

PRÊMIOS: 10 PARES DE TÊNIS

# AÇÃO GAMES



**MEGA**  
**MORTE E RETORNO DE**  
**SUPER-HOMEM**

**AVALANCHE DE**  
**HEROIS**

**SNES**

**BATMAN E ROBIN**

**SNES**

**WOLVERINE**

**ADAMANTIUM RAGE**

ISSN-1630 / 3451-EDICAO 76-R\$ 3,00

7.6 >

9 770104 163000

**A MAIOR FEIRA DE VIDEOGAMES DOS EUA**

# CES 95

- 237 JOGOS QUE SAEM ESTE ANO
- NINTENDO MOSTRA VIRTUAL BOY
- SEGA REVELA NOVO CONSOLE
- DECOLA A GERAÇÃO 32 BITS



# SUPER PRO

COMPATÍVEL COM  
SUPER NES\*/  
SUPER FAMICOM\*  
Nenhum outro resiste aos  
recursos do SUPER PRO.  
DETALHES:

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



## Detalhes que



## SUPER PRO-2

COMPATÍVEL COM  
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

BRASIL - LOJAS AMERICANAS - MESSIA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G. PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MAR...  
TECHDIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPH...  
DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VIDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN - COM - COM. IMP. FÁTIMA - COOP BA...  
BRASIL - D'AVO - ECCO GAMES - EL TAKEI - EL CODD - EL MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J.C.S. - J.J.C. - J.V. VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTE...  
- TECH VIDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOEMBA - LONGINES - PATRIARCA - PAULO NAGAL - POWER CONVERSION - REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU M...  
- STUDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VIDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETTE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMBERA - CASAS BU...  
PAULO - ABCD - EL MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL. TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI - HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - EL...  
- G.G. PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S. NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP SUZANO - REL DIGITAL - RE...  
- S DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELETR. TV SOM - F.B. BRINQUEDOS - L. DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON...  
- HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - S...



# SUPER PRO-

**COMPATÍVEL COM:**  
**PROSYSTEM - 8 BABY\* / NE**

Debulhador de games.

**DETALHES:**

- Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.
- Botões de disparo L e R.
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
- Design ergonômico com total encaixe para as mãos.



*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**





## x salada 6 a 8

**P**icas cabeludas, desenhos e o Truque das Mil Faces traz até uma menina careca.

## shots especial CES 10 a 13

**Netuno 32X, Virtual Boy e os lançamentos do ano inteiro para consoles Sega e Nintendo. Tudo que rolou na CES Las Vegas 95.**

## preview especial CES 14 a 17

**Fotos e dicas dos games mais quentes exibidos na feira**

## dicas 18 a 23

- ★ Aladdin (Game Gear) 19
- ★ Doom (32-X) 19
- ★ Double Dragon (Nintendo) 19
- ★ Ecco 2 - The Tides Of Time (Mega) 19
- ★ Illusion Of Gaia (SNES) 22
- ★ Mega Turrican (Mega) 18
- ★ Mickeymania (Sega CD) 23
- ★ NBA Jam (SNES) 18
- ★ Shinning Force 2 (Mega) 18
- ★ Sonic Blastman (SNES) 23
- ★ Super Return Of Jedi (SNES) 18
- ★ The Lion King (SNES) 18
- ★ Top Gear 2 (SNES) 23

## games debulhados 24 a 37

- ★ NovaStorm (3DO) 24
- ★ The Adventures Of Batman & Robin (SNES) 26
- ★ Wolverine Adamantium Rage (SNES) 28
- ★ Michael Jordan Chaos In The Windy City (SNES) 30
- ★ Star Wars Chess (Sega CD) 32
- ★ The Death And Return Of Superman (Mega) 34
- ★ Rise Of The Robots (Mega) 36

**Novidades novidades e mais novidades! E nem poderia ser diferente: a última CES, Consumer Electronics Show, feira de eletrônicos que rolou em Las Vegas/EUA entre os dias 6 e 9 de Janeiro, mostrou o que vem por aí. Nosso Editor, Paulo Montoia, esteve lá a convite da Playtronic e viu tudo. Agora preparem-se para uma avalanche de notícias que estamos publicando a partir desta edição. Vocês poderão conferir os grandes lançamentos em consoles, cartuchos, CDs e acessórios que vão arrearpiar no mercado. Lá fora muita coisa já está disponível. Por aqui, estão chegando aos poucos. Não fique babando! Enquanto aguarda as novidades, curta uma edição heróica, que traz Batman & Robin, Wolverine e Superman debulhadinhos. Ação Games é isso aí... só alegria!**

## 3DO NOVASTORM

# 24



**Um show de gráficos. Entre nesta nave e delire com visuais interplanetários**

## SNES THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

# 26



**Santo game! A dupla dinâmica encara todos os seus inimigos em um cartucho animalesco**

## MEGA THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

# 34

**Sucesso no SNES e nos quadinhos. Debulhe agora a versão para Mega do homem-de-aço**

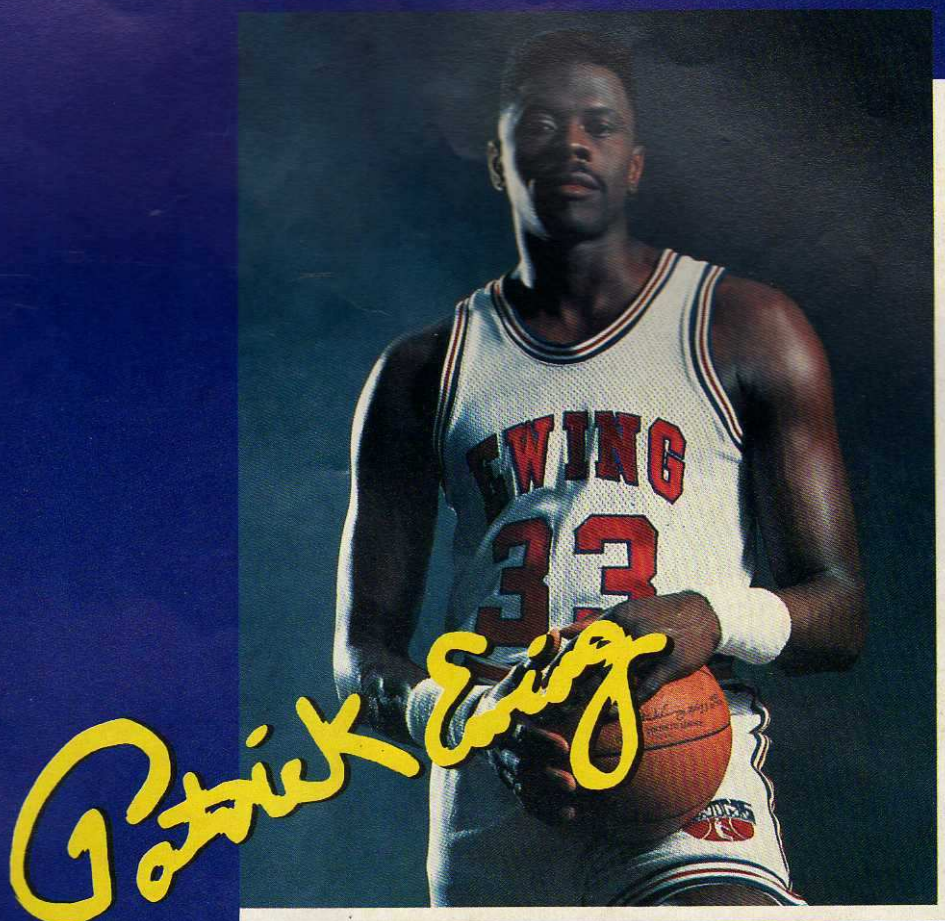
FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

COMPARAÇÃO



# PROMOÇÃO TÊNIS PATRICK EWING

## N★B★A AO VIVO



**Que tal ir a New York assistir o jogo do NY Knicks  
de limousine na Madson Square Garden?**

Você poderá ser uma das dez (10) pessoas convidadas para ir a New York assistir o jogo do New York Knicks no Madison Square Garden. Além disso você ainda ganha estadia, uma limousine para levá-lo ao jogo e uma (1) fotografia autografada pelo próprio Patrick Ewing, aproveite esta grande oportunidade e não deixe passar em branco. A promoção é válida de 10/01 a 10/03, não perca!

**Para maiores informações vá a uma das lojas autorizadas, compre um tênis Ewing e participe, boa sorte!**





## WORLD HERGES 2

Vocês poderiam publicar os comandos dos golpes especiais deste game. Se já saiu, em qual edição foi?

**PEDRO HENRIQUE CALAIS GUERRA**

**Belo Horizonte, MG**

De fato, Pedro, demos os golpes na edição 64. Fique com uma dica quente pra jogar com os chefes: Na tela de apresentação faça a sequência Select, A, ↑, R, ↑, Select.

Se der certo, rola o som de um gongo. Use o Select + L para escolher o Dio e R para o Geegus.

## ALIEN 3

Estou aceitando qualquer dica para este jogo de Mega Drive.

**ELTON FERNANDO DOEHMERT**  
**Curitiba, PR.**

Anote a seleção de fases, Elton. Na tela de apresentação, use o joystick 2 para a seguinte sequência de comandos: C, ↑, →, ↓, ←, A, →, ↑. Comece o jogo e pause a qualquer momento com o Start. Então, aperte C, A e B com o game pausado. Aperte agora o Start novamente e você pula para o estágio seguinte.

## ALADDIN E TINY

Gostaria de saber como se faz o Debug do Aladdin e também algum macete para o Tiny Toon ambos de SNES.

**MARCELO R. SAFATLE**  
**Catalão, GO**

Que tal seleção de fases em Aladdin? Na tela de opções, escolha Options e coloque a seta na palavra Exit. Então, faça a sequência L, R, Start, Select, X, Y, A e B com o controle 2. Ao ouvir um som volte a tela de apresentação e você vai ver, em cima da palavra Game Start, a indicação da fase que quer escolher. Anote também Continues infinitos para o Tiny Toon: use a password Plucky, Lilica, Bookworm.

## SEGA E CAPCOM

Louvável Ação Games: a Capcom produzirá jogos para o Saturno, da Sega?

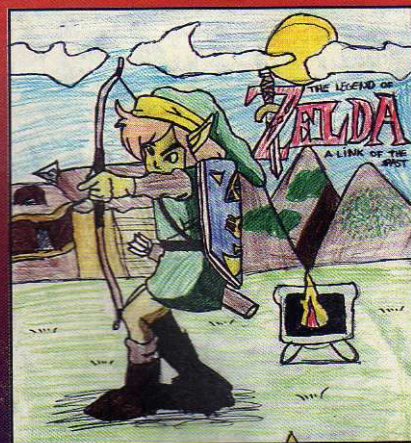
**ROBERVAL C. PINTO**  
**Vitória, ES**

Certamente que sim, venerável Roberval. Não só a ilustríssima Capcom como também a boníssima Acclaim e outras da pesada.



É um pássaro?  
É um avião? Não! É o desenho do Marcelo Luiz Borges, de São Paulo (SP)

Link "engatilha" o arco na arte do Lucas V. Machado, de Poá (MG)



Chun-Li esta cheia de charme! Claro, graças ao belo trabalho do Vagner Antônio V. Marques, de Contagem (MG)

## DESERT STRIKE

Eu gostaria de saber todas as passwords deste game para Mega.

**DIEGO F. HIRAY**  
**Foz do Iguaçu, PR.**

Seu pedido é uma ordem. Entre na tela de passwords e use BQQQAEZ. Saia e volte novamente à mesma tela. Use então VQAJEKS para a segunda fase, VLAECTN para a terceira e, para a quarta fase, digite ETOETRB.

## MOUSE

Por quê inventaram um mouse para Super NES se saíram tão poucos jogos para usar com ele?

**RODRIGO CÓDULA**  
**João Pessoa, PB**

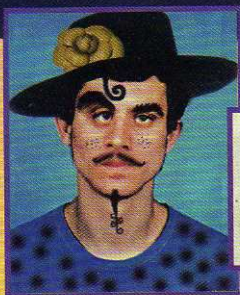
Não é que você tem razão? Talvez porque o mouse foi desenvolvido pela Nintendo, e caberia a ela — mais do que às softwarehouses — produzir outros jogos para o acessório. Para a bazuca Laser Scope acontece a mesma coisa. É realmente desagradável, pois quem adquiriu estes acessórios, e não foi de graça, acaba ficando com tudo encostado.



TRUQUE DAS 1000 FACES



O Fernando Henrique Ricci, de Ribeirão Preto (SP), já estava bravo na foto. Agora vai ficar mais! Azar do Gustavo Borges Pereira, o amigo dele que mandou a foto, e que vai ter que segurar a fera. É fria!



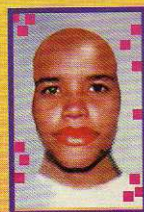
Realizamos o sonho da Mônica H. Moreira, de São Paulo (SP) publicando as fotos dos seus irmãos, Márcio e Lillian. Não estão lindos?



Maquiamos a Sôlen e fizemos uma entre-vista nela. O culpado é o Helton Alves de Carvalho, de Canela (RS).



Feliz Aniversário, Dona Rita Maria M. Branchini (Ribeirão Preto-SP)! A homenagem é do seu filho Rodrigo e de toda a redação de Ação Games.



O Eric Bruno de Ananideua (PA) já arrepiou a irmã. Agora, detona a prima Karla Pinheiro da Silva. Estamos esperando a SUA foto, Eric!



## THE JUNGLE BOGK

Como faço para destruir a cobra Casca neste game de Master? Um abraço em todos e um beijão pra mais gata da redação!

**RODRIGO B. SANTOS**

Rio de Janeiro, RJ

Todas as "mais gatas" agradecem, Rodrigo. Para acabar com a graça da Casca, use a molinha que aparece no cenário, pule atrás da cobra e fique atacando por trás.

## DINGSSAURGS

Fiquei sabendo de uma dica para jogar com dinossauros no NBA Jam do Super NES, mas não consigo fazê-la dar certo. Vocês conhecem a dica? Sabem o modo correto?

**ÁLVARO DIAS CRUZ**

Florianópolis, SC

Já recebemos cartas de três leitores ensinando esta dica, Álvaro, mas nenhuma funcionou. Elas dizem mais ou menos o seguinte: para entrar na tela em que a gente digita as iniciais e registrar os nomes REX, TRI, DIL ou RAP, dependendo do dinossauro escolhido. Depois de colocar a terceira letra, com o cursor ainda nela, é para apertar R + L + Start, tudo junto, e depois o X. Mas não funciona. Disseram até que só funciona em cart japonês. Se alguém souber explicar melhor a dica, ficaremos muito gratos.

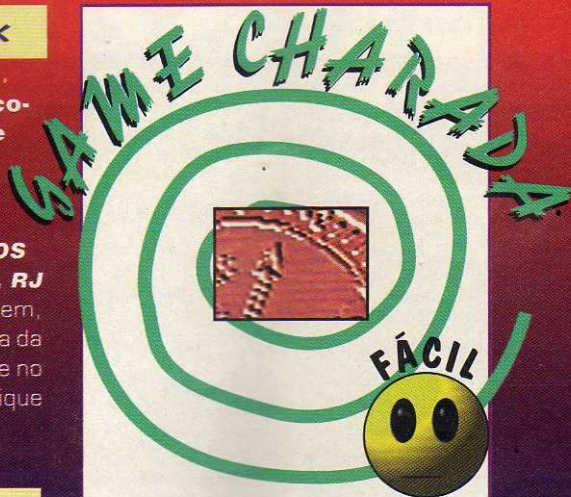
## DONKEY KONG

Olá, macacada da maravilhosa Ação Games. Estava jogando o Donkey na Gang Plank Galleon quando de repente dei de cara com um enorme Kremling. Lutei com ele e apareceu The End na tela. Mas ele ressucitou e caiu em cima de mim e eu morri. Quero saber o porquê disso e como derrotá-lo.

**CINTHIA A. OLIVEIRA**

Curitiba, PR.

