

100% SEGA E NINTENDO

# Bestial nº3

REVISTA INDEPENDENTE DE JOGOS PARA CONSOLAS PREÇO 450\$00

SENSACIONAL  
CONCURSO



Bestial!

É COMO PODES PARTICIPAR!

OPAS COMPLETOS  
OTÍCIAS  
RÍTICAS  
ÓDIGOS

## STAR WARS

A GUERRA DAS ESTRELAS  
CHEGA AO TEU GAME BOY!



**TURBO GRAFX**  
UMA NOVA CONSOLA 16 BITES!

PER  
X

CONHECE TUDO SOBRE  
O PEQUENO DISPOSITIVO

**STREETS OF RAGE**  
FURIA DE VENCER!

**BLAZING LASERS**  
**SUPER MARIO KART**





# TORNA-TE

**SIM, COM O PRO ACTION REPLAY PODES AGORA JOGAR!**  
**Imagina só: vidas infinitas, energia ilimitada,  
e munições extra. Torna-te invencível!**

**CONSIDERAS-TE  
UM PERITO?!!!!**

"Pro Action Replay é um acessório de hardware malvado... Consegue abrir qualquer jogo de par em par!..."

**TOTAL**  
**94%**  
classificação

- O **ACTION-REPLAY** é um poderoso acessório feito especialmente para permitir ao utilizador "reprogramar" os seus jogos, e assim conseguir jogar os seus jogos preferidos até ao fim, até à destruição!...
- Agora podes chegar, nos teus jogos, a níveis que não sonhavas que existissem. Este é o acessório que os verdadeiros peritos usam... o truque acontece em minutos...
- Não necessita de nenhum conhecimento de utilizador - se sabes jogar o jogo, então sabes activar o **ACTION REPLAY**. Todos os input são via joystick/pad - não podia ser mais fácil!

**PARA SUPER NES™**

**PARA GAME BOY™**



■ A versão Game Boy do Action Replay é ultra compacta, por isso não precisa de qualquer hardware adicional.



**IMPORTADO E DISTRIBUÍDO POR DUNASOFT  
APARTADO 2169 4203 PORTO CODEX**



# INVENCÍVEL

PROTEGE OS TEUS JOGOS PREFERIDOS ATÉ À DESTRUICÃO  
com poder ilimitado ou combustível  
ilimitado com o Pro Action Replay.

E = 38 = 45000

**CÓDIGOS INFINITOS**  
DE DESMANTELAMENTO  
COM GERADOR INTERNO DE CÓDIGOS

- Com o seu avançado design de hardware ASIC, o ACTION REPLAY consegue reagir aos jogos novos que vão sendo lançados. Não vais ter que proceder a actualizações futuras, nem livros de códigos... Este é o único acessório de que necessitarás.
- Ao contrário de outros acessórios, o ACTION REPLAY tem um fantástico "TREINADOR DE JOGO", que te permite facilmente encontrar e criar as tuas próprias batotas para Vidas Infinitas, Poder, Energia, Níveis, etc. E não tens que ficar à espera que alguém te forneça os truques!

PARA CONSOLA NES™

PARA MEGA DRIVE™



"O ACTION REPLAY é o companheiro essencial para todos os jogadores de consola... como podes passar sem ele?..."  
Revista GAME PRO

IMPORTANTE  
ACTION REPLAY NÃO É CRIADO  
FEITO, DISTRIBUÍDO, PERTENCENTE  
A NINTENDO OF AMERICA, INC.  
OU A SEGA ENTERPRISES LTD.

NINTENDO, GAMEBOY E SUPERNES  
SÃO MARCAS REGISTRADAS DE  
NINTENDO OF AMERICA  
MEGADRIVE É UMA MARCA REGISTRADA  
DE SEGA ENTERPRISES LTD



# Bestial!



## FICHA TÉCNICA

Director - Antonio Rodrigues

Director Adjunto - José Manuel Tavares

Director de Operações - Paulo Moreira Rodrigues

Correspondentes - Richard Monteiro (Londres)

Exclusivos - The Paragon Publishing Ltd.

Console XS

Sega Pro

Super Pro

Director de Arte - Suzana Vaz

Consultor Gráfico - Casimiro Moreira

Director de Publicidade - José Manuel Tavares

Assistente de Publicidade - Cristina Batista

Montagem, Impressão e Acabamento - Edições Asa

Propriedade - Cerebro da Besta,

Soc. Publicações, Lda.

Cont. n.º 502925680

Sede, Administração, Redação, Produção -

Praceta D. João IV, 17 1.º Dto

4700 Maia

Telefone - 9414026

Telefax - 9488374

Distribuição - Electroliber, Lda.

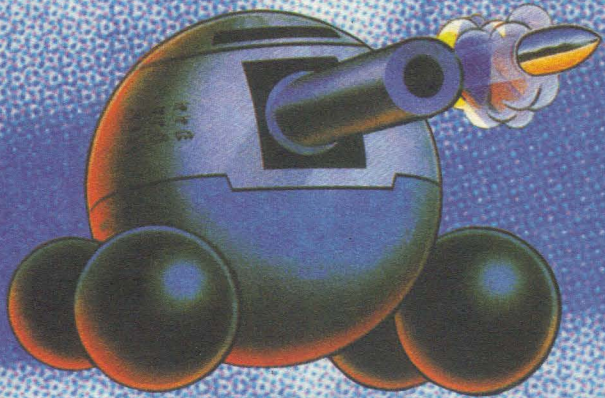
R. Vasco da Gama, 44 A

Sacavém

Periodicidade Mensal







<b>Noticias</b>	<b>6</b>
<b>Streets of Rage</b>	<b>10</b>
<b>Star Wars</b>	<b>12</b>
<b>Super Mario Kart</b>	<b>16</b>
<b>Códigos</b>	<b>18</b>
<b>Editorial</b>	<b>21</b>
<b>Blazing Lasers</b>	<b>24</b>
<b>Bad 'N' Rad</b>	<b>26</b>
<b>Top Bestiall</b>	<b>34</b>
<b>Tazmania</b>	<b>36</b>
<b>Riscos Bestiais!</b>	<b>42</b>
<b>Cartas</b>	<b>44</b>
<b>Super Mario World</b>	<b>46</b>
<b>Asterix</b>	<b>54</b>



# STARFOX

NOTÍCIAS

bestim

## A PRIMEIRA BATALHA USANDO O SUPER FX!

Quando este jogo foi lançado, causou furor, mesmo entre um público erudito e acostumado a surpresas, novidades e aperfeiçoamentos tecnológicos. A causa de tanta emoção em torno do STAR FOX consiste na radical inovação trazida por um pequeno dispositivo, o SUPER FX. Pela primeira vez este engenhoso dispositivo é posto em prática, incorporado num jogo pertencente ao território das consolas familiares. Nesta página, separadamente, damos-te a conhecer com todo o pormenor as características e capacidades do Super FX. Resumidamente, a inovação é esta: neste jogo encontramos num mundo virtual de um realismo assombroso, em que todos os elementos, desde os cenários aos inimigos são completamente tridimensionais; e o espantoso é isso acontecer-nos através de uma simples consola, num processo que até agora tem implicado bases de hardware volumosas. Na prática isto traduz-se numa visualização muito realística, por exemplo, dos inimigos que, com o Super FX, se apresentam absolutamente tridimensionais, numa substância de luz e sombra que não deixa dúvidas relativamente à sua forma, localização, manobra ou movimento, pois a rapidez da animação acompanha a eloquência visual dos objectos, sem incoerências. O STAR FOX aproxima-se assim dos jogos High-Tech, sofisticadíssimos e jamais antes em 16 bits. Tem-se, assim, todos os efeitos já habituais em jogos deste tipo, mas agora totalmente em 3-D.



**SUPER  
FX**

A razão pela qual o Star Fox salta do ecrã é este fantástico dispositivo - o Super FX. A Nintendo investiu 3 anos a desenvolver esta peça complementar, que incorporará agora aos jogos, de forma a ampliar as capacidades do Super Nintendo. As características fundamentais do Super FX são a criação de gráficos verdadeiramente tridimensionais, a adição de mapas de textura nos mesmos, e ainda de fontes de luz com correspondentes cambiantes de sombra.

### VELOCIDADE IRIS NO SUPER FX

O Super FX usa a tecnologia IRIS para aumentar a velocidade informática de cada jogo. A tecnologia IRIS (Instrução Reduzida na Instalação do Sistema) implica um aumento de capacidade do sistema de hardware, pois permite a execução dos numerosos cálculos a uma velocidade muito rápida. As concretizações do Super FX esgotariam, só por si, a capacidade do hardware em utilização. O Super FX tem um coprocessador de cálculo, um mini-computador, que faz todo o trabalho do hardware. Isto significa que jogos como o Star Fox, que têm o Super FX incorporado, fazem o cálculo das instruções para gráficos especiais 6 vezes mais rapidamente do que antes.

### ANIMAÇÃO TRIDIMENSIONAL POLIGONAL

Os gráficos do Super FX são criados não por picos, mas por polígonos, o que requer um a grande capacidade de memória. A característica mais impressionante do Super FX é a sua capacidade de rapidamente rodar e voltar gráficos poligonais, criando efeitos de 3 dimensões em tempo real. As características 3D são produzidas colorindo múltiplas superfícies poligonais, que podem rodar em torno de qualquer eixo. Assim, por exemplo, apesar de conseguires ver apenas a face frontal de um cubo feito de polígonos, todas as outras faces existem na imagem. Isto torna possível veres lados diferentes de um objecto tridimensional à medida que te aproximas.

### MAPAS DE TEXTURA

Os mapas de textura acrescentam substância aos gráficos do Super FX. É o processo de "embrulhar"

No jogo desempenhas o papel de Fox McCloud, o chefe da equipa Silver Force, um grupo de mercenários, e o objectivo é dar cabo dos extra-terrestres. O McCloud é ajudado por outros pilotos, o Falco Lombardi, o Perry Hare e o Slippy Toad, nesta missão de importância capital: salvar o sistema do Lylat e do planeta Corneria do Imperador Andross.

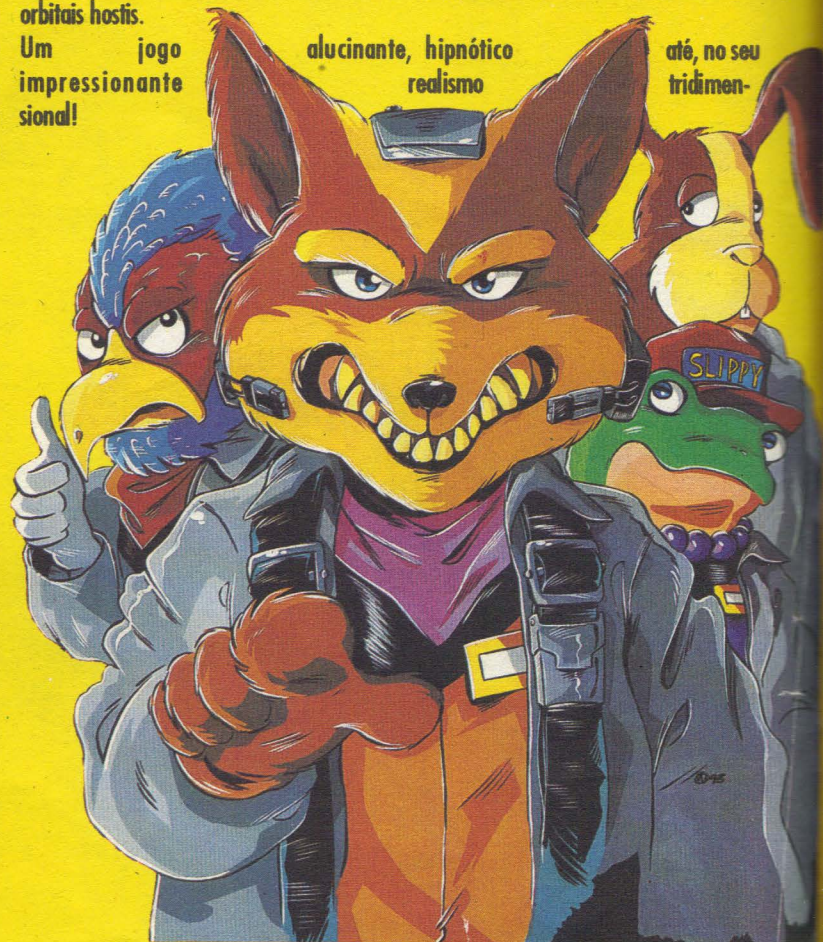
Durante três missões alternativas, terás que pôr em prática a tua boa pontaria contra as naves inimigas, em perseguições emocionantes.

Serão dez níveis vertiginosos, dois dos quais secretos, onde terás sucessivamente que viajar numa área de asteróides, abater inimigos, para finalmente bombardeares as estações orbitais hostis.

Um jogo impressionante!

alucinante, hipnótico realismo

até, no seu tridimen-



uma imagem em torno de esferas, cubos, e outros objectos poligonais para fazê-los parecer mais reais. Quando um objecto se move através do ecrã, o Super FX calcula automaticamente as formas e redesenha continuamente a imagem. Isto permite-te ver com clareza os objectos de qualquer ponto de vista, o que aumenta o efeito 3D.

### FONTE DE LUZ E SOMBRA

Um dos mais difíceis problemas no grafismo de computador é a representação de objectos em movimento correspondentemente a uma determinada fonte de luz. O Super Nintendo tem 32.768 cores disponíveis na sua paleta, e por isso gerar os múltiplos gradientes de cada cor produzidos por uma determinada orientação e fonte de luz com todas as nuances de sombra, não é um problema. O Super FX permite que os polígonos sejam movimentados, sempre com uma coerência na iluminação das superfícies.

### OS SUPER FX EM PREPARAÇÃO

O Star Fox vai catapultar o Super FX para as luzes da ribalta, e desde já estão em preparação 3 novos jogos com Super FX incorporado.



# JOGOS E + JOGOS

Para quem fôr um super maníaco de videojogos, insaciavelmente em busca de novos títulos, temos uma novidade muito especial.

Está em Portugal uma nova companhia distribuidora de jogos e acessórios, representante oficial de várias marcas. Chama-se DUNASOFT e duas das marcas que representa são, precisamente, a Sega e a Nintendo.

Alguns dos jogos aos quais poderás ter acesso são Desert Strike, Dragon's Lair, Jordan vs. Bird, Star Wars, entre outros. Recusa piratice e muitas chatices... informa-te mais acerca desta nova e dinâmica companhia distribuidora, a DUNASOFT.



NOTÍCIAS

*bestim!*



## HANDY BOY

Já disponível em Portugal, tens agora um dispositivo genial, o Handy Boy, um multifunções para adaptar ao Game Boy. Com um design compacto, muito leve, e sem necessidade de pilhas extra, este complemento do Game Boy acrescenta-lhe características, sublinhando-lhe os atributos.

O acessório dispõe de colunas stereo, que sofisticam a saída de som; uma lupa ajustável que amplia os gráficos; luzes de iluminação para o ecrã; um joystick providencial e deveras útil e ainda botões mais largos de disparo, para que não falhes qualquer objectivo. E tudo isto numa única peça directamente adaptável ao teu Game Boy.

Esta pequena maravilha é distribuída por uma empresa recente em Portugal, a Dunasoft, que esperamos continue a surpreender-nos com acessórios tão engenhosos como este Handy Boy.

## DIZ ADEUS AS PILHAS!

A maior desvantagem dos portáteis é o gasto de pilhas. Pode mesmo descrever-se estas consolas como autênticos glutões... Mas este incómodo preocupou alguns bem intencionados e a engenharia electrónica pôs-nos agora à disposição uma bateria recarregável especial, específica para o Game Boy.

Encontra-se já à venda no nosso país e o nome é esse mesmo, BATERIA RECARREGÁVEL, da LOGIC 3. A particularidade desta bateria é ser totalmente portátil. Ajusta-se perfeitamente ao compartimento das pilhas do Game Boy, sem mais aparelhagens ou confusões de fios, tão típicos desses acumuladores que pretendem ser práticos...

Com esta BATERIA RECARREGÁVEL acaba-se o aborrecimento da troca constante de pilhas, que gostam tão particularmente de expirar nas partes mais emocionantes dos jogos...









**A CONSOLA AO ALCANCE DE TODOS**

# Master System II™

**DIVERTE-TE À GRANDE**

**COM + DE 100 JOGOS**

**DESDE  
12.840\$  
+ IVA**



Ao adquirir produtos SEGA, exija sempre este selo.

**AGORA EM**

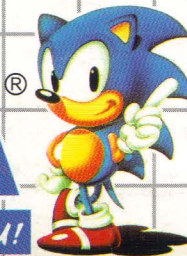
**3 PACKS ESPECTACULARES**

**BASIC**  
Consola +  
Jogo Alex Kidd +  
1 comando  
**2.840\$ + IVA**

**SONIC PACK**  
Consola +  
2 Jogos: Sonic +  
Alex Kidd +  
2 comandos  
**20.260\$ + IVA**

**MASTER PACK**  
Consola +  
4 Jogos:  
Alex Kidd +  
Centipede +  
Missile Command +  
Breakout +  
1 comando  
**22.850\$ + IVA**

**SEGA**



**É MAIS FORTE QUE TU!**

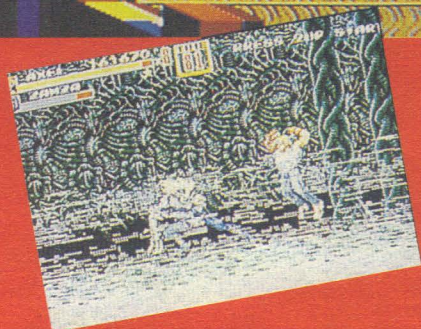


# STREETS OF RAGE

**Sam, a jovem desta história e amiga de Blaze, foi raptada. Não será muito difícil descobrir quem terá sido o raptor, e nem as razões para o rapto - trata-se de Mr.X, que assim procura vingar-se de Blaze e Axel. O Mr. X quer mesmo arranjar problemas. E bem a condizer com a sua falta de escrúpulos, o mesquinho e revoltante gangster usa o expediente sórdido de raptar uma inocente jovem rapariga, certo de que atrairá os nossos rapazes até às suas manúpulas criminosas e sanguinárias. Habitados a ignorar provocações vindas de insectos rastejantes, Blaze e Axel não podem, contudo, abandonar a bela Sam, e terão que libertá-la, aproveitando para dar uma lição de cavalheirismo e boas maneiras ao desagradável, traiçoeiro e indigno Mr. X. Ninguém ataca os nossos heróis impunemente, e desta vez eles têm a ajuda preciosa de Max, um gigante com os músculos, a força e a eficácia de um gorila demolidor, e de Teddie, ágil e rápido nos seus patins e semelhante a um gnomo no seu desempenho estratégico. Prepara-te: as coisas vão aquecer e a luta vai fervilhar ao longo dos oito níveis e respectivos desdobramentos.**

**E agora, sem dó nem piedade, è dar cabo deles!..**





20 movimentos diferentes são os argumentos radicais dos teus heróis, e a expressão da sua

# FÚRIA DE VENCER!

O Mr. Big e o seu gang controlavam toda a cidade, e a polícia parecia impotente para lidar com eles. Quando toda a gente perdera a esperança de viver em paz, três sombras surgem no cenário de violência e caos, e com os punhos limpam as ruas e põe fim ao perverso reinado de Mr. Big. Agora, os seus serviços voltam a ser requisitados, para novamente restaurarem a paz...

Agarra no teu personagem e começa a lutar. Tens 4 à tua disposição. O Axel e o Blaze estão contigo nesta aventura, mas estão 150% maiores do que na primeira aventura. O Max é potente como nenhum outro, é tipo massa-bruta-em-movimento, e põe os inimigos no chão como pregos na parede. A especialidade do Teddie é patinar pelo palco de acção e atirar-se às costas dos vilões e dar-lhes na cabecinha. Cada personagem tem cerca de 20 movimentos e mais alguns muito especiais. Tens oito níveis, subdivididos em dois ou mais segmentos, para plenamente usares todo o teu talento, lutando com os guardas do meio do nível e todos os outros variados oponentes. As barras de energia de cada um dos teus oponentes mostram-te os danos que lhes vais causando, e permitem-te ajustar a estratégia dos golpes. Os gráficos de fundo são mesmo espantosos, e vão desde uma feira de divertimentos até um navio ancorado. Tudo isto com uma realidade surpreendente, maior verosimilhança não podia pedir-se. A música merece uma referência especial porque é mesmo a melhor que poderás ouvir em jogos do género. O jogo tem também a particularidade de permitir a modalidade dois jogadores, se achares menos interessante jogar sózinho.

Em resumo, o jogo é verdadeiramente espectacular, o máximo no género, e cativará até o mais convicto pacifista - toda a feroz luta é por uma causa muito justa e com inimigos tão vis não há que fazer cerimónia... Ninguém resistirá a só-mais-uma-tentativa para libertar a cidade dos violentos malfeitores que a infestam... É a fúria de vencer!

## CLASSIFICAÇÃO DESCRIÇÃO

LUTA ARTES MARCIAIS  
1/2 JOGADOR  
DIFICULDADE MÉDIA  
8 NÍVEIS

## GRÁFICOS



93%

## SOM



94%

## ACÇÃO DE JOGO



94%

## DESAFIO



92%

93%



# STAR WARS

Quem não se entusiasmou com o mítico filme de George Lucas? A aventura em Ushuaia, nas grandes extensões desérticas e no vazio interestelar, os combates incessantes na terra e no espaço, os andróides, os monstros, o espesso laser, a rapidez hiperespacial do Millenium Falcon, a tensão com a Estrela da Morte, os caprichos e recursos de Han Solo, Obi-Wan Kenobi e Luke Skywalker, e a coragem da Princesa Leia... Um filme apaixonante, cuja acção é agora transposta para o teu Game Boy, num jogo trepidante e irresistível, repleto de solicitações inteligentes, tarefas inesgotáveis e permanente sobressalto...

Este é um jogo para guerreiros que não se rendem, para Jedis convictos e sempre prontos para a aventura. Muitas opções, fases, e mapas multidireccionais, através de 22 níveis emocionantes e muito divertidos. Com Luke Skywalker terás que explorar as perigosas grutas do deserto de Tarooine, onde encontrarás o R2-D2 e o Obi-Wan Kenobi, que te dará a espada de luz. Nas cavernas adquirirás uma potente pistola laser, vidas extra e escudos para o Millenium Falcon. Em seguida, deverás ir para Cantina, onde tens que convencer Han Solo a juntar-se a ti. Só com a sua ajuda e a de Chewbacca consegues pilotar a nave. Chegarás então ao campo de meteoritos, onde o Millenium Falcon deverá resistir graças aos escudos recolhidos em Tatooine. Não vais ter tempo de suspirar de alívio porque o campo de força da Estrela da Morte logo se fará sentir: O R2-D2 terá que fornecer-te os mapas da labiríntica Estrela, sem a ajuda dos quais não conseguirás desactivar o raio tractor que prende a nave, nem libertar a Princesa Leia. Se fores bem sucedido em tudo isto, não amoleças ainda: vais ter que usar toda a capacidade dos canhões laser do Millenium para enfrentar os caças inimigos. Chegado finalmente à tua base rebelde, vais comandar um esquadrão a bordo do teu X-Wing, na missão terminal de destruir a Estrela da Morte. Só mesmo um guerreiro radical aguentaria tanta pressão - serás tu o Jedi que esta equipa necessita? Cenários assombrosos, gráficos mesmo entusiasmantes, o som sublinhando o contexto de uma acção frenética de dificuldade acessível são os ingredientes bem equilibrados deste jogo soberbo e absolutamente de culto, que vai fazer vibrar inexcelsivelmente o teu Game Boy.

## CLASSIFICAÇÃO DESCRIÇÃO

GUERRA AÉREA  
1 JOGADOR  
DIFICULDADE MÉDIA/SUPERIOR  
22 NÍVEIS

## GRÁFICOS



92%

## SOM



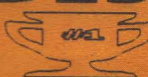
91%

## ACÇÃO DE JOGO



94%

## DESAFIO

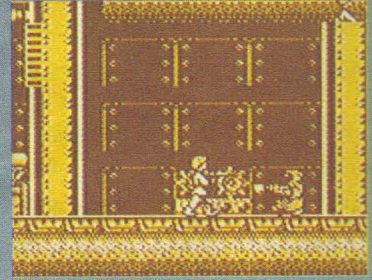
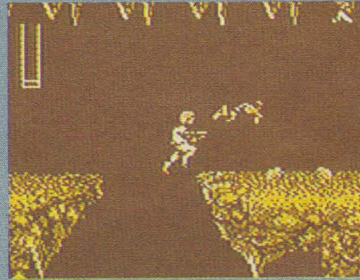
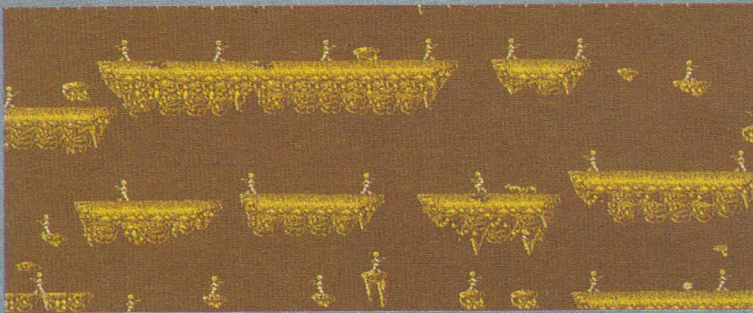


92%

92%

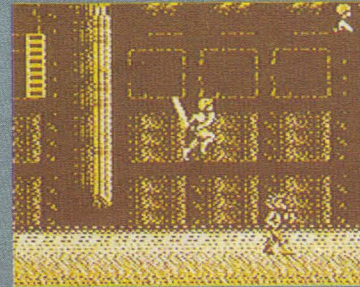
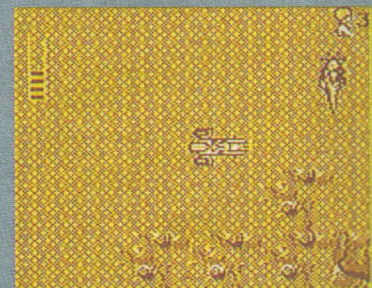
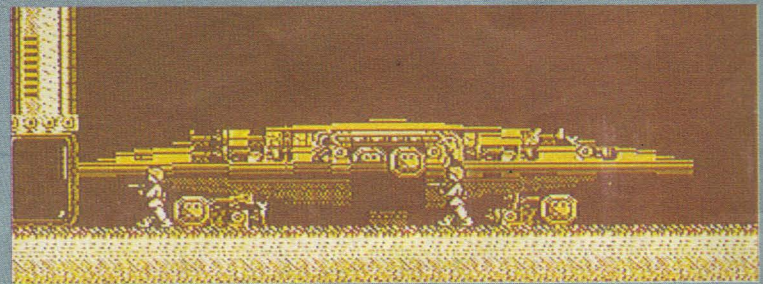


**Estás num cenário de guerra civil. O terrível Império Galáctico subjuga o povo dos nossos heróis. As naves rebeldes, a partir da sua base escondida, conseguiram a sua primeira vitória contra os cruéis inimigos. A Princesa Leia foi aprisionada pelo abominável Império. Com a argúcia que a caracteriza enviou para o espaço dois mensageiros, os andróides C-3PO e R2-D2. Portadores dos planos secretos da mais mortífera e destruidora arma de todos os tempos, que o Império acaba de inventar - a terminal Estrela da Morte - os simpáticos andróides aterram num planeta deserto. A tua missão é reunir toda a equipa de heróis rebeldes, salvar a Princesa, e impedir que os planos caiam nas mãos erradas. Campos de meteoritos, cavernas no deserto, os labirintos da Estrela da Morte são alguns dos territórios estranhos que terás de visitar. A bordo do Millenium Falcon ou do Landspeeder, cada um dos membros da equipa tem a sua tarefa específica, e nenhum é menos importante que outro. Neste fantástico episódio da saga galáctica, terás que mostrar-te à altura dos heróis que comandas e finalmente salvar o seu povo das garras do maligno Império Galáctico.**



# Um mito do cinema converteu-se para

as consolas. Agora para Game Boy o fantástico **STAR WARS!**





# GAME

A PORTÁTIL PARA

DESDE  
**16.300\$**  
+ IVA



Ao adquirir produtos SEGA, exija sempre este selo.



