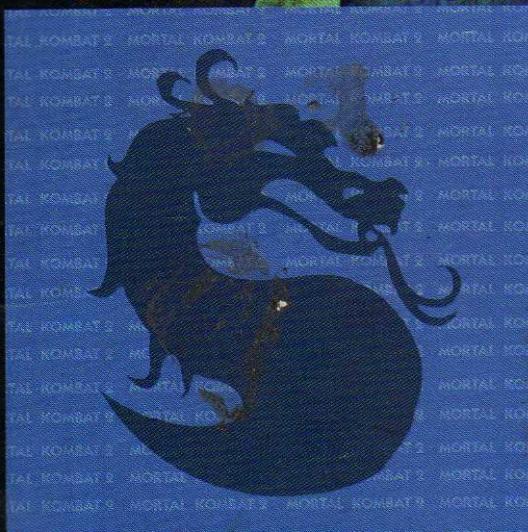


CONCORRA A 10 RPG  
HERO QUEST

ACAO  
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

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-RS



# ACQUI ESTÁ A DIFERENÇA ENTRE UM SOLDADO RASO 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 sua revanche. Super Scope é o mais avançado dispositivo de tiro com tecnologia infravermelha de alta precisão. Não possui fios, o que dá

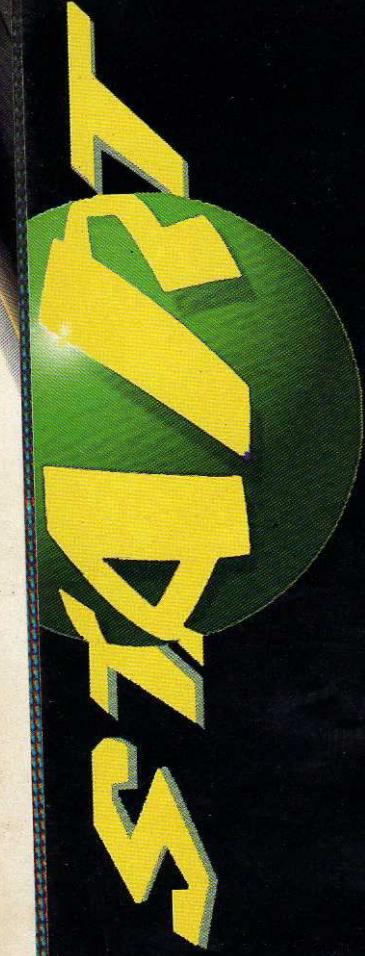
liberdade de movimento para atirar de qualquer posição e praticamente de qualquer lugar da sala. Tem apoio para o ombro e controles de resposta imediata e alta sensibilidade de mira. Mais realismo que isso só numa batalha de verdade. Entendeu por que só os melhores jogam





**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

THE Best  
play Hero  
Nintendo  
PLAYTRONIC



Que brinde animal, hein? Só mesmo uma revista com visual tão moderno poderia bolar este presentão: 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 ARCA



Os melhores golpes desse tenebroso lutador

## MEGA DUNE

Um ótimo game de estratégia



32

SNI

A BEL

E A FER

Em versão única 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

Nintendo

GAME BOY<sup>®</sup>  
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

# O GRANDE DESAFIO É ENCONTRAR MAIS BARATO.

## GAME BOY

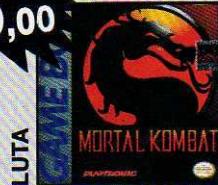
SISTEMA  
COMPACTO  
DE VIDEO  
GAME

- 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 video game - Game Boy!



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

R\$  
125,00



LUTA  
MORTAL KOMBAT  
R\$ 44,30



FICÇÃO  
TETRIS  
R\$ 30,12



SUPER MARIO  
R\$ 44,30



AVVENTURA  
BART VS. THE  
JUGGERNAUT  
R\$ 34,55

## 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 sopro .....	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

MICKEY'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

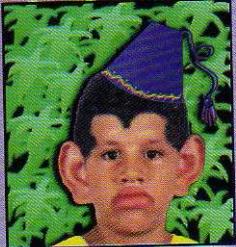
TELEVENDAS  
(011) 814-3300



AQUI O JOGO É LEGAL

# SALADA

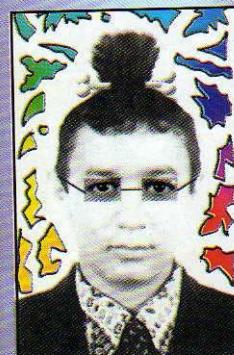
## TRUQUE DAS 1000 FACES



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?



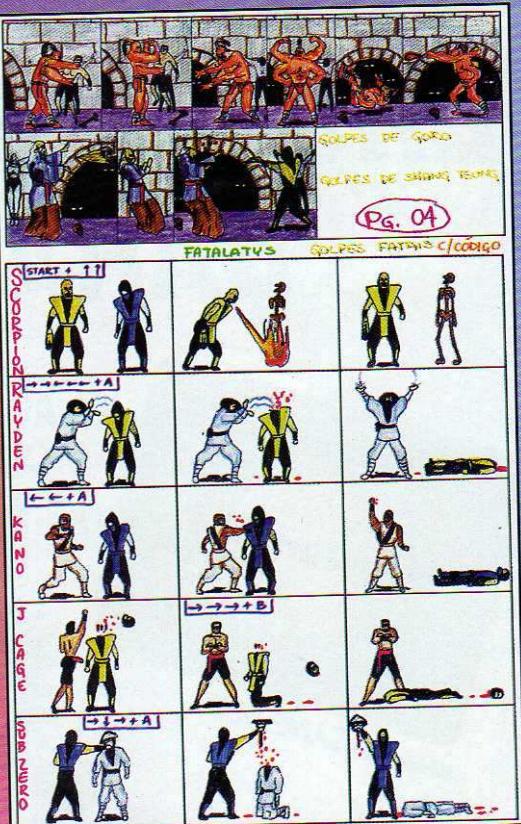
Uga! Uga! pra você, Eduardo H. Cruz

## PROJETO MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat é um sucesso. Não é à toa que lançaram versões dele para Mega, SNES, Game Boy, Game Gear... Enós, 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 sequências 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 sequência 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.

**LEONARDO ASATOHIGA**  
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. Aí aperte os botões de pulo, ataque especial e diagonal direita/para baixo (Y) 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. MONTA**  
Itajubá

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 centenas de cidades está sujeita a imprensa local. Mas há um jeito fácil de registrar: 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 se mover - e acione a Atomic Bomb bem no fundo. Quando o planeta começar a bar, acione o teletransportador e

## INTRIGADO

Tenho uma dúvida que estou intrigando no jogo Sonic 10. No final, existe uma fase escondida no game? Por que o Sound 10 não toca nada? Será que só 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 que só ou até mesmo o resultado do Debug Mode do game estar assim com as musicinhas do Sound. Aliás, se alguém souber a solução do mistério, pode mandar seu parabéns e teremos prazer em publicá-lo.