Olha só a gata detonando o Donkey! Cinthia fique esperta, você tem que derrotá-lo duas vezes para ganhar a banana. Mas cuidado: após derrotá-lo da primeira vez ele fica mais feroz e solta bolas do alto de tela em cima de você. O esquema é fugir para o lado oposto e ficar no espaço entre as bolas. Depois de cada série de bolas aproveite para pular uma vez na cabeça dele. É complicado, mas não impossível, falou?



*Parece Porta da Esperança: outra Game Charada facilima!*

*Basta responder em que matéria e página está o detalhe acima. Fique ligado: as cores originais foram alteradas.*

## PRÊMIOS

*1º ao 10º lugares receberão um par de tênis Dharma (tamanho a escolher) e uma camiseta Ação Games.*

## RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO Nº 73

As fotos são dos games Donkey Kong Country e Mickeymania. Bico, não?

**Ganhadores:** 1º lugar – Charles André Nascimento de Porto Alegre (RS); 2º e 3º lugares para Allan Couto da Silva de Goiânia (GO) e Dilson Vasconcelos Venâncio de Rio de Janeiro (RJ); 4º a 10º lugares para Manoel Messias Miranda de São Paulo (SP), Luiz Paulo Bertamani Júnior de Porto Alegre (RS), Leandro T. Aguiar de Maringá (PR), Bruno A. B. Cardoso de Itu (SP), Elvis Presley M. Conceição de São Paulo (SP), Daniel Augusto Braga de Campinas (SP) e Carlos Robson Vieira de São Paulo (SP).

Envie sua resposta para Revista Ação Games – Game Charada, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Pronto! Agora é torcer muito. O resultado sairá na edição nº 79 de Ação Games.

# O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR



## GAMES & MULTIMÍDIA

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

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

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

(Antiga Progames Tatuapé)

GARANTIA TOTAL



**A REVENDA FERA EM CARTUCHOS NOVOS E USADOS.**

## PROMOÇÃO

Sem concorrência, confira!!!

CARTUCHOS NOVOS E USADOS TUDO PARA SUA LOCADORA

## LIGUE

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

De SEGUNDA à SÁBADO das 09:00 hs às 19:00hs.  
Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Salas 2

SANTANA - FONE: (011) 959-5





## COMPRO

Cart Hard Driving, do Mega Drive. Lauro Savietto, tel.: (0196) 71-2417, Casa Branca, SP.

Edição 50 da Ação Games. Cláudio F. Silva, tel.: (067) 386-8808, Campo Grande, MS.

## VENDO

Master System III com 2 controles, um cart e Alex Kidd na memória. Fernando R. Costa, tel.: (011) 864-8280, São Paulo, SP.

Mega Drive II com pistola e carts para Master. Lhotyus F. Athayde, tel.: (011) 723-2462, Barueri, SP.

Nintendo com 2 controles, um cart e adaptador. Cinthia de A. Oliveira. Rua Visconde do Rio Branco, 1.800, apto. 1.101, CEP 80420-210, Curitiba, PR.

Nintendo com 2 controles. Mauro Pencov Jr. Tel.: (011) 835-1440, São Paulo, SP.

## TROCO

Cart Mario Lemieux Hockey e Kid Chameleon de Mega por Taz Mania e Asterix. Julliano Martinelli, tel.: (0182) 22-6368, Pres. Prudente, SP.

Cart Sewer Shark por Sonic CD. Tadeu P. Bologner, tel.: (011) 454-9673, Sto. André, SP.

Cart Super Strike para SNES por outra de meu interesse. Kleber de Souza, tel.: (011) 562-1957 r. 222, São Paulo, SP.

Game Gear com fonte e cartucho por Discman. Ricardo Danielski, tel.: (0473) 23-8211, Blumenau, SC.

## PALPITE INFELIZ

Tenho um Super NES há três meses e, de um dia para o outro, a tela da minha TV começou a embaçar. Liguei para a Playtronic e eles disseram que isso estava acontecendo porque eu usava fitas piratas e cartuchos japoneses com adaptador. E agora? O que eu faço para corrigir meu problema?

**PAULO H. DA SILVA FILHO**  
Taboão da Serra, SP

Usar cartuchos piratas não é legal, mas daí até embaçar a tela da sua TV... não sei não. Você não esclarece em sua carta se o embaçamento acontece só com o videogame ligado ou também quando assiste os canais comuns ou fitas de vídeo. Se a TV está sempre embaçada, ela é que pode estar com defeito. Se ela fica assim só com o videogame, experimente ligá-la com outro console ou ligar seu videogame em outra TV. O melhor mesmo é procurar uma assistência técnica que possa ver seus aparelhos, porque isto que você contou não passa de um palpite.



## CARTUCHOS

Qual a diferença entre os cartuchos para Super NES americanos, japoneses e brasileiros (produzidos pela Playtronic)? Eles funcionam no Super NES brasileiro?

**BRUNO C. ARAÚJO**  
Bom Despacho, MG

Os brasileiros e americanos são idênticos, sendo que o americano funciona perfeitamente no seu Super NES. Os japoneses têm um formato diferente e na maioria das vezes vêm com textos em japonês, mas também são compatíveis com o console brasileiro. Mas para um encaixe perfeito, é preciso remover umas travas de plástico do bocal de encaixe do console.

*Olha o André Luis dos Reis Revair, de Varginha (MG) arrepiando de novo. Demais!*

## NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Gostaria de saber a password para a última fase do campeonato.  
**ANDERSON F. MARQUES**  
São Gabriel, RS

Tá resolvido seu problema. Com a password abaixo você vai direto para a última prova do game e pode ver o final:  
Australia - 33DV4B0F1ZZG538GW3  
Final - PV2JTfBK4Y696H4DXY

## SALADA

Ação Games é que nem Coca-Cola: não dá para copiar. Acompanhem o meu raciocínio: se o CDX é um console de Mega para cartucho e CD, e se o 32-X é um acessório para o Mega... o 32-X também é compatível com o CDX, estou certo?

**CARLOS A. JANUÁRIO**  
Campinas, SP

## MÍGPE

Vocês disseram que o especial do Mortal Kombat teria todos os personagens para todas as versões, mas eu não achei nada do Baraka, Scorpion, Sub-Zero e Kitana, nem as matérias sobre as versões do Game Gear e Master System. Exijo uma explicação.

**VAGNER A. DA SILVA**  
Osasco, SP

A explicação é: você precisa urgentemente de óculos. Ou, quem sabe, aprender a ler. Meu caro Wagner: no começo de toda a revista costuma haver uma coisa chamada índice, que é a lista das matérias daquela publicação. Se tivesse olhado mais atentamente, veria que os golpes da Kitana estão na página 8, do Sub-Zero na 10, do Scorpion da 9 e do Baraka na 19. A matéria sobre o Game Gear/Master está na página 20. As fotos foram feitas com a versão para o Game Gear, mas explicamos em letras bem grandes que a versão para Master — embora ainda não tenha sido lançada — será idêntica à do Game Gear. A propósito, conhecemos um oculista muito bom...

## MULTI INTERATIVA

Gostaria de parabenizar a editora pelo lançamento do suplemento Multi Interativa. Ele é muito bom e, para ficar ainda melhor, vocês poderiam dar preços e endereços para a compra dos CDs interativos.

**DANNIEL S. RAMOS**

Valeu a força, Daniel! Quando escrevi sua carta, você provavelmente ainda não tinha lido a Multi número 2, em que nós introduzimos a informação de onde comprar os produtos comentados. Obrigado pela sugestão e continue com a gente.

## FIFA SOCCER 95

Tem jeito de escrever nome dos jogadores, escolher uniformes e nome de times neste jogo pra Mega?

**JOÃO A. MENDONÇA**  
Rio de Janeiro, RJ

Tem jeito não, João. Quem sabe rola algum truque em breve, mas não há estas opções no game.



# AO COMBATE !!!

NOVOS  
LANÇAMENTOS

AMIG



Games p/ PC, AMIGA e AMIGA CD32



PC: Disquete e CD-ROM



CD32 o 1º Console de Jogo de

A PCI selecionou os mais incríveis jogos, que farão você viajar pelo corpo humano, lutar contra o Cartel das drogas na América Latina, fazer manobras radicais num caça na Bósnia ou participar de uma missão interestelar. Combinando a estrutura de jogos de fliperama com simulação de voo, os dois novos lançamentos da PCI: MICROCOSM, um dos melhores jogos de aventura e TFX, o mais sofisticado simulador de combate aéreo para PC, irão transformar seu PC numa verdadeira máquina de aventuras e emoções. Conheça nossos outros títulos de aventura, ficção, estratégia, ação e simulação ligando para nosso **TELEMARKETING SAC PCI - 0800-141516** - Ligação gratuita para todo território nacional, ou nos locais abaixo.

**Onde Encontrar:** Lojas Americanas (Território Nacional) - **São Paulo** (011): Mappin - Microtime (257.9577) Greensmart (959.2354) - Arte Phatum (965.5328) - Mercurytronic (299.0339) - Livraria da Vila (814.5811) **Campinas** (0192): Mappin - Multi Byte (54.2507) - **Rio de Janeiro** (021): Newco do Brasil (325.1986) Galáctica (325.3481) - Silbeni (413.3228) - **Curitiba** (041): Canal D (254.8144)

Caso algum jogo esteja esgotado em um dos nossos revendedores, ligue para nosso telemarketing.



NÓS FAZEMOS O FUTURO.



# SHOTS

# O ANO DOS 32 BITS

Os videogames de 16 bits ainda vão durar muito tempo, mas os de 32 bits serão o filé mignon de 1995. Foi o que mostrou a Winter CES 95 (Consumer Electronics Show), realizada em Las Vegas, nos States. É a maior feira de games do mundo e Ação Games está lá, como sempre.

# SEGA

## ANUNCIA O CONSOLE 32X

Não deu outra: como havíamos antecipado na seção Shots, a Sega vai lançar um console 32-X independente ainda este ano, entre setembro e dezembro. O novo console foi batizado de Genesis 32X System e ganhou o apelido Neptun (Netuno). Segundo a Sega, o 32X System tem 40 vezes mais poder de processamento que o Mega Drive, paleta de 32 mil cores e capacidade para gráficos 3D. O preço de lançamento será de 200 dólares, o que tornará o 32X o console de 32 bits



mais atraente e barato do mercado mundial.

A Sega está a todo vapor e anunciou uma boa quantidade de novos jogos para Mega, Sega CD, Game Gear e 32X, seus e de várias softhouses. E anunciou ofensivas em diferentes áreas. Acompanhe!

## ACORDO COM MICROSOFT PARA O SATURNO

A Sega acaba de fechar uma nova e importantíssima aliança tecnológica. A parceira é ninguém menos que a toda-poderosa Microsoft, dona do software para animação em 3D SoftImage. Pelo acordo, a Microsoft compromete-se a desenvol-

ver ferramentas especiais para a produção de gráficos tridimensionais, exclusivas para o Saturno.

Outra novidade, agora para o Mega Drive, é o uso de estações Silicon Graphics na produção de jogos. O primeiro fruto deste trabalho é o game X-Perts, a ser lançado em fevereiro, trazendo uma história de espionagem. Quietinha, quietinha, a Sega também mostra que tem muito para melhorar em seu Mega Drive.

## X-BAND VG MODEM JÁ RODA NOS EUA

Este pomposo nome é de outra novidade da empresa: um modem pelo qual o jogador conecta seu Mega Drive, via telefone, a um sistema central. Dá para escolher parceiros e disputar jogos em grupos, conversar com os adversários, receber estereogramas e o jornal das novidades Sega. Funciona, em fase de testes, apenas em Nova York, São Francisco, Los Angeles, Atlanta e Dallas. A assinatura mensal custa US\$ 7,95 e dá direito a 32 ligações.

## SEGA CANAL ENTRA EM OPERAÇÃO

O Sega Canal (TV por assinatura) começou a funcionar em dezembro em 21 cidades americanas. A grande atração é poder jogar a primeira versão de Mega Man, para o Mega Drive. Nem a Capcom mostrou na CES. Os assinantes têm acesso a dezenas de games e recebem notícias e dicas 24 horas por dia. A Sega e suas principais sócias neste projeto (Time Warner, Viacom e TCI) ambicionam atingir 20 milhões de assinantes até o final de 95.



*Sega e Nintendo anunciaram suas novas plataformas e, pela primeira vez, tentam disputar o mercado com fórmulas diferentes. A Sega aposta no Sega CD e no acessório que transforma o Mega Drive em 32 bits. A Nintendo decidiu valorizar o SNES com jogos melhores e lançar um con-*

*sole 32 Bits exclusivo, sem CD-ROM, o Virtual Boy.*

*Confira tudo o que rolou de importante e os previews dos melhores jogos prometidos nesta cobertura especial de oito páginas. Na próxima edição, tem mais!*

*Reportagem de Paulo Montoia*



## LANÇAMENTOS PARA CONSOLES SEGA EM 95

### MEGA DRIVE

ATP Tour Championship Tennis, Sega Sports, fevereiro  
 Bass Masters Classic, THQ, junho  
 Beyond Oasis, Sega, junho  
 Comix Zone, Sega, junho  
 Desert Demolition Starring Road Runner, Sega, junho  
 Exosquad, Playmates, abril  
 Lufia & The Fortress of Doom, Taito, sem data  
 Marvel Comics X-Men Clone Wars, Sega, junho  
 Mega Bomberman, Sega, janeiro  
 Mutant Chronicles, Playmates, agosto  
 NBA Action 95 - David Robinson, Sega Sports, março  
 NBA Jam Tournament Ed., Acclaim, fevereiro  
 NFL 95, Sega Sports, janeiro  
 NHL All Star Hockey, Sega Sports, fevereiro  
 Phantasy Star 4, Sega, janeiro  
 Ristar, Sega, janeiro  
 SeaQuest DSV, THQ, março  
 Slammasters, Capcom, fevereiro  
 Star Trek Deep Space Nine, Playmates, abril  
 The Mask, THQ, dezembro  
 The Punisher, Capcom, fevereiro  
 World Series Baseball '95, Sega Sports, março  
 X-Men Smash Head to Head, Capcom, fevereiro  
 XBAND Video G.Modem, THQ, junho

### GAME GEAR

Bubble Bobble, Taito, sem data  
 Disney's Bonker's Wax Up!, Sega, junho  
 Earthworm Jim, Playmates, maio  
 Fifa Soccer 96, THQ, dezembro  
 Fred Couples Golf, Sega Sports, janeiro  
 Fred Couples Golf, Sega, junho  
 Jungle Strike, THQ, junho  
 Madden 96, THQ, dezembro  
 Michael Jordan, THQ, setembro  
 NFL 95, Sega Sports, janeiro  
 NHL All Star Hockey, Sega Sports, fevereiro  
 NHL All Star Hockey, Sega, junho  
 NHL Hockey 96, THQ, dezembro  
 PGA European Tour, THQ, dezembro

PGA Tour III, THQ, dezembro  
 Ristar, Sega, fevereiro  
 Sports Illustrated, THQ, setembro  
 Sports Trivia, Sega Sports, maio  
 Sports Trivia, Sega, maio  
 Super Columns, Sega, março  
 Tempo Jr, Sega, junho  
 The Legend of Illusion Starring Mickey Mouse, Sega, janeiro  
 Urban Strike, THQ, setembro

### 32X

After Burner, Sega, janeiro  
 Chaotix, Sega, junho  
 Corpse Killer, Digital Pictures, janeiro  
 Fahrenheit, Sega, junho  
 Golf Magazine, Sega, março  
 Metal Head, Sega, fevereiro  
 Midnight Raiders, Sega, janeiro  
 Mighty Morphin Power Rangers, Sega, junho  
 Motherbase, Sega, março  
 Motocross Championship, Sega, janeiro  
 Night Trap, Digital Pictures, janeiro  
 Slam City, Digital Pictures, fevereiro  
 Space Harrier, Sega, janeiro  
 Street Fighter: The Movie Game, Digital Pictures, abril  
 Supreme Warrior, Digital Pictures, fevereiro  
 Surgical Strike, Sega, junho  
 Tempo, Sega, março

### SEGA CD

Corpse Killer, Digital Pictures, janeiro  
 Ecco 2: The Tides of Time, Sega, janeiro  
 Eternal Champions: Challenge from the Dark Side, Sega, janeiro  
 Fahrenheit, Sega, junho  
 Midnight Raiders, Sega, janeiro  
 Mighty Morphin Power Rangers, Sega, junho  
 Myst, Sega, março  
 Shining Force, Sega, junho  
 Slam City, Digital Pictures, janeiro  
 Supreme Warrior, Digital Pictures, janeiro  
 Surgical Strike, Sega, junho  
 Wild Woody, Sega, junho

## NINTENDO X SEGA A GUERRA DE 94

Para a Sega, 1994 foi um ano decisivo na batalha para superar a participação de Nintendo no mercado americano. No momento mais importante, o de 16 Bits, a Sega afirma que já vendeu "mais de 15 milhões de Genesis (Mega Drive)", enquanto Nintendo informou já vender "15,5 milhões de SNES". Como muitos consoles saem de mercado para toda a América Latina, não dá para saber quem lidera. Mesmo no segmento dos portáteis, a Sega diz que já detém o mercado com o que faturou milhões de dólares na venda de cartuchos e consoles de Game Gear. O certo é que em 1995 a Sega poderá de fato faturar mais, graças ao acessório 32X. A empresa informou que vendeu 500 mil desses acessórios pouco mais de um mês, só nos Estados Unidos.





