

3451-ED-60-3.00 URV

3DO JURASSIC PARK

AÇÃO GAMES

PANCADA PRA TODO LADO

SNES

LEGEND

AÇÃO, MAGIAS E MUITA LUTA

MEGA

MUTANT LEAGUE HOCKEY

VALE TUDO PARA DEMOLIR O ADVERSÁRIO

NEO GEO

KARNOV'S REVENGE

13 PERSONAGENS INVOCADOS

PREVIEW QUENTÍSSIMO

DOUBLE DRAGON 5

Primeiras Imagens

MEGA

DOUBLE DRIBBLE •

JOVEM INDIANA JONES •

CD-PRIZE FIGHTER •

CAESARS PALACE •

SNES

CHAVEZ •

PINBALL DREAMS •

ROCKO'S MODERN LIFE •

KNIGHTS OF THE ROUND •

SOS •

ISSN 0104-1630



60 >

9 770104 163000

GRÁTIS

BUTTON PARA VOCÊ SE LIGAR NA COPA

DIVERSOS JOGOS COM EFEITOS VISUAIS INCRÍVEIS !



CB002



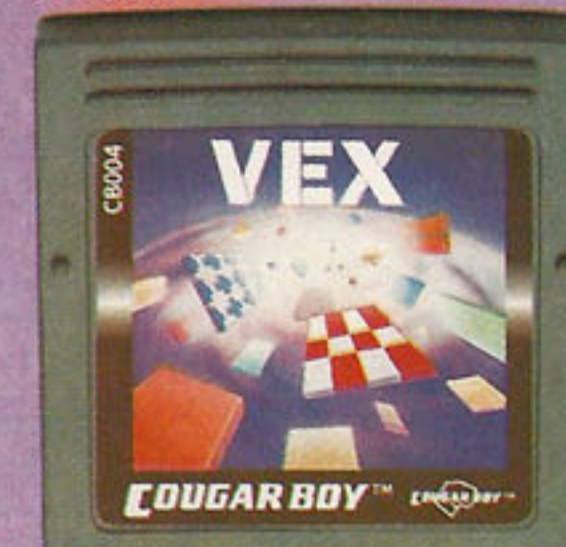
STREET RIDER - Uma alucinante corrida por ruas estreitas contra carros inimigos e obstáculos. Corra! O tempo também perseguirá você !

CB003



BOMB DISPOSER - Desarmar e destruir bombas sem destruir os edifícios ao redor. Um desafio explosivo!

CB004



VEX - Seus reflexos são levados até o limite neste jogo instigante, de ação contínua.

Dimensões:

EMBALAGEM PROMOCIONAL

114 x 125 x 21 mm (LxAxP)

CARTUCHO

54 x 63 x 07 mm (LxAxP)

CB005



SULEIMAN'S TREASURE - Finalmente você encontrou o tesouro do Rei Suleiman. Mas cuidado, a lenda diz que terríveis perigos guardam este fabuloso prêmio !

CB006



ARTIC ZONE - Nesta fantástica batalha contra os Monstros de Gelo, ou você vence ou entra numa fria !

CB007



MAGIC MAZE - Os habitantes do planeta BLOX dependem da sua coragem e rapidez para continuarem vivos. Atravesse o Labirinto Negro e destrua as temíveis criaturas, antes que elas destruam você.

CB008



PUPPET KNIGHT - Você é o Cavaleiro Andante e encontrou um labirinto assombrado em seu caminho. Entre e saia vivo, se puder.

CB009



TRAP & TURN - Baseado nas regras do Xadrez, este jogo exige percepção e astúcia para não se deixar cair em armadilhas. É você contra o computador !

CB010



PILE WONDER - Em cada nível um problema diferente para pôr as caixas em ordem. Um desafio emocionante para testar sua inteligência.

CB013



BLACK FOREST TALE - Todos os caminhos da Floresta Negra são perigosos. Mas a pequena Anne conta com uma varinha mágica e a sua habilidade para ajudá-la

CB014



ARMOUR FORCE - Em uma incrível guerra espacial você tem os poderes e armas de um super Robô para defender seu planeta. Com 5 batalhas diferentes !

CB018



SNAKE ROY - Mostre que você é "cobra" juntando as partes do próprio corpo para livrar-se da Maldição da Serpente.

CB019



RAILWAY - O trem está chegando e você ainda está construindo a ferrovia! Obstáculos e túneis vão tentar atrapalhar, mas você não vai sair da linha. Ou vai?

CB029



MAGIC TOWER - Você foi enfeitiçado e agora tem que correr, bater em muitos oponentes e chegar ao topo da Torre Mágica para voltar ao normal. A sua vida está em suas mãos !

CB035



FOUR IN ONE - Quatro aventuras clássicas em apenas 1 cartucho:
 VIRUS ATTACK - Detenha a ameaça dos virus alienígenas.
 ELECTRON WORLD - Microorganismos eletrônicos querem destruir seu computador.
 TROUBLE ZONE - Um teste da sua habilidade com números.
 DICE BLOCK - Rolando o dado em uma corrida contra o relógio.



COUGAR USA

COUGAR BOY™

O MAIS AVANÇADO VIDEO GAME PORTÁTIL
AGORA NO BRASIL!

- Display Digital Dot Matrix
- Cenários Rotativos
- Stereo Wide Sound
- Controle de direção, volume e contraste
- Indicador de carga de bateria
- Entrada para eliminador de bateria
- Garantia de 6 meses e assistência técnica em todo o Brasil

Lançamento Mundial!



EMBALAGEM PROMOCIONAL
Dimensão: 188x188x50 mm (LxAxP)

I N C L U I



1 CARTUCHO
COM 4 JOGOS



EARPHONES
STEREO



4 PILHAS

Preparam-se para mais uma seção de debulhamento explícito: esta edição está cheia de games com muita ação e pancadaria. Legend e Knights of the Round são games de luta em fases, com chefes grandões e uma cambada de inimigos. Chavez e Prize Fighter vão levar você para um ringue de boxe. Mutant League Hockey é um cart de esporte onde a porrada fala mais alto. E, para representar a categoria dos games de luta head-to-head, Karnov's para Neo Geo. Bom divertimento.

SNES LEGEND

Jogo de ação com gráficos chocantes e muitas magias pra você detonar

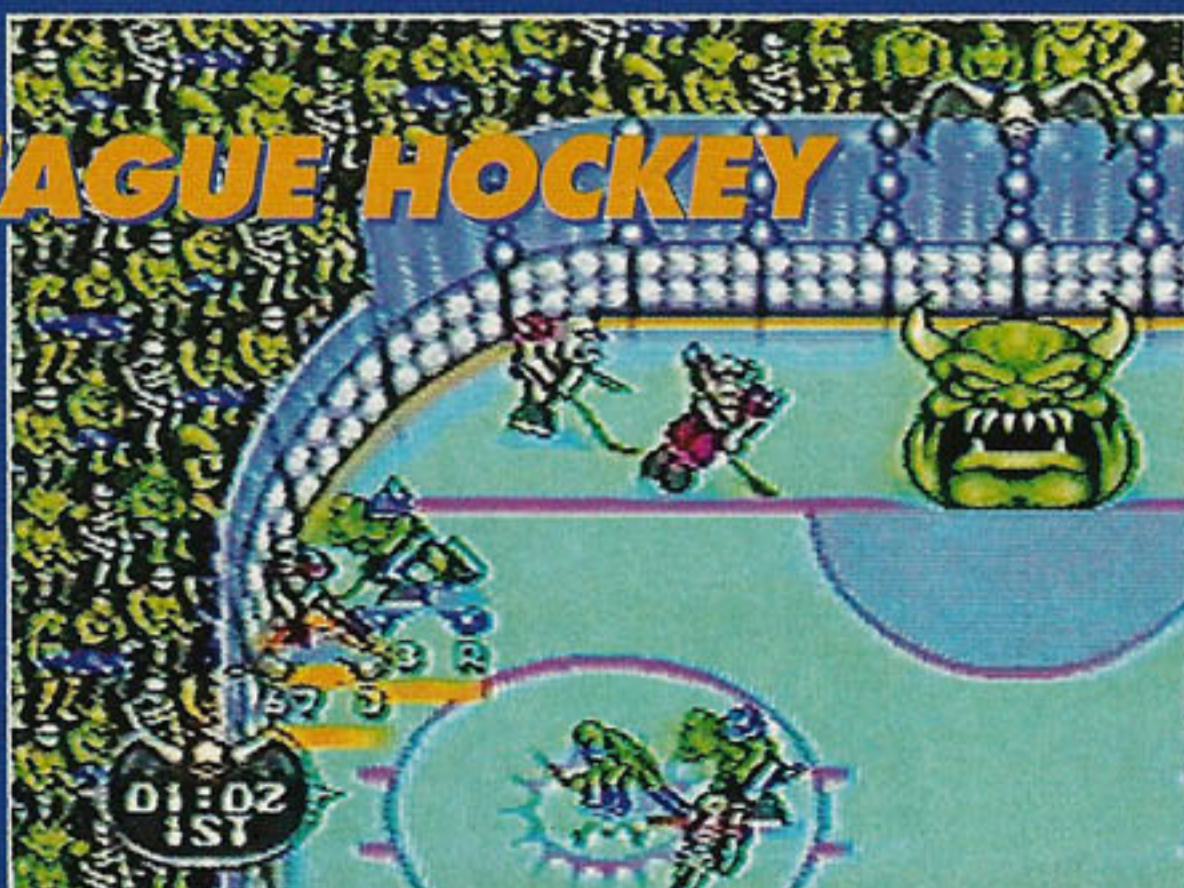


3DO ESPECIAL JURASSIC PARK

Todo o realismo do filme de Spielberg num jogo de imagens impressionantes

MEGA MUTANT LEAGUE HOCKEY

O piradíssimo game de hóquei em que vale tudo para demolir o adversário



3DO ESPECIAL

Jurassic Park 10

SUPER NES

Legend 12
Knights of the Round 14
Adventure Cotton 100% 16
Rocko's Modern Life 17
Chavez 18
SOS 19
Pinball Dreams 20
Wheel of Fortune 21
Dicas 21

MEGA DRIVE

Mutant League Hockey 22
Instruments of Chaos - Young 26
Indiana Jones 26
Prize Fighter 27
Double Dribble 28
Caesars Palace 29
Dicas 29

MASTER SYSTEM

Superman 30

PC

Litil Divil 32

NEO GEO

Karnov's Revenge 34

SUPER NES



MEGA



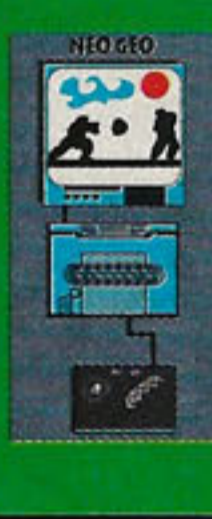
MASTER



PC



NEO GEO



PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu C. Pereira, Wagner P. Hernandez



NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS



SOS Uma ajuda ao leitor	6
CARTAS Dê o seu recado	6
SHOTS Novidades para o gamemaniaco	8
AÇÃO GAMES CLUBE Fazendo um rolo	36
PRÓXIMA EDIÇÃO Fique por dentro	38

A WICALE INAUGURA O NOVO POINT DOS GAMES. VENHA CONHECER NOSSO NOVO SHOW ROOM.

 Nintendo PLAYTRONIC	 W WICALE AQUI O JOGO É LEGAL	 SEGA TEC TOY
PLAYTRONIC	703-8071	TEC TOY
Nintendo		SEGA
SUPER NINTENDO		MEGA DRIVE

ATAKADO

**INAUGURAÇÃO
 01/JUL/94**

**CARTUCHOS • JOYSTICKS • CD GAMES
 ACESSÓRIOS • BRINQUEDOS • JOGOS P/ PC • MULTIMÍDIA**

ATAKADO E VAREJO

Aqui você encontra os últimos lançamentos.
 Se você quer estar sempre em dia
 com as novidades, venha visitar-nos.

**SEJA NOSSO
 REPRESENTANTE
 EM SUA CIDADE.
 INFORME-SE**

Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
 Com Estacionamento

TELEVENDAS
703-8071





ECCO THE DOLPHIN (Mega)

Olá, pessoal da AG. Gostaria de saber a senha de todas as fases deste jogo que eu curto bastante.
ADRIANO M. SILVA
Campinas, SP

Já que você é fã do meigo golfinho, não deixe de fazer a seqüência abaixo. Vai rolar um Debug Mode com vidas infinitas, seleção de fases e outras cositas. Anote aí: → B C B C ↓ C e ↑. Ah, mas faça está seqüência apertando Start em qualquer momento do jogo depois que o golfinho fizer aquela manobra em "U" e ficar olhando pra você. Legal, né?

SUPER SOCCER CHAMP (SNES)

Amigos da Ação Games, queria saber como se faz o super-chute neste game de futebol. Obrigada e um abraço para vocês.
ALESSANDRO P. SANTOS
Junas do Paraná, PR

Nós é que agradecemos seu carinho, Alessandro. A maioria dos games de futebol exige muita prática nos controles. Em Super Soccer o lance para ser bem sucedido é trocar passes bem rápidos. Controle o goleiro com segurança, pois ele também arma jogadas de ataque. Use o botão Y para dar aquele chutão.

MORTAL KOMBAT (Arcades)

Eu quero saber como faço para chegar na Jade e no Smooke neste jogo de luta.
CARLO F. P. CHIM
São Paulo, SP

OK, Carlo. Vamos matar sua curiosidade para você poder lutar contra estes dois. Para enfrentar Jade, use apenas o chute baixo durante a luta que precede a interrogação. Já para encarar o Smooke, na tela do Portal use uppercut até aparecer um carinha no canto da tela. Quando isso acontecer, coloque ↓ + Start.

STAR FOX (SNES)

Socorro! Como eu faço para passar da Armada de Asteróides?
LEONARDO S. JOBIM
Rio de Janeiro, RJ

Este game foi um arraso em seu lançamento no ano passado. E ainda tem muitos fãs. Olha, Leonardo, para passar pelos asteróides fique atento. Alguns deles ficam girando numa fileira. Dispare no que estiver bem no centro. Depois, para encarar o chefe final, mande ver nos pontos vermelhos. É isso.

BUBSY (Mega)

Será que vocês podem me ajudar a enfrentar o chefe da terceira fase do Bubsy? Estou parado nesta etapa.
EDILSON R. CRUZ
Jaú, SP

Pois agora você vai conseguir encarar os dois chefes-novos desta fase. Dê duas cacetadas em

cada um dos novos de cima no momento em que eles se abrirem. Os novos que estão pendurados não podem encostar em você. Entendido?

SUPER STAR WARS (SNES)

Tenho muitas dificuldades para passar da fase Dagobah para a Cloud City. Vocês podem me ajudar?
PEDRO LUIZ A. FRAGOSO
São Paulo, SP

Que tal passwords? Ajuda um bocado, né? Na tela de apresentação, selecione a opção password. Anote:

- 1- SSFJNP
- 2- JRGRTD
- 3- MDBNMR
- 4- HDPPLL
- 5- WWBGHF
- 6- PGBNBH
- 7- TNPSPL
- 8- SHRBLW
- 9- LNGPNN
- 10- FSPMSR
- 11- HPLSHJ

CARTAS



**SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900**

BOATO

Ouvi um boato de que vocês vendem jogos em disquete para PC. É verdade? O que eu posso comprar?
MÁRCIO J. DE SOUZA
Campo Limpo Pta., SP

É boato mesmo, Márcio. AÇÃO GAMES nunca vendeu, não vende nem vai vender jogos, acessórios ou consoles. Já dissemos isso dezenas de vezes, mas tem uns engraçadinhos que insistem em contar um papo furado destes.

FALHA NOSSA

Pegamos um erro na edição 57, matéria com o game Night Trap, de Sega CD. Vocês dizem que não dá pra salvar a agente, mas dá sim. Ao entrar no quarto, reparem no medidor de energia. Ele está cheio, sendo necessário

acionar a armadilha imediatamente para capturar a vampira-chefe.
LEONARDO T. PEIXOTO & CIA
Contagem, MG

Falou, Leonardo. Nosso piloto já recebeu 50 chibatadas por não ter conseguido salvar a pobre mulher.

PERGUNTINHAS

Quantos Mega pode ter um game de Super NES? A Nintendo não disse mais nada sobre o CD-ROM? Quando sai World Heroes 2 para SNES?
JOSÉ A. ALMEIRA
Passo Fundo, RS

Nada como um leitor objetivo: nem foi preciso resumir sua carta. Bom, não se sabe ao certo qual o limite máximo de Mega para os games de SNES. Até agora, a

maior memória conhecida é de 24 Mega (Super Metroid). A Nintendo está na maior moita com relação ao seu CD-ROM: nada se sabe a respeito. Quanto ao World Heroes 2, ele será lançado no Japão no final deste mês.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Meus amigos dizem que o Nintendo 8 bits está ultrapassado e que não vão mais produzir jogos pra ele. Este videogame também está dando um defeito que causa o aparecimento de listras na tela. Pode ser sujeira no encaixe para cartucho?
RICARDO DAVID DA SILVA
Braço do Norte, SC

O Nintendo 8 bits não pode realmente ser considerado um videogame moderno, mas há milhões deles em todo o mundo. E a produção de games para o seu querido Nintendinho pode ter

caído muito, mas ainda não parou. Nem deve parar, por enquanto. Quanto ao defeito, pode mesmo ser sujeira: experimente limpar o bocal de encaixe dos cartuchos com um cotonete umedecido em álcool. Se não adiantar, o melhor é procurar uma assistência técnica.

SAMURAI SHOWDOWN

Sou fanático por jogos de luta e gostaria de saber quando este game para Neo Geo terá uma versão para Super NES.
ANDERSON C. PEREIRA
Itu, SP

Até o momento não vimos nada sobre isso nas revistas japonesas, mas é possível que o game saia. Afinal, vários jogos de luta do Neo Geo estão saindo para Super NES - Fatal Fury Special e World Heroes 2 são dois bons exemplos.

Por questão de espaço e de concisão, as cartas reproduzidas nesta seção poderão ter seu texto reduzido. Pelo mesmo motivo, cartas com muitas questões poderão não ser respondidas integralmente.

I CAMPEONATO NACIONAL

HERO QUEST

Estes são
os sobreviventes.
Por enquanto.

Marcel Nadale Guimarães de Souza
Fábio Ap. Matiazzi
Ricardo Brasil Lopes
Igor Ramady L. de Sousa
André Luís Romanini
Ailton Lopes de Oliveira
Alfredo Bava Júnior
Erica Akemi Hino
Luciano Olivieri
Bruno Melo de Souza
Tiago Mascarenhas de Araújo
Felipe Coelho de Souza Ladeira
Celso Mitsuo Hino
Osvaldo de Souza Guimarães
Kleber Ferreira Rosa
Marcelo de Oliveira Pinto
Ricardo Piologo
Hugo Edgar Alves de Carvalho
Luciano Martins da Silva Oliveira
Tiago Cardoso de Miranda
José Ricardo Negrini
Alexandre Fernandes Pedrosa
Renato Alexandre da Silva Vernizzi
Cristiano Mariano de Moura
Rafael Donadio
Alexandre Schmidt
Ivan A. Hegemberg
Cesar Augusto Minelli
Simone Aparecida da França
Fabiano da Silva Silveira
Leandro Alberto da França
Maurício Crispim Sanches e Silva

São 32 os classificados para a fase final do I Campeonato Nacional Hero Quest. Eles estão sendo avisados da classificação através de um telegrama. E, quem não confirmar a presença na data prevista para participar desta fase, será substituído pelos clas-

sificados abaixo destes 32, na ordem crescente. As disputas serão no Shopping West Plaza, Av. Francisco Matarazzo, sem nº - São Paulo - SP, nos dias 02 e 03/07/94. Se você é um deles, siga estas instruções. A aventura ainda não acabou.





ACESSÓRIOS INÚTEIS

Tem muita gente queimando os neurônios para inventar novos acessórios para videogame. Os criadores destas duas engenhocas usaram tanto sua criatividade que acabaram bolando coisas absolutamente inúteis para o Mega Drive. Saca só o colete Interactor: a função dele é emitir vibrações para as costas do jogador de acordo com a intensidade do som do jogo. Agora, imagine que agradável usar um trambolho destes enquanto rola uma lutinha de Street Fighter. Dá pra acreditar em tanta inutilidade?

Já o outro aparelho é uma espécie de concentrador para até seis cartuchos. Em vez de ficar trocando de cartucho, o jogador entope a maquininha com seus games prediletos. Quando quiser mudar de jogo, basta apertar um botão e ... tcharam! Tudo isso sem ter que fazer nenhum esforço. A não ser, é claro, o de gastar dinheiro à toa.

The Interactor: pra quem gosta de massagem (ou pancada) durante o jogo



Vide o Jukebox, o acessório que todo preguiçoso gostaria de ter

NOVA VERSÃO DE DOUBLE DRAGON SERÁ UM ARRASO

Double Dragon sempre foi um game de luta em fases e zilhões de adversários vindo de todos os lados. Mas a quinta versão deste clássico, que sai em agosto nos States, aderiu ao estilo SF2. Agora, os combates rolam entre dois personagens, com direito a quatro modos de luta, golpes especiais, velocidade turbo e tudo o mais. São 12 lutadores ao todo, incluindo chefes muito maus. Confira nestas imagens em primeira mão o visual de Double Dragon 5 - The Shadow Falls, da Tradewest, saindo em breve para Super NES, Mega e Jaguar.



O novo Double Dragon aderiu ao estilo de luta head-to-head



... e com o sonic boom do Guile não é mera coincidência



Qualquer semelhança com os golpes da Chun-Li...



Quem disse que golpes nojentos são exclusividade de Mortal Kombat?

ACCLAIM DESENVOLVE NOVA TÉCNICA DE ANIMAÇÃO

AS IMAGENS DIGITALIZADAS E A MOVIMENTAÇÃO DE MORTAL KOMBAT DESLUMBRAM OS GAMEMANIÁCOS. MAS ESPERE SÓ ATÉ VER OS RESULTADOS DA NOVA TÉCNICA DE ANIMAÇÃO QUE A ACCLAIM ESTÁ DESENVOLVENDO PARA SEUS FUTUROS JOGOS. O PROCESSO UTILIZA ATORES COM DEZENAS DE SENSORES LIGADOS AO SEUS CORPOS. CONFORME ELES SE MEXEM, OS SENSORES E QUATRO CÂMERAS DE TV CAPTAM OS MOVIMENTOS E TRANSMITEM OS DADOS AO COMPUTADOR. COM BASE NESTAS INFORMAÇÕES, O EQUIPAMENTO MOVIMENTA OS PERSONAGENS - E O RESULTADO É SENSACIONAL. SE MORTAL KOMBAT JÁ É LEGAL, IMAGINE OS PRÓXIMOS GAMES DA ACCLAIM...

JOGOS DE 3DO TAMBÉM ADOTAM CLASSIFICAÇÃO POR IDADE

A 3DO Company acaba de definir as categorias de classificação de seus jogos de acordo com a faixa de idade. Fique ligado: E (Everyone) é a categoria de games liberados para todas as idades. AO (Adults Only) indica jogos apropriados para adultos. A categoria 12 é para gamemaníacos a partir de 12 anos, e a 17 para a galera com mais de 17. A classificação dos jogos leva em conta o tema, grau de dificuldade, linguagem, cenas de violência e nudez.

CAPCOM FARÁ JOGOS PARA 3DO...

A Capcom é o mais novo - e importantíssimo - reforço no time de softhouses que desenvolvem games para o 3DO. A empresa não divulgou os jogos que pretende desenvolver para o sistema, mas não custa sonhar numa versão de SF2 (já imaginaram?) para o incrível 3DO.

...E A CRYSTAL DYNAMICS FECHA ACORDO COM A SEGA

Autora do sensacional game de corrida Crash'n Burn, para o 3DO, a Crystal Dynamics anunciou recentemente que também vai fazer jogos para a Sega. Além do Mega e Sega CD, também o futuro console Saturno receberá os games da softhouse, que assinará suas produções para a Sega com o nome de PF Magic.

O QUE AS SOFTWAREHOUSES ESTÃO APRONTANDO

Accolade - Um de seus mais ousados desenvolvimentos é Juggernauts, game de luta a la SF2 com personagens inteiramente fictícios, movimentos muito loucos e técnicas nunca antes vistas. O visual promete ser arrasador, já que os personagens foram criados nas poderosíssimas estações gráficas Silicon Graphics. Já em outubro sai uma grandiosa aventura chamada Fireteam Rogue, que levará o jogador a viagens espaciais e altas explorações em planetas. Espere também por Bussy 2, com a novidade de fazer os estágios na ordem em que o jogador quiser. Todos para Mega Drive.

Virgin - Os maiores projetos desta softwarehouse são todos versões para videogame de desenhos Disney. Lion King é o principal, devendo sair para todos os sistemas disponíveis. Já para o Nintendo 8 bits, a Virgin vai lançar Aladdin e Jungle Book (com o menino Mogli).

Interplay - Está preparando uma versão do chocante game de corrida Rock'n Roll Racing, só que com mais fases que a de Super NES. Em paralelo, a Interplay já está aprontando Rock'n Roll Racing 2 para o SNES.

Sunsoft - Apostando firme nos personagens da Warner Bros, a empresa vai lançar vários games com a atrapalhada turma Looney Tunes, do Pernalonga. Piupiu e Frajola, Gaguinho e Papaléguas 2 pintam nas próximas semanas para Super NES. A Interplay também está

fazendo um programa para desenhar e colorir e um game de basquete, juntando toda a galera. Todos para Super NES. Fique ligado ainda em The Death and Life of Superman, para Super NES, saindo agora em junho.



U.S. Gold - Sua maior novidade são as versões do interessante Flashback para 3DO e Sega CD. Se o game já era bom em 16 bits, imagine agora no formato CD...

Sony - Guarde os nomes dos games que ela está produzindo: Myst e Justice League, apenas para os videogames de 32 bits.

CHIP SVP SERÁ VENDIDO SEPARADAMENTE

Genial a idéia da Sega para facilitar a vida dos gamemaníacos. A empresa pretende vender um módulo com o chip SVP (Sega Virtua Processor). Vocês devem estar se perguntando pra que vai servir isso, certo? Mas a resposta é simples. O SVP, processador responsável pela incrível qualidade do game Virtua Racing, é um chip caro pacas. Tanto assim que, nos States, Virtua Racing custa quase 100 dólares - enquanto um cartucho normal para Mega fica na faixa dos 50. Então, pensaram os técnicos da Sega, é mais fácil vender módulos com o SVP e depois produzir jogos para usar com ele. Assim, o consumidor terá que pagar apenas uma vez pela nova tecnologia. Bem sacado, né?



