

AÇÃO

GAMES

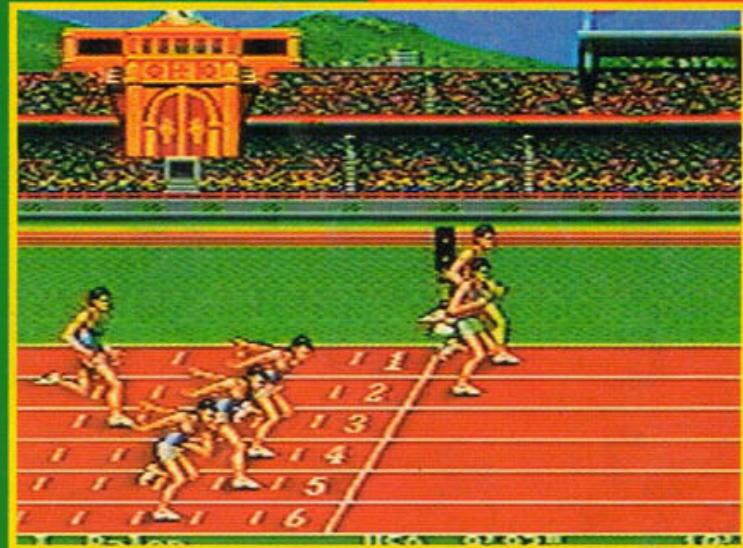
EDIÇÃO ESPECIAL

EDIÇÃO 59-E 7041-1 VEJA PREÇO COM JORNALERO

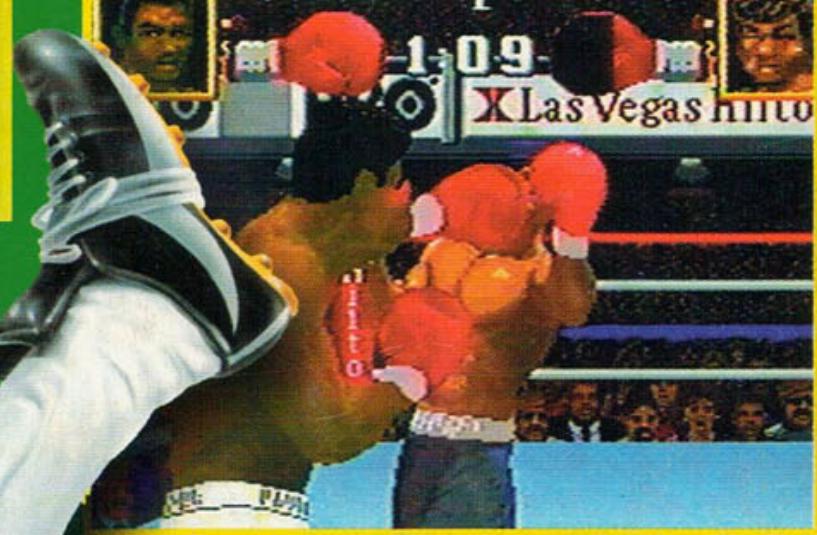
EDITORIA
AZUL

**TUDO PARA
DETONAR NOS MELHORES
GAMES DE:**

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



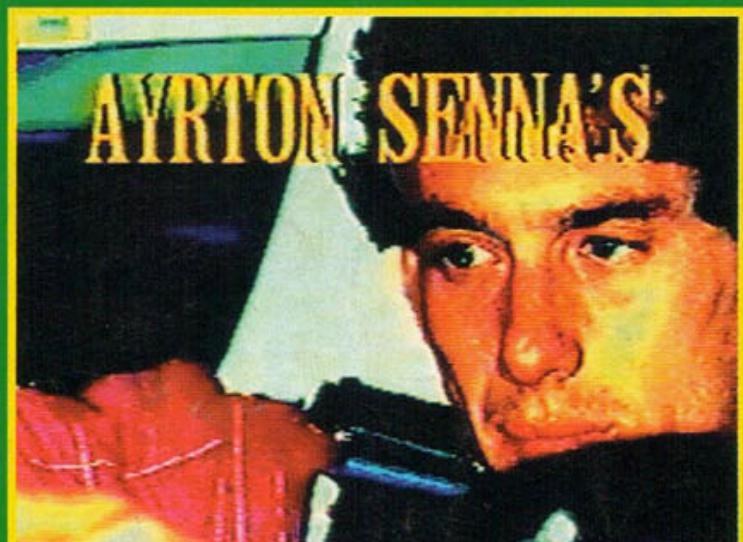
OLYMPIC GOLD



LEGEND OF THE RING



FIFA SOCCER



SUPER MONACO GP 2



NBA JAM

JOVEM PAN 2 - A RÁDIO



NÃO DÁ PRÁ DESLIGAR

Índice

Copa do Mundo, férias de julho chegando. São dois bons motivos pra juntar a galera em torno do videogame e disputar animadas partidas de futebol... e também basquete, vôlei, hóquei, tênis, corrida, boxe e esportes olímpicos.

Nesta Edição Especial de Esportes da AÇÃO GAMES, você vai ver alguns exemplos do que há de mais representativo em games de esporte. Em nome da diversão, abrimos uma excessão para jogos que não são simuladores perfeitos, mas que com certeza você vai curtir: Mutant League Hockey, Rock'n'Roll Racing e Road Rash 2. E aí, o que você está esperando? Reúna a galera e encare estes desafios!

- SNES
- MEGA
- SNES/MEGA

Cotação

NOME DO JOGO

SOFTWAREHOUSE

Péssimo	●
Fraco	● ●
Regular	● ● ●
Bom	● ● ● ●
Ótimo	● ● ● ● ●
Jogadores	
Mega	

FUTEBOL

- FIFA International Soccer _____ 4
- Striker _____ 7
- Super Formation Soccer 2 _____ 8
- Super Soccer Champ _____ 9
- World Trophy Soccer _____ 10
- Pelé _____ 11
- Zico Soccer _____ 11



BOXE

- Greatest Heavyweights _____ 12
- Boxing Legends of the Ring _____ 14
- Muhammad Ali _____ 15
- George Foreman's KO Boxing _____ 15



HÓQUEI

- NHL 94 _____ 16
- EA Hockey _____ 18
- Mario Lemieux Hockey _____ 18
- NHL Hockey _____ 19
- Mutant League Hockey _____ 19



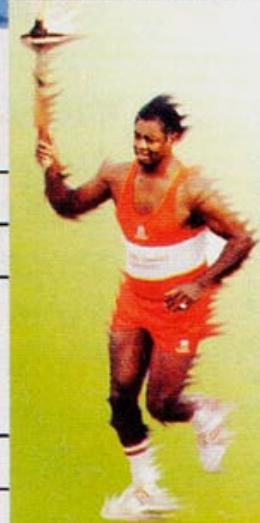
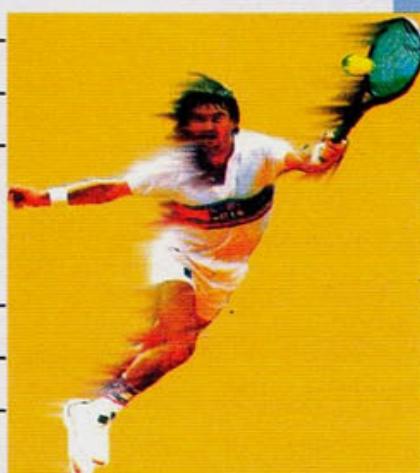
BASQUETE