# NINTENDO

## Mostra o Virtual Boy

A Nintendo enfim saiu do marasmo em que estava e mostrou um protótipo do Virtual Boy seu console exclusivo de 32 bits com visor tridimensional. A máquina sai em abril nos Estados Unidos, mas só deverá chegar ao Brasil em 96, junto com o Ultra 64.

Foram mostrados três previews de jogos para o novo aparelho: Super Mario Bros., Teleroboxer e Space Pinball. Deu pra ver que a tecnologia é poderosa. Moçada, não dá pra acreditar no que acontece quando você coloca o Super Mario Bros. no ambiente tridimensional. As pontes simplesmente levam o gorducho lá para o fundo, para os lados e para a direção em que o jogador está. É maravilhoso e doido demais.

Em Space Pinball, sua nave vai para o fundo e quase desaparece no espaço detonando inimigos

microscópicos. E em Teleroboxer, os lutadores quase quebram o nariz da gente. Junte a isso um som estéreo. É chocante mesmo.

**Joystick duplo** - O novo console traz um joystick duplo com botões pra você ir para o fundo, vir para a frente, seguir para os lados e atirar com as duas mãos. Como é pesado e a Nintendo não quer ver ninguém despencando escada abaixo, fica apoiado numa mesa e o jogador encaixa seus olhos no visor. A Big "N" promete preços camaradas: 200 dólares o console e 50 para os cartuchos.

## LANÇAMENTOS PARA CONSOLES NINTENDO EM 95

### SUPER NES

7th Saga 2, Enix, sem data  
Action S, Kemco, s.d.  
Adventure T, Kemco, s.d.  
Aero Fighters 2, McO Rivers, s.d.  
Air Cavalry, Cybersoft, s.d.  
Akira, THQ, s.d.  
Apocalypse 2, Psygnosis, s.d.  
Apollo 13, Hi Tech, s.d.  
Aquataion, Tecmo, s.d.  
Baby's Day Out, Hi Tech, s.d.  
Barbie Vacation Adventure, Hi Tech, s.d.  
Baseball Simulator 1000, Culture Brain, s.d.  
Bass Masters Classic, THQ, junho  
Bassing to the Limit, Natsume, s.d.  
Batman Forever, Acclaim, s.d.  
Battletech, Activision, s.d.  
Big Sky Trooper, JVC, s.d.  
Bobby's World, Hi Tech, s.d.  
Boogerman, Interplay, s.d.  
Brandish, Koei, s.d.  
Bretzky, Time Warner, s.d.  
Brimstone, Taito, s.d.  
Bronkie of the Bronchiasaurus, Seika, s.d.  
Bust-A-Move, Taito, s.d.  
Chrono Trigger, Square, s.d.  
Civilization, Microprose, s.d.  
Comanche, Nintendo, julho

Cut Throat Island, LJN, s.d.  
Dirt Trax FX, Electro Brain, março  
EarthBound, Nintendo, abril  
Earthworm Jim 2, Playmates, s.d.  
Energy Breaker, Taito, s.d.  
ExoSquad, Playmates, s.d.  
Fatal Fury Special, Playmates, março  
Fire Team Rogue, Accolade, s.d.  
First Queen, Culture Brain, s.d.  
Frajola e Piu-Piu, Sunsoft, s.d.  
Freeway Flyboys, Seika, s.d.  
Future Zone, Electro Brain, junho  
FX Fighter, GTE, s.d.  
FX Fighter, Nintendo, maio  
Galactic Defenders, Culture Brain, s.d.  
Gasparzinho (Casper), Hi Tech, s.d.  
Godzilla Destroy All Monsters, Toho, s.d.  
Goldeneye, Eon, dezembro  
Grid Iron Glory, Hudson, s.d.  
Hagane, Hudson, s.d.  
Hit N' Switches, Mandingo, s.d.  
If, Atlus, s.d.  
Ignition Factor, Jaleco, s.d.  
Jimmy Houston's Bass Tournament, American Sammy, s.d.  
Judge Dredd, Acclaim, s.d.  
Justice League Task Force, Sunsoft, s.d.  
Kawasaki, Time Warner, s.d.

King Arthur And the Knights of Justice, Enix, s.d.  
Kirby's Avalanche, Nintendo, fevereiro  
Kirby's Dream Course, Nintendo, fevereiro  
Kyle Petty's No Fear Racing, Acclaim/Williamson, s.d.  
License to Steal, Jaleco, s.d.  
Lobo, Ocean, s.d.  
Looney Tunes B-ball, Sunsoft, s.d.  
Mega Man 7, Capcom, s.d.  
Mega Man X2, Capcom, janeiro  
Mickey's Playtown Adv., Hi Tech, s.d.  
Mighty Morphin Power Rangers 2, Bandai, s.d.  
Mighty Morphin Power Rangers 3, Bandai, s.d.  
MLBPA Baseball, Acclaim, s.d.  
Mortal Kombat 3, Acclaim/Williams, s.d.  
Moto-X, Trimark, s.d.  
Mutant Chronicles, Playmates, agosto  
NBA Jam Tournament Edition, Acclaim, fevereiro  
NCAA Final Four, Mindscape, s.d.  
Nosferatu, Seta, s.d.  
Ogre Battle, Enix, s.d.  
Pac-in-Time, Namco, s.d.  
Packy and Marlon, Raya, s.d.  
Panic Bomber, Hudson, s.d.  
PGA European Tour, THQ, junho  
PGA Tour 3, THQ, dezembro  
Phantom 2020, Viacom, s.d.  
Pinky, Seika, s.d.





*Protótipo do Virtual Boy: você coloca o console sobre a mesa e gruda os olhos nele. Não é muito confortável, não. Vamos esperar que melhorem*

*Agora vamos aos problemas. As imagens têm uma única cor. Na CES, vimos tudo em vermelho sobre o fundo preto, mas a cor final poderá ser outra. Segundo a Nintendo, um console com todas as cores custaria caro demais. Outro: ainda não se pode afirmar que o visor seja inofensivo para os olhos. Depois de realizar alguns testes, a Nintendo está pensando em colocar um temporizador que dá Pause a cada 15 minutos.*

*Os jogos criados para o VB não servirão para nenhuma outra máquina. Isso pode limitar o número de softwares dispostos a trabalhar para ele. Por fim, as revistas especializadas, inclusive Ação Games, não têm a menor idéia de como farão matérias sobre jogos que não podem ser fotografados.*

## Empresa volta a falar do CD-ROM

Ação Games aproveitou a CES para esclarecer dúvidas e boatos sobre a Nintendo com o próprio presidente da Nintendo americana, Howard Lincoln, e com a gerente de desenvolvimento de produtos, Pairen Kaplen.

Howard Lincoln afirmou que a Nintendo não pretende lançar um acessório tipo 32X para o Super NES e que o único console de 32 Bits da Nintendo será o Virtual Boy. Em compensação, a Big N assumiu que poderá vir a lançar um drive de CD-ROM, pois "a empresa Rambus desenvolveu um chip exclusivo para a Nintendo, com trilhas maiores, para aumentar a velocidade de processamento", informou Pairen. Mas há mais chances desse drive sair para o Ultra 64 do que para o SNES. A Nintendo afirma que o SNES vai competir com o Mega e com o 32X na base de bons jogos (ela promete o dobro de lançamentos). Quanto a canal de televisão, a Nintendo assume que está preparando o seu "Mas em princípio ele será só por satélite e não será interativo".



## Ultra 64: final do ano

A Nintendo confirmou o lançamento do Ultra 64 para o final deste ano e caçifou o que informou antes: ele terá a mesma velocidade de processamento de 500 MHz e preço máximo de 250 dólares. Pela primeira vez, os videogames vão ultrapassar a velocidade de processamento dos computadores pessoais.

**Killer Instinct** - Uma única máquina do novo arcade da Nintendo estava em exposição em Las Vegas e deu pra ver que é poderosa. Todas as lutas são cruelmente sangrentas e a visão do jogo muda conforme o golpe. Animalíssimo! A Nintendo afirmou que o arcade está batendo os recordes de Mortal Kombat, mas não deu número

## NÃO PERCA: NA PRÓXIMA EDIÇÃO TEM MAIS SHOTS SOBRE A CES LAS VEGAS 95

Popeye's Island Adventure, American Technos, s.d.  
 Porky Pig's Haunted Holiday, Sunsoft, s.d.  
 Power Instinct, Atlus, s.d.  
 Primal Rage, Time Warner, s.d.  
 Prince of Persia 2, Psygnosis, s.d.  
 Project GI, Seta, s.d.  
 Rally - F.R. World Rally Championship, JVC, s.d.  
 Ranma 1/2 Part 2: A.G. Martial Arts, Toho, s.d.  
 Revolution X, LJM, s.d.  
 Rise of the Phoenix, Koei, s.d.  
 Roller Hockey 95, American Softworks, s.d.  
 Romance of the Three Kingdoms 4, Koei, s.d.  
 Same Game, Hudson, s.d.  
 Scooby Doo Mystery, Sunsoft, s.d.  
 SD F-1 Race, McO Rivers, s.d.  
 Seaquest DSV, THQ, março  
 Secret of Evermore, Square, s.d.  
 Secret of Mana 2, Square, s.d.  
 Skeleton Warriors, Playmates, s.d.  
 Speedy Gonzales - Los Gatos Bandidos, Sunsoft, s.d.  
 Sporting News Baseball, Hudson, s.d.  
 Star Trek: Deep Space Nine, Playmates, abril  
 Starfox 2, Nintendo, Agosto  
 Sterling Sharpe: End 2 End, Jaleco, s.d.  
 Super Bases Loaded 3, Jaleco, s.d.  
 Super Dropzone, Psygnosis, s.d.  
 Super RBI Baseball, Time Warner, s.d.  
 Super Turrigan 2, Ocean, s.d.

Tarzan, Gametek, s.d.  
 Team NFL Heroes, Hi Tech, s.d.  
 Tecmo Super Bowl 2, S.E., Tecmo, s.d.  
 Tecmo Super Hockey, Tecmo, s.d.  
 The Classic Park, Seta, s.d.  
 The Mask, THQ, março  
 Thunder in Paradise, Mindscape, s.d.  
 Time Cop, JVC, s.d.  
 Tom vs. Jerry: The Chase is On!, Hi Tech, s.d.  
 Top Gear 3000, Kemco, s.d.  
 True Lies, LJM, s.d.  
 Urban Strike, THQ, setembro  
 Warlock, LJM, s.d.  
 Waterworld, Ocean, s.d.  
 Weapon Lord, Namco, s.d.  
 Wild C.A.T.S., Playmates, s.d.  
 Wild Guns, Natsume, s.d.  
 Wing Commander 2, FCI, s.d.  
 Worlds of Ultima - The Savage Empire, FCI, s.d.  
 X-Men Smash Head to Head, Capcom, fevereiro  
 X-Band Video G.Modem, THQ, junho

## GAME BOY

Akira, THQ, sem data  
 Baby's Day Out, Hi Tech, s.d.  
 Batman Forever, Acclaim, s.d.  
 Beethoven 2nd, Hi Tech, s.d.

Bobby's World, Hi Tech, s.d.  
 Casper, Hi Tech, s.d.  
 Cut Throat Island, LJM, s.d.  
 Desert Strike, THQ, fevereiro  
 Donkey Kong Land, Nintendo, março  
 Earthworm Jim, Playmates, maio  
 Earthworm Jim 2, Playmates, s.d.  
 FIFA I. Soccer, THQ, março  
 FIFA I. Soccer 96, THQ, dezembro  
 Judge Dredd, Acclaim, s.d.  
 Kirby's Dream Land 2, Nintendo, maio  
 Lemmings 2, Psygnosis, s.d.  
 Mario's Picross, Nintendo, junho  
 Michael Jordan: Chaos In Windy City, THQ, setembro  
 MLBPA Baseball, Acclaim, s.d.  
 NBA Jam: Tournament Ed., Acclaim, fevereiro  
 NHL Hockey '95, THQ, junho  
 NHL Hockey '95, THQ, dezembro  
 Pac-in-Time, Namco, s.d.  
 PGA Tour 3, THQ, setembro  
 Pinball Fantasies, Gametek, s.d.  
 Primal Rage, Time Warner, s.d.  
 Shaq Fu, THQ, dezembro  
 Tarzan, Gametek, s.d.  
 True Lies, LJM, s.d.  
 Urban Strike, THQ, setembro  
 Waterworld, Ocean, s.d.



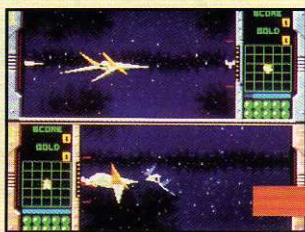
# PREVIEW

## Star Fox 2

**SUPER NES**

NINTENDO - AÇÃO  
LANÇAMENTO: AGOSTO/EUA

**A** Nintendo quer novamente chacoalhar o mercado com Star Fox. A segunda versão do jogo vai ganhar um chip FX aperfeiçoado, trazendo ainda mais velocidade, a opção de jogar em dupla e novos recursos visuais – como, por exemplo, morphs (transformações) das naves. O jogo será um dos mais importantes lançamentos para o SNES este ano. Aguarde.



A tela se divide para dois jogadores. Outra inovação da nova versão



No novo Star Fox, nem tudo é gráfico poligonal. Saca só o efeito da explosão

## X-Man 2 CLONE WARS

**MEGA DRIVE**

SEGA - AÇÃO  
LANÇAMENTO: ABRIL/EUA

**Q**uem curte a turma de heróis Marvel pode começar a comemorar este mega-lançamento previsto para daqui a dois meses. X-Men 2 é a continuação da versão anterior, só que com gráficos ainda mais bonitos e ação simplesmente explosiva. No cardápio de opções, pode-se jogar com Beast, Cyclops, Gambit, Nightcrawler, Psylocke, Wolverine e até Magneto. Tá bom ou quer mais?

O game promete muita pancadaria e inimigos às pencas pela frente



Curta um visual bom e bem diferente média jogos ação

## Chaotix

**32X**

SEGA - AÇÃO  
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

**K**nuckles é o personagem principal da primeira aventura em velocidade alucinante para o 32-X. Acompanhado da abelhinha Charmee e do tatu Mighty, ele enfrenta o eterno, teimoso e indestrutível dr. Robotnik. A ambientação lembra os games do Sonic, mas o poder dos 32 bits permitiu criar cenários tridimensionais translumbrantes. O jogo parece não ser muito longo: cinco fases e três estágios de bônus. Para dois jogadores.



Knucklesinha sua meira aventura - so muito parada com a Sonic

Quem será este jacaré de walkman que passeia tranquilamente?



