

O MELHOR DE  
**GAMEPRO**

MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

# SUPERGAME

## VIRTUA FIGHTER

*Pancadaria realista  
chega ao arcade*



### MEGA DRIVE

- STREETS OF RAGE III
- SONIC 3
- FIFA SOCCER

**PIT FIGHTER NO MASTER**



**GamePlus**  
**3DO,**  
**Windows**  
**4.0**



## ETERNAL CHAMPIONS

Um guia de  
táticas para  
você detonar

**RPGS GENIAIS**  
**Phantasy Star IV**  
**Lunar 2 (CD)**



FEVEREIRO 94 Nº 31 CR\$1300,00

9 770104 203003

**NOVO**

**Joypad**

AUTO FIRE 1

AUTO FIRE 2

twin turbo system

**Lançamento:**

- compatível com Atari\* e Master System\*
- botões de tiro com resposta rápida
- direcional preciso
- formato ergonômico e design avançado



A Look Like oferece a mais completa linha de controladores do mercado. Todos os joysticks **Super Joypad** possuem turbo independente com várias velocidades e formato ergonômico, permitindo mais conforto no manuseio.

**Modelos disponíveis**

- J 1** - para Phantom System\* HI-TOP GAME e VG 9000\*
- J 2** - para Dynavision\* 2 ou 3 e Handyvision\*

- J 3** - para Mega Drive\* e Genesis\* 16 bits
- J 4** - para Master System\*
- J 5** - para Geniecom\*
- J 6** - para Super Nintendo\* e Super Famicom\* 16 bits
- J 7** - para Top System\*

RELACÃO DE LOJAS QUE COMERCIALIZAM NOSSOS PRODUTOS (VAREJO)

MESBLA - CARREFOUR - ELDORADO - MAKRO - FOTOPTICA  
 - SENDAS - COMERCIAL EDUARDO / GALERIA PAGE  
 ODISOM - Rua dos Timbiras, 154 - F.: 223-3458

ELETRONICA CATODI - Rua Santa Efigênia, 398 - F.: 221-4198  
 JOTAÔ - Av. Ipiranga, 1179 - F.: 228-6845 e 228-9536  
 DIGISOM - Av. Conselheiro Carrão, 3236 - F.: 293-0689  
 MIDOPA - Rua Santa Efigênia, 244 - F.: 221-3299  
 CEAMAR - Rua Santa Efigênia, 568 - F.: 223-7577  
**VENDAS NO ATACADO LOOK LIKE F.: 293-4922**



tel/fax: (011) 293.4922

**O RESTO É BRINQUEDO DE CRIANÇA**

# SUPERGAME

## Carta do Chefe

**E** escrevo antes de partir daqui dos States, que visitei para dar uma olhada nas novidades (confira na próxima **SG**). A corja que trabalha sob minhas ordens não deve ter abusado na minha ausência. Quero só ver. Mas a ralé deve ter cumprido meus comandos. Assim, mostramos um arcade genial, matéria de capa, **Virtua Fighters**. O banho é completo, com **Sonic 3**, **Eternal Champions** e **Streets of Rage 3**. Mas não é só. No ano da Copa (cuja organização fui conferir), o futebol está com tudo. Damos um show de bola com **Fifa Soccer**. Ainda publicamos 2 RPGs de deixar qualquer um de queixo no chão: **Phantasy Star IV** (Mega) e a sequência de **Lunar** (CD). Em 8 bits, a batalha continua com **Star Wars** e **Pit Fighter**. Ainda para CD há **Stellar Fire**, tiro e som de primeira. **Gameplus** vem com 3DO, o novo Windows, o CDI da Phiplips e **Sim City 2000**, para PC, grandes novas. E a colaboração de **Gamepro** vai bem, obrigado, com frutos cada vez melhores, para felicidade do Chefe e seus leitores.



## SUMÁRIO

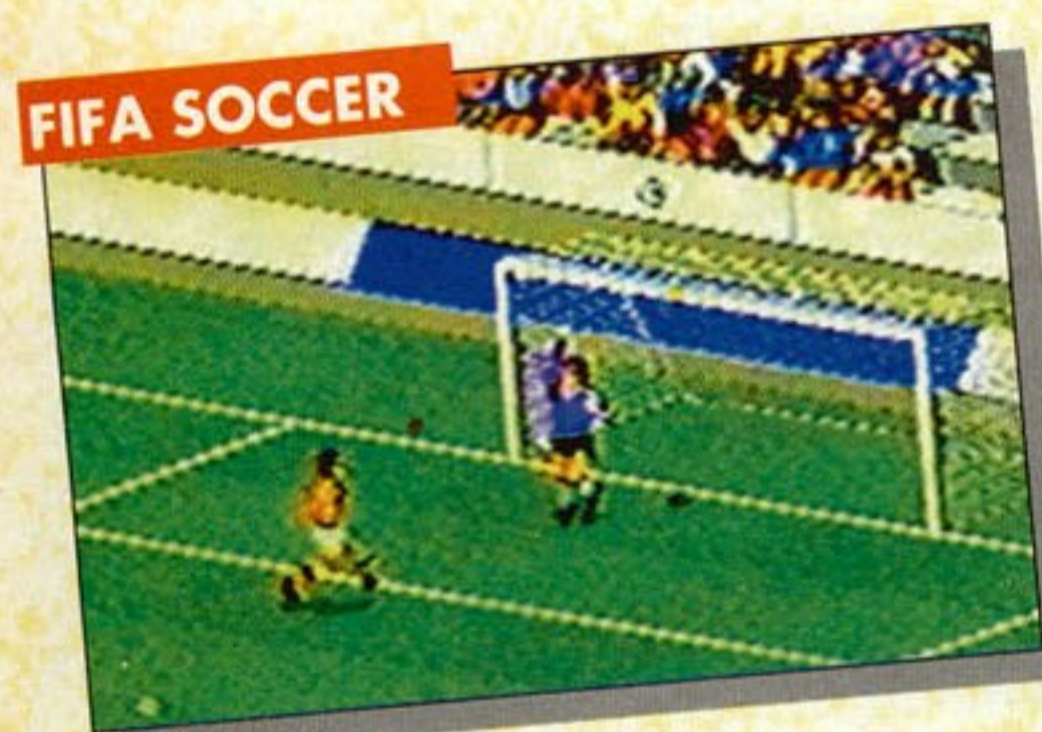
MEGA	
SONIC 3	08
PHANTASY STAR IV	12
STREETS OF RAGE 3	16
ETERNAL CHAMPIONS	18
TOEJAM & EARL 2	22
FIFA SOCCER	28

MASTER	
STAR WARS	37
PIT FIGHTER	38

CD	
LUNAR - ETERNAL BLUE	30
STELLAR FIRE	32

ARCADE	
VIRTUA FIGHTER	40

CARTAS	4
ROLA LÁ FORA	6
SUPERDICAS	34
GAMEPLUS	44
CLUBE DO CHEFE	48



Valentin Keppk realiza um mergulho virtual nessa ilustração de Virtua Fighter



# CARTAS

## SEWER SHARK

Toda vez que jogo o possante **Sewer Shark** do Sega CD me vem uma dúvida. Sigo as instruções do catfish e depois de duas seqüências animadas do gordão eu explodo. Pelo que eu entendi no manual, devo conseguir 1000000 pontos matando os seres do esgoto, estou certo? Se estou, acho que isso é impossível. Devo desviar a rota à procura de mais seres do esgoto? O que é dogmeat? O nome do meu personagem? No manual em uma foto está escrito ratbreath. Conto com vocês. Falô?

Lucas F. Haeser  
Atibaia - SP



**RdR:** Na parte que você explode é porque não conseguiu os pontos suficientes para passar de fase. Não desvie de sua rota e siga as coordenadas de catfish. Dogmeat é o primeiro nome que você recebe (alguma coisa como comida de cachorro). Conforme seus avanços de fase você vai sendo promovido e recebe novos nomes. Repare na parte de baixo do seu visor.

## TECNICO EM VG

Alô Chefe, aqui vão algumas perguntas técnicas que só você pode responder:

1- Se o Mega e o Neo Geo tem o mesmo processador central (Motorola 6800) e a mesma capacidade gráfica (320 por 224 pixels) e a Psygnosis já conseguiu a mesma paleta de cores (4096 simultâneas conforme SG nº 28), não seria a Sega capaz

de expandir também o Clock e a capacidade de Mega que cada cartucho pode ter?

2- A Psygnosis vai ceder esta tecnologia às outras softhouses ou somente os seus jogos terão a nova paleta?

Júnio Corrêa  
Itú - SP

**RdC:** OK Júnio, pode considerar dado o recado. As suas perguntas são bastante complicadas mas mesmo assim vou tentar respondê-las da melhor maneira possível, ou seja, de forma bem resumida.

1- Para conseguir aumentar o Clock do Mega você teria que trocar a CPU, o que não sairia muito barato, nem pra você nem para a Sega. O aumento da capacidade de Mega no cartucho pode ocasionar sobrecarga de funções no console. No caso do Neo Geo, ele tem capacidade para gerenciar até 330 Mega. Você pode encontrar mais informações sobre esse assunto na coluna do Akira deste número de SG.

2- Pouca coisa se sabe até o momento sobre esta nova tecnologia da Psygnosis. Já tomei minhas providências e coloquei um correspondente especialmente para checar este assunto. Mais ao que tudo indica, a empresa deve abrir o jogo rapidinho para as outras softhouses.

## JURURÚ



Não sabemos como vocês puderam dar tantos elogios ao **Mortal Kombat** do Master. O jogo é um lixo com "L" maiúsculo. Aplicar os golpes é uma tarefa quase impossível. A jogabilidade, os gráficos e as músicas são terríveis. Pisaram na bola!

Inconformados  
Rio Claro - SP

**RdR:** Se todos os gostos fossem iguais a vida não teria a menor graça. Portanto respeitamos suas opiniões a respeito de MK. Entretanto, esperamos que nossos leitores não tomem a nossa opinião sobre um jogo como uma verdade absoluta, mas como um parecer estudado e abalizado em nossa experiência no assunto.

## CHEESE DICAS

O Clube do Queijo acabou de detonar mais um jogo. É **Prince of Persia** do Master System. Aí galera da SG, segura todas as Passwords de mão beijada. Publiquem please!

- 2 Fase - IMPKHK
- 3 Fase - KNOMIP
- 4 Fase - JLKKG
- 5 Fase - LMJLHI
- 6 Fase - JJEIES
- 7 Fase - NLQLHQ
- 8 Fase - PMQMIV
- 9 Fase - OKKKGI

- 10 Fase - OJHJFC
- 11 Fase - PIOJFJ
- 12 Fase - RJNLGO

Password especial para começar com 65 min. na 11 fase = RNMNHU.

Clube do Queijo  
Fortaleza - SP

**RdR:** *Tai, pra variar, decidimos publicar as preciosas receitas, ops, passwords de Prince of Persia para Master. Valeu Clube do Queijo.*

## NA BOCA DO LEITOR

**"Congratulations ao Chefe e a redação. A SG continua cada vez mais The Best"**

Paulo Aparecido Augusto  
Campo Limpo - SP

**"A SG surpreendentemente evoluiu a um patamar comparável às melhores publicações de games do mundo. Sai de baixo!"**

Paulo D'andrea  
São Paulo - SP

**"A SG é indiscutivelmente a melhor revista. Depois dela nunca mais me interessei por nenhum outro sistema a não ser o Sega"**

Fernando Frediane  
Catanduva - SP

Revista Supergame -  
Caixa Postal 9442 São Paulo,  
SP - CEP 01050-970



## A FICHA TÉCNICA DA GAMEPRO...

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

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

## ...E A NOSSA

# O QUE PODE DAR ERRADO QUANDO OS SIMPSONS RESOLVEM DAR A VOLTA AO MUNDO?

TUDO. PRA COMEÇAR, ESSA VIAGEM FOI UM PRÊMIO QUE O BART GANHOU NUM CONCURSO DE DESENHO - LOGO ELE QUE NÃO CONSEGUE NEM FAZER PINTURA COM OS DEDOS... ESTRANHO, NÃO? É QUE TUDO NÃO PASSA DE UMA ARMAÇÃO DIABÓLICA DO SR. BURNS PRA ACABAR COM HOMER (E OS PREJUÍZOS QUE ELE CAUSA NA USINA NUCLEAR). VIAJE COM OS SIMPSONS DAS AREIAS DO EGITO ATÉ O FRIO DO PÓLO NORTE, ENFRENTANDO OS GOLPES BAIXOS E OS TRUQUES SUJOS DOS TERRÍVEIS, SANGUINÁRIOS E DEFORMADOS PARENTES DO SR. BURNS. MAS FIQUE ESPERTO, PORQUE SE ALGO PUDER DAR ERRADO NESTA VIAGEM, COM CERTEZA VAI DAR. BART VS THE WORLD PARA MASTER SYSTEM E GAME GEAR.



**Acclaim**  
entertainment, inc.



**SEGA**

**TECTOY**

# Ação variada vai aterrissar em seu 8 bits

### SONIC DRIFT

**T**ítulo provisório que reúne a turma de Sonic para uma corrida. Cada 1 dos 4 corredores possui uma habilidade. Sonic tem turbo, Tails salta e Robotnik deixa minas na pista. O melhor é "linicar" para o rachão.



*Os 4 corredores são bem personalizados*



*Confira a variedade da tela de jogo*

### ALADDIN

**B**oa surpresa para quem tem um 8 bits. O clima das mil e uma noites vai chegar com tudo, como aconteceu no Mega. Muita ação, armadilhas e os lances de Romeu e Julieta garantem a diversão.



*Aladdin salta, corre: seus movimentos impressionam*

*Gráficos absolutamente geniais*



**Master e Game Gear. Um arraso!**



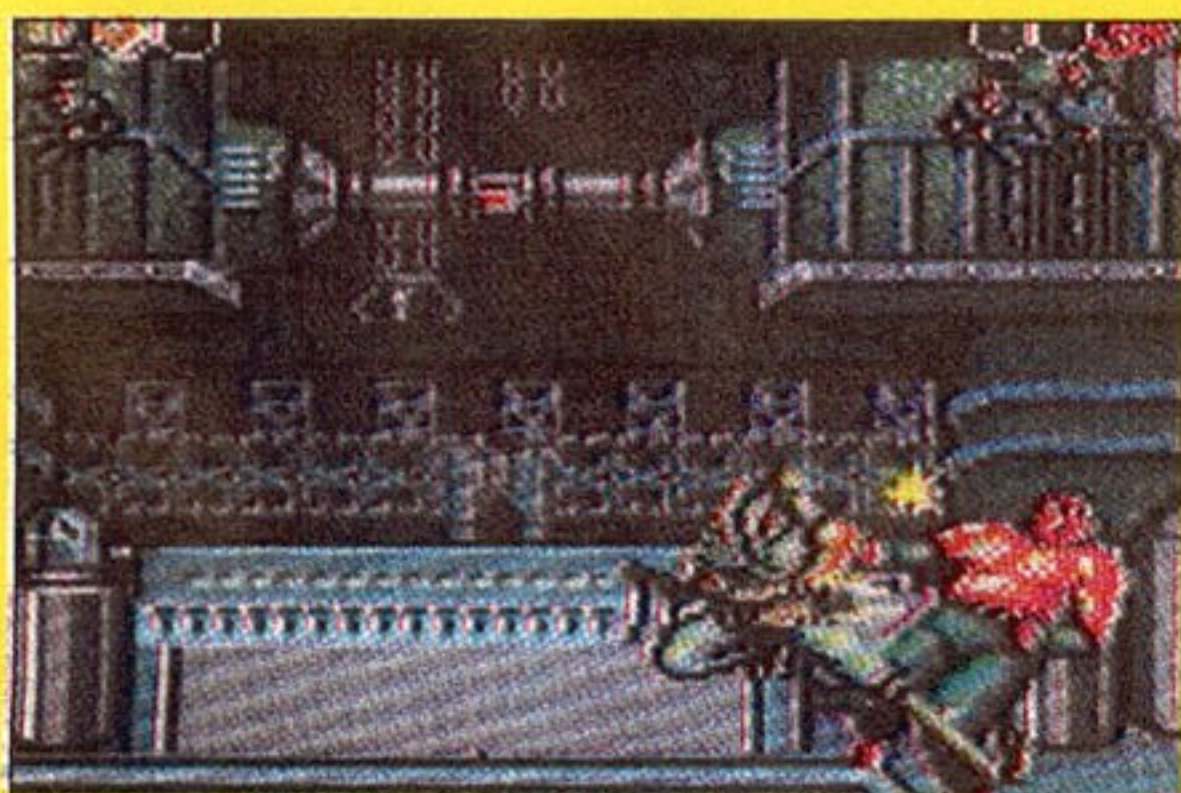
*Os donos de 8 bits podem festejar as boas novidades*

### BUSTER FIGHT

**P**rimero jogo de luta para Master System e Game Gear de pois de Mortal Kombat. São 4 personagens bem caracterizados com golpes especiais e tudo que um fã da pancadaria tem direito.



*Não abuse dos golpes especiais*



*Agora você pode desafiar qualquer um*

### Mc DONALD'S

**R**onald, o alegre palhaço da cadeia de fast-food tem como missão salvar sua turma. O jogo lembra um Big Mac: tem muito recheio: fases bônus e muita ação.

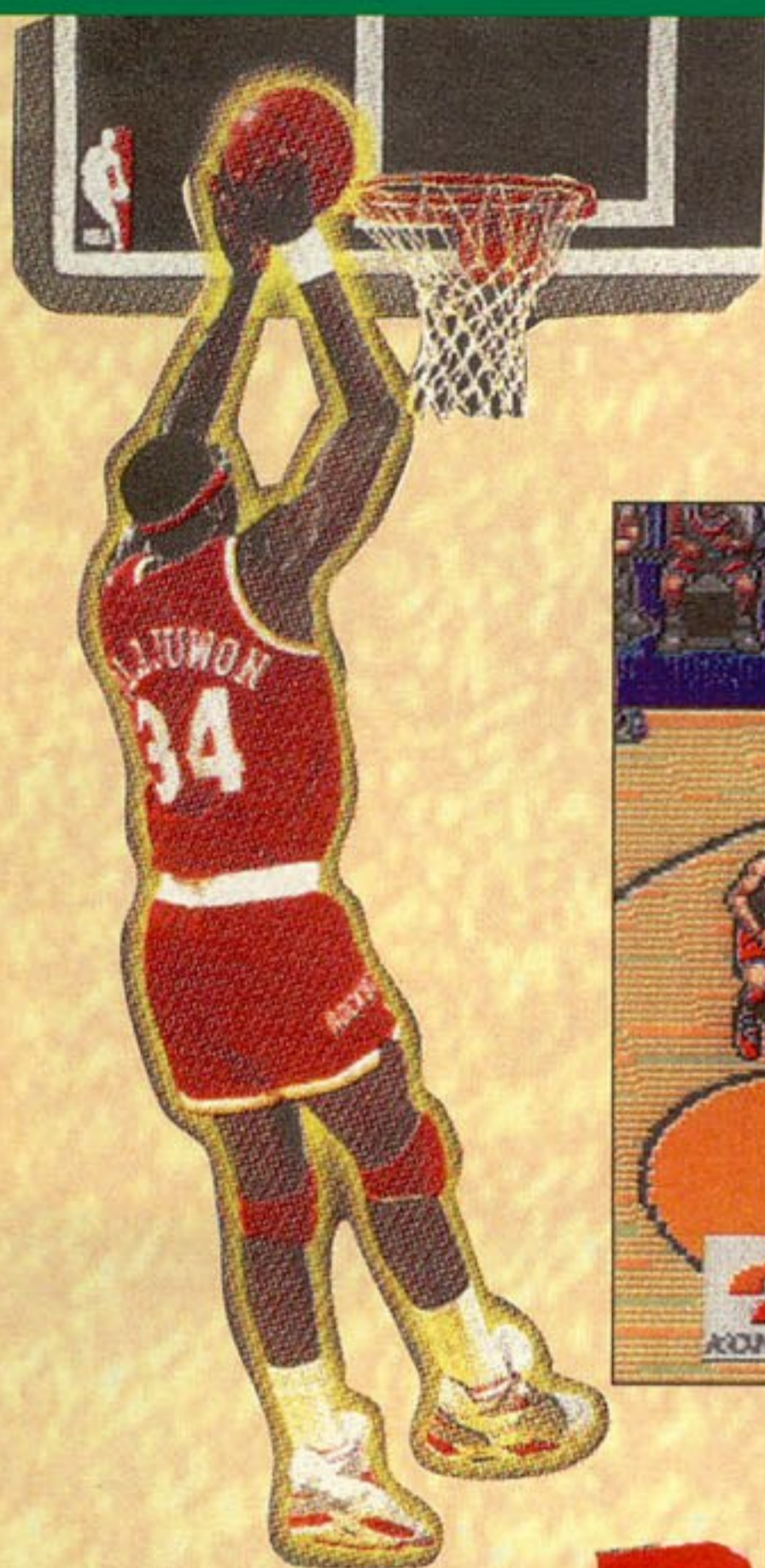


*A inconfundível logomarca não poderia faltar*



*É preciso muita técnica apesar da leveza do cart*

**ESTÃO CADA VEZ MAIS EM ALTA E UM CONSOLE PRECIOSO**



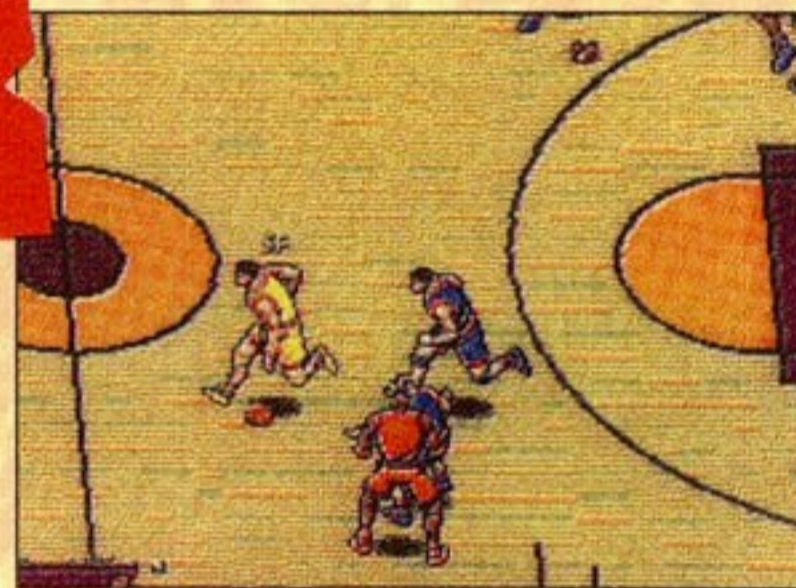
## Hyper Dunk - uma enterrada!!