INTERACTIVE

O grande sucesso de Steven Spielberg já rolou para Mega, SNES e Nintendo 8 bits. E o 3DO, com sua grande capacidade de produzir coisas incríveis, não poderia ficar de fora. Jurassic Park Interactive é um game impressionante, diferente e, como nome diz, interativo. Quer dizer: ele oferece um mundo de opções e sua escolha determina o rumo das coisas. Daria pra ficar perdido se a história já não fosse bem conhecida. Outra coisa que ajuda é que há poucos cenários para percorrer. Mas como um jogo interativo que se preza, esbanja imagens digitalizadas com seqüências do filme e seu grau de realismo é respeitável. Dá arrepios ver bichões prontos pra estraçalhar seus ossinhos....



Prepare-se para um agradável encontro com estes meigos animais

3DO

De olho no mapa

Sua missão é resgatar pessoas que estão na Isla Nublar e conduzi-las a salvo ao heliporto. No mapa você pode ver a localização das pessoas, das casas em que deve entrar e da toca dos bichos. Para que uma pessoa seja conduzida definitivamente ao heliporto é preciso passar pelos três tipos de casa.



Esta é a tela principal. No canto inferior direito você deve clicar o homenzinho para acessar a localização do pessoal



Clicando a patinha, você verá onde estão as feras. O vídeo sempre dá aquela imagem real

Em que casa eu vou?

Depois de escolher o personagem a ser salvo, entre em uma das casinhas. Fique sempre de olho no vídeo para saber o local exato. São sempre três cenários a percorrer para cada personagem: a fuga de carro, onde você é perseguido pelo feroz T. Rex; o porão de uma das casas, labirinto habitado pelo Velociraptor; e a floresta, onde o Spitter se abriga.

JURASSIC PARK INTERACTIVE / Universal Interactive Studios

Estratégia/Ação 1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Labirinto de Raptor

É a parte mais invocada e difícil do game. Você não tem arma e seu sucesso depende de uma boa dose de sorte e muita esperteza. Procure memorizar o caminho e fique ligado nas batidas do seu coração. Se estiverem bem maneiras é sinal de que o bicho está longe. Mas quando acelerarem, saia fora. Você deve procurar a saída mas para isso é necessário encontrar cinco chaves, incluindo a da saída, e depois as portas correspondentes. Se você estiver no corredor principal e vir o bichão pela frente, aperte L ou R. Para ir ao lado oposto, use o A para pegar as chaves e abrir as portas.

Você pode ter sorte e achar a saída ou dar de cara com essa fofura



A manha dos comandos

Logo no início do game você opta entre os níveis de dificuldade. Com A, joga no normal e tem cinco pessoas pra resgatar. Escolhendo B a dificuldade é média e seu objetivo é salvar sete pessoas. Já no C, o nível é avançado e são onze vidas que dependem de sua habilidade. No decorrer do jogo, os comandos mudam.



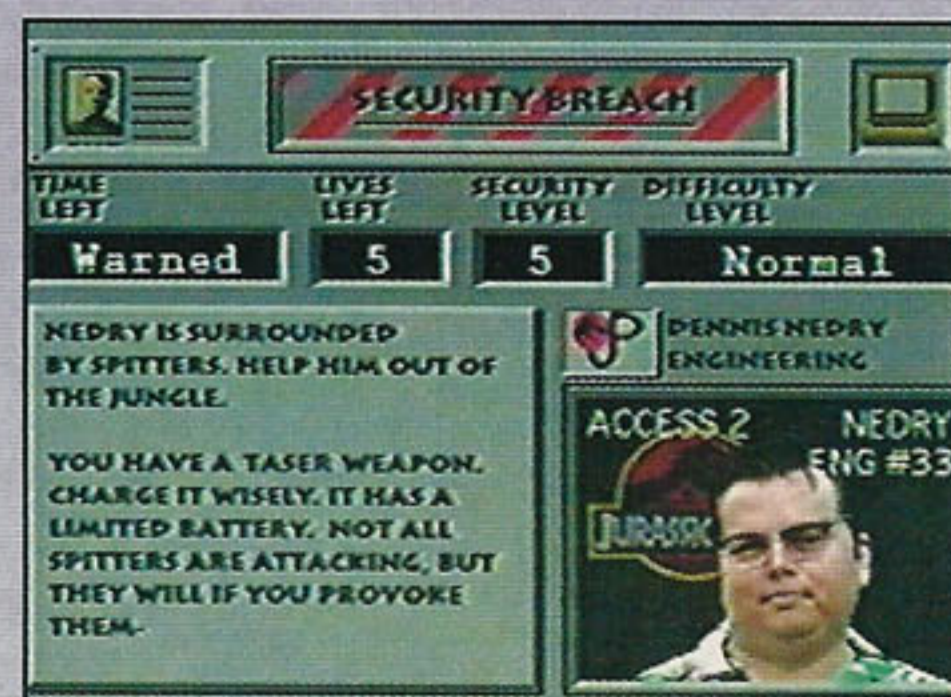
Na floresta, enfrentando o Spitter, use a arma com o A



No carro em fuga, ↓ freia; ↑ acelera; A mostra a vista; L e R vira o carro e o B aciona o espelho

Antes do resgate

Quem não sacar qual é a do game vai penar um pouquinho. Para considerar o jogo ganho, além de resgatar as pessoas você precisa restabelecer o controle do Parque Jurássico. Não se esqueça que o game é baseado no filme e o Nedry (o cara que traiu a turma, lembra?) é quem controla todo o sistema de segurança. Portanto, antes de resgatar o pessoal, você precisa retomar o controle da situação. Dê uma sacada na tela inicial e clique o ícone do computador. São cinco joguinhos que você terá que ganhar para depois enviar uma mensagem de SOS. Assim, o navio que habitualmente transporta o pessoal que trabalha no parque, retorna e fica pronto para levar as pessoas resgatadas por você. Tente. Pode ser bem divertido.



Aí está o mau caráter. É incrível mas você precisa salvá-lo também. Mas até que é legal curtir quando uma fera se encarrega dele



Levando um Game Over você curte a equipe que produziu o game se transformando em dinos. Bom mesmo!

GARANTIA TOTAL



A REVENDA FERA EM CARTUCHOS NOVOS E USADOS.

PROMOÇÃO

Sem concorrência, confira!!!

CARTUCHOS NOVOS E USADOS. TUDO PARA SUA LOCADORA!!!

LIGUE

para nós ou venha nos visitar. Remetemos para todo o Brasil. Aceitamos permuta, facilitamos o pagamento.

De **SEGUNDA** à **SÁBADO**
das 09:00 hs às 19:00hs.

Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Salas 21 /22

SANTANA - FONE: (011) 959-5061

I CAMPEONATO NACIONAL HERO QUEST

ERRATA DO REGULAMENTO

COMO PARTICIPAR DA FASE FINAL: 2º ITEM

• Na primeira etapa, a ser disputada no dia 02/07/94, disputarão os 32 (trinta e dois) finalistas, divididos em 8 (oito) mesas de 4 (quatro) jogadores das quais serão classificados apenas 2 (dois) participantes de cada tabuleiro para a fase semifinal.

LEGEND

Beldor, o malvado, reinou por mil anos como déspota do Reino de Sellech. A população se uniu para destruir Beldor. Deu certo. Mas agora, Clovis, filho de Beldor, quer conquistar o reino. Sua missão é evitar que Clovis ressuscite o espírito de seu pai e lance Sellech no mais completo caos. Essa ladainha toda é a história de Legend, um Golden Axe reestilizado. O game é longo e difícil, cheio de inimigos parecidos. Os chefões são coisa fina: difíceis e criativos. Com gráficos bonitos e som acima da média, Legend é ideal para quem curte carts de ação para dois jogadores.



Dê uma de esperto e fique no canto direito da tela. Espere os inimigos virem pra cima, pule e dê uma espadada. Você corre o risco de acertar até três inimigos!!!

LEGEND/Seika

Ação 1 ou 2 jogadores
8 Mega

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Magias ignorantes

Suas armas na caçada a Clovis são uma espada e magias. A espada é sua principal arma e fica mais poderosa à medida que você pega power-ups. Já as magias são limitadas e devem ser guardadas para momentos de desespero (leia-se: só nos chefões). Você pode acumular até 9 pontos de magia. Cada vez que uma magia é acionada, lá se vão dois pontos. Conclusão: não dá pra lançar mais de quatro magias em seguida. Mas nem será necessário: elas são bem ignorantes...

DE OLHO NOS ITENS

É fácil sacar os itens do cart. Pão, maçã e frango rendem um ponto de energia. Saco de dinheiro e colar dão pontos.



Um ponto de magia (você precisa de dois para acioná-la)



Abre baús das fases de bônus

Aumenta poder da espada



COMANDOS

A- Magia

B- Pulo

X- Arma especial

Y- Espada

L ou R- Escudo (defesa)

Select - Pause

B + Y (parado)- Pulo com espadada

B + Y (com Direcional)- Voadora

Magias



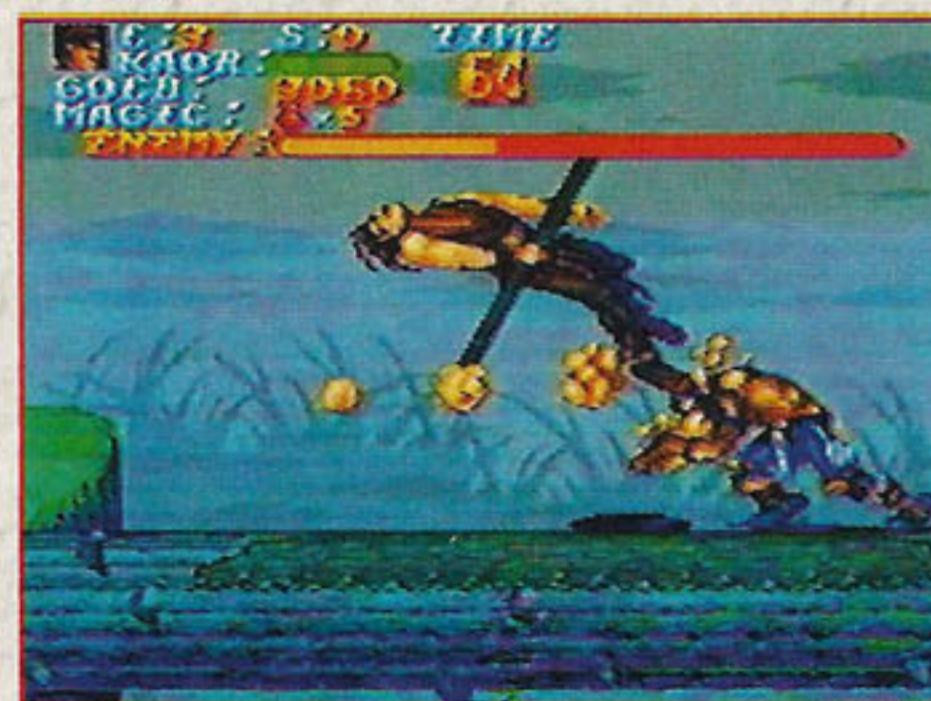
Esta magia é animal. Uma caveira aparece no meio da tela e lança um poder que detona tudo



Raios e mais raios invadem a tela. Esta magia é forte pacas. E a imagem é pra lá de confusa...



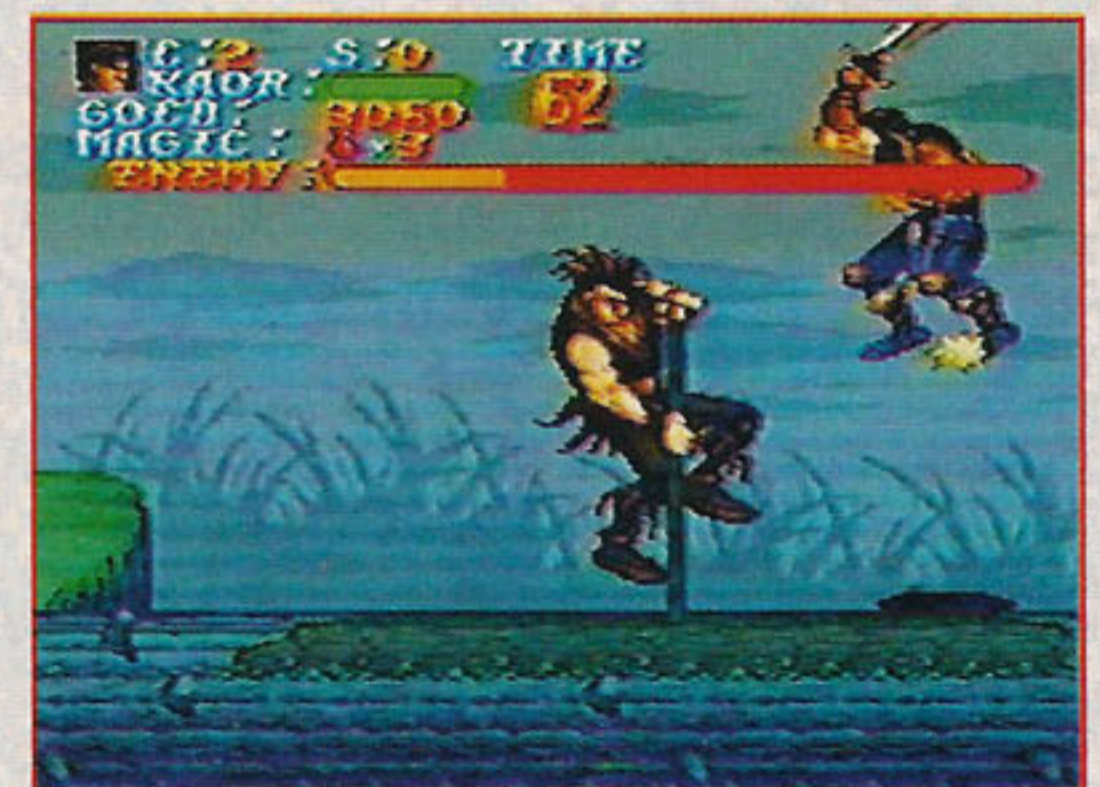
Um foco de laser se espalha pela tela varrendo tudo que encontrar pela frente



Aperte X para usar sua arma especial. Ela é forte e deve ser lançada de longe. O único problema é que gasta um ponto de energia



Estes morcegos aparecem várias vezes no game. Elimine-os para descolar itens de energia



Primeiro subchefe: um cara grandão metido a fortinho. Não o deixe atacar com seu bastão. Acabe com ele na base da voadora

FASES DE BÔNUS

Há dois tipos de fases de bônus. Uma cheia de moedas de ouro, onde só dá pra ganhar muitos pontos. A outra é mais legal. São uns baús cheios de itens como vidas extras, energia e pontos. Para abrir os tais baús você precisa ter chaves suficientes. Saque só:



Aqui o lance é pegar o maior número de moedas que der. Basta passar por cima do reluzente ouro para descolar muitos pontos



Esta fase de bônus é mais legal. Afinal, você nunca sabe o que encontrará dentro dos baús. Fique ligado em quantas chaves você precisa para abrir cada um deles



O pântano esconde vários monstros de lama. Fique atento aos movimentos do chão para saber onde eles irão aparecer



Chefe. Uma árvore com mãos! Dê voadoras e acerte sua cara. Não o deixe pôr os braços no seu pescoço. Se engrossar, vá de magia



O chefe da segunda fase ataca com um barril. Desvie e mande magia no sacana



Cuidado com estes carinhas encapuzados. Eles soltam uma magia que tira energia



Terceiro chefe. Enfrente o mago com voadoras enquanto ele estiver voando. Quando ele mandar o Demo, lance uma magia



É impossível matar este arqueiro doido. Ele lança uma teia e manda você para a prisão...



Este subchefe solta magia no chão. Pule e dê voadoras no babaca. Magia também resolve



O chefe da quarta fase é um dragão que solta fogo pela boca. Acabe com os dois capangas



Estes trogloditas com clavas se jogam de cabeça. Afaste-os com chutes e voadoras



O chefe da quinta fase parte pra cima como um animal. Vá de voadora. Quando você começar a descer, apele pra magia.



Clovis em pessoa! Ataque-o com voadoras e os manjados pulos com espadadas



Quando ele ameaçar soltar uns carinhas do pote, solte magia. Não marque touca!



KNIGHTS OF THE ROUND

Uma das coisas mais legais dos games é poder viajar no tempo com eles. Num cart estamos no século 21 e em outro caímos na Idade Média. Este é o caso de Knights of the Round. A velha história dos Cavaleiros da Távola Redonda está de volta. Depois de render filmes, livros e quadrinhos, chegou a hora da galera do Super NES se divertir com o clima de capa e espada. Esta versão é baseada na do Arcade e o resultado é muito bom. Os gráficos ficaram bem legais e o desafio é empolgante.

ATRÁS DO SANTO GRAAL

O cart mistura ação e aventura com uma boa dose de pancadaria. Você comanda Arthur ou um de seus fiéis cavaleiros, Lancelot e Percival. Sua missão é recuperar o Santo Graal, a taça que Jesus usou na Santa Ceia. Para recuperá-lo, você vai ter que detonar umas espadadas em inimigos bem cabulosos.

MARQUE PONTOS

Durante a sua jornada pintam barris de madeira que escondem rango para repor a sua energia, e tesouros, que dão pontos. É fundamental marcar muitos pontos pois assim você muda de nível. À medida que o cavaleiro evolui, seu rendimento melhora, a espada vai ficando incrementada e surgem novas armaduras. Demais! O cart tem três níveis de dificuldade e para completar sua missão você conta com duas vidas e

nove Continues. Prepare a sua espada e debulhe os infiéis!

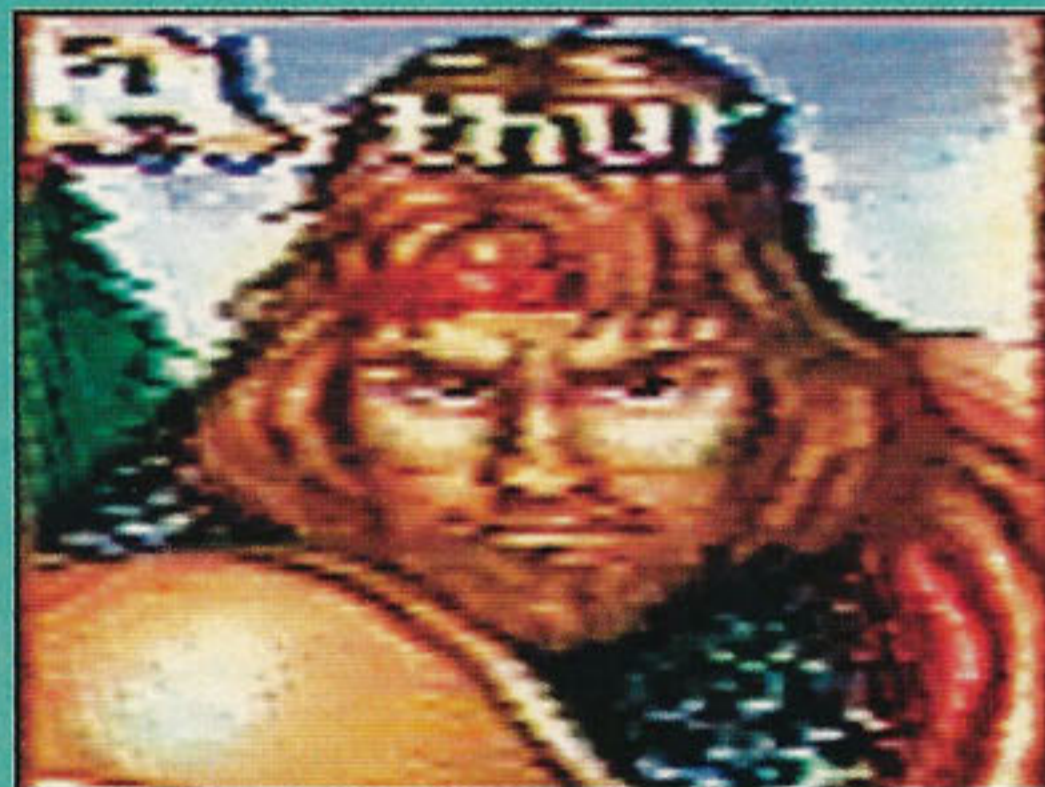
COMANDOS

Y	Espadada
B	Pulo
X	Defesa
A	Ataque especial (serve para dispersar ataques múltiplos, mas gasta energia)

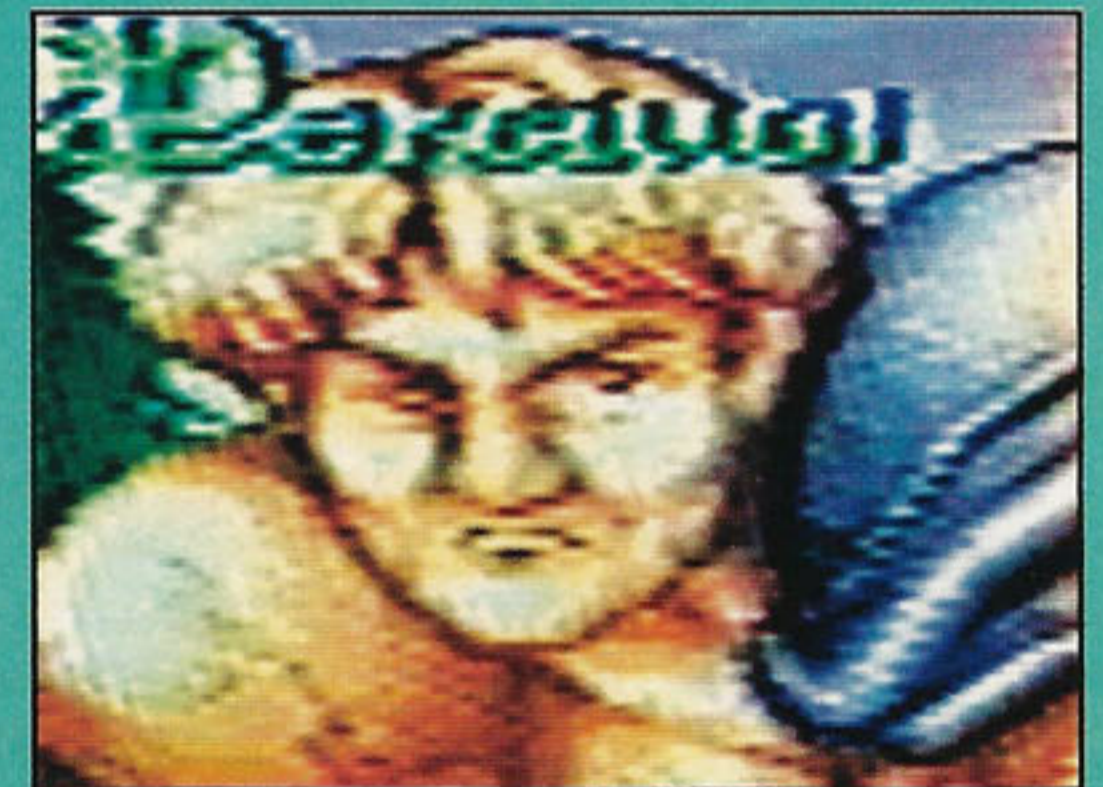
OS CAVALEIROS



É o mais rápido e o menos forte. Usa uma espada longa, assim consegue atingir os inimigos e manter distância



Usa a famosa Excalibur. É o cavaleiro mais equilibrado em velocidade, força e defesa



O brutamonte do game. É o mais lento mas tem uma força descomunal

FASE 1

VILLAGE OF FIRE



Scorn é o maior embaço. Dê espadadas quando ele se abaixar para ajeitar o capacete

FASE 2

A DESPERATE FIGHT



Não se intimide com o tamanho das espadas destes caras. Desça a lâmina neles

O cara no cavalo azul é Braford, o chefe. Derrube o pentelho do cavalo e faça a festa

FASE 3

BATTLE AT THE CASTLE FORT



Que barato! Dentro do barril de madeira você achou esta cabeça de cavalo. Ela serve para descolar um cavalo. Aproveite e dê um rolê

Espera os inimigos saírem desta porta do castelo. Quando os fulanos vierem para cima detone!



Para detonar este chefe não há segredo. Pule em cima do vilão e use a espada na cabeça dele

FASE 4

THE KNIGHT'S TOURNAMENT



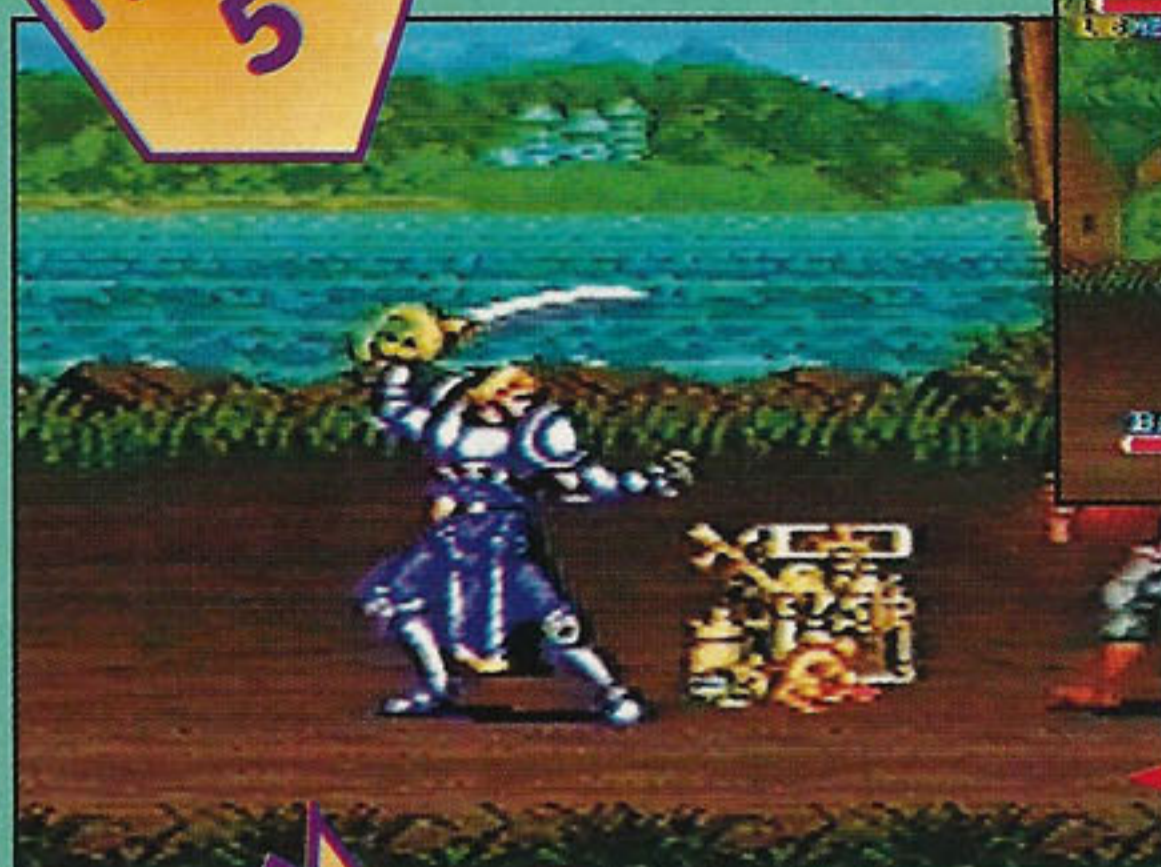
Encontrar este cajado verde é uma maravilha. Ele faz passar para outro nível. Aproveite

Phantom fica correndo e se multiplicando. Não se confunda e acerte-o de jeito



FASE 5

THE EXPEDITION



O Balbars é um chefe cabuloso. Se você bobear ele acerta o martelo na sua cabeça. Fique ligado

Quando estiver jogando em dupla, bata duas vezes nos barris que têm comida e tesouros. Desta forma o prêmio se duplica e ninguém sai perdendo

FASE 6

KNIGHTS IN A STRANGE LAND

Nesta fase os itens não ficam apenas nos barris de madeira, dá para encontrá-los nestas tochas. Verifique!