- NBA Jam _____ 20
- Barkley: Shut Up and Jam! _____ 22
- NBA Showdown' 94 _____ 23
- Bulls vs. Blazers and NBA Playoffs _____ 24
- NCAA Basketball _____ 24
- NBA All-Star Challenge _____ 25
- Team USA Basketball _____ 25



TÊNIS

- Jennifer Capriati _____ 26
- David Crane's Amazing Tennis _____ 28
- Wimbledon _____ 29



OLÍMPICOS

- Olympic Gold _____ 30
- Summer Challenge _____ 32

CORRIDA

- Virtua Racing _____ 34
- Ayrton Senna - Super Monaco GP 2 _____ 36
- Nigel Mansell F 1 Challenge _____ 37
- GP 1 _____ 38
- Rock'n'Roll Racing _____ 39
- Road Rash 2 _____ 39

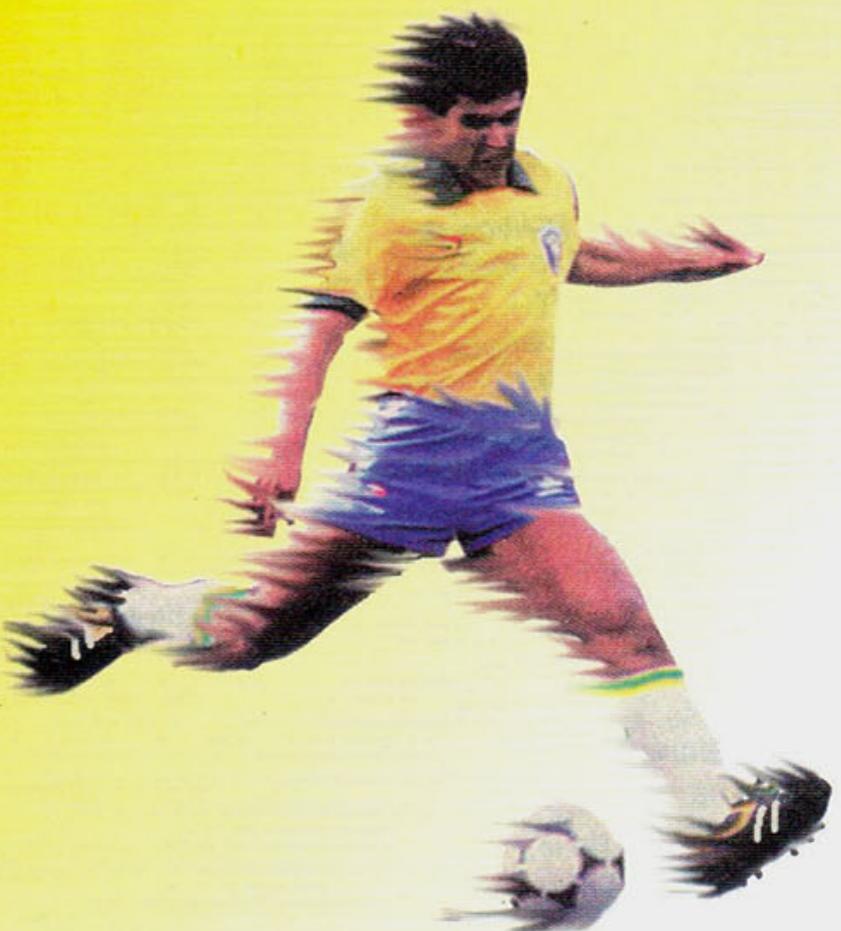


VÔLEI

- Super Volleyball _____ 40
- Dig & Spike Volleyball _____ 42

Futebol

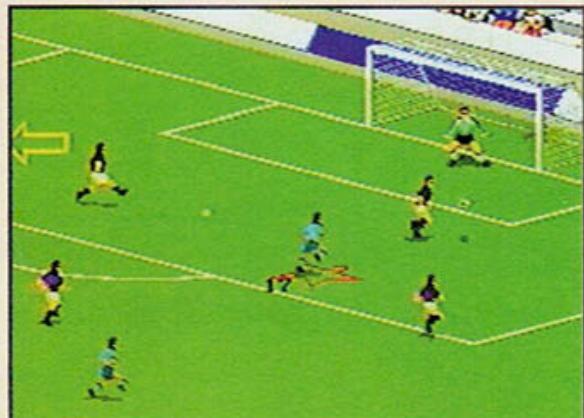
Garoto com a bola nos pés, fazendo embaixadas, agitando a galera que é só sua. Isso é o futebol. Cena tão brasileira quanto um desfile de Carnaval, mulata sambando. Assim tem sido há mais de 40 anos, desde que o mundo viu pela primeira vez a ginga do jogador brasileiro. Bem antes disso a bola começou a rolar por aqui. Foi no final do século passado, quando Charles Miller decidiu trazer uma daquelas pelotas de couro da Inglaterra. Mas a mania vem de mais tempo. Dizem que os primitivos já batiam uma bolinha usando crânio humano. Mas tudo bem. Isso é história. O que conta é o grito de gol ecoando no Maracanã em dia de FlaFlu.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

MEGA

Copa do Mundo rolando em campos, páginas e bocas de todo o planeta. E, claro, você na maior fissura pra ver a seleção canarinho faturar o tetracampeonato, certo? Então, que tal a prévia de uma final pra ver o nosso capitão erguer mais uma vez a taça? A Electronic Arts passa a bola pra você com açúcar e afeto. FIFA International Soccer é o melhor jogo de futebol já produzido. Rico em detalhes, este luxuosíssimo cart para Mega Drive exibe gráficos e sons tão absurdamente reais que dá a impressão de se estar frente a uma transmissão ao vivo. Preciso, inventivo e magnífico como um verdadeiro gol de placa. Um gol de Pelé!



O scroll diagonal dos jogos dá a impressão de que se assiste a uma partida de verdade pela TV. Só falta o narrador!

DOMINANDO A PELOTA

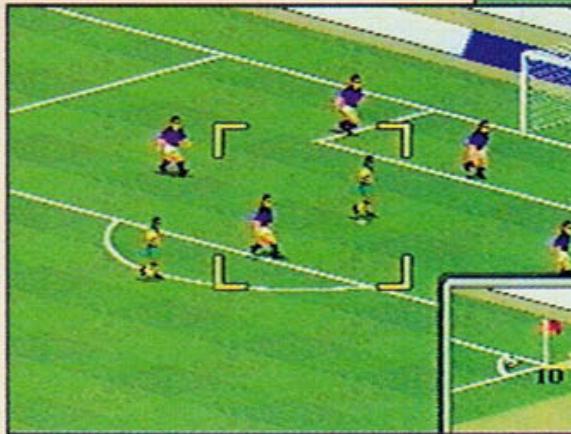
Após o lançamento, procure sempre dividir a bola na frente com um jogador com estrelinha.