*A tela de jogo reproduz as transmissões da TV. Quando você marca pontos aparece o placar, e o logo da Konami*



*Até 8 jogadores podem compartilhar uma*



*Muito barulho da torcida e do tênis rangendo na quadra fazem a trilha sonora*



*O play-off mode, como na NBA. E há os dois a dois etc.*



*Você pode formar seu próprio time. Será um dream?*



*As enterradas são em grande estilo*

## Joe Montana no CD

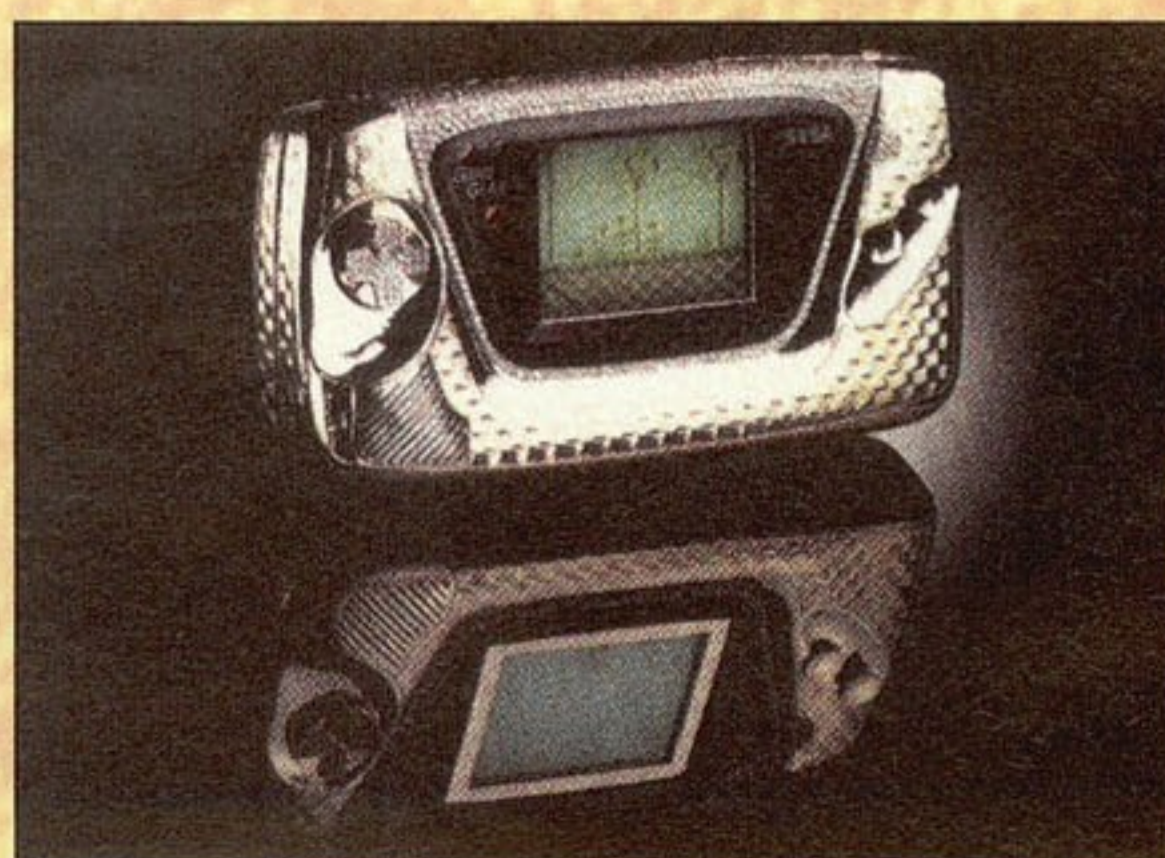


*Ainda não foi dessa vez, Joe*

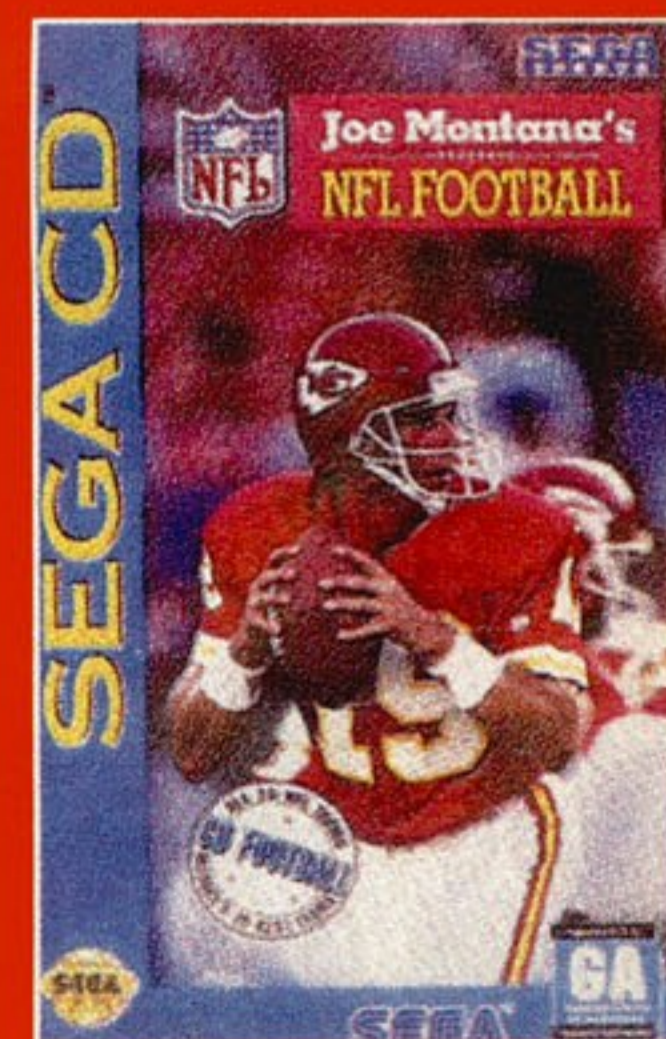
O grande astro da liga de futebol americano, a NFL, não deve ter gostado muito dessa versão do jogo que carrega seu nome para CD. Os gráficos não são lá grande coisa (é difícil ver a bola e distinguir certos movimentos) e o som também fica devendo, o que é de se estranhar quando se fala de CD. Mas, como se trata de um jogo licenciado pela NFL, você tem os 28 times da liga com seus logos. Há também várias opções de jogo, como uma temporada com 16 times ou um amistoso.

## Um Game Gear que vale quanto pesa

Quase US\$ 100 mil é o que vale um Game Gear feito na Inglaterra. - Pô mas ele é feito de ouro? - vai perguntar o leitor. E é mesmo. São 800 gramas do precioso metal, 18 quilates, e de quebra algumas pedrinhas, diamantes, que totalizam 46 quilates. Essa é mesmo para inglês ver.



*Esse é para quem se acha parente de Midas*





**Por Jogador Desconhecido**

Nos últimos meses, Sonic roubou a cena no sistema Sega. Agora é a vez de **Sonic 3** para Mega Drive, o mais recente lançamento da saga, outro capítulo da luta entre o porco-espinho e seu arqui-inimigo, dr. Robotnik.

**LUTA SEM FIM**

Robotnik não dá um tempo. Em **Sonic 2** a missão era destruir a máquina mortífera desenvolvida por ele, a Death Egg Machine. Neste cart de 16 Mega, o sinistro doutor ataca com um novo plano para reconstruir a Death Egg



*Existem túneis de velocidade o tempo todo. Aqui um em Angel Island*



*O porco-espinho ganhou truques novos como esse*

Machine e acabar com Sonic de uma vez. O porco-espinho conta de novo com o veloz parceiro, Tails, a raposa. Eles estão numa ilha paradisíaca, lutando contra a última coleção

de armas mecânicas de Robotnik. São 6 novas fases na ilha: Angel Island, Hydro City, Marble Garden, Carnival Night, Ice Cap Zone e a Launch Base. Cada um desses estágios se subdivide em 2 atos com várias opções de caminhos e áreas secretas, comuns à série **Sonic**. Há também uma nova encarnação de Robotnik no final de cada ato. Os gráficos sofreram uma guinada radical. Sonic ganhou um visual tridimensional e os outros personagens foram presenteados com animações inéditas.

**COISA FINA**

A jogabilidade neste cart é rara. Ele corre, pula, ricocheteia entre inimigos e ativa seu poderoso Spin Dash para derrubar os obstáculos do caminho. Quando você joga só, pode usar o controle 2 e conseguir uma ajuda de Tails, que pode voar sobre Sonic e puxá-lo para cima em áreas mais difíceis.



*Tails mostra como é poderoso ao passar nesse caminho através da água*



*Quando Sonic ganha velocidade, é capaz de surfar sobre a água*

**Sonic Voltou com Novo Visual**



*Se você cansou da cara de Sonic, tudo bem. Veja-o de vários ângulos*



*Em Hydro City, o jeito é descer ladeira abaixo*



*Na Carnival Night Zone use os balões e pule para as alturas*



*A nova bateria é capaz de gravar até 6 jogos*



*Sonic é pego por essa corrente submarina, se agarra com unhas e dentes à preciosa vida e é "lavado" com gráficos espetaculares*





## Novos Poderes



Tails dá uma mãozinha a Sonic em Hydro City



O Bubble Shield proporciona a Sonic uma nova força de ataque durante seus saltos, além de servir como uma câmara de oxigênio quando submerso. Ele pode ainda dar um chute girando (isso também vale sem o escudo), o que confere ao porco-espinho um alcance de ataque mais extenso



O Electric Shield é uma nova opção de ataque, capaz de funcionar como um poderoso imã. Ficou bem mais simples pegar argolas



Os apuros se multiplicam e a coisa pode ficar preta



No momento em que está com o Flame Shield, Sonic pode atacar como uma tocha humana



Rápido é muito devagar para esse porco-espinho



Em Marble Garden, Sonic voa alto com as molinhas"

# SONIC 3

Além dos power-ups em forma de monitores, há três novos itens. O campo de força original (Shield) foi descartado, mas Sonic conta com um Water Shield, Electric Shield ou Fire Shield. Cada escudo dá a Sonic movimentos novos. Por exemplo, com o Water Shield, Sonic não precisa permanecer sobre a água. Outra ótima: novos estágios especiais,



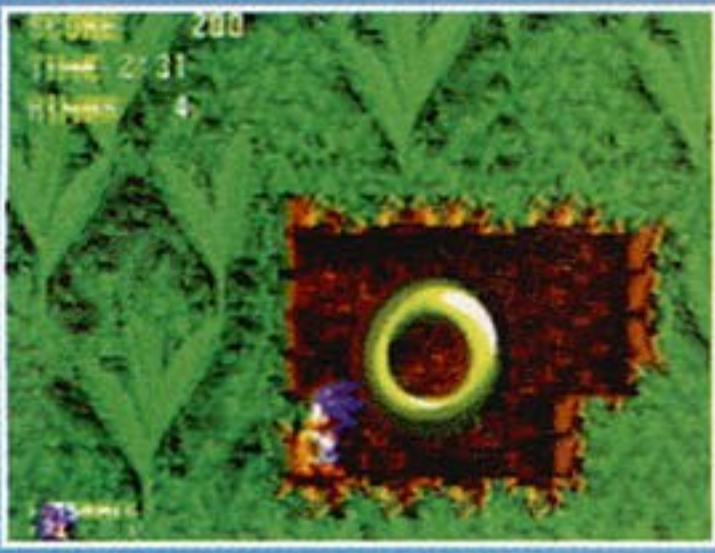
No final de cada ato você pode aprender todos os movimentos novos de Sonic e Tails

mas desta vez com novos Bonus Rounds. Durante o estágio especial, você

corre na superfície de um imenso globo, tentando apanhar as esferas azuis e driblar as vermelhas. Se colher todas as azuis, você ganha a Chaos Emerald (é preciso pegar todas as Chaos Emeralds para ver o fim do jogo). Para adentrar os Bonus Rounds, só mesmo procurando muito entre as salas secretas com anéis gigantes em seu interior. Aqui, Sonic ricocheteia

numa enorme máquina de chiclete atrás de todos os tipos de power-ups. Um novo personagem entrou no time. Seu nome é Knuckles, uma equina, que faz o papel de palhaço (Joker). No Modo 2 jogadores há variações engraçadas, com gráficos que ocupam quase toda a tela. Na competição entre 2 jogadores você pode disputar como Sonic, Tails ou Knuckles em 3 módulos de corrida: Grand Prix, Match Race ou Time Attack. No primeiro, você corre através de 5 zonas (Azure Lake, Balloon Park, Chrome Gadget, Desert Palace e Endless Mine). No Match, o racha é na zona de sua escolha. Em Time Attack enfrenta-se o computador. Com este Sonic, a Sega aposta em algo novo e diferente. Welcome to the next level!

## Estágios Especiais e Bonus Rounds



Você tem que encontrar estes anéis gigantes para entrar nos Bonus Rounds



Nos estágios especiais, Sonic corre na superfície deste globo e tenta não ser atingido pelos vermelhos!



Estas máquinas enormes fornecem todos os power-ups de Sonic



Se Sonic conseguir apanhar todas as esferas azuis dos estágios especiais, terá a Chaos Emerald

## Modo 2 Jogadores



Correndo o Time Attack com Knuckles



Vá para o Azure Lake ou o Ballon Park para disputar uma corrida corpo a corpo



Escolha entre cinco zonas - exclusividade do modo de dois jogadores



Há três modos de dois jogadores: Grand Prix, Match Race e Time Attack



Sonic consegue uma rotação de 360° quando desce estas torres da Carnival Night Zone



Na Carnival Night Zone, Sonic pode se transformar em bala de canhão



Ainda na Carnival Night há azulejos que propiciam a antigravidade

## Robotnik Vive!



É difícil dizer se Knuckles está ao lado de Sonic ou de Robotnik. Mas uma coisa é certa: ele proporciona muito humor a Sonic e Tails



O perverso quer roubar a cena em Hydro City



Robotnik quer ver Sonic na pior. Ele manda bala na cabeça do coitado

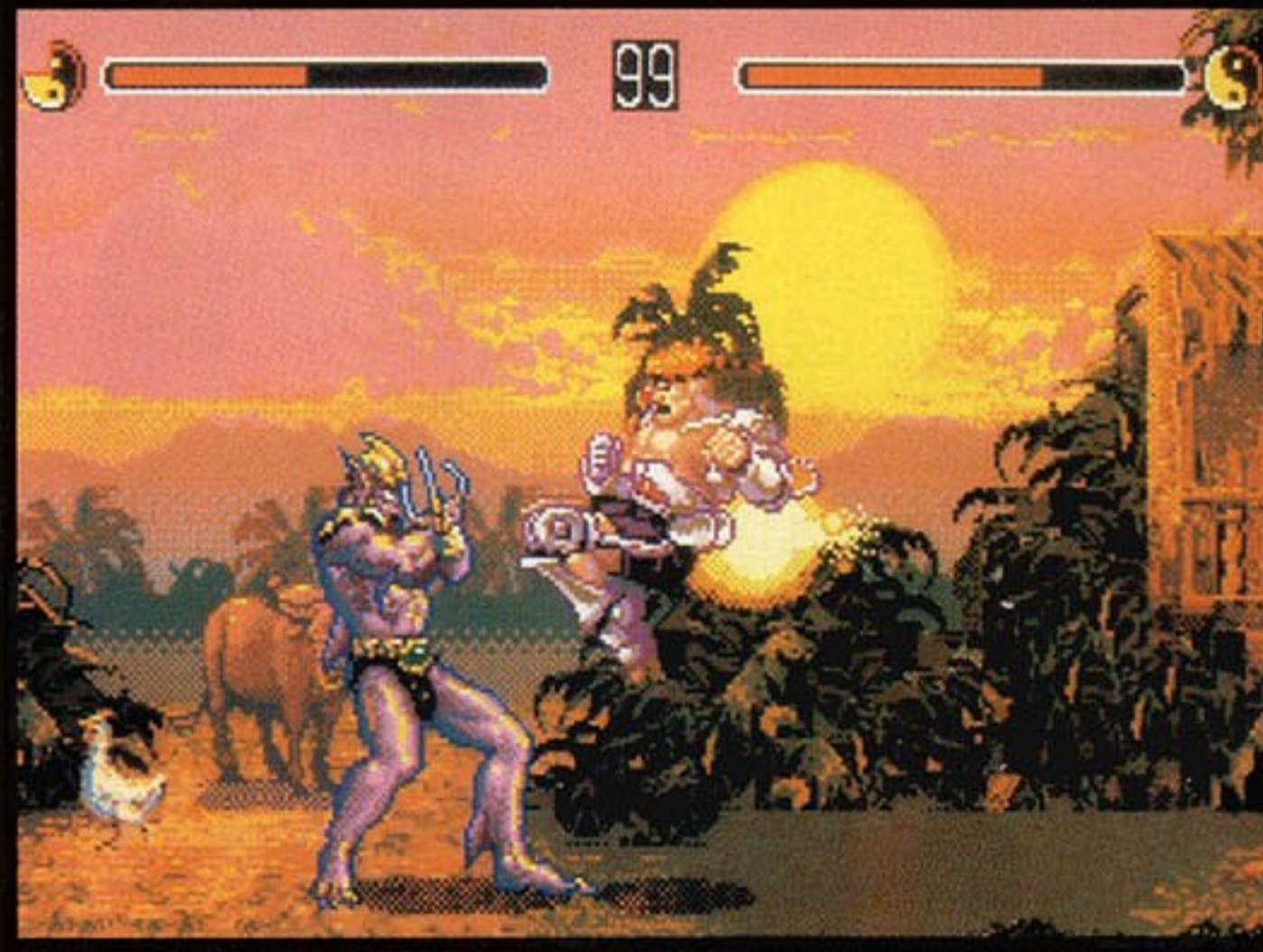


O doutor de cara nova em Angel Island



# ETERNAL CHAMPIONS

FOX



**Eternal Champions, 24 Mega sobrenaturais para Mega Drive.** Como podem lutadores mortos em épocas e lugares diferentes se enfrentar num duelo de vida ou morte? Como pode um cartucho de vídeo game ter lutadores tão grandes e tantas opções de jogo? A resposta a essas e outras perguntas está em Eternal Champions. Guerreiros do passado e do futuro, mortos covardemente, são chamados para participarem de um torneio. O vencedor ganhará sua vida de volta. Prepare-se com as esferas de treinamento ou caia de cara na pancadaria com direito a replays, disputas entre 2 jogadores iguais, velocidade variável e salas de batalha perigosíssimas. Não morra de curiosidade. Conheça Eternal Champions e veja como é a vida após a morte.

**TEM GENTE QUE MORRE E VAI PRO CÉU.  
OUTROS VÊM PRA CÁ.**



**BEM-VI  
NDO À  
PRÓXIM  
A FASE**



**SEGA**

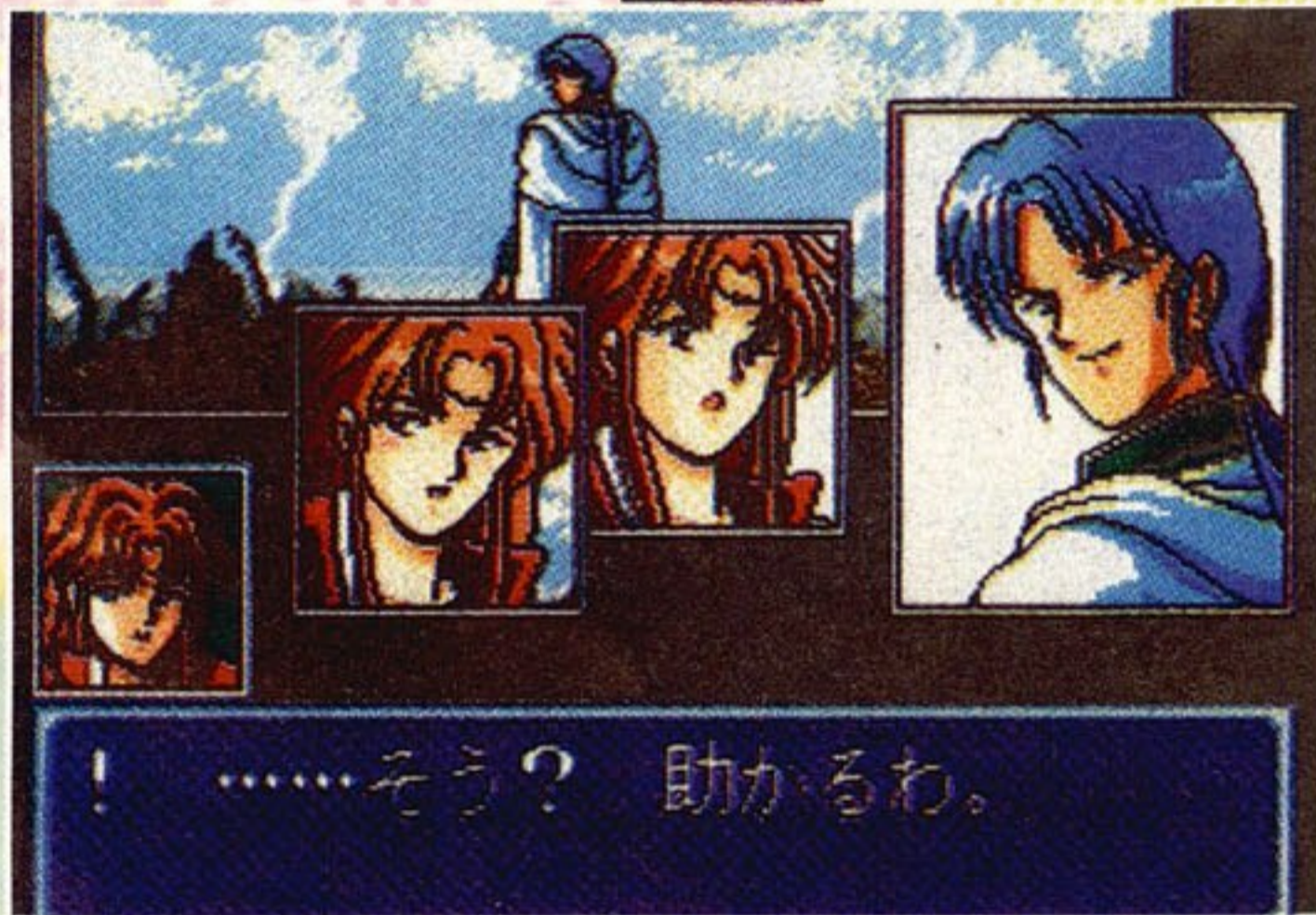
**TEC TOY**

**Saga muda de nome mas qualidade é ainda especial**

**O** representante do RPG do Mega, **Phantasy Star**, chega à quarta versão, destruindo todos os alicerces. Seria **Phantasy Star IV**? Sim, seria, mas a Sega mudou o nome para **Phantasy Star - The End of Millennium**.

Motivo? A empresa alega que **PS III** tinha uma história um pouco deslocada do mundo de **PS**. Então, esta versão, que segue rigorosamente a linha original, não seria o **IV**. Gráfico e som dignos de 24 Mega. O menu está bem organizado para uma jogada bem relaxante, sem tédio e monotonia.

**Item**: serve para usar, verificar ou jogar fora os itens. Podem-se carregar até 40 objetos. **Technic**: comando para as técnicas especiais que vão desde às de combate até às de cura. Gasta TP. **Special abilities**: em geral usado nos combates. Uso limitado. O limite aumenta conforme o level. **Equip**: usado para se equipar com as armas e armaduras. **Status**: mostra uma lista de dados do personagem que escolher. **Talk**: gera uma conversa



*Os eventos são mostrados no visual mode*



*Estes são os comandos, localizados à esquerda, no campo. A explicação está no texto, na ordem. Além disso, é possível dar uma geral nas suas condições*



*Os comandos gerais de batalha são 3, bem explicadinhos no texto. Se o seu HP chegar a zero, você fica impedido de lutar mas continua vivo*



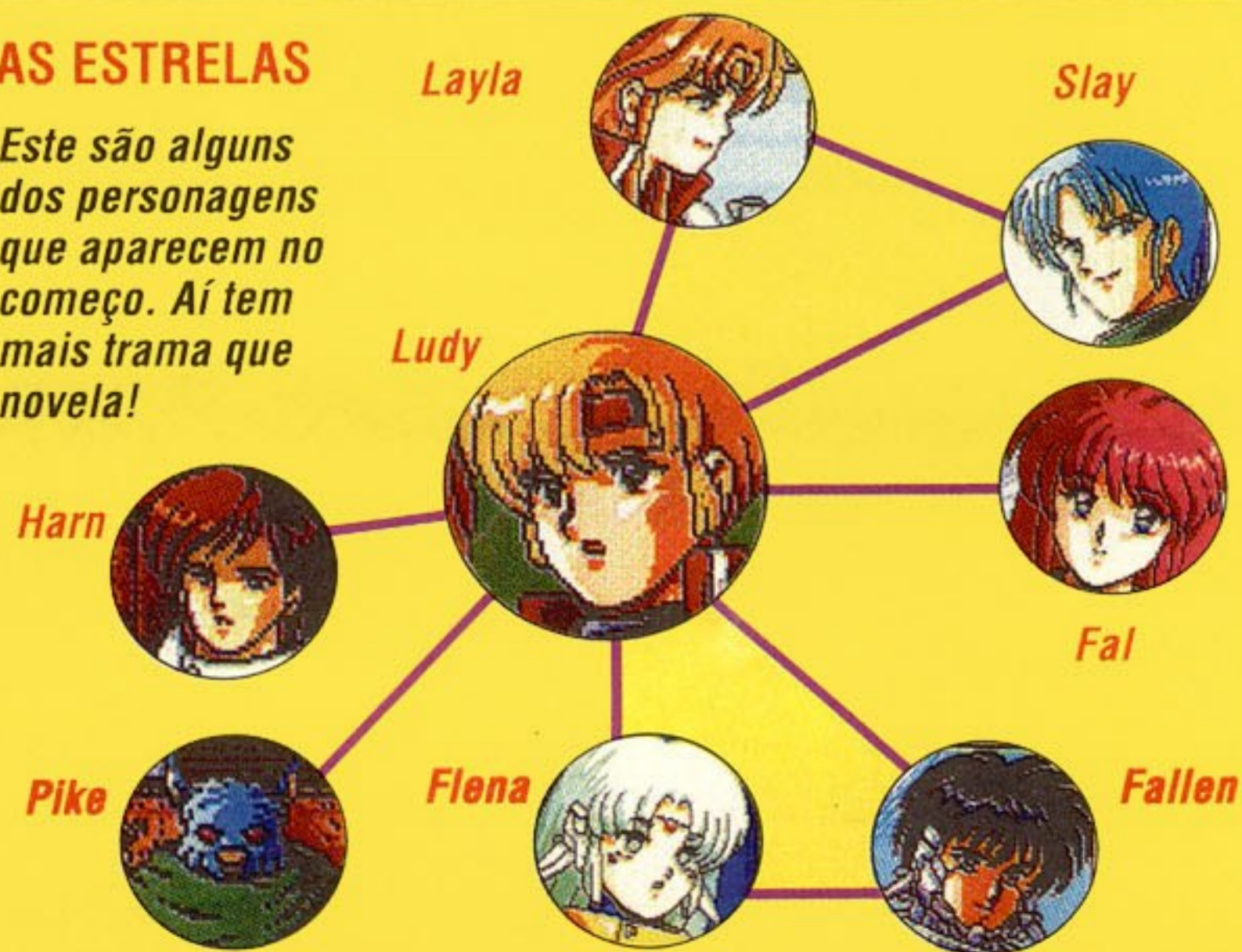
*Talk pode dar informações*



*24 Mega de demonstração*

**AS ESTRELAS**

*Este são alguns dos personagens que aparecem no começo. Aí tem mais trama que novela!*



# ANTHASY STAR






The end of the millennium



entre os integrantes do seu grupo. Tais falas vão de dicas até piadinhas. **Macro:** são 8 registros onde se podem gravar as instruções de cada personagem na batalha. As táticas das batalhas são bastante amplas. Algumas delas dependem de sorte como o Combination Battle, que é a combinação de mais de 2 técnicas ou habilidades especiais. Exemplo: a técnica do guerreiro A seguida da técnica de B gera um ataque especial, que é o Combination Battle.