## AGRADECIMENTO

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

**ANDRÉ P. SERRA**

São Paulo

Não há de quê, André. Ação Games é a primeira revista de games com espaço gratuito para os anúncios de leitores. Acreditamos que, de fato, podemos prestar mais um serviço para a galera. Obrigado pelos parabéns e sua carta e por estimular a continuidade do nosso trabalho.



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

MÉDIO

## 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 - Flávio 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 - Sâenzio Magno Carvalho de Siqueira, Conselheiro Lafaiete (MG), Giuliano Catelli, Amparo (SP), Flávio Maurer Dutra, Porto Alegre (RS), Marcelo Locatelli, Palotina (PR) e Júlio César Zotto, Brotas (SP).

### NINTENDO 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 gamefanáticos, 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. Saudeções.

### 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  
-09  
COMP

Edições 31 a 33 da  
lo 0. Nunes, R. Fer-  
tes, 70, CEP  
Carapicuíba, SP.

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

Edições 40 a 42 da  
cisco Jr., tel.: (088)  
Agricolândia, PI.

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

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

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

TRO

Carts de SNES po-  
meu interesse. Lu-  
tel.: (065) 521-388-  
resta, MT.

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

Master II com car-  
bo VG9000 por Me-  
co Frazão, tel.: (0-  
2818, Macapá, AP.

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

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

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

SNES com 2 contro-  
e um boné por 30-  
Willian, tel.: (011)  
S.Paulo, SP.



## 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 matérias 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.

# SHOTS

## 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 VIDEOCONSOLE



O Play Station, da Sony: console pod

joystick com design revolucionário

Os japoneses, como sempre, são os primeiros a conhecer o videogame que a Sony deve lançar no final do ano. O PS-X, rebatizado com o nome de Play Station, é um aparelho prontinho. Ele sai no Japão em novembro, custando o equivalente a 500 dólares. Mais de 100 softwarehouses estão desenvolvendo jogos para o novo console, que terá 27 jogos disponíveis na fase de lançamento. Agora, veja algumas das características desse maravilhoso aparelho:

- ★ Funciona com CDs de áudio e vídeo.
- ★ Tem uma paleta de 16,7 milhões de cores.
- ★ Movimenta 40 mil sprites simultaneamente.
- ★ Manipula 360 mil pixels por segundo.
- ★ Possui CPU R3000A e 32 bits, capaz de executar 100 milhões de instruções por segundo.
- ★ Tem memória principal de 16 Megabits, com 24 canais de áudio.

# 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.



# 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  
★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

# Nosferatu

SUPER NES

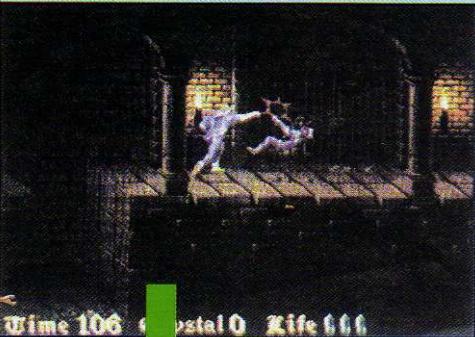
SETA - AÇÃO  
LANÇAMENTO: SETEMBRO/JAPÃO

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 pescoscos 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



Time 106 - Posto 0 - Life 6/6  
Telas escuras e tempo contado para achar a saída e cair fora. Cuidado!

# PREVIEW

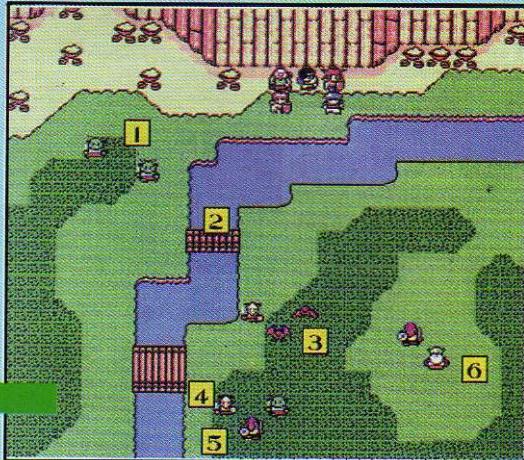
## Shining Force 2: The Sword of Hajya

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

# 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 possível 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®

**TECTOR**

# 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!



# Soul Star

SEGA CD

CORE - ESPACIAL  
LANÇAMENTO: SETEMBRO/EUA

Um 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!

# PREVIEW

## 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 cinco fases divertidas, com o clima de uma partida tradicional. A 3DO aposta firme em Soccer Kid, tanto que a própria empresa se regará de distribuí-lo na Gringolândia.



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

## 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 endiabradadas 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...



Está sobrando...  
até que Cuidado...

Não de ajuda de...  
Sem ele...  
passa a...

# NiNGUÉM é cAMPÉão POR AcASO



**SE TEM  
CHAVEIRO  
É PRO!!**

## ***Chips do Brasil***

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

# PREVIEW

## 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



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

## Mighty Max

SUPER N

OCEAN - AÇÃO  
LANÇAMENTO: SETEMBRO/

Mighty Max é um dos três desenhistas 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 que razão bem simples: esta é a única arma capaz de destruir o mundo!

Mighty Max tem o poder de se teletransportar entre mundos. E olha que o cara trabalha! As peças da tal armadura estão espalhadas por 50 cidades diferentes. Se você preferir, pode visitar um colega para jogar e beleza. Basta juntar os forços para derrotar o inimigo comum. E se aquele vizinho chato aparecer bem na hora, sem dramas. Encare Head-to-Head, onde um pode sacanear o outro. Pelo número de opções, Mighty Max tem tudo para ser uma grande batalha dentro da Ocean.

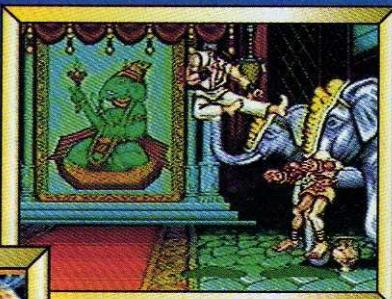
# FIGUE FERA

## ESPECIAL

ACAO GAMES

EDITORA  
AZUL

# SÓ DICAS



SNES  
MEGA  
SEGA CD  
GAME BOY  
GAME GEAR  
NINTENDO  
MASTER

# 180 JOGOS

E AINDA: 100 CÓDIGOS DE GAME GENIE

4996-1 EDIÇÃO Nº 65-E - Vol. III  
65>  
9 770104 163000

## 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 desencalhar e conhecer as missões do jogo, começando sempre do primeiro piso.

