

AÇÃO GAME CHARADA DÁ SEGA CI

GAME



MEGA & SNES

Virtua Fighter

LIBERTE-O DESTA ENCRENCA

SNES

ILLUSION OF GAIA

O QUE É PRECISO PRA SAIR JOGANDO

MEGA

DOIS JOGACOS

ECCO THE DOLPHIN 2

JURASSIC PARK 2

PC
**METAL
& LACE**



AGORA É SEU PAI QUE VAI PEDIR
O CARRO EMPRESTADO.

A close-up photograph of a person's hand gripping a Super Nintendo Entertainment System controller. The hand is wearing a blue denim cuff. The controller is grey with a black D-pad and two black shoulder buttons. The words "SUPER NINTENDO" and "ENTERTAINMENT SYSTEM" are printed on the top right of the controller.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Aperte os cintos e prepare-se.
vai acelerar o Stunt Race FX, p
Super NES, o mais avançado g
de corrida já desenvolvido.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Stunt
Race FX é o
primeiro game a
utilizar a 2^a geração do chip
Super FX e animação em 3D



para proporcionar
situações super-reais
de corrida, cheias de
ação, onde você deve
usar toda sua perícia e
habilidade. São 4
veículos e 24 pistas

à sua escolha, para você
percorrer em pegas alucinantes.
E com a tela dividida, Stunt Race
FX permite o jogo simultâneo de
dois jogadores, a velocidades
incríveis e controles de tirar o
fôlego. Dê a partida e pise fundo
na emoção. Stunt Race FX da
Nintendo. Só os melhores
correm aqui.

THE Best
play *Here*

Nintendo®
PLAYTRONIC

X SALADA 6 a 8

Leitores que empacaram nos games recebem uma atenção especial. E a Game Charada vai dar Sega CD: você não quer?

shots 10 e 11

- ★ Vem aí o joystick de 6 botões para 3DO
- ★ Confira: novos acessórios e consoles e games que vão pintar em breve.

dicas 14 a 19

- ★ Dicas para Aladdin de Mega (pág. 14) e para SNES (na 15)



- ★ Bob (SNES) 18
- ★ Brutal (Sega CD) 15
- ★ John Madden Football (3DO) 14
- ★ Equinox (SNES) 18
- ★ MacDonald's Treasure Land Adventure (Mega) 16
- ★ Mortal Kombat (SNES) 17
- ★ Rock 'N' Roll Racing (SNES) 14
- ★ Rolling Thunder 3 (Mega) 17
- ★ Sonic Blastman (SNES) 14
- ★ Sonic Spinball (Mega) 15
- ★ Splatterhouse 3 (Mega) 17
- ★ Super Street Fighter 2 Turbo (Arcade) 14
- ★ Turma da Mônica em O Resgate (Master) 16
- ★ Zelda (Nintendo) 18

FRACO	REGULAR	BOM	ÓTIMO	CHOCANTE

SNES ILLUSION OF GAIA 22



Mapas, dicas, fotos, tudo o que você precisa saber pra começar a debulhar o RPG que está emplacando em todo o mundo.

SNES / MEGA VIRTUAL BART 28



O pestinha dos Simpsons ataca de novo. Bart vira dinossauro, bebê e até porco.

30 MEGA JURASSIC PARK 2 RAMPAGE EDITION

Uma versão vaca-louca, mas com gráficos e desafio legal. Até a jogabilidade melhorou.

Jogos debulhados 22 a

- ★ Illusion of Gaia (SNES) 22 a 24
- ★ Wild Guns (SNES) 25
- ★ Samurai Shodown (SNES) 26
- ★ Mario's Early Years (SNES) 27
- ★ Virtual Bart (Mega/SNES) 28
- ★ Jurassic Park 2 R.E. (Mega) 30
- ★ Ecco 2 - The Tides of Time (Mega) 32
- ★ Metal & Lace (PC) 34
- ★ F1 (Master System) 36
- ★ Speedy Gonzales (Game Boy) 37

ESTUDAMOS DETALHADAMENTE
 O MOVIMENTO HUMANO.
 ANALISAMOS PROFUNDAMENTE
 A SUSPENSÃO DOS CARROS.
 OUVIMOS SISTEMATICAMENTE
 A OPINIÃO DOS ORTOPEDISTAS.
 COPIAMOS DESCARADAMENTE
 A ESTRUTURA DOS PNEUS.

(E AÍ SÓ DEMOS)
 UMA MEIA-SOLA.



AMORTECIMENTO AJUSTÁVEL POR
 REGULAGEM DE PRESSÃO.

ADIDAS TUBULAR. O ÚNICO COM BOMBA DE PRESSÃO COM
 VISOR DIGITAL, QUE PERMITE AJUSTE DE AMORTECIMENTO NO SOLADO,
 DE ACORDO COM O PESO E A ALTURA DO ATLETA.



RUNNER
TUBULAR.



CROSS TRAINER
XTR TUBULAR.

Bomba de pressão

adidas

Indicador digital
de pressão.

THE BRAND WITH THE THREE STRIPES

adidas
 tubular
TECHNOLOGY

NOTÍCIAS CADUCAS

Li na Ação Games número 4 que uma empresa chamada Camerica estava pensando em fabricar um CD-ROM para o Nintendo 8 bits. A esta altura o aparelho já saiu?

ALEXANDRE SOUZA PONS
Rosário do Sul, RS

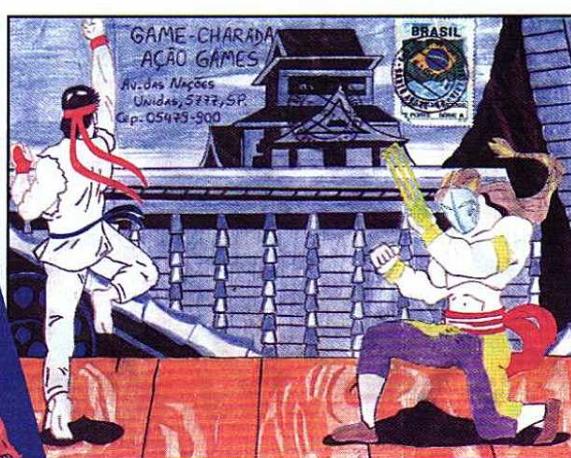
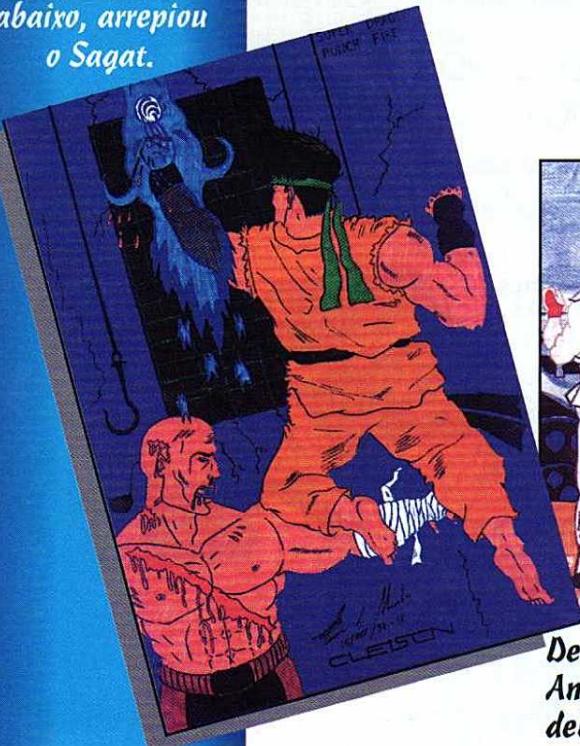
Li na revista Videogame ed. 25 que a Apple havia apresentado, no Japão, um CD-ROM para o Super Famicom (o Super NES japonês). E na edição 65 da Ação Games diz que a Nintendo não vai produzir CD-ROM. Quem está falando a verdade?

ULISSES B.
OLIVEIRA JR.
Ituverava, SP

Pô, caras, estas notícias estão pra lá de velhas.

A Ação Games número 4 é do final de 1991 e o tal CD-ROM para Nintendinho não passou de uma boa intenção. Se não nos falha a memória, a Camerica acabou até falindo. Já a notícia da Videogame 25, que saiu no começo de 1992, também caducou. No mundo dos videogames, onde as fabricantes formulam e reformulam suas estratégias, o lance é acompanhar as notícias mais quentes. E as últimas que temos são de que a Nintendo não vai produzir CD-ROM nem para o Super NES, nem para o Nintendo 8 bits.

Street Fighter nunca sai de cartaz! Este mês, dois paulistas capricharam nos Shoriukens do Ryu. O do Cleison de Almeida, de São Paulo (SP), abaixo, arrepiou o Sagat.



Desenho do Anderson Bonifácio, de Santo André (SP). Ryu está esquentando para debulhar o Vega. Fight!

TIGER HELI

Venho através desta solicitar a vossa senhora mandar alguns truques para o jogo Tiger Heli, de Nintendo.

LUIZ R. MARÇOLA
NETO
Rafard, SP

Confesse, Luiz: sua professora de português não influenciou você na redação desta carta? Sei não. Bom, o único truque disponível pra este jogo é o Continue: quando você perder suas vidas, aperte A e B juntos. Outro toque: este jogo não tem fim, tá? O último estágio repete-se infinitamente.



Enquanto isso, mais para o Sul, o Carlos Augusto Moraes, de Bento Gonçalves (RS), fez um auto-retrato bem legal. Mostrou, com simplicidade, que tem estilo e bom gosto. Parabéns!

GRADIUS

Ouví dizer que existe um Continue neste jogo. Vocês podem me dizer como consegui-lo?

PAULO VICINA RIJO
Maceió, AL

O Gradius original americano não tem truque para Continue extra, Paulo, mas tem uma manha pra você iniciar o jogo com todos os poderes. Na tela de apresentação, faça o famoso ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, B e A. Vários outros jogos da Konami (que produziu Gradius) aceitam o mesmo truque, mas para cada um deles acontece um efeito diferente, falou?

SUPER MARIO WORLD

Existe algum macete para abrir as 96 fases deste jogo sem precisar daqueles caminhos?

RODRIGO DE SOUZA SÁ
Ouro Branco, MG

Você quer sombra e água fresca, hein, Rodrigo? Sem chances. Este game não tem seleção de fases para você acessá-las na moleza. O jeito é camelar mesmo e encontrar as fases secretas.

SONIC

Fiquei esperançosa quando saiu o truque das Mil Faces para o Sonic 3, mas ele não funcionou comigo. Será que é porque meu Mega é japonês?

INÊS COSTA VIEIRA
Belo Horizonte, MG

É isso aí, Inês. Infelizmente o truque do Sonic para Mega Drive brasileiro (ou Genesis americano) não serve na versão japonesa.

GAME CHARADA

DESCABELANTE

Procure a resposta para
estas questões em nossas duas
últimas edições:

- 1 Em qual edição e página aparece uma bruxa?
- 2 O que é a palavra Ithor?
- 3 Que animal é o personagem Knuckles?
- 4 O detalhe ao lado foi extraído de alguma foto destas edições. Indique o número da edição e da página em que está a foto.



Para participar é muito simples: escreva e numere as respostas das quatro perguntas em uma folha de papel. Coloque esta folha em um envelope e, por fora, escreva. *Game Charada - Revista Ação Games, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo/SP*. Pronto! Agora é só torcer. O resultado desta Game Charada sai na edição número 73 de Ação Games!

PRÊMIOS

1º lugar - Um Sega CD, boné e camiseta Ação Games
2º e 3º lugares - Um cartucho-surpresa, bonés e camisetas
4º a 10º lugares - Bonés e camisetas Ação Games

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO 67:

1 - Jax; 2 - Kung Lao; 3 - Baraka; 4 - Chun Li; 5 - Scorpion; 6 - Ken; 7 - Bison (ou Vega). Ganhadores: 1º a 3º para Daniel Costa Silva, Porto Alegre (RS); William Batista de Oliveira, Uberlândia (MG); Eric Coelho Alves, Belém (PA); 4º lugar para Rafael Andrade N. de Araújo, Rio de Janeiro (RJ); 5º a 10º para Rafael Francisco M. Morales, Sorocaba (SP); Aristides Alvares, Itaquaquecetuba (SP); Leonardo de Oliveira Lucindo, Santo André (SP); Julio Rodrigues de Carvalho, Fortaleza (CE); Rafael Corrêa de Lemos, São Luís (MA); e Leonardo da Silva Bento, Rio de Janeiro (RJ).

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.

TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME, VERIFIQUE!

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

LIGUE JÁ!

**NETUNIA
IMPORT.EXPORT.CORP.**



FONE: (011) 825-7600 / 67-2135 / 66-3318 - FONE/FAX: (011) 66-5618

**R
O
S
V
EN**
Master System
com 1 cart.
Almeida Rosa,
857-6478, São
Dynavision II
Sega Genesis
trole e carts
Losso, tel.: (0
3863, Curitiba
Mega Drive co
troles e 4 carts
Stank, Av. Dr. A
deiro, 786, CE
080, São Paul
Master System
carts e bicicle
Ranger aro 26.
Costa, R. do C
552, apto. 21, C
210, São Paul
Carts de Meg
Roberto Ma
tel.: (011) 810-
Paulo, SP.

ROLOS VENDO

Carts de Super NES e Mega Drive, Gilberto, tel.: (011) 575-9713, São Paulo, SP.

Edições 25 a 57. Filipe Soriano, tel.: (011) 295-1456, São Paulo, SP.

Master System II com 1 controle e 3 carts. Rafael da Costa, tel.: (011) 512-6618, São Paulo, SP.

Carts de Super NES. Ricardo Brasil Lopes, tel.: (021) 393-6832, Rio de Janeiro, RJ.

TROCO

Super NES com 2 controles e 1 cart por 1 Walk Machine ou uma Caloi Aluminum. Diego Martins Bernardini, tel.: (0125) 44-4271, Cruzeiro, SP.

Super NES com 1 cart por Mega Drive com 2 controles e 2 carts. Rodnei, tel.: (011) 433-6952, Bragança Paulista, SP.

Game Boy com 1 cart por bazuca do Super NES ou Por Mario Paint, Márcio tel.: (011) 845-1969, São Paulo, SP.