Detalhe: entre o ataque de A e B não pode entrar um movimento de C, nem B vir antes de A. Claro, só valem determinadas combinações e existem aquelas que combinam mais de 2. Comandos gerais de batalha: **Command:** serve para dar instruções, uma a uma. **Macro:** usa os registros. **Run Away:** útil para fugir e não encarar a batalha. Pode falhar. Verdadeiramente imperdível para os fãs!

## COMANDOS DO COMMAND

	<i>Fight</i>	<i>Ataque com as armas de cada um. Quanto maior a força, maior o dano</i>
	<i>Technic</i>	<i>Usa as técnicas que vão da magia a ataques múltiplos</i>
	<i>Special Abilities</i>	<i>Permite maiores danos mas a utilização é limitada</i>
	<i>Item</i>	<i>Usa os itens. Algumas das armas e armaduras têm efeitos especiais</i>
	<i>Defence</i>	<i>Para acionar a defesa e se proteger melhor. Para as horas de perigo</i>

# PHANTASY STAR

## ALGUMAS CIDADES

Uma prévia do que você terá que enfrentar para se dar bem no universo fantástico de **Phantasy Star**.

### PIATA

Piata é o ponto inicial do cart. Aos fundos, a Motavia Academy, onde deve se realizar um trabalho de extermínio de monstros.

*Aqui Harn entra em seu grupo para ajudar na missão*



*Nesta cidade são 25 mesetas para dormir no hotel (inn)*



### ZEMA



Todos os habitantes de Zema foram transformados em pedra pelo mago Geo. Enquanto não quebrar o encanto não é possível comprar nada. A caverna esconde algum mistério.

### TONOE

Em Tonoe se esconde a cura para aqueles foram transformados em pedra, a alsulin. Nesse ponto, Slay se despede do grupo, mas Pike, um guerreiro motaviano, dá uma força.

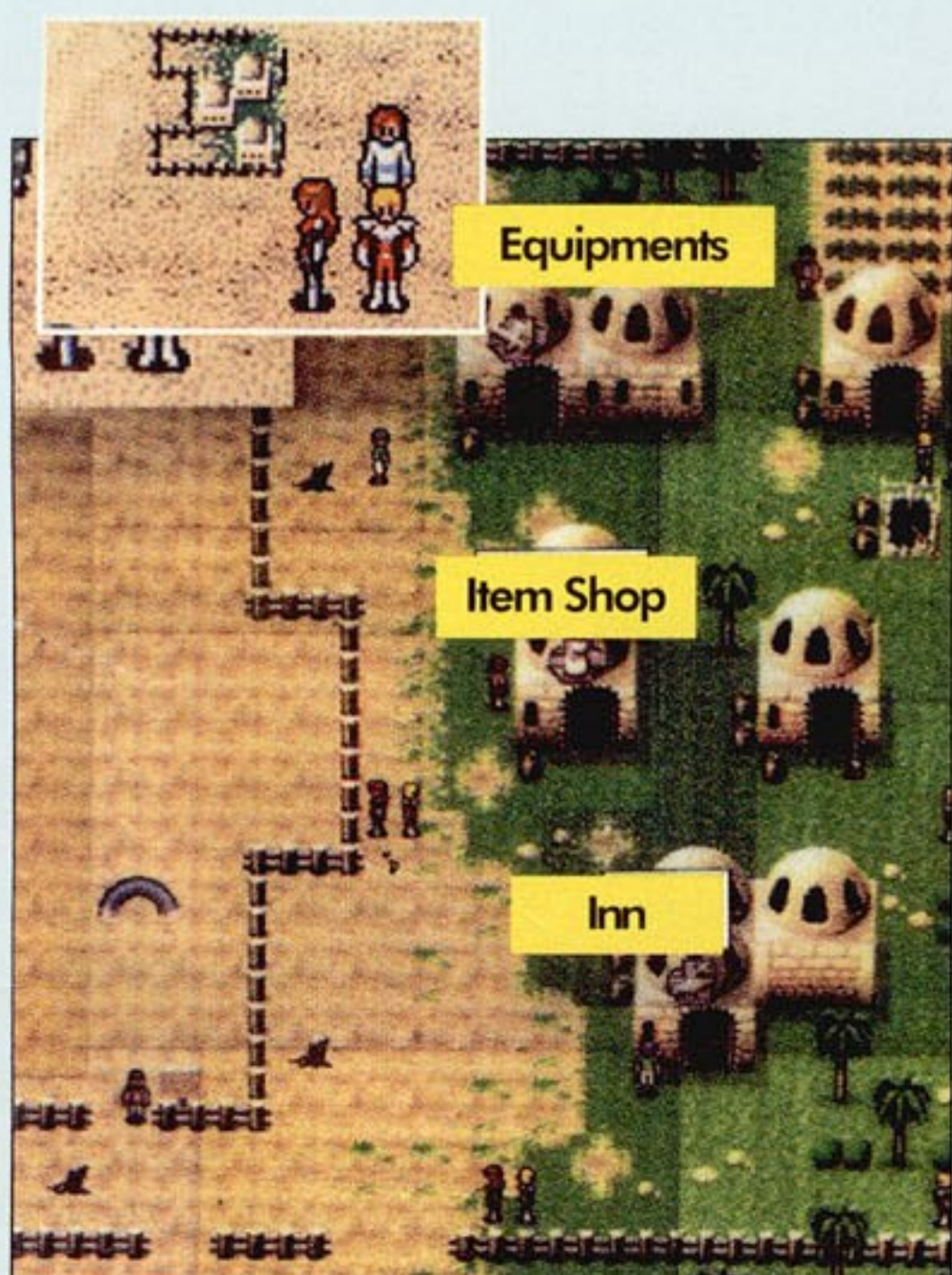


*Pike entra no lugar de Slay. Nesta cidade aparecem armamentos feitos de titânio. Destruidores! Inclusive os preços, dignos de uma inflação brasileira*



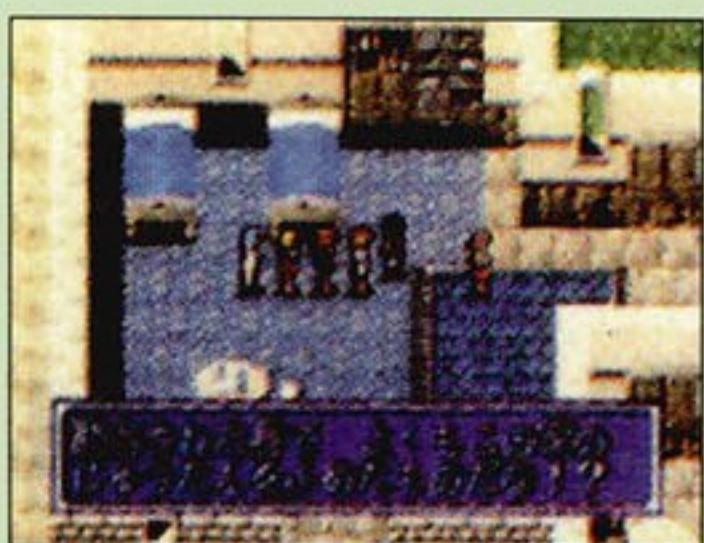
### MILE

Metade da cidade de Mile foi tomada pelo deserto, o que tem sido uma grande dor de cabeça para os moradores. Fica a nordeste de Piata. Aqui já começam a aparecer armas.



## CRUPP

Cidade natal de Harn, Crupp tem lojas que são de seus pais.



## CRIATURAS MONSTRUOSAS

Estes são alguns dos monstros que enfrentará no início do jogo. Aumente de nível pois no começo, você é bastante vulnerável. O negócio é ir dormindo nos hotéis e recuperar a energia quando necessário. Grave de tempos em tempos.

### Monster Fly



Começou a aparecer em Motavia há meses. Cuidado com o espinho que contém veneno.

### Flatter Plant



Uma planta que voa, já viu algo parecido? Acerte a magia do fogo e a faça ver estrelas.

### Blob



Algo parecido com uma lesma. Os golpes de armas não surtem muito efeito. Magia nele!

### Mini Worm



Este minhocão não é forte mas tem uma agilidade do cão. Destrua com a magia.

### Carion crawler



Lembra uma larva de borboleta. Solta uma gosma que deixa você lento.

### Sand Nute



Uma lagartixa desertiana. Como é um réptil basta usar uma magia do gelo.

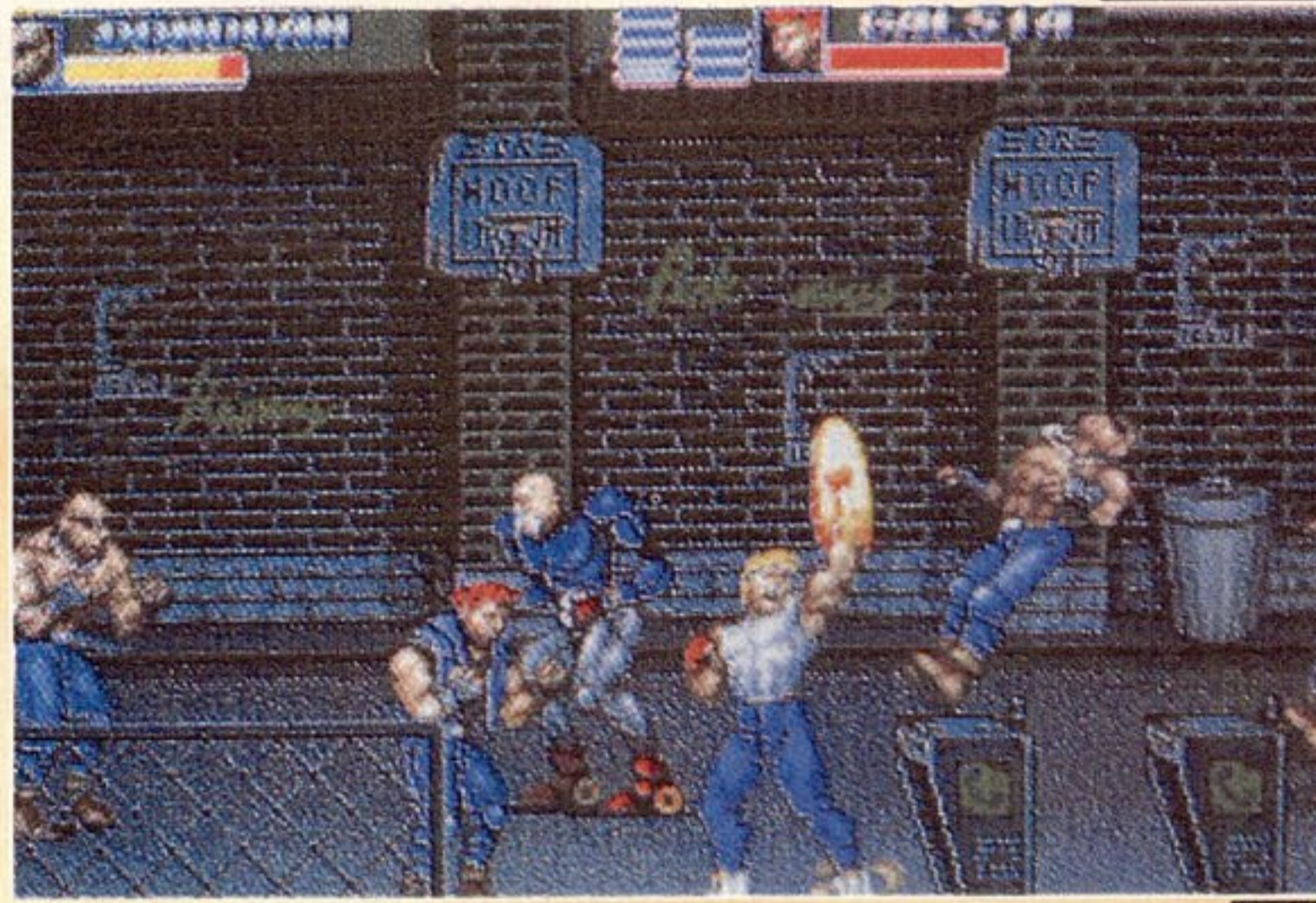
### Grass Assassin



Criado pela falha do Bio System. Suas garras são devastadoras quando você está fraco.

## Pancadaria volta para alegrar a festa

**V**isão de mundo bastante personalizada e um som inovador foram as características que mais marcaram a série **Streets of Rage**, que tem o nome de **Bare Knuckle** no Japão. Agora, com 24 Mega tudo foi reforçado. São 4 personagens, Max caiu fora e Zan (Bass) se juntou ao grupo. Os gráficos se tornaram bastante detalhados. Todos podem correr nessa versão. Os ataques combinados voltaram, e os inimigos também os usam. Além dos golpes especiais com os punhos foram incluídos os especiais com armas. Há bifurcações na história e o final muda conforme o rumo. Muitos inimigos novos e antigos como Shiva, do II, e Yasha e Onihime, que barbarizavam no **Streets of Rage I**, marcam presença. A Sega fez fases bem diferentes umas das outras, assim como diferenciou o cart dos outros jogos do estilo. Existem fases nas quais se destroem motoqueiros, outras com lasers e buracos e até aquelas nas quais se luta com inimigos armados de um trator! Além disso, há estágios onde o objetivo é proteger certas pessoas. Os punhos vão esquentar até ferver em março! Prepare-se!



*De cara nota-se uma superioridade gráfica em relação aos antecessores. Dá-lhe 24 Mega!*



*Inimigos de barco*



*Golpe especial com faca*



*Axel saindo do buraco*



*Lute contra braços mecânicos*



*Os motoqueiros voltam...*



*...assim como Yasha e Onihime*

# STREETS OF RAGE







*É a revanche de Shiva*



*Armas high-tech o esperam*



*Agora todos tem corridinha*



*Os ataque combinados da 1ª versão estão de volta*



*Os inimigos vêm armados até de trator. Pau neles!*



**SAMMY  
(SKATE)**

Irmão de Adam (que apareceu em **Streets 1**). Volta sem grandes modificações. Usa bem o bô.



*O parafuso está presente*



**AXEL  
STONE**

Os movimentos básicos continuam. Ganhou velocidade com o dash. O Grand Upper ficou fraco. Hábil com espadas.



*O invencível Dragon Wing*



**BLAZE**

Também continua a mesma (ainda bem). Personagem bem equilibrada. A faca é sua especialidade.



*Kikouken?*



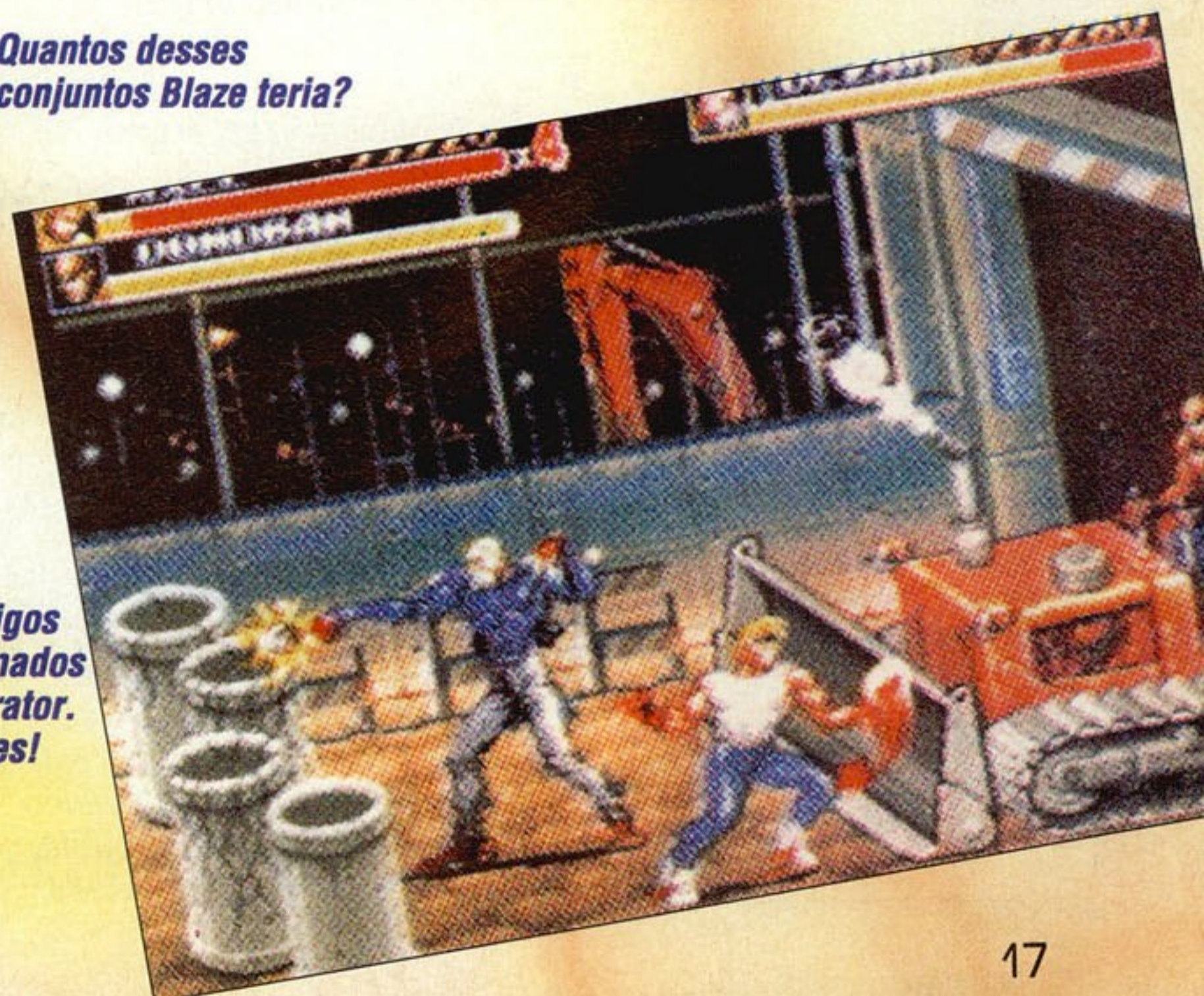
**ZAN  
(BASS)**

Ex-membro da corporação, que agora combate. É um velhinho ciborgue com muitos truques.



*Chocante, para os inimigos*

*Quantos desses conjuntos Blaze teria?*



# ETERNAL CHAMPIONS™



Por **Scary Larry**

Apresentamos um dos carts mais quentes do momento, e você já deve saber que **Eternal Champions** é uma nova guinada dos jogos de luta. Mostraremos os melhores golpes e combinações deste monstruoso sucesso.

## MELHOR COM 6

Quem tem acompanhado SG está por dentro desse grande lançamento da Sega. Trata-se de um cart de 24 Mega muito bem aproveitados, principalmente quanto à jogabilidade. A variedade de golpes é enorme, proporcionando uma quantidade de combinações de fazer inveja. A velocidade é ajustável, mas nunca pode ser considerada lenta. Os gráficos e o som não trazem nada de novo mas não decepcionam. Mas, para aproveitar bem o jogo, só com o controle de 6 botões.



*Dê um mergulho em direção ao oponente após usar o Smoke Scream de Shadow. No momento em que ela se tornar visível, com toda certeza vai pegar o adversário de calças curtas*



*Caso você consiga arremessar o adversário em determinados locais, você aciona um overkill. Esse tipo de golpe fatal é bem raro. Um modo de conseguir isso nessa fase é nocautear o inimigo perto do ventilador*



*Todo cuidado é pouco ao empregar o Overload de Rax. Apesar da potência do golpe ele possui um grande inconveniente: demora um pouco para carregar e o deixa vulnerável a ataques*



*Quando Trident assume a forma líquida você pode atravessar objetos sólidos. Essa característica mostra toda sua utilidade nas extremidades da tela ou para escapar das magias*



*O golpe mais eficiente de Larsen é o Power Sweep, que permite a ele dar uma de Homem Morcego, se pendurando no teto e acertando violentamente o oponente na altura do rosto. Depois aplique um Swinging Hammer Fist. Você vai se espantar*



*Um dos movimentos mais originais do jogo pertence a Xavier. Trata-se do Dragon Trap, no qual o mascarado lança uma serpente em direção ao adversário. Só funciona em curtas distâncias*



*Jetta possui um movimento chamado Ressonate. Ele só pode ser acionado se ela estiver na Fase Mode. O golpe leva o oponente a perder o controle. Não use contra o computador*



*Ao jogar com Midnight enfrentando o computador as opções de ataque de maior eficiência são as magias como Bedazzle, Mist Attack e Life Dram*



*Caso tenha escolhido Blade, uma boa alternativa é tentar empurrar o oponente para um dos cantos da tela e dar sequência com um Wild Fury Attack*

Mega Drive  
**Eternal Champions**  
(Sega)

Outro título que veio para figurar no pódio dos grandes jogos de luta. É uma espécie de meio termo entre Street e Mortal Kombat.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4,5	4,0	4,5	5,0	Expert

US\$ 69,99  
24 Mega  
Já disponível  
Luta

2 Jogadores  
9 Fases  
Visão Lateral

# PROSTRATEGY GUIDE

## Pancada no Pé



Para iniciar a sequência, pule e pressione C



Ao se aproximar, aperte B



De pé, aperte Z



Finalmente, acione o Runnig Head Butt (Carregue para Trás, pressione para Frente + botão C

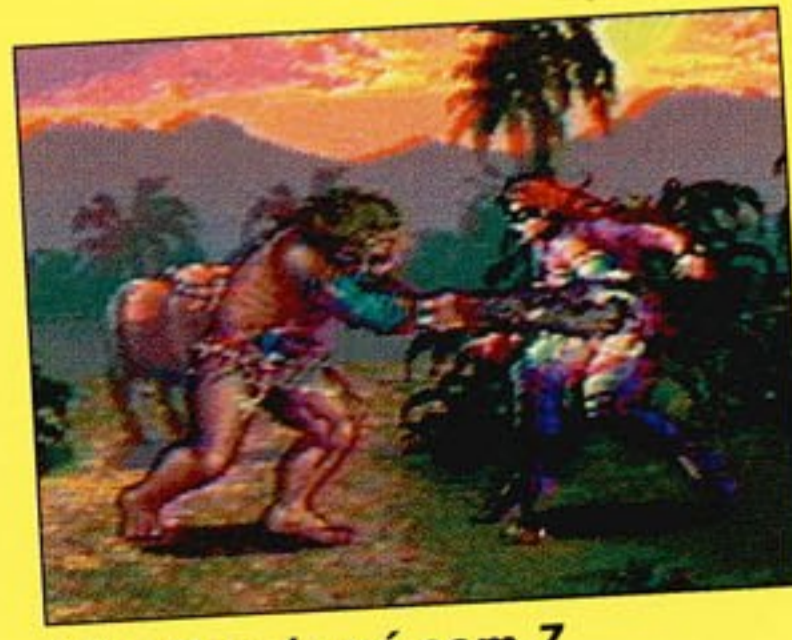
## Seja Benvindo



Pule para Frente e aperte Z



Siga com o Double-Footed Swing Kick (botões A e C simultaneamente)



Finalize de pé com Z



Devagar se chega longe

Slash é o personagem mais lento do grupo. Mas tem uma grande vantagem: alguns de seus golpes acertam mais de uma vez



## Do Chão ao Chão



Pule para Frente com Z



Depois acerte embaixo com B



Ainda abaixado aperte C



Conclua com De-Claw (carregue para Trás, pressione Frente + Z)

## Slash

O homem das cavernas é rude, mas tem um estilo de luta eficiente. Seu forte é a luta corpo a corpo, na qual fala mais alto a força bruta do que a estratégia ou a velocidade. Sua lentidão não prejudica seu estilo de luta. Até ajuda!