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

# SHINOBI

**Sound test** - Que tal ouvir os efeitos sonoros e músicas do jogo? Então é só seguir 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

# 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

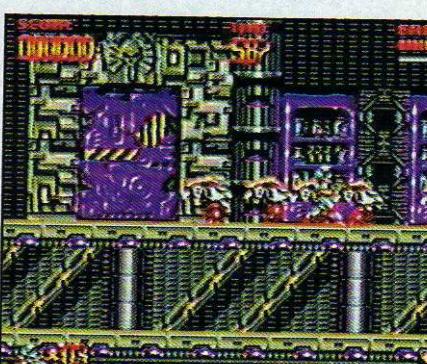
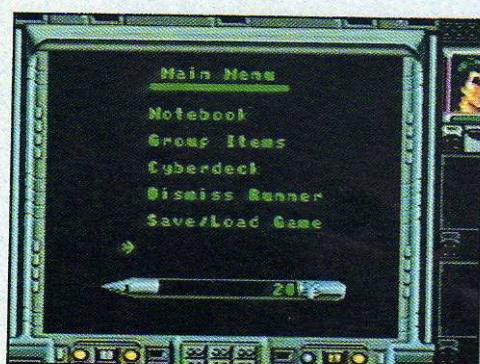
DA64 - 1D24 -

Dobra o poder dos torpedos



# Mega Turrican

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



# Robocop vs. Terminator

**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



# Fury of Furries

**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 acha 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, acha novamente E9 11 FF C7 06 BF e troque por E9 11 FF E9 0E FF.

DICA

S  
N  
E  
S

# Dragon's Lair

S  
E  
G  
A  
C  
D

# 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 em que você escolhe os personagens, aperte e segure o Start. Com ↓, você pode escolher os chefes. Fácil, né?

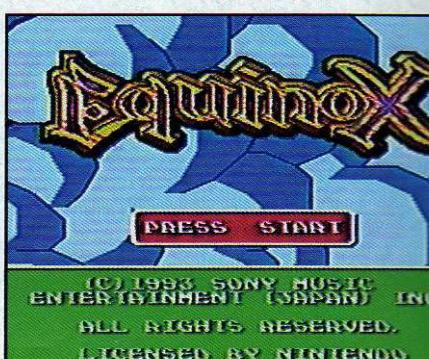


**Continue infinito** - Agora que você já aprendeu a deixar o jogo do jeito que a galera gosta, também como ficar com Continues infinitos. Quando você perder todas as vidas no modo Story e aparecer a tela do Continue, aperte juntos ↑, A e B e depois pressione o C. Isso, você aumenta os créditos até novos.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



# Equinox

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



clássicos

# BATMAN: RETURN OF THE JOKER

M  
E  
G  
A

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

# MIGHTY FINAL FIGHT

N  
E  
S

**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**

A  
R  
C  
A  
D  
E

**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 (aquele com as mensagens Game Start e Options) e fazer a seqüência **→, ←, ↑, ↓, →, ←, ↑**. Milagrosamente, a opção Test Mode surgirá na tela. Use-a, relaxe e aproveite.



## MURRICAN

SEGA SATURN

**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

NINTENDO 64

**Lute com os chefes** - Agora você pode lutar com Dio e Neo Geeggus no Story Mode e sair arrebatando. 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.



## Glory of the Masters

MASTER SYSTEM



**Passwords** - Com estas duas senhas, o jogo vai ficar uma baba. Para ter \$500 mil, use **ZC3YE4XF**

**76JQ CU63 AAQ6 CFL5 2Q86**

**28G4**. Para começar com sete cristais, use **J7VZ**

**HEQV AWPJ 42S8 36AL**  
**PQLH MRLY**.



## OS JOGOS DESTA EDIÇÃO F CEDIDOS PE



## AS ÚLTIMA NOVIDADES P

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

RUA SERRA DO JAP  
FONE 941-9957 TAT  
SÃO PAULO - SP

# ARCÁDIAS

## DARKSTALKERS

Capcom

Luta-1 ou 2 jogadores  
226 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

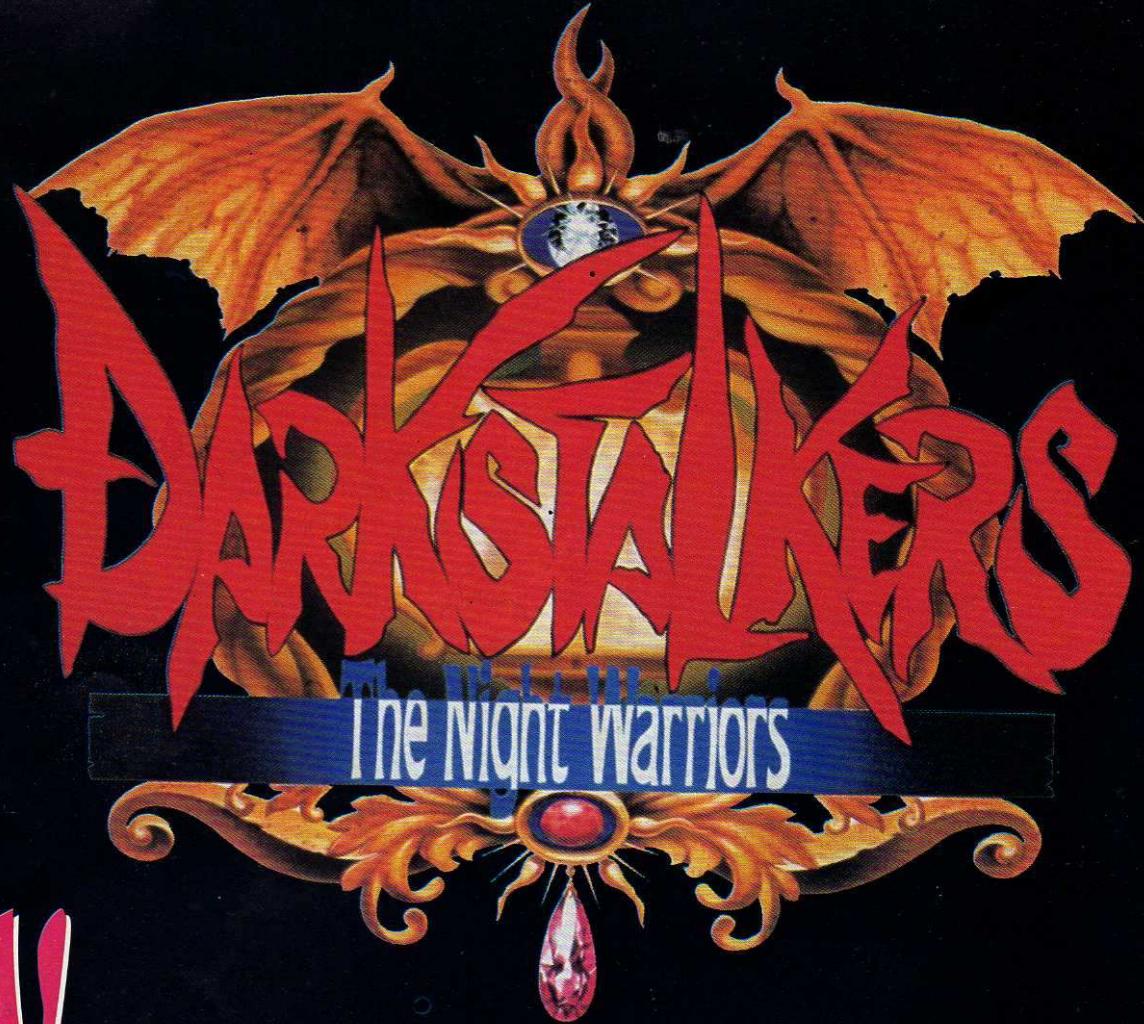
Darkstalkers é tecnicamente impecável. Agora, cá entre nós, é muito mais fácil fazer um jogo com personagens mágicos que criar lutadores com traços humanos e personalidade própria. Bonito e cheio de golpes legais, Darkstalkers convence. Mas é muito pouco para quem está acostumado a Street Fighter 2



