

MASTER MEGA NINTENDO GAME BOY

GUIA GAMES

Mais de 2500 dicas e estratégias
para você detonar

78 JOGOS

GUIA GAMES

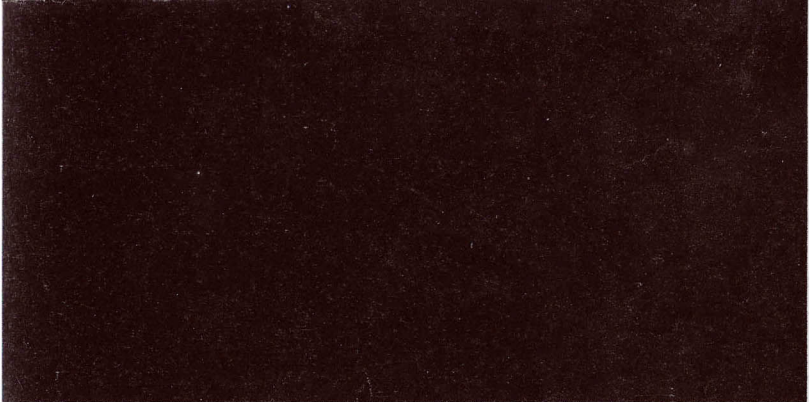
Cr.: Tabela com o vendedor

editora
Abril



GUIAS
ABRIL





GUIA GAMES



Editora Abril S. A.
1992





Copyright (c) Editora Abril - 1992

Guia Games é uma publicação dos Guias Abril, que contém material exclusivamente produzido pela Editora Abril S. A. , além de textos graciosamente cedidos por TEC TOY Ind. Com. Ltda e por NINTENDO OF AMERICA INC. , esta última representada pela C. ITOH DO BRASIL. Todos os direitos são reservados. É proibida toda e qualquer reprodução mediante qualquer meio, sem prévia autorização da Editora Abril S. A.

AGRADECIMENTOS



À C. Itoh do Brasil S. A.,
representante da Nintendo of America Inc..

À Tec Toy Ind. Com. Ltda.,
licenciada no Brasil para jogos Sega.

À Mário Câmara Filho,
especialista em videogames.

APRESENTAÇÃO

Você tem em mãos o primeiro guia brasileiro de videogames. São 76 jogos selecionadíssimos. Mais de 2 mil dicas para se conseguir vidas extras, continues, armas e itens especiais. Outras 2 mil estratégias para vencer fases e derrotar chefes difíceis. Tudo testado por três cobras do videogame.

Para dominar rapidamente o seu Guia Games, abrimos o nosso jogo:

◆ Verifique, a origem de seu cartucho. Todos os jogos foram testados com os cartuchos originais brasileiros ou americanos dos fabricantes Sega e Nintendo. Por isso, muitas dicas não servem para cartuchos japoneses ou pirateados.

◆ Para facilitar a sua vida, adotamos uma classificação de jogos bem parecida com a que você conhece e criamos símbolos para identificá-los logo na abertura de cada jogo.

◆ Há códigos que funcionam para os consoles nacionais e não para os importados ou vice-versa.

◆ Se você não conseguir usar uma senha (password), tente de novo! Pode ser que esteja trocando um O (letra) por um 0 (zero), um B (letra) por oito (que é mais arredondado) e assim por diante.

Vai ainda, uma dica extra: este guia foi feito para aumentar o seu prazer de jogar. Foi feito para que você não se aborreça, barrado numa fase do jogo sem conseguir chegar a outra. Para não estragar a brincadeira, tente descolar suas próprias estratégias de jogo, usando a sua cabeça e sua habilidade. Se encontrar aqui estratégias diferentes das suas próprias em jogos que já dominou, parabéns! Mas não despreze os novos truques.

Use e abuse do seu Guia Games toda vez que não conseguir se virar sozinho. Divirta-se muito e detone todas!

Abração,
Lucila Camargo

SÍMBOLOS E CLASSIFICAÇÃO

Número de Jogadores

Número de Fases



Veja aqui os símbolos e critérios usados pelo Guia Games



Ação - São jogos nos quais você precisa lutar e atirar, conseguir poderes especiais, equipamentos e suprimentos para cumprir sua missão, destruindo alvos e inimigos com rapidez.



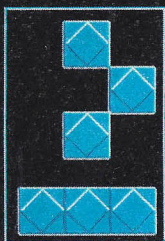
Arcade - Indica todos os jogos criados originalmente para máquinas de fliperama e que só depois foram fabricados ou adaptados para videogames. Muitos jogos Arcade disponíveis em cartucho simplesmente nunca apareceram no Brasil em fliperama. No Guia Games, os Arcade sempre aparecem junto com outro símbolo, indicando o estilo do jogo (aventura, tiro, nave etc).



Aventura - São jogos parecidos com os de ação, mas que trazem mais elementos fantásticos como segredos, magias, vilões com poderes diabólicos. Geralmente tem personagens não-humanos, ou das histórias em quadrinhos.



Esporte - São os cartuchos de todos os esportes, menos as lutas.



Estratégia - São jogos como o Tetris, da Nintendo, nos quais você precisa usar seu raciocínio lógico. Geralmente, agradam bastante aos adultos.



Guerra - Jogos de combate, corpo-a-corpo ou com tanques, helicópteros, morteiros etc. Exigem raciocínio estratégico e agilidade.



Luta - Aqueles nos quais os personagens são lutadores do tipo Ninja, Kung-Fu, Caratê ou Boxe.



Nave - Todos os jogos nos quais você pilota uma nave espacial ou aérea, que fica na tela o tempo todo.



RPG (Role-Playing Games) - Nestes jogos, você desenvolve o personagem do jeito que preferir: mais forte ou com mais armas, menos armado e mais rápido, com esta ou aquela roupa, etc. Os RPG nasceram como jogos para microcomputador, têm muito texto e exigem que você conheça bastante do inglês.



Simulador - São cartuchos que lhe dão a sensação quase perfeita de estar pilotando carros da fórmula 1, jatos, helicópteros, navios ou submarinos. Por isso mesmo, as máquinas não aparecem na tela: é como se você estivesse dentro delas.



Tiro - Apenas os jogos nos quais você usa a pistola do joystick.

ÍNDICE DOS JOGOS

NINTENDO NES **(Nintendo Entertainment System)**

1 - Abadox	19
2 - Batman	22
3 - Burai Fighter	25
4 - Cabal	28
5 - Castlevania II - Simon's Quest	30
6 - Castlevania III - Dracula's Curse	36
7 - Cave Man Games	40
8 - Code Name: Viper	42
9 - Contra	45
10 - Gauntlet	48
11 - Ghostbusters I	51
12 - Ghostbusters II	54
13 - Image Fight	58
14 - Infiltrator	60

15 - Mega Man II (RockMan II)	64
16 - Mega Man III (RockMan III)	69
17 - Metal Gear	81
18 - Ninja Gaiden I	84
19 - Ninja Gaiden II	87
20 - Road Runner (Bip! Bip!)	91
21 - Skate Or Die	93
22 - Strider	97
23 - Super Contra	102
24 - Super Mario Bros. II	106
25 - Super Mario Bros. III	111
26 - Tartarugas Ninja II (Teenage Mutant Ninja Turtles II - The Arcade Game)	120
27 - The Simpsons - Bart Vs. The Space Mutants	124
28 - Who Frammed Roger Rabbit? (Uma Cilada para Rogger Rabbit)	135
29 - Wrath of The Black Manta	137

NINTENDO **Gameboy**

1 - Bugs Bunny's Crazy Castle (Pernalonga)	143
2 - Castlevania: The Adventure	145
3 - Disney's Duck Tales	149
4 - Double Dragon	153
5 - Nemesis	158
6 - Operation C	161

7 - R-Type	166
8 - Super Mario Land	169
9 - Tetris	175
10 - The Hunt for Red October (Caçada ao Outubro Vermelho)	179

SEGA **Master System**

1 - Aerial Assault	185
2 - After Burner	187
3 - Alex Kidd - Hightech World	188
4 - Alex Kidd in The Miracle World	191
5 - Altered Beast	193
6 - Black Belt	195
7 - Clastle of Illusion (Mickey Mouse)	197
8 - E-Swat	199
9 - Forgotten Worlds	201
10 - Jogos de Verão	203
11 - Moonwalker	209
12 - Phantasy Star	211
13 - Poseidon Wars 3-D	255
14 - Psychic World	257
15 - R-Type	259
16 - Shinobi	261
17 - Space Harrier 3-D	263
18 - Vigilante	265

SEGA

Mega Drive

1 - Alex Kidd in Enchanted Castle	269
2 - Alien Storm	272
3 - Altered Beast	274
4 - Batman	276
5 - Burning Force	278
6 - Castle of Illusion (Mickey Mouse)	281
7 - Dick Tracy	283
8 - Dynamite Duke	285
9 - Eswat	287
10 - Ghouls'N Ghosts	290
11 - Last Battle	293
12 - Moonwalker	296
13 - Phelios	301
14 - Rambo III	303
15 - Shadow Dancer	306
16 - Sonic The Hedgehog	308
17 - Spider Man	310
18 - Streets of Rage (Bare Knuckle)	312
19 - Strider	314
20 - Super Monaco GP	317
21 - Truxton	319

NINTENDO



NES

Abadox - The Deadly Inner War

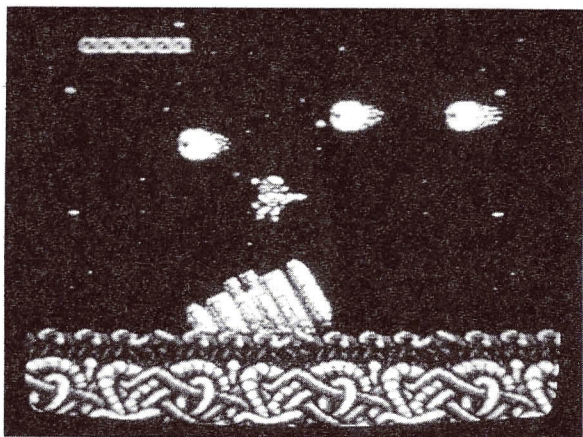
Categoria



1



6



Missão:

No ano 5012, um monstro gigantesco chamado Parasitis engoliu o planeta Abadox e a nave-hospital das forças de defesa, onde estava a princesa Maria. Você é Nazal e deve escalar o monstro, abrir caminho até seu centro vital, destruí-lo e libertar a princesa.

 **Continues** - Quando você morrer, poderá conseguir mais três vidas, como no jogo normal: basta apertar o botão Início na tela do Game Over. Mas você perderá todas as armas que havia conquistado.

Itens Especiais

 **Escorpiões Azuis** - Destrua-os e pegue as Cápsulas de Energia Azuis que aparecerem. Elas o ajudarão a atravessar Parasitis e conseguir armas e itens especiais.



Super Speed-Up - Pegue todos os S que estiverem flutuando para aumentar sua velocidade.



Mísseis - Recolha todos os M que aparecerem para conseguir um par de mísseis.



Three Beam - Pegue-o para poder atirar em três direções simultaneamente.



Star Beam - Aguarre-o para atirar em cinco direções ao mesmo tempo.



Pistola de Paradora - Com ela o seu poder de fogo é aumentado: você poderá disparar anéis de energia.



Escudo de Barreira Orbital - Se você recolher um B, conseguirá um campo de força para defesa. Ajuste a órbita com o botão A. Você poderá juntar até quatro "B"s.



Protetor de Energia de Alta Intensidade - Você pode acumular até três "P"s e assim ganhar um escudo para suportar o ataque inimigo.

Estratégias



Na superfície do monstro, passe pelas caveiras e entre na boca de Parasitis, que está sendo guardada por outro monstrengo parecido com um cachorro. Destrua-o e depois lute contra o Deathface.



Dentro da garganta de Parasitis, desça em direção ao esôfago. Mas tome cuidado com o sentinela e os Lagartos Destruidores: é lá que eles ficam esperando!



Na Floresta Mortífera dos Nervos Azuis, não se aproxime das flores. Quando você tiver passado pela floresta, terá de combater o Tubarão Guarda.



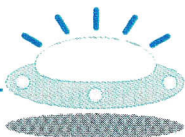
Na Barriga de Parasitis, tome cuidado com os caranguejos e com os monstros Cília - seus chifres se movem!



No Canal Intestinal, insetos armados e peças mecânicas irão tentar atingi-lo por cima e por baixo. Antes de chegar ao Centro de Energia Vital da criatura, você terá de destruir três guardas.



Tome cuidado com as bolas de fogo e fique longe de todo o tipo de chispas de energia elétrica. Cinco guardas protegem a porta do Centro de Energia Vital: mate-os. Entre no centro e destrua a fonte de energia. Depois procure a princesa Maria e saia com ela de lá rapidamente!



Batman

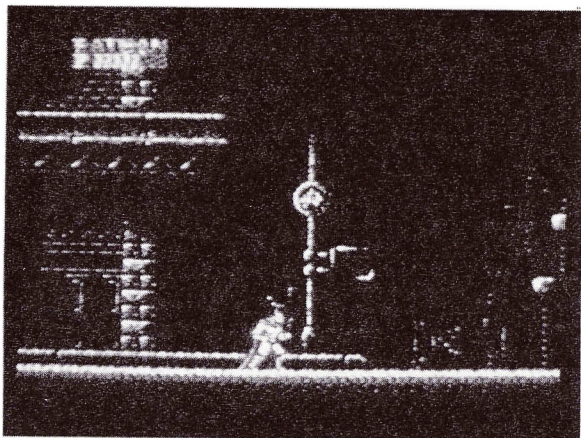
Categoria



1



5



Missão:

A população de Gotham City organiza a comemoração do aniversário de 200 anos da cidade. O Coringa (Joker) lidera um grupo que pretende estragar a festa. Você é Batman. O homem-morcego é a esperança do povo de Gotham City.



Vidas - Você começa o jogo com 3 vidas. Cada vida contém 8 unidades de poder (Power Units). Cada vez que Batman é atingido você perde uma unidade de poder; ao perder 8 você perde uma vida. Essas unidades de poder podem ser parcialmente recuperadas se você apanhar corações.



Itens especiais - Aparecem quando Batman derrota alguns inimigos. Apanhe-os quando puder. São eles:



Heart (Coração) - Vale uma unidade de poder. Oito deles valem uma vida.



Bônus - Procure o símbolo B para ganhar pontos.



Pellet (Balas) - Cada Pellet que você pega rende 10 balas para suas armas.



Armas - O principal trunfo de Batman continua sendo seu potente soco. Mas há outras armas que você pode apanhar durante o jogo. São elas:



Spear Gun (Arma com lança) - Muito potente



Batarang - (Batbumerangue) - É muito afiado e volta para as mãos de Batman logo depois de disparado.



Dirk (Punhal) - Uma arma que se divide em 3, podendo atingir vários inimigos de uma só vez.



Seja rápido - Comece a socar seus inimigos antes mesmo que eles estejam bem na sua frente. Os golpes são disparados uma fração de segundo antes da tela mostrar a luta.

Estratégias

No começo de cada fase há uma pequena demonstração do que o espera. É nesse momento que você vê por onde passará e o que terá que fazer em cada fase.

FASE

1 **Gotham City** - A fase começa na Rua Principal, passa pela Prefeitura e acaba numa batalha contra a temida Traça Assassina (Killer Moth), que dispara bolas de fogo.

FASE

2 **Axis Chemical Factory (Fábrica Química Axis)** - É nessa fábrica que fica o esconderijo do Coringa. Batman terá de se safar dos perigos da própria fábrica, além de se esquivar das armadilhas preparadas pelo Coringa.

Robô - Seu último desafio nessa fase é a Machine Intelligence, isto é,

uma máquina inteligente. Na verdade, trata-se de um robô com 3 centros vitais. Para derrotá-lo, primeiro destrua o controle de corrente elétrica para fazer a máquina parar; depois vá atrás do canhão. Após ter destruído esses 2 alvos, o nervo central do robô ficará exposto. Ele é o seu alvo final. Acabe com ele!!!

FASE

3

Underground Conduit (Condutores Subterrâneos) - A cidade de Gotham City é inteirinha ligada por esses canais. Batman precisa percorrer os canais 1 e 2 até chegar e atravessar a caverna subterrânea.

Eletrocutioner (Eletrecutador) - Ataca com descargas elétricas mortais. Tome cuidado e boa sorte!

FASE

4

Ruins of Laboratory (Ruínas do Laboratório) - Servem como mais um esconderijo do Coringa. Você passará pelo laboratório de pesquisas e outros locais, antes de chegar ao Dual-Container Alarm (Alarme duplo), que é seu verdadeiro objetivo. Para vencer você deve retirar as duas metades dessa bomba.

FASE

5

The Cathedral (A Catedral) - O transmissor secreto conduz Batman ao seu maior desafio e ele se passa na catedral. Batman começa nas escadarias da Catedral e enfrenta o incrível Firebug (detonador de fogo). Ele dispara bolas de fogo que derretem qualquer coisa, inclusive nosso homem-morcego.

Coringa - Para derrotá-lo, esmurre-o continuamente quando ele se aproximar de você. Abaixar-se quando ele levantar sua arma.



Burai Fighter

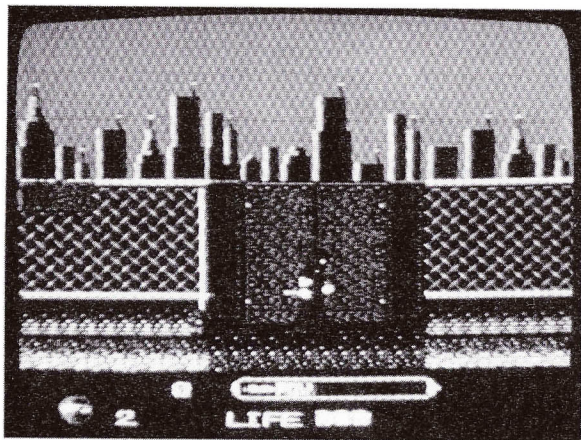
Categoria



1



7



Missão:

Você tem de derrotar o Dragão de Lama (Slimedragon) e outras criaturas para impedir que Burai conquiste o Universo.



Há três níveis de dificuldade no jogo. O mais fácil é o da águia (eagle), seguido do Albatroz e do craque (ace). Nos dois primeiros você começa com cinco vidas e no outro com três.



Para conseguir mais vidas, você deve pegar bombas de cobalto e explorar quartos escondidos.



Seu prêmio por completar uma fase é bônus. Quanto mais armas você tiver, maior será o seu bônus.



As bombas de cobalto são eficazes para destruir inimigos e as balas que eles soltam. Porém não destróem os monstros que aparecem no final das fases 1, 2, 4, 5 e 7.



Sabe como fazer para deixar sua arma mirada para uma mesma direção mesmo quando você for para o lado oposto? Use as setas para ir para onde deseja, então aperte e segure o B. Para mudar de direção, basta repetir o processo, nunca esquecendo de apertar B. (esse procedimento só vale para as fases “laterais” do jogo: 1, 2, 4, 5 e 7).



Use muros e bases como escudos. Esconda-se atrás deles para evitar chumbo grosso.



A cena fica em movimento contínuo durante o jogo. Cuidado para não sair da tela pelo lado esquerdo, porque desse modo você perde uma vida.



Para usar as bombas de cobalto, acione A.



Todo S aumenta sua velocidade, mas seja cauteloso, pois o controle é muito difícil quando se anda muito depressa.



Quando você morre perde apenas a arma que estiver usando no momento.



Há 3 tipos básicos de armas: laser, mísseis e anéis. Para aumentar sua potência, pegue os ícones que aparecerem; com 5 ícones sua potência vai a 2 e com 10 vai a 3 (são os “power levels”).



Você consegue bombas de cobalto apanhando os pés vermelhos até o marcador de cobalto (“cobalt bar”) atingir a parte branca. Se você conseguir guardar suas bombas de cobalto até aparecer um “extra” na tela, ganhará uma nova vida.



Os pés giratórios (rotating pods) - lhe dão mais força. Destróem os inimigos com facilidade, mas não acabam com os tiros que eles disparam. Quanto mais pés conseguir pegar, mais rápido eles girarão, ou seja, maior poder de destruição você terá.



Para conseguir o máximo de poder na primeira fase digite: LOBB



Para passar direto para a sétima fase tecle ICHI

Estratégias

Nas fases 1, 2, 4, 5 e 7 você controla e visualiza seu inimigo de lado (nelas você tem que acabar com o monstro).

Nas fases 3 e 6 você deve destruir as bases inimigas, vendo o jogo de cima para baixo. No começo dessas fases aparecerá um radar. Preste atenção em seu posicionamento, assim como na localização das bases.

FASE

1 Você tem de destruir o Caranguejo Gigante (giganticrab). Tome cuidado com o veneno que ele cuspirá em você.

FASE

2 O alvo agora é uma estranha criatura apelidada de Jawsipede. Não é fácil acabar com o monstro: atire nos pontos de conexão e depois destrua os rabos de cada parte.

FASE

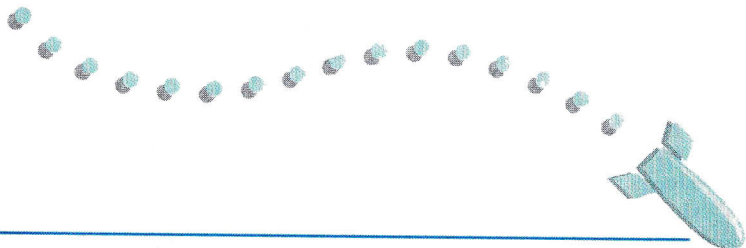
4 Seu objetivo é acabar com a caveira ("fangskull"). Evite as balas de osso: elas são mortais.

FASE

5 A Tocha (Torchwing) é diabólica, dispara bolas de fogo. E mais: quando ela está perto do vulcão, fuja das chamas.

FASE

7 O dragão de lama o espera: Slimedragon é o adversário mais difícil de todos. As pedras incandescentes que ele dispara não podem ser destruídas. Fuja delas!



Cabal

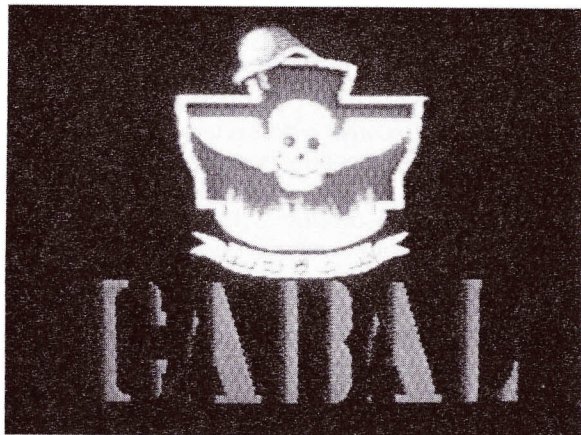
Categoria



1 ou 2



5



Missão:

Você tem de lutar contra os homens armados do DRAT (Diabólica República dos Terroristas Aliados). Viajará até o acampamento terrorista, que fica isolado em uma ilha, e travará uma batalha contra homens e máquinas.



Vidas - Você começa o jogo com cinco vidas. Mas ganha uma vida toda vez que mudar de fase.



Invencibilidade - Toda vez que perde uma vida, você fica invencível por alguns segundos. É uma boa maneira de sair das situações mais difíceis. Mas é óbvio que você não pode perder sua vida quando tiver só a que está usando.



Itens especiais - Apanhe os itens que lhe fornecem melhores armas ou bônus. São eles: metralhadoras (aumentam seu poder de fogo),

granadas (reabastecem seus suprimentos) e estrelas amarelas (valem bônus).



Armas - No início do jogo você possui apenas um rifle TUF-99 e 10 granadas FRAG-57. Portanto, trate de melhorar seu arsenal.



Inimigos - Durante os combates, seus inimigos se escondem atrás de rochas e casas. Então, destrua essas proteções antes de atacar: assim fica mais fácil liquidá-los.



Força inimiga - Preste atenção no nível de força dos inimigos para saber o quanto precisará gastar para destruí-los antes de passar de fase. Esse indicador aparece na parte inferior da tela.

Estratégias



Começa em um antigo vilarejo e vai desembocar na base aérea dos terroristas. Todo o cuidado é pouco ao enfrentar o terrível mutilador que aparece no final da fase. Seu nome: Super-Strike Chopper.



Na área de combate na areia, tome cuidado com os homens-sapo nas piscinas que se formam no mar. Existe um submarino escondido lá embaixo e ele pode aparecer a qualquer momento.



Você faz parte da Marinha e terá de destruir depósitos, guindastes gigantes e um navio de guerra. Só então é que poderá acabar com os caminhões entupidos de canhões.



De um lado está a selva e de outro, o deserto. Aqui você terá de se livrar dos canhões que ficam dentro de estruturas cilíndricas.



A batalha final acontece no topo da montanha. Depois de passar por todos os terroristas, você terá de destruir a fantástica e temida máquina de guerra da DRAT.



Castlevania II - Simon's Quest

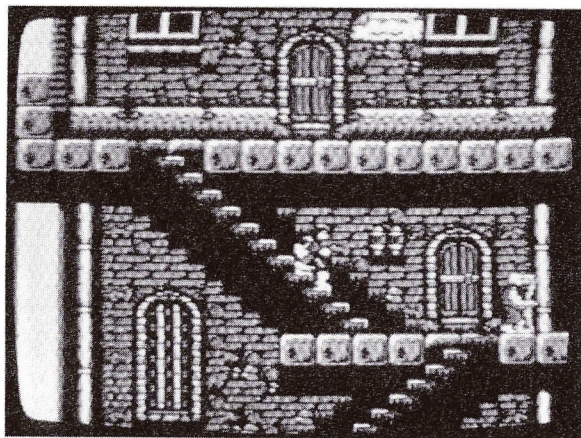
Categoria



1



não tem



Missão:

No primeiro jogo da série, Simon Belmont matou o Conde Drácula, mas agora descobre que foi amaldiçoado por ele. Para livrar-se da maldição, ele terá de atravessar regiões da antiga Transilvânia à procura do que sobrou do conde (seu anel, rabo, osso da costela, olho e coração) para depois queimá-los! Simon lutará com zumbis e outros monstros, até finalmente chegar ao castelo da Castlevania.



Velhinhos - Os velhinhos lhe darão muitas dicas importantes no jogo: ouça o que eles têm a dizer.



Zumbis - Eles andam apenas à noite. Mate-os, antes que o ataquem, para receber um coração, que poderá ser usado como dinheiro.



O Conde Drácula - Como você podia suspeitar, o vampirão sanguessuga não morreu no primeiro jogo, quando você lhe cravou a estaca no coração. Ele será o seu inimigo final!

 **Água Benta** - Este item é muito poderoso. Quando atingidos, alguns inimigos entrarão em estado de choque. Paredes poderão ser dissolvidas com ela, revelando dicas e tesouros escondidos. Atire água benta em todo bloco que aparecer no caminho, especialmente dentro das mansões.

 **Alho e Louros** - Compre estes itens sempre que eles aparecerem. O alho paralisa os inimigos por alguns segundos e o louro dá invencibilidade temporária. Mas cuidado: enquanto você usar alho nenhuma outra arma funcionará, exceto o chicote comum.

 **O Chicote** - Você pode destruir inimigos que ataquem por trás dando chicotadas para frente! Deixe-os chegar perto e, na hora da chicotada, o seu cotovelo os acertará!

 **Compras** - A maioria dos itens é comprada em lojas, que são identificadas facilmente: são as únicas portas abertas nas cidades. Se uma loja parecer vazia, jogue água benta no chão ou nas paredes - poderá aparecer uma entrada secreta.

 **Tônico Religioso** - Sempre que você entrar numa igreja, recuperará a sua energia. Saia quando o medidor de força - uma barra vertical branca, do lado superior direito da tela - estiver completo.

Super Senhas

 Você começará o jogo com o chicote Estrela da Manhã, bombas de fogo, água benta, o punhal comum, o Cristal Vermelho, a Costela do Drácula, dois louros e dois alhos, usando a seguinte senha: REJ5 DYVO GG8F XTRT.

 Use PSPR VRBV U2DT RFIZ para conseguir todos - sim, *todos* - os itens do jogo! Agora você só terá de achar o castelo do Drácula!

 Para voltar ao início do jogo, em qualquer momento, aperte o botão Reset e digite esta senha: EHQC CJEY ZN1E.

 Para voltar ao início armado com todos os itens recolhidos até o momento, digite este código: ZOJJ BGRY UI2X XWI3.

 Antes de usar o Olho do Drácula, utilize esta senha: 7MTM QXFV
1X4J XQJ5. Você irá direto à Floresta de Aljiba!

 Para voltar à primeira vila do jogo, aperte: DYG2 LGT0 UO8H
T5RX.

 Para passar quatro florestas, um rio, dois porões e uma mansão,
chegando ao limite da segunda vila, digite: TIDK L8TZ WO8F
50J1.

 Após conseguir o Coração do Drácula, você terá de voltar à vila onde
começa o jogo. Digite esta senha para economizar tempo: DYEM
LFD0 UO8H TZJX.

 Este código o levará direto até o lixão, onde um amigo lhe entregará
um diamante: 7QJ4 O5FV 154J XXR5. Se você quiser ir mais
adiante ainda, digite: FPIV MUSC 1ZSY VGZO.

Estratégias

Neste jogo os trechos mais importantes serão Berkeley, Rover, Brahm, Bodley e a Mansão Laruba. Em cada um deles há uma parte do corpo de Drácula escondida, além de muitas dicas importantes. Depois de recolher as partes do corpo e as dicas, você estará pronto para a batalha final no Castelo do Conde Drácula.

Siga esta sequência durante o jogo:

- Entre na cidade.
- Enquanto for dia, fale com os moradores e entre nas lojas para ver o que está à venda.
- Quando anoitecer, lute contra os vilões menores para juntar corações.
- Quando amanhecer, entre na cidade para fazer compras. Se faltarem corações (sua moeda no jogo), saia da cidade e mate mais monstros, para juntar o número de corações necessários.
- Vá para a vila seguinte, ou para uma mansão.

A Cidade de Jova - O jogo começa nesta cidade. Compre dois itens essenciais aqui: um cristal branco e água benta. Você também encontrará

na cidade um chicote com ponta de pregos. Depois de falar com todas as pessoas e anotar as suas dicas, destrua alguns monstros. Compre os itens após ter reunido corações suficientes.

A Cidade de Veros - Saia de Jova e siga pela direita, passando pela Floresta de Jova e a Ponte do Sul (South Bridge), até chegar à Floresta de Veros - pegue a estrada de baixo. Na cidade, compre um punhal e um chicote de corrente.

A Cidade de Aljiba - Suba as escadas, à esquerda de Veros, e vá para a direita. Passe pela Mansão Berkeley, pela Floresta Denis e pelo Caminho de Dabi. A cidade fica depois da Floresta de Aljiba. Lá troque o seu cristal branco por um azul, e então consiga louros e alho.

Cemitério de Camilla - Use o alho para paralisar os monstros e consiga o punhal de prata.

A Mansão Berkeley - A mansão fica à esquerda de Aljiba. Lá você encontrará a Costela do Drácula. Para passar pela entrada da mansão, use o cristal azul. Como a mansão é muito grande, demorará bastante para cruzá-la. Aproveite seu tempo explorando cada canto da mansão. Jogue muita água benta por todo lado - você descobrirá muitos itens assim. No final, compre a estaca e encontre a bola brilhate (é lá que está a costela).

A Lagoa Yuba - Para chegar a esta lagoa, desça os degraus depois da cidade de Aljiba. Há uma passagem secreta ali, que você precisa descobrir. Nas dicas que você reuniu, falava-se em se ajoelhar - esta é a hora de você juntar as peças do quebra cabeças!

A Mansão Rover - Ela fica sob a lagoa de Yuba. Cuidado com falsos pisos e paredes ilusórias: jogue água benta por toda parte. Se uma garrafa não quebrar na parede, é porque ela pode ser atravessada. Você precisará comprar uma estaca antes de pegar o Coração do Drácula: aproxime-se de um homem parado num chão cheio de pontas. Mas cuidado: o piso de pedras tem muitas armadilhas!

O Rio Morto - Saia da primeira cidade do jogo (Jova) e vá para a esquerda, atravessando o pântano de Belasco. No rio, mostre alguma parte do corpo do Conde Drácula para que o barqueiro o aceite em seu barco.

Cada parte do corpo leva a um lugar. Se você usar a costela, será levado para a cidade de Aldora.

A Cidade de Aldora - Consiga mais louros e alhos aqui e troque o seu cristal azul por um vermelho. Fale com todas as pessoas da vila e ouça suas dicas. Algumas serão falsas, mas você logo as reconhecerá.

Cemitério de Storigoi - Depois de sair da cidade de Aldora, pela esquerda, aparecerá uma escada que dá para o cemitério. Entre nele: um amigo lhe entregará algo que irá ajudá-lo nas duras batalhas que você terá na Mansão de Brahm. Chame o seu amigo usando alhos.

A Mansão de Brahm - Esta mansão tem muitas passagens secretas. Você terá de comprar outra estaca lá, e enfrentar o Grim Reaper, um vilão assustador. Enfrente-o usando os seus louros e depois apanhe seu Punhal Dourado. Saia pela esquerda, após derrotá-lo, e apanhe o Olho do Drácula. O Grim Reaper voltará: não o combata desta vez - passe por ele correndo.

O Lixão - Vá para a esquerda depois da mansão e salte por cima dos blocos em movimento até chegar ao lixão. Lá um amigo lhe entregará um diamante.

A Cidade de Andole - Vá até as mesmas escadas que dão acesso ao cemitério Storigoi, mas, ao invés de descê-las, siga à esquerda: você achará a cidade lá. Aqui, além de reunir mais dicas, troque a sua arma por uma Estrela da Manhã e compre louros adicionais.

A Montanha de Deborah - Atravesse outro lixão, à esquerda de Andole, saltando as pedras em movimento. Você chegará à montanha de Deborah: ajoelhe-se e vá mudando os itens dentro da sua mão até aparecer um remoinho, que o levará à Mansão Bodley.

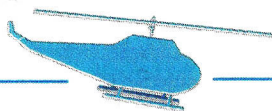
A Mansão Bodley - Aqui sua missão é comprar mais uma estaca e encontrar a Unha de Drácula. Há muitas paredes falsas, becos sem saída e armadilhas - tenha sempre água benta à mão.

O Caminho de Uda - Siga para a esquerda da mansão até chegar a um lago. Há uma passagem secreta por baixo dele. Você precisará do cristal

vermelho para entrar. Na caverna, nos becos sem saída, use água benta para destruir paredes e procure em todos os lugares até encontrar a pessoa que transformará a Estrela da Manhã no poderoso Chicote de Chamas.

A Mansão Laruba - Nesta mansão você enfrentará a chefona Vampira para obter a Cruz Mágica. Antes disto, porém, procure dois amigos: um lhe venderá uma estaca, e o outro, um suprimento de louros. Entre no quarto da Vampira com os louros na mão, pois serão sua proteção contra as lágrimas de fogo dela. Ataque quando ela voar em círculos: salte e bata nela cada vez que passar. Use os louros quando ela começar a chorar novamente. Faça isto várias vezes, até destruí-la. Saia pela direita, após apanhar a cruz - lá você conseguirá o Anel do Drácula!

O Castelo do Conde Drácula - Para chegar ao castelo de Drácula, saia da mansão pela direita e volte por onde veio: suba as escadas, saia no lago, atravesse duas vilas (aproveite para pegar mais louros ali) até chegar a uma escada - desça por ela e siga à direita. O castelo será fácil de encontrar. Leve todas as partes do corpo de Drácula lá para dentro e, então, destrua o Morcegão de uma vez por todas!



Castlevania III: Dracula's Curse

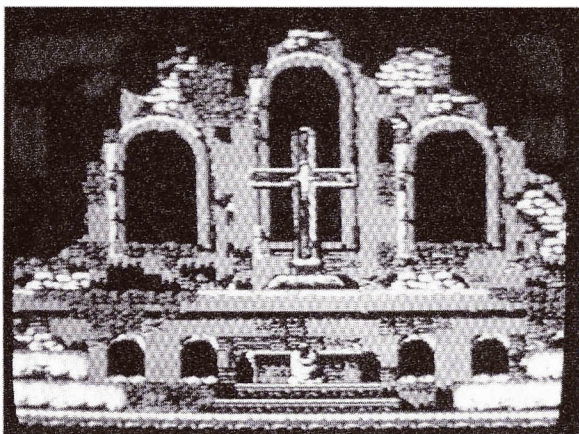
Categoria



1



17



Missão:

Você é Trevor Belmont, uma pessoa especial que pode transformar-se em 3 espíritos diferentes. No tranquilo vilarejo de Warakiya, as pessoas estão assustadas. Você verá por que ao percorrer 17 fases, sempre lutando contra o relógio, contra os inimigos e- principalmente- contra o mal.



Vidas - Você começa o jogo com 3 vidas e ganha uma vida extra quando chegar aos 20.000 pontos. A partir daí, ganha mais uma a cada 50.000 pontos. Outra forma de ganhar vidas é ficar atento, pois de vez em quando pinta um 1-UP na tela.



Tempo - Todas as fases são jogadas contra o relógio. Se o tempo acabar você perde uma vida.



Itens Especiais - Aparecem no decorrer do jogo, especialmente quando você se livra das velas que surgem na tela, vence alguns inimigos ou destrói alguns muros. Veja quais são:



Heart of Stone (Coração de pedra) - Quanto mais pedras você pegar, mais fácil será utilizar alguns apetrechos de guerra (ver estratégias). São úteis para fazer com que Alucard voe como morcego por mais tempo.



Leg of Werewolf (Perna de lobisomem) - Cada perna lhe fornece um pouco de vida para o seu contador (Life Gauge), um pouco de oxigênio para enfrentar Drácula.



Bonus Bags (Sacolas bônus) - Pegue-as para conseguir pontos.



1-Up - Lhe dão uma vida extra.



Double Trouble (Confusão em dobro) - Procure o "II" para conseguir o direito de usar uma arma de guerra 2 vezes seguidas (normalmente elas só podem ser usadas uma vez). Detalhe: só Trevor e Grant podem desfrutar de tal privilégio (ver estratégias).



Triple Threat (Ameaça tripla) - o "III" faz com que Trevor e Grant possam usar as armas 3 vezes seguidas.



Pocket Watch (Relógio de bolso) - Este item lhe dará um pouco de tempo, pois congelará todos os inimigos em seus lugares.



Invisibility Potion (Poção de invisibilidade) - Torna invisível por alguns segundos.



Rosary (Rosário) - A mais poderosa das armas, pode ser usada apenas uma vez. Destrói todos os inimigos que estiverem na tela de uma só vez.

Estratégias

Trevor tem o poder de se transformar em 3 espíritos distintos, um de cada vez. São eles: Alucard, Grant DaNasty e Sypha Belnades. Isso só ocorre após o final das fases, pois você começa o jogo só como Trevor. Antes de um espírito aparecer, haverá uma mensagem anunciando sua chegada.

Nesse momento você poderá escolher se deseja o espírito ou não. Veja como são os três:

TREVOR C. BELMONT

Ancestral do protagonista dos jogos anteriores da série, Simon Belmont. Trevor possui várias armas, mas só pode dispor de uma delas de cada vez. Sempre que você pegar uma arma nova ela substituirá a antiga, portanto seja criterioso ao apanhá-las.

Arma principal - Mystic whip (chicote mágico) - No começo você terá o modelo básico em suas mãos. Com o tempo você pode incrementá-lo e conseguir um chicote-corrente, ou mesmo um chicote de longo alcance.

Battle Axe (Machado de batalha) - É para ser atirado a longa distância.

Dagger (Punhal) - Voa rápido, mas não é das armas mais poderosas.

Boomerang (Bumerangue) - Não voa depressa, mas seu poder de destruição é muito maior que o do punhal e com a vantagem de sempre voltar para você.

Sacred Water (Água benta) - Jogue-a para promover uma destruição em larga escala.

ALUCARD

É filho do Conde Drácula, mas tornou-se inimigo do pai. Ele consegue se transformar em morcego. Pequeno detalhe: ele não pode atacar enquanto está voando e um simples ataque certeiro do inimigo é suficiente para Alucard perder suas asas e voltar ao normal.

Arma principal - É a bola da destruição, que pode se tornar muito perigosa se você conseguir incrementá-la pegando um poder extra: daí ela passará a atirar em 3 direções ao mesmo tempo.

GRANT DaNASTY

Um pirata que já foi prisioneiro de Drácula. Ele se vira muito bem com paredes, muros e tetos: consegue ficar pendurado sem cair e atacar por ângulos diferentes.

DaNasty consegue passar por lugares que Trevor não consegue. Por ser pequeno, porém, machuca-se muito facilmente.

Arma principal - Um punhal, que pode ser usado no mano-a-mano ou ainda ser atirado no inimigo.

Arma especial - O Machado, que é muito difícil de achar e é extremamente poderoso.

SYPHAN BELNADES

O mago do vilarejo. É ótimo no ataque e péssimo na defesa, portanto trate de atirar antes de seus inimigos para não se tornar um alvo fácil demais.

Arma principal - Um bastão

ARMAS ESPECIAIS

Flames (Chamas) - Queima tudo que atingir.

Frozen Crystals (Cristais congelados) - Congela seus inimigos por um curto período de tempo. Uma vez congelados, pule em cima deles e destrua-os com seu bastão.

Great Bolts of Lightning (Grandes raios) - Ótimos para destruir inimigos petulantes.



Cave Man Games

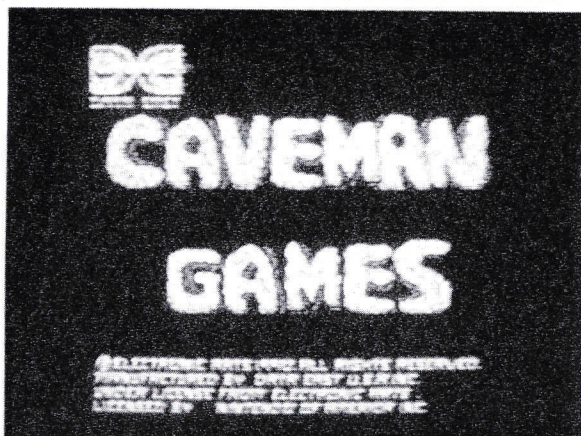
Categoria



1 ou 2



6



Missão:

Cave Man Games é uma Olimpíada do Homem das Cavernas. Há 6 modalidades de jogo que farão você saber de que nossos ancestrais eram capazes.



Você pode escolher entre 6 atletas:

Glunk - Um antigo lutador de artes marciais, membro do "Clube-fu". Especialista no clubbing e na Sabre Race.

Crudla - Uma atleta completa. Por isso mesmo, a favorita para ganhar os Jogos. Especialista na Sabre Race e no Dino Vault. E também tem força: você verá nos arremessos de Mate Toss.

Tang - Uma pessoa carismática. Especialidades: Mate Toss e Fire Starting.

Ughh - Tem punhos de ouro. Especialidades: Fire Starting e Dino Race.

Grunk - Nas horas vagas é músico de rock. É bom em todas as modalidades, mas sofre de superexcitação de vez em quando.

Vincent - O ovelha-negra. Sua única qualidade é a percepção do medo. Não é bom em nenhuma modalidade.

Estratégias

Clubbing (luta) - Você luta para derrubar seu adversário de um tronco de árvore. Quem derruba primeiro ganha.

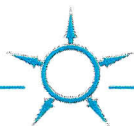
Dino Vault (Salto no Dinossauro) - Pegue a vara e corra pelo terreno acidentado, tomando cuidado com os buracos que sempre aparecem. Então, crave sua vara na base do dinossauro. Se tiver sorte, você voará longe.

Dino Race (Corrida de Dinossauros) - Desta vez o dinossauro não é seu adversário. Monte nele e vá em frente.

Sabre Race (Corrida Perigosa) - É perigosa porque existe um animal faminto no meio do caminho. Tente jogar o seu adversário no caminho da fera, pois ela está faminta.

Fire Starting (Fazendo Fogo) - Corra o mais rápido que puder e daí acerte a chama para fazer fogo antes que seu adversário. Se você estiver muito atrás dele, seja desleal: Acerte uma porrada na cabeça dele e ele irá mais devagar.

The Mate Toss (Arremesso da Companheira) - Descarregue suas energias! Aqui você vai literalmente arremessar sua mulher. Quanto mais longe ela for, melhor. A distância é medida em pés (1 pé = 30cm).



Code Name: Viper

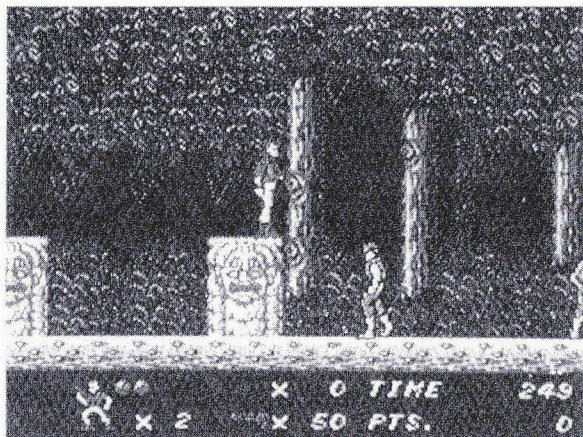
Categoria



1



9



Missão:

Você é o renomado soldado Smith, que receberá instruções do comandante Jones sobre sua missão na América do Sul. Nesse jogo você deve lutar contra os chefões do narcotráfico em plena floresta.



Você começa o jogo com apenas uma pistola e 50 balas. Procure os símbolos de extra rounds (munição adicional); eles estão escondidos nas fortalezas.



Todas armas podem ser acionadas enquanto a víbora ("viper" - ou seja, você) estiver em movimento.



Para entrar numa porta fechada, aperte a seta "para cima".



O botão A faz com que você pule. Para saltos mais altos, pressione A continuamente.



Quando você tiver, por exemplo, uma pistola e uma metralhadora, apertando B acionará a arma mais poderosa até que a respectiva munição acabe.



No final de cada fase aparecerá um agente com uma mensagem confidencial.



Quando você encosta em um inimigo, perde um de seus dois pontos. Já ao ser atingido, você perde ambos os pontos e uma vida (no começo são 3).



Para passar de fase você precisa encontrar uma bomba inimiga, que sempre está com um soldado inimigo escondido atrás de uma porta fechada.

Estratégias

No início de cada fase aparecerá uma panorâmica da América do Sul, indicando a posição das fortalezas do inimigo, além de um mapa maior com os próximos locais que você percorrerá. Examine tudo com cuidado.

Entre em todas as portas que vir! Há surpresas atrás delas, como munição extra, tempo extra e metralhadoras. Além disso, você encontrará:

prisioneiros civis (“**captured civilians**”) - você os libertará assim que descobri-los.

soldado prisioneiro (“**captured soldier**”) - você precisa achá-lo para pegar a bomba e passar de fase.

Na fase 2, os vigias são anunciados por um pequeno ponto verde que aparece na tela. Atire imediatamente. Se eles resistirem, tente sair do local e entrar novamente.

Na fase 8, o local mais seguro para se safar das estátuas sem braços é exatamente na frente delas. Uma boa dica para acabar com os vigias da fase 8 é pular e atirar ao mesmo tempo.

Seus inimigos são homens-sapo ("frogmen"), snipers ("vigias"), maníacos ("maniacs"), soldados verdes ("green soldiers"), soldados azuis ("blue soldiers"), soldados marrons ("brown soldiers") e soldados rosa ("pink soldiers"). Você precisa atingi-los 2 vezes para acabar com eles. Um tiro mata apenas os soldados azuis, os mais fracos de todos.

PASSWORDS

Para chegar no final de cada fase, aperte

fase 1 028336
fase 2 059879
fase 3 232766
fase 4 040471
fase 5 545034
fase 6 525956
fase 7 081620
fase 8 171602
chefão (fase 9) 132227



Contra

Categoria



1 ou 2



8



Missão:

No ano de 1957, um pedaço de material desconhecido caiu na Bacia do Rio Amazonas. Ninguém deu muita bola, até que o Pentágono descobriu que não se tratava de lixo cósmico. O tal objeto era a morada do maligno Falcão Vermelho (Red Falcon) e de seus terríveis aliados. Você tem de vencer o Falcão Vermelho antes que ele conquiste o mundo.



Ataque - Atire sempre! É a melhor maneira de ficar vivo no jogo.



Vidas Extras - Para começar o jogo com 30 vidas faça o seguinte: aperte duas vezes para cima, duas vezes para baixo, uma vez para a esquerda, uma vez para a direita, outra vez para a esquerda e outra vez para a direita. Em seguida aperte B, A e Start. Pronto, 30 vidas ao invés das costumeiras 3.



Continues - Você tem até 3 continues por partida. Portanto, se você usar a dica que demos irá se divertir com 120 continues.



Vidas Extras - Cada fase completada lhe garante uma vida extra.



Emergência - Quando você estiver com poucas vidas e for morto, aperte A para fazer seu soldado se recuperar.

Estratégias

Existem algumas áreas especiais no decorrer do jogo. Veja aqui o que esperar delas e o que fazer.

A Selva (Jungle) - A ação começa nas margens do rio. Você entra na mata cerrada indo para a direita. Cuidado com as pontes: elas possuem sensores e explodem quando você passa. A solução é atravessar as pontes pulando o tempo todo. Se você cair na água, continue atirando e nadando para voltar à terra.

- Quando você derrubar armamentos e pegar caixas, aparecerão símbolos de pássaros. Pegue-os para mudar de arma. Se estiver satisfeito com a arma que tem, pule os símbolos.

- Atire nas cápsulas voadoras para conseguir novas armas.

No final da selva você atingirá o muro que leva à Base 1. Esta base é defendida por um sensor e duas armas que cospem bolas de fogo. Detone as armas e atinja o sensor seguidamente para fazer um buraco no muro e entrar na base.

1ª Base - Uma vez dentro da base, você terá de lutar nos corredores. Você passará por muitas salas protegidas por cercas elétricas. Fique atrás delas e destrua as armas e os sensores na parede.

Cuidado! Soldados inimigos surgirão para tentar matá-lo. Eles atacam com rifles, granadas e outra armas. Derrotando-os você conseguirá suas armas. Os soldados vermelhos lhe dão o melhor armamento. Acerte-os!

Na última sequência estão só você e a parede. Destrua os sensores para passar de fase.

A Cachoeira (Waterfall) - Após passar pela Base 1 você precisa subir até a cachoeira. Cuidado com a artilharia inimiga e com as enormes pedras que caem.

Os caras que estão na água jogam granadas. Pule e desvie, mas nunca deixe de atirar. Atire o tempo todo.

No topo da cachoeira você encontrará seu inimigo mais perigoso. Seus braços balançam e disparam bolas de fogo. Primeiro destrua os braços, depois a boca. Você chegou à Base 2.

2ª Base - Ela se parece com a primeira, mas é mais difícil. Os sensores são mais difíceis de destruir porque possuem um escudo protetor. Destrua o escudo e depois acabe com os sensores.

No final da 2ª Base existe um monstro de quatro cabeças na parede (lá em cima). Destrua os sensores. As cabeças do monstro se movimentam para frente e para trás. Quando estiverem alinhadas, uma atrás da outra, atire! É só nessa hora que elas ficam vulneráveis. Portanto, aproveite!

O Campo de Neve (Snow Field) - Você está chegando perto e o Falcão Vermelho sabe muito bem disso. Portanto, todo cuidado é pouco. Há mais tropas inimigas do que nas fases anteriores. E o pior: há uns caras espiando das árvores, esperando o melhor momento para jogar granadas. Não dá para destruí-los, nem para explodir as granadas. A solução? Pule, pule muito.

Não tente nadar ou você morrerá congelado. O que você pode fazer é saltitar por cima da água.

Os Canos - Você está perto do fim, mas terá de cruzar alguns canos de metal. E quando achar que está conseguindo, o Falcão Vermelho tentará estragar a festa: aparecerão uns tratores prontos para massacrá-lo. Vá o máximo que conseguir para a esquerda e continue atirando (não se esqueça de continuar desviando-se dos tiros). Quando começar a ficar vermelho é hora de destruí-lo.

No final dessa fase aparecerá uma nave que fará de tudo para acabar com você. E ela jogará algo destruidor. Uma dica: se estiver jogando com mais uma pessoa, divida as tarefas. Enquanto uma fica encarregada de destruir o que a nave lança, a outra tenta acabar com os sensores.

Cuidado! Essa nave aparece e desaparece, sempre mudando de lugar.

Gauntlet

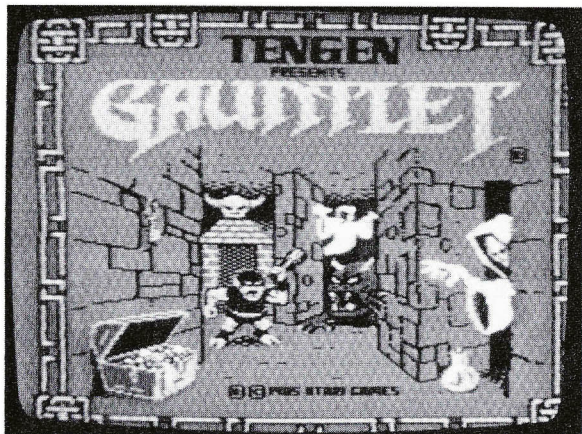
Categoria



1 ou 2



5



Missão:

O maligno Morak roubou o globo sagrado e o escondeu em algum lugar. Seu objetivo é encontrá-lo.



Quando você aperta Start, aparece uma tela dizendo quais magias você possui.



Você pode jogar Gauntlet de três maneiras diferentes: sozinho, competindo com um amigo, ou ainda formando uma dupla para acabar com Morak e achar os preciosos globos.



Sua energia (life meter) vai diminuindo sempre, seja rápido!



Verifique seu tempo assim que entrar em uma sala do tesouro. Quando souber onde está a saída, deixe migalhas de pão pelo caminho para saber como voltar. Pegue o máximo do tesouro que puder.



A melhor saída de uma sala que tem várias saídas, sempre é a mais difícil. Vale a pena tentar.



Assim que você sair aparecerá um mapa da fase em que está. Não deixe de ir às salas marcadas com uma interrogação (?).

Você precisa de todas as dicas delas para entrar nos lugares onde os globos estão.



Continues - Na parte de baixo da tela existe um Password que permite a você continuar jogando. Essa mamata só dura até a sala 78. Se você morrer depois disso terá de começar tudo de novo.

Estratégias

Você pode escolher entre quatro lutadores:

Merlin - É o mago. Forte em magia, mas fraco na defesa.

Questor - É um duende. Rápido e esperto, seu problema é ser um pouco fraco. Maior vantagem: agilidade para entrar em lugares como nenhum dos outros possui.

Thor - Um guerreiro truculento. É o mais forte de todos, porém o mais lerdo. É ideal para iniciantes, pois demora mais para morrer.

Thyra - Grande guerreira, muito capacitada. Só não luta melhor que Thor.

Assim que você começar a pegar melhores armas, ganhar mais pontos e avançar no jogo, a diferença entre os guerreiros desaparecerá.

Quando estiver nos labirintos, pegue todas as chaves que puder. Algumas portas só poderão ser abertas com seu auxílio.