# ETERNAL CHAMPIONS

## PROSTRATEGY GUIDE



### Chute da Morte



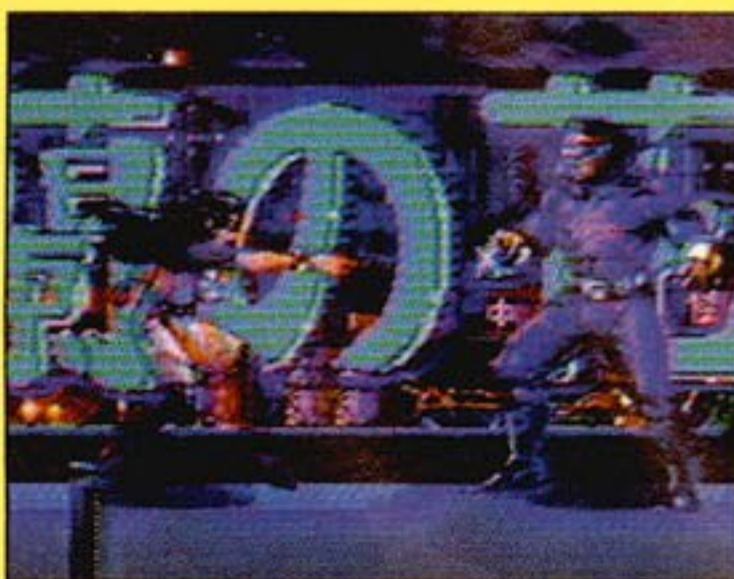
Salte com o botão B



Depois pressione para baixo + o botão Z



Chegue perto do inimigo e aperte o botão B novamente



Finalize a sequência com um Shuriken (carregue para Trás, coloque para Frente e pressione o botão Y)

### Bata e Saia



Salte com o botão B



Em pé, aperte o botão B novamente



Salte com um High Angle Jump Kick (carregue para Trás, para Cima e botão B)



Acabe com o Super Slide (botão A e C simultaneamente)

## Shadow

O estilo de arte marcial de Shadow é uma combinação entre o Taijitsu e o Ninjitsu. Sua maior vantagem é a destreza em acertar golpes fatais. Quando ela estiver por perto é melhor acender todas as luzes.

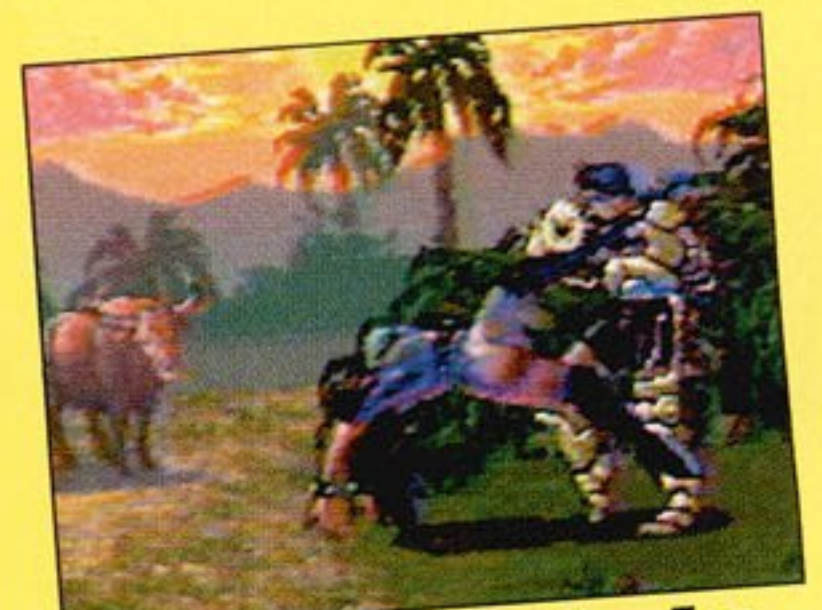
### A Sombra que Detona



Pule e aperte o botão B



Abaixe-se e pressione o botão Y



Conclua com o Twirling Fan (carregue para Trás, ponha para Frente e aperte A, B ou C)

## Cortina de Fumaça



Para começar, pule e aperte o botão A



Abaixe e aperte o botão X



Mantenha-se agachado e pressione o botão Y



Levante e acione o Z



Finalize com Attract-and-Smack (botões A, B e C simultaneamente)

## O Quebra-Galho



Salte e aperte o botão C



Chegue perto e pressione o X



Para terminar, use o Dragon Trap (carregue para Trás, ponha para Frente e botão Z)



## Xavier

Xavier é um assassino em potencial. Seu estilo de luta Hapkido Cane é ideal para ataques de longo alcance, e seu conhecimento em alquimia pode destruir os oponentes.

## Garimpeiro



Pule e pressione o botão C



Agache e aperte o X



Fique de pé e use o Y



Detone com o Midas Touch (carregue para trás, coloque para Frente e aperte Y)

Use todo seu ritmo para se livrar dos terráqueos



# TOE JAM E EARL Panic on Funkotron



Ache itens e passagens secretas com o Funk Scan



Pule sobre o presente antes que ele fuja



Siga as setas para achar itens escondidos



Seja rápido e pegue esse item antes que ele suma

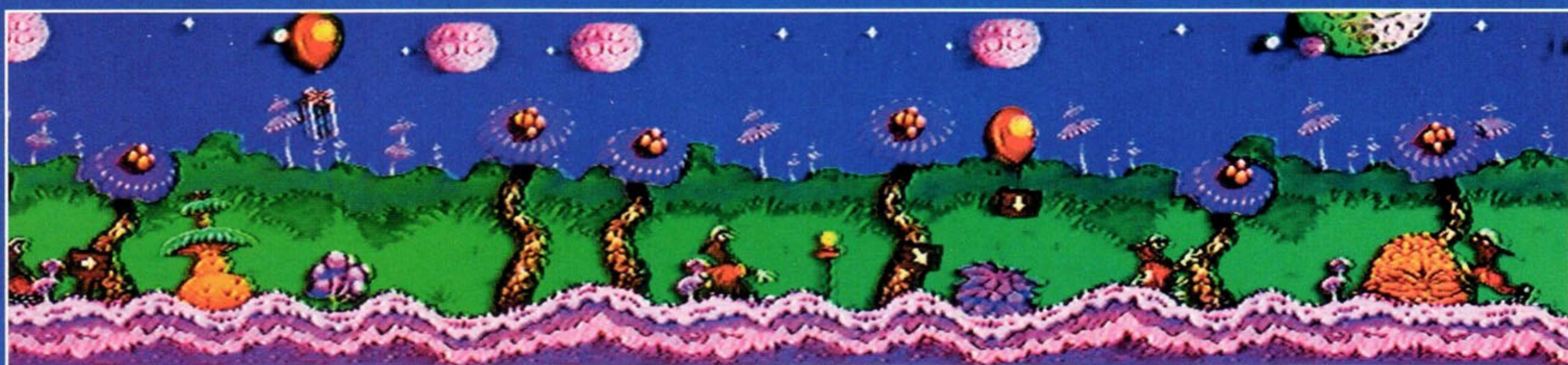


Trixie dá poderes especiais

Os mestres do balanço Toe Jam & Earl estão numa encrenca. Depois de acamparem num planeta sujo e sem graça, a Terra, eles retomam a viagem a Funkotron, a terra do Funk. Seres humanos atrás de novos recantos seguiram a

nave dos dois. Funkotron é invadida e ameaçada pela depredação do homem. Cabe a você expulsar os intrusos. Os cenários são florestas, oceanos, cavernas vulcânicas, picos de neve e portais para a Hyper Funk Zone. Mudanças de fase só após o resgate

TOEJAM & EARL 2		Sega
16 Mega	Fases: 17	EUA
2 Jogadores	Ação	
Gráfico	★★★★★	
Som	★★★★★	
Dificuldade	★★★★★	
Fun Factor	★★★★★	



Já no início da primeira fase você tem uma mostra dos gráficos coloridos e "mucholocos" do jogo



Nessa sala secreta aperte as chaves para não se queimar. E não perca tempo!



Presentes no fundo do mar



Pegue o peixe da esquerda para conseguir oxigênio



Não é a TV que quebrou. É o funk indo embora



Preste atenção nas dicas de seus amigos



Empurre as pedras para encontrar algumas surpresinhas



Não seja apressado deixando seu amigo para trás



de certo número de invasores. Há muitos itens: moedas, pontos, super-jarros e poderes funk. Entre os poderes estão o Funk Vacuum, que aspira os humanos da tela; o Funk Scan, detector de itens e passagens; Funk Panic, que arremessa jarros para todo lado e Funk Teleport (botão A), para atravessar paredes finas. Reúna todos os itens possíveis para enfrentar o último desafio: Lamont, o caçador que capturou o Funkapotamus, espécie em extinção na galáxia. Ele quer levá-lo para sua Pet Shop de animais exóticos na Terra. Você vai ter que rebolar para impedir que o canalha cumpra seu objetivo.

# TOEJAM E EARL

## Funk na cabeça outra vez

Toe Jam & Earl 2 rompeu com o padrão do original. Agora a ação é multi-scrolling, com 16 Mega de memória e feito pela Sega. Tudo indica que o jogo vai estourar. TJ&E 2 surpreende pelos gráficos, parte sonora e jogabilidade. As Sprites são grandes e os movimentos dos bonecos são inéditos, com animações complexas. Os backgrounds se destacam pela



*Ponha uma moeda neste parquímetro...*



*Aqui uma passagem secreta no fim da segunda fase. Existem muitas delas ao longo do jogo. O Funk Scan é inútil nesses casos*



*Não deixe de entrar nessa porta especial...*



*...para conseguir entrar nessa sala onde há Funks e itens*



*...para que o DJ ponha um som para rolar. Você vai ter que imitar as batidas para ganhar os poderes do Funk. Yeahhh, Bro!*



*Preste atenção: quem avisa amigo é*



## OS TIPOS DE HUMANOS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR



*Essa bruxa lança um gás que o deixa paralisado e morrendo de rir. Jogue o jarro para cima*



*O turista com máquina fotográfica é fogo. O flash o atinge em qualquer lugar. Abaix-se e tape os olhos*



*Cachorrinho de madame é demais, não? Trate de colocar essas pestes dentro de um jarro*



*Nada pior do que encontrar um desses operários com suas demoníacas britadeiras. Corra!*







Primeiro ponha os jarros com terráqueos na nave...



...depois esse sujeito estranho o impulsiona para outra fase do jogo...



...e enfim, a cada 2 estágios você recebe uma password

## ACHE OS MOCÓS DOS TERRÁQUEOS



Esses seres abomináveis costumam se esconder nas árvores...



...mas têm também o péssimo costume de se enfiar nos arbustos...



...ou ainda no lugar que lhes é mais apropriado: os bueiros



Na fase do gelo, para não deslizar, pule ou ative o Funk Teleport!

## Humor, som e diversão

variedade de cores e detalhes. Os controles foram bastante facilitados e não exigem que o piloto seja um talento em potencial. Mas isso não significa que o cart não apresente seus desafios. A trilha sonora de fundo é uma mistura de hip hop com balanços frenéticos e vozes digitalizadas. O ponto mais característico é o humor. Os personagens são gozadíssimos e exóticos, muito exóticos.



QUILOS DE  
DÚZIAS DOS MELH  
JOYSTICKS



**ARMAZÉM**  
**ELECTRIC CO.**

AGORA SÓ FALTA

# CONSOLES, JOGOS CARTUCHOS, A GRANEL.

A NOVA VIDEOGAME STORE  
ONDE O FREQUÊS SEMPRE TEM RAZÃO.

Lembra do tempo em que se discutia o preço com o próprio dono ? Quando um aperto de mão valia tanto quanto dinheiro ? No Armazém Electric Co. tudo isso está de volta. Junto com modernos consoles, os últimos lançamentos em cartuchos e acessórios para a sua locadora ficar atualizadíssima. E como a gente está começando, vamos fazer qualquer negócio para conquistar a freguesia. Telefone ou venha conferir pessoalmente. Agradecemos a preferência.

**TEC TOY**

**Nintendo®**  
**PLAYTRONIC**

**GG**  
JOGOS PARA PC E AMIGA

ARMAZÉM ELECTRIC CO.

R. Paraguaçu, 45 - Pacaembu - SP - Cep 05006-010  
Tel.: (011) 66-9363/3243/8236 - Fax: (011) 66-8794

# M OS FREGUESES.

**No ano da  
Copa, o  
melhor bate-  
bola da Sega**

**E**pela Electronic Arts Sports, a divisão da EA responsável pelos jogos esportivos mais procurados do mercado. Com 16 Mega e licenciado pela FIFA, **International Soccer** já é aclamado pela mídia mundial como The Best. A visão lembra uma transmissão de TV.

**UM CLÁSSICO**

Antes do jogo, você tem uma série de opções: 4 línguas, 5 modos, 48 times (fora o All Stars), tipo do jogo, gramado, tempo, som... Você programa a formação de seu time e define a estratégia, alterável durante a partida. No intervalo você acessa a "matemática" do jogo. A grande pedida é um racha entre 4 jogadores. Como há mais de 2 mil animações, o placar só depende de sua técnica.

**BOLA, SUOR E ALEGRIA**

A magnética urra de delírio nos melhores lances. Vale ativar o replay. A comemoração, não podia faltar, no melhor estilo do Ilê.



*Mande a bola onde quiser*



*Capriche ao cobrar o lateral...*



*...e também no escanteio*



*Todas as regras oficiais aparecem no cart*



*Mais um bom exemplo do que os jogadores são capazes*



*Além das seleções mundiais há vários times da UEFA*



*O goleiro foi tratado com muito carinho nas animações: veja só as defesas sensacionais de que ele é capaz*

ULTIMATE SOCCER		EA
16 Mega	Fases: N/D	EUA
4 Jogadores	Esporte	
Gráfico	★★★★★	
Som	★★★★★	
Dificuldade	★★★	
Fun Factor	★★★★★	



Defina o campo de ação para defesa e ataque



Não dê uma de Parreira: escale os melhores



Aqui decida a estratégia



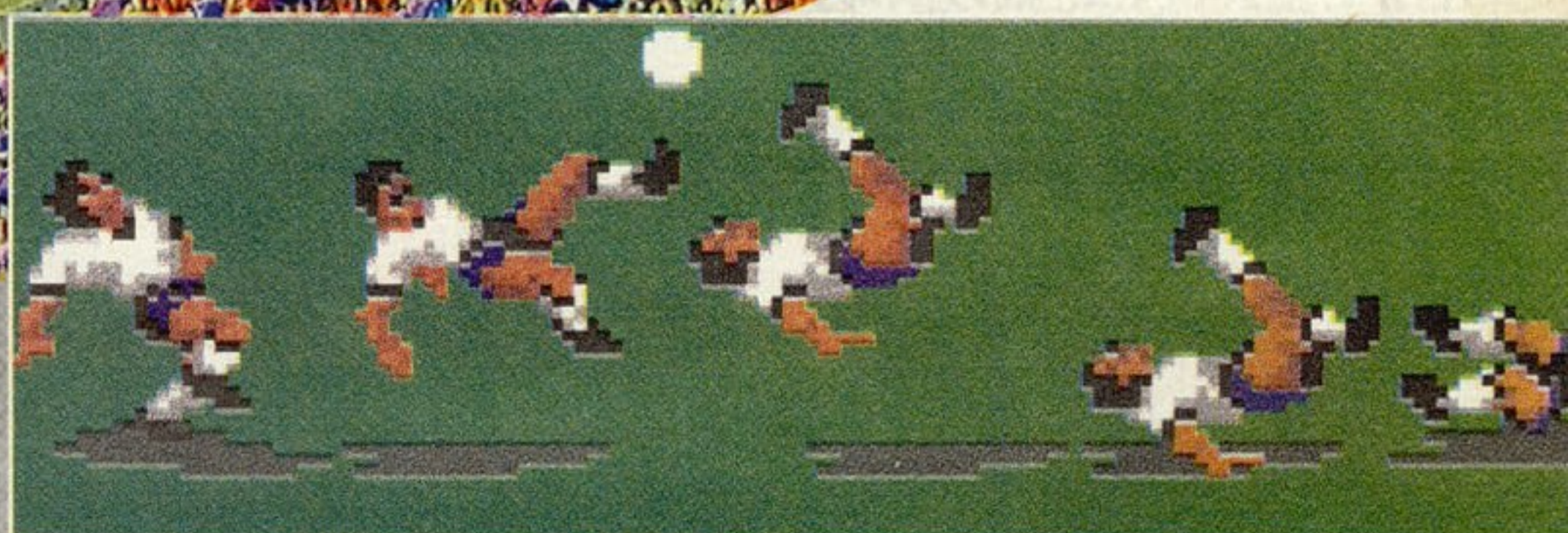
Escolha o esquema de jogo



Com tantos detalhes, o replay é obrigatório



A magnética se inflama nas melhores jogadas



Se sua paixão pelo futebol é das grandes, você vai se impressionar com a quantidade de detalhes proporcionados pelos mais de 2.000 frames de animação. Com isso uma bicicleta pode ser percebida com exatidão

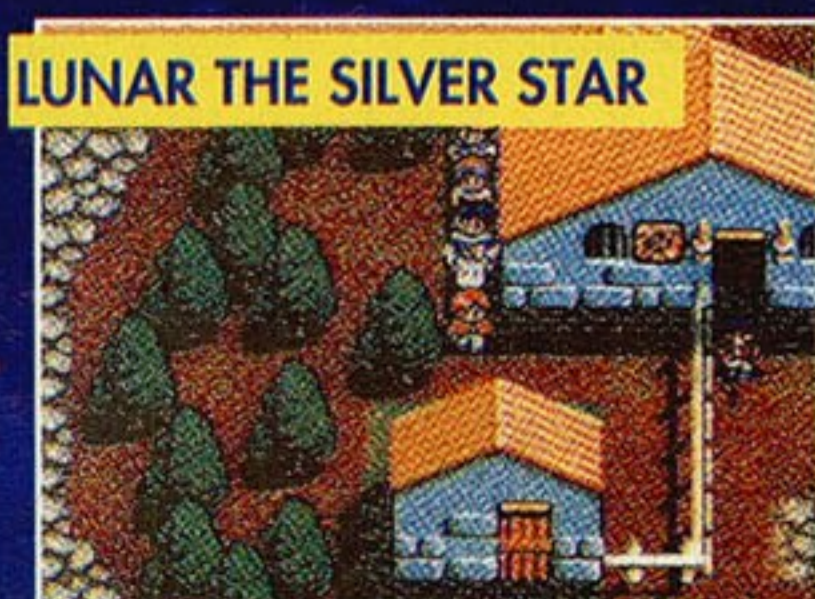
## Sequência de primeira para fãs de RPG

**L**unar -The Silver Star- foi uma dos primeiros e maiores sucessos do Mega CD, e ainda mantém uma grande legião de fãs. Gráfico, som, cenário e animação que beiravam a perfeição, agora ficaram ainda melhores. E os mapas intermináveis continuam. Apesar de ser uma continuação, os que não jogaram a versão anterior não vão ter problemas. O cenário de Lunar é um mundo onde a magia prevalece sobre a tecnologia. Os poderes sobrenaturais estão presentes no dia-a-dia. Em *Eternal Blue*, existem vários eventos extras que não interferem no andamento do jogo. Os demos se tornaram ainda mais poderosos, em quantidade e qualidade. A batalha pretende ser mais inteligente e divertida do que em grande parte dos RPGs, nos quais elas comumente se mostram um tanto cansativas. A batalha automática mereceu atenção especial. Foi programada para que o jogo não fique monótono. Lunar voltou. E voltou para ocupar o primeiro posto do ranking de vendas, rotina da Game Arts, fabricante que também produziu *Silpheed*. A data de lançamento ainda não foi determinada.

O novo protagonista, Hiiro, ao lado de seu mascote, ainda sem nome



O clima do jogo é o mesmo. Os gráficos estão melhores, com mais detalhes e muitas pessoas



Muita genta entrava e saía do seu grupo na versão anterior. Fica a expectativa



Uma das cenas intermediárias estrelada por Ales e Luna. Espera-se o mesmo em EB

Lucia substitui Luna, da versão anterior

# LUNAR

## ETERNAL BLUE



São até 5 pessoas no grupo



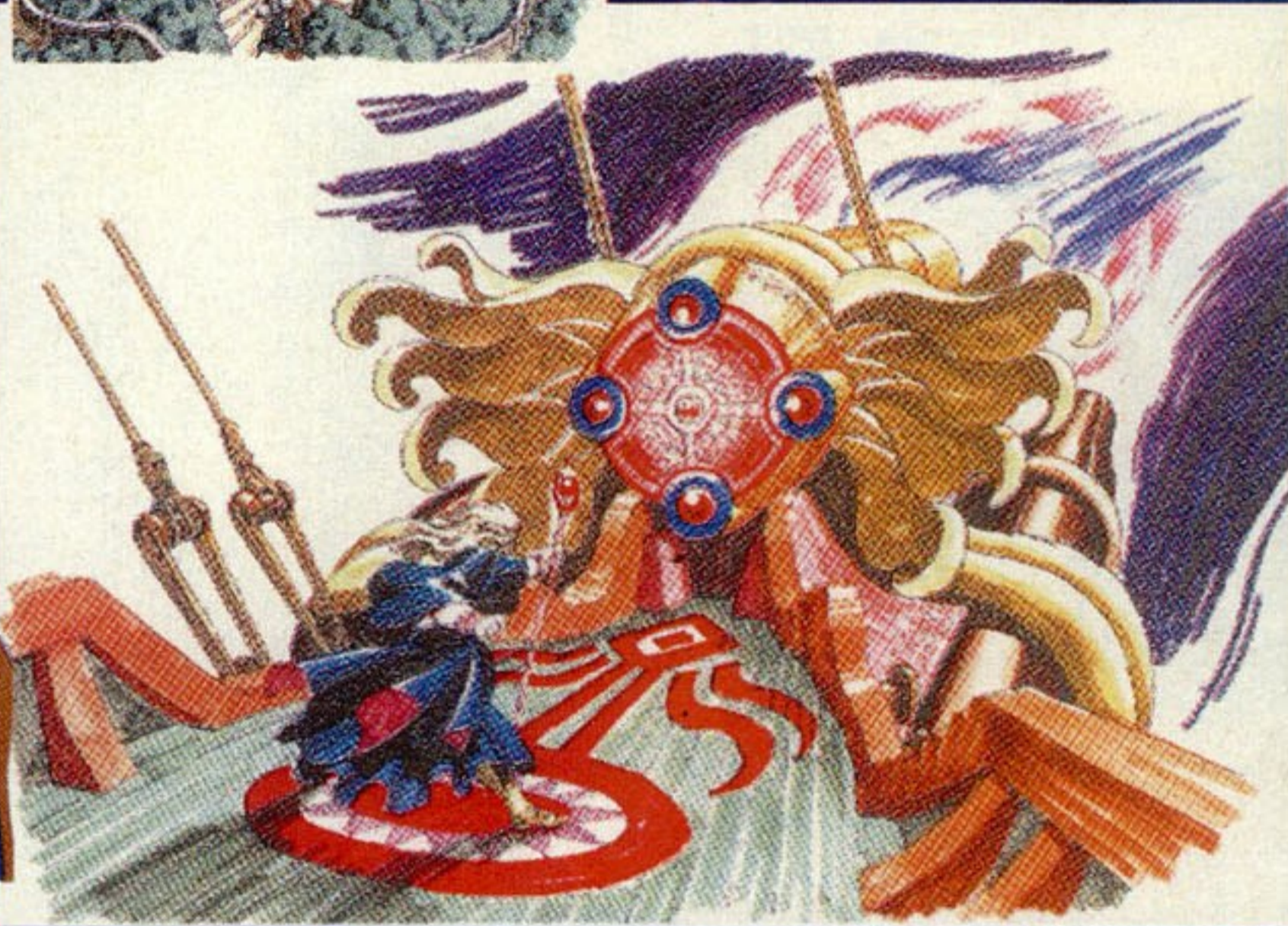
Muitos materiais foram usados



Foram feitas centenas de ilustrações para servir de base. Abaixo, um canhão movido a magia. Será que vai aparecer no jogo?

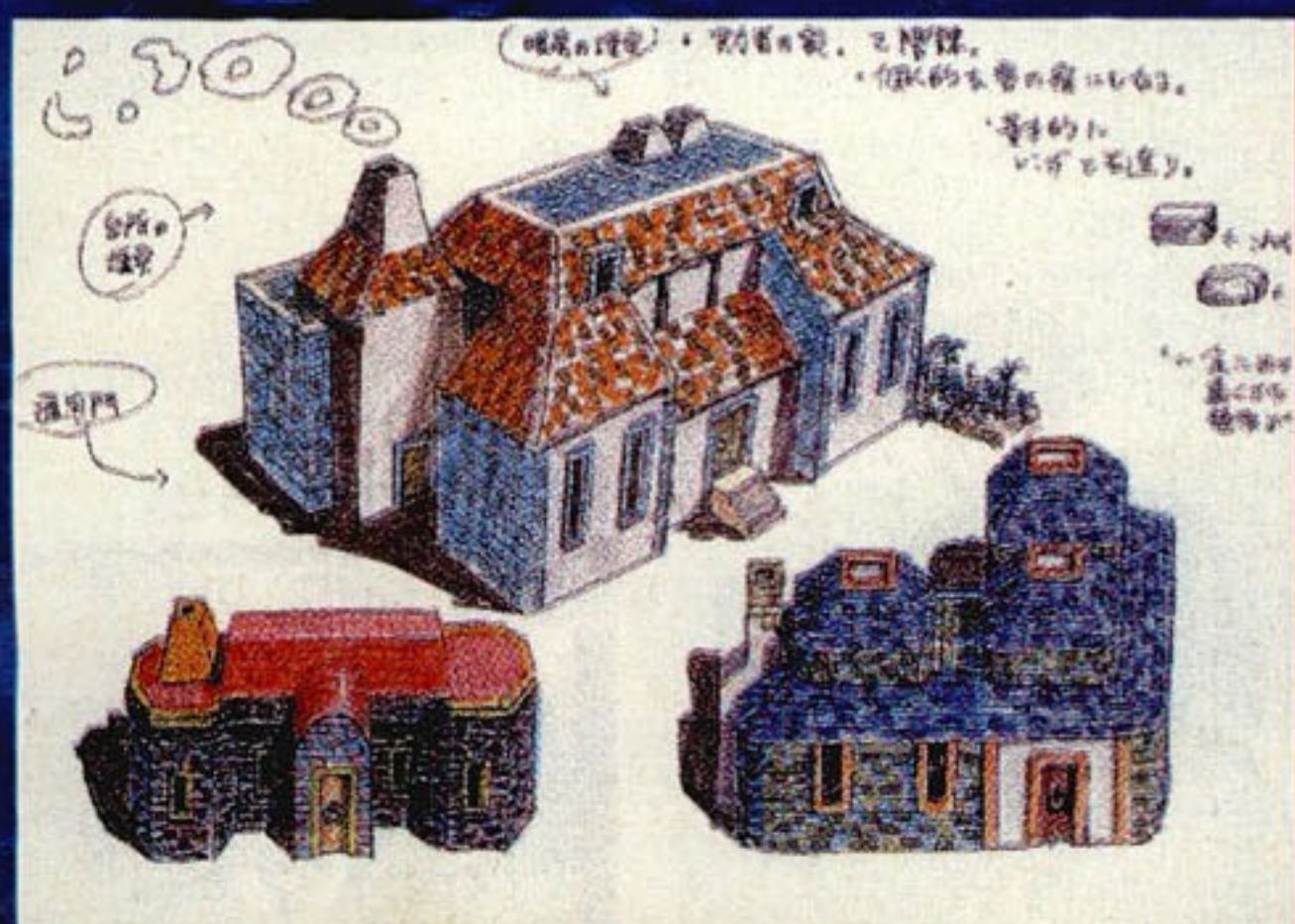
### MISTÉRIOS

Os personagens são um ponto marcante de Lunar. Hiiro é do tipo rebelde. Embora protagonize a ação, a história de Eternal Blue gira em torno de Lucia, que possui muitos mistérios. O bichinho não participa da batalha. Pelo menos no começo.