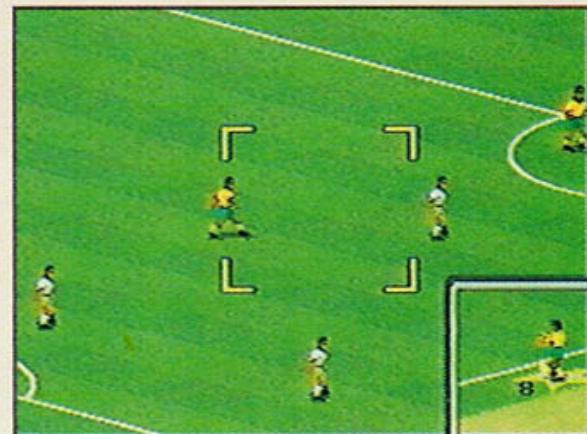
O jogador com estrelinha é o que está sob seu comando. Procure sempre deixá-lo perto da bola



Não fique embaçando com a bola dentro da sua defesa, principalmente na grande área. Chutão pra frente!



Tente marcar os jogadores adversários que estão sozinhos em sua área nas cobranças de escanteio



Tanto em laterais, escanteios ou chutes do goleiro, use o cursor grande para escolher onde mandar a bola

GOLEADA DE OPÇÕES

FIFA International Soccer tem opções mil. Fique de olho nos tópicos.

HALF TIME - Toda partida tem dois períodos de jogo. Eles podem durar dois, quatro, seis, oito, dez, vinte ou quarenta e cinco minutos.

GOAL KEEPERS - São os goleiros. Aqui você escolhe se vai controlar o seu arqueiro (Manual) ou deixar o serviço para o computador (Computer).

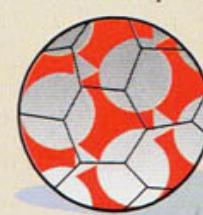
FOULS - Você pode jogar as partidas como peladas, sem punição para faltas (None). Ou contar com cobranças de faltas, mas sem cartões amarelos e vermelhos (Intermediate).



No momento do lançamento, seu jogador mais à frente deve ter, no mínimo, dois jogadores adversários entre ele e o gol para se encontrar em posição legal

GAME TYPE - Na opção Simulation, o rendimento dos jogadores diminui durante a partida. Em Action, a galera nunca se cansa.

CLOCK - Opte entre tempo corrido (Continuous) ou com pausas entre tiros de meta, escanteios, laterais, cobranças de falta e saídas de bola (Out of play).



DESCOLE O ADAPTADOR PARA QUATRO JOYSTICKS E TIRE ALTOS RACHAS SIMULTÂNEOS



Basta usar o Direcional. O botão C repete a jogada em velocidade normal, o B congela e avança as imagens e o A retrocede.

BOLA EM JOGO

Escolhidos os times e o modo de jogo, defina quem joga contra quem na tela Choose Controller.



Antes de começar ou pausando o jogo, pinta uma tela com opções estratégicas bem legais.

STARTING LINE UP OU SUBSTITUTIONS

Para mudar a escalação da equipe ou substituir jogadores. Saque as seguintes características dos atletas: habilidade (Skill), velocidade (Speed), reação (Reaction), controle de bola (Ball ctl), potência de chute (Shot pwr), precisão dos chutes (Shot acc), marcação (Slides), agilidade (Agility), bicicletas (Bicycles), cabeçadas (Headers), resistência (Stamina), passe (Passing) e agressividade (Aggress).

Nesta tela, defina se dá pra jogar um jogador contra outro, os dois contra o computador ou você sozinho contra a máquina



Para fazer as alterações, coloque o cursor-bola ao lado do jogador que vai sair e aperte A. Aí leve o cursor até o atleta que vai entrar e aperte A novamente. Pronto!

TEAM COVERAGE

Ajusta os limites de atuação dos jogadores de defesa, meio-de-campo e ataque no gramado. Aperte **↑** ou **↓** para selecionar a parte do time e **←** ou **→** para ajustar as zonas de atuação.

INSTANT REPLAY

Pra você rever um lance recente a qualquer momento. Dá pra curtir replay tendo como referência um jogador ou um ponto determinado qualquer do campo.

TEAM STRATEGY

Adote a estratégia de seu time

None: nenhuma estratégia específica.

Long Ball: jogar na base de lançamentos e chuveirinhos.

All Out Defend: todo mundo na retranca. Ótima para manter resultado.

Team Formation: defina a formação dos jogadores que jogam na linha

Defend: sistema defensivo, normalmente adotado por Parreira.

All Out Attack: o time todo na banheira. Tática do desespero.

Attack: estilo ofensivo, com o time atacando sempre.

COPA EM CASA

São 48 seleções de países de todos os cantos do mundo mais um time especial, o EA All Stars, com os melhores jogadores do cartucho. Dá pra fazer amistosos, copas do mundo, eliminatórias e ligas, jogando sozinho ou com até oito pessoas.

Você escolhe os modos de jogo na Game Setup, movendo o Direcional para os lados no tópico Play Mode



EXHIBITION - É o modo em que você joga um simples amistoso, com dois tempos normais. Se houver empate, somam-se dois períodos de prorrogação e um de morte súbita

Na morte súbita, o jogo acaba quando uma das equipes faz o primeiro gol

TOURNAMENT - É a Copa do Mundo. Podem participar um a oito jogadores e cada participante escolhe uma equipe. Em cada grupo, classificam-se os dois mais pontuados para a segunda fase, seguidos dos quatro melhores terceiros lugares da primeira rodada. No meio da competição, você pode enfrentar seus amigos.

Suba ao podium como campeão do mundo, de preferência levando nossa seleção ao tetra

LEAGUE - Aqui oito seleções, incluindo as do computador e as dos participantes, se enfrentam num campeonato de pontos corridos, com turno e returno. O campeão será o que acumular mais pontos ao final da última rodada.