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



**N**a edição passada, ACÃO 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 não 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.



### SNAP SWORD

Lance a espada:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$   
+ soco

### FLIP SWORD

Para trazer o inimigo para perto de você, depois de um Snap Sword,  $\downarrow \downarrow \leftarrow +$  soco

### SEAL OF DEATH

Pule pra cima. Durante o salto,  $\uparrow \downarrow \rightarrow +$  soco

### STORM WIND

Para cortar o adversário duas vezes depois de executar um Snap Sword. Durante o toque da espada:  $\downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco

### QUICK SLASH

Espada neles:  $\leftarrow 2s, \rightarrow +$  soco ou chute. Com soco, a espadada sai por cima; use chute para um golpe baixo

# 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?

## 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  $\downarrow \uparrow$  + soco



### WILD CIRCULAR

Segure e voe para cima do adversário, batendo a cabeça dele no chão: de perto, vá de  $\downarrow \uparrow \downarrow \leftarrow +$  chute

### BEAST RUSH

Magia:  $\downarrow \uparrow +$  soco

### CLIMB LASER

Facão:  $\downarrow \uparrow +$  chute

### BIG TYPHOON

Chute que roda:  $\rightarrow \downarrow \uparrow +$  chute

### BIG SHAKE

Uga-uga total! De perto,  $\rightarrow \downarrow \uparrow +$  soco

### BIG BRUNCH

Cômico! Ele engole o inimigo e cospe fora congelado. De perto,  $\downarrow \leftarrow \leftarrow +$  chute

### BIG SNOW

Magia louca de gelo:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow +$  soco



### BIG TOWERS

Constrói uma fortaleza que congela o adversário:  $\downarrow$

## 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.



## 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:  $\downarrow \uparrow +$  soco

### DEMON CRADLE

Dragon Punch:  $\rightarrow \downarrow \uparrow +$  soco

### BAT SPIN

Na testa do adversário:  $\downarrow \leftarrow \leftarrow +$  chute



### NEGATIVE STOLEN

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



### SONIC WAVE

Uma onda magnética que segura o adversário:  $\uparrow \rightarrow +$  soco

### TRICK FISH

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

### POISON BREATH

Magia com a boca:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow +$  chute



### SCREW JET

É o Torpedo do M. Bison, sem  $\leftarrow +$  soco (não precisa carregar)

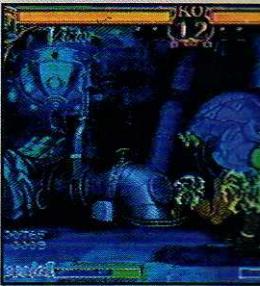
## VICTOR Frankenstein

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



### GYRO CRUSH

Rodada:  $\downarrow \leftarrow \leftarrow +$  soco



### GIGA-HAMMER

Vá pra cima com as mãos: de  $\uparrow +$  soco

### GIGA-BURN

Joelhada para cima:  $\downarrow \downarrow \leftarrow$

### GIGA-BUSTER

Vá pra cima com os pés: de  $\uparrow +$  soco

# FELÍCIA Mulher-Gato

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



## 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:  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{soco}$

Para soltar a magia engolida, aperte  $\downarrow \rightarrow + \text{chute}$



### ROYAL JUDGEMENT DAY

Anakaris pula, flutua e lança uns diabinhos. Durante o salto,  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$

### 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:  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{soco}$



### ROLLING SCRATCH

Vá pra cima e mostre as garras:  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$ . Para arranhar mais e mais, aperte soco várias vezes seguidas

**ROLLING BUCKLER**  
Um ataque esperto:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$

**SAND SPLASH**  
Magia:  $\downarrow \rightarrow + \text{chute}$

**JOGADA**  
Uma girada que acaba com uma bela jogada para cima:  $\downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{chute}$



### DELTA KICK

Pernada:  $\leftarrow \rightarrow + \text{chute}$

## 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, açãone  $\leftarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$



### SOUL FIST (no ar)

Magia na diagonal. Pule e detone com  $\uparrow \rightarrow + \text{soco}$



### SOUL FIST

Magia reta:  $\downarrow \rightarrow + \text{soco}$

### SHELL KICK

Morrigan sobe, dá uma girada e acerta várias vezes. Durante o salto, faça  $\downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{chute}$

### SHADOW BLADE

É um Dragon Punch esperto. Arrase com  $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{soco}$



### SKULL JAVELIN

Voe pra cima feito libélula: 1



### SKULL PUNISH

Animal! Agarra, dá um pilão espinha. De perto,  $\downarrow \rightarrow \rightarrow$

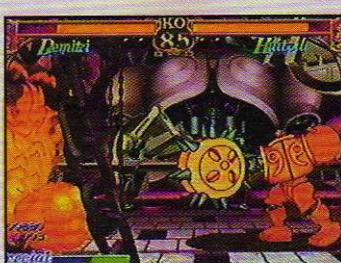
### HELL'S GATE

Para desaparecer,  $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow$

### DEATH HURRICANE

Suba rodando:  $\downarrow \leftarrow \leftarrow + \text{chu}$

2  
CHEFES  
FINAIS



### HUITZIL

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



### FYRION

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

Se você n  
/ toma n

o



## REAL PINBALL

### Japan Dataworks

Pinball - 1 jogador

GRÁFICO	00
SOM	00
DESAFIO	000
DIVERSÃO	000
JOGABILIDADE	0000
ORIGINALIDADE	000

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
Balança a máquina	[se for muito brusco dá Till]