## Donkey Kong Land

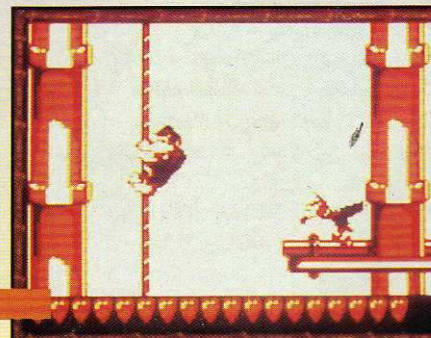
**GAME BOY**

NINTENDO - AÇÃO  
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

**D**onkey Kong, um dos maiores sucessos da Nintendo de todos os tempos começa a fazer carreira entre os consoles da Nintendo. Agora é a vez do Game Boy ganhar sua aventura com o gorila, o macaquinho Diddy Kong e toda

gangue de inimigos. A nova versão tem gráficos que proporcionam uma "sensação" tridimensional, destacando-se entre os outros jogos do portátil. O esquema é semelhante ao da versão para SNES, incluindo fases como a do gelo, navio pirata ou templo aquático. Por tudo isso, Donkey Kong Land promete ser um clássico imperdível para a turminha do portátil da Nintendo.

A versão para GB também tem gráficos muito especiais







## Comix Zone

MEGA DRIVE

SEGA - LUTA  
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

**P**almas para a Sega! Acredite se quiser, ela conseguiu criar um jogo de luta diferente. Comix Zone é como uma história em quadrinhos, com balões e tudo. Em vez de cenários tradicionais, cada luta acontece num quadrinho da história. Quando o jogador vence, pula para o quadrinho seguinte. Seu personagem é expert em artes marciais e conta com o apoio do ratinho Roadkill.

As falas do jogo são mostradas em balões e transcrição de sons típicos das HQs



Quando o personagem pula para outro quadro, o cartunista ainda está desenhando

## Comanche

SUPER NES

NINTENDO/NOVALOGIC - AÇÃO  
LANÇAMENTO: JULHO/EUA

**E**ste game junta duas tecnologias inovadoras: a da segunda geração do chip FX, da Nintendo, a de gráficos tridimensionais Voxel Space, da Novalogic. O resultado é um game de ação em que você comanda um helicóptero de guerra, sobre terrenos em que a sensação de relevo é total. O jogo é derivado do Comanche Maximum Overkill, da Novalogic, para micros PC. Os comandos do helicóptero e as missões de combate foram adaptadas para SNES.

Comanche junta duas tecnologias de ponta no desenvolvimento de gráficos



No game, o jogador pilota um helicóptero de guerra no cumprimento de 30 missões

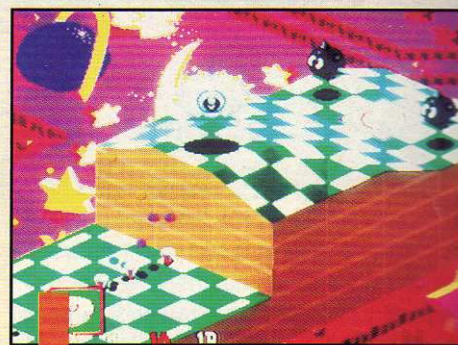
## Kirby's Dream Course

SUPER NES

NINTENDO - AÇÃO  
LANÇAMENTO: FEVEREIRO/EUA

**K**irby, o simpático personagem com cara de travesso, é conhecido pela galera que joga Game Boy e Nintendinho. Nos jogos destes consoles, ele se enche de ar para flutuar e soprar vento sobre os inimigos. Agora, em sua estréia no SNES, ele transforma-se numa bolinha que percorre pistas muito loucas e cheias de obstáculos. O visual é interessante e

o desafio é legal — principalmente quando jogado em dupla.



Visual diferente e sensação de relevo são a marca da nova aventura de Kirby

## FX Fighter

SUPER NES

NINTENDO - LUTA  
LANÇAMENTO: MAIO/EUA

**M**ais um game desenvolvido para o novo chip FX2. Desta vez, o tema é luta. Graficamente, o resultado parece uma versão de Virtua Fighter para 16 bits. A Nintendo não divulgou quantos lutadores ou cenários entram na briga,

mas garante que a velocidade da ação e os efeitos das imagens tridimensionais vão deixar a galera de queixo caído. Vamos torcer.

O game até parece uma versão 16 bits de Virtua Fighter



Parece que entre os personagens entram bichos. O visual lembra dobraduras de papel



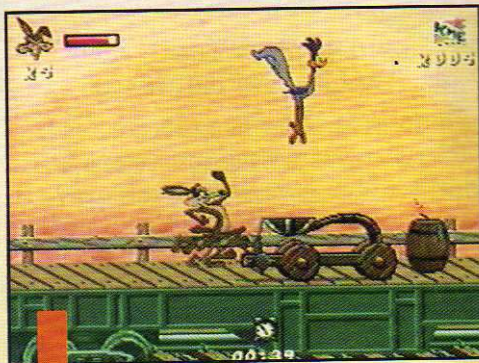
# PREVIEW

## Desert Demolition STARRING ROAD RUNNER

MEGA DRIVE

SEGA - AÇÃO  
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

**O** ba! As palhaçadas da dupla Papaléguas e Coiote chegam ao Mega Drive. O jogador assume o papel do desastrado Coiote, que tem um monte de engenhocas à disposição para tentar apanhar seu veloz almoço. A perseguição envolve desafios diferentes, como puzzles e segredos, e garante horas de pura diversão. Com a participação especial de outros personagens da turma, como Patolino, Gaguinho e companhia. Imperdível!!



Será que Papaléguas cai nas armadilhas do Coiote?



Numa das fases de bônus, o veloz personagem atropela os cactus do deserto

## Eternal Champions CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

SEGA CD

SEGA - LUTA  
LANÇAMENTO JANEIRO/EUA

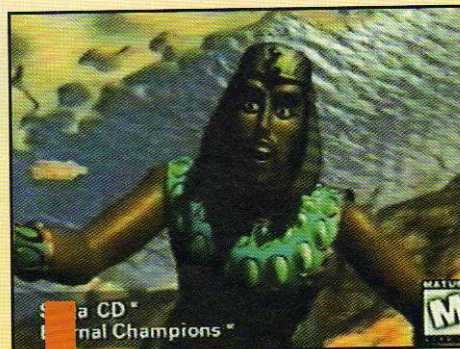
**S**ega CD maníacos, preparem-se para muita comemoração. A Sega achou que o sucesso do Eternal de Mega não podia passar em branco e lança mais uma versão arrepiante. Saca só: imagens tridimensionais, 24 lutadores, som com qualidade CD, lutas realistas (incluindo pitadas de sangue), novos golpes e movimentos. Yes! Yes! Eternal Champions é o game que vai fazer os donos do Sega CD ficarem por cima da carne seca. E ainda arriscamos um palpite: o game deve ter aqueles fatais lindos que fazem o delírio na versão Mega Drive. Já pensou?



Sega CD™  
Eternal Champions™



Babe com uma seqüência de animação: um inimigo aproxima-se do personagem egípcio...



...e joga a vítima dentro de um fosso. Este Eternal Champions promete, heim?

As lutas não ficam devendo para nenhum Mortal Kombat: sangrentas

## Timecop

SEGA CD/SNES

JVC - AÇÃO/AVENTURA  
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

**O** nome parece familiar? Isso mesmo: Timecop é baseado no filme em que Jean-Claude Van Damme interpreta um policial que pode viajar no tempo. Ele vem do ano de 2144 diretamente para o presente, acabar com a farra de um bandido — Hans Kleindast — que sonha em dominar o mundo. Espere só pra conferir o desafio deste game, que utiliza as técnicas de digitalização de imagens. São oito níveis de intriga e ação. A movimentação dos personagens é perfeita e os gráficos são rápidos e muito bonitos. Confira!



Fight aéreo num cenário futurista

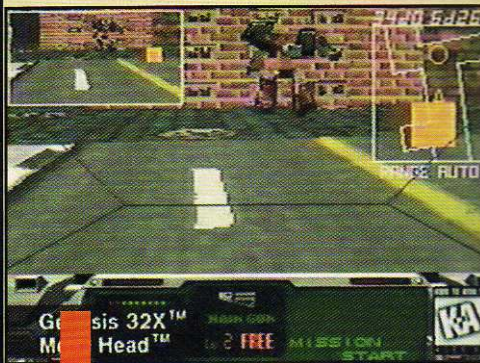


## Metal Head

32-X

SEGA - TIRO  
LANÇAMENTO: FEVEREIRO/EUA

**A** Sega considera Metal Head o melhor exemplo do que o 32-X é capaz de fazer. Com sofisticados gráficos tridimensionais "texture mapping" e movimentação em 360 graus, o game é um arrasso total. O jogador pilota um hiperequipado robô policial em luta contra uma organização terrorista. À medida em que explora os cenários das fases, vai enfrentando a pesada artilharia do inimigo, tanques, helicópteros e outras máquinas de guerra. O pique é de uma caçada em labirintos, onde vence quem é mais rápido no gatilho. O jogador pode enxergar o game de quatro visões diferentes, de dentro ou de fora do cockpit. O som? Pauleira pura, com a opção de acelerar o ritmo das músicas para deixar tudo ainda mais hot. Aumente o volume e mande seus pais para a casa da vovó!



Aqui você confere a visão de dentro do robô



E aqui uma visão externa do bicho. Poderoso, não?

## Myst

SEGA CD

SEGA - ADVENTURE  
LANÇAMENTO: MARÇO/EUA

**M**yst vem de um dos games mais jogados da atualidade nos micros padrão PC. Ele coloca o jogador numa estranha ilha, tendo que



Xerete tudo o que encontrar. A mãozinha é seu cursor?



Myst é um adventure que exige muito da memória do jogador

## The Legend of Illusion

STARRING MICKEY MOUSE

GAME GEAR

SEGA - AÇÃO  
LANÇAMENTO: JANEIRO /EUA

**O** portátil da Sega é o primeiro a ganhar uma aventura em que participam Mickey,

Donald e Pluto juntos. Neste game cheio de desafios, o objetivo do rato detetive é salvar a Árvore da Vida de um reino distante. O destaque são os gráficos, caprichadíssimos. E a história você já pode imaginar: padrão Disney, uma garantia de qualidade.

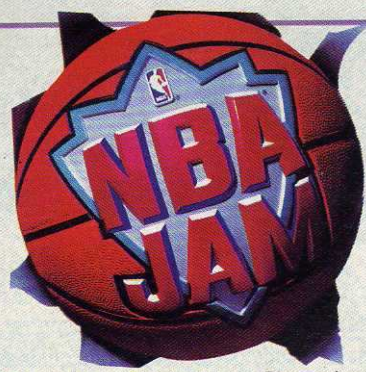


Mickey prepara-se para detonar um inimigo. O mesmo estilo do "pega-e-joga" de seus outros games



O Pateta não participa do game, mas sua carinha pinta em algumas telas





S  
N  
E  
S

**Modo Juice** - Pablo Alves Duranti, de Porto Alegre (RS), envia para a galera um truque para turbinar o seu time e dar uma surra nos adversários. **Na tela em que você entra com as iniciais coloque NET e depois use as passwords NZ311Y5 e 4X3ZPVG.** Ao usar estas senhas faltará enfrentar apenas um time para terminar o jogo. Escolha qualquer equipe, menos o Chicago Bulls. Inicie a partida e você verá a mensagem Juice na tela. Confira: seu time estará animal.

## THE LION KING

S  
N  
E  
S

**Invencibilidade e seleção de estágios** - Você deve ter concordado com a gente quando chamamos este game de "um jogo para feras". É bem difícil, né? Mas agora vem a boiada que você tanto desejava. Na tela de apresentação, escolha Options. **Entrando na tela de Options, faça a seqüência B, A, R, R, Y.** Tchan tchan! Você verá surgir na telinha as opções Invul (invencibilidade) e Level. Para a primeira opção On e para a segunda mova o Direcional até a fase desejada.



## SUPER RETURN OF JEDI

S  
N  
E  
S

**Sete Continues** - Fature sete Continues na faixa com um truquinho baba: **na tela de apresentação, entre com a seqüência A, B, A, Y, A, X.** Quando levar um Game Over, você vai ver seus Continues extras ali, para debulhar.



## THE MEGA TURRICAN

M  
E  
G  
A

**Só por cortição** - Pregue uma peça no seu amigo com este truque, que bagunça completamente as funções do joystick. **Em qualquer momento do jogo, aperte Start para pausar e faça a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B e Start.** Com isso, a esquerda e direita do Direcional funcionarão ao contrário. Vale boas risadas.



## SHINING FORCE 2

M  
E  
G  
A

**Debug mode** - Uau! Um truque deste tipo para RPG é demais!!! **Na tela do logo Sega, assim que as letrinhas começam a entrar, faça rapidamente a seqüência ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ←, ↑, B.**



Se terminar estes comandos antes de a tela desaparecer, um som soará confirmando que o truque está ativado. Inicie o jogo normalmente. Escolha Cont (para continuar um jogo já gravado) ou Del (para iniciar um novo game).



**Quando a bruxa aparece e diz o nome que você registrou, aperte Start + A.** A palavra Configuration surgirá em seguida e, nas telas seguintes, basta responder YES para ativar as seguintes funções conforme o desejado.  
**Special turbo** - Faz o personagem andar mais rápido.  
**Control opponent** - Serve para controlar os personagens inimigos, vencendo assim todas as batalhas.  
**Auto battle** - O computador é quem controla as batalhas. Elas ficam mais rápidas, mas você pode dançar.  
**Game completed** - Depois de terminada pela primeira vez, o jogo fica com um grau de dificuldade diferente para a segunda jogada.



# DOOM

3  
2  
X

**Invencibilidade e recarga de munição** – Assim como na versão para PC, onde este game originou-se, os felizardos possuidores de Doom para 32-X podem barbarizar com estas dicas babantes. Importante: para fazê-las, você precisa ter o controle de seis botões do Mega. Em qualquer momento do jogo, **pause e aperte X, Z, Mode e ↑ juntos para ficar invencível. Quando quiser subir sua munição para 500, o lance é pausar e apertar A, C, Mode e ↑ juntos.** Fácil, hein?



# DOUBLE DRAGON

N  
I  
N  
T  
E  
N  
D  
G

**10 vidas + seleção de fase** – Sim! Você leu direito. Além de começar o jogo com mais vidas, ainda tem a boiada de iniciar onde quiser. Não perca mais tempo: **na tela em que você escolhe o personagem, faça a seqüência ↓, ↑, ↑, ↓, A, B, B, A.** Que simples!

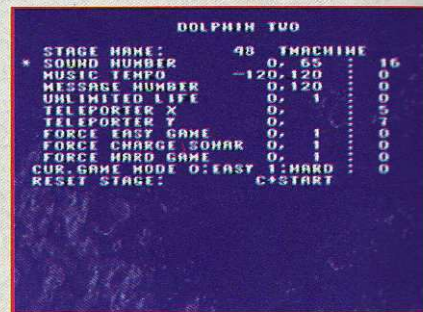
# ALADDIN

G  
A  
M  
E  
G  
E  
A  
R

**Quase invencível** – Sabe o que acontece se você usar as letras **AIYQ** na tela de passwords? Aladdin fica meio transparente e pode encarar diversos tipos de obstáculos do jogo sem se machucar. Esta "quase invencibilidade" só não impede que ele seja preso por guardas ou perca vidas quando cair em buracos.

# ECCO 2 THE TIDES OF TIME

**Debug mode** – Em qualquer momento do jogo, **você tem que deixar o golfinho de frente para a tela** - como se ele estivesse olhando pra você — **e pausar o game.** Então, **faça a seqüência A, B, C, B, C, A, C, A, B.** A tela do debug vai pintar, permitindo que você escolha fases, fique com vidas infinitas, controle o tempo da música e outras coisas legais.



