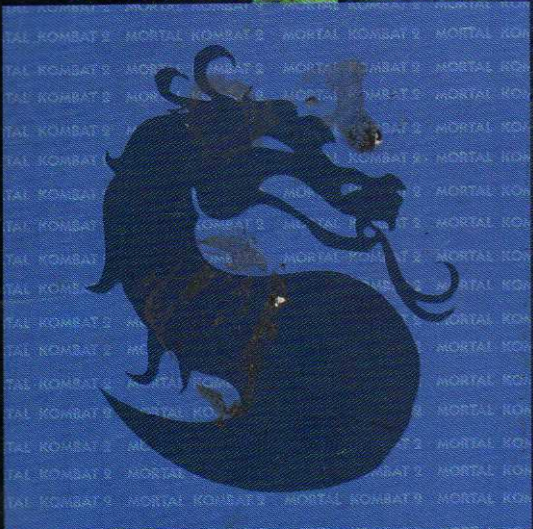


CONCORRA A 10 RPG
HERO QUE

AÇÃO GAMES

GRÁTIS
ANIMAL!!!



HOLOGRAFIA EXCLUSIVA
MORTAL KOMBAT 2

4 PÁGINAS DE DICAS
ACABE COM O AKUMA
DE SSF2 TURBO

10 PREVIEWS
O QUE VAI SAIR
NO JAPÃO E EUA



ARCADE
DARKSTALKER

13
JOGOS

PC
★ **X-COM**

SEGA CD
★ **VAY**
DEBULHADO

MEGA
★ **WORLD HEROES**
★ **DUNE**

SNES
★ **A BELA E A FERA**
★ **TETRIS 2**
★ **GOLDEN FIGHTER**

ISSN 0104-1630 / 3451-EDIÇÃO 65- R\$



AQUI ESTÁ A DIFERENÇA ENTRE UM SOLDADO RASCO E UMA TROPA DE ELITE.



Se sua espinha costuma gelar quando vem aquele monte de mutantes alienígenas armados até os dentes, babando para transformar você em pó, chegou a hora de sua revanche. Super Scope é o mais avançado dispositivo de tiro com tecnologia infravermelha de alta precisão. Não possui fios, o que dá liberdade de movimento para atirar de qualquer posição e praticamente de qualquer lugar da sala. Tem apoio para o ombro e controles de resposta imediata e alta sensibilidade de mira. Mais realismo que isso só numa batalha de verdade. Entendeu por que só os melhores jogam



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

THE Best
play Here

Nintendo
PLAYTRONIC

STAR

Que brinde animal, hein? Só mesmo uma revista com visual tão moderno poderia bolar este presente: uma holografia de Mortal Kombat 2. Saca qual é a da holografia? É um tipo de fotografia que utiliza raios laser para registrar objetos em três dimensões. Nesta edição, você ainda vai curtir o debulho total — e em primeirão mão — de Darkstalkers. E não deixe de participar da Game Charada, que está superbaba, com prêmios cobiçados: 10 RPGs Hero Quest, da Estrela.

x salada 6 e 7

Quem é fera em **Jogo dos 7 Erros**, vai gostar da **Game Charada** desta edição. Confira os premiados da edição 62: o jogo da foto era **Total Eclipse**, lançado para o 3DO

shots 8 e 9

- ★ Playstation Sony
- ★ Neo Geo CD-ROM
- ★ PC-FX da NEC
- ★ E os primeiros lançamentos para o 32-X e Saturno

preview 10 a 14

- ★ Nosferatu (SNES) 10
- ★ Shining Force 2 - The Sword of Hajya (G.Gear) 10
- ★ Captain Suke (Mega CD) 10
- ★ True Golf Classics (3DO) 12
- ★ Soccer Kid (3DO) 12
- ★ Soul Star (Sega CD) 12
- ★ Sparkster: Rocket Knight Adventures 2 (Mega) 12
- ★ Burning Soldier (3DO) 14
- ★ Mighty Max (SNES) 14
- ★ Live Alive (SNES) 14

dicas 16 a 19

- ★ Batman - Return of the Joker (Mega) 18
- ★ Dragon's Lair (Sega CD) 17
- ★ Equinox (SNES) 17
- ★ Fatal Fury 2 (Mega) 17
- ★ Fury of Furries (PC) 17
- ★ Golvellius (Master) 17
- ★ Mega Turrican (Mega) 16
- ★ Might Final Fight (NES) 18
- ★ Revenge of Ninja (Sega CD) 19
- ★ Robocop vs. Terminator (SNES) 17
- ★ Shadowrun (Mega) 16
- ★ Shinobi (G.Gear) 16
- ★ SSF2 Turbo (Arcade) 18
- ★ Super Strike Eagle (SNES) 16
- ★ Turrican (G.Boy) 19
- ★ Wolfenstein 3D (SNES) 16
- ★ World Heroes 2 (SNES) 19

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

20 DARKSTALKER

Os melhores golpes des tenebrosos lutadores



MEGA DUNE 28

Um ótimo game de estratégia



32

SNES
A BEL
E A FER
Em versão ún
diferente das duas
saíram para M

Jogos debulhados 20

- ★ Darkstalkers (Arcade) 20
- ★ Real Pinball (3DO) 23
- ★ X-COM (PC) 24
- ★ Vay (Sega CD) 26
- ★ World Heroes (Mega) 27
- ★ Dune (Mega) 28
- ★ Bubble and Squeak (Mega) 30
- ★ Combat Cars (Mega) 31
- ★ Beauty and the Beast (Mega) 32
- ★ Tetris 2 (SNES) 34
- ★ King of the monsters 2 (SNES) 35
- ★ Golden Fighter (SNES) 36

*SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.

Nintendo

GAME BOY

COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

O GRANDE DESAFIO É ENCONTRAR MAIS BARATO.

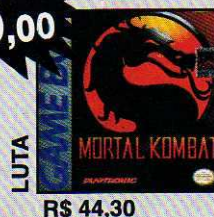
GAME BOY SISTEMA COMPACTO DE VIDEO GAME

- Game Boy - a última palavra em sistema de vídeo game portátil, que coloca a ação em suas mãos!
- Completo, Game Boy oferece o conhecido controller Nintendo - Tecla Direcional, Teclas A e B, start e select, além dos controles de contraste e som.
- Sua CPU e seu microprocessador potentes permitem complexos movimentos de rotação, centenas de imagens e muita ação.
- Inclui cartucho de jogo Tetris e quatro pilhas.
- Inúmeros cartuchos de jogo disponíveis.
- Esta é a nova geração do vídeo game - Game Boy!



AGORA NA WICALE VOCÊ COMPRA O SEU GAME BOY EM ATÉ 6 PAGAMENTOS QUINZENAIS SEM ACRÉSCIMO.

R\$ 125,00



TÍTULOS DISPONÍVEIS

DARKWING DUCK - Luta contra vilões em 7 níveis	R\$ 34,55
DR. MARIO - Jogo com cápsulas de remédio, similar ao Tetris	R\$ 30,12
EMPIRE STRIKES BACK - Jogo referente ao filme	R\$ 34,55
KIRBY'S DREAMLAND - Kirby destrói inimigos com sopra	R\$ 30,12
KIRBY'S PINBALL LAND - Jogo de fliperama com Kirby	R\$ 44,30
LITTLE MERMAID - Aventura do filme A Pequena Sereia	R\$ 34,55
MEGA MAN II - Luta contra nova raça de robôs	R\$ 34,55
MEGA MAN III - Luta contra robôs super poderosos	R\$ 34,55

MICKY'S DANGEROUS CHASE - Mickey resgata um presente roubado ..	R\$ 34,55
SUPER MARIO LAND - Aventura de Mario no resgate da princesa	R\$ 30,12
SUPER RC PRO AM - Corrida de carros rádio controlados	R\$ 30,12
ZELDA LINK'S AWAKENING - Da mesma linha de "Zelda"	R\$ 44,30
F1 RACE - Corrida com opção para até 4 jogadores	R\$ 44,30
ALLEYWAY - Comanda-se uma bola que destrói blocos - 32 níveis	R\$ 30,12
BARBIE GAME GIRL - Barbie coleta peças de roupa em 8 níveis	R\$ 44,30
TENNIS - Game de Tênis com 4 níveis e opção para 2 jogadores	R\$ 30,12

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

Aceitamos seu cartão de crédito

Ofertas válidas até 30/set/94 ou enquanto durarem os estoques.



THE Best play Here

Nintendo

PLAYTRONIC

Distribuidora e Representações Wicale Ltda.
Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
CEP 05423-000 - São Paulo - SP

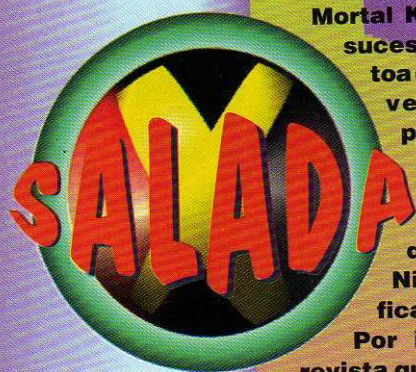
TELEVENDAS

(011) 814-3300



AQUI O JOGO É LEGAL

PROJETO MORTAL KOMBAT



**TRUQUE
DAS
1000
FACES**



Alan Fernandes Alves mandou sua foto para o Truque e pediu: "Olha lá o que vocês vão fazer com minha cara, hein!"



Será que o João Paulo P. da Rocha vai curtir uma de Carmen Miranda?

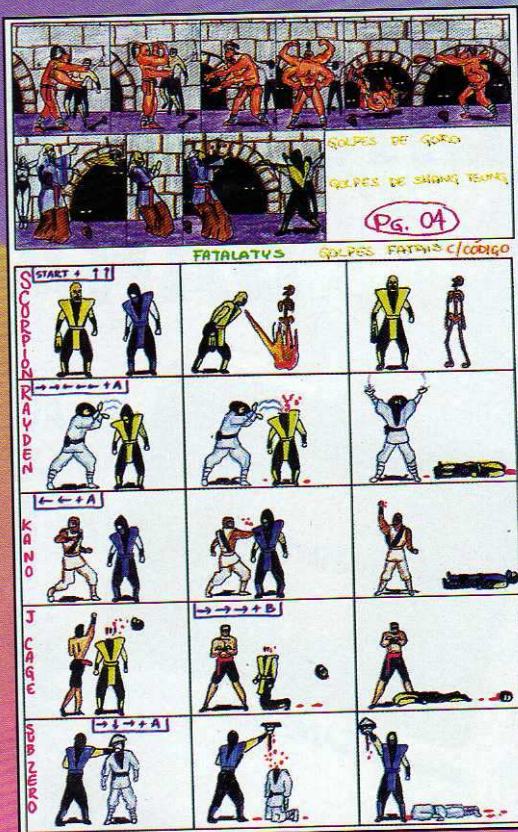


Uga! Uga! pra você, Eduardo H. Cruz

Mortal Kombat é um sucesso. Não é à toa que lançaram versões dele para Mega, SNES, Game Boy, Game Gear... E nós, que temos o Nintendo 8 bits, ficamos de fora. Por isso, peço à revista que encaminhe à Nintendo este Projeto Mortal Kombat para um versão do jogo em 8 bits. Ela não precisa ter gráficos com muita definição; bastaria uma boa jogabilidade. Nós, que temos o Nintendo 8 bits, já estamos enjoados de jogar Mega Man e Mario Bros.

FÁBIO PEREIRA DA FONSECA
Atibaia, SP

Galera, o Fábio é um artista! Imaginem que ele desenhou o jogo tela por tela, personagem por personagem, com fase de bônus e tudo. O roteiro dele tem 12 páginas inteiramente desenhadas. Esta aqui que vocês estão vendo mostra a seqüências de Fatalities e golpes de Shang Tsung e Goro. E para completar, ele ainda descreveu todos os golpes e fatalities. Só nos resta dizer, Fábio, que somos inteiramente solidários com os fãs do Nintendinho e que enviamos seu roteiro à Playtronic. Estamos torcendo, junto com você, para que sua idéia seja aprovada e que o Nintendo 8 bits ganhe este grande presente!



SONHO REALIZADO

Acredite se quiser, mas um de meus maiores sonhos é ter uma carta respondida e publicada pela Ação Games. E já que estou escrevendo mesmo, gostaria de saber como apanhar o cartão da Ellen no Jurassic Park de SNES.

EDUARDO G. DE OLIVEIRA
Carangola, MG

Pelo menos um de seus sonhos está realizado; meus parabéns. Quanto ao cartão da Ellen, infelizmente ficaremos devendo, pois não jogamos o Jurassic de SNES até o final. Mas tudo bem: alguém que esteja lendo esta carta pode mandar a resposta pra nós e então a gente publica, ok?

SUPER STAR WARS

Preciso saber urgentemente como se faz o Debug Mode deste jogo de Super NES.

VICTOR SOCOLOVSKY NETO
São Paulo, SP

Vamos lá: na tela de apresentação (onde aparece Start - Options), faça a seqüência A quatro vezes, X, B quatro vezes, Y, X quatro vezes, A, Y quatro vezes e B. Inicie normalmente o game e, com o controle 2, aperte L e R. Uma tela de Debug Mode aparecerá, deixando você escolher o número de vidas, seleção de estágio... tudo aquilo que a gente adora.

KID CHAMELEON

Fiquei sabendo que existe um truque para ir direto à última fase deste jogo para Mega. Vocês conhecem a dica? Saudações.

LEONARDOASATOHIGA
Campo Grande, MS

Existe sim, Leo. O lance rola na fase Blue Lake Woods 2. Vá para o final do estágio e, em vez de tocar a bandeirinha, fique sobre o último bloquinho com a letra P. Ai aperte os botões de pulo, ataque especial e diagonal direita/para baixo (↘) no Direcional, tudo junto. Seu personagem será mandado direto para o último chefe.

FLASHBACK

Achamos chocante a nova da revista. Daria para vocês blicarem a data de lançamento de cada edição? E no Flashback, como faço para a porta da nave?

GUSTAVO R. MONT

Itajuba

Dear Gustavo, não dá pra gente mar a data de banca de cada edição Ação Games, pois o Brasil é grande e a distribuição nas cidades de cada cidade está sujeita a imprevisões locais. Mas há um jeito fácil de regularizar: semana sim, semana não, uma edição nova nas bancas. Agora, o Flashback. Coloque o teletransportador diante da porta da nave. Depois desça tudo, vá lá para o fundo da fase - onde não dá mais para sair - acione a Atomic Bomb bem no meio. Quando o planeta começar a bar, acione o teletransportador e

INTRIGADO

Tenho uma dúvida que está intrigando no jogo Sonic 3D, existe uma fase escondida no game? Por que o Sonic 10 não toca nada? Será que tem a ver com a fase escondida? Por favor, respondam.

ADELINO

Se existe, Adelino, sinceramente não conhecemos. Também não podemos explicar por que falta som no Test 10 do jogo. Pode ser uma falha de programação, algo no Debug Mode do game estar associado com as musicinhas do Sonic. Aliás, se alguém souber a solução do mistério, pode mandar seu parecer e teremos prazer em publicar.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer à Ação Games por publicar meu anúncio. Eu, assim como centenas de outras pessoas, temos a vontade de trocar, vender e comprar e vocês abrem as portas para a gente. As matérias sobre jogos são ótimas. Continuem a fazer isso.