★ 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

### MÁQUINAS sem NOME

### STAGE 2



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

### STAGE 2



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

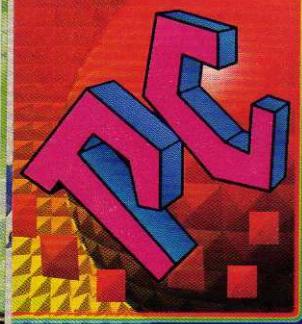
A falta de criatividade é tanta que a Japan Dataworks nem se deu o trabalho de pôr nome nas máquinas: elas se chamam Stage 1, 2 e assim por diante. São cinco pinballs, inspirados nos elementos fogo, água, terra, ventos e Cosmos. Para jogar a quinta máquina, a Cosmos, você precisa ter um bom placar nas 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



Entre as quatro primeiras máquinas que dão mais pontos. Em compensação, 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

**C**om certeza a equipe de criação da MicroPose esbanjou ficção científica neste jogo. X-COM – que recebeu também o nome de *UFO Unknown Enemy* – vai conduzir você a um tempo em que a Terra está sendo invadida por alienígenas. Até aí, sem novidades. Mas estes alienígenas 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 alienígenas.

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.



Quando os alienígenas 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 deve descobrir qual o objetivo dos ataques e impedir as constantes ameaças.

# MANUFATU

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

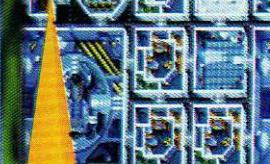
# Unidade de Combate

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

# INFRestrutura

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

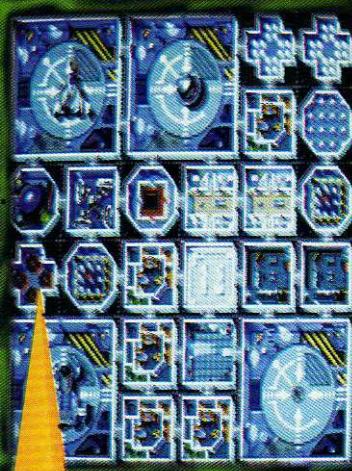
*Veja as características em que os soldados podem melhorar: energia, bravura, força etc*

*Pesquisar muito é  
o segredo para vencer  
os aliens*

# PESQUISA

Depois do combate, a pesquisa é o fator mais importante. Cada laboratório comporta 50 cientistas. É através da pesquisa que você descobre como encarar os aliens: pode estudar seus objetos, artefatos e armas e estudar seus corpos para ver como são, que armas podem atingi-los e muitas outras coisas. Mas fique antenado: as origens dos inimigos você só descobre com aliens vivos. É uma boa pegar tudo que sobrar nos óvnis após as batalhas. Muitas coisas você pode vender, como as drogas que eles usam.

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.



POST OF POST  
Europe  
FILIPS \$55 844 120

## EXIST vári

Cada um deles  
papel na invasão  
bra qual

## Snake Man

Chrys  
Auto



## Chryssal

Dwight Horton

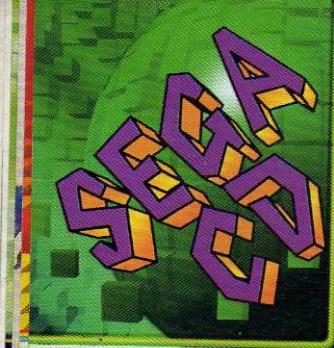
OK	RAF	ARMOUR	FLYING	ST	
RAF	Captain	MISSIONS: 44	015	21	
RAFT	None	WOUND RECOVERY: 4	09	19	
TIME	UNITS	112	20 40 60	100 120 140 160	
STRAMINA	142	[Progress Bar]			
HEALTH	100	[Progress Bar]			
BRAVERY	30	[Progress Bar]			
REACTIONS	34	[Progress Bar]			
FIRING ACCURACY	78	[Progress Bar]			
THROWING ACCURACY	51	[Progress Bar]			
STRENGTH	130	[Progress Bar]			

# 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.



## Section



## VAY Working Designs

RPG - 1 jogador

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

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 lojinhas para ficar bem abastecido

## RPG É ISSO AI

Não adianta reclamar e querer tudo mastigado. Os games de RPG exigem espirito 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.

**V**ue 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** - Discípulo de Otto. Tem muitas 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 quantia 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.

## 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



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



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

Você deve entrar na Pauth e enfrentar muitos inimigos até encontrar o Mestre que será seu primeiro segui

# MEGA

## 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

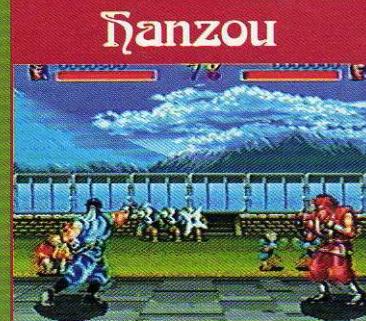
A	Soco fraco
B	Chute fraco
X	Soco forte
Y	Chute forte
C ou Z	Agarrar o adversário

Joystick de três botões

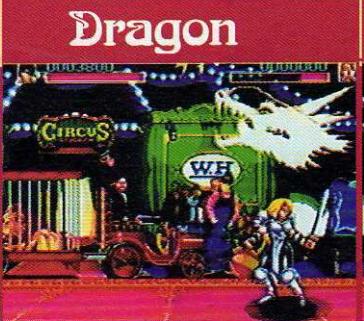
A	Soco fraco
B	Chute fraco
A (pressionado)	Soco forte
B (pressionado)	Chute forte

C Agarrar o adversário

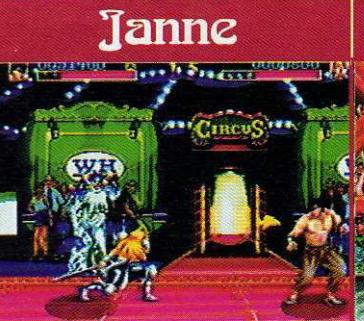
### OS OUTROS OS MELHORES



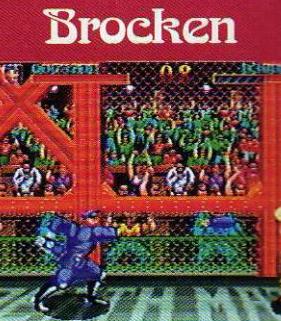
Magia - ↓ ↘ → + soco  
Dragon Punch - → ↓ ↘ + soco  
Giratória - ↓ ↙ ↘ + chute  
Pulo duplo - ↑ ↑