Seus inimigos geralmente ficam juntos dentro das salas. Muitas vezes você encontrará caveiras e ossos no meio do caminho. Destrua-os para evitar que os inimigos se reproduzam.

Pegue o máximo de itens que puder, sem esquecer que o tempo passa. Para ganhar mais tempo, pegue comida.

As jarras com a inscrição XXX são uma faca de dois gumes. Algumas contêm veneno, outras, comida. Se você beber e for veneno, perde 100 pontos de vida; mas se for comida ganha 100 pontos. Boa sorte!

As salas de tesouro não apenas lhe dão tesouros como também recarregam suas energias (assim que você sai). Cuidado com os quadrados brilhantes que aparecem no chão. Se você pisa em um deles, perde os sentidos por alguns segundos. E os inimigos fazem a festa.

Blocos quebrados são destruídos quando você os atinge. Às vezes é o único jeito de entrar em um local.

Fique de olho nas portas com armadilhas. As paredes e muros nem sempre são o que parecem ser.



Ghostbusters I

Categoria



1 ou 2



3



Missão:

Você terá de caçar fantasmas para ganhar dinheiro, comprar melhor equipamento e travar a luta final contra o fantasma Zuul no grande edifício.



Compras - No início você receberá \$10 mil, com os quais terá de comprar todo o equipamento inicial. A melhor opção é comprar um aspirador de fantasmas (ghost vacuum), por \$2.500; três armadilhas (capture traps), por \$1 mil cada; e um alarme contra fantasmas (ghost alarm), por \$2 mil. Total gasto: \$7.500 (sobrarão \$2.500). O jogo acabará se você tiver menos que \$10 mil na hora em que o Marshmallow Man aparecer na tela do mapa da cidade, ou se você ficar sem dinheiro para comprar gasolina. Portanto, economize!



Dinheiro Extra - Se você não quiser enfrentar o desafio de uma guerra com pouco dinheiro, pode começar o jogo com cerca de \$2 milhões

na carteira. Digite AA no estágio inicial e depois 1173468723. Aí, aperte o botão A e divirta-se!



Pontuação - Você ganha \$800 a cada fantasma que destruir. Mas se você acertar um outro fantasma ao mesmo tempo, o valor do segundo dobra: \$1.600. Nas telas com fachadas acontece o mesmo, mas os valores são diferentes. Se com um só tiro você matar até quatro fantasmas, os valores vão ser de \$200 para o primeiro, \$400 para o segundo, \$800 e \$1.600 para o terceiro e quarto.



Economia de Combustível - Quando você encontrar um tanque de gasolina no caminho, passe com o carro por cima dele, para reabastecer economizando dinheiro. E tempo também, pois quando o carro pára por falta de combustível, os Caça-fantasmas têm de empurrá-lo até o posto mais próximo. Geralmente aparece um a cada 100 milhas.

Estratégias

No Carro - Na maioria das vezes os fantasmas aparecem na tela ao mesmo tempo que os carros, à esquerda, ou logo depois deles. Mantenha-se na parte de baixo da tela. Quando surgir um carro no topo, você poderá acelerar e ultrapassá-lo sem bater. Lembre-se: cada colisão custará de \$200 a \$1000 - não fique além da metade da tela.

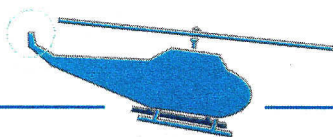
Na Tela do Mapa da Cidade - Sempre que você for para essa tela, atrole os quatro fantasmas que vão em direção ao edifício do Zuul. Isto irá congelá-los e retardar a aglomeração de fantasmas no prédio. Você terá, portanto, mais tempo para recolher dinheiro e comprar equipamento.

No Edifício do Zuul - Primeiro, você terá de conseguir novos equipamentos para entrar no edifício: o macacão anti-fantasma (Anti-Ghost Suit - com o qual você poderá ser atingido até nove vezes e não apenas três); o Hiper-Raio (Hyper Beam - que deve ser usado contra Gozer); e comida para fantasmas (Ghost Food). Venda o alarme e duas armadilhas (mesmo que seja pela metade do preço), para fazer algum dinheiro e economizar espaço.

Suba as escadas aos poucos. Pare quando aparecer um fantasma à sua

frente. Fique assim até que ele não sinta mais seu cheiro e vá embora. Siga em frente e repita a operação cada vez que aparecer um novo fantasma. Se a coisa ficar feia - com muitos fantasmas - use a comida.

Atenção: Não deixe o Marshmallow Man chegar ao 22º andar do prédio na sua frente, senão você perde o jogo. Na subida, abra todas as portas por onde passar.



Ghostbusters II

Categoria



1 ou 2



7



Missão:

Manhattan (Nova Iorque) está infestada por fantasmas. Seus habitantes não gostam da idéia e são hostis a eles. O enorme rio subterrâneo que corre direto ao Manhattan Museum of Art (Museu de Arte de Manhattan) concentra o mood slime local. Lá está Vigo, o Scourge of Carpathia (Castigo de Carpathia), preso e retratado em tamanho natural. Vigo aguarda o soar de meia-noite no Reveillon para se libertar e, munido de todos os poderes do mood slime, conquistar o mundo. O jogo foi inspirado no filme. Você vai reconhecer.



Cada fase possui dicas específicas, mas existem também as dicas gerais.



Gerais - Pegue os símbolos do Ghostbusters II. Com 20 você ganha uma vida (você começa com quatro).



Cuidado com as aranhas que o perseguem! Se uma delas conseguir mordê-lo, você perde uma vida. Morre também ao ser atingido pela lama.



Quando você bate numa barricada ou num obstáculo, perde um pouco de tempo, mas se torna invencível por um momento. Faça isso quando a coisa estiver preta, com fantasmas por todos os lados. É melhor perder tempo do que morrer!



Cada comando é acionado por um botão diferente, dependendo da fase em que você estiver. Só o START é que sempre solta as armadilhas para fantasma. O Botão A quase sempre dispara o detonador de lama e o B quase sempre pula.

Estratégias



Os caçadores de fantasmas descobrem a fonte do rio de lama quando visitam a Van Horne Station, uma velha e abandonada estação de trem nos subterrâneos de Nova Iorque. Os caçadores entram na estação, armados apenas com seus detonadores de lama e armadilhas contra fantasmas.

Tunnel of Slime (Túnel de Lama) - Use seu destruidor de lama (botão A) para matar os fantasmas que aparecerão. Prepare as armadilhas de fantasmas para pegar os voadores. Mas atenção: você só pode preparar uma por vez. Cuidado para não cair nas suas próprias armadilhas! Acerte os símbolos do Ghostbusters II que aparecerão no túnel.



Os caçadores estão indo para a Courthouse (Tribunal), aproveitando para dar uma vasculhada nas ruas pelo caminho. Eles cruzam com estranhos e perigosos pedestres pelo caminho.

Atire nos fantasmas que você encontrar e mova seu carro Ecto-1A ao redor da lama vermelha que eles jogam em você. Pule ou desvie das barricadas que aparecerão, porque se você for tocado por um fantasma ou atingido pela lama, perde uma vida. Se conseguir acertar as reluzentes bolas verdes que ficam acima de seu carro, um bônus de poder (Power-Up) cairá no chão. Vá em direção a ele com o carro para conquistá-lo.

Há vários tipos de bônus de poder: o Slime-resistant shield (escudo contra lama) o protegerá por um certo tempo; já com os Red ou Yellow Blasts (Carga vermelha ou amarela) você terá armas potentes até ser atingido pela lama; e a Smart Bomb (Bomba inteligente) explode qualquer um que pintar na sua frente.

Fique ligado nas tampas de bueiro. Se ele estiver jorrando lama, você perde uma vida. Mas se começar a jorrar quando estiver em cima do bueiro, você será levantado e, no ar, será mais fácil acertar as bolas verdes e os símbolos. Fique de olho nas flechas roxas: se apertar o botão B quando estiver em cima delas, você irá para cima e para baixo. Pode ser o único jeito de escapar dos abismos que aparecem quando menos se espera.



FASE 3 Order in the Court (Ordem no Tribunal) - A polícia não aceita a ação dos caçadores de fantasmas e os leva ao Tribunal. O juiz profere um discurso violento, delirante até, que energiza a lama que está no Tribunal, fazendo com que ela exploda e liberte um monte de fantasmas.

Setas - a esquerda move os caçadores para a esquerda e a da direita para direita. A "para cima" levanta o detonador de lama, enquanto a "para baixo" o abaixa.



FASE 4 Ghosts in the Park (Fantasmas no Parque) - Tanto os caçadores de fantasmas quanto os próprios fantasmas estão dando um passeio pelo Central Park.

Cuidado com as grandes bolhas de lama vermelha que aparecem no caminho. Se uma delas encosta no seu carro...bau-bau, você perde uma vida. Atire nelas, mas tome cuidado.



FASE 5 Subway Slime (Lama no Metrô) - Hora de diversão. Todos fazem um cruzeiro pelo rio de lama do Metrô.



FASE 6 The Statue of Liberty Strikes Back (A Estátua da Liberdade Contra-ataca) - Os caçadores decidem que o único jeito de lutar contra Vigo, a mais maldosa e complexa das criaturas, é usando como arma a Estátua da Liberdade. Então levam a estátua para um passeio que vai do porto até o Museu.

Você tem de se livrar dos desagradáveis fantasmas soltadores de bombas-de-lama usando o botão A para atirar neles do céu, com as bolas de fogo da tocha da estátua. Mas cuidado: se a lama acertar a estátua, você perderá a capacidade de mirar com a tocha e só a recuperará se acertar um fantasma. Se um fantasma encostar na estátua, você perde uma vida. Quando estiver em apuros use a arma secreta da estátua: a book bomb (bomba-livro). Aperte o botão B para fazer desaparecer todos os fantasmas do céu. Mas seja cauteloso: você só pode usar a bomba-livro uma vez, a não ser que consiga apanhar outra.

Setas - as da direita e da esquerda movem a estátua para o lado desejado. A "para cima" mira a tocha para a direita e a "para baixo" a mira para a esquerda.

Botão A: Dispara as bolas de fogo da tocha

Botão B: Dispara o "livro"

FASE 7 **Storming the Museum - (Detonando o Museu)** - Vigo mora aqui. Dá para perceber: o prédio inteiro está cheio de lama. Você deve entrar com os quatro caçadores no Restoration Room (Sala de Reparos): é lá que está o retrato de Vigo, pendurado na parede. Daí cada um deles tem de passar por uma encruzilhada assustadora para apanhar o vilão.

O alvo é Vigo. Boa Sorte!

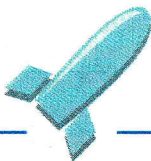


Image Fight

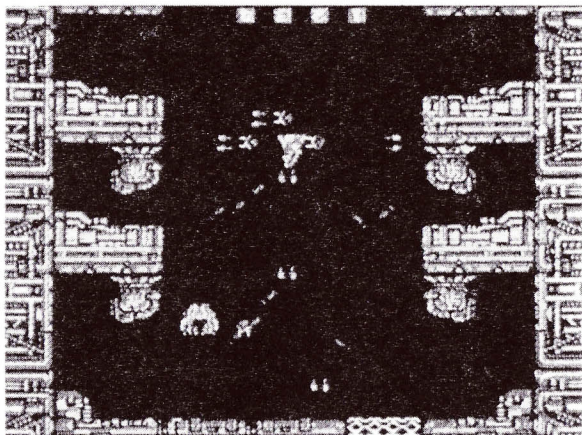
Categoria



1 ou 2



8



Missão:

A Terra explodiu e deu origem a 4 fragmentos e a uma nuvem de meteoros. Seres alienígenas tomaram conta do computador da lua. Você precisará destruí-los. Sua nave fica no canto inferior da tela e seus inimigos aparecem pela parte superior. Boa Sorte!



Fases - Image Fight tem cinco fases de simulador e três de combate. Ao limpar uma fase, você só dará início ao combate de verdade se tiver conseguido um aproveitamento de no mínimo 90%.



Pérolas - Quando encontrar pequenas pérolas verdes à sua frente, não as apanhe. Atire nelas e espere até que explodam e se tornem vermelhas ou azuis (para pegá-las), ou ainda que se transformem em plataformas de lançamento.

As pérolas azuis (blue pods) atiram para a frente. As pérolas vermelhas atiram longe, na direção em que você se move.



Plataformas de lançamento lhe fornecem armamento especial: escudos, bolas refletoras, radar antimísseis, lasers etc.



Quando você tiver plataformas azuis ou vermelhas, seu poder será aumentado se você apertar A e B ao mesmo tempo.



Ao apertar A, você altera a velocidade de sua nave, que será auxiliada pela ignição de um foguete propulsor.

Estratégias



Você estará lutando na base do inimigo. Seu alvo, o principal deles, se chama Pincer Pest- o Pestinha. Tome cuidado com seus anéis de laser.



Agora são animais que parecem ursos! Para derrubá-los, vá por detrás.



Cuidado com Cucamonga, a estranha e poderosa criatura que fica em uma mina devastada e abandonada pelo inimigo.



Sweet Patootie é quem deve ser derrotado. Você terá que travar uma violenta batalha até chegar aos cabos do elevador.



É a última etapa da simulação. Aqui você enfrenta uma criatura de concha dura, Scura, e outra de cabeça dura, Medusa.

O combate



Base Espacial Inimiga - Você precisa fazer um caminho tortuoso e tomar muito cuidado, para passar pelo sistema de defesa do inimigo.

Nave com a Bandeira Inimiga - As bombas estão escondidas no meio dos meteoros. Elas estão exatamente num meteoro sim e em outro não.

O Alvo Final - Você finalmente chegou até a Lua. É lá que fica o computador principal. Boa Sorte!

Infiltrator

Categoria



1



3



Missão:

Você é o Capitão Johnny "Jimbo-Baby" McGibbits. Pilotando seu helicóptero, você enfrentará quem tentar impedi-lo de infiltrar-se na base inimiga para destruí-la.



Munição - Você pode conseguir um número limitado de mísseis. Mas a munição para os canhões é ilimitada.



Chaff - É sua arma para confundir os radares do inimigo e, portanto, seus mísseis teleguiados. Quando perceber um míssil inimigo, não hesite: use seu chaff.



Turbo - Ao usá-lo sua velocidade dobra. Mas cuidado! A temperatura do óleo sobe muito depressa. Fique de olho nela.



Whisper (Silenciador) - Use-o quando for realizar um pouso secreto. Ele reduz o barulho do helicóptero, facilitando seu objetivo.



Problemas no Helicóptero - Quando surgem, você ouve soar um alarme e uma luz vermelha (Warning light) pisca no painel. Veja o que pode estar acontecendo:

E (Engine damage) - Significa que o motor está com defeito.

B (Battery overheating) - A bateria está fervendo.

O (Oil overheating) - Temperatura do óleo está alta demais.

F (Fuel low) - O nível de combustível está baixo.

A (Altitude) - Você está voando baixo demais (menos de 60m).

R (RPM) - A rotação está muito baixa.



O que fazer

Quando aparecer E, F ou R - A única solução é pousar o mais rápido possível para evitar baixa em combate.

Quando pintar B ou O - Ambos estão ligados à temperatura, portanto você deve diminuir a marcha ou desligar o turbo, ou os dois.

O A só pisca quando você está prestes a cair. Faça o possível para subir, subir, subir...

Olho nas RPM - a rotação ideal para um vôo sem surpresas desagradáveis deve girar em torno de 2300 RPM.



ADF (Automatic Direction Finder)

É o seu orientador de vôo. Acione seu ADF logo que decolar. Quando o ADF começa a piscar rapidamente é hora de pousar, pois você já chegou ao seu destino.

Quando estiver sobrevoando seu destino (e o ADF piscar) desligue o turbo, reduza sua velocidade para zero e comece a descer. Ligue seu silenciador para despistar os inimigos, mas não se esqueça de ficar

de olho na temperatura do óleo. Mantenha o helicóptero estável e não pouse nos cantos, senão você bate.



Quando você cruzar uma nave não-identificada, há 2 procedimentos: atirar ou acenar OI! Neste caso, alguém perguntará quem você é. Se quiser falar a verdade, diga que é o infiltrador; se quiser despistar, identifique-se como Overlord. Todo cuidado é pouco para lidar com esses caras.



Seu Equipamento na Missão Terrestre

Sleeping Gas (Gás sonífero) - Qualquer um que for atingido por esse gás dormirá por alguns segundos. Menos você, que ficará automaticamente protegido por um tapa-narinas.

Gas Grenades (Granadas de gás) - Também põem os inimigos para dormir, só que seu alcance é muito maior. Portanto, trate de usá-las quando houver muita gente o incomodando. As granadas são perfeitas para proporcionar curtos sonhos nos guardas que protegem as diversas salas.

Identification Papers (Documentos de identificação) - Não matam ninguém, mas podem impedir um indesejável ataque inimigo. Quando um guarda perguntar quem você é, simplesmente mostre seus documentos a ele. Esse "crachá" poderá livrá-lo de encrenca.

Mine detector (Detector de minas) - Localiza minas escondidas pelo prédio. É bom saber por onde anda e, principalmente, aonde pisa!!!

Explosives (Explosivos) - Você precisará deles para destruir a sala de controle de mísseis que aparecerá na Fase 3.

Estratégias

Uma vez na base do inimigo, você enfrentará 3 fases



Arsenal de gás - Você tem de entrar e neutralizar um verdadeiro arsenal de gás letal que está armazenado numa espécie de tonel.

Ache os 4 tonéis e leve-os até o laboratório para análise, porque apenas um deles contém o temido gás. Em seguida, use seu neutralizador e caia fora o mais depressa possível.

FASE

2

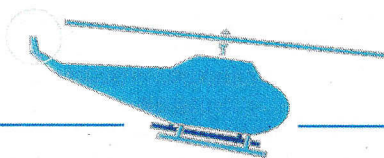
Resgate - O Dr. Phineas Gump foi seqüestrado e você tem de libertá-lo. Para tanto, é preciso que você encontre a pílula da invisibilidade e entregue-a ao cientista. Procure-a!

FASE

3

Sala de Comando - Chegou a hora de atacar até chegar à sala de comando do inimigo. Cuidado ao abrir as portas! Prepare suas bombas antes que seja tarde demais.

Sempre que entrar em um prédio, aparecerá um mapa de seu interior. Analise-o para ir direto ao seu objetivo sem se perder.



Mega Man II

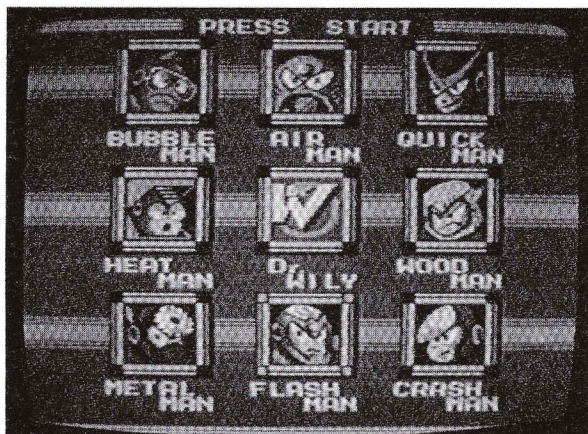
Categoria



1



8



Missão:

Dr. Wily, o cientista maligno, quer conquistar o mundo. Mas antes de conseguir fazer isto, ele e os seus servos vilões terão de enfrentar o superherói Mega Man, que irá atacar o Castelo da Cabeça de Caveira (Skull Castle).



Pontos - Mega Man ganha pontos e energia a cada inimigo que derrota.



Armas - Algumas das armas que você conseguirá dão melhor resultado com alguns inimigos e pior com outros. Para vencê-los mais facilmente, enfrente-os um a um nessa ordem: Airman, Crashman, Metalman, Heatman, Bubbleman, Woodman e Flashman.



Passwords - Se você for destruído, em qualquer parte do jogo, receberá uma senha (password) para continuar. Antecipamos todas para

você. Veja qual delas usar, caso queira pular a fase de um vilão, mas conseguindo seus poderes.

Airman - A1, C145, D135, E13

Crashman - A1, C45, D1235, E14

Metalman - A2, B1, C25, D124, E14

Heatman - A2, B135, C2, D124, E4

Bubbleman - A1, C4, D1235, E124

Woodman - A1, C34, D235, E124

Flashman - A2, C25, D1234, E12

Quickman - A2, B15, C2, D124, E14



Super Dica - Para ter, ao mesmo tempo, as armas de todos os vilões, digite: 3E 5E 1C 3D 5C 4B 1D 2B

Estratégias

FASE

Airman - O homem-ar

1

As Cabeças Tikis - Espere até que elas abaixem suas orelhas antes de atacar. Aí, pule em cima de suas cabeças e vá para a direita.

Quando os Gremlins chegarem, não os destrua até estarem em cima dos Tikis, assim você poderá pegar os resíduos de energia.

Lightning Lords (Os Senhores dos Relâmpagos) - Tente destruí-los assim que aparecerem. Se você falhar, lance fogo nas cabeças deles enquanto pula para se desviar dos seus raios. Após destruir um deles, você poderá roubar sua carruagem, e partir para o ataque aos inimigos seguintes.

Fan Fiends (Os Demônios Ventiladores) - Esses servos repelentes de Airman expelem ventos poderosos de suas enormes barrigas. Usando a plataforma como apoio, você conseguirá não ser levado pelo vento. Chegue perto dos sacos de vento; em alguns momentos é possível saltar para atirar neles.

Airman - O truque para derrotá-lo é saltar por cima de seus disparos de ar e atirar nele antes que ele volte a atirar. Quando você o

derrotar, ganhará seu poderoso Disparador de Ar.

FASE 2 Crashman - O Homem Destruidor

Conveyor Belt - Este é fácil de derrotar, basta acertá-lo e se desviar dos seus tiros.

Hard Hat Hooligan - As suas armas não conseguirão acertar a cabeça dele. Suba numa das plataformas e atire em suas partes vulneráveis quando ele inclinar o chapéu para disparar; caso você não o tenha acertado, desça até a plataforma novamente. Na seção mais escura do túnel vertical você encontrará uma Vida Extra e um Cesto de Energia.

Prop-Tops - São os bichos com hélices na cabeça. Evite-os desviando-se para os lados (de cima para baixo eles levam vantagem) e dispare sempre que eles pararem.

Crashman - Não se aproxime na hora errada. Para combatê-lo, fique longe do seu campo de ataque e chegue perto nos intervalos de tiros. Após derrotá-lo, você irá conseguir Bombas Destruidoras.

FASE 3 Metalman - O Homem de Metal

Metal Munchers - Use os conveyor belts para transporte. Vá o mais rápido que puder, desviando-se dos pratos que caem.

Lagartas Voadoras - Acerte-as e você conseguirá mais energia.

Gear Clowns - São os demônios montados em rolimãs. Atire primeiro nos rolimãs, depois derrube-os.

Metalman - Use as Bombas Destruidoras para perfurar suas costas e não deixe que ele o acerte com suas lâminas de metal. Elas podem mover-se em 8 direções, por isso, mantenha-se em movimento.

FASE 4 Heatman - O Homem Térmico

Na fase inicial, pule de bloco em bloco antes que eles desapareçam.

Use bombas destruidoras para atravessar a estrutura do andar. Use seu disparador de ar para neutralizar os movimentos da canilha giratória. Para derrotar Heatman mantenha distância quando ele se transforma em fogo atômico: assim ele é indestrutível. Quando ele estiver na forma de humanóide, desapare, pule, corra e fique fora do seu caminho.

FASE 5 Bubbleman - O Homem-bolha

Primeiro você passará por um túnel, onde terá de saltar de uma plataforma para a outra. Não pise nas plataformas vermelhas, senão você cai num precipício. Uma longa plataforma branca virá mais adiante, seguida de duas plataformas menores que dão para a direita. Desça-as até o final, vá para o lado esquerdo e pule na plataforma, para não cair no abismo. Mas não se anime. Falta muito até o Bubbleman.

Peixe Lanterna - Para destruí-lo, basta acertá-lo e desviar-se dos supercamarões que ele cuspirá.

Peixe de Metal - Use a lâmina do Metalman, pule bem alto e atinja o peixe no olho, no alto da cabeça.

Sapos - Destrua-os com o canhão. Não pule alto neste trecho pois o teto está minado.

Objeto voador - Fique à esquerda dele, onde o teto é mais alto, para não ser achatado.

Bubbleman - Pule por cima das bolhas e use a lâmina do Metalman.

FASE 6 Woodman - O Homem-Madeira

Coelhos-robôs - Não existe uma forma de destruir as cenouras explosivas. Por isso, desvie-se delas e não gaste munição à toa. Atire sempre antes deles arremessarem as cenouras. Quando estiverem embaixo de você, esmague-os com as bolhas.

Galinhas Atômicas - Faça o mesmo com as galinhas atômicas. Se elas

estiverem numa plataforma em cima de você, aproxime-se da borda da plataforma onde estão: elas saltarão por cima de você.

Cachorros Mecânicos - Eles aparecem na floresta. Pule bem alto para evitar suas línguas com bolas de fogo. Depois arrebente-os com seu Fogo Atômico.

Mecha-Monkeys - Esses gorilas ficam dependurados embaixo da plataforma, mas sobem rapidamente para estourar os miolos de Mega Man. Quando encontrar um, fique onde está. Espere-o subir, dê um passo atrás e dispare um tiro de canhão.

Woodman - Cuidado com as folhas que ele solta para se proteger. Para matá-lo, use bombas destruidoras, pois elas atravessam seu escudo de folhas, ou dispare seu canhão várias vezes, na hora em que as folhas caírem no chão.



Flashman (Homem-Flash) - Destrua os pedestres mecânicos gigantes, no nível do Flashman, usando bolhas. No nível do Quickman, você só será capaz de vencer o Force Beams usando o Paralisador do Tempo, que você obteve após derrotar o Flashman.

Quickman (Homem Rápido) - Para derrotar o Quickman, finja que tem medo dele: fuja para a direção oposta. Aí, pare abruptamente e atire contra ele. Quickman pode ser o "homem rápido", mas isto irá retardá-lo bastante.



O Castelo

Quando você chegar ao Castelo da Cabeça de Caveira (Skull Castle), vai precisar de todas as suas armas e defesas. Nunca entre em pânico. Contra o tanque Cyborn, chamado Gutz-Dozer, espere que ele abaixe os punhos, pule no canto do tanque e atire no seu rosto. Quando o blocos voadores vierem para esmagar você, agache-se, atire e ocupe o lugar onde eles estavam. Se tudo mais falhar, você ainda tem o poder de parar o tempo, o que imobilizará o inimigo enquanto você testa o que quiser.

Mega Man III

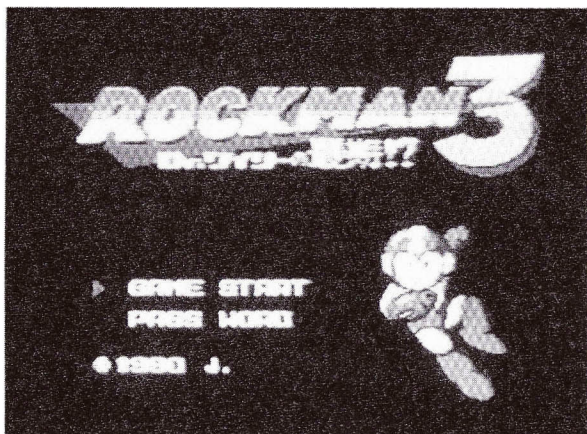
Categoria



1



14



Missão:

Derrotado por Mega Man na versão anterior deste jogo, o Dr. Wily decide desta vez mudar de lado e ajudar o Dr. Light, criador de Mega Man, a construir o Robô 8, capaz de manter a ordem no Universo. Mas para acabar o projeto, Mega Man e seu fiel cachorro Rush precisarão conseguir os cristais de energia, defendidos ferozmente pelos robôs dos planetas mineradores.



Fases - Mega Man III (Rockman III) tem 14 fases, com 6 etapas na última, somando 20 etapas.



Inimigos - Você terá de combater 16 robôs: 8 novos e, depois destes, os mesmos inimigos de Mega Man II. Você ganha a arma de cada inimigo que derrotar, menos as do jogo anterior; portanto, não adianta começar pelos monstros já conhecidos.

O quê procurar



Bolas de Energia - Aparecem em dois tamanhos. Quanto maior o cristal, maior o seu poder de recarregar o seu medidor de vidas.



Bolas de Armamento - Recarregam as armas especiais. Você tem de estar usando a arma que quer recarregar antes de pegá-las.



Caixa de surpresas - Só traz boas surpresas.



Cabeça Mega Man - Para ganhar uma Vida Extra.



Tanque de Energia - Recarrega completamente o seu Medidor de Energia.



O Rolo do Rush - Para poder subir bem alto.



Rush Marinho - Para poder explorar as profundezas do mar.



Jato Rush - Para locomover-se rapidamente.



Supersalto - Com dois controllers ligados ao NES, aperte o controller 2 para a direita e então pule. O salto será maior que aquele conseguido com o Rolo do Rush.



Invencibilidade - Sempre que você cair numa vala, será possível tornar o Mega Man invencível: dentro do buraco, espere o Medidor de Vida dele chegar a zero; aí dê um Supersalto. Mega Man ficará invencível até o final do nível em que você estiver.

Tome cuidado com duas coisas: se você recolher algum item restaurador de energia, Mega Man perderá a invencibilidade; enquanto você for invencível não poderá usar o Canhão de Braço: só funcionarão armas que você ganhou dos mestres derrotados nas fases anteriores.

Estratégias

FASE 1 Needle Man - O Homem Agulha

1

Porco-Espinho - Atire rapidamente no primeiro que aparecer, à direita; salte, atirando ao mesmo tempo, para matar os outros. Suba a escada que irá aparecer após o quarto porco-espinho.

Canhões - Atire em todos os que aparecerem no caminho, nesta fase. Não se aproxime deles antes disso, para não ser atingido pelas balas de canhão.

Robô - Ele só irá se mover após você cair ao chão. Aí, atire nele!

Libélula - Quando ela vier atacá-lo, pela esquerda, atire ou pule por cima dela.

Escada e Túnel - Você irá combater várias libélulas e robôs até chegar a uma escada. Desça-a e, antes de entrar no túnel, aguarde uma ponta de ferro cair do teto; quando ela estiver subindo novamente, você poderá entrar. Haverá outras pontas tentando acertá-lo, ao longo do caminho. Atenção: tome um cuidado especial com uma ponta de ferro em cima de uma plataforma, que fica à esquerda de uma escada. Avance quando ela estiver se retraindo e pule, rapidamente, na escada.

Tanque de Energia - Quando você subir a escada, dará de encontro com o porco-espinho. Use o Rolo do Rush para pegar o Tanque de Energia, mas não pule na hora em que o porco-espinho estiver atirando.

Robôs - O momento para atingi-los é quando suas viseiras se tornam pretas. Para se livrar do robô maior, atire quando ele abrir a viseira, ou passe por baixo dele quando ele pular.

Needle Man - À direita você encontrará uma porta de metal, que dá acesso aos aposentos do Needleman. Atire nele sem parar e pule para desviar de seus tiros de espinhos. Se ele pular em sua direção,

passar por baixo de suas pernas e vá para o lado oposto da tela: quanto mais longe, mais fácil será a defesa. Após cerca de 28 tiros do seu Canhão de Braço, Needleman morrerá; você receberá o Canhão de Espinhos e o Jato Rush.

FASE 2 Snake Man - O Homem Cobra

2

Robôs Saltitantes - Eles irão atingi-lo várias vezes antes de você conseguir reagir. Atire rápido!

Cabeças de Serpentes - Suba a escada; antes de entrar na sala, dê um salto e já entre disparando: você poderá matar as três serpentes logo na entrada, sem nem mesmo lhes dar a chance de atirar contra você. Caso não consiga, atire de longe. As serpentes irão disparar sempre depois de darem uma piscadela. Ao subir, mais uma serpente irá atacá-lo: mire a mandíbula dela e pule para desviar de seus tiros. O chão parará de se mover quando ela morrer. Vá, então, para a direita. Surgirão duas outras serpentes: atire na primeira por detrás do muro; para matar a segunda você terá de saltar.

Helicóptero - O helicóptero irá bombardeá-lo. Cuidado!

Bolas de Energia - Não as pegue antes de ter destruído a serpente que guarda a escada. As duas bolas estão no topo do pico.

Pole-Vaulters - Fique parado enquanto eles se aproximam; eles pularão por cima de você, caindo do seu lado esquerdo. Vire-se e atire neles antes que corram em sua direção.

Shot-Putters - Suba a escada e salte de cima dela para atirar no Shot-Putter. Após derrotá-lo, suba novamente a escada e você dará de cara com outro Shot-Putter e duas escadas.

Caixas de Surpresas - Suba a escada da direita e abra as duas Caixas de Surpresas. Volte para baixo e aí suba a escada da esquerda. Derrote a cabeça gigante e vá para a direita.

Bola de Energia - Há uma Bola de Energia no topo da primeira escada que você encontrar.

Snake Man - A segunda escada leva aos aposentos de Snake Man. Mate o inseto que guarda a escada e suba-a. Procure uma coluna, à direita, e fique em cima dela, bem no centro: você começará a voar numa plataforma. Quando você estiver no alto da tela, pule para outra coluna. Vá pulando, desta forma, de coluna em coluna, até chegar à sala de Snake Man. Use, então, o seu Canhão de Agulhas - pule sobre as cobras que virão atacar e atire no Snake Man. Matando-o você ganha as Cobras Amestradas dele.



Gemini Man

O Olho voador - Ele voa alto, desce rapidamente para jogar 3 bombas e aí sobe novamente. Pule e atire nele na hora em que começar a descer.

Cabeça Mega Man e Bola de Energia - Alguém virá abrir a escotilha para você. Ao entrar, abraça a parede da direita para cair num lugar onde há uma Bola de Energia; ou, então, abraça a parede da esquerda para cair onde há uma Cabeça Mega Man.

Ovos e Girinos - Atire e mate o maior número deles que você conseguir, pois cada um é, potencialmente, um item especial. Suba a escada no final do túnel, mate mais ovos e girinos e pegue a Bola de Armamento.

Pingüim Gigante - Ele arremessa pequenos pingüins contra você. Matando os pingüinzinhos você ganha itens especiais; para matar o grandão, salte e acerte-o nos olhos. Destrua também o outro pingüim à esquerda.

Bola de Energia - Se você precisar, caia no buraco e ganhe uma Bola de Energia. Caindo novamente num buraco, você irá aterrar perto de água: salte de bloco em bloco sobre a água, caindo nela de vez em quando para pegar os itens especiais que aparecerem (use o Rolo do Rush para sair, ou o Rush Marinho para atravessar tudo rapidamente).

Tanque de Energia - Há um ao lado da escada, no final da lagoa. Pegue-o antes de subir.

Sapos - Acerte-os enquanto estiverem ainda no ar; depois, suba a escada e destrua os robôs saltitantes.

Gemini Man - Você terá de combater 2 Gemini Men no início. Use suas serpentes amestradas, arremessando-as para a esquerda (como os Gemini Men ficam saltando da direita para a esquerda, você irá acertá-los). Matando os dois você ganhará o Gemini Laser.



Spark Man - O Homem Faísca

Tomadas Voadoras - Suba e vá para a direita. No teto e no chão haverá zappers; salte e atravesse o local. Atire rapidamente nas tomadas voadoras que sairão dos tubos no teto, antes que elas atirem chispas.

Bolas de Energia e de Armamento - Suba a escada e passe pelas plataformas que se movem em direção às pontas no teto: cuidado! Suba novamente, pule e atire no motorista do trator. Use o Rolo do Rush para conseguir as Bolas de Energia e de Armamento. Depois, suba novamente e caia no buraco.

Blocos de Lixo - À direita você enfrentará tubos que cospem lixo: destrua um dos blocos e saia do caminho antes que um outro venha para esmagar você. Se quiser, destrua mais blocos atrás de itens especiais. Depois, desça novamente e corra para a direita: você terá de fazer uma sequência de saltos difíceis, onde o Jato Rush ajuda.

Spark Man - Para matá-lo, use o seu Canhão de Agulhas. No final, você ganhará o Spark Shock (Choque de Faíscas).



Magnet Man - O Homem Ímã

Ímãs Voadores - Vá para a direita ao entrar neste estágio. Passar pelos ímãs é fácil: é só nunca saltar enquanto um ímã estiver na tela. Desça a escada e o mesmo cara que já lhe abriu a escotilha uma vez irá aparecer...só que desta vez vai atacá-lo! Atire nele apenas pelas costas: quando ele se virar, deslize atrás dele e atire; faça isto quantas vezes forem necessárias. Quando ele morrer, aparecerá um buraco. Pule dentro.

Robôs Dome - Eles atiram mísseis. Mate um deles e fique com os mísseis.

1º Labirinto - Fique do lado esquerdo da tela até aparecer um bloco. Pule nele e espere um outro bloco aparecer do lado direito: pule por cima dele. Depois, pule para cima e esquerda; para a direita; e, no final, de novo para a direita, a cada bloco novo que aparecer. Assim que você cair, depois do segundo salto à direita consecutivo, pule para cima - um bloco aparecerá embaixo de você. Pule por cima do muro.

2º Labirinto - Concentre-se em andar apenas nos blocos da direita, que você deverá atravessar facilmente.

3º Labirinto - Pule no primeiro bloco, mas não pule naquele que aparecer à direita. Aí, espere aparecer um bloco na parte superior direita da tela: pule apenas nessa hora.

4º Labirinto - É o mais fácil de todos: simplesmente pule de bloco em bloco, e pronto! Suba a escada depois.

Itens Especiais - A sala que você verá, em seguida, está repleta de itens especiais. Mas antes você tem de matar o robô que fica no andar de cima. Desça, depois, pela escada na parte inferior esquerda da tela. Recolha todos os itens que puder.

Magnet Man - Suba a escada e dê uma surra no robô, de novo. Suba mais ainda e derrote o robô Dome. Entre nos aposentos de Magnet Man e ataque-o com o seu Spark Shock. Dispare cerca de 7 tiros enquanto ele estiver no chão. Cuidado: sempre que ele levanta os braços, está prestes a ativar o seu campo magnético, que anula as faíscas do Spark Shock. Derrotando-o, você ganha o seu Míssil Magnético.



Hard Man - O Homem Durão

Abelhas - Se você não quiser lutar com elas, corra no sentido oposto ao delas (para a esquerda): elas irão para a direita e desaparecerão. Você pode voltar depois, sem problemas.

Armadilhas e Bola de Energia - Pule por cima de objetos verdes no chão porque tentarão pegar o seu pé. Pegue a bola de energia e suba a escada.

Shot-Putter - Derrotar o Shot-Putter aqui é mais difícil do que no nível do Snake Man. Mas nada que não se possa resolver: atire nas paredes algumas vezes, com o Gemini Laser. O raios irão ricochetear e acertar o Shot-Putter, onde ele está escondido.

Macacos - Se eles te acertarem, não atire de volta. Fuja para a direita até chegar à escada. Suba, pegue a Bola de Energia, suba novamente e passe por mais um macaco. Depois, suba novamente.

Tratores - Acerte o motorista, não o veículo. As duas escadas têm um robô esperando por você em cima. Derrote-os e suba mais ainda.

Inimigo Misterioso - Atravessando a sala das pestes verdes, haverá uma escada para você descer. O homem misterioso irá aparecer novamente. Liqüide-o e desça mais duas vezes. Você irá enfrentar um inimigo saltador, antes de entrar na sala do Hard Man.

Hard Man - Use seus mísseis magnéticos: como ele é feito de metal, todos os mísseis irão acertá-lo. No final, pule por cima de sua Hard Knuckle (Junta Dura) para ganhar essa arma.

FASE 8 **Top Man - O Homem Pião**

8

Gato Gigante - Após vencer os sapos e parafusos, desça a escada. Mate o robô, suba as rochas e desça 3 telas sem parar (tome cuidado com as pontas que irão tentar acertá-lo, na 3ª tela). Destrua os 2 tratores à direita e, após descer mais 2 telas, enfrente o Gato Gigante: vá reto na direção dele e atire em sua boca. Ele irá acertá-lo algumas vezes, mas não será nada grave. Desça e enfrente outro gato antes de subir.

Top Man - Siga em frente pelo labirinto até chegar aos piões: ao pular de um pião a outro, certifique-se de estar no lado certo ou você errará o salto. Após 6 piões, você chegará à casa do Top Man: espere ele atirar 3 piões e então bata na cabeça dele com o Hard Knuckle; pule todos os piões que vierem em sua direção e, por fim, pule por cima

do Top Man quando ele vier girando para o seu lado. Você ganhará o Top Spin (Giro Máximo).

FASE

9

Shadow Man - O Homem Sombra

Dome Redondo - Ele aparecerá depois de você ter combatido o homem misterioso e transformará toda a tela num campo estelar. Espere até ele sair ou destrua-o com um Míssil Magnético. Você vai encontrar mais 6 Domes no caminho - livre-se deles rapidamente e pule no buraco.

Cataratas de Lava - Use o Jato Rush para cruzá-las. Se tentar saltá-las, você poderá ser lançado à água por um dos robôs pára-quedistas. E não vale a pena se molhar à toa.

Shadow Man - Chegue perto dele e use o Top Spin. Mesmo sendo rápido, ele cairá num instante! Você ganha a Shadow Blade e o Rush Marinho.

FASE

10

Metal Man (Homem-Metal) e Quick Man (Homem Rápido)

Plataformas Giratórias Redondas - Pule de uma a outra rapidamente, não pare nelas.

Metal Man - Destrua-o com o Míssil Magnético ou com o Hard Knuckle; fique à esquerda e desvie de suas lâminas enquanto atirar.

Quick Man - Atire Cobras Amestradas nele enquanto você estiver saltando. Não atire muitas cobras de uma só vez, ou você ficará sem nenhuma.

Air Man (Homem Ar) e Crash Man (Homem Trombada)

Porco-espinho - se você o derrotar ganhará itens especiais.

Air Man - Mate-o usando Mísseis Magnéticos ou o Spark Shock (Choque de Faíscas). Não atire nele enquanto houver um redemoinho à sua volta. Salte ou deslize para outro lugar para ter um ângulo melhor.

Libélulas - Após ter vencido o Air Man, monte no seu Jato Rush e fique no topo da tela, atirando constantemente para matar as libélulas.

Bolas de Armamento - Pegue toda Bola de Armamento que você encontrar no caminho. Há uma bola, embaixo de uma laje, que você não conseguirá pegar com o Jato: mude para o Canhão de Braço e deixe-se cair na laje onde está a bola.

Robô Gigante - Após muito vôo no Jato Rush, você chegará a uma escada. Suba-a e lute contra os mesmos inimigos de sempre, até chegar a um robô gigante: para destruí-lo, mire na sua cruz; mas se você quiser ganhar energia, mate os robozinhos jogados por ele.



Crash Man - Quatro golpes do seu Hard Knuckle dão conta dele.

Flash Man (Homem-Flash) e Bubble Man (Homem-Bolha)

Flash Man - Use o Canhão de Agulhas; se você não quiser liquidá-lo assim tão rápido, use o Gemini Laser.

Itens Especiais - Logo no início, haverá zilhões de ovos para eliminar. Depois de matar o Flash Man, há alguns túneis esburacados, de onde saem pequenas criaturas: mate-as. Depois, pule na água e use o Rush Marinho: como ele salta fora da água, recolha todas as Bolas de Armamentos em cima das lajes.



Bubble Man - Use a Shadow Blade ou o Spark Shock para matá-lo. Alguns tiros farão o serviço!

Wood Man (Homem-Madeira) e Heat Man (Homem-Térmico)

Plataformas - Algumas são perigosas. Use o Jato Rush para passá-las.

Wood Man - Quando ele atirar suas folhas mortais, salte e então atire: só assim você conseguirá romper o seu escudo de folhas. Use o Canhão de Agulhas ou as Cobras amestradas.

Heat Man - Use o Top Spin ou a Shadow Blade E você vai vencê-lo.

Break Man (Homem-Breque) e O Homem Misterioso

Finalmente fica claro quem é o homem misterioso que lhe ajudou uma hora (abrindo a escotilha) e na outra atacou. Mate-o do mesmo jeito que antes: vá por trás dele e atire. No final, você receberá uma mensagem do Dr. Light.

O Castelo do Dr. Wily

1ª Parte / Cabeça do Mega Man - Use o Rolo do Rush para pegá-la; cuidado com as pontas na água; atire nos pinguins enquanto você pula ou eles irão atirá-lo contra as pontas.

Itens Especiais - Subindo a escada, estoure as 2 paredes verdes com seu Hard Knuckle e pegue a outra Cabeça do Mega Man. Suba novamente e recolha mais itens dentro das paredes (use o Jato Rush para conseguir alcançar as paredes mais altas). Depois dos blocos desaparecem, entre no enclave e ganhe uma Bola de Energia.

Robô que Atira Tartarugas - Mate as tartarugas com o seu Canhão de Braço e o robô desaparecerá naturalmente.

2ª Parte / Itens Especiais - Recolha todos os itens que puder: suba e deixe-se cair no meio da tela. Não saia de lá até ter coletado todos os itens.

Abelha Gigante - Você terá de atravessar uma sala com Snappers e, depois, pular de Snapper em Snapper: saia de cima do Snapper quando aparecer uma Abelha Gigante. Mate todas as abelhinhas que vierem atacar. Depois do último Snapper, use o Jato Rush para pegar todos os itens em cima das lajes, e vá para a direita.

Robô Gigante - Dezenas de peças do robô virão voando para formar o Robô Gigante - você terá de desviar-se delas! São mais perigosas apenas as que passam nos níveis mais baixos - pule as 8 primeiras e ajoelhe-se nas 2 últimas (elas passarão uma atrás da outra e você não terá tempo para saltar 2 vezes). Mate o robô atirando em seu olho; ele irá se despedaçar e você terá de desviar-se novamente das peças. Quando o olho aparecer de novo, dê 30 tiros nele.

3ª Parte / Itens Especiais - Pegue todos os que puder. Você irá precisar deles!

Domes do Campo Estelar - Eles estão de volta, só que mais difíceis de matar: não pare de se mover e atirar até conseguir descer.

Plataformas Móveis - Se você deixar, elas irão te jogar contra as pontas nas paredes. Use o Jato Rush para sair dessa encrenca.

Falsos Mega Man - Apenas um deles sofre com os seus tiros; esse é o Mega Man impostor que você tem que perseguir até matar - os outros são holografias para iludi-lo. Use o seu Canhão de Braço para matá-los.

4ª Parte / Labirinto - Desça até você chegar a uma sala com 8 Teletransportadores.

Teletransportadores - Cada um irá teleportá-lo ao aposento de um chefão; você terá de combater os 8 antes de prosseguir. Use, contra cada chefão, a arma que você ganhou dele na primeira vez em que o combateu. Dê 7 tiros da arma de cada chefão para destruí-lo.

5ª Parte / O Falso Dr. Wily -Um falso Dr. Wily aparecerá, dentro de um robô. Destrua primeiro o canhão do robô (que fica atirando, debaixo dele) e então aparecerá uma bolha onde há o suposto Dr. Wily pilotando. Usando o Jato Rush você será capaz de subir ao topo da tela e acertá-lo.

6ª Parte / Itens Especiais - Colete todos os itens especiais que puder antes de combater o verdadeiro Dr. Wily, que surgirá mais adiante, à direita.

A Batalha Final - Destrua primeiro a cabeça do robô do Dr. Wily, usando o Hard Knuckle (suba na laje com o Jato Rush para atacá-lo). Wily, então, irá até o topo do robô para levar-lhe uma cabeça nova. Use agora as Cobras Amestradas, salte na laje que aparecerá em cima. De lá, pule no Dr. Wily, ao mesmo tempo em que dispare cobras. Volte à plataforma com o Jato Rush e ataque-o de novo. Quando tudo tiver acabado, relaxe e... curta o final!

Metal Gear

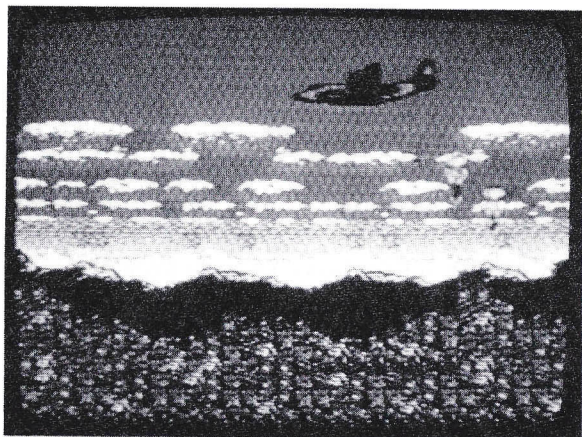
Categoria



1



única



Missão:

O Coronel Vernon CaTaffy é o chefe de uma organização internacional de terrorismo. Sua sede fica em um pequeno país perto da África do Sul chamado Outer Heaven (Paraíso Exterior). Você é Solid Snake, o herói destacado para destruir a mais brilhante criação de CaTaffy: Metal Gear, um robô nuclear capaz de destruir a terra.



Fases - Metal Gear é um superjogo de fase única, com diversas etapas. Por isso, você vai encontrar aqui as estratégias na ordem do jogo, mas sem indicação de fase.



Superarsenal - Para conseguir um excelente arsenal, digite a seguinte senha: 35ZQE IBZ3A 56645 F14C6 NS1K6



Recados - Quando a palavra CALL (chamada) piscar na tela, significa que alguém tem um recado importante a lhe dar.



Armas - Você consegue armamentos nos caminhões e nos 5 prédios que terá que atravessar (na parte inferior da tela existe um gráfico que indica, entre outras coisas, as armas que você possui).



Câmeras - Fique de olho nas câmeras de laser. Esconda-se nas sombras para não ser detectado. No começo do jogo elas apenas fazem soar um alerta, mas nas fases mais difíceis elas também atiram.



Gás Letal - Vista sua máscara de oxigênio assim que vir sinais de fumaça amarela: é gás mortal.



Portas - Se uma porta não abre, tente uma carta-chave diferente.



Mísseis - Use-os para detonar o painel de controle que existe nos locais onde o chão brilha. Com isso você desativará o campo elétrico do chão.



Ração - Coma as rações quando necessário: elas vão deixá-lo muito mais veloz. Mas economize!



Prisioneiros - Não ligue para o que os prisioneiros dizem nem atire neles de maneira nenhuma. Você perde uma estrela cada vez que acerta um prisioneiro por engano. Você começa o jogo com uma estrela e pode chegar a ostentar até cinco, como os generais.

Estratégias

Estude o mapa que vem com o jogo. Não será perda de tempo, pois mesmo com ele Metal Gear não é fácil.

O jogo começa na floresta ao redor do QG do coronel. Vá para a direita e espere até que o cara perto do jipe durma para avançar. Mas seja rápido ou ele acordará.

Você terá que correr por entre cães de guarda. Se ficar preso, use seus braços para se livrar.

Quando você chegar à trilha onde dois guardas estão de plantão, espere até que eles virem as costas para fugir.

Na tela abaixo da cabine do guarda, verifique todos os caminhões de cima a baixo. O caminhão de baixo começará a andar quando você pisar nele. E é assim que você chegará ao Prédio 1.

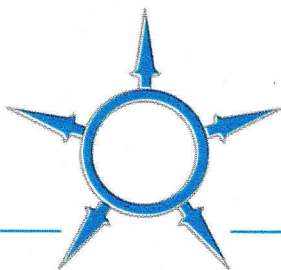
Quando você chegar ao Prédio 1 terá a carta 1 em suas mãos. Nos caminhões que ficam na área externa do Prédio você encontrará rações para recarregar as energias. Importante: você pode pegar até 3 rações por estrela, ou seja, se tiver 2 estrelas pode pegar 6, mas se tiver apenas 1 pegará no máximo 3.

Entre no prédio e comece a procurar armas e hóspedes. As armas estarão em um lugar e a munição em outro. A quantidade de munição que você pode carregar depende de quantas estrelas você tem. Note que quando a munição acabar você terá que voltar aos mesmos lugares para conseguir mais matéria-prima para seus ataques.

Vasculhe todos os caminhões, mas tome cuidado: alguns têm soldados prontos para dar o bote.

Para achar um prisioneiro particular no Prédio 1, você terá que ser capturado. Entre no caminhão que está no canto inferior direito do labirinto.

Ao achar um prisioneiro, você perde todas suas armas e também toda a munição. Mas não é difícil conseguir tudo de volta. Vá até a sala onde há guardas com espingardas e corra até a porta no canto direito da tela. Lá estarão suas armas.



Ninja Gaiden I

Categoria



1



6



Missão:

O bravo guerreiro Ryu precisa evitar que seu inimigo, o Demônio, encontre as três estatuetas que juntas abrem os portais do Inferno. Se Ryu não achar as estatuetas antes dele, os demônios dominarão a Terra.



Fases - Este jogo tem 6 fases, mas a ação rola em 20 mundos diferentes.



Continues - Há um continue no final de cada fase. Basta apertar o botão Início para entrar.



Vida Extra - Na quarta fase há uma Aranha Amarela dependurada no teto; mate-a e você ganhará uma Vida Extra.



Economize! - Conhecer as etapas não irá ajudar muito se você não tiver bons reflexos. Mas há boas dicas para você economizar

energia, armas, pontos e tempo. Você ganha pontos (Força Espiritual) quando derrota os inimigos e perde pontos cada vez que usa uma arma (veja tabela a seguir).

O jogo dá 3 vidas no início, com 16 pontos de força espiritual cada uma.

 **Quanto gasta cada arma: Estrela** - 3 pontos de Força Espiritual; Estrela Bumerangue - 5 pontos; Truque da Roda de Fogo - 5 pontos.

 **Rodas de Fogo** - São provavelmente a sua arma mais potente. Nunca perca a chance de pegar alguma roda de fogo quando aparecer no caminho.

 **Bônus** - Pegue todos os bônus e fontes de energia que você encontrar pelo caminho, e também tente economizar Força Espiritual. A contagem regressiva do tempo e outros desafios tornam praticamente impossível ganhar este jogo sem estas precauções.

 **Segredo** - Nas Fases mais avançadas, há um jeito de se conseguir os itens de bônus distribuídos no jogo sem gastar energia. Aperte a seta para baixo enquanto o Ryu estiver no ar e então aperte o botão B para esticar sua espada. Vai ser preciso praticar um pouco.

Manobras

 **Setas** - Movimentam Ryu nas diversas direções. Para fazê-lo saltar em escadas, pressione o botão A e a seta ao mesmo tempo. Quando estiver na terra, a seta para baixo o fará ajoelhar-se.

 **Botão A** - Para saltar. Se você o fizer saltar contra uma parede, Ryu conseguirá se agarrar a ela, como se fosse o Homem Aranha. Para fazê-lo saltar de cima da parede, aperte o direcional (no sentido contrário ao da parede onde Ryu estiver) e o botão A ao mesmo tempo.

 **Botão B** - Controla as armas. Para usar a espada, apenas aperte B; para usar as outras armas, aperte o botão B mais a seta para cima; faça o mesmo para executar o salto acompanhado de golpe de espada.

O que procurar



Caixas vermelhas e azuis - Aumentam a sua força espiritual; a caixa vermelha vale 10 pontos e a azul 5 pontos.