# 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) 66-561



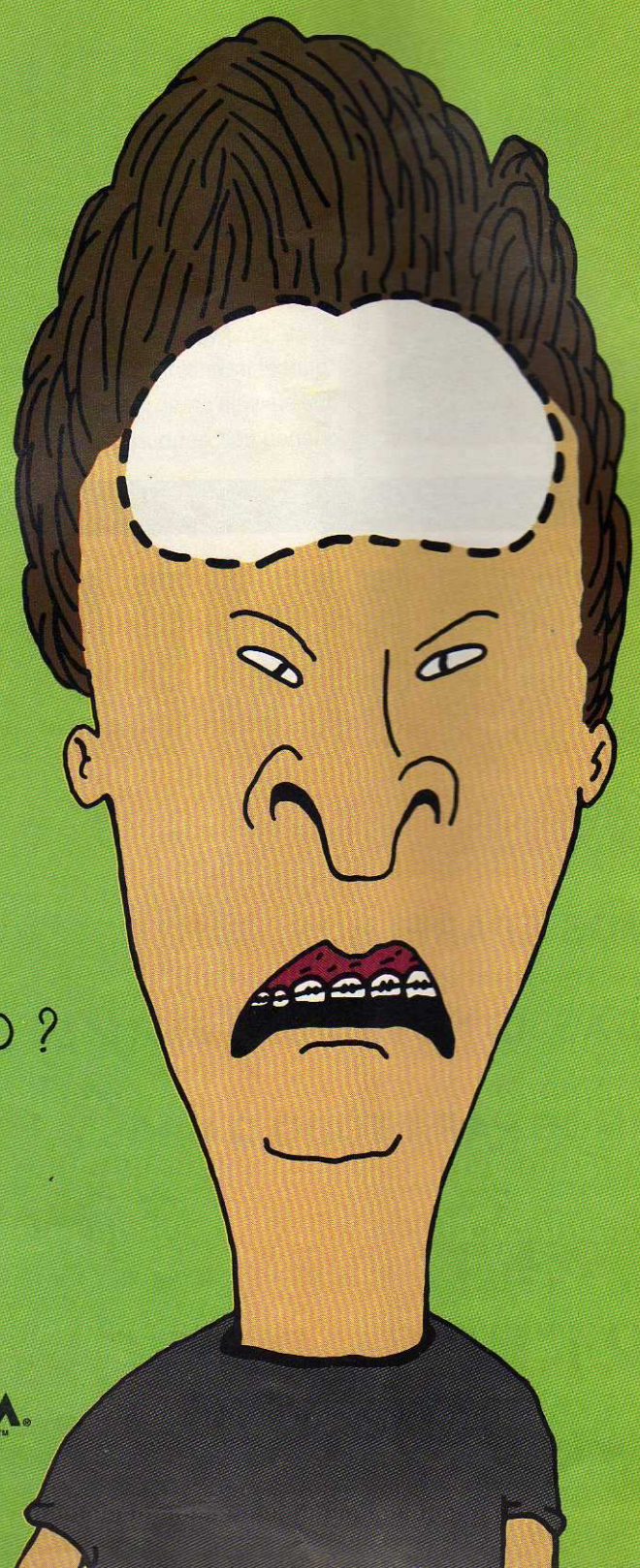
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MARJUS  COMEÇA O ANJÓNIAS

© 1994 Viacom International Inc. Todos os direitos reservados. "MTV, Music Television", "Beavis and Butt-Head" e todos os personagens relacionados são marcas registradas de Viacom International Inc.

# Campanha de de Cérebro

HEI BEAVIS,  
O QUE É CÉREBRO ?

É UM T  
DE MINH  
QUE F  
NA CABE  
HEH, H



**SEGA**

**VIACOM**  
newmedia™



# doação

MTV'S  
MUSIC TELEVISION  
BEAVIS AND BUTT-HEAD™

para Mega Drive

FOX



Precisamos da sua  
massa cinzenta  
nesse game.  
Ou esses dois  
hunca vão achar  
os ingressos para  
o show do GWAR.



SIM. Eu quero dar uma força  
para os dois nós cegos aí do lado no  
game Beavis and Butt-head. Sim. Na  
minha mão eles vão achar os pedaços  
dos ingressos para o show do GWAR.  
Sim. Eles também vão fritar ratos,  
infernizar as enfermeiras e arrotar na  
cara do guarda. Não. Eu não acredito  
em duende.

RECOMENDADO  
**13**  
ANOS  
PARA MAIORES DE

TEC TOY



## ILLUSION OF GAIA

Na edição 70 da Ação Games foi publicado o começo deste maravilhoso RPG. Agora damos a continuação até a terceira Mystic Statue. Fique antenado nas próximas edições, para conferir o restante do game. Até lá!

### SKY GARDEN

Nesta fase você deve encontrar quatro Crystal Balls escondidas em baús e colocá-las sobre uns buracos. Assim, você enfrenta um chefe e descola a segunda Mystic Statue. Fique ligado, pois quase sempre que um inimigo é destruído, ele abre caminho para você.



Puxe a estátua e coloque-a sobre este buraco. Desta forma, a plataforma do lado sobe e a outra, que te impede de correr para subir e pegar uma Crystal Ball, desce



Coloque as quatro Crystal Balls sobre estes buracos para abrir a plataforma. Ai é só subir e enfrentar o chefe e ganhar a segunda Mystic Statue. Antes, passe pelo portal Dark Space para recuperar energia e se transformar em Freedan



O chefe não é muito difícil, apenas fique de olho em seus ataques e detone nas espadadas. Depois de ganhar a Mystic Statue, você vira o Will e sai pela mesma pedra por onde entrou. Pule para cair sobre o avião dos seus amigos.

### SEASIDE PALACE

Depois que chegaram a este palácio, seus amigos ficaram estranhos. Ache a pedra da purificação (purification stone) e jogue-a dentro de um poço no subsolo do palácio para eles voltarem ao normal.



Dentro do terceiro túmulo (da direita para a esquerda) você acha a pedra da purificação. Desça e jogue-a no poço



O seu amiguinho tem a chave que abre as portas do palácio. Ache-o, pois é hora de cair fora

### MU

A terra de Mu tem várias áreas alagadas que precisam ser exploradas. Por isso, você deve encontrar as duas estátuas da esperança (Statue of Hope). Cada uma elimina um nível de água. A fase está infestada de fantasmas pentelhos que devem ser detonados rapidamente. Em Mu, Will consegue uma nova habilidade com a Psycho Slider. Com ela, o garoto pode escorregar e passar por túneis apertados. E até atacar seus inimigos. No final da fase você consegue a terceira Mystic Statue e, para isso, antes pegue as duas estátuas de Rama.



Fique na posição do vértice de um triângulo isosceles formado por você e as duas estátuas. O lugar exato deve formar um ângulo reto (90°) e as linhas que vêm das estátuas. Se fizer direitinho descola a primeira estátua da esperança e a água descerá um nível. Desça, explore a área e repita o procedimento com as estátuas que surgem após alguns inimigos derrotar. Desta maneira, você consegue a segunda estátua da esperança.



No nível mais baixo você acha as estátuas de Rama dentro de baús



Ponha as duas estátuas de Rama neste santuário. A tela vai mudar e você conversa com a estátua principal e com os espíritos para a porta se abrir. Quando isto acontece, pinta a terceira Mystic Statue



Agora você enfrenta estes chefes vampiros. A melhor tática é se transformar em Freedan. Terminar primeiro com o vampiro, pois a vampira é mais fácil. Use a Dark Friar e, quando atacarem, esconda-se atrás das pedras. Depois, você desativa a bomba na cabeça da menininha. Puxe o fio vermelho que tudo dá certo





# TOP GEAR 2 S N E S

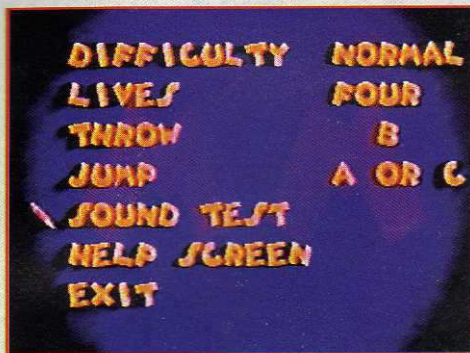
**Password** – Incrível como os leitores mandam dicas para este game! Esta password é do Rodrigo Luiz Beber, de Pato Branco (PR) e permite começar o jogo com todos os equipamentos: J26> PJHD H2RJ Y8F43 PLJ88 Saudações, brother!

**Outra password** – Já o leitor Gilberto Luiz Durso Migrone, de São Paulo, (SP) descobriu que se você puser a letra G em todos os espaços para a password, a corrida no modo Race começa pela Alemanha e ta, mas muita grana.



# MICKEY MANIA S E G A C D

**Seleção de fases** – Na tela de opções, selecione Sound Test. Em Music escolha Continue, em FX ponha Appear e em Speech ponha Take That.



Coloque o lápis sobre Exit segure ← por cinco segundos. Um sonzinho confirmará se a dica entrou. Saia do Sound Test, inicie o game e você vai encontrar uma tela para a escolha da fase.

# SONIC BLASTMAN S N E S

**Dois personagens iguais** – Acabaram as brigas na hora de escolher os lutadores do jogo. Com este truque, você e seu colega poderão optar pelo mesmo personagem. Na tela de seleção dos lutadores, o primeiro jogador pega seu personagem predileto.

Quando o segundo jogador estiver fazendo sua escolha com o controle 2, deverá segurar os botões R e L. Tudo certo? Então é só lutar com dois bonecos iguais, mas com cores diferentes.



## CARTUCHOS NOVOS E USADOS

SEGA CD  
MASTER SYSTEM  
MEGA DRIVE  
SUPER NES  
NINTEN

# TUDO COM GARANTIA

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS  
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

**GP GAMES COMÉRCIO E LOCAÇÃO**  
Av. Conceição, 2.079-cj. 02 - São Paulo - SP - CEP 02000-000  
Fones: (011) 951-0635 - (011) 949-0669





## NOVASTORM Psygnosis

Espacial - 1 jogador

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

O game só peca pela ausência de situações que dificultem a ação, tornando-o mais pauleira. O visual é de pirar qualquer um

### COMANDOS

A, B ou C	Tiros
L e R	Bombas

★Brinde de lambuja: morrendo você não perde a arma que já tinha

★Durante todo o game rolam animações cinematográficas. Bom para dar uma respirada

★Às vezes a tela fica cheia de itens. Fique esperto e só pegue os que interessam. Pegando todos você pode acabar ficando com um tiro ruim

# NOVASTORM

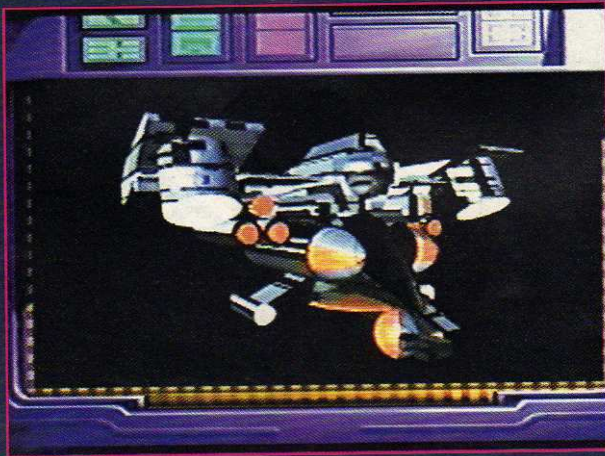
O que se deve esperar de jogos de nave são respostas bem precisas, desafio crescente e inimigos poderosos. Um bom visual ajuda muito, mas não é o principal. Considerando tudo isso, a Psygnosis vem com um colírio para os olhos e um recalque para os dedinhos e... pouca ação. O visual é detonante, faz você se sentir como se viajasse pela imensidão do universo. Não perca! É o melhor espacial já lançado para o sistema.

### MISSÕES E ITENS

São três missões, cada uma em um planeta invadido. Ao iniciá-las você vê uma ficha completa das naves que irá enfrentar, inclusive dos chefes, que nem sempre são naves. Para dar uma força, aparecem itens de tiros duplo ou triplo, escudos de proteção, bombas, naves auxiliares, vidas extras etc. Todos os itens têm o mesmo formato: são ovais e coloridos (verdes, azuis, roxos...) e só diferem pela marca central.

### INVASÃO DE PLANETAS

Inimigos invadem planetas de um distante sistema solar. Pronto para a defesa está um grupo anônimo, que conta com a ajuda de um piloto muito especial para solucionar o caso: você! A bordo de uma supernave, sua missão é percorrer três planetas destruindo naves e bases inimigas, restabelecendo a ordem e a paz do Universo.



Gostou da nave? É uma das que você vai destruir na primeira missão. Acompanhe a seqüência toda para ver o chefe também

### CENÁRIOS E BATALHAS

Pode começar a babar com as imagens dos planetas mais chapantes do universo. Não esqueça que, pra se sair bem neste jogo, basta desviar dos alvos e ter boa mira. Todas as etapas têm este mesmo ritmo. Boa sorte, pilot!

## PLANETA UM

### Chefe 1

Visual de primeira: desfiladeiros incríveis, montanhas rochosas de lava... Aqui, saque o esquema do tiro triplo.



Esta nave inimiga é chefe. Observe que as luzes inferiores do seu painel piscam. Quando ficarem vermelhas, a nave inimiga explode. Portanto desvie e fique atirando



### Chefe 2

Reserve as bombas para o grande chefe. Procure disparar sempre na área colorida

### Chefe 3

Garanta um desempenho legal pegando o Item com "+" no meio. Ele recarrega seu escudo



A refinaria é seu alvo. Dispare bombas na estrutura que fica girando



## Chefe 4



A superfície do planeta está ardendo em brasa. Use o o tiro triplo cruzado. Legal para chefes

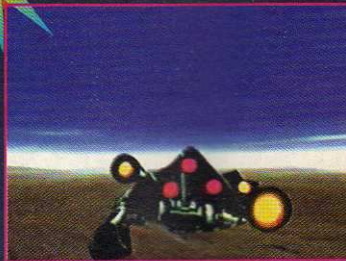


Phoenix renasce das cinzas. Enfrente-a no vulcão desviando da linha de fogo e depois com bombas, durante o voo

## Chefe 5



O cenário é mais límpido. Desta vez o item dá tiros que giram ao redor de sua nave



O chefe só faz graça e não assusta. Faça melhor e esnobe-o

## Chefe 6

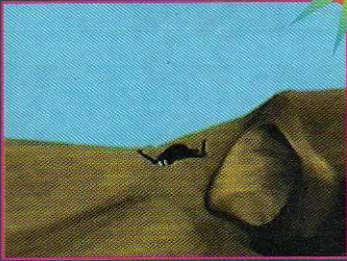


Você agora sobrevoa uma região com estranhas formações



A cúpula verde é o esconderijo do chefe, um estranho robô. Acerte bem no meio da lataria

## Chefe 7



Voando através desta entrada, você vai dar de cara...



...com este alien meio escorpião. Fique longe da pinça e atire na boca. Quer dizer, parece boca!

## Chefe 8



Depois de um eclipse espetacular, aparece outro robô-chefe disparando lindas formas coloridas. Cuidado: o laser verde é fatal

# PLANETA DOIS

## Chefe 1

O catavento. Ao vê-lo vá logo atirando. Ele pode te acertar feio



## Chefe 2



Que bom! Item de bomba para dar um help



Aqui só tenha uma coisa em mente: acertar o centro do reator para acabar com este chefe

## Chefe 3

Chame este bicho como quiser, afinal ele se parece com uma lagarta, uma hydra. Ele gira e é preciso mirar legal para acertá-lo



# PLANETA TRÊS

## Chefe 1

Chefe-nave. Já sabe: desvie disparos e use bombas.



## Chefe 2

A nave-chefe é muito pequena e se esconde no cenário urbano-futurista. Seja duro na perseguição



## Chefe 3

Seu alvo é está hélice. Ela está queando a passagem no subterrâneo da cidade







## THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN/Konami

Ação - 1 jogador  
24 Mega

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

O game conseguiu captar com perfeição o carisma de Batman. Além disso, todos os grandes vilões da história estão presentes

### COMANDOS

A	Usa item
B	Pulo
X	Seleção de itens
Y	Soco
L ou R	Defesa
B e depois Y	Voadora
Agarrado a um inimigo, aperte Y para arremessá-lo	
↓ + B	Rodada
<b>No Batmóvel</b>	
B	Acelera
L e R	Ajudam a virar
Y	Atira

No meio da atual avalanche de lançamentos com super-heróis o nome de Batman não poderia ficar de fora. Afinal, o morcegão sempre foi um dos personagens mais queridos da galera. O cart traz oito aventuras diferentes com os principais inimigos de Gotham City: Coringa, Pinguim, Mulher-Gato, Charada e outros. Como Batman foi um dos primeiros heróis a utilizar a tecnologia, o jogo tem as armas e objetos que ajudaram a fazer a sua fama. Além disso, traz gráficos e sons ótimos. Damos o jogo até o final. Obrigatório!