Quando aparecerem estes testigres não se assuste. São só gatinhos que você detona brincando



O figura é o Muramasa, chefe da fase. Fique embaixo dele quando começar a soltar bolas de fogo

As bolas verdes e vermelhas que ficam nos barris eliminam os inimigos da tela



FASE 7

DECISIVE BATTLE

As bolas de ferro que descem podem achatá-lo. Desvie e saia detonando



Finalmente você encontra Garibaldi, o chefe final. Use toda a sua perícia para conseguir a santa taça. Vitória!



ADVENTURE COTTON 100%

Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira/CAÇÃO GAMES

ADVENTURE COTTON 100%/ Datam

Aventura 1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Cenários cheios de fantasia

COMANDOS

Y - TIRO

B - BOMBA

A - MAGIA

X - SELEÇÃO DE MAGIA

O que mais chama a atenção em *Adventure Cotton 100%* são os cenários. Os produtores não economizaram criatividade. As telas são supercoloridas, cheias de detalhes e personagens estranhos. As fases são curtas e sempre pinta um subchefe e um chefe. Pelo caminho pegue vidas, bombas e pequenos bastões amarelos que aumentam o seu poder de tiro. O cart tem seis magias que são oferecidas em quatro opções. A melhor é a Twinkle Star. Depois vem a Fire Dragon e a Fire Fairy. Agora vá em frente e divirta-se!

Comandar uma nave espacial não é novidade para nenhum gamemafaco que se preze. E que tal controlar uma bruxinha numa vassoura voadora? Sim, é isso mesmo, em *Adventure Cotton 100%* você joga com a tal bruxinha que detona os inimigos com tiros de vassoura. Pra completar, nossa amiga é acompanhada por uma ou mais fadinhas que dão a maior força. Demais! O game é uma grande sacada da Datam, que esbanjou bom humor e alto astral. Quando a heroína é atingida, solta um gritinho engraçado. Fora isso, pintam uns tipos bem legais como os olhos voadores e os anõezinhos atiradores de flechas. Hilário! Além disso, os gráficos são chapantes, o som é dez e o jogo oferece tudo o que você tem direito: tiros, magia e personagens do outro mundo.

AS MAGIAS

Fire Dragon
Thunder
Twinkle Star



Fire Fairy
Bubble
Barrier



FASE 1

Este é o primeiro subchefe. Acabe a palhaçada com tiros e magia



Para detonar este chefe, atire e solte magia no carinha que está na boca dele

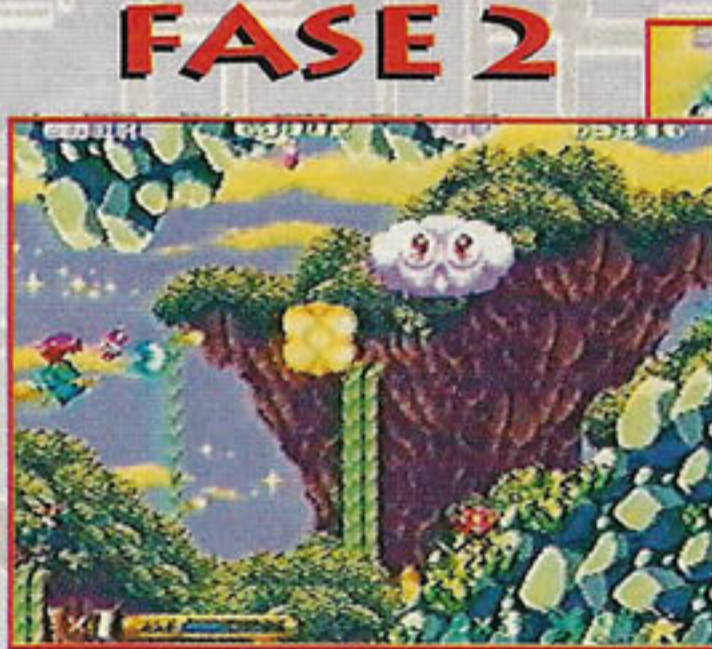


FASE 4

Saque as figuras que pintam. Este aí é um fantasminha com uma foice. Doideira!



A cabeça deste chefe se desprende do corpo.



FASE 2

As nuvens parecem inofensivas, mas não são. Detone-as



Não entre numa fria! Detone o chefe boneco de neve com tiros na cabeça



FASE 5

Agora o visual parece o de interior de um vulcão. Animal!



Acredite se quiser! O chefe é este galo bem doido. Cuidado com os ovos que ele joga



FASE 3

Acerte estes anjinhos que estão escondidos entre os pilares

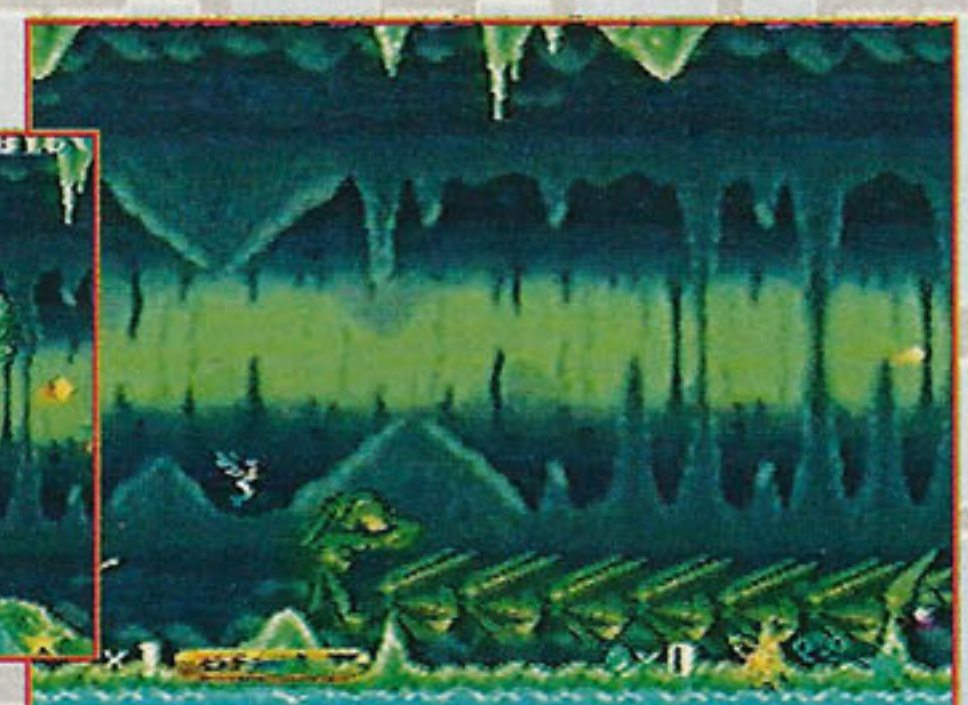


O chefe desta fase parece tenebroso. Não esquente, atire e recue quando ele vier para cima



FASE 6

Tome cuidado com as bolhas de ar. Se você bobear, elas levam você para o alto



O chefe parece uma lacraia. Fique esperto porque ela é rápida

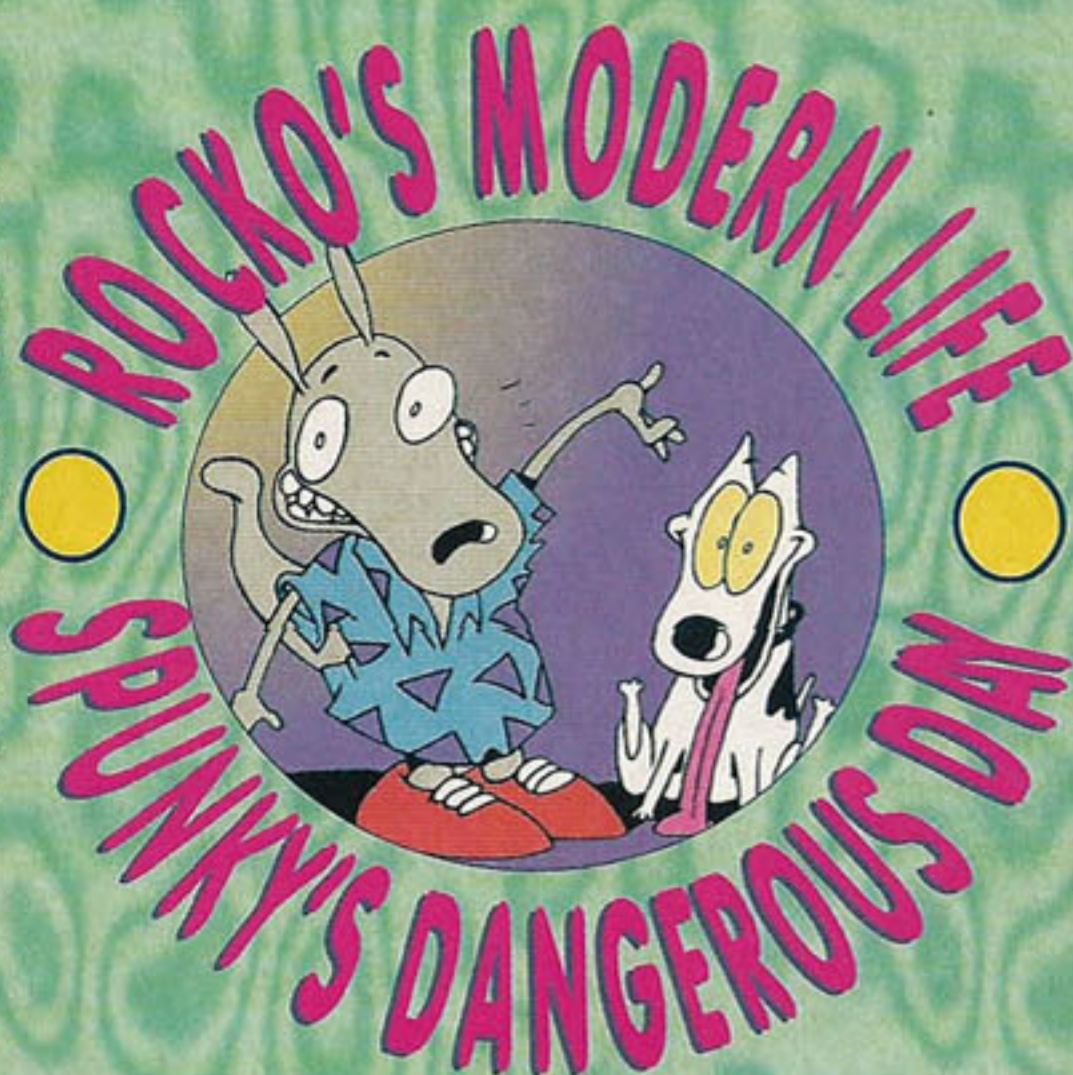
O GAME TEM TRÊS CONTINUES

ROCKO'S MODERN LIFE-SPUNKY'S DANGEROUS DAY/Viacom

Aventura 1 jogador



ITENS



FASE 1

SAND IN YOUR NAVEL

Rocko estava na praia jogando frisbee e acaba perdendo o brinquedo. Spunky sai atrás. Ajude-o!

As cadeiras de praia servem de catapulta. Use-as para jogar Spunky para cima



O guarda-sol impede a passagem do cachorrinho. Às vezes é uma boa opção



O hidrante vermelho serve de marcador de tela



Pule em cima de um gêiser. O outro manda o mascote para cima. Depois aproveite a carona

Se você já se cansou de histórias de cães devotados que fazem tudo por seus donos, talvez este seja o cart certo. Neste caso, o dono é que se arrisca para salvar a pele do adorável mascote. Não se trata de nenhuma revolução dos bichos, já que o dono é um simpático canguru, Rocko. O problema é que seu doce cãozinho, Spunky, é um tanto desmiolado e vive arrumando confusões. Esta bem-humorada história dá o tom deste lançamento da Viacom. Mas não se iluda pensando que o jogo é baba, pois você vai ter que mostrar bastante habilidade e inteligência para livrar Spunky dos perigos. Vá em frente e dê uma força para o coitado proteger seu querido totó!

CÃOZINHO PIRADO

Desde que caiu uma tevé na cabeça de Spunky, ele nunca mais foi o mesmo. O acidente aconteceu quando o nosso amigo era um filhotinho e nunca mais Rocko teve sossego. O cachorrinho simplesmente sai andando desencanado, ignorando ataques de outros bichos e outros perigos. O game tem quatro fases divididas em quatro níveis. Você completa cada nível quando consegue levar Spunky até um hidrante dourado. No caminho, pintam bichos engraçados como um pelicano calho, um rato que anda de trator e muitas outras viagens. Você também tem direito a uma série de itens que ajudam um bocado. Logo que começar, dê um pause para poder passear com o Direcional e verificar onde está o hidrante dourado. Fazendo assim, já dá pra você pensar no melhor caminho para completar o nível. Boa sorte!

FASE 2

TRASH-O-MADNESS

Desta vez Rocko estava fazendo uma faxina e sem querer jogou fora o esfregão de Spunky. É lógico que o doidinho sai atrás do querido esfregão



Pra se livrar do rato doido bata na pá do trator

Aperte este botão para a plataforma descer e pegar o desligado cãozinho



O final é sempre no hidrante dourado. Veja como Spunky fica feliz

COMANDOS

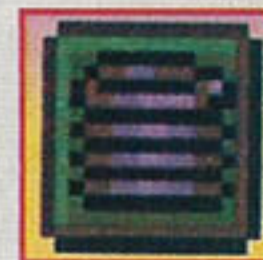
Y - Soco	↓ + A - Rabada
B - Pulo	X - Usar os itens, pegar Spunky no colo
A - Chute	

LIGHTNING



Aumenta a velocidade do Rocko

SPRING



Faz Rocko pular mais alto

ROCKO'S SHIELD



Protege Rocko de ataques. É temporário

BONES



Para Spunky comer enquanto Rocko vigia a área

CHILI PEPPERS



Faz Spunky andar rápido

SCHMOOT



Spunk fica mal do estômago e anda devagar

HEARTS



Recupera a energia de Spunky

1-UPS



Vida extra para Spunky

BALLOON



Deixa Spunky inflado como um balão

SPUNKY'S SHIELD



Dá mais proteção para Spunky

STARS



Protege Spunky de ataques por um tempo



Provavelmente as duas personalidades mais queridas do México são Chapolim e... Chavez. Só que não o simpático personagem que atormenta os vizinhos com suas trapalhadas, e sim, Julio César Chavez, o valente boxeador que se tornou uma verdadeira lenda viva do esporte. O mexicano fez fama conquistando vários títulos em categorias diferentes, e desta forma, se tornou um ídolo nacional no país dos sombreros. Sabendo disso, a softhouse ASC lançou este cart de boxe que é explicitamente dirigido ao público "chicano". Afinal, todas as instruções são em espanhol.

AI CARAMBA!

Em Chavez você pode disputar uma temporada inteira ou então, lutar contra um dos 25 personagens que o jogo traz (encontro de 1 ou 2 "peleadores"), inclusive Chavez, é claro. Dá até para fazer uma luta de Chavez versus Chavez. Animal! Quando você disputa a temporada (modo de carreira), começa como um lutador ranqueado em 25º, e só pode desafiar atletas com posição próxima a sua. À medida que você vence, sua colocação melhora e sua performance também. Esta, às custas de opções de treino que surgem entre as partidas. Você pode escolher entre saco de areia, bicicleta, pêra de soco e até tomar uma Pepsi, a patrocinadora do jogo. Todas estas opções fazem você aumentar a sua força, velocidade e resistência. Outro lance legal do game é que você forma o seu lutador do jeito que quiser. Escolha o rosto, cabelo, pele, cor do calção e da bota. Beleza! O maior problema do jogo é que toda luta tem 12 rounds de 3 minutos cada. O jeito é detonar logo um nocaute, senão pode ficar cansativo, principalmente para os seus dedos. O lance é tentar fazer seqüências de golpes diferenciados, assim você mina a resistência do adversário. Não fique parado! Arregaça as mangas e mande os outros lutadores para a lona!



Nesta tela você forma o seu boxeador. Dá pra criar um cara do jeito que você quiser



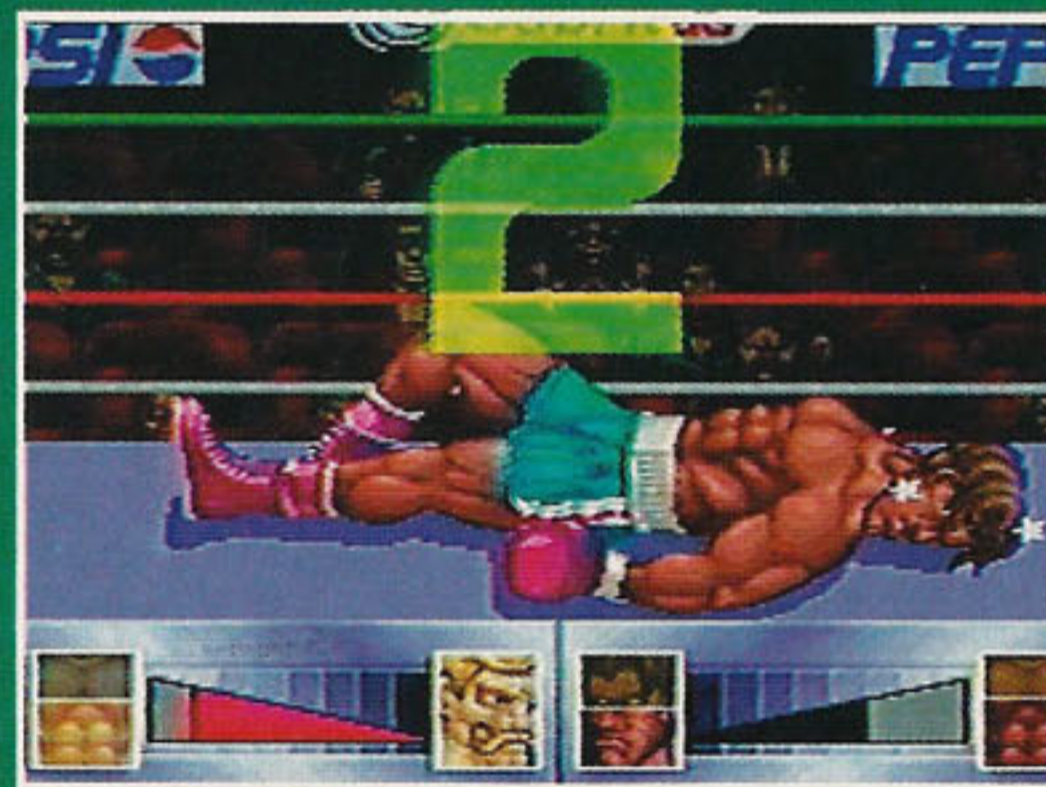
No intervalo dos rounds, aparece esta tabela mostrando o número de golpes dados, os que acertaram, a porcentagem de acerto e o placar do round



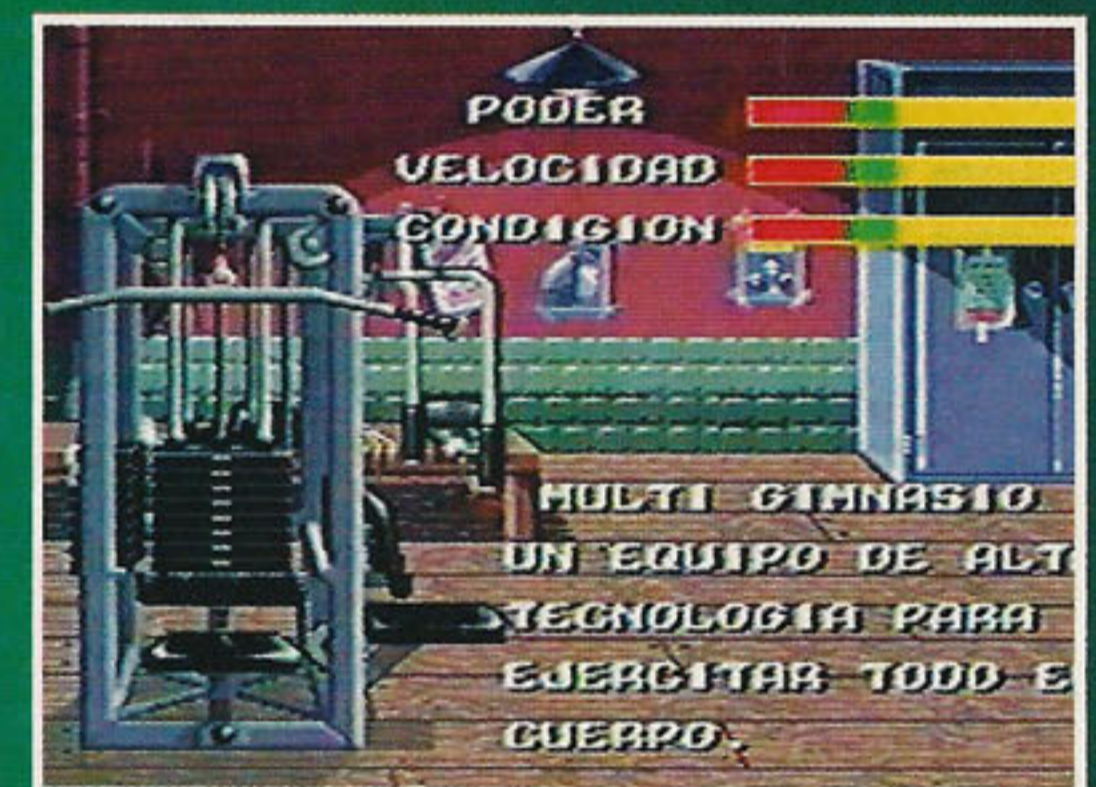
Taí a luta de Chavez vs Chavez. O pau quebra forte e é difícil decidir quem é o melhor



A parte inferior da tela mostra se os golpes estão entrando. Conforme o lutador vai enfraquecendo, a face escurece



O famoso beijo na lona. O cara está atordoado e a contagem começou



Nesta tela você verifica qual opção de treino melhora mais a sua condição física. O aparelho de ginástica é uma boa opção

COMANDOS	
	R - Girar para a direita
Y - Jab de esquerda	L - Girar para a esquerda
X - Jab de direita	↑ + B ou A - Upper
B - Gancho de esquerda	↓ + A ou B ou X ou Y - Direto na cintura
A - Gancho de direita	L + R - Defesa



Se liga no alemão bigodudo dando este belo upper e tirando o maior pêlo da cara do adversário

S.O.S

S.O.S Vic / Tokai

Ação/Estratégia 8 Mega 1 jogador

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO



O luxuoso transatlântico Lady Crithania zarpa no oceano em mais um cruzeiro cheio de milionários. Tudo parece lindo e maravilhoso quando, de repente, pinta um maremoto. O capitão perde o controle do imenso navio e o pânico toma conta de seus 2300 passageiros e quase mil tripulantes. O caos é total. A embarcação tomba e muitos perdem a vida na hora. Há poucos sobreviventes. Você deve escolher entre quatro passageiros - um arquiteto, um médico, um marinheiro e um conselheiro - e achar a saída do navio. E, de quebra, tentar salvar alguns indefesos e desesperados passageiros.

Sua missão parece fácil, né? Pois pode ir tirando o cavalinho da chuva. O navio é enorme e achar a saída é uma tarefa quase impossível. Há um mapa para auxiliá-lo. Mas basta o navio virar de um lado para o outro para você ficar perdido. Simples: quando o Lady Crithania dá uma guinada para um dos lados seu referencial muda completamente. O que era para cima fica para baixo, esquerda vira direita e assim por diante. Uma verdadeira loucura. Uma boa dica é jogar com o joystick virado para não se perder. Apesar da trama inovado-

ra, S.O.S. é um game um pouco frustrante. Na verdade, seu objetivo é achar a saída de um enorme labirinto. E é difícil pacas! E não basta ser ágil para sair vivo da enrascada. Inteligência é fundamental! É por essas e outras que a galera que se amarra em games para PC deve curtir este cart. Você tem apenas UMA HORA para dar o fora com vida. Quando a primeira meia hora passar, a água começará a entrar. E tem mais: qualquer deslize e você perde cinco minutos. Se você curte um ótimo desafio, embarque neste S.O.S., ou melhor, tente desembarcar...