# GEAR

## JOGAR A CORES



### GAME GEAR – A PORTÁTIL PARA JOGAR A CORES CONVERTÍVEL EM TV

- Só com a Game Gear podes jogar a qualquer hora e em qualquer lugar, mas **A CORES!**
- A Game Gear tem luz própria, por isso, podes jogar até às escuras. E o écran de cristais líquidos policromático dá-te sempre uma alta definição da imagem **A CORES!**
- A Game Gear é convertível em TV com o acessório TV Tuner. Podes jogar ou ver televisão na tua Game Gear. Sempre **A CORES!**
- Com a Game Gear podes jogar **A CORES** montes de jogos espectaculares incluindo Sonic, o melhor jogo de sempre.

### 3 NOVOS PACKS À TUA ESCOLHA!

**GAME GEAR BASIC** 16.300\$+IVA

- Consola portátil Game Gear com som stereo

**GAME GEAR SONIC** 20.600\$+IVA

- Consola portátil Game Gear + o fabuloso jogo Sonic

**GAME GEAR 4 in 1** 24.050\$+IVA

- Consola portátil Game Gear + 4 jogos  
Championship Tennis  
Penalty Kick  
Columns  
Pan American Road Rally

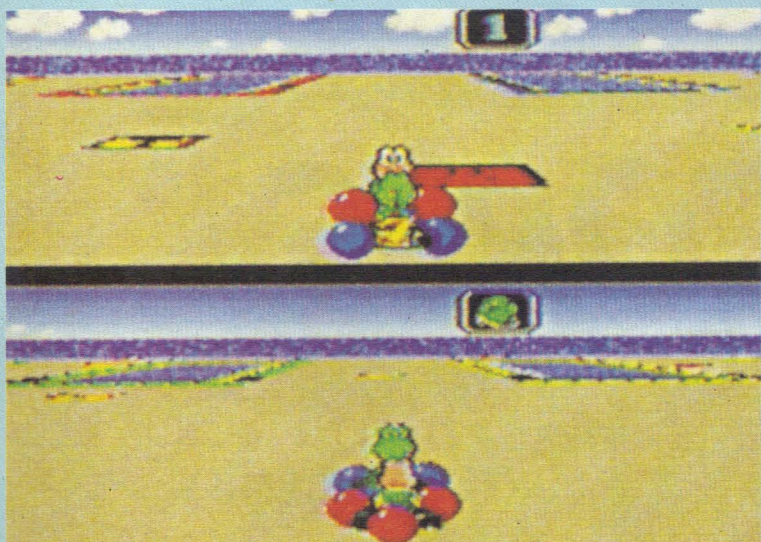
# SEGA®

É MAIS FORTE QUE TU!

ECOFILMES, LDA.  
Distribuidor Oficial



# SUPER MARIO KART



**Aquilo que desde logo nos perguntamos é: como é possível um jogo de corridas de Kart ser divertido?... Aqui vamos responder a essa pergunta e dizer-te porque razões este jogo é um exemplo perfeito da grandeza do sistema Super Nintendo.**

**À primeira vista decepcionante, este jogo vai revelando-se aos poucos mais interessante. Os gráficos são engraçados e sem oscilações ou tremuras. A velocidade é média, e os percursos são tortuosos. Isto acrescentado ao realismo dos Karts, bastante leve poderia até fazer-te desejar correr no F-Zero, em busca de emoção e adrenalina. Mas nada de precipitações, porque isto tudo é apenas aparente... O jogo melhora com a continuação e é, de resto, um jogo bastante longo.**

**Podes começar num Kart de 55cc. ou de 100cc. com o teu personagem escolhido entre os maffiosi da Nintendo - todos, desde o Donkey Kong Jr, ao Toad ou ao Yoshi. E depois entras no bailado das pistas, desviando-te, saltando, deslizando e tentando esgueirar-te entre os teus opositores. Podes escolher entre três níveis, cada um com cinco pistas e terás ainda mais cinco pistas de bónus, caso consigas completar o nível mais difícil. Mas o SUPER MARIO KART não é apenas corrida. Ao contrário do F-Zero, encontrarás montes de artigos para recolher, passando sobre os pontos de interrogação e recolhendo-os. Estes aparecem numa janela no topo do ecrã, sempre providenciais, e incluem cog**





Quanto mais jogas, melhor te parece o jogo: muitos artigos para recolher que implicam táticas e, incrivelmente, agressões!, que com os teus mísseis poderás retaliar. Ideal para jogar com um parceiro



meios, mísseis-cascas de tartaruga, cascas de banana e muitos outros. Algumas armas menos apropriadas para a corrida são completamente letais quando estás na batalha, especialmente no momento em que tu e os teus rivais estão rodeados por trovores que terás que rebentar para ganhares a batalha. Este é o mais feroz jogo do MARIO KART também o mais popular. É, de qualquer forma, um jogo maníaco e aditivo. O nível de gelo é mesmo quase indescritível neste aspecto, e a pista-fantasma é muito atmosférica e com um som impressionante. A relativa brevidade de cada circuito significa que não terás tempo para te aborrecer durante o jogo. Apesar dos gráficos tipo cartoon, o MARIO KART surpreendentemente realista, mais do que muitos jogos intencionalmente realistas. Acelerações, curvas apertadas, colisões, tudo magnificamente orquestrado tipo teste. É ainda melhor jogar com dois jogadores, já que é um excelente pacote de divertimento e competição equilibrando tarefa e disputa.

**CLASSIFICAÇÃO**  
**DESCRIÇÃO**  
CORRIDA E ACÇÃO RÁPIDA  
1 OU 2 JOGADORES  
DIFICULDADE MÉDIA  
3 NÍVEIS, 5 PISTAS

**GRÁFICOS**  
 **91%**

**SOM**  
 **93%**

**ACÇÃO DE JOGO**  
 **92%**

**DESAFIO**  
 **84%**

**90%**



# CÓDIGOS

UMA PÁGINA INTEIRA COM CÓDIGOS PARA COMPLETARES OS TEUS JOGOS PREFERIDOS!

## MEGA DRIVE

**RUSTY'S SUPER FUN HOUSE** - Abrir Todas as Portas: Inverte nome do designer do jogo WILLIAMS, para SMAILLIW, e introduz a palavra no sistema de senha. Podes agora entrar livremente todas as portas em todos os níveis, mas terás que resolver todos os puzzles.

**POPULOUS** - Seleccionar o Nível: Tens 494 níveis ao todo. Podes chegar ao desejado através do ecrã de senhas. Escreve o número do nível para o qual queres ir, seguido da palavra BIT. Assim, para ir para o nível 27, escreve 327BIT como senha.

**SUPER MONACO GP** - Desmantelador de Senhas: Introduz o seguinte para correres na melhor equipa (que é a Madonna):

Q76 2ILM F200 0000  
D10 H10F B324 5D76  
A89 EGC1 0000 0002  
000 0000 F200 2CAC

## MASTER SYSTEM

**SHINOBI** - Seleccionar Nível: Carrega no joypad na diagonal DOWN LEFT juntamente com o botão 2 e conseguirás seleccionar o nível para início.

**PACE HARRIER** - Continuidade Extra: Para conseguires algumas continuidades extra, move o pad de controle da seguinte forma UP, UP, DOWN, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, DOWN, UP, DOWN e finalmente UP no ecrã de título.

**WONDERBOY 3 THE DRAGON'S TRAP** - Armas Lendárias. Introduz 9JCS YHX XN4U HT2 para conseguires as armas lendárias.

Armas Infinitas: Introduz WEST ONE 0000 000, o que te permitirá jogar com trovões infinitos, bolas de fogo infinitas, flechas infinitas e redemoinhos infinitos.

Máximo Poder: Introduz espaços como senha e começarás o jogo com todas as possíveis armas, armaduras e pedras.

## GAME GEAR

**FANTASY ZONE** - Continuidade: Espera que o ecrã de GAME OVER desapareça para ires ao ecrã de título e então carrega sempre UP e no botão 1, e depois começa o jogo. Começarás no mesmo nível onde paraste.

**NINJA GAIDEN** - Desmantelador de Senhas: Estes são códigos para para níveis mais altos no jogo:

NJA - nível 2 GIDEN - nível 3 DRGON - nível 4 SWORD - nível 5

Invincibilidade: Para seres invencível introduz a senha NODIE. Depois volta ao ecrã de título e começa o jogo.

Crédito: No ecrã de senhas introduz MONTY. Isto permite-te veres a lista pessoal.

## SUPER NINTENDO

**DRAGON'S LAIR** - Vidas extra: Localiza as três vidas extra no nível 1 e depois volta para recolher quantas quiseres em qualquer ponto do jogo.

**SUPER GHOULS'N'GHOSTS** - Mensagem Escondida: Derrota um chefe e segura UP no pad de controle para uma mensagem escondida.

Seleccionar Nível - Selecciona Opção no ecrã de título e ilumina EXIT, segura L e START no segundo controle e outro ecrã de opções aparecerá no qual podes escolher o nível e a área onde queres começar.

**SUPER R-TYPE** - Seleccionar Nível: No ecrã de título segura R e carrega UP nove vezes. Vais ouvir uma música, começa o jogo e pausa-o. Segura R e A ao mesmo tempo e carrega SELECT. Carrega UP ou DOWN para escolheres o teu nível.

## NINTENDO

**DUCK TALES** - Vidas Infinitas: Vai para as minas de Africa e serás imediatamente transportado para a Transilvânia, onde encontrarás duas vidas extra. Uma está à direita, em cima da 1ª corda, à direita da corda seguinte e para cima e está na cesta em cima à direita. A 2ª está um ecrã abaixo e à direita na secção onde viajas no trem da mina. Volta ao espelho próximo do início do nível, salta por cima da cesta (de forma a não recolheres a chave), e depois volta à minas de Africa para repetir o processo.

Nível de Bónus: Se o algarismo 10000 da tua pontuação é 7 (o 5º algarismo à direita) quando vais no elevador de volta a Duckberg com Launchpad, pararás num nível de bónus pelo caminho.

**PROBOTECTOR** - Vidas Extra: Para obteres 30 vidas extra carrega UP, UP, DOWN, DOWN, B, A, START no ecrã de título.

**DOUBLE DRAGON** - Derrotar o Willy: Para derrotar o Willy, o guardião do fim do nível, evita-o até que ele comece a disparar. Quando ele disparar coloca-te mesmo acima ou abaixo dele e move-te com um salto pontapé. Repete o processo.

## GAME BOY

**TEENAGE MUTANTE HERO TURTLES** - Recolocação de Energia: Se a tua tartaruga está em baixo de energia, pausa o jogo e carrega UP, UP, DOWN, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A, e START para recomençar a acção do jogo. Só podes usar este truque uma vez em cada jogo.

Seleccionar Jogo de Bonus: No ecrã de selecção de nível, carrega A, B, e SELECT ao mesmo tempo, e um ponto de interrogação aparecerá à direita. Escolhe-o e poderás fazer os jogos de bónus.

**MEGA MAN** - Lutar com o Dr. Wily: Vai à Fortaleza de Wily, e introduz o código seguinte:  
A2 A3 B4 C2 C3

Códigos: Elecman: A2 4 B3 D1 2

Fireman: A2 3 C1 D2 3

Iceman: A1 B4 C1 D2 3

Cutman: A2 3 D4 C2 3.



# SENSACIONAL CONCURSO



*Bestial!*

**101 121** INDICATIVOS  
**506 LISBOA/PORTO**  
**0670 RESTO DO PAIS**  
O PREÇO DA CHAMADA É DE 179550 E SERÁ INCLuíDA NA SUA FACTURA TELEFÓNICA

**GANHA SEMANALMENTE  
2 CONSOLAS GAME GEAR!  
E DIARIAMENTE  
UMA ASSINATURA  
DA REVISTA BESTIAL!  
TODOS OS DIAS  
PODES GANHAR!**

**LIGA JÁ!**

**FICA ATENTO À PROGRAMAÇÃO DA SIC  
AOS SÁBADOS E DOMINGOS ENTRE AS 12H00 E AS 15H00**

<b>SÁBADO</b>		<b>DOMINGO</b>
SOLDADO JOE	<b>12:00</b>	LIVRO DA SELVA
T-REX	<b>12:30</b>	MEMINOS DE CORO
STINGRAY	<b>13:00</b>	PÁSSAROS DE FOGO
BATMAN	<b>14:00</b>	PASSO A PASSO NOTÍCIAS
NOTÍCIAS AS MAIS BELAS MÁQUINAS SELVAGENS E PERIGOSOS	<b>15:00</b>	UM PLANETA UMA FAMÍLIA



**A PRIME**

**E PAE**

**SEMPR**

**A TUA REVISTA DE VIDEO**



# RA RA E! OGOS!

## CADA VEZ MELHOR!

A BESTIAL! está cada vez melhor! Depois de um segundo número aperfeiçoado graças a tantas sugestões dos leitores, segue-se este número compacto e ainda mais diversificado que o anterior. A BESTIAL! gostaria de poder responder a todas as numerosas cartas que lhe chegam... Sendo isto impossível - e apesar da nova rubrica CARTAS BESTIAIS! - fica aqui um grande abraço para todos os leitores cujas palavras diariamente chegam até à BESTIAL!

Em participação, aliás, os leitores bestiais batem todas as marcas, como fica provado com os surpreendentes desenhos chegados para o concurso do ECCO, no RISCOS BESTIAIS! Alguém pode duvidar que os artistas se esmeraram? Vê e tenta acreditar...

Este número tem ainda outra nova secção, reservada às novidades no universo dos videojogos, as NOTÍCIAS BESTIAIS! Todas as inovações que possam entusiasmar os maníacos cobrirão essas páginas - há que saber tudo o que as engenhosas mentes dos designers inventam!...

Para leres até à última linha tens quatro críticas, e respectiva classificação, dos jogos mais desejados: SUPER MARIO KART, para Super Nintendo, STAR WARS, para Game Boy e STREETS OF RAGE II, para Mega Drive.

No TOP INDEPENDENTE a BESTIAL! apresenta-te os resultados da votação dos leitores bestiais, que numa chuva de cartas e telefonemas compuseram as listas deste número, e na página dos CÓDIGOS fornece-te mais algumas preciosas informações para seres bem sucedido nos teus jogos preferidos e mais complicados.

E não podiam faltar as minuciosas soluções. Neste número vais conhecer os mapas completos do SKATE OR DIE, para Game Boy, e as segundas partes do SUPER MARIO WORLD, para Super Nintendo, do TAZMANIA, para Mega Drive e do ASTERIX, para Master System. Nenhum inimigo sobrevive às táticas da BESTIAL!, e nenhum jogo é indecifrável ou difícil para os espiões e informadores bestiais! Abre as páginas e constata a nitidez dos gráficos dos mapas, e a eficiência das dicas... tudo para seres um campeão maníaco.

Tens, portanto, um número bem recheado de informações e imagens. Prepara bem os olhos e devora cada página da BESTIAL! n.º3, o manual mais nutritivo de todos os tempos!...

FICHA DE  
SUBSCRIÇÃO



# SUBS



**SUBSCREVENDO  
A REVISTA  
FICAS MEMBRO DO  
CLUBE BESTIAL!**

**FICHA DE SUBSCRIÇÃO**  
**12 NÚMEROS 5400\$**

NOME \_\_\_\_\_  
MORADA \_\_\_\_\_  
C.POSTAL \_\_\_\_\_  
LOCALIDADE \_\_\_\_\_  
TELEFONE \_\_\_\_\_  
DATA DE NASCIMENTO \_\_\_\_\_





# PREVIEW

# Bestial!

**GANHA  
UMA  
T-SHIRT**



**SUBSCREVE A TUA REVISTA!!!**

A BESTIAL! é simplesmente um sucesso! Como sempre inclui algumas alterações. Com elas A BESTIAL! pretende responder a solicitações e sugestões feitas pelos leitores, os mais bestiais do mundo, os mais maníacos!...

Foram numerosos os pedidos de subscrição: ninguém quer falhar um número da BESTIAL! e, para isso, ser subscritor é a solução mais prática e cómoda.

Se ainda não és subscritor da BESTIAL!, estás na hora de tomares essa decisão. As vantagens compensam largamente e, se és um verdadeiro maníaco, não conseguirás sequer hesitar. Ou vais abdicar desta minuciosa colecção de soluções, artigos e rubricas?

A BESTIAL! oferece-te mapas completos exclusivos de soluções que, por uma questão prática, não podem ser publicados na sua totalidade num número apenas. Assim, são-te apresentados por partes, que terás de associar para fazerem total sentido. Perder um número da BESTIAL! é, autenticamente, perder o fio à meada... O maníaco verdadeiramente metódico coleciona toda a informação possível porque toda é preciosa. Poderás acrescentar à tua colecção de jogos, acessórios e consolas, uma colecção de soluções meticulosas que em qualquer momento se revelam necessárias e fundamentais!... A BESTIAL! não é apenas uma revista, mas um manual rigoroso que não pode admitir falhas!

Mas a grande vantagem de subscriveres a Bestial! é o facto de ficares imediatamente Membro do Melhor Clube do Mundo, o CLUBE BESTIAL! Com isto, recebes em casa o teu Cartão de Sócio, onde deverás colocar a tua assinatura. Que melhor privilégio para um maníaco?

Para subscriveres a revista, preenche a Ficha de Subscrição, recorta-a pelo tracejado, e envia juntamente com o montante de subscrição - 4500S00 - em cheque ou vale postal, para

CÉREBRO DA BESTA, SOC. DE PUBLICAÇÕES, LDA.

APARTADO 351

4470 MAIA CODEX

Podes ainda adiantar-te à chegada da tua Ficha de Subscrição, telefonando para o (02)9414026, e formalizando antecipadamente a tua subscrição.



# BLAZING LAZERS

A NEC Turbografx, uma nova consola, inicia-se no mercado dos videojogos com o seu primeiro clássico, a aventura guerreira espacial Blazing Lasers. Lança-te neste universo de emoções fortes, gráficos variadíssimos e com inúmeros tipos de armas à escolha. A bordo da tua Star Fighter, a heroica missão é arrasar com os extraterrestres - Dementius, o feroz Imperador e o seu implacável Esquadrão Negro, defendendo a liberdade da metrópole de Sideralia atacada.



**A rendição ao cruel Imperador Dementius parecia ser inevitável.**



O seu terrível Esquadrão Negro acabava de deixar a metrópole de Sideralia num apocalipse de chamas, fumo e destruição total. O ataque surpresa durara 5 minutos e arrasara todos os hangares e depósitos de naves. Tudo estava perdido. Mas eis que, do inferno de devastação, levanta vôo uma robusta e sólida nave Star Fighter, cruzando o céu em alta velocidade - e tu estás no comando! Incumbido da missão de impedir Dementius e o seu Esquadrão Negro de concretizarem os seus maléficos propósitos, terás apontados contra ti todos os canhões inimigos... Conseguirás ser bem sucedido nesta titânica odisseia espacial? Lançado agora em Portugal, o Blazing Lasers é o jogo estreia de uma nova consola, a Turbo Grafx. O jogo ilustra bem as características da consola, que exhibe gráficos imponentes e, principalmente, uma acção de jogo estonteante. Poder-se-á dizer que o entusiasmo visual é excedido pelas tarefas a concretizar: entre opções, ataques e esquivas, não te esqueças de respirar - se ainda te sobrar tempo!... E isto apesar de poderes seleccionar a velocidade da acção... São nove os níveis a percorrer, até finalmente enfrentares o odioso Dementius. Entre cada nível terás temíveis guardiões que em nada te facilitarão a missão. Mas não te deixes intimidar: para enfrentá-los, deverás recolher armas especiais, as mais poderosas... e depois é só brindá-los com esses mimos, sem parar, antes que eles se adiantem. Tens uma infinidade de outros inimigos a enfrentar no decorrer de cada nível, todos bizarros e surpreendentes, e todos para desfazer em pedaços. Por isso, não faças cerimónia e usa as muitas armas que tens à escolha. Poderás recolher mísseis termo orientados, descargas de plutónio, esferas radioactivas, potentes lasers, canhões devastadores, e outros delírios da engenharia de guerra à tua disposição para massacrar os ignóbeis invasores. Em resumo, Blazing Lasers é um jogo trepidante, e uma estreia em grande da Turbo Grafx. Gráficos surpreendentes na variedade de inimigos e cenários, um som intimidante, enfatizando os contextos da acção do jogo, esta última, numa palavra, *frenética*.

## CLASSIFICAÇÃO DESCRIÇÃO

GUERRA AÉREA  
1 JOGADOR  
DIFICULDADE MÉDIA/SUPERIOR  
9 NÍVEIS

## GRÁFICOS



84%

## SOM



87%

## ACÇÃO DE JOGO



94%

## DESAFIO



92%

90%



# ESTE TURBO GRAFX Dá-me Volta à Cabeça



Consola 16 bits  
Jogo Blazing Lazers  
cabos de ligação  
PVR 23.700 esc + IVA

O turbografx 16 da Nec é já da nova geração

de jogos de vídeo  
Tem gráficos de qualidade "arcade" tão  
promenorizados que os personagens quase se  
tornam reais, tem 6 geradores de som para efeitos  
de música e som como nunca se ouviu, e tem 4  
vezes mais poder de jogo que os sistemas de vídeo  
que já conheces. E DE MAIS !

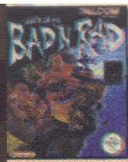
E O PREÇO DERRETE TUDO!

O Líder  
na resolução  
16 bits





# Bestial!



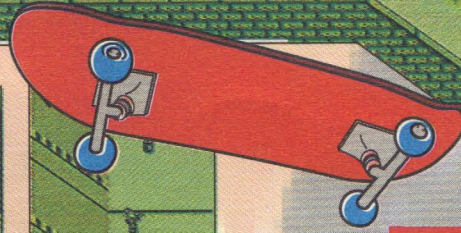
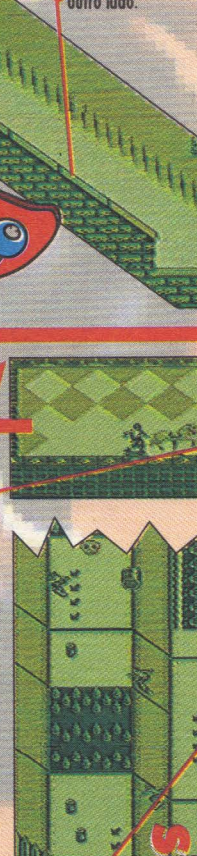
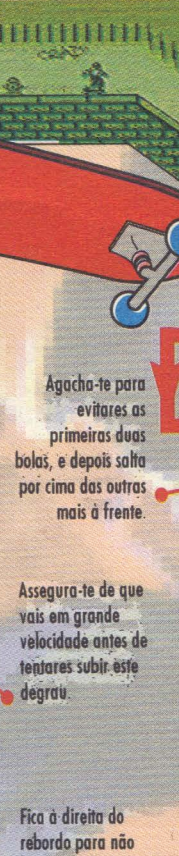
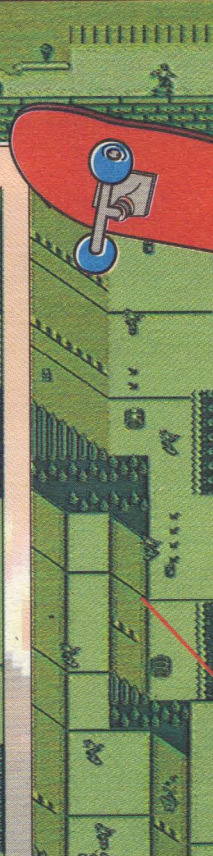
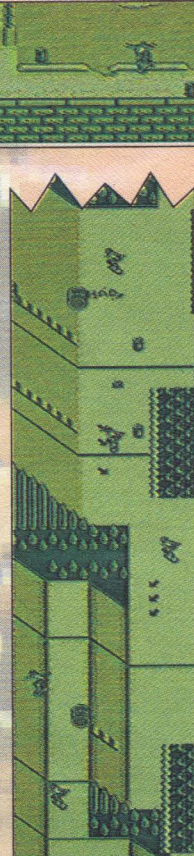
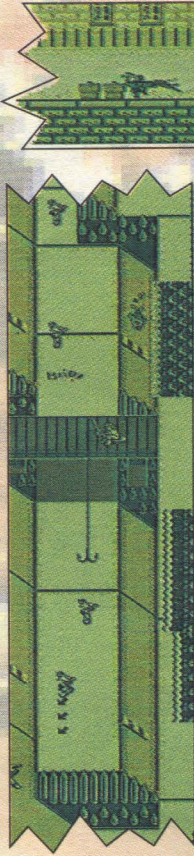
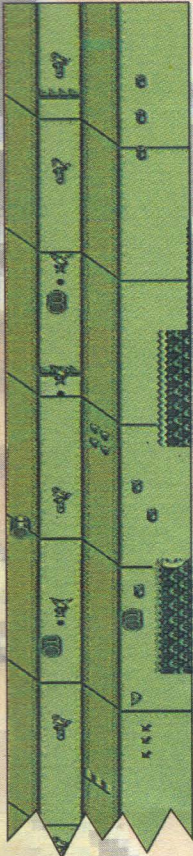
## Stage 1

Logo no primeiro nível tens muitos sarilhos no caminho, e alguns saltos e vôos perigosos a executar. Se, mesmo assim, achas que as coisas vão fáceis, pensa que o que vês é uma amostra - as coisas vão mesmo tornar-se duras.