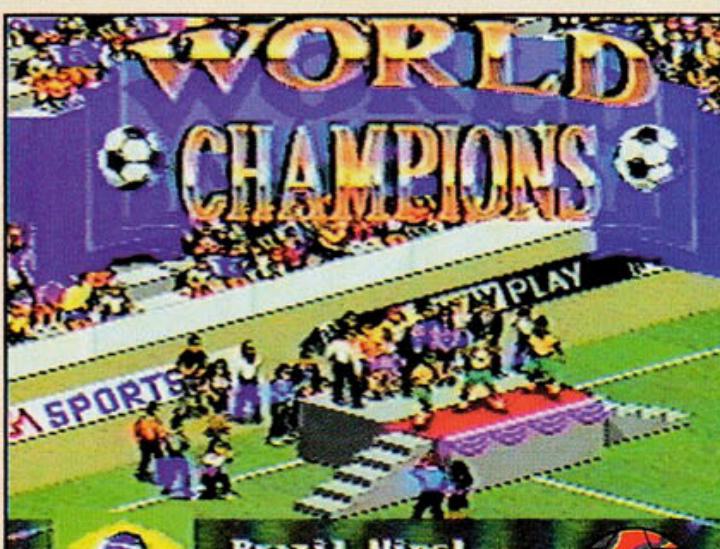
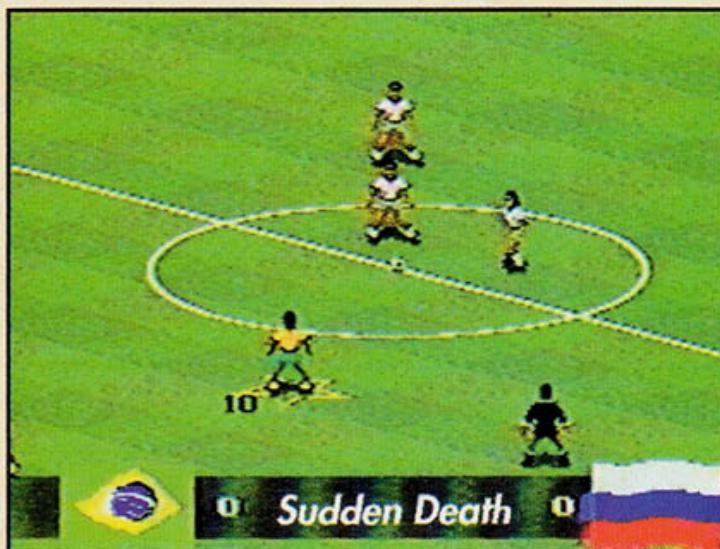


No modo League, fique sempre de olho na tabela de pontos. Dá pra jogar até oito pessoas e, como na primeira fase da Copa, vitórias valem dois pontos e empates recebem apenas um

PLAYOFFS - É parecido com o modo Tournament, mas não tem a primeira fase das seis chaves de quatro times. Quer dizer, perdeu nos Playoffs, adeus! São quatro partidas inclusive a final. E comporta até oito jogadores.



O modo Playoffs segue o sistema eliminatório de disputa. São dezesseis equipes participantes. Se houver empate, rola prorrogação e morte súbita



Cotação

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

ELECTRONICARTS

Gráfico	● ● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●

1 a 32 Jogadores

WEATHER

Escolha o clima meteorológico da partida

Hot: o jogo rola com sol forte, daqueles de torrar os miolos

Dry: clima seco, sem sol forte

Damp: gramado úmido, pouco escorregadio

Drenched: campo totalmente encharcado. dificulta o domínio da bola

Comandos

Na saída de bola:

A, B ou C = Chute

Sem a posse da bola:

A = Dá carrinho/cabeçada

B = Muda a estrela para o jogador mais próximo da bola/ jogo de corpo

C = Aumenta a velocidade do jogador com a estrela

B+C = Dá carrinho

Com a posse da bola:

A = Passe curto por cima

B = Passe curto rasteiro

C = Chute forte

Obs.: = Ao apertar os botões B ou C, quanto mais tempo você demorar a soltar o botão mais forte a bola é disparada

Com a bola no alto:

A, B ou C = Dá voleio/ bicicleta/ cabeçada

Goleiro:

A = Joga bola com a mão/ lança a bola com os pés

B = Joga a bola com os mãos/

lança a bola com os pés/ espalma ou agarra a bola (em pênaltis e goleiro Manual)

C = Acionar cursor grande

Tiro de meta, escanteio ou lateral:

A, B ou C = chute/ arremesso

Pênalti:

A ou C = Chute

B = Troca o batedor

Chute livre:

A ou B = Passe

C = Chute a gol

Na raia dos games de futebol para Super NES não dá outra: Striker é um dos melhores que já pintaram. O jogo é superdinâmico e cheio de jogadas incríveis. A perspectiva e o "scroll" são verticais, mas garantem boa visão de jogo. Dá pra jogar com sessenta e quatro seleções de países, todas com as escalações parecidas com as da Copa de 90.

OPÇÕES INFINITAS

Striker traz inúmeras possibilidades: você escolhe uma opção no menu principal e lá vem outra tela com mais opções. São seis línguas à sua escolha, mas é melhor usar o espanhol - língua mais próxima do português. Você pode jogar amistosos (Ptido. Amistoso), Eliminatórias, Copa do Mundo ou Futebol de Salão. Pra pegar as manhas,

É possível mexer nos uniformes e na cor de pele e cabelos dos atletas.

Que tal um novo visual pra camisa amarela do Brasil, hein?

OS PREPARATIVOS

Em primeiro lugar, escolha seu time. Como Striker se baseia na Copa de 90, as duas melhores equipes são Alemanha e Argentina, campeã e vice respectivamente. Depois, escolha o sistema de jogo. O ofensivo 2-3-5, por exemplo.

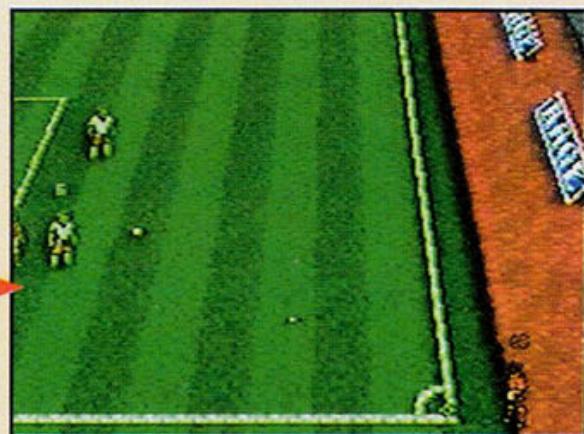


Você pode escalar o seu time. Por isso fique atento às qualidades de cada jogador

BOLA DE JOGO

Striker traz algumas diferenças em relação a outros carts de futebol. Saque as manhas.

Na hora de cobrar falta ou escanteio, observe a trajetória e escolha onde meter a bola



comece pelos primeiros. É o menu mais variado: dá para mudar o gramado (Zona de Tiro), a velocidade do vento (Fza. de Viento), força de chute e de passe etc.



