilmente chegamos à conclusão de que 1994 foi um ano difícil para a Nintendo, faltou alguma imaginação na concepção dos produtos e o fraco ímpeto no marketing também não ajudou muito, todavia este fabricante nipónico reservou a sua artilharia pesada para os últimos meses do ano: o lançamento do Super Game Boy, a Ultra 64 que começa a tomar forma, mais jogos com o chip Super FX e para o golpe de mestre, lembrou-se de recuperar um verdadeiro primata da história dos videojogos, nem mais nem menos do que o célebre *Donkey Kong*. Decididamente é um regresso às origens, mas porquê o *Donkey Kong* e não um possível *Super Mario Bros 4*, *Luigi Adventures* ou até um *Super Kirby's*? É simples, *Donkey Kong* é para muitos analistas de videojogos, uma espécie de pai espiritual da Nintendo. Foi neste jogo que se revelou Mario, o cana-



lizador mais famoso de Brooklin. Este sucesso à escala mundial encheu os cofres da Nintendo, numa altura em que esta empresa passava por um mau bocado (para a representação dos Estados Unidos foi praticamente a fábula de salvação). Foi um jogo arcade, embora a Nintendo esteja afastada deste círculo de jogos. Já se sabe que a tecnologia empregue na futura Ultra 64 também vai ser utilizada nas arcades, de certa forma é um regresso às arcades. *Donkey Kong* introduziu algumas inovações no género plataformas e espera-se que *Donkey Kong Country* tenha a mesma sorte. Enfim, todas estas coincidências levam-nos a crer que depois desta campanha, os jogos da Nintendo ficam divididos em duas categorias, A. K. e D. K., antes e depois do Kong (de 1994). Este regresso reparte-se em três jogos distintos: *Donkey Kong Country* para o SNES, *Donkey Kong Classics* para o NES e *Donkey Kong* para o Game Boy (e Super Game Boy). Do primeiro título já falámos o suficiente noutras páginas deste dossier. Resta-nos então os outros macaquinhos. ■



Esta ilustrações foram retiradas de *The Horde*, *Star Control II*, *Gingko* e *Terminator II* (o filme). Todas foram realizadas graças ao programa criado pela Alias PowerAnimator. Demonstram que mais uma vez foram necessárias as estações gráficas SGI



NINTENDO

DONKEY KONG NINTENDO

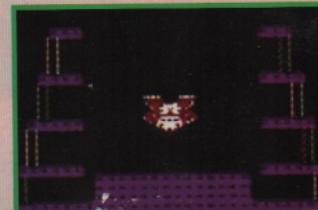
Lembram-se do genuíno e original *Donkey Kong* e *Donkey Kong Jr.* à mais de dez anos? É uma verdadeira eternidade na história dos videogames, tudo começou quando um gorila muito mau raptou uma princesa e levou-a para o topo de um edifício em construção.

Ela bem gritou por socorro, mas só houve um canalizador de Brooklin que não se deixou intimidar pelo aspecto do primata. Subiu pelos andaimes, saltou sobre os

barris, subiu escadas e nível após nível, acabou por salvar a donzela.

Na aventura seguinte - *Donkey Kong Jr.*, os papéis inverteram-se: o nada simpático Mario aprisionou o gorila numa jaula, deixando entregue à sorte, um pequeno gorila. Donkey Júnior para salvar o seu papá vai ter de passar por inúmeros perigos, escalar cordas, fugir dos predadores e subir plataformas.

São estes dois jogos reunidos num só cartucho que os utilizadores do NES vão ter o prazer de descobrir (para alguns vai ser uma redescoberta). ■



DONKEY KONG - GAME BOY & SUPER GAME BOY

O Super Nintendo tem o *Super Mario Kart*, a NES tem o *Super Mario 3*, não há nenhuma consola que não tenha o seu jogo predilecto. Até à bem pouco tempo o jogo favorito dos utilizadores do Game Boy foi o *Tetris*, pelos mais variados motivos (vem incluído na consola) É divertido e simples. Pois bem, agarrem já a vossa carteira, estiquem as vossas economias e corram até ao agente mais próximo porque *Donkey Kong* vai espavitar as vendas como nunca. Além dos níveis clássicos, a nossa in-

terminável missão de salvar a princesa em apuros vai conhecer novos desafios. Há níveis enormes, alguns deles com mais de dois e três ecrãs (com animação multidireccional), escadas, passadeiras rolantes, elevadores, armadilhas, temos de utilizar chaves entre outros objectos. Os puzzles obrigam-nos a pensar em soluções bem imaginativas, fazer o pino, acrobacias, saltar para a cabeça dos monstros, etc. A grande vantagem anunciada para este jogo é o Super Game Boy. Quem possuir este acessório vai delirar com a abundância de cores, mais outro motivo para não perder o D. K. ■



DONKEY KONG

DOSSIER



GAME BOY

PASSATEMPO FOTOGRÁFICO

DONKEY KONG

Donkey Kong: o rei da selva! Ele está de volta! Muito maior, muito mais forte, muito mais selvagem! Donkey Kong Country: o Verdadeiro Rei da Selva! Está encontrada a ponte entre os 16 bits e a tecnologia dos 64 bits. Sem necessitar de um acessório adicional, o novo jogo para o Super Nintendo, *Donkey Kong Country*, atinge uma qualidade comparável aos sistemas de 32 bits. Este jogo concebido pela Silicon Graphics (a empresa que associada à Nintendo está a desenvolver a consola Ultra 64) tem imagens impressionantes. Os efeitos luminosos e sombreados, as cores cintilantes e as gráficas espectaculares conferem-lhe um realismo nunca antes visto numa consola. A música também atinge um nível de grande qualidade, suportada pelos efeitos stereo dos sons naturais da selva que lhe servem como fundo sonoro.

Donkey Kong Country tem mais de 100 níveis... sem contar com as fases de bônus que proporcionarão a todos os jogadores muitas e boas horas de diversão. Nem vais ter tempo para respirar! Com o seu amigo Diddy Kong, o rapidíssimo Expresso e o rinoceronte Rambi, Donkey Kong vai passar por aventuras inacreditáveis. Entra nesta loucura e aventura-te na densa floresta para ajudar o Donkey Kong a recuperar a sua reserva de bananas roubada pelos Kremilins. Com *Donkey Kong Country* nasce um novo conceito de jogos para 16 bits. Safari fotográfico às bananas! O Club Nintendo resolveu celebrar o lan-

çamento deste jogo com um passatempo muito original. Junta-te ao Donkey Kong, procura o maior cacho de bananas que encontrares, e habilita-te a ganhar um dos três jogos *Donkey Kong Country* que o Club tem para oferecer.

Aqui está um passatempo bem selvagem da Nintendo. Vais ter de ser tão grande, tão forte e tão esperto como o Donkey Kong, para ganhares. Basta que comeces já a procurar o maior cacho de bananas que encontrares, e quando o descobrires tira-lhe uma "grande" fotografia! Depois, envia-a até ao dia 5 de Janeiro de 1995 para:

Club Nintendo
Passatempo Donkey Kong
Apartado 150
2685 Sacavém

As três fotografias com os maiores cachos de bananas que nos forem enviadas serão as vencedoras, recebendo cada uma este espectacular jogo para o Super Nintendo. Estás à espera de quê?!

Vai já ver se tens bananas em casa, e começa a fotografar tudo o que for um cacho. Se não tens bananas à mão, então agarra já a tua máquina fotográfica e corre para uma frutaria, mercearia, supermercado, hipermercado... ou mesmo para uma plantação de bananas e fotografa o maior cacho que viste em toda a tua vida! E não te esqueças, só são válidas as fotografias enviadas até ao dia 5 de Janeiro de 1995 (carimbo dos CT). Os resultados desta "corrida à banana" serão publicados nesta revista, na edição de Março de 1995.

NOTA — Se fores tu um dos três vencedores, e já tiveres o jogo *Donkey Kong Country*, poderás escolher qualquer um outro jogo Nintendo (de qualquer um dos três sistemas — NES, Game Boy e Super Nintendo). ■



MONTRA DE NATAL

Com o Natal à porta surge aos pais a dúvida sobre o que devem oferecer aos filhos. Bom, no que respeita a jogos podemos dar uma ajuda. De entre os muitos disponíveis para as consolas Nintendo, escolhemos alguns não baseados nos preços ou nos melhores, mas nos que mais se têm vendido.

More Fun Set

(Consola Super Nintendo™ + jogo Super Mario World™ + comando + Super Game Boy™). Preço 39 900\$. Para quem quer bom, aqui está o melhor.

Super Scope (Nintendo Scope 6™ + Battle Clash™). Preço 16 900\$

Sluni Race Fx™
(Desporto para dois jogadores)
16 900\$



Pac-Attack™ (Estratégia com 100 níveis. Dois jogadores) 13 900\$



Super Metroid
(24 megas de acção em seis níveis) 15 900\$

Mortal Kombat II™
(Luta, luta e luta, em 20 combates com 12 lutadores.)
17 900\$



Starwing™ (o primeiro jogo a usar o chip FX. Imagens a 3D) 13 900\$



Simi City™ (Assume o papel de um presidente da câmara e constrói uma cidade) 12 500\$



U. N. Squadron™
(Um combate aéreo com seus tipos de aviões) 7900\$

Susef Riders™
(O xerife contra os bandidos. Um autêntico western para dois jogadores).
13 900\$



Game Boy™ + Tetris™ 16 900\$

Super Mario Land 2™ (plataformas e aventura ao longo de sete níveis) 7900\$

Wario Land™ - Super Mario Land 3™ (mais plataformas) 7900\$



Donkey Kong™
(um clássico das arcade regressa à portátil) 7900\$

Ms Pacman™ (directamente das arcades "através" por labirintos) 7400\$

The Amazing Spider-Man™ (As figuras da Marvel num jogo cheio de acção) 6500\$

Super RC Pro AM™ (velocidade com carros) 6500\$

Gargoyles Quest™ (aventuras) 5600\$

Little Maimad™
(Salva a pequena sereia, da Disney) 7900\$

Consola NES + Comando + Double Dragon, 13 900\$

Duck Tales 2™
(As aventuras dos heróis da Disney estão na NES) 11 500\$



Top Gun II™ (Um simulador de voo para dois jogadores) 10 600\$

Donkey Kong Classics™
(Dois jogos num cartucho) 8900\$

Probotector™ (Luta sem tréguas com robôs) 8900\$

Spiderman® The return of the sinister six™ (Mais acção com o Homem-Aranha) 10 600\$

Tom & Jerry (O gato e o rato eternos inimigos-amigos) 10 600\$

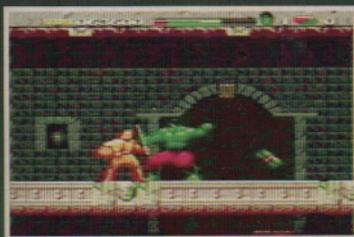


Castlevania I™
(Aventura) 4900\$

Se com estes títulos ainda persistirem dúvidas, consulte a Nintendo e venha conhecer o maravilhoso mundo das aventuras.

U.S. GOLD

THE INCREDIBLE



Tem a alma verde, não é sportinguista nem ecologista. É inteligente, forte e boa pessoa. Se ainda não adivinhamos, vou dar mais uma pista, pesa 520 quilogramas, mas tem dias em que só marca 58 na balança.

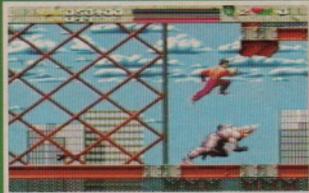
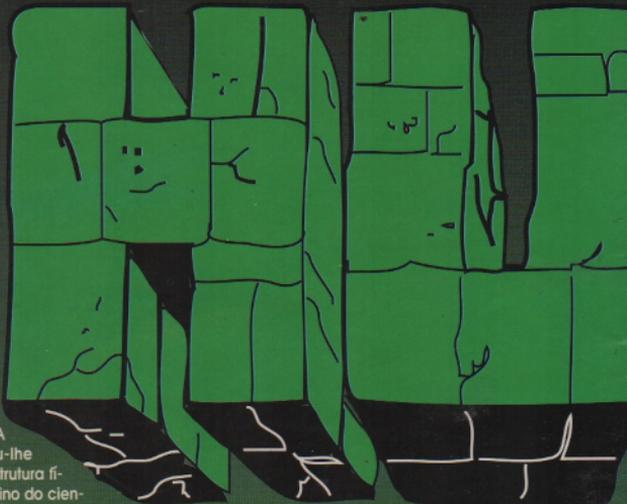
Com estes atributos só pode ser alguém extraordinário como o incrível Hulk. A carreira deste verducho tem início quando o Dr. Robert Bruce Banner, um notável físico nuclear, se expôs, acidentalmente, a radiações gama quando tentava

salvar um amigo. A exposição alterou-lhe por completo a estrutura física. O corpo franzino do cientista deu lugar a uma monstruosa criatura de olhos verdes, cabelos verdes e pele verde (será que force pelo Sporting?!).