CANDIDATOS A HERÓI

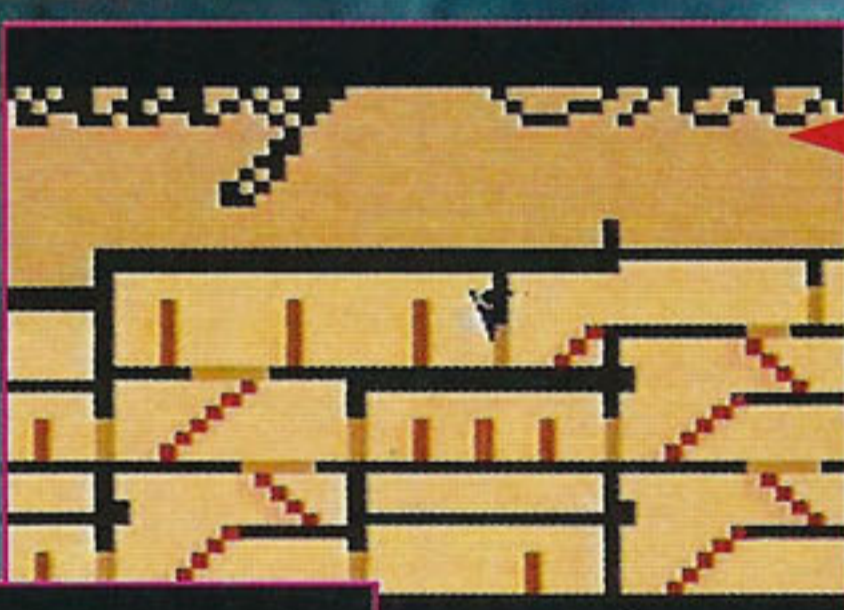
Você pode jogar com um dos quatro carinhos abaixo. Cada um tem habilidades específicas. O conselheiro Gardner e o arquiteto Wisher são os mais equilibrados, pois eles aliam destreza à inteligência.

S.O.S. É A CARA DAQUELE FILME QUE PASSAVA DIRETO NA TV: O DESTINO DO POSEIDON. COM UMA DIFERENÇA: AQUI NÃO DÁ PRA COMER PIPOCÁ...



O arquiteto Capris Wisher tem apenas 23 anos, mas é um cara esperto

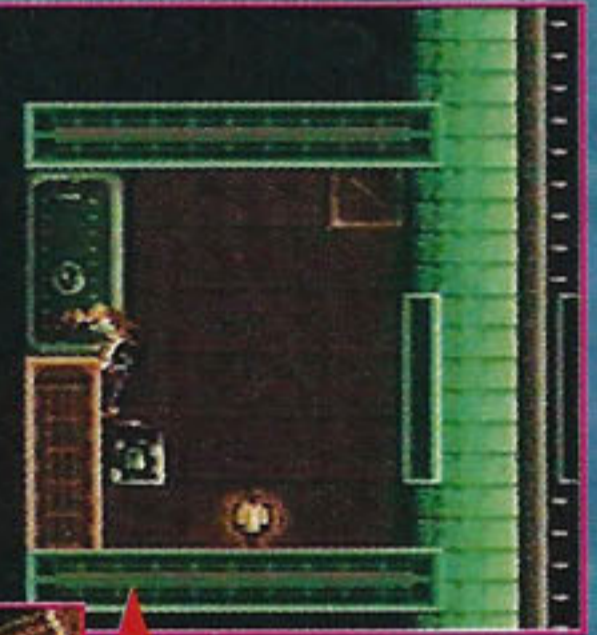
O mapa ajuda bastante. Mas não pode ser acessado sempre. Se o navio virar, seu referencial muda. Fique esperto, OK?



Que barato! Rola um zoom no mapa. Você é o carinha azul, as portas aparecem em marrom e o vermelho indica a saída e fica piscando



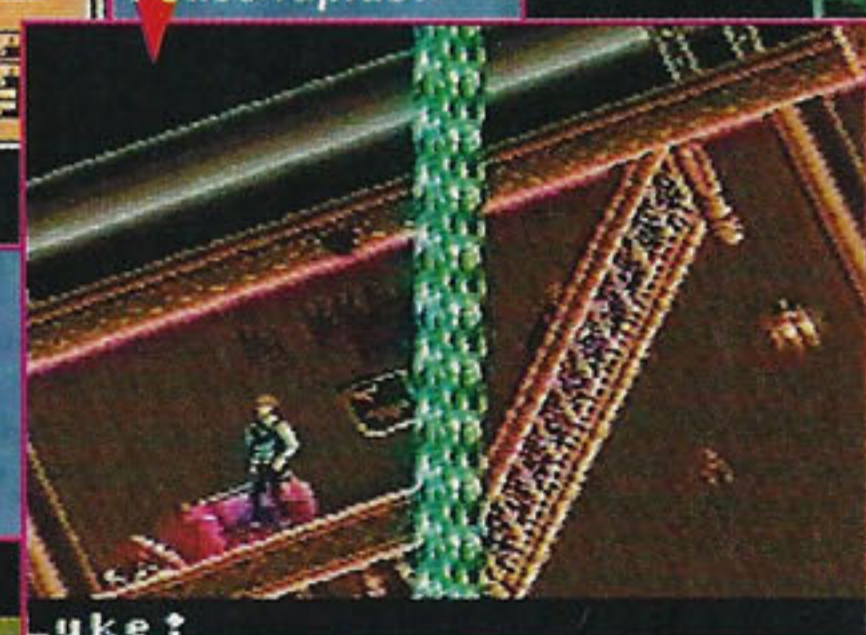
A água começa a entrar com 30 minutos de jogo. Pense rápido!



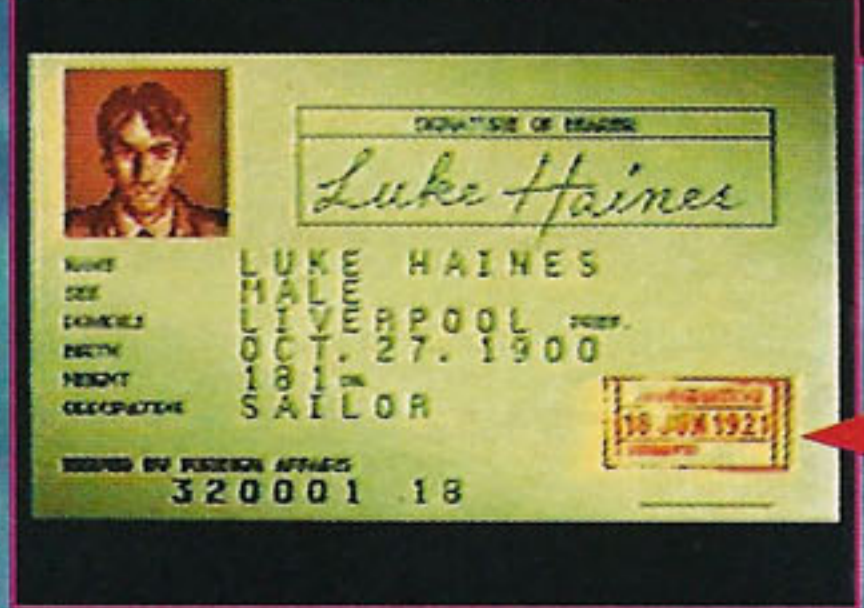
Jeffrey Howell, o médico, é o menos ágil. Mas sabe usar a cabeça



Conselheiro, Redwin Gardner tem quase 40 anos. Sabe das coisas...



Fique ligado nas setas brancas. Elas pintam direto e indicam os caminhos que você pode seguir



Luke Haines é um jovem marinheiro. Forte e de cabeça fraca



Perigos à vista! Fogo é roubada. Tombos e objetos que despencam na sua cabeça, idem. Cuidado!!!

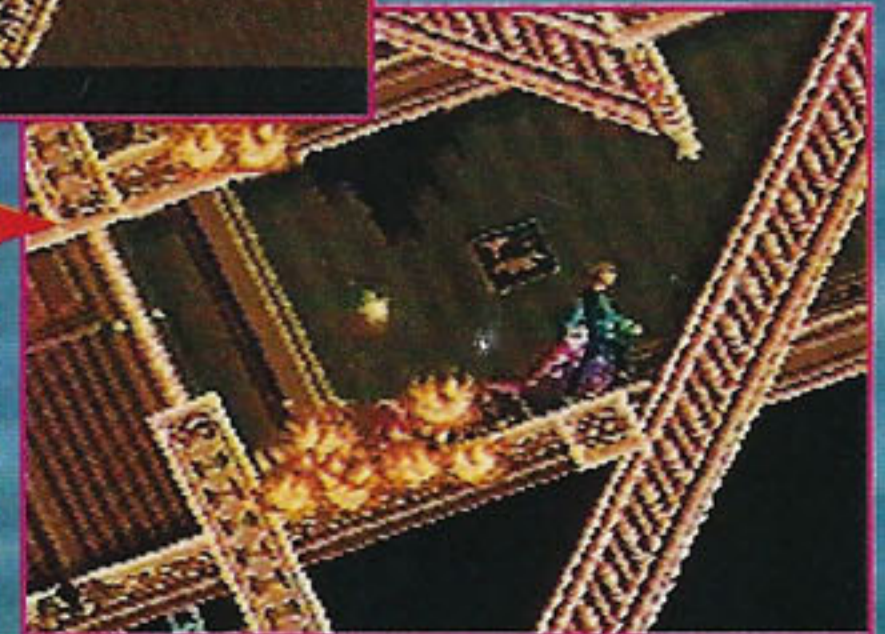
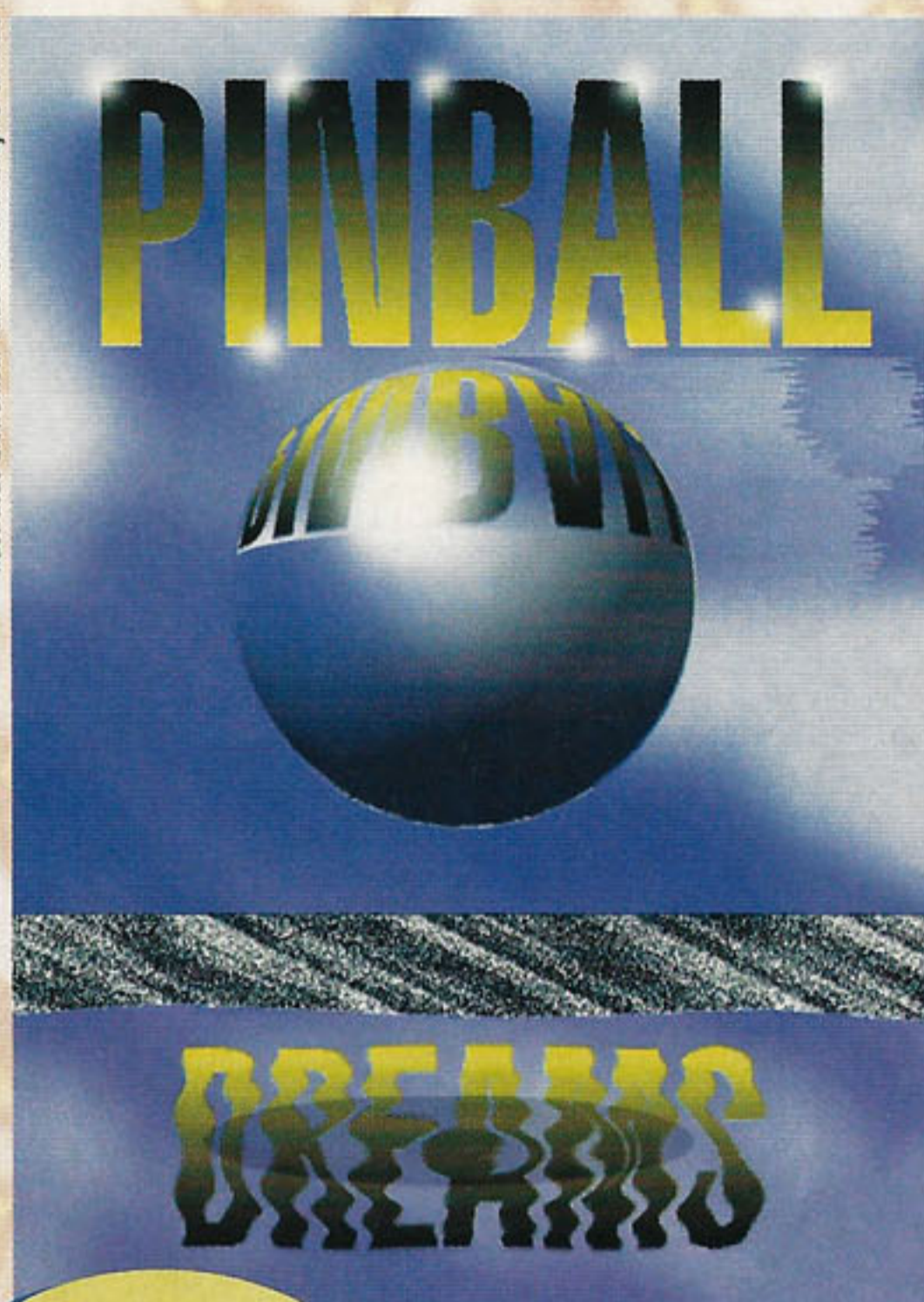


Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES



PINBALL DREAMS / Gametek			
Pinball	1 a 8 jogadores alternados		
	8 Mega		
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Pode perguntar pra qualquer carinha que tem um microcomputador Amiga. Pinball Dreams é o melhor jogo do gênero (aliás, só perde para o sensacional Pinball Dreams 2). E não tem discussão. Demorou um tempão, mas o game finalmente saiu para Super NES. Os jogos são praticamente idênticos. A única diferença é a velocidade. Enquanto o game original para Amiga é rápido e dinâmico, o cart de SNES é meio tartaruga. É uma falha grave. Mesmo assim, as quatro telas de Pinball Dreams rendem momentos de ótima diversão. Se você é fanático por flipadas, este é um game que não pode faltar na sua coleção.

MÁQUINAS TRADICIONAIS

Os mais moderninhos acham as quatro telas de Pinball Dreams um tanto antiquadas. Isso porque não rolam chefes diabólicos, cinco bolas ao mesmo tempo e outros maneirismos recentes. Qual é? Pinball Dreams não é videogame. É pinball de verdade. Se você já jogou Cosmic, Cavaleiro Negro ou Sure Shot, sabe exatamente do que estamos falando. Ignition, Steel Wheel, Beat Box e Nightmare (as quatro telas) não têm enfeites desnecessários. É tudo na veia, sem frescura. Demais!

Além da velocidade reduzida, o maior problema do cart é o fliper esquerdo. Ele é fraco, não tem força para rebater as bolinhas numa boa! É quase impossível acertar alvos que ficam no canto superior direito das máquinas. Pena, porque os gráficos são bem legais e o som é massa. Os efeitos de faroeste de Steel Wheel estão entre os melhores já feitos para Super NES. Prepare-se para gastar seus dedos. Pinball Dreams para Super NES vicia...

STEEL WHEEL



O Texas é aqui. Faroeste total, com direito a cavalos relinchando e tudo o mais. As setas azuis multiplicam bônus. Acenda as luzes azuis do lado direito quatro vezes para acender bola extra. Daí é só encaçapar a esfera bem ao lado para ganhar mais uma bolinha. Mire bem para jogar a bola no lado esquerdo, lá em cima. Rola um sorteio e você pode faturar um polpudo Jackpot, milhões de pontos ou mesmo uma bola extra. Chato, né?

IGNITION



Para multiplicar bônus, acenda a palavra WARP e acerte a letra que estiver piscando depois de lançar a bolinha. Acenda também os três alvos vermelhos e complete a palavra IGNITION. Acessa, a palavra LIGHT pode render uma bola extra.

BEAT BOX



Saca a Billboard, parada de sucesso dos States? Pois é, esta tela é totalmente Billboard. As duas rampas acendem setas que avançam bônus. Mande a bola nas rampas sempre que der e prepare-se para ganhar muitos pontos.

NIGHTMARE



O pedaço macabro do cart. Nightmare quer dizer pesadelo. Mas esta tela não assusta muito. O lance é ficar mandando a bolinha nas rampas da direita e da esquerda. Nos intervalos, acerte as duas caçapas do lado esquerdo.

Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira / AÇÃO GAMES

WHEEL OF FORTUNE DELUXE EDITION

Programas de auditório são uma febre no mundo todo, principalmente nos Estados Unidos. Há dezenas de Chacrinhas espalhados pelos quatro cantos da América. Um destes caras inventou Wheel of Fortune, um jogo que Sílvio Santos "colou", adaptou e batizou de Roletrando. O objetivo dos participantes é adivinhar palavras para abocanhar uma grana. Como ninguém é bidu, o lance é "chutar" umas letras até poder imaginar a palavra em questão. Wheel of Fortune é um cart bem paradão, quase sem ação. Ideal para reunir os amigos e passar o tempo. Sem compromisso...



Onda com os parentes

Wheel of Fortune deve agradar quem curte mexer com palavras e é muito curioso. Mas se você é do tipo que não tem paciência para jogos sem ação, não desanime. Alugue este cart e chame os parentes para passar uma tarde em frente à telinha. Mostre que videogame não é alienação e que dá pra aprender jogando. Faça a maior onda. Se tudo der certo, quem sabe você não ganha um 3DO de presente de Natal?

Comprando vogais

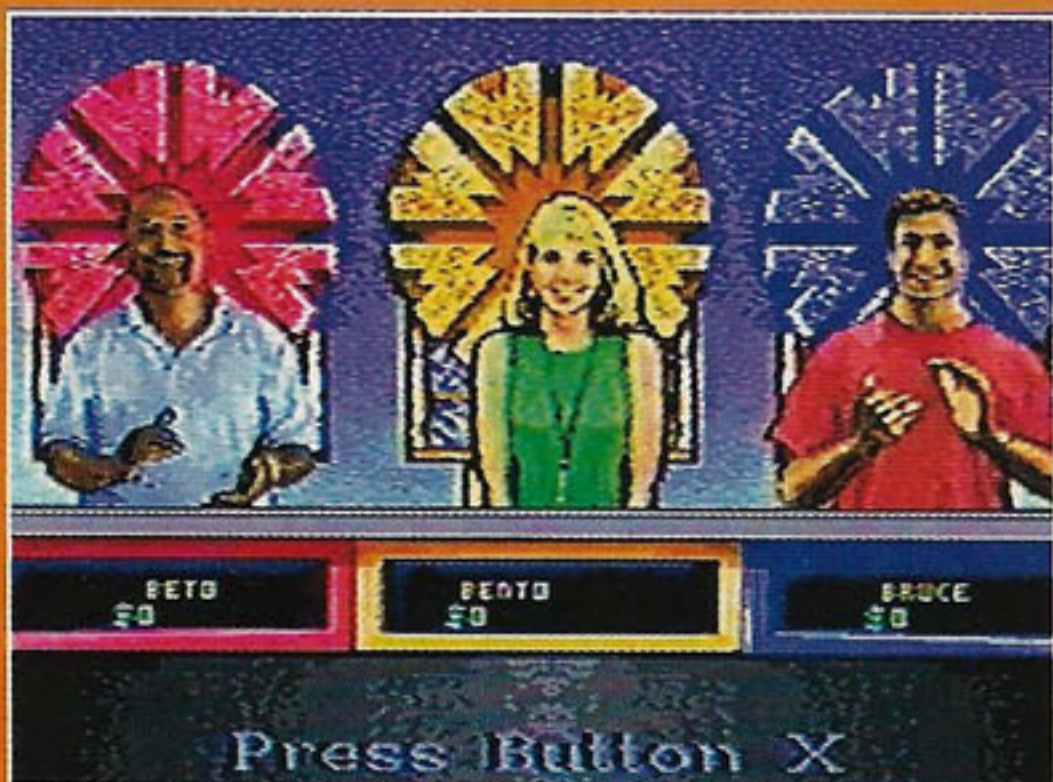
A única diferença entre o nosso Roletrando e o Wheel of Fortune americano é que os gringos não podem "chutar" vogais, só consoantes. Para arriscar uma vogalzinha qualquer, você precisa de grana para comprá-las. Este pequeno detalhe torna o jogo muito mais difícil e dinâmico.



O computador sugere um tema para o quebra-cabeça. Se você concordar, aperte X. Caso queira mudar, aperte Select para escolher um tema mais interessante



Esta é a tela principal. Escolha sua ação e aperte o botão indicado



Os competidores são muito educados. Até aplaudem seus adversários...



Se você achar que já sabe a solução do mistério, opte por "save puzzle"

INSPECTOR GADGET

Debug - Espere a tela de apresentação pintar e segure L, R e B no primeiro controle. Enquanto estiver segurando os três botões, aperte ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, → e ←. Esta seqüência deve ser digitada rapidinho, falou? Se a manha funcionar, a tela de apresentação ficará cor-de-rosa (e não mais azul). Solte os três botões e aperte Start. Antes de o game começar, um menu aparecerá. Com ele você pode escolher fases, ter acesso a um menu de opções e a um teste de som. Legal, né? Agora dá até pra zerar este cart, moçada!

BATTLETOADS/DOUBLE DRAGON

Superseleção de fases - Escolha uma partida para um ou dois jogadores e aperte Start. Quando chegar a hora de escolher seu personagem, pegue o primeiro joystick e aperte ↑, ↓, ↓, ↑, X, B, Y e A. Com esse lance, a tela tremerá um pouquinho. Escolha um dos personagens e aperte Start novamente. Quando a tela de seleção de fases aparecer, escolha a fase que quiser e daí pressione Start para começar a jogar. Satisfeito? De quebra, esse truque rende dez vidas a mais, na moral.

RANMA 1/2

Código para configuração - Há tempos que não pintava uma dica tão esquisita e legal ao mesmo tempo. Vamos lá! Comece uma partida normalmente. Acabe a primeira luta rapidinho, sem se importar em vencer ou perder. Espere a tela de Continue aparecer e segure os botões R, X e A. Continue segurando os três botões até a disputa seguinte começar. Antes mesmo de a pancadaria correr solta, a tela de configuração surgirá bem na sua frente. Com ela, você pode modificar vários aspectos do game, até mesmo as habilidades específicas de cada lutador. Dá até pra colocar o computador jogando contra ele mesmo, só pra aprender um pouco. Depois de mexer à vontade, basta apertar Start para voltar à luta. É estranho ou não é? Mas vale a pena...

Se você acha que Mortal Kombat é podião, malvado, violento e sem escrúpulos, é porque ainda não viu Mutant League Hockey. Este é o cart mais sacana e violento que já pintou para Mega. Mas não pense que é uma violência gratuita e babaca, com corações ensangüentados voando para todos os lados. Aqui o papo é diferente. Mutant League nada mais é que um NHL bem humorado. O cart é um pouco mais lento que os outros hóqueis da campeoníssima Electronic Arts. Mas este detalhe não estraga a festa. Afinal, alguém consegue ficar sem dar risada quando uma partida acaba simplesmente porque todos os jogadores de um dos times morrem?

JOGO DE VIDA OU MORTE

Mutant League reúne as equipes de uma suposta liga intergaláctica do futuro. A pancadaria vira uma questão de vida ou morte. Não é à toa que os "atletas" entram em quadra com armaduras super-reforçadas. Afinal, as armas do jogo são singelas: coisas como serra elétrica, machado, martelo e outras brincadeiras. Isso sem falar nos obstáculos de cada quadra. Buracos enormes, tubarões famintos, labaredas e afins. É mole ou quer mais?

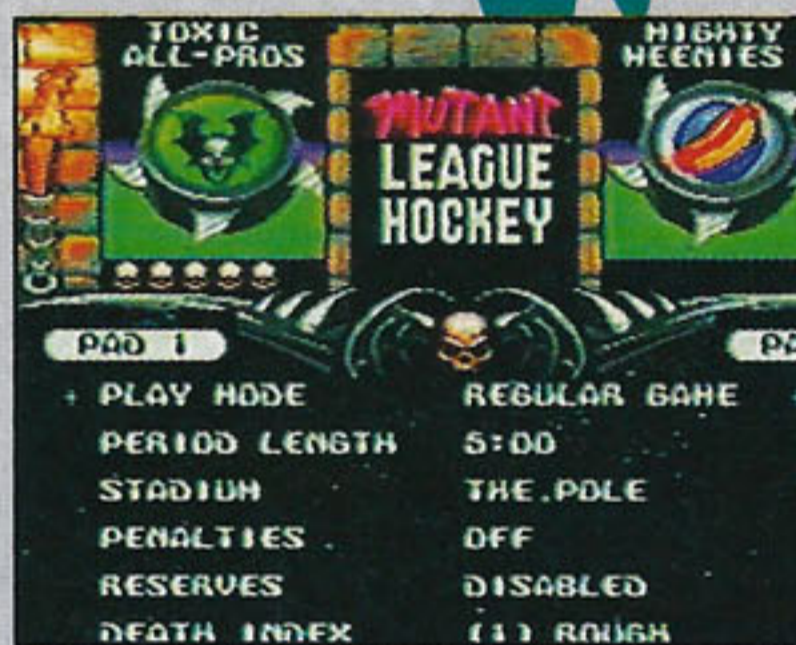
Este game é complexo, cheio de detalhes. São 24 equipes divididas em duas divisões, as tais Conferências (como a leste e a oeste da NHL de verdade). Há, ainda, um time só de feras, os Galaxy Aces. Como cada equipe tem seu ginásio, há um total de 24 quadras, uma diferente da outra. Radical! E tem mais: o computador é esperto, fera mesmo. Você vai levar um bom tempo até conseguir levantar a taça de campeão. Então, pau na máquina. Afie suas armas e detone... as redes e os adversários.