O sistema de batalha é o mesmo. A mudança maior é o AI (inteligência artificial) que está bem mais esperto e conserta a monotonia da versão anterior

### LUNAR THE SILVER STAR



Os detalhes não foram esquecidos. Aqui, uma instrução para arredondar os tijolos e criar um clima mais "soft"

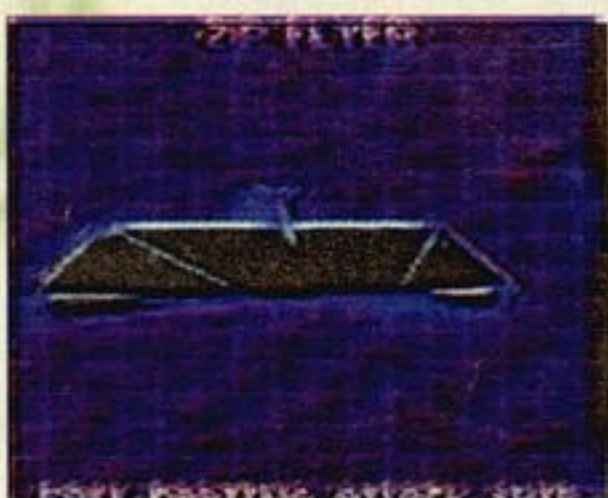




**Afie a pontaria e curta o som. Stellar é fogo**

# STELLAR FIRE

**S**tellar-Fire, da Dynamix, é um títulos que já fez muito sucesso no PC e chega agora para CD, sem o mesmo impacto visual mas com ganhos em jogabilidade. A parte sonora faz jus à incrível memória do sistema. A história segue a tradição das maioria dos games futuristas. Você é o piloto remanescente de uma

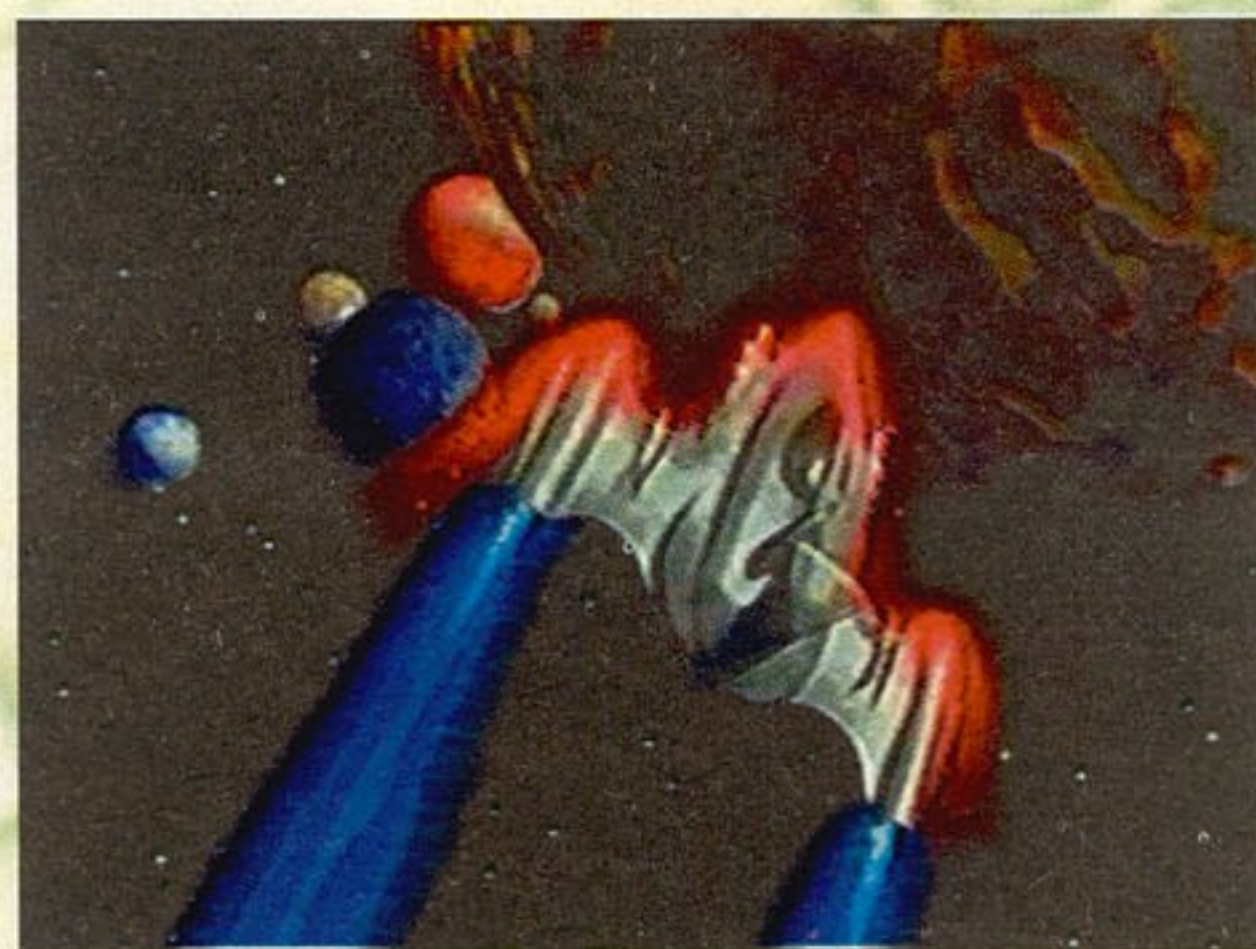




esquadilha numa batalha contra os tirânicos Draxons. Sozinho, você enfrenta a tropa estelar inimiga para cumprir o objetivo de chegar ao QG draxoniano, o planeta Arctura, protegido por cinco luas. A jornada é longa, por diferentes superfícies onde você atira, persegue, esquiva-se dos ataques, e obtém cristais energéticos até chegar ao confronto final. Sua nave, a Raven se move com lentidão, a maior falha do jogo. O mínimo que se espera de um grande shooting é que conte com uma grande variedade de armas poderosas. O que não acontece com a Raven, que possui apenas um Laser e um canhão, que podem ser



**Apesar de ação bastante simples, Stellar Fire é um ótimo jogo para os fãs do gênero**



**As músicas e a narração são o ponto forte, mesmo se tratando de um CD**



**Caso seja destruído, você volta para o início da fase**



**Avance sempre de olho em seu radar**



**Você dispõe de armas que podem ficar mais poderosas**



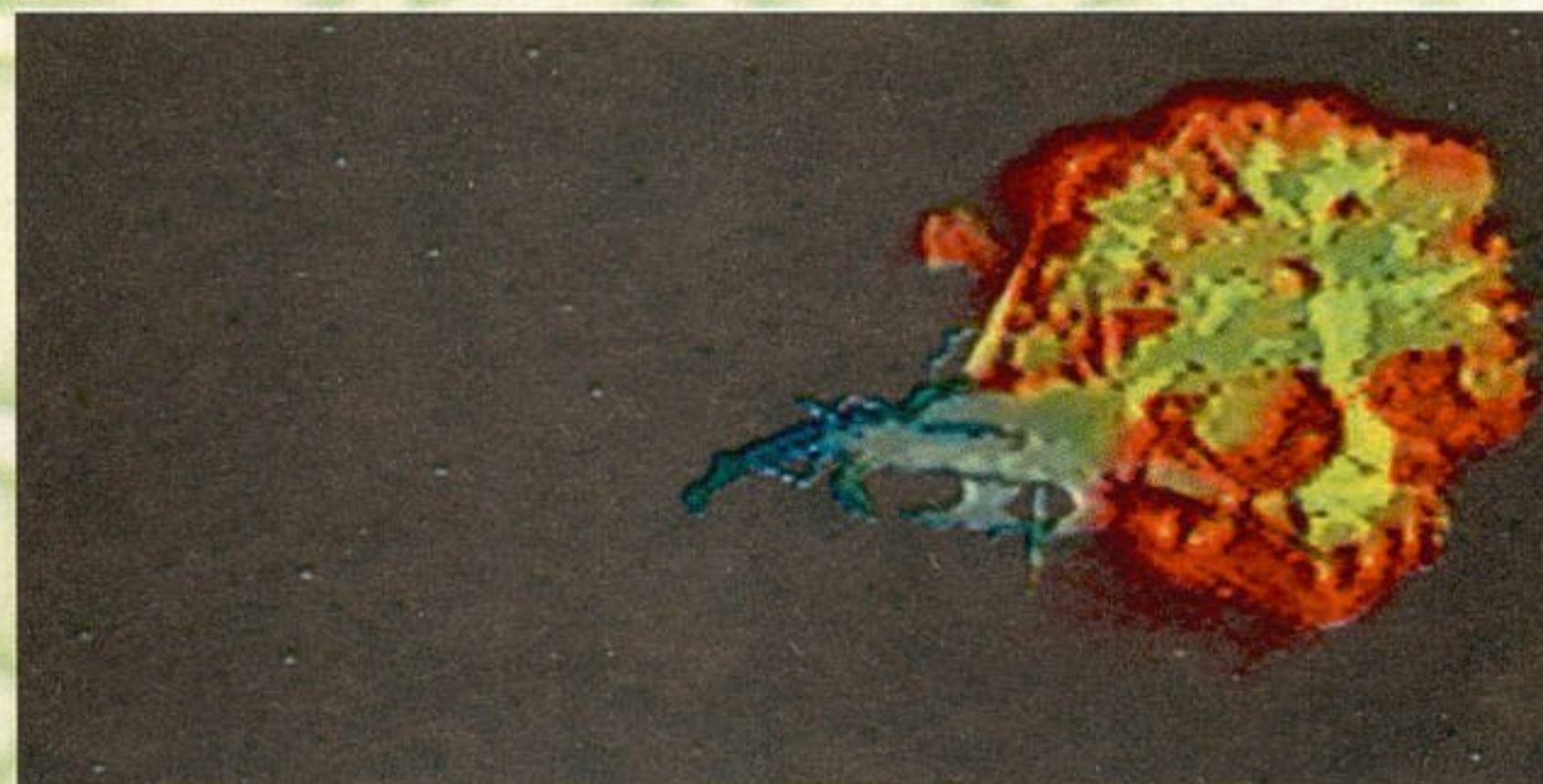
**Feito com polígonos, seguindo as últimas tendências**



**Durante o trajeto você pode repor seu escudo protetor**



**Todos os mestres são uma parada dura. Cuidado!**



**A história e a apresentação são de encher os olhos**

envenenados à medida que a ação vai transcorrendo. Nada mais necessário, pois os chefes que você terá pela frente estão a fim de tirar seu escalpo. Até contra um furacão você vai ter que se virar. A seqüência de demos da abertura se desenrola em grande estilo. Muitos efeitos de zoom com naves poliginais vindo em sua direção, na melhor tradição de **Star Fox**. Os melhores detalhes gráficos e sonoros se encontram nas colisões, com vidros estilhaçando e explosões. O som é poderosíssimo, , você ouvirá trilhas sonoras roqueiras de estriquirar, em perfeita harmonia com a ação. Haja adrenalina!

STELAR FIRE	Dynamix	
CD	Fases: N/D	EUA
1 Jogador	Tiro	
Gráfico	★ ★ ★ ★	
Som	★ ★ ★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★	

# SUPER DICAS

## SONIC CD DEBUG MODE + EXTRA

Na tela-título use a seqüência:  
↓↓ ↓ ← → + A. Coloque  
FM40, PCM12 e DA11. Após  
ver a tela com o Tails, comece  
o jogo. Com o botão B, Sonic  
se transforma. O A muda a  
figura. E com o C pode se  
colocar os objetos na tela.  
Sonic também fica invencível



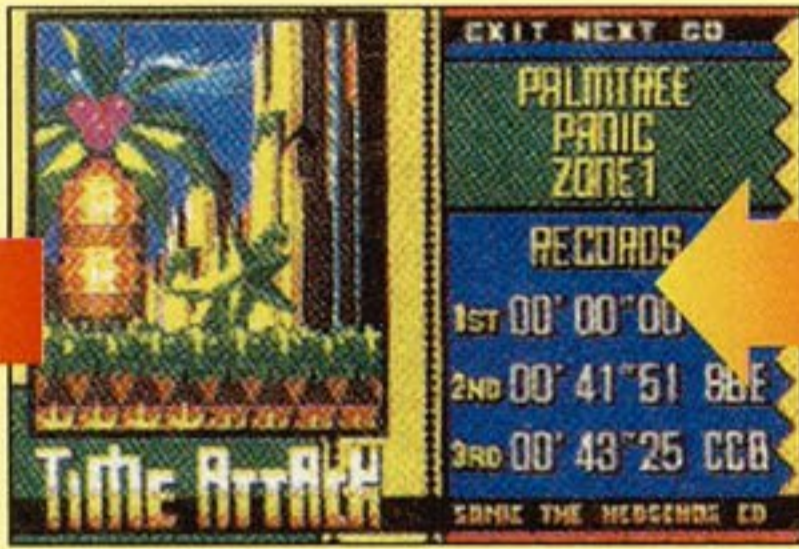
Dica extra: use a seqüência



Coloque FM40, PCM12 e DA11



Use-a nas dicas da última SG



Tempo zero???



Entre no Time-Attack

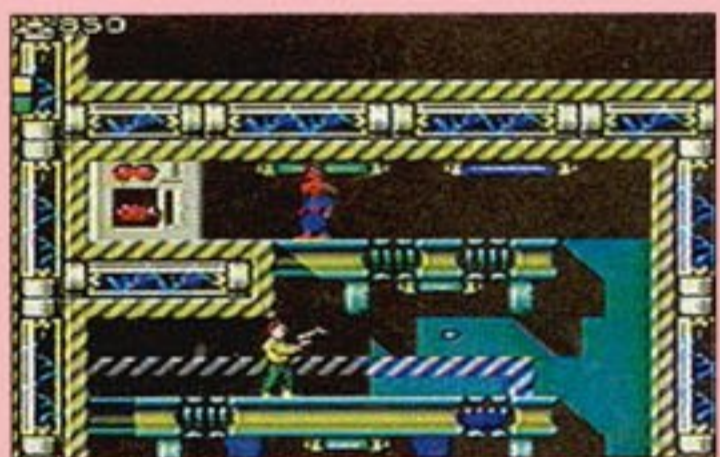


Esta tela aparece

### HOMEM ARANHA

(Master)

#### ECONOMIZANDO ENERGIA



Jogue no level difficult ou nightmare. Em qualquer um deles você poderá quebrar as lâmpadas do armazém e esconder-se dos inimigos no escuro

### UNIVERSAL SOLDIER

(Master)

#### PASSWORDS

2ª Fase - CHSGM  
3ª Fase - MKSNS  
4ª Fase - SGGBY  
5ª Fase - JLGPH  
6ª Fase - JDRSD

7ª Fase - PKSND  
8ª Fase - CWBPM  
9ª Fase - SFTNP  
10ª Fase - CMVDG  
11ª Fase - BYTCM

### DEVILISH

(Mega)

#### 99 BOLAS

Na tela de apresentação use A, C (simultaneamente) e Start

### FIFA'S INTERNATIONAL SOCCER

(Mega)

#### PASSWORDS PARA O BRASIL

Brasil  
X  
Sweden  
J\*\*BHDMJ  
2 X 1

Brasil  
X  
Morocco  
J\*\*BHKP+  
5 X 0

Brasil  
X  
Japan  
J\*\*BHRP3F  
2 X 0

Brasil  
X  
Germany  
J\*\*BHZ61T  
2 X 0  
8ª de final

Brasil  
X  
New Zealand  
J\*\*BH361T  
4 X 0  
4ª de final

Brasil  
X  
Holand  
J\*\*BH461MC  
1 X 0  
Semi-Final

Brasil  
X  
Argentina  
Final

### COBRA COMMAND

(CD)

#### TRAINING MODE

Na tela de apresentação use:  
PC, PB, PE, PD

## SUPER CROSS (Master)

### SELEÇÃO DE FASE



Logo na tela de apresentação digite a sequência: ↑ ↓ ← →. Em seguida, um número vai aparecer ao lado da tela. Ele indicará a fase na qual você vai jogar.

## BEST OF THE BEST (Mega)

### PASSWORDS

Preencha à 99% :  
475WVBLFCW  
Sound Test Durante a luta segure qualquer uma das diagonais inferiores e dê Start.

## R. TYPE

(Master)

### Super Sound Test

Para ouvir os sons do jogo basta dar um 360 no direcional, durante a tela dos créditos do continue.

## AIRTON SENNA SUPER MONACO (Mega)

### HANG ON



Entre no Championship level Master. Para isso, coloque o nome Hang On, vá para a corrida sem rival, dê retire na volta de colocação e na corrida. Saia do jogo e dê reset. Entre no Free Practice, escolha a pista, image training e use A, ↓ e A.

## CRÜE BALL

(Mega)

### Seleção de Nível, Sound FX e Retornar à Apresentação

Vá ao Music Demo e escolha a música do level 6. Pressione A, C, A e B e comece o jogo. Pause-o. Escolha entre:  
↑ + B e passe de fase  
↓ + B para voltar de

fase  
C+B+A (segurando) para escolher o Sound FX  
A+B+C (segurando) para voltar à apresentação

# ESSA VAI COLAR

RECEBA EM CASA A CARTELA COM  
10 ADESIVOS OFICIAIS  
DA COPA 94

Preencha o cupom, e anexe cheque nominal à Mack Color Etiquetas Adesivas Ltda, no valor correspondente ao número de cartelas que você deseja, e envie para a Rua Francisco Marengo, 339 - Tatuapé - CEP 03313-000 - São Paulo - SP.

Nome \_\_\_\_\_  
Endereço \_\_\_\_\_  
Bairro \_\_\_\_\_ Telefone \_\_\_\_\_  
CEP \_\_\_\_\_ Cidade \_\_\_\_\_ Estado \_\_\_\_\_  
Quantidade de cartelas \_\_\_\_\_

ADESIVOS OFICIAIS DA COPA DO MUNDO DE 94  
Coleção completa (10 adesivos)



DIMENSÃO DE CADA ADESIVO  
95 x 60 mm

## APENAS CR\$ 700,00 CADA

Se você não quiser recortar sua revista, mande seus dados. Seu pedido será entregue no seu endereço, sem nenhum custo adicional de postagem.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME  
**MACK COLOR**  
(011) 941-4499

R. Francisco Marengo, 339  
Tatuapé - CEP 03313-000  
São Paulo - SP

Empresa oficial **WorldCupUSA94** para etiquetas adesivas

## DR. ROBOTNIKS BEAN MEAN MACHINE

(Mega)



### PASSWORDS

#### EASY

2º - VERMELHO,  
VERMELHO, VERMELHO,  
ESTRELA

3º - CINZA, ROXO,  
CINZA, VERDE

4º - VERMELHO, CINZA,  
ESTRELA, AMARELO

5º - CINZA, AZUL, AZUL,  
ROXO

6º - CINZA, VERMELHO,  
CINZA, ROXO

7º - ROXO, AMARELO,  
VERMELHO, AZUL

8º - AMARELO, VERDE,  
ROXO, ESTRELA

9º - AMARELO, ROXO,  
ESTRELA, AZUL

10º - VERMELHO,  
AMARELO, CINZA,  
ESTRELA

11º - VERDE, ROXO,  
AZUL, CINZA

12º - VERMELHO,  
ESTRELA, ESTRELA,  
AMARELO

13º - AMARELO,  
ESTRELA, AZUL, AZUL

#### NORMAL

2º - ESTRELA, CINZA,  
AMARELO, AMARELO

3º - AZUL, CINZA,  
VERMELHO, AMARELO

4º - AMARELO, AZUL,  
CINZA, CINZA

5º - ESTRELA, VERDE,  
AZUL, AMARELO

6º - VERDE, ROXO,  
ROXO, AMARELO

7º - ROXO, AZUL,  
VERDE, ESTRELA

8º - VERDE, ESTRELA,  
CINZA, AMARELO

9º - AZUL, ROXO,  
ESTRELA, ESTRELA

10º - ESTRELA,  
VERMELHO, AMARELO,  
CINZA

11º - CINZA,  
VERMELHO, VERMELHO,  
AZUL

12º - VERDE, VERDE,  
CINZA, AMARELO

13º - ROXO, AMARELO,  
ESTRELA, CINZA

#### HARD

2º - VERDE, CINZA,  
AMARELO, AMARELO

3º - AMARELO, CINZA,  
ROXO, CINZA

4º - AZUL, VERDE,  
CINZA, AZUL

5º - VERMELHO, ROXO,  
VERDE, VERDE

6º - AMARELO,  
AMARELO, CINZA,  
VERDE

7º - ROXO, CINZA, AZUL,  
AZUL

8º - CINZA, AMARELO,  
ESTRELA, AMARELO

9º - ROXO, AZUL, AZUL,  
VERDE

10º - CINZA, VERDE,  
VERMELHO, AMARELO

11º - AZUL, AMARELO,  
AMARELO, ESTRELA

12º - VERDE, CINZA,  
CINZA, AZUL

13º - ESTRELA, CINZA,  
ROXO, ESTRELA

#### HARDEST

2º - VERDE, CINZA,  
AMARELO, AMARELO

3º - AMARELO, CINZA,  
ROXO, CINZA

4º - AZUL, VERDE,  
CINZA, AZUL

5º - VERMELHO,  
ROXO, VERDE, VERDE

6º - AMARELO,  
AMARELO, CINZA,  
VERDE

7º - ROXO, CINZA,  
AZUL, AZUL

8º - CINZA, AMARELO,  
ESTRELA, AMARELO

9º - ROXO, AZUL,  
AZUL, VERDE

10º - CINZA, VERDE,  
VERMELHO, AMARELO

11º - AZUL, AMARELO,  
AMARELO, ESTRELA

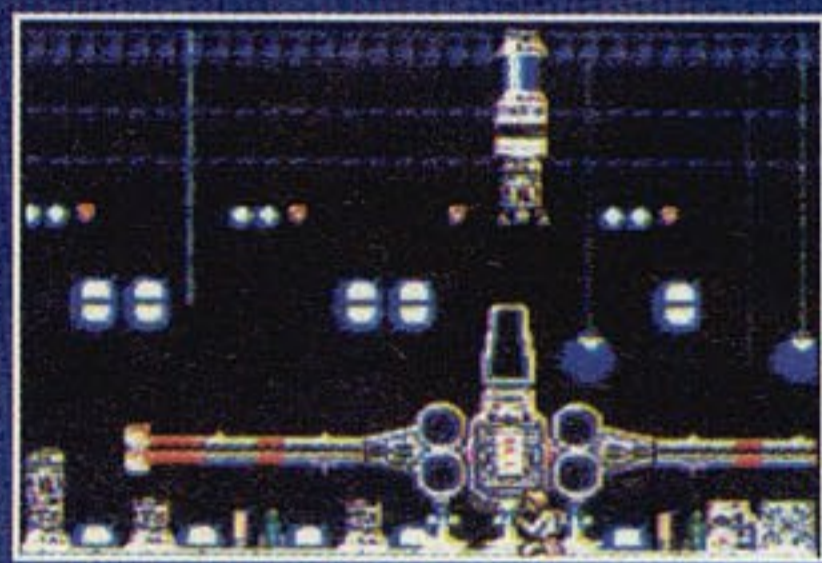
12º - VERDE, CINZA,  
CINZA, AZUL

13º - ESTRELA, CINZA,  
ROXO, ESTRELA

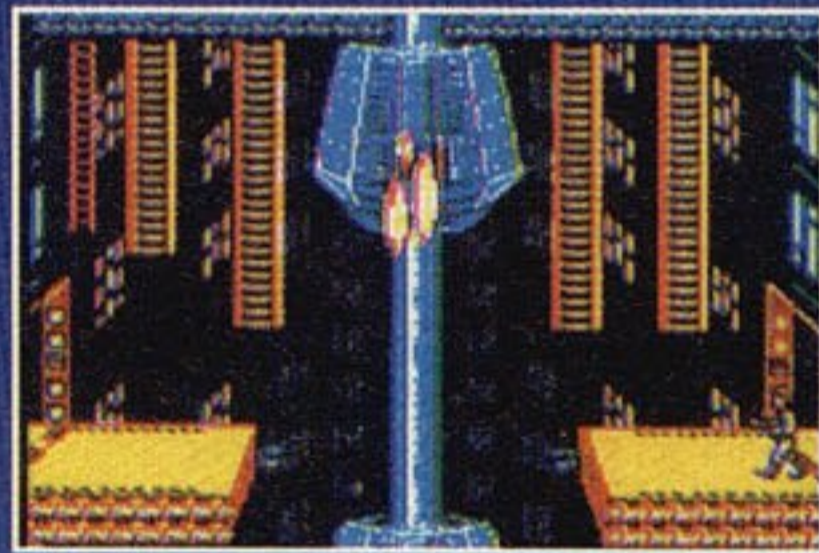
Para brincar na tela de apresentação no escrito Beam Mean, mova os direcionais e pressione os botões ABC dos dois controles.