Phantom System com 1 cart, adaptador e uma TV de 12 polegadas P&B por TV colorida de 16 polegadas. Rodrigo Vilanova, R. João Rodrigues, CEP 96640-000, Rio Pardo, RS.

Carts diversos de Super NES. Flávio G. Oliveira Sabira, tel.: (011) 850-7194, São Paulo, SP.

Mega Drive com 2 controles e 3 carts por Super NES. Rogério Luiz do Carmo Silva, tel.: (011) 565-1435, São Paulo, SP.

Top Game com 1 controle, 2 carts e 1 skate por carts de Master System do meu interesse. Francisco, R. José Jorge, 33, CEP 36780-000, Astolfo Dutra, MG.

Cart Super Pitfall de Nintendo por Days of Thunder. Fernando Leal, tel.: (011) 63-6015, São Paulo, SP.

STREETS OF RAGE 2

Estou ficando louco! Preciso urgentemente de um truque para seleção de fases neste jogo para Mega. E também queria uma ajuda para detonar o dragão do The Immortal.

**LAURENCE C. B. A. OLIVEIRA
S. José dos Campos, SP**

Estamos detectando uma onda de nostalgia em nossos leitores. Vocês andam matando a saudade dos clássicos, hein? Legal. Não há truque de seleção de fases, mas sim uma tela de opções secreta para novos níveis de dificuldade e até nove vidas. Basta acessar a tela de opções do game e apertar A e B juntos no controle 2, dando em seguida Start. Quanto ao dragão de Immortal, ficaremos devendo, pois não debulhamos este game. Se algum leitor tiver a manha, mande pra gente e publicamos.

THE 7TH GUEST

Estou intrigado com uma passagem deste jogo para CD-ROM do PC. É o enigma da cozinha, onde vejo uma das convidadas mexendo no armário de comida. Não entendo nada do que ela diz e logo não consigo saber o objetivo do enigma.

**ALBERTO COSTA GURGEL
Natal, RN**

O desafio deste enigma é formar uma frase organizando as latas de comida do armário. O livro de dicas do jogo fornece uns toques para você, mas se não conseguir solucionar este enigma, desencane: você pode ir adiante sem problema algum.

SATURNO

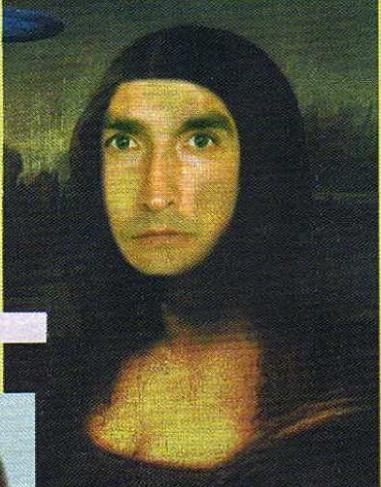
Pretendo comprar um Sega Saturno e gostaria de saber se este console tem entrada para CD-ROM. Jogos como Mortal Kombat ou Mad Dog McCree vão sair pra ele?

**FÁBIO L. CORRÉA
Santos, SP**

O Saturno tem CD-ROM e entrada para cartuchos no mesmo console, Fábio. Dos jogos que você citou, o que tem mais chances de sair para Saturno é o Mortal Kombat - pois a empresa que o produz já integrou a equipe de softwarehouses que farão jogos para o Saturno. O Mad Dog McCree está sendo lançado agora para Sega CD, 3DO, PC CD-Rom e MAC CD. Aliás, o segundo Mad Dog, chamado The Lost Gold também está saindo para 3DO, PC CD-Rom e Sega CD. Como você vê, para o Saturno... nada consta!

TRUQUE DAS 1000 FACES

Aí está, Tiago V.C. Dutra (Curitiba - PR). Seu pai agora é um Mona Lisa. O que será que o velho vai dizer?





Cara e pinta de palhaço...
Não! É o Rafael M. Trigueiro (S.Paulo - SP). He, he, he...



Gente, olha o Otávio Z. Moschin, de Bauru (SP). Ele disse que adorava a revista. E agora, Távinho?



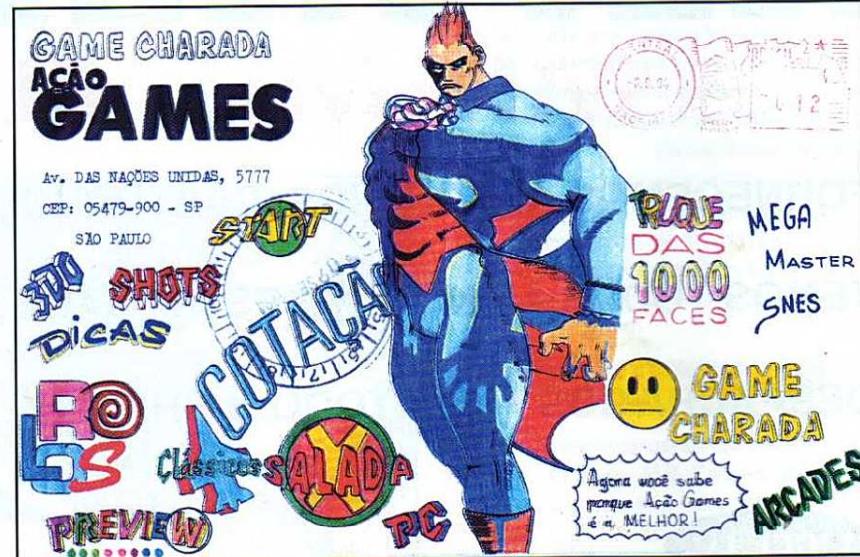
Olha sua irmã aí, Maicon R. del Pino (Canoas - RS). Os pilotos se apaixonaram!

MORTAL NO MASTER

Quando sai Mortal Kombat 2 para Master System? E Samurai Shodown, tem chances?

**LESNEI DE ALMEIDA
Santa Cruz do Sul, RS**

Se você está perguntando isso por causa da matéria de uma outra revista de games que anda por aí, saiba que tudo aquilo é forjado. Até o dia 20/10, a Acclaim não havia definido quando lançaria MK2 para Master. A Tec Toy acredita que o game estará disponível só no ano que vem. Mas ele sai, com certeza. Quanto ao Samurai Shodown, é muito difícil



Já o Thiago Marques dos Santos, de Maceió (AL), prefere Darkstalkers. Olha que legal o Dimitri rodeado pelos ícones e logos da Ação Games. A Sônia, nossa Editora de Arte, gostou muito e manda um recado: "continue assim, você tem futuro!"



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

SHOTS

ACESSÓRIOS PARA O 3DO

Segundo a revista Electronic Gaming Monthly, três empresas estão numa corrida de bastidores para ver quem lança primeiro um joystick de 6 botões para debulhar games no 3DO: Panasonic, ASCII e Capcom. A corrida ficou mais acelerada com a previsão de lançamento de SFF2 Turbo, Samurai Shodown e Mortal Kombat para a plataforma.

Enquanto isso, a American Laser Games já lançou um modelo de pistola para detonar jogos de tiro no 3DO (que também serve para Sega CD). A arma é muito, muito parecida com a já criada pela Konami. Mas só vai servir para games criados pela própria ALG. Custa, nos States, 45 doletas.

X-EYE DA JVC VENDE POUCO

O Wonder Mega (Mega Drive com Sega CD embutido) não emplacou nos States. O console foi licenciado e lançado no país pela JVC. Saiu em abril, batizado de X-Eye e com um salgado preço de 400 dólares.

Vendeu muito pouco.

A JVC tentou, então, uma promoção: manteve o preço e incluiu, grátis, três CDS (para Karaokê, dicionário encyclopédico e um game, que juntos valem quase 300 dólares). Não adiantou. Até agosto, as vendas tinham batido na casa dos 50 mil vendidos, o que é muito pouco para os States.



Olha aí o novo visual do Saturno

SATURNO MUDA DE COR

Antes mesmo de ser lançado, o Sega Saturn já mudou da cor original, prateada, para um tom grafite. A nova cor ficou muito melhor e, segundo a Sega, foi escolhida após pesquisa de opinião junto a japoneses, norte-americanos e europeus. Vamos falar a verdade: ficou bonito, mas esses botões azuis... Tá certo que é a cor oficial da Sega. Mas a combinação não deu samba. Você não acha? Além de mostrar a nova cara do Saturn, a Sega informou que o "público alvo" para o seu supervideogame é a moçada já formada em universidade e que não depende mais de mesada, pois "os jogos vão custar mais caro" do que já custam. Ou seja, mais de 100 dólares cada um.

Para o brasileiro Paulo Emminger, 15 anos, que ficou entre os dez melhores no campeonato mundial de Sonic & Knuckles, nos States. Ele representou a Alemanha, país onde vive. E para o paulista Luciano F. de Souza, que representou o Brasil, mas não chegou entre os finalistas. O concurso foi vencido pelo norte-americano Christopher Tang.



Para a Takara, pela adaptação baba-de-quiaibo de Samurai Shodown para o SNES

UM SGM COM VIDEOGAME



A Aiwa lançou em setembro, no Japão, o equipamento ideal para quem quer tudo junto, o CDS-GM1. Veja na foto: o equipamento parece uma gigantesca lancheira e vem cheia de delícias. Na parte de cima, você roda CDs de música ou do Mega CD. Na gaveta da frente, você coloca cassetes de música e, na faixa preta, bem embaixo, entram os cartuchos de Mega Drive. Além disso, a engenhoca é rádio AM/FM. Custa 450 dólares.

O QUE ERA BOM
FICOU MULTI MELHOR

MULTI GAMES

GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games mudou de nome para ficar ainda

Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo, Jaguar, 3DO, CD-ROM. E o mais completo catálogo de cartuchos de Mega e Super

Rua Serra do Japi, 859-Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957-São Paulo

(Antiga Progames Tatuapé)

GARANTIA
TOTAL



Geração

A REVENDA FERIA
EM CARTUCHOS NOVOS
E USADOS.

PROMOÇÃO

Sem concorrência, confira!

CARTUCHOS NOVOS E USADOS
TUDO PARA SUA LOCADORA

LIGUE

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

De SEGUNDA à SÁBADO
das 09:00 hs às 19:00 hs
Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Sala

SANTANA - FONE: (011) 959

★ **Mega Drive portátil.** Isso mesmo! A Sega poderá lançar nos States, em breve, um Mega Drive portátil com tela própria. O novo portátil seria basicamente o Mega Jet, modelo criado pela Sega para equipar aviões comerciais. A foca é da EGM e não tem confirmação.

★ **A Acclaim** foi a softhouse escolhida para a versão videogame do filme True Lies, de Arnold Schwarzenegger.

★ **A turma do Jaguar** pode começar a comemorar. A Atari prometeu lançar, neste Natal, o Jaguar Voice/Data Communicator. Trata-se de um pequeno modem, que permitirá jogar e conversar simultaneamente, a dois, pelo telefone. E o que é melhor: A Atari promete que custará menos de 100 dólares.

★ **A Taito** deverá lançar um console de 32 bits, para cartuchos, principalmente para jogos lançados para arcades. O nome de guerra da máquina é Taito F3 e ela terá chip de som de 16 bits. Os primeiros games prometidos são Darius 3, Global Champion e Bubble Symphony.

★ **O Grupo 3DO** vai tentar uma tacada de mestre: incluir dezenas de imagens digitalizadas do filme Mortal Kombat (ainda não lançado nos cinemas) em sua primeira versão no 3DO. Será?

★ **Outros filmes** que vão virar game, logo depois de lançados nos cinemas: Batman Forever (pela Acclaim), Casper (Interplay) e Congo (by Sega).

★ **O TeamPlayer** mudou. A Sega pôs à venda nos States um novo modelo do superacessório para debulhar games de esporte com até 4 pessoas. A Sega informa que todos os jogos compatíveis trarão o selo TeamPlayer na caixa.



O controle Arcade da Game Soft. Grande e pesado, mas aguenta o tranco

JOYSTICK JUMBO

A Game Soft de São Paulo pôs à venda, em setembro, um joystick especial para debulhadores de arcades de luta. O super-controle mede 35 cm de largura, por 25 de profundidade e 11 de altura. E pesa 1,7 Kg. Aqui na redação, ele foi carinhosamente apelidado de "o piano". Nossos pilotos testaram e aprovaram: ele aguenta qualquer pancada e é ótimo para debulhar Street Fighter e Mortal Kombat. Na avaliação de Ioiô, Wagner e Léo,

o Joystick Arcade merece nota 8, numa escala de até 10. O preço sugerido para o comércio é de R\$ 55. O telefone para informações é (011) 857-1757.



SUPER PR

**COMPATÍVEL COM
SUPER NES*/
SUPER FAMICOM***

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
DETALHES:

- Chaves seletoras de turbina com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.
 - Design ergonomico (Com total encaixe para as mãos).
 - Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).

Detalles que

SUPER PRO-2

**COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE***

MEGA DRIVE
Se o seu *Mega Drive**
falasse, ele pediria o
SUPER PRO-2.

DETALHES:

- Botão de disparo A+B.
 - 2 Botões laterais programáveis A, B ou C.
 - 3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velocidades para os botões A, B e C.
 - Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.
 - Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
 - Botão PAUSE.



Chips do Brasil

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

SUPER PRO



valem recordes

SUPER PRO-3

COMPATÍVEL COM:
PHANTOM SYSTEM* / HI TOP GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO GAME* / TOP GAME* / VG 9000* / VG 8000* / DYNAVISION II E III* / HANDYVISION*.

O Joystick que te acompanha nos "Combates" fora de casa.

DETALHES:

- Único programável.
- Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.
- Botões laterais de L e R.
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
- Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).



ÚNICO PROGRAMÁVEL

* - SUSA - TELERIO - MAKRO - MINAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ITALA - DISKOTECA - EL FUTURO - EL MUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA - LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VIDEOPAN - M.A.P.M. - ESPÍRITO SANTO - CITRUS - EL MONTE FUJI - EL RANGEL - ELYUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARAMÁ - ALDO - ÁUDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELVÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - MAF - SHEVA MUSICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELLINE - FOTO YORK - KG - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J.H.SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - GOIÁS - ARITANA - CENTER VÍDEO - C.L.C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARIA RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - BRASÍLIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL - DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORTE - KING JOIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETROLÓGICA - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML SOFT - COM FONSECA - EL MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - RWB - SANSUEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - FPIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J.M.L.BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T.L - Y.YA - GRUPO SHOCK - VIDEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSU - CASAS BURI - CIA BRASIL - DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARANHÃO - ZONA FRANCA.