MUTANT LEAGUE HOCKEY / Electronic Arts			
Esporte		1 a 4 jogadores	
16 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

PARA PULAR ALGUM OBSTÁCULO, BASTA SOLTAR O DIRECIONAL UM POUCO ANTES DE PASSAR POR CIMA DELE

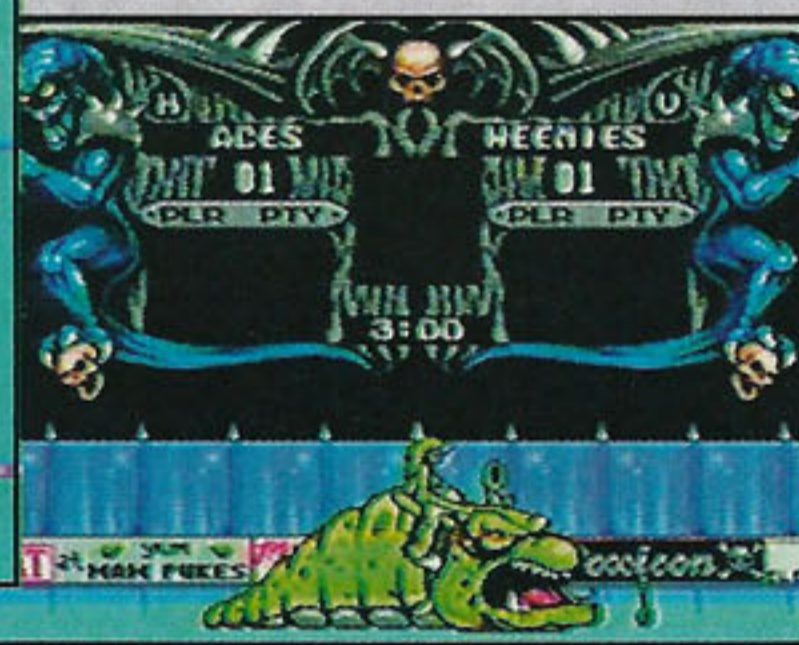
TEATRO NO GELO



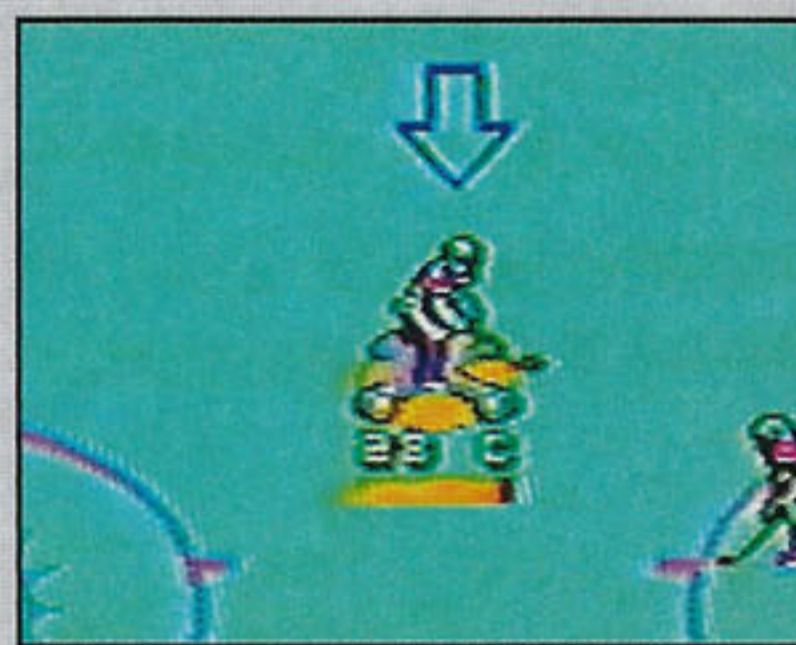
Configure a partida como bem entender. Se quiser um pega com um amigo, coloque Pad 1 e Pad 2 na primeira linha desta tela inicial



Que bela cena! A simpática figura (The Organ Grinder) lança o disco no início da partida e na disputa dos Face-offs



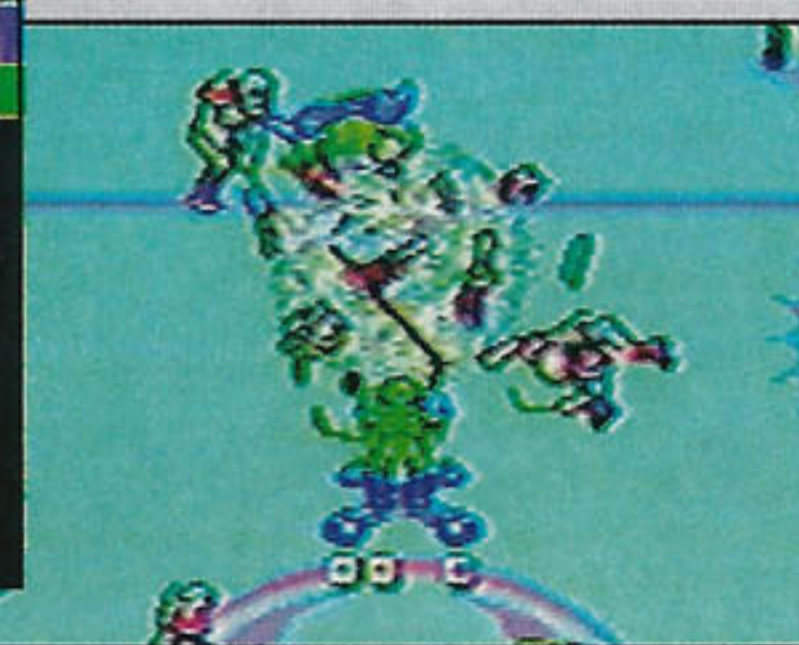
Nada como uma limpeza. Este monstrão se encarrega de deixar o gelo lisinho entre os períodos. Seu nome: Glynda the Zamboni



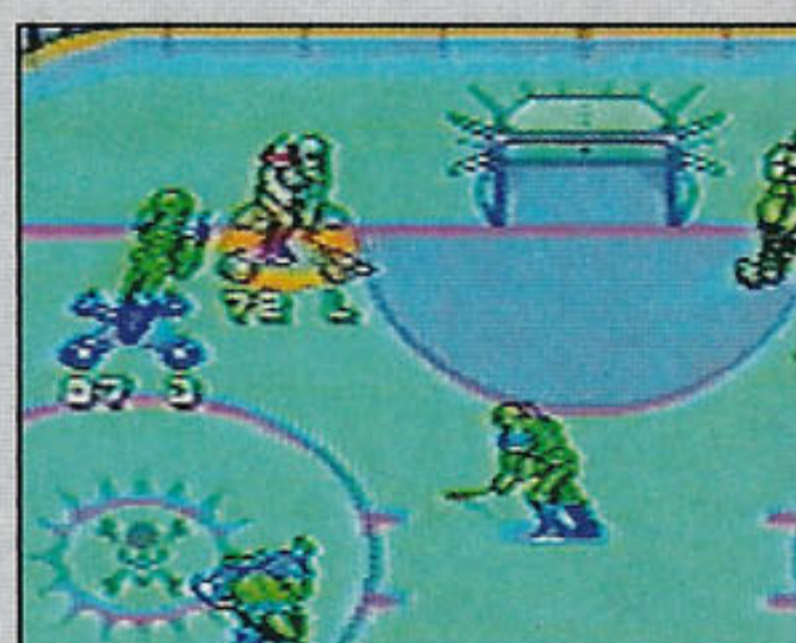
Se você jogar com os reservas Enabled, deve fazer substituições durante a partida. Fique ligado na barra de energia de cada jogador



Tente fazer um gol antes da linha que delimita sua zona de ataque. Vale dois pontos, como gol de goleiro no pebolim (totó)



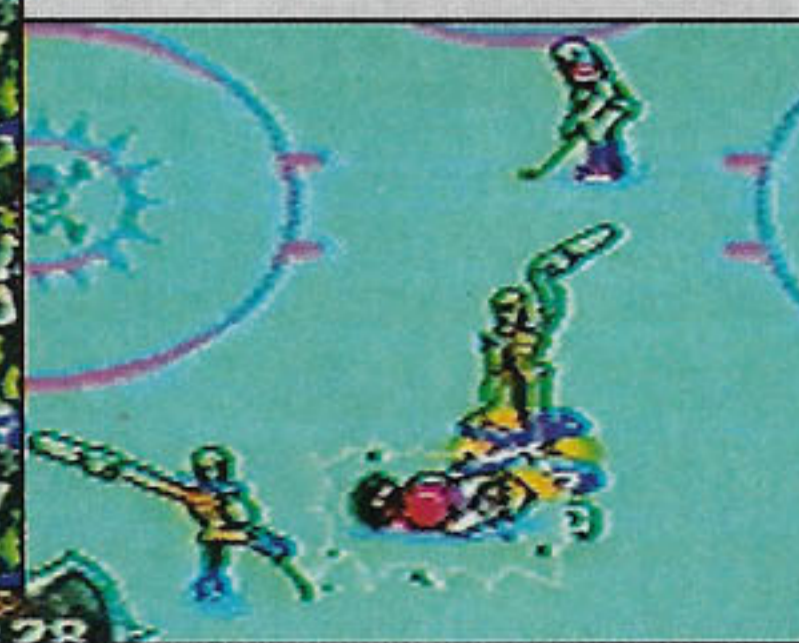
Vá pra cima e aperte A sempre que um adversário pensar em chegar perto. Você corre o risco de simplesmente matar o fulano...



Os goleiros são meio espaciais. Ande em ziguezague pela zona de ataque e chute quando o gol estiver vazio



Para conseguir uma arma, basta passar por cima dela. Aproveite todas as chances para se "equipar", OK?



A serra elétrica é animal! Ela literalmente serra o adversário até o sangue começar a jorrar

COMANDOS

Quem já jogou algum game da série NHL vai perceber que os comandos são muito parecidos. A diferença é que aqui você usa armas e o goleiro participa mais ativamente das partidas.

NO ATAQUE (com posse do disco)

- A: Soco/arma
- B + Direcional: Passa disco
- B (segure e solte): Solta disco
- C: Chute fraco e preciso
- C (segure e solte): Chute forte e pouco preciso

NA DEFESA (sem posse do disco)

- A: Soco/arma
- A (segure e solte): Mergulha no adversário
- B (sem disco): Muda o jogador ativo
- C (rapidinho, sem disco): Corre mais rápido
- C (segure e solte): Jogo de corpo

GOLEIRO

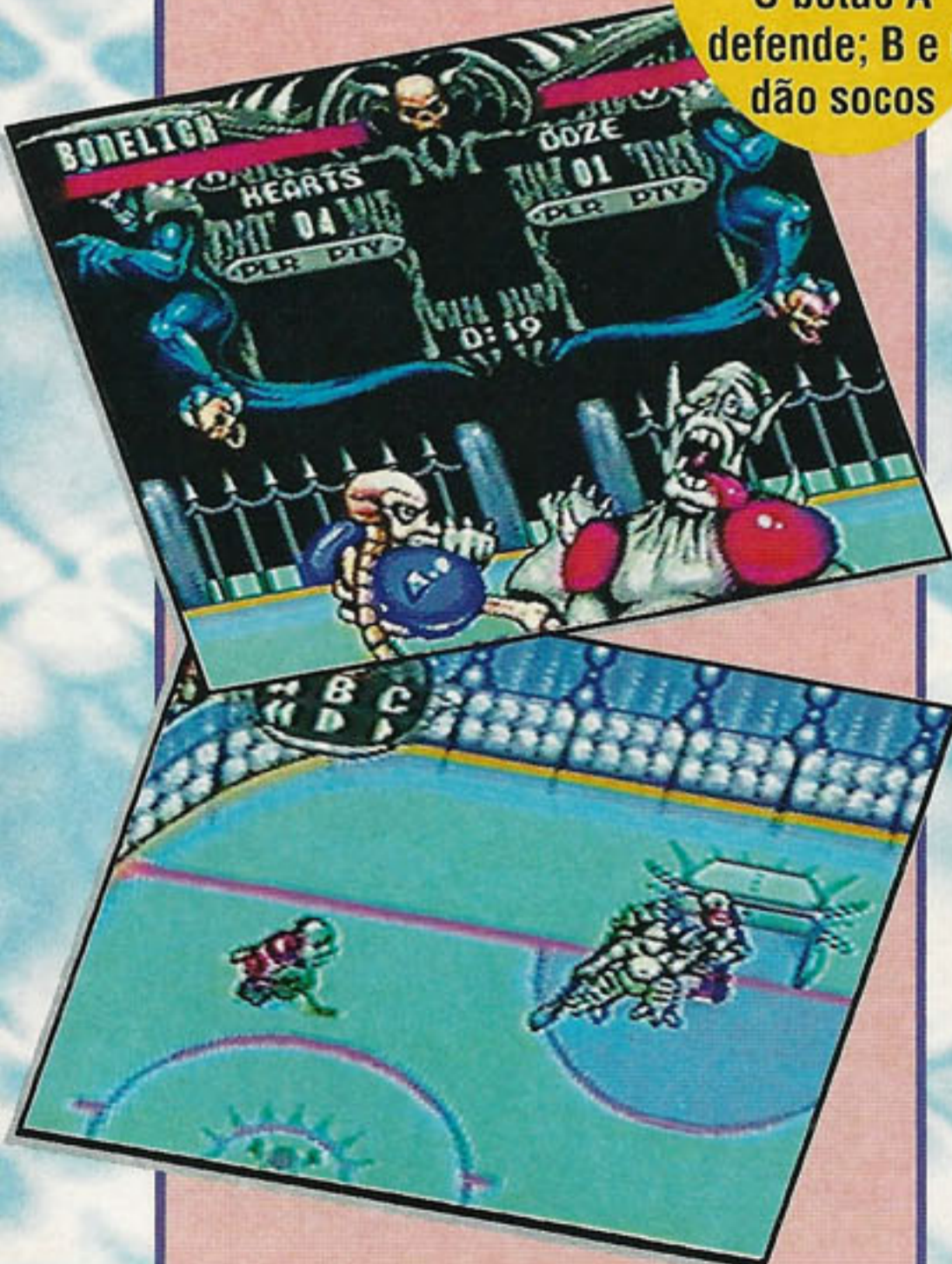
Sem o disco

- A: Defende
- B: Ativa outro jogador
- C: Ataca adversário

Com o disco

- A ou B: Passa
- C: Ataca adversário

Sempre que pintar uma briga, fique esperto para não ser derrubado. O botão A defende; B e C dão socos

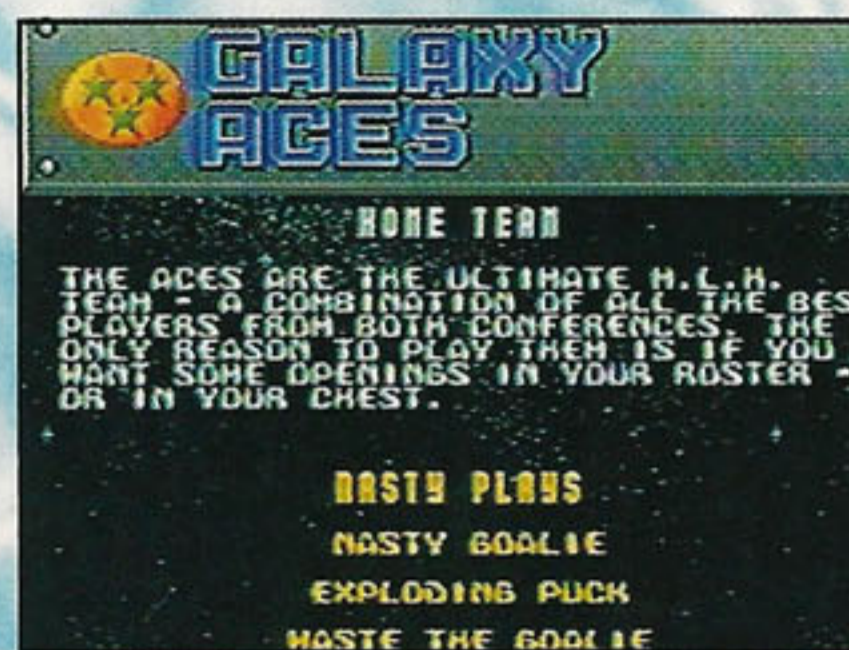


O Instant Replay é legal para checar jogadas. Aperte A para voltar, B para sacar o quadro a quadro e C para ver o lance todo

TIMES E CAVEIRAS

Só pra entrar no clima do game, as equipes são cotadas com caveirinhas. Isto mesmo, quanto mais caveiras, melhor o time. Confira quais são as melhores e as piores equipes.

O MELHOR



A equipe dos Galaxy Aces é quase imbatível. Seus jogadores são habilidosos e fortes como touros...

O PIOR



Uma cambada de grossos ruins de briga. Os Mighty Weenies são o saco de pancada de Mutant League Hockey

1 Caveira



The Derangers



The Shrimps

5 Caveiras



Toxic All Pros



Maniac All-Stars



Pucksucker Pukes



Black Hearts



Ice Slashers



Chilly Liars

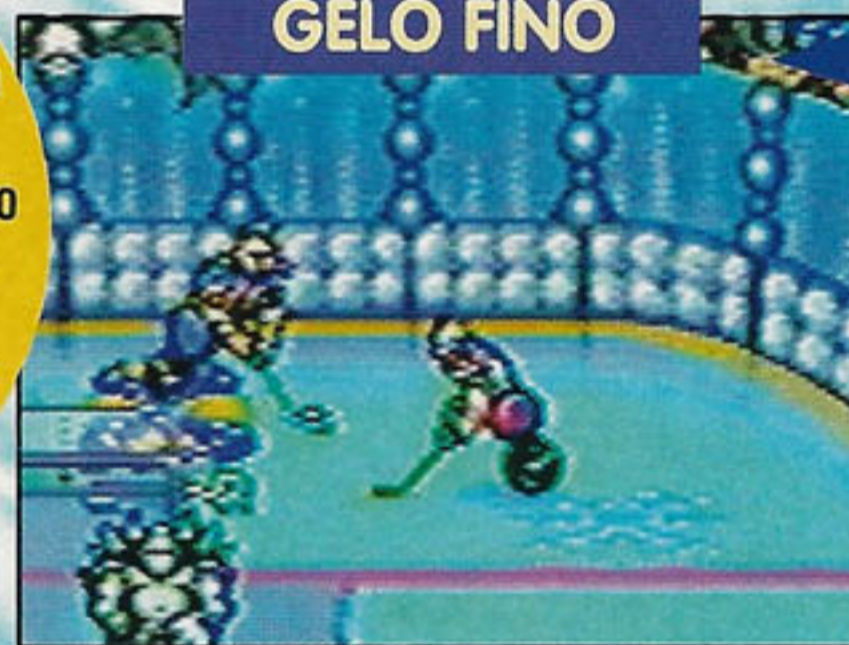


Slaycity Slayers

QUADRAS SACANAS

Você não precisa se preocupar apenas com seus adversários. As próprias quadras se encarregam de dificultar as partidas. Confira as sacanagens que rolam.

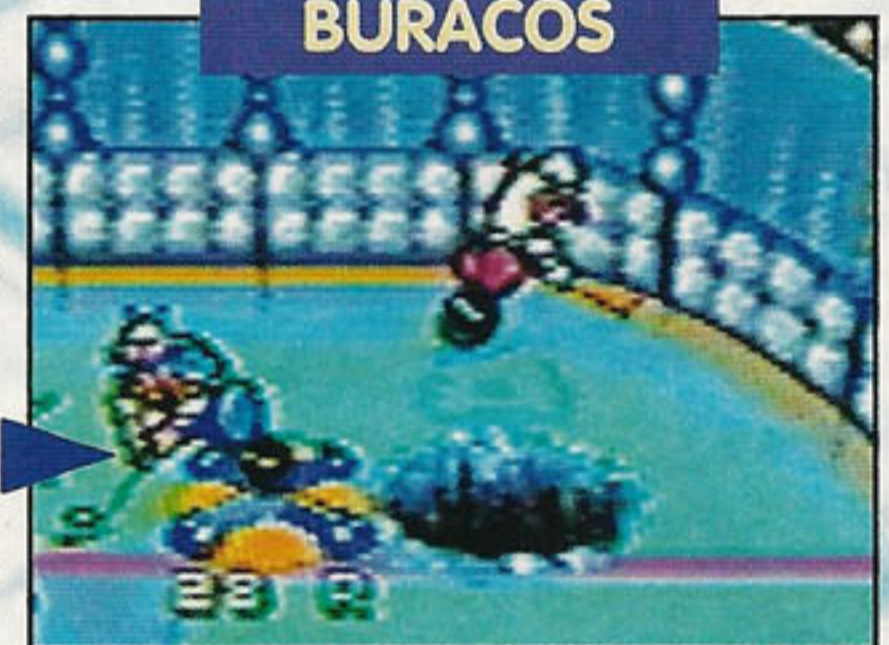
GELO FINO



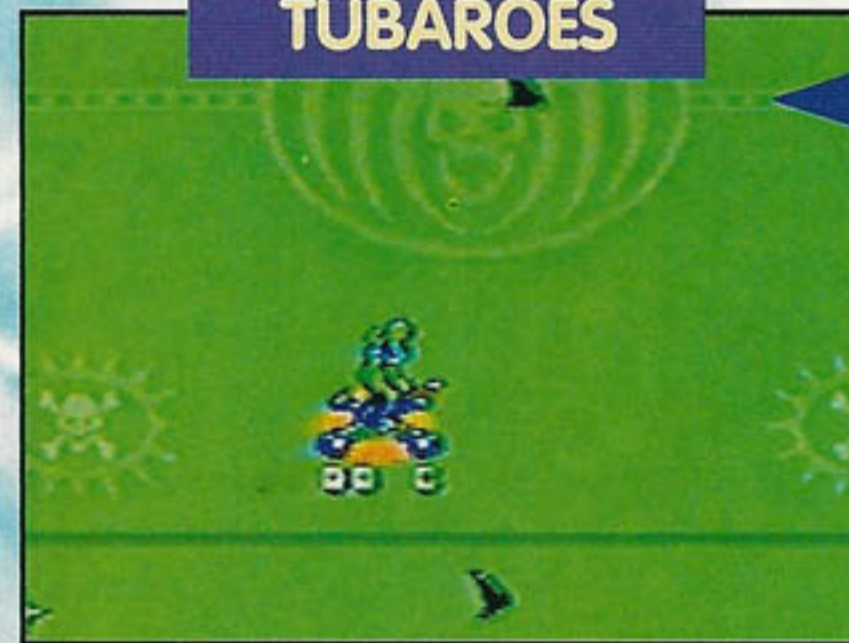
Uma pequena camada de gelo, insuficiente para agüentar o peso dos "atletas". Quem passa por cima dele, cai e fica fora até o início do próximo período

Depois que o gelo fino cai, um buraco aparece. Se cair nele, vai para o banco até o final do período

BURACOS



TUBARÕES



Cuidado com as barbatanas insuspeitas que vivem aparecendo em campo. Encoste em um tubarão pra ver o que é bom pra tosse!

Passe por cima das labaredas para torrar os miolos e perder energia

FOGO



MINAS



TNT puro! Um esbarrão é suficiente para explodir o jogador

Eles diminuem sua energia. Para libertar um jogador dos espinhos, dê um tranco no cara

ESPINHOS



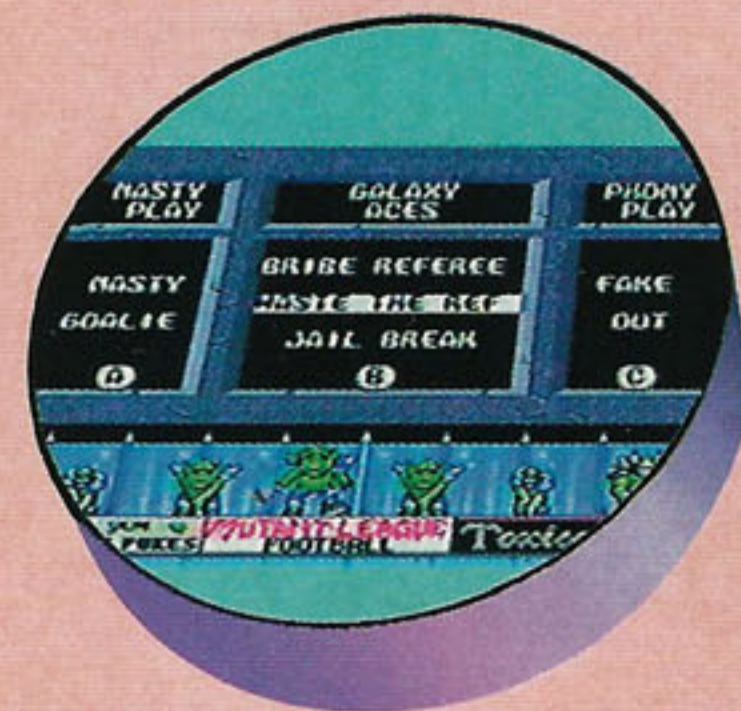
CONTINUA

JOGADAS ESPECIAIS



Esta é a tela Scoreboard, que aparece sempre que algum time marca gol. Aperte B para acessar as magias

Nada como umas magias para deixar um cart mais legal. Mutant League tem três tipos de jogadas especiais: Nasty Plays (sacanas), Phony Plays (babacas) e Special Plays (especiais até no nome). Para acioná-las, aperte B na tela Scoreboard. Selecione uma magia e volte pro jogo. Quando decidir usá-la aperte e segure A. Assim que uma buzina soar, solte o botão A. Prontinho, a magia será executada logo em seguida. Conheça as principais magias do cart. Importante: cada time tem suas magias (cheque no Team Description).



Aqui você escolhe a magia que quer usar. Aperte A para Nasty Plays, B para Special Plays e C para Phony Plays. Daí é só voltar para quadra e acionar a magia

SPECIAL PLAYS

Bribe Ref

Discreta e bem-vinda. Literalmente, um suborno do juiz. E um jogador extra no seu time.

Waste the Ref

THESE REFEREE OUTFITS ARE PRETTY COSTLY. NEW REFEREES LIKE HE CAN HARDLY AFFORD THEM. MAYBE YOU COULD HELP ME OUT WITH A CLOTHING ALLOWANCE.



Demais! Todo o time cerca o árbitro e dá um cacete nele. Ideal para anular suborno...

Jail Break

Esta manha coloca seus jogadores de volta na quadra antes que o tempo da penalidade acabe.