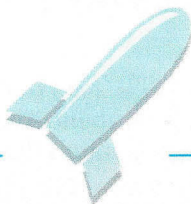
Congelador do Tempo - Consiga apanhar uma ampulheta e você terá o poder de paralisar o tempo por 5 segundos.



Bônus - A jóia vermelha vale 1000 pontos e a azul vale 500.



O vidro de Remédio - Encontre-o e você recuperará 6 pontos de sua força física.



Ninja Gaiden II

Categoria



1



7



Missão:

Ryu Hayabusa recebe um recado de seu pai (gaiden, em japonês, significa telegrama) e decide ir atrás dele para libertá-lo. Para tanto, enfrenta diversos inimigos.



Ninja Triplo - Você sabia que pode virar dois ou mesmo três Ninjas de uma só vez? Pois bem, para conseguir tal façanha pegue o símbolo com a cara do Ninja em vermelho, que estará sempre coberto. Ele fará com que seus mais novos companheiros o acompanhem em cada movimento e ainda por cima aumentará seu poder.



Vidas Extras - Para ganhar vidas à mais, pegue os símbolos com o rosto do ninja em azul, que também estarão escondidos. Ele aparece só uma vez em cada fase, quando aparece. Veja os locais:

Fase 1 - Ele não aparece

Fase 2 - Ele está no início da Área 3, etapa subterrânea (Baron Spider)

Fase 3 - No início da Área 2 (Muro).

Fase 4 - No meio da Área 2

Fase 5 - Na Área 2 (telas azuis), exatamente antes de você ter de descer.

Fase 6 - Ele não aparece

Fase 7 - Na 1ª tela da Área 2.

Itens especiais



Ninja Power (Poder Ninja) - Procure-o por toda parte. Ele aparece como um caracter japonês dentro de uma caixa. Existem ninja powers azuis e vermelhos. Com eles Ryu ficará mais forte.



Remédios - Pegue todos os pequenos vidros de remédio para aumentar a força de Ryu.



Bônus - Os sacos de ouro lhe dão bônus. Os azuis, 1000 e os vermelhos, 2000.



Bolas Vermelhas - Pegue todas as Bolas de Cristal do Dragão (vermelhas). Use sua espada, mas preste atenção: muitas vezes você terá que saltar ou se abaixar para apanhá-las. As bolas, uma vez atingidas, liberam armas especiais. Vá atrás delas!

Armas especiais



Para usar suas armas especiais, aperte o direcional para a esquerda ou direita e B. Se você não dirigir o tiro e só apertar B, a arma será disparada sempre na direção em que Ryu estiver olhando.

Você perde energia cada vez que usa uma arma especial. Veja quais são, como usar e quanto você se enfraquece com cada uma.



Estrela - Mire o inimigo e solte-a. Você perde 5 pontos de energia.

 **Estrela Especial** - Funciona como um bumerangue: você a joga e pode pegá-la de volta. Mas tome cuidado! Depois de lançá-la, salte para que ela não o acerte. Mais uma coisa: não mire mal, pois se você jogar a estrela para fora da tela...já era! Demanda 10 pontos.

 **Fogo** - 8 pontos.

 **Bolas de Fogo do Dragão** - Converte a energia da sua espada do dragão em bolas elétricas. 8 pontos

 **Roda de Fogo Invencível** - Torna Ryu invencível por algum tempo, além de torná-lo um excelente e temido guerreiro. Não desperdiçe esta arma quando possuir outras armas especiais. 15 pontos.

Principais inimigos

 **Dando** - É um monstro peludo e muito perigoso. Cuidado com ele!

 **Baron Spider** - Um ser metade homem, metade aranha, que pode comprometer seus objetivos. Veja como vencê-lo em Estratégias.

 **Funky Dynamite** - Esse tipo de ciborg não é chamado de dinamite por acaso! Ele anda muito rápido e atira bombas perigosíssimas.

 **Naga Sotuva** - É um dinossauro muito esperto. Cuidado com ele.

Estratégias

Ganhe tempo! - Para pular toda aquela introdução que existe antes de cada fase, basta apertar Start (faça o mesmo quando quiser dar uma pausa). Não vale a pena perder tempo.

Abismo - Se você cair no abismo só há um jeito de sair: é usando o seu chute especial (aquele que você dá fora do muro). Suba no muro o máximo que puder e use o chute especial para alcançar o muro do lado oposto. Daí

execute uma manobra rápida: aperte a seta na direção oposta e aperte A para saltar no ar, ou seja, para fora do abismo.

Baron Spider - Na 3ª Área da 2ª Fase, para derrotar essa criatura meio homem/meio aranha, o melhor é atacá-lo do ar (mas não vá muito alto!).

Melhor Ataque - Uma das melhores formas de atacar é de fora da parede. Quando estiver em uma escada ou muro, aperte o botão A mais o direcional para onde você quer, e Ryu irá pular chutando.

Bichos Vermelhos - Não dê moleza para esses animais vermelhos que parecem cachorros e surgem desde o começo do jogo. Acerte-os antes que eles o acertem. Ou simplesmente pule por cima.



Road Runner (Bip! Bip!)

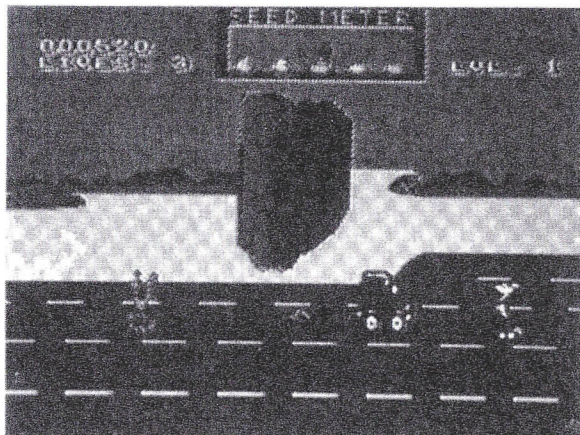
Categoria



1



não tem



Missão:

Você é Road Runner, a incansável ave de rapina, que corre pelo deserto à procura de alpiste e limonada. Atrás de você está o também incansável coioite, com apenas uma idéia na cabeça: Você! Portanto, Bip! Bip! e pernas pra que te quero!!



Conheça o inimigo - Que o coioite é meio idiota, isso todo mundo sabe. A novidade é que ele está munido de um respeitável arsenal e ficou perigoso: são patins turbinados, foguetes, uma vara de saltar e um helicóptero.



Coma alpiste - Para saber quanta energia você tem, verifique o seu Seed Meter (medidor de alpiste). Coma todas as pilhas de alpiste, porque quando você deixa de comê-las perde energia e pode não conseguir se safar do coioite faminto.



Sempre em frente - Desvie de tudo e de todos! Não perca energia à toa.



Vidas Extras - Você começa o jogo com 3 vidas, mas ganha uma extra sempre que pegar um atalho.



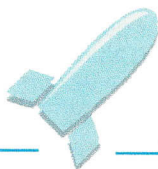
Invisibilidade - Pegue a lata de tinta invisível sempre que puder, para que o coiole não possa vê-lo. Até porque se o coiole pegá-la, você é que terá maior dificuldade para escapar.



Patins - Quando você se distancia demais do coiole, ele usa seus patins turbinados. Você não conseguirá correr mais rápido do que ele, então tente desviar. Zigue-zague é a melhor solução. Saia do caminho do coiole e espere até que seus poderosos patins sumam.



Caminhões - Alguns segundos antes de um caminhão aparecer, você já pode ouvir sua buzina. Tente atrair o coiole para a trilha dos caminhões e divirta-se!



Skate or Die

Categoria



1



5



Missão:

Rodney Recloose é dono da loja Flesh 'n' Asphalt Skateboard Shoope. Junto com seus filho Bionic Lester (e sua gangue), ele "manda" na cidade porque é o bonzão no skate. Você deve provar que é melhor que eles.

 **Opções de Tela** - Você tem duas opções de visão: Regular Foot e Goofy Foot. Na Regular, o skatista aparecerá na tela; na Goofy, a perspectiva é a de um simulador, como se você fosse o skatista.

 **Botões** - Em cada fase os controles terão diferentes funções.

Estratégias

Downhill

Esta é uma corrida cronometrada - você ganha pontos se chegar rapidamente ao final da descida. Alguns pontos, de bônus, poderão ser conseguidos com manobras radicais e saltos.

Controles

Botão A

Saltar - Aperte junto com o direcional para cima.

Agachar-se - Aperte junto com o direcional para baixo.

Retomar - Aperte-o para subir no Skate depois de cair.

Botão B - Aperte B juntamente com as setas direcionais para fazer manobras radicais.

Setas Direcionais para os Lados - Servem como breques para o skatista.

Para conseguir maiores pontuações, vá até o topo, seguindo a estrada em zigue-zague, e depois pule a parede: você conseguirá 400 pontos. Mas cuidado - há uma outra barreira logo em seguida. (Se você começar o jogo pela esquerda, corte caminho pela grama e depois pegue a rampa para ganhar 200 pontos; aterrando direito você ganhará mais 200 pontos - neste trajeto você ganha tempo, mas faz menos pontos do que começando pela direita).

Vá para a direita, na diagonal, e atravesse o tubo agachando-se; siga adiante e dê um salto na rampa para ganhar 200 pontos - você perderá pontos preciosos se desviar da rampa, pegando a rota à direita. Debaixo da ilha haverá uma grade: salte-a e ganhe 100 pontos. Salte algumas pedras menores para passar para o outro lado do lago.

Freestyle (Estilo Livre)

Atravessando o tanque, você conseguirá 10 passes, 5 de cada lado. O truque é fazer manobras aéreas ao sair saltando dele. Nesta fase os controles realizam estas manobras:

Botão A - Para dar um salto médio.

Botão A (2 vezes) - Para conseguir um salto mais alto.

Botão A (prolongado) - Para acumular velocidade quando você estiver no tanque.

Setas Direcionais (para os lados) - Para dar um giro ou fazer a manobra Rock'n Roll.

Setas Direcionais e Botão A - Apertando a seta direcional da direita ou da esquerda e o botão A, você fará um Foot Plant ou um Rail Side.

Setas Direcionais e Botão A (2 vezes) - Segure a seta direcional da esquerda ou da direita e aperte duas vezes o botão A, para realizar um Hand Plant ou um Ollie.

Nesta fase você se sairá melhor se fizer suas manobras no meio da tela. É comum o skatista bater a borda do skate no lado direito da tela.

Half Pipe

Para dar o salto alto, aperte o botão A. Ganhe velocidade usando o botão B. Quando estiver na hora de saltar, aperte o botão A e depois novamente o botão A no topo do salto.

The Jam (Chacoalhada)

A corrida mais maluca de que você participará. Os controles são usados do mesmo jeito que em Downhill. Destrua os inimigos ao longo do caminho, para ganhar pontos extras. Aqui estão algumas manobras que você poderá realizar, além das que você já conhece:

Socos - Aperte o botão B e a seta direcional na direção do seu inimigo para esmurrá-lo.

Chute Alto - Apertando a seta direcional para cima e a seta da direita ou da esquerda, você dará um chute alto.

Chute Médio - Aperte a seta para a direita ou para a esquerda, para dar um chute médio.

Chute Baixo - Aperte a seta direcional para baixo e a seta da direita ou da esquerda para dar um chute baixo.

Esta fase requer muita precisão nas manobras, especialmente se você decidir passar pelo portão de madeira (o que deve fazer, para se livrar dos adversários). Se você cair aqui, começará novamente do lado de fora. Tente ficar à frente dos inimigos para dar-lhes cortadas ou empurrá-los contra a cerca. Eliminá-los será importante para obter terreno livre mais adiante, quando você terá que arrebentar garrafas no caminho.

Joust

O objetivo desta fase é derrubar o seu oponente da prancha de skate, fazendo pontos durante o seu turno - que tem contagem até 5 no medidor de tempo. Quando você estiver na defensiva, faça círculos grandes, no sentido horário ou anti-horário, para evitar ser apanhado pelo inimigo. Por exemplo: ponha seu personagem próximo à beira da piscina, desça, suba pela direita, vá até o fundo, desça pelo lado e suba à esquerda, voltando ao local de início. Como você cobrirá muito terreno, será difícil apanhá-lo. Quando você estiver na ofensiva, fique no centro da piscina, andando em forma de um "oito" bem fechado. Este é o trajeto que melhor cobre a área onde o inimigo anda, dando-lhe maiores chances de apanhá-lo.

O primeiro jogador a conseguir vantagem de 3 pontos vence; se ninguém sair vencedor do primeiro round, faz-se uma prorrogação, onde o primeiro a alcançar 2 pontos ganha.



Strider

Categoria



1



7



Missão:

Hiryu já havia saído da organização ultra-secreta Strider, mas foi chamado para uma missão: matar seu amigo Kain, membro da Strider que fora capturado pelo inimigo. Hiryu aceita, mas não para matá-lo e sim libertá-lo. À medida que descobre falcatruas na própria Strider, passa a combater seus ex-companheiros também.



Itens - Procure itens por toda a parte. Alguns são indispensáveis, como os 6 disquetes de computador e os 3 tipos diferentes de botas. Haverá amigos, escondidos nas bases, que lhe darão itens e informações importantes. Não deixe nenhuma área inexplorada, pois todos os objetos (chaves, fichas, botas etc.) são fáceis de achar. Também há cápsulas invisíveis de energia escondidas nas bases. Essas cápsulas são decisivas para chegar até o fim do jogo. Use sua arma para derrubar paredes. Tome cuidado apenas para não abrir garrafas de veneno por engano, pois elas roubam suas energias.



Países - A aventura de Strider rola em 6 países diferentes, mais a batalha final do QG do Dragão Vermelho. Para passar de um país a outro você precisará ter conseguido um item chave-de-acesso. Sempre que você pegar um disquete de computador, leve-o à Casa do Dragão Azul para analisá-lo. Esta é a única forma de obter passagem para outros países.



Senhas - O melhor é jogar fase a fase, para curtir as emoções de Strider. Mas se tiver alguma dificuldade, use as seguintes *passwords* para pular de um lugar à outro, já com o item que você precisaria pegar.

Para passar direto por Los Angeles e pegar a Chave 5:
BJAP NEAN ANMB

Para passar Cazaquistão, Egito e Austrália, obter as Pastas 1 e 2 e a Chave 1:
BCJB BBNB NBAB

Para conseguir o mesmo mais: passar o Japão, Botas de Água, Botas que Deslizam, Fogo, Medical 1 e a Pasta 3:

DGPD LDBD BDAD

Para o mesmo mais a Faísca, o Salto e a Pasta 4:
EIAE MEDE CEBE

Para o mesmo mais a Flecha de Plasma:
FJBF NGEF DFBF

Para o mesmo mais a China:
HLDJ PIGH GHCH

Para o mesmo mais as Botas de Ímã:
HLDJ DIGH GHGH

Para o mesmo mais a Corda e as Chaves 2, 3 e 4:
INKH EJHI HIJI

Para o mesmo mais o Chão e a Pasta 5:
BHAD NCAJ ABKB

Para o mesmo mais a África, Medical 2 e a Pasta 6:
OFNA KPNK NGKO

Para o mesmo mais Botas de Ataque (que deslizam):
OFNA MPNK NGMO

Para ir direto à Base do Dragão Vermelho, munido de todas as armas acima (exceto as Botas de Ataque) mais Bolas de Chispas e o Medical 3:
DMCC PGCP CPMD.

Estratégias

Siga esta sequência, na passagem de um país a outro, para recolher todos os itens necessários para chegar ao fim do jogo.

Cazaquistão- Neste país você deve recolher a Chave 1 (que o guarda em cima do teto vai lhe dar) e as Pastas 1 e 2 (que você conseguirá indo para a direita, por cima do teto pontiagudo e, então, para a direita da base). Leve os disquetes para a Casa do Dragão Azul para analisá-los.

Egito - Quando você entrar na pirâmide, vá em direção ao topo. Lá há uma passagem vertical, que só poderá ser atravessada se Hiryu der um salto triangular (e haja treino para ter as manhas de fazer isto!) Só assim você conseguirá as botas azuis, para andar sobre a água. Logo após a área com água, você tem de dar outro salto triangular, para conseguir voltar à superfície e pegar a Chave 2.

De volta a Cazaquistão - Com a Chave 2 na mão, você poderá ir para o Corredor S-2, na parte de cima da base Cazaque. Vá em direção a S-1 andando um nível acima. Destrua o guarda motociclista atirando contra sua moto, mas pule em seguida para que ela não o atinja. Atire no demônio. Siga pelo corredor à esquerda e, ao atravessar a porta, você encontrará Kain. Libertando-o você ganha a Pasta 3.

Japão - Abra a pasta. Ela contém um plano secreto da própria Strider. Você tem de detê-lo! Na base do Japão, procure a Pasta 4 e a Flecha de Plasma.

China - A base chinesa tem duas seções. Nesta passagem, pule de cima da base e caia à direita. Você verá então a segunda parte da base, no chão,

à direita. Entre e vá até o topo; lá você encontrará as Botas-Ímã e receberá uma mensagem de um amigo.

Volte para Cazaquistão de novo - No final do corredor do setor S-1 o chão estará reluzente; com suas Botas-Ímã você poderá não apenas cruzar este chão, mas também subir as paredes e andar no teto. Procure a Chave 4 numa sala secreta no teto, no alto da base.

Volte para a China - A Chave 4 abre a seção esquerda desta base. Descendo até a área em que há plataformas que se movem, haverá dois caminhos. Descendo a haste à direita, você conseguirá Botas de Ataque, que lhe darão poder de deslizar em direção ao inimigo, usando os pés como arma. Comece por este lado. Uma vez com as botas, suba até o alto pelo transportador e entre na base novamente, pegando o caminho à esquerda. Você chegará a uma sala com máquinas estranhas e uma estátua enorme. Atire no quadrado que circula na sala, quando ele vier na sua direção, e pule em seguida para deixá-lo passar por baixo de você; fique atrás do quadrado e não pare de atirar, pois a estátua irá atacar também. Atire no meio dela algumas vezes e você receberá a Chave 3.

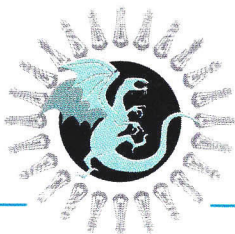
Cazaquistão de novo - A chave 3 lhe dá acesso a um longo corredor. No final dele há outra sala com estátua. Desta vez o quadrado é mais veloz. Pule rápido disparando sua Flecha de Plasma. Quando você destruir a estátua, receberá a Pasta 5.

África - Cruze a floresta e os corredores de gelo para chegar até a base. Dentro dela, passe por cima dos ninhos (que cairão ao serem tocados) e pule de uma plataforma à outra para cruzar o enorme buraco. Na sala, destrua o quadrado e a estátua para receber a Pasta 6.

Los Angeles - A Pasta 6 leva à *Cidade dos Anjos*. Alguns inimigos virão tentar fazer você desistir; não lhes dê ouvidos e você receberá a Chave 5.

Austrália - Você terá de saltar por cima do terreno repleto de pontas mortais para chegar à base australiana: chegue o mais próximo possível da borda do pedestal antes de saltar. Esta base está conectada à base africana. Ande até chegar à última sala com estátua. Se você achar que está numa área já conhecida, é porque se perdeu, pegou alguma direção errada.

Base do Dragão Vermelho - Aqui você terá de destruir dois sistemas de computadores e lutar contra Matic. Em alguns trechos haverá saltos difíceis, onde é melhor você usar o Salto Acelerado. Para destruir o Flash Blade, atire enquanto ele estiver no ar, o que o fará rodopiar. Espere e atire novamente quando ele parar. Repita isto outras vezes para matá-lo. Há uma porta que só abre depois que você destruir os dois computadores. O primeiro computador está na parte superior da base: suba até você encontrar uma sala cheia de transportadores. Para chegar ao segundo computador você precisará das Botas de Ímã, pois terá de subir as paredes externas do prédio. Volte então à porta trancada, que agora se abrirá. Entrando, você lutará contra alguns inimigos antes de enfrentar o Matic em pessoa.



Super Contra

Categoria



1 ou 2



8



Missão:

Você tem que derrotar o Falcão Vermelho (Red Falcon) e seus poderosos ajudantes. Eles querem conquistar o mundo e você tem que evitar.



Vidas Extras - Você começa o jogo com apenas 3 vidas. Se quiser começar com 30, faça o seguinte: aperte o botão direcional para direita, esquerda, "para baixo" e "para cima"; daí aperte A, B e Start. Detalhe: isso lhe dará 30 vidas a cada *continue*.



Olhe pra cima! - Cuidado com os soldados que atiram em você de cima para baixo. Mire bem e derrube-os.



Pule e role! - Salte bastante e faça o seu corpo parecer uma bola. Isso faz com que você se torne um alvo mais difícil de atingir. Não se esqueça de continuar atirando. Atire sempre!



Esconderijos - Tente memorizar os locais onde os inimigos se escondem, pois isso não varia nunca. Com o tempo você saberá sempre onde eles estão.



Parceria - Jogar com um amigo pode ser uma boa solução para acabar com o Falcão Vermelho: a união faz a força!



Armamentos - Você começa o jogo com apenas um rifle. Não dá nem para o gasto! Para conseguir mais e melhores armas, acerte as cápsulas flutuantes que parecem uma bola de futebol. Elas se transformarão em águias. A maioria das águias possui uma letra que indica o tipo de arma que você conseguiu.

M - Faz seu rifle virar uma metralhadora.

S - É uma grande arma: spread gun. Ela atira em cinco direções (por isso se chama spread, que em inglês significa propagação).

L - É um laser.

F - É um lançador de chamas. Para acioná-lo, aperte B sem tocar nas setas.

R - Fogo rápido, rápido.

B - Não destrói nada, mas torna-o invencível por algum tempo (aliás, muito pouco tempo!).

Megaconcha (Mega Shell) - É a arma mais poderosa de todas e não se identifica. Mas não se preocupe, pois ela destrói todos os inimigos que estiverem perto de você de uma só vez.

Estratégias



Portões do Forte da Tempestade de Fogo - Tome cuidado com o alienígena que aparece vestido de sargento. Ele é perigoso.



Centro de Comando do Forte - Preocupe-se em se livrar das grandes armas que aparecem nessa fase. Você pode destruí-las ou simples-

mente fugir. Depois de passar pela torre, corra o mais rápido que puder!



Trópicos de Tortura - Cuidado com Babalu, o Destruidor. Tente pular em cima dele.

Há várias armas que atiram em você do solo. Livre-se delas, seja destruindo-as ou fugindo.

Quando estiver na água, você pode prender a respiração por algum tempo para se safar da artilharia inimiga.

Atire nas árvores antes que os morteiros escondidos por lá acabem com você.

Cuidado com o trecho do terremoto. Nunca fique nele, pois é muito perigoso. Pule de um local seguro para a zona de perigo e depois volte mais que depressa para o local seguro. Dica: para saber se um determinado local tem terremoto ou não, procure observá-lo. Mas seja rápido, senão...



Toca dos Alienígenas da Floresta - Há um laser mortal esperando por você. Para destruí-lo, o melhor é começar pelo centro do detonador de laser usando o seu spread gun (aquele que atira em cinco direções) para depois acabar de liquidá-lo atirando nos lados.

Os canhões soltam um número limitado de bolhas. Talvez seja melhor esperar até que elas acabem antes de começar o seu ataque.



Montanhas do Massacre - Esta é a casa do Krypto-Crustacean, um crustáceo muito diferente e perigoso. Destrua-o!



Linha de Defesa do Julgamento de Jagger Froid - Evite seu inimigo a todo custo. Ele tentará sugá-lo.



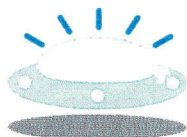
Campos de Lava Radioativa - É onde se localiza o Templo do Horror. Use a sua spread gun. Você encontrará essa superarma em uma cápsula à direita, logo que você sair do túnel das bolhas.

Livre-se dos fungos. Ajoelhe-se para sair da linha de fogo do inimigo e atire na sua cabeça.



Palácio de Veneno do Falcão Vermelho - Chegou a hora da verdade!

Aqui estão Jagger Froid e o temido Falcão Vermelho. Atire, atire, atire, atire!



Super Mario Bros. II

Categoria



1



7



Missão:

Este jogo é bem diferente de Super Mario Land. Você tem de passar pelas regiões controladas pelo chefe Wart e, no final, derrotá-lo. Sua única arma será arremessar os objetos que encontrar no caminho contra os inimigos. Mas Mário e Luigi terão a ajuda de Toad e a Princesa.



Fases - Super Mario Bros. II tem 7 mundos, mas soma um total de 31 etapas.



Personagens - Você deve escolher um personagem para passar em cada fase. Cada personagem tem características diferentes, que o tornam mais forte em determinada fase. Você poderá mudar de personagem, quando mudar de fase, desde que não tenha avançado usando senhas secretas ou truques. São estas as características de cada um:

 **Mário** - Faz tudo o que os outros personagens fazem, mas não com a mesma capacidade.

 **Luigi** - É um ótimo saltador.

 **Toad** - É o mais forte e mais rápido.

 **Princesa** - É muito lenta, mas dá saltos e consegue ficar suspensa no ar por muito tempo.

 **Vidas Extras** - Estão nas máquinas Caça-níqueis, que aparecem no final de cada fase. Aperte o botão A exatamente na hora em que a roda começar a girar - se uma cereja aparecer na roda, você ganha uma vida extra. Apertando o botão A duas ou três vezes, rapidamente, você poderá conseguir muitas duplas de cerejas.

Itens especiais

 **Copos** - Levante todos os copos que encontrar. Dentro deles você encontrará “1-Ups” (vidas extras), bombas e poções mágicas. Mas tome cuidado nas fases mais avançadas: nelas as bombas explodem rapidamente.

 **Vasos** - Entre em todos os vasos que encontrar. Além de conterem “1-Ups”, eles têm itens importantes para a fase, como chaves, armas e assim por diante. Nos submundos, eles podem levá-lo a outra área. Cuidado, porém, com todo vaso que estiver bloqueado com um bloco de cogumelo - eles muitas vezes escondem inimigos.

 **Vegetais maduros** - Quando você puxar cinco vegetais maduros (os grandes), aparecerá um relógio de parada. Não perca conta do número de vegetais que puxou, portanto, pois assim você poderá parar de colhê-los quando juntar quatro e só reiniciar a colheita numa área difícil do jogo.

 **Seja bagunceiro!** - Você pode desvendar muitos segredos de cada fase se pular nos lugares mais esquisitos, jogar os objetos em diferentes

lugares, carregar um objeto de uma tela para outra etc. Muitos itens surgirão assim!



Recarregar itens - Muitos itens se recarregam quando você sai por uma porta e entra novamente. Se as suas bombas tiverem acabado, por exemplo, você pode conseguir mais assim.



Portas fechadas - Quando uma porta estiver trancada, a chave está sempre em algum lugar próximo, geralmente num vaso. Toda chave pode ser usada como arma, ao ser arremessada contra inimigos. Mas não as jogue muito longe ou você as perderá.

Os inimigos



Todos os inimigos podem ser arremessados, exceto os chefões. Você tem opções: jogá-los longe, onde não o atinjam, ou usá-los como armas e contra outros inimigos.



Montar num inimigo, para que ele o leve de uma tela a outra, também é possível - embora nem sempre é recomendável (eles podem levá-lo a um lugar indesejado).



Como os cantos das telas são ligados, se você jogar um inimigo para um lado, ele poderá aparecer no outro lado, pelo canto da tela. A forma mais segura de destruir inimigos é arremessá-los contra outros inimigos ou jogá-los em buracos sem fundo, como cachoeiras.



Este jogo não é vencido por pontuação, portanto não faz sentido matar todos os inimigos que aparecerem. Mas se a sua linha de vida diminuir demais, lembre-se de que matando 10 inimigos aparecerá um pequeno coração de vida.

Itens especiais de ataque



Todas as poções mágicas estão escondidas onde há grama. Procure jogá-las contra inimigos apenas nesses locais.



Apanhe todos os cogumelos que surgirem, mesmo que você tenha que deixar moedas para trás. Eles não aparecerão frequentemente e,

quando você estiver em subespaço, os cogumelos aumentarão sua linha de vida - o que é fundamental na hora de enfrentar os chefões.

 Você conseguirá até dois cogumelos em cada nível. Caso você tenha uma linha de vida completa (os seis blocos), não pare de procurar poções mágicas até encontrar cogumelos.

 Após usar duas poções mágicas, você não conseguirá mais moedas. Tudo o que sair será mato. Porém, se você encontrar um cogumelo, ganhará tiros ilimitados.

 No subespaço, todo item que você apanhar também conta: você ficará mais próximo da invencibilidade se recolher uma cereja, por exemplo - são necessárias cinco para conseguir invencibilidade.

 É possível conservar todos os objetos recolhidos, até mesmo fora do subespaço. Não largue nada no caminho, portanto: logo na entrada do próximo mundo você poderá matar um inimigo com ele.

Estratégias

Quando o jogo começar, você cairá numa laje. O primeiro inimigo será Shy Guy (o "Cara Tímido"): levante-o e jogue-o longe, ou pule nele para fazê-lo cair da laje.

Vá até a parte debaixo da etapa e atravesse a porta vermelha à direita. Siga à direita e suba na vinheira. Apanhe o primeiro vegetal que encontrar - é uma poção mágica! Uma porta aparecerá no lugar onde a garrafa de poção cair, se você a atirar. Atravesse-a para entrar temporariamente num submundo, onde haverá um cogumelo. Apanhe-o e ganhe um bloco extra no seu medidor de vida.

Você sairá do submundo quando atravessar a porta novamente - ou se seu tempo acabar.

Todos os blocos em que estiver escrito "POW" são bombas: mate inimigos com eles. A verdura mais próxima do segundo bloco "POW" é um "1-Up".

No final da área de blocos "POW", haverá a primeira região de vegetais-bomba: todo vegetal explode, 1 ou 2 segundos depois de ter sido colhido (quando começa a piscar). Use-os para matar inimigos ou, também, para abrir caminho destruindo pedras.

Você passará uma área com muitos vegetais, quando começar a subir. Recolha apenas uma planta (que será uma poção) e entre no submundo para recolher moedas. Quando acabar o tempo, volte, pela porta, à tela anterior e recolha o restante dos vegetais.

Para pegar um atalho ao chefão, atravesse a porta novamente e dê um grande salto para atravessar as cataratas. Você verá uma escada que desce para uma porta que está bloqueada por pedras. Puxe um vegetal para conseguir uma bomba e atire na base da escada para abrir uma entrada. Então, atravesse-a, suba e vá para a esquerda (o personagem que você escolheu irá desaparecer da tela e atravessá-la, no topo). Quando você descer novamente, estará em frente ao Birdo.

Birdo cospe ovos contra você. Pule neles, apanhe-os e jogue-os de volta ao Birdo - acertando-o três vezes ele morre. Você entrará no Estágio de Bônus, quando poderá usar as moedas para ganhar "1-Ups" no "caça-níqueis".

Outras estratégias

Mova-se de lado a lado, enquanto cavar as areias do Mundo 3, para que os Shy Guys não caiam em sua cabeça.

Apanhe as bombas que Mouser jogar contra você e jogue-as contra ele.

Toque o Starman (Homem Estrela), se você o vir. Você se tornará inatingível por algum tempo.

No Mundo 6 você terá que combater o Birdo novamente, só que desta vez ele não lançará ovos. Jogue três blocos de cogumelos nele, para destruí-lo.



Super Mario Bros. III

Categoria



1 ou 2



8



Missão:

Salvar a princesa e o Planeta dos Cogumelos (Mushroom World) dos males causados por Bowser (o "bebum") e seus sete filhos (Koopa). Bowser e cia. transformaram os reis em animais e a sua missão é fazer com que eles voltem ao normal.



Fases - Super Mario Bros. III tem 8 mundos, mas soma um total de 87 etapas.

Os Controles



Super Mario III é um jogo complexo (3 megabytes!!!), por isso os comandos têm vários usos.

Direcional - Aperte "Para cima" para entrar pela porta.

Aperte “para cima” junto com o botão A para entrar nos tubos que estão de cabeça para baixo e também para sair da água.

“Para baixo” faz você descer pelos tubos e se agachar (menos quando Mário estiver com sua roupa de sapo (Frog Suit). Apertando “para baixo” mais outra seta (esquerda ou direita), você conseguirá descer as colinas.

As setas “Esquerda” e “Direita” fazem você andar. Para correr, faça o mesmo e aperte o botão B. Para nadar (quando estiver com a roupa de sapo) use as setas. Se quiser nadar mais depressa, use as setas e o botão A ao mesmo tempo.



Botão A - Quando estiver no chão, aperte A para pular; quanto mais você segurar o botão, mais longe irá. Quando estiver na água, aperte A para nadar. Se estiver com a Tanooki Suit (“roupa de Tanooki”) ou com a Raccoon Suit (“roupa de Raccoon”), A fará você voar ou boiar. Aperte o botão muitas vezes seguidas, pois você só começará a voar quando a sua energia estiver no máximo (veja seu Power Meter). Para dar um supersalto, pule em um inimigo e daí então aperte A.



Botão B - Para andar mais rápido. Quando você está indo mais rápido, seus saltos são mais altos e vão mais longe. Outra vantagem: quanto mais rápido estiver, maior será o seu nível de energia. Quando ele atingir o máximo, você escutará um assobio. Mário abrirá seus braços e o P irá piscar. Aperte A para voar por um curto período de tempo.

Para pegar uma Koopa shell (“concha Koopa”): primeiro pule no Koopa para imobilizá-lo; fique segurando B, corra até a concha e acerte-a de lado.

Para usar o rabo como arma: aperte B quando você for Tanooki Mário ou Raccoon Mário e use-o para quebrar blocos e bater em alguns inimigos.

Para jogar bolas de fogo: aperte B após pegar uma Fire Flower (“flor de fogo”).

Para transformar Tanooki Mário em uma estátua: aperte B e a seta “para baixo” ao mesmo tempo. Quando você vira estátua (e não é por muito tempo), nenhum inimigo pode atingi-lo.



Mapa - No início de cada fase aparecerá um mapa. É importante que você saiba tirar o máximo proveito de sua leitura, pois no mapa você encontrará os caminhos de cada nível, batalhas que terá que travar e bônus para pegar.

No Quadro de Abertura (Start Panel) você vê onde começa em cada fase ou nível.



Quadro de Ação (Action Scene Panel) - É quando você verá os diversos lugares que compõem cada nível nas 8 fases. As cenas são numeradas, isto é, quando aparecer o número 3 na terceira fase, significa que você estará estudando o mapa da terceira cena da terceira fase.



Objetivo (Goal) - No final de cada cena aparecerá uma tela escura indicando seu objetivo. Você verá um *goal box* (“quadro de objetivos”) com cartas de cogumelo, flores ou estrelas; elas estarão piscando. Salte e pegue uma carta para mudar de cena. A cada 3 cartas você ganha uma vida.



Dica: se você conseguir cartas iguais, ganhará mais vidas (3 cogumelos dão 2 vidas; 3 flores, 3; e 3 estrelas, 5).

Você também ganhará um bônus, o qual será proporcional ao tempo gasto (quanto mais rápido você for, mais pontos ganhará). Detalhe: quando ganhar o Bonus, todos os inimigos que estiverem atrás de você virarão moedas. Apanhe-as!



Spade Panels - Há dois tipos no mapa. Entre com a preta para poder jogar caça-níqueis. O seu objetivo é conseguir figuras iguais. Você ganhará novas vidas de acordo com o exposto na dica acima. Isso vale também para o bônus. Não perca a chance.



Mini-Fortress (Mini-fortaleza, não é a verdadeira fortaleza) - É vigiada por um gangster chamado Boom Boom. Seja rápido para vencê-lo:

basta pular em cima dele 3 vezes seguidas. Assim que você conseguir se livrar dele ganhará um bola mágica (magic ball) e a Locked Door ("Porta Trancada") estará destrancada (o que é necessário para mudar de fase).



A Casa do Repulsivo (Toad's House) - É aquela que tem um pequeno cogumelo na parte de cima. Existe um tesouro lá dentro. Entre, apanhe uma das 3 caixas que lá estarão e aperte B para ganhar sua recompensa.



Os Hammer Brothers ("Irmãos-Martelo") - São mala sem alça. Esses trogloditas aparecerão andando para frente e para trás em algumas partes do mapa. Você terá que vencê-los em cada fase, o que lhe renderá um item especial como recompensa.



Na Fortaleza (Fortress) - Você terá que recuperar a varinha mágica de um dos filhos de Bowser. Feito isso, missão cumprida: o rei desta fase voltará à sua forma normal e você ainda receberá um sincero muito obrigado dele.

Itens especiais

Escolher a caixa certa ou acabar com os Irmãos-Martelo lhe rendem itens especiais. Saiba quais são eles.

Super Mushroom ("Super-cogumelo") - Faz você virar Super Mário por instantes.

Frog Suit - Com ela você nada mais rápido.

Tanooki Suit - Parece um ursinho de pelúcia bem gordinho.

Jugem's Cloud - Faz com que você pule um nível. Portanto, que tal guardar essa arma para um nível realmente difícil?

Magic Wing ("Asa Mágica") - Faz você voar até que se encontre com um inimigo.

Starman ("Homem-estrela") - Você fica invencível por alguns instantes.

Hammer (“Martelo”) - Use-os para destruir as pedras que encontrar quando estiver na tela do mapa.

Music Box (“Caixa de Música”) - Seu som mágico faz com que seus mais temidos inimigos caiam no sono.

Magic Whistle (“Assobio Mágico”) - É usado para chamar algo que esteja escondido.

Anchor (“Âncora”) - Jogue-as para imobilizar as naves aéreas do inimigo.

Cuidado! Você não pode usar tudo ao mesmo tempo. Para tanto, terá que escolher os 28 itens com os quais deseja jogar. Importante: uma vez selecionados os 28 itens, se você continuar escolhendo mais e mais, os novos selecionados substituirão os anteriormente escolhidos. Essa seleção acontece na hora do mapa. Veja como proceder: aperte B para saber do que você dispõe (os itens serão mostrados num quadro especial na parte inferior da tela). Indique o que deseja usar com as setas direita e esquerda e, para efetivamente selecioná-lo, aperte A. Se houver muitos itens, será necessário usar as setas “para cima” e “para baixo” para selecionar seu arsenal particular.



Pegue todos os bônus que conseguir. Os cogumelos fazem Mário crescer; as folhas lhe dão um rabo, com o qual você poderá massacrar os inimigos ou voar; e as frogs suits (“roupas de sapo”) fazem você nadar mais rápido.



100 moedas de ouro dão uma vida extra.



Pegue todos os 1-up que puder para conseguir mais vidas.



Logo no começo da primeira fase aparecerão 3 moedas que apontam para o céu. Com elas você poderá voar pela primeira vez, além de alcançar um bloco contendo um 1-up.



Se você matar um monte de inimigos na sequência fará mais pontos.



Cuidado para não cair nos buracos: você morre.

A Casa do Cogumelo Branco (White Mushroom House) aparece somente depois de você pegar um monte de moedas.



Há duas maneiras de jogar Super Mário III com dois jogadores - Ou Mário e Luigi juntam suas forças para salvar o Planeta dos Cogumelos, ou ainda competem entre si. Para atuarem juntos, simplesmente deixe que cada um jogue até perder. Para competir, basta que você "invada" a tela quando o outro jogador estiver se divertindo (aperte A).



Ainda no jogo a dois - Quando Mário e Luigi pulam um na cabeça do outro, uma das cartas de objetivo que eles pegaram cairá. É a sua chance de roubá-las!



Mesmo jogando sozinho você pode ter mais vidas. Basta selecionar a opção 2 jogadores e jogar um de cada vez. Isso lhe dará 10 vidas ao invés das 5 normais.



Sempre que encontrar blocos, tente abri-los. Para tanto, use sua cabeça, seu rabo ou uma concha Koopa (Koopa shell). Há alguns tipos de blocos, como:

Bricks (tijolos) - Você deve quebrá-los em pedacinhos. Será útil para desobstruir a passagem.

Jump Block (bloco de salto) - Aterrisse em cima deles e faça dele um trampolim para voar um pouquinho.

Question Blocks (blocos de perguntas) - É sempre uma surpresa acertar um deles.

Switch Blocks (blocos de mudança) - Procure os blocos P para obter reações incomuns e especiais.



O jogo é muito longo. Para não voltar ao início sempre que perder, basta apertar continue e recomeçará na fase em que perdeu.

Estratégias

Quanto mais poderoso você for, mais fácil será derrotar seus inimigos. Há diversas maneiras de aumentar seus poderes.

Cogumelos Gigantes (Super Mushroom) - Pegue-os todos para Mário virar Super Mário. Super Mário é mais rápido e maior que Mário, portanto mais difícil de matar. Se você já for Super Mário, pegue uma Fire Flower; com ela você se transformará em Fire Mário e poderá jogar bolas de fogo.

Se preferir, pode pegar uma Super Leaf, que transformará Super Mário em Raccoon Mário; daí você poderá voar e quebrar os blocos que aparecerem com seu rabo.

Você pode mudar de Raccoon Mário para Fire Mário. Basta pegar uma Fire Flower. E o oposto: pegue uma Super Leaf para mudar de Fire Mário para Raccoon Mário.

Starman fará com que você fique invencível por algum tempo.

Inimigos

Você enfrentará inúmeros inimigos. Inimigos terrestres, aquáticos, subterâneos, aéreos...

Terrestres

Para-Goomba - Elas possuem asas. Para destruí-las, pule em cima dele.

Micro-Goomba - São bebês para-goombas. Eles tentarão imobilizá-lo. Para se livrar deles, aperte A seguidamente.

Firesnake (cobras de fogo) - Uma perigosa cadeia de bolas de fogo. Fuja delas!

Para-Beetles (besouros) - Parecem um chapéu com asas. Tente pegar uma carona na cabeça deles.

Fire Chomp (comedores de fogo) - É uma bola preta que fica atrás das bolas de fogo.

Chain Chomp (comedores de correntes) - É uma traça ligada a um bloco por uma corrente. É virtualmente impossível acabar com ela.

Aquáticos

Bloopers - O bloober parece um polvo; ele fica nadando com seus filhotes a tiracolo.

Cheep-Cheep - É um peixe comprido que fará o possível para atrapalhá-lo. Fica sempre no meio do caminho.

Jelectro - É uma água-viva elétrica. É mole? não há como destruí-la.

Lava Lotus - É uma flor artificial que cospe lava.

Subterrâneos

Buzzy Beetle (besouro barulhento) - Pode, entre outras coisas, andar no teto.

Spike (espeto) - É um garotinho que endoidece e começa a atirar objetos pontiagudos muito bem afiados.

Bob-omb - Enquanto esse cara estiver andando, tudo bem. Mas se ele resolver parar e começar a piscar...fuja. É sinal que ele explodirá tudo que estiver por perto.

Aéreos

Rocky Wrench (chave de pedra) - É uma tartaruga que pode aparecer de qualquer lugar atirando coisas.

Inimigos na Fortaleza

Thwomp - Não encoste nele. Simplesmnte evite-o.

Rotodisc (disco) - Saia de seu caminho.

"Boo" Diddly - É um cara legal quando você olha para ele de frente. Se você der as costas ele vira uma fera.

Hot Foot (pé-quente) - Ele mora numa vela acesa e o atacará se você chegar muito perto dele.

Dry Bones (ossos secos) - São sacos de ossos de tartaruga. Não há como matá-los, então trate de pulá-los.

Stretch (elástico) - É um fantasma que se esconde debaixo do chão.

The Pirhana Plants (As Plantas Pirhana)

Venus Fire Trap (Armadilha de Fogo) - Ficam escondidas nos canos. Cuidado com suas bolas de fogo.

Ptooie - Soltam bolas com pregos. Algumas ficam nos canos, outras simplesmente por aí.

Walking Piranas - São flores pequenas que podem pegá-lo se você chegar muito perto delas.

Munchers (carnívoras) - São flores pequenas também. Não tentarão atacá-lo. Mas cuidado: se você encostar numa delas está perdido, pois não há como destruí-las. Evite-as.

Hammer Brothers (Irmãos-Martelo)

Boomerang Brothers (Irmãos-bumerangue) - Parecem tartarugas. Só que soltam sua arma mortífera: os bumerangues.

Fire Brothers (Irmãos-fogo) - Soltam bolas de fogo.

Sledge Brothers (Irmãos-marreta) - Quando pulam, tudo balança. Então, tente pular sempre que eles também pularem.



Tartarugas Ninja II

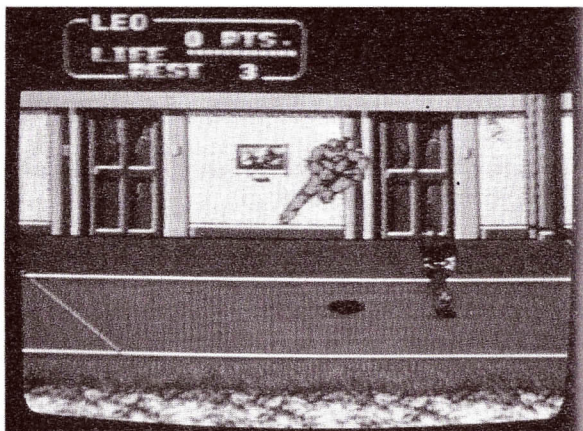
Categoria



2



7



Missão:

O maligno Shredder volta sedento por vingança. Ele raptou de novo a repórter April O'Niel. Mas agora treinou uma legião de novos soldados, contratou dois guerreiros intergalácticos e uniu-se a Krang, mestre da Dimensão-X. Você precisará ter muita técnica, ser rápido e...é claro, comer pizza! Cowabunga!!



Vidas - Você começa o jogo com três vidas, mas a cada 200 pontos ganha uma vida extra. Cada vida tem um medidor de energia cheio, que irá se esvaziando quando você der golpes. Você morre se o medidor chegar a zero. Na versão para dois jogadores, pode-se usar uma vida do outro jogador apertando o botão A. Mas para não pôr seu colega numa fria, convém avisá-lo antes.



Vidas Extras - Para obter 10 tartarugas logo no início do jogo, use a seguinte sequência: Aperte a seta para cima 1 vez, para a direita 2 vezes, para baixo 3 vezes e para a direita 4 vezes.



Seleção de Fase - Aperte a seta para baixo 5 vezes, para a direita 7 vezes e depois os botões B, A e Início. Escolha a sua tartaruga e, então, faça sua opção de fase apertando a seta para a direita, esquerda e no fim o botão Início.



Dose Dupla - Se você quiser obter tanto as 10 tartarugas quanto Seleção de Fase, defina o número de jogadores e depois aperte B, A, B, A, seta para cima, para baixo, B, A, esquerda, direita, B, A e Início. Divirta-se!



Armas - Cada tartaruga tem sua arma especial: Leonardo usa uma espada chamada Katana; Donatello racha a cabeça dos inimigos com o cajado Bo; Rafael tem um punhal chamado Sai; e Michelângelo usa a Nunchukus. Todas têm o mesmo poder destrutivo - escolha, portanto, o personagem que mais lhe agradar. Você terá as mesmas chances de vitória que o outro jogador. Aperte o botão A seguido de B, para usar a arma de seu personagem.



Itens Especiais - As pizzas são os únicos itens especiais a recolher no jogo. Cada vez que você apanhar uma fatia, terá seu medidor de energia completamente recarregado.

Estratégias

É essencial praticar o salto acompanhado de golpe. Este ataque matará a maioria dos inimigos logo na primeira tentativa, enquanto em ataques comuns você precisará acertá-los duas ou mais vezes para destruí-los. Não desperdice a chance.

Cada inimigo aparecerá no jogo diversas vezes, nas diferentes etapas. Portanto, guarde bem como você o matou da primeira vez, pois a técnica poderá resolver de novo.

Nunca deixe um inimigo ficar às suas costas. Ele pode agarrá-lo - tirando-lhe a energia, enquanto você não se livrar - ou apunhalá-lo. Seja como for que ataque, você estará numa fria!

A Melhor forma de matar um chefe, como você verá, é dando chutes em suas cabeças com saltos mortais.

FASE**1**

Nesta fase você enfrentará, logo no início, muitos lutadores de karatê, até chegar a uma escadaria com duas bolas negras na frente: lá haverá soldados com facas. Depois, mais lutadores de karatê, soldados com facas e de novo karatecas. Em seguida virão soldados Katana, Roadkill Rodney, mais soldados Katana, o doido da metralhadora e, finalmente, o chefe Rocksteady.

Rocksteady - Ele parece um homem com cabeça de rinoceronte. Seus ataques rápidos farão sopa de tartaruga de seu personagem, se você não se cuidar. Dê um salto mortal, acertando-o na cabeça, e depois afaste-se. Chute-o várias vezes, depois, ficando sempre atento para seus ataques.

FASE**2**

Aqui reaparecerão os karatecas, soldados com facas e os Katanas, junto a novos inimigos: os soldados Dinamite, Bumerangue, Martelo (Hammer), Mouser, o professor Stockman e o chefe Bebop.

Bebop - Este chefe ataca com socos, corre até a tartaruga, atira nela e, depois, repete tudo na mesma sequência. Dê um salto mortal na sua cabeça e depois saia de seu alcance. Você precisará dar saltos mortais dos dois lados para matá-lo.

FASE**3**

Quando você estiver embaixo da passarela, encontrará muitas pessoas e coisas interessantes. Os Mousers, por exemplo (tão amigáveis!), vão querer apertar-lhe a mão, e continuar apertando-a até arrancar! Se você não quiser ser tão sociável, fique à direita dos buracos de onde eles saem, para matá-los. Vença o professor dando saltos mortais em seu veículo.

Tora - Este chefe trouxe um satélite para Nova York para transformar a primavera em inverno na cidade. Desvie das bolas de neve gigantes que ele jogar e dê saltos mortais em sua cabeça. Ele tentará devolvê-los, portanto, saia depressa do seu alcance.

FASE**4**

Baxter - A Mosca Humana, virá incomodá-lo, voando no alto. A única forma de matá-lo é dando saltos mortais: leve-o assim até o canto esquerdo da tela e termine o serviço lá, dando mais saltos mortais.

FASE**5**

Stone Warrior - Para derrotar este chefe, um invasor da Dimensão-X, use a estratégia do salto mortal.



Guerreiro Shogun - Ele está com tanta raiva de você que perderá, literalmente, sua cabeça quando o vir: começará a voar pela tela, num movimento em forma de oito, fácil de ser aprendido. Há uma hora em que a cabeça voltará aos ombros: é quando você deve atacá-lo! Ataque dando saltos mortais, somente quando ela chegar a seu ponto mais baixo.

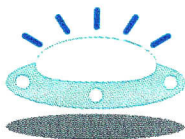


Esta fase tem três chefões: Stone Warrior, Krang e seu arquiinimigo Shredder.

Stone Warrior - Dê saltos mortais e tome cuidado com seus raios de laser.

Krang - Suas armas são poderosíssimas - raios de olhar, braços-mísseis e chutes especiais. Use seus saltos mortais mais uma vez. Mas cuidado: fuja dele logo depois de acertá-lo!

Shredder - Ele irá duplicar-se. Ataque o primeiro Shredder e ignore o segundo, que é falso e tem poder muito menor que o verdadeiro. Ataque os dois com saltos mortais.



The Simpsons - Bart versus The Space Mutants

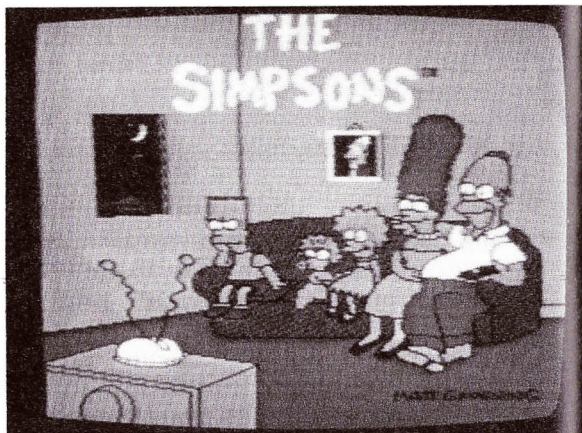
Categoria



1



5



Missão:

Mutantes espaciais estão invadindo Springfield. E Bart, com seus óculos de raios X, percebeu isso. Para derrotar os alienígenas, ele precisa ser o maior pestinha da Terra. Como todos sabem, isto não será muito difícil...



Vidas - Bart começa o jogo com três vidas. Em cada uma delas ele pode levar até dois tiros dos inimigos. Mas se cair num buraco, em areia movediça, em cimento molhado ou outras armadilhas, morrerá instantaneamente.



Vidas Extras - Há duas formas de conseguir.

Uma delas é encontrando Krusty, o Cara de Palhaço.

A outra é apanhando 15 moedas: quando Bart consegue isso, ganha uma vida extra e fica com 10 moedas sobrando.



Consiga ajuda! - Reunindo provas da existência de mutantes, você conseguirá a ajuda de um dos membros da família Simpson para enfrentar o chefe de cada fase. É só pular na cabeça dos ETs disfarçados de humanos, quando eles aparecerem na tela - use os óculos raio X para identificá-los. Quando um for acertado, sairá voando e deixará uma parte no chão. Reúna os pedaços e solete o nome de um Simpson: ele aparecerá no final da fase para ajudá-lo.

Estratégias



FASE 1 Pule na lata de lixo roxa e aperte o botão B para dar um supersalto e pegar o Krusty Face à direita. Passe pelos três mutantes, quando eles estiverem saltando, e pule em cima da janela. Assim você poderá pegar uma Lata de Spray.

Dê um salto e jogue spray no poster dos três mutantes para que fique vermelho. Depois volte à lata de lixo e pinte-a de vermelho também. Pinte todos os objetos roxos que encontrar!

Vá à cabine de telefone público: pule no banco e aperte o botão de Seleção para pegar as moedas. Aperte Início para falar com Moe. Moe aparecerá vestindo uma camisa roxa - jogue Spray nele! Depois pule em cima da cabine de telefone para não ser apanhado.

Derrube os lençóis do varal nos objetos roxos. Suba na calçada e ande até um arbusto. Aperte o botão A - quando aparecer um Krusty voando à direita, apanhe-o antes de tocar o chão.

Jogue Spray na lata de lixo, à direita, e apanhe então outra Lata de Spray na laje. À direita, na calçada, haverá um grupo de três mutantes - pule sobre os arbustos diante deles para conseguir duas moedas.

Entre na loja de ferramentas Tool World. Compre uma chave inglesa (de boca) e uma chave de porta. Saia da loja e pinte o hidrante com spray. Depois abra-o com a chave inglesa para que a água remova a tinta fresca do toldo roxo da loja.

Pinte os vasos de flores, suba no parapeito da janela e salte em cima do toldo. Do toldo, pule na parte de cima da janela, de onde você

poderá saltar para pintar os vasos de flores. Vá para a direita para descer novamente.

Entre na loja do Mel e compre 6 foguetes e uma bombinha. Você precisará de todos estes itens mais adiante.

Suba, usando as portas e janelas, até o andar de cima para pintar os vasos de flores. Desvie do mutante e pegue o Krusty, antes de cair na rua de novo. Entre na loja de brinquedos Toys 'N' Stuff e compre, com o pouco dinheiro que lhe resta, um apito e um ímã.