ROCK'N ROLL RACING

S
N
E
S

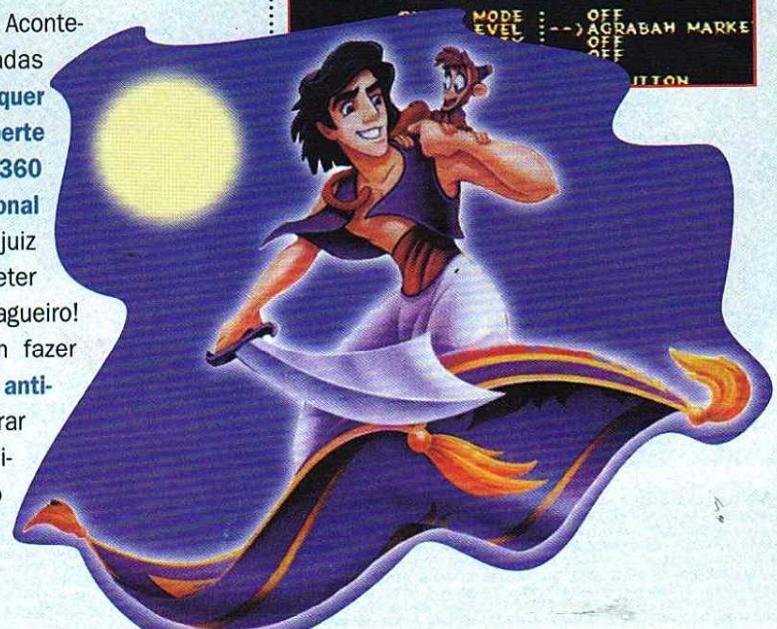


Olaf versus Olaf - A cabaram as brigas na hora de escolher quem vai pilotar com Olaf. Fazendo esta dica, os dois jogadores podem escolher o simpático e radical viking. É só **comerçar o game no modo 1 jogador, escolher um personagem qualquer e pressionar B, L, R e Select juntos, apertando o → até Olaf aparecer.** Bom, até aí você só pode jogar com um viking. Inicie o game, jogue um pouquinho e depois encerre, pegando a password que o jogo lhe fornecerá. Resete o game e reinicie o jogo - agora escolhendo o modo 2 players. Aí é só usar a password que o cart lhe deu na partida anterior e pronto: vai rolar o maior pega entre dois Olafs.

JOHN MADDEN FOOTBALL

3
D
G

Zoando com o juiz - Acontecem coisas engraçadas neste game. **Em qualquer momento do jogo, aperte P para pausar e faça 360 graus com o Direcional em sentido horário:** o juiz vira um gigante de meter medo em qualquer zagueiro! Experimente também fazer **360 graus em sentido anti-horário** e veja o juiz virar um anão de jardim. Cuidado para não atropelá-lo.



ALADDIN

M
E
G
A



Debug Mode - Fantástica esta dica mandada pelo leitor Célio Tozzini, de Curitiba (PR). Valeu, Célio! Vamos espalhar para a galera. É o seguinte: **na tela de apresentação, com a espadinha apontando para Diflculty Level, entre com a seqüência A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B** e aparece uma tela com a cara do programador, dizendo: "Faça um desejo". Em seguida entra uma tela de debug. Onde está escrito Cheat Mode, deixe ON e você ficará invencível. No Start on Level, você escolhe fases. E no Map View, ponha ON e você pode dar uma olhada na fase inteira, como se estivesse voando num tapete mágico. Animal!



SONIC blastman

Seleção de fases - Dica enviada pelo leitor Caio A. Sgarbi, de São Paulo (SP). Na tela de Options, escolha seleção de músicas. Aperte Select e, segurando este comando, faça ← e →. Depois, ainda com o Select apertado, escolha a música do estágio desejado entre com a sequência L, R, R, L e Start.



S.S.FIGHTER TURBO



Combo esperto - Ninguém discute que os combos são uma grande sacada deste jogo mas o problema é a quantidade de comando que você tem que fazer - e rápido - para dispará-los. Use este truque: **num momento da luta em que der uma brechinha, faça todos os comandos com o Direcional e segure o último.** Por exemplo: se a sequência terminou com →, fique segurando. Com isso você "carrega" o golpe para usar no momento que quiser. Continue golpeando seu adversário (sem usar o Direcional) e, quando quiser aplicar o combo, basta apertar o botão final. Mas fique ligado: o truque só funciona com Chun-Li e Honda.

SONIC spinball

M
E
G
A

Seleção de fases - Na tela de apresentação, escolha Options. **Na tela de opções, entre com a seqüência A,↓, B,↓, C,↓, A, B,↑, A, C,↑, B, C,↑.** Se você fez tudo direitinho, ouvirá um som estranho. Volte então à tela de apresentação use uma das combinações abaixo (dependendo do estágio para que você quiser ir):

Fase 2 - **A + Start** • Fase 3 - **B + Start**

Fase 4 - **C + Start**



ALADDIN

S
N
E
S

Passwords - Pode encomendar os quibes e estifhas. Debulhar este game vai ser baba com as passwords enviadas pelo leitor Fábio Luiz Freire, de Osasco (SP). Anote e use:

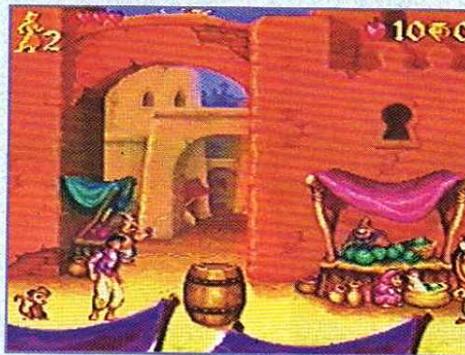
Gênio - Jaffar - Aladdin - Abu

Abu - Aladdin - Gênio - Jasmine

Jasmine - Jaffar - Sultão - Jasmine

Jaffar - Jasmine - Aladdin - Jaffar

Aladdin - Jasmine - Abu - Sultão

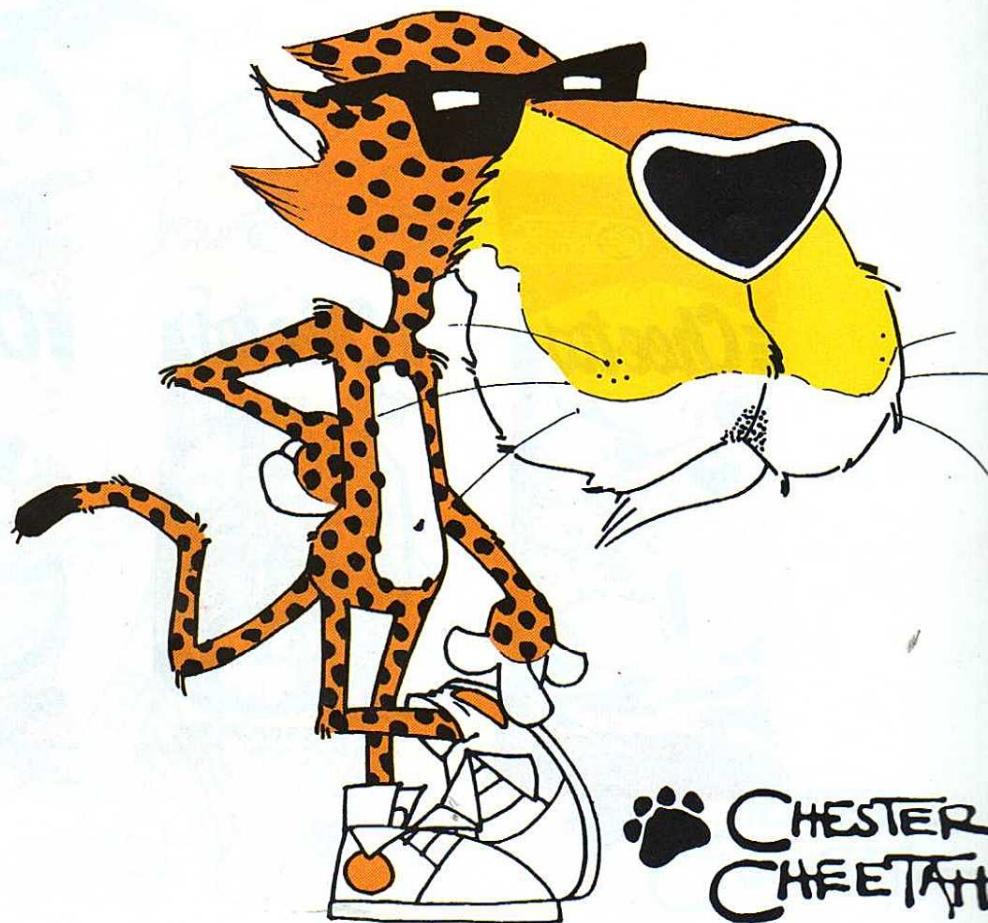


BRUTAL

Controle Karate Croc - Esta é uma dica que você só iria conseguir no final do jogo. Mas, claro, com pilotos competentes como os da Ação Games, não é preciso dar-se a este trabalho para curtir uma luta controlada o big boss Karate Croc. **Na tela de apresentação, faça a seqüência de comandos ↑,↓, B, C, C, B, A,↓,↑.** Inicie o game normalmente e, ao selecionar personagens, você verá que pode jogar com o temível crocodilo.



Cheetos®

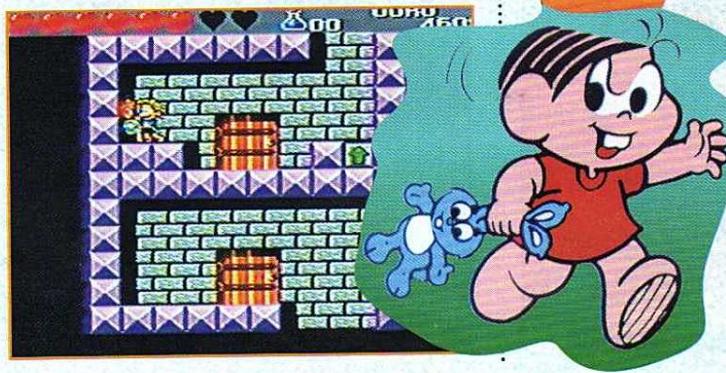


TURMA DA MÔNICA 2

O RESGATE

M
A
S
T
E
R

Password - O leitor André Carmo Cordeiro, de Cabo Frio (RJ) detonou este game e manda uma superpassword para o Anjinho com todas as armas: **3YGUPT5ZY7E3R7.**



Passagem secreta - Esta também é do André Cordeiro. Com a Magali ou o Anjinho, suba a escada do céu e fique sobre os dois primeiros blocos. Coloque ↑ e você achará uma passagem secreta para o Capitão Feio, sem ter que passar pelo castelo (veja o local na foto).

Passwords - Se você estiver mesmo afim de chegar ao final do jogo, use as passwords enviadas pelo leitor Fábio Luiz Freire, de Osasco (SP), que já o debulhou:

Chico Bento:

9WF5 JMO AG1E D8F
YF3V 1EO CGBA D8G
NFKU 1EO 403P X88
2CKF 3GG 8GCP 90K

Bidu:

9WF5 JMO AG1E GDK
9WF5 2MG ARXE NEG

Cebolinha:

6CVF KNO 8RRV BBP
2CKF PJL 8T6N V9J

McDONALD'S LAND TREASURE ADVENTURE

Seleção de fases - Devore este jogo como se fosse uma porção de batatas fritas! **Na tela de apresentação, faça a sequência ← , → A, B e C.** Um sonzinho estranho soará se dica tiver funcionado. Depois é só apertar Start para acessar a tela de seleção.



Splatterhouse 3

M
E
G
A

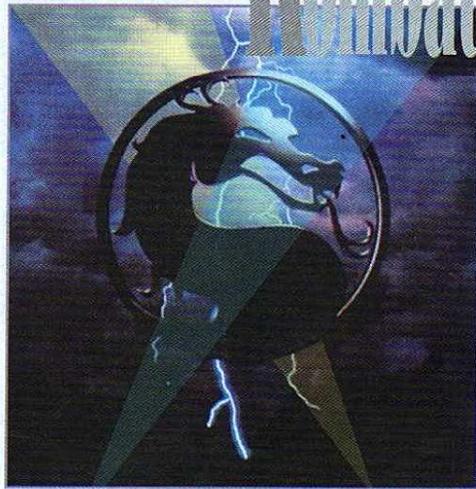
Passwords - Ter as passwords das fases deste jogo era tudo o que você queria? Que coincidência! Então aproveite.

Fase 2 - REISOR Fase 5 - ELPOEB
Fase 3 - ETLBUD Fase 6 - LILITH
Fase 4 - TEKROH Fase 7 - GOFMTS



Mortal Kombat

S
N
E
S



Sangue com Game Genie - Para quem até hoje não se conforma que a versão de MK para Super NES não tem sangue, o jeito é descolar um acessório Game Genie e usar o

código **BDB4 - DD07**. Com ele, aquelas "bas brancas" que saem dos jogadores quando ficam vermelhinhas de sangue, para a ausência dos fatais não tem nenhum truque que dê jeito...

Mais códigos - e já que você descolou Game Genie mesmo, experimente estes outros códigos:

Tempo infinito - **C9B2-17AF**

Segunda luta sempre no Pit - **CB6A-44A
D16A-47DF**

Começar no Goro - **DC61-14DD**

Começar no Shang Tsung - **D861-14DD**

ROLLING THUNDER 3

Jogue com Ellen - Quer jogar com a personagem feminina do jogo? Então basta entrar com a password **Greed**.



 CHESTER
CHEETAH®

Bob



Todas as armas - Que tal começar o game com tudo o que você precisa? Basta entrar com a **password 196420**. O game lhe dirá que ela não funciona, mas ignore: inicie e você verá o resultado.