ANDRÉ P. SERRA
São Paulo

Não há de quê, André. Ação Games é a primeira revista de games de espaço gratuito para os nossos leitores. Acreditamos que, de alguma forma, podemos prestar mais um pouco para a galera. Obrigado pelos comentários e sua carta e por estimular a continuidade do nosso trabalho.

*SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.



A resposta desta Game Charada sairá na edição 67, nas bancas a partir de 27 de setembro

MANDE SUA RESPOSTA PARA: GAME CHARADA - AÇÃO GAMES, Av. das Nações Unidas 5777, CEP 05479-900, SP



GAME CHARADA

*Você é bom observador?
Então descubra os sete erros da foto 2. Ao mandar sua carta, basta descrever os erros com clareza: não precisa mandar a foto recortada da revista, falou?*

Game Charada é um desafio pra quem curte a AÇÃO GAMES e manja tudo dos jogos. Se você souber a resposta deste desafio, mande correndo uma carta para nós! Os primeiros leitores que responderem corretamente serão premiados! Para isso, será considerada a data de postagem no correio (carta, telegrama ou sedex. Não serão aceitas respostas por fax).

PRÊMIOS

**1º a 10º lugares:
um RPG Hero
Quest, da Estrela**

Resposta da Game Charada Ed. 62: TOTAL ECLÍPSE. Ganhadores: 1º - Flavio Penedo Moreira, Itanhandu (MG); 2º - Gibran Oliveira Silva, Rio Claro (SP); 3º a 5º - Edson Luis Tomoda, Barretos (SP), Celso Luiz de Aquino Santos, Lorena (SP), e José Roberto de Souza Jr. (SP); 6º a 10º - Sânzio Magno Carvalho de Siqueira, Conselheiro Lafaiete (MG), Giuliano Catelli, Amparo (SP), Flavio Maurer Dutra, Porto Alegre (RS), Marcelo Locatelli, Palotina (PR) e Júlio Cesar Zotto, Brotas (SP).

NINTENDG E O CD

Afinal, a Nintendo nunca vai lançar um CD? Contem esta história pra mim.

ANDERSON TANAKA
São Paulo, SP

Tudo indica que não, Anderson. No ano passado, a Nintendo chegou a anunciar sua disposição em lançar um CD-ROM para o Super NES. Depois disso, ela passou longos meses na moita, sem dar notícias sobre o projeto, para então voltar ao assunto dizendo que não pretendia mais lançar o acessório. A justificativa dela é a seguinte: o tempo que o CD-ROM leva para ler as informações do disco é muito grande, uma eternidade. A Nintendo acha que este tempo de acesso é insuportável para os gamemaniacos, acostumados com a rapidez do cartucho, e por isso desistiu de desenvolver o acessório. Em vez de CD-ROM, ela optou por pesquisar novas tecnologias que possam aperfeiçoar os jogos em cartucho. Saudações.

PERDIDÃO

Como colecionador e admirador da revista, gostaria de dizer que estranhei as mudanças no índice, cartas, classificados e dicas. Cadê o globinho com a anteninha do Shots? Mas a cotação ficou muito legal.

JAIRO CARNELOS
São Paulo, SP

Logo, logo você se acostuma, Jairo. Afinal, nosso objetivo foi melhorar a revista. A seção de cartas, por exemplo: agora ela é muito maior, publica desenhos dos leitores, tem espaços para brincadeiras diferentes como o Truque das Mil Faces e tem também um concurso valendo prêmios toda edição, que é a Game Charada. As dicas, que antes ocupavam um pedaço de página no final de cada sistema, agora ocupam quatro páginas inteiras: é muito mais dica por edição! A anteninha e o globinho da seção Shots foram substituídos por uma nova vinheta porque o visual da revista mudou. Legal

que você gostou da nova cotação dos jogos: está mais completa, né? E a seção Preview, que você não comentou na carta? Que tal? Agora, para que as pessoas possam localizar todos os assuntos da revista, o índice tinha mesmo que ficar diferente. Repare que você pode localizar cada dica, cada jogo debulhado ou preview com muito mais facilidade. É só se acostumar!

CLUBES

Nós, do Star Games Clube, damos os parabéns à Ação Games pelo novo visual. E aproveitamos para lembrar que nosso clube continua distribuindo aquele jornalzinho esperto com as melhores dicas do bimestre. Escreva pra gente!

STAR GAMES CLUBE
Rua Maranhão, 1423
CEP 80610-001, Curitiba, PR

R
C

COMP

Edições 31 a 33 da
lo O. Nunes, R. Fer-
tes, 70, CEP
Carapicuíba, SP.

Cart Phantasy Star
Luiz F. Ronconi, tel.
5578, S.Paulo, SP

Edições 40 a 42 e
cisco Jr., tel.: (086)
Agricolândia, PI.

Carts diversos pa-
60 ou 72 pinos. Ci-
tos, R. São Domi-
150, bl.C ap. 602,
00, Salvador, BA.

Game Boy de prefe-
carts. Vinicius
tel.: (051) 223-132-
gre, RS.

SNES ou Mega. F
Franchisni, tel.: (01)
S.Paulo, SP.

TROC

Carts de SNES por
meu interesse. Lu-
tel.: (065) 521-38-
resta, MT.

Edições 2, 10, 33,
40, 43 a 48, 53 a 55
AG pelas : 17, 19,
26 e 27. Bruno F
(0532) 28-4502, P

Master II com cart-
bo VG9000 por Me-
co Frazão, tel.:
2818, Macapá, AP

Cart SF2 - Champio
Mega por Toe Jam
V. Melo da Silva, C
78, CEP 36660-0-
Paraíba, MG.

Turbo Game e Mas-
carts por Mega. Fr-
va Jr., tel.: (096)
Macapá, AP.

Bike Ranger com 1
e um Master com 1
e um cart e uma b
quete por um Meg
Heglis Callegaro,
222-2957, Santa I

SNES com 2 control
e um boné por 3D
Willian, tel.: (011)
S.Paulo, SP.



SHOTS

SNK LANÇA O CD-ROM NEO GEO

Dia nove de setembro começa a ser vendido, em todo o Japão, o CD-ROM Neo Geo. Em vez de acessório, o aparelho é, na verdade, um novo console com funcionamento independente. O preço é salgado: 500 dólares. Mas para os fãs do Neo Geo, acostumados a pagar mais de 200 dólares por um simples cartucho, adquirir o CD-ROM é compensador: o preço dos jogos em disco deve cair para a faixa dos 40 a 80 dólares. A SNK vai reeditar todos os games de sucesso que saíram em cartucho para o novo formato.

Noticiado pela imprensa japonesa, o lançamento do aparelho só deixou uma dúvida: se a CPU é ou não de 32 bits. Este importante "detalhe" não foi esclarecido. Vamos aguardar futuras matéria sobre o CD-ROM para tirar isso a limpo. Por enquanto, pelo menos, o anúncio teve o mérito de convencer certas pessoas de que o aparelho realmente existe.

NEC TAMBÉM ENTRA NA ONDA DOS 32 Bits



O novo sistema da NEC tem cara e algumas funções de micro-computador

Os videogames estão ficando cada vez mais parecidos com os computadores - e não é só em capacidade não. Dê uma olhada no FX-32, novo sistema de 32 bits da NEC: não é a cara de um micro?

Compatível apenas com jogos em CD, o equipamento também reproduz compact discs de áudio, vídeo e fotografia. E ainda funciona como fax! O processador central do FX-32, como não poderia deixar de ser, tem tecnologia RISC. Na área de imagens, o sistema realiza as proezas de trabalhar com 16,7 milhões de cores, movimentar 128 sprites simultaneamente e trabalhar com até sete scrolls na mesma tela. O FX-32 sai em novembro custando 500 dólares.

QUE BOM SERIA PADRONIZAR OS SISTEMAS

Vocês já pararam pra contar quantos sistemas de 32 bits existem ou estão saindo? 3DO, Amiga Commodore, CD-i Philips e Laser Active Pioneer, já estão aí. No final do ano pintam Sega Saturno, Play Station Sony e FX-32 NEC. Poderíamos também incluir nesta lista o Atari Jaguar, com dois processadores de 32 bits, e os próprios PCs 486 com CD-ROM.

Toda esta montoeira de equipamentos tem uma coisa em comum: eles processam jogos em CD. Mas se colocarmos um jogo do 3DO num Amiga 32, nada acontece. Isso porque cada um destes sistemas adota um padrão de software diferente, que torna impossível a leitura de seus jogos em outros equipamentos.

Agora imagine se todos eles utilizassem o mesmo padrão: que maravilha! Para nós, usuários, a escolha de um equipamento 32 bits seria muito menos dolorosa em meio a tantas opções. Fosse qual fosse o nosso equipamento, desta ou daquela marca, saberíamos que ele rodaria qualquer jogo em CD produzido por qualquer softwarehouse. E para quem desenvolve jogos, então, seria o paraíso. Em vez de lançar games com três, quatro versões diferentes - uma para cada aparelho -, bastaria uma única versão. Se dependesse das softwarehouses, o mercado funcionaria assim.

Claro que os fabricantes de sistemas conhecem as vantagens da padronização. Tanto assim que o 3DO já nasceu com esta proposta, permitindo que várias empresas lancem máquinas compatíveis entre si e que usam o mesmo software. Quem sabe a experiência seja bem-sucedida - e tem tudo para ser - e acabe inspirando outros fabricantes em seus futuros sistemas. Seria uma boa para quem produz máquinas, jogos e, principalmente, para quem joga.

R.G.

SONY REVELA SEU VIDEO



O Play Station, da Sony: console com joystick com design revolucionário

Os japoneses, como sempre os primeiros a conhecer o videogame que a Sony desenvolve no final do ano. O PS-X, rebatido com o nome de Play Station, está pronto. Ele sai no Japão em novembro, custando o equivalente a 500 dólares. Mais de 20 softwarehouses estão desenvolvendo jogos para o novo console que terá 27 jogos disponíveis na fase de lançamento. Agora vamos conhecer algumas das características deste maravilhoso aparelho:

- ★ Funciona com CDs de áudio e vídeo.
- ★ Tem uma paleta de 16 milhões de cores.
- ★ Movimenta 40 mil sprites simultaneamente.
- ★ Manipula 360 mil polígonos por segundo.
- ★ Possui CPU R3000A de 32 bits, capaz de executar 16 milhões de instruções por segundo.
- ★ Tem memória principal de 1 Megabits, com 24 canais

NEC LANÇA SEU 32BITS COM O NOME DE PC-FX

Os videogames estão ficando cada vez mais parecidos com os computadores - e não é só em capacidade não. Veja o PC-FX, novo sistema de 32 bits da NEC: não é a cara de um micro?

O novo console da NEC era provisoriamente chamado de FX-32. A NEC disse que optou pelo novo nome pelos seguintes motivos: PC (para manter a tradição iniciada com o PC Engine), F (de futuro) e X de (Extra, sem limites).

O PC FX é compatível apenas com jogos em CD, mas também reproduz compact discs de áudio, vídeo e fotografia. E ainda funciona como fax! O processador central do PC FX, como não poderia deixar de ser, tem tecnologia RISC. Na área de imagens, o sistema realiza várias proezas: trabalha com 16,7 milhões de cores, movimenta 128 sprites simultaneamente e trabalha com até sete scrolls na mesma tela. O PC FX sai em novembro custando 500 dólares.

O novo sistema da NEC tem cara e algumas funções de microcomputador



SNK LANÇA O CD-ROM NEO GEO

Dia nove de setembro começa a ser vendido no Japão o CD-ROM Neo Geo. Em vez de acessório, o aparelho é, na verdade, um novo console com funcionamento independente. O preço é salgado: 500 dólares. Mas para os fãs do Neo Geo, acostumados a pagar mais de 200 dólares por um simples cartucho, adquirir o CD-ROM é compensador: o preço dos jogos em disco deve cair para a faixa dos 40 a 80 dólares. A SNK disse que vai reeditar todos os games de sucesso que saíram em cartucho para o novo formato. E já divulgou a lista dos primeiros games.



O CD-ROM da SNK é um novo console. Mas não roda os cartuchos, novos ou antigos

PRIMEIROS JOGOS CONFIRMADOS

The Ultimate Fighting - Ação
Sidecar Strike (CD) - Ação
Super After Burner - Ação 3D
Super Motocross - Corrida
Star Wars Arcade - Espacial 3D

Tempo - Ação
Virtua Racing Deluxe - Corrida
Bullet Fighters - Ação 3D
Fahrenheit (CD) - Aventura
Metal Head - Simulador/Ação 3D

GAMES PARA 1994 NO JAPÃO

Clock Work Knight - Ação
Ninja EX - Ação
Deadlus - Espacial 3D
Chinese Detective - Adventure
Daytona USA - Corrida
Virtua Hang-On - Corrida

Battle Monsters - Luta
Virtua Fighters - Luta
Victory Goal - Futebol 3D
Magical Knight - RPG
Masters Golf - Esporte
Ranpu - Aventura

OS GAMES DO LANÇAMENTO

Eles começam a sair em setembro, junto com o NEO GEO CD

★Art of Fighting ★Art of Fighting 2
★Samurai Shodown ★Beisebol Stars Professional
★Beisebol Stars 2
★Mutation Nation ★Fatal Fury ★Fatal Fury 2
★Fatal Fury Special ★Burning Fight
★Ghost Pilot ★Joy Joy Kid ★Top Players Golf
★Top Hunter ★King of Monsters 2
★Last Resort ★Futebol Friend
★ASO2 ★League Bowling ★The Super Spy
★NAM 1975

PREVIEW

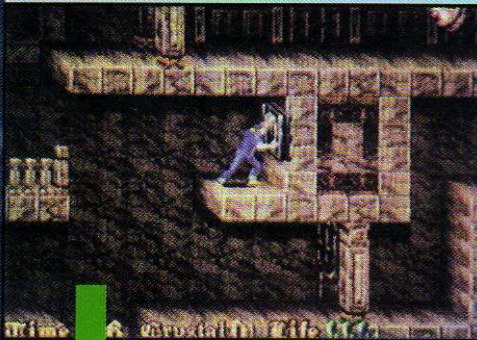
Nosferatu

SUPER NES

SETA - AÇÃO
LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO

Game com visual grotesco, sob medida para quem curte filmes de terror. Você é John, um jovem europeu que tem a missão de resgatar sua amada. Ela foi raptada pelo Conde Drácula. O simpático devorador de pescoços suculentos pretende usar o sangue da donzela num ritual macabro. Para chegar à amada, você precisa entrar em castelos e enfrentar monstros e bestas sobrenaturais. Isto sem falar nas armadilhas e labirintos...

A Seta caprichou. Quatro dos 16 Mega do cart foram gastos para reproduzir os movimentos de John com absoluta fidelidade. São mais de 350 animações! Um verdadeiro absurdo. Os detalhes dos cenários também impressionam. Vale a pena conferir este Nosferatu.