Salta em cima ou por cima dos pneus.

Logo a seguir à segunda falha na rua, salta para recolheres a vida extra e seguires em segurança até ao outro lado.

Tem cuidado a actuares nestas plataformas - salta antes de chegares ao rebordo senão deslizas para fora.

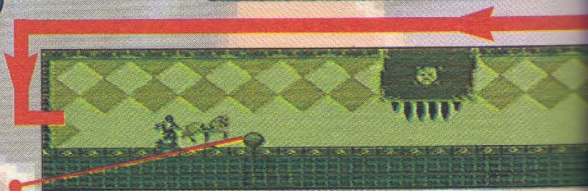


Agacha-te para evitares as primeiras duas bolas, e depois salta por cima das outras mais à frente.

Assegura-te de que vais em grande velocidade antes de tentares subir este degrau.

Fica à direita do rebordo para não seres apanhado pelo anzol da corda deste mazzão.

Usa as paredes para patinares por cima ou em torno dos espetos que ameaçam encher-te de furos.



Salta para o lado esquerdo destas plataformas de madeira para ficares com espaço para saltares dela, senão vais cair se não tiveres o tempo de iniciar o salto.

Lembra-te de saltar quando chegares a este ponto.

O segundo nível é um ecrã vertical vertiginosamente descendo enquanto tu o sobes, repleto de conflitos e incidentes. O teu maior e mais frequente problema são os espetos, que são bastante letais e devem ser evitados. Tens mais hipóteses se te mantiveres à esquerda do ecrã, usando as paredes rampa para patinares por cima ou em torno dos espetos. O mar é também uma maçada se ficares à direita. Vai bem largado depois tenta ir para a esquerda, antes que a água salgada te mate. Mas mesmo este é canja comparados com os níveis que aí vêm.



PALCOM • £24.99 • ARCADE/ACTION

# SKATE OR DIE

A versão para Game Boy do SKATE OR DIE é uma espectacular reinvenção, que adapta o tema, numa acção intensa, através de sete níveis muito disputados. O teu talento de patinador vai ser levado aos limites à medida que percorres as ruas, atravessas túneis, saltas sobre rasteiras de espetos, tudo isto em velocidade de acrobata. E como não seria um jogo a sério sem um ou dois inimigos, vais bater-te com uma diversidade deles. No teu caminho cruzar-te-ás com palhaços que lançam bombas, engraçadinhos que vão tentar apanhar-te com linhas de pesca, avós iradas que te atiram vasos de flores, e cães e gatos. Até o mar conspira contra ti. Resumindo, não tens amigos. Mas, no meio de tanta hostilidade, podes contar com a BESTIAL!, que vai mostrar-te como executar todos os malabarismos...

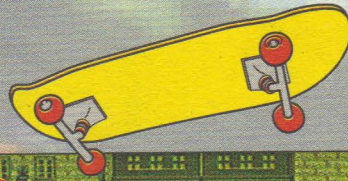


# Bestial!



Não te esqueças das barras de ouro, mas não arrisques o pescoço para as recolheres porque também não são assim tão importantes.

Cá estás tu, bem alto no ar, em mais um nível secreto. Este é simples de encontrar e nem por isso muito compensador.



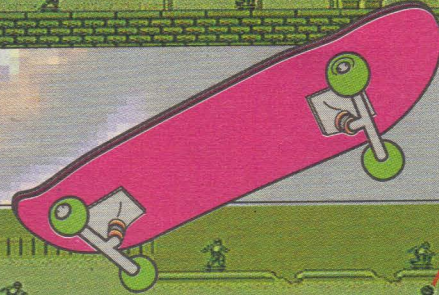
Podes viajar sobre os cães pelas plataformas ou saltar-lhes nas cabeças deixando-te cair pelos intervalos e voltando a subir para elas.



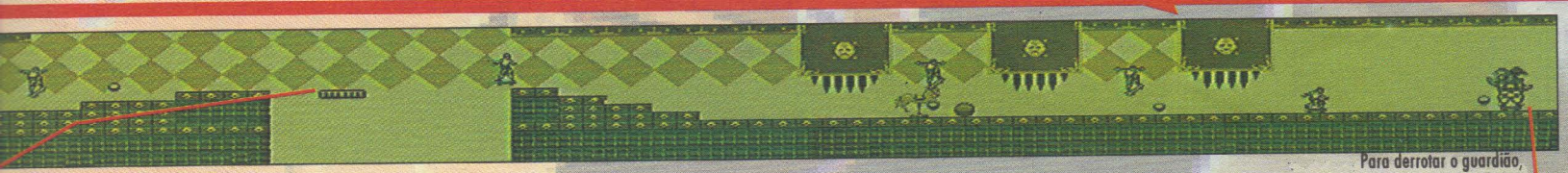
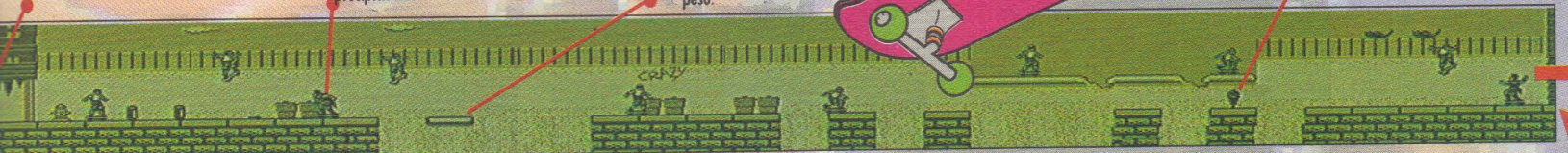
De novo, mantém-te baixo ao passar sob estes espetos.

Aproxima-te desta vadia devagar e passa-lhe pela cabeça, mas se fores depressa demais acabas por cair no precipício.

Passa por cima desta plataforma várias vezes depressa, porque ela cai sob o teu peso.



Tenta agarrar este gelado que vai retemperar-te as energias a tempo de enfrentares o guardião.

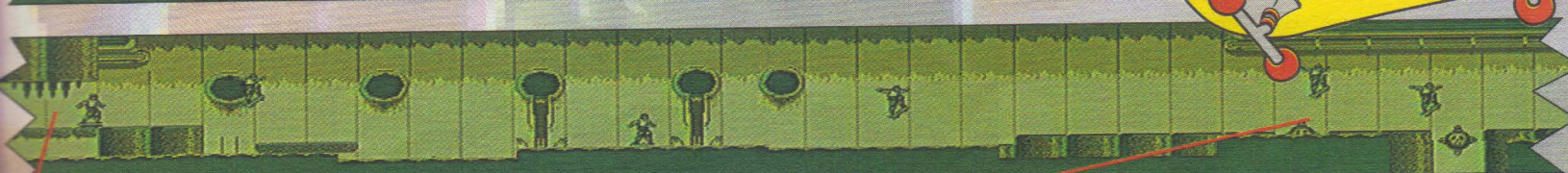
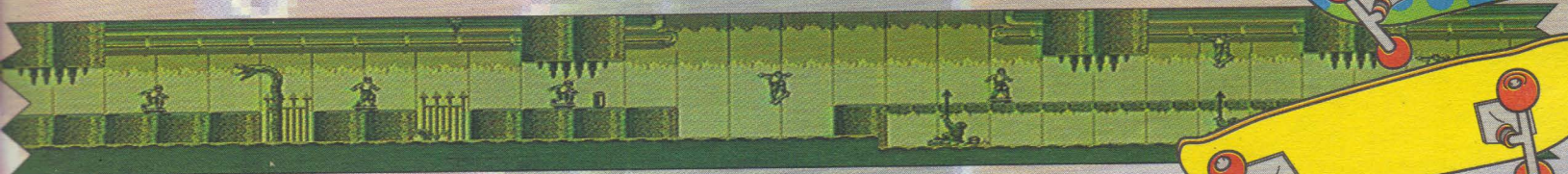


O terceiro nível desenrola-se nos clássicos esgotos. Mas estes são um tudo nada mais originais do que os do costume - incluem porcaria real, para começar, e terás mesmo que conseguir carregar a tempo nos botões se queres sobreviver até ao fim. Deves lembrar-te de que quando estás na água os movimentos ficam muito afectados, por isso só deves tentar saltos largos de terra firme e seca.

Desde que não pares ao avançar nestas plataformas em derroçada, tudo bem. Atenção à ratozana - salta no 5º ou 6º quadrado para consegues evitá-la.

Salta para a 1ª e depois para a 3ª plataformas, até chegares à segurança da plataforma sólida. Repete.

Para derrotar o guardião, salta nas bolas que ele atira sem o fundo do patim para que voltem na sua direcção. Mantém-te à esquerda, e acerta mesmo no cima das bolas.

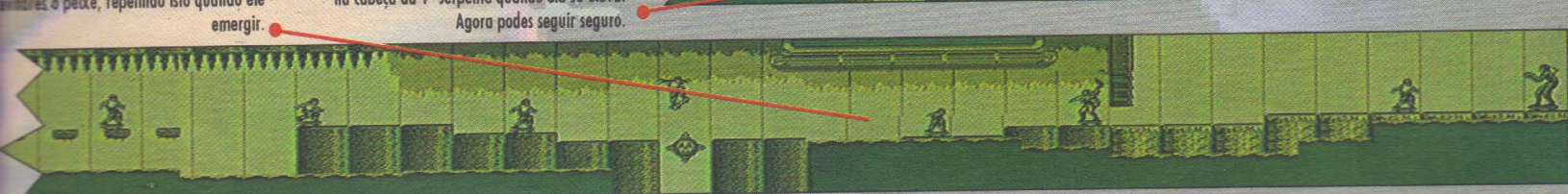
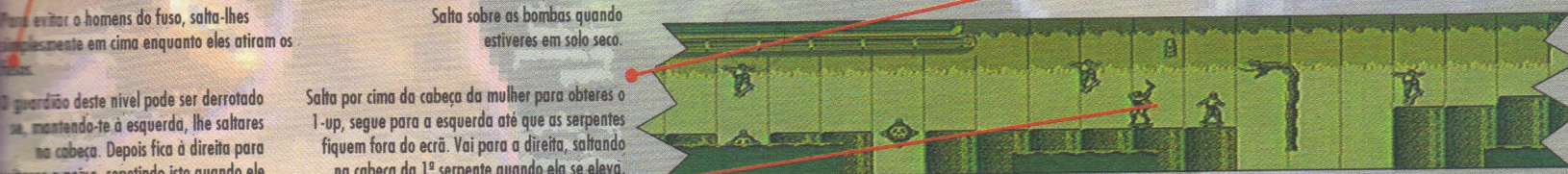


Para evitar a homens do fuso, salta-lhes simplesmente em cima enquanto eles atiram os

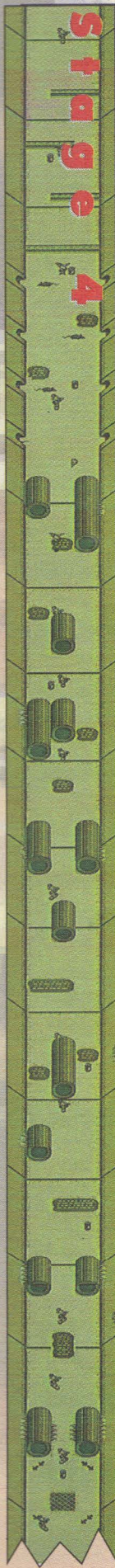
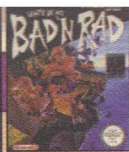
Salta sobre as bombas quando estiveres em solo seco.

O guardião deste nível pode ser derrotado se, mantendo-te à esquerda, lhe saltares na cabeça. Depois fica à direita para evitares o peixe, repetindo isto quando ele emergir.

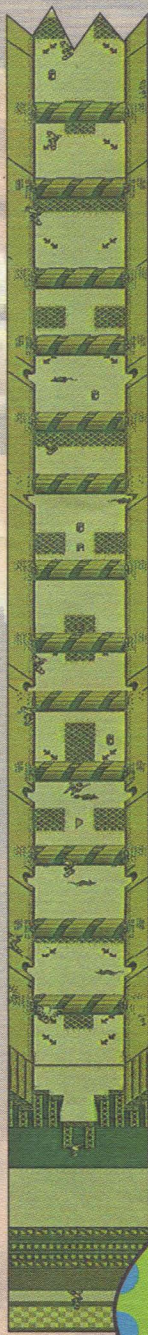
Salta por cima da cabeça da mulher para obteres o 1-up, segue para a esquerda até que as serpentes fiquem fora do ecrã. Vai para a direita, saltando na cabeça da 1ª serpente quando ela se eleva. Agora podes seguir seguro.







O quarto nível é mais um ecrã vertical. De facto é muito fácil, e a receita é manteres-te ao centro sempre que possível, e saltar por cima das poças de ácido e das barras. Toma atenção aos bónus, como vidas extra, mais à frente. Quando o roller sair mantém-te o mais à frente dele que poderes.



Não saíes nas esquinas, sendo perdes todo o controle e provavelmente voas para o precipício.

Não deixes o passaro vir na tua direcção no seu vôo de regresso, sendo ele lava-te. Vai um pouco para a esquerda para evita-lo.

Solta para a zona de sombra da plataforma, segura e salta novamente para seguires em segurança. Não toques a zona em sombra antes do salto inicial sendo cáis numa morte certa.

Cuidado com os espetos pequenos, que são tão mortíferos como os grandes.

Fica à esquerda da linha para não seres apinhado pelo espeto.

Não entres em pânico com o helicóptero. Mantém-te ao centro e corre-a tudo bem.

Para a passagem mais segura, segue as marcas na estrada - ou seja, segue ao centro.

Cuidado com as áreas de sombra - estas indicam uma estrutura fraca que caem definitivamente se fores lá para cima.

Vai para o centro desta área.

Vai imediatamente para a esquerda para apanhares o 1-up e depois alinha-te com as linhas e seguires sem problema.

Se conseguires vir até aqui o helicóptero explodirá ao chocar com a ponte.

Para irs até à corda esticada, coloca-te à esquerda das marcas da rua. Salta para o rebordo. Se executas bem o movimento, o resto acontece automaticamente.

Chega no rebordo para depois fazer o salto.

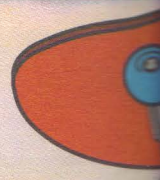
Novamente, segue pelo centro para evitar os obstáculos. Não tentes saltar as pedras, nem os obstáculos nas esquinas, sendo cáis pelo precipício.

## Stage 5

O nível 5 é mesmo uma dureza, mas como de costume estamos em posição de oferecer-te as mais completas dicas. Usando as nossas estratégias especiais, não apenas sobreviverás, como também conseguirás uma vida extra. Nada mais justo.

Novamente, é importante saltares para a esquerda para teres tempo de reagir.

Espera que os espetos retirem para o telhado antes de continuares.





# Bestial!



Avança devagar ao descer estas rampas. Carrega a seta à esquerda e o B no mesmo tempo que vais carregando A para saltar, para que ao aterrar consigas passar sobre os espelhos.

Ao fazeres este salto, certifica-te de que a fila horizontal de espelhos já saiu do ecrã, e só depois comesa o salto.

Uma bola cairá na tua direcção, por isso prego a fundo e depois, no fim da plataforma, cai sobre a plataforma. Cai à esquerda para teres mais tempo de reagir.

Na primeira secção horizontal do nível seis, segue sempre na velocidade máxima, saltando sobre os intervalos e para as plataformas. Para compensar a frustração dos controles, deixa sempre muito espaço para poderes manobrar - não saltas para os extremos das plataformas.

## Stage 6

Mantém-te agachado sempre para evitaras os espelhos que sobriamente disparam.

Vai mesmo devagar e salta bastante antes dos intervalos para aterraras a meio da plataforma seguinte.

Cai simplesmente do precipício.

Salta mesmo do rebordo para conseguires chegar à plataforma seguinte.

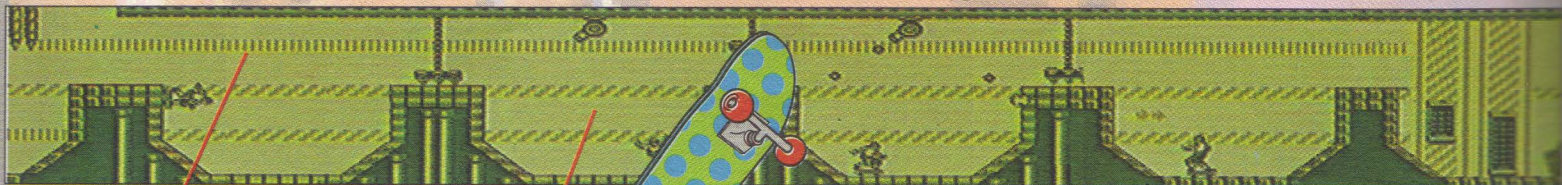
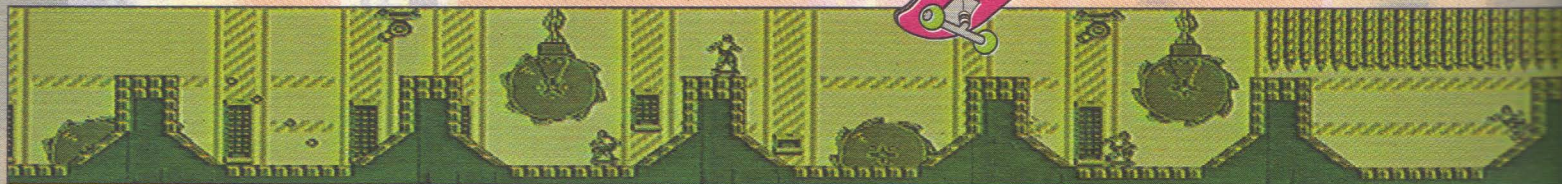
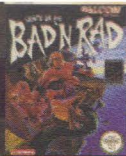
Usa as mesmas táticas que usaste na outra versão desta secção, mantém-te agachado para não dures com a cabeça nos espelhos.

Vais enfrentar mais duas bolas aqui - usa a mesma técnica de antes.

Para derrotares o guarda no fim deste nível, salta-lhe na cabeça e recua para a esquerda para evitar a bola. Só podes derrotá-lo quando ele se torna num humano, por isso salta na bola assim que começa a rolar, volta-te e salta-lhe na cabeça quando ele se volta.

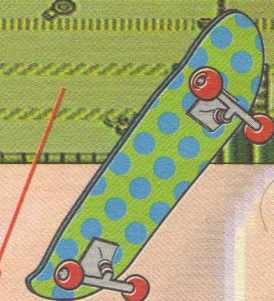


# Bestial!



Uma vez no cimo, segue a direita para a batalha final.

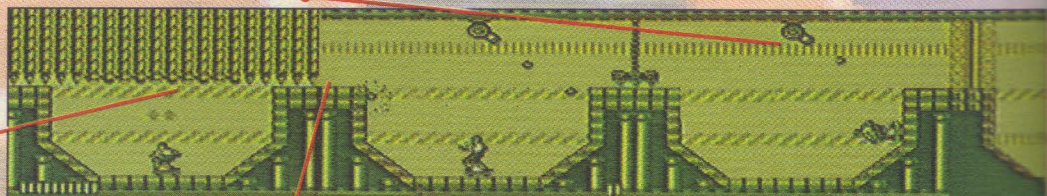
Vai devagar nesta secção para não perderes energia em acidentes, precisas de toda para o fim.



No cimo, segue à esquerda mas atenção ao armamento que está sempre a disparar.



Espera que o telhado cada e sobe-o outra vez batendo com a cabeça na zona iluminada. Podes chegar-lhes saltando ao voltar para baixo na secção com rampa.



Quando tiveres recomposto o telhado, segue para a esquerda e o ecrã descerá. Fica no lado esquerdo e usa a mesma técnica da secção anterior.

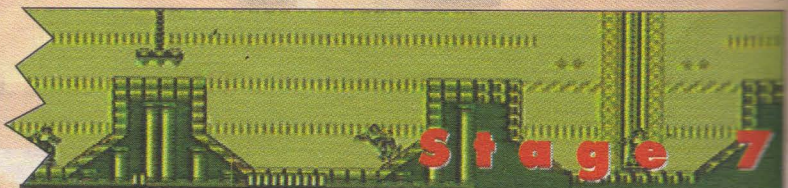
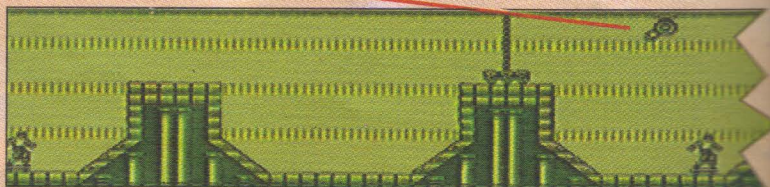
Uma vez que tenhas ido para cima, vai para a esquerda para bónus e volta à direita para começar o elevador seguinte...

A segunda vez que vais para cima, vais ter que lidar com um canhão que dispara. Evita os tiros indo de um canto para o outro de cada vez que dispara.



Para cima! Quatro montes de espetos para evitares. O primeiro pode ser evitado se ficares no lado esquerdo, o segundo deslizando para cima e depois para baixo no lado esquerdo, o terceiro agachando-te no fundo à direita, e o quarto deslizando acima e abaixo pela rampa.

Estas armas podem parecer uns inofensivos secadores, mas não são nada mansos. Atenção às balas que te seguem através do ecrã.



## Stage 7

O último nível é mesmo duro, e segue em quase todas as direcções! Espetos irrompem de todos os lados, e a única maneira é aprender-lhes a rotina e actuar de acordo com ela. Terás que evitar os inimigos, e depois o guardião, que te reserva algumas surpresas...

# STAR WARS

OFFICIAL



1º LUGAR EM ESPANHA  
2º LUGAR EM FRANÇA  
3º LUGAR EM INGLATERRA

O GRANDE LANÇAMENTO DESTE  
VERÃO PARA O TEU GAME BOY  
NÃO PODES PERDER ESTE JOGO!

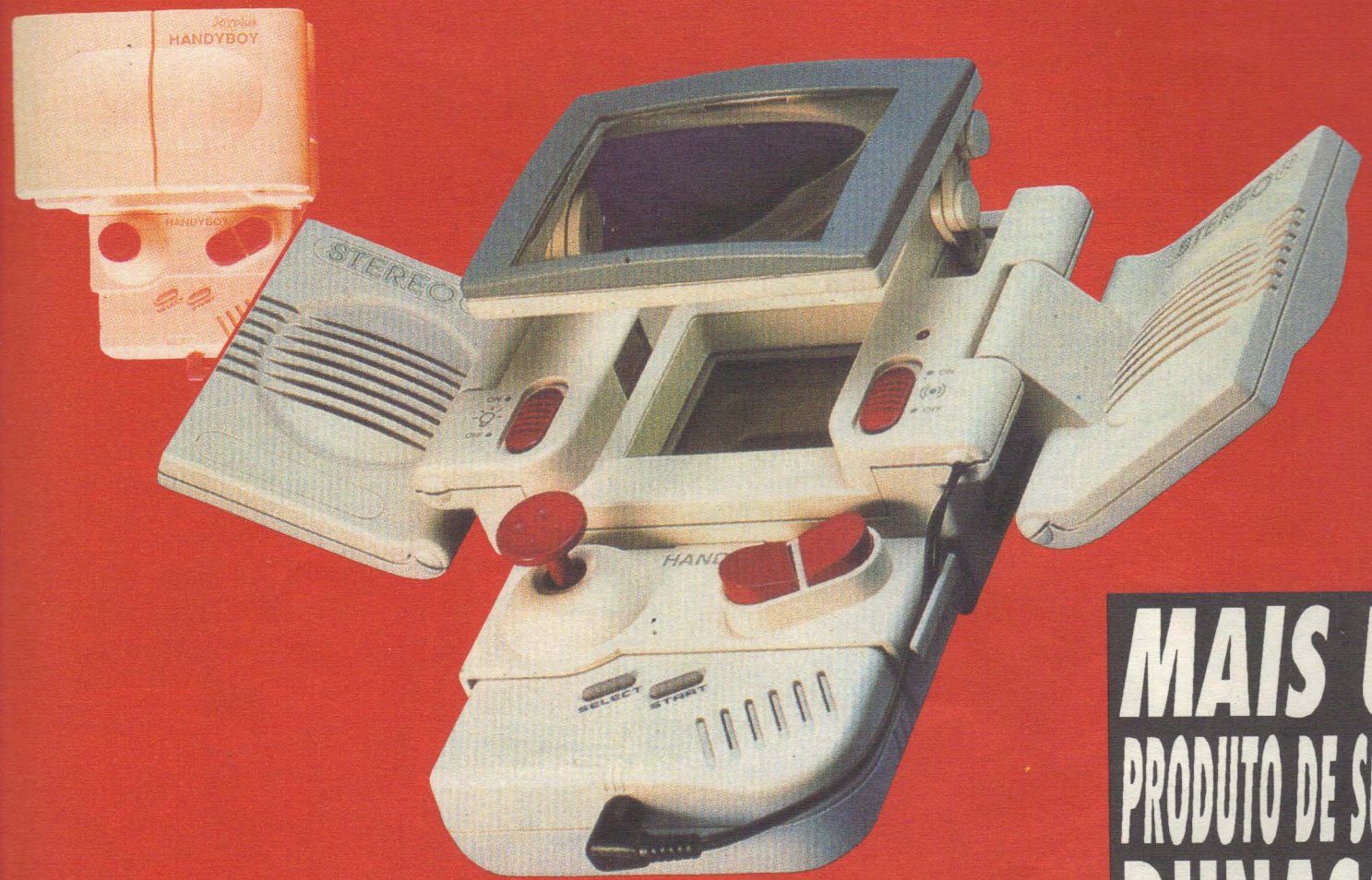
LICENSED

Nintendo

© 2008



# HANDY BOY



## MAIS UM PRODUTO DE SUCESSO DUNASOFT

**HANDY BOY** é um acessório multifuncional com características especiais:

- . Amplificador stereo com 2 colunas
  - . Lupa de aumento ajustável
  - . Iluminação
  - . Botões de disparo de tamanho maior
  - . Joystick incorporado.
- O sistema é muito compacto e de adaptação fácil.