A nossa aventura começa com uma ameaça do Leader, um inimigo de longa data de Hulk. Este vilão decidiu que a Terra deve ser governada por um intelecto superior à maioria dos humanos. Haverá alguém tão indicado como o próprio Leader para preencher essa vaga? Ninguém se pronuncia

contra? Nem vale a pena protestar porque o Leader já construiu uma enorme fortaleza no coração da selva e é a partir desta base que pretende declarar guerra às nações do planeta. O exército de robôs obedece cegamente às suas ordens e a legião de aberrações genéticas vigiam constantemente o centro de operações. Até um mauzão destes tem as suas fraquezas e a do

Leader chama-se Hulk por ser o único (mais ou menos) humano com força e inteligência suficiente para destruir as suas pretensões de ditador. A intervenção do "verdoso" resulta sempre em aborrecimentos, mobílias partidas, dores nas costas, só para não falar do final de uma carreira promissora — a de líder da Terra. Foi por isso que Leader recrutou uns tipos beras para o aju-





World Cup USA 94

O mundial de futebol de 1994 foi o evento desportivo mais falado este ano. Por isso achamos que seria uma perda de tempo (e um castigo) pensar numa prosa de introdução para este preview. Como se trata do acontecimento desportivo mais comentado do ano e de um jogo com versões para quase todas as consolas e micros, vamos directamente ao que interessa, a versão do Super Nintendo. Caros "consoleiros", esqueçam todos os jogos de futebol que já viram no vosso Nintendo. Desta vez é a sério, porque *World Cup USA '94* é uma enciclopédia do desporto rei. Antes de começarem a



dar pontapés na bola, preparem-se para um desfile interminável de opções: podemos escolher o idioma, o país de origem, o grupo, diversos tipos de desafios, desenhar o equipamento dos jogadores, escolher a formação e os jogadores que fazem parte da equipa, duração do jogo, condições meteorológicas, controlo da bola (para a finta) e do guarda-redes, entre outras opções. Uma vez no campo preparem-se para jogar com todas as regras, livres directos e indirectos, cartões

amarelos e vermelhos, foras-de-jogo, grandes penalidades, faltas, seqüências em câmara lenta, etc. Os gritos da multidão vão inflamar o

estádio com os seus vivas e apupos. O Super Nintendo merece um jogo assim. Em português! E não é tudo, o jogo tem legendas em português. Não é o português de Camões, mas sim o português das telenovelas, o brasileiro. Mesmo assim, não deixa de ser uma opção a ter em consideração, depois de jogarmos anos a fio com legendas em inglês, francês ou espanhol, chegamos um idioma completamente familiar. Bravo U. S. Gold!

Não podíamos concluir este artigo sem deixar um recado ao representante oficial da Nintendo em Portugal. Muita atenção às produções da U. S. Gold, esta firma está a trabalhar muito bem. ■



Campeões Nintendo®



**Parabéns da Nintendo
aos seus Campeões
Tomás Couto e Artur Martins.**

Nintendo®

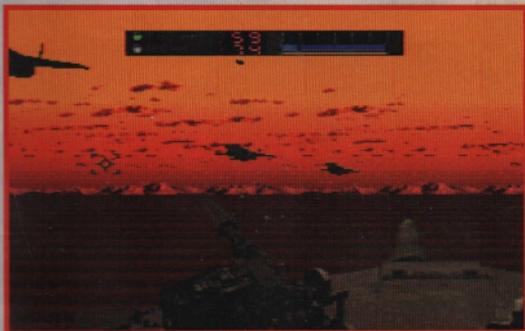
ABSOLUTE



Es-te dentro do monstro, pronto para combater...



O crepúsculo do deserto em todo o seu esplendor...

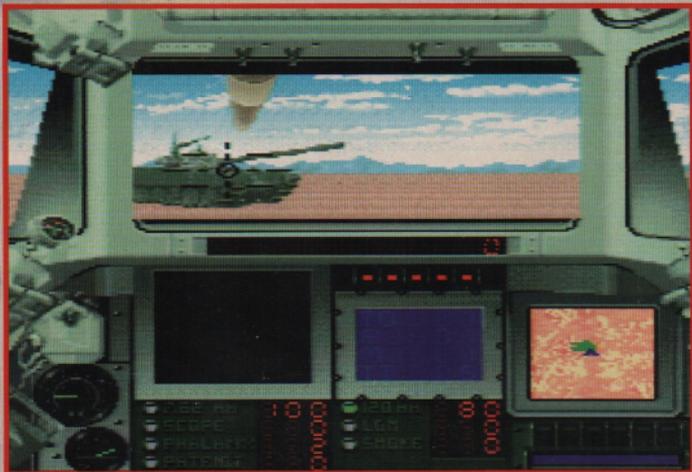


SK BATTLE

Depois dos helicópteros, os caças-bombardeiros...

Um tanque inimigo na tua mira...

O bafo do deserto fazia sibilar as antenas do carro num murmúrio estridente e contínuo. O Sol acabava de desaparecer no horizonte e a temperatura baixara já vários graus. Estávamos inquietos pois o posto de comando tinha-nos avisado da presença de unidades inimigas naquelas paragens, e o nosso encontro com os helicópteros nessa tarde tinha deixado profundas cicatrizes na nossa máquina. O carburador parecia ter alguns problemas, mas o nosso mecânico estava confiante e nós pensávamos poder chegar ao nosso acampamento na próxima madrugada. De vez em quando víamos passar os nossos perseguidos...





Uma base que não tardará a desaparecer...

UPER ETANK II



res a caminho de uma qualquer missão de bombardeamento na cidade vizinha de Bagdad... Se o inferno existe, nós linhamos a certeza de estar bem no meio dele...

O CALOR NO FUNDO DO TEU TANQUE...

Super Battle Tank II transporta-te para o interior destes monstros metálicos, mais conhecidos por tanques. Vais desembarcar em plena guerra do Golfo, onde o Sol não é a única razão de calor que aí reina. É assim que vais cumprir missões que praticamente se resumem a destruir qualquer coisa. Com efeito, terás o prazer de encontrar inúmeros companheiros no decorrer desta saga, tais como tanques, helicópteros,

caças-bombardeiros, lança-mísseis Scud, etc. Para levares a bom termo as tuas missões, terás à tua disposição a tradicional panóplia dos tanques modernos, o grande canhão central, uma metralhadora, mísseis, assim como um lançafumos para a camuflagem...

A GUERRA DOS 18 BURACOS

Há missões de dia e de noite, passando por fabulosos crepúsculos de cores desérticas de uma beleza inimitável. Super Battle Tank II anuncia-se como uma simulação completa graças a sua representação em 3D da vista exterior. Em todo o caso, parece reunir bastantes elementos para ser um grande fítulo. ■



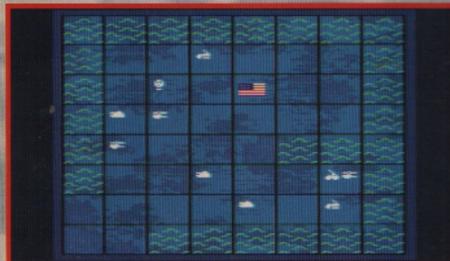
Os engenhos inimigos serão tanto terrestres como aéreos...



A visão infravermelha permite-te ver claramente a penumbra



Um regresso à base será frequentemente necessário para pôr a tua máquina em ordem



O mapa permite-te uma fácil orientação...

SUPER
INTERNO
PREVIEW

INTERNACIONAIS • INTERNA

TERNAC

ACCOLADE



Alguns lugares na pista são bastante especiais...



As derrapagens são um trunfo indispensável na tua pilotagem



utiliza as tuas lâminas para arranjar lugar na pista

SPEED RACER

Speed Racer é uma série de desenhos animados muito conhecida nos Estados Unidos, que vem fazer galanteios ao velho continente. Cada episódio mostra-nos loucas corridas de automóveis entre pilotos não menos desvaídos. Este jogo vai pôr-te ao volante de uma máquina cheia de mostradores (mais parece um avião) que terás de utilizar para eliminares um por um todos os teus concorrentes.

Não tenhas remorsos por usares estes métodos pouco desportivos, uma vez que os teus inimigos se chamam Serpente Lubrificada ou Gang dos Assassinos. Terás ainda à tua disposição molas extensíveis para passares por cima dos teus adversários, lâminas para os atravessares, e turbos para os ultrapassares. Em resumo, de

tudo um pouco. A animação com muitos efeitos (o tradicional modo 7) vai permitir-te saborear as delícias das encostas e das colinas, sem contar com os estreitamentos dissimulados aqui e ali.

Nota que podes sempre treinar antes de entrares na arena, o que é muito útil porque uma vez na verdadeira corrida os reptéis gordurosos e outros assassinos psicopatas não te vão facilitar as coisas... ■



De vez em quando deves parar na box para fazeres reparações e reabastecer.



Parece que se ocuparam do teu caso e que a tua corrida terminou aqui...



A pista está recheada de obstáculos como esta barreira

SUPER
NINTENDO**PREVIEW****INTERNACIONAIS • INTERNACIONAIS • INTERNACIONAIS • INTER**

O segundo boss é um fraco. Não te vai deitar de frente directamente, mas com uma marioneta. A fática é a mesma: dispara-lhe para a cabeça

HUDSON

FIEVEL GOES WEST

A Hudson, cujos jogos são mais esperados do que a chuva do deserto, surpreende-nos com um título que promete ser um festim para os olhos. *Fievel Goes West* (adaptação dos desenhos animados com o mesmo nome) é um jogo de plataformas clássico com os habituais ingredientes. Vais encarnar um pequeno rato que leu demasiados livros do Lucky Luke e de outros heróis do velho Oeste americano, decidido a pôr em maus

lençóis três vilões antipáticos e uma aranha. Para sobreviveres tens de recolher todo o ouro que conseguires, defender com vigor a tua pele contra cães, gatos, peixes e morcegos, adquirir novas armas e defenderes-te com a tua pistola de brincar. Bónus de invencibilidade, pequenos e grandes corações que dão energia, sistemas de raldanas e ascensores; a receita é do agrado dos fãs dos jogos de plataformas. Os bonitos grafismos não traem o filme e dão vontade de jogar. ■



Clint Eastwood faz sempre tudo o que pode para aperecer nos bons westems. (Nesle, faz de cão)



Uii! Arrefece os lingotes disparando para eles com uma bisnaga



O primeira boss, um assustador gato de ésgato, não te dará muito que fazer. Alinge-lhe a cabeça e passa por baixo dele quando saltar



KONAMI

TINY TOON Adventures

PARA NINJA

Horror no país ACME: Montana raptou Babs!
Mas Buster vai defender os seus interesses. Ajudado
pelos seus quatro amigos, Plucky Duck,
Dizzy Devil, Furrball e Hamton, ele vai tentar salvar
a pobre Babs retida contra a sua vontade!
Ao longo de seis níveis, deverás frustrar as armadilhas
planeadas pelos acólitos de Montana.

LEVEL 1/1

Irás encontrar o primeiro boss por planícies e vales, grutas
e casas assombradas. Tudo isto para te dizer que são três
etapas variadas que deverás percorrer neste primeiro nível



- 2** Quando reventares este balão, recolherás um coração voador.
Provará ser muito útil na continuação desta etapa; de facto se, por distração, entrares
em colisão com um inimigo, não morrerás logo de seguida,
é preciso que te deixes tocar pela segunda vez para que vás desta para melhor!



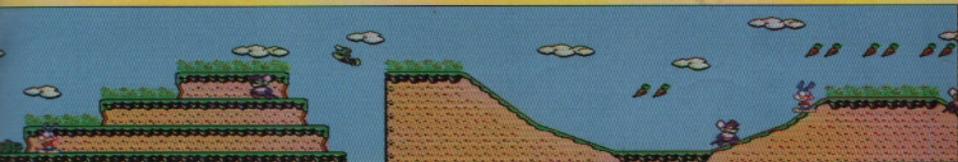
TOON Adventures

TENDO

Depois, em cada fim de nível, terás de reduzir a pó um dos seis boss deste jogo. E, como na SUPER POWER nada nos faz recuar, fizemos uma montagem de todos os níveis, fixe, não é? Vamos, não percas mais tempo e, com este "Dossier", salva a pobre Babs que anseia pela sua liberdade! Boa sorte para todos!



- 1** Apanha o maior número de cenouras possível durante o jogo pois vai servir-te para recoheres vidas suplementares!



- 3** Neste outro balão, encontrarás uma estrela propicia a transformar-te numa das três personagens que escolheste anteriormente

- 4** Segue por esta porta para passares ao próximo nível



LEVEL 1/2



7 Presta bastante atenção a este canzarrão que lança halthères. Sabemos que o teu regime tem falta de ferro, mas não cheguemos a este ponto!



LEVEL 1/3

9 Apanha a estrela que se encontra num balão para te poderes transformar

10 Neste sítio, apanharás um relógio que reporá o teu tempo no máximo!



15 O mesmo que se passou com os fantasmas anteriores!

14 Quando puseres uma pata nesta cavidade, quatro fantasmas aparecerão a rodopiar à tua volta. Espera pelo momento propício para saltares através deles pois quando eles giram, deixam um espaço suficientemente grande para que te possas escapulir!