Labirintos sacanas e armadilhas impiedosas o esperam no castelo



Telas escuras e tempo contado para achar a saída e cair fora. Cuidado!

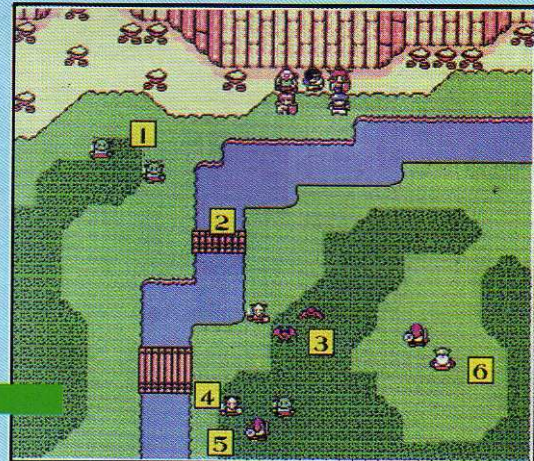
Shining Force 2: The Sword of Hajya

G.GEAR

SEGA - RPG/ESTRATÉGIA
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

O clássico de Mega ganhou uma versão novinha em folha para Game Gear. Já lançado no Japão, Shining Force 2 chega com o apelo de ser um jogo inteligente e com ótima história. O cart tem 4 Mega de ótimos gráficos e boa trilha sonora. RPGs não costumam dar certo nos portáteis. Eis uma honrosa exceção.

Este é o mapa da fase 1-2. Comece detonando dois Goblins (1), tome cuidado com os morcegos (3) e tente atingir o duende (6)



Captain Suke

MEGACD

TECMO - FUTEBOL
LANÇAMENTO: SETEMBRO
JAPÃO

Mais um game de futebol que sai na cola da febre futebolística que assola o Japão. Só que desta vez o papo é um pouco diferente. Afinal, a Tecmo resolveu usar a imagem do Captain Suke no jogo. Suke é um conhecido personagem japonês de desenho animado. Ele faz o papel de locutor, narrando os lances com a mesma voz usada nos desenhos que passam na tv. Se você tem Sega CD, pode esquecer. Captain Suke foi feito para o mercado japonês e não deve sair nos States. Nem na Europa, nem no Canadá, nem no Brasil... Só no Japão mesmo.

Aqui, o garoto bonzinho comanda o time. Ele tem a pinta de quem sabe tanto de bola quanto o Dunga



Este é o Captain Suke. Qualquer semelhança com Speed Racer não é mera coincidência



Escolha sua tática favorita e mande ver. Cada cor representa um time

Produção de uma revista de jogos para o mercado brasileiro

© 1994 Sega Enterprises, Ltd. FOX

O aditivo não está no carro, está no cartucho.



Virtua Racing. Só ele vem com um chip a mais: SVP Sega Virtua Processor. Só ele tem gráficos poligonais, arrepios nas curvas, cenários tridimensionais e uma dose brutal de adrenalina. Só ele surpreende pela velocidade e pelo realismo antes só possíveis nos arcades de última geração. Virtua Racing coloca o Mega Drive definitivamente no mundo dos 32 bits. E você, perigosamente, no lugar de um piloto de ponta da Fórmula 1.



Virtua Racing



SEGA

MEGA DRIVE

TECTOY



True Golf Classics

3DO

PANASONIC - ESPORTE
LANÇAMENTO: OUTUBRO/EUA

Waialae Country Club é o palco da etapa havaiana do PGA Tour, campeonato mundial de golfe. Um lugar idolatrado pelos profissionais do taco, por sua beleza. E ele é o palco deste True Golf. Game mais alto astral impossível.



As imagens digitalizadas são tão boas que parece filme. Classe A!

Soccer Kid

3DO

KRISALIS - AÇÃO
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

O mundo aguarda ansioso o início da grande decisão da Copa do Mundo de 94. O árbitro está com a boca no apito, pronto para autorizar o pontapé inicial. A festa é completa. Aproveitando-se da distração da forte segurança, uma nave alienígena desce ao Rose Bowl e rouba a FIFA Cup, a taça que Dunga levantou depois da suada vitória contra a Itália. Os aliens levam a taça e colidem com um satélite, despedaçando o troféu em cinco generosas partes.

Você é Soccer Kid, um guri fanático por futebol. Sua missão é recuperar o caneco,

custe o que custar. Para tanto, suas habilidades de craque: dribles, chutes, cabeçadas e até bicicletas. São essas habilidades deste simpático game de ação com elementos tradicionais. A 3DO aposta firme em Soccer Kid, tanto que a própria empresa se comprometerá de distribuí-lo na Gringolândia.



Bola na rede. Ou melhor, bola nos inimigos. Seu chute tem a potência de um B...

Soul Star

SEGA CD

CORE - ESPACIAL
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

Dinâmico e fascinante game espacial com mais de 25 fases, Soul Star faz lembrar Star Fox. Mas é bem mais divertido. Afinal, os cenários são mais variados e o desafio é classe A. O número de inimigos que o perseguem é quase inacreditável. Para se dar bem, o lance é pegar todos os power-ups que aparecerem. Soul Star exige o máximo de atenção o tempo todo. Fique esperto!!!



Acelere e não deixe escapar os power-ups!

Sparkster: Rocket Knight Adventures 2

MEGA DRIVE

KONAMI - AÇÃO
LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO-EUA

Ele está de volta! Mais rápido que um jatinho do PC Farias, mais esperto que uma raposa e mais hábil que um malabarista de circo. Sparkster chega para novas e endiabradas aventuras no seu Mega Drive. Continuação do divertido Rocket Knight Adventures, Sparkster é ainda mais legal que o cart original.

Mais inimigos e mais obstáculos, chefes mais difíceis; novos golpes especiais e movimentos: a Konami aprontou uma verdadeira overdose! As fases são longas e têm desafio progressivo. Se você tem um Sega CD, fique esperto: o jogo deve ganhar uma versão CD antes do final do ano.



Sparkster voa baixo...



Não desista sem ajuda. Sem ele, não passa a...

NiNGuÉM é CaMPEãO POR AcASO



SE TEM
CHAVEIRO
É PRO!!

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL - LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDOorado - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G. PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARAVILHOSA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL VOLUNTÁRIOS - EL SANTANA - EL TAMASOM - FULL COLOR - HAGA e HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVI DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY - GOTIA - MAEK - MENEZES e FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME e TIME - TOSHIO HAYASHI - VIDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN - COM - COM.IMP FÁTIMA - COOP. BANCO DO BRASIL - DIAVO - EDDO GAMES - EL TAKEI - EL CODO - EL MARCOM - EL SANTA EFIGÊNIA - ÔTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AZAWA - J.C.S. - J.U.C. - J.V. VIDEO - KIMPER - KING PEL - LUZ MOREIRA - LUZ TADAO UEDA - AZZI - MARCELO DEGANI - MASTER VIDEO - TECH VIDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOEMBA - LONGINES - PATRIARCA - PAULO NAGAL - POWER CONVERTION - REINALDO DEGANI - REL - OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINBU MIYAZAKI - ESTUDIO 209 - SUZUMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP GUN - UEDA e TAYAMI - UOP - HIKARI - VIDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETTE - WONDER SOM - ÔTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURI - SÃO PAULO - ABCD - EL MUSICAL DIADEMA - EL SASAKI - EL. TOKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI - HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO e VIDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - ELETROF - GIG PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S. NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP SUZANO - REL DIGITAL - REL. RUB - S. DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNANDES BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELETRO TV SOM - F.B. BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENSOM - TEVET - EL BANATIF - ELDOorado - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOCK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJUDO - BUSA - TELERIO - MAKRO - MNAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL FUTURO - EL MUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVE - EAGLEDS - HOT SOM - KIKÁ COLORIDA - LIDER SOM - LOJA DO TATÁO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA e BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VIDEO PAN - M.A.P.M. - ESPÍRITO SANTO - CITRON - EL GORZ - EL MONTE FUJI - EL RANGEL - EL YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARANÁ - ALDO - AUDIOCOLOR - BISCIAYNE - CARREFOUR - CELI VIDEO - DELTA VIDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VIDEO - SNOBSOM - UET - SHEIRA MUSICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNETT - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA. REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG - ROGA TE - RIDEL e PUCU - GRIFFE - ML. SONS - J.H. SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - GOJÁS - ARTANA - CENTER VIDEO - C.L.C. - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU e OLIVEIRA - PINCEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - BRASÍLIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL. REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORT VIDEO - WITA - WINE LOJAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI e ITO - ALVARES e FREITAS - ELETROR - SOM IMAGEM - VIDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VIDEO - AIC VIDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COM. SOFT - COM. PEDROSA D - FONMESA - EL MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R.W.B. - SANSUEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J.M. BRITO - KEUFFER - NOITE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VIDEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARAMHÃO - ZONA FRANCA

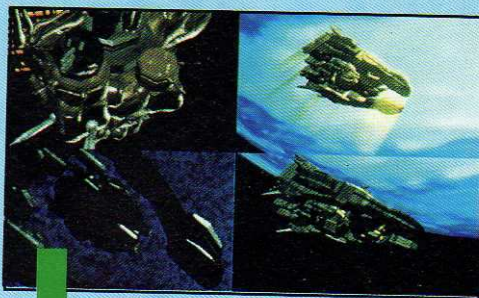
Burning Soldier

3DO

PANASONIC - ESPACIAL
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

O ano é 2095 e a nave alienígena Kaisertians já acabou com Marte e planeja destruir a Terra. Para evitar a Idade das Trevas, você deve controlar a Strike Fighter e combater a Kaisertians. Sua missão será longa: 18 fases, disputadas em quatro grandes áreas. Para compensar, sua nave dispõe de armas legais, como o Laser Vulcan. Se duas pessoas jogarem, eureka: podem ser dois Laser

Vulcans. Esta opção para dois jogadores é o maior charme de Burning Soldier. Ah, e tem mais: a Panasonic garante ter resolvido o problema do longo tempo de acesso. É ver pra crer!



Batalha espacial em grande estilo!

Live Alive

SUPER NES

SQUARESOFT - RPG
LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO

A Squaresoft está disposta a manter a fama de melhor criadora de RPGs do mundo. Depois do multipremiado Secret of Mana, a empresa resolveu ousar ainda mais. Live Alive é um RPG com sete personagens diferentes, cada um com seu cenário e tempo real de jogo entre quatro e cinco horas.

O ponto alto do cart é a trama, baseada na história do Japão. Cada uma das sete fases corresponde a um período da civilização japonesa. A ação vai desde a Idade da Pedra até um improvável futuro. Um lance muito louco rola na passagem entre um período e outro: é um momento histórico sem linguagem articulada, onde a comunicação se dá através do cheiro. A única dúvida que fica no ar é como a Squaresoft conseguiu passar esta mensagem pra tela...

Este é Sundown Kid. Sua aparência enganosa: tem pulso de ferro e uma direita poderosa



Muito cuidado nos combates. É complicado recuperar seus pontos físicos. A foto mostra uma espécie de ressurreição



A imagem mostra um encontro inusitado em um mundo futurista

Mighty Max

SUPER NES

OCEAN - AÇÃO
LANÇAMENTO: SETEMBRO/

Mighty Max é um dos três desenhos mais assistidos da tv americana desde que foi lançado, em outubro de 1992. Ele é um super-herói de 11 anos, com toques futuristas. Mighty deve dar um belo rolê pelo mundo, coletando peças para reconstruir uma poderosa arma. O vilão Skullmaster tenta evitar a todo custo que você encontre as peças. E por uma razão bem simples: esta é a última arma capaz de destruir o mundo!

Mighty Max tem o poder de se teletransportar em segundos. E olha que o cara trabalha! As peças da tal arma estão espalhadas por 50 cidades diferentes. Se você preferir convidar um colega para jogar, não há beleza. Basta juntar as forças para derrotar o inimigo comum. E aquele vizinho chato aparecer bem na hora, sem dramas. Encare o desafio Head-to-Head, onde um pode sacanear o outro. Pelo número de opções, Mighty Max tem tudo para ser uma grande brincadeira dentro da Ocean.



As peças podem estar escondidas nos lugares menos óbvios. Use sua imaginação e torça para a sorte não o abandonar

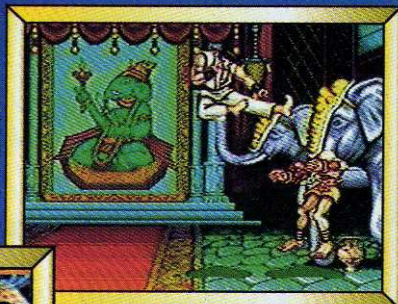
FIGUE FERA

ESPECIAL

ACAO
GAMES

EDITORA
AZUL

SÓ DICAS



SNES
MEGA
SEGA CD
GAME BOY
GAME GEAR
NINTENDO
MASTER

4998-1 - EDICAO Nº 65-E - Vol. III
65>
9 770104 163000

180 JOGOS

E AINDA: **100** CÓDIGOS DE GAME GENIE

NAS BANCAS

Shadowrun

MEGA

Debug mode - Se este tipo de truque já é bom para jogos de ação, imagine num RPG. O procedimento é simples: **na tela de apresentação, faça a seqüência A, B, B, A, C, A, B e Start.** Inicie o game normalmente e aperte Start - vai aparecer a tela Main Menu. **Mova a setinha para baixo e você perceberá que ela vai parar num espaço vazio embaixo da opção Save/Load Game.** Com a seta nesta posição, aperte A e você vai achar a tela do debug, onde pode-se obter magias, curas, ajuste para andar mais rápido e outras coisas legais.



Wolfenstein 3-D

SNES

Passwords - Empacado no jogo? Aí vai uma mãozinha para você desencilhar e conhecer as missões do jogo, começando sempre do primeiro piso.

- Missão 2 - VRTLRP
- Missão 3 - SRKLTR
- Missão 4 - MLKLMM
- Missão 5 - KNTLMR
- Missão 6 - JNKLQN

Star Trek Next Generation

SNES

Seleção de fases - Neste game cabeça, um truquinho de seleção de fases pega bem, né? Basta fazer a seqüência de comandos **Y, Y, X, X, A, A, B e B** na tela de apresentação. Um som confirmará se a seqüência entrou. Inicie o game normalmente, **aperte Start para pausar e então aperte Y para fazer a tela de seleção aparecer.** **Códigos de Game Genie** - O quê! Você quer ainda mais moleza? Então, só usando Game Genie. Pegue estes códigos:

- 8EA4 - 4FK6 - Todos os tripulantes ficam imunes a tiros inimigos
- DDAF - 446C - Energia dos Phasers nunca termina
- DA64 - 1D24 - Dobra o poder dos torpedos



SHINOBI

Sound test - Que tal ouvir os efeitos sonoros e músicas do jogo? Então é só segurar **Start** em seguida dar Start na tela de apresentação.