Equinox



Códigos de Game Genie - Usar o Game Genie neste game é uma mão na roda. Lembre-se que o Game Genie é um acessório que você precisa comprar ou alugar. Se conseguir um, saque só:

Imunidade aos ataques de alguns monstros

- C28F-AF4D

Energias infinitas - 3CA0-ODC7

Magia infinita - CEAE-OD17

ZELDA

Zelda é o mais importante RPG para videogames já lançado para Nintendo 8 bits. Jogá-lo é quase uma obrigação para quem considera um bom gamemaníaco. E, agora que a Playtronic está relançando essa aventura muito legal, vamos debulhar juntos! A partir desta edição, começaremos a publicar uma série especial de dicas sobre Zelda. Estas são do começo ao final do jogo até o final do primeiro castelo. Não deixe de acompanhar nas próximas edições a continuação da estratégia. Perder um mero pode ser fatal...



O QUEIJO QUE DETONA.

DICA



Lojinha escondida - Estes soldados de pedra até parecem enfeite, mas não caia nessa. Depois de detonar os inimigos do pedaço, encoste-se no soldado do meio, na fileira de cima, e uma passagem secreta se abrirá. Ela leva a uma lojinha onde você pode comprar comida e o anel azul.

Itens do castelo - Você está entrando no primeiro castelo e não sabe ainda quais são os esquemas. Então aí vai uma ajuda: detone todos os inimigos de cada sala, pois em alguns casos isso faz aparecer

uma chave, rubi, coração de energia ou outro item muito útil. (foto 1)



Passagem secreta - Nesta salinha, elimine todos os inimigos e depois empurre a pedra da esquerda. Uma passagem secreta se abrirá. (foto 2)



Primeiro chefe - O chefe do primeiro castelo só será derrotado quando você destruir as suas quatro bocas. Vai ser mais fácil se você estiver usando a espada forte. Assim que acabar com o figura, você conseguirá o primeiro pedaço do Triforce. (foto 3)



Cheetos

CHESTER
CHEETAH®



mtv



owido

SNES

ILLUSION OF GAIA

Nintendo

RPG - 1 jogador

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

Você vê os personagens pela frente e não por cima como na maioria dos RPGs. Além disso, o desafio é difícil e estimulante.

COMANDOS

A	Ataca/conversa
B	Usa o item selecionado
L/R	Toca a flauta/ move objetos
Select	Abre o menu de itens
Start	Pausa o jogo e mostra a posição dos inimigos

★ São 27 cidades diferentes para percorrer. Em determinados momentos será preciso voltar para uma cidade por onde você já passou

★ Fique ligado! Ação Games vai publicar mais dicas e manhas de Illusion Of Gaia. Quem viver... verá!



prepare-se para encarar o maior desafio da sua vida: *Illusion of Gaia*. O game vem temperado com tudo que um RPG precisa ter: desafio cabeludíssimo, enredo sedutor, personagens destemidos, vilões terríveis e muito mistério. O cart tem aquele clima típico dos melhores livros e filmes de aventura, com direito a muita fantasia. Você controla Will, um corajoso garoto que quer desvendar o mistério envolvendo o sumiço de seu pai. Ele conta com a ajuda da princesa Kara e dos amigos Lilly, Lance, Seth e Erik. Chegar ao final será difícil mas muito compensador.

SEGREDOS MILENARES

Você deve encontrar as 6 Mystic Statues que estão espalhadas pelo mundo. Estas estátuas irão desvendar os segredos da Torre de Babel e do maldito cometa do Caos, que está se aproximando da terra.



1 - INCAN RUINS - No alto dos Andes estão as ruínas da antiga civilização Inca. Você deve encontrar o lendário navio de ouro Inca. 2 - NAZCA PLAIN - Este deserto tem desenhos gigantes que só podem ser vistos por cima. Vá para Sky Garden para desvendar o mistério. 3 - LAND OF MU - O continente perdido de Mu está infestado de poderosos vampiros. Depois de muita aventura, Will vai enfrentar dois deles. 4 - GREAT WALL OF CHINA - Depois de vasculhar a grande muralha, o confronto final será com um monstro terrível, que é o guardião do lugar. 5 - ANGKOR WAT - O enigmático templo encravado na selva guarda segredos e perigos que já causaram a morte de muitos exploradores. 6 - THE PYRAMID - A imensa pirâmide é dominada por uma rainha mumificada, que tem muitas respostas para decifrar o enigma. 7 - TOWER OF BABEL - O destino da humanidade depende da conquista desta lendária torre, onde Will encontrará todos os chefes novamente.

COMETA DESTRUIDOR

Uma civilização muito antiga que não deixou vestígios, destruiu a primeira explosão conhecimento da humanidade. Eles conseguiram criar novas formas de plantas e animais numa tentativa de melhorar a vida no planeta. Mas algumas pessoas se utilizaram da ciência de forma indevida e criaram bestas com uma inteligência mortífera. Os monstros levaram esta civilização à ruína. No final sobraram apenas duas forças. Os cavaleiros da luz e os de escuridão. A última arma usada nesta guerra foi um cometa com radiações que destruíram tudo e transformaram as pessoas e animais em formas monstruosas de vida que foram se esconder nas profundezas da terra. Depois disso, a cada civilização (egípcia, babilônica, inca) que aparecia, trazendo riquezas e meta reaparecia, trazendo riquezas e era de destruição e doença.

EM BUSCA DA TORRE

Illusion of Gaia se passa na época dos grandes descobrimentos, quando uma expedição saiu do porto de South Cape em busca da lendária Torre de Babel, perdida por Olman, a expedição fracassou e apenas o filho do líder, Will, retornou. Mas é estranho: Will não se lembra de que aconteceu e adquiriu um estranho poder de mover coisas. O jogo começa quando ele e seus amigos saem atrás das respostas para estes enigmas. Eles não sabem que o futuro da humanidade está em suas mãos. Enfrentarão monstros criados pelo cometa e contarão com a ajuda de Gaia (o espírito da terra), Freedan (um poderoso cavaleiro) e o misterioso Shadow. O final será na Torre de Babel, onde Will finalmente descobrirá o que aconteceu com seu pai.

SOUTH CAPE

Você começa na cidade natal de Will, South Cape. Aproveite para conversar com todas as pessoas, mesmo que as informações obtidas não pareçam relevantes. Isto sempre abre caminhos posteriores.



Você salva seus avanços no jogo no portal Dark Space

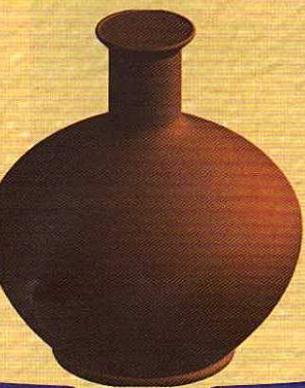
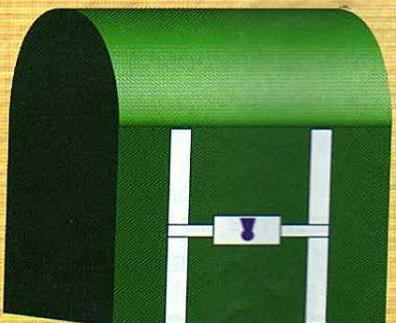


Gaia vai lhe ajudar na sua jornada. Ela recupera as suas forças e dá dicas importantes. Além disso, possibilita que você se transforme em Freedan ou em Shadow



Dentro da caverna, aperte L ou R para mover a estátua. Para isso, fique na mesma linha dela

Depois que você saiu da caverna e voltou para casa, Kara é levada de volta para o castelo.



EDWARD'S CASTLE

Depois de procurar por Kara, você é preso e levado para a masmorra do castelo.



Bata várias vezes nos cantos das paredes até aparecerem as mensagens. Depois cairá um pão e um cristal. Pegue o pão e puxe o cristal com L ou R. Feito isso, vai pintar o porquinho que lhe entregará a chave do castelo. Caia fora!



Toque uma melodia na flauta para receber uma mensagem. Vai começar uma contagem e quando chegar ao 3, bata no botão. Seja preciso!



Freedan é mais forte do que Will e sua espada tem um alcance maior. Portanto conte com ele nas batalhas

Depois de resgatar Kara, dê uma passadinha no pôrâo e pegue uma suculenta perna de iaque

ITORY VILLAGE

Aqui você ganha a Psycho Dash e a estátua INCA A.



Desça correndo para chegar do outro lado



Para usar a Psycho Dash, segure A até Will começar a piscar. Solte o botão e surge uma passagem secreta

MOON TRIBE

Agora você tem só 20 segundos para destruir os inimigos. Se conseguir, ganha a estátua INCA B.



Emoções fortes a vista. O final da fase é com um monstro cabuloso.



Dê um look, são 4 estátuas e 4 pedras. Puxe 3 estátuas e coloque-as sobre 3 pedras. Suba na quarta pedra, com cuidado para não chegar perto das estátuas



MANH E ITE

Como todo bo Illusion of Ga ge que o jog plore ao máx dos os cenári colha tonela itens. Saque mas manhas d

CONTINUES - rotar um in você ganha um Gem (pedra Junte 100 pa nhar um Cont

FASE ESPECIA ta no final da Para ter aces colha 50 Red (pedras vermel escondidas nários.

ITEM DA ESP Aumenta sua f ataque.

ITEM DO ESC Melhora sua d ITENS DE ER Repõem as en CORAÇÕES V LHOS - Tamb põem energi Points).

PORTAL DARK - Entre sempr repor energias car a tela. Dá o para se trans em Freedan e S e enfrentar ini Will, Freed Shadow adquir deres especia rante o jogo.

Toque a melodia que uma das pedra vai se destacar. Us sobre esta pedra q cerá uma passage

CONTINU



Ponha a estátua INCA A sobre esta cabeça. Faça o mesmo na outra cabeça com a estátua INCA B



Fique nesta posição para que o vento o leve para o outro lado



Castoth é o primeiro chefe. Ataque as suas mãos e quando os olhos piscarem, acerte a sua cabeça. Desvie das bolas de fogo. Quando o tempo, fechar fique pelos cantos da tela

THE GOLD SHIP

Esta fase começa no maior astral e depois a coisa descamba. Tenha fé!



Agora não adianta ficar na neura. Curta o visual pois você vai ficar um bom tempo à deriva no mar



Finalmente você consegue a primeira Mystic Statue. Lembre-se que ainda faltam cinco



Durma nesta cama para começar a sonhar. Você terá uma triste surpresa ao acordar

DIAMOND MINE

Seu objetivo aqui é libertar todos os prisioneiros. Comece procurando as chaves elevador



Use a Psycho Dash neste canto para abrir passagem. No Dark Space você ganha a Dark Friar que é a primeira magia de Freedan



Com a Dark Friar, você destrói o inimigo do lado. Depois é só descer a rampa correndo para chegar ao outro lado

DIAMOND COAST

Depois de semanas no mar, Will adoeceu por falta de vitamina C. Haja acerola!

FREEJIA

Na amável cidade de Freejia, Will e Kara começarão uma nova aventura.



Pule este canteiro para dar a volta e falar com o cara soturno



Não fique deprê. Um ponto brilhará e você dirigir até ele e pegar a segunda chave da mina



Depois de dar um rolê pela cidade, bata nesta porta que o figura de capuz acabou de fechar

No final da fase, prisioneiros vêm conversar com você e pedem para trocar a melodia da memória pela melodia do vento e a chave do castelo. Negócio fechado, pois a melodia da memória será útil na fase seguinte.

JOGOS

WILD GUNS

Natsume

Ação - 1 ou 2 jogadores

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

Tiro certo da softhouse: a mistura de elementos antigos e futuristas deve agradar a moçada

COMANDOS

JOYSTICK
CONFIGURÁVEL

Y	Atira
Y várias vezes	Laça
B	Pula
B e, no alto, B de novo	Pulo duplo
B + Direcional	Desvia de tiros
X	Bomba

★ Quando a barra do seu marcador enche, você ganha a superarma. As bolinhas indicam quantas bombas você tem



★ Ganhe armas atirando nelas quando aparecem. Mas cuidado com a arma de brinquedo: ela só faz barulho!

O Velho Oeste está de volta, num ótimo cartucho. Wild Guns mistura tiroteios na porta de velhos saloons com inimigos robóticos de última geração. Os heróis são Annie (uma dama de chapéu e anquinha) e Clint (o típico mocinho). São sete fases pra duelar sozinho ou com um colega. O game é bem dinâmico e garante diversão. Peguem seus joysticks, virem-se de costas, andem cinco passos e... Start!



FASES AVULSAS



Passando a Garson City, primeira fase, você pode escolher entre outras cinco, na ordem que quiser: Desolation Canyon, Ammunition Depot, Gold Mine e Armored Train. Depois de conclui-las, enfrenta a fase final. Cada fase tem

três telas com subchefs e chefão na última. A estrutura não inova: mire e atire. Sacos de dinheiro e diamantes valem pontos. Ah! Bombas são um estouro: pegue todas que puder.



O videogame pode tudo, até unir faroeste e ficção. Com todo charme, Annie não erra seu alvo



Em Garson City o chefão é um enorme robô. Reserve as bombas para esta ocasião e destrua tudo que estiver na tela



Desolation Canyon. Os inimigos escondem-se nas moitas



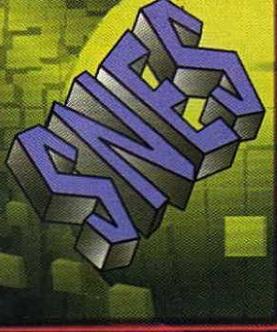
No calor do deserto, seja bom de mira e atire bem no meio do tractor-trator, chefão da fase



Fase Ammunition Depot. Destrua primeiro a engenhoca à direita, antes que ela acabe com você



Chefão. Dispare bem no meio dessa coisa de um braço só



SAMURAI SHODOWN

Takara

Luta - 1 ou 2 jogadores
Cartucho japonês

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

Fatal Fury e Art of Fighting tiveram versões bem mais fiéis aos originais do Neo Geo

COMANDOS

X	Espadada Fraca
A	Espadada Média
X + A	Espadada Forte
Y	Chute Fraco
B	Chute Médio
Y + B	Chute Forte

Para dar um golpe forte, vale também segurar L ou R mais botão do golpe

★ Samuri Shodown tem 8 níveis de dificuldade e 3 velocidades

3 MODOS DE JOGO

Game Play – seu lutador enfrenta todos; VS Play – Lutas simples em 1 ou 2 Players;
License Play – Lutas simples contra o relógio

SAMURAI SHODOWN

Não teve jeito, moçada. Na hora de adaptar *Samurai Shodown* para o SNES, a memória do console não agüentou e os gráficos e som ficaram meia-boca. Pra piorar, a Takara pisou no tomate: a jogabilidade não existe e, entre um golpe e outro, aproveite para escovar os dentes. E finalizando, a baba de quiabo de sempre: a Nintendo mandou tirar o sangue outra vez e as espadas e facas voam sem rolar nem uma águazinha. Aqui na Redação, debulhamos o cartucho japonês (que sai com o nome *Samurai Spirits*) e chegou antes às locadoras. Mas só o texto muda de língua. São os mesmos 12 personagens, dispostos a tudo. Arregace as mangas e boa sorte!