Dispõe de 2 interruptores separados para ligar e desligar a luz e o som.

**GAME BOY É UMA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO OF AMERICA, INC.**

# UAAU!

## TRANSFORMA O TEU GAME BOY NUM PODEROSO ARCADE!



# MEGA

## MEGA PACK

**SEGA**  
**MEGA DRIVE**

The ultimate computer game console  
includes **SONIC THE HEDGEHOG**

**MEGA PACK**

**16-BIT**  
arcade graphics plus digital stereo sound

**INCLUI**

- CONSOLA MEGADRIVE
- 2 COMANDOS
- 4 JOGOS
- SONIC
- SUPER HANG-ON
- COLUMNS
- WORLD CUP ITALIA
- TRANSFORMADOR
- CABO DE ANTENA

**SEGA**

### SUPER HANG-ON

A volta mais rápida ao alcance da mão!  
Começou a contagem decrescente os motores já aqueceram e agora tens que acelerar. Circuitos de alta competição em 4 Continentes e 48 fases de alta tensão. Escolhe a música entre 4 opções bem ritmadas. Muda as peças da tua moto e transforma-a para a tornares invencível. A tua pilotagem é decisiva!



Para adquirir produtos SEGA, exija sempre este selo.



# DRIVE

Consola Mega Drive com som stereo e entrada de auscultadores, 2 comandos, cabo conector de TV, transformador e 4 espectaculares jogos.

## WORLD CUP ITÁLIA

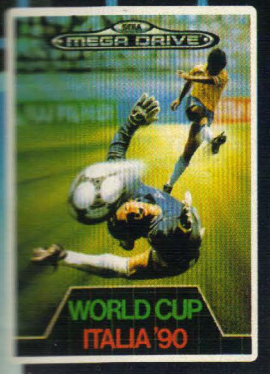
Finta, remata... GOLO!  
Este é o Desporto Rei!  
25 equipas profissionais para escolheres. Selecciona o terreno de jogo. Entra no campeonato ou num jogo amigável, para 1 ou 2 jogadores, vale tudo. Passes medidos, dribles, movimentos técnicos de ataque e defesa, livres, remates de cabeça, faltas... Primeiros planos incríveis ressaltam a acção com todos os detalhes. Porque esperas? Passa a Bola!

## COLUMNS

Pensa rápido ou verás o que te cai em cima!  
Julgas-te muito hábil? Demonstra com este jogo a tua inteligência e perícia. Esta é a versão evoluída do popular "TETRIS". 3 modos de jogo distintos: Original, Arcade e Flash. 1 ou 2 jogadores. Marca o tempo de jogo. Escolhe a música e o nível de dificuldade, e ordena as joias por cores na horizontal, vertical ou diagonal. Põe à prova os teus reflexos e destreza em mais de 100 fases distintas.

## SONIC

O melhor Jogo de sempre!  
Descobre a magia do jogo mais rápido e premiado da história dos vídeojogos. Animações e gráficos espectaculares e um protagonista excepcional, Sonic, a mascote e estrela da Sega e o Ídolo mais internacional das novas gerações.



DESDE  
**24.900\$**  
+ IVA



# SEGA

É MAIS FORTE QUE

ECOFILMES, LDA  
Distribuidor Oficial



**100 081** INDICATIVOS  
506 LISBOA/PORTO  
0670 RESTO DO PAÍS  
O PREÇO DA CHAMADA É DE 173550 E SERÁ INCLUIDA NA SUA FACTURA TELEFÓNICA

# SUPER NINTENDO

- 1** SUPER MARIO WORLD
- 2** STREET FIGHTER 2
- 3** AXELAY
- 4** SUPER PROBOTECTOR
- 5** F-ZERO

**100 080** INDICATIVOS  
506 LISBOA/PORTO  
0670 RESTO DO PAÍS  
O PREÇO DA CHAMADA É DE 173550 E SERÁ INCLUIDA NA SUA FACTURA TELEFÓNICA

# GAME GEAR

- 1** SONIC 2
- 2** STREETS OF RAGE
- 3** SHINOBI 2
- 4** CHUCK ROCK
- 5** TAZMANIA

# TOP INDEPE

AGORA, PARA VOTARES NO TOP BESTIAL INDEPENDENTE, BASTA PEGAR NO TELEFONE! E MAIS, SE O FIZERES PODES GANHAR UM PRO ACTION REPLAY, ESSE ACESSÓRIO IMPRESCINDÍVEL PARA OS GRANDES MANÍACOS! O QUE ESPERAS PARA PEGAR NO TELEFONE?

**100 082** INDICATIVOS  
506 LISBOA/PORTO  
0670 RESTO DO PAÍS  
O PREÇO DA CHAMADA É DE 173550 E SERÁ INCLUIDA NA SUA FACTURA TELEFÓNICA

# NES

- 1** SUPER MARIO BROS 3
- 2** SUPER MARIO 2
- 3** MEGA MAN
- 4** SPIDER MAN 2
- 5** HUNT FOR RED OCTOBER



# TOP PENDENTE

VOTA NO TOP E GANHA  
PRO ACTION REPLAY.

LIGA JÁ!

**100 079** INDICATIVOS  
506 LISBOA/PORTO  
0670 RESTO DO PAÍS  
O PREÇO DA CHAMADA É DE 173550 E SERÁ INCLUIDA NA SUA FACTURA TELEFÓNICA

## MASTER SYSTEM

- 1** SONIC 2
- 2** TAZMANIA
- 3** TOM & JERRY
- 4** PRINCE OF PERSIA
- 5** ASTERIX

**100 078** INDICATIVOS  
506 LISBOA/PORTO  
0670 RESTO DO PAÍS  
O PREÇO DA CHAMADA É DE 173550 E SERÁ INCLUIDA NA SUA FACTURA TELEFÓNICA

## MEGA DRIVE

- 1** SONIC 2
- 2** STREETS OF RAGE 2
- 3** ECCO
- 4** ROAD RASH 2
- 5** DESERT STRIKE

**100 083** INDICATIVOS  
506 LISBOA/PORTO  
0670 RESTO DO PAÍS  
O PREÇO DA CHAMADA É DE 173550 E SERÁ INCLUIDA NA SUA FACTURA TELEFÓNICA

## GAME BOY

- 1** SUPER MARIO LAND
- 2** SUPER MARIO LAND 2
- 3** TERMINATOR 2
- 4** NBA ALL STARS
- 5** DOUBLE DRAGON



# Bestial!



Como reparaste, esta árvore é mais alta do que qualquer outra na floresta. E, como não podia deixar de ser, o Taz aceita o desafio e sobe por este monstro. Tens que subir até ao topo, saltando de ramo em ramo. Lembra-te que há sempre uma saída para cada situação, mesmo que não seja evidente. Sê perseverante e chegarás à grande surpresa que te espera no cimo.

## The Jungle #2



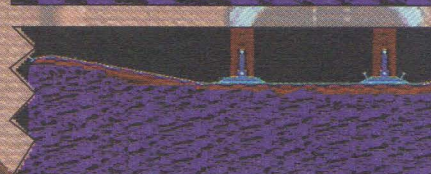
O Taz tem agora que correr os rápidos e vencer as águas infestadas de algas. Agarra um flutuante e desliza corrente abaixo. Os flutuantes não se aguentam à superfície por muito tempo, por isso quando for altura, salta para o seguinte. Sendo o maior dos mal lavados, o Taz tem fobia da água.

## The Jung

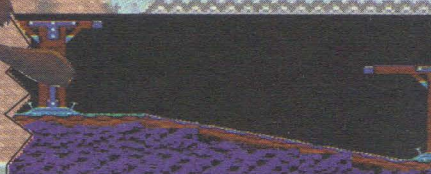


Se achas que a tua busca tem sido dura até agora, pensa uma segunda vez. O Taz vai ter que deslocar-se tipo Indiana Jones nas minas em ruínas num trem. Aprenderá um novo código de estrada até passar para o nível seguinte...

## Mine Car



Quando o trem sobe para evitar qualquer obstáculo, baixa-o logo que possas porque nunca se sabe o que pode aparecer-te pela frente.



Vais ter que ser rápido com o botão A neste ponto porque vais ter que subir e descer o trem quase num movimento único, que requer alguma prática.





# Bestial!



Ao desceres a corrente, podes ver algo tentador nos bancos de areia - porque esperas? Agarra-o

Atenção a plantas trifurcadas, pois nem sempre são fáceis de detectar. Podem ser desagradáveis. Porque não tentar mastigar uma delas?, pode ser que gostes...

# 3

Surfar pode ser bastante bom... Desta não vais poder escapar-te.

Usa o botão A para subir e descer o carro evitando os obstáculos. Em certos pontos, precisas de muita sincronização

Tal como significa, esta luz quer dizer que tens que acelerar, pois à frente espera-te um enorme intervalo.

Uh-oh...

A medida que o nível se torna mais difícil, verás setas como esta dizendo-te que deves subir ou descer o teu carro.

Quando as luzes estão vermelhas, reduz para evitaras uma morte certa.

Tens estrelas de bônus espalhadas um pouco por todo o lado, por isso podes aumentar a tua pontuação à medida que progresses.

Conseguiste! Agora nada pode deter-te!



# Bestial!



Uh-oh...

Encontras-te nas profundezas da mina. Deves conduzir-te com segurança através das grutas escuras, e manobrar os elevadores letais. Ratos esfomeados e morcegos-vampiros tentarão impedir-te de voltar a ver a luz do dia. A mina tem centenas de anos e os elevadores não funcionam lá muito bem. Alguns levam-te a um fim certo... enquanto os outros precisam apenas de uma pancadinha. Se conseguires chegar até à saída então o ovo estará quase ao teu alcance.

É exactamente aqui que deverás saltar para o último elevador. Nota a posição do fundo.

Este elevador oscila em volta em círculos irregulares e o Taz deve saltar-lhe quando estiver próximo. O padrão é regular, por isso perde um pouco de tempo a aprendê-lo.

## Mine Car # 2

Tens um ponto onde recomear antes de irés para o pântano. A maneira de atravessar os elevadores balouçantes é ficares mesmo na extremidade do carro e saltar quando vires que o próximo carro se aproxima. O último elevador vai para cima e para baixo muito depressa por isso terás que escolher bem o momento. Tens que estar mesmo na extremidade para chegares à plataforma no outro lado onde tens um ponto de recomeço.

Mal entras nestes elevadores, eles caem no vazio, por isso vai para a esquerda quando entras e salta se for necessário quando passam na plataforma. No mais baixo, carrega à direita quando entras para não seres esmagado.

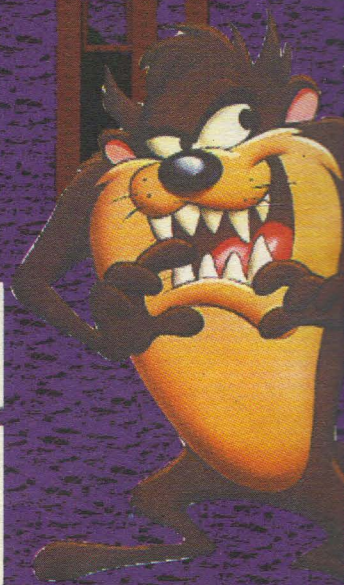
Este é o primeiro dos elevadores que deves manobrar. Salte várias vezes quando estiveres no elevador e ele abanará e levante-te pelo corredor acima.

Não vás aí! É morte certa!

O abismo! A única maneira de chegar à plataforma é sempre pelos lados. Quando chegares ao mais alto ponto, ele vier para baixo, ele provocará uma queda em cadeia que levará o elevador até ao

Quando o elevador chega ao fundo, fica à direita e salta para o outro elevador para uma experiência de subida.

Muitos desistirão na busca desta sala secreta. Para o elevador para o Taz poder saltar à direita e sair, esgueirando-se por baixo para a comida.



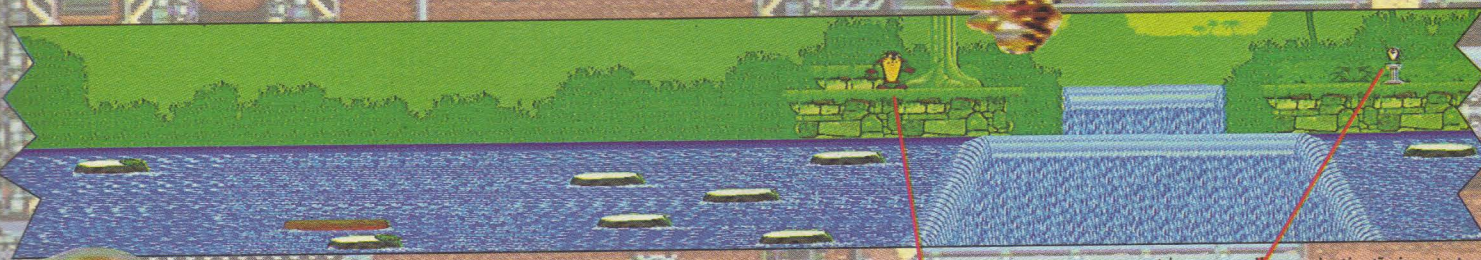
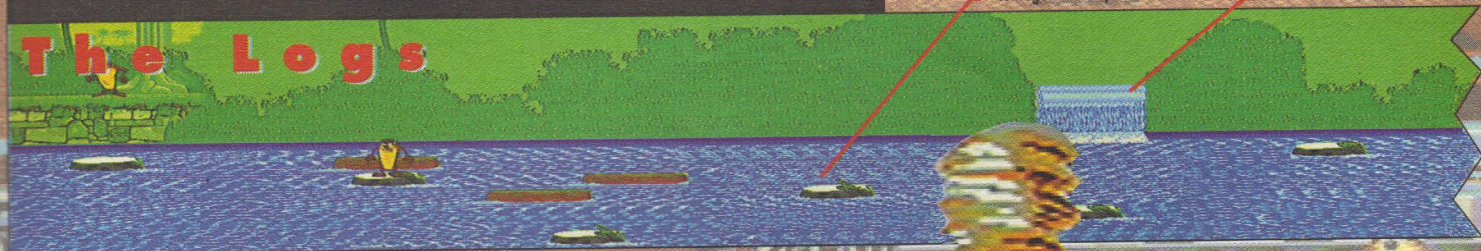


Sim, de volta para uma vingança. O rio revoltado é maior e melhor do que antes, mas desta vez não tens bancos de areia onde procurar protecção. Tens algumas rochas espalhadas para quando tiveres aquela sensação de afundação. Sapos mutantes tentarão derrubar-te nas águas. Se tens dificuldade em completar este nível, continua a saltar para a direita. Perdes energia na água mas, pelo menos, consegues acabar.

Como de costume, terás uma ilha para te apoiar no percurso. Saltando de uma para a próxima conseguirás completá-lo.

Pormenor de fundo. Não vai afectar-te a flutuação através do rio.

## The Logs

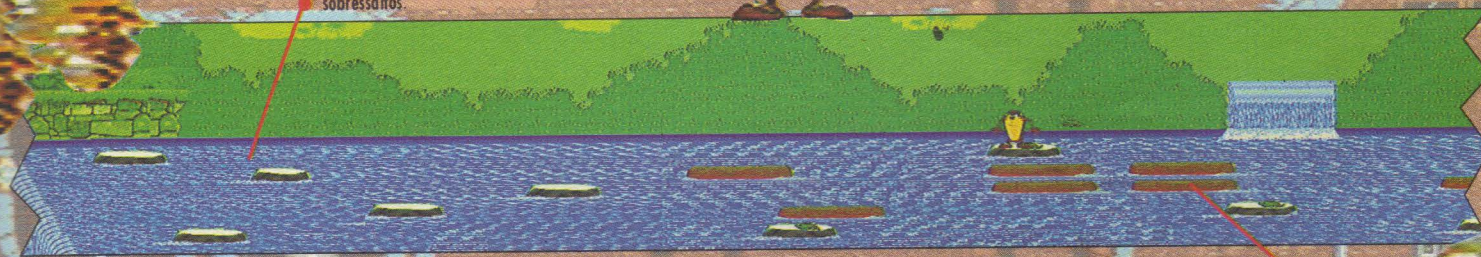


Tão verde, tão pacífico, tão ideal... e tão infestado, também. Períodos de calma alternarão com autênticos sobressaltos.



A tua permanência em terra será breve, pois mais tarde ou mais cedo terás que saltar para o fim.

Urra, aqui está a tão importante coluna. Se ela te escapar vais arrepender-te. Vale a pena perder uma vida por ela.



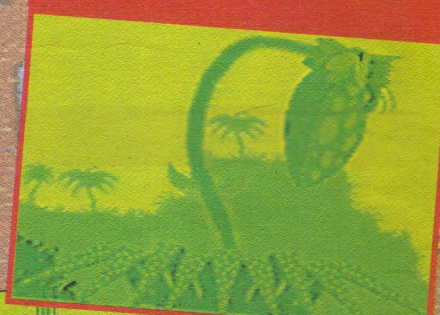
Usa as direcções para cima e para baixo quando saltas para uma ilha, ou então é mais uma banhada...



Apanhado sem sítio para onde ir? Não te preocupes, uma ilha vem a caminho.

Que sorte! O ovo está agora bem perto!

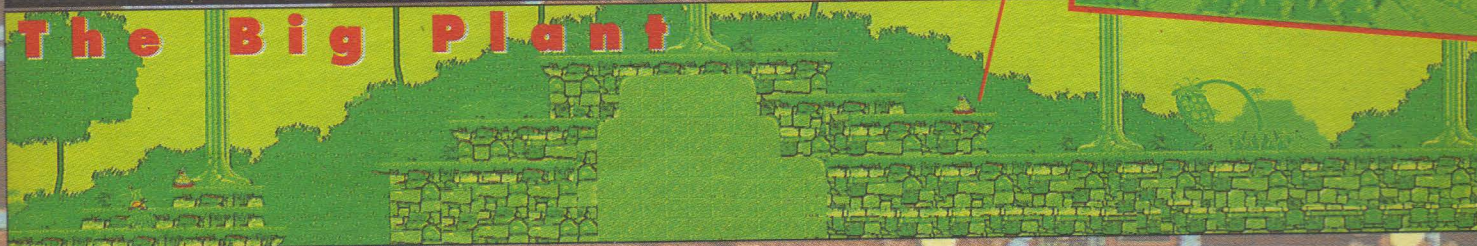
Como com as outras guardiãs, podes usar o teu ataque giratório e deixares por terra esta coisa fofa sem grande preocupação. E agora, para a próxima nível. O que quer que faças, esquece os mimos, esta planta não está interessada...



O Taz está quase fora da floresta, mas ainda tem uma pedra no sapato, ou melhor, uma planta no caminho... Verás com os teus próprios olhos a planta massiva mãe das outras que já cruzaram o teu caminho. Só um demónio enfurecido e rodopiante poderá transformar esta beleza em destroços...

Não te enganes pensando que isto resolve o assunto com este guardião. Ela usa-os como perfume...

## The Big Plant





# Bestial!



O Taz chega agora à penúltima parte da sua busca, as temíveis ruínas Taztec. Estas estiveram desabitadas durante séculos, e como resultado ficaram um autêntico labirinto de becos sem saída. Conduz o Taz através dos seguintes trechos e a tua viagem ficará praticamente concluída.

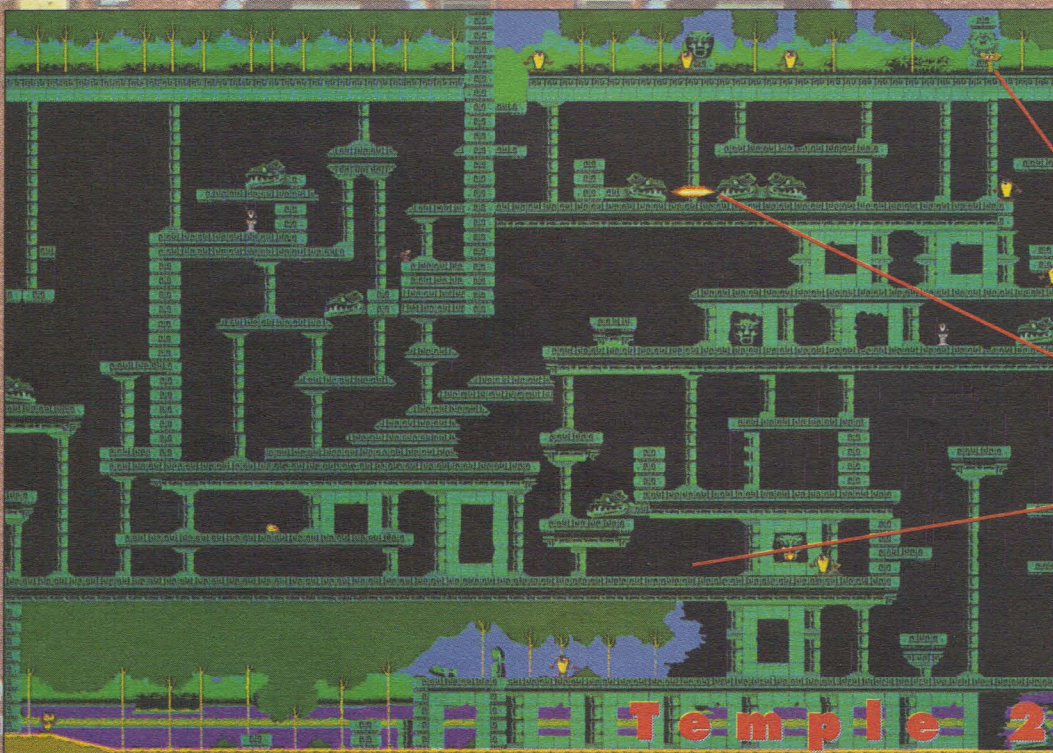
Estes buracos fervilham de Bush Rats. Estes minúsculos estão ansiosos de transformar-te em lantar. Para evitar as suas setas ataca-os girando.

Estas cabeças de dragão não parecem apenas más, mas o seu sopro é letal. Antecipa-te quando elas aspiram antes de saltar.

## Temple 1-1



## Temple 1-2



## Temple 2

A coisa a ter em mente ao explorar os níveis do templo e que deves verificar todos os interstícios. Ficarás surpreendido com aquilo que podem esconder: uma coluna, alguma comida, ou mesmo a tão importante saída - por isso começa à procura, sobretudo se tiveres tempo e energia para gastar.

Este sinal é mesmo uma visão para olhos ansiosos depois de uma cansativa escalada pelas passagens ventosas, e precipícios traiçoeiros. Não pões para respirar porque o pior está por vir.

Toma cuidado com estas cabeças, porque inesperadamente soltam umas chamas.

As passagens escuras do templo podem ser muito confusas, porque uma direcção parece-se demais com a próxima. Encontra as colunas e saberás que estás no caminho certo.

Algumas ruínas Taztec são enormes. Procurar a saída pode significar subir a grandes alturas, ou descer as negras profundezas. Pequenas indicações deixam-te não saber que vais no bom caminho, mas tem sempre cuidado porque estas escarpas são estreitas e um salto errado leva-te de novo ao ponto de partida.