Cuidado com as faltas feias. Seu jogador pode tomar cartão amarelo



Neste menu de opções, dá pra mexer em tudo, até nas regras da FIFA. Detalhe: seu goleiro pode ser manual ou automático

GANHANDO A SUPER CUP, VOCÊ PODE ENFRENTAR AS SUPERSELEÇÕES DAS DUAS SOFTWAREHOUSES DESTE GAME. SE VENCÊ-LAS, PODERÁ JOGAR COM ELAS

Cotação

STRIKER

ELITE / RAGE

Gráfico	● ● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1 ou 2 Jogadores	



Comandos

- A** = Passar bola/chutar rasteira
- B** = Chutar forte/lançar a bola
- Y** = Cabecear/dar peixinho
- X** = Visão de jogo/reorganizar equipe segundo a formação tática adotada
- SELECT** = Substituir jogadores ou encerrar o jogo



Jogo de esporte atrai tanto os fanáticos por videogame quanto os desencanados. Quando o assunto é futebol então nem se fala: todo mundo quer por a mão no joystick. Portanto, confira Super Formation Soccer 2. Dá pra jogar até com quatro pessoas simultaneamente. Basta descolar o Multi Adaptador Auto, acessório do Super Famicom, e conectá-lo ao console de 16 bits norte-americano. O jogo traz dezenas de seleções de países, representados pelas cores de seus uniformes oficiais. E é muito divertido!

O CAMPEONATO MUNDIAL É ELIMINATÓRIO. PERDEU UMA, TÁ FORA!

MUITOS DETALHES

Você pode jogar uma partida normal ou simplesmente optar por uma disputa de pênaltis. Escolha o número de jogadores, a seleção, o esquema tático, o goleiro (automático ou manual) e o tempo de duração da partida.



Cada time possui diferentes tipos de chute, velocidade e passe. Observe antes de fazer a sua escolha

Nas cobranças de pênaltis, tente chutar alto e nos cantos, onde o goleiro sofre um pouco mais pra evitar o gol



Jogando em duas ou mais pessoas fique atento aos números sobre os atletas: eles indicam qual joystick controla quem

Mande sempre a bola pra frente e fique de olho em seu jogador, que está indicado com a setinha

Comandos

A = Chutar fraco/passar bola
 B = Chutar forte/tomar bola
 A + B = Dar carrinho
 L ou R = Mudar posição da seta/mudar perna do batedor de pênalti
 Y = Levantar a bola/dividir jogada



AS MELHORES SELEÇÕES
 SÃO ARGENTINA, HOLANDA E BRASIL

Cotação

SUPER FORMATION SOCCER 2	
HUMAN	
Gráfico	● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ●
1 a 4 Jogadores/cart japonês	

Mais um sucesso dos arcades transposto para o 16 bits da Nintendo. Aqui você vai poder enfrentar algumas das maiores seleções do mundo em um minicampeonato. É só escolher entre seis grandes times (Brasil, Argentina, Alemanha, Inglaterra, Itália e Holanda) e dois azarões (Japão e Estados Unidos). Super Soccer Champ não chega a ser tão real quanto FIFA International Soccer, mas dá conta do recado.

DICAS DE MESTRE

Dá pra executar altas jogadas, dignas de Pelé. Bicicletas, chutes no ângulo, carrinhos e muito mais. Pra se ter um bom desempenho, o lance é trocar passes rapidamente. Controlar o goleiro com segurança é meio caminho para a vitória, porque ele também arma jogadas de ataque. Apertando Y a figura dá um chutão pra frente. Com B repõe a bola com as mãos. E fique de olho na parte superior da tela. É lá que você controla o posicionamento de seus jogadores e a tática do time.

Só um detalhe: não dá pra escolher todos os jogadores da sua seleção: apenas um entre quatro. Mas isso não estraga a sua diversão. Até o juiz, superbarrigudo, é muito engraçado. Convoque a galera e ripa na chulipa.



Explore as laterais do campo. Vá até a linha de fundo e cruze para a pequena área. Chute de primeira e corra para o abraço

O LANCE
É TROCAR
PASSES
RAPIDAMENTE



O pênalti é fácil de defender. Espere o adversário chutar e pule logo em seguida para o canto escolhido. Converter a penalidade máxima é bem mais complicado. O lance é escolher um canto e enfiar o pé na bola com vontade

OPÇÕES

Não dá pra escolher o nível de dificuldade das partidas. Em compensação, você pode treinar pênaltis, selecionar o tipo de música e definir o tempo de jogo (3, 4 ou 5 minutos).

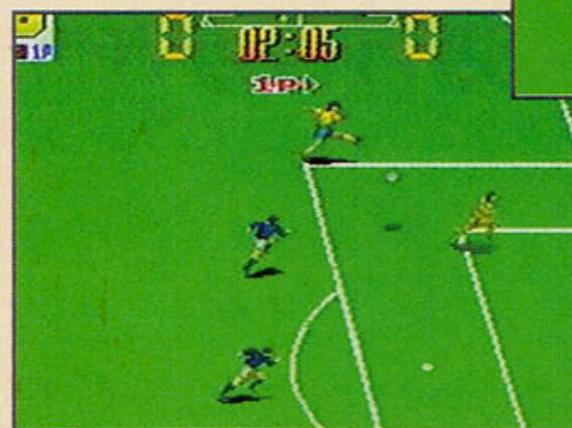
Na tela de opções, coloque no PLAY GUIDE para descobrir como realizar jogadas mirabolantes. Os comandos básicos são: A- chute e B- passe



Muito cuidado com os laterais no seu campo de defesa. Uma pequena imprecisão e você entrega o ouro pro bandido. Uma boa solução é tentar atrasar a bola para o goleiro



O cruzamento é mortal! Marque em cima e dê carrinhos para impedir que a bola chegue à área. Senão, um abraço



Chute da intermediária, um pouco à esquerda da marca de pênalti. É praticamente indefensável!

Comandos

A = Chutar

B = Passar/goleiro repõe a bola com as mãos

Y = Goleiro chuta a bola

Cotação

SUPER SOCCER CHAMP

TAITO

	Gráfico	Som	Desafio	Diversão	Jogabilidade	1 ou 2 Jogadores
Gráfico	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●

Futebol



Vá correndo à locadora e pegue o seu World Trophy Soccer. São dezenas de seleções, com opção até para montar os uniformes. Os gráficos não chegam à perfeição, mas são bonitos e bem sacados. O esquema tático de seu time também pode ser determinado. O que não dá pra fazer é uma renca de jogadas legais logo de cara. Jogabilidade não é o forte deste game e você vai demorar um pouco pra sacar tudo. O destaque do game é o campeonato mundial, que permite a participação de até oito jogadores, como em FIFA International Soccer.

AMISTOSO OU COPA

No Options, o modo Arcade é uma simples partida amistosa e o Simulation, a Copa Européia, em que podem participar até oito jogadores, cada um com uma equipe. Os jogos são eliminatórios, no sistema ida e volta: dois times se enfrentam duas vezes seguidas, somando-se os resultados. O critério de classificação é pelo número de gols.



Quando ocorre empate após os dois jogos eliminatórios, pinta prorrogação. Se o empate persiste, decisão por pênaltis



ESCOLHA UM DOS MUITOS TIMES EUROPEUS ANTES DO JOGO.