OS MELHORES

HAOHMARU
Dragon Punch - →↓↘ + espadada
Tufão - ↓↘ + espadada

UKYO
Pulo com espadada de fogo - no alto, ↓↘ + espadada
Joga maçã e fatia o inimigo - ↓↙← + espadada

NAKORURU
Pula na águia e ataca - ↓↙← + chute
Deslizada - ↓↘ + chute
Ataque da águia - ↓↙← + espadada

JUBEI
Ataque especial - →↓↘ + espadada
Magia - ↓↘ + espadada
Seqüência de espadas - espadada várias vezes

WAN-FU
Espada de fogo - →↓↘ + espadada
Joga a espada de fogo - ↓↙← + espadada

OS OUTROS GEN-AN

Magia da fumaça - ↓↘ + espadada
Giratoria - →↓↘ + espadada
Joelhada - perto do adversário aperte chute forte (Com espadada forte, joga o inimigo no chão e enfia a garra)

GALFORD

Magia - ↓↘ + espadada
Teletransporte - →←↓↘ + qualquer botão
Sumiço com pulo na cabeça ↓↙← + Y, B e A ao mesmo tempo
Pilão - →↓↘ + chute
Rush Dog (o cachorro ataca) ↓↙← + X (com Y gruda e morde com B morde e derruba)

TAM TAM

Joga a caveira - ↓↘ + espadada
Magia no chão - ↓↙← + espadada
Girada - ← (2s.) → + espadada
Girada de pernas - ↓↙← + chute

CHARLOTTE

Espadada com magia - →↓↘ + espadada
Corrida com espadada - aperta espadada várias vezes

EARTHQUAKE

Barrigada - no alto, ↑ + 2 botões de espadada
Girada - aperte espadada rapidamente
Cai sentado no adversário - no alto, ↓ + 2 botões de chute

HANZO

Cobra de fogo - ← (2s.) → espadada
Magia da estrela - ↓↘ + espadada
Teletransporte - →←↓↘ + qualquer botão
Sumiço com pulo na cabeça ↓↙← + Y, B e A ao mesmo tempo
Pilão - →↓↘ + chute

KYOSHIRO

Bafo de fogo - ↓↘ + espadada
Chute com magia - →↓↘ + chute
Girada - →↓↘ + espadada
Magia do leque - ↓↙← + espadada



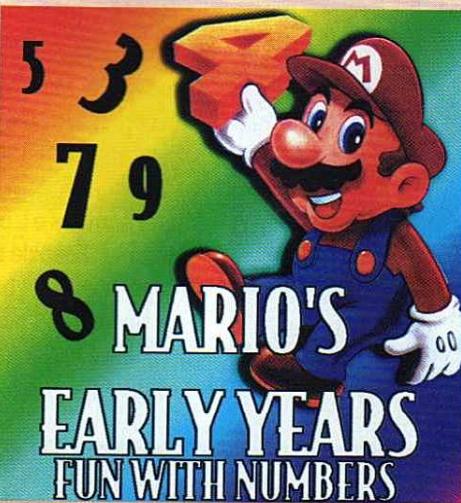
MARIO'S EARLY YEARS - FUN WITH NUMBERS
The Software Toolworks

Educativo - 1 jogador

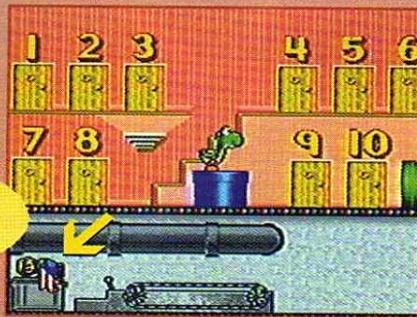
GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Um ótimo educativo para a moçada na idade da pré-escola, iniciando no inglês. Não espere desafio e originalidade de um game normal

Antes de começar, acorde o Luigi. Coloque o Direcional nele e aperte B



Se você tem um irmãozinho pentelho, que gruda no joystick e não deixa você jogar em paz, pode comemorar. Mario's Early Years é o jogo perfeito para ele. Além de divertido, é educativo. O esquema é bastante simples: você usa apenas o Direcional e B para comandar um dos 3 personagens (Mario, Yoshi ou a Princesa). Parece que finalmente alguém está pensando nos pequenos jogadores...



BRINCADEIRA EDUCATIVA

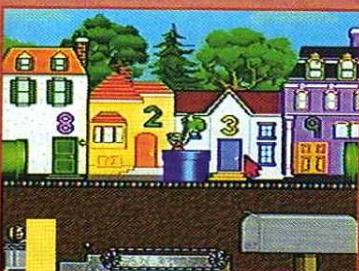
O game é em inglês, mas os brasileiros também podem aproveitar. Todas as questões são faladas e escritas na tela. Assim, dá para treinar a pronúncia e a escrita do inglês básico. Os sete mundos propõem questões que desenvolvem a percepção de formas, cores, números e relações entre os objetos apresentados. Uma forma bem divertida de aprender.



Achando o objeto procurado, você é elogiado. Mas calma: quem erra não leva bronca



Nesta tela, você escolhe o personagem e o mundo a ser explorado



O cano verde da direita leva para a tela seguinte. O da esquerda, volta para a anterior. O cano azul leva para a tela de mundos



CARTUCHOS NOVOS E USADOS

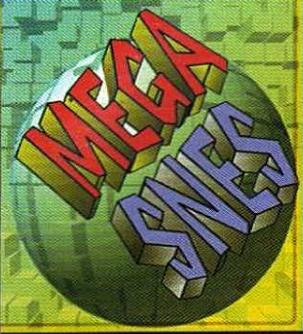
SEGA CD
MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
SUPER NES
NINTENDO 64

TUDO COM GARANTIA
SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

GP GAMES COMÉRCIO E LOAÇÃO

Av. Conceição, 2.079-cj. 02 - São Paulo - SP - CEP 02070-000

Fones: (011) 951-0635 - (011) 949-0669



VIRTUAL BART Acclaim

Aventura - 1 jogador

SUPER NES

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

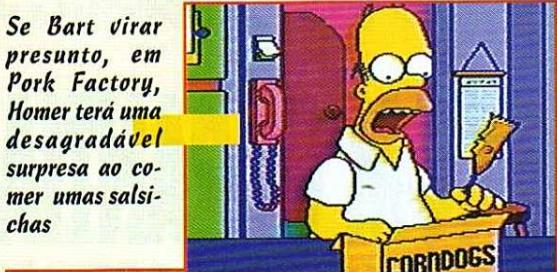
MEGA DRIVE

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

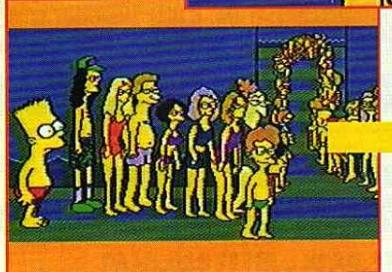
Tem gente que detesta Bart. Mas vale a pena brincar neste cart. É a melhor aventura da série Simpsons

ANIMAÇÕES E BOM HUMOR

Se Bart virar presunto, em Pork Factory, Homer terá uma desagradável surpresa ao comer umas salsichas



Olha só a pequena fila que Bart encara pra brincar no tobogã. Apresentação da fase Mount Splashmore



VIRTUAL BART

Depois de um longo período de ausência, o endiabrado Bart volta a estrelar um game. A Acclaim fez um grande trabalho, mas deu uma enganadinha em quem pensou que o jogo tem imagens virtuais por causa do nome. Virtual Bart tem bons gráficos, mas comuns. Já o som tem tudo a ver com as fases. Como nada é perfeito, a movimentação do personagem ficou comprometida. Aí moçada que andou ligando pra redação perguntando do game! Pode curtir o espertíssimo Bart em mais uma travessura.

RODA DA SORTE

Uau! Que engenhoca estranha! Bart fica preso numa roda e, por sorte, cai num mundo que nunca viu. São seis aventuras (fases), algumas com mais de uma tela e uma delas (a Doomsday Bart) de apenas uma tela e uma vida. Todas têm tempo limitado para serem cumpridas.

FIQUE LIGADO!!

Fizemos a matéria só com fotos do SNES. Em cada fase, os comandos para Mega Drive aparecem com cor vermelha, pra você não se confundir.

MOUNT SPLASHMORE

Muito calor e Bart resolve encarar um "tuboágua" pra refrescar. Use apenas o Direcional (no Mega também) para movimentar-se e desviar-se de outros banhistas. Pegue o relógio para aumentar seu tempo. Se você achar a prancha de surf, pode atropelar todo mundo.



Que escorregada legal, mas este gordo sempre entope seu caminho

VIRTUAL CLASS PICTURE

Escondido atrás da caixa do correio, Bart atira tomates nos colegas de escola. Aperte o A uma vez, para aparecer a barra de mira, e aperte de novo para disparar o

DOOMSDAY BART

É o fim do mundo, num pique meio Mad Max. Bart persegue caras em sua moto pra lucrar nitroglicerina. B acelera, Ysulta bombas e Lou R dão chute. Fase de tela única. Morreu, bau, bau. No Mega, B acelera, C chuta e A atira bexigas com água.



Chutinho discreto
derubar o moto



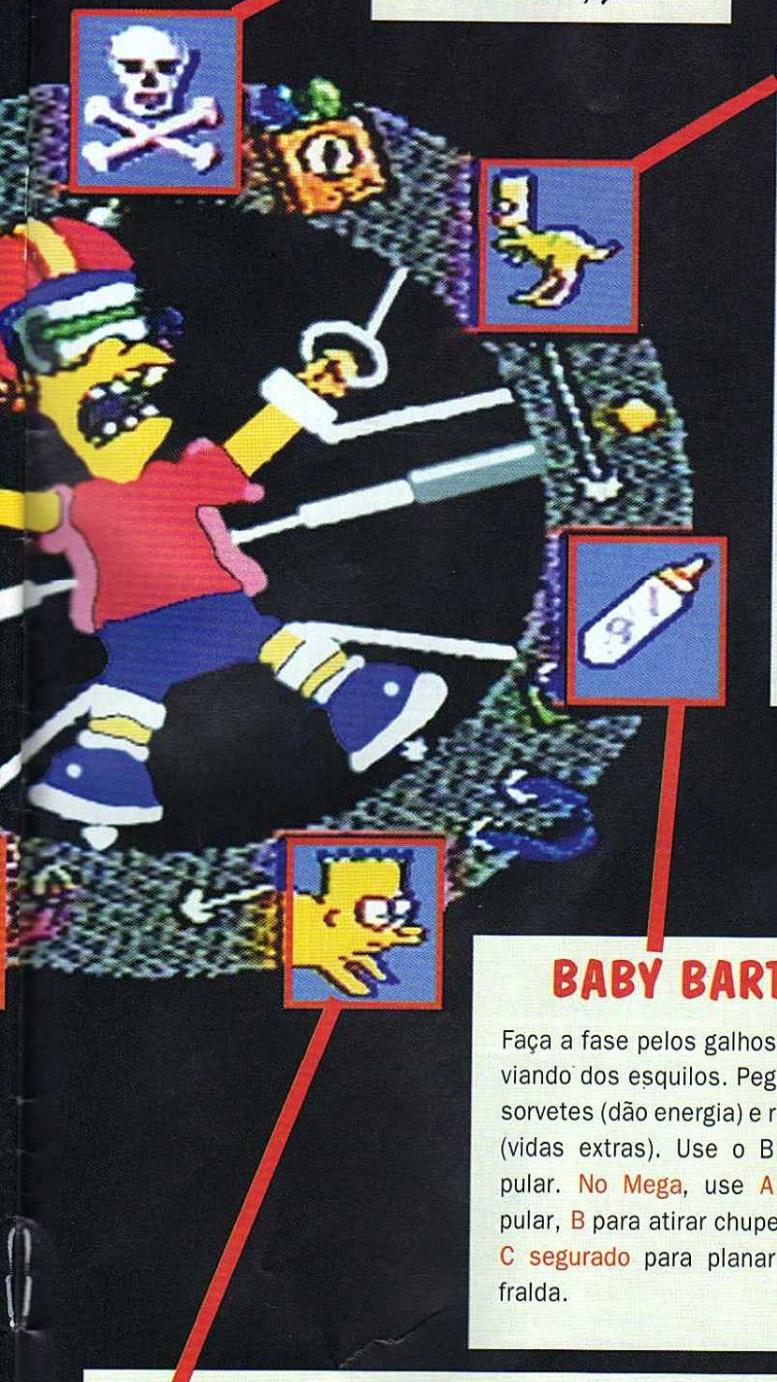
Plaf! Mais uma vítima do sacana



Agora os alvos são mais difíceis de acertar e ovos fazem o es-trogo



Fique de olho na roda. Se cair na caveira, você perde um Continue. Se der sorvete, ganha um



BART SE FERROU

É claro que a escola de Springfield não poderia ficar de fora da modernidade, e, na feira de ciências, apresentou uma máquina de realidade virtual. Mais curioso, Bart encara essa. Saque, aí no alto, as imagens da feira do colo.