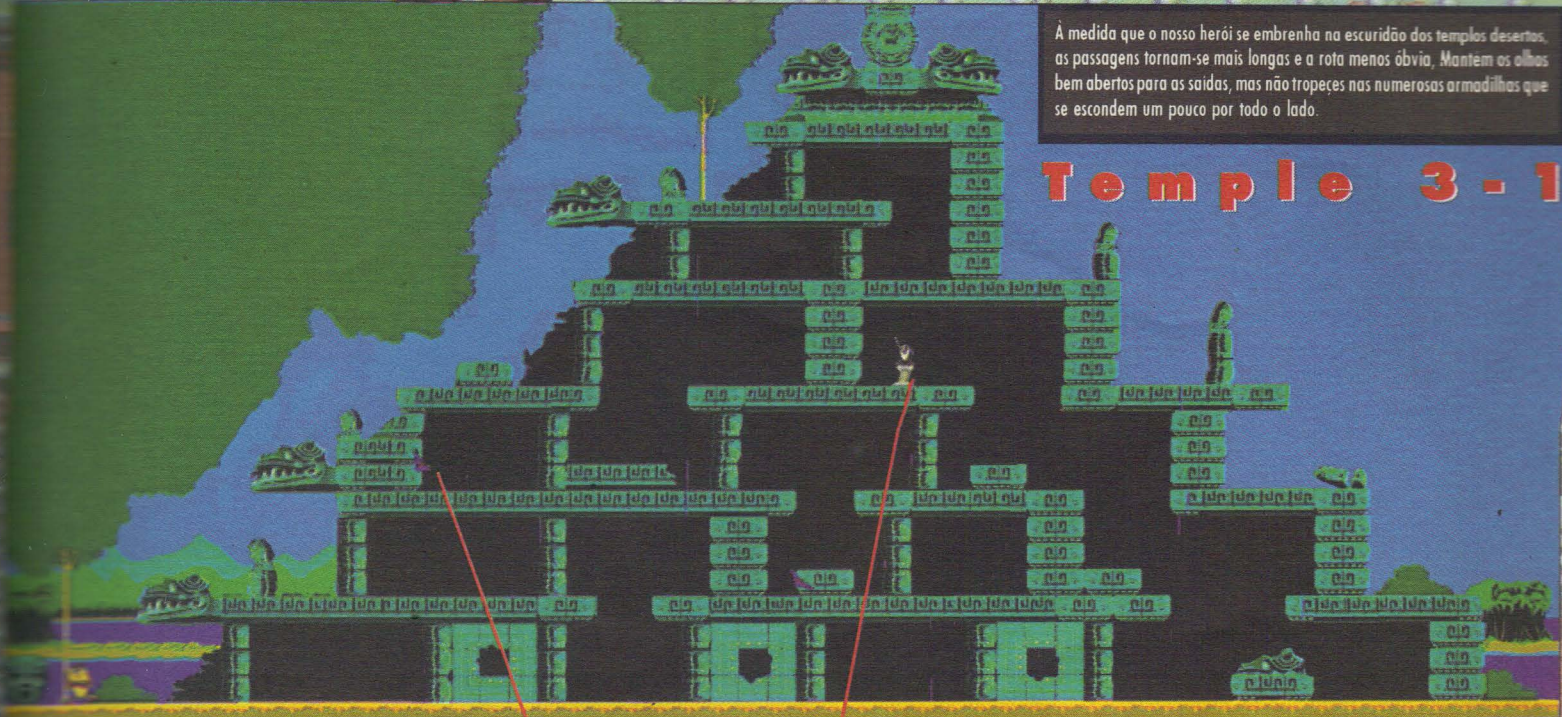




# Bestial!

À medida que o nosso herói se embrenha na escuridão dos templos desertos, as passagens tornam-se mais longas e a rota menos óbvia. Mantém os olhos bem abertos para as saídas, mas não tropeces nas numerosas armadilhas que se escondem um pouco por todo o lado.

## Temple 3-1



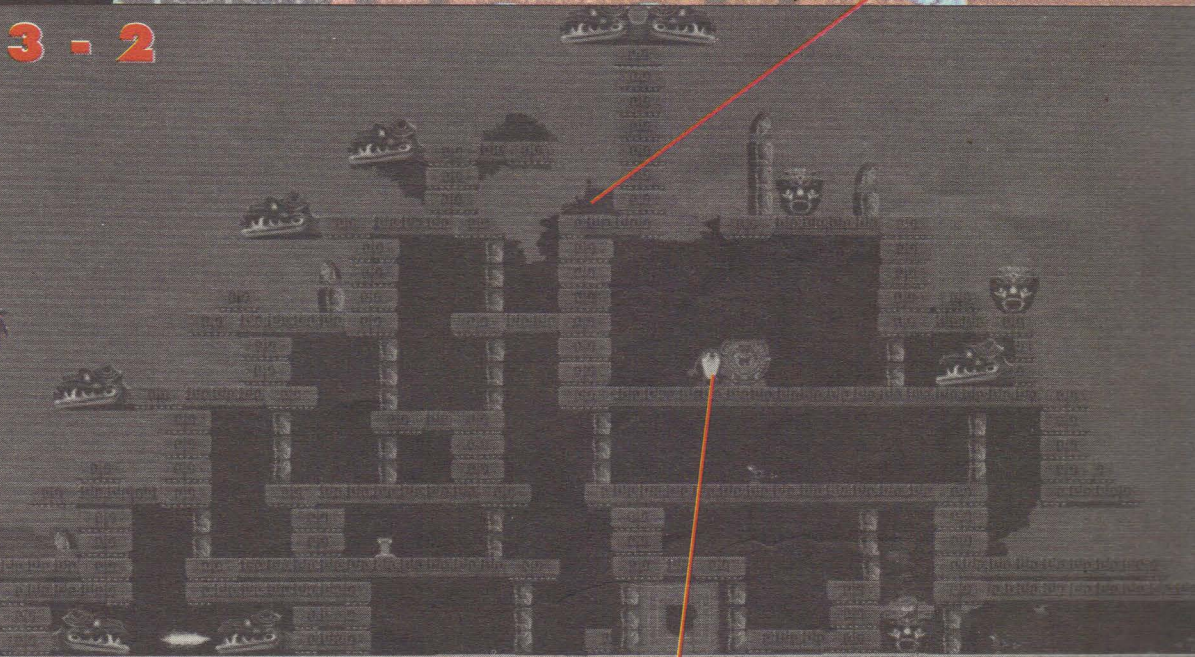
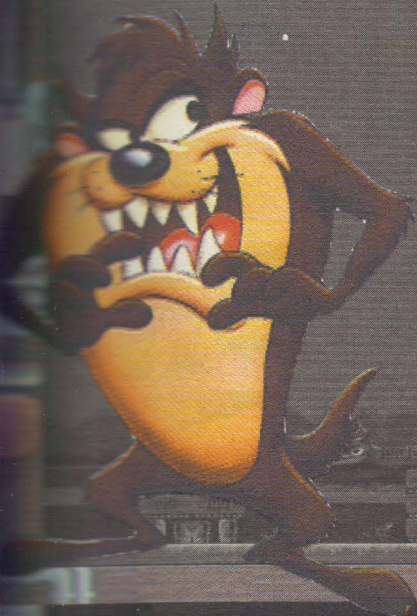
Wagando pelas ruínas milenares, o Taz tropeça nas estátuas dos seus antepassados. Isto é uma indicação de que estás próximo do teu destino. Mas não te esqueças de que ainda tens inimigos no caminho.

Hordas de morcegos vampiros e canibais tentarão impedir-te de ver mais alguma vez na vida a luz do dia... Um as rotações bem cronometradas vão pô-los na ordem.

Choga a este ponto do percurso e tudo o que ficou para trás serão apenas amargas recordações. Estas colunas a meio caminho são providenciais, sobretudo com as coisas da maneira que estão...

O único caminho é para cima! Ou para baixo... infelizmente haverá sempre ainda muitos labirintos para o Taz ultrapassar.

## Temple 3-2



Chegaste ao fim da tua épica busca, o ovo do pássaro marinho está ao teu alcance. Apenas um obstáculo subsiste ainda por ultrapassar. Sim, não te enganaste, e a Grande Mamã, que não vai deixar-te levar assim de mão beijada a sua futura prole. Prepara-te para a luta!

Ao aproximares-te do fim das ruínas Taztec, dás de caras com os teus antepassados. Taz, o velho, cansou-se de apanhar malmequeres, por isso voltou da sepultura para arranjar chatices ao nosso herói. Taz terá que enfrentar uma imagem-espelho de si próprio. Grande desafio! é o que poderás pensar, mas não, um pouco de rotação resolve as coisas...

A Grande Mamã usará de todos os truques para impedir-te de levares o seu futuro filhinho, o seu orgulho e alegria. Tens que saltar para o seu bico gigante, evitar as suas penas laminadas, e ultrapassar as suas grandes asas. Felizmente para o Taz, é mesmo um fracasso no que diz respeito a defender a sua prole, e algumas poucas rotações vão deixá-la de rastos. Agora tudo o que te resta fazer é agarrar o ovo e voltar para casa.

## Final Boss





S  
O  
B  
K



FA  
M  
E  
S





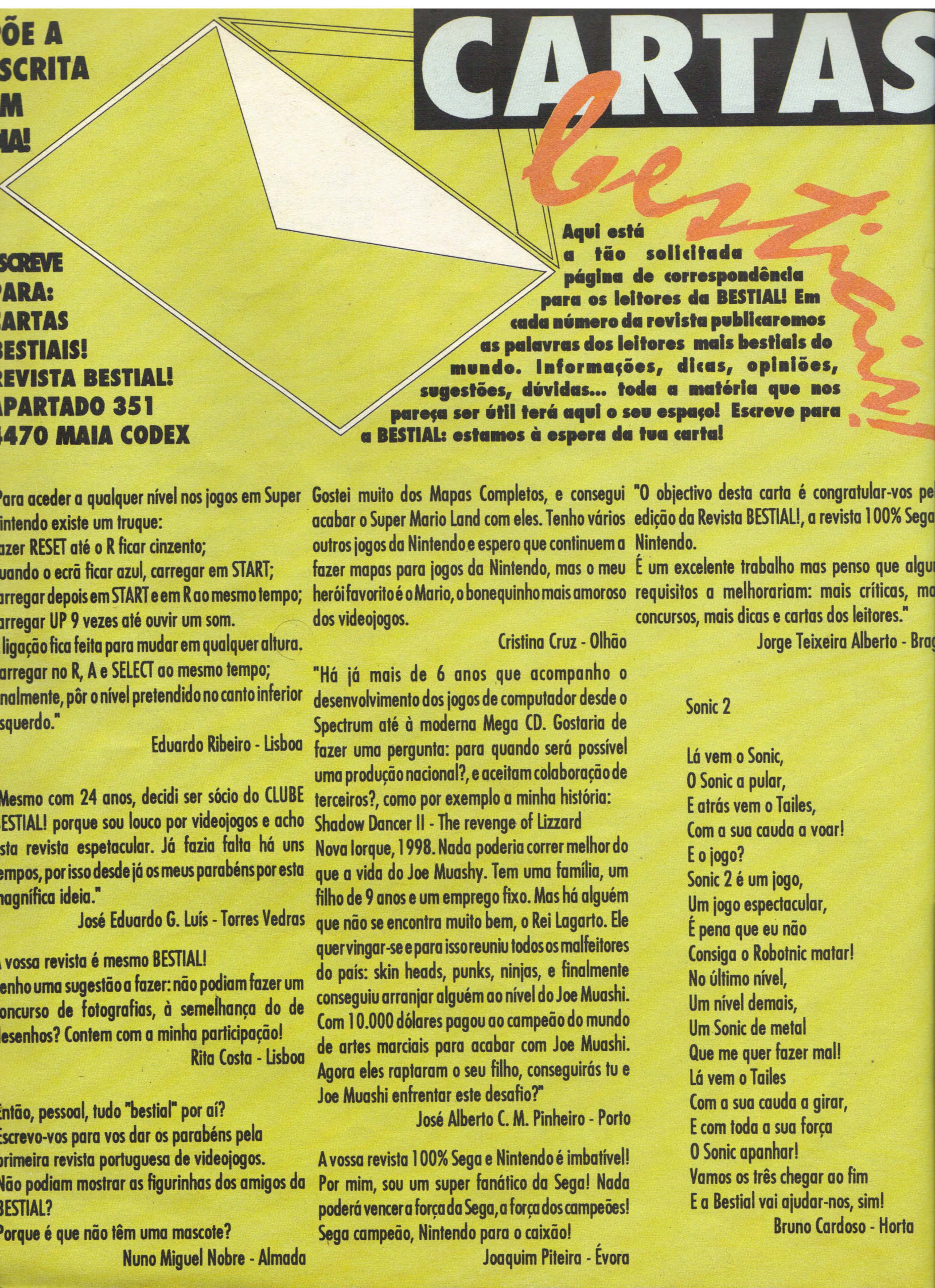
# ZUM DESENHO



A BESTIAL publica a primeira selecção de desenhos dos talentosos. **David Carvalho**, de Ovar, **Bergson Mayrhafer**, do Cartaxo, **Pedro Ussmane**, de Covilhã, **Nuno Nobre**, de Almada, **José Alberto Pinheiro**, do Porto, **Bruno Cardoso**, da Horta, **Ricardo Macedo**, também da Horta, **Vasco Duarte**, de Guimarães, **Orlando Ricardo**, de Tortosendo, **João Grilo**, do Porto e o **Flávio Gonçalves**, do Faial, são os artistas do nº3 da BESTIAL. Desde um Wonder Boy, até a um Shadow Dancer, a galeria enche-se de personagens. Na Riscos Bestiais! o único limite é o da tua imaginação!... Se o teu desenho ainda não foi publicado, não desistas - continua sempre a desenhar porque podes ter ainda a surpresa de ver o teu desenho nas selecções da BESTIAL! Lembramos que no próximo número vai ser publicada a selecção ECCO-THE DOLPHIN, e que os desenhos obedecem a este tema. Para o concurso do número anterior, o nº2, são válidos apenas os desenhos que, de alguma maneira, abordem o tema ECCO. Como se trata de um jogo mesmo inspirador, certamente não terás dificuldade em pôr mãos e tintas à obra... Para fazeres chegar à BESTIAL! as tuas obras primas não te enganes na morada:

REVISTA BESTIAL!  
RISÇOS BESTIAIS!  
APARTADO 351  
4470 MAIA





ÃO A  
SCRITA  
M  
IA!

# CARTAS

ESCREVE  
PARA:  
CARTAS  
BESTIAIS!  
REVISTA BESTIAL!  
PARTADO 351  
470 MAIA CODEX

Aqui está a tão solicitada página de correspondência para os leitores da BESTIAL! Em cada número da revista publicaremos as palavras dos leitores mais bestiais do mundo. Informações, dicas, opiniões, sugestões, dúvidas... toda a matéria que nos pareça ser útil terá aqui o seu espaço! Escreve para a BESTIAL: estamos à espera da tua carta!

Para aceder a qualquer nível nos jogos em Super Nintendo existe um truque:  
- fazer RESET até o R ficar cinzento;  
- quando o ecrã ficar azul, carregar em START;  
- carregar depois em START e em R ao mesmo tempo;  
- carregar UP 9 vezes até ouvir um som.  
- ligação fica feita para mudar em qualquer altura.  
- carregar no R, A e SELECT ao mesmo tempo;  
- finalmente, pôr o nível pretendido no canto inferior esquerdo."

Eduardo Ribeiro - Lisboa

Mesmo com 24 anos, decidi ser sócio do CLUBE BESTIAL! porque sou louco por videojogos e acho esta revista espetacular. Já fazia falta há uns tempos, por isso desde já os meus parabéns por esta magnífica ideia."

José Eduardo G. Luís - Torres Vedras

A vossa revista é mesmo BESTIAL!  
Tenho uma sugestão a fazer: não podiam fazer um concurso de fotografias, à semelhança do de desenhos? Contem com a minha participação!

Rita Costa - Lisboa

Então, pessoal, tudo "bestial" por aí?  
Escrevo-vos para vos dar os parabéns pela primeira revista portuguesa de videojogos.  
Não podiam mostrar as figurinhas dos amigos da BESTIAL?

Porque é que não têm uma mascote?  
Nuno Miguel Nobre - Almada

Gostei muito dos Mapas Completos, e consegui acabar o Super Mario Land com eles. Tenho vários outros jogos da Nintendo e espero que continuem a fazer mapas para jogos da Nintendo, mas o meu herói favorito é o Mario, o bonequinho mais amoroso dos videojogos.

Cristina Cruz - Olhão

"Há já mais de 6 anos que acompanho o desenvolvimento dos jogos de computador desde o Spectrum até à moderna Mega CD. Gostaria de fazer uma pergunta: para quando será possível uma produção nacional?, e aceitam colaboração de terceiros?, como por exemplo a minha história: Shadow Dancer II - The revenge of Lizzard Nova lorque, 1998. Nada poderia correr melhor do que a vida do Joe Muashi. Tem uma família, um filho de 9 anos e um emprego fixo. Mas há alguém que não se encontra muito bem, o Rei Lagarto. Ele quer vingar-se e para isso reuniu todos os malfeitores do país: skin heads, punks, ninjas, e finalmente conseguiu arranjar alguém ao nível do Joe Muashi. Com 10.000 dólares pagou ao campeão do mundo de artes marciais para acabar com Joe Muashi. Agora eles raptaram o seu filho, conseguirás tu e Joe Muashi enfrentar este desafio?"

José Alberto C. M. Pinheiro - Porto

A vossa revista 100% Sega e Nintendo é imbatível! Por mim, sou um super fanático da Sega! Nada poderá vencer a força da Sega, a força dos campeões! Sega campeão, Nintendo para o caixão!

Joaquim Piteira - Évora

"O objectivo desta carta é congratular-vos pela edição da Revista BESTIAL!, a revista 100% Sega Nintendo.

É um excelente trabalho mas penso que alguns requisitos a melhorariam: mais críticas, mais concursos, mais dicas e cartas dos leitores."

Jorge Teixeira Alberto - Braga

Sonic 2

Lá vem o Sonic,  
O Sonic a pular,  
E atrás vem o Tails,  
Com a sua cauda a voar!  
E o jogo?  
Sonic 2 é um jogo,  
Um jogo espectacular,  
É pena que eu não  
Consiga o Robotnic matar!  
No último nível,  
Um nível demais,  
Um Sonic de metal  
Que me quer fazer mal!  
Lá vem o Tails  
Com a sua cauda a girar,  
E com toda a sua força  
O Sonic apanhar!  
Vamos os três chegar ao fim  
E a Bestial vai ajudar-nos, sim!

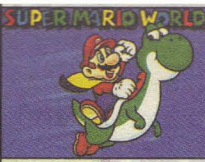
Bruno Cardoso - Horta







# Bestial!



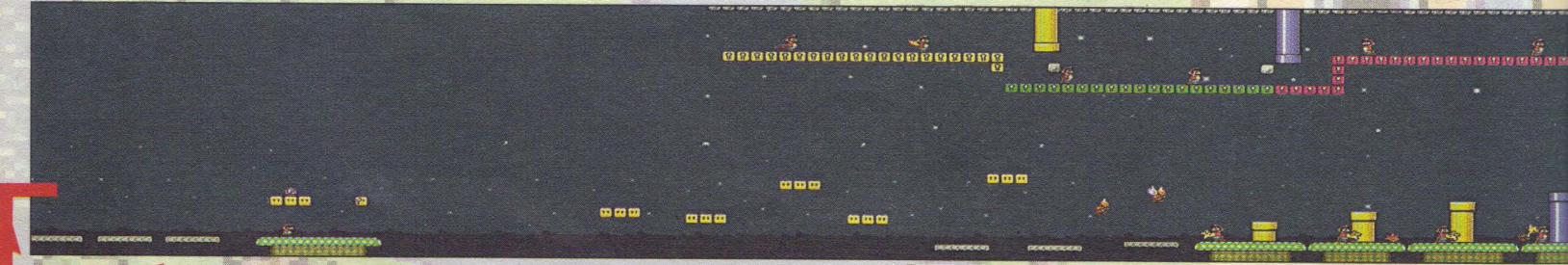
Este nível submarino, se fôres rápido, dá-te dez ou mais vidas extra, que te prepararão para o teu assalto ao Bowser. A velocidade é necessária, por isso mantém o dedo no botão turbo. Lembra-te de que se finalizares o nível normalmente, voltarás ao mesmo mundo. Para chegares à Estrada de Estrelas seguinte, terás que encontrar uma saída secreta com uma chave e uma fechadura.

Agarra a Estrela de Invencibilidade e depois o Yoshi azul. Ele vai catapultar-te através das águas, para poderes surpreender mais alguns inimigos.

Quando comes demasiadas criaturas o teu Yoshi bebé cresce até ficar grande e pesado. Carrega no botão de salto para flutuares.

Se ainda estás sob a influência da Estrela de Invencibilidade, este bloco revela-te outro que te protegerá até ao fim do nível. Senão, é uma moeda.

## Star Road 2



## Star Road 5



Precisas de ter uma capa para completar o nível. Depois do colapso (à esquerda), deixa cair este bloco interruptor sobre a carrega para à esquerda para diriges a moeda na fuga funcionar. Salta no interruptor para te assegurares da fuga direita antes que os blocos se transformem em moedas. Vai a poderes receber algum ar quando começares a perder a bem o tempo, conseguirás chegar à plataforma amarela.



O nível mais importante na Estrada de Estrelas. Esta saída secreta conduzirá aos oito percursos especiais, que mudam o estado do jogo uma vez concluídos. Tudo, desde cores diferentes a Koopas que usam óculos de sol!

O Mundo do Super Mario está de volta! As soluções BESTIAL! do Super Mario World revelam-te neste número mais alguns espantosos e desorientadores níveis desta aventura impressionante. Levamos-te passo a passo através da Montanha dos Biscoitos para derrotares o Lemmy Koopa, depois pelo interior da Floresta da Ilusão onde nada é o que parece e onde o Mario pode perder-se para sempre. Quando o terrível Ludwig von Koopa é vencido, o Mario continua na deliciosa Ilha de Chocolate, repleta de níveis e vidas extra subterrâneas. O Vale de Bowser esconde-se numa enorme área debaixo de água. Mas primeiro terás que encontrar o caminho através dos destroços de um navio naufragado, crivado de perigosos fantasmas, para finalmente derrotares o Bowser e salvares a Princesa Toadstool. Nestes mapas encontrarás não apenas todo o épico percurso do jogo, mas as táticas e os truques para todos os power-ups. A BESTIAL! é tudo o que precisarás.

**SUPER NES**



O Super Mario World dá-te ocasionalmente a chance de te divertires um pouco, e apanhar este Lakitu da sua nuvem para depois montares nele (durante um tempo limitado) e um exemplo. Apanha os blocos para fazeres esse trabalho mas sem tirar o chão por baixo dos teus pés. Usa a nuvem para chegares à chave e fechadura.

# SUPER MARIO WORLD



# Bestial!

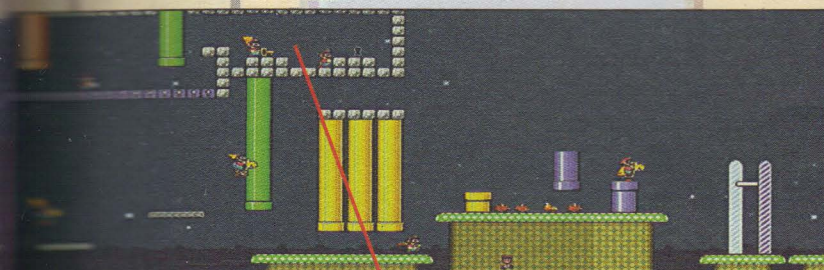


Com a última estrela a proteger-te, entra por esta colina de peixes azuis e desde que tenhas já dado cabo de dez outros) cada um valerá uma vida extra.

Esta é a saída normal. Se entrares nela e saltares sobre a barra voltarás a este nível.

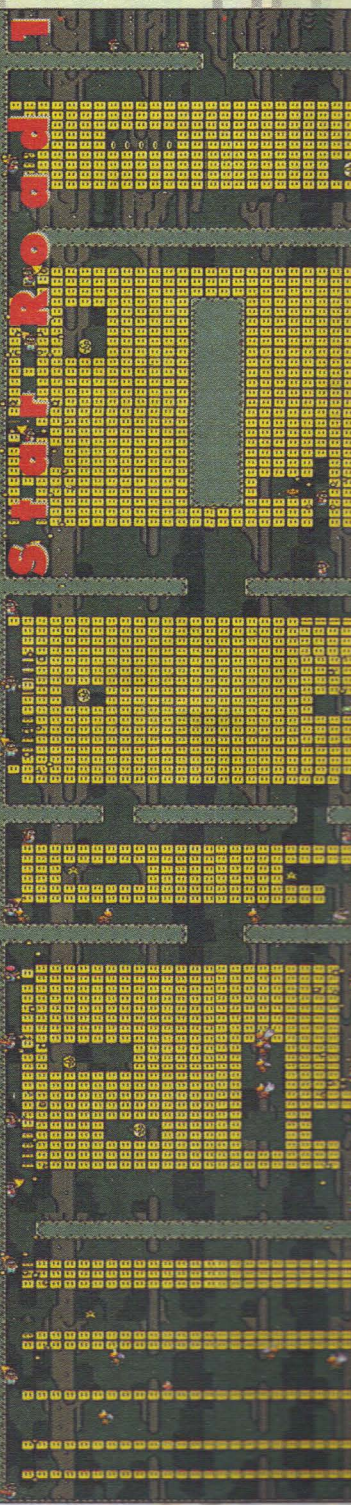
Move o Yoshi ou nada sob a rocha. Carrega no botão de salto repetidamente para ficares em cima, mesmo batendo com a cabeça.

Se queres chegar à Star Road então este é o único caminho. Coloca a chave neste buraco e serás transportado ao próximo nível.



O Mundo 5 é um nível complexo onde terás que saltar as plataformas em derrocada, direccionar blocos para fazer um caminho e chegar à saída secreta. Uma capa é essencial.

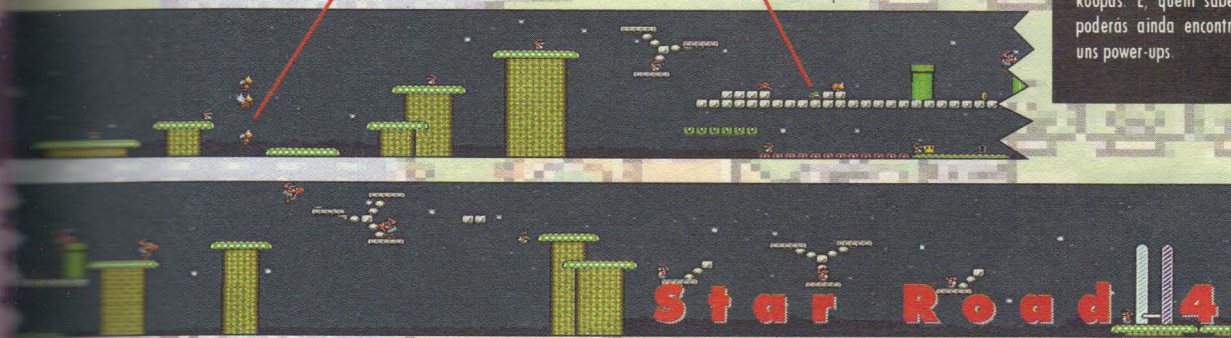
À medida que passamos os níveis de bónus, isto fica cada vez melhor. O power-up (que encontras em cima à esquerda do mapa) torna o Mario grande para rodar através dos blocos. Se estás em baixo de artigos e vidas vai pela esquerda e recolhe as moedas especiais e sai do percurso em baixo. A saída secreta fica à direita, como de costume com fechadura. Nos níveis mais abaixo encontras uma estrela de invencibilidade que podes usar com os koopas. E, quem sabe?, poderás ainda encontrar uns power-ups.