E, SE QUISER, MUDE O UNIFORME, ESCOLHENDO AS CORES DA CAMISA, DO CALÇÃO, DAS MEIAS E DOS FRISOS

DOMINE A PELOTA

O JOGADOR QUE CORRE SOBRE UM "X" É O QUE ESTÁ SOB SEUS COMANDOS. LIGUE-SE!



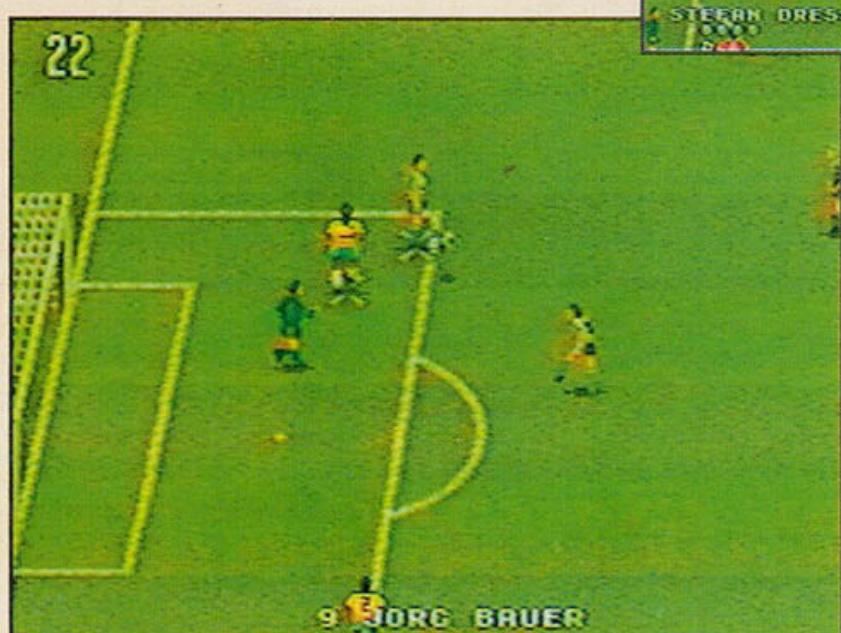
Nas cobranças de falta, escanteio ou arremesso lateral, escolha onde você quer jogar a bola, movimentando este alvo pelo campo



Na intermediária dos adversários, chute alto e tente encobrir o goleiro



Durante o jogo, você pode fazer até 4 substituições. É melhor tirar de campo os que já receberam cartão amarelo



Outra jogada típica: corra para a linha de fundo, cruze para a área do adversário e tente chutar de primeira

ESQUEMAS TÁTICOS

Observe o esquema tático do adversário e escolha um sistema que possa anulá-lo. Aberto ou fechado: isso é com você.

Cotação

WORLD TROPHY SOCCER

VIRGIN GAMES

Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ●

1 a 8 Jogadores

Comandos

- A = Trocar o "X" entre os jogadores
- B = Dar chute rasteiro/ dar carrinho
- C = Dar chute por cima/ cabecear
- START = Pausar o jogo/ replay/ fazer substituição/ encerrar o jogo

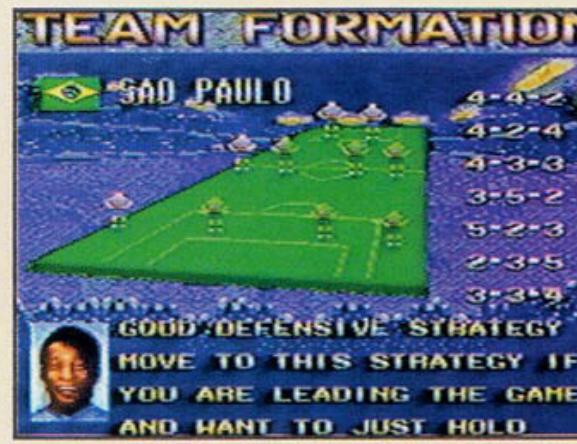
Pelé! Seu nome é a própria expressão do gol, da magia, das infinitas possibilidades de se jogar bola com os pés. Vestindo a camisa 10 e branca do Santos, ele simplesmente reinventou o futebol. E com a amarelinha da seleção fez o Brasil tricampeão, imprimiu pra sempre o toque de bola brasileiro e pôs todo o mundo na roda. Simples. Como Pelé!

Por tudo isso foi eleito o atleta do século. E não é que vem a Accolade e pisa na bola. É... O cart de Mega que esta softwarehouse produziu para o futebol em nome do rei é digna de um grande clássico. Do futebol americano! A jogabilidade é tão baixa que mais parece programada para um jogo com as mãos. Que ironia!

Os controles não respondem bem e o game só tem uma perspectiva do campo. A torcida grita: "Ai! ai! ai! ai!" ... E o Rei ainda dá nome ao game!

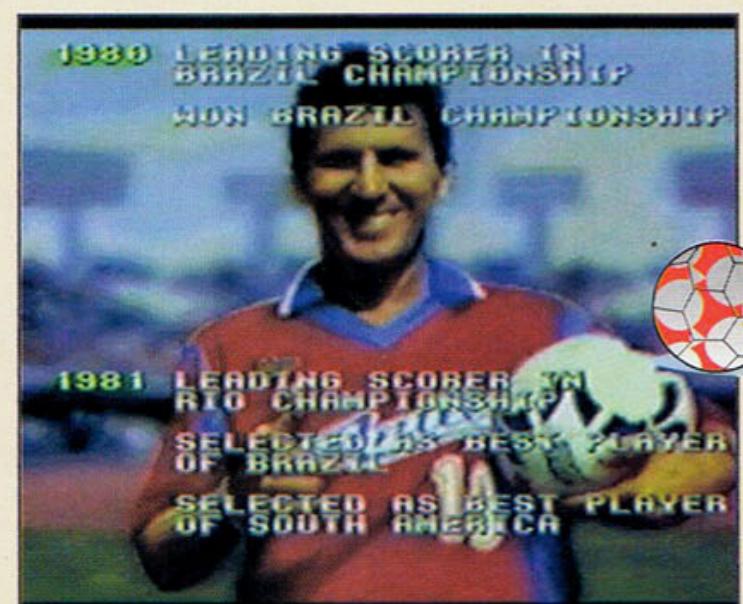


Escolha o visual do seu time: a cor das camisas, calção, listras, frisos, meias e, também, a roupa do goleirão



Zico, um dos maiores craques do futebol mundial, durante anos desfilou seu talento por campos brasileiros com a camisa do Flamengo. Com ela foi bicampeão mundial interclubes. Jogou na Itália e um dia transferiu-se para a terra do sol nascente, onde tornou-se herói. De olho no Galinho de Quintino, a Electronic Arts produziu seu primeiro cart do jogo da bola específico para o mercado japonês. Por isso Zico Soccer tinha tudo para ser um arraso. Mas que nada! O game é um verdadeiro gol contra! Os gráficos são tímidos e feios e o som muito chato. Até aí nada demais. O lance é que a jogabilidade é sofável. Coisa de japonês!