Suba novamente para pintar vasos de flores e pegue uma Lata de Spray à direita. Cuidado com os mutantes!

Quando você estiver em frente da loja de doces Candy Most Dandy', pinte a lata de lixo com spray e use-a para saltar até as janelas. Depois derrube a lata de tinta no toldo da loja e, então, passe pelo mutante para chegar à laje com um vaso de flores.

Este vaso será difícil de pintar: estique-se, para a direita, até você cair no arco em cima de uma porta. Depois, virando para a direita, pule e jogue spray no vaso.

Na loja de Pets (animais de estimação), pule na janela e jogue bombinhas no chão para fazer o passarinho roxo fugir da gaiola com o susto. Depois suba novamente para pintar mais vasos.

Você chegará a um gramado onde há um cartaz escrito Keep Off (Proibido Pisar). Bart não é muito de respeitar os avisos, só que desta vez ele entrou numa fria! Apareceu um guarda vestido de roxo e o único jeito de Bart escapar é jogando Spray nele e, depois, fugindo pela esquerda.

Ande novamente para a direita até chegar a uma estátua. Confira na tela a sua posição - você deve ficar exatamente um pé à direita da linha que fica antes dos arbustos, ao lado da estátua. Lance um foguete no pássaro roxo, no braço da estátua, para fazê-lo voar.

Procure moedas e um Krusty no gramado, atrás dos arbustos. Depois

suba no skate e passe por quatro cachorros vira-latas e oito mutantes à direita.

Jimbo, um garoto num skate, virá atacá-lo: pule por cima dele duas ou três vezes, até ele parar com a sacanagem. Jogue Spray na fonte e siga à direita, até chegar ao cartaz luminoso Barney's Bowlarama (boliche). Jogue um foguete no cartaz para acendê-lo.

Quando você chegar à loja Kwik-E-Mart, aponte um foguete para o "E" do cartaz - se você o acertar, um Krusty aparecerá. Dê um salto para pegá-lo: você ganhará três vidas extras. Se apertar o botão de Seleção várias vezes, ganhará uma nova opção: o Teste de Som. Você poderá ouvir todas as músicas do jogo!

O prédio por onde você passará é um asilo para pessoas idosas (no cartaz está escrito Springfield Retirement Home). Destrua todas as janelas roxas com foguetes. Quando você chegar à última janela do prédio, use o apito: vovô Simpson aparecerá na janela e jogará muitas moedas para Bart recolher.

O Chefão desta fase é Nelson. Maggie aparecerá jogando bolas de boliche em sua direção, se você tiver recolhido todas as provas. Mas a "ajuda" dela será mais prejudicial do que benéfica. Desvie das bolhas que o Nelson atirará em você e aperte o botão B para atacá-lo com a mesma arma.

 **FASE 2** No Shopping Center pegue todos os chapéus que você encontrar, mesmo aqueles nas cabeças das pessoas.

Para cruzar a área de cimento fresco, pule em cima do primeiro bombom, e deste para o segundo. Pule três vezes para cima. Depois do terceiro salto você flutuará, cruzando toda a área de cimento sem perigo. Se você não conseguir fazer isto, terá de saltar de um pirulito a outro, o que não é fácil.

Atrás dos arbustos, no gramado, há moedas e um Krusty. Pulando em cima dos cinzeiros você também conseguirá mais destes itens.

Passe pelas bengalas doces e enfrente dois mutantes e um objeto

branco, que impedem a passagem. Dê um supersalto quando os inimigos e o objeto estiverem saltando (Para dar o supersalto, aperte os dois botões juntos). Depois enfrente um dos chefões.

Para derrotar este chefão (que é um mutante disfarçado de homem com um terno azul) pule em sua cabeça três vezes. Não pule quando ele jogar doces: você poderá bater neles! Quando ele morrer, deixará uma prova e o seu chapéu - recolha-os e suba a escada rolante, à direita.

Salte por cima dos tênis, mas fique perto do cinzeiro. Suba neles e, no centro do cinzeiro, aperte a seta Direcional para baixo até ser levado a uma sala secreta com cinco chapéus. Pegue-os, suba no cinzeiro novamente e aperte a seta para baixo para reaparecer na calçada.

Pule em outro cinzeiro à direita para conseguir moedas. Haverá uma sequência com muitos sapatos: consiga um Krusty depois de três sapatos cinzas. Passe pelos sapatos amarelos dando supersaltos, na hora em que derem dois pulinhos. Aproxime-se das botas até baterem no chão com força, então passe correndo por baixo delas. Simplesmente corra por baixo dos sapatos de primavera para passá-los!

O segundo chefão é um sapato enorme, com um mutante dentro. Pule na cabeça dele três vezes: espere-o saltar e pule na hora em que ele tocar o chão.

Há uma cartola na vitrine da loja, antes da escada rolante: pegue-a, pois não está lá apenas de enfeite! Suba a escada rolante e dê supersaltos por cima das cartolas, tomando cuidado com mutantes entre os grupos de chapéus.

Para passar a área de cimento fresco à direita, pule de vara em vara. Quando você saltar a última, cairá uma Cabeça de Jebediah (que dá invulnerabilidade temporária) na tela. Volte, pegue-a e saia pela direita. Corra! Se você conseguir chegar ao final antes que a Cabeça perca o efeito, não precisará passar pelos arcos flutuantes!

Passe as varinhas mágicas e enfrente o último chefão da fase. Use o

mesmo método para destruí-lo - três saltos em sua cabeça. Este chefão é um pouco diferente: costuma desaparecer e reaparecer, ao invés de ficar correndo de lá pra cá.

A Sra. Botz aparecerá à direita, jogando malas na sua cabeça. Enquanto as malas caírem, desvie delas; quando elas tocarem o chão, pule em cima delas para serem arremessadas de volta contra a Sra. Botz.



FASE 3 No Parque de Diversões sua tarefa é estourar balões, o que não será difícil. A melhor arma para isto é o estilingue - que é também a favorita de Bart. Nas barraquinhas de jogos, Bart poderá ganhar alguns bônus.

Estoure os dois balões, em cima da barraquinha, e depois vá para a direita até chegar ao primeiro balcão de jogos. Aperte o botão Direcional para cima para jogar. A meta do jogo é fazer uma linha, ou coluna, acertando três caretas em sequência. A maneira mais fácil de conseguir isto é pular o mais alto possível e atirar matando as caretas da linha de cima. Quando você ganhar o jogo, aparecerá um Krusty - pule e apanhe-o.

É hora de trambicar no jogo da roleta. Ponha o ímã sobre qualquer número em cima do balcão e, depois, aperte o botão Direcional para cima. Bart tentará sua sorte com o número que estiver mais próximo dele - o ímã fará a roleta parar no número que Bart escolheu. Pura sacanagem.

No próximo jogo você terá de estourar três balões da mesma cor. Isto requer um bom controle dos saltos. Comece atirando nos balões de cima e depois nos do meio. Acertar os balões debaixo é muito difícil.

O jogo com três fileiras é um tiro ao alvo. Mire os patos vermelhos (que valem mais) antes de atirar nos outros alvos. Consiga 100 pontos, antes que o tempo para ganhar o último jogo e um Krusty se esgote.

Pegue o estilingue, que fica em cima do muro antes do jogo medidor de força. Depois, para participar deste jogo, suba até o topo da escada, tomando cuidado com as bolinhas que caírem. Você terá

que matar um moleque, lá em cima, com o estilingue - é ele quem joga bolinhas! Salte do topo da escada e procure cair no lado esquerdo da gangorra rosada - um sino irá tocar e uma Cabeça de Jebediah aparecerá perto dos ursinhos de pelúcia. Pegue-a e corra para a direita, apanhando todas as moedas no caminho.

No próximo jogo, acerte o alvo para fazer o palhaço tomar um banho. Mais à direita, dê um salto e pegue outro estilingue.

Entre na Fun House. Procure abrir todas as portas para saírem os balões. Se você não conseguir, pule numa plataforma diante de uma porta: todas as outras, exceto uma, mudarão de lugar. Pule na plataforma da porta que permaneceu igual, para sair desta tela.

Vá para a direita e, na hora que o primeiro tubo tocar, dê um supersalto sobre todos eles: você começará a flutuar. Não voe para a direita nem muito rápido nem lento demais, para não sair do fluxo de ar.

Passando os tubos, haverá uma série de plataformas. Salte na plataforma entre os olhos do palhaço Krusty gigante. Fique no canto direito enquanto ela descer, pois aparecerá outra plataforma junto aos lábios. Pule nela plataforma e daí para dentro da boca. Recolha uma vida extra, e muitas moedas, numa sala secreta na saída.

Quando você sair da Fun House, verá uma roda gigante. Há uma vida extra no centro dela, mas apanhá-la é difícil e perigoso. Pule num dos carrinhos, pelo lado esquerdo, e continue rodando até chegar ao lado direito. Aí pule na barraquinha e siga em frente.

Atire em todos os balões com o estilingue e depois vá para a esquerda para enfrentar o chefão. É o Sideshow Bob, um lunático de pés grandes. Se você reunir as provas para escrever o nome de Lisa, ela aparecerá em cima, jogando bolas de boliche na cabeça do chefão. Pule nos seus pés, quando estiver no chão - ele dará saltinhos de tanta dor. Faça isto várias vezes, até ele morrer.



FASE 4 O Museu de História Natural de Springfield é a fase mais difícil do jogo.

Dê três saltos em cima da caixa de vidro com um Krusty dentro, para

poder apanhá-lo. Haverá moedas e uma pistola de dardos na parte de cima das molduras - pule nelas!

Dê um salto e atire no sinal vermelho de Saída de Emergência (Exit). Para passar pelos três lasers, pule para a direita logo após o laser de cima atirar.

Pule três vezes em cima da caixa com moedas para apanhá-las e, antes de voltar ao chão, atire no outro sinal de saída de emergência.

Para passar pelo último grupo de feixes de laser, caminhe (não corra) para a direita, depois que o laser de cima disparar. Se você correr baterá no laser debaixo.

Você entrará na mata. Suba num tronco com galhos e salte para a esquerda, para pegar uma pistola. Depois salte de árvore em árvore até chegar ao terceiro tronco - suba nele e pule na cabeça do jacaré no lago. Uma pedra cairá do topo da tela: pule por cima dela e caia novamente no jacaré. Pule de jacaré em jacaré com muito cuidado para que eles não afundem.

Pule por cima da aranha e vá até a árvore mais próxima. Um macaco começará a atirar bombas em você: acerte três tiros do seu revólver de dardos nele e depois dê um supersalto para pegar uma nova pistola de dardos.

Não será difícil matar a planta carnívora. Passe por ela correndo até suas costas. Depois pule em sua cabeça e dê três saltos. Atire no sinal de saída de emergência, à esquerda, de cima do pescoço dela e pule por cima do laser, à direita.

Na caixa de vidro há uma Cabeça de Jebediah, que dá invulnerabilidade temporária. Dê, como sempre, três saltinhos sobre ela. Enquanto você estiver invulnerável, corra para a esquerda, atire no sinal de saída de emergência, e depois vá para a direita pegar um Krusty numa caixa de vidro. Mais três saltinhos e então dê um supersalto para pegar outra pistola de dardos à esquerda.

Atire no sinal de saída, de cima da moldura, e passe pelo laser para

chegar à região de tijolos. Quando você pisar no primeiro tijolo, ele ficará vermelho. Espere outro ficar vermelho dessa cor e pule nele. Salte apenas nos vermelhos, ou você perderá uma vida.

Na parede de tijolos amarelos, mantenha sempre o botão B apertado para dar supersaltos de bloco em bloco - eles sairão da parede de repente. Fique no centro dos blocos, pois mãos fantasmas atirarão de baixo da tela para atingi-lo. Não pise nos blocos cinzas - salte por cima deles.

Depois da quarta cobra (você terá de passá-las com supersaltos), haverá uma sala com estátuas egípcias. Pule na cabeça delas e apanhe as chaves. Uma coluna marrom irá subir à medida em que você recolher as chaves. Depois da sexta chave, ela alcançará sua altura máxima: pule nela e desvie das pedras que começarão a cair. Depois, vá para a direita, passe pela estacas pontiagudas e dê supersaltos por cima dos cães.

Bart terá de enfrentar uma múmia. Pule por cima das bolinhas de gase e acerte a múmia três vezes na cabeça, para torná-la um monte de trapos. À direita há uma Cabeça de Jebediah (você terá de passar os lasers e dar um salto triplo para pegá-la), uma pistola de dardos à esquerda, um Palhaço Krusty e outra pistola de dardos à direita. Não deixe escapar nenhum.

Para atravessar o rio de lava, espere uma pedra rosada descer até a altura da cabeça do Bart. Então, dê um supersalto para cima da pedra, e outro salto para a outra margem.

Para passar o lago de petróleo com o fóssil do dinossauro, pule na cabeça do esqueleto, depois para as costas e por fim no rabo. À essa altura, você será atacado por um pterodátilo, que virá voando pela direita. Pule por cima dele e caia no osso a seguir. Depois pule na próxima cabeça e, então, por cima de outro pterodátilo. Vá para a terceira cabeça e dela aos dois ossos seguintes. Volte um osso - deixe o pterodátilo passar! Siga, à direita, até chegar ao primeiro osso depois da quarta cabeça. Espere o pterodátilo passar, pule na última cabeça e dela para terra firme. Pronto! Agora enfrentará o dinossauro gigante, o inimigo mais terrível desta fase!

Suba as plataformas até chegar à altura da cabeça do dinossauro. Dê um supersalto para cima da cabeça dele e caia acima dos seus olhos. Então dê três saltos para matá-lo.

O chefe desta fase é o Dr. Marvin Monroe: pule três vezes na sua cabeça para matá-lo.



Na Usina Nuclear de Springfield, sua meta será recolher todos os cilindros verdes, de plutônio, e levá-los ao reator. Com esta ilustração você saberá onde ficam, nos andares da usina nuclear, os elevadores, escadas, e todos os 15 cilindros do jogo. Planeje bem o seu trajeto e marque, para não se perder, todos os cilindros que tiver recolhido.

Outros dois itens importantes a recolher aqui são caixas com rosquinhas e Krustys. As rosquinhas servem para chamar Homer - ele aparecerá no andar e destruirá todos os inimigos, antes de levar a caixa embora.

Como Bart não pode carregar mais do que quatro cilindros, convém levá-los ao reator, no subsolo, periodicamente. Se você quiser, pode entregá-los também a Marge, que os levará direto ao reator (aperte o botão B para conseguir isto).

Para subir ou descer escadas, aperte simultaneamente a seta Direcional e o botão B. Para usar o elevador, aperte a seta Direcional para cima; para selecionar o andar, aperte a seta para a direita ou esquerda; e, para sair, aperte o botão B.

Bart precisa de senhas especiais para entrar em alguns dos compartimentos dos seis andares. Quem lhe dará estas senhas é Lisa. Se você não quiser pegar as senhas com ela, aperte a seta para cima e o botão B enquanto, rapidamente, experimenta todos os números. Você achará a combinação certa logo! Se você não quiser mesmo se dar ao trabalho de descobrir, aqui vão as senhas: 1º andar - cor cinza, nº 14; 2º andar - cor lilás, nº 32; 3º andar - cor verde, nº 11; 4º andar - cor azul, nº 41; 5º andar - cor roxa, nº 21.

Quando você levar o 15º cilindro ao reator, descobrirá que ainda falta

um, que não se encontra em nenhum lugar! O que fazer, então? Encoste na nenezinha Maggie (que você terá de procurar, pois em cada jogo ela está num lugar) e aperte o botão B: ela o levará ao reator e, então, o problema será resolvido!

No final, Bart salvará Springfield dos mutantes extraterrestres e terá, como recompensa, o seu rosto esculpido no Monte Rushmore, no parque Yellowstone, Estados Unidos. A seu lado estarão “apenas” os quatro presidentes mais importantes da história desse país: George Washington, Thomas Jefferson, Abraham Lincoln e Theodore Roosevelt.



Uma Cilada para Roger Rabbit

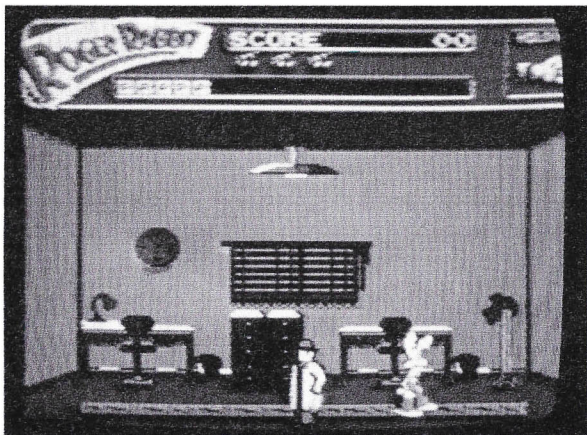
Categoria



1



não tem



Missão:

Na cidade de Los Angeles, em 1940, Eddie Valiant e Roger Rabbit terão que encontrar dicas para enfrentar o Juiz Doom e revelar o mistério envolvendo o assassinato de Marvin Acme, o dono de ToonTown, a cidade dos desenhos animados.



Vidas - Você tem 3 vidas no início do jogo, mas poderá acumular até 9 vidas extras e 2 continues.



Supersoco - Mantendo o botão B apertado alguns segundos, a energia de Eddie se acumulará e ele liberará um soco mais poderoso. Cuidado para não o deixar ser atingido nessa hora, pois ele estará muito mais vulnerável.

Estratégias

Itens e Dicas - Estão espalhados e é preciso recolher o máximo para vencer. Procure em todos os cantos da cidade e nos edifícios.

Carteiras - No escritório de Eddie, recolha todas as carteiras que encontrar. Mas tome cuidado com os objetos que caem! Use o dinheiro das carteiras para comprar os itens que não aparecerem de graça no jogo. Sempre que você precisar de dinheiro, volte ao escritório e procure mais carteiras dentro das gavetas.

Nas ruas - Ao atravessar, tome mais cuidado de Eddie do que de Roger Rabbit. Roger é um desenho animado - se for atropelado, recuperará sua forma logo em seguida. Isto não acontecerá com Eddie.

Pássaros - Eles atacam quando Roger está nas ruas. Tome cuidado para que eles não o apanhem. Se isto acontecer, você perderá uma vida.

Circule! - Não fique num só lugar por muito tempo. Você poderá ser atacado pelos Weasels, que darão charadas para Roger resolver. Se você errar, ou não os fizer rir, Roger perderá uma vida.

Na Caverna do Parque - Use a lanterna, e sapatos para salto, quando for explorar essa caverna. Cuidado com a cobra perto do testamento do Acme.

Táxi - Se você tiver o apito, leve Eddie para o meio da estrada e faça-o chamar Benny, o táxi. Sem o apito você terá de descobrir onde Benny está.

Use o botão de seleção para entrar no carro e as setas direcionais para determinar a rota dele. O botão A é o acelerador; o B, o breque.

Benny não poderá sair das ruas. Mas mantenha-o perto: você precisará dele para atravessar pelo túnel e ir a outras partes da cidade.

Benny também pode atropelar Weasels, impedindo assim que Roger seja capturado. Mas lembre-se de que eles também são desenhos animados e, logo após serem atropelados, voltarão à vida para atormentá-lo.

Wrath of The Black Manta

Categoria



1



5



Missão:

A cidade de Nova Iorque está tomada por crimes e sequestros. São membros do DRAT (Drug Runners and Terrorists), ou seja, traficantes e terroristas. Você é Black Manta, o protetor da cidade.



Vidas - Você começa o jogo com 3 vidas. Ganha mais uma ao atingir 5 mil, 10 mil e 15 mil pontos.



Informantes - Em seu percurso você encontrará vários informantes para lhe contar coisas úteis para sua missão. Você pode, se quiser, interrogar também as crianças que resgatar.

Itens especiais

Letters (Cartas) - Leia todas para descobrir dicas. Elas são tão importantes quanto os informantes.

Life (Vida) - Recobra toda a energia de Black Manta, fazendo com que seu nível atinja o máximo.

Armas

Use os dardos para atacar à distância e as espadas para a luta cara-a-cara. As armas realmente poderosas pertencem ao Ninpo Arts. Você as consegue ao completar uma tela. Essas armas estão divididas em 4 grupos (você tem de selecionar um desses grupos ao jogar).

Grupo A

Art of the Fire Bomb (Arte das bombas de fogo) - Faz as bombas caírem em diagonal.

Art of Lightning (Arte dos raios) - Destrói seus inimigos.

Art of the Shadow (Arte da sombra) - Traz um segundo Black Manta para ajudá-lo.

Grupo B

Art of the Fire Ring (Arte do anel de fogo) - Envolve Black Manta em chamas.

Art of Invisibility (Arte da invisibilidade) - Torna Black Manta invisível por algum tempo.

Grupo C

Art of Ground Fire (Arte da artilharia terrestre) - Lança bolas de fogo que dispersam os inimigos.

Art of the Spider (Arte da aranha) - Leva Black Manta ao subterrâneo. Uma senhora aventura!

Grupo D

Art of Fire Rain (Arte de fazer chover fogo) - As chamas caem para paralisar os inimigos.

Art of Missiles (Arte dos mísseis) - Permite que você dispare mísseis pela tela.

Art of Teleportation (Arte do deslocamento) - É o melhor jeito de se deslocar na tela.

Estratégias

FASE 1 Nova York - Há crianças raptadas nos canais e atrás das portas das ruas inóspitas. A espada é muito eficaz para combates corpo-a-corpo. Use a arte da sombra ou a arte do anel de fogo para atingir inimigos que se encontram em diferentes níveis. Para destruir Tiny, use a sombra.

FASE 2 Tóquio - Para derrubar o ninja voador você tem de acertá-lo 3 vezes. Usar a arte da invisibilidade é uma boa maneira de se defender dos bambus que caem. No final da fase, ataque os 4 ninjas imediatamente, antes que eles virem tótems.

FASE 3 Rio de Janeiro - Escale o telhado do depósito para economizar tempo e ainda evitar contatos desagradáveis com inimigos. Use a arte das bombas de fogo contra o ninja no andaime. Há uns caras que são bons em vodu. Tome cuidado com eles! Para destruir o Guerreiro Vodu (Voodoo Warrior), use as artes da sombra, da invisibilidade e do anel de fogo.

FASE 4 Nova York - A luta volta a Manhattan, desta vez tendo depósitos e túneis subterrâneos como cenários. Use a arte da invisibilidade para passar ileso pelas bolas destruidoras que caem continuamente. Cuidado com níveis secretos.
Uma mensagem que você receberá nesta fase lhe será muito útil para acabar com os guardas-robô. Preste atenção nas dicas que essa mensagem fornece.

FASE 5 Sede do DRAT - O depósito não está vazio, como você poderia ter suspeitado. Está pululando de assassinos e mercenários. Além da corja toda, o chefe também está aí. Ele aguarda o desenrolar dos fatos na sua cobertura. Não importa qual elevador você escolhe, pois todos dão no mesmo lugar. Cuidado!!! Assim que colocar os pés para fora do elevador será atacado.

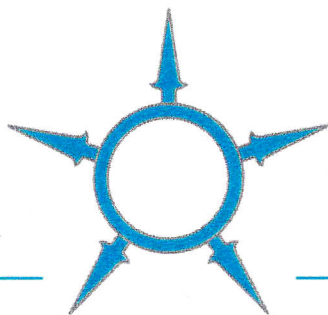
Chefão - É muito difícil derrotar o chefão, mas não impossível. Leia com atenção:

O elevador o conduz a cada um dos 4 andares da sede do DRAT. No final do quarto andar você encontrará um quarto com 4 portas. Atrás de cada uma delas você poderá vislumbrar os chefes das fases anteriores (aqueles seres indesejáveis e poderosos que aparecem no fim de cada fase). Basta matar um deles para entrar na cobertura e desafiar o chefão.

Quando entrar na cobertura, dispare um dardo na máquina de música (jukebox) que fica do lado direito. Isso fará com que El Toro (o chefão) e Taro (um refém) apareçam.

Para acabar com o chefão você terá de usar uma arte de cada um dos 4 grupos mencionados, ou seja, uma do A, outra do B, C e D. Detalhe: elas devem ser usadas em uma ordem específica. Um mero ataque errado e você terá de recommear o ataque.

Não atinja Taro!!! Ele não é um inimigo, apenas uma vítima tomada como refém. Concentre-se em El Toro.



NINTENDO



Game Boy

Bugs Bunny's Crazy Castle

Categoria



1



não tem



Missão:

Pernalonga (Bugs Bunny) tem de libertar sua amada, Honey Bunny, das mãos de uma turma da pesada: o Patolino, o gato Silvester, o coioote Wiley e Yosemite Sam. Para isso, ele terá de procurá-la num castelo com mais de sessenta quartos, corredores, labirintos e porões.



Vidas Extras - Você começa o jogo com cinco vidas, mas a cada nível que terminar ganhará uma vida extra. Não há truques ou dicas para conseguir mais vidas extras. Portanto, não desperdice.



Nível Especial - Se você tocar o sinal "Não há Cenouras", será transportado imediatamente a um nível especial, muito difícil: se vencer nele, você ganhará três vidas extras. Mas se perder, voltará atrás três níveis no jogo, contando do nível em que você estiver. Vale a pena arriscar? Você é quem decide.

 **Super Senhas** - Atenção: nenhuma destas senhas lhe dá direito a carregar a pontuação conseguida anteriormente para o novo jogo.

 Para ir direto ao Nível 6 - digite S X E S

Para ir ao Nível 7 - Z W 4 S

Para entrar no 20º estágio, já tendo passado por um terço dele - Z T P Z

Para entrar no 40º estágio, com dois terços do caminho feito - T X 9 W

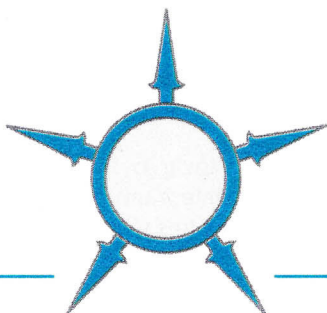
Para atingir o estágio final - X T K X

Itens especiais

 **Luvas de Boxe** - Use-as para socar os inimigos. Se você apertar os botões A ou B, a luva será arremessada na direção para onde Pernalonga estiver virado. Elas podem ser recuperadas depois de usadas. É só ir até o canto da tela, do lado para onde você a arremessou, e recolhê-la novamente.

 **Suco Mágico de Cenoura** - Se você tomá-lo, ficará invisível por algum tempo.

 **Balde, Cofre, Peso de 10 Toneladas e Caixa de Madeira** - Existem para serem arremessados na cabeça dos inimigos.



Castlevania - The Adventure

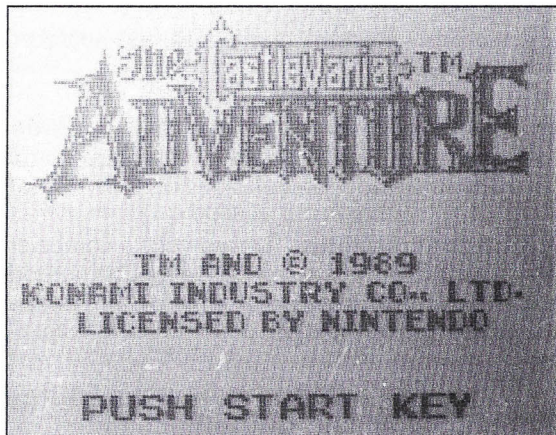
Categoria



1



4



Missão:

O Conde Drácula está de volta para sugar o sangue de toda pessoa que aparecer em seu caminho. Salve-se e liberte a humanidade dos caninos do Conde e de seus vampiros serviçais.



Vidas Extras - Você começa o jogo com quatro vidas, mas poderá ganhar mais uma ao atingir 10 mil pontos, ou a cada 20 mil pontos que fizer. Também é possível conseguir uma vida extra recolhendo o item "1-Up", que aparece nas salas secretas de algumas fases.

Itens Especiais



Coração - Para obter mais vida.



Coração Brilhante - Restaura completamente sua linha de vida.

 **Velas** - Acerte-as com a ponta do seu chicote: elas acenderão e você poderá ver onde há itens especiais.

 **Cruz de Ouro** - Ela o torna invencível, durante algum tempo, contra vampiros e monstros,.

 **Moedas** - Recolha as moedas que aparecerem para obter pontos extras.

 **Cristais** - Servem para aumentar o poder do seu chicote: com um cristal, o chicote ficará mais comprido; com dois, ele se transformará num lançador de Bolas de Fogo.

 **Cristais Luminosos** - Levam você a combater o Chefão principal de cada fase. Ele deve ser pego só depois que todos os outros itens forem recolhidos. Isso porque entre os itens poderá haver uma arma para enfrentar o inimigo.

Como matar os inimigos

 **Olhões** - Pule sobre cada um deles, quando vierem rolando em sua direção - a não ser que estejam seguidos por outro Olhão. Nesse caso, detone-os desta forma: ajoelhe-se (apertando o botão Direcional para baixo) e dê uma chicotada precisa - com a distância adequada entre você e eles, pois apenas a ponta do chicote surte efeito. A melhor hora para acertá-los é quando estão caindo da escada.

 **A Minhoca** - Tome cuidado porque, às vezes, quando a minhoca é atingida, ela se enrola toda e se converte numa bola que sai rolando pela tela. Outras vezes ela salta em sua direção, no rebote.

 **Punaguchi** - Tome cuidado com as bolas de fogo que ele lançará contra você. Serão necessárias pelo menos duas chicotadas para matá-lo, dependendo do tamanho do seu chicote.

 **Morcegos** - Os pequenos não são tão prejudiciais quanto os grandes. Há um morcego-chefe no final da fase 3. A forma mais fácil de matá-lo é atacá-lo com bolas de fogo. Se você não conseguir, fique

bem embaixo dele e espere-o atacar - quando ele vier, acerte-o várias vezes com o chicote.



Os Homens Birutas - Eles caem em cima de você, de cima do teto. Portanto, calcule bem a distância na hora de usar o chicote.



As Armaduras - Elas só aparecem no início da fase 4 e, de repente, renascem para atacá-lo - fique atento para não ser pego de surpresa.



Under Moles - Na fase 1 só aparecem pequenos Moles; mas na Fase 2 eles são os grandes chefões. Para matá-los, dê chicotadas antes deles saírem de seus buracos, nas paredes, ou então aguarde-os num local onde possam ser atingidos quando tocarem o chão.



Gobanz - Eles aparecem no final das fases 1 e 4. Mantenha uma distância apropriada para poder chicoteá-los e não ser atingido - nessa hora os cristais são de utilidade, já que tornam maiores os chicotes. As bolas de fogo não irão lhe adiantar muito, pois ricochetearão na armadura.



Zeldo - Ele aparecerá no final da fase 2 e nas fases finais. Quando ele atirar o bumerangue em sua cabeça, ajoelhe-se e, depois, pule quando o bumerangue voltar. Se ele atirá-lo no seu corpo (ele se ajoelhará para isto), faça o contrário: pule e depois ajoelhe. Enquanto isto, aproxime-se dele para acertá-lo com o chicote.



O Conde Drácula - Após pegar o Cristal Brilhante, no final da fase 4, posicione-se do lado direito da tela, pois o Conde Drácula atacará pela esquerda. Ele atira objetos redondos em quatro direções diferentes: pule sobre eles e chicoteie ao mesmo tempo. Vá para o outro lado da plataforma, quando ele mudar de lado. Ele se transformará em morcego e jogará morceguinhos contra você, depois que sua primeira forma for destuída. Suba numa plataforma para conseguir saltar e atingi-lo cada vez que passar.

Estratégias

Salas Secretas - Neste jogo deve-se recolher a maior quantidade de itens possível. Eles irão lhe dar as armas para enfrentar os inimigos,

pontos, energia e vida extra. Isso será vital para você, porque pode-se perder o jogo por contagem de tempo. Em cada fase há uma sala secreta onde estão os itens. Descubra como encontrá-los:

FASE 1 Você terá de subir algumas cordas. Quando chegar à quinta corda, que fica à direita, aparecerá um bicho perseguindo-o. Siga em frente, mesmo com o tijolo bloqueando o caminho - você atravessará e entrará na sala secreta. Recolha uma moeda, um cristal, um "1-Up" e um Coração Brilhante.

FASE 2 Você encontrará a passagem para a sala secreta após uma ponte comprida. Procure quatro grandes degraus que descem da esquerda para a direita. Se você ficar parado em cima do primeiro degrau, olhando para a esquerda, cairá um Olhão em cima do terceiro degrau, que você terá de destruir com o chicote. A explosão abrirá uma entrada, no topo do degrau. Entre na sala, se você conseguir; se não, fique esperando cair mais um Olhão para detoná-lo. Haverá moedas, um cristal, um "1-Up" e um Coração Brilhante na sala.

FASE 3 Há uma tela cheia de tijolos, no final da fase. Suba dois terços da corda, que fica à direita, e então pule de cima dela para a direita - não pare de apertar o botão Direcional para a direita, pois só assim você conseguirá entrar na sala secreta. Há três itens especiais lá, que serão indispensáveis para seguir adiante.

FASE 4 Entre numa sala que há junto ao teto - ela tem uma corda em cada lado e um Zeldo no meio. Mate o Zeldo e suba dois terços de uma corda que você encontrará à esquerda. Do lado esquerdo haverá uma plataforma invisível: suba nela. Posicione-se bem embaixo do centro do teto e então pule. Você entrará num buraco invisível que dá passagem para a sala secreta. Haverá três itens especiais lá. Boa sorte! Você precisará deles para derrotar o Conde Drácula!



Disney's Duck Tales

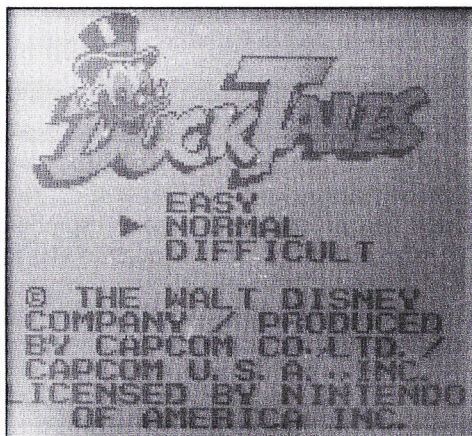
Categoria



1



4



Missão:

Viaje pelo planeta com Tio Patinhas, em busca dos tesouros mais valiosos. Você conhecerá a floresta amazônica e os lugares mais remotos do Himalaia.

Itens Especiais



Além de "grandes tesouros" - que são sua meta - você poderá recolher alguns "trocados" ao longo do caminho. Eles o ajudarão a chegar lá:

Diamante da Esperança - Vale \$1 milhão.

Diamante Grande - É um diamante rosado, vale \$10 mil.

Diamante Pequeno - Também é rosado, vale \$2 mil.

Moedas Mágicas - Dão invencibilidade ao Tio Patinhas.

Casquinha de Sorvete - Restaura 1 unidade de saúde.

Bolo - Restaura a saúde do Tio Patinhas completamente.

Boneco do Tio Patinhas - Uma vida extra para o jogador.

Estratégias

AMAZÔNIA

Use a bengala para passar pelos espinhos e dar maiores saltos sobre as fendas. Dê saltos comuns quando elas forem pequenas.

Há salas secretas no jogo, com tesouros valiosos. Para encontrá-las, Tio Patinhas terá de escalar paredes e andar no topo da tela. Sempre que você se encontrar num beco sem saída, escale a parede e tente passar por cima.

A bengala do Tio Patinhas pode abrir os baús, com um golpe, ou desviar a rota de blocos para a direção dos inimigos, assim abrindo caminho.

Não deixe passar sequer uma sala de tesouro. Elas serão todas importantes para chegar à vitória.

Para pegar o bolo na beira do abismo, pule do vinhedo e afaste o inimigo com a bengala.

Quando Launchpad passar com o helicóptero, pule e agarre-se à corda. Quando você tiver atravessado o vão, pule de bloco em bloco usando a bengala para dar super saltos.

Passe rápido pela ponte. Ela irá desmoronar atrás de você!

Se você aceitar a carona de helicóptero com o Launchpad, ele irá levá-lo de volta à Tela de Seleção de Fase. Lá você poderá escolher entre voltar à fase da Amazônia ou mudar para outra região.

Destrua a parede com a bengala e conquiste um "1-Up".

A estátua exigirá um pagamento de \$300 mil para deixar Tio Patinhas continuar subindo. Não adianta tentar matá-la e pegar o vinhedo. Pague e vá em frente!

Haverá outra ponte que desmorona atrás do Patinhas.

Huguinho (Huey) irá lhe dar uma dica.

Espere a bola cair e, quando ela rolar, saia correndo atrás dela.

Este é o tipo de dica de que o Patinhas gosta: existe um atalho para ficar rico mais rápido - pule por cima da parede, usando a plataforma, e depois vá até onde o Rei Inca fica.

Rei Inca - Assim que você o encontrar, comece a saltar sem parar. Será mais difícil para ele atingi-lo e, além disso, você terá de acertá-lo na cabeça com a bengala.

TRANSILVÂNIA

Huguinho foi sequestrado, mas seu resgate não será difícil. Ele informará a Tio Patinhas onde fica uma parede ilusória, na Mansão, que deve ser atravessada para continuar o trajeto.

Esta mansão é uma espelunca! Pedacos do teto caem na cabeça de quem passa. Parece até que foi o pão-duro do Patinhas que a construiu.

Quando você estiver dentro dos carrinhos de carvão, tome cuidado para não bater a cabeça nos trechos de teto baixo.

Vá devagar para evitar os fantasmas que irão atacar.

Você cairá através de três salas, numa tela vertical. Aperte o botão Direcional para a direita ou esquerda, para aterrissar numa laje ao lado.

Uma bruxa, a Mágica, voará pela tela ao alcance da bengala do Tio Patinhas. Enquanto ela estiver na forma de pata, cuidado com seus feitiços; acerte-a quatro vezes, com a bengala, quando estiver em sua forma natural.

Descubra se há tesouros escondidos dentro das armaduras.

SUBTERRÂNEO

A porta das minas africanas está trancada e a chave está na Transilvânia. Após ter conversado com Luisinho (Louie) volte para lá, mesmo que já tenha completado a etapa.

Entre no primeiro espelho falso que encontrar para conseguir a chave.

Para passar este lago subterrâneo, bata com a bengala na cabeça das criaturas. Espere a hora certa de agir. Fique na beira do lago para que os inimigos sejam atraídos a virem à tona.

Para atravessar a vala, faça a bola cair dentro dela e depois use-a como suporte.

A Sra. Beaksly irá lhe entregar um sorvete. Atrás dela há uma parede ilusória. Atravesse-a e ganhe um "1-Up" e um bolo.

Pule para desviar do Terra-Fermie quando ele se transformar em bola. Bata nele com a bengala, quando estiver em sua forma natural.

O HIMALAIA E A LUA

O Tio Patinhas não descansará enquanto não tiver todos os cinco maiores tesouros do mundo. No Himalaia, tome cuidado: a bengala não funcionará na neve. Quando você enfrentar o Abominável Homem das Neves, dê super saltos.

Na Lua, use o controle remoto para chamar o pato Gizmo quando você estiver dentro do Ovni. Ele derrubará as paredes com sua força robótica.



Double Dragon

Categoria



1 ou 2



4



Missão:

Os irmãos Lee, Billy e Jimmy estão à solta de novo! Desta vez eles têm de libertar a namorada de Billy, Marian, que mais uma vez se encontra presa. Desta vez, porém, apenas um Dragão deve cumprir a missão, e o mais indicado para isto é Billy Lee.



Seleção de Jogo - Você pode jogar com outra pessoa, se ligar seu console a outro com um cabo de vídeo. Você será Billy. Na versão para 2 jogadores, seu parceiro será Jimmy Lee.



Golpes e Armas - Billy pode executar vários golpes, que geralmente requerem muita prática para serem dominados com perfeição. Você deve usar o botão A para dar um soco e o B para chutar. O seu oponente entrará em choque após ter sido atingido com três socos e um chute. Execute, depois, um golpe especial contra ele. Aqui vai uma lista deles, para você praticar antes de jogar:

 **Socos** - O ataque básico de Billy é menos poderoso que seus chutes, mas os inimigos têm dificuldade de bloqueá-los.

 **Ganchos** - O quarto soco, depois de três em sequência, será automaticamente um gancho.

 **Chute** - Os chutes de Billy se duplicarão rapidamente sobre um inimigo, mas tome cuidado porque às vezes eles são barrados - ou o inimigo pode se agachar.

 **Chute giratório** - Seu segundo chute, após ter posto o inimigo em estado de choque, será um chute giratório.

 **Chute segurando a cabeça do inimigo pelo cabelo** - Quando ele estiver em estado de choque, empurre o botão Direcional na direção dele e aperte o botão B, para executar o golpe.

 **Golpe de cotovelo** - Quando um inimigo atacar por trás, aperte o botão A rapidamente para dar-lhe um golpe de cotovelo.

 **Arremesso por cima dos ombros** - Após fazer com que seu inimigo entre em choque, aproxime-se, aperte o botão A e o botão Direcional no sentido oposto ao dele para arremessá-lo.

 **Salto mortal** - Aperte, simultaneamente, os botões A e B para dar um chute em pleno ar. Este golpe também é útil na hora de atravessar grandes buracos no chão.

 **Inimigos armados** - Desarme, rapidamente, qualquer inimigo que você encontrar e use a arma dele para destruí-lo.

Estratégias

FASE
1 Esta fase é dividida em nove partes, com a seguinte ordem de inimigos que você enfrentará: Williams (do começo até o fim dos blocos, à direita); Lindas (diante das portas duplas, ao lado dos barris); Williams (das colunas paralelas até as portas duplas); Lopar (no trecho com cerca de metal ao fundo); Lindas (diante da fachada do edifício); Williams e Lopar (dentro do galpão); e Abobo (na fábrica).

Como derrotar os chefões

Williams - Use um salto mortal e depois recolha o seu bastão, que durará até enfrentar as Lindas.

Lindas - Elas sairão pela porta: acerte-as com o bastão.

Lopars - Dê um salto mortal antes dele arremessar o barril. Então combata-o normalmente e depois use o barril contra o outro Lopar.

Abobo - Ataque-o sempre na diagonal, usando socos e chutes comuns. Não tente nada muito especial contra ele ou você irá receberá o troco.

No galpão - Fique longe do buraco no centro; se você quiser ser criativo, empurre os vilões lá dentro!



Nesta antiga região industrial, você será atacado por mais inimigos múltiplos que na fase 1. Não dê muitos golpes complicados, como saltos mortais, especialmente quando estiver rodeado por inimigos. Use simples socos para fazer o serviço. Quando você estiver numa esteira industrial, dê saltos longos apertando os botões A e B simultaneamente. Se você mantiver os botões apertados, o salto será prolongado ainda mais.

Nas passagens estreitas desta área, não haverá espaço para você se agachar na diagonal. Dê soco atrás de soco para destruir os inimigos no caminho rapidamente.

Na base da grande escada descendente, haverá um inimigo esperando: o Williams. Dê um salto mortal para retirar-lhe a dinamite das mãos.

No final, você subirá três andares até chegar ao teto, onde há uma casinha com grades nas laterais. Um grupo de inimigos, liderados por Chintai, o espera lá. Assim que você derrotar as Lindas (o que não deverá ser difícil), fique do lado esquerdo da porta e dê socos sem parar, para jogar o Chintai e os Williams contra a parede. Não pare enquanto não tiver certeza de que eles já eram!



Esta missão é bem mais comprida do que as outras duas, e completá-la é um teste de resistência: você enfrentará todos os inimigos novamente! Você atravessará uma ponte que está desmoronando. Tome cuidado para não cair nela. Você estará combatendo as Lindas, nessa hora, e se tiver sorte uma poderá despençar.

Quando você chegar ao trecho em que há troncos empilhados, será atacado por Lopar. Depois da cerca, no rochedo, será atacado pelo Abobo: tente atrain-lo para a esquerda, longe da beira da laje, onde você poderá combatê-lo com suas costas para o buraco. Faça-o cair, então, dando socos.

Descendo um piso, você enfrentará um trio de Chintais. Para derrotar o primeiro, permaneça no mesmo lugar enquanto o soca. Os outros dois você deve evitar, mas, se necessário, ataque de boxeador: dê socos diretos e ganchos para destruí-los.

Em seguida você combaterá o Lopar e o Abobo, após ter passado por duas valas no solo do piso superior. Como haverá muito espaço, mova-se na diagonal, para não ser atingido pelo Abobo, e soque-o quando estiver próximo.

Volte alguns passos quando você vir as estalactites caindo do teto. Quando pararem de cair, avance novamente.

Pule por cima da primeira pedra redonda. Depois, desça os dois níveis e fique à esquerda, encostado à parede do segundo piso, para não ser atingido pela pedra que cairá.

Pule as duas valas e cronometre bem sua passagem pelas plataformas ambulantes: a hora certa de passar é quando elas se juntarem. Quando chegar a uma porta, terá de combater um Abobo enquanto o chão for desmoronando, da esquerda para a direita. Quando puder, passe para o lado esquerdo da tela e mantenha o Abobo à sua esquerda: ele cairá na lava.



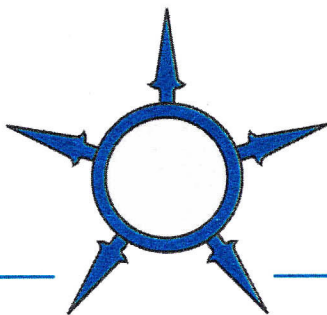
O esconderijo dos Shadow Warriors fica em cima de uma montanha que dá vistas para a cidade inteira. Você deve subir lá, aos saltos, para encontrar Marian.

No início você será atacado por Linds e terá de saltar trechos perigosos. Ao chegar ao topo, os Shadow Warriors irão atacá-lo aos montes, perto da segunda porta. Derrote-os, não será difícil, e depois atravesse as valas no chão.

Sairão muitos inimigos pelas portas em forma de caveira, para tentar jogá-lo no buraco cheio de pontas. Pegue o chicote de uma das Linds e com ele liquide os Lopars e o Abobo.

Depois das caveiras haverá um trecho onde os blocos da parede caem. Observe a sequência em que isso acontece e passe na hora certa.

A Luta Final. Chintai e Willy esperam por você no esconderijo. Willy é como Abobo - nunca se aproxime dele pela frente. Movimente-se ou salte sempre na diagonal e acerte-o quando estiver próximo. No final, você terá a sua bela Marian!



Nemesis

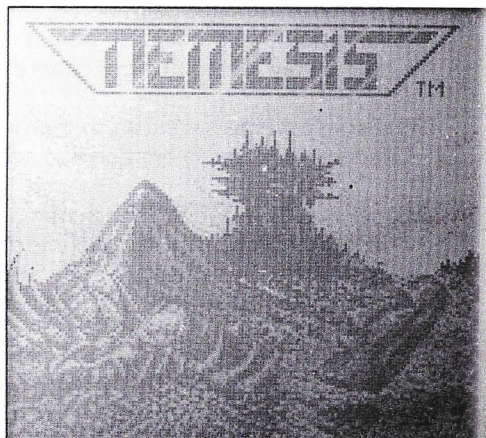
Categoria



1



5



Missão:

Como membro da Polícia Intergaláctica, você tem de encontrar e destruir o vilão Rei Nemesis e seus comparsas, usando a sua poderosíssima nave espacial Proteus 911. Mas cuidado: no espaço haverá outras naves potentes, prontas para destruí-lo.

Itens especiais



Cápsula para Aspirar Inimigos - Consiga uma e todos os inimigos serão destruídos. Não a desperdice: a melhor hora para usá-la é quando você estiver rodeado por inimigos e não houver outra saída. Não sobrá um!



Cápsulas do Estágio de Bônus - Há entradas para o Estágio de Bônus escondidas por todo o jogo. Consiga a cápsula nesse estágio e você ganhará uma surpresa especial.



Cápsulas "1-Up" - Podem ser encontradas apenas no Estágio de Bônus. Dão uma nave adicional.



Cápsulas de Energia - São encontradas por todo o jogo. Passe com o Proteus 911 sobre uma delas e a nave será reabastecida (há um mostrador de energia na parte baixa da tela: S indica velocidade; M, mísseis; D, arma dupla; L, laser; O, para opção de mecanismo destrutivo; e, F, para o campo de força).

Na primeira vez você poderá usá-la para obter maior velocidade; nas vezes seguintes, terá a opção de mísseis, da arma dupla, do laser etc. Atenção: não deixe de recolher o laser antes de enfrentar os chefões das etapas finais.



Campo de Força - Este item, obtido com a Cápsula de Energia, ajuda a não esbarrar em objetos na tela. Mas isto é uma habilidade que você tem de adquirir sozinho, para poder gastar as cápsulas em armamento, onde têm maior utilidade.

Estratégias

Não pare de atirar! Nunca solte o botão de disparo e não pare de se mover de um lado a outro. Se aparecer um inimigo, será possível acertá-lo logo de cara.

Fique à esquerda - isto lhe dará maior visibilidade na hora em que um inimigo aparecer, e tempo para se desviar.

Se você se chocar contra o canto da tela, não terá problemas. Mas tome cuidado com obstáculos dentro do jogo - como montanhas - que destruirão a nave.

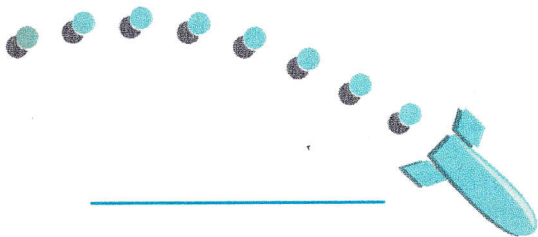
Jamais fique parado! Se você ficar descansando no lado esquerdo da tela, será presa fácil para os inimigos que vêm por trás, geralmente pela parte de baixo do vídeo. Movimente-se livremente do meio ao topo da tela, mas cuidado para não se aprisionar, na hora da fuga, em algum canto do vídeo.

Os inimigos deste jogo às vezes agem como leões na jaula: andam de lá para cá, sempre repetindo o mesmo caminho. Descubra qual a rotina deles, que tudo ficará mais fácil.

Este jogo exige que você enfrente o inimigo de frente: você morrerá se for tocado nas costas ou lados. Mas se você atirar *exatamente* na hora em que o inimigo o tocar nos lados, há *alguma* chance de você destruí-lo.

Às vezes, quando você pensa que derrotou um esquadrão inteiro de naves, uma delas poderá ter saído por um canto da tela, te atacando depois pelas costas. Portanto, certifique-se de não deixar nenhum inimigo vivo atrás de você. Eles são treinados para evitar a sua artilharia!

Estágio de Bônus - À medida que o jogo avança, você entrará neste estágio, sem sequer se dar conta. Recolha todos os itens distribuídos nele e você ganhará o Grande Bônus. Boa sorte!



Operation C

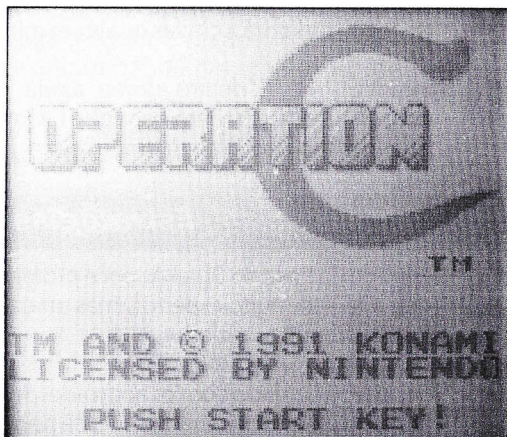
Categoria



1



5



Missão:

Você deve impedir sozinho uma invasão de extraterrestres. Black Viper, um comandante alienígena maligno, instalou um ninho de reprodução de guerreiros extraterrestres numa ilha deserta. Você deve destruí-lo antes que as criaturas se espalhem pelo planeta.



As áreas (fases) 1, 3 e 4 têm vista lateral da tela. Você pode dar saltos (apertando o botão A) e agachar-se (botão Direcional para baixo). Mas nas áreas 2 e 5, a vista da tela é por cima - torna-se impossível dar saltos ou agachar-se (o botão A perde função). A única saída é atacar: aperte o botão B para atirar e, se você o segurar por algum tempo, os tiros serão mais rápidos.

Armas Especiais



A arma que você tem nunca fica sem munição. Por isso é a mais poderosa do jogo. Mas atirando numa das cápsulas que apare-

cem periodicamente, você conseguirá um dos itens a seguir:



Rifle de Caçador - Um "H" dentro duma águia. Transforma suas balas em mísseis teleguiados.



Arma de Fogo - Um "F" dentro duma águia. É a arma mais poderosa do jogo - reduzirá a cinzas qualquer inimigo em seu campo de ação.



Spreader - O "S" dentro duma águia. A primeira vez que você conseguir este item fará com que cada tiro seu vá em três direções; a segunda o dividirá em cinco, etc.

Estratégias



A entrada da base do Black Viper é protegida por zangões alienígenas, que não são muito espertos, mas atacam pela frente e pelas costas. Por isso, muito cuidado!

No começo cuidado com os andróides Snipers. Dê um salto enquanto atira, ou ataque na diagonal. Você poderá matá-los também se ficar diretamente embaixo deles. Depois poderá apanhar a arma Spreader pela primeira vez: atire na cápsula no alto e, quando não houver mais perigo, pegue a arma.

Quando você começar a subir, vire-se e atire nos inimigos enquanto estiver ajoelhado. Se você preferir, pode saltar neles de cima da montanha.

No alto da montanha, antes de você chegar ao primeiro buraco, deite-se no chão e atire: você poderá atingir o canhão inimigo sem que ele o acerte. Atravesse o buraco e faça isso novamente.

Enquanto o elevador descer, robôs voadores virão atacá-lo com laser. Fique do lado direito da plataforma e atire para cima para destruí-los.

O Rifle de Caçador é a melhor arma para matar Hovercraft. Se você não tiver um rifle ainda, pule e aperte o botão Direcional para baixo em pleno ar, enquanto atira para matá-los.

Destruir o Submarino Stealth (no final da Área 1) será fácil se você tiver o Rifle de Caçador. Caso você não o tenha ainda, use a mesma técnica de quando combateu os Hovercrafts.

CASE 2 As portas da base alienígena ficam abertas e você tem que entrar atirando dentro delas antes que se fechem. Embora a maioria dos andróides daqui estejam armados, alguns nem sequer atiram, e aqueles que atiram não têm a menor pontaria ou poder de fogo.

Os tanques disparam três tiros que se espalham em direções diferentes. Encontre um espaço seguro entre os tiros e dispare neles.

Depois dos tanques virão os lançadores de granadas, no centro da máquina, e andróides atacando pela esquerda.

Há quatro canhões paralelos às esteiras, que se movem em direção oposta à sua para retardá-lo. Use o Rifle de Caçador para passar esta parte.

Quando você enfrentar o tanque Battletron, fique na parte inferior direita da tela e detone as armas à direita do tanque.

Destrua, uma a uma, as armas do Supertanque (que aparecerá mais adiante) e tome cuidado com o Lança Chamas, no centro da máquina.