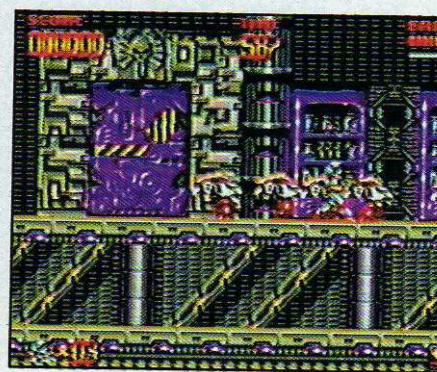
Super Strike Eagle

Mais passwords - Já demos senhas para conhecer alguns momentos do jogo. Agora estas para iniciar cada missão:

- Missão 2 - 4HBF839W2
- Missão 3 - 4GBF8757
- Missão 4 - 7F6G4262
- Missão 5 - 09BD42F4
- Missão 6 - F06D8609
- Missão 7 - DOBG83FG
- Missão 8 - 676J4475
- Missão 9 - 4HB705FG

Mega Turrican

Invencibilidade - Para ficar invencível, em qualquer momento do jogo, **basta apertar Start para pausar e então fazer a seqüência A, A, A, B, A, A, A.** Quando você apertar Start para reiniciar o game, perceberá que seu personagem não morre nem que a vaca tussa.





ROBOCOP VS. Terminator

S
N
E
S

Passwords - Mais uma dica daquelas que todo mundo adora: passwords para começar o jogo em qualquer fase. Mande bala:

- Future - TPST
- Robot Killer - BSHK
- Spaceship - HKFL
- Skynet Outer Perimeter - SKTR
- Skynet Inner Perimeter - SKMD
- Storage Facility - DRFT
- Inner Sanctum - SKNN
- Skynet Core CPU - MWFX
- Self Destruction - RNTM



DRAGON'S LAIR

S
E
G
A
C
D

Vidas infinitas - Este é o truque dos sonhos de quem não consegue terminar Dragon's Lair. No meio do jogo, pressione simultaneamente os botões A, B e C. Segurando-os, faça a seqüência ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑. Você verá que tem cinco vidas, mas com o seguinte detalhe: este número não diminui nunca.

Replay: Esta é pra você rever suas próprias burradas e tentar melhorar na próxima tentativa. No meio do jogo, faça a seqüência →, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Ver o jogo inteiro: Se mesmo depois destas manhas você continuar empacado no jogo, o jeito é apelar para este truque: ele mostra toda a animação da história e basta bancar o decoreba para repetir tudo. No meio do game, faça a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →.



FATAL FURY 2

Lute com os chefes - Virou festa mesmo! Para todo jogo de luta que sai acaba pintando um truque para usar os chefes no Story Mode. Neste aqui o lance é o seguinte: na tela de seleção de personagens, aperte e segure Start. Com ↓, você pode escolher os chefes. Fácil, né?



Continue infinito - Agora que você já aprendeu a deixar o jogo do jeito que a galera gosta, também como ficar com Continues infinitos. Quando você perder todas as vidas no Story e aparecer a tela do Continue, aperte juntos ↑, A e B e depois pressione o C. Assim, você aumenta os créditos até novo limite. O truque pode ser repetido toda vez que precisar de mais Continues, indefinidamente.

FURY of FURRIES

P
C

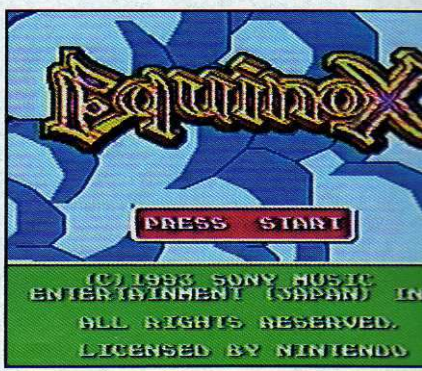
Vidas infinitas - Diquinha complicada, mas que vale a pena pra arrasar neste jogo cabeça. Você vai precisar de um programa que sirva para entrar na linguagem assembler, tipo PC Tools ou EX Tree Gold. Pegue o arquivo FURY.EXE e ache a seguinte rotina: FF 0E F7 1E, substitua por: 90 90 90 90. É isso.

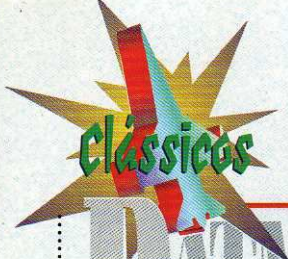
Invulnerabilidade temporária - O esquema é o mesmo da dica anterior. Preste atenção: Ache 83 3C FF 74 40 A1 e troque por 83 3C FF EB 40 A1. Agora, ache novamente E9 11 FF C7 06 BF e troque por E9 11 FF E9 0E FF.



EQUINOX

Vidas infinitas - Ah, que moleza. Um truque para deixar o jogo ainda mais fácil. Na tela de apresentação, é só fazer a seqüência L, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L e R. É fácil até confirmar se a dica entrou: o quadrado em azul aparece o Copyright muda de azul para verde.





BATMAN: RETURN OF THE JOKER

MEGA

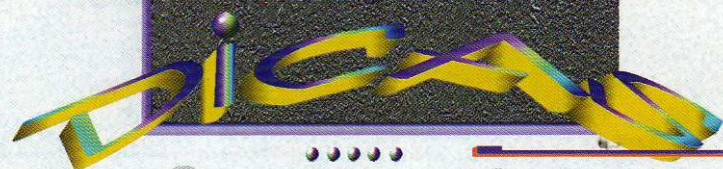
Quem é que não curte as aventuras do homem-morcego? Ainda mais quando o Coringa é o vilão, como neste jogo. Com estas passwords espertas para seleção de fase, é sopa no mel. **Passwords** - Na tela de passwords, entre com a senha 5257: ela é o código-chave para a seleção de fases. Ao utilizá-lo, uma fileira de cogumelos deve aparecer no pé da tela. Em seguida, utilize cada uma das passwords abaixo para acessar as fases do game:

- 1-1 - 1100
- 1-2 - 1200
- Chefe - 1300
- 2-1 - 2100
- 2-2 - 2200
- 3-1 - 3100
- 3-2 - 3200
- Chefe - 3300
- 4-1 - 4100
- 4-2 - 4200
- Chefe - 4300
- 5-1 - 5100
- 5-2 - 5200
- 6-1 - 6100
- 6-2 - 6200
- Chefe - 6300
- 7-1 - 7100
- Coringa - 7200

WIGHTY FINAL FIGHT

NEWS

Aumente sua força - Veja só que curioso o que acontece neste jogo. **Escolha o Haggar** para iniciar o game e deixe-o apanhar até ser eliminado. **No Continue, escolha Cody ou Guy** e você perceberá que eles ficarão com o mesmo nível de força do lutador eliminado. Não é legal?



SUPER STREET FIGHTER TURBO 2

ARCADE

Vença o Akuma com o Ken vermelho - Já dizia o provérbio chinês: para um jogador fera nada é impossível. Acabamos com a pose do Akuma usando o Ken vermelho. Você deve estar imaginando: mas como Ken vermelho? Siga as instruções passo a passo e bote mais um chefão a nocaute na sua galeria de façanhas.

Ken vermelho - Na tela de seleção de personagens, **escolha o Ken com o botão de soco fraco**. Em seguida, **movimente o Direcional rapidamente da esquerda para a direita e aperte o botão de soco fraco repetidamente**. Shoryuken! O personagem muda de branco para vermelho e suas características voltam a ser da versão Super, ou seja: **Dragon Punch invencível, chute forte contra as voadoras, Dragon Punch de fogo que derruba mais fácil e golpes que tiram mais energia do oponente**.



Bata no Akuma - Ao utilizar o Ken vermelho, a luta com o Akuma fica mais equilibrada. O combate fica sem supercombos e sem os golpes que o Ken ganhou na versão Turbo, mas em compensação Ken está mais forte e resistente. Para vencer o chefão, ataque nos momentos em que ele se desloca, principalmente quando ele sobe para dar magia no alto: aplique um Dragon Punch. Evite pular para cima

dele de bobeira e não o deixe espremer o lutador no canto. Sacando os movimentos de Akuma e jogando nos erros dele, você pode vencer esta luta animal.





Revenge of Ninja

SEGA CD

Veja o game inteiro - Confesse: esta dica era tudo o que você queria. Ver uma demonstração do jogo inteiro, até o final, pra saber o que fazer... que moleza, vai. Basta acessar a segunda tela de apresentação (aquela com as mensagens Game Start e Options) e fazer a seqüência →, ←, ↑, ↓, →, ←, ↑. Milagrosamente, a opção Test Mode surgirá na tela. Use-a, relaxe e aproveite.



GOVELLIUS

MASTER



Passwords - Com estas duas senhas, o jogo vai ficar uma baba. Para ter \$500mil, use **ZC3YE4XF76JQ CU63 AAQ6 CFL5 2Q86 28G4**. Para começar com sete cristais, use **J7VZ HEQVWPJ 42S8 36AL PQLH MRLY**.



TURRICAN

BOY

Invencibilidade e seleção de fases - Na tela de opções, faça a seqüência A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. A palavra Cheat aparecerá em lugar de Start. Comece o game e você ficará invencível. Só dá para pular fases se você estiver invencível, bastando apertar Select e, sem soltá-lo, der Start. Boa viagem.

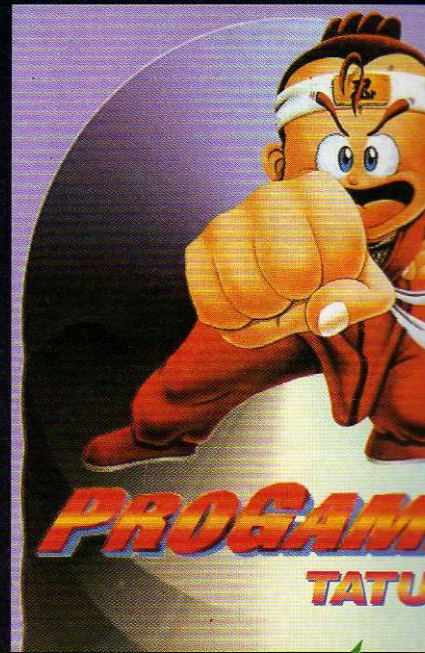
WORLD HEROES 2

SNES

Lute com os chefes - Agora você pode lutar com Dio e Neo Geeggus no Story Mode e sair arrebrandando. Na tela de apresentação, faça a seqüência Select, A, ↑, R, ↑, Select. Se der certo, você ouve o som de um gongo. Use Select + L para escolher o Dio e R para o Geeggus.



OS JOGOS DESTA EDIÇÃO FICAM CEDI- DOS PEL



AS ÚLTIMAS NOVIDADES PARA

- MEGA DRIVE
- SUPER NEBULA
- SEGA CD
- NEO GEO
- 3DO
- JAGUAR
- CD-ROM PARADISE

RUA SERRA DO JAPÃO
FONE 941-9957 TATU
SÃO PAULO - SP

ARCADES

DARKSTALKERS Capcom

Luta-1 ou 2 jogadores
226 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Darkstalkers é tecnicamente impecável. Agora, cá entre nós, é muito mais fácil fazer um jogo com personagens mágicos que criar lutadores com traços humanos e personalidade própria. Bonito e cheio de golpes legais, Darkstalkers convence. Mas é muito pouco para quem está acostumado a Street Fighter 2



N

a edição passada, ACÇÃO GAMES teve a honra de apresentar Darkstalkers com exclusividade. A Capcom está investindo forte neste chapante arcade de luta. Eles apostam no game como "o sucessor de Street Fighter 2". O jogo é tecnicamente avançado. Só para comparar, SF 2 Turbo tem um total de 190 Mega, enquanto Darkstalkers utiliza 226 Mega de memória. Sabendo disto, o resultado não chega a surpreender. Trata-se de um arcade com gráficos soberbos, som legal e ótima jogabilidade. A única dúvida é se Darkstalkers tem carisma o suficiente para substituir SF 2...

PERSONAGENS ESTRANHOS

Você pode escolher entre dez lutadores, um mais estranho que o outro. Entre os personagens, um zumbi, uma múmia, um vampiro e outras figuras carimbadas do mundo das trevas. Ao contrário do que acontece com os arcades de luta mais famosos, os personagens de Darkstalkers não são totalmente humanos. Para alguns, isto é sinônimo de fascínio,

atração pelo desconhecido. Mas outros podem curtir tanto assim controlar uma múmia. No final das contas, Darkstalkers pode ser divertido e, ao mesmo tempo, diferente tanto de um Clayfighter quanto de SF2. Dê um pulo no fliper e tire suas próprias conclusões.



Ninguém precisa ser bidu para sacar que ele é japonês. Sua espada permite golpes muito legais, tanto de perto quanto de longe. Tente cortar os adversários com a espada.

BISHAMON Samurai

SNAP SWORD
Lance a espada: ← ↓ ↘ ↗ + soco

FLIP SWORD
Para trazer o inimigo para perto de você, depois de um Snap Sword, ↓ ↘ ← + soco

SEAL OF DEATH
Pule pra cima. Durante o salto, ↑ ↗ + soco



QUICK SLASH
Espada neles: ← 2s, → +soco ou chute. Com soco, a espada sai por cima; use chute para um golpe baixo



STORM WIND
Para cortar o adversário duas vezes depois de executar um Snap Sword. Durante o toque da espada ↓ ↗ + soco



SASQUATCH

"Pé-Grande"

Este imenso esquimó primitivo herdou seu nome de uma província canadense. Sua maior virtude é congelar os inimigos. Afinal, se ele não entendesse de gelo, quem entenderia?

BIG TYPHOON

Chute que roda: →↓↘ + chute

BIG SHAKE

Uga-uga total! De perto, →↓↘ + soco

BIG BRUNCH

Cômico! Ele engole o inimigo e cuspe fora congelado. De perto, ↓↙← + chute

BIG SNOW

Magia louca de gelo: ←↙↓↘→ + soco



BIG TOWERS

Constrói uma fortaleza e congela o adversário: ↓↙←↘↗

JON O Lobisomem

Rápido e ágil, Jon tem magias enormes que causam o maior estrago. Ele é inglês e suas garras assustam.



BEAST RUSH NO ALTO

Magia na diagonal, de cima para baixo: pule e aperte →↓↘ + soco



WILD CIRCULAR

Segure e voe para cima do adversário, batendo a cabeça dele no chão: de perto, vá de →↘↓↙← + chute

BEAST RUSH

Magia: ↓↘↗ + soco

CLIMB LASER

Facão: ↓↑ + chute

DEMITRI

O Vampiro

Romeno nascido no final do século XV, Demitri talvez seja o melhor dos dez lutadores. Suas magias são rápidas e devastadoras.



CHAOS FIRE

Magia: ↓↘↗ + soco

DEMON CRADLE

Dragon Punch: →↓↘ + soco

BAT SPIN

Na testa do adversário: ↓↙← + chute



NEGATIVE STOLEN

Pilão triplo: de perto, gire o manche uma vez e aperte soco



VICTOR Frankenstein

O gigante alemão tem golpes a la Zangief. Seus braços e pernas ficam iluminados nos movimentos m



GYRO CRUSH

Rodada: ↓↙←↗ + soco



GIGA-HAMMER

Vá pra cima com as mãos: de + soco

GIGA-BURN

Joelhada para cima: ↓↙←

GIGA-BUSTER

Vá pra cima com os pés: de soco

RIKUO Tritão

Segundo a mitologia grega, Tritão é um Deus marítimo, filho de Netuno e Anfitrite. É por isso que este brasileiro tem barbatanas e se entende tão bem com ambientes aquáticos.