TODOS OS TIMES TÊM OS MESMOS TRÊS SPECIAL PLAYS. APENAS OS NASTY PLAYS VARIAM CONFORME A EQUIPE

Rocket Puck

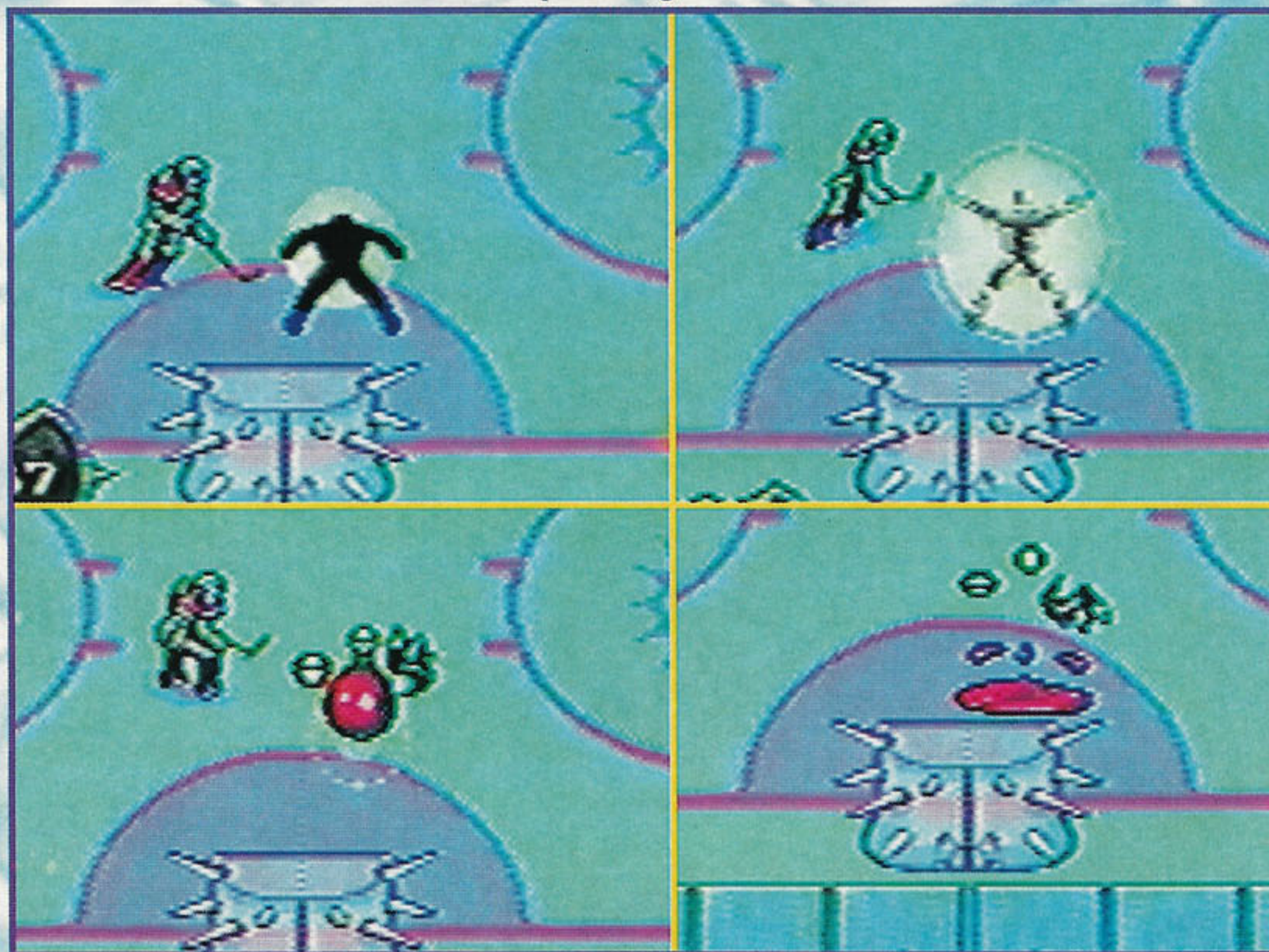
O disco vai como um foguete direto pra meta adversária no primeiro chute que você der depois de acionar esta magia.

Nasty Goalie

Seu goleiro fica esperto e, quando um adversário tentar derrubá-lo, quem vai pro chão é ele.

NASTY PLAYS

Exploding Puck



O disco destrói a primeira coisa que pinta. Você pode usar este truque para eliminar jogadores adversários

Armed Force

Um verdadeiro apoio logístico. Todos os jogadores do seu time ganham armas poderosas. Nota 10!!!

Confusion

Esta sacanagem inverte os comandos da equipe adversária. Se o cara colocar o Direcional pra frente, vai pra trás e assim por diante.

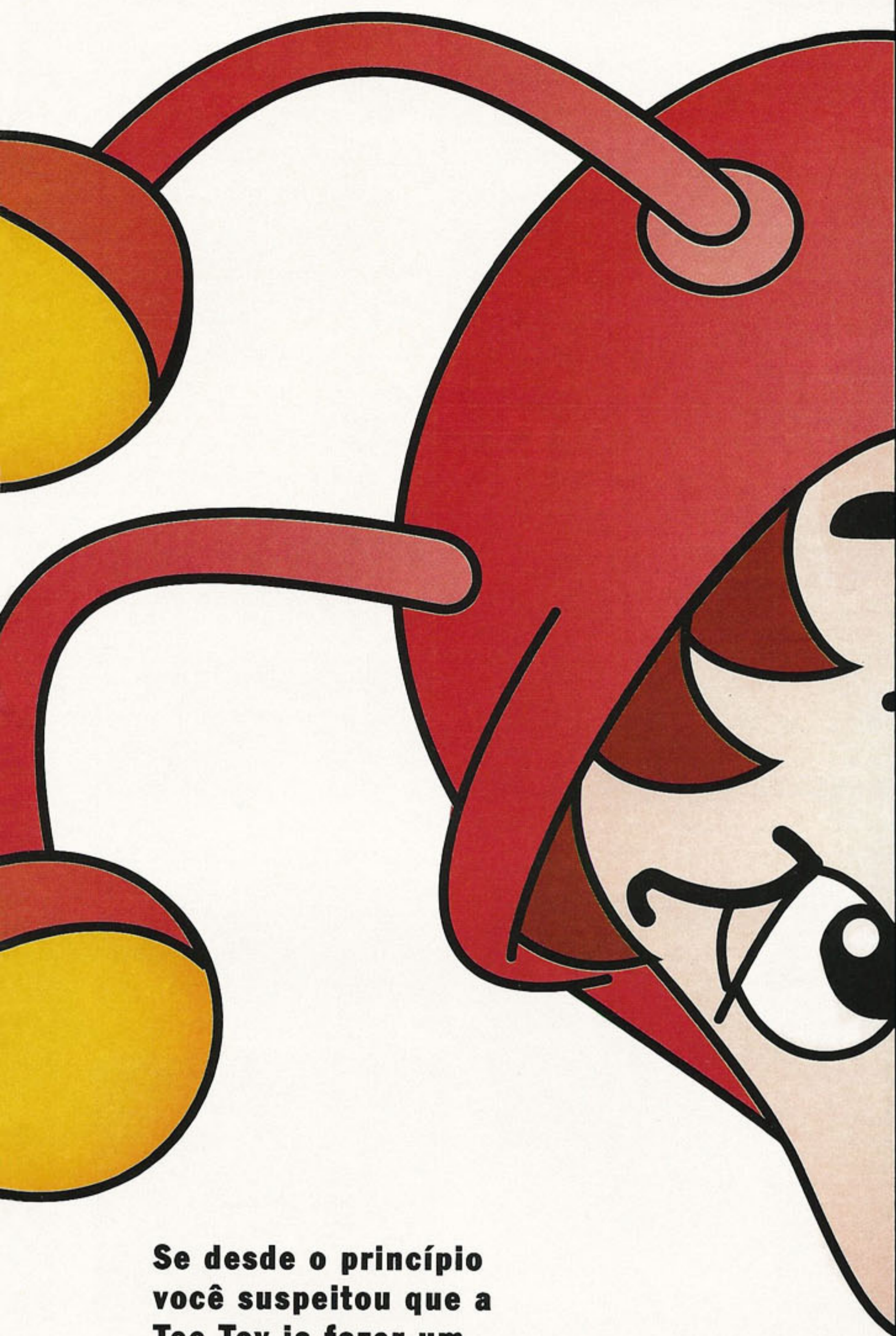
Skunk

O jogador com o controle do disco ganha cinco chances para "voar" pra cima do adversário, deixando-o sem ação. Parece pouco, mas pode valer um golzinho...

Waste the Goalie



Todos os seus jogadores, menos o goleiro, partem pra cima do arqueiro adversário para tentar derrubá-lo



Se desde o princípio você suspeitou que a Tec Toy ia fazer um super jogo do Chapolim, então acertou na mosca! Ou melhor, no morcego, na múmia e nos outros seres asquerosos que o nosso herói vai enfrentar, com a sua ajuda, no castelo do Conde Drácula. Tudo com movimentos friamente calculados, é claro! Aproveite-se da nobreza desse jogo. E mostre que você é um dos bons.

Chapolim. X Drácula

Um Duelo Assustador

ADIVINHA QUEM
VAI CONTAR COM
A SUA ASTÚCIA?

INSTRUMENTS OF CHAOS

Starring Young Indiana Jones

Tem muita gente que curte uma reprise dos filmes de Indiana Jones. Esta galera pode ter se decepcionado um bocadinho com o seriado O Jovem Indiana Jones – que não emplacou mesmo – e ainda corre o risco de se aborrecer com este cart. Instruments of Chaos - Starring Young Indiana Jones é mesmo um caos. A resposta aos comandos é fraca. Haja dedo pra tentar controlar o personagem. Os gráficos e som são apenas regulares e o desafio não tem mistério algum. É preciso ser fã de carteirinha assinada pra alugar esta cart..... e continuar sendo.

ESPIÕES POR TODA PARTE

Agentes secretos e muitas bombas espalhados por cinco países pintam no caminho de Indy. Alemanha, Tibet, Egito, Inglaterra e Índia são o cenário do herói do chicote. No começo do game, aparece um mapa e você pode escolher em que país quer ir primeiro. Mas para a Alemanha, você só pode ir no final, depois de completar os outros países. A seguir, surge a mensagem da chefia contando o que está acontecendo naquele país e o que você deverá fazer. Daí, é só partir pra missão.



O Big Ben corre perigo. Você está na Inglaterra e deve percorrer o interior do maquinário do relógio



Faça a fase indo de um lado a outro usando o chicote para subir pelas laterais. Cuidado com os sinos



No Egito a parada é dura. O vento sopra constantemente impedindo o herói de caminhar

NADA DE CHEFÕES

O jovem Indy pode ficar na boa. Nada de fases alucinantes com chefinhos e chefões. A estrutura do game é simples e basta pegar itens e derrotar inimigos até chegar ao fim da etapa. Mas, como a jogabilidade é ruim, seu maior desafio será conseguir controlar o personagem.



Seus inimigos são baba. Como esta engenhoca que dispara bolinhas



Esconda-se nos buracos para proteger-se da tempestade de areia. Escorpiões, serpentes e árabes estão a fim de pegar você



Índia. Você encontra aquele cenário tipo Aladdin. Tem até um macaquinho pentelho



Subindo pelo paredão com o auxílio do chicote, encontre as janelas que têm as chaves de pedra e as destrua



Alemanha. Destrua os reguladores de hidrogênio do Zepellin. Suba pela estrutura. A entrada está à esquerda



Use o chicote para quebrar os reguladores de hidrogênio e finalizar sua missão na Alemanha

INSTRUMENTS OF CHAOS - STARRING YOUNG INDIANA JONES
 Aventura 1 jogador
 Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ITENS	
Estão dentro dos caixotes de madeira	
Bomba	- Atirar em inimigos
Detonador	- Explode perto de você
Amuleto	- Vida extra
Cruz	- Energia
Balas	- Carregar seu revólver
Relógio	- Aumentar seu tempo

COMANDOS	
C	- Pular
↑ + C	- Pular alto
B	- Usar chicote
B segurado + giro com Direcional	- Agarrar com chicote
A	- Atirar
A + B	- Soltar bombas

PRIZE FIGHTER

PRIZE FIGHTER/Sega Sports			
Esporte		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

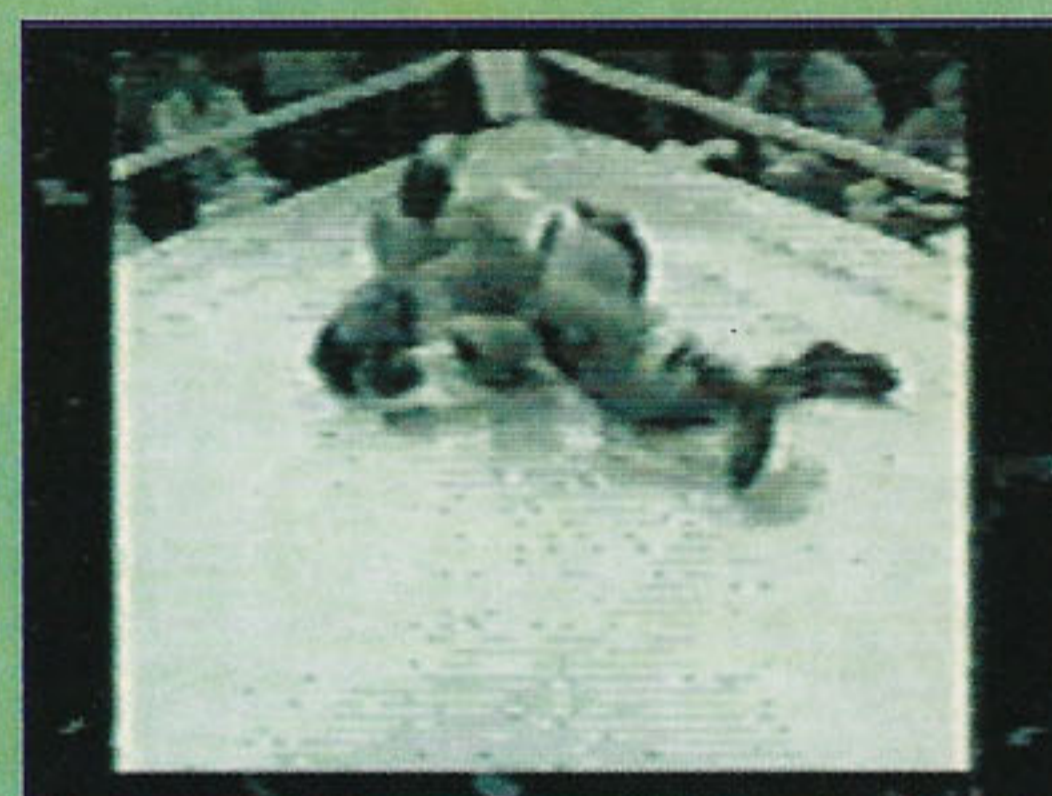
COMANDOS

A	Soco de esquerda
B	Defesa
C	Soco de direita
←	Esquiva para a esquerda
→	Esquiva para a direita

Como entrar num ringue e não quebrar a cara? Ou você é fera ou está jogando Prize Fighter. Este inacreditável lançamento para o Sega CD faz você se sentir entre as cordas. Ao contrário da imensa maioria dos games de boxe, que mostram a luta do lado de fora, neste cart você literalmente entra no ringue e troca sopapos com vários boxeadores. O game é inteiramente realizado com imagens digitalizadas e o resultado é de babar! O único problema é que o jogo é em preto e branco. É uma pena, mas desencana! Afinal não é toda hora que pinta um game desses.

BOXE À ANTIGA

A atmosfera em preto e branco do game nos faz recordar velhos filmes de boxe dos anos 50. A atuação dos atores é bem convincente e é muito legal ouvir as instruções do técnico e principalmente as intervenções do juiz. Isso sem falar nas provocações dos outros lutadores. Animal! A ação é mostrada a partir do ponto de vista de um lutador, The Kid, que está ranqueado numa posição bem inferior. Conforme você consegue vitórias, sua colocação melhora. Prepare os punhos e cuidado para não beijar a lona!



Seu querido adversário foi para a lona. Está tão tonto que até erra o nome quando o juiz pergunta



O seu ponto de vista é o de um lutador no ringue. Nunca você se sentiu tão dentro de uma luta



Honeyboy é seu primeiro adversário. O cara é o maior folgado e provoca o tempo todo



Agora é sua vez de passar por maus bocados. O juiz já começou a contagem

TÁTICAS

A sua força é expressa em Power Points. Você os distribui no braço esquerdo, direito e na resistência. Uma boa tática é espalhá-los entre um braço e a resistência, deixando o outro braço com apenas um Power Point. Desta forma, seu boxeador ganha um golpe mais poderoso. Quando a vitória é conquistada, seu número de Power Points aumenta. Outra boa dica é jogar no Training Mode. Neste modo, o jogo indica com flechinhas qual lado do adversário deve ser atacado. A mamata só acontece no primeiro round, portanto aproveite. Se perder três lutas seguidas o jogo acaba.



Deixe um dos seus braços com um golpe fortíssimo. Assim fica mais fácil debulhar os outros boxeadores



Quando a flechinha indica o lado, não economize carinho para o seu adversário

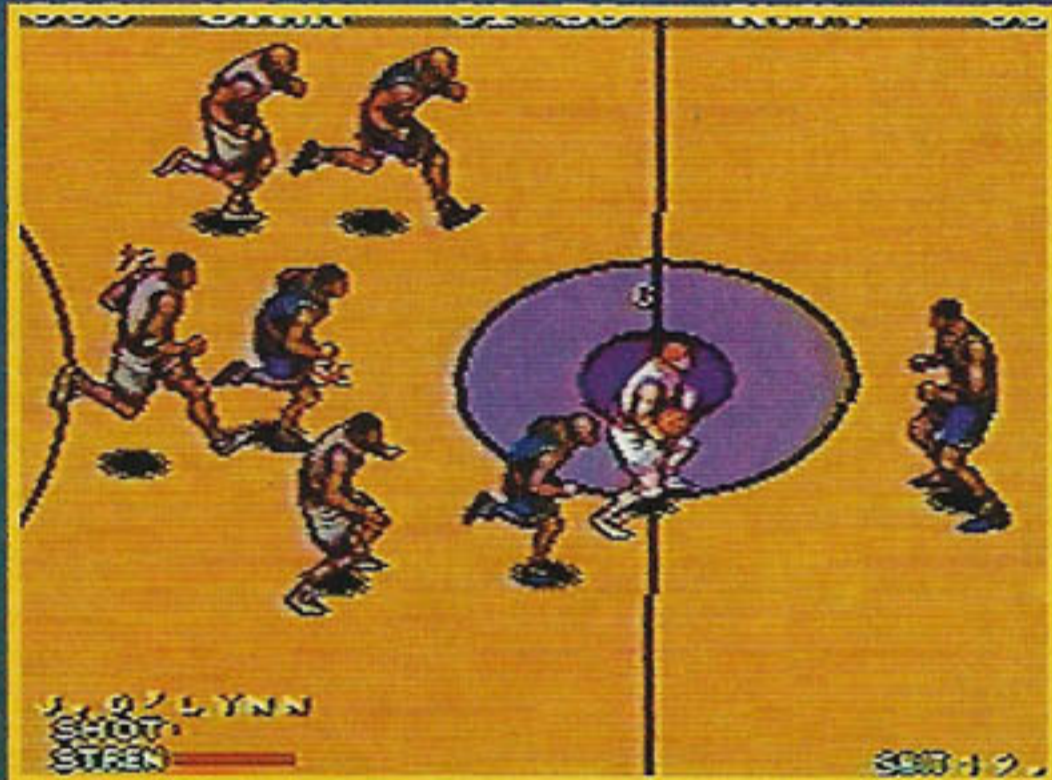
A parte inferior da tela mostra os estragos na sua cara e na do adversário. Quando a moldura ficar toda vermelha é porque o cara vai cair

STATISTICS	
THE KID	HONEYBOY
217	PUNCHES THROWN 100
38	PUNCHES LANDED 56
17	% OF HITS 56
321	POWER POINTS EARNED
0	TOTAL POWER POINTS 703
2	WINS 6
0	LOSSES 6
	KO% 3

No final da luta aparecem todas as estatísticas do combate. Se ganhar, seu número de Power Points aumenta

DOUBLE DRIBBLE

Nos últimos tempos pintou uma enxurrada de games de basquete. Mas este Double Dribble que você está vendo começou sua carreira muito antes da febre NBA, lançado pela Konami para o Nintendo 8 bits. Engraçado que só agora sai a versão para o Mega Drive, mas valeu a pena esperar: o jogo é bem realista, tem alta jogabilidade e uma visão da quadra melhor que a de outros games do gênero. Confira.



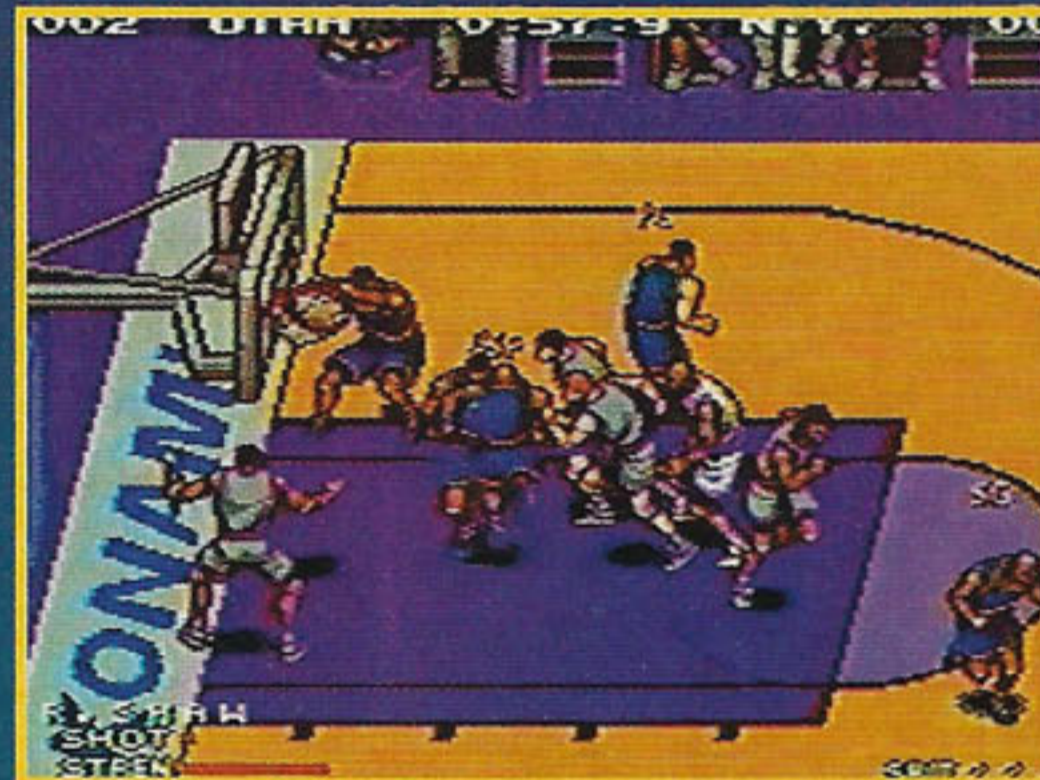
A sua visão de quadra é privilegiada. Os jogadores não parecem pequenos bonequinhos como em muitos outros jogos

PRA QUE ASTROS?

Em vez de Barkley e Cia, em Double Dribble o grande astro é você. A Konami não colocou nenhum nome da NBA no cart, mas isso não vai fazer falta: o game é muito legal. Você pode escolher entre 16 times para disputar um campeonato ou apenas uma partida simples. Outra possibilidade interessante é a Multi Play. Nela rola o duelo de um jogador contra outro. Dá pra enfrentar o computador ou um camarada seu. Nas partidas simples também são aceitos dois jogadores.



Quando você opta por disputar um campeonato, aparece esta tela que mostra o cronograma do torneio



O game possibilita enterradas animais e os efeitos sonoros dão o clima de decisão



Se não tiver tempo para disputar um torneio completo opte pelas partidas simples (Exhibition). A sua diversão é garantida



Quando estiver disputando o duelo (Multi Play) tenha cuidado em escolher um jogador rápido

DOUBLE DRIBBLE/Konami

Esporte 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

ESTATÍSTICAS

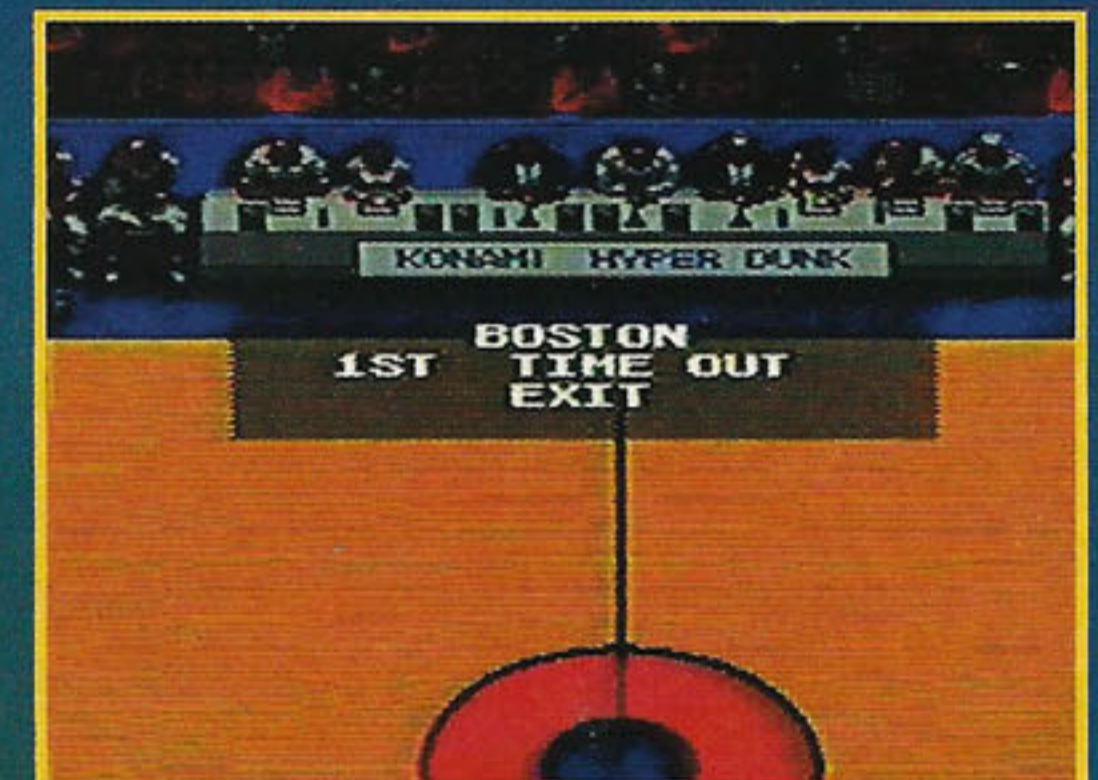
Para formar um time, você recebe as informações sobre altura do atleta e seu rendimento em arremessos, roubadas de bola, velocidade, impulsão etc. Preste muita atenção nestes dados e forme a melhor equipe possível. No intervalo dos quartos, aparecem estatísticas bem completas sobre a performance de cada time. Ajuste a duração de cada quarto para 2, 4, 8 ou 12 minutos. O tempo para o arremesso pode ser de 24, 30 ou 45 segundos.



Para formar a sua equipe verifique o rendimento de todos os atletas



No intervalo dos quartos pintam todas as estatísticas do jogo. Fique ligado no seu rendimento



Durante o quarto, você tem direito a três pedidos de tempo. Para isto, basta ter a posse de bola e apertar Start. Dá pra substituir quantos jogadores você achar necessário

COMANDOS	Com a bola	Sem a bola
	A - Arremessar	A - Pular
	B - Passar	B - Mudar o comando de jogador
		C - Tomar a bola



Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES



Las Vegas é a capital mundial da jogatina. Tudo gira em torno dos imensos hotéis-cassinos. Só pra entrar no clima, até no aeroporto da cidade há caça-níqueis. Assim, enquanto você aguarda a bagagem passar na esteira rolante, já vai gastando uns quarters (moeda de 25 centavos). É mole ou quer mais? Caesars Palace é um luxuoso cassino de Las Vegas que inspira este cart. Você descola uma grana e perambula pelos diversos jogos com o objetivo de aumentar seu capital. Caesars Palace é um game bem legal. Principalmente quando você percebe que não perdeu milhares de dólares de verdade...