5 Neste balão existe uma estrela que tu poderás recolher.

6 Ao abrires esta porta, poderás trocar as cenouras que apanhaste por vidas, sabendo que 30 cenouras correspondem a uma vida.



8 Irás ter o teu primeiro encontro com a irmã de Montana, e não será o último! Esta tem a desagradável mania de considerar todos os animais que encontra como peluches à espera de serem torcidos! Salta da direita para a esquerda para a evitares e, ao fim de alguns segundos, aparecerá uma porta que te fará mudar de nível. Se, por azar, a irmã de Montana te apanhar, é melhor irres-te preparando para recomeçares o nível inteirinho!



11 Atenção a este buracos: deles saem pequenos demónios que têm a tendência de saltar do seu covil mesmo na altura em que mostras a parte superior da cabeça!



12 Encontra-se ali um coração voador, bastante útil se cometeres um erro durante o nível.

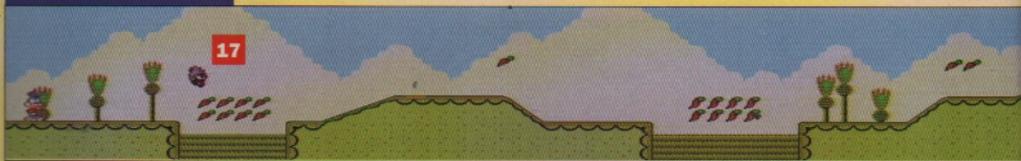
13 Cuidado com estes picos! Assim que te encontrares por baixo, eles caem-te em cima antes que o consigas perceber!



16 Cã estás tu, em presença do primeiro boss. Terás de defrontar uma espécie de cientista maluco num skate. É necessária apenas uma tática para o derrotares: quando se desloca para a esquerda, põe-te na direita. Ele lançá-te-á uma bigorna (esta cai sempre a meio do ecrã), depois propulsionar-se-á na tua direcção. É neste momento que precisas de lhe saltar para cima da cabeça. Recomeça três vezes a mesma operação e passarás ao próximo nível.

LEVEL 2/1

Pequeno nível aquático: começarás o teu périplo numa soberba praia das Bahamas que acabará num enorme barco piratal!



17 18 Não, não isto não são peixinhos vermelhos comuns, mas sim terríveis piranhas, portanto, toca a mexer as patas!



LEVEL 2/2



21 Mais um coração que poderás recolher nesta bolinh'al

22 Curiosas bolas repletas de picos girarão em torno de um bloco rectangular, e é uma passagem obrigatória da estapa. Tens de ter um bom timing para o atravessares, pois as bolas rodam depressal!



24 Nesta cornija aparecerá uma porta e encontrarás Hamton que te trocará cenouras por vidas.



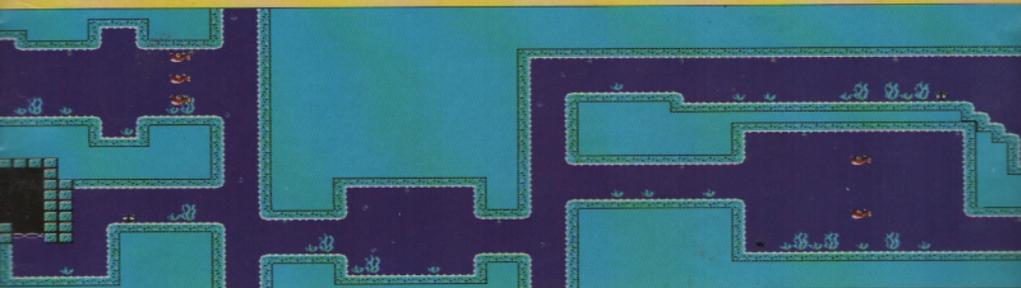
19 Apanharás neste balão um soberbo coração!

20 Segue por esta porta no fim da etapa para passares ao nível seguinte.

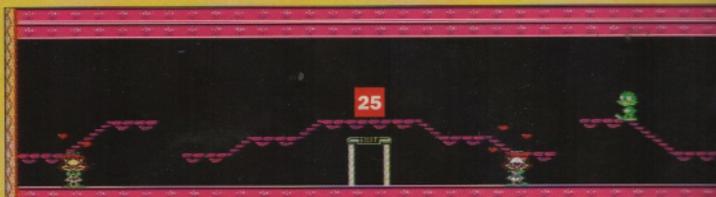
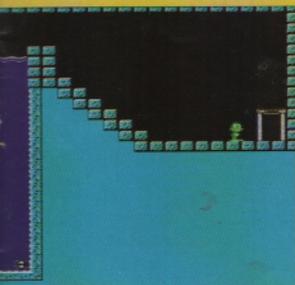


19

20



23 Nesta pequena gruta submarina poderás transformar-te utilizando a estrela que lá se encontra.

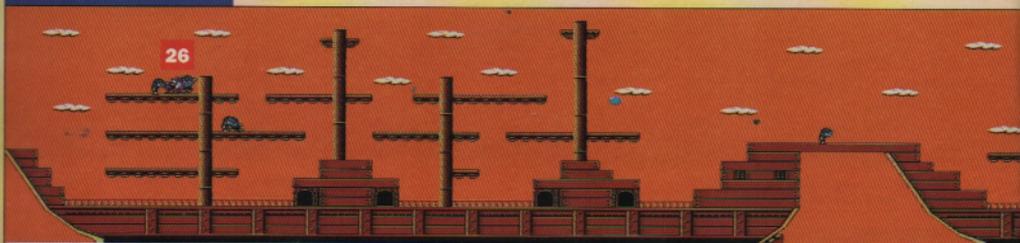


25

25 Mais um confronto com a megera domesticada. Salta da direita para a esquerda e quando a porta aparecer, atira-te lá para dentro!

LEVEL 2/3

27 Quando reentrares por esta porta, acederás às coxias do navio pirata.



26 Cuidado! Os piratas patrulham ao longo dos mastros e das coxias!

Terás de defrontar o Capitão Gancho. Ele começará o seu ataque da plataforma mais alta e depois vai descendo na tua direção. À medida que se vai aproximando de ti, sobe para a plataforma mais alta e automaticamente ele virá ter contigo. Mas como não é muito inteligente, ele virá sistematicamente bater com a cabeça nos teus pés. Depois terás de descer para a plataforma mais baixa, pois, num último momento



LEVEL 3/1

É nesta floresta maléfica que avançarás na primeira parte da tua viagem que terá lugar nas grutas, frequentadas por estranhas criaturas.

33 Começa a pensar em apanhar os frutos das árvores pois eles fazem o papel de cenouras durante este nível.



35 Quando saltares sobre estes blocos, não percas muito tempo, pois assim que lhes tocas eles vão abaixo imediatamente!



36 A porta para o próximo nível.





- 28** Neste balão há um coração que te espera pacientemente.
- 32** Aqui está a porta que te conduzirá ao segundo boss do jogo.



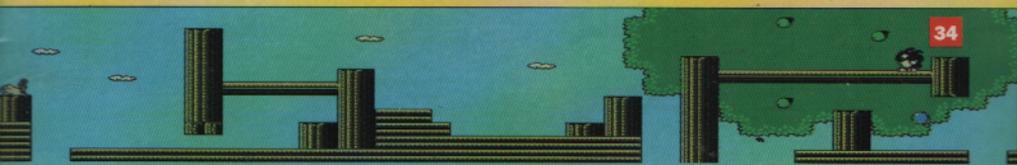
29 Toma cuidado com este rato lançador de bigornas, pois para te aplanar a cabeça, não existe meio mais eficaz!

30 Acautele-te também com os picos que pendem do tecto, que têm a aborrecida tendência de se desprenderem quando uma pessoa passa por baixo!

31 É também necessário que des atenção aos três barris que encontrarás no decurso da tua ascensão pois, se lhes trepares para cima, eles explodirão e como não és blindado...

de raiva, o Capitão vai atirar-te com um barril à cabeça! Coloca-te à direita ou à esquerda do ecrã para o evitares facilmente. Recomeça a operação três vezes e irás enviá-lo directamente para onde saiu.

34 Presta bastante atenção a estes ouriços quando vierem a rodar na tua direcção: é que não o fazem para se divertirem; de facto, eles não são azuis... para bom entendedor...



LEVEL 3/2

37 **38** No primeiro balão poderás apanhar uma estrela para te transformares e no segundo apanharás outra estrela.



39 Tens de estar bem vigilante quando atravessares estas árvores: a partir do momento que estejas perto, elas atiram-te três vampiros!

LEVEL 3/2



LEVEL 3/3

43 *Teríveis vampiros iniciarão o seu terrível voo a partir do momento em que começares a descer os degraus de pedra, portanto toma bastante cuidado!*

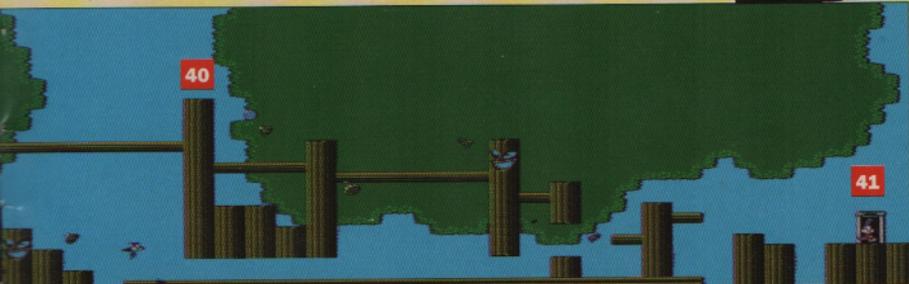
44 *Se por distração caíres na água, não há qualquer problema: poderás nadar e voltar à margem.*



47 *Estas bolas não são nada macias, mas sim bem picantes, por isso, não demores muito tempo a atravessá-las.*

48 *Este rato está bastante mal colocado, pois quando saíres da água vai atirar-se para cima de ti, por isso calcula bem o espaço antes de saltares!*

40 Ah, mais um balão: desta vez vai transformar-te.



41 Esta porta levar-te-á a defrontar a irmã de Monty.



42 Salta sobre o bloco, vai da direita para a esquerda para te fazeres seguir pela infâme megera e depois, quando a porta aparecer, atra-te para ela (a porta, claro).



45 Está atento pois os dentes das piranhas estão bem aguçados!

46 A porta para o próximo nível.



49 A porta do boss!



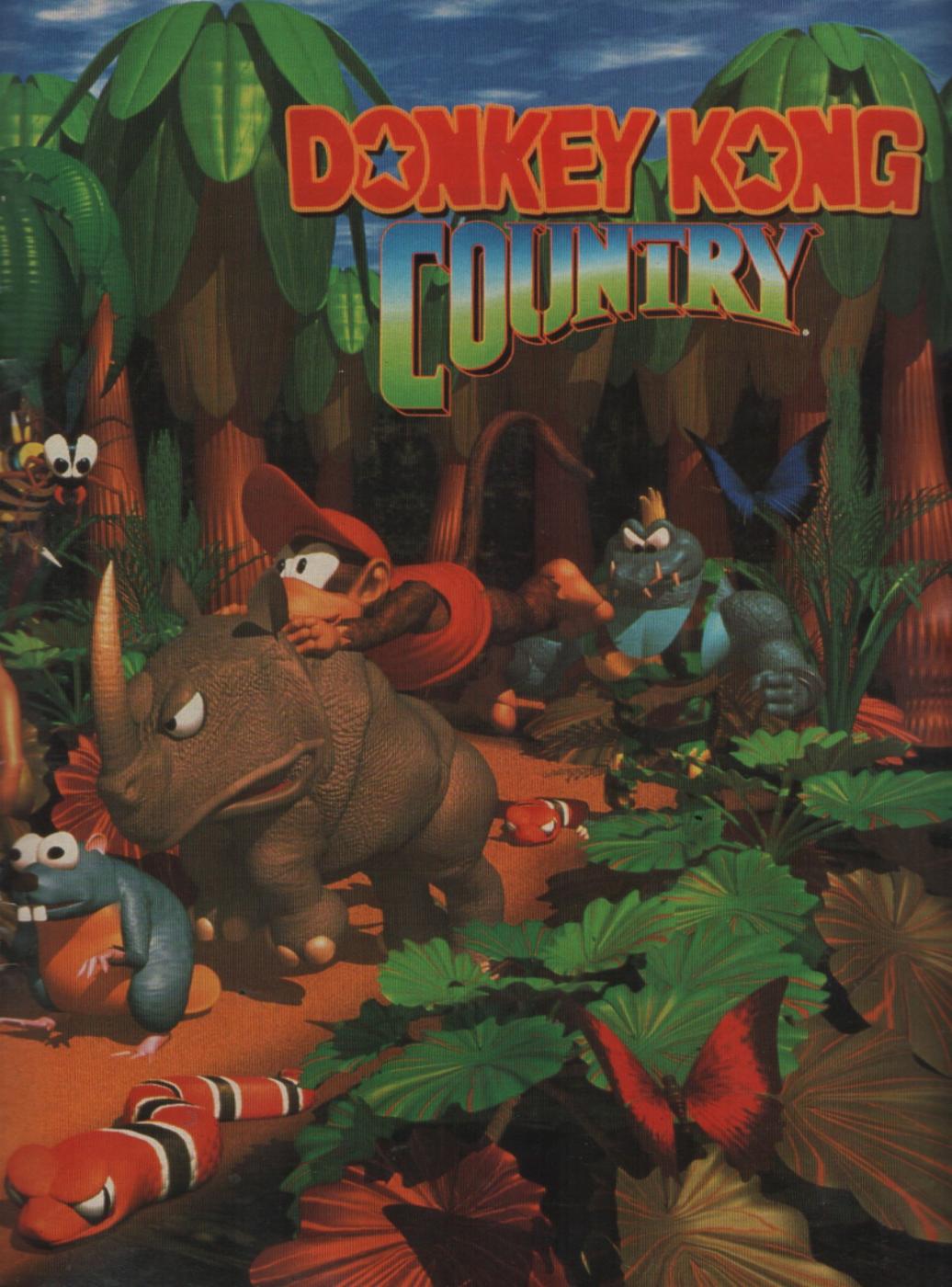
50 Não sabemos bem se será um lobo assustador, um diabo da Tasmânia, enfim... o que sabemos, de certeza, é que é muito

feroz! É bastante fácil de derrotar; quando vires os blocos do tecto voltarem-se para a esquerda, coloca-te no bloco da esquerda e vice-versa. Quando os referidos blocos pararem de rodar, o demónio cairá de cima deles e precipitar-se-á no buraco do meio, e é neste preciso momento que lhe deves saltar para cima. Quatro vezes e será o seu fim!