DINO BART

Bart é um dino que dá altas rabadas nos inimigos com o botão A (**B no Mega**). Para pular as plataformas use o B (**A no Mega**). Encontre o rosto e reserve: ele



Depois de subir pra caramba você cruza com o uga-buga que dá um arrotão. Use o berro para acabar com dele



Suba num pterodáctilo e pule de um em outro. Cuidado para não cair lá embaixo bau bau!

No Practice você escolhe as fases. É uma boa para pegar as moedas e sacar os comandos, que mudam em cada fase. Selecionando o Game, você curte a abertura e cai na roda da sorte

BABY BART

Faça a fase pelos galhos, desviando dos esquilos. Pegue os sorvetes (dão energia) e rostos (vidas extras). Use o B para pular. No Mega, use A para pular, B para atirar chupetas e C segurado para planar com fralda.



Quando cai, o pequeno Bart enfa a cabeça na grama de um jeito bem engraçado



Dê uma de equilibrista andando varais e desviando-se de gatos e objetos

PORK FACTORY BART PIG

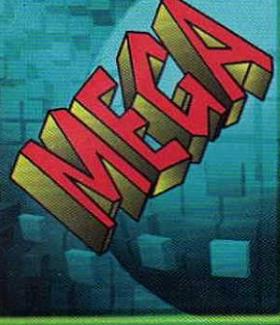
Como porco, nosso herói corre o risco de virar presunto. Bart Pig deve libertar todos os porcos de seu cruel destino, abaixando alavancas para libertá-los. Algumas jaulas não abrem com alavancas. Oriente-se pela cor dos buracos da fechadura e procure as chaves. Use B + ↑ (ou A + ↑) para pular como mola sobre o rabinho. Na versão Mega, use A para dar pulos comuns.



Solte os porquinhos e salve seu couro também



Por essa Bart nunca esperou! Virar um pacotinho de presunto



JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION Blue Sky

Aventura - 1 jogador

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

A jogabilidade está bem melhor que no game original e com uma novidade: o pulo duplo do Raptor. O esquema do jogo é simples e gostoso de debulhar.

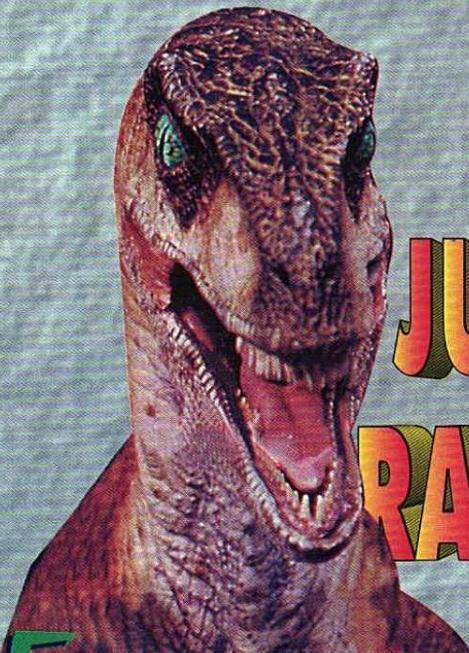
COMANDOS

RAPTOR

A	Mordida
B	Patada
← + B	Rabada
C	Pulo
C e, no ar, C de novo	Pulo duplo
↓ + C	Salto
C+B+Diracional	Voadora
↗	Corrida

GRANT

A	Seleciona armas
B	Usa arma
C	Pula



JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION

Eles voltaram. Sim, isso mesmo. Aproveitando o lançamento da versão em vídeo de Jurassic Park, a softhouse Blue Sky fez um novo jogo com os dinos, bem vaca-louca. Rampage é a palavra inglesa para bagunça, agitação. E o game é bem isso: muito pique nas pernas dos personagens. O cart fica devendo em efeitos de som, mas os gráficos são demais e a jogabilidade até melhorou. Depois de um pouco de treino, você pega o jeitão e faz as fases numa boa.

FUGINDO DA ILHA

Rampage Edition começa quando o Dr. Grant está deixando a Ilha Nublar, após o final da primeira história. Do helicóptero, Grant avista o exército da Costa Rica explodindo alguns pontos para garantir a segurança. O doutor fica intrigado ao ver também alguns agentes da InGen (empresa que desenvolveu a genética dos dinos) coletando mais ovos e embriões, antes que o exército detone tudo. Agora, Grant vai ter trabalho para evitar que eles criem um exército de espécies descontroladas.

GRANT OU RAPTOR

Como no primeiro Jurassic, aqui você pode jogar com Grant ou com o Raptor. São cinco fases bem parecidas para os dois personagens e você escolhe em que ordem quer jogar as três primeiras. Não há Continues e você começa com quatro vidas.

ARMAS

Jogando com Grant você encontra armas pelo caminho ou aquelas dos inimigos vencidos. São elas: dardo traquilizador, arma de choque, granadas de gás, arma de dardos tranqüilizadores, lança-chamas, foguetinhos e espingarda.

FLORESTA

O pterodátilo leva Grant para cima e seu objetivo é descer, sem que o pássaro te pegue de novo. Ataque as guardas e pequenos animais. Estoure as caixas para pegar armas e itens. Se você estiver com Rapta, ele começa a fase de um lado e tem que sair por outro. Ele defende-se com mordidas e ataca com o rabo e a patada. Ele também pode pular e até dar voadora.

GRANT

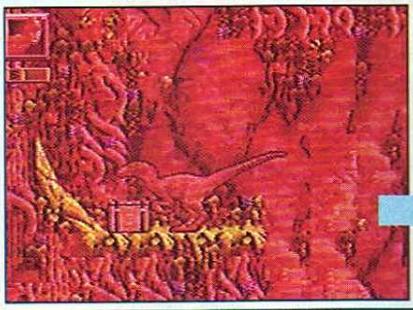


A caixa com bolo do dino ca tela e indicação de direção



Ataque sempre o ptero. Se ele te pegar, leva-o de volta pra cima

RAPTOR



O efeito da mina é pausado. A tela fica vermelha e fica invencível

SAVANA

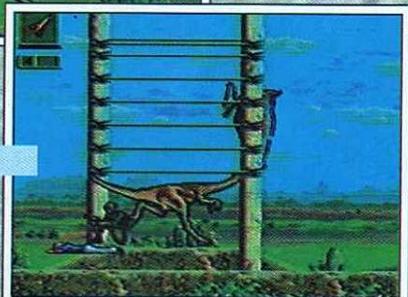
Numa savana, Grant pega carona no brontossauro e vai no maior pique. Fique abaixado para evitar ataques. Idem para o Raptor, que não precisa abaixar e vai a pé mesmo, né!

GRANT



Você será atacado diversas vezes por helicópteros. Atire logo que ouvir a música sinistra

Cuidado! Você leva o maior choque se não estiver abai-xado nas costas do bronto



RAPTOR

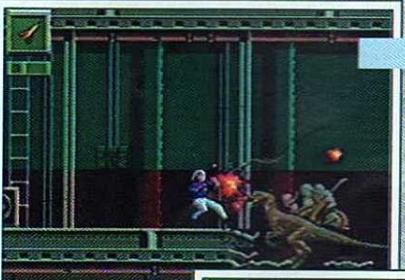


Dê pulos duplos para atacar o heli-cóptero

NAOIO

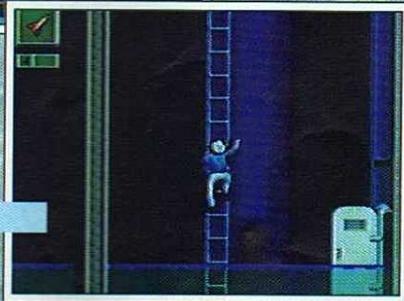
No navio cargueiro pintam guardas e dinos. Fuce tudo em busca de armas e itens. Para o Raptor, esta vai ser a fase final, mas só depois de passar pelas Ruínas e Corredeiras. Na sala de máquinas, o bicho deve subir e descer, livrar-se dos guardas e, na última porta do nível superior, travar sua luta final

GRANT

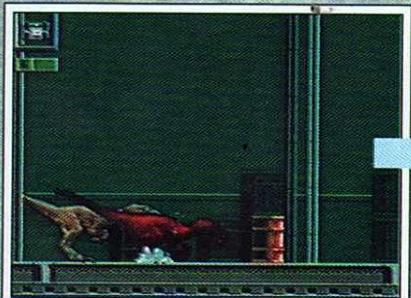


Há uma passagem secreta para a sala de máquinas do navio. Você a encontra após derrotar estes dinosauros

Você estará próxi-mo à saída quando a água começar a subir. Suba tam-bém, pela escada



RAPTOR



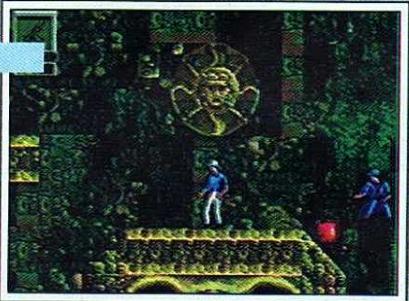
Para enfrentar este clone verme-lho, Raptor deve ficar sempre do lado oposto e atacar quando ele vier pra cima

RUÍNAS MAIAS

Muita selva, ruínas com passagens secretas e os inimigos de sempre. Logo no início, caia na ponte e vá para a esquerda para encontrar uma vida. Fase igual para o Raptor, mas sem aquela vidinha esperta.

GRANT

Destrua o meda-lhão maia. Ele dis-para bolas de fogo em você



Vá para a esquerda, encontre um triceratops e pegue carona para o fim da fase

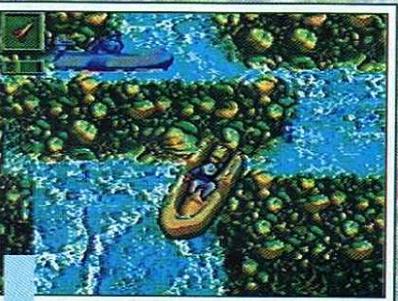


Primeiro dê um passeio e detone puder. Para destruir assas coluna patadas ou mordidas e depois saia d

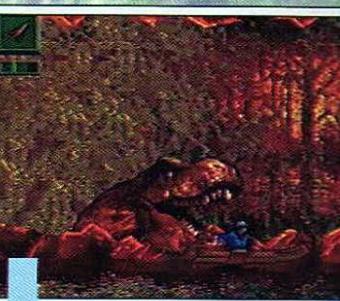
CORREDEIRAS

Grant está no fim de sua batalha. Enfrentar as corredeiras não vai ser fácil. Siga se as setas marca-tela. Os bichos e guardas não se incomodam com a água e contí-aborrecendo. Se você estiver com o Raptor, ele segue pela água e tubulações.

GRANT



Para passar pela cachoeira sem cair, acelere. Se quiser cair com tudo, pare na ponta e ↓



Depois de muito sufoco, Grant entra i caverna. T.Rex vai estar lá para a ba-final. O cenário é de cair o queixo. cuidado! T.Rex aparece de repente e pode virar seu churrasco

MEGA

ECCO THE TIDES OF TIMES / Sega

Aventura - 1 jogador

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

Apesar de todo o visual este game cansa um pouco. É pra jogar e parar, jogar de novo e parar outra vez. E assim vai...

COMANDOS

A	Sonar / Destroi obstáculos/inimigos
A duas vezes	Sonar Blast
A pressionado	Aciona mapa
B	Corridinha para comer ou atacar
B duas vezes	Ataca e não deixa o inimigo voltar
B e depois A	Ataca
C várias vezes	Nadar rápido

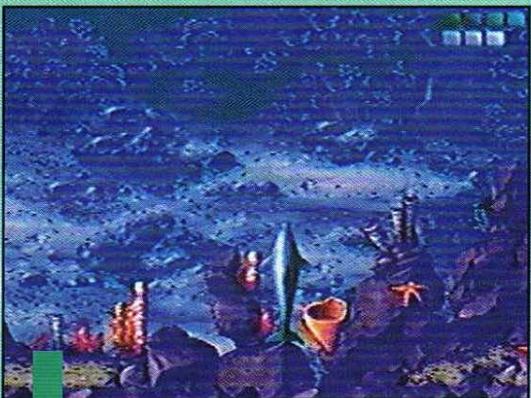
PASSWORDS PERSONALIZADAS

FASE 1	WRKMMMAFB
FASE 2	GHZETKZA
FASE 3	CVHELAZA
FASE 4	WLRPMQCB
FASE 5	IYSUBVCB
FASE 6	CXYEGNYA

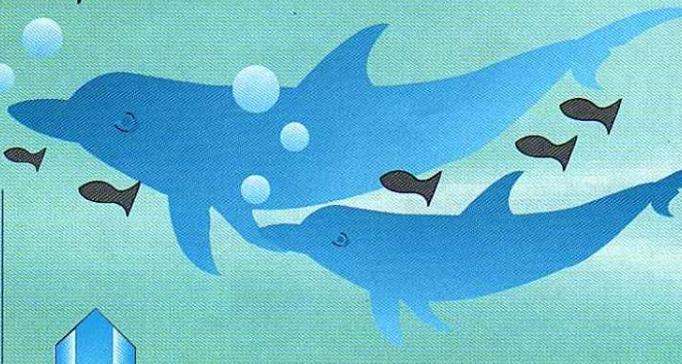
Ecco estava feliz da vida fazendo malabairismos com seu bando num mar calmo e tranquilo. Afinal, foi duro resgatar seus amigos das garras de Vortex em sua primeira aventura. Mas a Sega resolveu dar mais trabalho para o golfinho. Em *Ecco The Tides of Time* (As Marés do Tempo), Vortex volta para dominar não somente os amigos de Ecco, mas todo o planeta. Uma nova missão para Ecco aprofundar-se. Pode ser que este game não seja bem o seu estilo, mas o cenário é lindo, com gráficos perfeitos. O desafio não é nenhuma baba e o som envolvente garante fôlego para as 39 FASES! Prenda a respiração e mergulhe nessa!

AR E ENERGIA

Você só pode jogar sozinho, mas todas as fases dão passwords. Olho grudado no marcador de energia e de ar no alto da tela, à direita. Comendo peixinhos, Ecco ganha um quadrinho na barra de cima. Para respirar o golfinho pode sair da água e dar um salto, ou procurar bolhas no fundo do mar.