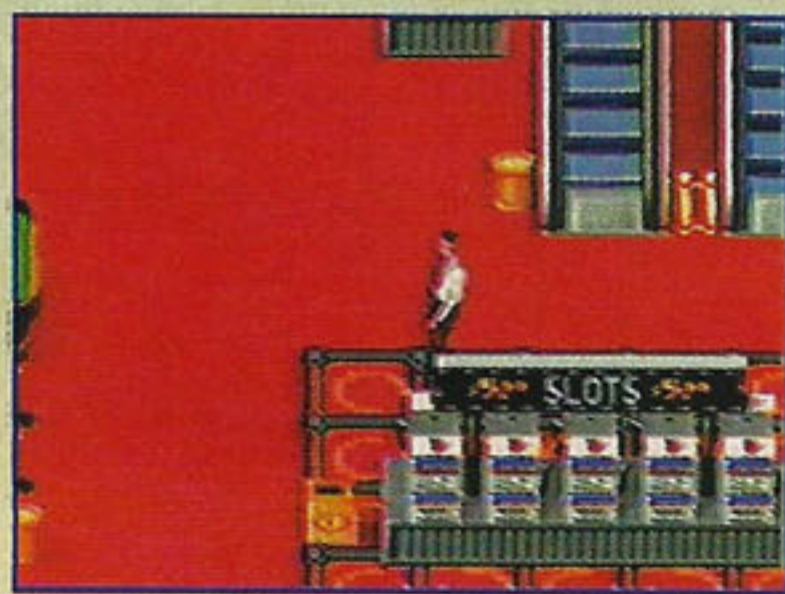
Apostas criativas

Além dos tradicionais jogos de azar – como roleta, caça-níqueis, pôquer e blackjack – este cart tem umas inovações. São três apostas tipo raspadinha, a famosa loteria instantânea que proliferou no Brasil nos últimos anos. E mais: dá pra apostar em corridas de cavalo! Exatamente como nos maiores cassinos de Vegas. Coloque uma roupa chique e entre no clima de *Caesars Palace*. Um game que promete fisgar seu irmão mais velho, seus pais e, quem sabe, até você mesmo... Confira!!!

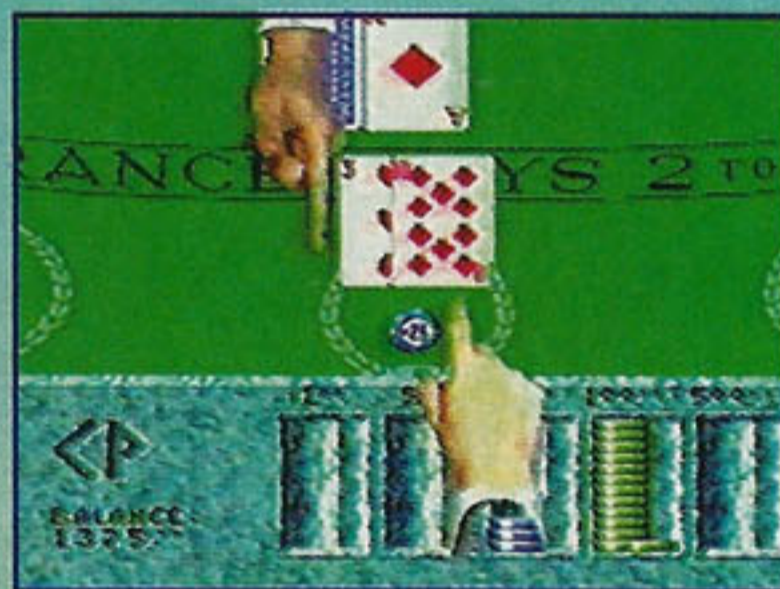
Antes de o jogo começar, você digita seu nome e ganha uma password, seu código de acesso bancário



Faça o que der na veneta. Passeie pelo cassino para escolher onde deseja apostar

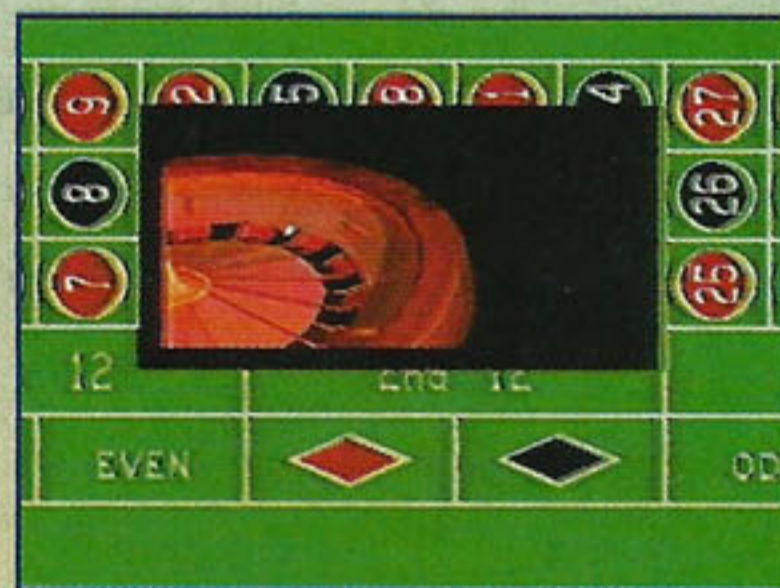
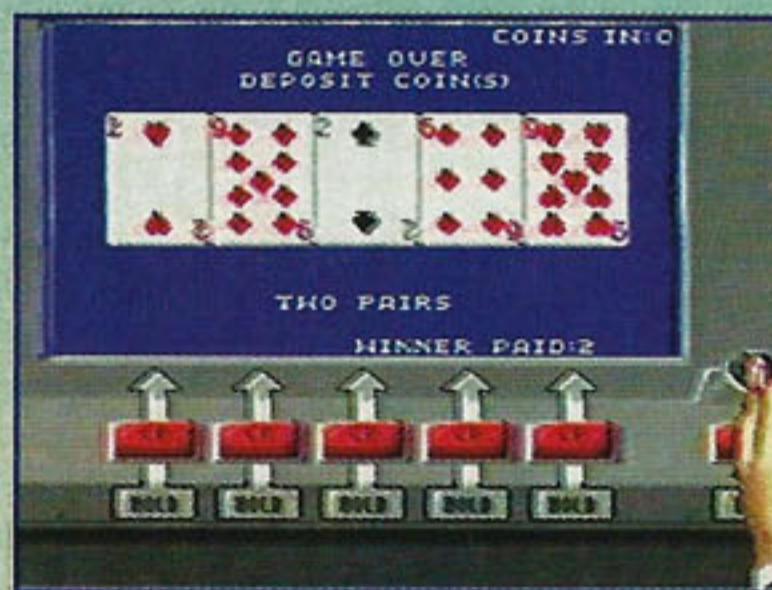


Raspadinha de memória. Descubra onde os valores iguais estão. Cuidado com as bombas



Blackjack é famoso 21. Você joga contra a banca e ela paga sua aposta em dobro

Ganhar no videopôquer é complicado. Só arrisque se a grana estiver sobrando no bolso



Roleta é loteria. Mas uma boa estratégia ajuda. Tente a sorte. É simples

COMANDOS

B	Escolhe jogo/aposta
C	Mostra sua conta
↑ + Start	Regras do jogo
↓ + Start	Sai de um jogo e volta ao cassino

O ÚNICO DEFEITO DO CART É NÃO REPRODUZIR O AMBIENTE FUMARENTO E O ZUNZUNZUM DOS CASSINOS DE LAS VEGAS

AERO THE ACRO-BAT

Seleção de fases + vidas infinitas - Na tela Start/Options, aperte C, A, →, ←, C, A, → e ←. Comece a primeira fase. Quando o Aero aparecer, pause a partida e aperte ↑, C, ↓, B, ←, A, → e B. Ainda no Pause, segure os botões A e C. Continue segurando estes dois botões até a uma tela especial, toda vermelha, aparecer. Nela, você pode selecionar fases, conseguir vidas infinitas, estrelas infinitas e optar por jogar com ou sem colisões.

ROAR OF THE BEAST

Seleção de fases - Na segunda tela de apresentação, com o nome do game, pegue o primeiro joystick e aperte ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, ↑, B, B e A. Daí é só apertar Start para começar uma partida. Antes disso, uma tela com fundo preto pintará. E você poderá escolher fases ou ainda ir direto para os créditos.

BELLE'S QUEST

Seleção de fases - Espere a segunda tela de apresentação, com fundo azul escuro e uma foto de Belle. Nela, aperte B, ↑, B, B, A, ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A e ↓. Depois de fazer este lance, comece a jogar. Antes do início da partida, uma tela preta aparecerá para você escolher a fase que quiser ou ir direto para os créditos.

TOEJAM & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON

Passwords - Anote os códigos para sacar fases bem espertas deste game engraçado.
 Fase 3: R-F411W9Q986
 Fase 5: PJO4EK-5WT82
 Fase 7: MWOWEE6JRVF7
 Fase 9: VADNEHF9807L
 Fase 11: MWAAK!8MDT76
 Fase 13: LHWLXH44COOR
 Fase 15: F!!NEHNWOQ73

STIMPY'S INVENTION

Passwords - Para zerar o cart:
 Fase 2 (THE ZOO): 8BZO0000
 OO3B2WN
 Fase 3 (THE CITY): 8CO00003
 T33F2WF
 Fase 4 (THE POUND): 831000B
 C3322WB
 Fase 5 (THE OUTDOORS): 652000G YCM5UWV



Lembra quando Superman apareceu para o Mega? Todo mundo ficou frustrado porque o herói NÃO VOAVA! Mas a Virgin Games eliminou este "pequeno" defeito na versão do Master. Aqui, o Superman voa, dá socos e solta altos lasers pelos olhos. Suas missões – na agitada e sempre cheia de malfeitores Metrópolis – é que não estão à altura do herói. Assim, Superman é bem maneiro. Se você é fã do novo seriado da tevê, com certeza vai se empolgar e dar uma passadinha na locadora mais próxima.....voando!

SUPERMAN

Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/ACAO GAMES

MASTER

BANDIDOS

Metrópolis está sendo invadida pela bandidagem. Muitos gatunos estão escondidos num edifício. Encontre o líder da gangue.



Caia neste buraco para encontrar um S azul. Reserve-o para surpreender os inimigos, pois o poder é limitado



Este lança-laser é parádico mas não marque touca. Destrua o bicho



Eis o S vermelho. Ele repõe energia. Que aliás o herói gasta a rodo



Vá para o alto do edifício. Lá estará o chefe almofadinho. Fique bem colado nele e mande socos. Mas cuidado com as esferas

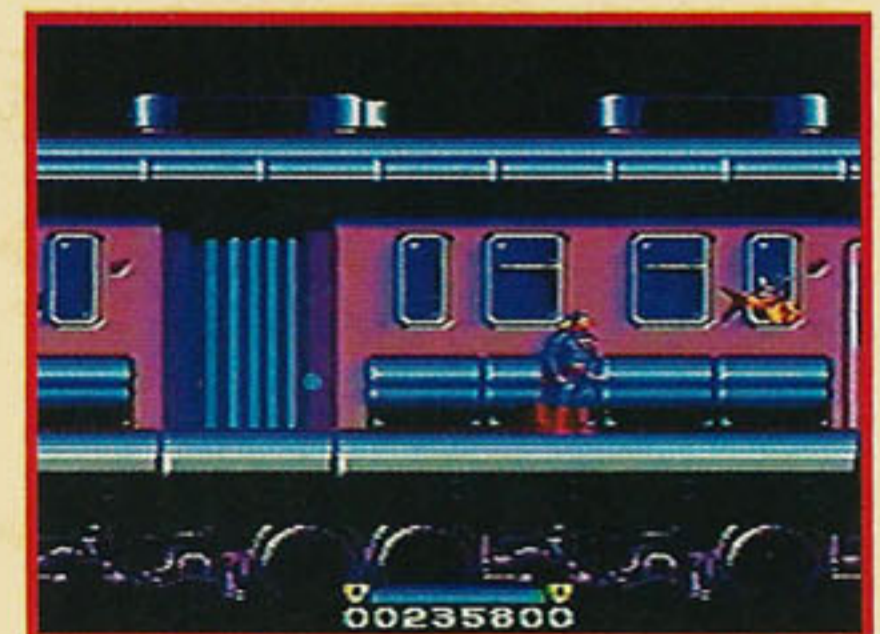
SUPERMAN/Virgin Games

Ação	Lançamento Tec Toy	1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO DIVERSÃO

TREM DE MALFEITORES



Percorra voando os subterrâneos. Pintam muitos Ss pelo caminho



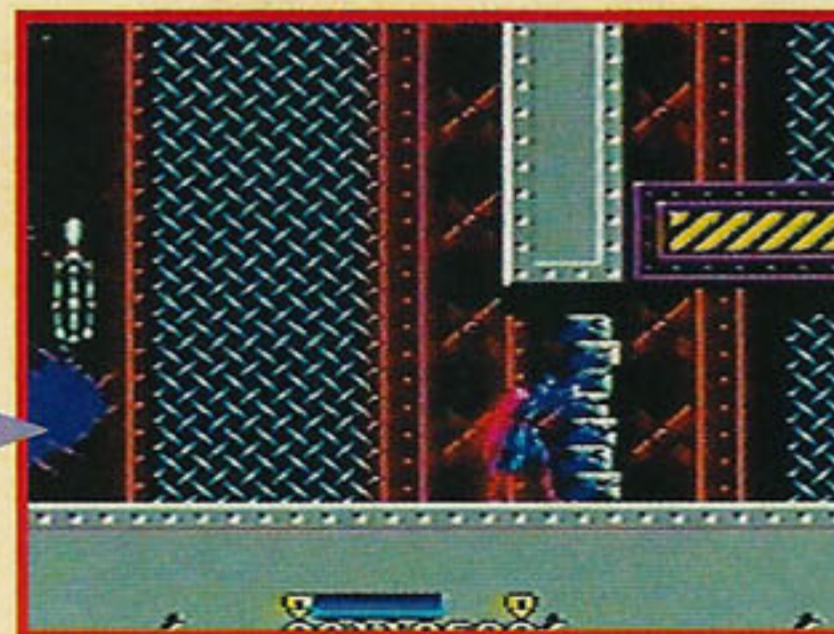
Cuidados com as bombas que o bobo costuma soltar

CRIANÇAS SEQUESTRADAS

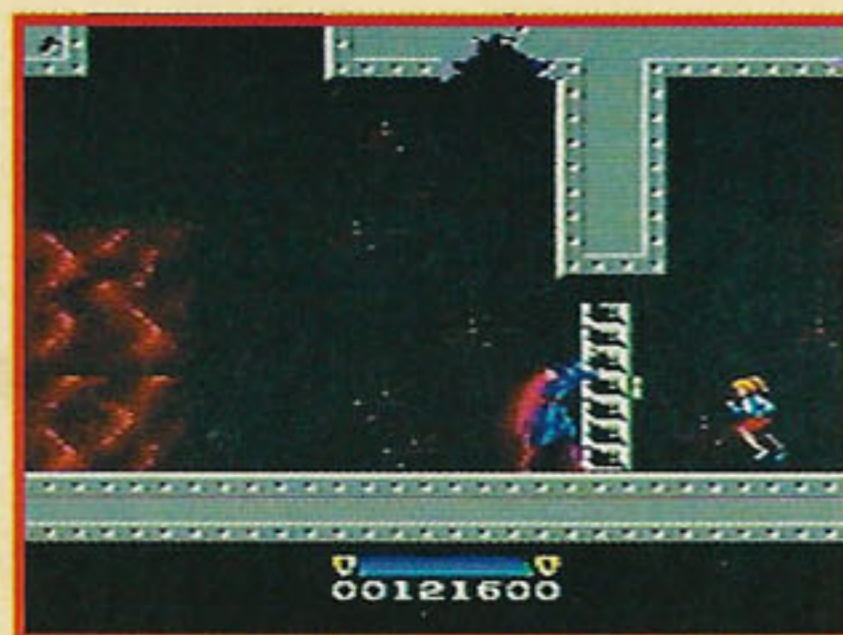
Herói que se preze não pode ver crianças em apuros. Duas garotas foram raptadas por um estranho homem metálico.



Fique ligado nas partes superiores da estrutura que estiverem quebradas. Sempre há energia e laser



Se você já tiver um laser e achar outro S azul, fica com um supersoco, porém limitado



As duas meninas estão presas entre blocos. Destrua-os e liberte as garotinhas



Este é o chefe. Não esquite a cabeça. Espere-o correr, e então bata nas costas dele várias vezes

O "S" VERMELHO É ENERGIA GARANTIDA. PEGUE A MAIOR QUANTIDADE POSSÍVEL

O Planeta Diário

É através das manchetes do jornal de Metrópolis que o Superman fica sabendo dos lances e engatilha sua próxima missão na cidade. São apenas cinco missões. E se você achar o game muito baba, tente o nível hard para destruir os chefes-goiabas.

Ops! Metrópolis em perigo!



O "S" AZUL DÁ O PODER DO LASER. É LIMITADO E SÓ FUNCIONA SE O SUPERMAN ESTIVER VOANDO OU PULANDO

COMANDOS

BOTÃO 1 - Pular/ Mantendo pressionado, socar pulando

BOTÃO 2 - Socar/ Disparar laser

BOTÃO 1 + DIRECIONAL - Voar

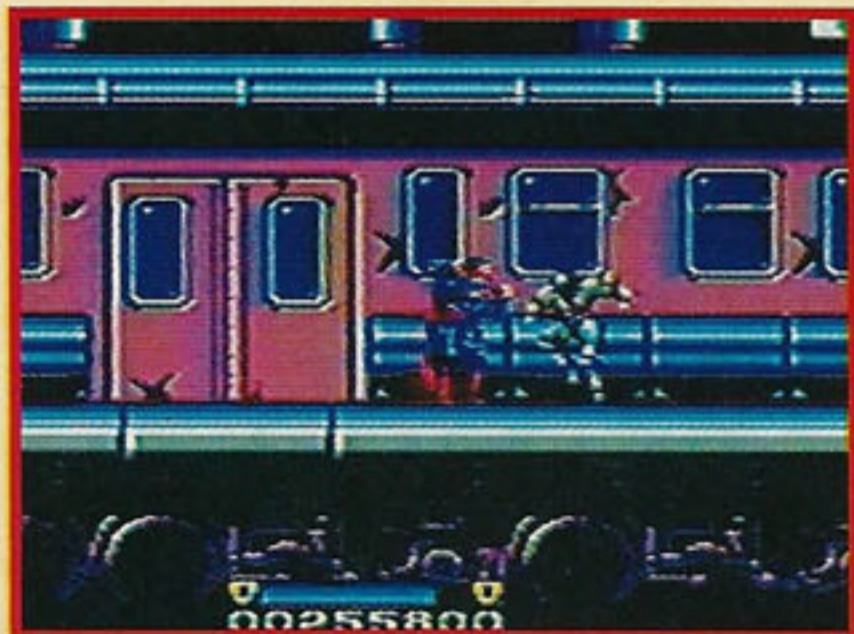
LOIS LANE EM APUROS

É claro que a amada de Clark teria uma fase só pra ela. Mas quem diria! A linda jovem está dentro de um foguete prestes a decolar.

Super-Homem está no metrô. Dentro dele, um bando de marginais aguarda o momento de enfrentar o herói. Quem vai sair na boa?



Ao completar sua energia, fique na parte inferior e voe em direção ao trem



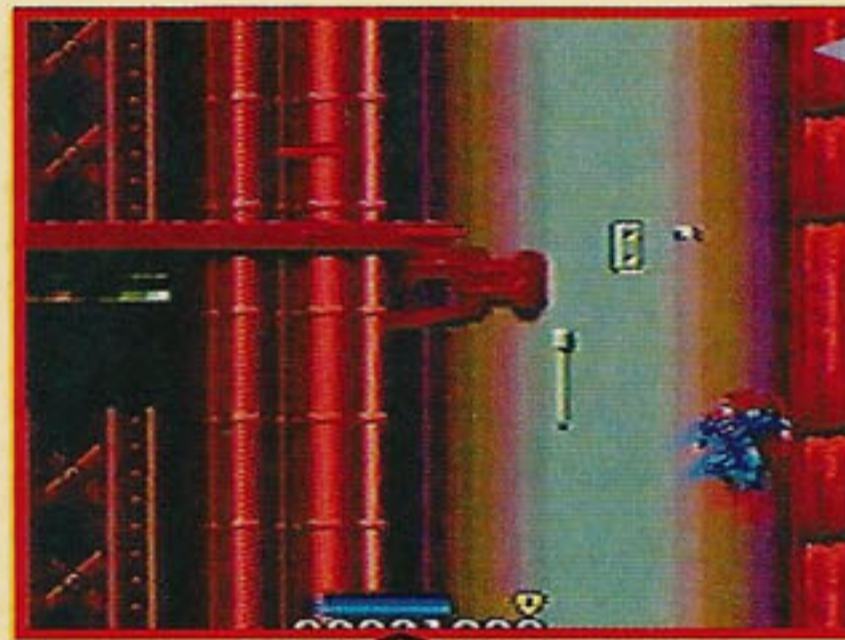
O chefe é o mesmo da fase anterior. Quando ele parar, soque e saia de fininho para a esquerda



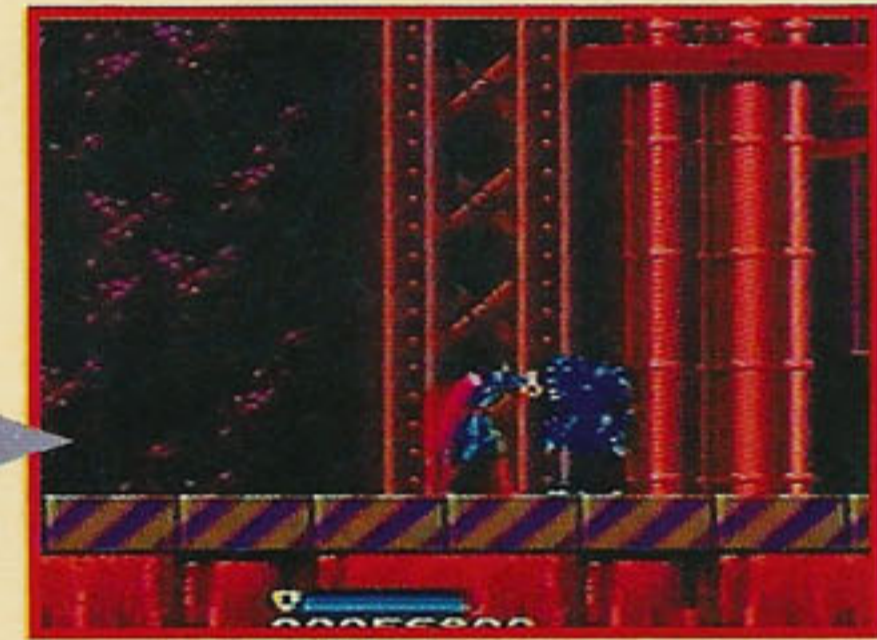
Destrua os vários inimigos-robôs que estão em todos os cantinhos



Depois que este raio sumir, pule no buraco. Tem S na parada



Desça voando pelo foguete e vá direto para a esquerda



O chefe-cozinha é este monstrengo azul. É aquele velho esquema de soque-e-saia fora

ESPAÇO SIDERAL

Super-Homem não conseguiu impedir a decolagem, mas não desistiu de salvar a amada.



No canto direito, acima, pegue este lindo S que dá energia



Nesta plataforma você encontra um robô que solta esferas. Se você estiver com laser, tanto melhor



Ao aparecer o rosto, fique em frente e entre nele para sair do outro lado



Preparado para o último chefe? Fique abaixado e soque com vontade. Depois, é só voltar para o quadro e sair da fase

NO FINAL, LOIS LANE RECOMPENSA O HERÓI COM MUITOS BEIJOS E ABRAÇOS

AÇÃO/AVENTURA

Lital Divil™



CADÊ A PIZZA?

Matt é um diabo enfezado que foi escolhido pelo Grande Conselho dos Demônios para sair do mundo das trevas e buscar..... uma pizza. É isso mesmo! Quem foi que disse que só as Tartarugas Ninja curtem esta delícia? Anualmente, o Conselho escolhe um infeliz para esta penosa tarefa. Saca aquela brincadeira de quem tira o palitinho menor? Isso mesmo! Matt entrou bem. Tudo seria bem simples se os diabinhos enviados conseguissem retornar. A viagem não é tão simples como parece. Para pegar a pizza, Matt terá de enfrentar o Labirinto do Caos. É aí que a coisa pega. São cinco níveis que exigem muito do jogador. Você enfrentará os mais esquisitos inimigos na pele de Matt e terá de resolver puzzles mirabolantes. Além de trazer a pizza para os famintos membros do conselho, Matt precisa libertar a alma dos diabos que não conseguiram sair do labirinto.



Nada de simuladores, altas estratégias ou aventuras no espaço. O bom humor chegou ao PC com Lital Divil. Uma grande sacada da softwarehouse Gremlin, que abusa do estilo desenho animado com 30 Mega de gráficos incríveis e som desbundante. Lital Divil é um game que mistura ação, RPG e aventura. E o resultado, é claro, ficou bom demais e você vai poder passar umas horas dando boas risadas. Entre no clima desta aventura dos infernos!

CARETAS E ARMADILHAS

Se você anda com saudades do mais que endemoniado Taz, o demônio da Tasmânia, Matt vai fazer você lembrar-se do feroz devorador do game para Super NES. Ao cair num buraco, Matt olha pra você e resmunga a valer. O diabinho esbugalha os olhos ao cruzar com aranhas e morcegos. E se tiver fogo na jogada, o danado sopra de um jeito muito engraçado! Lital Divil é diversão garantida.



Janelinhas traiçoeiras. Delas saem altos muros de presos endemoniados



Repare bem no chão. Há muitos buracos que liberam espinhos, tipo Prince of Persia, lembra?

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 386, 4 MEGA DE MEMÓRIA RAM, WINCHESTER COM 30 MEGA LIVRES, MONITOR VGA, PLACAS DE SOM SOUNDBLASTER E ADLIB

PC

MUITOS ITENS

Andando pelos túneis e salas que formam o Labirinto, você vai encontrar muitos itens e objetos. Alguns vão ajudá-lo. Já outros não servem pra nada. É pura enganação. Fique ligado na grana, para comprar objetos e dar um agradinho para uns figuras pelo caminho e energia.