CASE 3 Essa área é conhecida como a das Montanhas Mutantes, devido à grande quantidade de andróides medonhos. Avance rápido, mas com cautela. Quando você achar uma porta de armadilha, saia em disparada!

Mate qualquer criatura que o perseguir e depois concentre suas atenções na arma que dispara do chão, que lhe exigirá reflexos rápidos.

As armas que disparam do chão estão mal escondidas, mas podem ser difíceis de derrotar. Agache-se, acerte qualquer soldado que aparecer e depois destrua o canhão.

No final da área de palmeiras começa a subida da montanha. Muitas pedras rolam dela. Espere surgir uma abertura na encosta para passar correndo.

Suba a montanha e encontre um lugar seguro, fora do alcancê dos tiros de canhão. Atire em todas as aberturas.

Em cima da montanha há uma quantidade ilimitada de andróides que virão atacá-lo. Fuja! Quando vieram todos de um lado só, mate-os. A cada 20 mil pontos você ganha uma vida extra.

Um Drone virá atacá-lo por cima, disparando insetos pequenos. Agache-se e destrua a maior quantidade de insetos que puder, assim o Drone fugirá. Fique à direita e atire enquanto salta.

Ao final desta nova área com palmeiras haverá outra região de avalanche de pedras. Enquanto você escalar a montanha, atire no andróide Sniper, na cachoeira, quando ele estiver completamente visível. No topo da montanha haverá um Borg de defesa. Use os mísseis teleguiados - o estágio de base deste chefe de área solta fogo. Tome cuidado com os projéteis e dispare sem parar no porto de armas da esquerda. Depois de destruí-lo, suba na base dispare até destruir o porto da direita. No final, o Drone irá retornar - desta vez, concentre os tiros no Drone para completar a fase.



FASE 4 Você estará na maternidade dos alienígenas, com muitos insetóides, que o atacam em massa. Use sua Arma de Fogo. Para destruir o chefe da área, contudo, use seu Rifle de Caçador. Ele está escondido dentro de um dos ovos alienígenas.

Atire em todos os ovos ao longo do caminho e destrua as aranhas malignas que saíam.

Para atravessar as cercas alienígenas, você terá de sincronizar bem seus movimentos, especialmente quando surgirem várias ao mesmo tempo.

O Robô-aranha atira lasers que ricocheteiam e cospe projéteis que se expandem como vapor. Não há um lugar seguro. Destrua as balas, que são lentas, desvie do laser e não pare de atirar com o Rifle de Caçador.

O quartel general do Black Viper tem mais armadilhas e alienígenas que qualquer outra área. Tente manter seu Rifle de Caçador e a Arma de Fogo ao longo de toda a área - ou você estará em apuros!

Fique atento para canhões no teto no início desta fase. Livre-se deles do mesmo jeito que faria com um andróide Sniper, nas etapas anteriores.

Tome cuidado ao passar pelas chocadeiras de vidro. Alguns dos escorpiões alienígenas já estarão velhos o suficiente para quebrar o vidro e atacá-lo.

Na primeira subida, tente andar rapidamente e evite os inimigos - haverá uma Arma de Fogo e um Rifle de Caçador no caminho. Não os perca! Junto às chocadeiras de vidro, mais adiante, há um Spreader.

O Túnel de Elevador - Esta é a parte mais perigosa da base. Canhões de laser irão atacá-lo e muitos soldados sairão pelas portas. Abaixese para escapar dos tiros de laser quando o canhão se aproximar. Capriche na pontaria!

Quando você chegar ao topo do túnel, atire para cima para destruir as encubadeiras de alienígenas. Mais adiante você terá de enfrentar um campo de forças defensivo - cronometre bem o seu tempo de passagem.

O supervilão final, Black Viper, não responderá a seus ataques. Destrua o computador alienígena e depois enfrente o guarda-costas pessoal de Viper, um super-robô muito poderoso: o primeiro ataque dele será com mísseis, lançados de suas costas. Atire neles ou fuja para não ser atingido. Você também pode escapar dos mísseis pulando.

Depois o robô tentará atingi-lo lançando seus braços de caranguejo. Como você não conseguirá destruí-los, agache-se ou deite-se no chão para não ser atingido. Sempre que o robô for atirar, ele hesitará por alguns instantes: esta é a sua hora para mandar fogo! Repita a operação até liquidá-lo.

R-Type

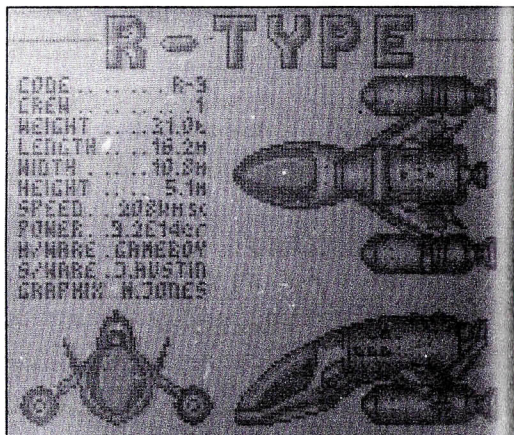
Categoria



1



6



Missão:

Alienígenas sanguinários estão a caminho da Terra para destruí-la. Eles têm muito poder de fogo, mas você tem a nave R-Type, que é pequena mas poderosa.



Busque a Fonte - Conduza a R-Type pelo meio do ataque inimigo até chegar à fonte das naves e então destruí-la. Se você conseguir sobreviver ao ataque e recolher Power-Ups, poderá acumular até duas Forças de Plasma e um Power Pod versátil.



Supertiro - Aperte o botão B repetidas vezes para disparar tiros rápidos de laser. Mas se você segurá-lo por algum tempo, a força se acumulará e será liberada num Supertiro Poderoso, quando você o soltar. Tiros rápidos são melhores contra inimigos pequenos. Use o supertiro contra inimigos poderosos. Usando os tiros certos você economiza munição.

Itens Especiais

 **Power Shuttle** - Atire neles e colete todos os itens especiais que aparecerem. Estes itens irão repor suas energias.

 **Speed Up** - Dão maior velocidade à nave.

 **Plasma** - Um satélite que age como um escudo da R-Type contra o ataque inimigo.

 **Laser** - Este item, um número 1 dentro de um círculo, é um laser muito poderoso que destrói os inimigos ao ricocheteiar nas paredes e obstáculos.

 **Bolha** - O número 2 dentro de um círculo é uma bolha que aniquila os inimigos à frente quando disparada.

 **Corrente de Fogo** - Um círculo contendo o número 3. Frite todos os inimigos em cima e abaixo de você com a Corrente de Fogo.

Estratégias

 **FASE 1** O portão de entrada para a base alienígena é guardado por muitos inimigos menores e alguns mais poderosos. Ultrapasse-o e recolha todos os itens especiais no caminho. Antes de enfrentar o Gladiador não se esqueça de recolher o Power Pod: a batalha será bem mais fácil assim. Para matar este chefe, que é uma espécie de corrente viva mecânica, tente atingi-lo bem no elo diferente: o Gladiador parará imediatamente de disparar. Aí atire o Power Pod na barriga da criatura e procure abrigo contra as bolhas que sairão dele quando explodir.

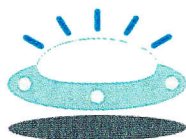
 **FASE 2** Alguns alienígenas poderão surpreendê-lo ao sair repentinamente do lodo. Chegou a hora de você experimentar a potência de seu Super-tiro. Vá acumulando energia e quando um deles vier à tona, envie-o de volta a seu planeta com um disparo. Quando você enfrentar o chefe Goma, mire seus tentáculos (parecidos com cobras) e quando o seu ponto fraco ficar exposto no alto, atire.

FASE 3 Aqui o chefe é tão grande que ocupa toda a tela. Atire no Power Shuttle, na boca do Crusader, e, antes da batalha final, na parte de baixo do bicho, recolha a Corrente de Fogo. Com ela destrua as armas e motores debaixo do Crusader. Vá para trás da nave e acabe também com o armamento de lá. Quando a grande arma, dentro do Crusader, parar de disparar, fique à sua frente e a destrua.

FASE 4 Nesse verdadeiro labirinto, há muitos mecanóides durões. Simplesmente desvie deles, pois são muito resistentes e você iria perder um tempo precioso no jogo tentando destruí-los. Nos jardins de Baldo, há muitas destas criaturas. Elas ficam circulando num espaço estreito e fica difícil passar. Acerte-as nos lados, que são seu ponto fraco.

FASE 5 Você está se aproximando do coração das forças alienígenas. Mova-se rapidamente. Fique atento para os blocos de metal que caem do teto.

FASE 6 A última fase é muito comprida e se divide em duas partes. É muito difícil passar por ela, pois você terá de enfrentar inimigos que são praticamente invencíveis. Evite-os e siga combatendo os outros, até o final.



Super Mario Land

Categoria



1



4



Missão:

Nessa primeira aventura de Super Mario em Game Boy, você deve salvar a princesa Daisy. Ela é prisioneira de um monstro espacial chamado Tatanga, que escureceu os céus de Sarasaland e hipnotizou o seu povo.

Itens Especiais



Super Cogumelos - Transformam Mário em Super Mário, capaz de quebrar blocos com sua cabeça.



Estrelas - Dão invencibilidade temporária a Mário.



Moedas - Valem 100 pontos cada. Se você coletar 100 delas ganhará uma Vida Extra.



Blocos de Moedas Múltiplas - Com eles pode-se juntar as 100 moedas (para a vida extra) mais rapidamente.



Flores - Quando Super Mário coleta flores transforma-se em Superball Mario, que pode disparar superbolas ao se apertar o botão B.



Corações "1-Up" - Dão uma vida extra.



Sinais de Interrogação - Um bônus surpresa cada vez que forem coletados.

Armas Secretas



Sky Pop - Um avião equipado com mísseis.



Marine Pop - Submarino de Mário equipado com torpedos.

Inimigos



Os chefões deste jogo aparecem ao final da terceira etapa de cada fase. Aqui vão algumas dicas para destruí-los e os pontos que você ganha com isso. Lembre-se de que se você destruir vários inimigos em sequência, num salto só, ganhará pontos extras. Os chefões de cada fase sempre valem 5 mil pontos.



Rei Totomesu - Para matar este vilão com cara de gatinho, acerte 5 superbolas no rosto dele.



Dranonzamasu - Serão precisos 20 torpedos para destruir este cavalo marinho que atormenta a fase 2, com suas bolas de fogo.



Hiyiohoi - Agache-se para escapar das pedradas e atire 10 superbolas para matá-lo.



Blokinton - É o carinha tímido que fica escondido numa nuvem, na fase 4. Lance pelo menos 20 mísseis para matá-lo.

Inimigos Menores



Chikako - Serão necessários 10 mísseis para atravessar a barreira protetora desta caixa brilhante - 800 pontos.



Bunbun - Não é o que parece. No jogo este vilão é um avião bombardeiro, que lança flechas do céu - 800 pontos



Gao - Uma estátua em forma de esfinge que lança bolas de fogo. Destrua-a e ganhe 800 pontos.



Gunion - Esta é uma criatura do mar. Ao ser atingida por 2 torpedos, ela se dividirá em duas e atacará novamente. Destrua as duas para ganhar 800 pontos.



Nyololin - Um homem-cobra que atira bolas de veneno - 800 pontos.



Pionpi - O fantasma chinês. A única forma de se livrar dele é acertando um tiro bem dado de superbola - 800 pontos.



Flor Pompon - Uma flor bonitinha que espalha pólen venenoso - 800 pontos.



Chicken - Um vilão que trabalha com o Tatanga. Destrua-o usando um míssil - 400 pontos.



A Mosca (Fly) - Você pode matar este sanguessuga dando um pulo, na hora certa - 400 pontos.



Gira - Um homem-míssil que tentará acertar Mario. Monte no inimigo enquanto ele ainda estiver na base de lançamentos, para destruí-lo - 400 pontos.



Kumo - Um cara com jeito de aranha que tentará subir nas costas de Mario - 400 pontos.



Batadon - Uma estátua de pedra voadora que tentará cair na cabeça de Mario - 400 pontos.

 **Mekabon** - Ele ataca a cabeça dos outros, mas é justamente sua cabeça seu ponto vulnerável - 400 pontos.

 **Flor Pakkun de Ponta Cabeça** - Elas atacam Mario por cima, dentro dos tubos. Cuidado! - 400 pontos.

 **Roketon** - Um avião que atirá bolas de canhão enquanto Mário estiver no Sky Pop. Derrube-o com um míssil - 400 pontos.

 **Suu** - Aranha das cavernas que tentará pegar a cabeça de Mário - 400 pontos.

 **Tokotoko** - Uma estátua de pedra que corre pela parte baixa da tela - 400 pontos.

 **Yurarin** - Um cavalo marinho neném. Você precisará de 2 torpedos para derrotá-lo - 400 pontos.

 **Yurarin Boo** - O irmão mais velho de Yurarin, que solta fogo pela boca. As superbolas não funcionarão contra ele - 400 pontos.

 **Honen** - Ele virá atacá-lo por baixo. Tome cuidado porque as suas superbolas não funcionarão contra ele - 100 pontos.

 **Torion** - São peixes que adoram comer Marios. Sempre andam em grupos de três. Será necessário um torpedo para cada um - 100 pontos.

 **Flor Pakkun** - É uma flor, localizada em tubos, que adora comer Super Marios. Seja rápido se ela der um bote e nunca pule nela - 100 pontos.

 **Nokobon** - Uma tartaruga com uma bomba nas costas. Não pule em cima dela - 100 pontos.

 **Chibibo** - Um cogumelo muito assustado - 100 pontos.

 **Tamao** - É o protetor de Dragonzamasu - Não pode ser morto.



Ganchan - Pedras que caem do céu. Não há como derrotá-las, mas se você calcular a hora certa, conseguirá pegar uma carona com elas.

Estratégias

FASE

1

1ª Etapa - Entre no terceiro tubo: lá haverá 18 moedas. Não perca o Coração "1-Up" mais adiante, pois não haverá muitos depois. No sexto tubo, há 21 moedas na sala secreta. Pegue a estrela e vá para a direita em disparada, enquanto você for invencível. Não deixe de recolher os itens no caminho. Para pegá-los nos lugares estreitos, use as superbolas.

2ª Etapa - Essa é muito fácil.

3ª Etapa - Há muitos tubos no início, mas você só deve entrar no nono tubo, que fica colado a outro menor. Você irá coletar 25 moedas lá. A segunda sala fica acima da primeira pirâmide que você encontrar, à direita. Mas para chegar lá, terá de tomar o bloco elevador, que fica antes da pirâmide. Um Gao irá te atacar: lance o seu torpedo! Adiante, você verá outra pirâmide com muitas moedas dentro. Não tente entrar lá. A única entrada para a pirâmide fica mais adiante, além da vala e do bloco com 2 esfinges embaixo. A entrada está logo atrás delas, onde há uma ponte. Você conseguirá entrar, se for pequeno o bastante.

FASE

2

1ª Etapa - As salas secretas estão nos dois únicos tubos que existem. No primeiro haverá 78 moedas. Quebre os blocos e use a superbola para consegui-las. No segundo, haverá apenas 20 moedas. Porém, antes de entrar nele, pegue o bloco multiplicador de moedas - entre na sala, pegue todas as moedas, saia e, novamente, pegue as moedas. Assim você recolherá o dobro das moedas. Nesta etapa há ainda uma estrela (entre o primeiro e segundo tubo), um cogumelo (depois do segundo tubo) e um Coração "1-Up" (que fica próximo ao final da etapa).

2ª Etapa - A primeira sala fica logo no primeiro tubo. Recolha 78 moedas, mais algumas escondidas num Bloco Multiplicador de Moedas. Depois do segundo tubo haverá um chão invisível, que o permitirá passar por baixo da plataforma onde há 3 Mekabons

- você terá de ser bem pequeno para passar no espaço estreito. No terceiro há outra sala. Recolha 18 moedas lá e saia usando o bloco invisível, à esquerda. É difícil sair desta etapa, mas há um jeito: vá até o final da tela e suba, pulando de bloco em bloco, até o topo.

3ª Etapa - Não há salas secretas nesta etapa. Porém, num dos trechos você verá a palavra “Mario” escrita em moedas: recolha-as todas!



1ª Etapa - Colete todas as moedas que encontrar, antes de entrar na sala secreta - ela fica no terceiro tubo. Quando você voltar à superfície poderá coletar as moedas novamente.

Depois do quinto tubo haverá uma armadilha - não recolha as moedas ali, a não ser com superbolas, pois não há uma rede de segurança no fundo. No 10º tubo haverá outra sala secreta: recolha lá mais de 100 moedas!

2ª Etapa - Há teias de aranha que vão do teto ao chão, em forma de zigue-zague. Vá até a quinta teia e pegue o bloco elevador para chegar ao topo. Lá há um tubo com uma sala de moedas.

3ª Etapa - A sala secreta fica no terceiro tubo (o que fica flutuando no ar). Às vezes é difícil subir neste tubo: fique numa das plataformas em movimento e pule, na hora certa, dos blocos descendentes ao tubo.



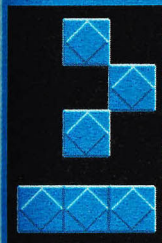
1ª Etapa - Quando você entrar na sala de moedas, aperte o botão Direcional para a direita para coletar o maior número de moedas. Use superbolas para ajudar.

2ª Etapa - Para se sentir como o tio Patinhas, entre no segundo tubo: uma sala com 235 moedas! Use superbolas para recolhe-las todas.

3ª Etapa - Não confunda as minas Chikako, que flutuam no céu, com moedas. A sala de moedas fica aparente: você a verá quando chegar lá. Tome cuidado para não se deixar espremer entre um bloco e o canto da tela. Caso isto aconteça, aperte o botão Direcional para a esquerda, para impedir a continuidade do movimento. Evite que aconteça ou livre-se do sufoco!

Tetris

Categoria



1 ou 2



9



Missão:

Tetris vem da palavra grega “tetra”, que significa quatro: o número de lados de um quadrado. Você ganha pontos cada vez que conseguir formar uma linha horizontal, reunindo os blocos de diferentes formatos que caírem do topo da tela. As linhas que forem completadas vão desaparecendo, pela parte de baixo da tela, para abrir espaço para outros blocos. Você perde o jogo se deixar os blocos se amontoarem até o topo da tela.



Seleção de Jogo

Jogo A - Você tem de fazer o maior número de pontos, completando o maior número de linhas que puder. A velocidade de queda dos blocos irá aumentar automaticamente.



Jogo B - Antes de completar 25 linhas a pontuação não será calculada. Você poderá selecionar a velocidade de queda dos blocos (o nível)

e a altura do chão (para escolher o número de blocos que já estarão na base da tela, antes do jogo começar).



Jogo de Dupla - Para jogar com dois jogadores serão necessários 2 aparelhos Game Boy, conectados (em inglês se diz linked) por um cabo de ligação de vídeo. O primeiro jogador que apertar o botão Início será o personagem Mário; o outro, Luigi. Aqui também o objetivo é completar linhas, só que há algumas manhas: se você completar 2 linhas ao mesmo tempo, poderá transferir 1 linha para o adversário. Se completar 3 linhas ao mesmo tempo, poderá enviar 2. Com 4, enviará 3...e assim por diante. Quanto maior o número de linhas, mais próximo do teto - e, portanto, maior chance de perder o jogo. Ganha quem completar 30 linhas primeiro. Um jogador será declarado campeão após 4 vitórias.



Níveis de Dificuldade - Apertando o botão Início, você entrará na tela de seleção do nível de dificuldade. No Jogo A, há 10 níveis para você escolher (de 0 a 9). Quanto maior número, mais rápido cairão os blocos.

No Jogo B há 6 níveis - de 0 a 5 - que determinam a quantidade de blocos preexistentes no jogo, na base da tela.

Quanto maior o número de blocos, mais alta ela estará e, portanto, o jogador deverá ter maior velocidade para que os blocos não cheguem ao topo da tela.



Seleção de Som - Você pode escolher entre três tipos de música ou o silêncio. Como este jogo foi criado na Rússia, escolhendo a opção A você ouve uma peça clássica desse país; com a opção B, uma canção folclórica e, com a opção C, uma melodia tocada em cravo.

Formato de Blocos

1. Quadrado de 4 X 4.
2. Bloco em Forma de "T"
3. Bloco em Forma de "L"
4. Bloco em Forma de "L" invertido
5. Bloco em Forma de "Z"
6. Bloco em Forma de "Z" invertido
7. Barra de 4 Blocos

Estratégias

A estratégia mais importante para vencer no Tetris é começar a amontoar os blocos pelos lados da tela. Assim você terá tempo para deslocá-los, quando eles caírem do topo. Se você tiver uma coluna muito alta no centro da tela, ficará difícil mover os blocos para os locais desejados.

Uma boa estratégia é descobrir com que peças cada uma se encaixa melhor, e que desenhos elas formam juntas. Por exemplo, juntando blocos em forma de "Z", uns em cima dos outros, pode-se formar uma coluna vertical com 2 quadrados de largura. Juntando-se Blocos em Forma de "L", um de ponta cabeça em cima do outro, também pode-se formar colunas. Estas noções serão importantes quando a velocidade de queda das peças aumentar e você não tiver tempo para pensar onde colocar cada uma.

Evite deixar espaços em branco. Se isto acontecer, porém, não desespere: cada vez que uma linha for completada, ela desaparecerá do vídeo e você receberá pontuação. Aí será novamente possível preencher o espaço - desde que não haja outros blocos fechando o caminho.

Você forma um Tetris completando quatro linhas simultaneamente, a maior pontuação possível em apenas uma jogada. Parece haver só um jeito de consegui-lo: deixe aberta uma coluna que atravesse quatro linhas semi-completas. Quando aparecer uma Barra de 4 Blocos, encaixe-a na coluna e complete as quatro linhas ao mesmo tempo. Se você esperar muito tempo, é capaz de não encontrar lugar para pôr as outras peças e, assim, os blocos poderão se avolumar até o topo.

Quando você pousa uma peça no lugar errado é possível deslizá-la para outro lugar. Esta técnica é especialmente útil na hora de se encaixar uma peça debaixo de outra. É só apertar a seta direcional no sentido desejado, na hora que a peça pousar. Fique esperto: se você demorar muito para apertar a seta, a peça ficará fixa no lugar errado.

Para você que ficou fera na versão normal de Tetris, há outra bem mais veloz: aperte, ao mesmo tempo, qualquer seta direcional e o botão Início.

Para os jogadores que conseguirem vencer no Nível 9 (velocidade máxima de queda dos blocos) e na altura 5 (no Jogo B), haverá um embate especial de brinde. Ninguém que nós conhecemos conseguiu chegar até lá, então, se você conseguir, por favor conte-nos o que viu!



The Hunt For Red October

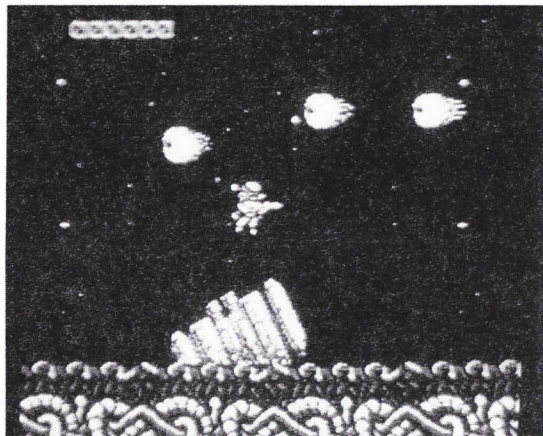
Categoria



1 ou 2



8



Missão:

O capitão soviético Marko Ramius quer levar o submarino nuclear Outubro Vermelho, um dos avançados da marinha soviética, para os Estados Unidos, onde pedirá asilo político. Ajude-o a atravessar a salvo o Oceano Atlântico e a enfrentar o inimigo, que será a frota soviética inteira!



Itens Especiais - O Outubro Vermelho poderá apanhar vários itens especiais, distribuídos pelo jogo, para aumentar seu já enorme arsenal. Na versão para um jogador, a frota soviética tentará destruir esses itens, para impedir o reabastecimento do submarino. Na versão 2, o segundo jogador assume o comando da frota soviética, tentando destruir o Outubro. Veja a lista de itens que você deve procurar.



Mísseis Teleguiados - Este item, um "M" dentro de um quadrado, é de muita utilidade contra alvos móveis rápidos.



Corações "1-Up" - Mais uma chance para você pilotar o submarino, mesmo que tenha batido, afundado com um torpedo etc...Ou seja, não importa se você é barbeiro: se recolher um destes itens, terá uma vida extra!



Silenciador - Se você conseguir apanhar a hélice que aparece dentro de um quadrado, poderá andar sem fazer barulho algum durante 11 segundos.



Consertos - Quando você conseguir apanhar a chave inglesa (que também aparece dentro de um quadrado), aproveite para fazer todos os consertos necessários no submarino.

Estratégias



Se você estiver pilotando o Outubro Vermelho, assim que atravessar a primeira passagem (no meio de dois rochedos, um no fundo e outro na superfície), ligue o silenciador para iludir o radar inimigo. Quando o submarino estiver em águas rasas, ele terá que vir à tona - caso você comandar a frota soviética, esta é uma excelente hora para a atacá-lo pelo ar. No final da fase, na versão de um jogador, haverá uma mina gigante. Atire torpedos nos canhões que saem na diagonal: é o único lugar onde é vulnerável.



Você está a Oeste da Groenlândia. Na metade deste nível haverá um iceberg no meio do caminho, que o obrigará a vir à tona (e enfrentar um destroyer russo), ou a passar por baixo (num espaço estreito e perigoso) - a segunda opção é mais segura. A água ficará rasa, perto do final, e você terá de subir novamente e combater outra fragata. No centro computadorizado, atravesse o campo de laser apenas quando ele se desligar. Procure atingir o centro vital do sistema.



Você está ao Sul da Groenlândia e aqui é região de mar aberto. Você deve ficar no fundo do oceano para evitar ataque inimigo da superfície. Seja rápido ao passar pelo coral, que o obrigará a vir à superfície. A fortificação no fundo do mar poderá destruir o Outubro Vermelho com um tiro de seus canhões. Atire neles e depois procure dois painéis, que ficam um em cada lado. Uma vez destruídos, o complexo inteiro explodirá.



Ao lado do primeiro navio naufragado que aparecer haverá um item especial - um silenciador. Como o espaço para manobra ali é pequeno, por precaução não recolha o item. Haverá uma caverna antes do final da fase: não deixe de coletar o Coração "1-Up". Quando você entrar neste outro centro computadorizado (é parecido com o da fase 2), tome cuidado com os lasers, ao subir, e destrua separadamente os dois centros vitais do sistema.



Nesta espécie de Atlântida militarizada, você terá de ficar próximo à superfície. Sua principal preocupação deve ser o porta-aviões nas proximidades, que enviará aviões rápidos com armas poderosas. Se você estiver no comando da frota soviética, use helicópteros e aviões contra o submarino, nos pontos em que ele subir, mas tome cuidado com seus mísseis. A máquina computadorizada, no final desta fase, é igual à mina da fase 1. Agora, no entanto, há submarinos patrulhando a área. Destrua os primeiro e depois acerte os canhões que saem na diagonal.



Não tenha pressa, ao atravessar passagens estreitas no meio de rochedos. Na saída de uma passagem ascendente, parecida com a lateral de uma pirâmide, haverá um porta-aviões esperando - use os mísseis. Ao pegar, depois, uma passagem por baixo de uma ilha, tome cuidado. Perto da saída há um teto falso e o barco lá estacionado conseguirá atingi-lo com mísseis, mesmo de cima da ilha! Responda com a mesma arma. O novo complexo fortificado, no final, terá duas armas a mais que o primeiro e submarinos de patrulha. Como na fase 3, preocupe-se mais com os canhões e destrua os painéis laterais. Destruídos os painéis, a fortaleza inteira se autodestruirá.



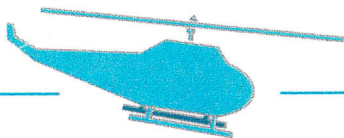
Agora o Outubro Vermelho estará no Atlântico Sul, num terreno parecido ao Grand Canyon. Mova-se rapidamente por entre os espaços largos. Num trecho, o submarino será forçado a passar perto de um porta-aviões: use o silenciador para não ser detectado. Nos compartimentos do final há armas perigosas por toda parte, especialmente minas. Vá para o fundo e destrua os canhões que liberam bóias sub-superficiais. Depois destrua as minas e as portas do compartimento abrirão. Se você se chocar contra as bóias, será lançado contra as pontas do teto.



FASE 8 No mar da Flórida, passe sem temer pelos canos de petróleo pretos, nas plataformas: eles estão longe demais para atingi-lo. Mas cuidado com os canos claros, mais próximos. Na caverna próxima ao fim desta etapa é possível recolher os últimos dois itens do jogo, e descansar um pouco, antes da batalha final.

A Batalha Final

Você terá de atravessar catacumbas estreitas, com gotas mortíferas de petróleo caindo do teto. Cronometre a queda das gotas e passe no intervalo. Destrua, depois, quatro painéis de iluminação circulares. Enquanto você tentar atingir os painéis, será alvo de canhões e outras armas - destrua tantos quanto possível e desvie dos outros, mas não perca tempo com isto. Vá em frente!



SEGA



***Master
System***

Aerial Assault

Categoria



1



4



Missão:

Estamos em 1999. Uma organização militar clandestina, a N.A.C., criou um poderoso raio laser para destruir gradualmente a camada de ozônio da Terra. Todos os países estão praticamente rendidos. Mas um piloto hábil e desconhecido surge como a última esperança do planeta.



Continue - O botão 1, além de iniciar o jogo, serve para selecionar o nível de dificuldade (fácil, normal e difícil) e para acionar a continuação do jogo. Não há passwords (senhas) ou truques para conseguir continues.

Estratégias



Siga sempre rente à superfície para desviar-se dos mísseis teleguiados lançados pelos carros. Eles não o atingirão.

Ao anoitecer, vá para baixo das nuvens para não ser atingido pelos raios.

Inimigos difíceis

Navio de guerra - Comece a destruir primeiro as torres inferiores, depois concentre-se nas torres superiores. Use 4 minibombas como arma e a 3-Row como bomba.

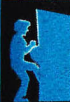
Bombardeiro - Ataque a metralhadora da cauda, depois a própria cauda. Em seguida, a torre de baixo (na barriga) e, por fim, a de cima (nas costas do avião). Use a arma rápida e a 3-Way bomb.

Fortaleza - Você precisa ter, no mínimo, as superbombas que disparam em linha reta. Suba o máximo que puder e dispare uma. Enquanto ele estiver disparando, desça e destrua os outros. Quando tiver arrasado as defesas externas, mire no centro do inimigo e dispare mais 2 superbombas, destruindo os atiradores.



After Burner

Categoria



1



18



Missão:

Você está pilotando um F-14 Thunder Cat, numa operação de apoio à Marinha. Sua missão é descobrir a localização de duas bases inimigas e voltar ao seu porta-aviões.

 **Após a fase 6** - O confronto é com uma fortaleza voadora. Mantenha-se acima dela e dispare vários mísseis teleguiados para destruí-la. Para isso, economize esses mísseis nas fases anteriores.

 **Fase 12** - Aqui os mísseis são teleguiados, por isso destrua-os. Não tente uma fuga: é impossível!

 **Continues** - Para conseguir continuações infinitas, aperte com vezes a tecla Pause na tela de apresentação. A partir daí, em cada tela de Game Over, movimente o Botão Direcional para cima e pressione 1 e 2 ao mesmo tempo para acionar o continue.

Alex Kidd - High Tech World

Categoria



1



3



Missão:

Ajude Alex Kidd a encontrar e reconstituir as oito partes do mapa escondidas no castelo. Sem esse mapa ele nunca chegará ao maravilhoso paraíso dos fliperamas, o Mundo da Alta Tecnologia, do qual lhe falou seu amigo Paul.



Passe - Para pular a fase da casa e ir direto à fase da Floresta, use esta senha: K e p Y s O p L R Z

Estratégias

Pais - Leve Alex para conversar com os pais dele no 5º andar e pegar um dos pedaços do mapa. Como eles darão um mapa falso, volte ao local até lhe darem o mapa verdadeiro.

Insista! É o único jeito.

Professora Mary - Visite James no 4º andar. Depois desça até o 3º andar e faça o teste com a professora. Veja as respostas do teste:

- | | | | | |
|----------|----------|---------|-----------|---------|
| 1. TOKIO | 2. VICEL | 3. 450 | 4. ATHENS | 5. 5050 |
| 6. 206 | 7. 50 | 8. LIRA | 9. MOZART | 10. 5 |

Como você vai acertar todas as questões, receberá outra parte do mapa.

Mapa Queimado - Volte ao James no 4º andar. Ele lhe entregará uma parte do mapa. Não o pegue. Ele está queimado e você terá de restaurá-lo. Vá para o 1º andar e ligue para o Rock Well. Número: 1234321. Em seguida, vá até a primeira porta após o relógio, entre e saia de cinco a seis vezes. Ele aparecerá e lhe entregará o restaurador de pergaminhos. Volte ao 4º andar. Pegue e restaure o mapa de James.

Cozinha - Na cozinha do 1º andar, vá até o caldeirão de água e escolha YES (sim) para pegar o pano. Na lata de lixo roxa, que está no chão ao lado da mesa, você encontrará a outra parte do mapa. Ela está embaixo da prateleira fixada no alto da parede.

Empregadas - Vá ao quarto das empregadas, que também é no 1º andar. Você precisará saber os nomes delas, que são os seguintes:

1. LINDA - É a mais gostosa 2. BETTY - A magricela 3. JANET - A terceira a partir da esquerda 4. CINDY - A terceira a partir da direita 5. SUSY - É a que sobra 6. KATE - A gordinha

Relógio - No 3º andar, suba a escada localizada à esquerda. Fique em frente ao vaso azul e pegue a miniescada. Volte ao 3º andar e fique em frente ao relógio. Direcione Alex para cima para acertar a hora e pegar a outra parte do mapa escondida no relógio.

Biblioteca - Vá à biblioteca no 4º andar e espere John para conversar com ele. Ele só chega depois das 10h. Depois visite Bárbara no 2º andar (ela vai querer saber o nome de um livro). Volte depois à livraria e fale com John novamente. Ele lhe dará a sétima parte do mapa.

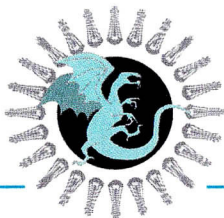
Jom & Mark - No 2º andar, visite Jom & Mark. Entre e saia várias vezes até eles entregarem o mapa.

Mapa Completo - Com o mapa completo, vá para o 4º andar e saia pela direita. Atravesse a ponte, suba a escada e pegue a chave no pote azul. Desça a escada até que encontre outra escada. Suba. Continue pela esquerda. Suba a escada e procure um cofre. Abra-o e você encontrará a asa delta. Volte para a ponte. Com ela Alex Kidd saltará do castelo.

Floresta Ninja - Quando chegar às pontes, atire primeiro nos ninjas antes de pular, para que eles não o ataquem. Procure o mágico na floresta para que ele lhe dê uma mensagem especial.

A Vila - Quando chegar à vila, vá visitar o advinho. Se você tiver encontrado o mágico na floresta, receberá outra mensagem. Vá até a loja de antiguidades e compre um back scratcher. Depois venda-o por \$ 1000. Para sair da cidade você precisará de um passe. Para consegui-lo vá até a igreja e reze 100 vezes. Não pegue a arma, você poderá ser preso.

Floresta dos animais - Destrua os ninjas antes de pular. Depois da ponte você encontrará o High Tech.



Alex Kidd In Miracle World

Categoria



1



6



Missão:

Após ficar sete anos no Monte Eterno, o garoto Alex Kidd decide voltar à sua terra natal, mas encontra um moribundo que lhe faz uma revelação: a pacífica cidade de Radactian corre o risco de ser invadida. Só Alex poderá salvá-la do diabólico imperador Janken.

 **Continue** - Quando aparecer a tela de *Game Over*, aperte o Botão Direcional para cima e o Botão 2 oito vezes. Isto só funcionará se você tiver mais de 400 moedas.

 **Passagem Secreta** - Ela está no vaso embaixo do primeiro polvo. Use o pó mágico para não ser atingido por ele e dê três socos na sua cara. Depois, encoste a barriga de Alex no vaso e empurre-o para baixo.

 **Primeiro Castelo** - Salve o irmão de Alex e não se esqueça de pegar a carta pessoal dirigida ao Reino de Nibana.



Segundo Castelo - Apresente a carta ao Rei e ele lhe dará a pedra Hirota.



Terceiro Castelo - Encontre Janken, O Grande, e ganhe dele no jogo de *janken-pô*. Depois de vencê-lo, fique perto de sua barriga e espere ele atirar. Pule e dê três socos em seu chifre - ele lhe dará o medalhão do Sol.



Pedra Hirota - Sol, Ondas, Lua, Estrela, Sol, Lua, Ondas, Peixe, Estrela, Peixe.

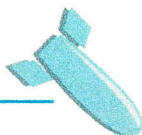


Combinações para ganhar dos jankens:

Inimigo

Tática

- | | |
|--------------------------------------|----------------|
| 1. Stone Head (Cabeça de Pedra) | Pedra, Tesoura |
| 2. Scissors Head (Cabeça de Tesoura) | Tesoura, Papel |
| 3. Paper Head (Cabeça de Papel) | Pedra, Tesoura |
| 4. Stone Head (Cabeça de Pedra) | Papel, Papel |
| 5. Scissors Head (Cabeça de Tesoura) | Pedra, Pedra |
| 6. Paper Head (Cabeça de Papel) | Pedra, Tesoura |



Altered Beast

Categoria



1



4



Missão:

Você é a Criatura Mutante que salvará a filha do deus Zeus, Athena, que está nas mãos de Neff, o Senhor do Submundo. Para isto, Zeus lhe deu poderes de assumir múltiplas formas animais. Estes poderes só funcionam quando você toma uma Pílula da Transformação, conseguida cada vez que derrotar um inimigo.



Continue - Na tela do Game Over, segure o botão A e aperte o botão Início 2 vezes.



Vidas Extras - Na tela de apresentação, pressione ao mesmo tempo os botões B e Início.



Seleção de Criaturas - Aperte simultaneamente os botões A, B e C, dirija o botão direcional para o canto esquerdo inferior e aperte o botão Início. A melhor criatura é o Dragão, exceto na terceira fase.

Estratégias

FASE 1 Procure as primeiras três Bolas de Espírito nas colunas e no túmulo em forma de asas de morcego. Quando chegar a hora de enfrentar Aggar, fique fora de sua linha de fogo. Mantenha artilharia pesada de bolas de fogo sobre o inimigo. Ele morrerá após 25 a 35 tiros.

FASE 2 Aproxime-se de Octeyes e use o seu campo de força, dando de 10 a 20 tiros. Se alguma sanguessuga redonda cair na sua cabeça, chacoalhe rapidamente para livrar-se dela; ou deixe que alguém bata em você, pois isto irá matá-la. Procure a primeira Bola de Espírito junto ao Rabo de Chacoalho. A segunda e terceira virão mais adiante, em sua direção, pelo lado esquerdo.

FASE 3 Dê 10 piruetas dentro do caracol, embaixo de seu queixo. Não fique muito à esquerda nesta fase, pois os inimigos virão desse lado. A primeira Bola de Espírito poderá ser encontrada na segunda estante; a segunda bola virá da esquerda e a terceira da direita, alguns segundos depois.

FASE 4 Fique em qualquer lugar da tela exceto no meio. Assim, quando você der uma flechada para cima, acertará a criatura sem ser atingido. Além disto, se você subir nas colunas para evitar a luta com os inimigos, perderá as Bolas de Espírito. A primeira aparecerá na segunda coluna; a segunda, instantes depois, e a terceira logo antes de você chegar à Estátua do Rinoceronte.

FASE 5 Quando você estiver cara a cara com Ness, pule e acerte-o com bolas de fogo. Agache-se e repita a dose. Após 10 tiros, você poderá mudar para flechas de fogo. Para terminar o serviço, serão de 15 a 20 flechadas. Cuidado com a cauda do Peixe Serra! Ela se solta e vem rolando em sua direção. Dê saltos mortais contra os javalis, pois são durões. Depois de matar Ness, o pássaro azul se transformará em Athena. Você conseguiu!



Black Belt

Categoria



2



6



Missão:

Ajude Riki a vencer a gangue de rua que está ameaçando sua namorada Kyoko.



Este jogo não tem Continue, nem Seleção de fases.

Estratégias

Inimigos Menores

Para vencer os lutadores comuns, de Kung Fu, Judocas, Águias, o Ninja Negro e as Mulheres, é suficiente usar sua habilidade. Não há segredos.

Inimigos mais difíceis

Ryu - Vença-o dando voadoras na sua cara.

Hawk - Para derrotá-lo, dê socos no peito.

Gonta - Basta ficar pulando por cima dele sem deixar que se encoste em você. Quando ele abaixar os braços, dê voadoras na sua cara.

Oni - Fuja para o canto esquerdo e quando ele der o primeiro golpe, chute a sua cara; quando ele der o segundo, chute de novo. Repita isso até derrotá-lo.

Rita - Basta acertar uma voadora quando ela estiver no ar. Ela vai demorar um segundo para cair e, enquanto ela cai, dê 3 a 4 socos nela. Faça isso dez vezes.

Wang - Agache-se no canto esquerdo. Quando ele pular por cima de você, prenda-o contra a parede e comece a socá-lo sem parar antes dele pisar no chão. Espere sua energia parar de diminuir. Então solte Wang e dê-lhe um soco em sua cara.



Castle of Illusion (Mickey Mouse)

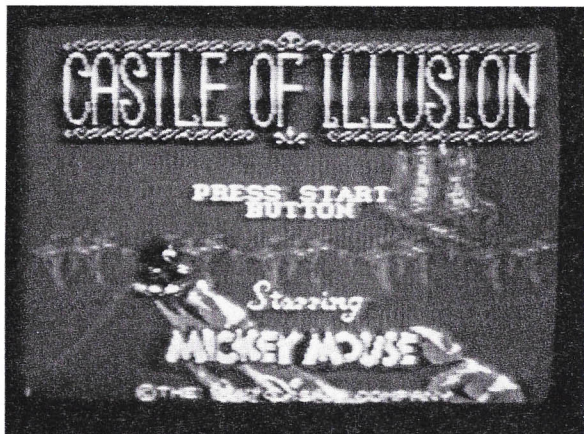
Categoria



1



6



Missão:

Você deve encontrar as sete gemas do arco-íris, escondidas nas câmaras do Castelo das Ilusões, e vencer os chefes de cada fase para salvar Minnie. Antes que a bruxa Misrabel roube sua beleza.

Estratégias

FASE 1 Primeira Porta - Para derrubar a árvore, corra em sua direção quando ela estiver em um dos cantos. Antes que ela jogue as folhas, pule em sua cabeça. Repita isso 4 vezes.

FASE 2 Segunda porta - No último cômodo, bem no canto esquerdo desta fase, você achará uma estrela de energia. Depois disso, utilize o pote para pular nas nuvens que o trenzinho solta. Isso permitirá a você subir a escada e então enfrentar seu inimigo nesta fase: o palhaço.

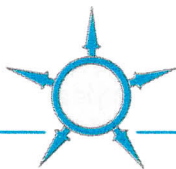
Para derrubá-lo, espere-o em cima da caixa de presentes e pule em sua cabeça umas 4 vezes.

FASE 3 Terceira Porta - Para derrotar o Chocolate, corra para um dos lados e espere que caiam algumas barras de chocolate. A barra que sobrar deverá ser atirada na cara do chefe. Repita essa operação 4 vezes.

FASE 4 Quarta Porta - Na biblioteca, depois de encontrar a sexta gema, você enfrentará o Livro. Para derrotá-lo, pule sobre as letras mais baixas que ele soltar e em seguida ataque a cabeça. Faça isso de 4 a 5 vezes.

FASE 5 Quinta Porta - Na casa de máquinas, depois de ter achado a quinta estrela e a quarta gema, encontre o relógio. Pule 4 a 5 vezes em sua cabeça quando ele der um vôo rasante por cima de você.

FASE 6 Castelo da Bruxa - Para derrotar o Dragão e a Bruxa, desvie-se dos seus ataques e jogue a lanterna em suas cabeças



E-Swat

Categoria



1



5



Missão:

Balzar, um cientista louco e ambicioso, quer controlar o mundo com sua gangue. Você, policial do esquadrão ESWAT, foi convocado para detê-lo.



Continue - Eswat tem continue automático quando você morre. Basta acionar quando aparece Continue ou Game End (fim de jogo).



Armadura - Após cinco estágios, você passa a ter uma armadura. Mas evite ser atingido, pois a cada tiro que leva você perde um pedaço da armadura e se torna mais vulnerável. Se você perder sua proteção completamente, morre e volta para o início da etapa em que está.

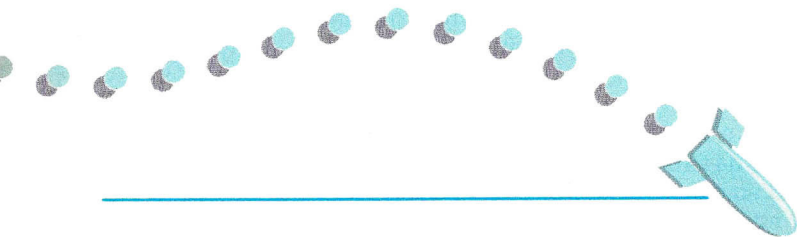
Estratégias

FASE 1 Para derrotar o primeiro vilão, fique agachado no meio da tela e, quando ele atirar, pule e atire também. Faça o mesmo com o segundo vilão, mas atire na cabeça.

FASE 2 **FASE 3** Fique agachado atirando sem parar e, se conseguir, use seu poder de fogo.

FASE 4 Esconda-se embaixo dos canhões da máquina destruidora e acabe com eles. Depois, destrua também os canhões inferiores.

FASE 5 Use todo seu poder de fogo e fique no canto direito, atirando e pulando dos tiros de Balzar.



Forgotten Worlds

Categoria



1



5



Missão:

Naves militares de outros planetas ocuparam a Terra, destruíram as cidades e todas as linhas de comunicação, escravizando a humanidade. Um grupo de resistência conseguiu escapar e criar seus filhos como guerreiros. Você é um deles e terá de lutar contra o inimigo, suas máquinas e monstros. Seu único lugar de descanso é uma antiga loja.

Comandos



Botão 1 - Aperte para começar o jogo e para girar no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. Quando estiver na loja, pressione para confirmar a seleção realizada.



Botão 2 - Pressione para começar o jogo e para girar no sentido dos ponteiros do relógio. Quando estiver na loja, aperte para confirmar a seleção realizada.

Estratégias

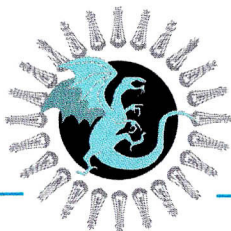
FASE 1 **Paramécio** - Atire em sua boca, com tiros na horizontal. Proteja-se usando o satélite.

FASE 2 **Senhor da Guerra** - Atire no rosto e nos ombros, com tiros na vertical. Use o satélite como defesa e desvie de suas mãos.

FASE 3 **Esfinge** - Ataque sua cabeça. Quando ele se transformar em centopéia, atire em seu olho.

FASE 4 **Caranguejo** - Dê varios tiros em todo o seu corpo e fuja das criaturas que ele lança.

FASE 5 **Tirano da Guerra** - Atire em seu corpo, desviando dos seus tiros e protegendo-se com o satélite.



Jogos de Verão

Categoria



1 a 8



6



Objetivo:

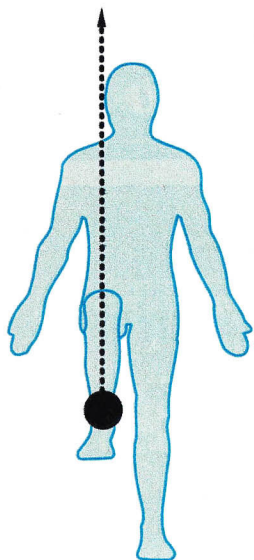
Você está na Califórnia para disputar seis modalidades de jogo: surf, bicicross, skate, foot bag (jogo de embaixadas com bola), patinação e frisbie (arremesso de disco plástico).



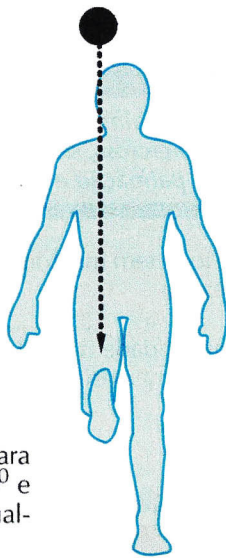
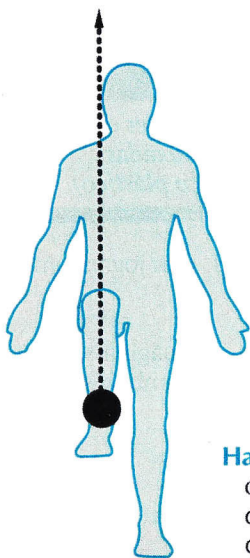
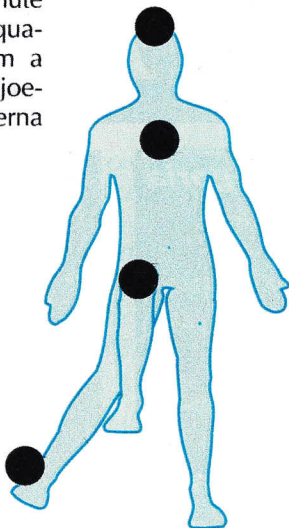
Este jogo tem memória para oito jogadores, mas jogam um de cada vez.



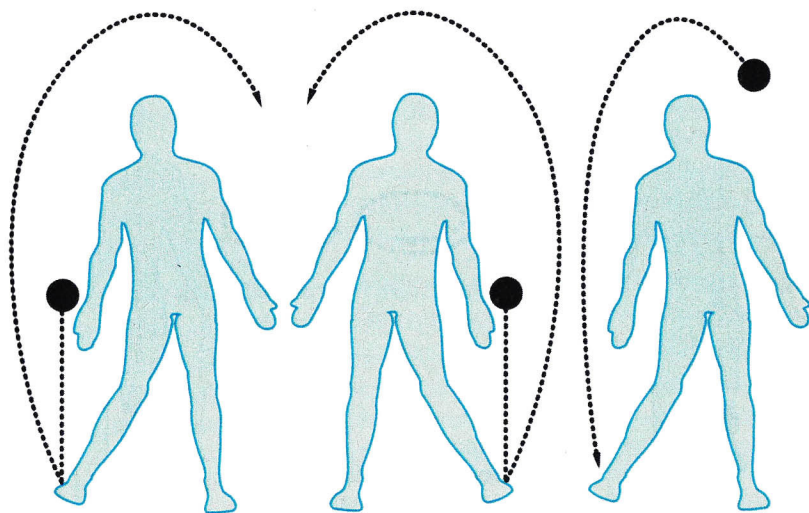
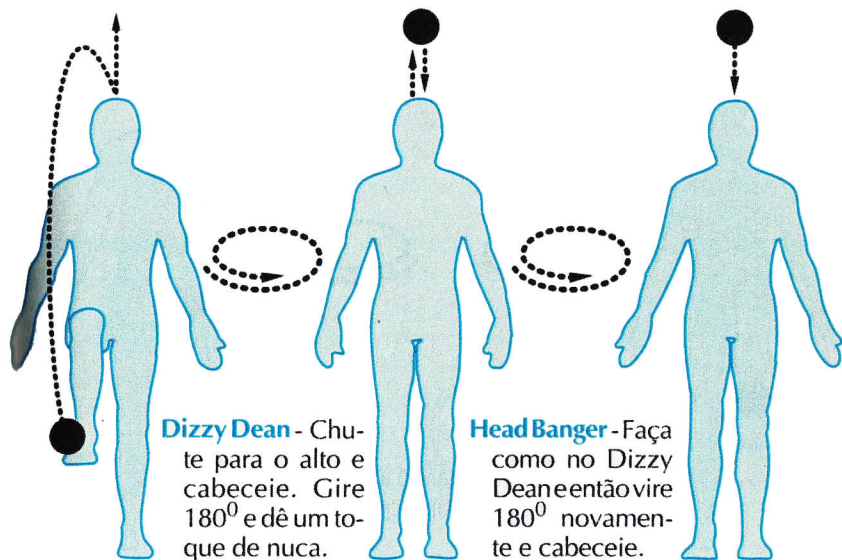
A modalidade mais difícil é o Foot Bag. Na página seguinte você encontra as dicas ilustradas de cada tipo de embaixada.

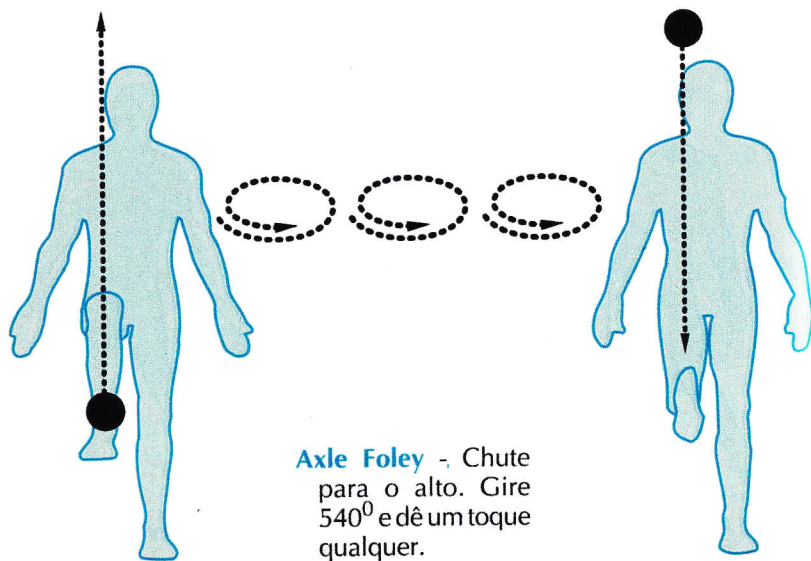
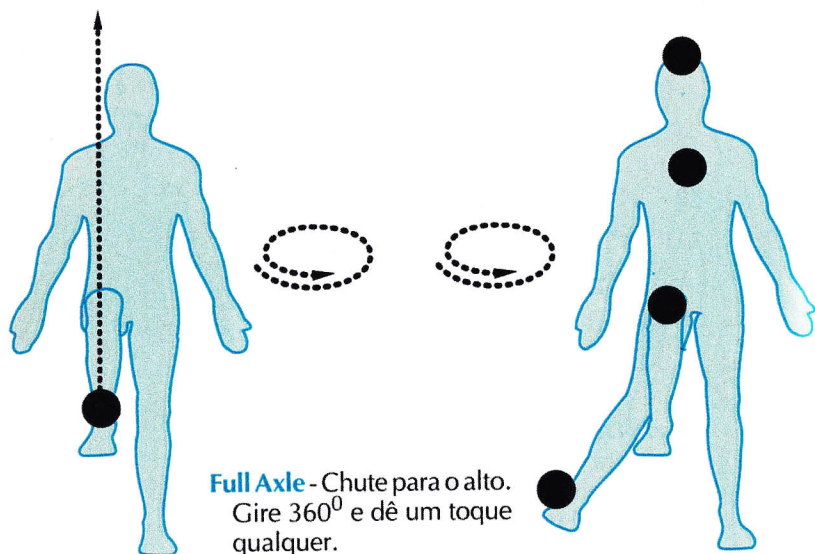


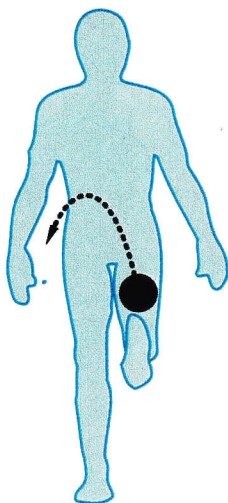
Five in a Row - Chute para o alto e dê quatro toques com a cabeça, peito, joelho ou parte externa do pé.