**Num passado longínquo, em uma galáxia muito distante...**

**A** maior aventura que o cinema já mostrou, a saga de Star Wars afinal chega ao Master. O cartucho, de 4 mega, para um jogador, promete manter o desempenho do filme, ou seja, um tremendo sucesso. Não hesite, embarque para o espaço na companhia de Luke Skywalker, Hans Solo, a princesa Leia, C-3PO e R2-D2 e ajude na luta contra o Império. O rebu está formado, espaçonaves rebeldes acabam de conseguir a primeira vitória contra o Império Galáctico. Espiões acabam de descobrir documentos com planos para a construção de uma arma capaz de arrasar com seu planeta. A princesa Leia estava com os planos de destruição da Death Star, a principal nave do Império. Ela foi raptada, mas conseguiu enviar os planos com R2-D2. Miseravelmente, ele se perdeu. É preciso encontrá-lo de qualquer maneira no deserto de Tatooine e convencer Hans Solo e Obi-Wan Kenobi a topar esta parada. O Falcão milenar precisa alcançar a nave inimiga e resgatar a princesa. A última missão é quase impossível: destruir Death Star. Que a força esteja com você! Vai precisar...



*Luke aperta o passo para entrar em sua nave*

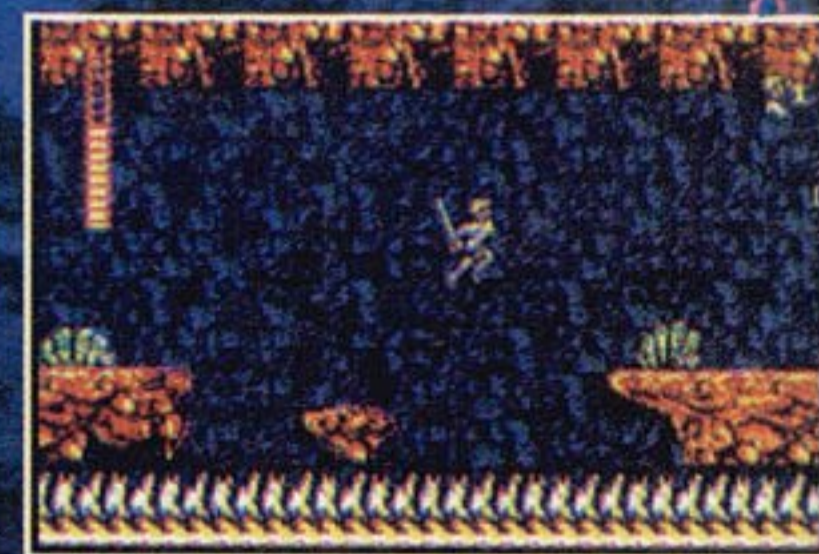


*Todo cuidado é pouco com as armadilhas da Estrela da Morte*



*Além das fases de ação lateral, existe uma em que você será obrigado a partir para o espaço, literalmente. Previna-se para não colidir com os asteróides*

# STAR WARS



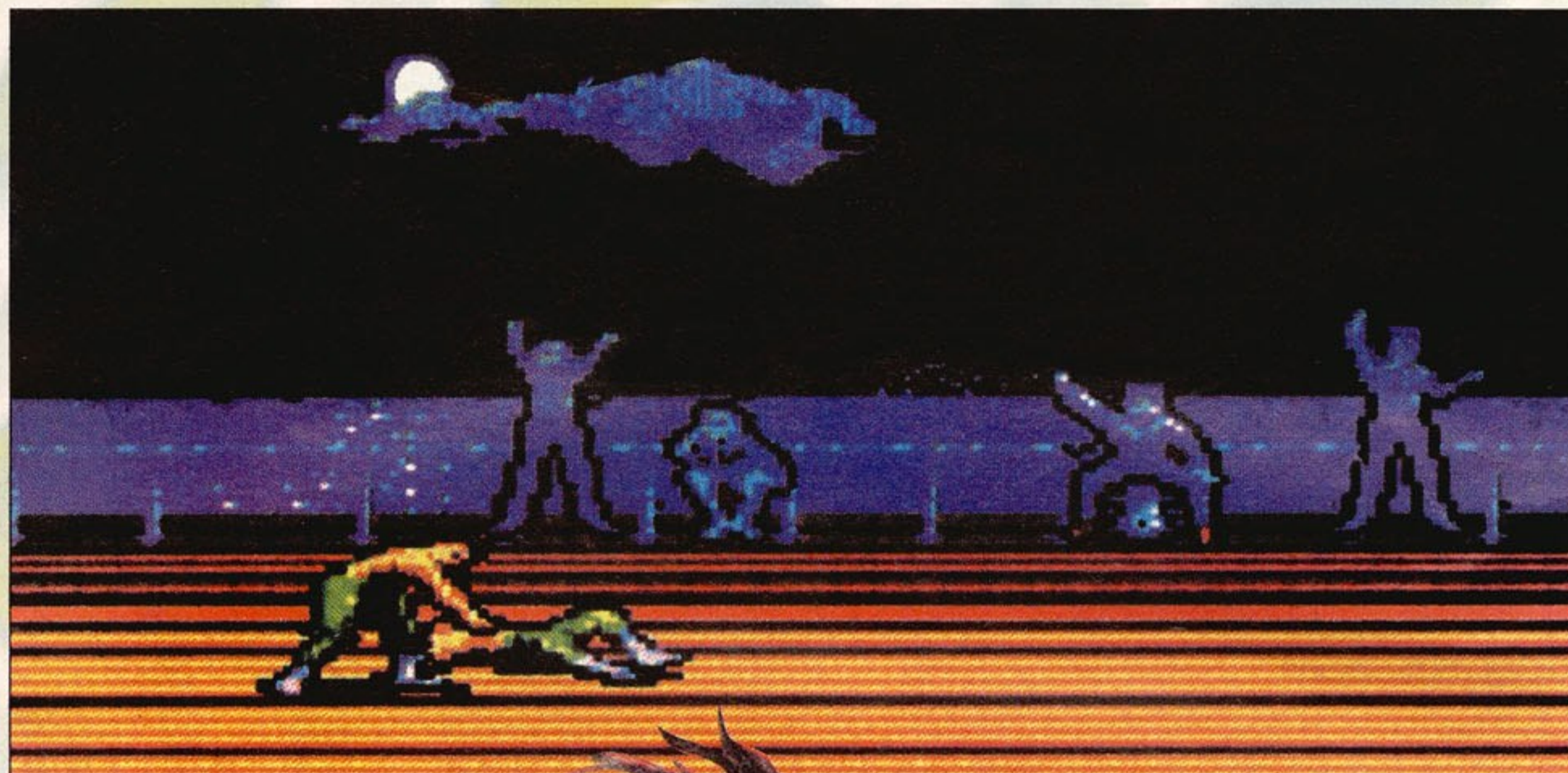
*Durante os saltos mantenha-se alerta para não se espetar*

STAR WARS	Tec Toy	
4 Mega 1 Jogador	Fases: 5 Aventura	Brasil
Gráfico	★★★★	
Som	★★★★	
Dificuldade	★★★★	
Fun Factor	★★★★	

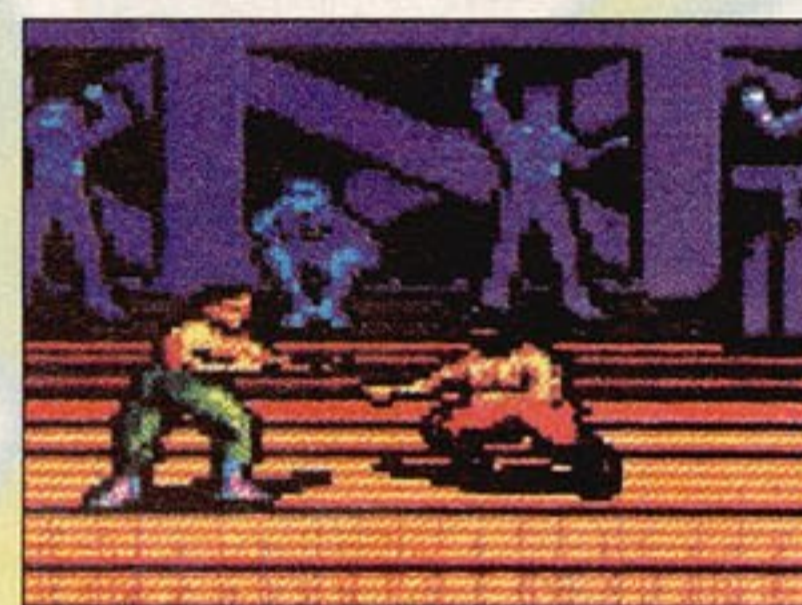
**Não é o  
melhor, mas  
pode agradar  
fãs de luta**

**E**nfim chega a versão de **Pit Fighter** para Master System. A crítica internacional caiu em cima do jogo, bombardeando-o de comentários negativos. Mas na jogabilidade este título é uma boa opção de kick and punch para o 8 bits. Você escolhe entre 3 personagens: Buzz - massa de músculos ou, Kato e Ty, especialistas em artes marciais com técnicas parecidas. Na tela aparecem às vezes armas como facas e shurikens para usar contra os inimigos e itens que recarregam a energia. Pode-se escolher entre um racha contra o computador, ou, melhor, um duelo contra um segundo jogador. A movimentação na tela é livre, não linear. Os críticos com certeza, não levaram isso em conta!

# PITFIGHT



*Os gráficos não figuram entre os melhores*



*Como não podia deixar de ser, há opções para 1 ou 2 jogadores*

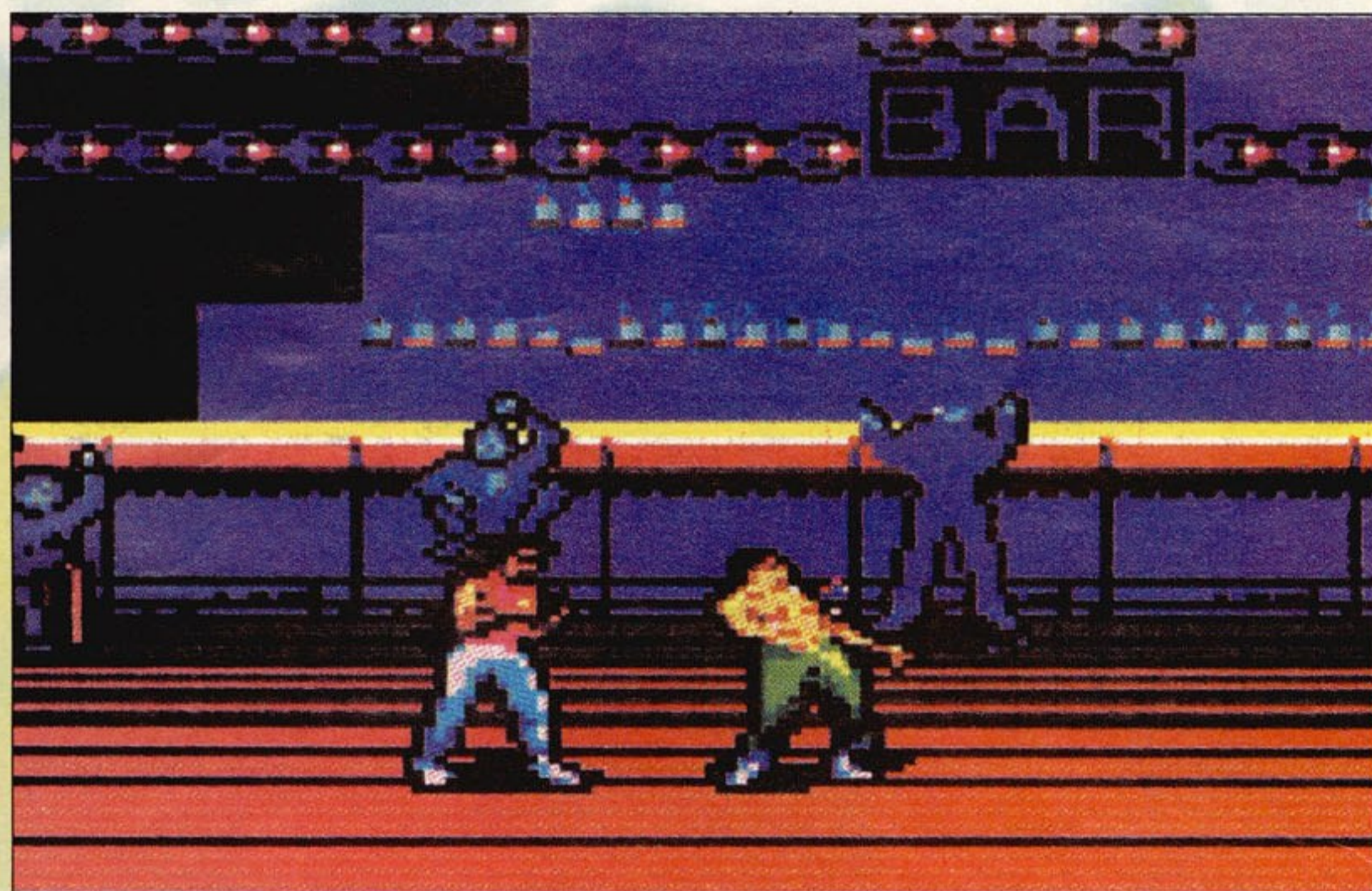


# HTER



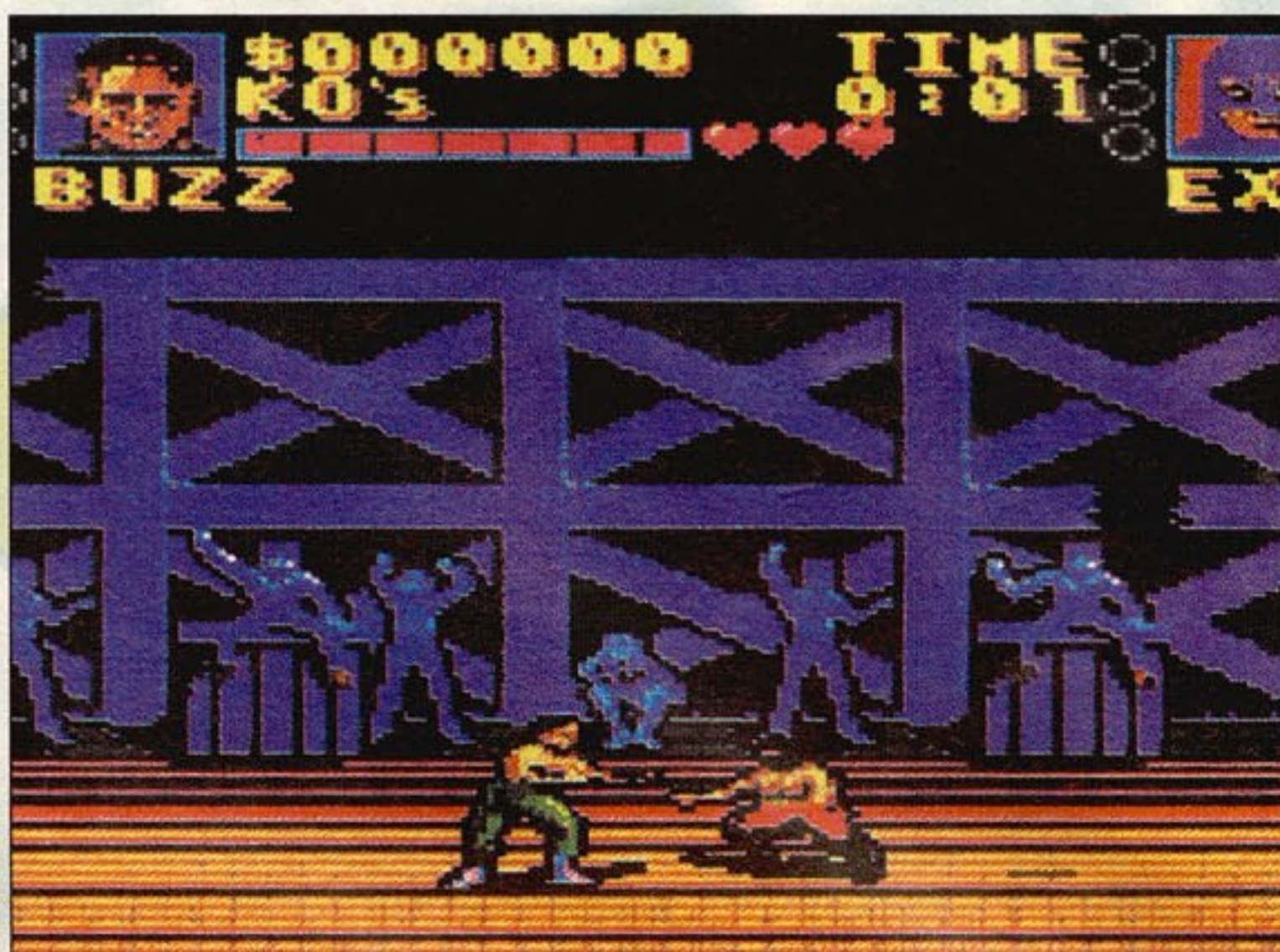
## NÃO MUDA

*Tradicionalmente os jogos vão crescendo em dificuldade, o que não acontece nesse caso*



*Os cenários não variam muito, assim como o som, que deveria ter merecido um pouco mais de atenção do fabricante. O jeito é partir para a pancada*

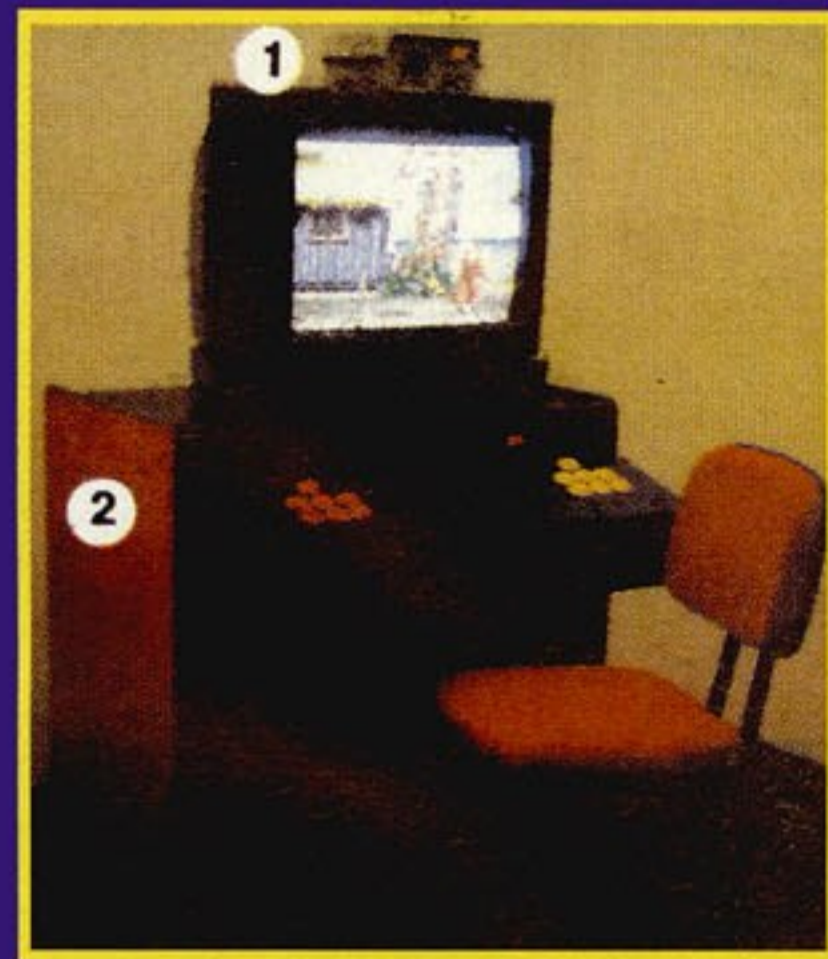
*Para facilitar o trabalho do lutador que não estiver a fim de desgastar punhos e pés, existem algumas armas no caminho*



# GAME SHOPPING

## \*\*\* GAME LOCADORAS \*\*\*

NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON



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



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

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

CURITIBA



Locação e Venda

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

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

NORTE NORDESTE

AGORA PERTO DE VOCÊ  
DISTRIBUIDORA DE GAMES



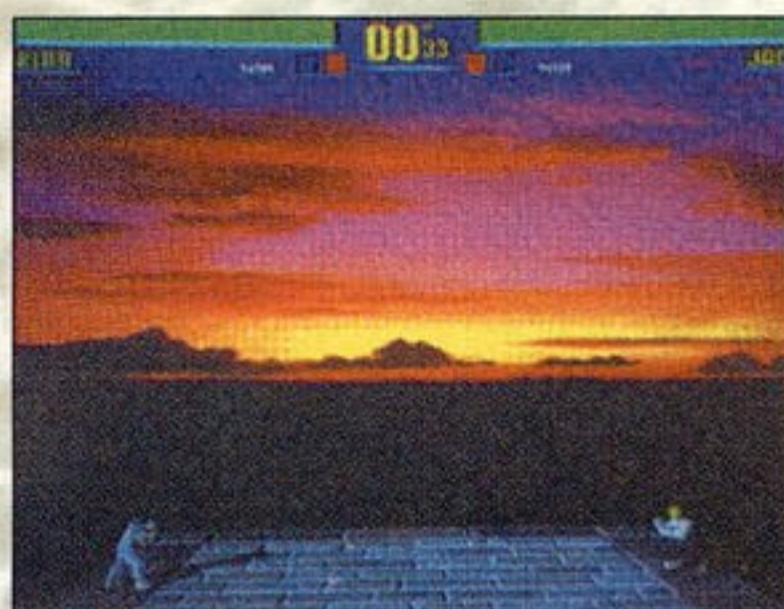
SOLICITE NOSSA TABELA

ALÉM DO PREÇO, VOCÊ GANHA NO SEDEX

AV. DOM LUÍS, 733 - TEL: (085) 261.4724 - FORTALEZA - CE

## Pancadaria afinal ganha a sofisticação da 3D

Já está cansado dos jogos de luta comuns? Então prepare-se para a chegada de **Virtua Fighters**. Possui tudo que os outros têm: golpes normais, especiais e defesa. Mais ainda: os gráficos são poligonais, o que permite uma movimentação real e natural. Isso sem contar que, no modo replay, o camera-work da cena varia o tempo todo. As regras do torneio seguem um esquema bem simples, tipo melhor de três, sendo que cada round possui 30 segundos de duração. Vence aquele que nocautear o inimigo, jogá-lo para fora do ringue ou então quem tiver mais energia no caso de o tempo se esgotar. Caso haja empate, um round extra é adotado no sistema Sudden Death (Morte repentina). Perde aquele que cair primeiro, e isso pode ser conseguido com um único golpe. São utilizados três botões e o direcional. As funções deles são, respectivamente, soco, chute e defesa. A jogabilidade ganha muito com a sensação de 3 dimensões, que é um dos pontos altos desse jogo, que concorre tranquilo a gráficos nota 10.