HÁ MOMENTOS EM QUE NÃO SE SABE SE O CORRETO É CORRER ATRÁS DA BOLA OU DO CURSOR.



Videogame também é cultura. Logo no início, você fica conhecendo a vitoriosa carreira de Zico



Fique esperto na hora de bater o tiro de meta. Você corre o risco de fazer um gol de goleiro. Contra, é claro...

Cotação

PELÉ

ACCOLADE

Gráfico	● ● ●
Som	● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ●
Jogabilidade	● ●
1 ou 2 Jogadores	

Comandos

A = Troca de jogador/ativa ou desativa a mira

B = Passe rasteiro/chute fraco

C = Passe pelo alto/chuteforte

Pelé dá as dicas sobre estratégia para os americanos: 4-4-2 é para jogo defensivo e para segurar o placar; 4-2-4 é para jogar no ataque, mas perde força no meio de campo

Futebol



DETALHE: VOCÊ ACIONA SEUS JOGADORES COM UM CURSOR, COMO NUM TÍPICO "ADVENTURE" PARA PC. ACREDITE!

Cotação

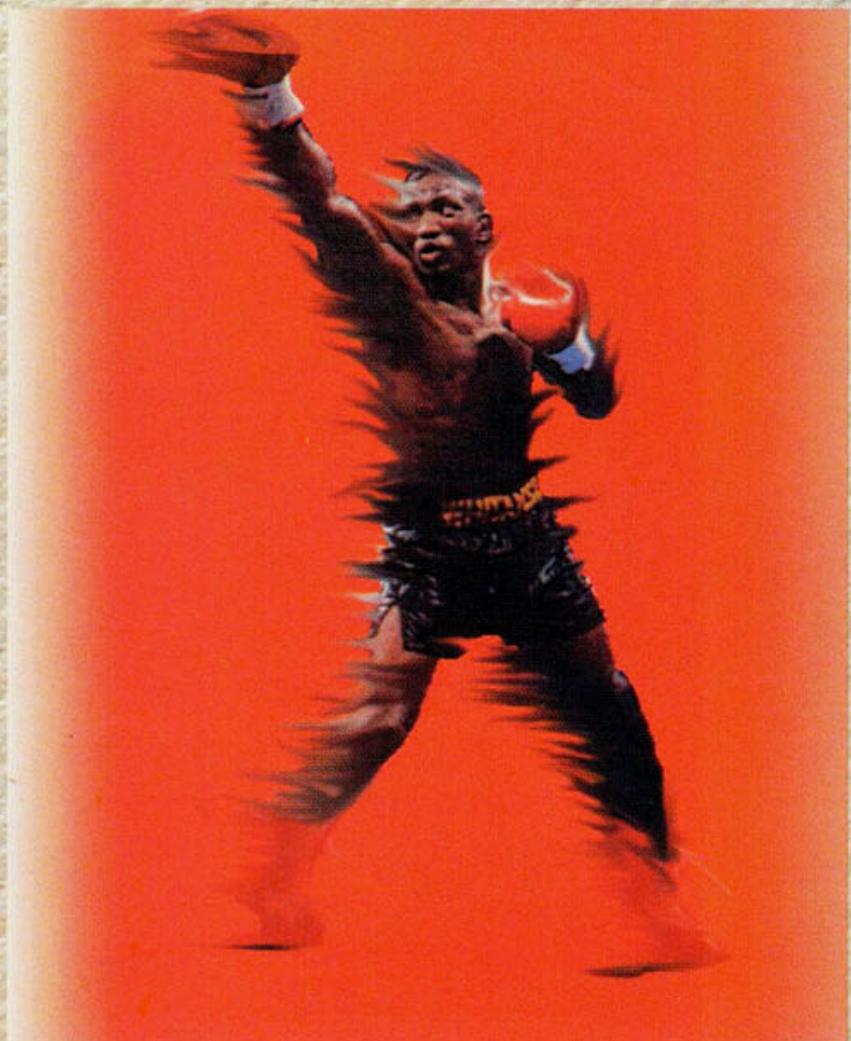
ZICO SOCCER

EA SPORTS

Gráfico	● ● ●
Som	● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ●
Jogabilidade	● ●
1 ou 2 Jogadores	

Boxe

Quem vê aqueles gigantes americanos demolindo seus adversários imagina que o boxe surgiu nos domínios de Tio Sam. Num daqueles velhos saloons do Texas, talvez... Engano. Já em 1500 A.C., o pessoal da ilha de Creta trocava os primeiros sopapos de punho fechado. Mas foram os ingleses, no século 18, que definiram as regras básicas, determinando o ringue como o espaço de um combate dividido em rounds e o uso de luvas entre os boxeadores. Surgiram então os grandes astros que hoje representam a própria história do boxe, entre eles Joe Louis, chamado O Demolidor de Detroit, Rocky Marciano, Muhammad Ali, Mike Tyson e uma pá de outras feras.



GREATEST HEAVYWEIGHTS

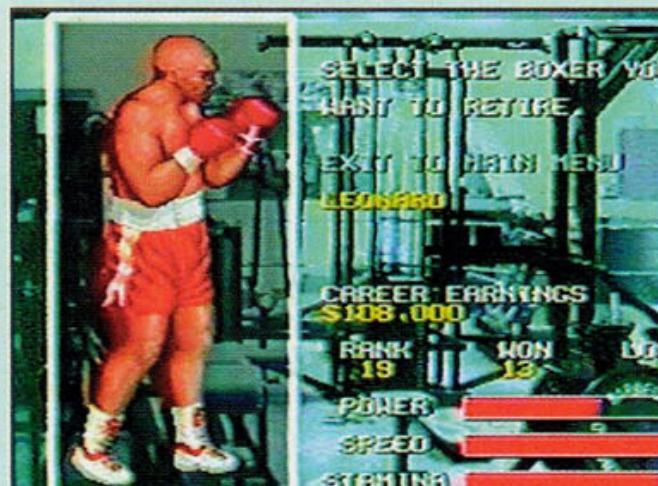
Lançamento animalesco da Sega, Greatest Heavyweights esmaga qualquer game já produzido para este esporte. Com ele você tem oito das maiores legendas da categoria dos pesos-pesados na sua tela, em combates altamente realistas e cheios de detalhes. O jogo é pura diversão e traz um desafio que vai deixar você ligado todo o tempo. Calce as luvas e entre no ringue: com Greatest Heavyweights a luta está só começando.

FAÇA SUA CARREIRA

Ao jogar sozinho, você também pode praticar no Exhibition Fight e desafiar as oito lendas do boxe. Ou o que é ainda melhor: fazer uma carreira de boxeador no Carreer Mode. Desafiando lutadores sucessivamente, você sobe no ranking e adquire experiência, além de condicionamento físico e técnico.