Lembra-se de Alfred, o mordomo de Bruce Wayne? Ai está ele dando aquela força para o patrão, como sempre

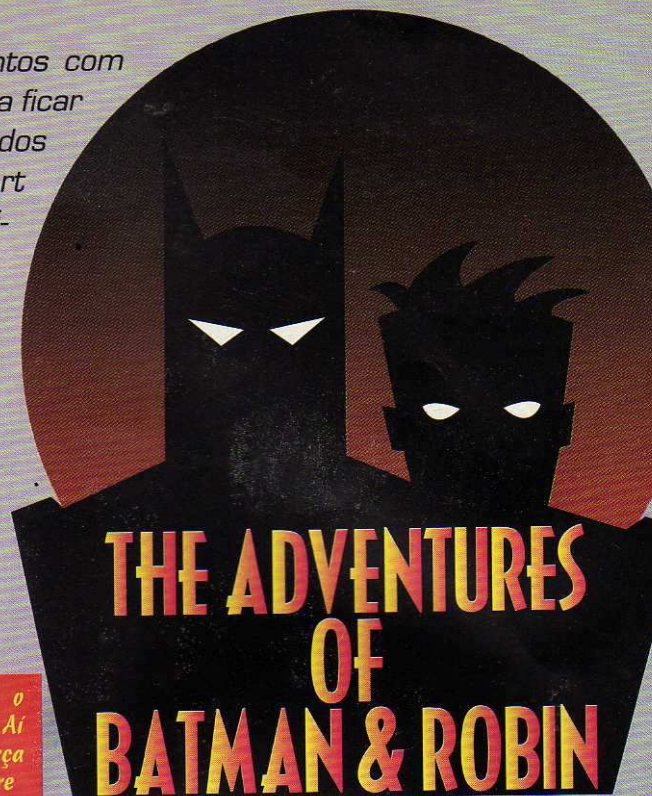
### ITENS COM MIL UTILIDADES

Este cart não tem um enredo específico. Cada fase é uma história completa em que o morcego enfrenta seus inimigos mais famosos. Para ficar mais característico, o game conta com vários itens interessantes, típicos das histórias do Batman. Ou alguém se esqueceu do "cinto das mil utilidades"? O bumerangue (Bat-rang) e a corda para se pendurar em paredes (Grappling Gun) você sempre leva para as missões. Outros você escolhe de acordo com a necessidade. Tem a estrela para jogar nos inimigos, o explosivo plástico (Plastic Explosive) para abrir muros, a Spray Gun para adormecer os inimigos, a Smoke Bomb que cega os inimigos por 5 segundos, a máscara de gás (Gas Mask) para a fase Perchance to Scream, a lanterna (Flashlight) para a Fowl Play e, ufa, a visão de raio-X (X-Ray Goggles) para a Riddle me This. A energia é repostada com corações mas, se preferir, pode pausar o jogo, voltar à Batcaverna e recomeçar a fase com energia cheia. O game tem 3 níveis de dificuldade e fornece passwords no final de cada fase, exceto no modo Hard.

### AMUSED TO DEATH

O Coringa está aprontando das suas no parque de diversões de Gotham City e Batman vai imediatamente para lá. Depois de enfrentar vários inimigos como um soldado de chumbo, o confronto final com o Coringa acontece numa seqüência bem louca na montanha russa.

Coringa é o primeiro chefe. Para detoná-lo bata sem parar e, no looping, jogue bombas. Fique abaixado para não bater a cabeça



### NO GREEN PEACE

Agora o ambiente é uma floresta cheia de plantas carnívoras da Poison Ivy. Batman deve defender o equilíbrio ecológico dos parques da cidade e, no fim da fase, encarar a venenosa Poison Ivy.

O chefe da fase é uma tenebrosa planta da Poison Ivy. Acerte-a quando estiver de boca aberta e desvie dos seus tentáculos



### FOWL PLAY

Pinguim e seus capangas invadiram o museu de arte atraído por preciosas obras. A dupla dinâmica tem que libertar quatro guardas, presos em salas diferentes, pois eles ajudarão a encontrar o curador e o vilão dos guardas-chuvas. Use a lanterna.



Detone primeiro o atre do Pinguim. Depois, acerte o gordo do helicóptero pule dos ros



## TALE OF THE CAT

Nesta fase, o lance é perseguir a Mulher-Gato pelas paredes e telhados dos inimigos. Batman a enfrenta algumas vezes durante a fase e você deve ficar esperto com o seu chicote.



Ao acertar a Mulher-Gato pela primeira vez, ela pula do prédio. Vá atrás! Na queda, continue batendo e, antes de chegar ao chão, jogue a corda no poste. Na luta final, enfrente a felina com bumeranques e voadoras

## TROUBLE IN TRANSIT

Aqui você terá que usar todas as suas habilidades ao volante do Batmóvel numa louca perseguição ao maligno Two Face. O pega começa nas ruas de Gotham e acaba numa estrada vizinha, onde o vilão deve ser destruído. Não atire nos outros carros, apenas desvie, siga as setas e pise fundo. Seja rápido pois o tempo é limitado.



Não entre na frente de Two Face senão pinta uma mira e ele manda mísseis em você. Fique na cola atirando sem parar

## PERCHANCE TO SCREAM

O Espantalho é um inimigo realmente engenhoso. O figura inventou um gás que transforma cidadãos comuns em criminosos. O problema é que o feioso invadiu a universidade e usou o gás nos pesquisadores. Agora, eles pensam que Batman é inimigo e vêm pra cima. O morcego não pode fazer nada, afinal eles são inocentes. No final da fase rola uma emocionante perseguição aérea que culmina em uma luta de Batman contra o Espantalho, nas asas de um avião.



Pegue uma carona no bat-avião e dê porradas nos balões verdes que o dirigível solta. Depois, vá se pendurando com as cordas no dirigível e entre pela janela da cabine



A luta final dá a maior vertigem. Fique perto do espantalho e soque o cara estranho. Quando ele atirar, abaixe-se.

## RIDDLE ME THIS

Lembra do Charada, aquele vilão metido a intelectual? Pois é, o safado seqüestrou o comissário Gordon e sua linda filha Barbara e aprisionou em seu labirinto. Você deve usar seus bat-instintos para sair do labirinto e decifrar charadas propostas pelo complicado vilão. Elas são simbolizadas por pontos de interrogação e, em uma delas, quando você tiver que pegar uma chave, pegue a C. Do contrário, aparecem vários machados te perseguindo. É uma fase bem difícil. Boa sorte!



Nem sempre as interrogações são charadas. Às vezes elas estão junto de paredes e, com a visão de raio-X, você percebe que existe uma porta atrás do muro. Estoure a parede e suba na interrogação para ir a outro lugar do labirinto

Antes de encarar o minotauro, decifre esta charada. A resposta é H.B., Human Brain (cérebro humano). Depois, encha o grandalhão de bordoadas e cuidado para não ser encurralado no canto



A seqüência com o Charada é longa e difícil. No final destrua os reis: bata e fique esperto quando eles tentam cair sobre a sua cabeça. Depois disso acontecer, aquele abutre...

## THE GAUNTLET

Na fase final, Batman volta a encarar o Espantalho, a Mulher-Gato e outros chefes. A luta final é com o incansável Coringa.



Clayface é um inimigo bem forte. Jogue estrelas e bombas e, quando ele vier para cima, pule



O Coringa voa com um foguetinho. Acerte-o quando vier para cima. Depois ele fica a pé e aí é baba





# WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE

Acclaim  
Ação — 1 jogador

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

Os inimigos são resistentes e Wolverine demora muito tempo para recarregar a energia

## COMANDOS

- A Soco
- B Pulo
- X Soco com garra
- L Soco pra trás
- R Fortalece golpe com garra
- Y Chute

## PASSWORDS:

- Homem de gelo - Tempestade - Psylocke - Tempestade
- Psylocke - Cyclops - Tempestade - Homem de Gelo
- Xavier - Colossus - Psylocke - Psylocke
- Bispo - Bispo - Colossus - Tempestade
- Homem de gelo - Cyclops - Psylocke - Colossus
- Colossus - Xavier - Psylocke - Homem de Gelo
- Xavier - Tempestade - Homem de Gelo - Psylocke
- Noturno - Colossus - Tempestade - Psylocke
- Colossus - Noturno - Cyclops - Tempestade
- Tempestade - Colossus - Bispo - Xavier
- Noturno - Xavier - Cyclops - Colossus

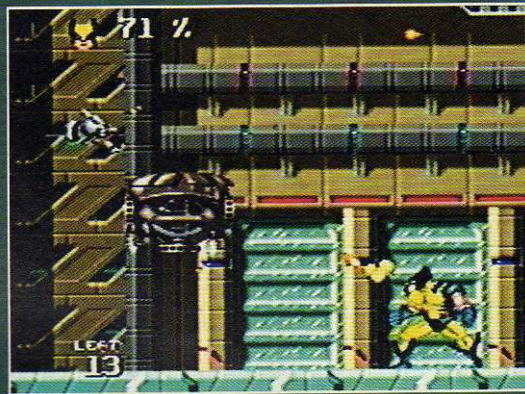
# WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE



A Acclaim já havia lançado este game para o Mega e não poderia deixar o SNES de fora. O 16 bits da Nintendo ganhou uma versão bem pauleira, com fases cheias de telas grandes e cansativas. Como os inimigos são difíceis de matar, perde-se um supertempo. Mas isso não compromete a diversão dos fãs deste super-herói que vive serrando os dentes. O cara é pra lá de invocado. Quer conferir?

## TELAS DE MONTÃO

O game segue um pique bem linear. Você quase não percebe as mudanças de fase — a não ser pelas passwords que aparecem depois que os chefes são derrotados e as animações que indicam o próximo desafio de Wolverine. Você tem um número determinado de inimigos pra derrotar e só pode sair da fase depois que todos virarem pó.



O número no canto inferior esquerdo da tela indica a quantidade de carinhas pra derrotar



Saca só a telinha de seleção. O Fact Files são as informações de Wolverine e seus inimigos



Pra quem ainda não sabe, Wolverine tem o esqueleto feito de adamantium, uma mistura de diamante e aço que deixa o cara poderoso. Veja só

## QUEM SOU EU?

Esta é uma pergunta que não sai da cabeça do pobre Wolverine. Quem acompanha os desenhos e gibis já conhece a crise de identidade vivida pelo herói. Ele não sabe nada sobre seu passado e vive indo atrás de pistas sobre sua origem. Certo dia recebe uma mensagem do computador dizendo que no Canadá ele encontrará alguma resposta. É aí que começa esta aventura.

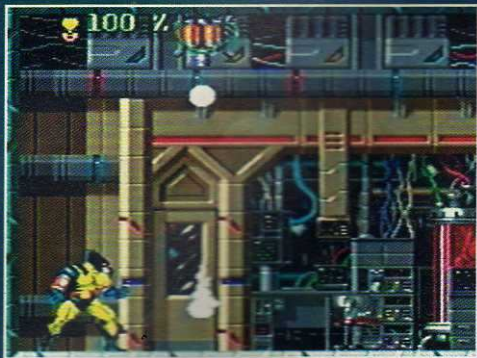
## ENERGIA

Acumule energia na manha. A carinha recupera 100%, a bolinha preta com X repõe parte da energia e a bolinha totalmente preta cura a invencibilidade. Mas, se não encontrar nenhum destes itens pelo caminho, desencane: o poder mutante de Wolverine também cura. Observe que seu marcador, aos poucos, aumenta sozinho.



# Vamos ao que interessa? Curta uns lances das telas

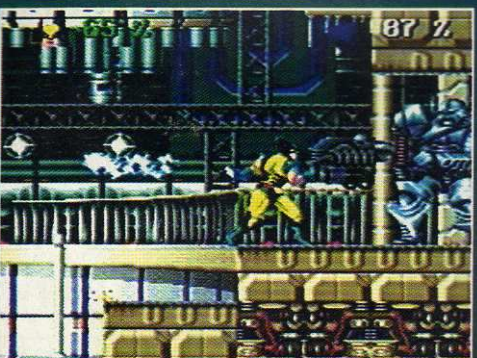
Wolverine começa no laboratório e deve destruí-lo. Escale paredes e fuça tudo.



*Perigo: gases letais. Desvie!*



*Esta é a bomba que Wolverine deve ativar, depois de destruir os inimigos indicados no marcador*



*Último inimigo: um robô protegido por mecanismos fogueteiros. Abaix e ataque sem trégua*

Depois de destruir o laboratório, Wolverine vai para o Japão num campo de treinamento para ninjas. Com direito a bambuzais e tudo o mais



*Há uma passagem entre as armações de bambu. Observe sempre quantos caras você tem que detonar*



*Chefe três-em-um. Sua energia deve estar em 100%. Evite atacar sem se proteger. Use as garras e não dê oportunidade para o ataque*

Nos subterrâneos da floresta ninja, funciona uma fábrica de robôs de metal líquido. Siga mostrando suas garras e acabando com os ninjas. Alguns soltam magias. O vilão desta etapa é Lady Deathstrike, versão feminina do cyborg e treinanda em artes marciais.



*De feminina ela não tem nada e pula pra caramba. Fique na cola dela e mande ver nas garras.*

Sempre atrás de seu passado, Wolverine está agora em Tóquio enfrentando guardas fortemente armados. Vá subindo em todas as estruturas e fuça atrás dos luminosos, pois ali pode haver itens escondidos.



*Que luta desleal! Além dos guardas, um helicóptero persegue o herói. Proteja-se nas paredes e ataque os guardas quando estiverem perto*



*O chefe é este mestre ioga. Ele vira um estranho esquelético que dá pulos de bailarino*

O vilão Shinobi Shaw é a chave para descobrir o segredo do passado de Wolverine.

Ele já tem muita gente demais trabalhando pro cara e não dá pra contar. O amigo segue sua busca. Infelizmente, o chefe faz com que Logan (o nome verdadeiro de Wolverine) beba uma poção alucinógena.

Logo depois, só no que dá.



*Wolverine é transportado para um estranho mundo onde sputiniks atiram lanças de cristal*



*O subchefe é um dragão. Mas o adamantium das garras de Wolverine também é páreo duro. Insista nos golpes e mande-o passear*



*Para vencer o chefe cabeça de touro, escoste-o no canto impedindo-o de agir*





# MICHAEL JORDAN-CHAOS IN THE WINDY CITY

Electronic Arts

Aventura - 1 jogador  
12 Mega

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

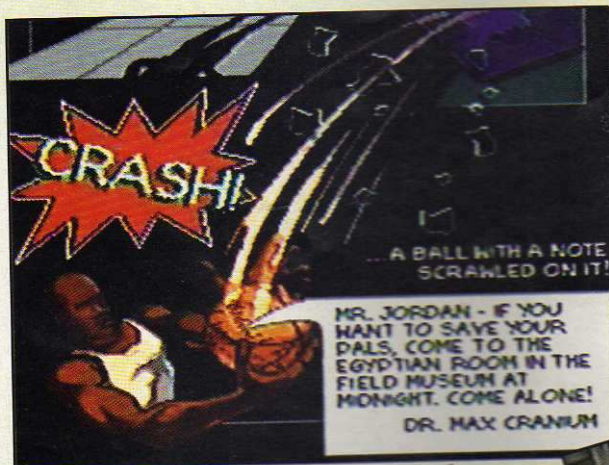
O game é muito bem acabado, só que chega uma hora em que a ação torna-se repetitiva demais.