POISON BREATH

Magia com a boca: ←↙↓↘↗ + chute

SONIC WAVE

Uma onda magnética que segura o adversário: ↑↘↗ + soco

TRICK FISH

Para sacanear o inimigo, durante o Sonic Wave, fique apertando chute



SCREW JET

É o Torpedo do M. Bison, sem t ←↗ + soco (não precisa carregar)



FELÍCIA

Mulher-Gato

Gotham City fazendo escola. Felicia pode não ser tão sensual quanto a Michelle Pfeiffer, mas é muito arisca. É uma lutadora bastante ágil e perigosa.



ROLLING SCRATCH
Va pra cima e mostre as garras: →↓↓ + soco. Para arranhar mais e mais, aperte soco várias vezes seguidas

ROLLING BUCKLER

Um ataque esperto: ←↓↓ + soco

SAND SPLASH

Magia: ↓↓→ + chute

JOGADA

Uma girada que acaba com uma bela jogada para cima: ↓↓← + chute



DELTA KICK
Pernada: ←↓→ + chute

ANAKARIS

Múmia



Anakaris é tão lento que chega a irritar. Mas é um figuraço: puxa o inimigo dentro do sarcófago e enche o cara de porradas.



ECHO BACK

Para engolir uma magia lançada contra você: →↓↓← + soco
Para soltar a magia engolida, aperte ↓↓→ + chute



ROYAL JUDGEMENT DAY

Anakaris pula, flutua e lança uns diabinhos. Durante o salto, →↓↓ + soco

COFFIN DANCE

Ponha o sarcófago para pular na cabeça do inimigo. Aperte os três botões de soco ao mesmo tempo para o sarcófago pular perto do adversário. Se preferir que o ataque seja feito longe do inimigo, aperte 3 chutes

ECHO BACK (sem magia)

Agarra e joga no chão: →↓↓← + soco

MORRIGAN

Demônio

Escocesa, ela é a encarnação feminina do mal. Tem boa diversidade de golpes e, por isso, é uma das melhores opções.



JATINHO

Agarra o adversário, liga o jatinho e joga o infeliz no chão. De perto, acione ←↓↓ + soco



SOUL FIST (no ar)

Magia na diagonal. Pule e detone com ↑↑→ + soco

SOUL FIST

Magia reta: ↓↓→ + soco

SHELL KICK

Morrigan sobe, dá uma girada e acerta várias vezes. Durante o salto, faça ↓↓← + chute

SHADOW BLADE

É um Dragon Punch esperto. Arrase com →↓↓ + soco

LORD

Zumbi

O australiano é meio lento, mas alguns golpes compensam sua lerdeza. O mais legal é sua habilidade de desaparecer.



SKULL JAVELIN

Voe pra cima feito libélula: ↑↑↑



SKULL PUNISH

Animal! Agarra, dá um pilão e espinha. De perto, ↓↓→↑

HELL'S GATE

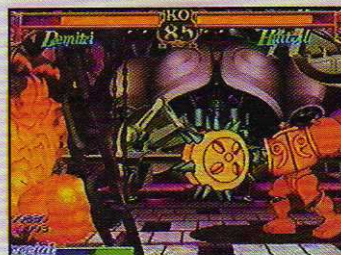
Para desaparecer, ←↓↓

DEATH HURRICANE

Suba rodando: ↓↓← + chute

2

CHEFES FINAIS



HUITZIL

É um robô bem chatinho. Seja rápido e use magias para acabar com ele



FYRON

Este cara é encardido. Ataque-o de longe e defenda sempre

Se você m...
/ toma n...



REAL PINBALL Japan Dataworks

Pinball - 1 jogador



Não dá para jogar bolas fortes e as respostas são muito lentas. As máquinas deveriam ter mais bandeirinhas e canaletas

COMANDOS

L e R	Controla os flipers
A	Lança a bola
C	Dá créditos
X	Troca de máquina
Direcional	Balança a máquina (se for muito brusco dá Tilt)

★ Recado aos feras: Dá para descolar até três bolinhas de jogo simultâneas

REAL PINBALL

Console que se preza não pode ficar sem games de pinball. Eles são clássicos. Acontece que o primeiro CD do gênero lançado para o 3DO é uma grande decepção. A Japan Dataworks tentou fazer um pinball à moda antiga, mas não deu certo. Os gráficos são razoáveis, mas estão muito abaixo da real capacidade do 3DO. O pior de tudo é a jogabilidade: as respostas são imprecisas e lentas. Além disso, as máquinas são muito simples, com poucas bandeirinhas e canaletas. Resumindo: é lamentável produzir um jogo tão ruim para um aparelho tão caro e sofisticado quanto o 3DO. Bola fora!

STAGE 1



Quando aparece a palavra Kickback, a bola que cai pelos lados, volta. A boiada dura enquanto as luzinhas estão acesas

STAGE 2



No final de cada partida rola o sorteio (Match). Se der o número igual ao seu, você ganha mais uma bola

MÁQUINAS SEM NOME

A falta de criatividade é tanta que a Japan Dataworks nem se deu o trabalho de pôr nome nas máquinas: elas se chamam Stage 1, 2 e assim por diante. São cinco pinballs, inspirados nos elementos fogo, água, terra, ventos e Cosmos. Para jogar a quinta máquina, a Cosmos, você precisa ter um bom placar nas quatro anteriores. O resultado final é um pinball jurássico, com poucos detalhes e possibilidades de pontos. Só o visual 3D ficou aceitável. Desta forma, o verdadeiro desafio do jogo é a sua péssima jogabilidade: não é possível dar "flipadas" fortes, a bolinha se arrasta pela tela e os próprios flipers são horríveis. Pinball de verdade é outra coisa...

STAGE 3

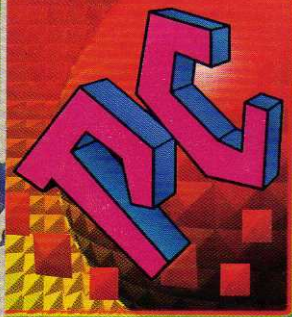


Quando a bola é solta e acerta a luzinha piscando na frente da bandeirinha, dá 8000 pontos

STAGE 4



Entre as quatro primeiras máquinas que dá mais pontos. Em compensação, o recorde mais alto



X-COM MicroPose

Estratégia-1 jogador

- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

O game vale pela sua estrutura de desenvolvimento que mexe muito com a curiosidade e a inteligência

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 386 com 25 MHz, 4 Mega de RAM Monitor VGA, 8 Mega livres no Winchester e mouse. Placas de som SoundBlaster e compatíveis

O combate é dinâmico e exige esperteza



Com certeza a equipe de criação da MicroPose esbanjou ficção científica neste jogo. X-COM - que recebeu também o nome de UFO Unknow Enemy - vai conduzir você a um tempo em que a Terra está sendo invadida por aliens. Até aí, sem novidades. Mas estes aliens são realmente diferentes. Esbanjam inteligência e tecnologia e têm planos pra lá de perversos para nós, humanos. A simples conquista não é suficiente para os invasores. Seu objetivo é descobrir quem são e o que querem de nós. Mas não vamos tirar o seu gostinho de desvendar a trama. Quem quiser saber mais sobre esta história aparentemente simples, vai ter que vencer muitas batalhas contra os aliens. Se você está a fim de um super-visual, som animal e recursos incríveis, esqueça. Este jogo não tem nada disso. Seu ponto forte é a trama muito bem sacada. Estratégia, ação e até uma pitada de RPG são os ingredientes pra fazer sua cabeça.

Alien Surgery

This surgical equipment uses laser cutters to extract certain body parts from cable and other animals. The widespread cable mutilations can be accounted for by this bizarre alien activity. It is likely that these parts are used for nutritional or genetic purposes.



In the past many thousands of people have claimed to have been abducted by aliens, sometimes repeatedly. The truth is far more horrific. Humans are abducted, researched and monitored. The best specimens have genetic material extracted. Women have had their hybrid foetuses implanted and then removed several months later. Who knows what sinister motives the aliens have?



Imagine o que serão capazes de fazer em cirurgia com os humanos

Unidade de Combate

Quando os aliens começam a invadir nosso planeta, os governos terrestres se unem para formar uma unidade de combate chamada X - COM. Você é o chefe dela e o objetivo é descobrir qual o objetivo dos ataques e impedir as constantes ameaças.

MANUFATU

Esta é a sala de cirurgia dos aliens. Eles usam cortadores lasers para pesquisar um animal

INFRAestrutura

Comece o game construindo bases subterrâneas e desenvolvendo infraestruturas para defesa, como canhões, mísseis, laboratórios, oficinas de reparos e construção. Seja esperto: você não precisa equipar todas as bases com todas as necessidades. Tudo tem um custo e você deve economizar. Contrate soldados, cientistas e engenheiros. Você também pode comprar naves, interceptadores, aviões de carga e para transporte de soldados. O game te dá uma grana no começo. A cada mês esta grana aumenta ou diminui conforme seu desempenho. Mas os países tiram grana de você se o seu "serviço" não andar bem. Ou seja, a grana que você recebe depende do resultado dos seus ataques.



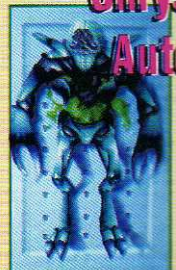
As bases são o coração da X-COM. Equipe-as de modo diferente umas das outras para vencer a guerra

EXISTEM VÁRIOS
tipos de a
Cada um deles
papel na invasão
bra qual

Snake Man



Chrysta Auto



Chrysta

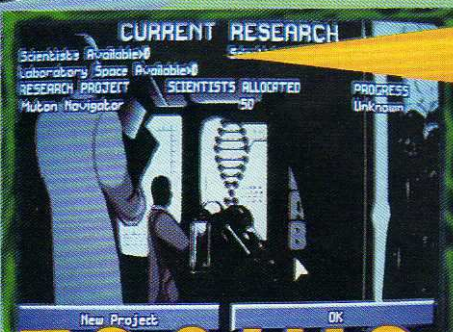
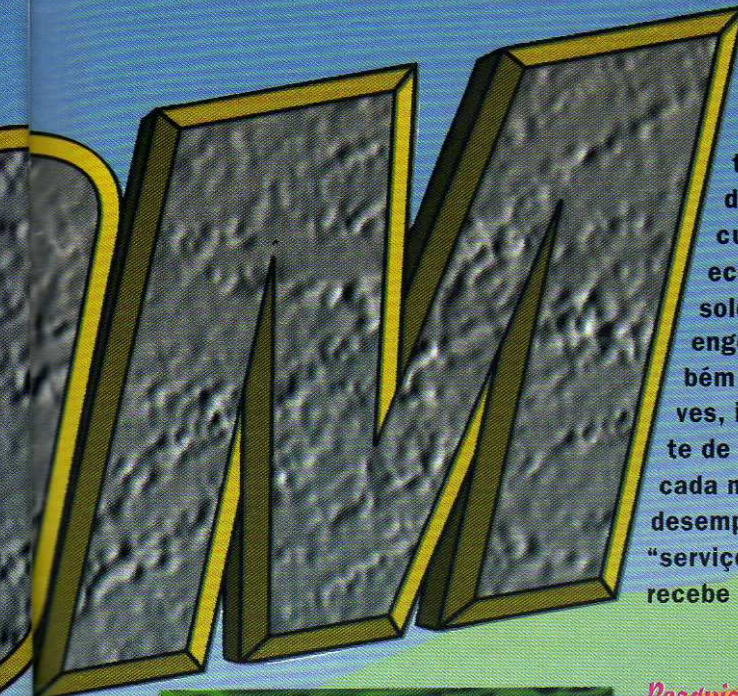


Sec



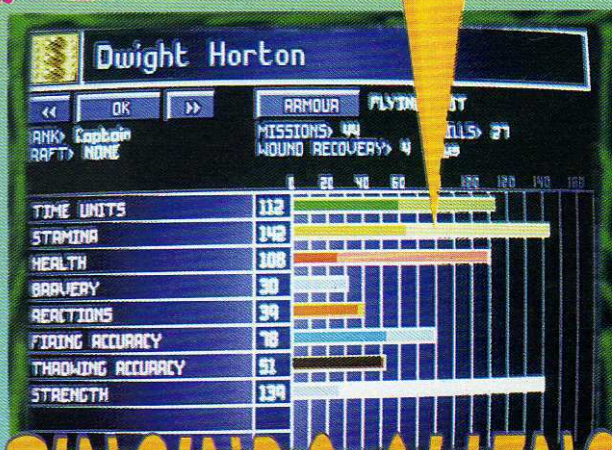
RA

Todos os recursos usados para o seu sucesso são produzidos na manufatura, embora você precise comprar rifles, plasma, naves etc. Seu objetivo ao produzir é aprimorar-se para ter bons combates e, com apenas poucos soldados, poder eliminar uma legião de aliens.



Pesquisar muito é o segredo para vencer os aliens

Veja as características em que os soldados podem melhorar: energia, bravura, força etc



ATINGINDO ALIENS

Você pode localizá-los pelo radar ou simplesmente sobrevoando regiões. Nas situações de combate seus soldados têm um tempo certo para agir (Time Unit). Esgotado este tempo, é a vez do inimigo. O bom desempenho garante as habilidades dos soldados.

SEGA

VAY Working Designs

RPG - 1 jogador



Os gráficos ficaram aceitáveis, mas não exploram a capacidade de memória do CD

COMANDOS

Direcional + A	Andar rápido
A ou C	Conversar/Comprar
B	Acionar menu

★ Vá sempre até a vila e entre nas lojas para ficar bem abastecido

RPG É ISSO AÍ

Não adianta reclamar e querer tudo mastigado. Os games de RPG exigem espírito fuçador e têm aquele velho esquema: quanto mais você enfrenta inimigos, mais adquire poder, magias e experiência. Então, o grande segredo é lutar bravamente, conversar com todos e estar sempre comprando e procurando armas, armaduras e itens.

Que tal aquele papo de príncipe, princesa, valentia, reino dominado... Tá certo, é um velho tema. Mas funciona muito bem num RPG. É esta a trama de Vay, um dos poucos RPGs criados para o Sega CD feito pela Working Designs. O Príncipe Sandor e sua noiva Elin, herdeiros do reino de Lorath, foram atacados em sua cerimônia de casamento pelo malvado Danek. Para salvar seu reino e libertar sua amada - tomada como prisioneira - Sandor deve encontrar as cinco esferas da Armadura de Vay, a única proteção possível para enfrentar os guerreiros mecânicos de Danek. Nada de efeitos incríveis, mas quem gosta do gênero, vai ficar encanado um tempão tentando chegar ao fim do game. Experimente.