**SUPER
POWER**

DONKEY KONG COUNTRY

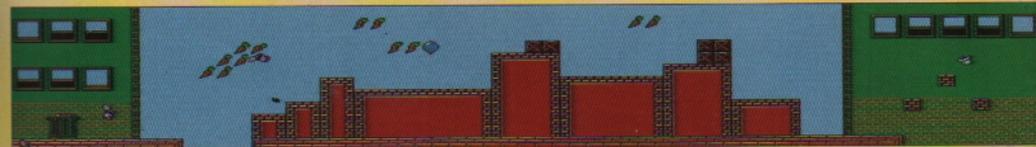


LEVEL 4/1

Um nível que te levará pelas ruas de uma cidade, aos seus dejectos e também a um edifício.



51 52 Está atento aos cães debruçados nas varandas que te lançarão vasos de flores e também aos gatos nos caixotes de lixo que te atirarão latas de conserva.



LEVEL 4/2



54 Obterás um coração neste balão!



56 Ratos bastante vorazes vão tornar-te a vida bastante dura!

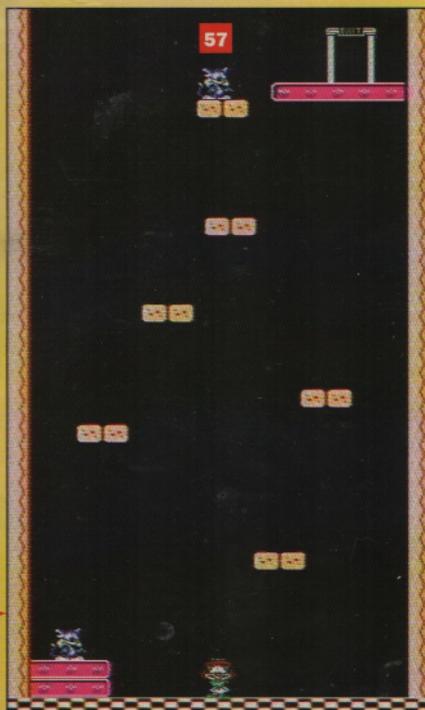
55 Não saltes (mesmo!) sobre as vasilhas que se encontram neste sítio pois explodirão imediatamente.





53

Neste balão encontrarás uma estrela para te transformares!



57

57 Cuidado, a irmãzinha de Montana fará de ti um peluche. Assim, durante a tua escalada não deslizes, pois a queda poderá ser fatal.



LEVEL 4/3

58

Aqui está uma estrela de transformação que tu apanharás!

59

Evita todos os ratos que por ali andam!

60

Acima de tudo, não andes a mandriar!

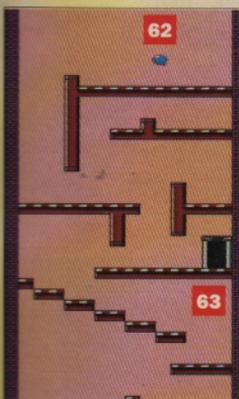
61

Não, não é a Tili, mas sim um abutre na pele de um passarinho que irá precipitar-se sobre ti num determinado momento do jogo.



61

E AINDA NÃO ACABOU!



62

63

62 Se seleccionaste o gato como colega de equipa podes ir procurar o coração que se encontra nos andares superiores.

63 E agora, o boss é teu!



Prepara-te pois irás defrontar o King Kong! Para dares cabo dele também é bastante simples. Deixa-te estar na plataforma da esquerda. Quando o King Kong salta, ele faz cair dois pequenos gorilas: salta para a cabeça deles, sabendo que por cada dois pequenos gorilas mortos, cai uma porção da plataforma do King Kong... só te resta fazer as contas! Sim, oito gorilas mortos vão fazer com que o King Kong caia de uma altura de 300 metros!

LEVEL 5/1



66 Curiosos vermes estarão à tua espera em determinados blocos, procura evitá-los!



68 Presta bastante atenção às bolas de futebol com patas, que te saltarão para cima, como nos melhores momentos do mundial!

70 Mais uma estátua para apanhares.

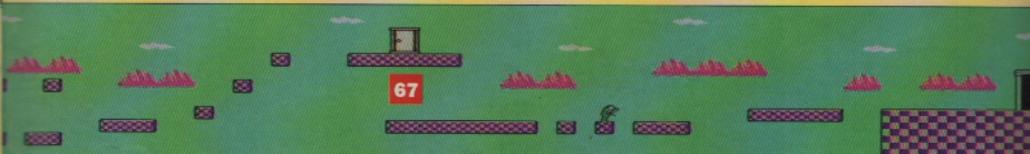


Percurso aéreo deste quinto nível:
plataformas e vazios à brava!



64 Estas plataformas mexem-se, por isso é bom que tenhas um bom timing para as passares, senão o salto poderá ser... mortal!

65 Recupera, ao passares, a figura de Géo.



67 Ao seguire's por esta porta, trocarás as cenouras que recolheste por vidas!



69 Uma segunda estátua de Géo mesmo à mão de semeal! Apanha-a!



LEVEL 5/1



71 A penúltima
estátua



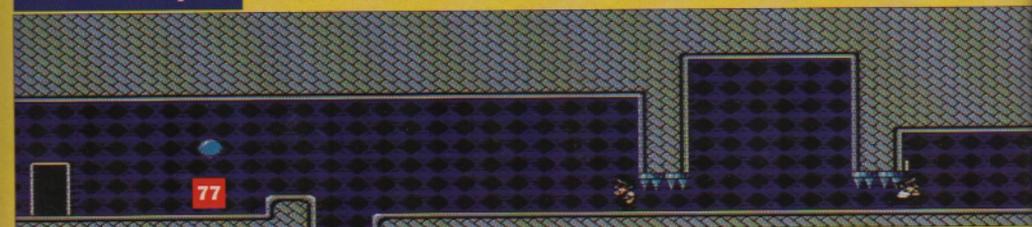
LEVEL 6/1

É na mansão do assustador Montana Max
que vais avançar e, mais vale prevenir, esta casa
reserva-te muitas surpresas!



LEVEL 6/2

77 Podes transformar-te
com este balão.





72 Para apanhares a última estátua é necessário que faças o teu Toon deslizar por baixo da parede.



73 Tendo apanhado todas as estátuas de Géo, formarás uma estátua gigante deste curioso ser que te transportará para o nível seguinte!

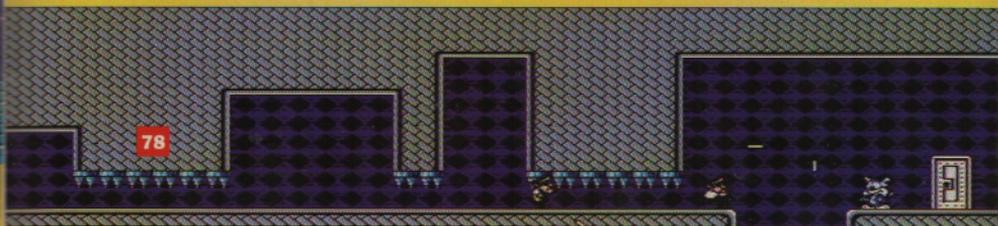


74 Os guardas que estão a vigiar a mansão estão armados, por isso, muita atenção!

75 O mordomo, por razões aparentemente económicas, terá a tendência de apagar a luz mesmo na altura em que te encontra perto de um buraco: muita atenção, toda a cautela é pouca!

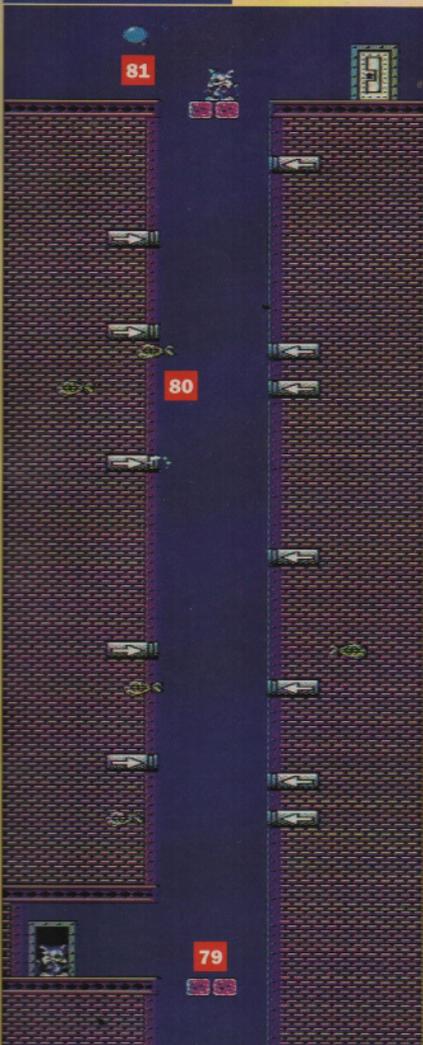
76 Presta também atenção aos lustres pois eles estão muito mal presos... não é preciso dizer mais, pois não?

78 Serás obrigado a fazer várias derrapagens para passar por baixo de todos estes picos, por isso, sê rápido!



LEVEL 6/3

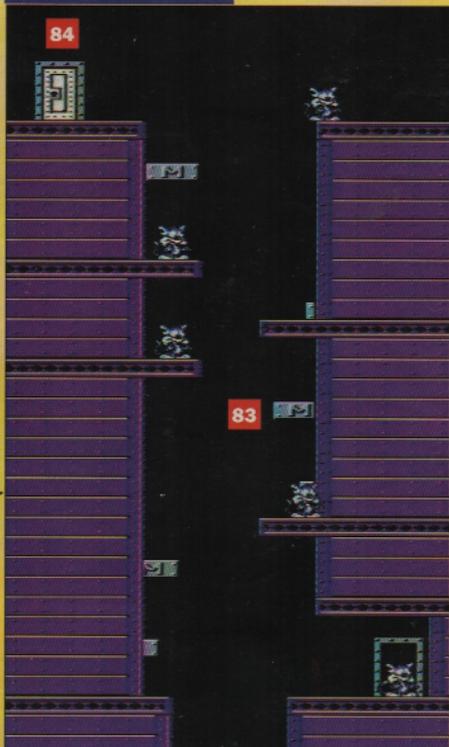
81 Apanha este coração que te estende os braços do interior daquele balão!



LEVEL 6/4



LEVEL 6/5



79 Trepca para cima desta plataforma que te levará mesmo ao topo do edifício!

80 Mesmo que não tenhas muito dinheiro, é melhor evitares este saco de dólares... é demasiado pesado para o teu porta-moedas!

83 Última escalada antes do recontro final. Utiliza as plataformas marcadas com um grande M para escalar este grande percurso.

84 Esta será a última porta que utilizarás nesta aventura, boa sorte!

O único problema que encontrarás neste curto nível é o seguinte: quando saltares por cima dos buracos haverá um homem que cairá do tecto e tentará arrastarte na sua queda!



Pronto! Prepara-te para o pior! O infame Max troça de ti: prova-lhe que ele nem te assusta! Para o bateres, deves ter em atenção os punhos gigantes que aparecem da direita, à esquerda. Quando vires uma armadilha gigante de ouro vir na tua direcção, entra lá dentro e projecta-a contra Max, dez ataques e acabarão todas as suas maldades! O país ACME estará livre do seu pior inimigo e poderás, nessa mesma altura, libertar a pobre Babs que já estava há espera há demasiado tempo!