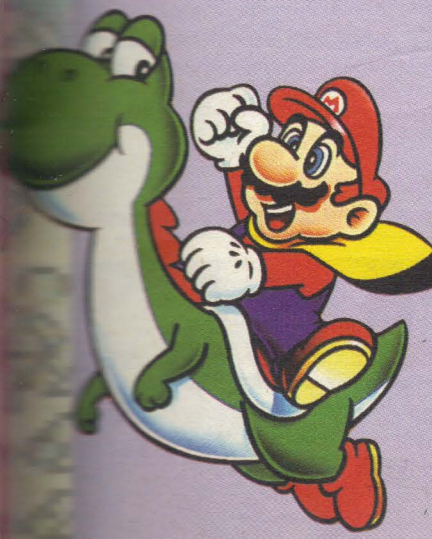
A saída para o percurso é fácil de atingir se fizeres o salto, mas sem os interruptores dos palácios azul e vermelho é impossível. Isto conduz aos 8 níveis da zona especial.

Espera até que os Koopas estejam no ponto mais baixo e salta-lhes em cima, um de cada vez, antes de saltares para a plataforma seguinte.

Há dois usos para esta concha: usa-a para parar a concha baloçante à frente ou leva-a para o nível abaixo para abrires o bloco e tirares a chave. Lembra-te, tens que visitar os palácios interruptor verde e vermelho para fazê-lo.



## O TEU GUIA PARA A STAR ROAD

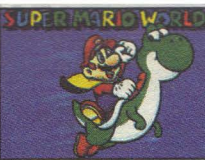


Uma vez encontrada a Star Road, o Super Mario World nunca mais é o mesmo. A entrada para a Star Road encontra-se no nível de Baunilha Secreto 1. Localiza o cano verde a meio caminho em cima à esquerda no nível e entra. Tens que arranjar uma capa e voar para o cano que te levará à Star Road 2. Tem em mente que para progredir para a Star Road seguinte tens que encontrar a saída secreta no nível em que te encontras. Se não consegues, tens que reentrar o nível e procurá-la outra vez. Existem 5 níveis exteriores e um interior. A estrela interior só pode ser alcançada ao completares todos os outros e encontrares outra saída secreta na Star Road 5. No entanto, indo à volta da Star Road 5 não é o único propósito da secção Star Road. Cada estrela leva o Mario a partes distintas do mapa e pode ser muito útil para atalhos e caminhos rápidos para o Bowser. Esta solução está feita de forma a passares pelos 96 níveis do Super Mario World, mas podes derrotar o Bowser indo pela estrela localizada em baixo à direita da Star Road 5 que te levará directamente à porta do Bowser. Não podia ser mais simples.



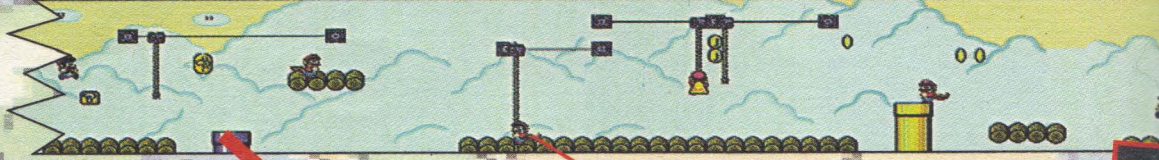


# Bestial!



## Cheese Bridge Area

O truque aqui é saltar de plataforma em plataforma evitando as serras e usando as cordas para balançar através dos intervalos. Tal como na saída normal do portão, podes usar a capa e voar sobre todas as serras próximo do fim, esgueirando-te pelo portão e depois voltando para o Soda Lake. Esta rota também te leva a Star Road.



Chega aqui com a capa e depois usa isto como saída para chegar ao fim do nível. Carrega à esquerda para apanhar algum ar e estica-te para poderes chegar.

Dois perigos neste nível secreto: Bullets Bill vai atacar nas quebras diagonais de uma vez próximo do fim e as plataformas caem no abismo ao serem tocadas. O cano azul levanta-te à altura.

## Cookie Mountain

Colorido mas perigoso, a Montanha dos Biscoitos está cheia de escarpas caindo pelo cenário, os Irmãos Sumo a fazerem das suas, e até um nível secreto cheio de água e Porcu Puffers. A meio caminho encontras uma vinha para subires, obtendo uma vida extra que está convenientemente localizada ao pé do portão do meio. Se estás em baixo de vidas, agarra a vida e carrega SELECT, volta ao jogo e continua a apanhar a vida até teres as suficientes. A Montanha dos Biscoitos é a desconstracção antes do Castelo.



Jogadores com impulsos suicidas podem estar interessados em saber que neste sala secreta contém dois Porcu Puffers e nada mais.

Um conjunto de moedas com uma vida extra para recolher, mas escorregar no penhasco!... O problema neste nível é ca...

Aqui está o Ludwig! Salta nas bolas de fogo e bate-lhe uma vez. Ele transforma-se em concha e roda. Evita-o enquanto rodar, e volta a atacar da mesma forma.



Salta neste bloco e aparecerá uma vinha. Esta leva-te até uma vida extra no cimo da colina. Se tens uma capa podes voar para a esquerda para arranjar outra vida ou voar para mais longe ainda para acabar o percurso evitando todos os mauzões terrestres.

## Butter Bridge

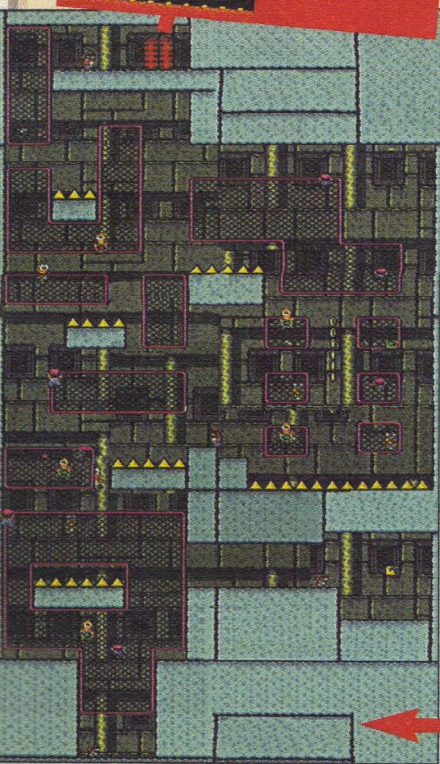
Um nível sempre em frente, corre para cima e para baixo nas plataformas e evita os Super Koopas e as conchas voadoras. Serás muito atacado perto do fim, mas salta sempre e conseguirás passar.

Apanha o bloco de bônus e tenta ter uma concha à mão para desfazer algum Koopa que queira saltar em ti.

## Butter Bridge 2

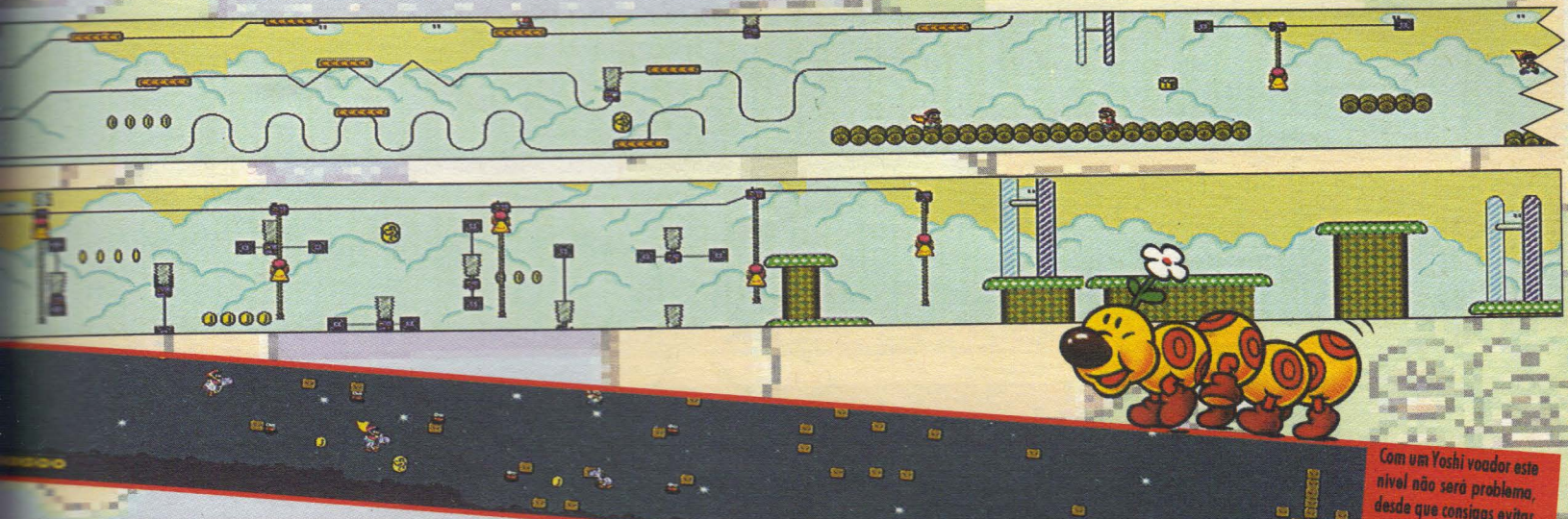
Salta através das correntes para evitar as bolas com picos, apanha os bonus no final e salta no telhado para um jogo de 1 up. Finalmente: passa pela porta.

## Ludwig's Castle





# Bestial!



Vai para esta plataforma secreta a partir da colina com a vinha ou pelo nível secreto. Corre através dela e agarra a vida extra.

Os Moles são o problema principal aqui; caem aos montes, por isso é melhor correr sempre. Os Irmãos Sumo também são uns chatos. Tens que bater-lhes por baixo.

Com um Yoshi voador este nível não será problema, desde que consigas evitar os Hotheads e apanhes os bônus.



Quando deves ter já visitado o interruptor Vermelho, ou então esse intervalo será demasiado grande para saltares normalmente. Os quatro Hotheads são difíceis de evitar.

Deixa o Yoshi comer duas maçãs cor-de-rosa e ele porá um ovo que se transforma numa nuvem que cospe moedas. Cada moeda vale 200 pontos.

Estas plataformas descem constantemente se te colocas nelas, e elevam-se quando saltas. Recolhe a moeda e depois salta para a direita e agarra os bônus dos blocos.

Este nível deveria chamar-se "Não Páres" porque e isso mesmo que tens que fazer: plataformas afundam constantemente se ficares sobre elas, e o ecrã trepida por todo o tempo por isso não podes parar um segundo. Por acaso, o ecrã move-se sempre em frente isso se te apanha, ficas preso e é o fim da história.

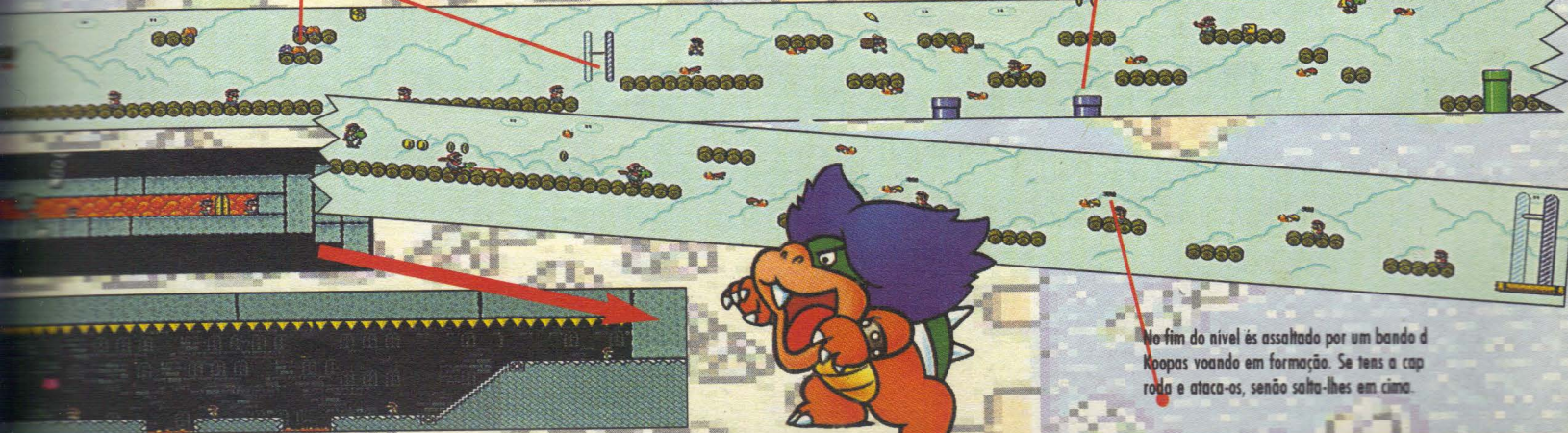


Algumas plataformas têm Koopas sentados. Quando aparecem no ecrã, desatam a atirar conchas; com todos os obstáculos em torno, pode ser difícil evitá-los.

Que poupador de vida, este portão a meio caminho - salva-te de muita maçada, neste nível tão extenuante.

Entra neste túnel e recolhe montes de moedas na sala secreta. Sairás pelo cano verde e podes voltar ao bloco para um bônus; tens que usar uma concha para abri-lo.

O cano azul é o fim do nível. Quando emerges, a saída espera-te do outro lado de um pequeno rio. Tudo o que resta é a Castelo de Ludwig Von Koopa.

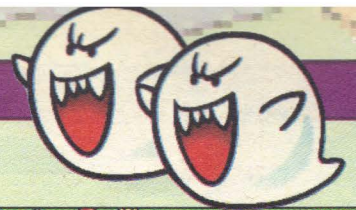


No fim do nível és assaltado por um bando de Koopas voando em formação. Se tens a capota e ataca-os, senão salta-lhes em cima.

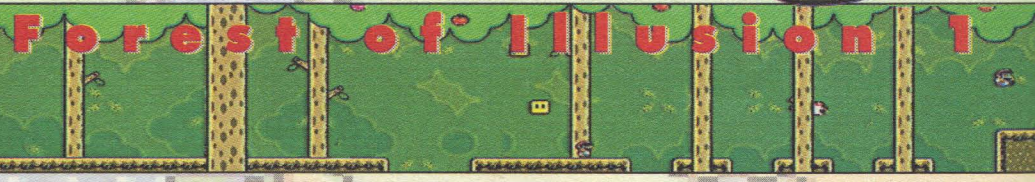




# Bestial!



O primeiro nível para a Floresta de Ilusão é ir sempre em frente. Passando o portão do meio encontras uma caixa que contém um power-up convertível. Espera até que seja uma estrela e recolhe-o para ficares invencível, correndo depois o mais rápido possível para a direita atingindo os Koopas. Pouco depois os pontos tornam-se power-ups e podes obter até dez vidas extra. Existe também um atalho secreto para a Casa Fantasma.



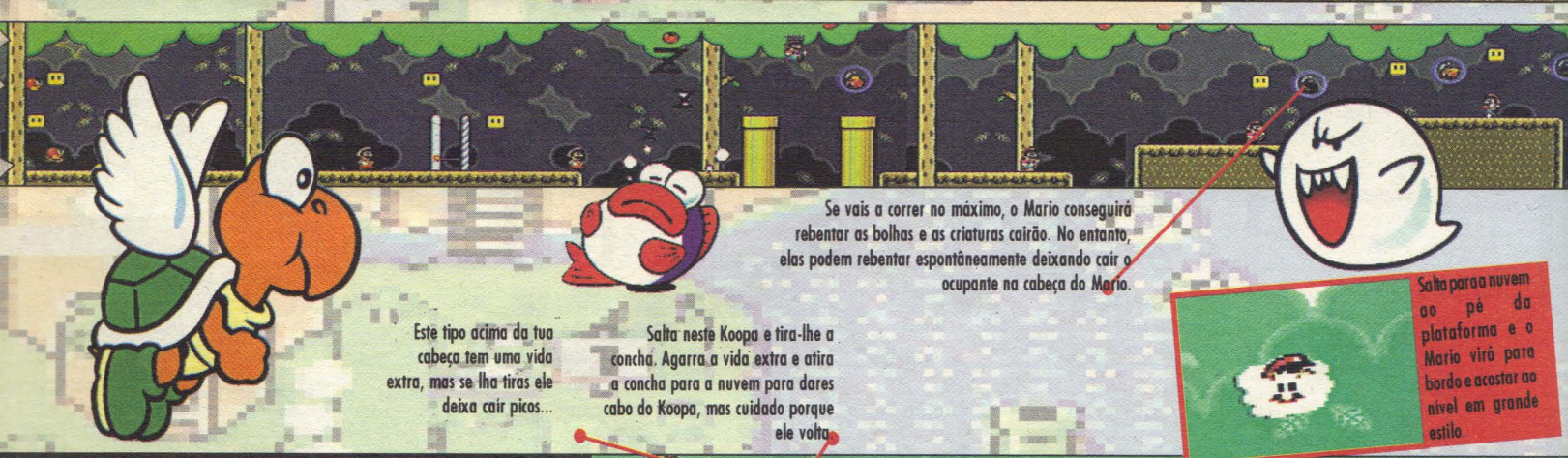
E agora é ir abaixo para uma experiência aquática no armário do Davey Jones. Recolhe a capa no início que ajudará o Mario a rodar os peixes para fora do caminho. No entanto, capa não resulta com os Urchins; usa os tijolos azuis para retirares as teias de aranha do caminho. A Floresta da Ilusão 2 conduz ou à Floresta da Ilusão 3 ou ao Palácio Interruptor Azul. Recomendamos vivamente que vás ao palácio primeiro pois isso vai tornar os últimos níveis menos cansativos. Poderás também visitar alguns níveis anteriores pois só conseguirás chegar a certas áreas quando os blocos azuis solidificam. A pior parte deste nível é o labirinto onde podes facilmente perder-te - no entanto, agora com os mapas da BESTIAL!, não terás problema nenhum.



Passando os troncos, deita-te caia, bate no bloco e corre rapidamente para cima para apanhares o balaço icone. Agora vai para baixo para flutuares debaixo dos troncos até à chave e à fechadura da Casa Fantasma.



O mais importante nível da Floresta da Ilusão, o nível 3 conduz ao Castelo do Roy (através de um nível secreto) e também a Casa Fantasma. Se queres chegar aos 96 níveis então tens que descobrir a Floresta da Ilusão 4 e a área secreta da Fortaleza da Ilusão mesmo no fim. Se não, vai por este atalho para o Castelo. Cuidado com os mau-maus nas bolhas - um toque e eles aterram-te na cabeça.



Este tipo acima da tua cabeça tem uma vida extra, mas se-lhe tirás ele deixa cair picos...

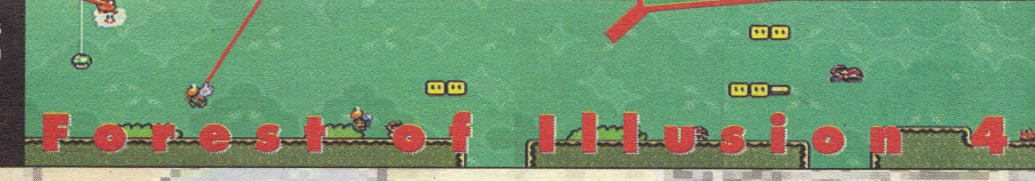


Salta neste Koopa e tira-lhe a concha. Agarra a vida extra e atira a concha para a nuvem para dares cabo do Koopa, mas cuidado porque ele volta.



Salta para a nuvem ao pé da plataforma e o Mario virá para bordo e acastor ao nível em grande estilo.

A entrada para a Área Secreta da Floresta é através deste túnel. Passa os Koopas pescadores e para o portão do meio. Depois, aproxima-te do cano azul à direita e espera pelo Koopa balança-te à direita do cano. Quando o Koopa está no chão, salta-lhe e vai para cima e salta. Tenta aterrar no cano quando a criatura que o habita está fora para poderes desfazê-la. Dentro está a chave para a Área Secreta.





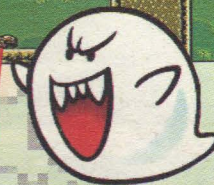


Recolhe a Estrela da Invencibilidade e depois o Machi azul. Ele catapulta-te através da água.

Recolhe aqui a chave e o Mario será levado ao Palácio Interruptor Azul. Agora todos os quadrados azuis estão preenchidos, o que é essencial para a área secreta da floresta.

O Urchin de cima move-se para a esquerda e para a direita enquanto o de baixo move-se na direcção oposta. Flutua para baixo entre os dois e depois para cima no último.

O último obstáculo é um Wiggler e um Irmão Martelo. Salta no Wiggler e usa uma vida extra para atingires o Irmão Martelo. Controla o tempo de forma a evitares os martelos.



O melhor método para escapar deste nível é moveres-te enquanto flutuas, sempre a meio do ecrã. O peixe atacará, mas fora do teu alcance antes da saída.



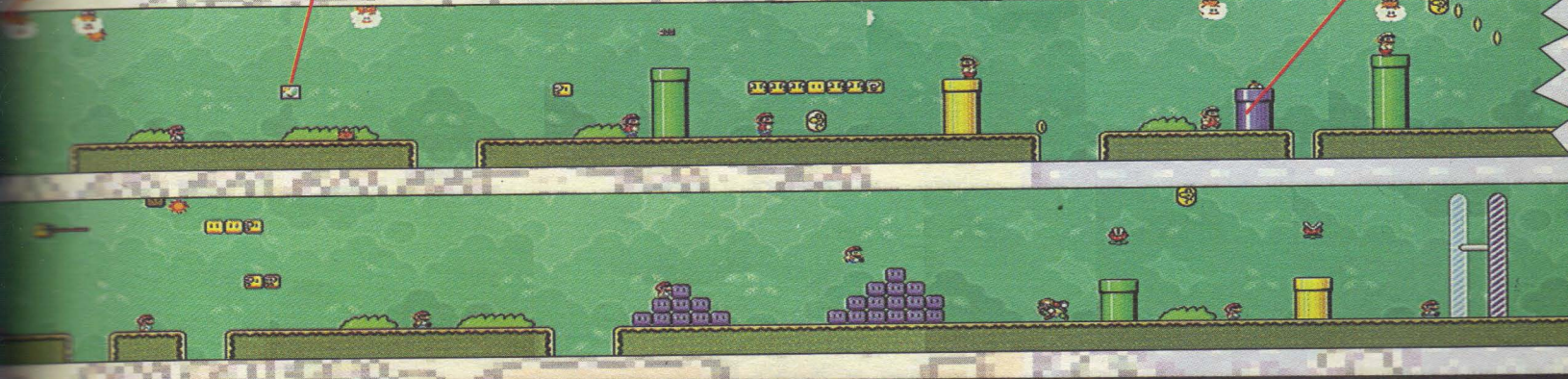
Para obter infinitos power-ups aqui. Atira uma concha no cano e deixa-o fazer o trabalho. Depois fica no cano enquanto o Koopa pescador lança os picos na concha. Depois de cada um torna-se num power-up.

Recolhe daqui uma Estrela de Invencibilidade e corre através do resto do nível. Depois de dez embates com Koopas obténs vidas extra.

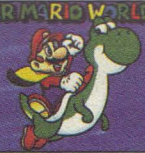
Esta é a saída secreta do Castelo da Ray. Antes de iras por este cano deversas ter comido um cogumelo power-up para poderes rodar e desfazer as blocos e chegar à chave.



Quando saltares estes canos, verifica se não tem Koopas dentro. Se um Koopa pescador te apanha, bombardeia-te constantemente com picos. É fácil depois deixares-te cair pelo buraco logo a seguir ao primeiro cano.

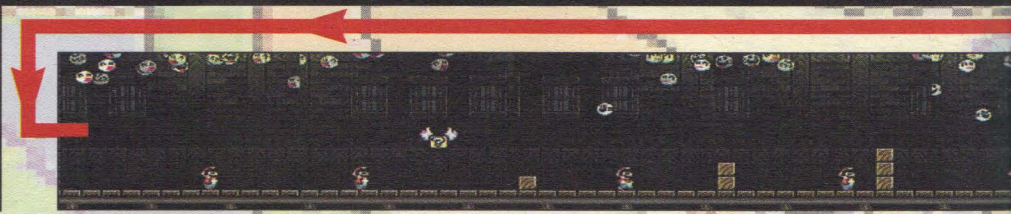




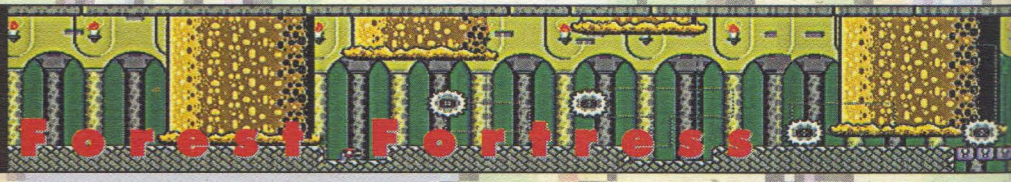


## Forest Ghost House

Esta Casa Fantasma faz mesmo crescer a reputação da Floresta da Ilusão. Nada e o que parece. Salta os Boos no corredor e toma a óbvia saída no fim. Repararás que os objectos e as portas acima de ti no corredor inicial podem ser mais tarde alvo da tua atenção. A segunda secção está pejada de fantasmas e por isso a corrida rápida e o constante saltitar são a receita. Agarra o bloco interruptor e leva-o mesmo até ao fim para depois carregares nele e descobrires a porta secreta. A porta visível levar-te-á apenas outra vez ao início.



Se pensas que a Casa Fantasma foi traioeira, então este pequeno número vai deixar-te varrado. Na primeira secção o Mario tem que esgueirar-se para os fios de cima onde estão serras rotativas, e procurar no tecto o indício de um enorme bloco em derrocada. Quando estiver a cair, corre e tente encontrar um ponto seguro. A segunda secção tem ainda mais serras, mas desta vez à solta. A chave para a Fortaleza é avançar cautelosamente.