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



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



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

### 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)

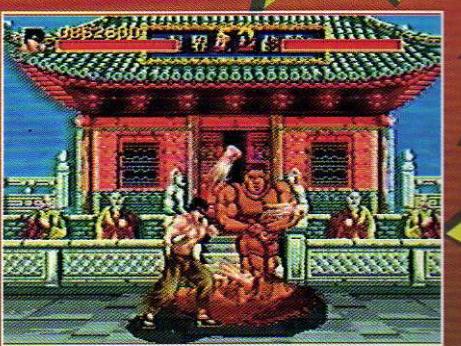
# WORLD HEROES

**O**s 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 chefe Geequs é um alienígena feito de metal que se transforma em outros personagens. Não dê moleza esquisito. Pancada nele

Drive ser famoso sua boa jogabilidade neste cartucho deu zero. As respostas são lentas e imprecisas. A disso, a trilha sonora

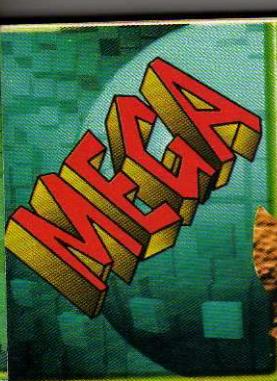


Nas fases de bônus, mostre todo o seu talento de escultor. É só encher a pedra de porradas!

### 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 chefe 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.



# DUNE THE BATTLE FOR ARRAKIS

Virgin

Estratégia - 1 jogador

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

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

## COMANDOS

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

★ Todos os ícones aparecem com o nome na tela

★ Vencendo as missões, pintam passwords

## 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.



## 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 verde 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.



Escolha a Casa que quiser e lute por Arrakis

## 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 Direcional para movimentar a caixa vermelha sobre o edifício que você quer construir. Aperte o botão A para a construção começar e você voltará automaticamente para a Tela Principal.



Eis a Tela. Observe quanto vai custar a bateria (\$). O símbolo do raio indica que a energia está consumida.

# 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 Atreides 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-mísil** - 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 Atreides. Uma vez lançado, atira repetidamente no alvo inimigo

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

**Sonic Tank** - Usado pelos Atreides 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 Atreides

**Death Hand** - Arma principal dos Harkonnen. Causa imenso estrago

# 4ª FASE

Curta o visual da conquista na

jogando com a Casa dos Ordos. A

em preto é território a ser explorado. E

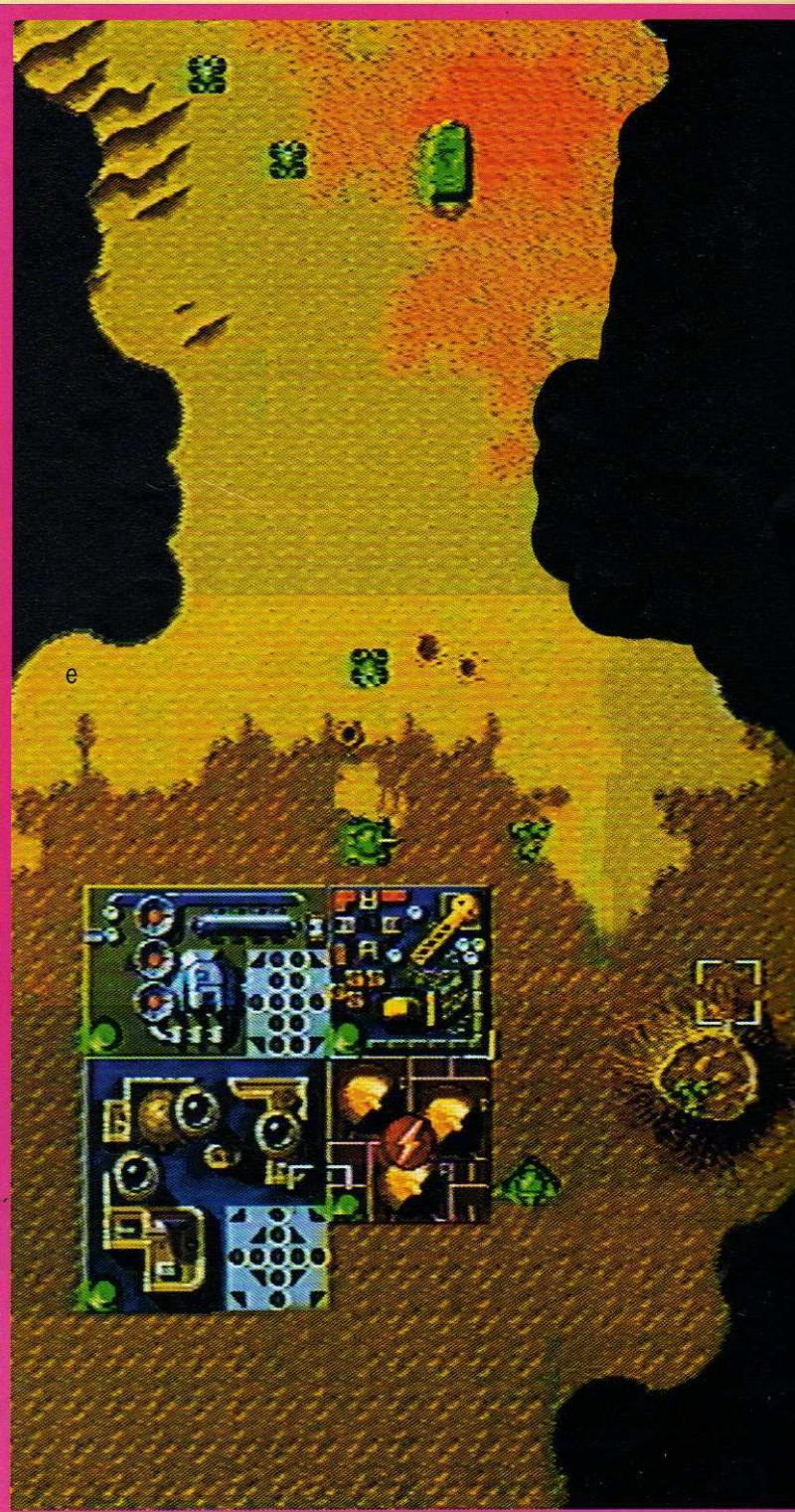
avançar com qualquer veículo e a terra

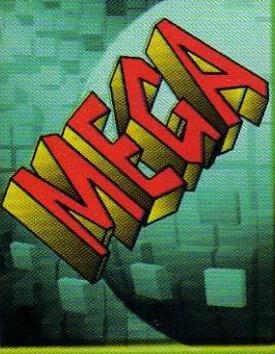
ce. Ande para todas as direções. Com ce

você vai cruzar com seus rivais. Como a Áre

Construção é o "coração" da base, se você destruir a de seu inimigo, f mais fácil vencer a batalha. Mas, é claro, proteja muito bem a sua. Use o Harvester para atropelar os soldados, tropas e infantaria, mas cui pois esse veículo não atira. Deixe-o sempre acompanhado. Não esqueça 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 é sua fonte de renda. A área alaranjada é onde ele fica. Quando os Harvester estão cheios, tornam-se lentos. Use então o Carryal para levá-los à refinaria.