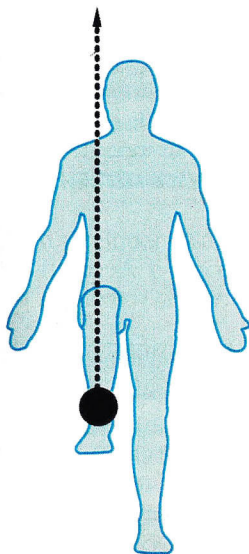
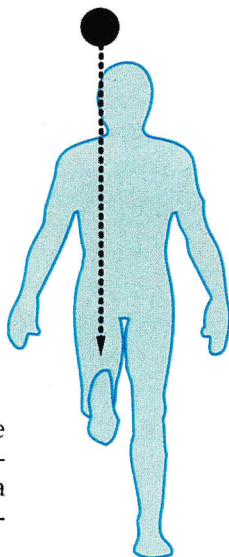
Half Axle - Chute para o alto. Gire 180° e dê um toque qualquer.



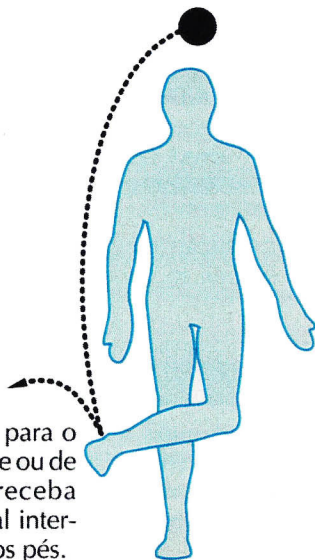


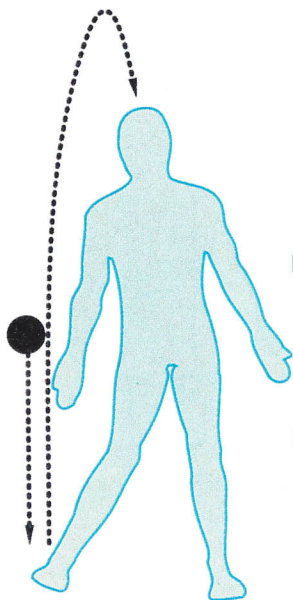


Horse Shoe - Chute para o alto (de costas) e então receba com o outro calcanhar.



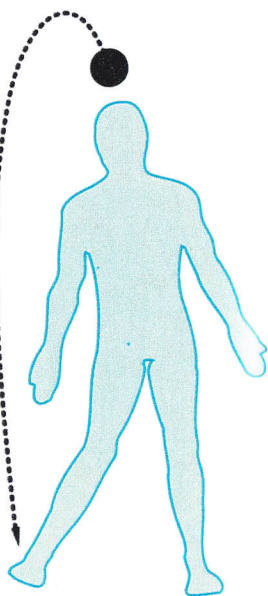
Jester - Chute para o alto (de frente ou de costas) e receba com a lateral interna de um dos pés.





Doda - Chute para o alto com a parte externa de um pé e cabeceie. Chute depois com a parte externa do outro pé.

Reverse Doda - Faça como no Doda, mas toque antes de cabeça para pegá-la novamente com o outro pé.



Moonwalker

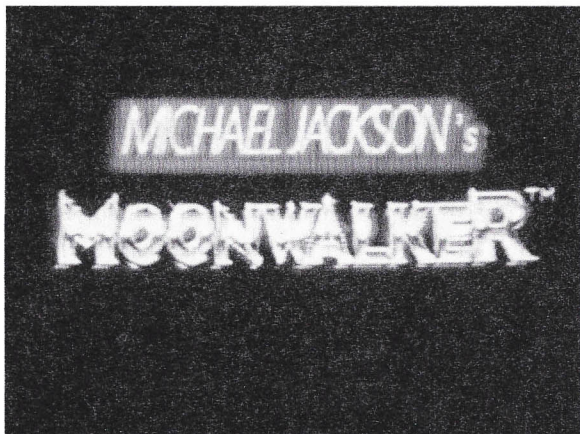
Categoria



1



6



Missão:

Ajude Moonwalker, o campeão da paz e do amor, a vencer Mr. Big e impedi-lo de sequestrar todas as crianças da Terra.



Em qualquer fase, quando estiver descendo uma escada, aperte o botão A e você deslizará, eliminando todos os inimigos que estiverem no caminho.

Estratégias



Nas etapas 1.1 e 1.3, para vencer os chefões, fique agachado na metade da tela e dê golpes sem parar para a direita e para a esquerda. Na etapa 1.2, fique no canto esquerdo e quando o inimigo aparecer, vá para o lado direito e depois volte para o esquerdo. Para eliminar os inimigos menores use o chapéu.

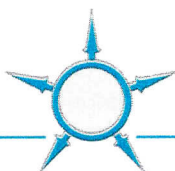
FASE 2 Nas etapas 2.1 ; 2.2 e 2.3, olhe dentro de todos os carros, mas para não ser surpreendido pelas bombas, abra os porta-malas sempre pelos cantos. Para derrotar os chefões, fique a uns 10 cm do canto esquerdo da tela e atire o chapéu sem parar. Essa dica só serve para os dobermans.

FASE 3 Para derrotar os zumbis, atire sem parar olhando para o chão, pois assim será dado um sinal que indica de onde o zumbi vai sair.

FASE 4 Apertando o botão direcional para cima, na frente da parede, onde há uma aranha esculpida, a parede cairá e você poderá encontrar mais uma criança sequestrada. Para matar os chefes, atire várias vezes o chapéu contra eles.

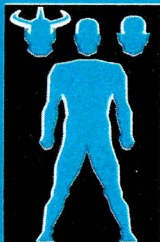
FASE 5 Desvie dos raios para eliminar os chefões e use seu chapéu quando possível.

FASE 6 Destrua todos os robôs da etapa 6.1, movimentando-se em pequenos espaços. Na etapa 6.2, atire umas três vezes em cada um dos quatro canhões.



Phantasy Star

Categoria



1



∞



Missão:

Estamos no século estelar 342. Os três planetas do sistema Algol (Palma, Motávia e Dezori) há anos sofrem com o despotismo do rei Lassic, que deixou-se dominar pela magia negra em roca da imortalidade. Nero, o destemido guerreiro a serviço do povo, foi morto pelos robocops do tirano Lassic, quando tentava desvendar seus segredos. Antes de morrer, porém, entregou sua espada à sua irmã Alis, que jurou destruir o império do mal e vingar sua morte. Você será Alis e poderá contar com ajuda de três amigos, mas terá de achá-los primeiro.



Esta aventura tem muitas alternativas. E você irá descobrir jogando quais são os melhores caminhos. Phantasy Star é um jogo extremamente complexo, que não pode ser completado em apenas uma ou duas semanas, por exemplo. Por isso o cartucho possui uma bateria para back up, onde você grava seu jogo. Você pode gravar até cinco

jogos. E continua quando quiser, do ponto em que parou em cada jogo.



Aqui, damos nossas dicas e estratégias para avançar no jogo; uma lista de armas e outros materiais com as cidades onde estão escondidas. E o melhor: todos os mapas. Acompanhe.



Armazene o jogo constantemente! Se você for morto em combate, poderá continuar o jogo a partir da etapa que armazenou. Isto poderá economizar-lhe muitas horas de frustrações, recuperando seus personagens e itens. Importante: Você não pode armazenar jogos quando estiver em combate.



Escreva as pistas que as pessoas e os monstros lhe fornecerem. Consulte-as para descobrir onde determinados itens estão ocultos.



Antes, de tudo, no papel de Alis, você precisa localizar seus três amigos, Somente com a força combinada dos quatro personagens (Alis, Myau, Odin e Noah) você conseguirá derrotar Lassic.



Explore todos os lugares! Visite cada cidade e cada vila, e fale com seus habitantes. Eles lhe darão informações que o levarão à etapa seguinte.



Para conseguir força e resistência, você precisa de dinheiro. Para obtê-lo é necessário derrotar os monstros dos planetas. Lembre-se da localização das lojas e visite-as frequentemente, a fim de reforçar seu equipamento e suas armas. Em alguns casos você precisará pechinchar. Em outros não vai adiantar.



Os labirintos dos calabouços, cavernas e torres são traiçoeiros e complicados. Faça um mapa de cada patamar e de cada labirinto em que penetrar (ou use os nossos). Há múltiplas saídas e armadilhas ocultas. Você precisará de um mapa para achar a saída ou retroceder, se morrer ou se tiver de abandonar a missão sem atingir o objetivo final.



Antes de entrar em luta com um monstro, decida qual a arma ou feitiço que funcionará melhor contra o adversário.



Antes de abrir uma arca que contenha armadilhas, consulte a COND (Condição) de seus personagens, para saber quantos ferimentos eles podem suportar.

Estratégias

Pote Laconiano - A caverna situada no canto superior direito de Camineet contém um tesouro de 50 mesetas. Você poderá consegui-lo na casa situada no canto superior esquerdo da cidade. Ele será automaticamente entregue a você pelo guerreiro de Odin.

Passe - Se você já tiver conseguido juntar 200 mesetas, vá para a cidade de Scion, à direita de Camineet. Em seguida, vá para a segunda loja, que vende artigos usados, e tente comprar o segredo três vezes. Na terceira vez, você ganhará o Passe. Volte para Camineet e reabasteça suas energias.

Passaporte - À direita do porto espacial, compre um passaporte por 100 mesetas. Voe para Motávia e vá para Paseo. Lá, encontre uma loja que vende animais raros. Quando perguntarem se você quer comprar um, responda que não. Em seguida, vão propor que você troque o pote pelo animal. Diga que sim. Você receberá o gato Myau. O gato tem uma poção mágica ao redor do pescoço. Obs.: Cheque seus itens.

Odin - Volte para Camineet, no planeta Palma. Compre uma lanterna. Ao sul da fortaleza há uma caverna onde você encontrará Odin transformado em pedra. Nessa caverna há um tesouro com uma bússola, que possibilitará sua entrada na floresta Eppi (sul da caverna).

Chave - Volte para Camineet e se reabasteça de energia. Vá para a floresta Eppi e fale com o líder. Ele lhe dirá onde encontrar a chave do calabouço. Para encontrá-la, volte para Camineet e siga para a caverna onde você havia encontrado o tesouro de 50 mesetas.

Bumerangue de ferro (Bulmer F) - Vá para sudeste de Palma levando a chave e a lanterna e entre na caverna lala. No 4º nível você encontrará o bumerangue de ferro (equipamento de Myau).

Bolo - Saia de Camineet, vá para o norte da linha da costa (a norte de Scion)

e entre na caverna de Naula. Desça três níveis abaixo e você encontrará a loja de bolos. Compre um por 1000 mesetas.

Governador - Volte para o planeta Motavia e na cidade de Paseo entre na caverna onde há dois guardas. Dê o bolo para o robô guardião e ele deixará você ver o governador. Siga o caminho dourado para a mansão do governador. Ele entregará uma carta para você.

Noah - Saia da cidade de Paseo pelo canto superior esquerdo. Contorne as montanhas e siga até a caverna de Maharu, onde encontrará Noah. Se você entregar-lhe a carta, ele poderá ir com você.

Gothic - Volte para o porto espacial no planeta Palma. No canto esquerdo há um bueiro cor de laranja. Entre. Do outro lado do túnel você encontrará Gothic.

Dr. Luveno - Saia de Gothic, contorne as montanhas ao sul e encontrará Luveno. Insista algumas vezes e ele aceitará fazer a nave Luveno para você.

Assistente - Volte ao túnel que liga o porto espacial a Gothic. Pegue a primeira entrada à direita e do outro lado da porta estará o assistente do dr. Luveno. Se o doutor concordou em fazer a nave, o assistente irá ajudá-lo.

Polimetal - Em Gothic, compre a lâmpada mágica e saia pela direita. Desça pela linha do litoral, vá para a esquerda e suba as montanhas. Atravesse a fossa de lava bem depressa e não pare de lutar! À sua esquerda, estará o depósito de Bortevo. Acima você encontrará a caverna de Bortevo, que o levará para o outro lado da água. Siga à direita pela linha do litoral e você chegará à cidade de Loar. Depois dessa viagem, reabasteça sua vida. Suba as montanhas. Vá pela esquerda até Abion, onde você encontrará Polimetal na primeira loja de alimentos. Obs.: compre muitos hambúrgueres.

2º Pote Laconiano - No lado esquerdo da cidade há uma outra caverna Abion. Por ela você chegará ao Dr. Mad, que só será derrotado se Myau estiver com a magia da parede. Depois de derrotá-lo, você receberá o 2º Pote Laconiano.

Hapsby - Volte para o depósito de Bortevo e vá para a casa de porta azul. Use o Polimetal, em frente à pilha de lixo, e você ganhará Hapsby, o robô que pilotará a nave Luveno.

Nave Luveno - Volte para Gothic. A casa à esquerda é do Dr. Luveno e a da direita é do seu Assistente. Visite o doutor e pague a ele uma taxa de 1.200 mesetas. Depois visite-o mais três vezes. Na 3ª vez ele já terá construído a nave espacial. À esquerda do laboratório do Dr. Luveno há um monge. Ele deixará você passar. À esquerda dele estará a nave completa.

Olho - Voe para Uzo, no planeta Motávia, e vá para sudeste. Você encontrará a caverna de Casba. Entre e mate o dragão para ganhar o olho, uma pedra preciosa.

Landrover - Do outro lado da caverna, está a cidade de Casba. Lá você poderá comprar o landrover por 5.000 mesetas.

Hovercraft (Aerodeslizador) - Em Casba você poderá falar com um dos habitantes sobre o hovercraft. Quando ele perguntar se você sabe sobre o hovercraft, responda sim. Volte para Bortevo, entre na primeira casa à esquerda e use o item PROC. Você receberá automaticamente o hovercraft.

Flauta - Quando estiver em Uzo, fale com um dos habitantes sobre a flauta. Volte para Gothic e no beco, no canto esquerdo inferior, utilize o item PROC e você encontrará a flauta.

Gás - Vá para Camineet, no planeta Palma. Siga pelo litoral usando seu hovercraft. Na água, vá para a diagonal inferior direita. Você chegará a uma ilha flutuante. Entre na cidade da ilha e procure o calabouço Drasgow. Nele você encontrará uma loja onde poderá comprar o gás. Para sair mais rápido do calabouço, use a flauta.

Escudo de espelho - No planeta Motávia, siga para a diagonal superior direita, onde está a cidade de Sopia. Nela o gás protetor funciona automaticamente. Se você ajudar o líder com 400 mesetas, ele lhe contará sobre o escudo de espelho, que é usado contra a Medusa. Para encontrá-lo, deixe Sopia e vá para a esquerda, em direção ao lago que

fica à esquerda da cidade de Paseo. Lá você encontrará uma Formiga-Leão e alguns cactos. Da formiga, vá para o primeiro cacto que está abaixo. Fique sobre ele e use o item PROC. Você receberá o escudo de espelho.

Espada Laconiana - Perto de Scion, na linha do litoral, use seu hovercraft. Na água, à direita de Scion, flutua uma torre. Lá existe um tesouro com a espada de Lacônia.

Manto Frad - Em Motavia, nas montanhas ao sul do lago (onde você conseguiu o escudo de espelho) há a caverna de Tarzimal, mestre de Noah. Se você derrotá-lo, será recompensado com o manto de Frad.

Cavador de gelo - No planeta Dezori, passe por todos os túneis e vá para Skur. Procure depois o vilarejo de Dezori. Lá você poderá comprar o cavador de gelo por 12.300 mesetas.

Prisma - A sudeste do vilarejo de Dezori, com o cavador de gelo, você encontrará a caverna de Gelo Lone. Lá dentro há um tesouro com o prisma.

Escudo Laconiano - A nordeste do vilarejo de Dezóri, existe a caverna de Dezori. Lá você encontrará o escudo Laconiano.

Armadura Laconiana - Ao norte do vilarejo de Dezori, fica o necrotério Gauron, onde você encontrará um tesouro com a armadura Laconiana.

Tocha - Vá para a caverna onde você encontrou o prisma. Percorrendo-a, você encontrará a Torre Corona. Quando sair da caverna, vá para o canto esquerdo superior. É lá que você localizará a torre. Suba para o topo dela. Você encontrará um habitante de Dezori, que trocará seu olho (pedra preciosa) pela tocha.

Noz - Siga para o Altiplano Plateau e use a tocha na Nogueira. Você receberá a noz.

Machado Laconiano - Em Palma, na cidade de Gothic, saia pelo canto direito. Ao sul de Gothic você encontrará a Torre da Medusa. Se derrotá-la, você receberá o machado Laconiano, a Arma de Odin.

Entrada de Baya Malay - Em Palma, ao norte de Scion, está a torre de Baya Malay, cercada por uma parede. Entre na torre usando a magia de Noah: 'abre'. Quando o robô Guardian perguntar se você tem seu passe, responda que não e mate-o. Quando você sair da torre, estará do outro lado do muro. Vá para o canto direito da entrada e você encontrará uma caverna. Percorra-a e achará a fossa de lava. Use o hovercraft para atravessá-la. Na diagonal inferior esquerda estará a Torre de Baya Malay.

Cristal - No 1º andar, há duas escadarias para subir. Se você pegar as escadas de trás e subir três andares, encontrará Damor atrás da porta. Responda sim para todas as perguntas que ele fizer. Mas quando ele perguntar se você acreditou em tudo que ele disse, responda não. Ele perguntará se você está chamando-o de mentiroso. Responda não novamente. Ele lhe dará o cristal. Mas atenção: o cristal não pode ser usado, ele é apenas uma proteção.

Chave milagrosa - Volte para o 1º andar e pegue as escadas da direita, no canto inferior. Siga as instruções do mapa. Se você explorar os andares, encontrará a chave milagrosa.

Castelo de Lassic - Quando chegar ao topo da torre, use o prisma e a noz para que Myau se transforme em animal alado e voe com você para o castelo de Lassic. Depois de derrotar o rei, volte para Camineet. Portanto, deixe Alis viva.

Governador - Quando entrar na mansão, você cairá numa armadilha. Siga pelo corredor e eventualmente cairá em mais duas armadilhas. No hall, pegue à direita e ande duas esquinas. Dê três passos e fique de frente para a parede da esquerda. Uma porta secreta se abrirá. Entre e siga pelo corredor até a porta mágica. Obs.: Coma todos os hambúrgueres que tiver. Quando você entrar, encontrará seu último inimigo: o governador, que estará possuído.

Para vencer o governador, use estas armas e condições:

Alis - Fire

Myau - Cure (Quem estiver morrendo)

Odin - Pist L.

Noah - Vento

DICAS PARA LOCALIZAR NOS MAPAS

CIDADES	ARMAS	OUTROS MATERIAIS
Parolit	Espada de Titânium Espada de Cerâmica Espada de Ferro	Lanterna Tapete Lâmpada Mágica
Scion	Armadura Leve Armadura de Zirconian	Passe
Eppi	Pistola de Agulhas	
Paseo	Armadura de Diamante Pele G.	Troque o Pote L por Myau
Camineet	Escudo de Cerâmica Escudo de Laser Escudo de Ferro	
Abion	Escudo de Laser	
Loar	Pistola Quente Bumerangue P.	
Uzo	Sabre L.	Landrover
Casba		Esfera
Skure	Pistola Laser Bastão Garra	
Zis	Cavador de gelo	

SÍMBOLOS USADOS NOS MAPAS



Arcas com objetos, armas, dinheiro, comida, bebida ou vazios.



Escadas para subir.



Escadas para descer.



Passagem mágica.



Porta aberta.

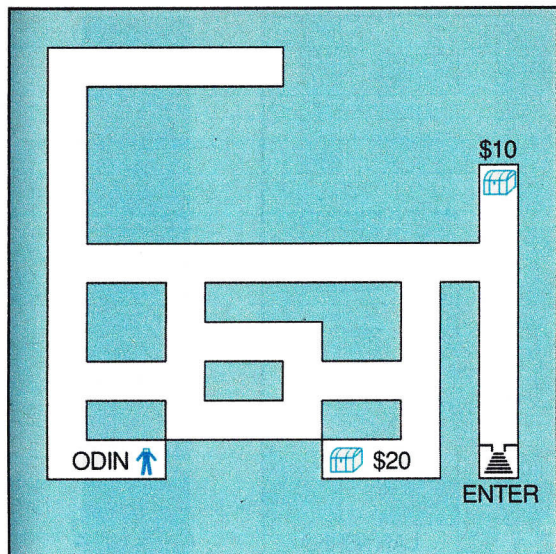


Porta com cadeado.



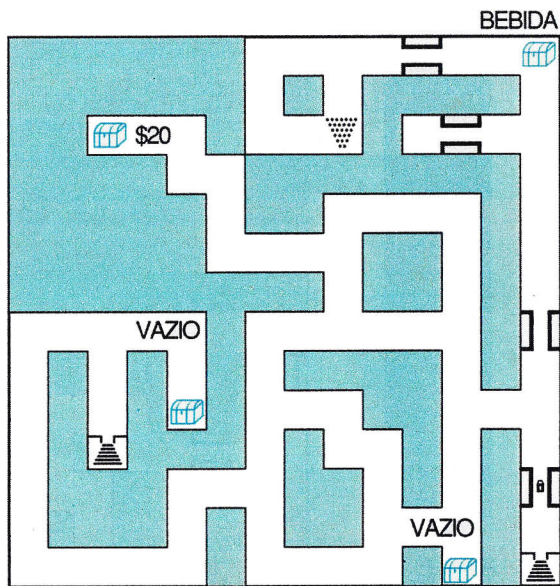
Porta com magia.

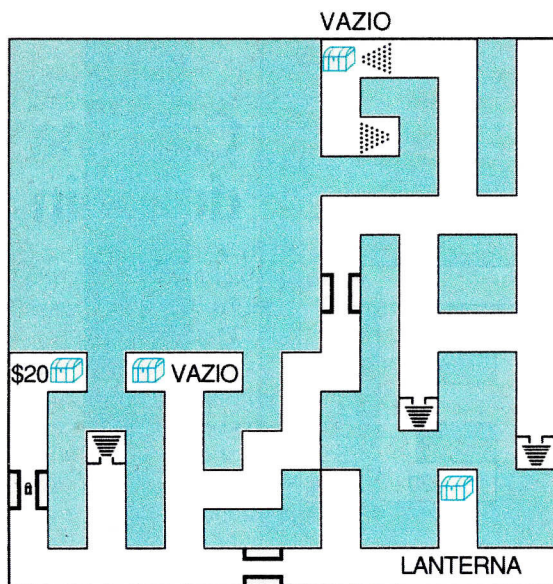
Caverna de Odin



lala

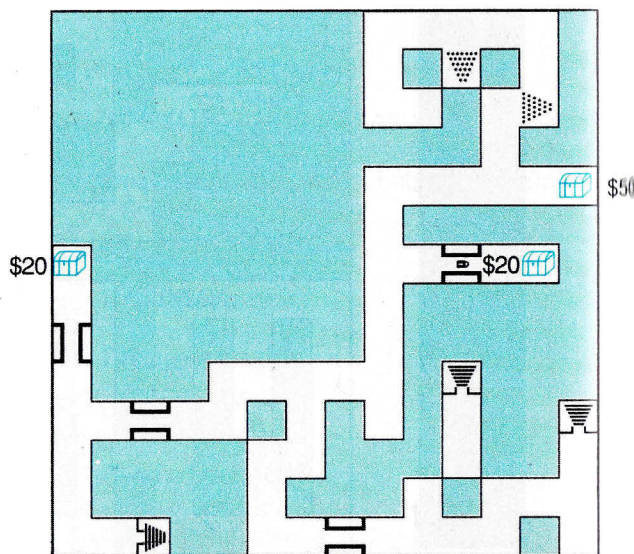
Nível 1





lala

Nível 2

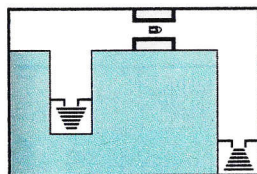
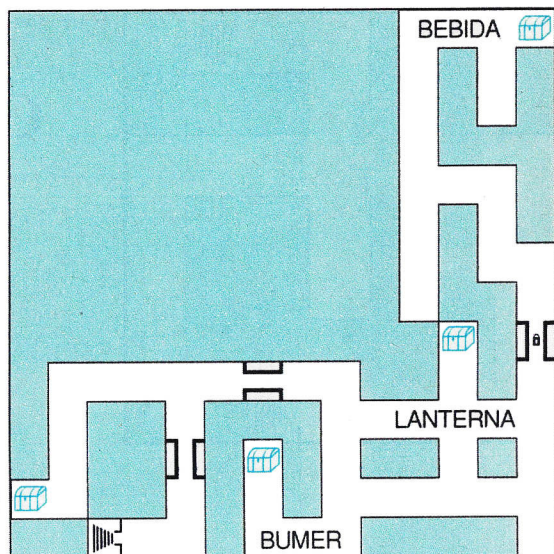


MASTER

Iala

Nível 4

HAMBURGUER

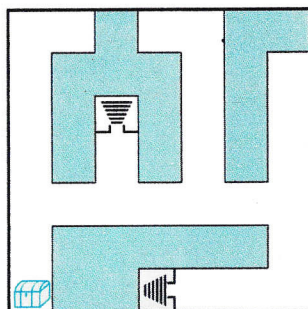


Caverna Naula

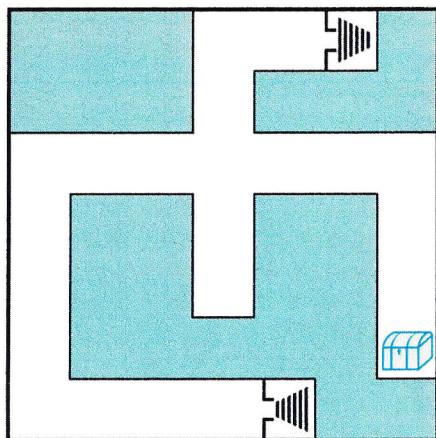
Nível 1

Caverna Naula

Nível 2



ESPADA
PEQUENA

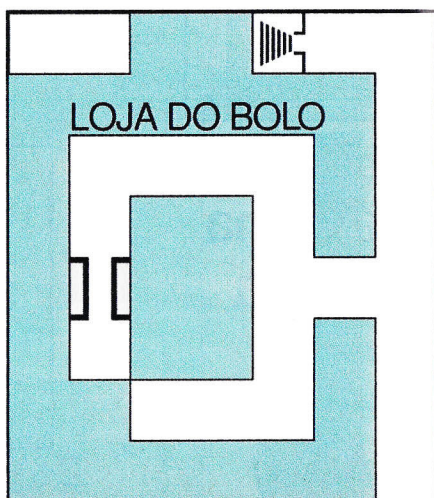


Caverna Naula

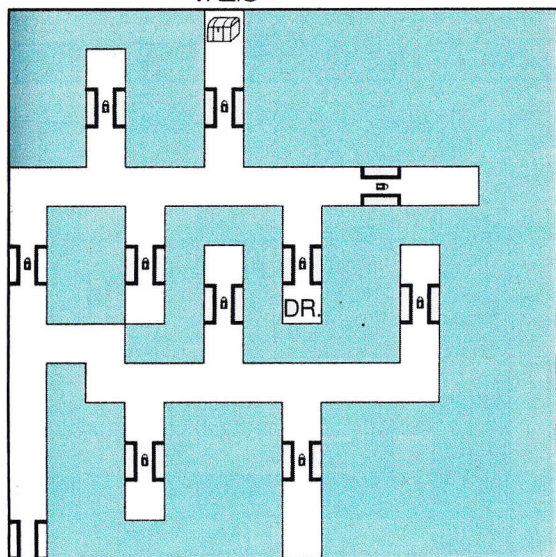
Nível 3

Caverna Naula

Nível 4



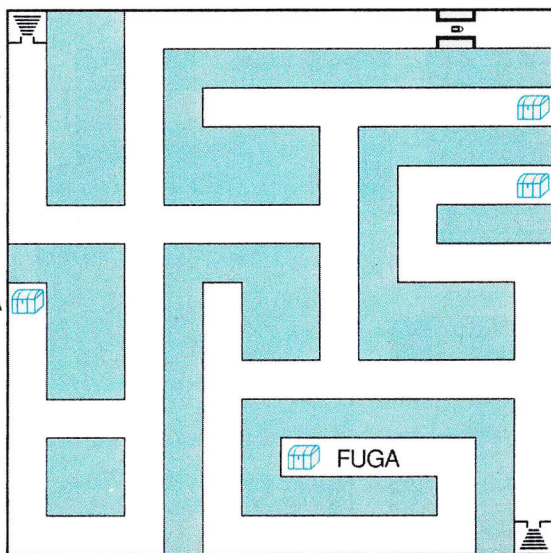
VAZIO



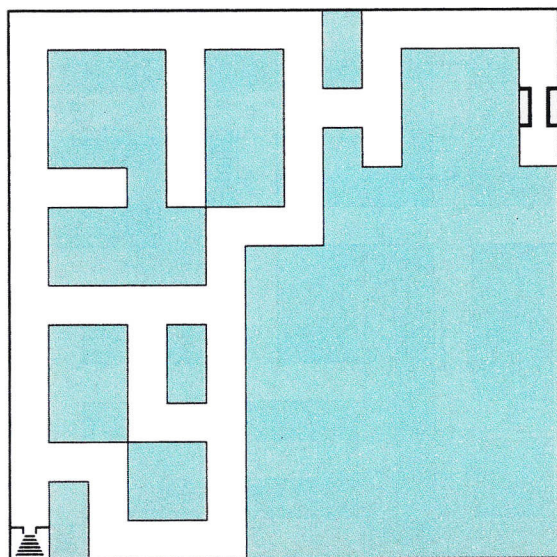
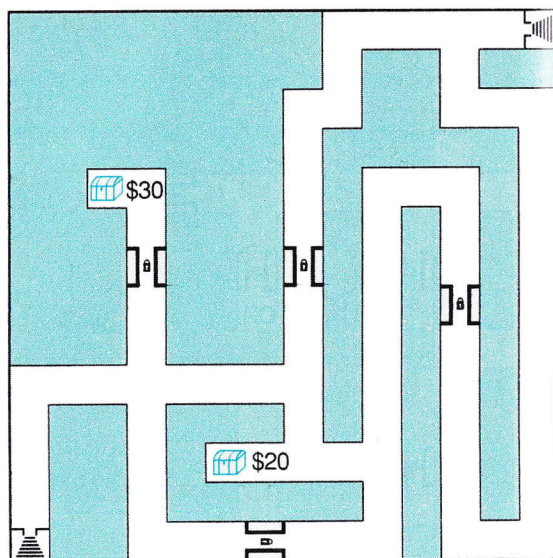
Prisão Triada

Caverna Bortevo

LANTERNA

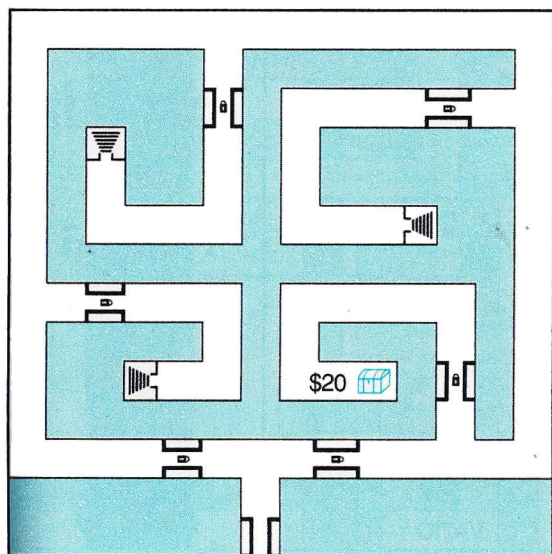


Caverna Abion



ANTÍDOTO
PARA GÁS

Caverna Dragow



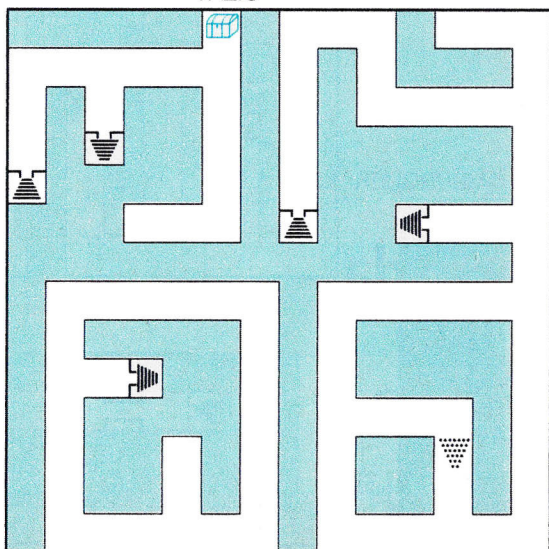
Torre da Ilha Palma

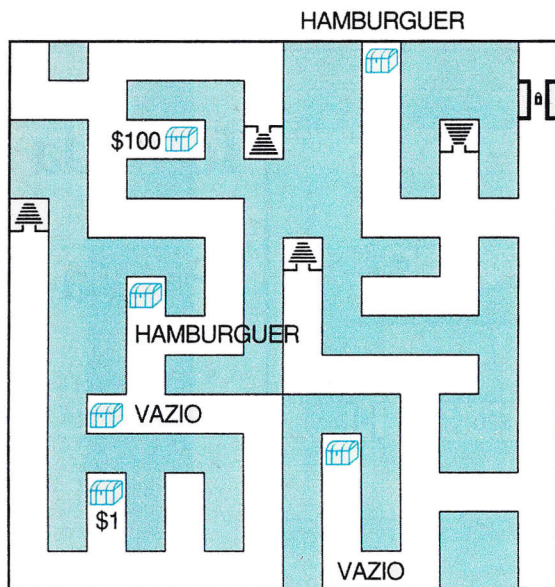
Nível 1

VAZIO

Torre da Ilha Palma

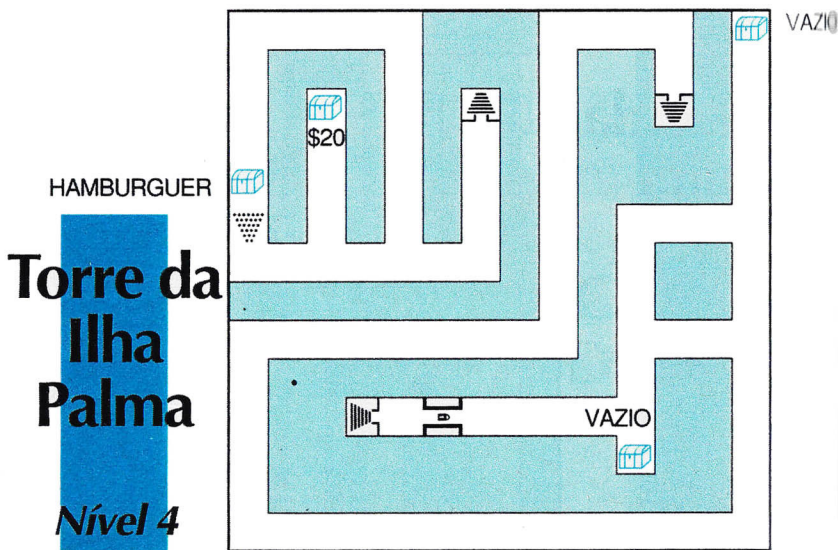
Nível 2





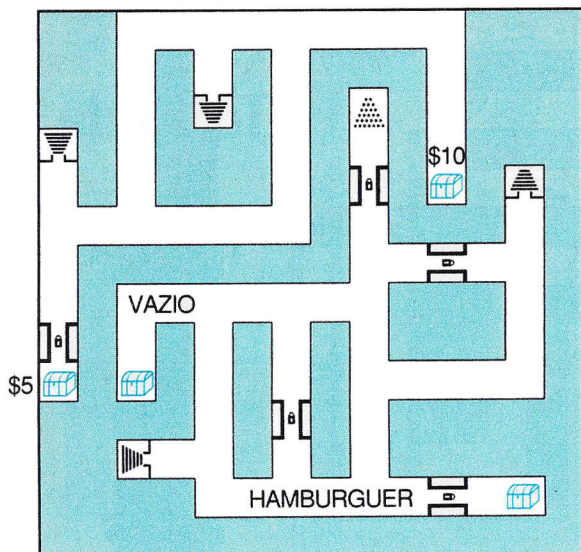
Torre da Ilha Palma

Nível 3



Torre da Ilha Palma

Nível 4

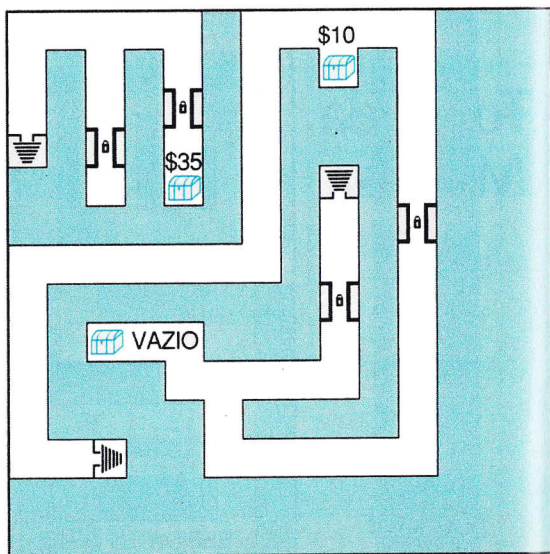


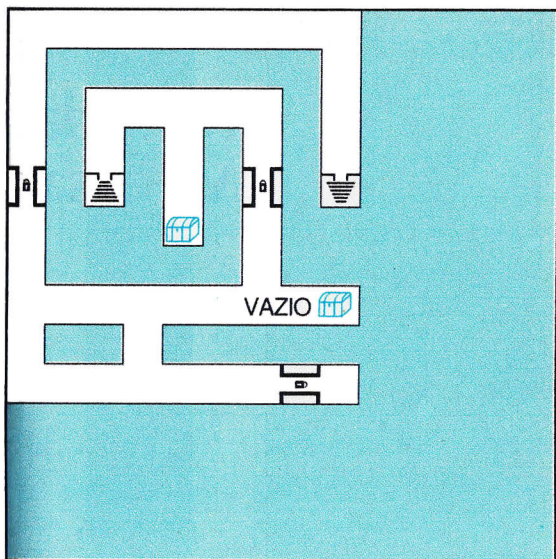
Torre da Medusa

Nível 2

Torre da Medusa

Nível 3



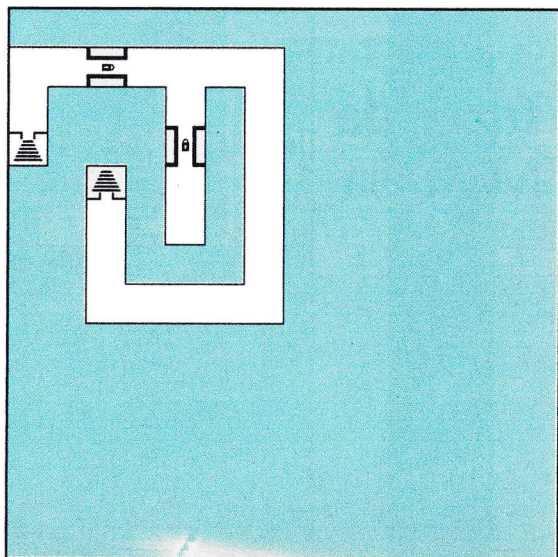


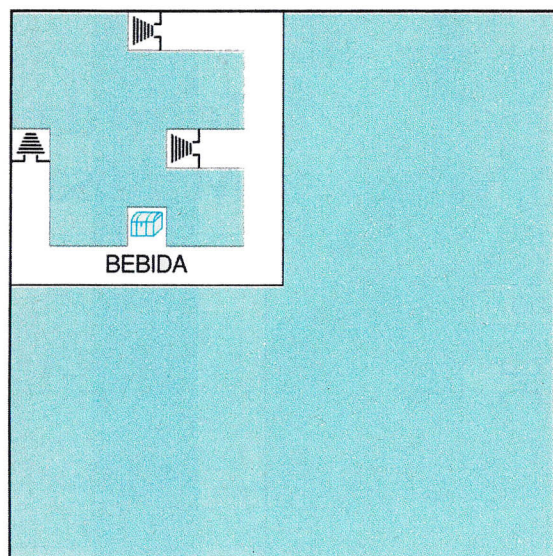
Torre da Medusa

Nível 4

Torre da Medusa

Nível 5



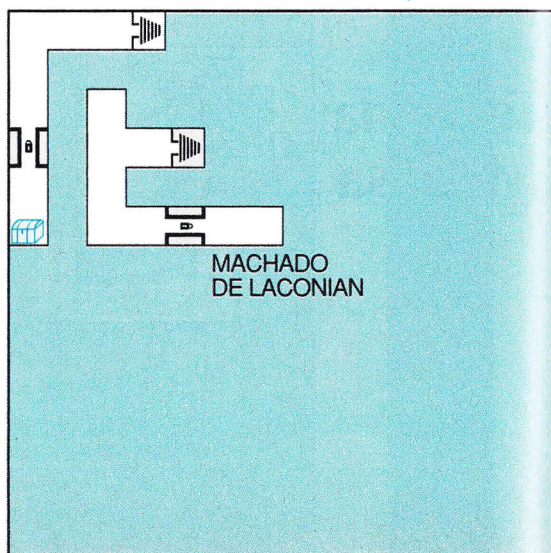


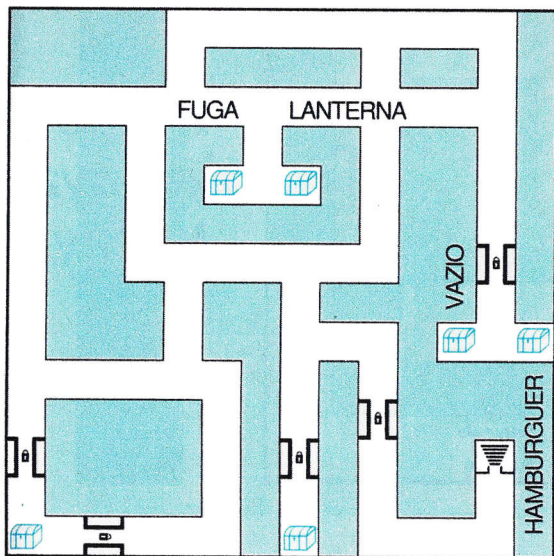
Torre da Medusa

Nível 6

Torre da Medusa

Nível 7

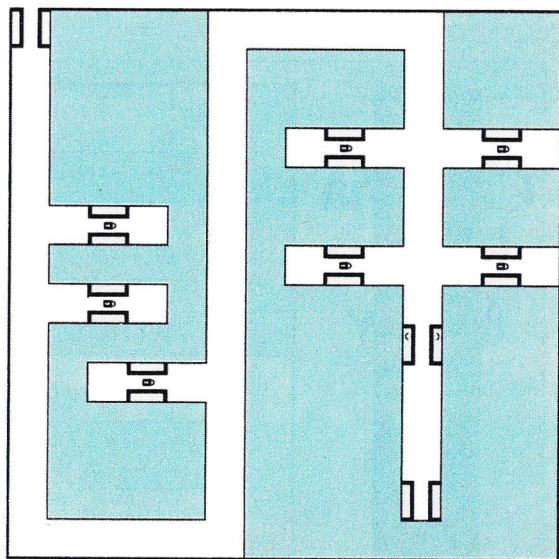


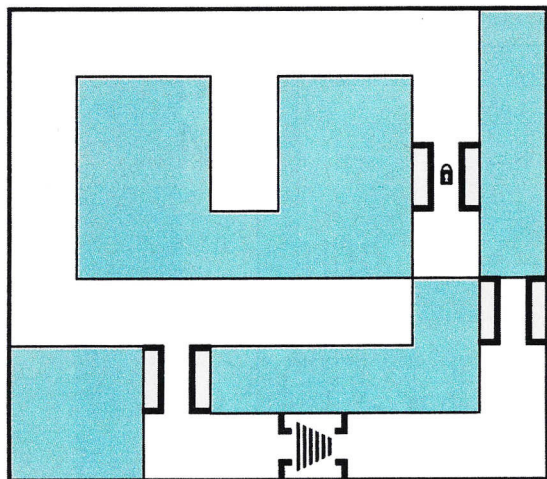


Torre da Medusa

1º subsolo

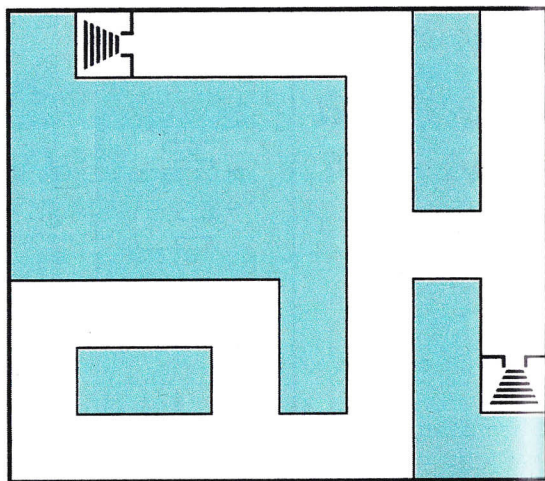
Entrada da Baya Malay





**Prisão
de Baya
Malay**

**Caverna
de Baya
Malay**



ESPADA
PEQUENA

5

ESPADA DE FERRO

SABRE
DE LUZ

Torre de Baya Malay

Nível 1

Torre de Baya Malay

Nível 2

CHAVE
MILAGROSA

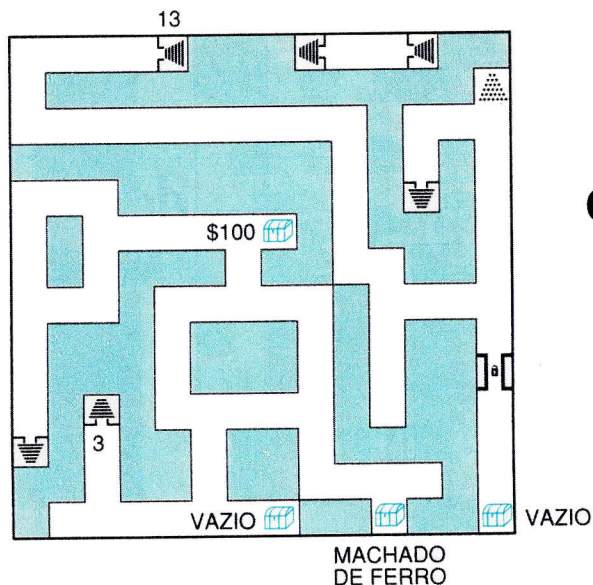
\$20

12

4

2

HAMBURGUER

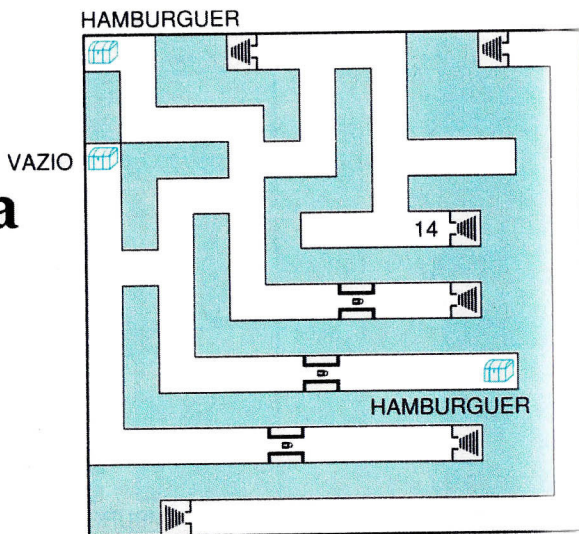


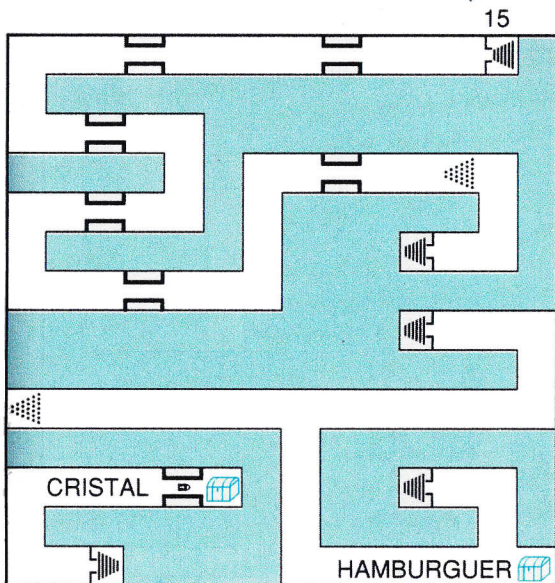
Torre de Baya Malay

Nível 3

Torre de Baya Malay

Nível 4



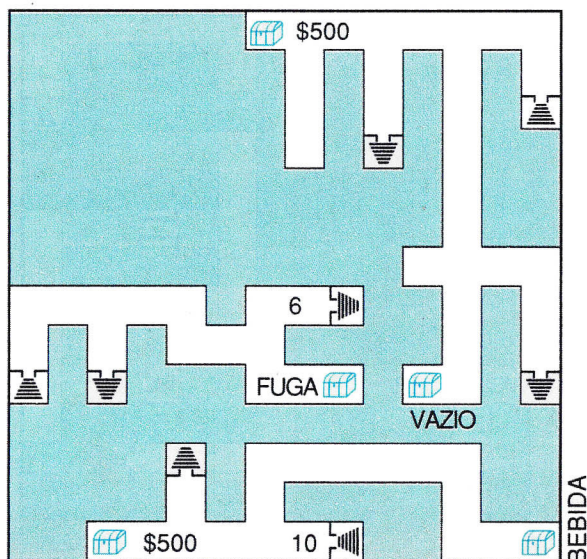


Torre de Baya Malay

Nível 5

Torre de Baya Malay

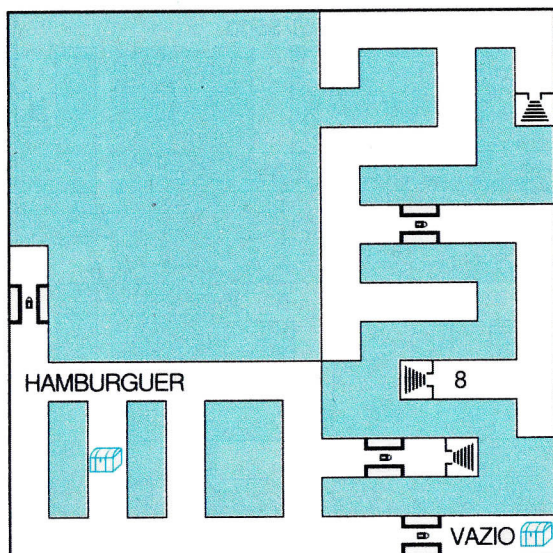
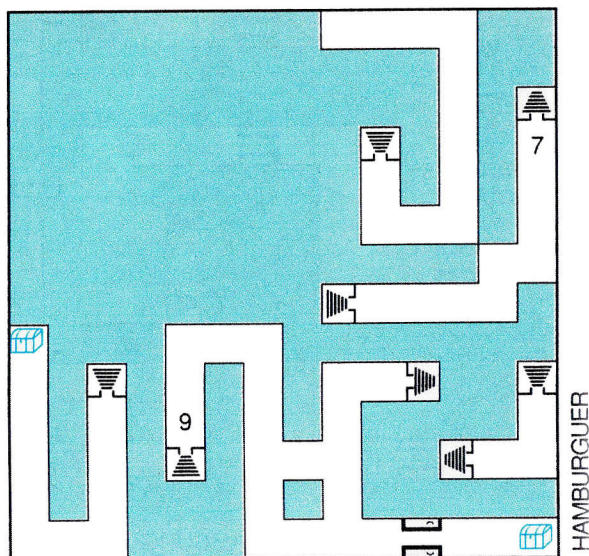
1º subsolo