Que singelo! Um coração no inferno é energia na certa. Aproveite este item e outros que pintarem

SALAS E TÚNEIS

A ação do game rola em salas e túneis. Mas é basicamente nas salas que tudo acontece. Em cada uma delas Matt irá encontrar um puzzle para montar ou inimigos. Algumas salas são difíceis de completar. Nestas provavelmente você precisará de algum objeto que ainda não possui.



Tem puzzle na parada. Repita os movimentos da sereia e pule de peixe em peixe

LANCES DA HORA

As salas desaparecem depois que você completa o desafio correspondente a ela. Somente duas sempre aparecem nos níveis: Goodies Rooms, onde você compra objetos e as Save Rooms, para salvar o jogo. O segredo de Litol Divil é ter e usar os objetos certos na hora certa, como num adventure. E nem sempre o mais óbvio é o que serve. Por exemplo: você sabia que para derrotar um lutador de sumô é preciso de um...alfinete????



Taí o demônio oriental. Depois de algumas porradas, use o alfinete e curta o efeito

UM TOQUE. Fique ligado na barra de energia. Ao terminar uma sala, ela se completa

CONVOCAÇÃO adidas®

**Atila Jordão Caldellas - Angra dos Reis - RJ - Revista BOA FORMA
GANHOU UMA VIAGEM AOS ESTADOS UNIDOS PARA VER A COPA DO MUNDO.**

VEJA QUEM GANHOU UM KIT ADIDAS COM UMA BOLA QUESTRA, UMA CAMISA DE FUTEBOL, UM PAR DE CHUTEIRAS E UM PAR DE MEIAS DE FUTEBOL:

Revista Fluir

Edson Rone Marques - Jundiá - SP
Claudio José M. Vieira - São Paulo - SP
Alexsandro Bueno Ramos - Viamão - RS
Ricardo A. F. Barbosa - Niterói - RJ
Danilo S. Plaza - São Paulo - SP

Revista Ação Games

Fernando C. P. Neto - Cândido Mota - SP
Daniel V. M. Reinas - Taboão da Serra - SP

Antonio Marcos Fabit Jr. - Arujá - SP
Lúcia Bertazzo - Goiânia - GO
Edson Santos Santana - Aracajú - SE

Revista Grid

Adriano Gonçalves Skoda - Vinhedo - SP
Paulo Renato Vieira - São Paulo - SP
Caetano A. P. Moreira - São Paulo - SP
Mário F. Alves da Silva - São Paulo - SP
João Luiz Gil Ferreira - São Paulo - SP

Revista Boa Forma

Eduardo S. Gonçalves - Monte Alto - SP
João Ricardo C. Toledo - Ubatuba - SP
Laércio B. Pereira Filho - Campinas - SP
Rosani Depold - Guaíra - PR
James N. Halven - Rio Branco - AC

Revista Bizz

Afonso Celso R. Mastrelli - Rib. Preto - SP
Adenilton F. Marolino - Porto Ferreira - SP

Alex Loureiro Wemer - Rio de Janeiro - RJ
Rosemary Teixeira - Porto Alegre - RS
Paulo César S. Bitencourt - Camaguã - RS

Revista Os Caminhos da Terra

José Carlos Rocha - São Paulo - SP
Mauro Freitas da Silva - Teresópolis - RJ
Acauy Saracchini - Taboão da Serra - SP
Flávio de Moura Teixeira - Niterói - RJ
Constante Silva Neto - Botucatu - SP



APOIO:



KARNOV'S REVENGE / Data East

Luta 1 ou 2 jogadores



KARNOV'S REVENGE

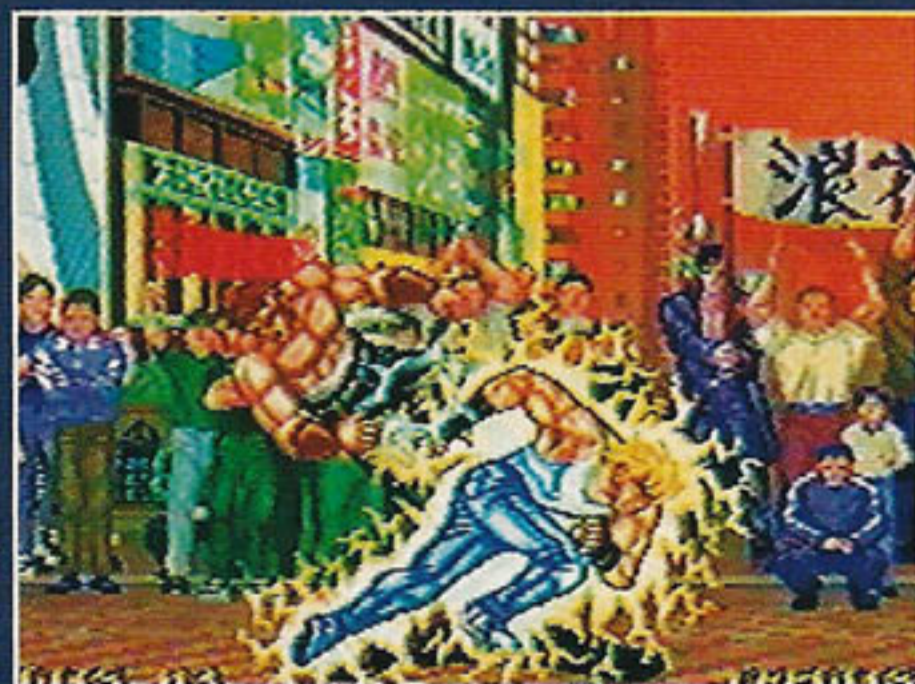
Sim, você já viu este filme antes. Mais um game de luta para o Neo Geo. O problema é que desta vez o cart não honrou o bom nome do console. O lançamento da Data East tenta imitar os games de luta mais famosos do mundo, tipo Street Fighter 2 e Mortal Kombat. Só que imita de uma maneira pouco criativa. Em vez de Fei-Long temos a Fei-Lin, em vez de Kano pinta a Ryoko Kano e assim por diante. Os personagens não são semelhantes, mas a coincidência dos nomes é, no mínimo, descarada. Mas, se você não esquentar com estas mancadas, o cart deve agradar os fãs da boa porrada. Afinal ela corre solta do início ao fim.

PANCADARIA SOLTA

A galera que está acostumada com games de luta não vai estranhar Karnov's Revenge. São 13 lutadores que você enfrenta em lutas de melhor de três. Você escolhe o lutador que preferir e logicamente existe a opção de 2 jogadores. Os gráficos são bem caprichados e a trilha sonora cumpre o seu papel. Se você não liga muito para a originalidade, confira!

Ray Mcdogall

É californiano e desenvolveu suas habilidades perseguindo criminosos em L.A. Mede 1,85m e pesa 95kg.



Golpe especial - ←2seg→rapidamente + soco

- Flying Wheel Kick no ar - ↓↙← + chute
- Wheel Kick - ↓↙← + chute
- Big Tornado - ↓↘→ + soco
- Dynamite Tackle - →→ + soco

Ryu Yungmie

Guia de turismo na Coreia do Sul. Sabe tudo de Tai Kwon Do. Mede 1,66m e pesa 54kg.



Aura Smash - no ar, ↓↘→ + soco

- Triangle Jump - enquanto estiver pulando, mande o Direcional para o lado oposto + botão
- Nerichagi - →↙↘ + chute

Zazie Muhaba

O africano do Quênia tem duas paixões na vida: a natureza e o karatê. Mede 2,03m e pesa 100kg.



Hell Fire - ←↙↓ + soco

- Balkan Hook - soco repetidamente
- Step Back - →← + chute
- Ducking - →→ + chute
- Chute poderoso - ↓↑ rapidamente + chute

Ryu Fei-Lin

Atriz da Ópera de Pequim, Fei-lin sonha com uma carreira em Hollywood. Mede 1,69m e seu peso é desconhecido.



Mantis Cutter - ↓↘→ + soco

- Mid-air Mantis - no ar, ↓↘→ + soco
- Hakkaku Ken - ↓↑ + soco

Makoto Mizoguchi

Estudante japonês que adora demonstrar seus dons de lutador. Mede 1,88m e pesa 95kg.



Special Tiger Bazooka - ↓↘→ + 4 botões

- Tiger Bazooka - ↓↘→ + soco
- Tiger Wave - ←↙↓ + soco
- Mid-air Kick - ↓↘→ + chute, repetidamente
- Dragon Punch - ←↘ + 4 botões

Jean Pierre

Pesquisador da Universidade de Sorbonne. Praticou ginástica olímpica. Mede 1,83m e pesa 95kg.



Needle Shower - *soco repetidamente*

Bar Rose - ←→ + soco
Flic Flac - ↓↑ + chute
Sliding - ↘ + chute

Matlok Jade

Punk de Londres que adora tocar guitarra. Suas giradas de pernas são bem legais. Mede 1,72m e pesa 60kg.



Spinning Wave - ←→ + soco

Load Hurricane - ↓↑ + chute
Dancing Head Press - pulando, ↓ + chute
Overhead Kick - ←→ + soco
Girada de pernas de cabeça pra baixo - ↓2 seg ↑ + 2 botões de chute

Marstorius

Brutamontes italiano que faz o que mais gosta: é lutador profissional de luta romana. Mede 2,03m e pesa 150kg.

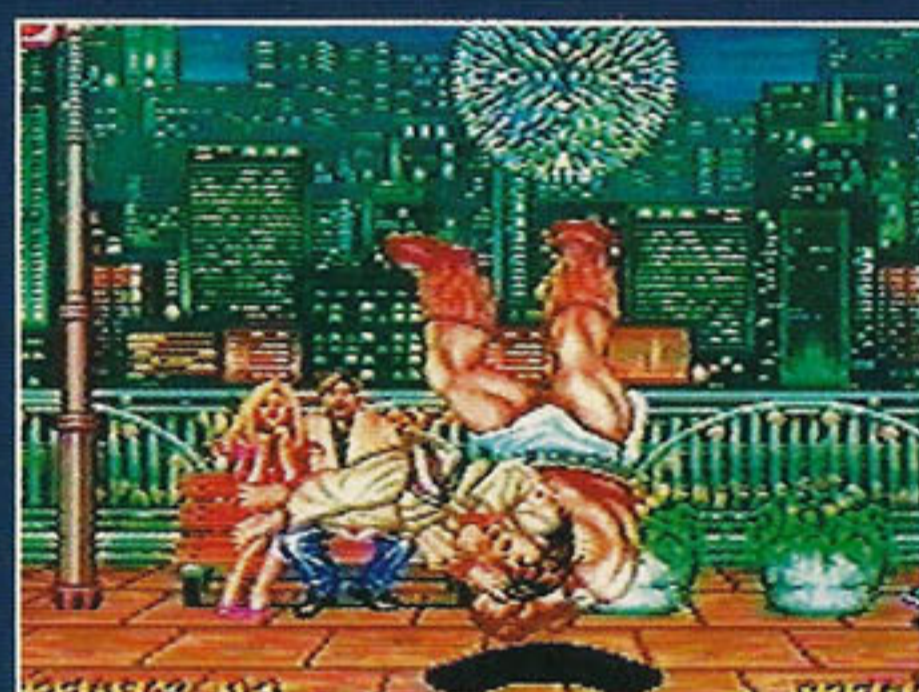


Double German - →↘↓↙← + soco

Kneel Kick - ←→ + chute
Moonsalt Press - ↓↑ + soco
Dash Raliatte - ←→ + soco
Corre e gira o adversário - 360° + soco

Ryoko Kano

Estudante japonesa, Ryoko ama o judô acima de tudo. É a menor lutadora, mede 1,58m e pesa 57kg.



Mid-air Ippon Seoi - *no ar, →↘↓↙← + soco*

Ippon Seoi - *perto do adversário, →↘↓↙← + soco*
Shiho Gatame - ↓↓ + soco
Zenten Ukemi - ←→ + chute
Yamaarashi - *perto do adversário, →↘↓↙← + soco*

Lee Diendo

Marinheiro chinês, Lee faz do poder de concentração o seu forte. Mede 1,75m e pesa 75kg.



Senkyu Tai - ↓↘↗ + chute



Zesho Hoho - ↓↘↗ + soco

Choshin Chu - *depois de Zesho Hoho, →→ + soco fraco*
Tetsuzan Kou - *depois de Zesho Hoho, →→ + soco forte*
Super Zesho Hoho - ↓↘↗← + soco

Clown

Palhaço profissional de origem desconhecida. É muito ágil e adora tirar um sarro. Mede 1,79m e pesa 64kg.



Ficar girando o inimigo nos seus pés - *pegue o adversário e aperte B*

Spin Attack - ↙→ + chute
Head Stump - ↙↗ + soco
Pick-a-card - ←→ + soco
Spin Drop - ↙↑ + chute

Samchay Tomyamkun

Famoso lutador de kick boxe tailandês. Largou uma vida de luxo e doou sua fortuna. Mede 1,90m e pesa 77kg.



Ti Kau Koon - ↓↘↗ + chute

Ti Kau Loi - →↙↘ + chute
Pap Sok Kau - soco + chute
Mattron Dusalop - ↓↘↗ + soco

Karnov

O russo Karnov quer detonar todos os outros para recuperar seu orgulho ferido. Mede 1,80m e pesa 135kg.



Baloon Attack - *no ar, →↘↓↙←↖ + soco*

Fire Ball - ↓↘↗ + soco
Fire Bless - →→ + soco ou chute
Super 100 Kick - ←→ + chute

COMANDOS

A - Soco fraco

C - Chute fraco

B - Soco forte

D - Chute forte

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO FORAM CEDIDOS PELA



**PROGAMES
TATUAPÉ**

AS ÚLTIMAS NOVIDADES PARA

- MEGA DRIVE
- SUPER NES
- SEGA CD
- NEO GEO
- 3DO
- JAGUAR
- CD-ROM PARA PC

**RUA SERRA DO JAPI, 859
FONE 941-9957 TATUAPÉ
SÃO PAULO - SP**

VENDO

- ▶ Adaptador para cartucho japonês Nintendo J 72. Lourenço G. Macêdo, tel.:(085) 254-4240, Fortaleza, CE.
- ▶ Carts para Atari. Elvis Lopes, tel.:(011) 511-5235, S. Paulo, SP.
- ▶ Carts para Master e um para Mega. Marcelo Magalhães Rebouças, tel.:(071) 241-3350, Salvador, BA.
- ▶ Carts para Mega japonês. Murilo Garcia, tel.:(0194) 41-2328, Limeira, SP
- ▶ Carts para Nintendo. Renato Zenni, tel.:(098) 227-3727, São Luís, MA.
- ▶ Dactar com 20 carts. Felipe Cândido P. Silva, tel.:(021) 592-9653, Rio de Janeiro, RJ.
- ▶ Edições antigas da Ação Games. Jean Rodrigues Brum, Rua Osvaldo Aranha, 476. CEP: 97700-000, Santiago, RS.
- ▶ Game Genie e 3 carts para Game Gear. Temmison Costa Santos, tel.:(071) 359-7915, Salvador, BA.
- ▶ Master com controle turbo, adaptador para o óculos e 3 carts. Rafael Rodrigues de Sousa, tel.:(061) 234-7673, Brasília, DF.
- ▶ Master II com um controle turbo, uma pistola e 2 carts. Demétrio S. Silva, tel.:(011) 583- 9879, S. Paulo, SP.
- ▶ Master System Compact com joystick e fonte. Marcos de Souza Silva, tel.:(011) 747-2037, Mauá, SP.
- ▶ Master. Leonardo M. Freitas, tel.:(0242) 22-1520, Petrópolis, RJ.
- ▶ Mega com um controle de 6 botões e um cart. Gilmar Lyrio, tel.:(027) 279-8608, Itararé, ES.
- ▶ Minigame e um cart para Master. Jorge Robson Barretos, tel.:(011) 844-4441, S. Paulo, SP.
- ▶ Nintendo americano com alguns carts. Bruno Tasco, tel.:(011) 571-1119, S. Paulo, SP.
- ▶ Nintendo americano, 2 controles, pistola e 5 carts. André Borges da Rocha, tel.:(0247) 62-0860, Macaé, RJ.
- ▶ Sega CD americano novo. Maria Cidália, tel.:(011) 205-9099, S. Paulo, SP.
- ▶ SNES com um cart, um contole normal e um turbo. Rodrigo V. Reis, tel.:(0484) 33- 6377, Criciúma, SC.
- ▶ SNES e carts para Mega. Neide Ferreira Pires, tel.:(021) 350-4699, Mal. Hermes, RJ.



CLUBE

TROCO

- ▶ Atari com 8 carts e um Family Game por um Turbo Game, Nintendo ou Mega. Valdir Malaquias, Rua José Honório dos Santos, 54, Guarulhos, SP.
- ▶ Bicicleta Caloi aro 20 por minigame Street Fighter novo. Fábio Laurindo da Silva, tel.:(011) 514-4048, S. Paulo, SP.
- ▶ Cart B.O.B. do Mega por outro do meu interesse. Flávio Pinheiro Fernandes, tel.:(071) 231-0574, Salvador, BA.
- ▶ Cart de Nintendo americano Ghost'n Goblins por Bart vs The Space Mutants, A Pequena Sereia ou TMNT II. Renato Rodrigues, tel.:(011) 911-1431, S.Paulo, SP.
- ▶ Cart Fatal Fury do SNES por outro do meu interesse. Wallace A. Lima, tel.:(0152) 25-2439, Sorocaba, SP
- ▶ Cart Global Gladiators, do Master, por Sonic 2. Marcus Vinícios, tel.:(021) 714-3448, Niterói, RJ.
- ▶ Cart SF III e controle TPC 5 com turbo por SF II Turbo. Sérgio Eduardo dos Santos Marques, tel.:(021) 257-1660, Rio de Janeiro, RJ.
- ▶ Cart SF2 por Super Mario Kart. Ronaldo Mateus Alves, tel.:(0247) 23-9384, Campos, RJ.
- ▶ Cart Street of Rage 2 por X-Men. George José Júnior, tel.:(061) 358-3596, Brasília, DF.
- ▶ Cart Terminator e um relógio Champion por Star Fox de SNES. Rodrigo Enik, tel.:(041) 234-5916, Curitiba, PR.
- ▶ Carts diversos de SNES. Thiago Lira Umeda, tel.:(067) 741-4290, Campo Grande, MS.
- ▶ Carts usados de SNES e Master. Hélio Mello Vianna Jr, tel.:(021) 767-1949, Nova Iguaçu, RJ.
- ▶ Controle de SNES pelo cart SF-2. Gabriel Nahra, tel.:(051) 248-1617, Porto Alegre, RS.
- ▶ Dactar com 2 controles e 56 jogos por um controle turbo e 2 carts de SNES. Igor Daltro Fernandes, Rua Arquimedes Gonçalves, 153/204, Salvador, BA.

- ▶ Dynavision 3 com 2 controles, 1 TPC-1, uma pistola e 10 carts por um Mega Drive. Elias Figueiroa, tel.:(083) 221-8803, João Pessoa, PB.
- ▶ Master com 2 controles, pistola e 3 carts por bicicleta maior que aro 20. João Paulo Farias Vanigli, tel.:(011) 298-7729, S. Paulo, SP.
- ▶ Phantom com 2 carts e adaptador J-72 por Game Boy, Márcio Bazana Okabe, tel.:(011) 573-0739, S.Paulo, SP.
- ▶ Phantom System com controle, um cart e um adaptador J-72 por Master System com um cart. David Aloiz Moreira, tel.:(011) 456-6224, Diadema, SP.
- ▶ SNES com 2 controles por um PC ou MSX. Paulo Sérgio Pereira de Caldas, tel.:(011) 919-6939, S. Paulo, SP.
- ▶ SNES com 3 carts, um controle normal e um turbo por Neo Geo com controle. Deives F. Cruzeiro, tel.:(0152) 43-3501, Votorantim, SP.
- ▶ SNES novo por um microcomputador PC. Ivan Carlos Murer Fruchi, tel.:(0188) 21-4578, Dracena, SP.

COMPRO

- ▶ Cards animados de SF-2. Luís Roberto Hamer, tel.:(031) 442-6622, Belo Horizonte, MG.
- ▶ Cart Fantasy Star para Master System. Roberto F. Nibra, Estrada da Água Branca, 4000, c/14, Rio de Janeiro, RJ.
- ▶ Cart Sonic 3 de Mega. Henrique Mesquita Boelter, Rua César Lombroso, 77/302, Porto Alegre, RS.
- ▶ Carts SF-2 Special Champion Edition e Streets of Rage de Mega. Pedro Gustavo Aubert, Rua João Gomes Chavier, 58, S. Paulo, SP.
- ▶ Carts Tartarugas Ninja 3 e SF-3 para Turbo Game. Carlos Eduardo dos Reis Maria, Rua G, 47, Vargem Alegre, RJ.
- ▶ Carts usados para Dynavision II. Ana Lúcia dos Santos, tel.:(0122) 71-1298, São Luiz do Paraitinga, SP.
- ▶ Computador PC completo. Daniel Diogo Martins, tel.:(011) 67-6681, S. Paulo, SP.
- ▶ Edições 7E e 52 da Ação Games. Vinícios Mello, tel.:(051) 340-9762, Porto Alegre, RS.
- ▶ Edições 33 à 44, 46 e 49 da Ação Games. Diogo Felipe Lobo Teles, tel.:(041) 233-0917, Curitiba, PR.

PARA ANUNCIAR Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: **Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.**

ACÃO
GAMES
ESPORTES
EDIÇÃO ESPECIAL

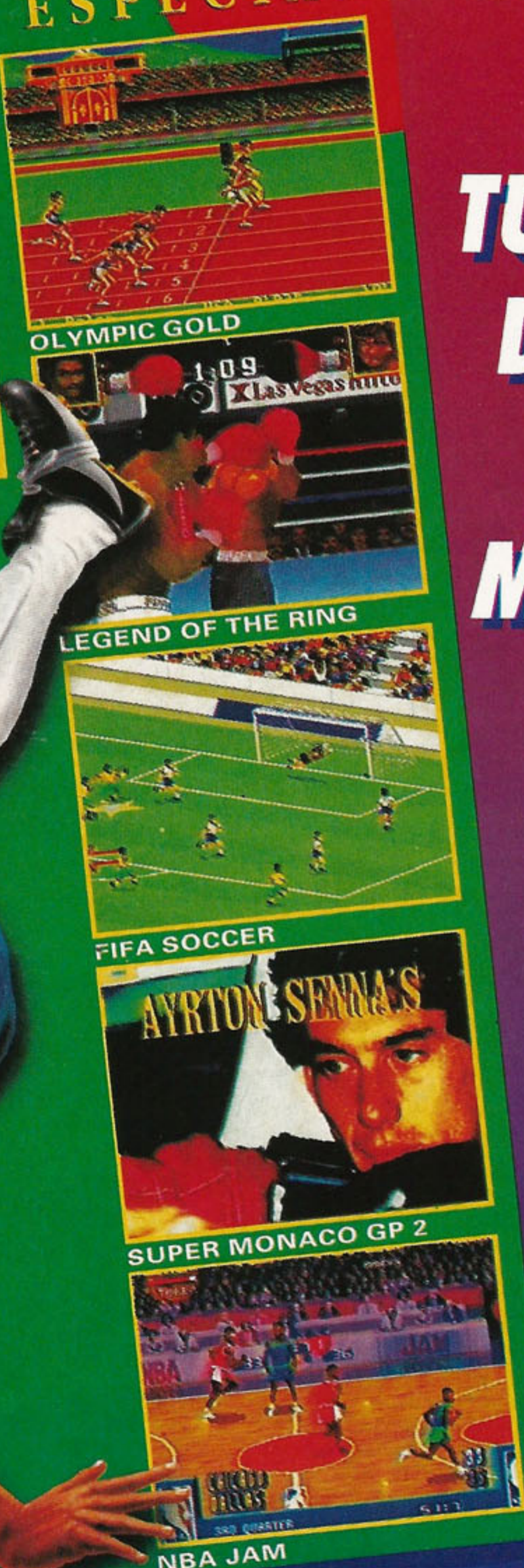

ACÃO
GAMES
ESPORTES

EDIÇÃO 59-E 7041-1 VEJA PREÇO COM JORNALEIRO

EDITORA AZUL

TUDO PARA DETONAR NOS MELHORES GAMES DE:

- FUTEBOL
- CORRIDA
- BASQUETE
- TÊNIS
- VÔLEI
- BOXE
- HÓQUEI
- ESPORTES OLÍMPICOS



**TUDO PARA
DETONAR
NOS
MELHORES
GAMES**

**NAS
BANCAS**



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luis Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 60, junho de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 1ª quinzena do mês. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornalista ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

NÃO PERCA DAQUI A DUAS SEMANAS AS NOVIDADES DO PRÓXIMO NÚMERO

3DO TOTAL ECLYPSE



Uma impressionante aventura espacial que vai chacoalhar sua adrenalina e levar você anos-luz à frente do seu tempo!

SNES SPACE ACE



Bem diferente das versões para Amiga e PC, este game esbanja originalidade em gráficos e controle do personagem. É rumo certo ao espaço

SEGA CD MORTAL KOMBAT

Pra lá de aguardado, finalmente você vai sacar as inovações de um CD para o mais que clássico MK. Confira os movimentos e como ficaram os gráficos

PREVIEWS QUENTÍSSIMOS!

Ufa! Até que enfim! Vem pintando Super Street Fighter 2 para Mega e SNES este mês no Japão. Curta ainda o que vai rolar para Neo Geo, 3DO e Sega CD, SNES e Mega ainda este ano

É SUPER! DICAS, DICAS E MAIS DICAS. PRA VOCÊ CANSAR OS DEDINHOS NOS SEUS GAMES FAVORITOS DE SNES, MEGA, PC, MASTER, ARCADE E GAME BOY. USE E ABUSE

**AÇÃO GAMES:
É NOVIDADE COM QUALIDADE**



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604-Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Aze-nha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519



Trax™

TRAX IMP. EXP. LIDA.
 VENDAS ATACADO E VAREJO
 RUA DOMINGOS DE MORAIS, 1321 VILA MARIANA
 SP - CEP 04009-003
 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRO)
 TELS: (011) 573.4791/573.3328 - FAX 884.8920



**THE NEW
GOLD STANDARD
IN
BASKETBALL**

Retro
AVENGERS



YOO JINDO BRASIL

TELS: (011) 292-2181 / 291-5115 / 264-7910
FAX: (011) 232-7506

**EWING
ATHLETIC
FOOTWEAR**

Retro

AVENGERS

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.


É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!


Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: [evil_arthas](#)

Editada por: [evil_arthas](#)

Revista: [Pedro Henrique](#)

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