*Pôr-do-Sol cinematográfico*



*Muito realismo na batalha aérea entre Lau e Wolf*

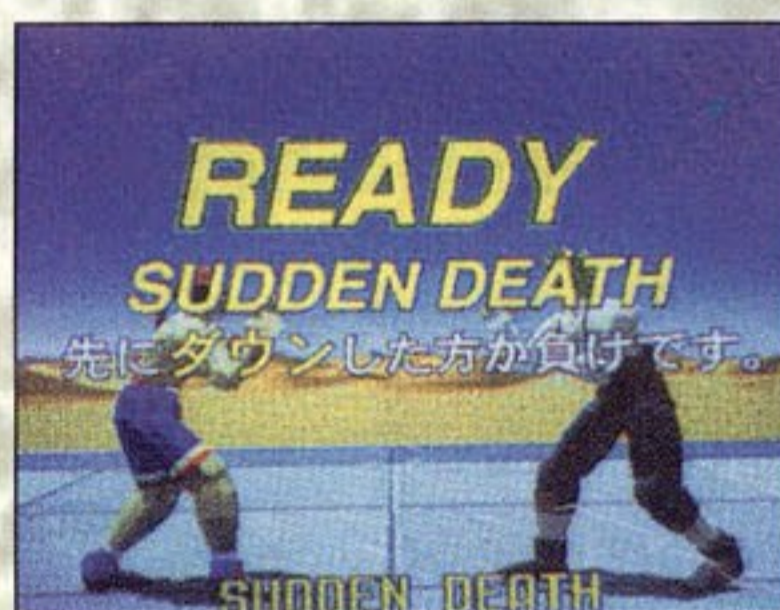


*Não se distraia com a paisagem*

# Virtua Fighter

## OS COMANDOS

- S - Botão de Soco
- C - Botão de Chute
- D - Botão de Defesa
- - Colocar na Direção
- ⇒ - Dar um toquinho na direção
- + - Apertar ao mesmo tempo



*O round extra parece jogo de futebol do Japão: é definido pela morte súbita, quem cair, dançou*



*Aqui não tem acordo: quem cair fora do ringue nem precisa voltar, porque já era*





## GOLPES COM SOCO

- S - Soco alto
- S agachado - Soco baixo
- ↘S - Upper
- ⇒S - Cotovelada



## GOLPES COM CHUTE

- C - Chute alto
- C agachado - Chute baixo
- ↘C - Chute médio
- ↓C - Toe kick
- ↗C - Voadora baixa
- ↗C - Voadora alta
- ↗←C - Super voadora
- ⇒C - Joelhada



## OS POLÍGONOS QUE ANIMAM

Virtua Fighters usa uma técnica de animação especial denominada gráficos poligonais ou vetoriais. Os gráficos são montados através de um conjunto de polígonos (plano definido por 3 ou mais pontos). VF gera até 180 mil polígonos por seg.



## GOLPES ESPECÍFICOS

- S,S - Soco combinado
- S,S,C - Soco duplo + chute lateral
- ↗S - Voadoras
- ↑S - Ataque ao oponente caído
- S + D - Arremessos



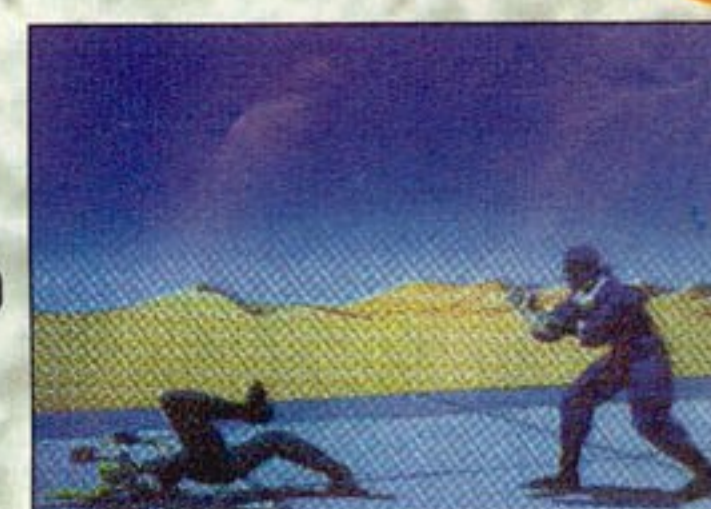
## DESLOCAMENTOS ESPECIAIS

- ⇒ ⇒ - Avanço rápido
- ⇐ ⇐ - Recuo rápido



## PARA SAIR DO CHÃO

- D,D,D - Levantamento lateral
- ← - Levantamento recuado
- C,C,C - Chute do chão



# Virtua Fighter

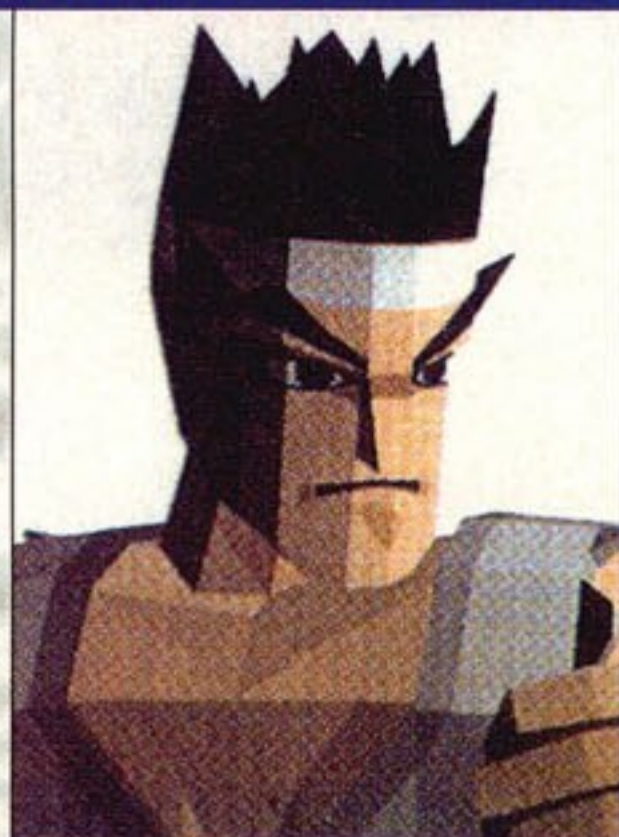
## SARAH BRYANT



**NOME:** Sarah Bryant  
**NASCIMENTO:** 4/7/1973  
**OCUPAÇÃO:** Estudante  
**HOBBY:** Pára-quedaismo  
**SANGUE:** AB

Estava em plena investigação do acidente de seu irmão, Jacky, quando acabou sendo capturada pela organização. Foi hipnotizada e recebeu treinamento para destruir ninguém menos que o próprio irmão. Usa a técnica Sekkendô.

## AKIRA YUKI



**NOME:** Akira Yuki  
**NASCIMENTO:** 23/9/1968  
**OCUPAÇÃO:** Instrutor de kung fu  
**HOBBY:** Kung fu  
**SANGUE:** O

É o único e último herdeiro da arte marcial Hakkyokuken roubada e adotada pelo antigo exército japonês. Foi ele quem deu os toques finais a esse estilo de luta. Desde que conseguiu esse feito dedica-se a viajar pelo mundo à procura de fortes oponentes. Um de seus golpes, o Mouko Korasam, é um chute poderoso em que consegue colocar todo o peso de seu corpo para atingir violentamente o adversário. Também possui uma ombrada.

## JACKY BRYANT



**NOME:** Jacky Bryant  
**NASCIMENTO:** 28/08/1970  
**OCUPAÇÃO:** Piloto de Fórmula Indy  
**HOBBY:** Treinar  
**SANGUE:** A

Ex-piloto de automobilismo, sofreu um grave acidente devido à uma sabotagem. Após passar muito tempo cuidando de sua reabilitação, começou a treinar a arte marcial Sekkendô para descobrir o que poderia estar por trás de sua tragédia nas pistas. Jacky possui ainda diversos golpes oriundos da luta livre, como o manjadíssimo quebra-espinha, em que levanta o adversário e pula no chão com o infeliz nas costas.

## LAU CHAN



**NOME:** Lau Chan  
**NASCIMENTO:** 2/10/1940  
**PROFISSÃO:** Cozinheiro  
**HOBBY:** Escrever poemas chineses  
**SANGUE:** B

Muitos o consideram como o melhor cozinheiro do mundo além de o mais forte lutador de toda a história. Pratica a luta Koenken e sonha em criar uma luta perfeita. Apesar da idade, considerada elevada para os padrões internacionais entre lutadores encontra-se em plena forma física. Por isso, o "velhinho" possui golpes rápidos, precisos e absolutamente destruidores.



*Sob o neon da cidade*



*Um chute de muito peso*



*Deu joelho na cabeça*



*Sem tempo para defender*



*Golpes cortantes como navalhas*



*Se correr o bicho pega...*



*Replay de vários ângulos*



*Nem no chão você está seguro*

## PAI CHAN



**NOME:** Pai Chan

**NASCIMENTO:**

17/05/1975

**PROFISSÃO:** Atriz

**HOBBY:** Dança

**SANGUE:** O

Grande estrela das telas de Hong Kong, em nada lembra o glamour exagerado de suas colegas hollywoodianas. Ao contrário, nutre um ódio mortal pelo pai, Lau, que sacrificou a família para perseguir seus ideais. Por isso, desafia-o usando a técnica Enseiken. Entre seus golpes podem ser destacados o Tenti Tourako, em que segura a cabeça do adversário, e a atinge no chão, e um chute giratório em que concentra todo o peso de seu corpo.

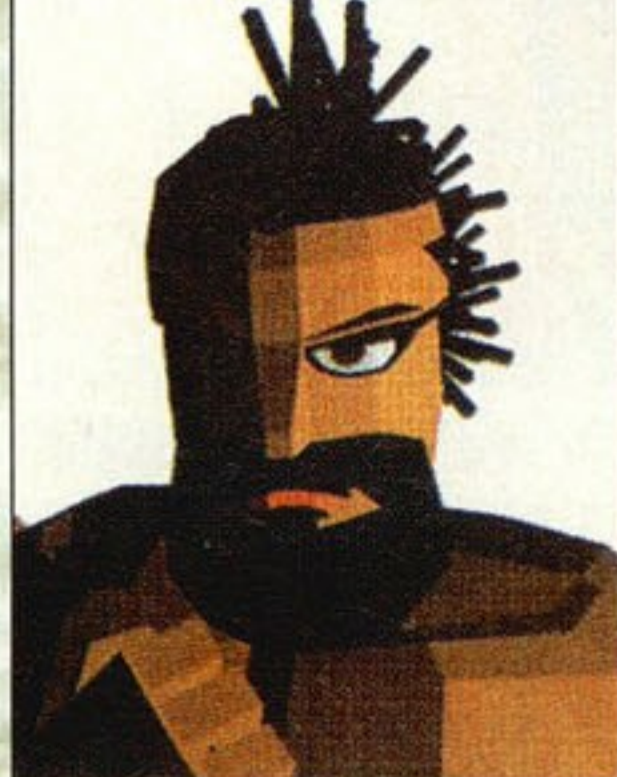


*A moça não quer dançar*



*Pai-chan não admite rivais*

## JEFFRY MC WILD



**NOME:** Jeffry McWild

**NASCIMENTO:**

20/2/1957

**PROFISSÃO:** Pescador

**HOBBY:** Ouvir reggae

**SANGUE:** A

Teve seu barco completamente destruído por tubarões assassinos. A partir de então, o australiano Jeffry, para se defender, treinou à exaustão a arte Pancration e entrou no torneio para conseguir dinheiro para comprar outro barco. No Power Bomb, ele agarra o oponente por trás e, em seguida, arremessa-o violentamente contra o solo. Já no Back Flip, ele ergue o oponente nas costas e se atira junto com ele ao solo, com muita violência.



*Esse já era*



*É de quem virar primeiro*

## WOLF HAWKFIELD



**NOME:** Wolf Hawkfield

**NASCIMENTO:**

08/02/1966

**PROFISSÃO:** Lutador

**HOBBY:** Caça

**SANGUE:** O

Em suas veias corre o orgulhoso sangue dos índios norte-americanos. Ex-lenhador como um antigo presidente de seu país, tornou-se um adepto da luta livre. A partir dessa decisão, detém a invencibilidade total na modalidade. Entre seus golpes, pode ser destacado o Axe Lariat, no qual, depois de tomar impulso com uma corrida, ele se lança com o antebraço em direção à parte superior do peito do oponente. Seus golpes podem ser considerados extravagantes.



*Não há volta para o ringue*



*Mergulhe com o cotovelo*

## KAGE MARU



**NOME:** Kage Maru

**NASCIMENTO:**

06/06/1971

**PROFISSÃO:** Ninja

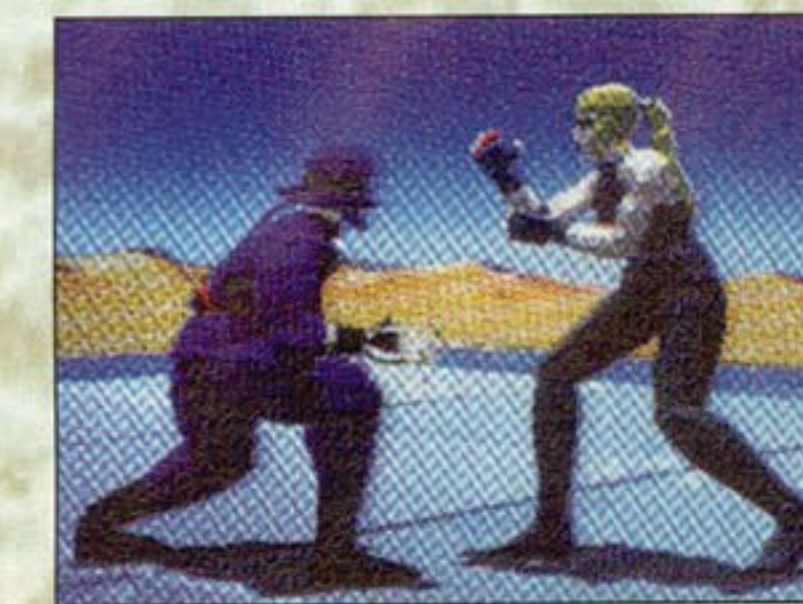
**HOBBY:** Mah

**SANGUE:** O

Persegue implacavelmente a organização que raptou sua mãe e assassinou seu pai. Seu objetivo na vida é concretizar o desejo de extinguir completamente a organização. Mestre de Jujitsu. Como um legítimo representante da tradição Ninja, seus movimentos são dotados de leveza e rapidez. Consegue mesclar bem os golpes violentos com aqueles em que utiliza o próprio ataque do adversário contra este.



*Quanta falta de cavalheirismo!*



*Luta de agilidade*

# GamePlus

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

## 3DO - NOVA ERA DO LAZER DOMÉSTICO

### O console tem recursos para divertir o jovem e sua família

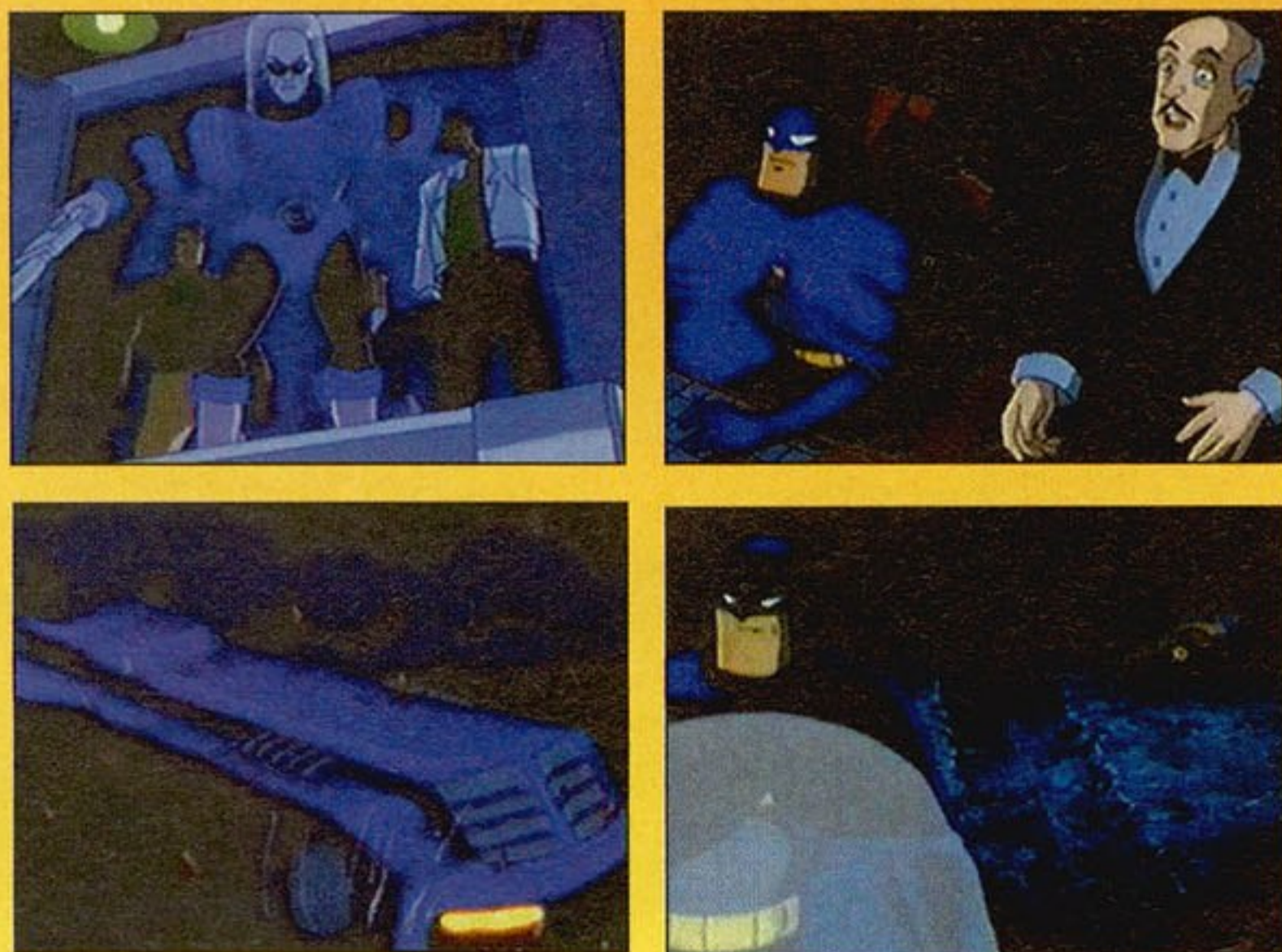
**F**inalmente o 3DO ganha as ruas, para felicidade geral e irrestrita daqueles que vão desembolsar perto de US\$ 900 (preço tupiniquim, claro) nesse magnífico console. Quem pagar para ver vai receber, além do console com 1 joystick, o jogo **Crash'n Burn** e um CD com demos como você provavelmente nunca viu. Nessas demos não se encontram somente jogos, elas mostram os recursos

do aparelho no trabalho com imagens (Photo CD) e é possível até assistir desenhos animados. O console responde a todas as expectativas. Apesar do jogo em si não trazer muita emoção, mostra a força do console de 32 bits. A Panasonic inaugura uma nova era do lazer doméstico ao criar um novo conceito em lazer eletrônico, que abrange não só o jovem mas toda a família.



*Aqueles que quiserem ver esse logotipo estampado na telinha de suas TVs terão que desembolsar US\$ 900, cerca de US\$ 150 a mais que lá fora*

### Batman - The Animated Series



*No CD demo você vai poder ver um pequeno trecho (6 minutos) da nova série de desenhos do homem-morcego*



*Já na ativa há algum tempo nos EUA, o Photo CD ainda é novidade aqui no Brasil. Pagando-se por volta de US\$ 1 por fotografia, você pode ter seu filme revelado em um CD. Agora basta carregá-la no seu 3DO e buscar pequenos detalhes que passaram despercebidos. Adeus, álbuns fotográficos*

## Crash'n Burn

O primeiro título do console da Panasonic. O jogo tem a responsabilidade de inaugurar a nova geração de jogos. São 16 milhões de cores e efeitos de perspectiva e profundidade nunca vistos em um videogame. Capaz de impressionar qualquer ser vivo. Infelizmente, nem tudo poderia agradar. **Crash'n Burn** não passa de um tradicional jogo de corrida, com controles bastante simples e pouca emoção.



*Mande bala nos outros competidores*



*Escolha seu piloto*

Crash'n Burn	
3DO	
CORRIDA - 1 JOGADOR BATERIA - JÁ DISPONÍVEL	
CD	
<b>PRO</b> Alta qualidade gráfica	<b>CONTRA</b> Falta velocidade e ação simples
DIFICULDADE: 78 QUALIDADE GERAL: 87	



*Ao contrário de outros jogos, a pista não acaba no horizonte, é como se você a visse mesmo*



*Dois tipos de visão*



*Cuidado com os tiros*



*Escolha a corredora*

## CHUMBO GROSSO

**R**eunimos aqui uma pequena mostra dos jogos que vão liderar a revolução no lazer doméstico. Outra boa notícia é que não apenas os EUA vão produzi-los. O Japão também já entrou na dança e começa a fabricar seus jogos.



*Golfe hiper-realista*



*Takero, desenho japonês para os fãs do gênero*

*A corrida maluca será um dos títulos*



*Tetsujin também vai dar as caras, uma novidade metálica*

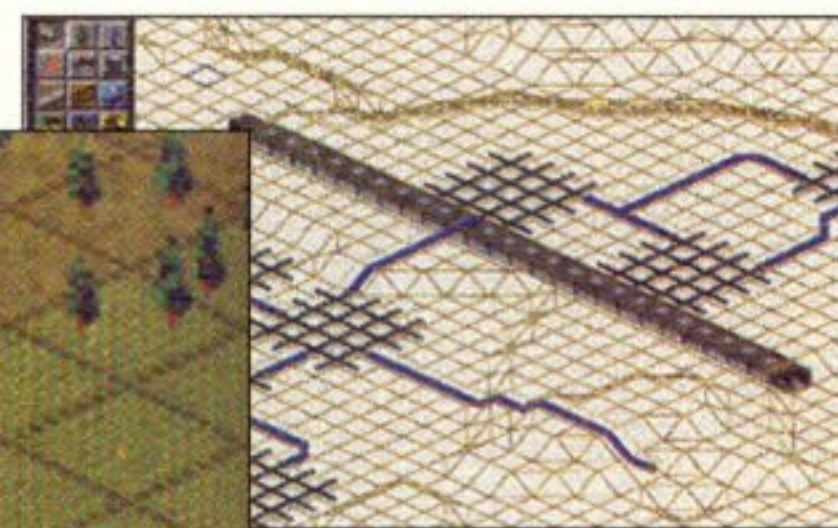


# Descubra por quê esse será o jogo de cabeceira de muitos prefeitos

## SIM CITY 2000

### O QUE MUDOU?

Sim City 2000 chega para PC com tudo novo! Você começa com um terreno e um orçamento, e tenta fazer uma capital. É preciso balancear áreas residenciais, comerciais e industriais; lidar com problemas como a poluição, crime, trânsito e desastres.



*Os problemas da superfície não bastam. Cuide também do subsolo*

*Para jogar essa maravilha, você precisa de memória mínima de 4 Mb, um processador 386, um monitor VGA 256 colours, mouse e ainda pode incorporar placas de som*



Vários estilos arquitetônicos



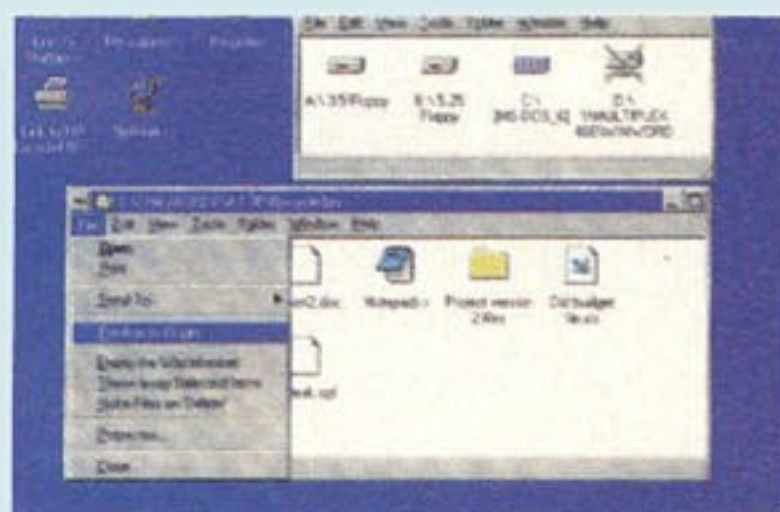
*As questões ambientais não poderiam ser esquecidas na era da ecologia*

A mudança mais radical é em relação à visão, cima e renderizada em 3D. A topografia do terreno é no estilo de Populous. A rotação é de 360° por 90°. Os detalhes, os objetivos e estatísticas vitais mudaram: a educação,

por exemplo, é prioridade. Outra nova: você controla também o subsolo da cidade através de uma "visão Raio-X". Podem-se escolher novos cenários característicos (San Francisco, Tóquio etc.). Mãos a obra!

# WINDOWS 4.0

Nos últimos 18 meses a Microsoft reuniu sua força para um novo projeto de sistema operacional em Desktop, o Chicago, uma feliz combinação Windows/DOS a ser lançada no início deste ano. Rumores indicam que será um sistema simples, que teve como inspiração o sistema operacional que a Apple



*Mais simples que o Windows*

usa em seu Macintosh. A grande novidade é que o novo Windows é capaz de rodar aplicativos de 32 bits. O Chicago faz as



*Várias funções especiais*

mesmas funções que o atual Windows. É um desktop gráfico que organiza arquivos, controles de impressora

e usa aplicativos dos 2 sistemas DOS e Windows. O desktop tem design primoroso e suporte para métodos de trabalho e estruturas de informação. Chicago é de fácil configuração e controle. Ou seja, o computador vai se tornando cada vez mais acessível a um número cada vez maior de usuários. Que bom!