PERSONAGENS

SANDOR - O herói

ELIN - Noiva do príncipe

FEAL - Sua única ambição é conquistar o mundo e a Armadura de Vay

POTT LE - Discipulo de Otto. Tem muitos poderes

KINSEY - Ela comanda o exército pirata da Vila Excelente guerreira

P.J. - Possui mais poderes que os demais

RACHEL - Guerreira imbatível

LYNX - Menestrel com algumas habilidades mágicas

À direita de sua tela, você encontra as características de seus personagens, a começar pelo nome do local onde rola a cena, o nome do personagem, nível de experiência, energia (HP) e magia (MP). Embaixo, sua quantidade de ouro (G). Apertando o Botão B, você aciona o menu e pode ver seus Itens, Magia, Equipamentos, Status e salvar o jogo. O menu vai se ampliando: se você usar o Direcional pode entender melhor o que cada tópico pode oferecer.

MENU



Nos combates, fique ligado: você pode atacar, usar magias, defesa ou fuga. O nome de seu inimigo está ao lado

Observe este menu. E mas que mais lhe com

ARMAS E EQUIPAMENTOS

Você os encontra em fases avançadas do game. A mais importante delas é a Vay Armour. Muito poderosa e superprotetora. Mas você só pode usá-la se achar as esferas. Ao todo são nove. Conheça algumas:

Bard's Hat - Dá inteligência e poder de defesa

Linen Clothes - De baixo custo e resistente

Elmo de Vay - Melhora inteligência, ataque e defesa

A Fortaleza de Gilan foi tomada por Danek. Derrote esta aranha para poder chegar à torre e encontrar Rachel, sua segunda amiga



Entre na passagem se dos tronos. Lá dentro, direita até encontrar



Você deve entrar na Pauth e enfrentar muito até encontrar o Mestre será seu primeiro sequi

MA
EI

Cada p
possui
as mag
ria co
Há du
que tod
nagens
Flame
Além da
vários i
cos que
pra ou e
bâus. S
total. C
guns.

Exit Sto

esta pe
pode sa
caverna
que faz
nho inte

Mandac

pera as e
um perso
detonado

Herbal

Recupera

MEGA

WORLD HEROES

WORLD HEROES Sega

Luta - 1 ou 2 jogadores

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●●
- DESAFIO ●●●●
- DIVERSÃO ●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●

A versão ficou muito inferior ao original do Neo Geo. É muito chato quando os lutadores somem do ringue no intervalo dos rounds

COMANDOS

Joystick de seis botões

- A Soco fraco
- B Chute fraco
- X Soco forte
- Y Chute forte
- C ou Z Agarra o adversário

Joystick de três botões

- A Soco fraco
- B Chute fraco
- A (pressionado) Soco forte
- B (pressionado) Chute forte
- C Agarra o adversário

Os fanáticos por jogos de luta certamente conhecem World Heroes. Afinal é um dos clássicos do Neo Geo e já existe até uma segunda versão, que inclusive foi lançada para Super NES e nós mostramos na edição anterior. Este cartucho da Sega é uma versão do primeiro da série e infelizmente não dá para ficar entusiasmado. Apesar de o Mega



O chefeo Geequs é um alienígena feito de metal líquido que se transforma em outros personagens. Não dê moleza pra ele, é muito esquisito. Pancada nele.

Drive ser famoso com sua boa jogabilidade neste cart deu z... As respostas são... tas e imprecisas. Além disso, a trilha sonora

irritante e tiraram o "fight" que anuncia os rounds. Mas quem gosta de lutar pode deixar de experimentar.

ESQUEMA MANJADO

O esquema do game é aquele que já virou carne de vaca. Você pode encarar desafios simples, para isso basta apertar Start nos dois joysticks ao mesmo tempo. Se preferir, há a opção normal que é escolher um dos oito lutadores e lutar contra todos até o chefeo final, Geequs.

Como no original, dá para escolher entre lutar no cenário Normal ou no Death Match, que são aqueles ringues cheios de sacanagens como espinhos, bombas, fogo etc. Todas as lutas são do tipo melhor de três e no meio do jogo rolam umas fases de bônus. O lance é ser rápido pois o tempo é limitado.



Nas fases de bônus, mostre todo o seu talento de escultor. É só encher a pedra de porradas!

OS MELHORES

Hanzou



Magia - ↓ ↘ → + soco
Dragon Punch - → ↓ ↘ + soco
Giratória - ↓ ↙ ← + chute
Pulo duplo - ↑ ↑

Dragon



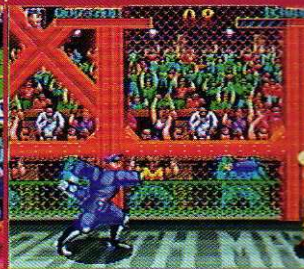
Dragão - ← → + chute
Seqüência de socos - soco repetidamente

Janne



Magia - → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Espadada - ↓ ↑ + chute
Seqüência de tapas (perto do inimigo) - chute
Deslizada - ↘ + chute

Brocken



Magia - ← → + soco
Choque - soco rapidamente
Torpedo (no alto) - soco + chute
Espiral - → ↓ ↘ + soco

OS OUTROS

Fuuma

Magia - ↓ ↘ → + soco
Dragon Punch - → ↓ ↘ + soco
Giratória - ↓ ↙ ← + chute
Pulo duplo - ↑ ↑

J. Carn

Ombrada - ← → + soco
Magia - ↓ ↑ + soco

Muscle Power

Pilão - ← ↙ ↓ ↘ → ↑ ↖ ← + C
Cotovelada - ← → + soco

Rasputin

Giratória - ↓ ↙ ← + chute
Magia - ↓ ↘ → + soco
Esmagada (perto do inimigo)

AÇÃO GA



DUNE THE BATTLE FOR ARRAKIS

Virgin

DUNE

THE BATTLE FOR ARRAKIS

CASAS DE COMANDO

Você pode escolher a que povo pertencer. São três. Os Artreides têm o escudo azul e são pacíficos, mas são fortes e militarmente eficientes. O escudo vermelho pertence aos Ordos. São um povo sofrido e nunca abandonam uma batalha. Já os Harkonnen são os mais terríveis. São impacientes e brutais e preferem um combate aberto. Seu escudo é vermelho.

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

Um game fascinante, que exige paciência mas pode ser jogado muitas vezes e faz valer o seu dinheiro

Pode preparar os rojões pra comemorar. Há mais de seis meses o mercado não recebia um bom título de estratégia. O último grande lançamento do gênero tinha sido *Soldiers of Fortune*, para SNES. Agora chegou a vez do *Mega*. A *softhouse* Virgin conseguiu criar um game complexo e fascinante, que pode ser jogado com diferentes desafios, conforme o povo que você escolhe. O game é semelhante à versão para PC, inspirado no filme de Dino de Laurentis, aquele com o ex-Police, Sting. Nele, três povos diferentes disputam as terras de um inóspito planeta.



Escolha a Casa que quiser e lute por Arrakis

COMANDOS

A	Selecionar unidade a ser construída/Movimentar unidades e veículos
B	Construir
Start	Accionar menu

- ★ Todos os ícones aparecem com o nome na tela
- ★ Vencendo as missões, pintam pass-words

A CONQUISTA

As tentativas de acordos falharam. O alto Comando (House) quer Arrakis e o Imperador não quer ceder. Duas outras Houses também querem o planeta. Seu objetivo é lotear o planeta em pequenos campos de comando. Conforme você cresce em habilidade e poder, mais tropas e recursos são atribuídos a seu comando. Tente estabelecer um comando forte em cada setor construindo bases e colhendo o spice, substância básica à sobrevivência. A colheita é convertida em créditos para refinarias.



O Mental Advisor mostra a você a região a ser conquistada. Baseie-se pela cor de sua Casa

PARA CONSTRUIR

No início de cada missão você tem apenas uma Área de Construção. Nele você vai construir edifícios para sua base. Apertando o Botão A duas vezes surge a Tela de Produção. Use o Botão Direcional para movimentar a caixa de produção sobre o edifício que você quer construir. Aperte o botão A para a construção começar e você voltará automaticamente para a Tela Principal.

A TELA PRINCIPAL

Saque bem a tela que mostra sua área de atividade. É nela que você vai edificar sua base. Veja o que indicam os mostradores.

- 1 - São seus créditos, a grana do jogo.
- 2 - Indica a unidade que você selecionou.
- 3 - É o quadro que mostra o tipo de unidade que você tem para construir.
- 4 - Radar. Dá uma visão ampla do seu território, apontando inimigos e as áreas que você já cobriu.



Eis a Tela. Observe quanto vai custar a construção (\$). O símbolo do raio indica quanto energia esta construção vai consumir

OS EDIFÍCIOS

Área de Construção - É o coração do território. Você começa com apenas uma delas. Mas, pode construir MCVs e trazer outras de lugares mais distantes

Windtrap - Fonte de energia. É a primeira coisa que você precisa construir na base

Concreto - Dá uma base sólida para as construções. Se você não usá-lo, seus edifícios podem sofrer erosões

Refinaria - Nela, o spice é armazenado em silos e você recebe créditos

Posto - Aciona o seu radar e permite ver o movimento inimigo. Detalhe, se você não tiver o Windtrap, seu radar pode cair. Seu posto deve ser capaz de produzir veículos e barracas

Barracas - Produzem tropas, infantaria e soldados, dependendo do tipo de Casa

Fábrica de veículos - Produz os coletores de spice, MCVs, tanques e veículos

Silo - Armazena 1000 créditos de spice. Se sofrer algum dano, a capacidade pode ser reduzida

Muros - Servem como defesa

Torres - Atiram no inimigo a curta distância

Torre - Foguete - Dispara mísseis a longa distância

Hi-Tech - Produz equipamentos especiais para missões mais difíceis

Reparador - Repara danos dos veículos

Porto - Armazém de unidades para serem requisitadas

Palácio - São postos de ataque específicos em cada Casa. Os Atréides podem formar tropas de fremmens, Ordos podem formar sabotadores e os Harkonnen podem detonar mísseis Death Hand

AS UNIDADES

Soldado - Um soldado com baixo poder de fogo

Tropas - Um soldado com forte poder de fogo

Harvester - São os coletores de spice. Atropelam soldados tropas, mas não atiram

Infantaria - Três soldados com poder de ataque médio

MCV - É o veículo usado para conduzir uma Área de Construção para outra, mais remota.

Trike - Pouco armado, é um veículo para remoção

Raider Trike - Só os Ordos podem usar. Pouco armado e bem rápido.

Quad - Melhor armado que os Trikes e um pouco mais rápido

Tanque de combate - Bom poder de fogo, lento e forte

Tanque-míssil - Mais poderoso que outros tanques, mas menos armado. Para longas distâncias.

Siege Tank - Fortemente armado com 2 canhões, lento e poderoso.

Carryal - Automático. Serve para uso breve

Ornithoper - Usado por Ordos e Atréides. Uma vez lançado, atira repetidamente no alvo inimigo

Deviator - Usando pelos Ordos, solta um gás que atordoa o inimigo

Sonic Tank - Usado pelos Atréides dispara ondas sônicas

Devastator - Lento e poderoso, serve aos Harkonnen. Se muito danificado, se auto-destrói e causa danos ao inimigo

Saboteur - Trabalha para os Ordos. Danifica o alvo

Fremens - São os nativos de Arrakis e estão a serviço dos Atréides

Death Hand - Arma principal dos Harkonnen. Causa imenso estrago

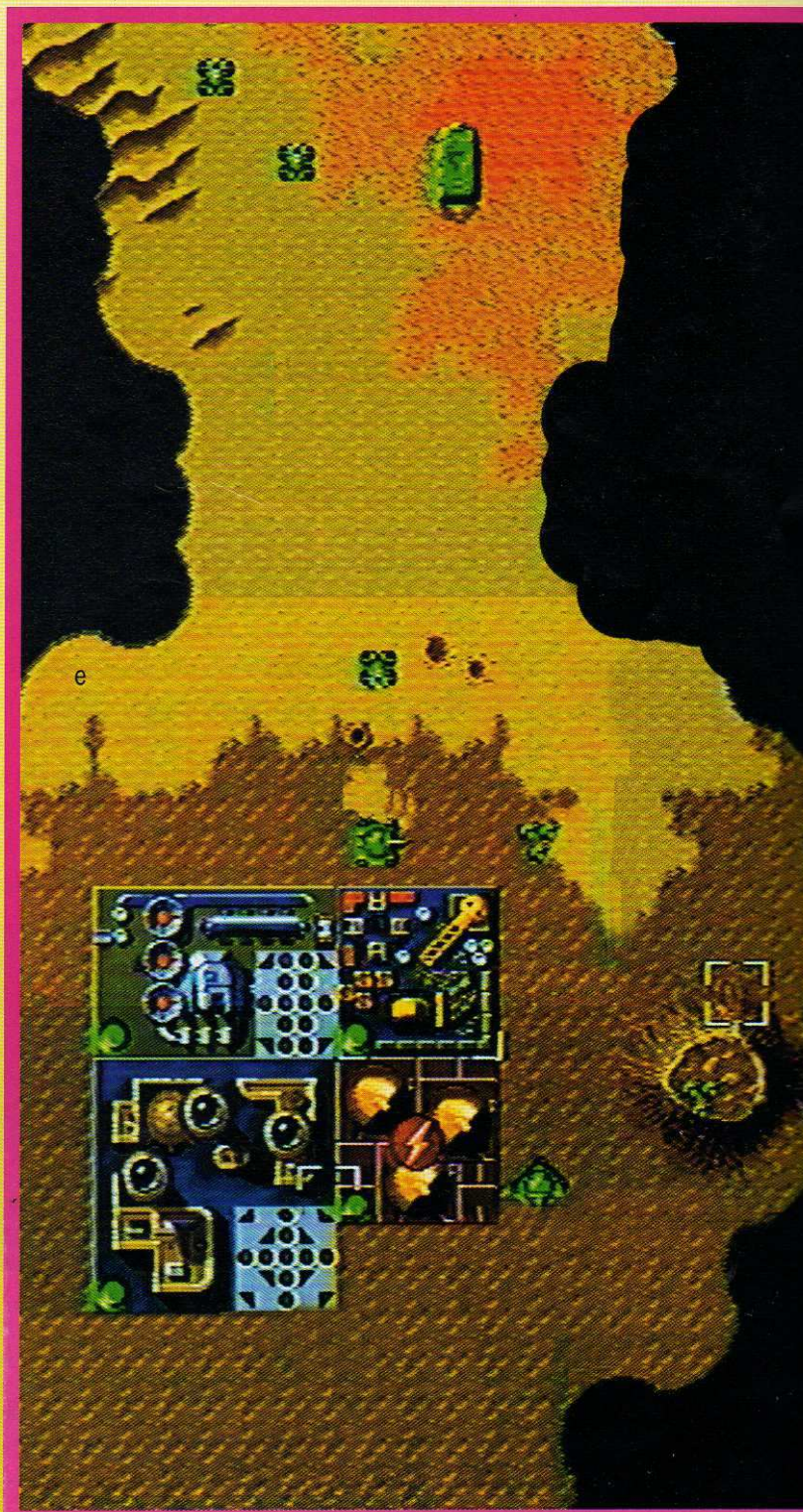
A FASE

Curta o visual da conquista na fase jogando com a Casa dos Ordos. A área em preto é território a ser explorado. É possível avançar com qualquer veículo e a terra arde. Ande para todas as direções. Com cuidado, você vai cruzar com seus rivais. Como a Área de Construção

é o "coração" da base, se você destruir a de seu inimigo, fica mais fácil vencer a batalha. Mas, é claro, proteja muito bem a sua.