## COMANDOS

A	Abre portas
B	Pula
Y	Joga a bola
X,Y	Enterra
L ou R	Seleciona bolas
Select	Seleciona chaves

★ Algumas cestas não dão nada. Você enterra, quebra o vidro e nada de itens. Siga em frente

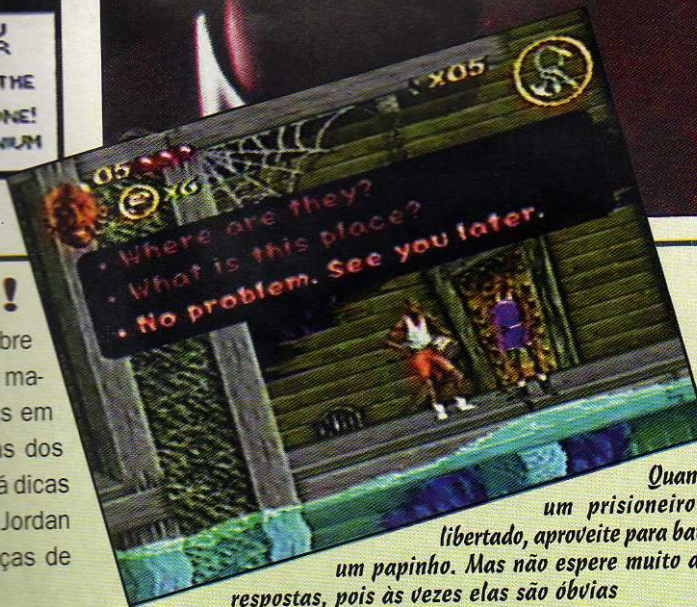
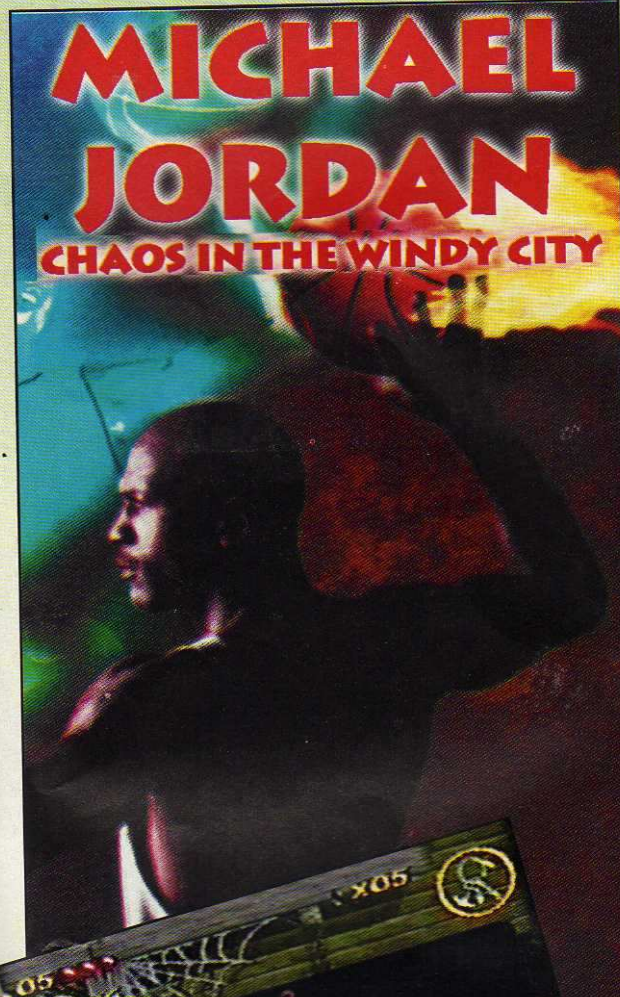
Apesar de ter trocado a milionária NBA pela problemática liga de beisebol, Michael Jordan continua bom de bola. Pelo menos é o que se percebe neste lançamento da Electronic Arts, *Chaos in the Windy City*. No cart, Mike detona tudo e todos, tendo como arma apenas as inseparáveis bolas de basquete, aqui com poderes especiais. Jordan não economiza nas suas famosas enterradas – afinal faz parte do seu show... Os gráficos ficaram bem legais e os efeitos sonoros são dez! Só a jogabilidade, com respostas imprecisas, atrapalha nas fases mais difíceis. Mesmo assim, experimente!



A apresentação da história é o máximo! É uma HQ digitalizada que você "folheia" com o Direcional

## O TIME SUMIU!

Michael chega para um jogo de caridade e descobre que os outros jogadores foram seqüestrados pelo maligno Dr. Max Cranium. O vilão escondeu os atletas em diversas partes de Chicago e Mike deve sair atrás dos seus companheiros. Cada companheiro libertado dá dicas e conselhos sobre o que está por vir. No caminho Jordan enfrentará aranhas mecânicas, zumbis com cabeças de bola de basquete e outros inimigos estranhos.



Quando um prisioneiro libertado, aproveite para bater um papinho. Mas não espere muito as respostas, pois às vezes elas são óbvias

## ITENS DE MONTÃO

Este game tem item a dar com pau. São 7 tipos de bolas com vários efeitos diferentes. Elas congelam, atravessam paredes e explodem inimigos, entre outras coisas. As cestas também são bem variadas. Geralmente dão itens, mas algumas explodem os inimigos da tela. A que vem com o nº 23, congela os vilões por 15 segundos. Sua energia é repostada com caixinhas de cereais e garrafinhas de bebidas energéticas. Também tem o coração com a sigla MJ, que completa toda a sua energia e o coração dourado, que acrescenta uma bolinha à sua barra de energia. Outro item legal é o par de tênis que fornece invencibilidade temporária. Não se esqueça de coletar as moedas de prata (1 ponto) e ouro (5 pontos). A cada 100 pontos, você descola uma vida. Basicamente o objetivo do game é achar as chaves que abrem as portas. Elas sempre são da mesma cor das fechaduras.



Em alguns momentos, ao abrir uma porta, você vai para uma fase de bônus. Nesta você deve enterrar rapidamente, pois o tempo é limitado. Dá para ganhar uma pá de itens!



## CELLS



Estoure esta parede para pegar a chave dourada



Dê uma bela enterrada nesta cesta que todos os inimigos da tela explodem



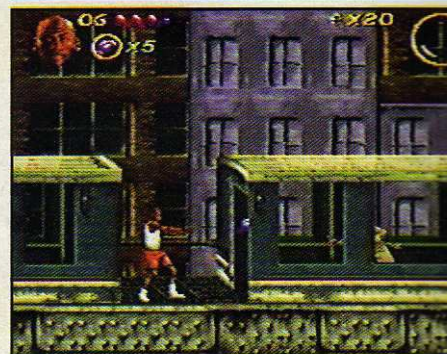
A bola que congela quebra o maior galho. Desça sobre o gelo e use-o como plataforma



Acerte este figura para pegar a utilíssima bola que atravessa paredes



Chefe bola de basquete. Fique na plataforma acertando o esquisito. Quando ele vier para cima, pule para o outro lado



Esta é uma fase de passagem. Pegue itens e boladas nos fotografos e repórteres. Dê para acumular vidas repetindo a fase várias vezes.

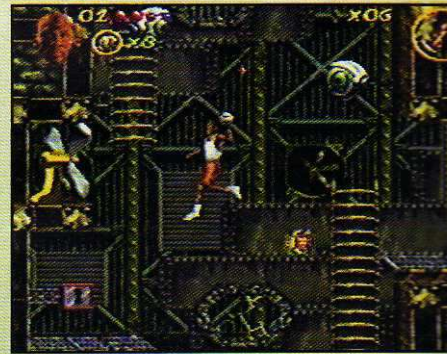
## LABORATORY



Fique bem no meio destas plataformas, senão Michael se arrebenta lá em baixo



Manja aquele parece mas não é? Você pensa que é uma bola mas é um robzinho. Fique ligado!



Desligue o ventilador com a chave vermelha. Caso contrário, não dá para subir



O apito, além de irritante, tira um bom pedaço da sua energia. DETONE-O!



Este chefe parece um Frankenstein futurista. Pule e detone boladas na cabeça do monstrengo

DEPOIS DE  
FACTORY, VOCÊ  
AINDA TEM UMA  
FASE PELA FRENTE.  
BOA SORTE!





## STAR WARS CHESS Toolworks

Xadrez — 1 ou 2 jogadores



Como as peças são muito grandes, a visão delas no tabuleiro fica comprometida. É difícil visualizar o melhor lugar de ataque

### COMANDOS

Direcional	Move peças
C	Coloca peças
B	Visão do tabuleiro comum

★ Para jogar contra um colega escolha elementos humanos no canto esquerdo do item playing for, na tela Options

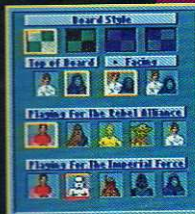
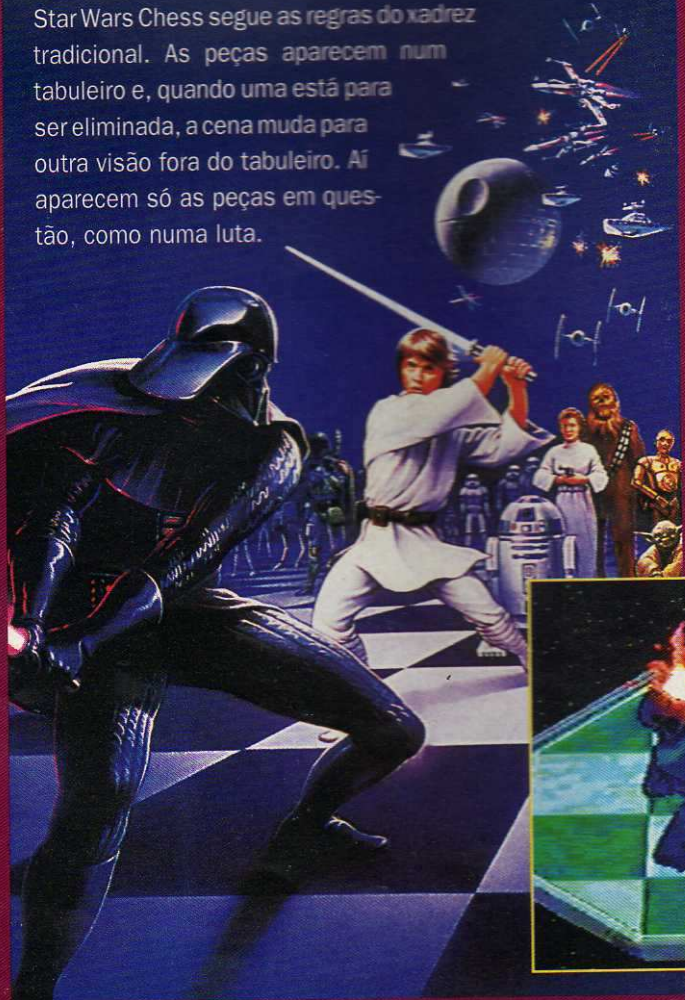
★ Não deixe o computador pensar. Aperte Start bem rápido para que ele mova a peça sem raciocinar direito

# STAR WARS CHESS

Inimigos que se prezam sempre encontram um meio de partir pra ignorância. É isso o que acontece neste game da Toolworks entre as forças do Império e os Rebeldes, eternos aqui-rivais da saga Star Wars. Pra encarar Star Wars Chess é preciso manjar regras de xadrez, um jogo considerado "cabeça" pela moçada. Mas, mesmo que você não curta este gênero, pode brincar: as animações que rolam quando uma peça "come" a outra garantem boas risadas.

## TABULEIRO GALÁCTICO

Star Wars Chess segue as regras do xadrez tradicional. As peças aparecem num tabuleiro e, quando uma está para ser eliminada, a cena muda para outra visão fora do tabuleiro. Aí aparecem só as peças em questão, como numa luta.



Em Options você pode escolher cor (board), posição das peças (top ou facing), animações ou não (capture movies) e se a disputa será contra um amigo ou o computador



Aperte B para ver peças capturadas (capture pieces), voltar atrás uma jogada (undo), ver o replay, desistir (resign), entrar no jogo (battle) ou salvar (load)

## ANIMAÇÕES



O lança-chamas faz de Chewbacca uma torrada peluda



Vader espeta sua poderosa espada em R2D2



Leia é quase sufocada por Darth Vader, mas o vence com dois tiros





TODO MUNDO OU

EU  A  
JOVEM PAN

9.08  
QP5







# THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

Ação - 1 jogador  
16 Mega

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

Uma falha: a repetição de inimigos. Eles deveriam ser mais variados.



A idéia de matar e ressuscitar o Superman se revelou absolutamente brilhante e rendeu recordes de vendagem das suas HQs. Esta versão para games já havia saído para Super NES e agora também está disponível para Mega. O jogo é exatamente o mesmo e a única diferença é a jogabilidade: está mais precisa no Mega. A história, baseada no mesmo enredo dos quadrinhos, é meio mirabolante mas consegue prender a atenção até o final. Emoções fortes à vista!



# THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

## Atrás do Impostor

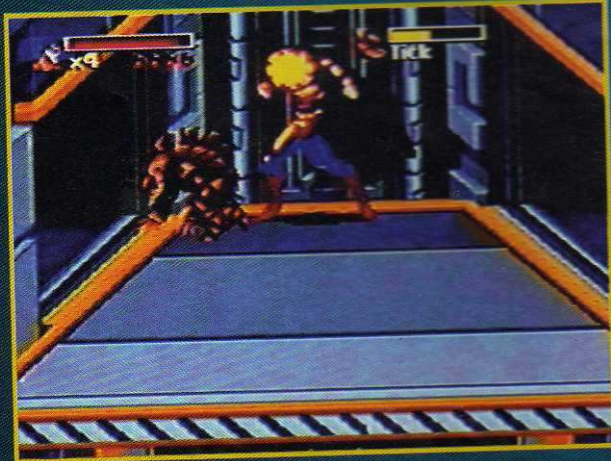
O terrível Doomsday está destruindo a cidade de Metropolis e, como de costume, Superman vai defender a ordem. Só que desta vez, embora derrote o vilão, nosso herói acaba morrendo também. Depois da tragédia, surgem quatro seres, cada um afirmando ser o verdadeiro Superman. Os candidatos: The Cyborg, The Man of Steel, The Eradicator e Superboy. Acontece que a morte de Doomsday não acabou com a desgraça nas ruas de Metropolis. As suspeitas caem logicamente sobre os quatro novos "Superman". Ou seja, há um traidor entre eles. Sua missão: descobrir e derrotar o pilantra. Vá em frente!

## Fases Variadas

Superman morre no fim da segunda fase e retorna triunfalmente na décima e última. Nas demais, você controla os outros quatro personagens. Cada um atua em 2 fases e Cyborg apenas na terceira. Os itens são identificados pelo símbolo do Superman. O vermelho dá um ataque especial, o azul claro repõe um quarto da energia e o azul escuro repõe metade. As vidas extras (1-Up) também estão presentes. A melhor forma de descolar itens é fuçar nos muros e prédios dos cenários.

## COMANDOS

- A Tiro
- B Soco/pega e arremessa objetos
- C Pulo (Pressionando 2 vezes o personagem voa, pressionando novamente, ele volta para o solo)
- Y Ataque especial (No joystick de 3 botões, aperte A + B para dar o ataque especial)



As bolinhas vermelhas localizadas abaixo da barra de energia são os ataques especiais



Cada personagem tem um ataque especial diferente. Este é o Eradicator. Bem legal!



## FASE 1



Não deixe que os inimigos o cerquem, pode ser perigoso. Jogue-os nas paredes para descolar itens

## FASE 2



Doomsday é um inimigo de respeito. A melhor tática é jogá-lo na parede. Se você der porradas, acaba levando também. Depois do combate, ambos caem mortos. Será?

O mundo está terrivelmente abalado e o noticiário informa que surgiram quatro "Superman". A confusão está apenas começando

NEWS FLASH!!!  
REPORTS OF SUPERMAN SIGHTINGS ARE POURING IN FROM ALL OVER THE CITY.



## FASE 3



Elite é um inimigo aéreo pegajoso. O cara não desgruda. Detone-o rápido, senão causa o maior estrago

O chefe Sentinel é bem embaçado. Use os ataques especiais e quando as bolinhas saírem é a hora da porrada



## FASE 4

Os inimigos são meio atrapalhados e às vezes se atacam. Melhor para você



A primeira aparição de Man of Steel é como chefe. É difícil atacá-lo por causa do martelo. O lance é agarrar e jogar na parede



## FASE 5

Na Coast City destruída pinta o chefe Cyborg. Uma dica legal é voar para o lado das minas que o grandalhão acaba pisando nelas. Depois é só enchê-lo de bordoadas



## FASE 6



Aqui aparece pela primeira vez Superboy. O garoto é bem rápido e ágil. Deve ser a juventude...