BABS WAS SAFELY
RESCUED AND
MONTANA MAX WAS
PUNISHED.



ACME ACRES HAS
ONCE AGAIN
RETURNED TO ITS
TRANQUIL WAYS.



HEROES
PLUCKY DUCK,
DIZZY DEVIL,
FURBALL, HAMTON



HEROES
BUSTER BUNNY,
BABS BUNNY AND
ACME CHARACTERS.

PONTUAÇÕES MÁXIMAS!!!

Vê na **SUPER POWER** tudo o que é "novidades" para a tua consola **NINTENDO**, descobre os novos jogos e obtém pontuações máximas com os truques que todos os meses publicamos nesta revista.

Preenche o cupão e envia num envelope para: Abril Jovem, Remessa Livre 1400, 2795 Linda-A-Velha (não precisa de selo)

RÁPIDO, ASSINA AQUI!!

GANHA O SUPER DESCONTO DE 16%

YES! Quero assinar a revista **SUPER POWER** por 12 números, beneficiando de um **Super desconto de 16%** em relação ao preço nas bancas. Vou já pedir aos meus pais que enviem um cheque de 3.990\$, à ordem da Abril Jovem ou que utilizem o cartão crédito nº _____, válido até ____/____ assinatura _____

Enviem a revista para:

O meu nome _____
morada _____
código postal _____ localidade _____
telefone _____ data de nascimento _____

Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se ao envio correspondente à sua reserva, respectivo apoio administrativo, estatísticas e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito do acesso aos seus dados e respectiva rectificação.

PW6

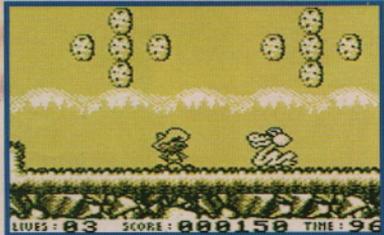
SUPER POWER

A REVISTA PORTUGUESA
DOS JOGOS NINTENDO



SÓ
PAGAS
3.390\$

TU ÉS IMBATÍVEL!



Apanha os pedaços de queijo e toma atenção aos inimigos. Nada de precipitações

É apenas no momento de combater o boss que Speedy pode utilizar as suas patas como armas. Aproveita bem, isto só acontece uma vez de quatro em quatro etapas



Speedy Gonzales



Eis os cinco níveis a ultrapassar



Os quadros marcados com um ponto de interrogação são os pontos de salvaguarda. Muito útil, como verás



Um choque contra um elemento de aspecto agressivo e é a morte. Aqui, sê rápido e astuto

Como estamos numa onda de desenhos animados, não podemos ficar indiferentes a uma das personagens mais loucas deste delicioso universo da animação. É o rato mais rápido do mundo e é sobejamente conhecido por Speddy Gonzales. Os seus amigos roedores, que morrem literalmente de fome, contam contigo para lhes trazeres algo que se coma e es-

peram uma eternidade, de acordo com o seu ponto de vista de ratos. Vais pois partir a toda a velocidade numa busca frenética de cinco níveis (divididos em quatro etapas) mais uma fase final onde defrontarás o boss.

UM JOGO TÉCNICO

No que diz respeito ao objectivo do jogo, já, com certeza, o compreendeste, consiste na recuperação de um máximo de pedaços de queijo num tempo limite. O interesse de Speedy Gonzales reside na necessidade de uma destreza evidente para ultrapassar as etapas com sucesso. Nas numerosas passagens, terás com efeito a surpresa de verificar que não servirá de nada "speedar" se for para morrer como um imbecil. Para além disso, ser-te-á im-

possível matar os teus inimigos, e para os evitares com classe o que melhor podes fazer do que reflectir antes de agir (bonito, não é?). Por outro lado, para te ajudar, terás à tua disposição trampolins e molas, que te permitirão fazer os saltos mais difíceis.

QUALIDADE SUNSOFT

Plataformas que se desfazem, bolas que te caem em cima, picos, inimigos incómodos, solos instáveis e muito mais, são características dos jogos da Sunsoft. Outro elemento que te aguardará em Speedy Gonzales, um jogo que é, tanto do ponto de vista dos grafismos, da animação, como das músicas, um jogo verdadeiramente conseguido e apaixonante. A visibilidade é excelente. Então, estás à espera de que para o procurares?! ■



Looping alucinado no primeiro nível. Ainda assim, tem atenção aos excessos de velocidade incontrolados

GAME BOY

GRAFISMOS	16
ANIMAÇÃO	18
MANEABILIDADE	18
VISIBILIDADE	17
MÚSICA	17
INTERESSE	18

Género • Plataformas
 Dificuldade • Média
 Níveis • 5
 Jogadores • 1
 Continuações • Sim
 Passwords • Sim
 Editor • SUNSOFT

90

Depois da derrota de Shang Tsung frente aos guerreiros da Terra num torneio de shaolin, ele vai defrontar a cólera do seu mestre, Shao Kahn, o senhor do Outro Mundo. Para se desculpar do seu infortúnio, Shang Tsung elabora um plano maléfico para provocar a queda da Terra e dos seus habitantes.

Com a ajuda do seu novo acólito, um rapaz com quatro braços, Kintaro, abre uma porta dimensional para ligar o mundo real ao mundo paralelo de Shao Kahn, para aí lançar os guerreiros terrestres que se defrontarão num novo torneio. Sequela perfeita, eis delineada a história de *Mortal Kombat II*. Escolhe um dos "kombatentes" e

parte para uma luta sem tréguas contra Shang Tsung.

KINTARO

Depois da morte de Goro, Kintaro toma o seu lugar ao lado de Shao Kahn como guarda pessoal do senhor do Outro Mundo. Tal como o seu ilustre antecessor ele tem quatro braços e podemos dizer-lhe que não são só para fazer vista. Ele está longe de ser maneta nos combates. Bom, evita a luta corpo-a-corpo com ele, se queres continuar inteiro.



O CHEFE DOS ANÕES

ECRÃS INTERMEDIÁRIOS



ESCOLHA DAS PERSONAGENS

Em relação ao primeiro *Mortal Kombat*, há muitas modificações nos "kombatentes". Sonya e Kano já não são dos nossos, ou quase. E temos direito a um Shang Tsung rejuvenescido e a Réplix. Novas personagens fazem a sua aparição: Baraka, Jax, Kintaro, Kung Lao e Milena.



CONTINUAÇÃO?

No modo "Tournament" só tens direito a cinco infelizes créditos. Isto é muito insuficiente, e dá conta da dificuldade geral do jogo.



APRESENTAÇÃO DO ENCONTRO

Quando jogares a dois vais participar em numerosos e sucessivos "kombates". Para mais, é em relação ao número do "combate" que melhor damos conta do tempo que se passa a jogar este jogo. A propósito, há um rumor de que quando se chega ao "combate" n.º 250 pode jogar-se a um velho jogo a preto e branco chamado "Pong" ... temos de verificar!



OPÇÕES

À tua disposição estão cinco níveis de dificuldade que vão do "Very Easy" ao "Very Hard". Tens ainda a possibilidade de introduzir handicaps no modo "Dois jogadores". Com efeito, se estás a jogar com um amigo que é mais forte do que tu, podes fazer com que ele seja mais sensível aos teus golpes do que tu aos dele. Isto permite um maior equilíbrio do encontro.



MORTAL KOMBAT II

OUTRAS FATALIDADES



SPIKES

No nível do Kombat Tomb, em vez de acabares com o teu adversário no final do encontro, de alguma das formas habituais, tens a possibilidade de o empalar nos bicos do tecto. A manipulação é diferente para cada personagem.



LK+LP+Bas+HP

DEAD POOL

Na etapa Dead Pool os 'kombatantes', sem excepção, podem dar um toque final muito agradável ao seu encontro atirando o seu adversário para o melaço da piscina da morte onde ele será imediatamente desfeito até aos ossos.



THE PIT 2

Quando estiveres na etapa com este nome, podes oferecer um estágio de queda livre com alteração catastrófica ao teu adversário. Para tanto, deves fazer a manipulação da tua personagem depois do "Finish him/her", e só tens de procurar os pedaços lá em baixo.



SONYA/KANO

Já deves ter perguntado o que aconteceu a Sonya e a Kano depois da sua participação no primeiro Mortal Kombat. Pois bem, parece que eles são prisioneiros de Shao Kahn, como podemos ver na etapa Kahn's Arena.



HISTÓRIA DAS PERSONAGENS

Cada personagem tem uma história, vêm de uma região desconhecida ou pior ainda, sofreu esta ou aquela infelicidade e só quer uma coisa: combater. O mais interessante das suas histórias é saber o que farão quando ganharem o torneio, sobretudo Shang Tsung.

No modo "Tournament" para um jogador deves enfrentar todas as personagens disponíveis e ainda a pequena surpresa final com Kintaro e o Inevitável Shao Kahn. A ordem dos adversários é completamente aleatória, mesmo com o mesmo "kombatente".



TECNICOS 1

Assim que começamos a dominar um pouco o jogo começamos rapidamente a querer fazer encadeamentos de morte, mas quais? Este aqui é fácil de realizar, e com qualquer que seja a personagem. Basta fazer uma vassourinha ao corpo e encadear, desde que o outro se levante, seja com um uppercut seja com um roundhouse. Depois, nada te pode impedir de continuares com os poderes especiais do teu 'kombalente'.



LIU KANG, UM EXEMPLO

Não podíamos mostrar-te todos os golpes de todas as personagens, por isso escolhemos mostrar-te em pormenor uma personagem como Liu Kang, que é muito acessível.



Flying Kick



Bicycle Kick

GOLPES BÁSICOS

Antes de mais, dois golpes principais são muito úteis durante um 'kombate': o uppercut e o roundhouse. Causam muitos estragos nos inimigos e permitem pô-los em árbitra por um momento num feixe de sangue apeltoso.



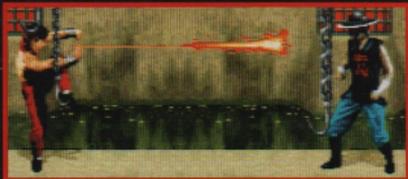
Roundhouse



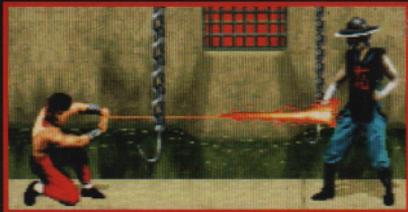
Uppercut

GOLPES ESPECIAIS

Estas são manipulações específicas que podes efectuar em qualquer allura do 'kombate'. São muito mais devastadores do que os golpes normais, mas também são mais difíceis de realizar e tornam-te mais vulneráveis se não acertares no teu adversário.



High Fireball



Low Fireball

A LOJINHA DOS HORRORES

Como é em sangue que estás interessado, visto o teu entusiasmo ao perguntares os códigos para o teres no primeiro Mortal Kombat, já deves estar satisfeito.





Se tiveres alguns problemas com a consola no modo "Tournament", sabemos do que precisas. Este encadeamento funciona com quase todos os adversários possíveis e dá-te seguramente a vitória. Basta saltares com um low kick sobre o teu adversário. Depois, recua normalmente à espera que ele se levante. Antes que ele se tenha levantado por completo, aplica-lhe um low kick saltado. Repete isto até ao fim do round, do encontro, e do torneio. É a chave para a vitória.



O PERCURSO DE MK2

Como toda a gente sabe, Mortal Kombat II chegou-nos directamente do arcade, ou das salas de jogos, se preferires. Esta versão do Super Nintendo está bem longe de ser ridícula face à original. Esperamos por isso que esta versão tenha tido boa aceitação como teve a versão arcade. Este jogo é fabuloso, joga-se e volta a jogar-se centenas de vezes sem cansar.



FATALIDADES

No segundo ou terceiro round, tens a possibilidade de reduzir a vida da existência do teu adversário enviando-o desta para melhor. Para tal, deves efectuar uma manipulação a uma certa distância, que varia segundo a personagem. Por outro lado, duas das fatalidades, as friendships e as babalities exigem ao jogador que as quer efectuar que não utilizem os pontos durante o último round do "combate".

Fatality Babality



Fatality Dragon



Fatality Uppercut

SUPER NINTENDO

Aqueles que amam a luta, a pura, a verdadeira, a sanguinária, que se levantem. MK II é para eles. Com grande êxito na versão arcade a versão Super Nintendo deve seguir os mesmos passos. Que maravilha! À excepção do introdução que não transporta ninguém das portas do sétimo céu, o resto é de primeira classe, do melhor que há. Não sendo tão bem animado como Aladdin, por exemplo, MK II não sofre de forma nenhuma neste domínio, sendo as deslocações dos combatentes flexíveis, rápidas e eficazes. Sendo os golpes aplicados no momento e da maneira que queremos, a manevabilidade é quase perfeita, e detectamos apenas algumas pequenas imperfeições, especialmente no momento das fatalities, mas isso não tem qualquer importância no desenrolar do jogo. Graças a um excelente ambiente sonoro e musical, MK II convence. Difícil como se deseja, mesmo em modo "Easy", será um sacrilégio não o comprar.