Use o Harvester para atropelar os soldados, tropas e infantaria, mas cuidado pois esse veículo não atira. Deixe-o sempre acompanhado. Não esqueça que o segredo deste game é conhecer bem suas unidades e saber o momento certo de usá-las.

Fique sempre antenado na sua energia: nada na base funciona sem ela. O radar é sua fonte de renda. A área alaranjada é onde ele fica. Quando os Harvesters estão cheios, tornam-se lentos. Use então o Carryal para levá-los à refinaria



MEGA

BUBBLE AND SQUEAK

Sunsoft

Aventura - 1 jogador
4 Mega

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●●
- DESAFIO ●●●●
- DIVERSÃO ●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●

O game é muito bem acabado e deve interessar os jogadores mais jovens

PASSWORDS

De lambuja para você, astrês primeiras senhas:

RQCRQBPT
NHHDDHBB
QDFLLMMP

COMANDOS

- A** Tiro/joga o chiclete para Squeak/ chuta Squeak
- B** Pulo
- C** Paralisa Squeak (se apertar de novo, ele segue você)/ coloca a moeda na máquina de chicletes/ pega objetos
- ↑** (quando você está na frente de Squeak) Ele joga você para cima
- ↓ + C** Desce do ombro de Squeak

BUBBLE AND SQUEAK



O GAME COMEÇA COM Bubble sozinho. Procure Squeak, afinal amigo é pra essas coisas...

Mais uma dupla aloprada desembarca no mundo dos games. Bubble é um garoto valente e seu amigo Squeak é um tanto...desligado. O cart da Sunsoft tem gráficos bem caprichados e os cenários são ricos em detalhes. Você comanda Bubble mas não pode se descuidar de Squeak, pois ele é completamente dependente dos seus cuidados. Bubble and Squeak tem 45 fases, a maioria delas do tipo labirinto. É um daqueles jogos que precisam ser bem fucados para se ter sucesso. Experimente!

Vilão Felino

A trama se passa no planeta Grool, que foi invadido pelo malvado Kat of Nine Tails e seus companheiros. Sua missão é libertar os habitantes do simpático planeta das garras do terrível gato. O lance é pegar diamantes que estão no seu caminho. Eles vão servir para libertar os prisioneiros. Quando você acerta um inimigo, ele se transforma numa moeda que serve para comprar chicletes para Squeak. Esse é um verdadeiro fanático por gomas de mascar. Você pode pegar uma caroninha nos seus ombros e acertar os inimigos com as bolas de chiclete que saem da boca dele. Além disso, você pode subir em Squeak e



Não ataque o pato de frente pois ele rebate o seu tiro. Acerte-o pelas costas



Liberte um prisioneiro deste equipamento. Para isto você vai gastar 50 diamantes. Em compensação, ganha a chance de disputar uma fase de bônus

ESTRATEGIA

Squeak depende da sua vontade e você não pode de-lo na mão. Muitas vezes precisa ficar num lugar enquanto você pega moedas ou atuma plataforma para levá-lo pum lugar mais alto. Tome cuidado para não perder contato com ele que a maioria dos cenários são verdadeiros labirintos e você não deve perder tempo procurando o seu amigo. Quando o impulso que Squeak dá p você pular não for suficiente, não quente. Procure algumas coisas p empilhar. Podem ser molas, var etc. Assim você chega nos lugares mais altos e não deixa de pegar nenhum item.



Nas fases aquáticas, fique esperto com bichinhos e detone os corais a partir da p vermelha. Aqui, todos os botões atiram



Esta seta serve para marcar a tela. Não p batido, senão pode ser obrigado a voltar



COMBAT CARS Accolade

Corrida - 1 ou 2 jogadores
8 Mega



O único defeito do cart é ter apenas cinco pistas. É só decorar os traçados para ganhar sempre

SAQUE ESSES CARAS

QI DE OSTRA
→ 21!



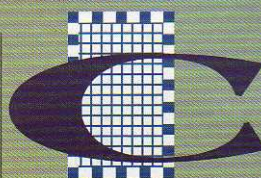
★ MEKMAC

QI 864!



★ ANDREW

★ Tente economizar sua arma especial. Quanto menos você usa, mais pontos (grana!) ganha



Corrida e sacanagem combinam como queijo e vinho. Rock'n'Roll Racing (SNES) e Crash'N'Burn (3DO) são dois ótimos exemplos de games que souberam dosar velocidade e péssimas intenções. O estilo fez escola e agora é a vez da Accolade (Bubsy) atacar com este Combat Cars. O cart reúne oito pilotos, um mais figura que o outro. Cada um dos competidores têm um carro diferente e com uma arma especial. São coisas singelas como mísseis e jato de óleo. Para ninguém ficar parado, há uma eletrizante opção para dois jogadores. É, Combat Cars rende boas horas de diversão.

CONTROLE SENSÍVEL

Os gráficos lembram Micro Machines e a trilha conta com bons efeitos sonoros. A diferença maior em relação a outros games está na jogabilidade. O controle é sensível e muito preciso. Aliás, tão preciso que você achará estranho na primeira vez que jogar. Basta dar um leve toque no Direcional para fazer a tangência das curvas. Um mínimo erro e você vai direto para a terra, perdendo velocidade e tempo. Portanto, treine bastante para não apanhar do controle, OK?

O lance do game é ganhar as provas para faturar uma gracinha e envenenar sua máquina. O cart tem cinco pistas básicas que vão ficando mais difíceis à medida que você avança no jogo. Você só continua na parada se conseguir no mínimo o terceiro lugar em cada prova. Se chegar em quarto, quinto ou sexto, adeus. Não tem choro. Afinal, não rola nenhum Continue. A única alternativa é dar Reset e começar tudo de novo.



Nem pense em "comer grama". Se você encosta na terra, derrapa e perde velocidade

CORRIDA MALUC

Estes são os oito doidões que disputam as provas. Escolha um deles e mande ver. Para não ficar perdido, avalie bem os prós e os contras de cada um



JACKYL: humano, 34 anos, tem 128 QI e pilota um Moentraz P12. Sua arma especial é o óleo que lança na pista. Sua maior virtude é a alta velocidade final

SADIE: garota humana de 19 anos. Dirige um Mantra X202 e lança melecas na pista. Seu carro é bem estável

RAY: humano de 22 anos, pilota um Set M42 equipado com um poderoso turbo. Seu QI é de 112

MEKMAC: este exemplar de raça Biomecânica tem o verdadeiro QI de ostra: 21. Seu carro é o Monster 78GSM, deixa minas explosivas na pista. Alcança alta velocidade

METRO: ciborgue "crânio" (QI 206), sua identidade é um mistério. Pilota um carro especial e tem uma pistola como arma

GROWL: veterano corredor da raça Tordos compete com um Mole V 2.3 e solta uma densa fumaça que confunde os adversários

MAMA: é a versão mulher do "Momo". Ela tem 48 anos, 250 Kg e um QI mediano (80). Guia um Cupcake Modelo incrementado com um turbo

ANDREW: nascido em Costan, o menino tem 340 anos, um QI assombroso: 864. Sua máquina é o Zephyr Z. Andrew manda mísseis teleguiados e tem grande poder de aceleração



Cruze sua máquina de grana e compre a melhor oferta de pneus, turbo e turbo acelera

BEAUTY AND THE BEAST

Hudson Soft

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Nos momentos mais importantes, a resposta aos comandos dá aquela bola fora. Dá vontade de morder o joystick

COMANDOS

Y	Afacar/Segurar
B	Pular
A ou Y	Gritar
↑ nas paredes	Escalar

★ O livro vermelho dá invencibilidade temporária, o azul explode seus inimigos e o livro verde marca a tela

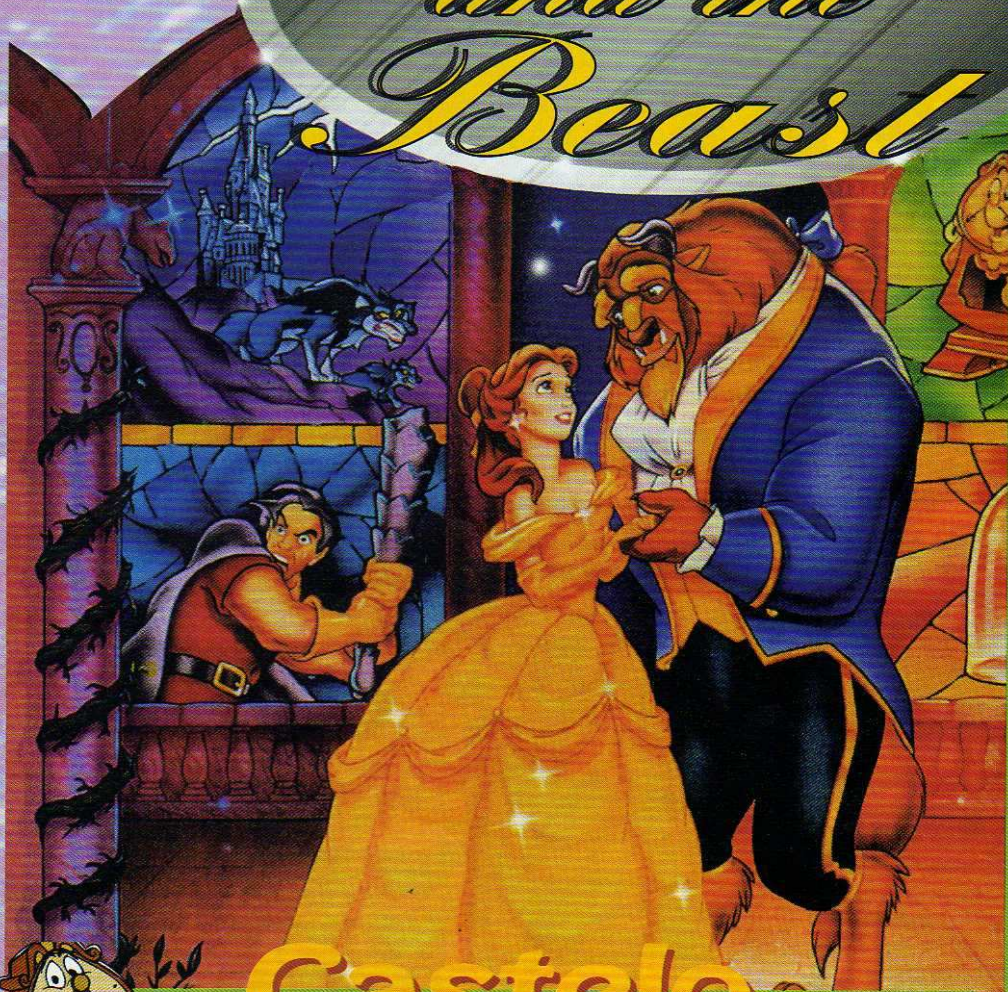
★ A apresentação é na base dos vitrais bem coloridos e dá pra sacar aquele lance de que o lindo príncipe foi amaldiçoado por ser egoísta e blablablá

Ei, leitor! É você mesmo, que já está querendo mudar a página achando que este game é só para garotas. Nada disso. A Bela e a Fera é um cart pra tirar de vez a cisma de que histórias com romance são coisa de menina. Diferente da versão para Mega – que saiu com dois jogos diferentes – este A Bela e a Fera lembra a primeira história, *The Roar of the Beast* e mostra a batalha da Fera tentando encontrar sua amada dentro e fora do castelo até o confronto final com Gaston. Você não curtiu Aladdin? Então desencane e experimente este game baseado numa das mais belas histórias – pra variar – do mundo mágico de Disney.

Cenários Escuro

O game tem estrutura simples e segue o pique e subfase. São quatro fases – todas relacionadas com a história original – e cada uma delas com vitais e telas. Pintam inimigos e poucos itens. Em todas as fases procure pétalas de rosa para aumentar o tempo e corações, que valem uma vida. Fique atento ao olho na rosa no canto esquerdo superior da tela para ela murchar, você já era. Como o cenário escuro predomina, o jogador tem que forçar um pouco a visão pra fazer a fase e enxergar as plataformas. Os controles facilitam o sobe-e-desce. Os gráficos estão muito bonitos e o som é envolvente, mas a resposta aos comandos não é precisa e o jogo compromete muito o desempenho do personagem.

Beauty and the Beast



Castelo

Na primeira fase você vai explorar o castelo. Como a Bela adora ler, você vai encontrar vários livros pelo caminho. Não dispense.

TELA 1 -



Este espelho serve para o caminho que você precisa seguir. Olhe por onde p...



O livro azul garante a explosão nos vitrais. Serve para detonar o castelo

Lobos

A Bela corre perigo. Há lobos ferozes nesta imensa escuridão.



Este passeio noturno não tem nada de romântico. Suba nas árvores pelos galhos congelados e tenha cuidado pra não cair. Olha uma vida aí

TELA 2 - 1



É o lobo! É o lobo. Ataque com dois golpes seguidos. Babinha



TELA 2 - 2

Só o videogame é capaz de coisas desse tipo: sapos nas árvores cobertas de neve



TELA 2 - 3

Esta plataforma é enganadora. Pule no galho pois ela some se você pular nela, ok?



TELA 2 - 4

Você vai encarar um lobo como chefe. Espere-o dar o bote, ataque e vire-se para encarar o outro lobo menor. Repita o lance



TELA 1 - 3

Se não houver passagem de uma escada para outra, use o urro para congelar o morcego e usá-lo como plataforma



Fuça todos os cantos a procura de vidas e pétalas. Epa! Olha uma aí no alto da escada



TELA 1 - 4

O brilho indica a saída. Mas você deve dar toda a volta antes de chegar lá. Parece fácil, mas não é



Cuidado com as cabeças das armaduras. Elas perseguem a Fera



TELA 1 - 5

Mesmos da tela anterior, inclusive este cara que sai do quadro de vidro. Ataque animalescamente



TELA 1 - 6

Quem diria! Um chefe. O bichão é um gárgula. Congele-o com seu urro e ataque com suas poderosas garras

Brincando na Neve

Um belo cenário. Agora mais amigos, a Bela e a Fera brincam com bolas de neve. Ah! O amor é lindo!



TELA 3 - 1

Tente pegar todas as bolas que a Bela atira em você e ganhe uma vida se pegar todas



TELA 3 - 2

Suba as desviando quando que te pe e também caem



TELA 3 - 4

O chefe é uma estátua. Fique no pedestal dele e pule quando soltar labaredas



Use os livros verdes grandes plataformas para alcançar o lado e descolar uma pétala

Gaston

Finalmente nosso herói vai enfrentar o grande vilão da jogada. Gaston, que disputa Bela com a Fera.