Torre de Baya Malay

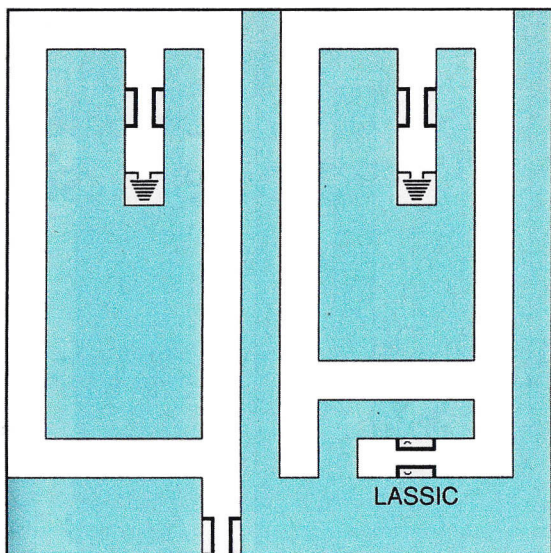
2º subsolo

LANTERNA
MÁGICA



Torre de Baya Malay

3º subsolo

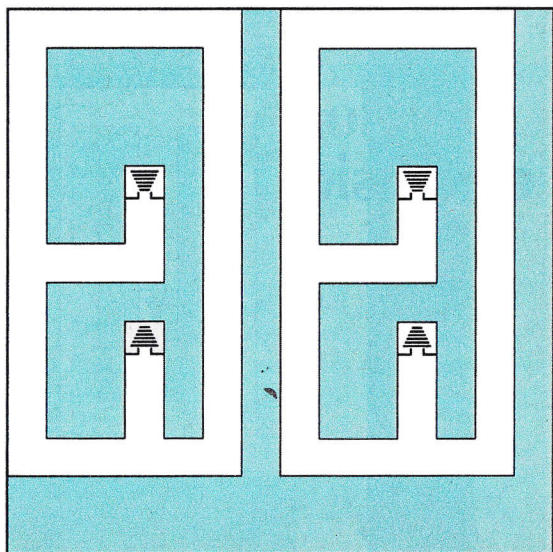


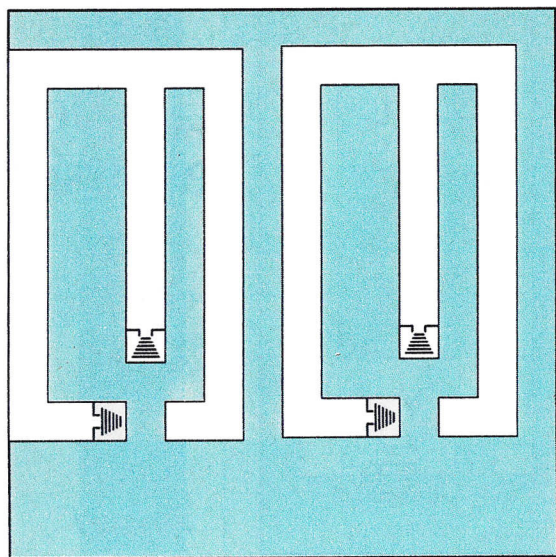
Castelo de Lassic

Nível 1

Castelo de Lassic

Nível 2



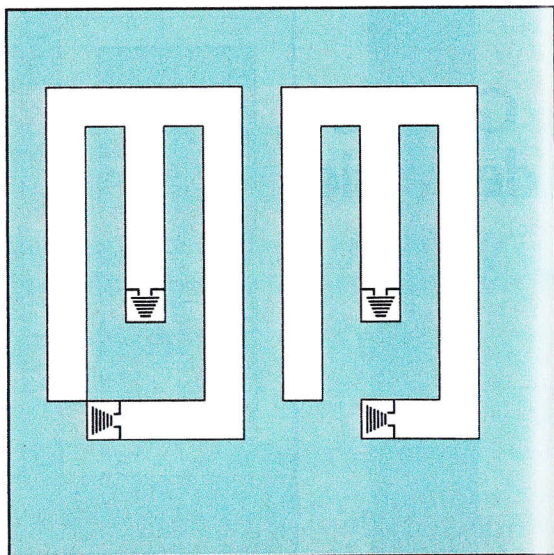


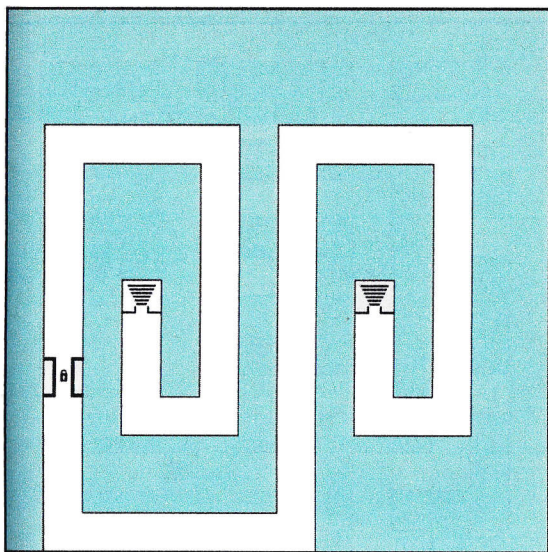
Castelo de Lassic

Nível 3

Castelo de Lassic

Nível 4



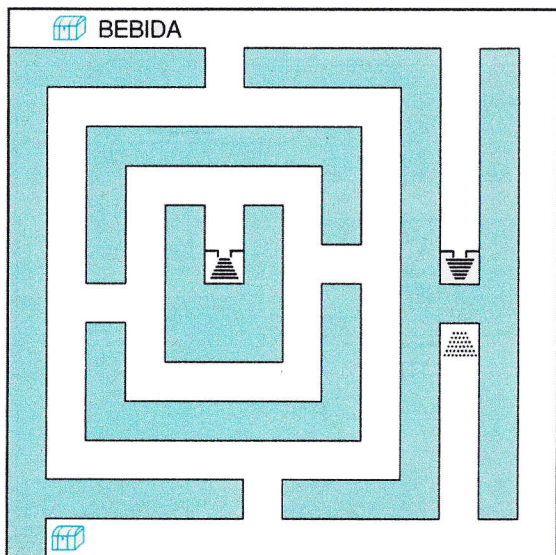


Castelo de Lassic

Nível 5

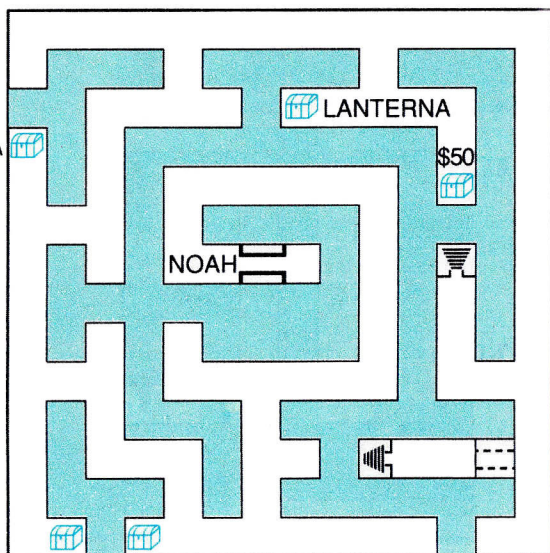
Caverna Maharu

Nível 1

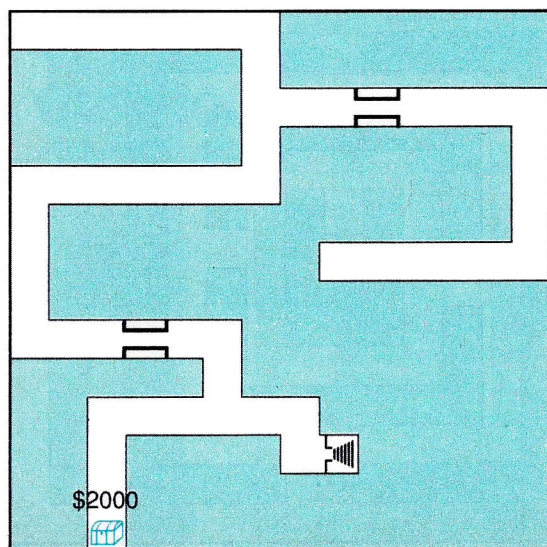


Caverna Maharu

Nível 2

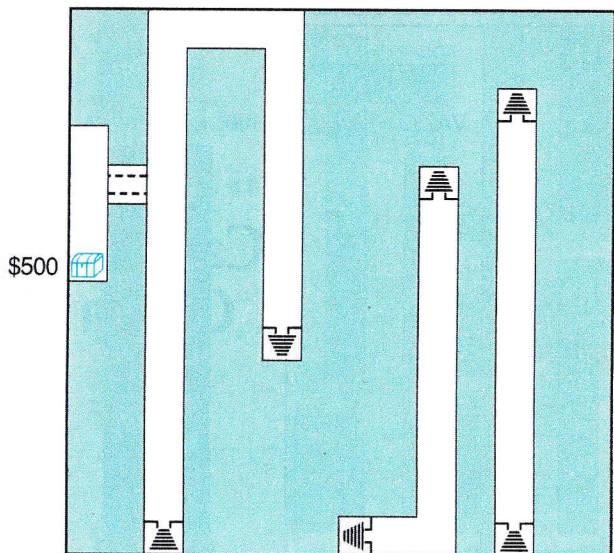


HAMBURGUEIRS



Caverna Maharu

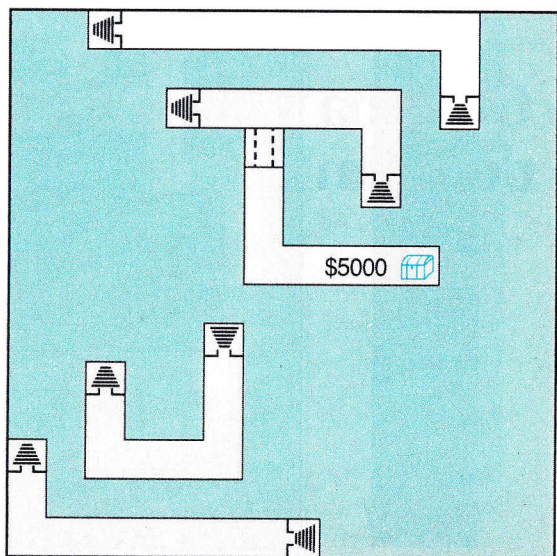
Nível 3



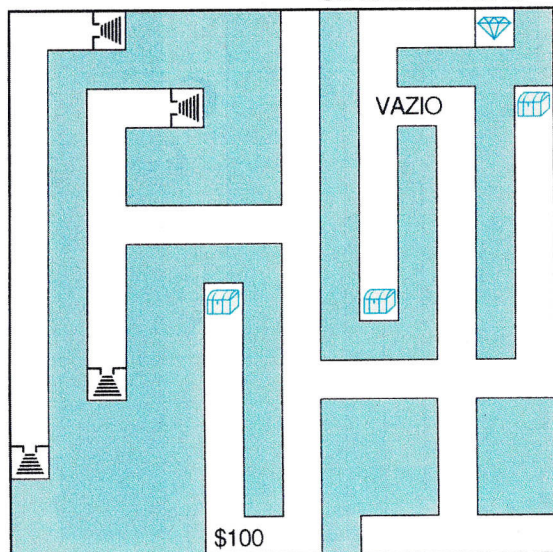
Nível 1



Nível 2



OLHO DO DRAGÃO

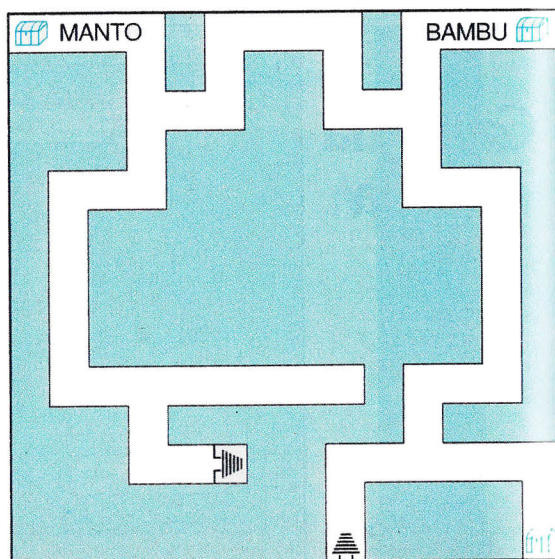


Caverna Casba

Nível 3

Caverna de Tajim

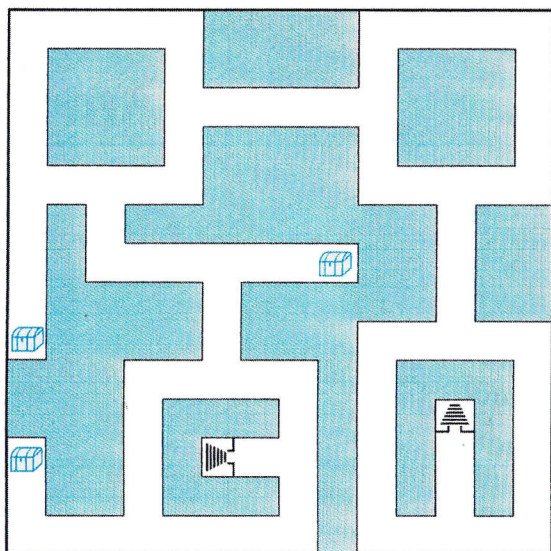
Nível 1



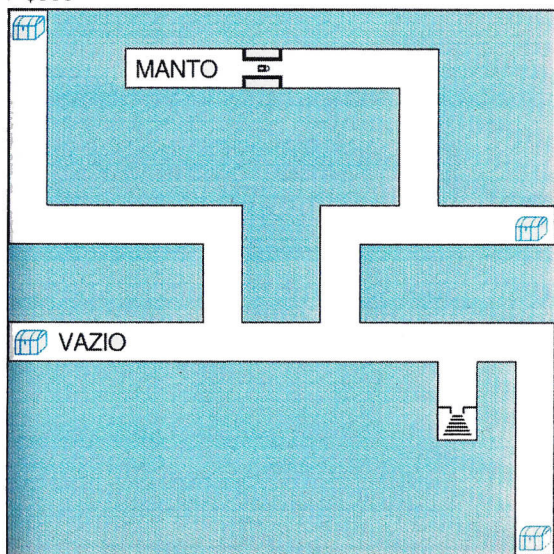
BEBIDA
MASTER

Nível 2

VAZIO



\$500



Caverna de Tajim

VAZIO

Nível 3

VAZIO

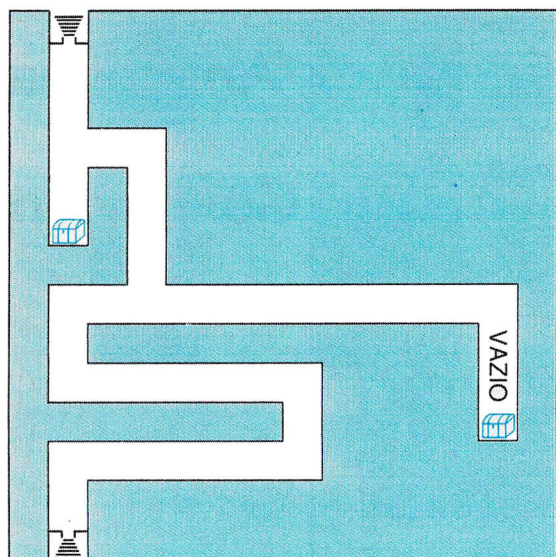
Armadilha do Governador

3

DARK FALZ

Entrada Skure

\$500

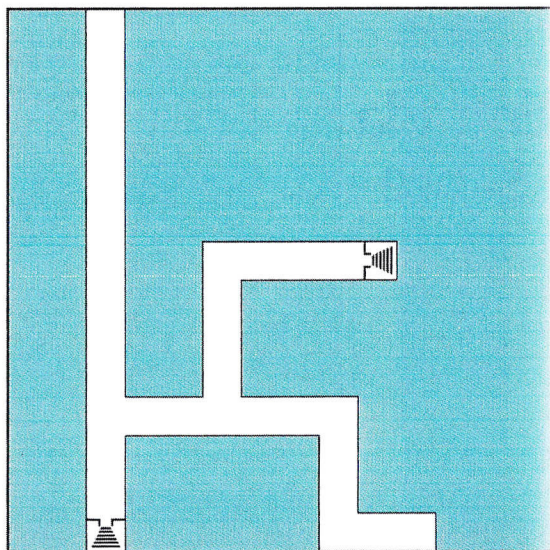


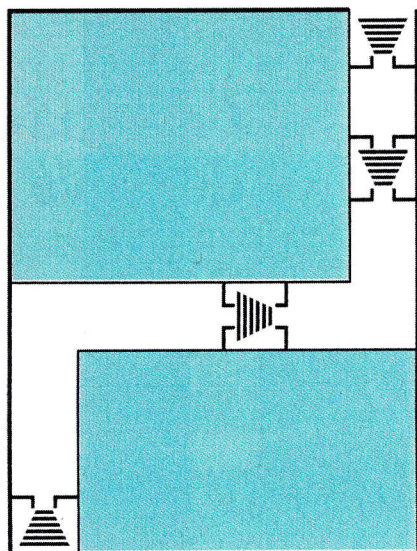
Caverna de Neve

Nível 1

Caverna de Neve

Nível 2



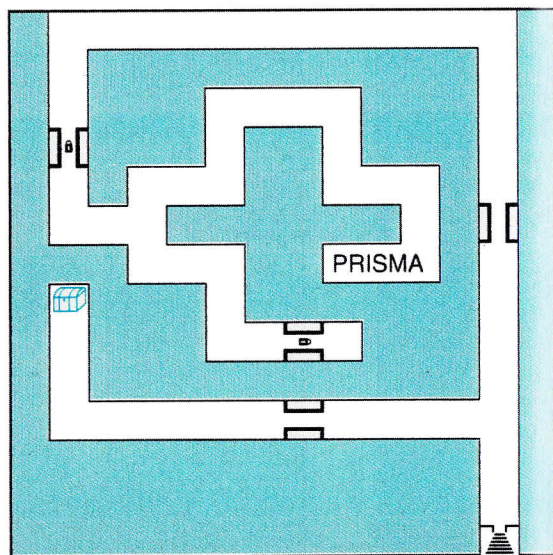


Caverna de Neve

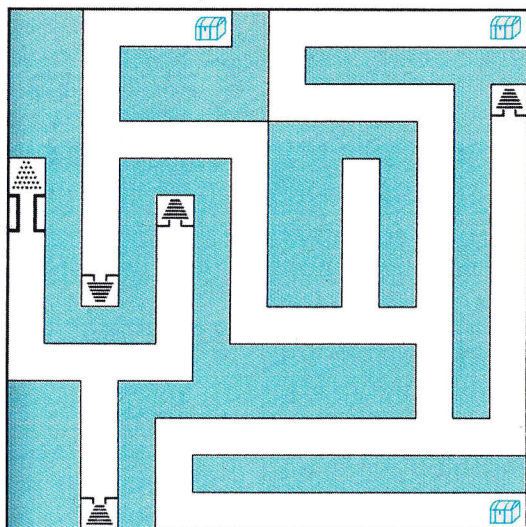
Nível 5

Caverna de Gelo

CHAPÉU
COMUNICADOR



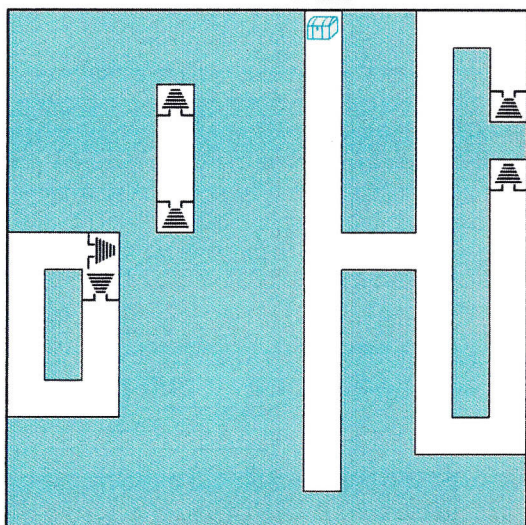
\$50 CHAPEU COMUNICADOR



**Caverna
Dezori**

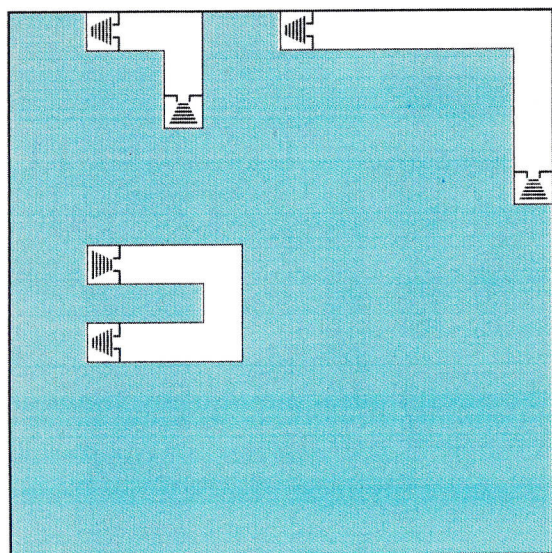
Nível 1

VAZIO



**Caverna
Dezori**

Nível 2

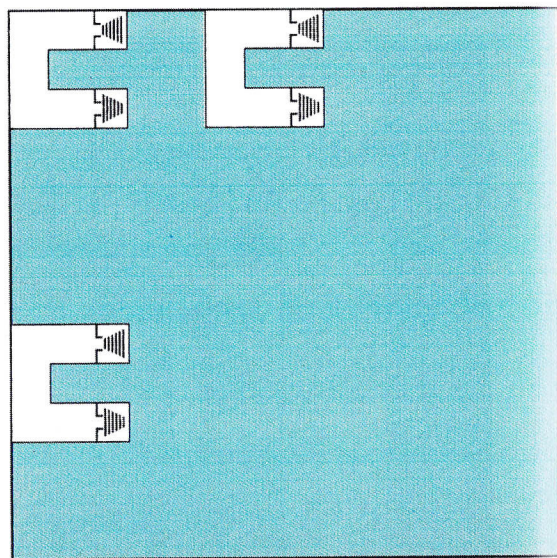


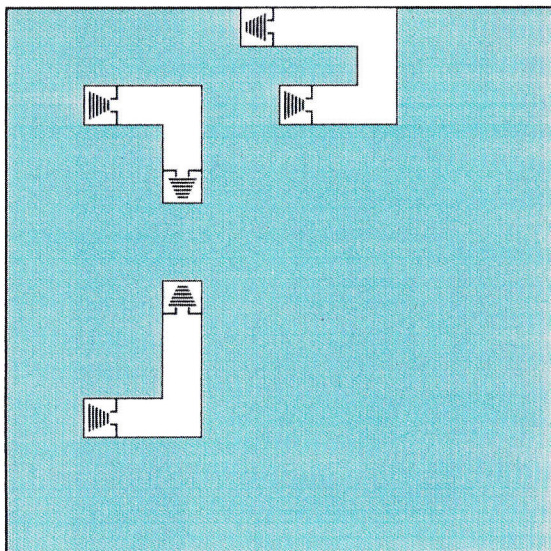
Caverna Dezori

Nível 3

Caverna Dezori

Nível 4





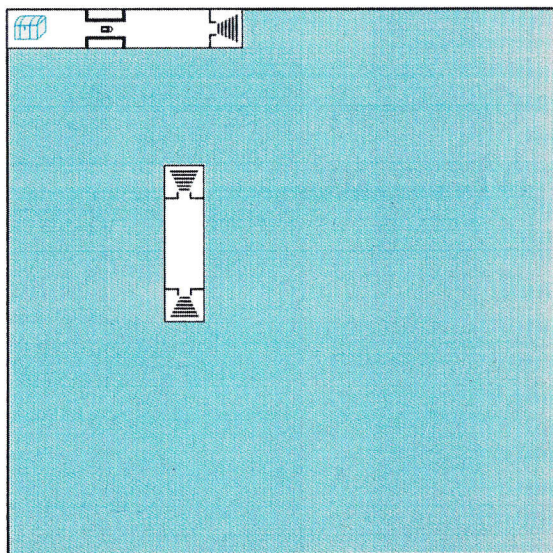
**Caverna
Dezori**

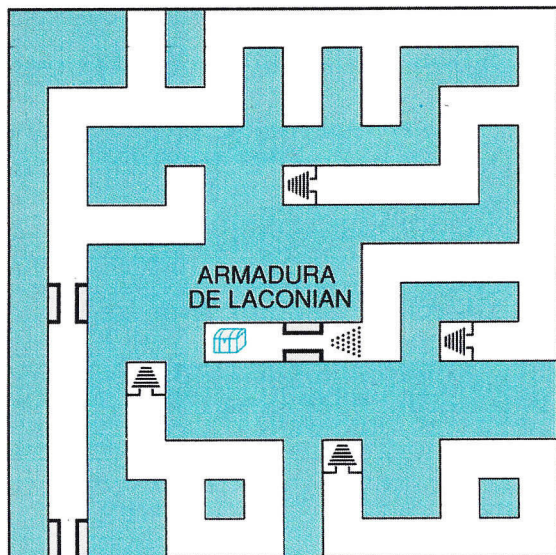
Nível 5

ESCUDO DE LACONIAN

**Caverna
Dezori**

Nível 6



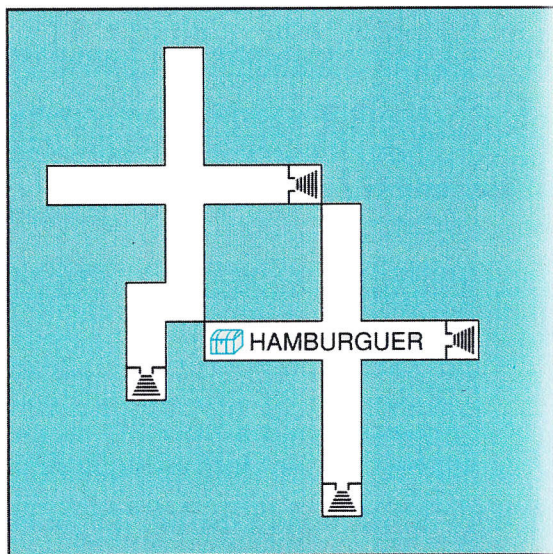


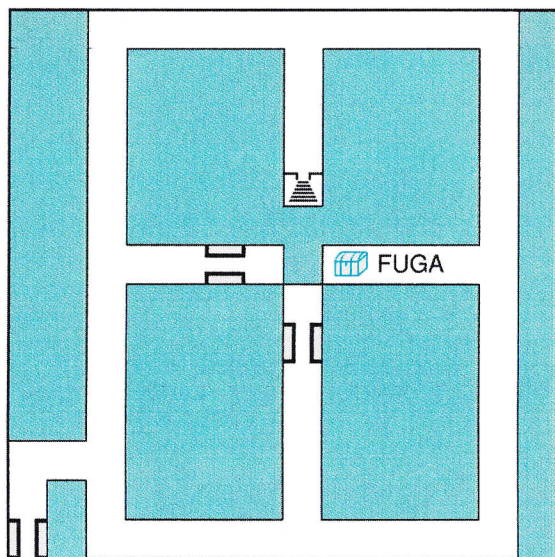
**Gaaron
Morgue**

Nível 1

**Gaaron
Morgue**

Nível 2



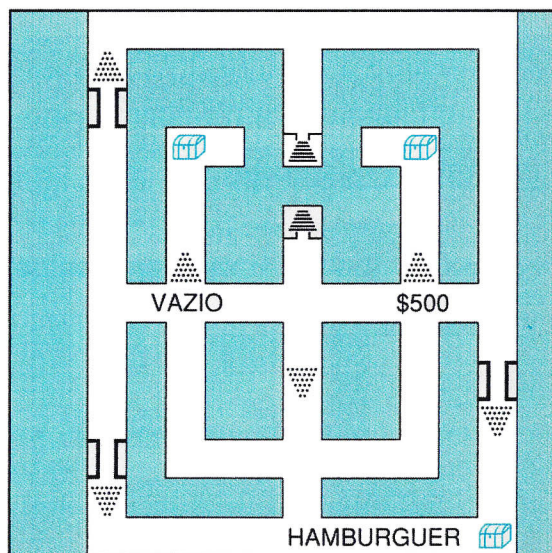


Torre Corona

Nível 1

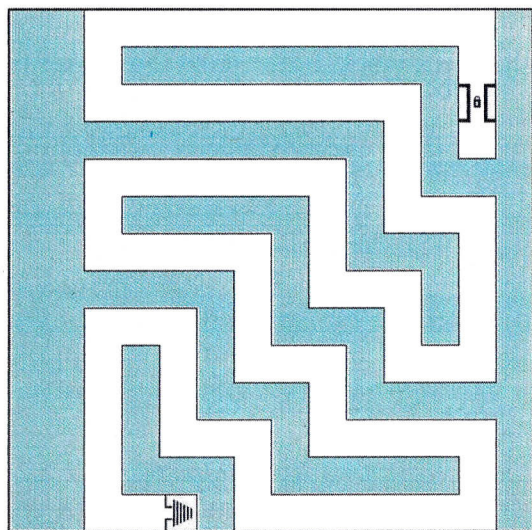
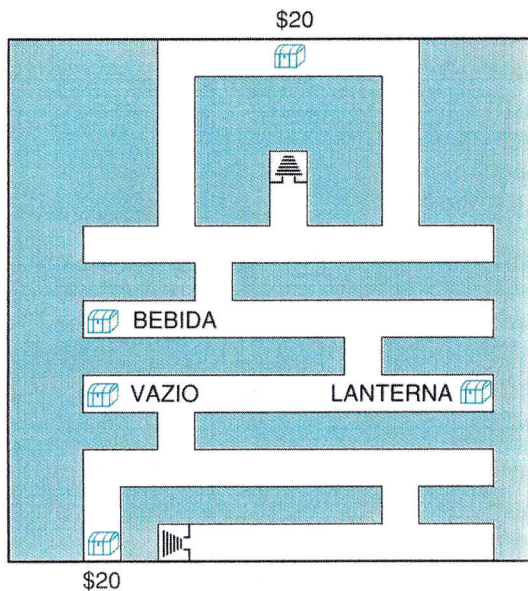
Torre Corona

Nível 2



Torre Corona

Nível 3



TOCHA
(TROQUE
PELO
OLHO DO
DRAGÃO)

Torre Corona

Nível 3

Poseidon Wars 3-D

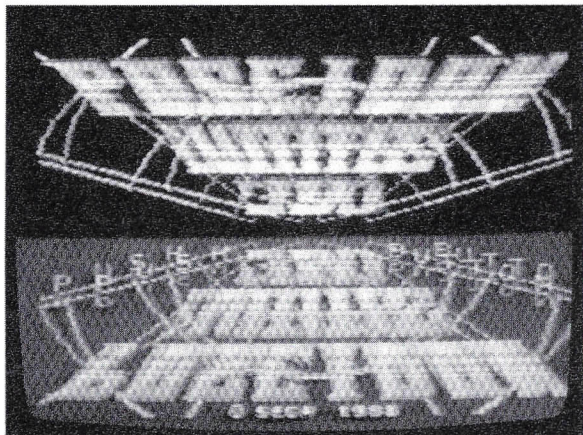
Categoria



1



8



Missão:

Você acaba de ser recrutado pela Marinha e está servindo no cruzador-escola Poseidon, quando seu país é atacado por navios de uma nação hostil. Seu navio foi convocado e você passará por 5 missões de treinamento para ser promovido a oficial e enfrentar outras 8 missões.



Opção 2-D - Com o joystick 2, aperte o botão 2 e você poderá jogar só em duas dimensões.



Teste de Som - Se você quiser apenas ouvir as músicas sem jogar, pegue o joystick 1 e aperte o botão direcional:

- 1 x cima
- 2 x esquerda
- 3 x baixo
- 4 x direita



Continue - Quando o jogo terminar, pressione o botão 1 e depois o botão direcional:

4 x para baixo

3 x direita

2 x cima

1 x esquerda

Este comando serve também para acionar a 5ª e última missão.

A Força Inimiga



Marinha

Navios-tanque - 200 pontos. Seu combustível aumenta quando eles afundam.

Fragata - 500 pontos

Lance - 1000 pontos

Manticore - 1000 pontos

Morning Star - 1000 pontos

Halbard - 2000 pontos



Aeronáutica

FA-129 Fighter - 600 pontos. Dispara rajadas rapidíssimas, mas não muito potentes.

AV-220 Attacker - 600 pontos. Lança mísseis de velocidade média.

SH-716 Attach Helicopter - 600 pontos. Tem baixa velocidade, mas aparece furtivamente, vindo de cima e dos lados. Procure detectá-lo no radar e prevenir-se do seu ataque. Se você não usar o radar, poderá ser seu pior inimigo.

Awacs Early Warning Aircraft - 1000 pontos. Se você o abater, reduzirá o número de aviões inimigos.

Psychic World

Categoria



1



5



Missão:

Uma explosão no laboratório do Dr. Knavik faz com que sua assistente, Lucile, desapareça junto com os monstros que eram mantidos para futuras experiências. Cecile parte para resgatar sua irmã e conta com os incríveis poderes do capacete ESP.



Ao abrir a tela do ESP, você verá no centro o símbolo do Psy-cannon, a arma com a qual você inicia o jogo. Na medida em que conseguir itens pelo caminho, vários outros símbolos irão surgir. Os blocos vermelhos da tela do ESP representam as habilidades especiais, e os azuis, as capacidades de ataque.

Estratégias

FASE **1** **Subchefe Planta** - Fique bem perto dela, atirando sem parar.

1 **Chefe Esfinge** - Use o escudo e fique no ponto onde cai o último fogo da direita. Assim, você poderá eliminar não só as labaredas, mas também a própria esfinge. Para conseguir chegar a esse ponto, vá atirando pelo caminho. Só assim você conseguirá se safar das labaredas.

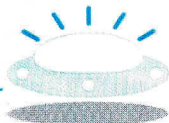
FASE **2** **Chefe Unicórnio** - Use o escudo no momento que achar necessário. Quando a trilha começar a surgir, o unicórnio estará bem no alto e você ouvirá um ruído. Vá então para baixo de seus pés. Fique lá até que o ruído desapareça. Então saia e pule, atirando em sua barriga, para que ele lance a trilha novamente. Repita isso até liquidá-lo.

FASE **3** **Chefe Dragão de Gelo** - Fique embaixo do pescoço do dragão para preparar as armas. Você deverá usar o escudo e a arma de gelo para que os degraus se formem. Troque a arma de gelo pela de fogo e atire na altura da cabeça do monstro.

FASE **4** **Eletron** - Para derrotá-lo, utilize o escudo e o psy-cannon. Suba nas ondas e atire em sua cabeça quando a barreira for desativada.

FASE **5** **Cecile** - Use o escudo para chegar até ela. Para ultrapassá-la, imobilize-a com a arma do congelamento.

Gosma - Utilize o escudo todo o tempo. Experimente as armas até atingi-la. Repita isso várias vezes.



R - Type

Categoria



Missão:

Terríveis criaturas do Império Bydo estão atacando a Terra. Para defender-se, o mundo mobilizou sua arma mais potente, a espaçonave R-9.



Bolas Azuis - As unidades Dróides aparecem quando você pega as bolas azuis. Aperte o botão 2 e solte: seu tiro muda e fica mais potente.



Seleção de fases - Não tem.

Estratégias



FASE 1 Quando você estiver chegando perto do círculo de armas, atire na bola azul: quando conseguir destruí-la, todas as outras serão destruídas

também. Para matar o chefe, acumule seu poder de tiro e, quando ele mostrar a outra boca, atire.

FASE 2 Quando você chegar ao chefe, fique exatamente entre o tentáculo e a bolha. Atire sem parar e não se preocupe: nesse local, os tiros do chefe não irão acertá-lo.

FASE 3 Procure destruir a turbina bem depressa, senão ela destruirá você. Ao chegar ao centro da nave, concentre seus disparos no motor para acabar com ele mais depressa.

FASE 4 O seu reator servirá de escudo protetor, por isso mantenha-o sempre carregado. Ao chegar ao final da fase, coloque-o para trás, para proteger-se dos inimigos da retaguarda. Para liquidar o chefe, na hora em que ele se abrir, atire nas partes que piscam.

FASE 5 Para destruir as serpentes, acumule tiros e dispare na cabeça. Mas cuidado, pois quando você atirar, os corpos delas se espalharão pela tela. Para vencer o chefe, destrua todas as suas bolhas de proteção.

FASE 6 Ao chegar ao final desta fase, fique no canto inferior direito e dispare somente tiros acumulados.

FASE 7 Para destruir o chefe, dispare em seu olho todas as vezes em que ele baixar sua garra de metal.

FASE 8 Para liquidar o último chefe, atire a estrela no momento em que ele abrir sua boca. Em seguida, jogue sua unidade Droid bem dentro dele e dispare sem parar. Mas não se esqueça de desviar-se dos fetos que ele lançará.



Shinobi

Categoria



1



5



Missão:

Você é o mestre ninja Joe Musashi, que precisa resgatar os filhos dos principais líderes do mundo, sequestrados pelo perigosíssimo Clube dos 5.



Seleção de Fases - Quando aparecer o rosto do Ninja, na tela de apresentação, aperte os botões A e B e o direcional para baixo. Nas 5 fases, Shinobi soma um total de 19 estágios.



Continues - Não tem.

Seus poderes



Magia paralisante - Imobiliza completamente todos os inimigos que estão na tela.



Magia invencível - Quando utilizada, Musashi aparece e desaparece alternadamente. Durante esse período, nada poderá lhe causar dano, mesmo se encostar num inimigo ou for atacado.



Magia das oito mãos - Com ela você ativa oito réplicas de Musashi, que derrotarão todos os inimigos que estiverem na tela.



Magia do esquilo voador - Permite que Musashi voe por um determinado tempo. A direção do vôo é comandada pelo botão direcional.

Estratégias

FASE

1

Ken Oh - Dê vários tiros na cara dele.

FASE

2

Black Turtle - Dê oito tiros na base da frente do helicóptero.

FASE

3

Mandara - Destrua todas as estátuas. Aparecerá uma criatura no canto direito da tela. Dê vários tiros no olho dela.

FASE

4

Lobster - Destrua-o com vários tiros na cara. Só tome cuidado com sua espada.

FASE

5

Ninja Mascarado

- a) Dê vários tiros quando ele estiver agachado, antes de saltar.
- b) Agache-se e dê vários tiros no furacão.
- c) Pule e dê três golpes quando ele estiver no ar.
- d) Deixe-o ir para o canto esquerdo e atire várias vezes.



Space Harrier 3-D

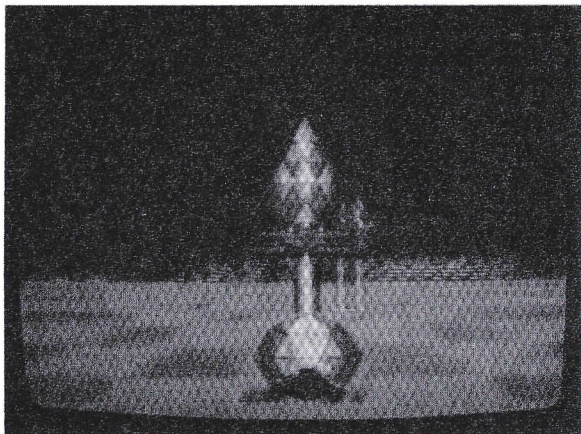
Categoria



1



13



Missão:

Com a morte do Rei da Terra dos Dragões, seu filho e herdeiro direto, o Príncipe Euria, deveria assumir o trono. Mas seu primo assumiu o poder à força e o caos instalou-se no Reino. A única esperança é o Príncipe Euríá, conhecido como guerreiro Space Harrier.



2-D - Depois de atingir 1 milhão de pontos, você pode jogar em duas dimensões, se preferir.

Com o joystick 2 escreva o nome do comando especial: "Three", "Level", "Sound". Esse comando não é declarado na tela (entra como uma senha de banco).



Comandos - Three - Passa para 2-D.

Level - Aumenta ou diminui a dificuldade do jogo

Sound - Mostra todas as músicas e, é claro, permite que você escolha uma para acompanhar o seu jogo.



Continues - Quando aparecer a tela de Game Over, tecle no joystick 1 a seguinte sequência: 2-1-2-1-1. Dessa forma você vai obter mais três vidas.



Último Mestre - Para eliminar rapidamente o último mestre, atire bem no meio dele.



Vigilante

Categoria



1



5



Missão:

Sua namorada foi sequestrada pelos Rogues, uma diabólica quadrilha punk. E só você poderá salvá-la.



Chefões - Cada chefe de quadrilha que você derrotar lhe dará 300 pontos.

Estratégias

FASE

1

Harly Hog - Ataca a socos e pontapés. Ele tentará estrangulá-lo se você chegar muito perto. Para matá-lo, dê chutes em sua cabeça.

FASE

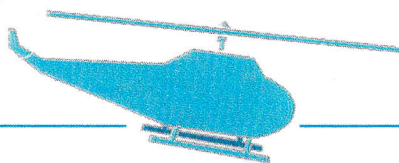
2

Mad Dog - Ataca com pontapés em círculos e por trás, tipo capoeira. Ataque-o na hora em que ele for dar a pirueta e não tente em outras situações.

FASE 3 **Macehead The Horrible** - Seu soco é mortal. Pule dando chutes e, quando ele tentar acertá-lo, pule para o lado contrário.

FASE 4 **Iron Brian** - Ataca com socos e pontapés, além de lançar bolas de ferro contra você. Liquide-o com socos.

FASE 5 **Giant Defiant** - O último chefe de Área. Dá socos e pontapés, mas também é um perigoso estrangulador. Só com socos você poderá destruí-lo.



SEGA



**Mega
Drive**

Alex Kidd in The Enchanted Castle

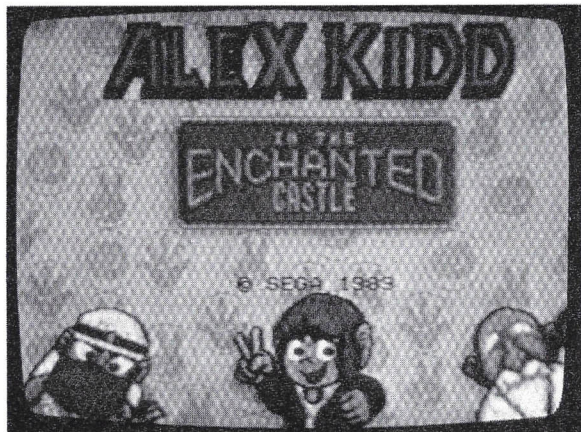
Categoria



1



11



Missão:

O pai de Alex Kidd, o Rei Thor, foi sequestrado por Ashra, ditador do planeta Paperock. Sua missão será ajudar Alex Kidd a resgatar seu pai do Castelo do Céu, enfrentando as forças leais a Ashra.



Pegue mais de uma capa e de um colar, pois quando você morre usando algum desses itens você os perde junto.



Para utilizar as armas que Alex Kidd pega é preciso apertar o botão Seleção.

Estratégias



FASE 1 Rookietown - Pegue pelo menos uma capa, dois braceletes e bastões mágicos. Você precisará deles mais adiante.

A Área Escondida - Você encontrará uma área escondida perto da palmeira, depois do terceiro baú. Pule para cima e para baixo para quebrar as pedras e entrar na área. Nela há duas saídas e para encontrá-las você deve saltar e quebrar as pedras com a sua cabeça.

FASE 2 **A Pradaria** - Pegue os pedicópteros no final de cada fase.

A Área Escondida - Você irá encontrá-la depois de passar pela águia engaiolada. Pule para dentro da pirâmide e ache a entrada. A saída está no topo direito da tela.

FASE 3 **O Mar Agitado** - Siga pelo mar, pois há mais dinheiro para pegar. Voe com o pedicóptero, atirando nas bolhas e nas caixas. Não toque em nada, exceto em dinheiro, para não perder o pedicóptero.

FASE 4 **A Pirâmide** - Esteja munido de moedas antes de alcançar a princesa. Quando o computador começar a falar, mude a sua escolha para algo que possa derrotá-la. Se você não tiver um colar, aperte continuamente o botão Direcional para baixo. Ela tentará trapaceá-lo. Dirá que não estava preparada e perguntará se quer jogar de novo. Diga não!

FASE 5 **A Floresta Hiho** - Esta é, provavelmente, a fase mais difícil. O melhor a fazer é usar o pedicóptero para passar pela parte superior da tela. Se você preferir passar pela parte de baixo, esmurre as árvores, pois assim elas matam os lenhadores. Vá para a direita e você encontrará o Urso. Esteja com o colar antes de alcançá-lo. Para derrotá-lo, repita a operação utilizada para matar a Princesa na fase 4.

FASE 6 **A Cidade dos Trópicos** - Você pode adquirir mais braceletes nesta área.

A Área Escondida - A entrada da área escondida está abaixo da arca preta do tesouro. Pule para cima e para baixo para entrar. A saída está bem para a direita.

FASE 7 **Montanha Rochosa** - Seja rápido sempre que estiver indo para a direita. Tente ficar no meio da tela. Sempre que você ouvir um ruído forte, o Feiticeiro aparecerá. Fique afastado dele para não ser morto.

Certifique-se de possuir o colar antes de enfrentar o Feiticeiro Mestre. Para derrotá-lo, repita a operação utilizada para matar o Urso e a Princesa.

FASE
8

Montanha Rochosa 2 - Logo no início desta fase, acione o Pause quando estiver sobre a segunda ponte pequena à esquerda. Isso é para deixar passar a pedra que rola. Quando alcançar os blocos de borracha, use um cajado para voar e passar sobre as pedras. Sempre pela direita em direção à saída.

FASE
9

No Céu - Fique no meio da tela. Evite os dirigíveis e os aviões, movendo-se para a direita. Não atire nos dirigíveis, senão eles se transformarão em bombas.

FASE
10

O Castelo do Céu - Na primeira tela, use o seu pedicóptero para voar duas telas acima. Junto das arcas do tesouro, há uma entrada secreta para o castelo, à direita. Continue pelo labirinto.

Existem alavancas que você deverá puxar, para fazer as coisas pararem ou se moverem. Para isto, fique sobre elas e empurre. As telas nas quais caem coisas devem ser memorizadas, pois assim você poderá andar e saber exatamente onde está a saída ou a alavanca.

FASE
11

Para derrotar Ashra. Vista uma capa e esmurre-o até ele morrer.



Alien Storm

Categoria



1 ou 2



8



Missão:

A Terra está sendo invadida por forças alienígenas. Você faz parte de um grupo chamado Aliens Busters e sua missão é enfrentá-las.

Estratégias

FASE

1

Expel The Aliens - No supermercado, não pare de atirar jamais, pois há várias cápsulas de energia escondidas.

FASE

2

Save The People - Ataque o chefe por trás. Atire duas vezes e role (fuja) para a frente. Quando ele vier por cima de você, vá para trás dele e repita o ataque.

FASE

3

Alien's Nest - Na loja de conveniências, repita a estratégia utilizada no supermercado.

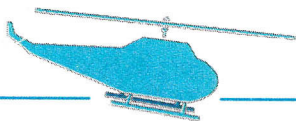
FASE 4 **Duel In Broad Daylight** - Repita o tiroteio na loja de aparelhos eletrônicos.

FASE 5 **Save The Laboratory** - Repita o mesmo ataque maciço.

FASE 6 **Night Crawler** - Cuidado com as plantas carnívoras! Elas nunca morrem. Aqui você enfrentará o chefe da fase 2 novamente. Utilize o mesmo esquema para matá-lo. Esgote o seu ataque especial contra o chefe desta fase. Depois, para eliminá-lo, corra para cima dele e dê-lhe várias coronhadas.

FASE 7 **Destroy The U.F.O.** - Procure matar todos os aliens desta fase, sem gastar seu ataque especial. Você vai precisar dele na missão seguinte.

FASE 8 **Final Battle** - Você acabou de entrar num labirinto: a barriga do chefe dos aliens. Aperte o botão Pausa para localizar-se lá dentro. Depois, mate todos os pequenos aliens e, em seguida, atire na cabeça do maior.



Altered Beast



Missão:

Zeus incumbiu você de salvar sua filha Athena, sequestrada pelo maligno Neff, Senhor dos Subterrâneos. Para isso deu-lhe o corpo de um antigo guerreiro morto e o poder de se transformar numa Besta Mutante.



Medidor de Energia - Para ganhar mais energia, na tela do título, aperte ao mesmo tempo o botão B e o botão Início.



Seleção de Criaturas - Segure os três botões do console (A,B e C), o botão Direcional no canto inferior esquerdo e aperte o botão Início. A melhor criatura é o dragão, em todas as fases menos na terceira.

Estratégias

Para derrotar os chefes

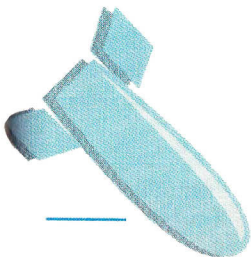
FASE 1 Fique no centro da tela e atire até que as cabeças estejam prontas para atacá-lo. Quando ele atirar suas cabeças, transforme-se em flecha. Repita a operação várias vezes. Se não quiser virar flecha, existe um lugar escondido no qual você pode ficar sem ser atingido pelas cabeças.

FASE 2 Aproxime-se dele, use o campo de força e dispare de 10 a 12 tiros.

FASE 3 Dê piruetas dentro da criatura. O número de piruetas que você precisará dar será maior ou menor cada vez que for jogar. Mas ela ficará brilhante quando estiver para morrer.

FASE 4 Fique no meio da tela e, quando ele aparecer, atire até ele atirar também. Aí, fique agachado e dê uma flecha para cima.

FASE 5 Para destruí-lo, pule sobre ele e vire flecha.



Batman

Categoria



1



7



Missão:

Jack Napier, o Coringa, é o vilão de Gotham City. Um dia, numa cilada preparada pela polícia para pegá-lo, Napier caiu num tanque cheio de ácido e ficou totalmente desfigurado. Por isso, ele quer se vingar de toda a cidade. Batman vai defendê-la e, na batalha final, enfrentá-lo na torre da catedral de Gotham City.

Estratégias

FASE

1

Gotham City Street (Rua Gotham City) - Se você não quiser gastar seus batrangs, apenas dê cambalhotas sobre ele.

FASE

2

Axis Chemical Factory (Fábrica Química Axis) - Mate primeiro o cara da bazuca, à direita, com o batrang. Depois, suba e mate o sujeito do revólver com um soco.

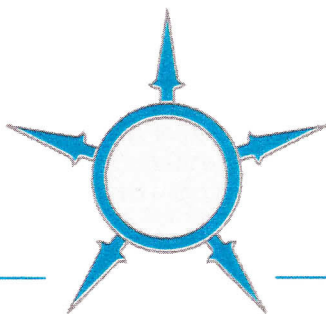
FASE 3 Fluggelheim Museum (Museu Fluggelheim) - Faça com o primeiro chefe o mesmo que na primeira fase. No segundo, atire batrangs.

FASE 4 Gotham City Street (Rua Gotham City) - Descarregue seus mísseis no chefe.

FASE 5 Armazém - Nesta fase você pode ganhar até oito vidas. Faça o seguinte: suba até onde não puder mais. Depois vá até a plataforma onde está o terceiro homem gordo, que solta fogo, e pule para a direita. Você morrerá, mas em compensação, ganhará duas vidas. Repita isso quatro vezes. Depois, deixe o chefe correr para cima de você. Pule por cima dele, e quando ele pular sobre você, soque-o.

FASE 6 In The Sky Over Gotham City (Nos céus de Gotham City) - Apenas descarregue os mísseis sobre o chefe.

FASE 7 Gotham Cathedral (Catedral de Gotham) - Se você tiver vidas de sobra, descarregue seus batrangs sobre o Coringa. Caso contrário, dê cambalhotas caindo em cima dele.



Burning Force

Categoria



1



6



Missão:

Ajude Hiromi, a estudante da Universidade Terra, a vencer os seis dias de combate simulados e se tornar piloto espacial.



Vidas Extras - Entre na tela de escolha (Start/Options) e aperte Start. Depois, aperte B,A,B,A,A,C,A,A. Você conseguirá mais 8 vidas.



Invencibilidade - Durante as provas aparecem diversas cápsulas verdes de proteção, quando você atira contra um obstáculo. Pegue-as para tornar-se invencível por alguns segundos. Se conseguir pegar 5 delas, aperte o botão C e você se tornará invencível por um tempo maior. Mas isso só vale contra os chefes de fase.



Onde Atirar - Quando você volta à nave para reabastecer, aparece uma menina que indica, com um bastão, os locais onde você deve atirar para destruir o chefe da fase. Tente memorizar.



Melhor arma - É a Wide Range (W), que destrói uma larga área de cada vez. O melhor míssil para levar é o teleguiado.

Estratégias

FASE 1º Dia 1 (Bay Yard/Pátio da Baía)

1

Área 1 - Apenas atire.

Área 2 - Espere ele girar em volta de você e siga-o atirando.

Área 3 - Atire no centro e mova-se para esquerda e direita.

FASE 2º Dia (Sahara Sands/Areias do Saara)

2

Área 1 - Ignore os robôs e atire nas máquinas.

Área 2 - Siga-o atirando em sua cabeça.

Área 3 - Fique um pouco para a direita ou para a esquerda, seguindo-o e disparando.

FASE 3º Dia (Aero Space/Espaço Aéreo)

3

Área 1 - Mova-se para a esquerda e direita constantemente, atirando.

Área 2 - Mova-se para a esquerda e direita, atirando nos triângulos amarelos. Quando destruir todos, atire até destruir a bola cinza também.

Área 3 - Fique girando em círculos e atire bombas verdes em volta do topo cor de púrpura.

FASE 4º Dia (Meadow/Pastagem)

4

Área 1 - Ande para a esquerda e para a direita, disparando. Tente passar entre os disparos do fogo inimigo, fugindo para o outro lado, sempre atirando.

Área 2 - Espere ele aparecer e atire. Então mexa-se. Faça isso até destruí-lo.

Área 3 - Mova-se para a esquerda e direita, atirando nas engrenagens.

FASE 5º Dia (Another World/Um Outro Mundo)

5

Área 1 - Espere que a parte Zipper do chefe chegue até embaixo. Atire o máximo que puder.

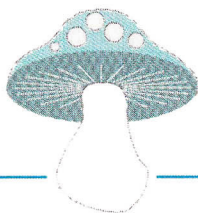
Área 2 - Atire até destruí-lo.

Área 3 - Desvie-se dos tiros inimigos e atire.

FASE 6º Dia - (Lunar Support/Base Lunar)

6

Atire tudo que atirarem em você. Quando conseguir destruir um inimigo que estava atirando, um outro vai começar a atacar. Dispare de 175 a 200 tiros.



Castle of Illusions (Mickey Mouse)

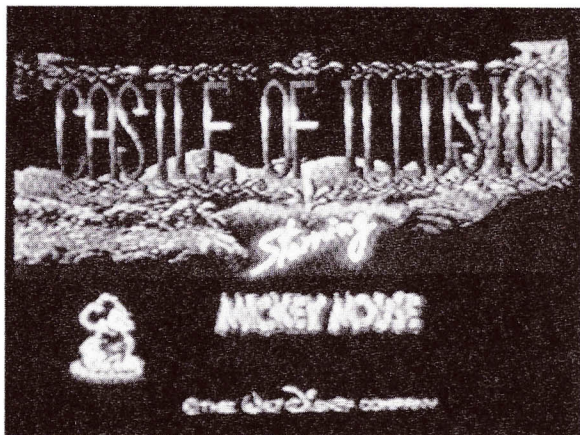
Categoria



1



6



Missão:

Mickey precisa encontrar as 7 gemas do Arco-Íris no Castelo das Ilusões para libertar Minie. Antes que a bruxa Mizrabel roube a sua beleza.

Estratégias

Árvore - Fique no canto esquerdo da tela e jogue 10 maçãs ou pule 5 vezes no tronco, quando ele mostrar a face.

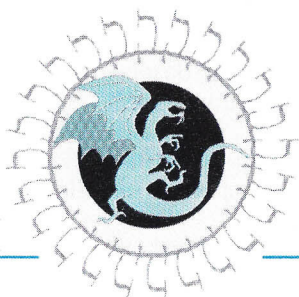
Palhaço - Fique no canto esquerdo da tela abaixado. Depois que der seus golpes, o palhaço jogará trampolins. Pule neles e caia sentado em sua cara.

Totem - Fique no canto esquerdo da tela e jogue maçãs na cabeça do Gárgula verde.

Monstro de Gelatina - Fique no bolo do centro e acerte algumas vezes a cabeça do monstro.

Relojoeiro - Quando ele abaixar a guarda e fizer cara brava, pule fugindo da espada e acerte sua cabeça. Repita isso seis vezes.

Bruxa - Fique nos patamares superiores, desviando-se de seus raios. Pule em sua cabeça várias vezes.