## BUBBLE AND SQUEAK

Sunsoft

Aventura - 1 jogador  
4 Mega

GRÁFICO	000
SOM	000
DESAFIO	000
DIVERSÃO	000
JOGABILIDADE	000
ORIGINALIDADE	000

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

## PASSWORDS

De lambuja para você, as três primeiras senhas:

RQCRQBPT  
NHHDHBBH  
QDFLLMMMP

## 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 chicles/ pega objetos

↑ [quando você está na frente de Squeak] Ele joga você para cima

↓ + C Desce do ombro de Squeak

## 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 chicles 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

tomar impulso para alcançar lugares altos. Aproveite! As fases têm tempo limitado pois o nível de água sobe e nem Bubble nem Squeak sabem nadar. Por isso, procure o submarino, pois é o único meio de enfrentar o gato vilão nas fases aquáticas. Uma inovação: você vai ter que ir atrás do chefe. Ele não aparece automaticamente.



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

## BUBBLE AND SQUEAK



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

## ESTRATÉGIA

Squeak depende da sua vontade e você não pode de lo na mão. Muitas vezes precisa ficar num lugar enqua to você pega moedas ou uma plataforma para levá-lo p um lugar mais alto. Tome cuid para não perder contato com ele que a maioria dos cenários são ve deiros labirintos e você não deve p der tempo procurando o seu ami Quando o impulso que Squeak dá p você pular não for suficiente, não quente. Procure algumas coisas p empilhar. Podem ser molas, vas etc. Assim você chega nos lug mais altos e não deixa de pegar nham item.



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



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

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

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
DESAFIO	★★★
DIVERSÃO	★★★
JOGABILIDADE	★★★★
ORIGINALIDADE	★★★

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

## SAQUE ESSES CARAS

QI DE OSTA  
→ 21!



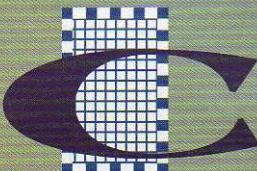
★ MEKMAC

QI 864!



★ ANDREW

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



**C**orrida 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 grana 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 MALUCA

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



SELECT YOUR CHARACTER

**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 Biomeca tem o verdadeiro QI de ostra: 21. Seu carro é o Monster 78GSM, deixa minas explosivas na pista. Alcança alta velocidade

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

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

**MAMA:** é a versão mulher do "Monstro". Ela tem 48 anos, 250 Kg e um QI medíocre (80). Guia um Cupcake Model 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



Cruzeira de gada e compra bela o ferro pneus, e turbo acelera

ACÃO GAM

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

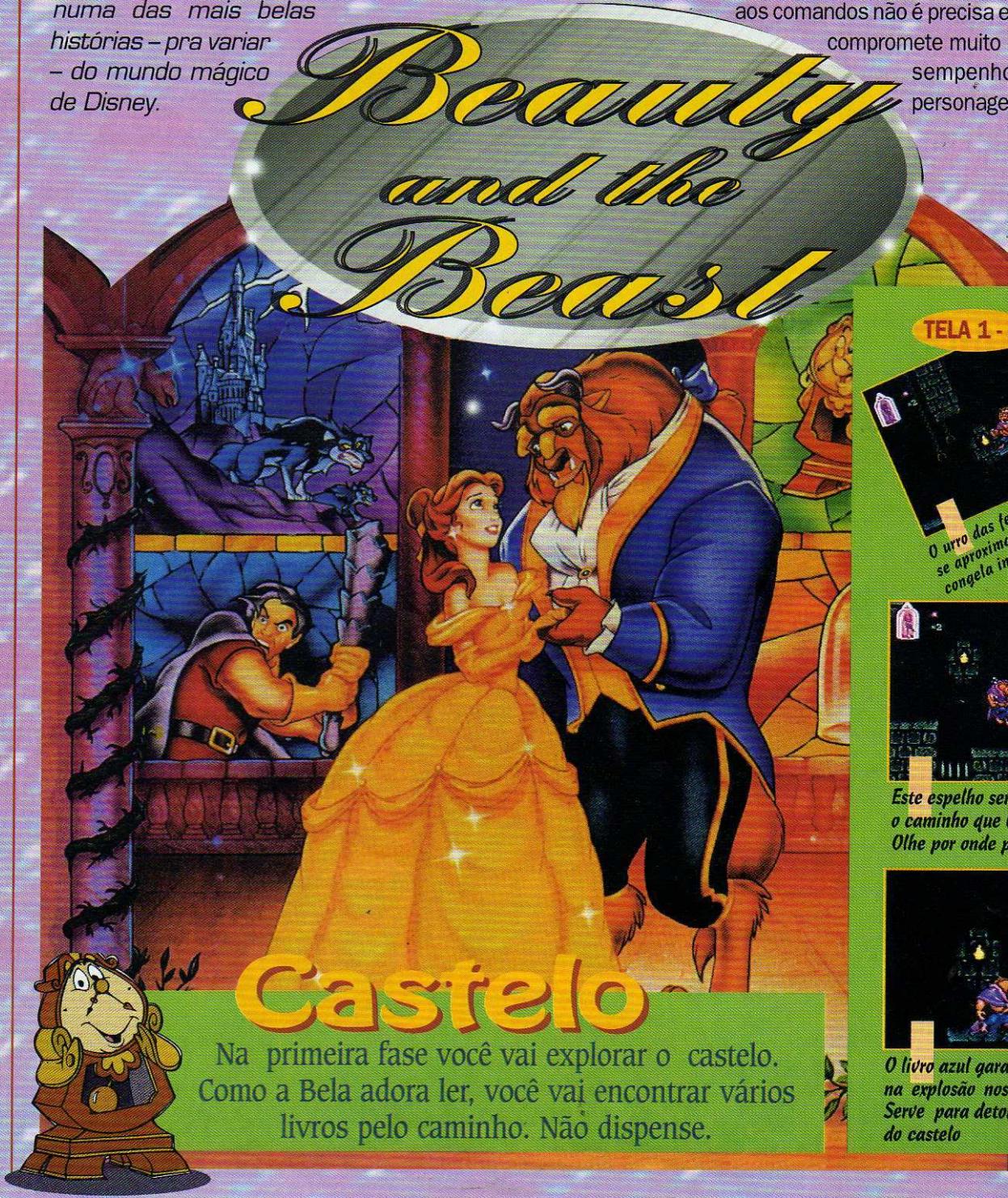
★ O livro vermelho dá invencibilidade temporária, o azul explode seus inimigos e o livro verde marca a tela

★ 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

**F**i, 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 Escuros

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 telas. Pintam inimigos e poucos itens. Em todas fases procure pétalas de rosa para aumentar tempo e corações, que valem uma vida. Fiquei olho na rosa no canto esquerdo superior da tela, ela murchar, você já era. Como o cenário escuro predomina, o jogador tem que forçar um pouco de visão pra fazer a fase e enxergar as plataformas que facilitam o sobe-e-desce. Os gráficos estão muito bonitos e o som é envolvente, mas a responsabilidade dos comandos não é precisa e isso compromete muito o desempenho dos personagens.