## Forest Fortress



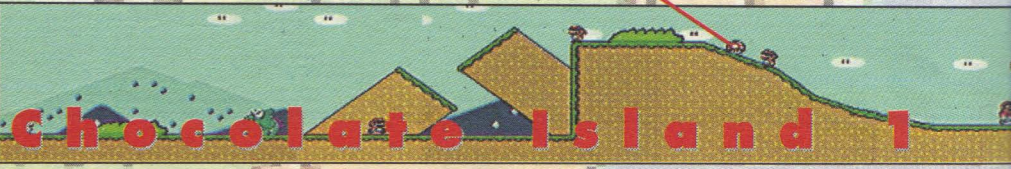
Espera que as serras estejam à esquerda e salta, imediatamente correndo para cima deste degrau púrpuro.

Este monstro flamejante espera até que tu tentes fazer o salto antes de yir para cima. Desloca-te para o extremo para a atraíres, e depois salta.

Corre ao longo do chão aqui e um power-up aparecerá para tu o recolheres.

Salta nas plataformas imediatamente para evitares as serras voadoras.

Não há problemas de maior neste nível. Os Koopas e as zonas secretas são fáceis de encontrar e habitualmente requerem o uso da capa. Acima da linha do céu encontras moedas e plataformas levadiças recheadas de artigos, mas neste cenário é seguir sempre em frente. O único soluço pode ser o salto final do canhão, para o qual é preciso prática.

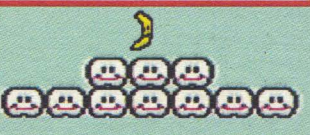


## Chocolate Island 1



Para passares este buraco, deves ir através do tubo anterior e serás disparado por cima do trampolim. Nos últimos níveis usarás o canhão e o Koopa para balançaeres sobre o enorme buraco.

Usando a tua capa, o Mario pode voar para o céu neste nível e cruzar-se-á com muitas plataformas incluindo esta tua 3-up.



## Chocolate Ghost House

Os fantasmas atacam por todos os lados nesta câmara escura. Atacam o Mario em grupos de dois e ele tem que usar nitro para derrotar o Latiku da chama azul perto do fim da secção um. Em suma, esta secção é bastante difícil de completar e precisa de prática. A segunda secção é muito desesperante até compreenderes que os monstros só solidificam quando o Mario olha para eles. Tens que manobrar os fantasmas até à porta e depois voltar-te e olhar para eles para fazeres as escadas para a porta. Agora tens que correr para cima e fugir antes que eles voltem ao normal.



No princípio do nível os fantasmas atacam em magotes. Vai ser preciso um salto bem cronometrado entre eles. Há também um grupo à entrada que têm que ser ultrapassados com o super-salto.

Estão aqui os monstros metamórficos. O Mario olha-os, eles transformam-se em pedras, mas voltam a ser monstros quando o Mario volta as costas. Usa-as para fugir a este nível.





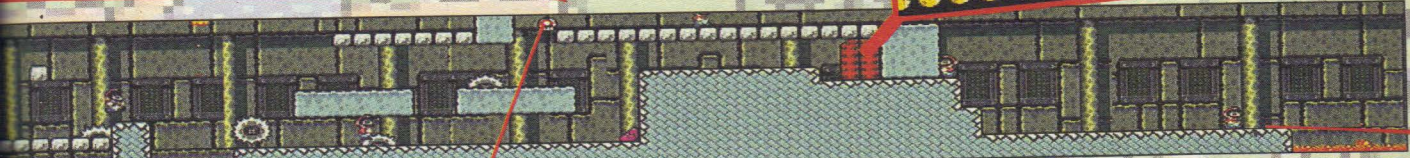
Usa o bloco interruptor aqui - uma porta aparecerá, levando-te à saída. Corre para a esquerda e segue pela segunda porta onde encontras um 3-up.



Derrota, como de costume, os Reznor. Salta-lhes por baixo e cada um deles cairá. Salta depois para uma plataforma para apertares o último e evita o solo em derrocada.



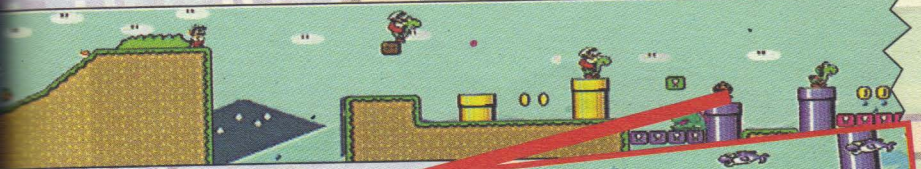
Se tens o Mario com capa, usa esta rampa para voares sobre o abismo. No fim, tens 9 1-ups e a porta para os Reznor.



Com um Yoshi e conseguires estas peças, podes voar para montes de nuvens bônus.

Corre para aqui e recolhe um power-up mais a chance de obteres nove vidas extras.

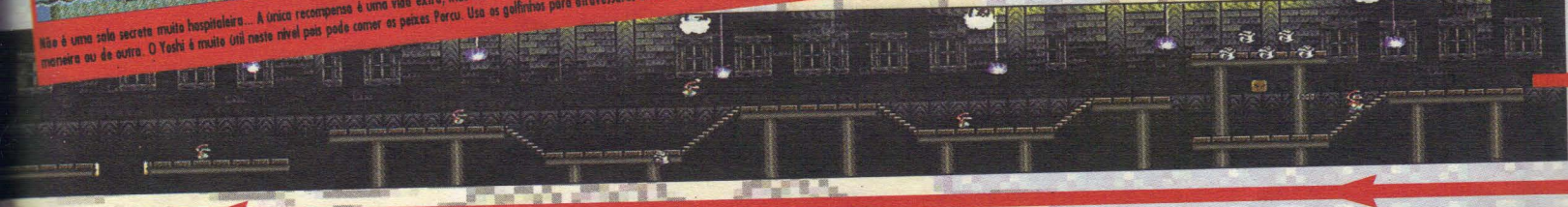
Estes simpáticos vão tentar assar o Mario por trás. Salta-lhes nas cabecinhas já sabes para quê...



## Roy's Castle

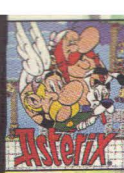
O Castelo de Roy consiste unicamente numa grande câmara com uma plataforma móvel onde o Mario deve permanecer para evitar cair na lava. A plataforma oscila por todo o ecrã e por vezes duplica-se, mas deves ser paciente e ficar sempre nela. A plataforma move-se através de uma passagem rodeada de picos e alguns cairão na cabeça do Mario se ele não se afastar. Finalmente, o Mario deve passar a correr por algumas estatuas cuspidoras de fogo para entrar na câmara de Roy. Este pode ser vencido com um salto na cabeça ao caminhar na direcção do Mario. Tentará depois subir pela parede para cair sobre o Mario. De cada vez que lhe bates, as paredes fecham-se, por isso terás que ser rápido.

Não é uma sala secreta muito hospitaleira... A única recompensa é uma vida extra, mas tudo isto preparado para perderes uma, de uma maneira ou de outra. O Yoshi é muito útil neste nível pois pode correr os patizes Percu. Usa as galinhas para atravessares com segurança.

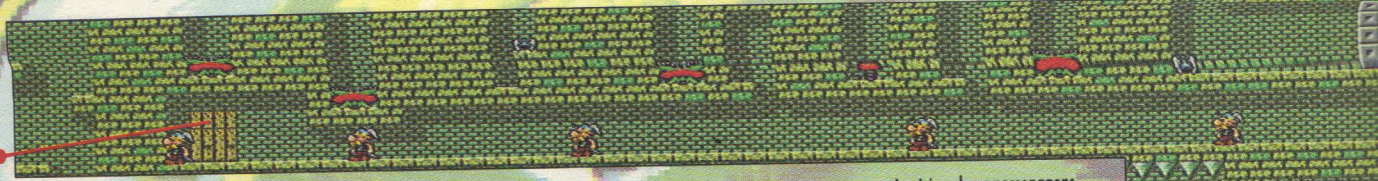




# Bestial!



Esta vida extra parece tentadora, mas é impossível de recolher e sair da sala antes que a porta se feche e te aprisione.



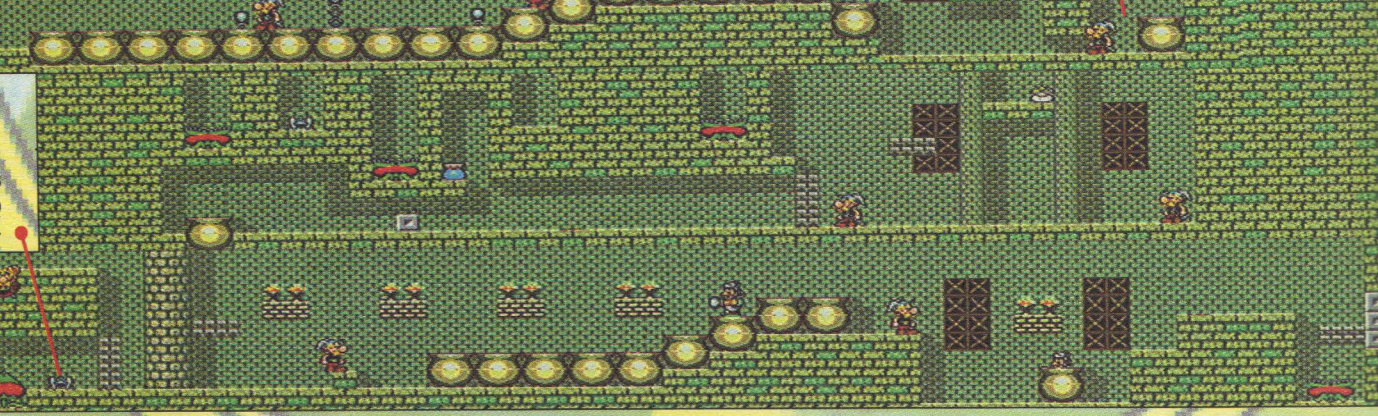
Sem dúvida o nível mais longo do jogo, mas não desistas porque é até bastante fácil. Há um par de partes mais traiçoeiras: as plataformas requerem paciência bem como o guardião do fim do nível. Tens também algumas vidas extra para apanhar tudo explicado aqui nestes mapas, por isso aponta-as. Existe um percurso diferente para cada personagem e ambos têm problemas e vantagens por isso a escolha é pessoal.

Estas bolas de bater não vão provocar-te grandes problemas. Todas seguem um padrão que pode ser facilmente apreendido.

Aqui é onde os personagens vão por caminhos separados. O Obelix sobe pelos blocos enquanto o Asterix segue pelo abismo e através do pote.

## Round 4-3 (Asterix)

Atrás desta porta encontras duas saídas. No entanto, através dela terás que lutar até ao guardião do fim.



Até certo ponto, este é um nível fácil. E esse ponto é quando chegas às teias de aranha. Essa parte pode tornar-se muito difícil e demorada pois tem que arranjar um percurso seguro. Mantém-te afastado das aranhas - senão bate-lhes.

## Round 5-3 (Obelix)



Estas teias são traiçoeiras. No primeiro par, salta na plataforma logo que possas. Depois será mais duro. Lembra-te que as aranhas podem ser derrubadas dos seus ninhos colectivos.

Estas coisinhas são mesmo um incómodo porque não páram até atingirem o fundo do ecrã.

Compensando-te de todo o esforço até agora, tens este generoso pote de artigos, onde encontrarás muitos power-ups.

Não deixes que estas portas te dêem muito trabalho. Espera até que ambas caiam e depois passa calmamente. Os intervalos não são perigosos, podes simplesmente caminhar por cima deles.

Estas bolhas podem parecer leves, e tu muito gordo, mas elas agumentam o teu peso. Espera até que elas estejam a uma altura conveniente, já que afundam um pouco com o teu peso.

Este é mais um nível fácil. Atravessar as bolhas é complicado, mas logo que saibas o padrão saltas sobre elas tão graciosamente como uma bailarina. A parte subterrânea é que pode ser problemática - para atravessar a lama usa a técnica de ponte dos níveis anteriores.



## Round 5-2 (Obelix)



# Bestial!



Toma cuidado quando desces os degraus porque por uma razão desconhecida, cospem chamas. Mas seguem um padrão, por isso é só seguires cautelosamente.

Estas rochas em queda podem ser um problema, prejudicando-te a escalada para a parte de cima do nível. Infelizmente caem sem qualquer regra, e é melhor tentares subir o mais rápido possível.

Esta plataforma cairá se tentares colocar-te nela, e assim o método para passares é atirares poções na plataforma e cronometrasses para que elas façam buracos na parede.

Esta é a tão desejada saída de ambos porque passas o guardião e vais directamente para o nível seguinte. Apesar de ser complicado chegar aqui, é melhor seguir por esta porta traseira.

Este guardião é um tipo bastante traçoeiro, move-se através do ecrã em diagonal e é ajudado por uma rocha no lado oposto. A melhor estratégia é passar entre ele e a rocha, e balançar-lhe sobre a cabeça.

Este pássaro leva a chave que te põe fora deste nível. Depois de voar para trás e para a frente várias vezes, ele mergulha sobre ti. Quando estiver próximo, bate-lhe e ele deixará cair a chave no teu colo.

Para obteres a chave, deves patinar até ao cimo do telhado do edifício. Para chegar à tábua de patinar, tens que seguir pelo túnel de baixo.

Esta porta majestosa é a saída para o nível seguinte. Como poderás adivinhar pelo símbolo, está fechada. E onde é que está a chave?

Este é um nível curto e agradável. Como a calma antes da tempestade... Fica com os olhos bem abertos porque encontras artigos para recolher. Mas se te escondes no canto inferior esquerdo escapar-te-ia facilmente, é bastante difícil voltar a sair da sala secreta, mas continua a tentar e serás compensado pela tua paciência. Terás cenários diferentes para cada um dos personagens e depois de tentares com ambos chegas à conclusão que o Asterix é mais indicado para a tarefa.

## Round 5-1 (Asterix)

A chave está aqui nesta área alçures, mas para a obteres vais ter que lidar com este rochedo rápido. É fácil se te mantiveres em locais com altura que te permita saltares.

Cá está o início do nível. Um nível bastante divertido, como verás.



# Bestial!



O Asterix terá que ter bons pulmões porque neste nível vai passar muito tempo debaixo de água. Estes picos não são problemáticos, mas tens que manter o pulso firme.

Estás na barriga do polvo. Entre a jativa e os sucos encontra a chave. Atenção às gotas!

## Round 6-1 (Asterix)

Este nível não vai ocupar-te demasiado as células do cérebro. Tens alguns picos neste nível e com o ecrã em desvanecimento vai parecer-te complicado. No entanto, quando eles estão no ecrã mesmo quando ele se desvanece, não terás muito sarilho. Aqui deverás usar o Asterix. A meio caminho encontra um nível secreto - na barriga do polvo. É essencial entrá-lo no nível porque a tão importante chave esconde-se lá. Tem sempre cuidado com as gotas que caem do tecto.

Neste nível controlas a plataforma. Para a esquerda é carregar à esquerda e assim noutras direcções. O truque é conseguires fazer a gincana através dos picos.

Se te dirigires para este intervalo serás automaticamente sugado para a barriga do polvo. Depois de um curto percurso passarás então para o outro lado.

Não penses nesta vida extra, é demasiado arriscado tentar agarrá-la sem queimares os pés.

O truque com estas plataformas é saltar quando a plataforma está prestes a afundar na lava. Quando esta começa a erguer-se deverás estar em posição de cair de volta nela.

Uff! Conseguiste, mas não é aqui que tens tempo de descansar. Tens que sair depressa antes que a lava se eleve demais.

## Round 6-3 (Asterix)

É neste nível que toda a gente mete o pé na argola. É traçoeiro, mas depois de alguma prática em breve estarás a voar através dele. O segredo da primeira parte é andar sempre em frente sem parar nunca. A velocidade do Asterix fê-lo o personagem ideal para este nível. É a segunda parte que dá verdadeiras dores de cabeça. A plataforma desloca-se em diagonal e a ideia é manobrar aquele sobre a qual te encontras para trás e para a frente de forma a evitar os picos mortais. É claro, tens que manter o equilíbrio ou estás frito, é complicado, mas com alguma prática chega-se lá.



Voar não é o problema para o personagem escolhido. O desvanecimento do ecrã pode ser duro, por isso tente colocar-te numa área segura quando ele começa a desvanecer.



Quando estás a dirigir para um pico salta-lhe por cima e conseguirás alcançar a plataforma do outro lado.

Outra situação de escolha de pote. Um tem a chave enquanto o outro tem artigos. Como de costume a escolha é puro acaso, por isso, boa sorte.

Estes picos são letais, um toque e perdes a plataforma.

Apesar de não ser mostrado, é aqui que recolhes a chave. A velocidade é essencial porque tens que voltar à plataforma a tempo de seres levado através do intervalo.

Mesmo quando as vidas começam a escassear, encontras uma sala secreta recheada de artigos e a tão desejada vida extra.

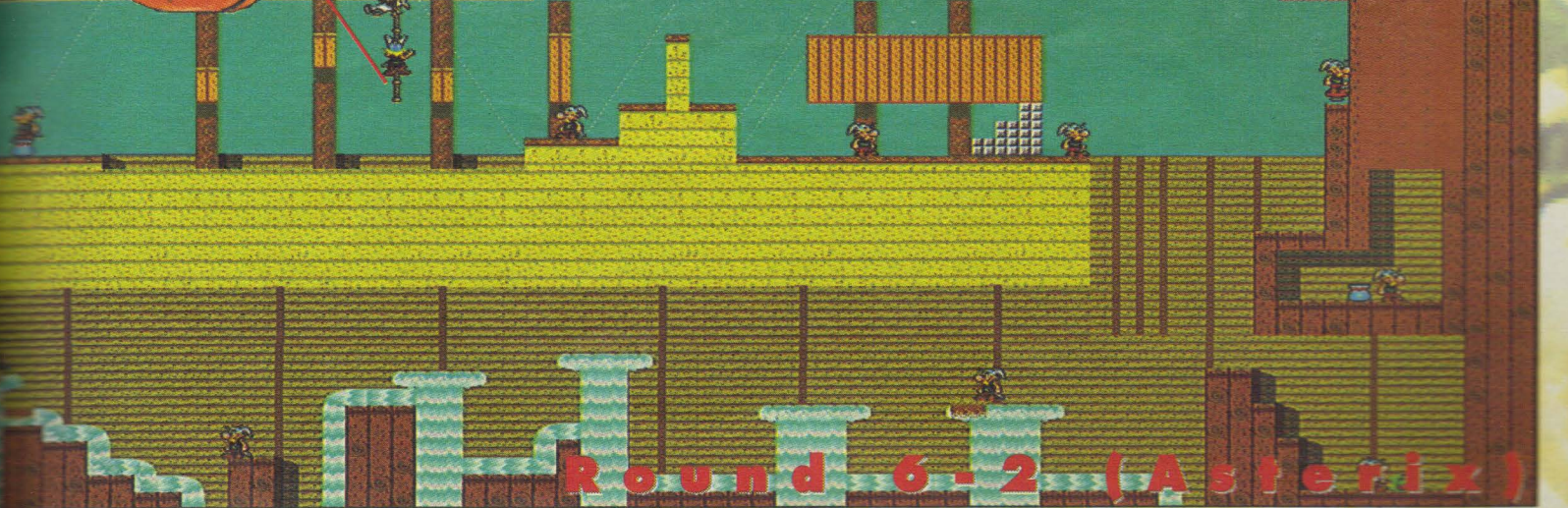
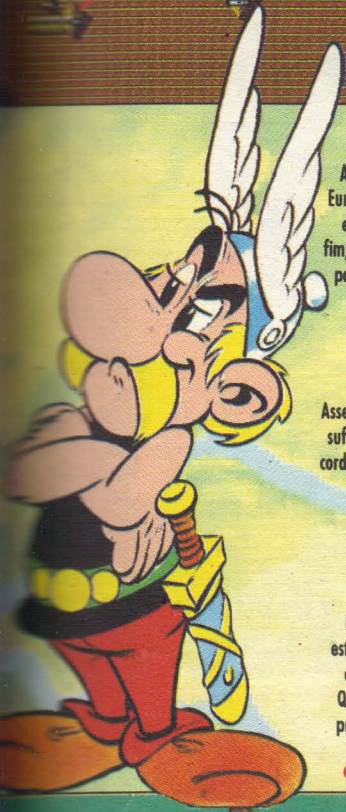
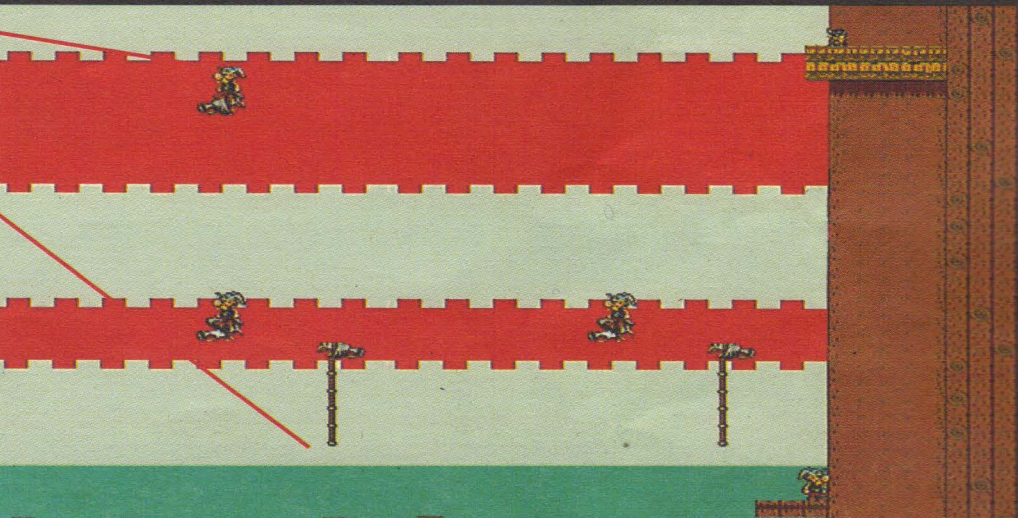


A última novidade em viagens na Europa Romana... Mantém-te firme e ficas bem. Quando chegares ao fim, salta sobre o soldado e cai pela passagem para apanhares o pote.

O picnic está no fim. Se reparares, verás que o formato do mapa é o de um navio. Na primeira parte, tenta evitar ir de encontro a qualquer coisa enquanto estás na corda. O percurso na água é mais fácil do que parece, a primeira parte é difícil porque tens que lutar contra a maré. Vais precisar de construir a ponte com as poções para atravessar. A meio caminho debaixo de água a maré muda, por isso é mais fácil a partir daí. O Asterix é novamente o homem indicado para este nível.

Assegura-te que ficas com tempo suficiente para saltar de volta à corda, para seguir para cima até ao topo do nível.

Esta parte é traiçoeira; tens que estar atento enquanto desces pela corda. Não vás contra os blocos. Quando estiveres alinhado com o primeiro, move-te rapidamente e consegues passar através dele.

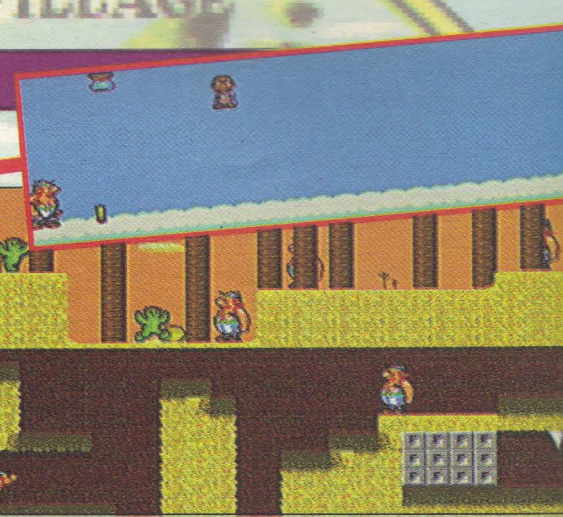




# Bestial!



PAULIST VILLAGE



## Round 7-1 (Obelix)

À medida que o fim se aproxima, a acção aquece. Apesar disso, não deverás ter grandes problemas a terminar os próximos sub-níveis. Neste, fica atento aos homens-cacto que têm o hábito irritante de aparecer por todo o lado. O nível secreto neste percurso encontra-se saltando na fonte escondida atrás da segunda árvore do lado esquerdo.

## Round 7-2 (Obelix)

Este é outro daqueles níveis que oferece percursos separados para cada um dos personagens. Como podes ver, no início o Obelix pode subir através dos blocos enquanto o Asterix consegue esgueirar-se pelos estreitos intervalos da plataforma acima. Dos dois, o mais seguro é o Obelix, e também o mais divertido. O nível em si não é grande dificuldade. As estátuas cuspidoras de fogo são uma seca, mas desde que lhes fiques fora do caminho não te acontece nada. Não tropeças demasiado na parte escura pois pode dar um encontro em algo menos agradável ou cair sobre algo menos agradável ainda. Usa bolas de fogo sempre que queiras mover-te para qualquer lado neste percurso pois a área em redor fica iluminada.

Este é o último sub-nível e, como é de esperar, o mais duro também. Existe uma multitude de plataformas minúsculas para onde tens que saltar e numerosos picos a evitar. Apesar do nível parecer muito difícil no início, com prática e determinação consegues fazê-lo bem. Estuda os mapas para escolheres a melhor rota através das plataformas. O maior problema com este nível é não saber o que te espera em cada esquina. Com os mapas não tens este problema. Escolhemos o Asterix para este nível, por causa do seu tamanho e da sua velocidade. Encontrarás buracos mesmo pequeninos que não seriam impossíveis para o Obelix mas que com o Asterix passas mais rapidamente e sem tanta manobra.