Alguns golpes são muito difíceis de efectuar, mas com o hábito vão tornando-se mais acessíveis. A gestão do jogo é muito rigorosa e não tolera nenhum embaraço na execução de um golpe.

Vamos finalmente poder tingir o ecrã de sangue fresco! Decisão inacreditável por parte da Nintendo, mas o que está feito está feito e não vale a pena lamentarmos-nos.

GRAFISMO	16
ANIMAÇÃO	17
MANEABILIDADE	15
SONS	18
INTERESSE	17

Género • Luta
 Dificuldade • Difícil
 Níveis • 14 combatentes
 Jogadores • 1 ou 2 em simultâneo
 Continuação • 5
 Passwords • Não
 Editor • ACCLAIM

MORTAL KOMBAT II



SUPER NINTENDO

TESTE



Este avião emerge lentamente de uma nuvem. Quando aparece, podes começar a combatê-lo



Bem-vindo à Muralha da China. É certamente um jogo especial de grandes monumentos



Um cenário marítimo bastante agradável, com um ligeiro efeito de distorção

É is um velho jogo que chega finalmente ao Super Nintendo.

Para os que não o conhecem, lembramos que se trata de um shoot-em-up, naves espaciais e tiros, mas que se diferencia muito dos outros por alguns detalhes importantes.

UM CONCEITO TRAVESSO

Pop'n Twin Bee pode rotular-se como sendo o único jogo interdito a menores de 5 anos. Mais seriamente, digamos que o ambiente geral do jogo é bastante infantil: as pequenas imagens entre as etapas, as

armas utilizadas, os gráficos onde dominam o rosa e o azul-bebé. A música e os sons reforçam este ambiente e o jogo atinge verdadeiramente a sua dimensão quando a Rua Sésamo cede o seu lugar a uma série policial americana.

UMA REALIZAÇÃO IMPECÁVEL

Trata-se portanto de um jogo infantil e muito feliz.

Mas é preciso sermos objectivos apesar do aborrecimento que invade os dois jogadores ao fim de alguns minutos de jogo. O jogo é muito bem realizado: é bonito, oferece efei-



Vá lá! Por aí estás mais próximo do fim do que do princípio. Mas ainda não é o fim...

tos agradáveis (distorção...) e não é nada fácil de concluir todos os níveis. Mas também não é daqueles jogos impossíveis, longe disso.



Graças a este ecrã, podes seleccionar a forma de apresentação das opções no mesmo



Não hesites em usar as superarmas do jogo sempre que for necessário

POP'N TWIN BEE

Éis o ambiente de jogo que encontramos, desde o princípio

SUPER NINTENDO

Técnicamente este jogo é pouco consensual: os sons e a música são irritantes. Mas de resto, o jogo é muito bonito e a realização é prefixo para alguns efeitos de transparência e outras distorções bastante agradáveis. Como todos os shoot-em-up que se prezam é maneável, mas repetitivo e um pouco reservado aos adeptos do género.

GRAFISMO 17
São muito bonitos.

ANIMAÇÃO 18
É como um desenho animado.

MANEABILIDADE 19
Atirar o companheiro e matar o boss não caloca problemas.

MÚSICA 12
Atinge a cabeça rapidamente.

SONS 13
Não é do melhor que se tem feito.

INTERESSE 17
É destinado aos mais jovens.

Género • Acção
Dificuldade • Média
Níveis • 8
Jogadores • Um ou dois em simultâneo.
Continuação • Limitada
Passwords • Não
Editor • KONAMI

86



Uma nuvem a sobrevoar a cidade!



Confessa que este jogo transpira violência e transborda de horror. Vai tomar toda a gente nervosa...

É CLARO

Digamos que a nota atribuída respeita em primeira linha aos jogadores adolescentes ou mais velhos, porque as crianças que estão a começar a ler podem comprá-lo sem pensar duas vezes. Os pais que têm medo da violência nos jogos de vídeo também. Os outros têm direito a considerar com algum interes-

se o preço dos cartuchos o pouco interesse que este jogo é susceptível de provocar. Algum interesse que não seja a realização!! ■



ARRANCA JÁ P



LIGA O 0 670 100 140* E GANHA UM ES

Não percas mais tempo! Agora, este mês há **5 incríveis**
NIKKO TURBO PANTHER II que podes ganhar com toda a facilidade.
É só ligar para poderes abrir com toda a potência de um
NIKKO TURBO PANTHER II. Nem penses mais no assunto. Liga já!

*Custo de chamada por minuto 173\$50 com duração máxima de 3 minutos. Para saberes os resultados, telefona n

RÓ TELEFONE!



NIKKO

PECTACULAR NIKKO TURBO PANTHER II



SELECTOR para Altas e Baixas Velocidades.

SUSPENSÕES à frente e atrás.

RÁDIO-COMANDO com TURBO-POTÊNCIA.

do mês para a linha dos vencedores: 0 670 100 139.



concentra

SELECT HERO



A partir de um certo nível, podes escolher entre jogar com Vernon ou com Spiderman. Os golpes e manipulações são idênticos, é apenas uma questão de preferência. Como Vernon tem uma grande língua que se baba, é o nosso preferido

MAX CARNAGE

A aranha, esse ser tão especial que na sua teia espera apanhar os bandidos, está de volta e em grande. É que está na moda a adaptação de desenhos animados nos *beat-em-all*. É assim que a própria Aranha, no *Maximum Carnage* aparece nas nossas consolas. E já não era sem tempo, pois o receio nas nossas rua já era maior do que em Nova Iorque. Como de costume, pusemos os nossos *collants* azuis, o nosso fato e a nossa máscara vermelha. Parámos por uns segundos para fazer a nossa teia, quando apareceram uns bandidos que nos agrediram sem prevenir. Batemos-lhes, depois eles bateram-nos, e o resto é história.



Nesta situação, mais vale seguir os teus instintos de aranha, se queres sobreviver: segue a seta vermelha e evitarás ser incinerado como um frango num churrasco



O sprite de Vernon foi trabalhado com muito mais êxito do que o do Spiderman. As suas animações têm mais brilho, e além disso, adoramos a sua pequena língua vermelha que se agita



Uma dos famosos episódios animados que surgem durante a partida... Aqui, Doppelganger passa através do vitral de uma igreja. Sacrilégio! Vir contra nós durante o casamento da nossa prima Chantal... vais pagar, malandro!



Maximum Carnage



Ou!... Juro-vos que saborear as pequenas cenas de BD repousa os dedos. Por outro lado, dão força ao jogo, e são um prazer para os olhos, uma delícia para o vosso pequeno coração palpitante



Escala as paredes e explora os andares, pois podes ganhar bônus (aqui, uma continuação). Isto só te traz vantagens porque este jogo é particularmente longo



Toma lá esta, verme! Bom, uma vez que o bairro não é verdadeiramente bem frequentado, cá ficam alguns golpes úteis: "X" para lançar os fios pelo ar, "A" para amarrar ou prender um adversário, "B" para saltar, "Y" para dar um murro, "B" mais "Y" para um pontapé no ar, "X" e "Acima" para apanhar homens ou objectos, "A" carregando sempre para fazer um escudo de teia. Quando a barra de energia pisca, esmurras com toda a força, pois isso desencadeia um golpe especial.

SUPER NINTENDO

Maximum Carnage é um programa cujas regras estão integradas no título. Num primeiro momento, vais encontrar Spiderman *himself*, que faz a sua ronda nos bairros duvidosos de Nova Iorque. De repente, és atacado: nenhum mistério, trata-se de um *beat-em-all*. Mas o número de inimigos diferentes é muito limitado. O *sprite* de Spiderman está bem feito e bem animado. Toda uma panóplia de golpes está à tua disposição. É muito agradável distribuir pancadaria a toda a volta, mas os problemas começam a surgir quando se tenta jogar de uma forma pouco estratégica. Com efeito, alguns golpes, como as projecções, são difíceis de dominar. Quanto aos golpes especiais, só os podes utilizar quando a barra de energia está a piscar, aleatoriamente uma vez em cada minuto de jogo. Temos vontade de acabar uma etapa para sabermos o que vem a seguir e o prazer de jogar multiplica-se. *Maximum Carnage* não vai desiludir os apreciadores do *beat-em-all*, nem os fãs da banda desenhada, mas este não é o *soft* do ano, nem tão pouco o do mês.

É um bom jogo que se faz depressa e bem. A acção é rápida e as cenas animadas dão-lhe um ar muito *comics*.

... e eu bati-lhe, e depois ele bateu-me, e depois eu bati-lhe, e depois ele bateu-me, e depois eu bati-lhe, e depois ele bateu-me, e depois eu bati-lhe, e depois ele bateu-me...

GRÁFICO	15
ANIMAÇÃO	16
MANEABILIDADE	14
SONS	15
INTERESSE	16

Género • *Beat-em-all*
 Dificuldade • Difícil
 Níveis • Mais de 15
 Jogadores • 1
 Continuação • Sim
 Passwords • Não
 Editor • ACCLAIM

SUPER NINTENDO TESTE

Estavas à espera disto, heinnnn? E com saliva na boca, ainda por cima... Pois bem, pega no teu lenço, porque chegou, cá está, em plástico e osso, e pronto para ser testado pela SUPER POWER. Para os poucos (muito poucos) que se perguntam do que se trata, recordamos que vão conduzir um buggy num terreno inteiramente em 3D calculado em tempo real. Terás pois o prazer de percorrer diversos circuitos de velocidade e saltos, e na companhia de simpáticos companheiros de jogo. O teu melhor amigo terá também ocasião de se divertir, pois também é possível jogar a dois ao mesmo tempo. É um jogo maravilhoso. A não perder!



Frequentemente, após um choque particularmente forte, perdes o sentido de orientação e partes no mau... sentido. E, por falar em sentido, aqui está um proibido



"O lago azul" vai fazer-te apreciar as tuas grandes rodas, pois vais ficar ensoado. Utiliza o boost para não desacelerares na água

STUNT



As pistas de saltos são verdadeiramente delirantes. Altos e baixos, trampolins e obstáculos de todos os géneros, nada te será poupado. É pena contudo não teres adversários. O objetivo deste jogo limita-se à recolha do maior número possível de estrelas.





O coupé não é mau de toda a ultrapassar obstáculos. De qualquer forma, não há muitas vantagens neste género de circuitos...

RACE FX



O nível de bónus põe-te ao comando de uma máquina muito mais difícil de pilotar, como podes observar pelas nossas más prestações...



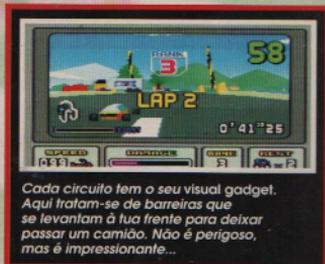
Este é o primeiro circuito do modo "Expert". King Forest, é este o seu nome, faz-te atravessar uma paisagem arborizada e salpicada de lençóis de neveiro...



Nos circuitos de saltos, sais directamente de um camião para começar as acrobacias. Não há dúvida, tudo está assegurado ao nível da realização...



O jogo começa com um mergulho de câmara com um efeito espectacular. Sem dúvida, isto é o máximo. Na janela do jogo, podes ver o teu velocímetro, o nível de desgaste, a posição e as vidas que restam



Cada circuito tem o seu visual gadget. Aqui tratam-se de barreiras que se levantam à tua frente para deixar passar um camião. Não é perigoso, mas é impressionante...



O deserto com a sua areia, as suas dunas, as suas estradas, as suas pistas sinuosas, as suas pequenas barreiras, os seus precipícios, e cheio de concorrentes a vencer...



STUNT RACE FX



É neste género de fotografias que damos conta de que a profundidade está realmente muito bem realizada. De resto, este género de fotografias dá-nos vontade de devolver à natureza tudo aquilo que comemos



O circuito da praia faz-te descobrir uma bela-mar em betão, com gaiolas mal cheirosas e água na estrada. Com tranqueza, a Bretanha já não é o que era...



As piores intempéries estão presentes, e depois do nevoeiro vem o granizo. Cuidado para não escorregares...



SUPER NINTENDO

Como descrever a expressão de felicidade que se desenhou nas nossas caras quando pudemos admirar a versão definitiva de *Stunt Race FX*? É simplesmente impressionante ver o que um Super Nintendo pode fazer atrelado a um carro que se faz à estrada. Basta admirar os pormenores dos cenários, o traçado inovador e espectacular dos circuitos, os cenários que te apertam a garganta a cada curva, a animação demente do carro, para nos darmos conta que estamos face a um grande sucesso. Só a relativa lentidão pode arrefecer um pouco tanto aird, mas asseguramos-te que quando estamos a jogar nem nos damos conta. Só o jogo a dois revela ter pouco fôlego, mas quando vemos as informações não podemos deixar de ser compreensivos. Com três modos de vista, quatro automóveis e 12 circuitos diferentes, só podemos ficar seduzidos. Francamente, é preciso estar desequilibrado para não adorar este jogo, e por isso já deve ter percebido o que te resta fazer: vai buscar o teu porta-moedas...