TELA 4 - 1



Muita chuva, choques e vento forte atrapalham você. Abaixar sempre que vir um morcego

TELA 4 - 2



Gaston chama pra briga, mas covardão que é atira pelas janelas. Abaixar e pule de plataforma em plataforma



Não, não basta. Agora ele atira flechas. O pi-que é o mesmo, sempre pulando e atacando. Não vai ser moleza



Éo amor venceu. A Fera vence Gaston e se transforma em um lindo rapaz. Agora eles podem ser felizes. **The E**



TETRIS 2 Bullet-Proof Software

Estratégia
1 ou 2 jogadores
8 Mega

- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

Como as outras versões da série, Tetris 2 é bom e vicia. Ele peca por ser um pouco repetitivo e não chega a empolgar como os Tetris anteriores

TETRIS



Entra ano, sai ano e Tetris ainda é o game mais jogado do mundo.

A fissura é tão grande que sempre pinta uma versão novinha em folha. Depois de FaceTris, WellTris, SuperTetris e muitos outros, agora é a vez de Tetris 2, conhecido como Tetris Flash no Japão. O cart é um mix de Columns e Tetris. Para eliminar as peças, junte no mínimo três da mesma cor, na horizontal ou na vertical (diagonal não vale!). O objetivo é se livrar das peças que piscam - o mais rápido possível. Simples e direto como um bom Tetris deve ser. E, como de costume, difícil e viciante.

PEDRAS MALUCAS

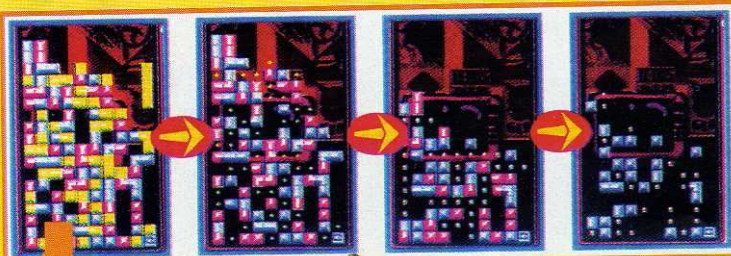
O grande barato deste Tetris 2 é que rolam umas peças novas e estranhas. O tradicional "L", por exemplo, perdeu um quadradinho e ficou aleijado. São estas peças incompletas que dão o tempero ao jogo: elas podem ser quebradas em duas. Você encaixa uma parte e conduz a outra para onde bem entender. Daí pra fazer coisas "mutcho locas"!

Há dois modos básicos de jogo: o Normal e o Puzzle. No

Normal, para um ou dois jogadores, basta eliminar todas as peças que piscam para limpar a tela. Já o Puzzle é um verdadeiro racha-cuca. Você deve encaixar uma ou duas peças com precisão, fazendo com que todas as peças desapareçam. As primeiras fases até que são fáceis. Mas a coisa engrossa a partir da décima etapa.

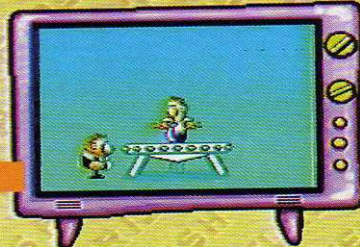
SUPER TETRIS!

Esta é uma jogada muito legal: junte seis quadradinhos da mesma cor e todos os quadrados desta cor explodirão na tela. Se você tiver sorte, poderá provocar uma reação em cadeia, livrando-se de quase todas as peças. Acompanhe o estrago nas fotos abaixo.



Junte uma bela estratégia e uma boa dose de sorte. O resultado pode ser este!!!

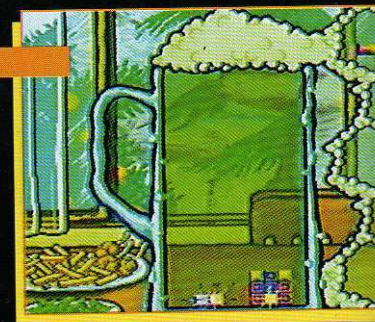
Uma animação meio idiota aparece a cada cinco fases. Ela tenta ser engraçada, mas não consegue...



No Versus Mode, o que conta é a rapidez. Jogue pelo resultado como a seleção de Parreira e Zagalo

Fique esperto: no modo com duas peças, é preciso usar as duas para limpar a tela

Aproveite a partida normal para um jogador e treine táticas esertas





KING OF THE MONSTERS 2 Takara

Ação-1 ou 2 jogadores
16 Mega

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●
- DESAFIO ●●●●
- DIVERSÃO ●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●

A versão ficou bem próxima do original de Neo Geo, apesar da diferença de memória

COMANDOS

Os golpes são diferentes, mas os comandos são iguais para todos os monstros

X	Soco
Y	Chute
B	Pulo
R	Defesa
L	Carrega o ataque especial

ATAQUES ESPECIAIS

L+X	Magia 1
L+Y	Magia 2
L+B	Magia 3

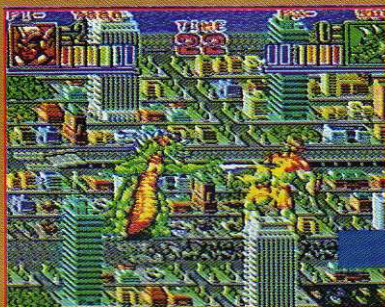
ATAQUES NORMAIS (Agarrado ao inimigo)

B+X	Elbow Saber
X	Front Suplex
Y	Super Lightning Blitz

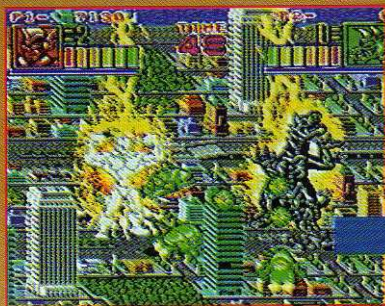
★ Quando você for para o chão, aperte A repetidamente para se levantar

★ Para fazer um ataque especial, pressione L até a barra de energia especial encher e começar a piscar

Definitivamente os japoneses adoram monstros. Com o know-how de anos de seriados do tipo Ultraman e histórias em quadrinhos, eles se especializaram em produzir monstros mirabolantes que insistem em destruir o nosso pobre planeta. Este cart da Takara é uma adaptação de um grande sucesso do Neo Geo e o resultado vai agradar os fãs dos bichões violentos. E não é pra menos: os amáveis gigantes simplesmente destróem tudo e todos que se atrevem a enfrentá-los. Eles não são umas gracinhas?



Magia 1 L + X (aperte Y para furar)



Magia 3 L + B



Magia 2 L + Y

TERRA INVADIDA

Em 1996 os monstros invadiram o planeta. Por três anos os terráqueos assistiram impotentes a destruição e o terror causado pelas intermináveis disputas entre os gigantes. Em 1999 houve uma invasão de Aliens, tão poderosos quanto os monstros. Só que eles não vieram com a intenção de libertar a Terra, apenas querem destruir os três monstros sobreviventes para poder dominar o planeta sem enfrentar resistência alguma. Os monstros descobrem o plano e resolvem juntar suas forças e ir à luta.

KING OF THE MONSTERS 2

SUPER GEON

Uma mistura bem-sucedida de T. Rex com Godzilla. É muito forte mas um pouco lento. Mede 111,86m e pesa 132.000 tons

ATOMIC GUY

É o mais equilibrado em termos de força e velocidade. Mede 97,84m e pesa 126.000 tons

CYBER WOO

Super-robô criado para dominar o mundo. Tem uma força descomunal mas é pouco ágil. Mede 89,92m e pesa 180.000 tons

CENÁRIO BEM DIFERENTE

Você pode lutar contra o computador, contra um amigo ou a dois contra o computador. O cart oferece a opção Versão que são desafios entre monstros. O jogador que vencer três das cinco lutas é o vencedor. Na opção normal você encara 7 fases com o chefe no final de cada uma. As lutas rolam em cidades, desertos, oceanos e até de um vulcão. No seu primeiro curso você deve pegar itens que dão energia

para ganhar vidas extras. Também há itens nocivos como o P. Irônico, que tira a sua energia e a bomba que causa danos ao seu monstro. O item do ponto de interrogação é uma surpresa, pode ser bom ou ruim. Você não vai lutar apenas contra os aliens: os humanos também vão atacá-lo com tanques, helicópteros e tanques. Não esquente, pois eles parecem moscas para o monstro e além disso, você pode usar elementos do cenário, como prédios e montanhas, para atingir os seus inimigos.



Quando você agarra o oponente, rola uma mudança de forças. Mexa a Direcional repetidamente da esquerda para a direita que você ganha a disputa



GOLDEN FIGHTER

Modos de jogo



Sim, você já percebeu que é a mesma papagaiada de sempre. Joguinho de luta japonês cheio de personagens esquisitos, bem ao gosto dos orientais. O problema é que os lutadores são pequenos, parecem bonequinhos. Os gráficos ficaram meia-boca e a trilha sonora mais parece um sonífero do que som de jogo de luta. A jogabilidade também é decepcionante. Pelo menos as magias são divertidas e se você gosta de uma boa porrada, talvez goste do cart. Verifique e tire as suas conclusões.

Quando for jogar, experimente o modo Practice. É uma espécie de treino que serve para você se acostumar com a movimentação dos personagens sem a neura de perder o jogo. Tournament é um campeonato em que duas pessoas escolhem oito personagens que lutam entre si. O esquema é o de eliminatória simples. Em VS. rolam desafios simples. Você escolhe o cenário e pode ser jogado contra um camarada ou contra o computador. No modo Story, o lance é encarar um a um todos os 15 lutadores. Só pode ser jogado por um participante.

Opções básicas

Os rounds podem durar 30, 60 ou 99 segundos. Se preferir, o tempo pode ser indeterminado. São 8 níveis de dificuldade e 3 de velocidade. As lutas duram 1 ou 3 rounds. No modo VS. dá para ajustar a força do lutador em Handicap. Fique esperto pois quanto mais energia você põe, mais energia perde quando é golpeado.

SD GOLDEN FIGHTER Culture Brain

Luta - 1 ou 2 jogadores
Cartucho japonês

- GRÁFICO ○○○○
- SOM ○○○○
- DESAFIO ○○○○
- DIVERSÃO ○○○○
- JOGABILIDADE ○○○○
- ORIGINALIDADE ○○○○

A jogabilidade não é muito precisa, mas em compensação, as magias são bem legais

COMANDOS

→ ou ←	Correr
A	Chute forte
B	Chute fraco
X	Soco forte
Y	Soco fraco
L	Zombar do inimigo
R	Sair da linha de frente do inimigo

Os melhores lutadores

RYUMI Magia - ←↓↘↘ + soco Chute especial - ↓↘← + chute Mortal - →↓↘ + chute	MAYATO Magia - ←2seg→ + soco Chute com magia - ↓↘← + chute Dragon Punch - →↓↘ + soco	WILER Sequência de chute e soco - ↓↘← + chute Superchute - ←↘↓↘ + chute Agarra e soca o inimigo - (perto do adversário) →↘↓ + soco
TETSUO Magia - →↘↓ + soco Corre e dá uma paulada - ↓↘←↘ + soco Cambalhota com pezada - ↓↘← + chute	ROSEMAN Magia - ↓↘↘ + soco Sequência de socos - ←2seg→ + soco Soco com magia - ←↘↓↘ + soco	DADDY Aparece a garota e dá uma chicotada - ↓↑ + soco Magia - ↓↘↘ + soco Leão de fogo - ↘↘ + soco

★ Assim como em SSF, Golden Fighter tem seqüência de combo

★ Conforme você é atacado e se defende, a sua barra de energia para golpes especiais vai aumentando



NÃO SE FAZ MAIS HERÓIS COMO ANTIGAMENTE.

SPEED RACER

SEGUNDA A SEXTA, 16h00 E 0h00. DOMINGOS, 11h30, NA





EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ACÇÃO 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
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Acção Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 65 agosto 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: Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 2ª quinzena do mês. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

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

PRÓXIMA EDIÇÃO

Se você perder, depois não
vá dizer que a gente não
deu um toque

DEBULHADOS

Mega - Hulk, mais verde do que nunca!
Arcade - Virtua Fighter da Sega - **ATÉ QUE ENFIM!**
SNES - Soccer Shootout - Acredite se quiser: a Capcom conseguiu fazer um jogo de futebol original e inovador.
SNES - Fatal Fury Special - Com todos os chefes a que você tem direito

SHOTS

- ★ As novidades da Salex 94, uma feira com os arcades que vão rolar no Brasil nos próximos meses
- ★ A Capcom contrata toda a equipe que fez Mortal Kombat na Midway
- ★ Street Fighter volta em 1995 com imagens digitalizadas
- ★ Como funciona a TV Sega do Japão

PREVIEWS

O superarcade Daytona, entre outros

DEZENAS DE DICAS

E QUANDO A GENTE
DIZ QUE É DICA, É MESMO

ACÇÃO GAMES
SEMPRE SE RENOVANDO



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
ACÇÃO 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

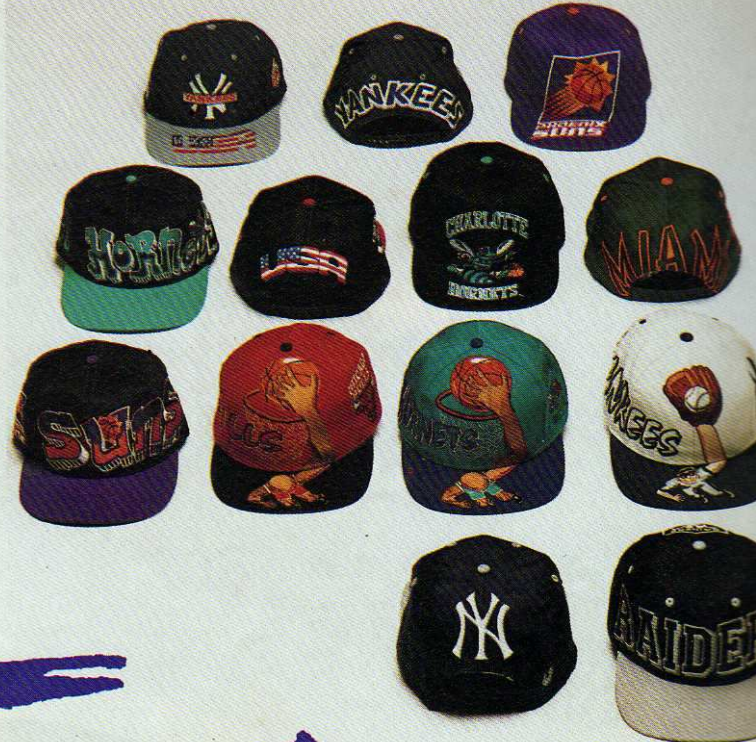
FAMA
LETRAS TRADUZIDAS
VÍDEO ERÓTICO

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 de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 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

TM



TRAX IMP. EXP. LTDA,
 VENDAS ATACADO E VAREJO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)
 SÃO PAULO - CEP: 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX: (011) 884.8920



HIGH RESOLUTION
16 BIT

MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA* para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho. E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM*. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION, função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM
A Dynacom é fera.