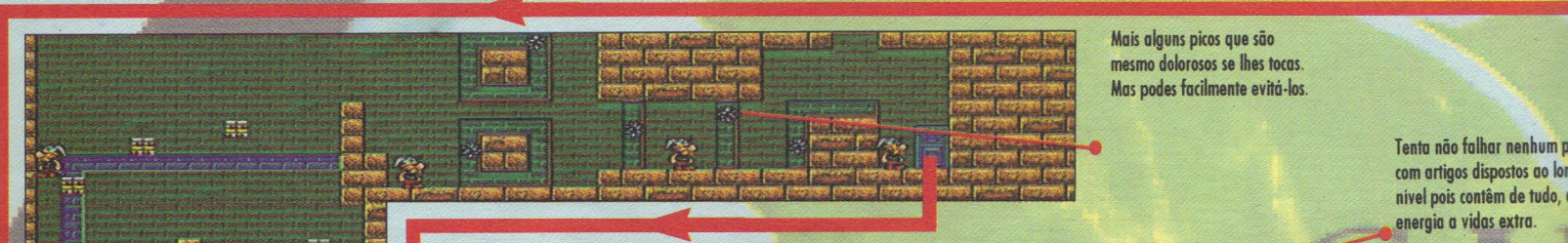
## Round 7-3 (Asterix)

YOU'RE BEGINNING TO GET ON MY NERVES, FULLIALITOMATX!



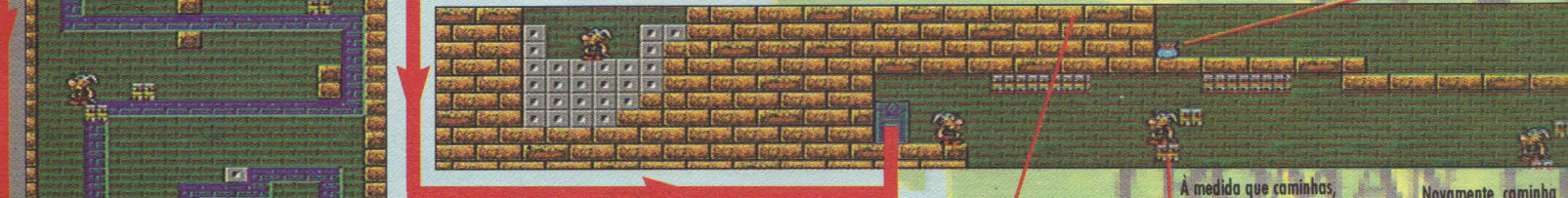
Sabe-se lá o que estes maúzões andará a comer, mas o certo é que têm um baço pouco agradável... Quando saltares através destes percursos tenta aterrar sempre nas extremidades para não seres vítima das chamas que saltam inesperadamente.

À medida que te aproximas do fim do jogo, a dificuldade aumenta, e é necessário ser muito preciso em cada manobra ou movimento.



Mais alguns picos que são mesmo dolorosos se lhes tocas. Mas podes facilmente evitá-los.

Tenta não falhar nenhum ponto com artigos dispostos ao longo do nível pois contém de tudo, desde energia a vidas extra.



À medida que caminhas, estes blocos caem a tua frente para permitirem que continues a andar até ao fim. Com cuidado!, porque facilmente cais deles.

Novamente, caminha com cuidado e sem pressa, senão falhas os blocos que vão caindo e é o fim...

Oh, não; mais plataformas super móveis... Mas não são assim tão más. Olha em frente e elabora a melhor rota.

Apesar de bem escondido, este é o caminho para a última sala secreta - e uma sala bastante pobre, por sinal...



Este nível de bônus está bem escondido. Para lhe chegares tens que escavar a fonte escondida atrás da segunda árvore à esquerda. Salta nele e serás catapultado para os artigos.

Derriba o bloco no fundo da imagem e o digão saltará, fazendo crescer a cauda. Desta maneira serás capaz de saltar para a planta e depois para a plataforma seguinte.

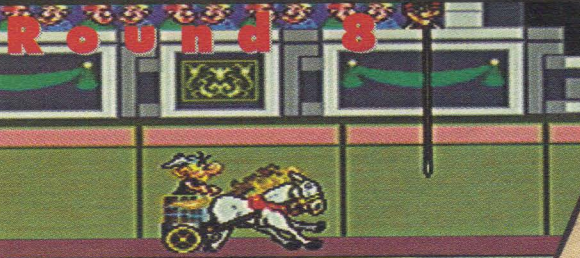
É outro pote de artigos. Agarra todos os que conseguires!

Desliza para passar estes picos proeminentes. Tens que dominar a arte de saltar e deslizar por baixo deles.

É a escuridão total nesta zona. Não é o melhor local para tropeçares, a menos que queiras ficar trespassado pelos picos que existem por todo o lado. Atira uma bola de fogo para iluminares o caminho.

E mais uma sala secreta. A localização desta é bastante óbvia pois o padrão de tijolos é diferente dos que o rodeiam.

E e assim! Depois de tanto suor, sangue e lágrimas, estás no ultimo nível. Mas não há razão para entrares em pânico, porque não é propriamente um nível, mas um percurso de bônus. Sempre muita atenção aos picos que tentam pôr fim a tua viagem. Quando vires o Ideiafix, salta do carro e a sequência final vai começar. Parabéns! Valeu a pena.

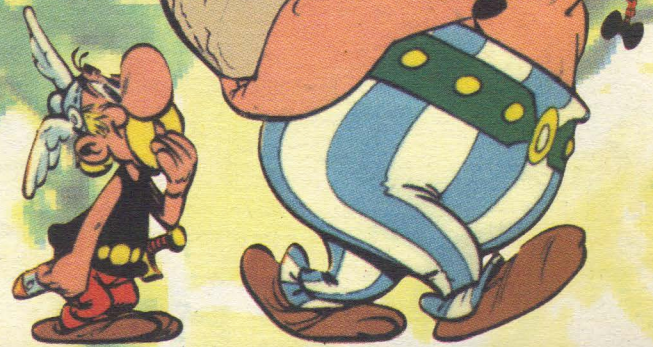


# FIM

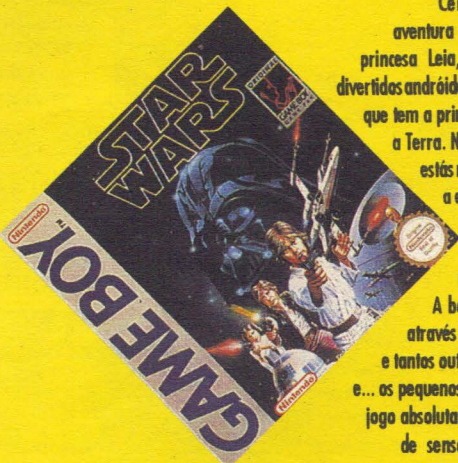
Mesmo próximo do fim enfrentas um dilema. Que pote vais escolher? Este...

...ou este? Um deles contém um monstro horrível que aterra na tua cabeça e come os miolinhos. Infelizmente não há maneira de dizer qual é que tem o quê - é puro acaso e tens que ser bafejado pela sorte.

Mmm, uma escolha de portas... Qual escolher? Esta não, porque leva-te dois subníveis atrás. E não querás também a do direita, que te leva ao subnível anterior. O que significa que só tens uma escolha...



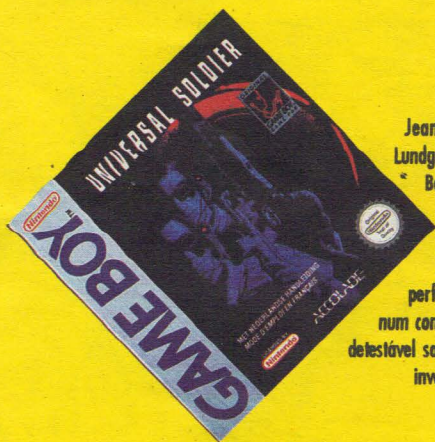




Certamente recordas a aventura em Ushuaia, Luke Skywalker, a princesa Leia, Han Solo, Obi-Wan Kenobi e as divertidas andróides... e também o terrível Império Galáctico, que tem a princesa como prisioneira, e pretende subjugar a Terra. Neste jogo para guerreiros que não se rendem, estás na pele de Luke Skywalker e a tua missão é reunir a equipa de heróis, salvar a princesa e garantir que os planos da letal e derradeira Estrela da Morte não cheguem a concretizar-se. Muitas opções, mapas direccionais, através de 22 níveis frenéticos. A bordo do Millennium Falcon ou do Landspeeder, através de campos de meteoritos, cavernas no deserto, e tantos outros cenários, enfrentarás inúmeros inimigos e... as pequenas caprichos da tua equipa! Star Wars é um jogo absolutamente fascinante, uma aventura cheia de sensações e pormenores, que vão transportar-te a outra realidade!



Jogar com as grandes da NBA é um privilégio ao qual poucos podiam aspirar... Mas Michael Jordan e Larry Bird decidiram quebrar o tabu e desenharam este jogo, explicando os seus trunfos, características e láticas pessoais aos programadores e designers que habilmente criaram este Larry vs. Bird. Neste assombroso jogo vais poder aprender com os próprios mestres como te bateres num One on One, o Slam Dunk de Jordan e o lançamento de 3 pontos de Bird, em quatro níveis de dificuldade à escolha. A verosimilhança das situações é quase indescritível... Impulsos, distâncias, trajectórias da bola ao cesto, tudo orquestrado para te sentires em campo!



Jean Claude Van Damme e Dolph Lundgren são, em Universal Soldier, os teus heróis. Baseado no grande filme, esta aventura arrepiante é cheia de acção e conduz-te desde as selvas crivadas de obuses do Sueste da Ásia aos campos sacrificados pelos lasers da Europa. Tu és um Universal Soldier, tecnicamente perfeito, com poderes e capacidades extraordinários, envolvido num combate mortal com o teu velho inimigo do Vietnam, o detestável sargento Scott. Ambas 'máquinas de combater invencíveis', das quais só uma poderá sobreviver ...



O ás dos ladrões saiu da prisão, e quer que isso dure muito tempo... Mas a tentação será mais forte do que ele, tanto mais que a vida do seu melhor amigo corre muito perigo. No jogo terás que salvar o teu amigo da prisão enquanto ele salva a vida do seu melhor amigo. Confuso? Só aparentemente - porque a acção vai estonteá-lo ainda mais!

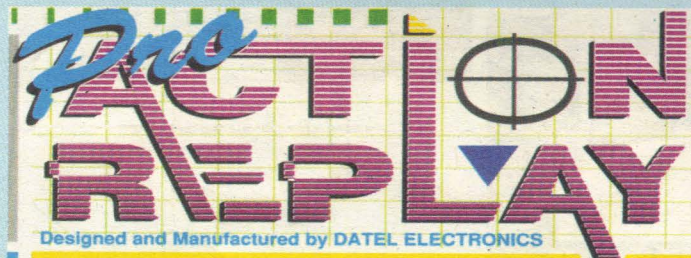
**GAME BOY** 

Nintendo, Super Nintendo e Game Boy são marcas registadas de Nintendo of America

IMPORTADOR/DISTRIBUIDOR . DUNASOFT  
APARTADO 2169 . 4203 PORTO CODEX



# CATÁLOGO VERÃO 93



MEGA DRIVE	15.700\$
SUPER NINTENDO	15.700\$
NES	11.800\$
GAME BOY	11.800\$

COM PRO ACTION REPLAY É TÃO FÁCIL COMO JOGAR!  
· VIDAS INFINITAS  
· ENERGIA ILIMITADA  
· ACESSO A QUALQUER NÍVEL



**HANDY BOY 9.900\$**

- COLUNAS STEREO DE SOM
- 2 LUZES DE ILUMINAÇÃO
- LUPA AJUSTÁVEL
- JOYSTICK

COMPACTO E LEVE

NÃO NECESSITA DE PILHAS  
ADICIONAIS

FICHA DE ENCOMENDA  
NA PÁGINA 65



**DESERT STRIKE**



**15.500,**

**SUPER SWIV**



**13.800,**

**DRAGON'S LAIR**



**13.800,**

**STAR WARS**



**7.900,**

**JORDAN VS. BIRD**



**7.900,**

**UNIVERSAL SOLDIER**



**7.300,**

**HUDSON HAWK**



**7.300,**





**HANDY CARRY 2.900\$**



**CARRY CASE 3.100\$**

**POWER ADAPTOR**



**2.950\$**

**SOUND ADAPTOR**



**3.100\$**

**CAR ADAPTOR**



**2.750\$**

**SG FIGHTER**



**MEGA DRIVE 4.950\$**

**BATTERY-ADAPTOR**



**4.760\$**

**. DIZ ADEUS ÀS  
PILHAS**

**PAD TRANSPARENTE**



**. FOGO  
AUTOMÁTICO**

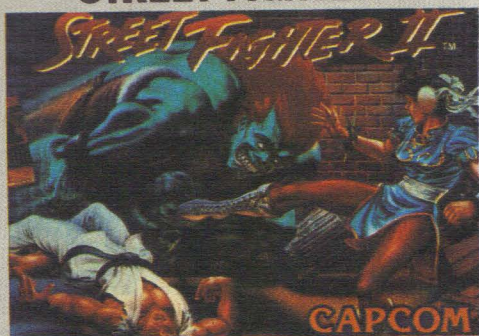
**. SLOW  
MOTION**

**PAD MEGA DRIVE  
PAD SUPER NINTENDO**

**5.400\$  
5.400\$**



**STREET FIGHTER II**



**15.900,**

**S. MARIO KART**



**12.400,**

**SUPER W. W. F.**



**14.500,**

**SUPER SCOPE + 6 JOGOS**



**16.500,**

**T. M. H. TURTLES**



**14.500,**

**PILOT WINGS**



**12.400,**

**GHOULS'N'GHOSTS**



**12.400,**

**PROBOTECTOR**



**14.500,**

**F. ZERO**



**12.400,**

**R. TYPE**



**12.400,**

**CASTLEVANIA**



**14.500,**

**SIM CITY**



**13.400,**

**E AINDA:**

<b>PRINCE OF PERSIA</b>	<b>14.500,</b>
<b>MARIO PAINT</b>	<b>16.500,</b>
<b>AXELAY</b>	<b>14.500,</b>
<b>SUPER BASKETBALL</b>	<b>12.400,</b>
<b>SUPER SOCCER</b>	<b>12.400,</b>
<b>SUPER TENNIS</b>	<b>12.400,</b>
<b>ZELDA 4</b>	<b>12.400,</b>

**Nintendo**

**E AINDA**

<b>HUNT FOR RED OCTOBER</b>	<b>11.400\$</b>
<b>SPIDER MAN 2</b>	<b>11.400\$</b>
<b>WIZARD AND WARRIOR</b>	<b>11.400\$</b>
<b>LITTLE NEMO</b>	<b>9.500\$</b>
<b>MARIO &amp; YOSHI</b>	<b>9.500\$</b>
<b>PROBOTECTOR</b>	<b>9.500\$</b>
<b>TOM &amp; JERRY</b>	<b>11.400\$</b>

**TERMINATOR 2**



**11.400,**

**SIMPS. V/ WORLD**



**11.400,**

**BATMAN**



**11.400,**

**SUPER MARIO 3**



**10.400,**

**CHIP'N'DALE**



**10.400,**

**DOUBLE DRAGON**



**9.750,**

**TINY TOON**



**10.400,**

**SIMPSONS**



**11.400,**

**TOP GUN II**



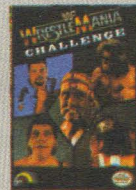
**10.400,**

**MEGA MAN**



**11.400,**

**W. W. F.**



**10.400,**

**SKATE OR DIE**



**8.600,**

Os preços indicados incluem IVA à taxa de 16%, e são válidos até 31.7.93, salvo erro tipográfico.

**FICHA DE ENCOMENDA**  
**NA PÁGINA 65**



**MARIO 2**



7.900\$

**SPIDER MAN 2**



7.300\$

**HUNT RED OCTOBER**



7.900\$

**TERMINATOR 2**



7.900\$

**BATMAN**



7.300\$

**SUPER RC PRO AM**



5.900\$

**BART SIMPSON**



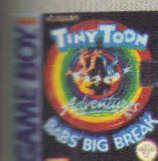
7.300\$

**W. W. F.**



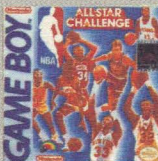
7.300\$

**TINY TOON**



7.300\$

**ALL STARS CHALL.**



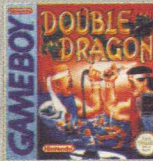
7.300\$

**SKATE OR DIE**



7.300\$

**DOUBLE DRAGON**



5.500\$

**DUCK TALES**



7.300\$

**METROID 2**



5.500\$

**MOTOCROSS MANIACS**



5.500\$

**R-TYPE**



5.500\$

**E AINDA:**

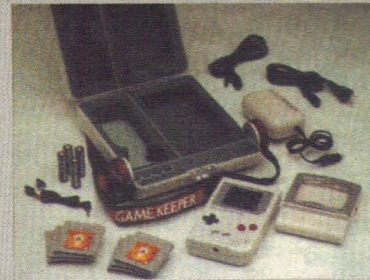
SPIDER MAN II  
 TOP GUN  
 ROBOTECTOR

7.900\$  
 7.900\$  
 7.900\$

**SUPER MARIO LAND**  
**DR. MARIO**  
**MARIO & YOSHI**  
**CASTLEVANIA**  
**MEGA MAN**

5.500\$  
 5.500\$  
 5.900\$  
 7.300\$  
 5.500\$

**GAME KEEPER**



10.900\$

**BELT POUCH**



2.980\$

**ACUMULADOR**



8.600\$

**LIGHT BOY**



8.100\$

**JOGO OU ACESSÓRIO CONSOLA PREÇO**

_____	_____	_____	\$
_____	_____	_____	\$
_____	_____	_____	\$
_____	_____	_____	\$

**PORTES TOTAL 500\$**

**MODALIDADE DE PAGAMENTO**

CHEQUE  VALE POSTAL  À COBRANÇA  \*DESPEAS DE COBRANÇA



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DATA DE VALIDADE \_\_\_\_\_ Autorizo débito no meu cartão.

ASSINATURA \_\_\_\_\_

NOME \_\_\_\_\_

MORADA \_\_\_\_\_

LOCALIDADE \_\_\_\_\_

C.POSTAL \_\_\_\_\_

TELEFONE \_\_\_\_\_

**ENVIA PARA  
 BESTIAL! - V.P.C.  
 APARTADO 369  
 4470 MAIA**



SEGA

MEGA DRIVE

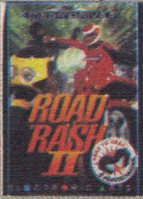
ENCOMENDA JA  
(02)9488374  
(INDICATIVO PARA FORA DO PORTO)

ECCO DOLPHIN



11.200\$

ROAD RASH



9.900\$

STREETS RAGE 2



11.900\$

T2 ARCADE



11.900\$

LEMMINGS



8.900\$

ART ALIVE



6.900\$

TALESPIN



9.900\$

BATMAN RET.



10.900\$

EURO. SOCCER



10.900\$

HOME ALONE



9.900\$

AQUABATICS



10.900\$

WONDER BOY



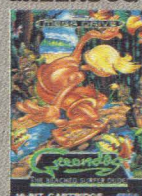
6.900\$

SONIC 2



10.900\$

GREENDOG



9.900\$

D. R. BASKET



9.900\$

BACK FUTURE 3 DESERT STRIKE



10.900\$

TAZMANIA



8.800\$

PIT-FIGHTER



12.900\$

ALISIA DRAGON



5.990\$

MENACER + 6 JOGOS



13.900\$

E AINDA

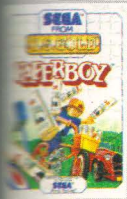
KLAX	5.990\$
AYRTON SENNA'S GP II	8.900\$
WORLD CUP ITALIA 90	5.990\$
DRAGON'S FURY	10.900\$
SIMPSONS	8.900\$
RAMBO III	8.900\$
OLYMPICS	10.900\$
PAPERBOY	10.900\$
PACMANIA	8.900\$
TERMINATOR	12.900\$
BATMAN	9.900\$
GHOULS'N'GHOSTS	9.900\$
TURBO OUT RUN	8.900\$
ROBOCOD JAMES POND II	10.900\$

# CUPÃO DE ENCOMENDA

ENVIA PARA:  
BESTIAL - V. P. C.  
APARTADO 369  
4470 MAIA



**PAPERBOY**



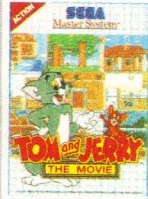
7.900\$

**PACMAN**



7.900\$

**TOM & JERRY**

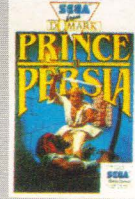


7.900\$

**STRIDER PRINCE OF PERSIA**



5.300\$



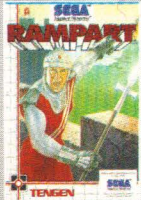
8.900\$

**OPERATION WOLF**



5.600\$

**RAMPART**



5.500\$

**G. LOC**



2.990\$

**ALIEN 3 MASTER DARKNESS**



8.900\$



7.900\$

**SONIC 2**

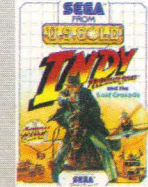


8.900\$

**OUT RUN EUROPA INDIANA JONES**



8.900\$



7.900\$

**AIR RESCUE**



2.990\$

**GOLDEN AXE**



2.990\$

# E AINDA

<b>LEMMINGS</b>	<b>7.900\$</b>
<b>ASTERIX</b>	<b>7.900\$</b>
<b>SPEEDBALL</b>	<b>6.900\$</b>
<b>SHADOW OF THE BEAST</b>	<b>10.400\$</b>
<b>MARBLE MADNESS</b>	<b>7.900\$</b>
<b>KLAX</b>	<b>6.900\$</b>
<b>ALEX KID: SHINOBI WORLD</b>	<b>7.900\$</b>
<b>SIMPSONS</b>	<b>9.900\$</b>
<b>NINJA GAIDEN</b>	<b>6.900\$</b>
<b>AYRTON SENNA'S GP II</b>	<b>9.700\$</b>
<b>SPIDER MAN</b>	<b>6.900\$</b>
<b>SUPER KICK OFF</b>	<b>8.900\$</b>
<b>PUTT PUTTER</b>	<b>2.990\$</b>
<b>DONALD DUCK</b>	<b>8.700\$</b>

# GAME GEAR

# E AINDA

<b>LEMMINGS</b>	<b>6.900\$</b>
<b>BATMAN RETURNS</b>	<b>5.900\$</b>
<b>PAPERBOY</b>	<b>5.900\$</b>
<b>NINJA GAIDEN</b>	<b>5.900\$</b>
<b>MARBLE MADNESS</b>	<b>8.900\$</b>
<b>AYRTON SENNA'S GP II</b>	<b>6.800\$</b>
<b>WONDER BOY THE DRAGON</b>	<b>5.900\$</b>
<b>SUPER KICK OFF</b>	<b>6.900\$</b>
<b>OLYMOICS</b>	<b>6.900\$</b>
<b>CHESS MASTER</b>	<b>5.900\$</b>
<b>DONALD DUCK</b>	<b>5.900\$</b>
<b>DEVILISH</b>	<b>5.900\$</b>

**SHINOBI 2**



5.900\$

**ALIEN 3**



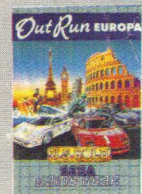
8.900\$

**INDIANA JONES**



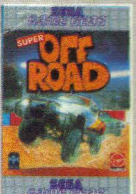
5.300\$

**OUT RUN**



4.900\$

**OFF ROAD**



4.900\$

**FANTASY ZONE**



3.990\$

**AX BATTLER**



3.990\$

**PRINCE PERSIA**



7.900\$

**STREETS RAGE**



5.900\$

**SONIC 2**



8.900\$

**KLAX**



6.900\$

**TAZMANIA**



5.900\$

**SIMPSONS**



8.900\$

**CHUCK ROCK**



8.900\$

**WIMBLEDON**

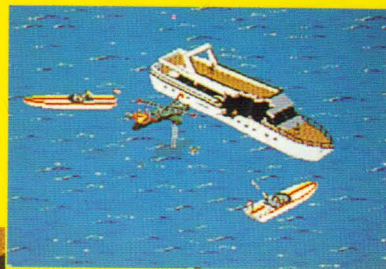


5.900\$





Aos comandos do teu Apache, vais concretizar as acções que o Presidente dos USA e os Aliados decidiram para acabar com a prepotência do tirânico Sadam. A paisagem do Golfo é o teu cenário, visto numa perspectiva a 3/4, o palco para 27 arriscadas missões. Com os teus reflexos ao máximo, terás que destruir aeródromos, centrais nucleares, instalações radar e mísseis SCUD. Desert Strike é uma fabulosa simulação de acção de guerra 3-D, baseada com rigor documental na Guerra do Golfo.



**94%** de classificação na Game Master.

"O Desert Strike para Mega Drive é um clássico e, da mesma maneira, também a versão para Super Nintendo o é - impressionável", C&VG

"Classifica-se como um dos melhores jogos para o Sistema Super Nintendo", Game Master.



1997. Uma raça subterrânea conseguiu roubar, um pouco por todo o mundo, o mais recente e sofisticado equipamento militar. Prepara-se agora para conquistar o globo e assim subjugar os humanos. A bordo do teu Super SWIV, um avião de tecnologia militar de ponta, resgatado a tempo das mãos do inimigo, terás que dismantelar o equipamento roubado, bem como o perverso designio que orienta o muito poderoso inimigo. Desde o deserto até à selva densa, passando pelo mundo submarino, de avião ou de jeep, tens à tua frente um adversário difícil, e muitas armas com que combatê-lo. Super SWIV é um jogo de acção adrenalizante à qual não conseguirás ficar indiferente!

**91%** de classificação na Game Master.

"Definitivamente deve figurar na tua colecção" Game Master  
 "Vertiginosos gráficos, som e jogabilidade" GB Action



**93%** de classificação na Total: "Verdadeiramente um jogofantástico.", "Absolutamente suberbo" Total

**91%** de classificação na Super Action: "Animação incrível.", "Não conseguirás desistir!" Super Action

**SUPER NINTENDO**  
 ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo, Super Nintendo e Game Boy são marcas registadas de Nintendo of America

IMPORTADOR/DISTRIBUIDOR. DUNASOFT  
 APARTADO 2169 . 4203 PORTO CODEX