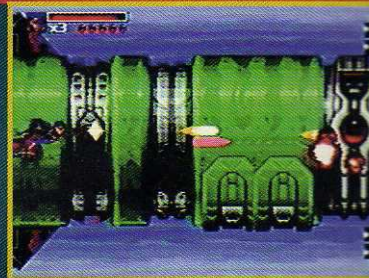
## FASE 7

Esta fase é bem rápida. Destrua as células transportadoras para os inimigos pararem de aparecer



## FASE 8

O missil deve ser destruído senão Metropolis vai pelos ares. Chumbo nele!



## FASE 9

Primeiro destrua as armas do chefe. Depois estoure a cara Moleza!



## FASE 10

O misterioso quinto Superman que apareceu antes da sétima fase, se funde com Eradicator. Surge o primeiro e único Superman. Agora o lance é detonar o safo do Cyborg. O mundo agradece!







# RISE OF THE ROBOTS

## RISE OF THE ROBOTS Acclaim

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●●●

SOM ●●●●●

DESAFIO ●●●●●

DIVERSÃO ●●●●●

JOGABILIDADE ●●●●●

ORIGINALIDADE ●●●●●

Puxão de orelha dos bons pra Acclaim! Caprichou demais nos gráficos e esqueceu do principal: faltaram porradas e parafusos rolando

### COMANDOS

NO CONTROLE DE 3 BOTÕES

A Chute/Soco fraco

B Chute/Soco médio

C Chute/Soco forte (Para trocar soco por chute, ou vice-versa, aperte Start)

NO CONTROLE DE 6 BOTÕES

A Soco fraco

B Soco médio

C Soco forte

X Chute fraco

Y Chute médio

Z Chute forte

★ Tá querendo enfrentar o Supervisor? Vença todas as lutas e faça o estrago. Mas cuidado: O cara é completo e representa o que há de melhor em metalurgia, inteligência artificial e engenharia robótica

Jogo de luta cibernético? Isso é Rise of the Robots, um "game-fight" entre robôs da Acclaim que tinha tudo pra dar certo, mas destranbelhou. Que pena! Os gráficos são lindos, os robôs bem ajustados, mas a pobreza de golpes estragou tudo. Como o visual é diferente, vale pela curiosidade. Há também versões iguaizinhas rolando para PC e SNES. A Ação Games encarou a versão de Mega. O jogo é no conhecido esquema de rounds com escolha de tempo. Jogando contra o computador você comanda somente o Cyborg. Já no modo versus, opte entre os cinco robôs e mande porradas. Very Easy, pessoal!

## EGOS PARA OS ROBÔS

A Electrocops é a empresa que cria robôs com alta inteligência em Metropolis 4. Os próprios robôs trabalham nas operações do dia-a-dia da fábrica e sempre vigiados pelo Supervisor Droid. Durante vários meses tudo correu bem até que um poderoso Vírus do Ego atingiu o Supervisor. Ele reprogramou a segurança e introduziu o vírus em todos os robôs criando legiões poderosas para enfrentar seu maior inimigo: o homem. Terrível, hein? Mas nem tudo estava perdido. A Electrocops dispõe do Cyborg, um projeto secreto - metade homem, metade máquina - que deve infiltrar-se entre os robôs e pôr ordem na casa. Um detalhe: ele é incorruptível ao vírus.

## MUITA OPÇÃO E POUCA AÇÃO

Abrindo o Options você escolhe entre Mission Brief e disputa contra todos os robôs até a luta final com Supervisor. Training é uma luta de um round só para treinar os golpes. Escolha ainda os famosos três níveis de dificuldade: easy, medium e hard. A novidade é a opção Cinematics para quem quer ou não - as animações de apresentação dos robôs. Cara de pau mesmo é a escolha ou não de Super Moves (golpes especiais) que o super não têm nada. Rounds e tempo também podem ser selecionados. Ufa! Haja opção...

## GOLPES-DROIDS

### CYBORG

O modelo, chamado ECO 35-2, foi desenvolvido em segredo. É uma combinação de homem e máquina que abriga um cérebro humano. Totalmente imune ao vírus, só ele pode acabar com a festa dos robôs.

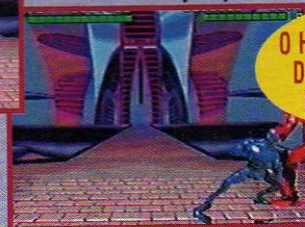


Qualquer semelhança com Robocop é coincidência. Pobre Cyborg vencido...

O HERÓI POSSUI DOIS GOLPES ESPECIAIS:



Turbo Head Butt - ↓  
↑ + botão



Shoulder Barge - → + botão



# THE ROBOTS

## LOADER

Durável e versátil, apesar de pesado, este modelo foi um sucesso comercial na Electrocorp. Mas a "lataria" é pouco inteligente.



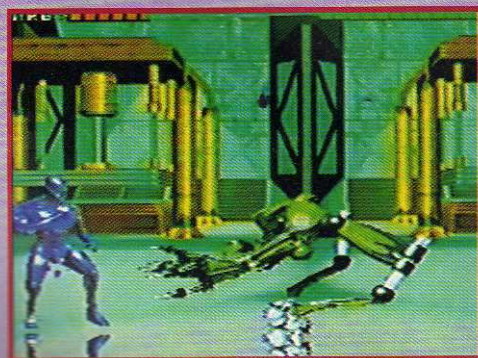
Aqui você vê o Cyborg fazendo a seleção do lutador



Fork Slash é o golpe arrasador, se é que se pode dizer isso -> + botão

## CRUSHER

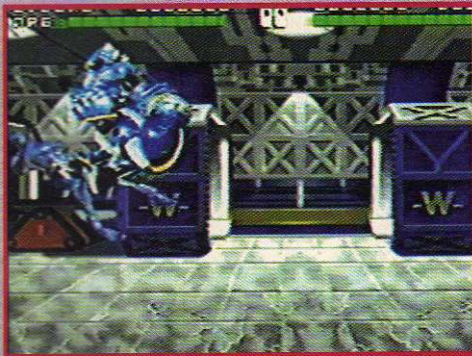
Este modelo não foi feito para comercialização. Sua função era imobilizar e destruir droids em mau funcionamento. Ele usa as mandíbulas e garras para sua tarefa.



O cara tem pinças poderosas e seu melhor golpe é Pincer-Mincer -> + botão

## BUILDER

O grandalhão tem forma humanóide e um chip bem primário. É capaz de executar tarefas que exigem muita força.



Espie só o Bomber Jump -> +>



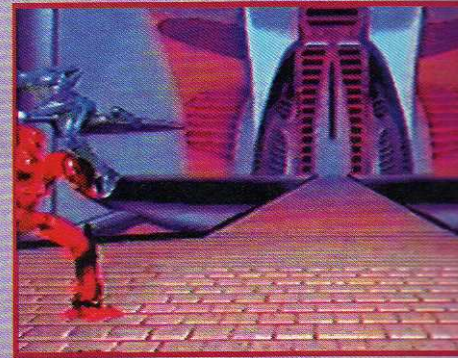
Tente tirar parafusos do Cyborg com o Pile Driver -> +>

## THE SENTRY

Este gigante tem somente três metros e meia de altura e representa uma geração mais avançada de robôs militares



Sua cor vermelha-sangue é para um melhor reconhecimento no campo de batalha de testes



Ele só possui um golpezinho. É o Flying Jet Kick -> +>

## MILITARY

Chamado de "Exterminador", este droid foi desenvolvido para ser usado pelo governo na área militar. Sua missão era interceptar o Supervisor Droid, mas foi também contaminado pelo vírus



Eis o Military Droid entrando em cena Catapult Spin -> +>



A mão transforma-se em garras. É o Cyber Slash -< +>





**EDITORA AZUL**

**Fundador**  
Victor Civita  
(1907-1990)

**Diretoria**  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

**Diretor Editorial:** Carlos C. Arruda  
**Diretor de Publicidade:** Cláudio Santos  
**Diretora Comercial:** Vera Helena M. Gomes  
**Diretor de Comunicação:** Carlos Alberto Araújo  
**Diretor Financeiro:** Pedro Frazão

**AÇÃO GAMES**

**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 e Simone Zucas  
**Redatores:** Bento Abreu e Suzete Stimpel  
**Coordenadora de Produção:** Érica Luísa Assan Câmara  
**Correspondentes:** Angelo Ishi (Japão) e José Emílio Rondeau (EUA)  
**Consultores:** Leonardo dos Anjos Santiago, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez  
**Tradutor:** Luís Fábio Marchesoni R. Mietto  
**Ilustração de Capa:** Sérgio Carreras

**STAFF EDITORIAL**

**Secretaria Editorial:** Isabela Boscov  
**Azul Press:** Benjamin S. Gonçalves  
**Administração Editorial:** Ariovaldo Carrera Dias  
**Sistemas Editoriais:** Walter Toscano  
**Direção Responsável:** Liège de Lima Dória Castelli

**PUBLICIDADE**

**Gerente:** Luiz Carlos Stein  
**Supervisores de Contas:** Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos  
**Contatos:** Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas  
**Marketing Publicitário:** Reginaldo Andrade  
**Coordenadores:** Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tiekio Kuniyuk

**COMERCIAL**

**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato  
**Gerente de Planejamento:** Ana Camargo

**COMUNICAÇÃO**

**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni  
**Gerente de Propaganda:** Vavi Zalla  
**Gerente de Pesquisa:** Sílvia Campos  
**Supervisor Externo:** Miguel Abdullack Filho

**Ação Games** é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição 76, fevereiro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, 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 jornalista 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**

**Não deixe escapar a próxima Ação Games. Daqui a 2 semanas**

**CONFIRMADO:**

**VAI SAIR MORTAL KOMBAT 3**

**Com novos personagens e fatais arrasadores**

**MAIS CES LAS VEGAS 95:**

**★ Previews para Mega, SNES, Sega CD, 32X...**

**★ Um montão de jogos e acessórios para o 3DO**

**★ Playstation e CD-I na guerra da multimídia**

**SAMURAI SHODOWN 2**

**Do Neo Geo. Animalesco! Um game de luta como não se via há tempos!**

**E na Multi Interativa n: 4!**

**! Um mergulho no mundo das BBS**

**! Estratégia completa para Return to Zork**

**! CDs interativos e games mostrados na CES**



**EDITORA AZUL**

**NOSSAS PUBLICAÇÕES**

**Atualidades**

**SET:** Cinema e Vídeo  
**BIZZ:** Rock, Pop e Comportamento  
**CONTIGO:** TV, Gente e Atualidades  
**INTERVIEW:** Entrevistas e Reportagens  
**AÇÃO GAMES:** O Mundo dos Videogames

**Esportivas**

**FLUIR:** Surf  
**GRID:** Automobilismo e Velocidade

**Femininas**

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

**Interesse Geral**

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

**Arquitetura e Decoração**

**A&D:** Arte e Design

**Guias e Anuários**

**VIAGEM E TURISMO**  
**HORÓSCOPO ANUAL**  
**GUIA DE VÍDEO**

**NOSSOS ENDEREÇOS**

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

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

**REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE**

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

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

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

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

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

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

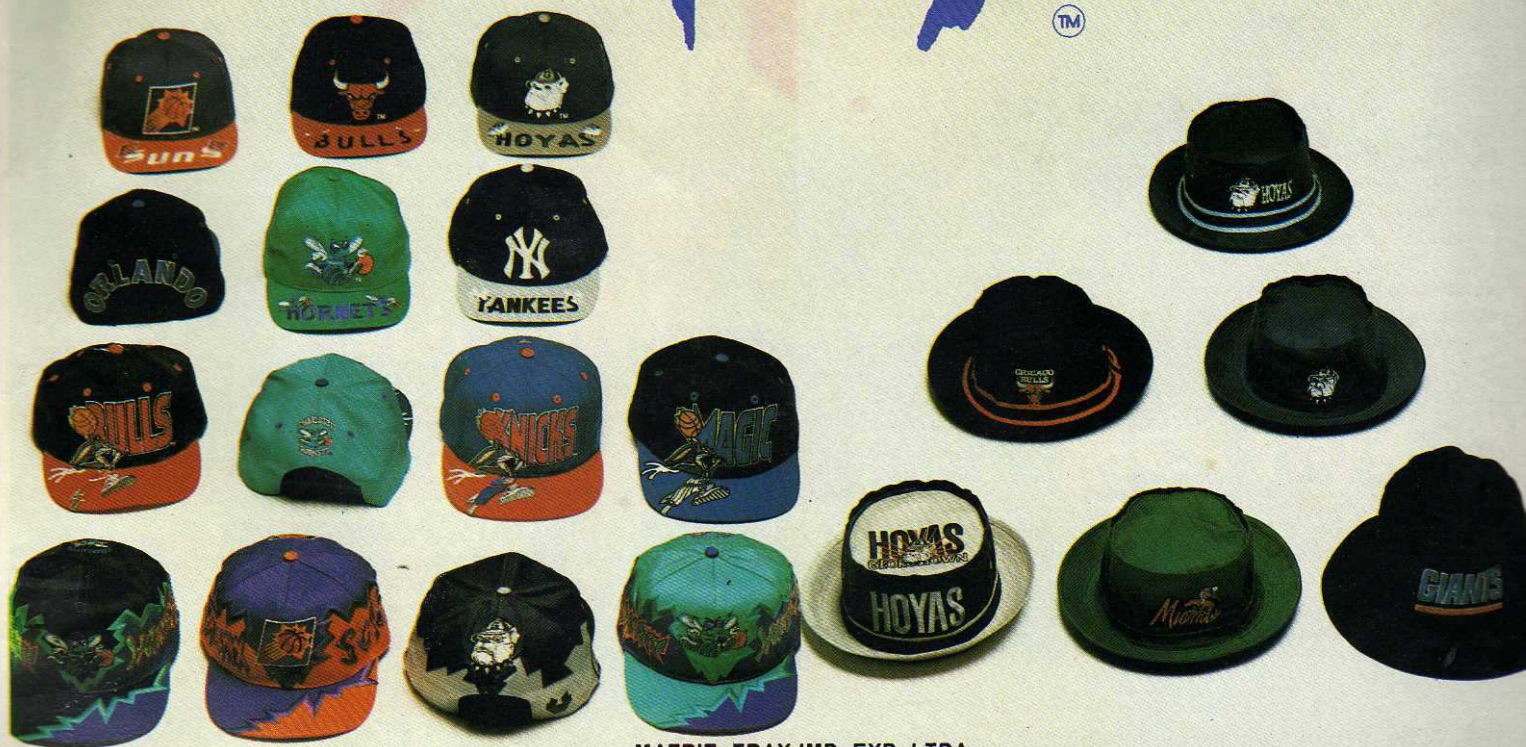
**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (048) 232-0519





# Trax

TM



MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA  
VENDAS ATACADO: 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  
FILIAL: BELO TRAX  
R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824



# ARME-SE

# PARA

# O KOMBAT



### TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Automático** independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.
- **Slow Motion** - reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.

### ESCOLHA A SUA ARMA:

- Dynavision e Handyvision - use TPC-1.
- Mega Drive\* e Amiga Commodore\* use TPC-2.
- Phantom System\*, Hi-Top Game\*, Turbo Game\* - use TPC-3.
- Master System\* e Atari\* - use TPC-4.
- Megavision, Mega Drive\* e Genesis use TPC Superfighter.



### TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Total** para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.
- **Slow Motion** - os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.

### ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES\* e Superfamicom\* - use TPC-5.
- Action Set\* e Nintendo\* Americano (NES) - use TPC-6.



### TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Programável** para cada botão.
- **Auto-Fire** programável para cada botão - disparo contínuo.
- **Slow Motion** e **Super Slow Motion**.
- **Visão de Raio-X** você vê tudo o que acontece por dentro.

### ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES\* e Superfamicom\* - use Aqua Pad SNES.
- Megavision, Mega Drive\* e Genesis\* - use Aqua Pad Mega.

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de Kombat. Faça seus inimigos pedirem água!

**DYNACOM**  
*A Dynacom é fera.*