É bonito, com animações loucas, com pormenores por todo o lado, traçados originais, uma banda sonora boa para a estrada... que mais queres?

As informações não são muito rápidas, defeito que se nota sobretudo no modo "Dois jogadores". É preciso querer ver defeitos...

GRAFISMO	17
ANIMAÇÃO	18
MANEABILIDADE	17
SONS	16
INTERESSE	19

Género • Desporto
Dificuldade • Média
Níveis • 12
Jogadores • 2
Continuação • Sim
Passwords • Não
Editor • NINTENDO

Nintendo®



**SE QUERES
VENCER,
JUNTA-TE A
ELES.**

Estas são as
Super Estrelas, o novo
quarteto de heróis do
universo Nintendo®.
Ao Super Mario™ e ao seu
inseparável companheiro
de aventuras Yoshi™,
juntam-se agora o
corajoso Link™ e o
comilão Kirby™. Cada um
deles tem para ti os mais
divertidos e emocionantes
jogos, que vais poder
encontrar nos Agentes
Autorizados Nintendo®.
Um exclusivo da
Nintendo® para os
sistemas NES, Game Boy™
e Super Nintendo™.
Agora, com as Super
Estrelas da Nintendo®, a
vitória já é tua antes de
começares a jogar.

GAME BOY™

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM®

 **CHAVES, FEIST & C., LDA.**



QUADRAS ENVIADAS POR SÓCIOS

CLUBE NINTENDO

Troco de bicicleta
Troco de casa
Troco de escola
Mas não troco o Club
Nintendo
(Sócio n.º 36 116,
Rui Rocha)

Amo a letra M
E por ela tenho paixão
Por isso posso dizer:
Mario do meu coração!
(Sócia n.º 38 187,
Teresa Gonçalves)

Lá vão o Mario e o Luigi
com a benção de Deus,
Se eles são teus amigos,
Também são meus!
(Sócio n.º 35 138,
Hilário Ramos)

Com o Mario a funcionar
Não há mais nada a fazer
É jogar, jogar e jogar
Até a última vida perder
(Sócia n.º 42 022,
Petra Neves)

Se queres saber novidades
Fantásticas, de tarar,
Assina a "Super Power"
Que é o que está a dar
(Sócio n.º 26 671,
João Gonçalves Maurício)

O Mario é um amigo,
Sempre pronto a ajudar
E se tens um Game Boy contigo,
É jogar e não parar.
(Sócio n.º 32 698, Rui Pereira)

ALÔ, MARIO!



Quando os nossos leitores não conseguem progredir num jogo, ligam para o Clube Nintendo e pedem ajuda ao Mario. Ele, como não tem mais nada que fazer senão jogar, jogar e jogar, descobre um truque e responde aos seus inúmeros amigos. Aqui vão algumas das respostas aos pedidos de ajudas.

Clube Nintendo
(Alô, Mario!)
Apartado 150
2685 Sacavém



MORTAL KOMBAT II (Super Nintendo)

P: Como se faz para lutar com o Noob Saibot, a Jade e o Smoke?
R: Para lutares com o Noob Saibot, tens de vencer 50 combates de seguida.
Contra Jade, tens de derrotar o lutador que estiver antes do ponto de interrogação no plano de batalha usando apenas pontapé baixo. Quanto ao Smoke, tens de estar atento à personagem que, de vez em quando, aparece no canto inferior do ecrã. Quando este aparecer no cenário do portal, deves carregar rapidamente na seta para baixo e "Start".
De seguida, aquele que der primeiro um "Uppercut", lutará com o Smoke. Sócio n.º 18 289, Nuno André.

FAXANADU (Super Nintendo)

P: Onde se encontra o anel do demónio?
R: No castelo depois da última cidade, há um Guru. Há um sifão onde encontrarás um inimigo cinzento que te ataca aos pulos, nessa sala, há uma escada para baixo. Desce-a e depois vai uma sala para a direita. Desce umas novas escadas e encontrarás uma porta onde está o Guru.
Sócio n.º 31 251, Tiago Vieira.

P: No nível 5, não consigo encontrar a chave A. Podem-me explicar como a encontrar?
R: Ao saíres da cidade de Suffer, deves descer a escada e ir para a direita dois ecrãs, sobe a escada e depois vai para a direita até encontrares uma porta onde obterás a magia do fogo. Vai duas casas para a esquerda, sobe a escada e vai de novo duas casas para a esquerda. Verás duas portas. Entra na da esquerda e a personagem que aí se encontra dir-te-á que te vai dar a chave A (Ace) se lhe entregares o Onix Negro. Vai cinco casas para a esquerda, sobe as escadas, e entra na porta King que se encontra duas casas para a esquerda. Vai sete casas para a direita derrotando o dragão pelo caminho.
Por fim, derrotou um inimigo cinzento que anda aos saltos. Ele dar-te-á o Onix Negro. Entregá-o à personagem que se encontrava na porta da esquerda.
Sócio n.º 963, Tiago Miguel Oliveira Costa.

ZELDA (Super Nintendo)

P: Como é que se conseguem as flechas de prata e o 4.º nível da espada?
R: Depois de completes o nível Misery Mire no Dark World, irás receber uma mensagem que te diz que podes comprar um novo tipo de bombas. Nessa altura, deves dirigir-te à casa equivalente à tua no mundo escuro. Aí, poderás comprar uma bomba vermelha. Quando o fizeres, ela seguir-te-á. Deves levá-la até à pirâmide, ao sifão onde há umas rachas na parede. Coloca a bomba e lá



dentro encontrarás um lago. Quando para lá atirares a espada ou o arco, irá aparecer uma fada gorda que transformará as setas normais em setas de prata, e passará a espada para o nível 4. Sócio n.º 42 444, Paulo Pacheco.

TURTLES (Nintendo)

P: Como é que se passa o nível 4 no Teenage Mutant Hero Turtles?
R: Para passares o nível 4, basta que sigas a numeração que está inscrita no chão. Dá atenção às bombas que te são lançadas. Sócio n.º 32 118, Délio Paulo.

P: No 6.º nível, qual o caminho para se chegar ao Shredder?
R: A partir do início, segue pela direita e sobe umas escadas. Continua pela direita, salta para cima e vai para a esquerda. Depois entra numa porta. Quando saíres da porta, vai para a esquerda, deixa-te cair, vai para a direita, deixa-te cair. Vai para a esquerda, deixa-te cair, novamente

esquerda, deixa-te cair, direita, deixa-te cair, esquerda e entra numa porta. A partir daqui basta que sigas o corredor e encontrarás o Shredder. Sócio n.º 963, Tiago Miguel Oliveira Costa.



U.N. SQUADRON (Super Nintendo)

P: Neste jogo, como se põe energia e armas infinitas?
R: Até ao momento, não possuímos informação sobre a possibilidade de se pôr armas e energia infinitas no U. N. Squadron. Existe sim um truque que permite obter um nível de dificuldade maior (GAMER). Para o fazeres, tens de ligar o 2.º comando, ir ao ecrã de opções com o 1.º comando e depois manter A e X carregados no 2.º comando. Sócia n.º 33 374, Filipa Moço.

ZELDA (Nintendo)

P: Na primeira aventura da Lenda de Zelda, como é que se encontra e entra nos níveis 7 e 8?
R: O nível 7 está na casa do mapa C-5. Ai, há um lago. Tens de usar o apito para que o lago seque e apareça a entrada do nível. O nível 8 está na casa N-7. Nesta habitação tens de usar uma vela para incendiar uma das árvores. Sócio n.º 22 288, Miguel Alexandre Sobral.

GARGOYLE'S QUEST (Game Boy)

P: Neste jogo, qual o sítio onde temos de entrar depois de sairmos da última aldeia?
R: Depois de saíres da última aldeia, caminha para a direita. Quando encontrares um sítio com várias árvores, para por uns instantes e usa a árvore de cima como referência. À direita desta árvore encontrarás uma entrada. É aí que te deves dirigir. Sócio n.º 4712, Miguel Januário. ■

QUEREM TROCAR CORRESPONDÊNCIA



Brigitte Neves, (Sócia n.º 42 352, 14 anos)
Est. Regional das Calhetas, 25
9600 Ribeira Grande

Rui Pereira, (Sócio n.º 32 698, 12 anos)
Av. 25 de Abril,
lt. 120, 12.º Esq.
8500 Portimão

Petra Carina Rodrigues Neves, (Sócia n.º 42 022, 14 anos)
R. dos Amores,
lt. 1, 1.º Dto.
6300 Guarda Gare

Ricardo Soares, (Sócio n.º 8200, 19 anos)
R. Conde Rio Maior,
25, 2.º Dto.
Paço de Arcos
2780 Oeiras

Marco Paulo Barreiro Pereira, (Sócio n.º 43 250, 14 anos)
Casal dos Carvalhos
2440 Batalha

João Carlos Antunes Leitão (Sócio n.º 42 350, 12 anos)
R. Principal da Fonte Grada
2560 Torres Vedras



O RESPONDE

Apesar de na SUPER POWER anterior termos esclarecido algumas dúvidas sobre a realidade virtual, as cartas a pedirem-nos mais informações sobre este tema continuam a chegar. Assim, preparámos este texto com o objectivo de que as dúvidas que ainda persistem fiquem definitivamente esclarecidas.



REALIDADE VIRTUAL/O FUTURO

NOVAS REALIDADES

Hoje, os arquitectos desenham os edifícios num papel ou em ecrãs de computador. Mas, no futuro, eles poderão simular uma viagem pelo interior do edifício, tirando e colocando paredes e portas, com um simples movimento da mão. Isto pode parecer estranho, mas vários cientistas estão já a trabalhar



num sistema que permitirá uma total interacção entre as pessoas e os computadores. Usando um capacete e luvas especiais, qualquer um poderá imergir em mundos computurizados a 3D e controlar esse "seu" mundo com um simples gesto das suas mãos. Este sistema computurizado de simulação, denominada "realidade virtual" é baseado no conceito de que o que parece existir, não acontece na realidade. Actualmente, verifica-se uma extensão deste sistema a campos diversos como sejam a educação, os jogos de vídeo (Nintendo Ultra 64), a medicina, a robótica, ou mesmo a aviação. Jaron Lanier, fundador da VPL Research, uma companhia sediada nos Estados Unidos que produz "roupa computurizada" para utilização em "ambientes" virtuais, afirma que "um dia esta nova tecnologia será mais importante do que muitos computadores ou mesmo que a televisão". "É um novo nível de realidade", comenta. Tal como aconteceu com os computadores, a realidade virtual pode alterar o nosso modo de vida. As pessoas estão agora a começar a contemplar um produto que nos leva a locais distantes ou mesmo locais inexistentes, sem sair de casa.

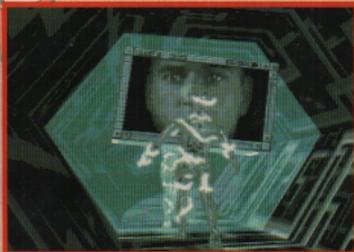
ROUPA VIRTUAL

O utilizador tem um capacete especial que contém dois pequenos ecrãs, um para cada olho, aparecendo imagens a 3D. O capacete não permite a entrada de qualquer outra imagem, para além daquela que é transmitida pelos ecrãs, levando o utilizador a uma imersão total na cena simulada. Um sensor colocado no capacete regista todos os movimentos, movendo a cena simulada consoante os movimentos da cabeça do utilizador. O capacete virtual teve inicialmente uma utilização militar, simulando o *supercockpit* de um avião. Em vez de olhar por uma janela, o piloto vê imagens virtuais do terreno sobrevoado pelo avião, do painel dos instrumentos ou mesmo dos mísseis inimigos. Para uma interacção com os "objectos virtuais", o utilizador usa a luva criada pela empresa VPL, a qual é constituída por lycra, contendo fibras ópticas que, por meio de sensores, detectam aquilo em que a mão está virtualmente a tocar. Um outro sensor semelhante ao do capacete, determina a posição da mão no espaço. O computador cria uma imagem computurizada da mão, levando o utilizador a ver a sua interacção com os objectos simulados.





Mesmo sem o capacete, a luva VPL pode ser usada para controlar um computador tradicional, mas com maiores capacidades que o "rato" hoje utilizado. A imagem de uma mão substitui o cursor.