# 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

TEL A 2 - 1



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

TEL A 2 - 2



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

TEL A 2 - 3

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

TEL A 2 - 4



TEL A 1 - 3

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

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

TEL A 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 aranhas. Elas perseguem a Fera

TEL A 1 - 5



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

TEL A 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 amigos, a Bela e a Fera brincam com bolas de neve. Ah! O amor é lindo!

TEL A 3 - 1



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

TEL A 3 - 2



Suba as escadas deviamente que te pegue e também caem

TEL A 3 - 3



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

Use os livros verdes grandes 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.

TEL A 4 - 1

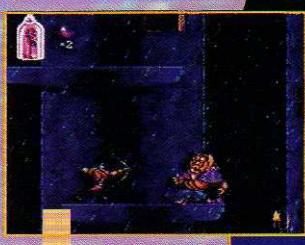


Muita chuva, choques e vento forte atrapalham você. Abaixe sempre que vir um morcego

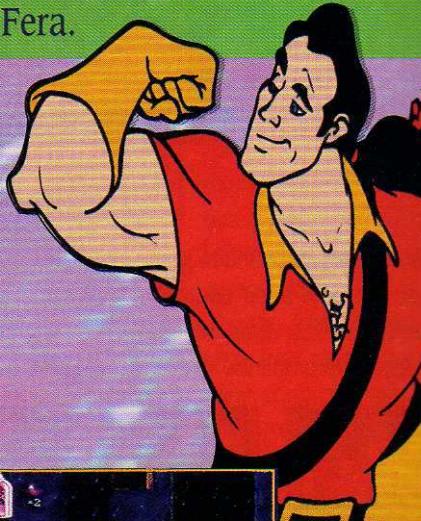
TEL A 4 - 2



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



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



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



## TETRIS 2 Bullet-Proof Software

Estratégia  
1 ou 2 jogadores  
8 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●
DESAFIOS	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

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

# TETRIS 2

## PEDRAS MALUCAS

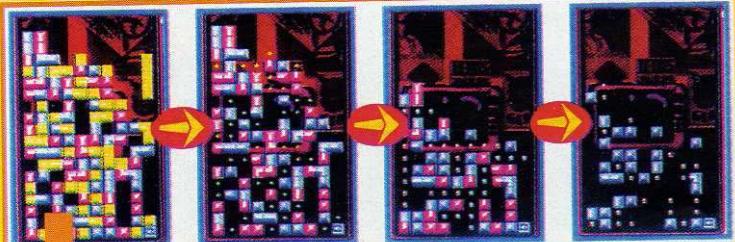
O grande barato deste Tetris 2 é que rolam umas peças novas e estranhas. O tradicional "L", por exemplo, perdeu um quadradinho e ficou aleijado. São estas peças incompletas que dão o tempero ao jogo: elas podem ser quebradas em duas. Você encaixa uma parte e conduz a outra para onde bem entender. Da pra fazer coisas "mutchó 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 pressão, fazendo com que todas as peças desapareçam. As primeiras fases até que são fáceis. Mas a coisa engrossa a partir da décima etapa.

**E**ntra 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.

## 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.



Junta 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...

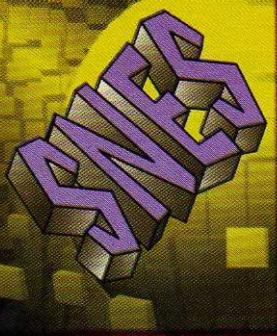


No Versus Mode, o que conta é a rapidez. Jogue pelo resultado como a seleção de Parreira e Zagalo



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





## 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	Hyper 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

**D**efinitivamente 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 gracinhos?



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 a dois contra o computador. O cart oferece a opção Versus que são desafios entre monstros. O jogador que der três das cinco lutas vencedor. Na opção normal você encara 7 fases com chefe no final de cada luta rolam em cidades, sertões, oceanos e até de um vulcão.

No seu curso você deve pegar itens que põem a energia

dão vidas extras. Também itens nocivos como o Pир, que tira a sua energia a bomba que causa danos ao seu monstro. O item do Pир de interrogação é uma surpresa, pode ser bom ou ruim.

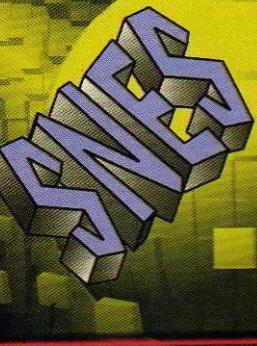
Você não vai lutar apenas contra os aliens: os humanos também vão atacá-lo com

ões, helicópteros e tanques.

Não esquente, pois eles parecem moscas para o monstro e além disso, pode usar elementos do cenário, como prédios e molas, para atingir os inimigos.



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



## 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

★ 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

# GOLDEN FIGHTER

## Modos de jogo



**S**im, 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 sonifero 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.

### Os melhores lutadores

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



NÃO SE FAZ MAIS HERÓIS COMO ANTIGAMENTE.

# SPEED RACER

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





EDITORAS  
AZUL

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

# ACÃO 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: Cláudio Santos Albuquerque, João  
Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas  
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu  
Coordenadora de Produção: Érica Luisa 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 - Luís 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 Mirandé 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

Ação 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

AÇÃO GAMES  
SEMPRE SE RENOVANDO



EDITORAS  
AZUL

## NOSSAS PUBLICAÇÕES

### Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV

BIZZ: Rock

SET: Cinema e Vídeo

AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

### Esportivas

FLUIR: Surf

GRID: Automobilismo e Velocidade

### Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde

CARÍCIA: Comportamento Adolescente

UAU: Ídolos da Juventude

HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

### Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem,

Natureza e Ecologia

SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

### Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO

HORÓSCOPO ANUAL

1500 VÍDEOS

### Especiais

FAMA

LETRAS TRADUZIDAS

VÍDEO ERÓTICO

## NOSSOS ENDEREÇOS

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

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

### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

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

Campinas: CZ Press - Com. e Representações  
Ltda. - Rua Antônio Cesário, 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



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



# MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4<sup>a</sup> 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 3<sup>a</sup> 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.*