Dick Tracy

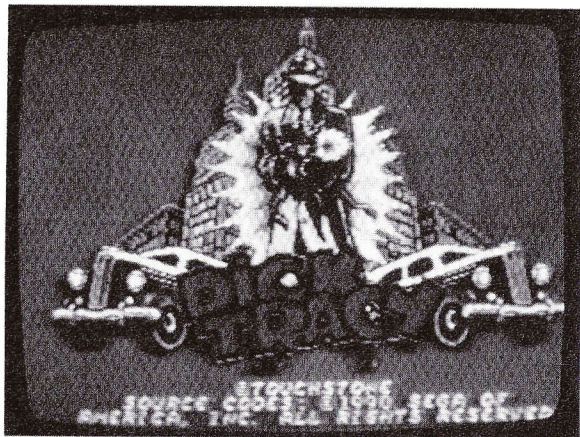
Categoria



1



6



Missão:

Só Dick Tracy pode livrar a cidade do terror instaurado pela gangue de Big Boy Caprice. Para isso ele vai ter de entrar em bares e becos imundos e até andar na lateral de um carro em alta velocidade.

Estratégias

Para derrotar os chefes

FASE

1

Sarnento - Fique abaixado e atire sempre que ele aparecer. Depois dele você poderá liquidar outros elementos da tela.

FASE

2

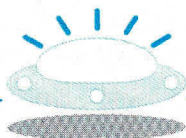
Sobrancelha - Fique atento à sua aparição no fundo ou à frente. Pule para não ser atingido pelas bananas de dinamite. Então atire.

FASE 3 **Lábios** - Atire nele e volte para a esquerda. Quando a tela parar no bar, pule os coquetéis Molotov e atire em sua direção.

FASE 4 **Cara de Ameixa** - Aponte sua metralhadora sempre que ele aparecer. Pule para a esquerda ou para a direita quando ele lançar bombas em sua direção.

FASE 5 **Cabeça Chata** - Atire nele e depois vá para a esquerda. Quando a tela parar, atire novamente, esquivando-se dos tiros.

FASE 6 **Big Boy** - Atire sempre até que apareça uma cena com engrenagens ao fundo. Desvie-se delas. Quando ele correr, continue à direita até as caixas azuis. Você entrará na sala final e ele aparecerá. Use a mesma estratégia.



Dynamite Duke

Categoria



1



7



Missão:

O Dr. Ashe criou terríveis criaturas mutantes para dominar a Terra. Para protegê-la, a Aliança Mundial usará seu maior trunfo, o Coronel Duke Rippem, o Dynamite Duke, um homem biônico. Ajude-o a entrar no quartel general inimigo e derrotar Ashe.



Economize seu supersoco dynamite, para não sentir falta dele depois. Basta apertar o botão B e deixar carregar para dispará-lo.



Economize também suas balas. Elas são contadas.



Para matar todos os chefões, é melhor usar o *uppercut* (soco debaixo do queixo). Basta apertar o botão B e colocar o Direcional para cima.



Atire em todos os carrinhos vermelhos que aparecerem. Eles garantem mais vidas e outros itens essenciais para o jogo.

Estratégias

FASE

1

Air Field/Campo de pouso - Atire sem parar até que ele o ataque. Então use o botão C, dispare *uppercuts* ou chutes e esquive-se dos seus socos. Se sua vida estiver perto do fim, aperte o botão B até carregar o contador e descarregue seu supersoco dynamite.

FASE

2

Occupied Town/Vila ocupada - Comece atirando e quando ele vier para frente da tela, dispare *uppercuts* ou chute-o, esquivando-se dos socos. Desvie dos tiros de fogo agachando-se. Para isso, aperte o Direcional para baixo.

FASE

3

Woods/Floresta - Destrua os tanques e helicópteros até que a torre blindada comece a aparecer debaixo da ponte. Atire nela até explodir. Se for preciso, use seu supersoco.

FASE

4

Tunnel/Túnel - Ataque primeiro atirando e, quando ele vier para a frente, dê socos e se esquive dos dele, alternadamente. Se precisar, use o supersoco.

FASE

5

Factory/Fábrica - Comece atirando e, quando ele enfrentar você, use o *uppercut* ou chute-o. Se ele pular para trás, atire de novo e assim por diante.

FASE

6

Laboratório - Atire no pequeno sinal debaixo da estátua e a tela explodirá. Depois, ataque a estátua até ela explodir também.

FASE

7

Atomic Reator/Reator Atômico - Para destruir o dr. Ashe, atire a sua dinamite apenas quando ele atirar fogo.



ESWAT

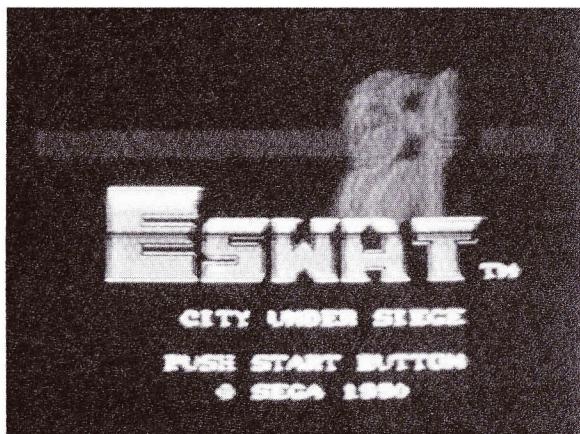
Categoria



1



8



Missão:

O futuro do planeta está em suas mãos. Você deve enfrentar e destruir a terrível organização E.Y.E., um poderoso e louco grupo armado.



Continue - Ele aparece indicado na tela como opção em cada fase.

Estratégias



FASE 1 Para derrubar o helicóptero, fique no canto esquerdo da tela atirando para cima. Quando ele der o primeiro voo rasante, vá para a direita. Ele reaparecerá de baixo para cima e aí atire sem parar até destruí-lo.



FASE 2 Na prisão, pegue o carrinho e suba para os andares superiores, até chegar à porta com o sinal B-1. Vire à direita e vá até a sala que possui

uma passagem. Desça e procure a saída, destruindo todos os bandidos. Para derrotar os chefões fique agachado no meio da tela, atirando sempre no chefe da direita. Quando conseguir destruí-lo, liquide o da esquerda.

FASE 3 Para vencer o chefe deste grupo, desvie do escudo laser pulando e atirando bastante com a Superarma. Repita até destruí-lo.

FASE 4 Para atravessar a ponte, fique abaixado bem no meio, atirando com a Superarma para os dois lados, um de cada vez. Para vencer o cientista louco, fique no canto esquerdo da tela esperando-o. Assim que ele aparecer, dispare os foguetes. Depois, use o Pulse Cannon para acertar primeiro o bulbo amarelo superior. Uma vez destruído esse, acabe com o bulbo amarelo do meio. O último vai ser destruído facilmente com a arma Rocket Launcher.

FASE 5 Para passar pelas escadas, pise só nos degraus sem cor nenhuma e com setas apontando para baixo. Para vencer o chefe, fique na diagonal esquerda, embaixo e atire várias vezes. Ele passará por você sem maior perigo, basta desviar dos raios que ele lançará. Quando ele reaparecer pela direita, repita a operação.

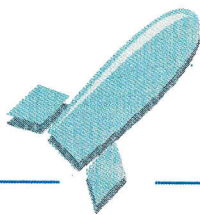
FASE 6 Fique parado com os ombros rente às luzes, atirando para cima, e não virão tantos inimigos para persegui-lo. Para vencer o chefe, fique na parte direita da tela e use a Superarma. Quando ele vier para cima de você use o Bummer para pairar no ar e escapar dos seus tiros.

FASE 7 Contra o primeiro chefe, use o Pulse Cannon atirando nos cinco bulbos do lado esquerdo da tela. Vá pelo labirinto até encontrar duas portas de transporte, pretas, com faixas. Entre pela porta esquerda de cima e encontrará o segundo chefe e seu bando. Mate-o ficando suspenso no canto direito, em cima, e use o Rocket Launcher para destruir o primeiro, aquele que pula. Assim que destruí-lo, vá para baixo e repita a operação da missão 2.

Para vencer o terceiro chefe, atire 4 vezes com o Pulse Cannon. Ele explodirá e se transformará numa espécie de aranha. Atire na área amarela da aranha de 10 a 15 vezes.



Use o jato para flutuar no alto da tela até que apareçam os inimigos dos dois lados. Deixe-os atirar, depois desça e destrua-os. Repita a operação até liquidar tudo que estiver no chão. Depois, vá para a esquerda e o último chefe surgirá. Siga-o atirando o tempo todo. Não pare de se mover ou ele usará sua arma de fogo. Acerte de 20 a 30 tiros para liquidá-lo.



Ghouls n' Ghosts

Categoria



1 ou 2



6



Missão:

Sir Artur deve libertar seu país e a bela princesa que estão sob o poder do perverso Príncipe das Trevas. Para isso ele terá que enfrentar sozinho repelentes homens-porcos e esqueletos assassinos armados de foices e guilhotinas. Até as forças da Natureza estarão contra ele.



Magia - Para usar o poder mágico, segure o botão de tiro até o mostrador de armas começar a brilhar. Solte o botão para ativar a magia.



Armas - Se você não quiser pegar uma arma que tenha avistado, não precisa. Você pode pular sobre ela. Isto é útil, especialmente se você já tiver o Psycho Cannon. Você pode também se deixar abater, mas aí voltará para o início da fase.

Estratégias

FASE 1 **Estátua do Terror** - Ataque-a com o punhal ou acerte-a no rosto de 7 a 10 vezes com a lança.

FASE 2 **Inferno** - Acerte a face de 15 a 20 vezes com as facas. Quando ele pular sobre você, agache e não será atingido. Se ele voar por cima de você, segure o botão Direcional para cima e atire para ganhar um tiro extra.

FASE 3 **Montanha da Face Horrível/Línguas** - Vá para a direita e pule sobre a língua. Continue seguindo para a direita até poder pular para baixo, sobre os blocos marrons que se movem para a esquerda. Pule para a direita até alcançar o próximo conjunto de línguas (agache-se para não ser atingido). Pule sobre a língua, vá para a direita até poder pular sobre os blocos marrons. Siga para a direita. Pule sobre a língua, vá para a direita, pule para baixo, pegue a língua mais baixa à direita e pule para a direita nas ilhas. Você ficará exposto a ventos violentos.

Ventos Violentos (Mistral Winds) - Corra para a frente e para trás na grande ilha. Acerte o olho no meio das nuvens, arremessando as facas ou o machado. Evite a nuvem quando ela se transformar num grande anel de eletricidade.

FASE 4 **Floresta de Cristal** - Pule dos andares azuis, para baixo, e quando alcançar a almofada verde, pule sobre ela. Vá para a segunda almofada e pule para a esquerda. Repita esta operação. Desça até você ver a almofada à direita. Pule para a direita e continue rapidamente, até alcançar a Rainha da Larva.

Rainha da Larva - Use a Firewater e mire na larva que pulsa no meio da rainha. Fique longe, à esquerda da rainha, e atire nos círculos no meio dela, quando eles estiverem fora. Então, vá para o lado direito da rainha e repita o ataque. Finalmente, vá para o centro e atire nas larvas. Dê aproximadamente 40 tiros para matar a chefe.

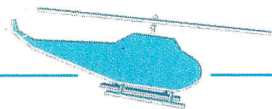
FASE 5 **Castelo dos Demônios do Mal** - Vá para a direita, mate a cobra e suba a escada. Vá para a direita e mate o animal voador. Suba a escada

e mate o outro animal voador. Suba a escada e caia para a esquerda: a armadura de ouro aparecerá. Volte, suba a escada, mate os dois animais voadores e atinja a caixa que aparecer (se você estiver usando a armadura de ouro pela segunda vez no jogo, a princesa aparecerá com o Psycho Cannon).

Os monstros desta fase repetem os mesmos movimentos. São, portanto, facilmente elimináveis. Pegue uma nuvem de cada vez (vá para a direita até avistá-los e, em seguida, para a esquerda e enfrente-os).

Abelha gigante - Mire na cabeça e no ferrão, atingindo-a de 10 a 15 vezes até destruí-la. Depois disso, aparecerá uma mensagem para que você retorne à vila e pegue uma arma especial para a princesa. Se estiver com a armadura de ouro, você pegará esta arma no início da fase 5. Matando a abelha gigante pela segunda vez, você será admitido na câmara de Loki.

FASE 6 **Loki** - Na sala do trono, vá para o centro da tela. Pule e atire de 10 a 20 vezes no rosto de Loki. Pule sobre um de seus pés e quando ele levantar a perna, pule sobre seu colo e continue atirando na face.



Last Battle

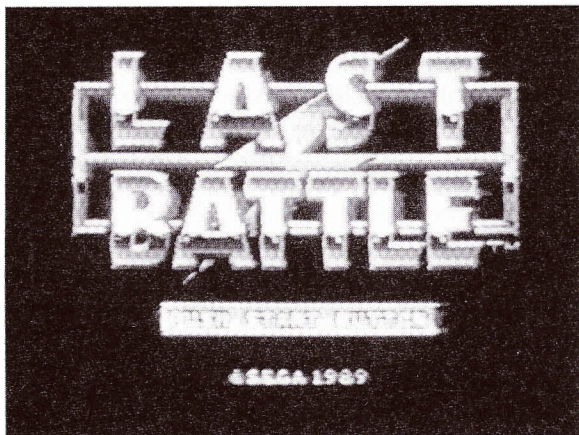
Categoria



1



4



Missão:

O sonho de Assrzak, mestre do Jet-Kwon-do, é libertar seu povo da opressão. Para isso, nosso herói contará com seus poderosos golpes e precisará de astúcia, para atravessar o labirinto que poderá levá-lo à vitória. A última batalha será contra o terrível Garokk.



Continues - Depois da primeira fase, sempre que você morrer, segure os botões A, B e C e aperte o botão Início duas vezes. Isto o levará até a tela em que aparece Chapter 1 (Capítulo 1), onde você ajusta para voltar a jogar na fase em que morreu.

Estratégias

FASE



Hulk - Para derrotá-lo, fique agachado dando golpes, tentando levá-lo para o lado direito da tela. Quando ele der uma voadora em você,

agache-se e ele não o atingirá. Agachado, continue dando golpes até matá-lo.

Área dos Sanguinários - Ande até a bolha verde. Alcance o inimigo e, quando ele cuspir, volte. Em seguida, vá até ele e chute-o na cara. Tome cuidado com as bolas de fogo e com tudo mais que ele lançar. Repita a operação até destruí-lo.

Prisão dos Rebeldes - Ande pelo labirinto e recarregue sua energia, entrando pelas portas pretas, se for necessário. No final deste labirinto você achará Zee-Bee, que recarregará totalmente sua energia.

Planície Eterna - Aqui você encontrará Sid. Para derrotá-lo, chute as bolas pretas que ele arremessa. Fuja das bolas de fogo, corra na direção dele e dê três chutes em sua cabeça. Cuidado com o soco rápido que ele desfere. Assim que ele socar, corra até ele, agache-se e comece a socá-lo. Repita isto até que ele perca toda a resistência. Então, levante-se e esmurre-o no tórax.



1ª Ponte - Esmurre e chute seus inimigos. No final desta etapa, você encontrará um homem vermelho. Ande até ele, agache-se e soque-o. Levante-se, vá para a esquerda e use uma flecha. Volte até ele, agache-se e esmurre-o novamente. Faça isto até destruí-lo.

3ª Ponte - Quando aparecer um garoto sobre uma motocicleta, pule e chute-o para fora da moto.

4ª Ponte - Aqui você encontrará Duke. Para derrotá-lo, aproxime-se, dê voadoras em sua cabeça e pule por cima dele, para o lado direito da tela. Ele não poderá se virar. Portanto, você deverá possuir energia de sobra para derrotá-lo.

A Cidade Proibida - Abaix a cabeça e vá para a esquerda, até onde caem as pedras. Vá para a direita para achar Sophia.



Margem do Rio Seco - Vá para o lado esquerdo da tela, para derrotar o homem da imagem dupla. Agache-se, vire para a direita e comece a socar. Se isto for feito corretamente, ele não poderá se dividir em

dois e nem machucá-lo. Você não precisará derrotá-lo para continuar.

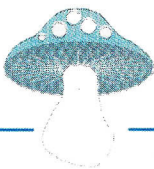
Castelo de Gromm - Ande pelo labirinto e salte dois buracos para achar Grom. Para derrotá-lo, dê voadoras na cabeça até ele perder quase toda a energia. Então, levante-se e comece a esmurrá-lo.

FASE 4 Escudo - Para quebrá-lo, você deve seguir esta sequência:
1-2-4-2-5-7-5-6-8-6-5-10.

Entrada do Castelo - Existem três inimigos. Quando o primeiro pular, esmurre-o e chute os outros dois.

Mausoléu do Leste - Aqui você encontrará seu irmão, Gross. Para derrotá-lo, chute-o primeiro. Em seguida, dê voadoras na cabeça e no corpo. Esmurre-o quando a energia dele estiver quase acabando. Lembre-se: você deverá ter energia suficiente para vencê-lo.

O Túmulo - Esta é a área final do jogo, onde você enfrentará Garokk. Para vencê-lo, dê voadoras na cabeça e no corpo. Você terá de enfrentá-lo duas vezes para derrotá-lo definitivamente.



Moonwalker

Categoria



1 ou 2



5



Missão:

Mr. Big, o mestre do crime, está sequestrando todas as crianças do mundo para escravizá-las. Só Michael Jackson poderá salvá-las, com seu jeito especial de andar e dançar como se caminhasse na Lua.



Macaco - Quando você salva todos os meninos de uma fase, o macaco que fica no alto indica onde está o chefe dessa fase.



Estrela cadente - Nas etapas dos carros (Fase 2) e do cemitério (Fase 3), aparece uma estrela cadente.

Se Michael conseguir pegá-la, se transformará num robô. Nesse momento, e por pouco tempo, você pode ver onde estão escondidos todos os meninos. Tente memorizar os lugares. Mas não perca tempo. Se a estrela cadente aparecer em outra face, agarre-a para transformar Michael em robô.

FASE 1 O Clube 30

1

Nível 1 - A escada branca pode ser puxada. Basta ficar sobre a mesa branca, debaixo da escada e apertar o botão A. Quando você abrir as janelas e o gato sair, agache-se e use a mágica da estrela. Este nível possui dois andares. Para eliminar os chefões, use a mágica da dança ou da estrela.

Nível 2 - Quando abrir uma porta e o inimigo sair, agache-se e use a mágica da estrela antes que ele o esmurre. Há cinco andares neste nível. Fique no meio das máquinas de fliperama e use a mágica da dança. Depois use uma vez a mágica da estrela.

Nível 3 - Puxe a escada branca, fique sobre a mesa e pressione o botão A. Cheque todas as janelas e portas nos quatro andares. Para derrotar os chefes, fique no meio da tela e golpei-os de cinco a sete vezes com a mágica da estrela.

FASE 2 A Rua

2

Nível 1 - Suba no hidrante e aperte o botão A e você terá uma surpresa. Use a mágica da dança ou da estrela para eliminar os chefes no meio da tela.

Nível 2 - Suba todos os andares, checando os porta-malas dos carros para encontrar as crianças. Mas cuidado: há bombas em alguns deles! Fique de lado! Mova-se para a esquerda e para a direita, enquanto estiver agachado, e ataque os inimigos. Você não pode fazê-los dançar. Se usar só a mágica da dança, os chefes apenas fugirão da tela.

Nível 3 - Como achar a criança escondida:

- 1) Fique sobre a tampa do bueiro e aperte o botão A.
- 2) Vá para esquerda, pegue o elevador. Suba até o topo e vá para a direita, até o fim do patamar e pule. Você aterrissará num patamar onde encontrará uma criança. Continue para a direita e encontrará

uma janela. Do outro lado há outra criança. Elimine o chefe, acertando o cachorro branco de cinco a sete vezes e evitando os outros cães.

FASE
3

Os galhos

Nesta fase, procure três galhos que estão fora do alcance de seu pulo. Posicione Michael bem embaixo deles e pule movendo o botão Direcional para cima. Isto fará Michael agarrar cada galho. Em seguida aperte o botão B, fazendo Michael voar bem alto.

Nível 1 - Cheque todos os ramos e túmulos para achar as crianças. Chefes: Use primeiro a mágica da dança. Depois fique sobre a pedra no meio da água e dê golpes contínuos nos inimigos. Quando eles desaparecerem, pule e acerte os que se encontrarem acima da ponte. Quando restarem poucos inimigos, use a mágica da dança para exterminá-los.

Nível 2 - Primeiro, encontre a criança certa e uma estrela cadente azul cruzará a tela. Se você agarrá-la, Michael se transformará num robô. A criança certa nem sempre será a primeira que você achar. Fique no meio da tela acertando todos os chefes. Então aparecerão dois deles cujas cabeças voam. Fique agachado e acerte-os de oito a dez vezes com a mágica da estrela, ou duas vezes com a mágica de ataque do chapéu.

Nível 3 - Aqui Michael também pode transformar-se em robô. Encurrale um dos chefes num canto da tela e use a magia da estrela até liquidá-lo. Depois acabe com o outro do mesmo jeito.

FASE
4

A Caverna

Nível 1 - Cheque atrás dos objetos imóveis, apertando o botão A. Entre nas cavernas escondidas atrás das teias de aranha. Para isso aperte o botão Direcional para cima. Nas cavernas, se pular e acertar o teto, você derrubará as estalactites. Se pular no tempo certo, matará alguns inimigos. Fique no meio da tela, à direita da teia de aranha, e use a mágica da estrela contra os chefes. Não fique muito agachado, pois os inimigos também se agacharão para atingi-lo.

Nível 2 - Empurre a pedra grande que está na parte de baixo, à direita no labirinto. Empurre-a para a direita o máximo que puder, para que você possa alcançar o patamar que está fora de seu alcance. Chefes: Fique agachado no meio da tela e use constantemente a mágica da estrela para derrotar as aranhas e outros inimigos.

Nível 3 - Verifique atrás da cachoeira até encontrar uma caverna. Mova as pedras grandes para os lugares onde elas lhe serão úteis. Há três ou quatro delas. Chefes: Mantenha-se no meio da tela e use a mágica da estrela para derrubar tudo o que vier para cima de você.

FASE

5

O Esconderijo inimigo

Nível 1 - Para abrir as portas brancas e pretas, faça Michael tocar a caixa colorida próxima à porta e aperte o botão Direcional para cima. Procure as crianças escondidas nas caixas com tampas. Retire as armas a laser do teto o mais rápido possível. Para isso fique bem perto delas. Elas estarão então apontando para baixo. Pule e use duas vezes a mágica da estrela. Quando você pegar um transportador, guarde sempre o lugar para onde ele o levou. Fique do lado direito da tela e use a mágica da estrela para derrotar os chefes.

Nível 2 - Há mais transportadores neste nível. Portanto, memorize para onde eles o levam. Retire os lasers antes que prejudiquem você. Para isso, fique bem perto deles e acerte-os duas vezes.

Os chefes: São difíceis de derrotar. Tente mantê-los do lado direito da tela. Se um deles pular sobre você, vá o máximo possível para a esquerda, agache-se e use a mágica da estrela até o inimigo aparecer de novo. Você pode acertá-los mesmo quando eles não estiverem na tela. Não use nenhuma das mágicas especiais nestes inimigos, pois você precisará ter energia de reserva para derrotá-los.

Nível 3 - Os chefes: Comece acertando todos os inimigos. Após alguns segundos, a tela ficará escura e Michael será atingido pela estrela azul que o transformará num robô. Faça Michael voar e acertar todos os inimigos verdes. Depois de eliminar 50 a 60 desses inimigos, a imagem da tela explodirá. Essa fase acabou.

Esta fase é diferente de todas as anteriores. Michael e Mr. Big estão no céu. Seu objetivo é golpeá-lo antes que ele faça isso. Segure o botão direcional para baixo enquanto atira sem parar. Meteoritos cairão sobre você. Continue atirando até que eles comecem a ficar lentos e parem. Você verá então uma tela de radar com um sinal azul, no canto de baixo da tela. Esse sinal azul é Mister Big. Tente manter esse sinal azul no meio da tela, atirando constantemente nele. Tome cuidado, pois ele também atirárá e tentará golpeá-lo com a nave. Quando ele começar a vir em sua direção, evite suas armadilhas movendo-se para cima ou para baixo.



Phelios

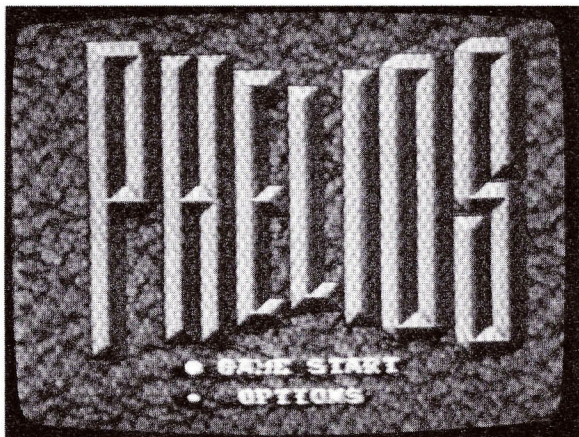
Categoria



1



7



Missão:

Ajude Apolo, deus do Sol, a libertar sua amada Artemis, deusa da Lua, das mãos do monstro Tiphon.



Continues - Na tela do primeiro capítulo, aperte: C.A.B.A.C.A.B.A. Você conseguirá mais 6 continuações, fora as 3 do jogo.

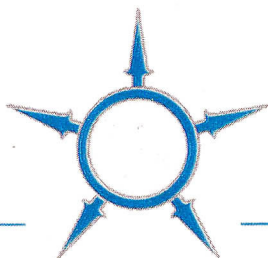
Estratégias

Medusa - Atire 20 a 30 vezes contra sua cabeça, desviando-se dos seus tiros todo o tempo.

Roda de Lagartos - Mantenha-se no canto inferior direito, atirando rapidamente. Desvie-se com cautela dos tiros e nunca encoste nos lagartos.

Anciãos - Primeiro atire nas mãos e, depois, no grande cristal, destruindo ao mesmo tempo as cabeças. Dê 30 a 40 tiros.

Cérbero - Atire 20 a 25 vezes em cada cabeça. Quando uma cabeça for destruída, nascerá uma bola de fogo que se transformará em outras bolas menores. Desvie delas até que virem cinzas.



Rambo III

Categoria



1



7



Missão:

Desta vez Rambo é chamado para resgatar o coronel Trautman, seu amigo e ex-comandante, preso pelos soviéticos no Afeganistão.



Tanques e helicópteros - Para destruí-los, acumule apenas um pouco de energia. Se você ficar acumulando por muito tempo, provavelmente vão acertar você várias vezes.



Faca - Nas batalhas, procure matar os soldados sempre com a faca, assim você vai ganhando mais itens, como bombas e arpões.

Estratégias

FASE

1

Infiltração - Nesta fase, fique entre os eixos do caminhão, mas de uma maneira que dê para atirar nos inimigos que descem dele, sem ficar

se movimentando. Depois, suba, pegue as letras A e B e detone os barris azuis com a flecha explosiva. Continue para a direita e detone as torres verdes com bombas. Em seguida, atire de 30 a 40 vezes no muro cinza, ou detone-o com bombas.

FASE

2

Resgate do Agente Secreto - Vá para a esquerda e para cima e, em seguida, para a direita. Atravesse a porta. Siga o caminho para resgatar o primeiro agente secreto. Volte pela porta e, à esquerda, para a parede. Desça e pegue a primeira à direita e continue por este caminho. Desça e passe pela porta. Vá para a esquerda e pegue a primeira à direita, a última à esquerda e continue nesse sentido. No fim, desça e resgate o segundo agente. Volte até a porta, vá para a direita e suba seguindo o zigue-zague para resgatar o agente final. No muro à esquerda da tela, quando você estiver de frente para a cela, use três bombas e aparecerá uma passagem secreta para a saída.

FASE

3

Ataque às Instalações - Vá para a direita e detone as três torres verdes. Continue para a direita até não poder mais. Então, atravesse a ponte até alcançar as casas. Continue para a direita. Detone as torres verdes e os dois muros cinzas. O muro da direita precisa ser atingido até não brilhar mais. A partir daí, você deve usar bombas alternadamente até explodir os dois.

FASE

4

Destruição do Arsenal - Siga o corredor até encontrar uma porta e atire até ela explodir. Passe por ela e desça até a outra porta. Vá para a esquerda e pegue o primeiro caminho à esquerda. Nessa direção, detone as quatro caixas (16%). Volte por onde você veio e continue direito. Cruze os trilhos e pegue o caminho abaixo. Suba e vá para a direita até encontrar uma porta. Passe por ela e vá o mais que puder para a esquerda. Então, detone as caixas (36%). Faça o caminho inverso, pegue a primeira passagem à esquerda e suba até a outra porta. Passe por ela e detone as outras caixas (56%). Saia pela porta e desça, fazendo o caminho inverso. Pegue a esquerda, desça e imediatamente tome um caminho à esquerda. Volte até a primeira porta pela qual você passou. Saia por ela e entre na porta acima. Pegue à direita e suba até achar uma porta na qual você precisa atirar muitas vezes antes de poder entrar. Detone todas caixas (72%). Atire na outra porta e destrua todas as caixas (88%). Volte até a primeira

porta e desça. No fim, pegue à esquerda e continue. Então, pegue à direita, suba o mais que puder e vire à esquerda. Cruze os trilhos e atire na porta. Detone os três helicópteros e exploda ou atire na porta, no canto superior esquerdo, para sair. Se você não estiver com 100%, a porta não se abrirá.

FASE

5

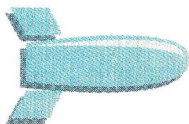
Invasão da Fortaleza - Para aumentar o seu poder, continue derrotando os inimigos até seu medidor de força atingir o máximo. Prossiga em direção às portas das fortalezas e use bombas se necessário. Depois de passar por elas, vá para a tela superior esquerda e olhe para a direita. Detone os inimigos que aparecerem.

FASE

6

Resgate do Coronel - Vá para o leste, derrotando todos os inimigos. Depois, siga para o norte e para o noroeste, utilizando bombas contra os adversários. Depois de cruzar os trilhos, você encontrará o Coronel Trautman no canto superior.

Tanque e Helicóptero - Se você atingir o helicóptero primeiro, ele cairá sobre o tanque e o destruirá.



Shadow Dancer - The Secret of Shinobi

Categoria



1



5



Missão:

Depois de eliminar completamente a organização Neo Zeed, Joe Musashi agora tem que defender a cidade contra uma nova gangue: a Union Lizard.



Vidas Extras - Nas fases de bônus, fique encostado na parede da esquerda, atirando o mais rápido possível. É a melhor maneira de matar os 50 ninjas e ganhar as 3 vidas extras.



Escolha de Fases - Aperte A, B, C + START na tela de título.

Para vencer os chefes

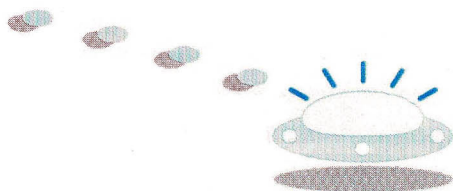
FASE 1 Pule e atire em sua cabeça, esquivando-se das rochas que caem. Quando ele cuspir fogo, abaixe-se.

FASE 2 Pule e atire na face de pedra. Fuja do ataque das mãos, de um lado para outro.

FASE 3 Pule por cima da roda que ele atirar e quando você estiver caindo atire contra a sua cara.

FASE 4 Atire no centro da roda antes que ela se mova, lançando chamas.

FASE 5 Mate os ninjas o mais rápido que puder. Atire no chefe quando este estiver desprotegido e defenda-se das labaredas permanecendo embaixo dos pilares.



Sonic The Hedgehog

Categoria



1



6



Missão:

Um cientista louco transformou os amigos do porco-espinho Sonic em perversos robôs. Ajude Sonic a libertá-los, usando seus espinhos e sua velocidade supersônica. Existem passagens secretas, portas invisíveis e cápsulas de energia escondidas pelo caminho.



Seleção de Fases - Na tela de apresentação, aperte o botão Direcional para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Quando ouvir o sinal do Sonic, segure o botão A e aperte o botão Início.

Estratégias



Green Hill Zone - Para vencer o Dr. Robotnik, fuja do pêndulo da nave ficando nas laterais da tela e, quando for possível, pule nos patamares e acerte golpes na nave.

FASE 2 **Marble Zone** - Para derrotar o Dr. Robotnik, pule nos pisos aonde ele não atirou fogo com o canhão da nave e acerte 1 ou 2 golpes quando ele se aproximar. Faça isto várias vezes.

FASE 3 **Spring Yard** - Fique em cima dos cubos, no canto direito da tela. Robotnik tentará atacar você com o espeto da nave. Quando ele ficar flutuando por cima de você, escape para o lado oposto e acerte 1 ou 2 golpes. Repita isto várias vezes. Você precisa acertar o Dr. Robotnik pelo menos 8 vezes, para que sua nave seja destruída.

FASE 4 **Labyrinth Zone** - Para passar esta fase, suba o mais rápido possível pelo buraco. Mas tome cuidado com os obstáculos. O principal aqui é chegar na superfície. Não é necessário eliminar a nave do Dr. Robotnik.

FASE 5 **Star Light Zone** - Espere que o Dr. Robotnik jogue as esferas com ponta na balança e pule no lado contrário da balança: as esferas virão para seu lado. Vá para o lado oposto e a bomba jogará você para cima, em direção à nave. Repita isto pelo menos umas 8 vezes.

FASE 6 **Scrap Brain Zone** - Não há inimigos nesta fase.

Final Zone - Fuja dos pistões que sobem, acerte sempre um golpe no pistão em que estiver o Dr. Robotnik e desvie das bolas lasers. Repita este procedimento até destruí-lo totalmente.



Spiderman

Categoria



1



7



Missão:

O terrível Kingpin colocou uma poderosa bomba-relógio em algum lugar da cidade e acusou o Homem-Aranha de ter feito isso. Ele só tem 24 horas para descobrir a bomba e capturar o bandido, para provar sua inocência.

Estratégias

FASE 1 Elimine o guarda e proteja a velhinha, derrubando o bandido. Depois entre pela janela do canto superior direito.

FASE 2 **Empilhadeira** - Pule por cima dela e deixe-a pra trás. Então atire fluído de aranha sobre ela. Repita a operação.

Octopus - Use o escudo, fique bem perto da cara dele, e ataque-o com socos.

FASE 3 **Lagarto** - Desça pelo lado esquerdo o mais fundo que puder, desviando-se de todos os inimigos. Lá você encontrará Lagarto. Fique abaixado e levante-se repentinamente, deixando que ele venha em sua direção. Então atire. Ele voltará ao seu lugar. Repita a operação.

FASE 4 **Eletro** - Fique sobre uma das plataformas e espere seu ataque pela direita. Então atire fluído toda vez que ele estiver subindo para o ataque.

FASE 5 **Gorila Fugitivo** - Fuja dele e deixe que ele venha atrás de você. Então vire-se repentinamente e atire teia contra ele. Repita a operação.

Homem Areia - Vá até o hidrante e atire nele ou chute-o. Deixe que o Homem Areia fique de frente para você. Quando a água jorrar ele se diluirá.

FASE 6 **Motociclista** - Use o escudo e soque-o quando ele estiver passando.

Hobgoblin - Fique no canto superior esquerdo, no patamar mais alto. Quando ele vier em sua direção, pule e atire. Depois desça até o patamar do meio e vá para o da direita. Espere-o vir em sua direção e então volte ao patamar mais alto. Repita a operação.

Venon - Fique no patamar do meio e atire teia quando ele vier para cima de você. Ele pulará por cima de você. Daí é só virar e repetir a operação até acabar com ele.

FASE 7 Repita a operação executada contra os três primeiros inimigos. Fique no canto direito inferior da fase atirando constantemente para a esquerda. Depois desarme a bomba. Para desativá-la, use a chave da mesma cor em que sua cúpula estiver piscando. Aja como se estivesse usando o escudo.

Kingpin - Dê voadoras em sua cabeça e atire teias no topo da corrente para Mary Jane não cair. Então, volte a atacar Kingpin do mesmo jeito.

Streets of Rage

Categoria



1 ou 2



8



Missão:

Numa cidade fictícia, uma organização do crime impera, tomando conta de tudo, incluindo o governo e a própria polícia. Até que um grupo de jovens policiais resolve pôr um fim nisso. São eles: Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding.



Dose dupla - Com 2 jogadores você pode combinar até 40 golpes diferentes.

Estratégias



FASE 1 Comece com um ataque especial, chamando a polícia. Isto deverá roubar quase a metade da energia do chefe. Depois procure cercá-lo e bater com a cabeça dele no chão. Liquidando-o, você estará na fase seguinte.

FASE 2 Chame a polícia. Depois cerque o chefe e mate-o com o golpe normal, pois se você tentar uma voadora ou agarrá-lo, ele vai se multiplicar e acertá-lo com suas lâminas.

FASE 3 Repita a operação da primeira fase.

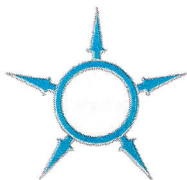
FASE 4 Depois de chamar a polícia, fique nos cantos da tela esperando o chefe aparecer. Em seguida, vá por detrás dele e ataque-o com o golpe normal.

FASE 5 Não deixe de chamar a polícia. Fique no canto da tela, de costas para os inimigos. Quando eles aparecerem, aperte os botões de ataque e pulo simultaneamente.

FASE 6 Faça como na segunda fase. Mas tome cuidado porque desta vez são dois chefes para vencer.

FASE 7 Não há chefes neste round. Assim, o que você tem a fazer é subir com o elevador e tentar jogar seus inimigos para fora dele.

FASE 8 Este é o último round e você não pode mais chamar a polícia. Não se preocupe muito com os comparsas do chefe. Parta logo para o ataque: Agarre-o e jogue-o por cima dos ombros várias vezes.



Strider

Categoria



1



5



Missão:

Um demônio vem à Terra para conquistá-la. O guerreiro Strider deve impedir a sua chegada. Para isso, deve primeiro eliminar todos os companheiros do demo.



Vidas Extras - Você poderá iniciar o jogo com 99 vidas. Para isso, coloque um cartucho de Altered Beast no console e retire-o com o aparelho ligado. Em seguida, coloque o cartucho de Strider e aperte Reset. Você vai perceber que quando puser em Options, não haverá controle. Ou seja, você poderá mudar as opções como quiser, e terá muitas vidas para gastar no jogo.

Obs.: A Sega/Tec Toy desaconselha o uso deste tipo de truque, porque pode danificar seu videogame. Se quiser arriscar siga exatamente as instruções acima.

Estratégias

FASE 1 Quando o sub-chefe da fase descer da plataforma para atacá-lo, fique na frente dele e dê vários tiros. Depois de eliminá-lo, permaneça sob a plataforma para não ser atingido pelas chamas que vêm de cima.

Para eliminar o chefe, dê vários tiros em sua cabeça, assim que ele estiver se preparando para o ataque. Quando ele estiver bem próximo, pule sobre ele, e ataque-o novamente na cabeça.

FASE 2 Rasteje desde o início da fase para passar pela porta de ferro, antes que ela se feche. E para eliminar o gorila de ferro atire em seu peito sem se mover. Depois corra para cima, para não ser atingido pelos estilhaços - depois de morrer a cabeça dele explode.

Para derrotar o robô flash, que fica na parte superior da fase, pule atirando nele assim que ele estiver preparado para matá-lo. Dessa forma você o acerta no alto.

Fique na parte mais alta das ferragens e espere um pouco pois aparecerão várias embarcações pequenas. Elas o levarão até o barco maior. Quando estiver nele, mate seu comandante, que você passará à fase seguinte.

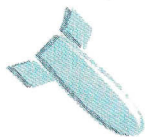
FASE 3 Para passar da fase do barco, rasteje até o reator. Quando chegar lá e for atingido, vá até a parte de baixo e pegue energia. Depois que o reator explodir, corra até a ponta do barco (não fique pegando energia, pois isso tomará seu tempo). Você avistará um capitão. Suba em sua embarcação e atire nele sem parar.

FASE 4 Quando você chegar à barreira, pule nela e assim que você perceber que ela está cedendo, pule novamente para a parte inicial dela e dali para a parede fixa. É melhor subir nos dinossauros, pois se você andar por baixo poderá ser atacado pelas piranhas.

FASE 5 Antes de passar para a parte antigravitacional, suba na antena parabólica mais alta e dê um tiro para o lado esquerdo. Você receberá uma

vida extra. Depois de enfrentar todos os demônios novamente, você será transportado para o campo da batalha final.

Finalmente, para você eliminar o mago dos demônios, basta ficar na parte inferior da torre. Dê vários tiros quando ele aparecer. Caso ele acerte você, vá para o lado esquerdo da torre, onde haverá energia completa.



Super Mônaco GP

Categoria



1



3



Objetivo:

Aqui você disputa o Grande Prêmio de Mônaco, a prova mais tradicional do calendário da Fórmula 1. E, se preferir, poderá entrar na disputa do título mundial.



Como Ayrton Senna - Se você resolveu jogar o GP de Mônaco, precisará vencer duas vezes. Uma vez com a pista em condições normais e outra em dia de chuva, como Senna. Só aí você surgirá no pódio erguendo o troféu.



Troféu cabeça - Se quiser ver o piloto erguendo a própria cabeça, ao invés do troféu, faça o seguinte: Ao cruzar a linha de chegada pela segunda vez, aperte juntos os botões A, B e C do console.



Seleção - Há 16 circuitos disponíveis com traçados idênticos aos das mais famosas pistas do mundo. Para trazer a tela de seleção dos

circuitos, aperte o Botão A, C ou Início. Pressionando o Botão D, você poderá visualizar o mapa de cada um. Escolha o traçado que mais lhe agrada, apertando um dos três primeiros botões mencionados.



Inscrição - Para inscrever-se no campeonato vá à tela Mode Selections (Seleção do Modo) no início do jogo. Mova a flecha de seleção usando o Botão D, apontando-a para o World Championship (Campeonato Mundial) e depois aperte qualquer outro botão.



Campeão na marra - Assim perde até a graça! Com esta senha você passa diretamente para a última corrida do Campeonato Mundial e, mesmo que não consiga ganhar, será campeão do mundo.

15G2	B3E4	DJ00	0000
000H	00J2	C4H7	658A
B9DE	FOH9	1000	0041
0000	0000	F200	71D7



Treinos Oficiais - Seu objetivo é fazer a volta o mais rápido possível. Se sofrer um acidente, você terá de largar na última posição. Tente não ficar abaixo da Posição Limite especificada na tela, que pressiona você. Há dois pontos no circuito em que essa Posição Limite é ajustada. A pressão real aparece quando o limite coincide com a sua posição do momento. Quando perceber isso, cheque seu espelho retrovisor apenas para descobrir quem vem atrás de você. Pode ser que atrás venha o Mansell!



Largada - Você pode escolher se quer ou não um rival. Isso significa que você terá um duelo à parte com outro piloto. Para escolher Sim (Yes) ou Não (No), movimente a flecha de seleção para a esquerda ou para a direita com o Botão D e depois aperte qualquer outro. A tela Select Your Rival (escolha seu rival) aparecerá. Os nomes dos pilotos estarão separados em 4 grupos de acordo com o nível determinado. Quando você alcançar a linha de chegada/largada, ou quando tiver problemas, as palavras PIT IN (entre no box) aparecerão. Faça essa parada apertando o botão C. A equipe de mecânicos deverá liberá-lo num máximo de 6 segundos, dependendo da gravidade do problema. Não ignore os avisos de PIT IN, porque você poderá ter problemas mais adiante.

Truxton

Categoria



1



8



Missão:

Seu planeta está ameaçado. Sua missão é conduzir o Superfighter na luta contra os terríveis Gidans.



Monstros maiores - Para destruí-los com uma só bomba, aperte o botão B e imediatamente o botão Início para uma pausa. Espere de 3 a 4 segundos e então pressione novamente o botão Início várias vezes.



Velocidade - Para se tornar cada vez mais rápido, pegue todos os "S" que aparecerem. Sua nave vai ficar mais difícil de manobrar, mas em compensação você fará muito mais pontos e conseguirá mais naves extras.



Poder de Fogo

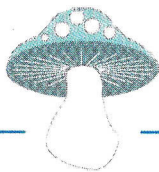
B - Superbomba (Destroyer Bomb) - Pulveriza todos os inimigos em

cena e derrete seus projéteis. Destrói os pequenos Gidans e paralisa os atacantes de grande porte, inclusive os Monsters Powers, para que você possa liquidá-los com outras armas.

P - Propulsor de Força (Power Booster) - Aumenta a resistência de suas armas. Você inicia sua missão com Força 1. Com 5 propulsores atinge a Força 2. Com 10, a Força 3. Pegue todos os propulsores que puder para mantê-los de reserva. Se seu supercaça for destruído na Força 2, você perde 5 propulsores. Se isso acontecer na Força 3, a perda é de 10 propulsores.

Estratégia

Estude o padrão de ataque dos inimigos. Para cada adversário há uma arma específica. Com o tempo você vai saber qual é a arma apropriada para cada ataque.





Editora Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo: Thomaz Souto Corrêa
Diretor Superintendente: Ronald Jean Degen

Diretores de Área:
Carlos Roberto Berlink, Celso Nucci,
Edvard Ghirelli Filho, Jaime de Oliveira Nascimento,
Júlio Bartolo, Oswaldo de Almeida



Diretor-Gerente: Vanderlei Bueno

Diretora de Redação: Lucila Camargo

Redatora-Chefe: Tânia Krútscka

Editora Executiva: Márcia Tonello

Secretário de Produção: Sival Moreira

Supervisor de Produção Editorial: Ricardo Conte

Colaboradores: *Editor:* Paulo Roseville Montoya; *editor-assistente:* Gerson de Faria; *tradutores:* André Rosa Bueno, Roberto Paulino Guimarães; *consultores:* Christian Jr., Eduardo Augusto Trivella, Moacyr Avelino Alves Jr.; *projeto gráfico e arte final:* Cor & Forma Studio de Artes Gráficas; *capa:* Milton Rodrigues Alves

APOIO EDITORIAL

Abril Press - Gerente: Judith Baroni

Escritório Nova York: Dorrit Harazim (gerente), Frances Furness (assistente)

Escritório Paris: Pedro de Souza (gerente), Alvaro Teixeira (assistente)

Buenos Aires: Odillo Licetti (correspondente)

Madri: Alessandro Porro (correspondente)

Departamento de Documentação - Gerente: Susana Camargo

Serviços Fotográficos - Diretor: Pedro Martinelli

Automação Editorial - Gerente: Cicero Brandão

Diretores Regionais: Angelo A. Costi (Região Centro); Elcenho Engel (Região Sul); Geraldo Nilson de Azevedo (Região Nordeste)

Escritórios Regionais: Verene Lopes Cançado (Belo Horizonte); Rogério Ponce de Leon (Brasília); Lílica Mazer (Curitiba); Rosângela Isoppo da Cunha (Porto Alegre); Sílvia Provazzi (Recife); Alfredo Guimarães Motta Netto (Salvador); Mauro Marchi (Santa Catarina)

Representantes: Fênix Propaganda (MT); Intermedia (Ribeirão Preto); Luca Consultoria de Comunicação e Marketing (MS); Multi-Revistas (PB e RN); Sucesso Representações e Marketing (PA); Vallemidia - Representações e Publicidade (São José dos Campos); Via Goiânia (GO); Vitória Mídia (ES)

MARKETING

Diretor: Luiz Carlos Manho

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes

Diretor Responsável: Oswaldo Franco Domingues Jr.



Grupo Abril

Presidente: Roberto Civita
Vice-Presidentes: Angelo Rossi,
Edgard de Sílvia Faria, Ike Zarmati,
José Augusto Pinto Moreira, Luiz Fernando Furquim,
Plácido Loriggio, Raymond Cohen,
Roger Karman, Thomaz Souto Corrêa



Editora Abril

ENDEREÇOS E TELEFONES

SÃO PAULO

Redação, Publicidade e Correspondência: r. Geraldo Flausino Gomes, 61, Brooklin, CEP 04573, Caixa Postal 2372, tel.: (011) 534-5344, Telex (011) 57353, 57359 e 57382, FAX: (011) 534-5638, Telegramas: EditAbril/Abrilpress. **Administração:** r. J. Guaratã, 213, Casa Verde, CEP 02515, tel.: (011) 858-4511.

ESCRITÓRIOS

BRASIL

Belo Horizonte: r. Paraíba, 1122, 18.º andar, Bairro Funcionários, CEP 30130, tels.: (031) 226-7799/7007, Telex (031) 1085, FAX: (031) 226-7114

Blumenau: av. Martin Luther, 111, Edifício Master Center Empresarial, sala 709, CEP 89010, tels.: (0473) 22-1060, (0482) 26-0902

Brasília: SCN - Quadra CN 1, Lote C, Edifício Brasília, Trade Center, 14.º e 15.º andares, CEP 70710, tel.: (061) 321-8855; Telex (061) 1464-1136, FAX: (061) 226-7592, Telegramas: Abrilpress

Campinas: r. Sacramento, 126, 13.º andar, conj. 131-133, Centro, CEP 13013, tel.: (019) 33-7100, Telex (0192) 3311, FAX: (0192) 23281

Campo Grande: r. Ametista, 85, CoopHarádio, CEP 79050, Caixa Postal 57, tel.: (067) 387-3885

Caxias do Sul: r. Pinheiro Machado, 2705, sala 503, Ed. Metropolitan, tel.: (054) 223-2455

Cuiabá: r. 86, Quadra 16, Casa 28, CPA 3, Setor 1, CEP 78000, Caixa Postal 445, tel.: (065) 341-2674

Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 7.º, 8.º e 12.º andares, Bairro Centro Cívico, CEP 80530, tel.: PABX (041) 252-6996, Telex (041) 30123, FAX: (041) 254-3455, tel.: (latendimento ao assinante) (041) 252-5566

Florianópolis: av. Osmar Cunha, 15, Bloco C, 1.º andar, conj. 101, Centro, CEP 88015, tel.: (0482) 22-7826, Telex (0481) 1004, FAX: (0482) 23-5873

Fortaleza: av. Santos Dumont, 3060, salas 418-420-422, Aldeota, CEP 60150, tel.: (085) 261-7555, Telex (085) 1607

Goiania: r. 1127, n.º 220, Setor Marista, CEP 74310, tel.: (062) 241-3756

Natal: r. Dr. Múcio Galvão, 435, Tirol, CEP 59020, TELEFAX: (084) 223-2303

Novo Hamburgo: av. Bento Gonçalves, 2537, 7.º andar, sala 704, CEP 93510, tel.: (051) 593-9891

Porto Alegre: av. Getúlio Vargas, 774, 3.º andar, salas 301 e 308, Bairro Menino Deus, CEP 90060, tels.: (051) 229-5899/4177, Telex (051) 1092, Telegramas: Abrilpress, FAX: (051) 229-4857

Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 9.º andar, conj. 301 a 904, Bairro São José, CEP 50020, tel.: (081) 424-3333, Telex (081) 1184, FAX: (081) 424-3896

Ribeirão Preto: r. Garibaldi, 919, Centro, CEP 14010, TELEFAX: (016) 634-9376

Rio de Janeiro: r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andar, Botafogo, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282, Telex (021) 22674, FAX: (021) 275-9347, Telegramas: EditAbril/Abrilpress

Salvador: av. Tancredo Neves, 1283, Edifício Omega, 3.º e 5.º andares, salas 303 e 502, Bairro Pituba, tel.: (071) 371-4999, Telex (071) 1180, FAX: (071) 371-5563

São José dos Campos: r. Francisco Berling, 143, Centro, CEP 12245, tel.: (0123) 21-1126

Vitoria: av. Jerônimo Monteiro, 1000, Ed. Trade Center, 10.º andar, conj. 1002/1004, Centro, CEP 29010, TELEFAX: (027) 223-4688

EXTERIOR

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, NBR 3403, New York, N.Y. 10165-3403, Phone: (001212) 557-5990/5993, Telex (00) 237670, FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, Phone: (00331) 42.66.31.18, Telex (0042) 660731 ABRILPA, FAX: (00331) 42.66.13.99

Portugal - Importação exclusiva e Comercialização: Editora Abril (Portugal), Lda., r. Marcos Portugal, 16-A, Algés, 1495 Lisboa, tel.: 4105823, FAX: (003511) 4107050, Distribuição: Distribuidora Jardim de Publicações, Lda., Quinta de Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2665 Camarate, Lisboa, tel.: 9472542

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral

VEJA • GUIA RURAL • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • EXAME INFORMÁTICA

Economia e Negócios

EXAME

Automobilismo e Turismo

QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS

Esportes

PLACAR

Masculinas

PLAYBOY

Femininas

CLAUDIA • CLAUDIA MODA • ELLE • NOVA
MANEQUIM • MONTRICOT • CAPRICHIO • MÁXIMA

Decoração e Arquitetura

CASA CLAUDIA

ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO

O **Guia Games** é uma publicação da Editora Abril S/A. Ninguém está credenciado a angariar assinaturas. Se for procurado por alguém, denuncie-o às autoridades locais. Todos os direitos reservados. Distribuída com exclusividade no país pela **DINAP** - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

ABADOX♦AERIAL ASSAULT♦AFTER BURNER♦
ALEX KIDD – HIGHTECH WORLD♦ALEX KIDD IN
ENCHANTED CASTLE♦ALEX KIDD IN THE MIRACLE
WORLD♦ALIEN STORM♦ALTERED
BEAST♦BATMAN♦BLACK BELT♦BUGS BUNNY'S CRAZY
CASTLE (PERNALONGA)♦BURAI FIGHTER♦BURNING
FORCE♦CABAL♦CASTLE OF ILLUSION (MICKEY
MOUSE)♦CASTLEVANIA II – SIMON'S
QUEST♦CASTLEVANIA III – DRACULA'S
CURSE♦CASTLEVANIA: THE ADVENTURE♦CAVEMAN
GAMES♦CODE NAME: VIPER♦CONTRA♦DICK
TRACY♦DISNEY'S DUCK TALES♦DOUBLE
DRAGON♦DYNAMITE DUKE♦
E-SWAT♦ESWAT♦FORGOTTEN WORLDS♦GAUNTLET
♦GHOSTBUSTERS I e II♦GHOULS'N GHOSTS♦IMAGE
FIGHT♦INFILTRATOR♦JOGOS DE VERÃO♦LAST
BATTLE♦MEGA MAN II e III (ROCKMAN II e III)♦METAL
GEAR♦MOONWALKER♦NEMESIS♦NINJA GAIDEN I e II
♦OPERATION C♦PHANTASY STAR♦PHELIOS♦POSEIDON
WARS 3-D♦PSYCHIC WORLD♦RAMBO III♦R-TYPE♦ROAD
RUNNER (BIP! BIP!)♦SHADOW DANCER♦SHINOBI♦SKATE
OR DIE♦SONIC THE HEDGEHOG♦SPACE HARRIER 3-D
♦SPIDER MAN (HOMEM ARANHA)♦STREETS OF RAGE
(BARE KNUCKLE)♦STRIDER♦SUPER CONTRA♦SUPER
MARIO BROS. II e III♦SUPER MARIO LAND
♦SUPER MÔNACO GP♦TARTARUGAS
NINJA II – TMNT♦TETRIS♦THE HUNT FOR RED
OCTOBER♦THE SIMPSONS – BART VS. THE SPACE
MUTANTS♦TRUXTON♦UMA CILADA PARA ROGER
RABBIT♦VIGILANTE♦WRATH OF THE BLACK MANTA