© SCI 1994

MAIS PRÓXIMO DO FUTURO
Muito do trabalho com a realidade virtual tem sido desenvolvido em simuladores de voo, podendo os pilotos testar os seus reflexos sem danificar qualquer avião. Outra utilização esperada para a realidade virtual é a medicina. Com as luvas virtuais, um cirurgião poderá melhorar as suas capacidades, praticando num mundo virtual seguro, as operações mais complicadas. O desenhador de carros pode criar um novo veículo, entrar no modelo virtual e experimentar a sua ergonomia. Duas pessoas poderão mesmo jogar uma partida de ténis no *court* central de Wimbledon, sem saírem de casa. Mas a realidade virtual terá também um lugar na educação. Imaginemos uma aula sobre dinossauros, podendo ir a locais onde estes ainda existam, ver o enorme *Tyrannosaurus Rex*, ou ser o próprio *Tyrannosaurus* e observar a floresta lá bem do alto. Até mesmo pessoas impossibilitadas de se movimentar, poderão um dia experimentar a sensação de um movimento normal do corpo. Poderão participar em longas corridas

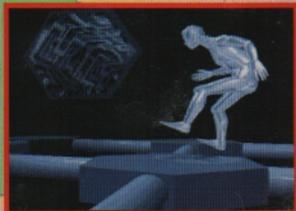


© SCI 1994

ou jogar futebol num estádio virtual. Com a realidade virtual experimentar-se-á o infinito, poder-se-á ser ou fazer qualquer coisa sem limitações. A realidade virtual não está limitada a uma utilização terrestre. A NASA planeia utilizá-la como forma de exploração do espaço. O astronauta, dentro da nave espacial, comanda o *robot* colocado no exterior. Colocando as luvas e o capacete virtual, ao mexer a cabeça dentro do capacete, as câmaras de filmar instaladas no *robot* colocado no local de exploração, seguem esses mesmos movimentos, permitindo ver imagens desse local. Mexendo as mãos, o utilizador leva o *robot* a movimentar-se de forma idêntica. Com as luvas e o capacete virtual, qualquer um pode ser os olhos e as mãos de um *robot*, trabalhando fora da estação espacial. A realidade virtual permitirá explorar planetas distantes como Saturno ou Neptuno, e estar em casa à noite para jantar! Todo este potencial, transportado para os jogos de vídeo, irá revolucionar o conceito do que era até hoje, considerado um jogo de vídeo. Actualmente, existem algumas máquinas "arcade" que permitem já ter acesso, a parte do que irá ser o futuro nesta área. Estas são constituídas por um assento rígido, dois *joysticks* e um capacete. Entramos num *cockpit*, em baixo vemos os instrumentos, em cima vemos o céu, ouvimos os motores do avião. Levantamos voo utilizando os *joysticks* e, no meio de acrobacias, tentamos abater os aviões inimigos... até que nos despenhamos. Fim da experiência!

ULTRA 64/NINTEND

Acompanhando este avanço tecnológico, a Nintendo associou-se à Silicon Graphics para criar o mais avançado sistema de jogos de vídeo até hoje desenvolvido. Quando ainda hoje se especula sobre as consolas de 32 bits e sobre a possibilidade técnica do CD-ROM, já a Nintendo tem anunciado um lançamento para o 2.º semestre de 1995, de uma consola de 64 bits — a Nintendo Ultra 64! Esta consola é o resultado do desenvolvimento do "Projecto Realidade" da Nintendo, que baseado no conceito da realidade Virtual, permitirá aos utilizadores dos jogos de vídeo uma total interacção com o jogo. O que os jogadores podem alcançar é espantoso: gráficos tri-dimensionais, som *stereo* de



© SCI 1994

alta fidelidade. Segundo James Clark, director da Silicon Graphics, "os mesmos princípios que permitem aos maiores cientistas e engenheiros de todo o mundo visualizarem informação complexa, vão revolucionar os jogos de vídeo domésticos. Juntas, a Nintendo e a Silicon Graphics vão dar um enorme passo em frente nesta missão". Esta tecnologia de "imersão real" cria mundos de desenvolvimento infinito que reagem instantânea e continuamente às ordens e desejos dos utilizadores. Pela primeira vez, o jogador será participante do próprio jogo. Quando a Nintendo Ultra 64 sair para o mercado, nada mais será como antes! ■



TRUQUES E DICAS DOS FÃS



Temos recebido muitas dicas, e impossível seria publicá-las todas! Tentamos escolher as que dizem respeito aos jogos mais difíceis ou aos que têm suscitado mais pedidos de informação.

No entanto, todas elas são de grande utilidade pois ajudam-nos, muitas vezes, a dar resposta aos sócios que nos escrevem ou nos telefonam. Continuem a colaborar...

Envia todos os teus truques para: Clube Nintendo (Dicas & Truques), Apartado 150 — 2685 Sacavém

SUPER CASTLEVANIA (Super Nintendo)



Para ires directamente para a batalha com o conde Drácula, introduz o seguinte código:

- | | | |
|-----------|-------------------|---------|
| 1.ª Linha | 4.ª Coluna | Poção |
| 2.ª Linha | 1.ª e 2.ª Colunas | Poção |
| 3.ª Linha | 2.ª Coluna | Poção |
| 4.ª Linha | 2.ª Coluna | Coração |
| 4.ª Linha | 3.ª Coluna | Machado |

- Nota — Não deves introduzir o teu ou qualquer outro nome no respectivo ecrã. (Dica do sócio n.º 6126, Isaac Fernando Carvalho Costa)

CASTLEVANIA II (Game Boy)

Se introduzires duas velas e de seguida dois corações como *password*, iniciarás a tua aventura com nove vidas.

ZELDA — LINK'S AWAKENING (Super Nintendo)



Para entrares no castelo, tens de ter as bananas. À direita da entrada do castelo, há um macaco. Dá-lhe as bananas. Ele e os seus companheiros irão construir uma ponte. Atravessa-a. Mais acima, há uma moita que tens de levantar. Entra no buraco que aparece. Para obtêres as bananas, tens de apanhar primeiro o boneco Yoshi que está à venda na loja da aldeia. Dá o boneco à senhora que está na casa grande da aldeia com um bebé ao colo. Esta dar-te-á um laço. Tens de entregar o laço ao Bow How pequeno que está na casa pequena da senhora

- Bow How. Ele dá-te a lata de carne que deves entregar ao crocodilo que está na casa da praia. Em troca da carne, obterás as bananas. Para destruíres as rochas que parecem diamantes, tens de obter primeiro as Bolas Pégaso que estão no nível 3. (Dica do sócio n.º 8200, Ricardo Soares)

FORTRESS OF FEAR (Game Boy)

No início do jogo, se fores para trás, encontrarás uma vida e uma chave. Quando perderes, na tabela de pontuações, em vez do teu nome introduz W, coração, W. (Dica do sócio n.º 6666, Mário Melo)

STUNT RACE FX (Super Nintendo)

- Mantém carregado L e R e carrega em "Select", terás um novo ângulo de visão.

SUNSETRIDERS (Super Nintendo)



- Quando estiveres prestes a perder e não tiveres mais "continues", carrega em "Start" no segundo comando e poderás continuar a jogar. ■

AOS MAIS VENDIDOS

NINTENDO	
1.º DONKEY KONG	
2.º DUCK TALES 2	
3.º SUPER MARIO BROS. 3	
4.º GRADIUS	
5.º SPIDERMAN RETURN	
6.º TOM & JERRY	
7.º SUPER MARIO 2	
8.º SOLOMON'S KEY	
9.º PROBOTECTOR I	
10.º BATMAN	

SUPER NINTENDO	
1.º MORTAL KOMBAT II	
2.º MAXIMUM CARNAGE	
3.º SUPER STREET FIGHTER II TURBO	
4.º STUNT RAGE FX	
5.º SUNSET RIDERS	
6.º STARWING	
7.º PAC ATTACK	
8.º SUPER MARIO WORLD	
9.º POP'N TWINBEE	
10.º ZOMBIES	

GAME BOY	
1.º SUPER MARIO LAND 3	
2.º DONKEY KONG	
3.º MORTAL KOMBAT II	
4.º LITTLE MERMAID	
5.º MS. PAC-MAN	
6.º SPEEDY GONZALES	
7.º CRASH DUMMIES	
8.º HUNT FOR RED OCTOBER	
9.º TRACK & FIELD	
10.º SOLOMON'S CLUB	

Esta tabela foi elaborada com base na venda de jogos nos agentes autorizados Nintendo e, muito especialmente, nas sugestões dos melhores jogos enviadas pelos nossos sócios.

Continua a enviar-nos a tua opinião para: Club Nintendo (Tabela de Jogos), Apartado 150 — 2685 Sacavém

PONTUAÇÕES MÁXIMAS

Conforme tínhamos anunciado na SUPER POWER n.º 2, edição de Agosto, vamos oferecer prémios à melhor fotografia que nos enviem comprovando os resultados obtidos num jogo Nintendo. Assim, a fotografia premiada pertence ao sócio n.º 13 570, Nuno José Chaves e refere-se ao

resultado de 9 999 990 pontos obtidos no jogo Super Mario World, publicada na SUPER POWER N.º 4, de Outubro. Para ele vai uma Sweat-shirt do Mario. Se queres ser tu o próximo vencedor envia uma boa foto da melhor pontuação que obtiveres, qualquer que seja o jogo.

Olá Mario, estou a escrever para te mostrar que no jogo R.C Pro AM acabei 53 pistas com 32 taças de ouro, 19 de prata e 2 de bronze...

O Clube Nintendo vai permitir-te que, a partir de agora, através da revista SUPER POWER, anuncies o jogo que pretendes trocar com outros leitores. Recorta e envia este cupão para a morada indicada.

JOGA E TROCA

Quero trocar:

Para a consola

Nome Idade

Morada Telef.:

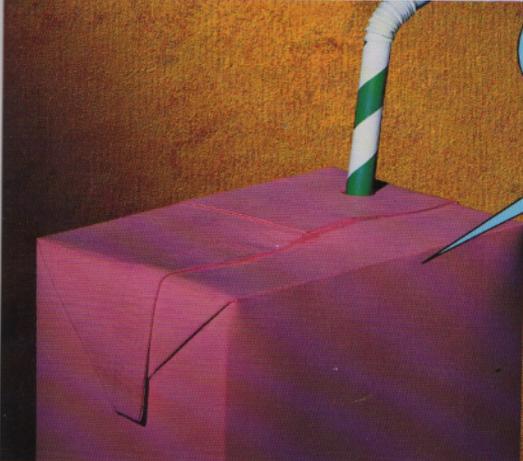
Localidade Código Postal Data .../.../...

CLUBE NINTENDO - JOGA E TROCA - Apartado 150 - 2685 Sacavém



Olá Club Nintendo, sou o sócio 2744, Manuel Valença, e mando uma foto do "2º" do Super Mario Kart, em que se vê que consigo um tempo de 1m28s75.





EU SOU JOVEM.



**TAMBÉM SOU JOVEM,
MAS NÃO SOU QUADRADO.**



B COOL. UMA BEBIDA DIFERENTE PARA QUEM NÃO É IGUAL A NINGUÉM.



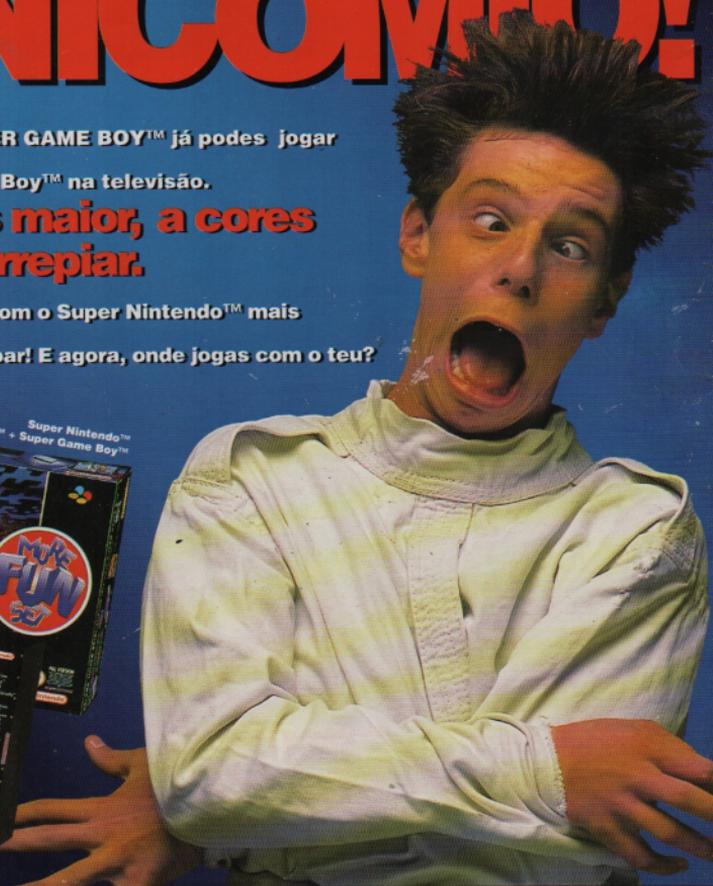


SE JÁ TE PASSAVAS DA CAROLA COM OS JOGOS DO TEU GAME BOY, BEM VINDO AO MANICÓMIO!

Olha que louco! Com o SUPER GAME BOY™ já podes jogar todos os jogos do teu Game Boy™ na televisão.

Num écran **50 vezes maior, a cores** e com um **som de arrepiar.**

Com o "More Fun Set" ficas com o Super Nintendo™ mais equipado que existe. Vais tripar! E agora, onde jogas com o teu?



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CHAVES, FEIST & C., LDA.