Tá vendo esta conchinha? Peque ar pra não ficar no sufoco



GLYPHS, OS CRISTAIS

Na primeira aventura de Ecco, os cristais serviam para abrir passagens. Você precisava tocar em um cristal para abrir um caminho bloqueado por outro. Agora, os cristais fazem mais do que isso. Use o sonar na direção deles (A) ou toque-os (B) para descobrir o que podem fazer. Alguns dão dicas, outros se quebram e a maioria ajuda a vencer etapas. Outros, quando unidos, são seu passaporte para mudar de fase.



RESOLVENDO PROBLEMA

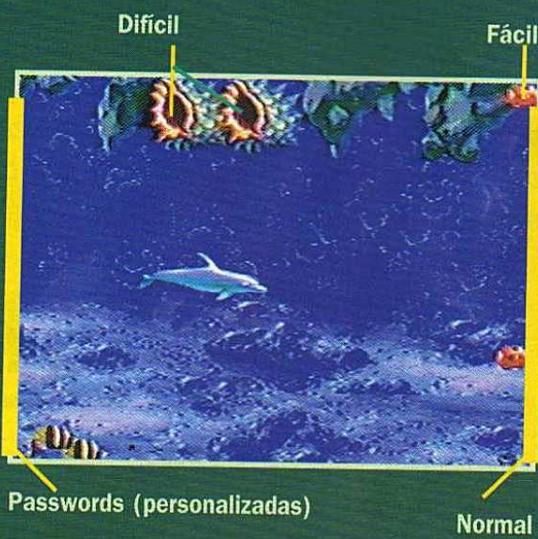
O mar é lindo, mas muito perigoso. Ecco precisa ser esperto para desviar de inimigos, quebrar barreiras, encurtar distâncias. Amigos pelo caminho sempre trazem mensagens importantes. Sua melhor arma é o canto (sonar). Para evitar inimigos, o melhor é seguir devagar.



Este elo é chamado Pulsar. Aperte A duas vezes bem rápido e Ecco emite o sonar blast, um sonar especial de 360° graus

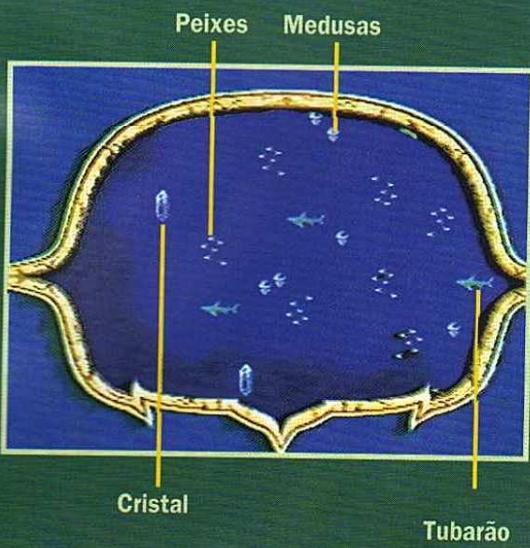
Nas fases mais avançadas de Ecco você encontra uma esfera que transforma o golfinho em outra criatura. Muitas vezes, para vencer um inimigo você precisa transformar-se nele!

ESCOLHA A DIFICULDADE



LOCALIZE-SE

Aperte "A" para acionar o mapa



QUARTA FASE

Um desbunde esta Sky Way, a quarta fase. Nela você nada bastante e toca nos cristais – como na primeira versão – para abrir passagens. Você também vai conhecer Trailla, uma amiga que leva você a viajar no tempo. O visual da viagem agrada bastante. E Ecco vai até... voar!



Ecco percorre este tubo fora da água, sempre procurando cristais

Esta viagem muito louca acontece na quinta fase, Sky Tides. O caminho de Ecco no céu é demais. Ele só pode andar dentro do tubo e deve desviar dos furos que o sugam pra baixo

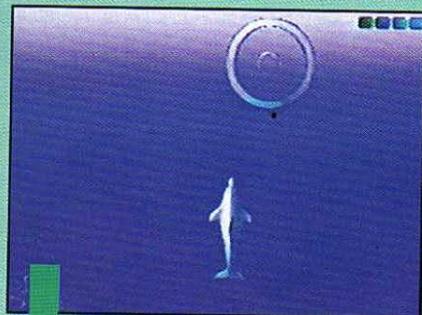


Curta a seqüência da viagem no tempo de Ecco ao encontrar Trailla



Tube of Medusa é a sexta. Tem que ser meio vaca-louca pra fazer esta fase sem deixar a medusa te atrapalhar

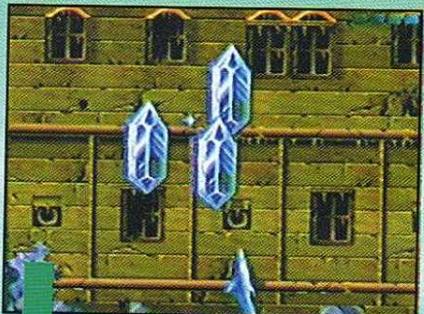
AZUL ATÉ DEMAIAS



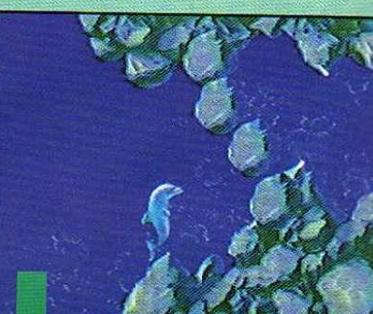
Veja uma novidade desta versão: o anel de teletransporte. Entre e...



...uuu! Um visual chapante! Você está fim de Crystal Springs, a primeira fase



Em Falt Zone (Fase 2), una todos os cristais do navio e empurre-os com seu sonar



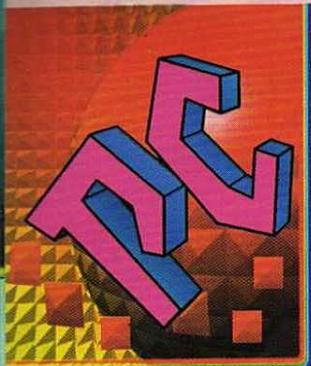
Depois de unir os cristais, vá para a direita e quebre as pedras para achar a saída



Pape os peixinhos e detone o caranguejo prateado, sem esquecer de subir para pegar ar. Observe sempre o marcador



Seja rápido passando por aqui: pinta um avalanche. Você já está quase na saída da Two Tides, a terceira fase



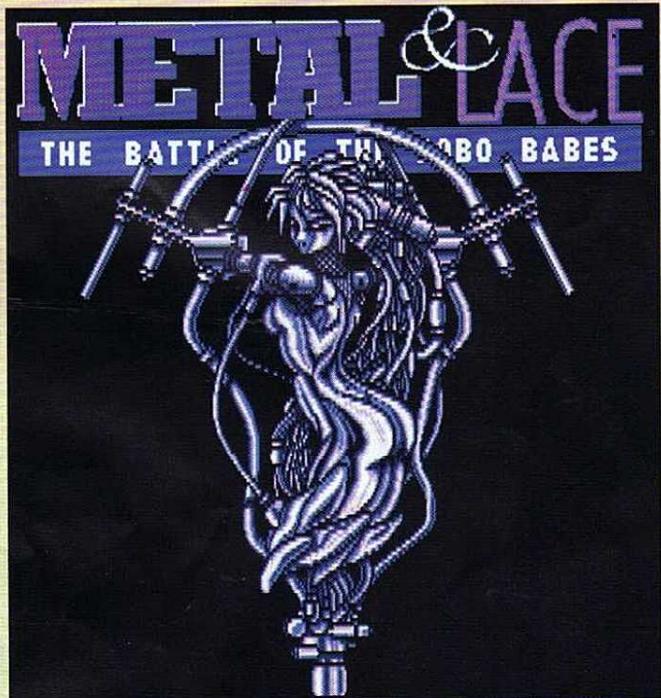
METAL & LACE: THE BATTLE OF ROBO BABES

Mega Tech

Luta - 1 ou 2 jogadores

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

Jogo difícil e bom pra encanar. Ideal para quem gosta de pancadaria... e mulher sem roupa



BAR E MULHERES

O ano é 2.053. Numa ilha qualquer rola o campeonato de mech warriors. O grande destaque fica com lutadoras. Isso, mesmo. Você luta com mulheres contra mulheres. O bar onde tudo acontece tem freqüência bem barra-pesada e ar esfumaçado, gorilões, dois caras e uma mulher completam o ambiente saudável onde você inicia o jogo. É neste também que você compra as armaduras e os acessórios. Ao chegar à ilha para disputar o campeonato só tem uma graninha. Use-a para comprar uma dura e se registre para a competição. Clique todos os personagens para obter informações. Fique ligado: dois caras: o russo te dá uma grana, o cara com uniforme de exército te empresta, a garota registra você no campeonato, os fortões armam lutas para duas horas e o rádio dá prêmios. Turminha legal, né?

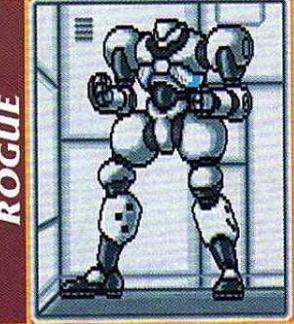
ARMADURAS

São 7 armaduras. Todas têm nível de força, ataque e defesa. Quanto maior o poder de defesa, menor o dano sofrido durante os ataques; quanto maior o poder de ataque – que varia a cada luta – maiores os danos que você causa no adversário. Já a energia precisa ser recarregada a cada luta e depende das baterias. Conheça os modelos:



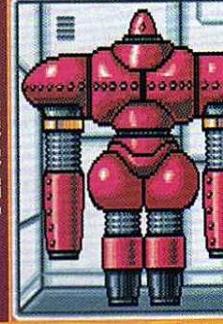
MIMI

Modelo básico, mais barato, rápido, muitos golpes, mas deficiente em ataque



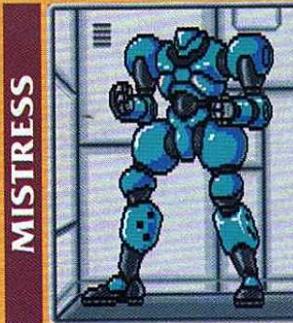
ROGUE

Modelo médio, poucos golpes, mas com equilíbrio entre ataque e defesa



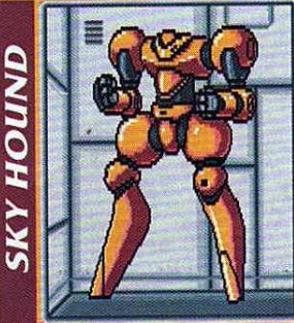
ANNA

Robusta, pouco ágil, mas de potência e variedade de ataques. Forte e resistente



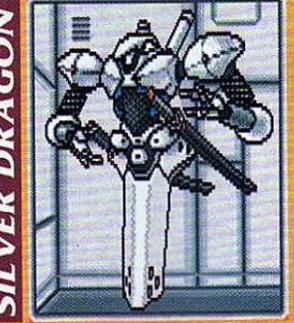
MISTRESS

É um modelo avançado do Rogue. Tem poucos golpes e não é muito ágil



SKY HOUND

Modelo avançado da Mistress, mais ágil, mas com poder de ataque menor



SILVER DRAGON

Grande poder de ataque, rápida, golpes variados. Mas é fraca na defesa



SUN C

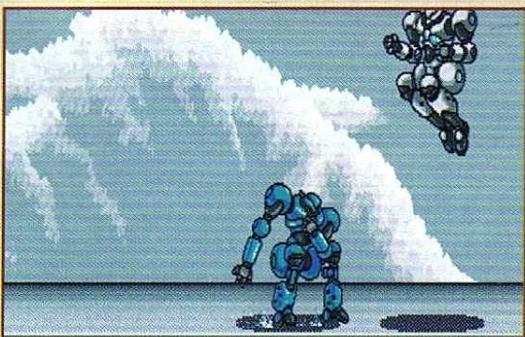
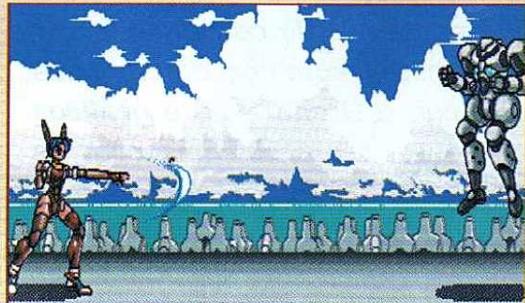
Versão avançada da Mistress, com grande poder de ataque e de defesa. Grande e resistente

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 386, 25 MHz, monitor VGA, 15 Mega de memória, placas de som Adlib, SoundBlaster e outras. Joystick, mouse e teclado nas lutas

LUTAS

Para lutar paga-se uma taxa e, vencendo, ganha-se grana para comprar acessórios e armaduras mais poderosas. A mulherada quer grana e fama. Para vencer o jogo, você tem que encarar 70 lutas. São 5 níveis e, em cada um, você joga com 7 robôs, duas vezes cada. Entre os níveis, você encontra chefes, que têm de ser vencidos três vezes. São cinco no total, mais o grande chefão.



No alto, Sun C ataca e Rogue tenta se safar. Embaixo, Mistress enfrenta Rogue

ACESSÓRIOS

Os robôs devem ser equipados fortemente antes das lutas e reparados após cada uma delas. Isso, é claro, depende de grana que você consegue juntar. Dê uma olhada no seu painel de itens.

Baterias

Três tipos: baixo, médio e alto poder de reposição. Servem pra recarregar energia.

BATTERY I S 50 P. Inv : 0	BOOSTER I S 700 P. Inv : 0
BATTERY II S 90 P. Inv : 1	BOOSTER II S 1.000 P. Inv : 0
BATTERY III S 225 P. Inv : 0	BOOSTER III S 1.300 P. Inv : 0

Shields

São de 2 tipos. Um para defesa comum e outro para defesa de golpes mortais. São no máximo 3 shields em cada armadura.

SHIELD I S 300 P. Inv : 0	AI CHIP S 500 P. Inv : 0
SHIELD II S 550 P. Inv : 0	NEURAL AMP S 400 P. Inv : 0

Boosters

3 tipos (baixo, médio e alto poder de reposição). Uma vez acionado, o dispositivo eleva o seu poder de ataque e defesa a um nível superior ao normal.