# CDI da Philips mostra que está vivo

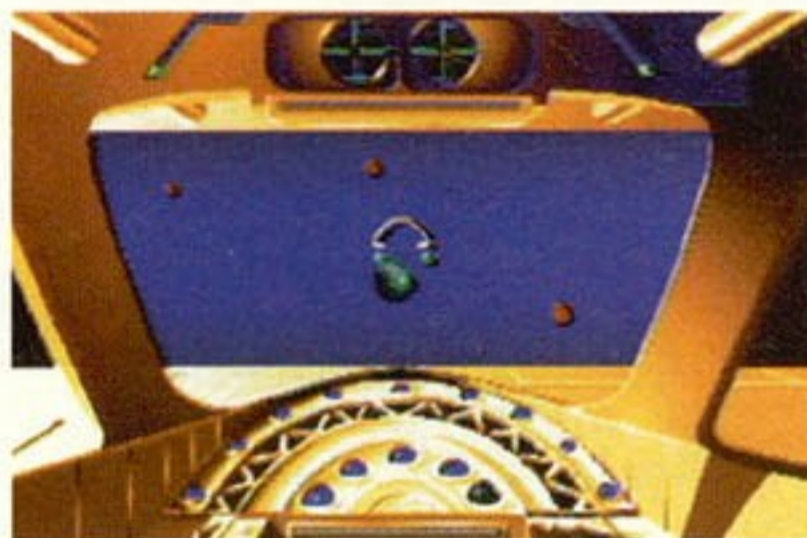
## Novos jogos para o console

**F**ull Motion Video, games com gráficos realistas, filmes em compact discs. Isso é multimídia! E a primeira a detonar na área foi a Philips, que tem seu CD-I desde 91. CD-I é um sistema de CD-ROM multimídia baseado num chip Motorola M68070, com 1 Mb de memória e uma série de processadores gráficos. O controle, criado pela Advanced Gravis, tem o design tradicional. O periférico é o Digital Video Cartridge, com um processador multi-RISC e 1.5 Mb de memória adicional para jogos ou aplicativos. Com essa tecnologia a empresa quer conquistar mercado. Conferimos 2 jogos que estão pintando para o sistema. Divirtam-se!

### MAD DOG McCREE



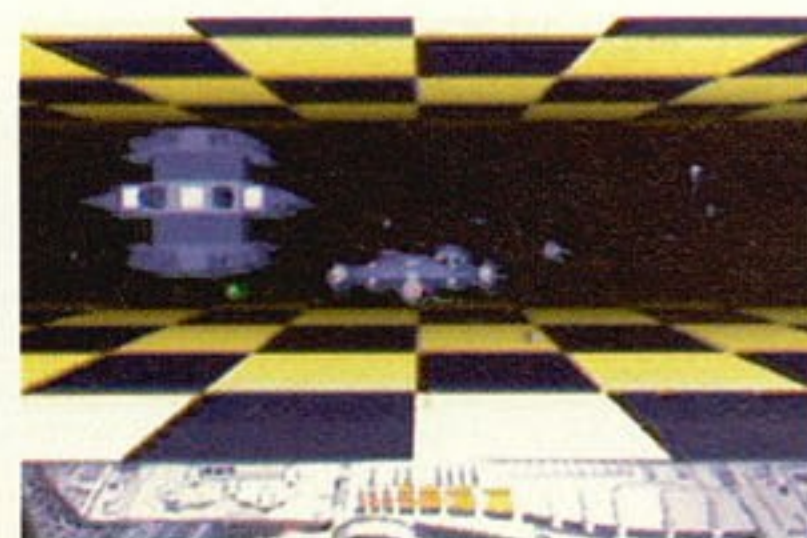
### INCA



### LINK: THE FACES OF EVIL



### KETHER



O CDI da Philips ganha novos títulos

### Os Jogos

A Philips resolveu atacar de vez no ramo dos jogos. Até contra os princípios da multinacional, que sempre visou um console voltado para toda a família e não só para o jovem. Mas teve que se render, dos 10 títulos mais vendidos até hoje 8 são games. Os

novos jogos têm grande qualidade gráfica e personagens já conhecidos. Entre eles mais uma aventura de **Link (Zelda)** e um arcades como **Mad Dog McCree**. **Inca** é um misto de RPG e ação. Para os fãs do espaço **Kether**, um shooting poderoso.

D.T.A. Games

COM AGILIDADE SUPERSÔNICA

ENTREGAMOS EM SUA RESIDÊNCIA TODOS OS PRODUTOS:

TEC TOY

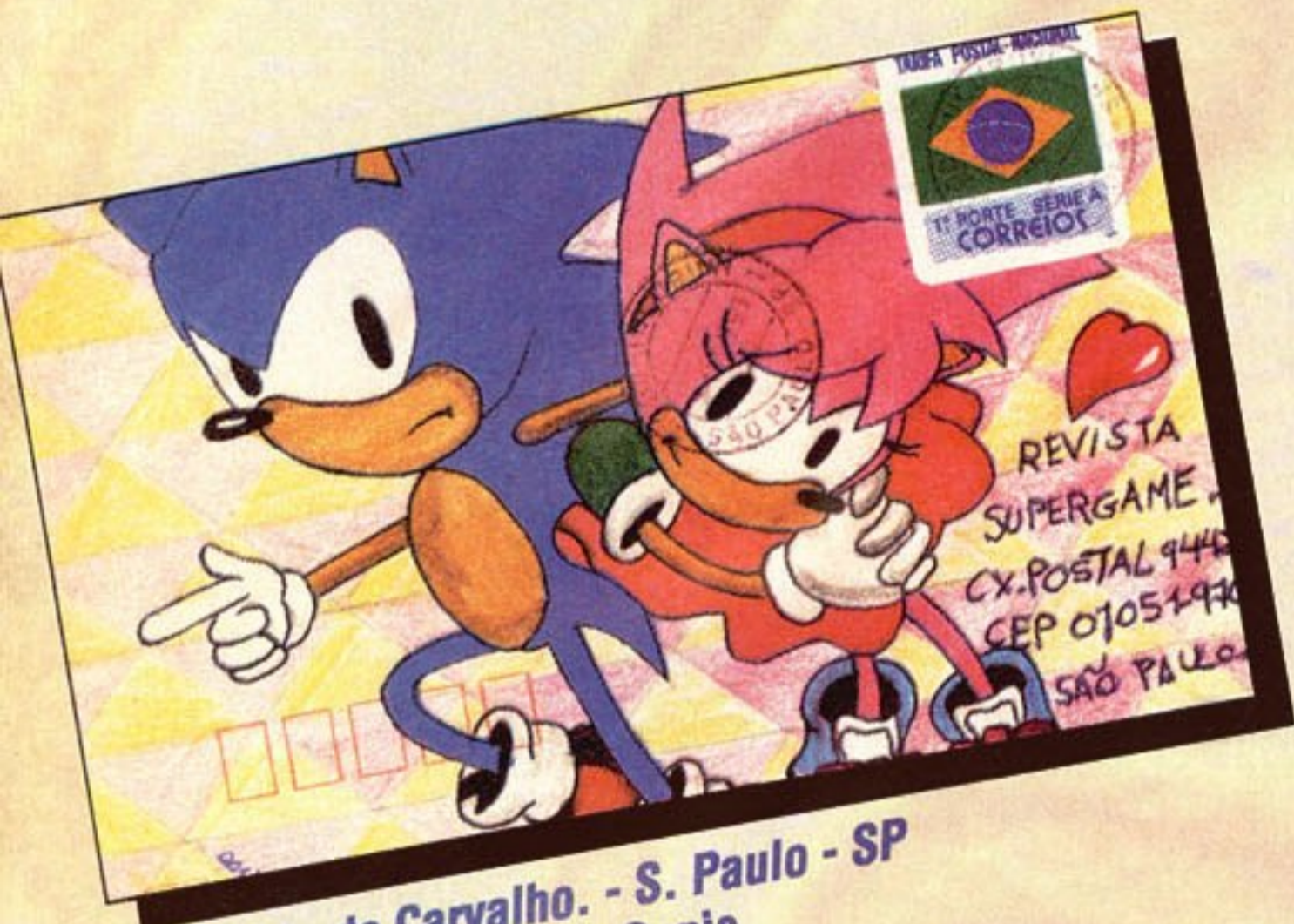
ÚLTIMOS LANÇAMENTOS, VIDEO-GAMES, CARTUCHOS, ACESSÓRIOS E BRINQUEDOS.

ATENDIMENTO PERSONALIZADO FONE: 820-6921/820-1566

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

# CLUBE DO CHEFE

Ele é rango de canibal,  
popstar, Cebolinha...



Daniel L. de Carvalho. - S. Paulo - SP  
Momento romântico de Sonic



Rafael Picardt. S. Paulo- SP  
Mil e uma noites



Heverson Sanábio. S. João Nepomuceno -  
MG - Chefe no fogo



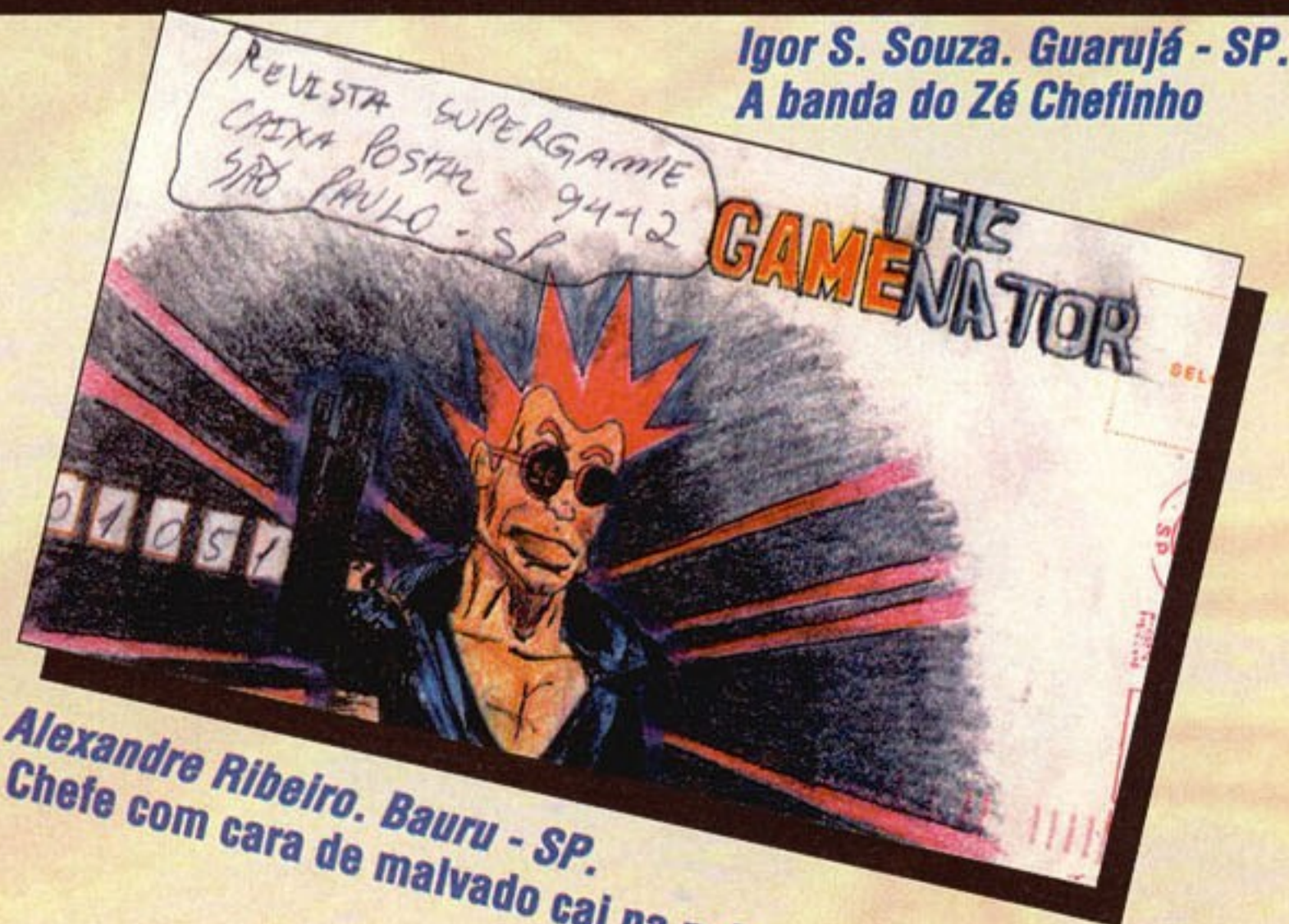
Igor S. Souza. Guarujá - SP.  
A banda do Zé Chefinho



André Rocha.  
R. Preto - SP  
Chefe com  
muitos volts



Adria no Bruschi. Rio Claro - SP.  
Coelho não!



Alexandre Ribeiro. Bauru - SP.  
Chefe com cara de malvado cai na noite





Akira E. A. Gora

## Ombudsman deixa de lado o confete e a serpentina e dá um banho de informação correta

**D**e onde viria a complexidade dos jogos de Neo Geo? Foi recentemente publicado que a qualidade desses jogos seria decorrente da existência de dois chips, um de 8 bits e outro de 16, ou seja, um falso 24 bits, como foi dito. Se isso correspondesse à verdade, o Mega Drive teria também jogos no mesmo nível de "complexidade" do Neo Geo, o que todos sabem que não acontece. Os reais motivos da qualidade são outros. O

primeiro é a capacidade de memória do Neo Geo, que chega a 330 Mega. As partes gráfica e sonora são nitidamente superiores ao console da Sega. Não é à toa que o Neo Geo custa três vezes mais que o Mega. Essa qualidade, no entanto, não é determinante para a



330 Mega de memória

existência de bons jogos para determinado console. O fator de maior peso para isso é a criatividade de quem produz o jogo. Por esse motivo existem jogos excelentes para o Mega Drive. Mas não é só isso. Tem mais problemas na imprensa especializada em games. Tem gente requeitando revista velha, dando um trato e relançando para enganar o leitor desavisado. Atenção para não cair nesse conto, moçada.

## ONDE O CHEFE DÁ DESCONTO

**DTA GAMES / SP**  
Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim  
Tel: (011) 820.1566 ou 820.6921

**NBN IMPORT & EXPORT (REVENDA) / SP**  
Rua Epaminondas Neves, 285 - Sorocaba  
Tel: (0152) 33.9715

**PLAY GAMES / SP**  
Rua Madre Cabrini, 299 - V. Mariana  
Tel: (011) 575.9730

**SCOPE GAMES / SP**  
Rua Joaquina Ramalho, 1304 - V. Guilherme  
Tel: (011) 267.1487 ou 290.9149

**SPEED GAMES / SP**  
Rua Pastor Alberto Augusto, 691 - Sta. Maria - Santos  
Tel: (0132) 30.7760

**STAR GAMES / PR**  
Rua Tapajós, 1292 - Bom Retiro - Curitiba  
Tel: (041) 338.6818

**SYSTEM GAMES / SP**  
Rua Greenfield, 248 - Ipiranga  
Tel: (011) 272.7410

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

**TARGET / GO**  
Av. R. 1, 195 - Setor Oeste - Tel: (062) 291.1607

### ASSISTÊNCIA TÉCNICA

**MANIAC GAMES / SP**  
Rua Domingos de Morais, 211 2º andar SL3  
Tel: (011) 549.2816 - São Paulo - SP

**TOYS ELECTRONICS**  
Shopping Eldorado - Av. Rebouças, 3970  
1º subsolo - loja 1009 - Tel: (011) 814.0455 e 815.5649 - São Paulo - SP

**DIGITEC - AUTORIZADA TECNOFAX / RN**  
Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 - Shopping Cidade Jardim - Tel: (084) 217.5935 ou 231.9258 - Natal - RN

# THUNDER GAMES

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

REMETEMOS PARA TODO BRASIL VIA SEDEX

SE VOCÊ É LOJISTA OU DESEJA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES, SOLICITE NOSSA TABELA COMPLETA. TEMOS DESCONTOS ESPECIAIS PARA VOCÊ.

# Um novo conceito em locação e vendas

**AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ OS PRINCIPAIS TÍTULOS DO MERCADO MUNDIAL DE VÍDEO GAME COM LANÇAMENTOS DE PONTA E GARANTIA DE MELHOR PREÇO E MENOR PRAZO DE ENTREGA**

**FONE: (011) 917-2228**

**AOS LEITORES DA GAMEPOWER, FELIZ NATAL E UM ÓTIMO 1994.**

# CLUBE DO CHEFE

## "THE NEXT LEVEL"

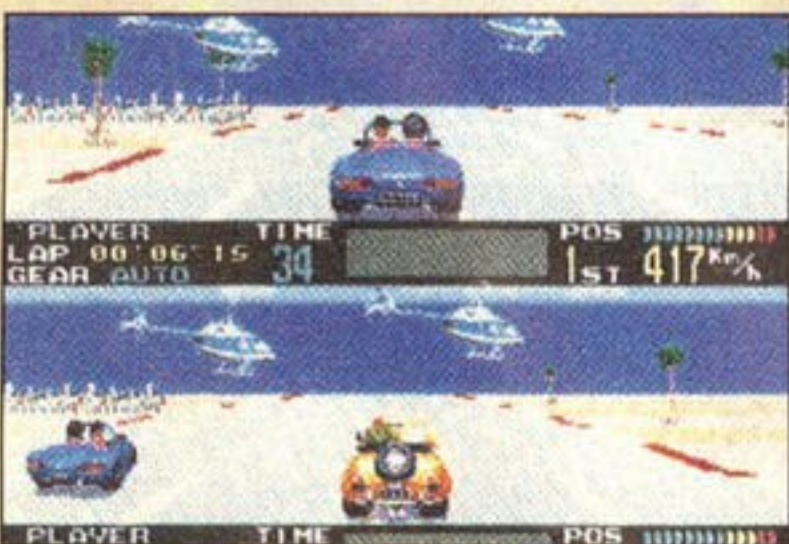
### CHEFE RESOLVE CRIAR PONTE AÉREA BRASIL-EUA

Baixou um clima de alegria geral na Redação. O Chefe, aquele maldito tirano (que ele não nos leia) está neste exato momento visitando a terra do Tio Sam, para alegria dos que não aguentavam mais trabalhar sob suas chibatadas. Mas ele deve voltar logo, com aquele sorrisinho de satisfação por ter trazido novidades para todos. E haja paciência para aguentá-lo contando que se encontrou com Clinton e aconselhou uma limpeza na Casa Branca, que anda meio amarelada.

### VELOCIDADE SEM LIMITES



Capotagens espetaculares



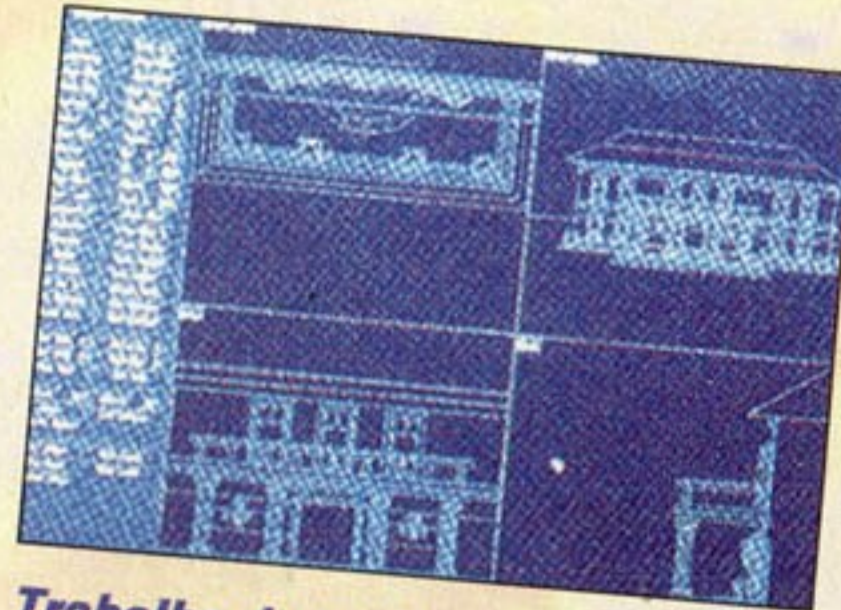
A tela se divide para 2 jogadores

Um dos jogos mais quentes do arcade está chegando para Mega Drive. A versão de Out Runners, com 16 Mega

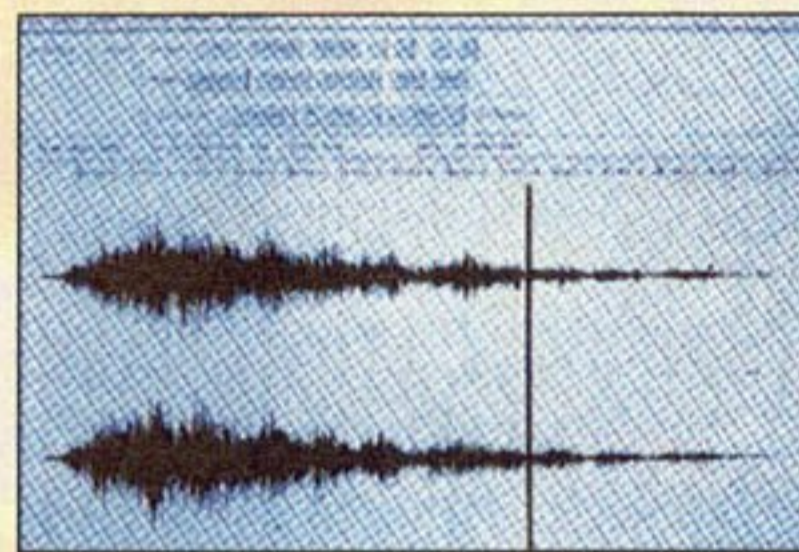
tem tudo que um jogador que curta um bom racha pode esperar. Basta escolher uma das 8 carangas envenenadas e sair rasgando as pistas. As novidades são que você pode desafiar "racheiros" de outros países e até dar a volta ao mundo, desde que tenha uma certa grana para encher o tanque e envenenar a máquina. O melhor de tudo, só para variar, é desafiar um amigo e ultrapassar todos os limites de velocidade a quase 500 km por hora. Previsto para maio.

### OS SEGREDOS DA ANIMAÇÃO

Os macetes da movimentação de Silpheed e Illusions House (Yumemi Yakata No Monogatari, no Japão é claro), foram afinal revelados. Silpheed causou espanto em jogadores de todos os cantos do planeta com uma animação nunca vista graças à sua técnica de polígonos. O Mega CD teoricamente não teria capacidade para processar tal quantidade de informações e não tem mesmo. O que acontece é que as demos e algumas partes do jogo foram pré-processadas numa poderosa workstation (estação de trabalho com grande capacidade de memória) e em seguida passadas para o CD, graças à sua enorme



Trabalho de muita engenharia



Nas ondas do som

capacidade de armazenar dados. O Mega Drive não teria como processar todos os detalhes do jogo. Então o console só precisa ler os dados gravados no CD (quase sempre as coordenadas). O sucesso dessa técnica foi tamanho que ela está sendo aproveitada em Illusions House, outro jogo que promete se inscrever entre os melhores. Nesse caso, a workstation foi além. Gerou os polígonos e criou textura para eles (técnica denominada texture mapping), lembrando muito as imagens digitalizadas. O som de Illusions House passou também pela mesma workstation, o que gerou ainda mais refinamento em sua trilha sonora. Agora só resta aguardar!



**NOVA CULTURAL**

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria

Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shoji Ikeda

## SUPERGAME

ANO 3 - Nº 31 - FEVEREIRO 1994

REDAÇÃO

Diretora Editorial: Iara Rodrigues

Editor: Matthew Shirts

Editor Assistente: Marcelo Moraes

Chefe de Arte: Hamilton Marcos Fernandes

Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri

Secretário de Produção: Walmir Dionizio

Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Aguinaldo di Palma

Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): Marcelo

Camera, Jô Elias

Consultores (jogos): Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis

A. Cingano, Cássio Bloisi Oliveira,

Ilustração de capa: Roko

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Gerente de Produto: Henri Zetune

Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli

Propaganda e Promoção:

Carlos Eduardo Guida, Ione

Fabiano, Hiroko Sasaki

PUBLICIDADE

Supervisor: Antonio Cestaro

Coordenadora: Ane Shirley M.

Ramos

Contatos: Fabiana F. do Amaral

Kerr

Marketing Publicitário: José

Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

**SUPERGAME** é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha de Azevedo, 346, 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; Redação: (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal: 9442 - SP - CEP 01051; Publicidade: (011) 851-3644, ramal 263. Distribuição Portugal: Distribuidora Jardins de Publicações Ltda., Quinta de Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa, telefone: 947-2542

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

# SUPER MÁQUINA

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

A "EuSou" traz prá você os super gabinetes

Winners

Champion para

lojas e o Winners

Boy para

residências.



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

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



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

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



**Nenhum chefe de fase vai segurar você!**