AI Chip

Acessório muito interessante. Para cada um instalado, você ganha 10 segundos de jogo automático. Largue os controles e assista.

Neural Amplifier

Amplia sua energia ao máximo possível, mas por uma luta apenas.

PARA GANHAR GRANA NA MOLEZA



No bar você enche os bolsos para lutar

Se você gostou do jogo mas não está conseguindo vencer as lutas, fique bem antenado pra essa dica:

Após cada luta, ganhando ou perdendo, volte ao bar e converse com o russo. Ele vai te dar 500 doletas. Depois, ele vai lhe dar mais 250 dólares que estão embaixo de uma escada e, além disso, três baterias. Clique no rádio até ganhar um prêmio de 500 dólares. Ou seja, você ganhou US\$ 1.250 e baterias. Pague US\$ 50 para os dois fortões arrumarem uma luta. Se você ganhar são mais 150 verdinhas. Repita várias vezes. Com a grana compre a Sun C, Shields e, principalmente, AI Chips: com 6 deles, você ganha qualquer das lutas – que são de 60 segundos – sem fazer força. Sacou?



F1 Domark

Quintilla - 1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●
SÓM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

Seria melhor se as trocas de marchas fossem feitas no Direcional e se o game tivesse mais pistas.

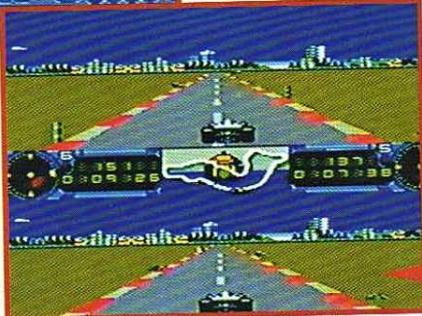
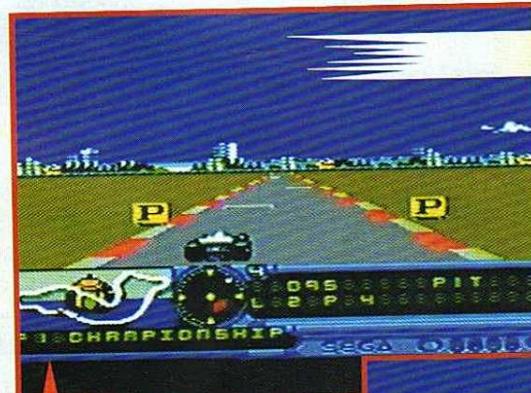
COMANDOS

- 1 Acelera
- 2 Freia/ troca de marcha/
troca de pneus

Pra frear ou reduzir as marchas, é necessário parar de acelerar



Quando o seu painel mostrar Pit In, pare depois da letra P. As paradas duram 5 segundos. Depois pise fundo!



A tela se divide quando dois jogadores estão correndo. Mostre para o seu amigo quem é o verdadeiro ás do volante

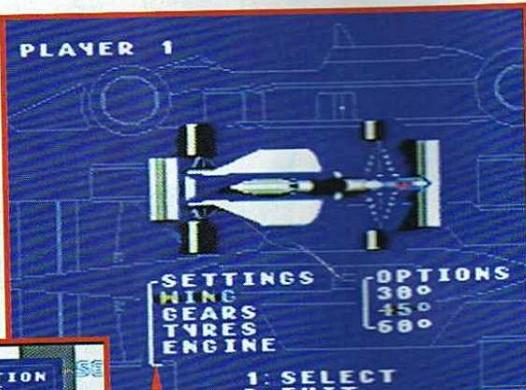
GRAND PRIX

É o campeonato mundial, disputado nas 8 pistas. A novidade é que você escolhe a ordem das pistas. A pontuação é igual à da Fórmula 1 e você pode mexer na configuração do seu carro. Dá para ajustar os spoilers dianteiros e traseiros em 30°, 45° ou 60 graus. Além disso, dá para escolher câmbio (automático ou manual), pneus (moles ou duros) e dois tipos de motor: High Power (tem boa velocidade final e pouca aceleração) e High Torque (acelera bem, mas não tem grande velocidade final). Antes dos pegas, rola um treino para qualificação do grid.

MARCADORES



O PAINEL DO SEU CARRO MOSTRA A VELOCIDADE, MARCHA USADA E O SEU TEMPO



Esta tela serve para você ajustar o carro a seu gosto. Lembre-se de que todo grande piloto deve saber acertar o carro

No final das corridas pinta esta tela mostrando a pontuação do Grande Prêmio

Não tem Ayrton Senna, nem Rubens Barrichello. Mas Christian Fittipaldi comparece, ao lado de Schumacher, Prost, Berger, Damon Hill e outras feras da Formula 1. Direto para o seu Master. Os pilotos do game F1 são reais, assim como as pistas, pois o cartucho que a Tec Toy está lançando tem autorização da FOCA, a poderosa associação dos construtores de carros da Fórmula 1. E é um dos melhores games de corrida já lançados para o console, com dois bons modos de jogo (Arcade e Grand Prix) e gráficos legais. Você só vai ter problemas com as respostas aos comandos: o game é supersensível.

ARCADE

Você corre pelos 8 circuitos. Na primeira corrida, você deve chegar pelo menos em oitavo lugar, na segunda em sétimo e assim por diante. Você escolhe o primeiro circuito e os seguintes ficam a cargo do computador. As provas podem ter 4, 8 ou 12 voltas, em 2 níveis de dificuldade: Easy e Hard. O modo Hard aceita dois jogadores e uma boa estratégia é começar pela pista mais difícil. Assim, no final, quando tiver que chegar em primeiro, você não encara o circuito mais difícil.



SPEEDY GONZALES

Sunsoft

Aventura - 1 jogador

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

Bom seria se Ligeirinho tivesse uma arma. Só o pulo cansa para quem está jogando. Uma supercorrida também animaria

COMANDOS

Usamos a configuração A

Direcional Andar/Correr
A e B Pular

TODAS AS PASSWORDS

Fase 2	500999
Fase 3	343003
Fase 4	830637
Fase 5	812171
Fase 6	522472

★ As placas com interrogações têm duas funções: marcam a tela e abrem caminhos difíceis. Algumas estão escondidas na parte superior da tela

As fotos desta matéria foram feitas com o assessorio Super Game Boy

Arriba! Arriba! Speedy Gonzales, o famoso Ligeirinho, chegou ao Game Boy soltando pó. Mais um personagem da Looney Tunes estourando nas paradas. Speedy quer encontrar o Rei Rato, que andou encondendo o queijo dos camundongos mexicanos. Os gráficos são bons e o som tem tudo a ver com os desenhos da TV. Mas quem esperava um desafio baba, pode tirar o sombreiro: até pegar as manhas, dá pra penar um pouco.

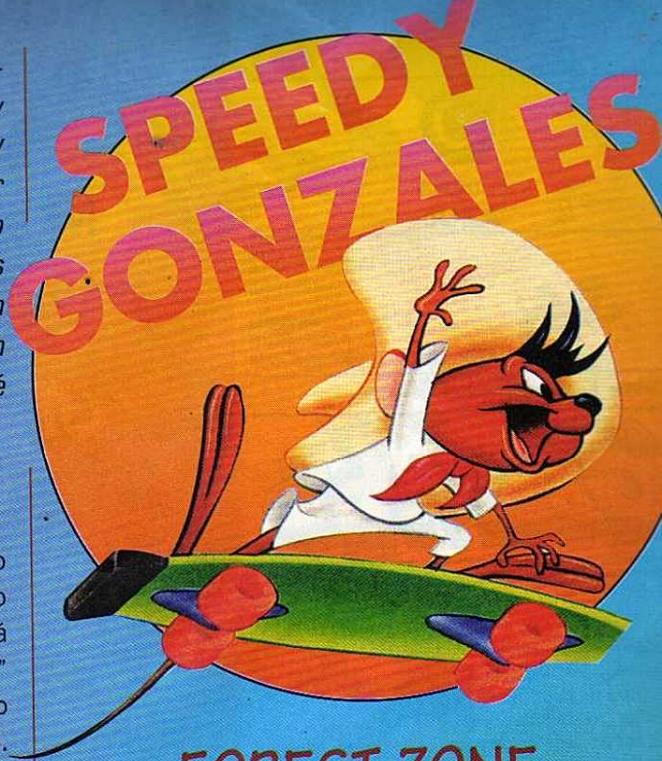
SEIS "CHEESE FASES"

Ai, ai caramba! Quantas etapas! São seis fases de quatro telas cada, sempre com um chefe na última. As telas não mudam, mas têm graus diferentes de dificuldade. Há poucos inimigos, todos pentelhos e sua única "arma" contra eles é pular. Ainda bem que os Continues são infinitos. Para acumular pontos colete as moedas-queijo.

ICE ZONE



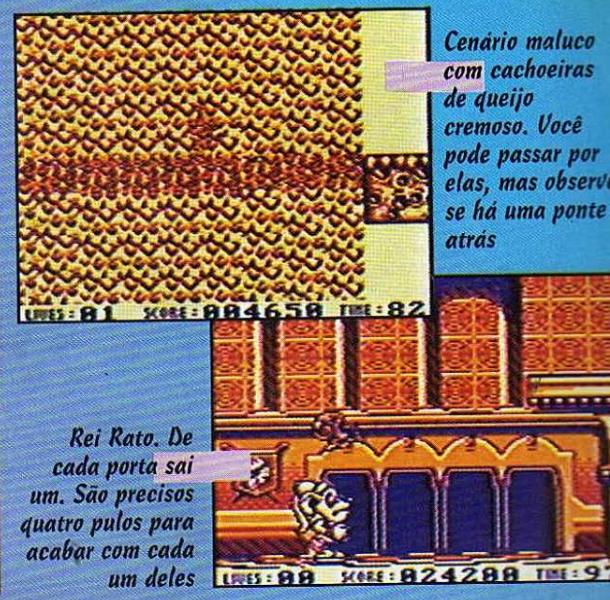
MEXICO ZONE



FOREST ZONE



CHEESE ISLAND





EDITORIA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Betto D'Elboux
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade,
Mary Lacerda, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan
Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos
Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto
de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. Ilustração de
Capa - Sérgio Carreras. Tradutor - 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 Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo
Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

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

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 70, novembro 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: 1ª 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.

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

NÃO PERCA!!!
A PRÓXIMA EDIÇÃO
VAI FERVER
NAS SUAS MÃOS

MEGA CONTRA HARD CORPS

Sai de baixo: é a Konami arrasando de novo. A primeira versão da série para o Mega dispensa elogios. Você não perde por esperar.

SNES VORTEX

Robôs em ação, com os poderes do superchip FX, da Nintendo.

DICAS

Mais arrasadoras do que nunca. Confira os truques para zoar com Mortal Kombat 2 de Mega e SNES; golpes especiais de Darkstalkers, do arcade; dicas para Sonic e Knuckles; a continuação de Zelda, do Nintendo 8 bits e muito mais!!!

MAIS PRÊMIOS CHOCANTES PARA QUEM CURTE UMA BOA CHARADA

COLEÇÃO DESCOLADA
SSF2 TURBO
Bison & Fei Long
PRA VOCÊ GRUDAR POR AI



EDITORIA
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 Cesario, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

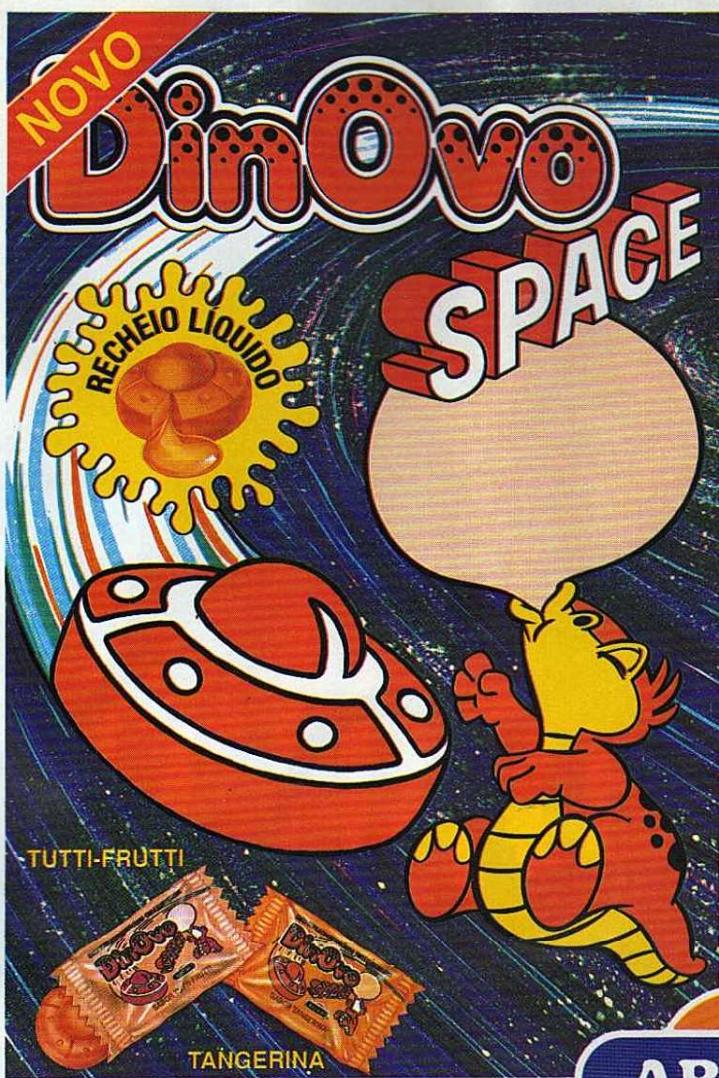
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. Fax: (031) 224-9534

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 Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis SC - Tel.: (0482) 32-0519





O VIDEOGAME 2 EM 1

- O ÚNICO MEGA QUE INCLUI
- ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
- EXCLUSIVO SISTEMA DE DESBLOQUEIO
- PARA QUALQUER CARTUCHO OU
- CD AMERICANO/JAPONÊS

MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e 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.