FERA DOS PESOS-PESADOS

Quem joga em dupla pode escolher um dos trinta lutadores existentes na memória do jogo, um entre os oito campeões ou "configurar" o seu próprio atleta. Ele pode ser negro ou branco, usar calção verde ou amarelo, ter cabelo liso, escovinha, ruivo, loiro, não ter cabelo.. Enfim, ter o jeitão e também o nome que você quiser. No modo Exhibition, você e seu parceiro escolhem os lutadores e brincam à vontade.



No canto inferior direito da tela de configuração do lutador, defina os níveis de força, resistência, rapidez e defesa



Você pode enfrentar lutadores até duas posições acima da sua no ranking mundial

GOLPES

UPPER - O soco sai de baixo para cima, com todo o impulso do corpo. O back upper no queixo é um golpe fortíssimo.

JAB - É um soco rápido, ideal para abrir a guarda do adversário. Aplique uma série deles para depois encaixar um golpe mais forte.

GANCHO - Neste movimento, o braço sai da lateral do corpo em direção ao centro, com um impulso em sentido de rotação.

BLOQUEIO - Também conhecido como guarda, é o movimento defensivo do boxeador. Bloqueia golpes no abdômen e cabeça.

MEGA

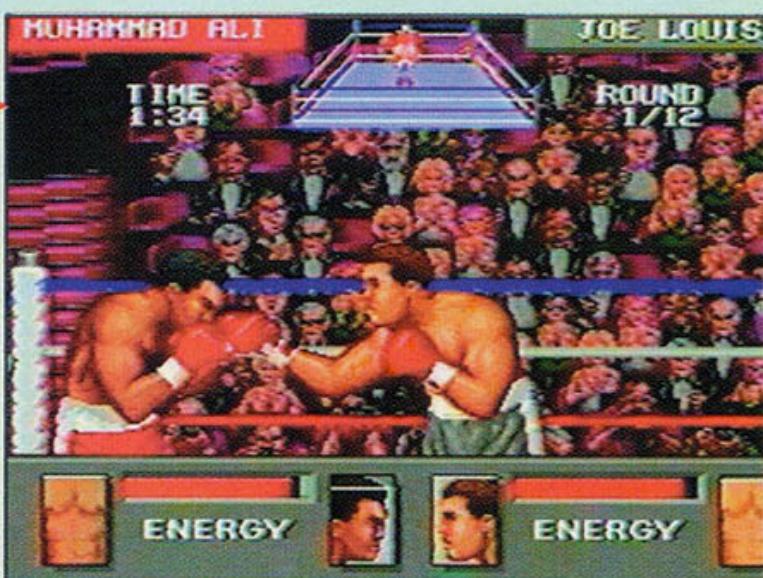
ESCOLHA BEM O ADVERSÁRIO

Repare que na tela de seleção do adversário o jogo dá todas as informações necessárias para você saber com quem está lutando: sua posição no ranking, currículo etc. Fique ligado também na quantidade de rounds da luta com cada adversário.

DICAS ESPERTAS PARA UMA BOA LUTA

Acione o seu bloqueio enquanto aproxima-se do adversário. Assim, ele não pegará você de surpresa.

Para encaixar golpes quando o adversário estiver curvado, curve-se você também pressionando o Direcional para baixo

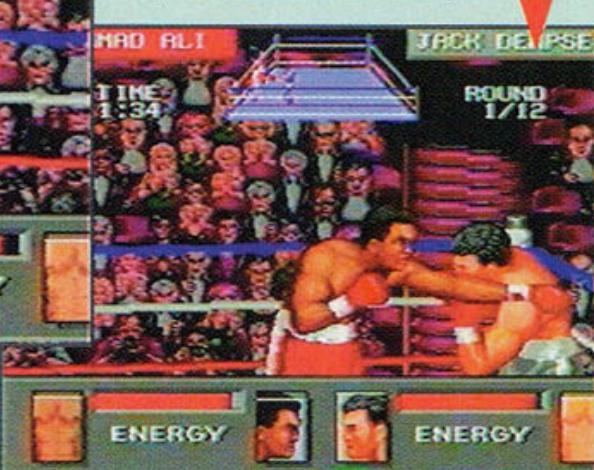


Quanto mais forte o adversário, mais perto você tem de chegar para atingi-lo com eficiência



Use e abuse da variação de golpes, tanto na cabeça quanto na linha de cintura

Tente empurrar seu oponente contra as cordas. Quando conseguir prendê-lo, será o dono da situação



AO DERRUBAR O ADVERSÁRIO TRÊS VEZES NUM SÓ ROUND, VOCÊ VENCE AUTOMATICAMENTE POR NOCAUTE TÉCNICO (TK)

Cotação	
GREATEST HEAVYWEIGHTS	
SEGA	
Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ●
1 ou 2 Jogadores	

BÔNUS

Depois de cada luta – e dependendo do resultado dela – o jogo fornece uma determinada variedade de bônus. São itens que aumentam seu poder, resistência, rapidez e capacidade de defesa. Cada item selecionado acrescenta barrinhas verdes aos medidores, ajudando você a escolher aquilo que mais está precisando.

ALGUNS BÔNUS IMPORTANTES

HEALTH CLUB - Dá uma geral no seu lutador, aumentando sua força, resistência, velocidade e defesa.

SPEED BOOTS - Boa opção para quem estiver precisando ganhar rapidez. Aumenta também os níveis de força e resistência.

SPARRING - Aumenta razoavelmente a força e a capacidade de defesa, e ainda aumenta a resistência.

POWER GLOVE - Com este bônus, você ganha quatro barrinhas em seu medidor de força.

HEAD GUARD - Sua defesa anda fraca? Então apanhe este bônus e ganhe mais quatro barrinhas.

MULTI-GYM - Nada como fazer musculação para ganhar quatro barrinhas de força, além de uma de resistência.

DÊ SEMPRE UMA OLHADA NOS JORNais APÓS AS LUTAS PARA FICAR POR DENTRO DO QUE ANDAM DIZENDO SOBRE VOCÊ

Comandos

- A - soco com braço esquerdo
- B - defesa
- C - soco com braço direito

Legends of the Ring é mais um cart espertíssimo de boxe que a Electro Brain produziu para consoles de Mega Drive e Super NES. O game é pouco realista, mas suas respostas são rápidas e até pinta um pouquinho de humor na história.

O esquema é o famoso corpo a corpo que você vê nas lutas pela TV. Para se dar bem, o lance é alternar golpes na cintura com socos no rosto e uppercuts espertos. E tomar muito cuidado com os ataques do adversário, defendendo-se sempre. Ganha quem souber controlar os nervos e os pulsos.

Legends of the Ring tem várias opções pra você se divertir. Dá pra escolher o joystick, configurar seu lutador e até optar entre três perspectivas diferentes do ringue. Aí é entrar no ringue e mandar ver.



Quando a coisa aperta, o juiz pinta para acalmar os ânimos. O cara é até engraçado de tão desengonçado

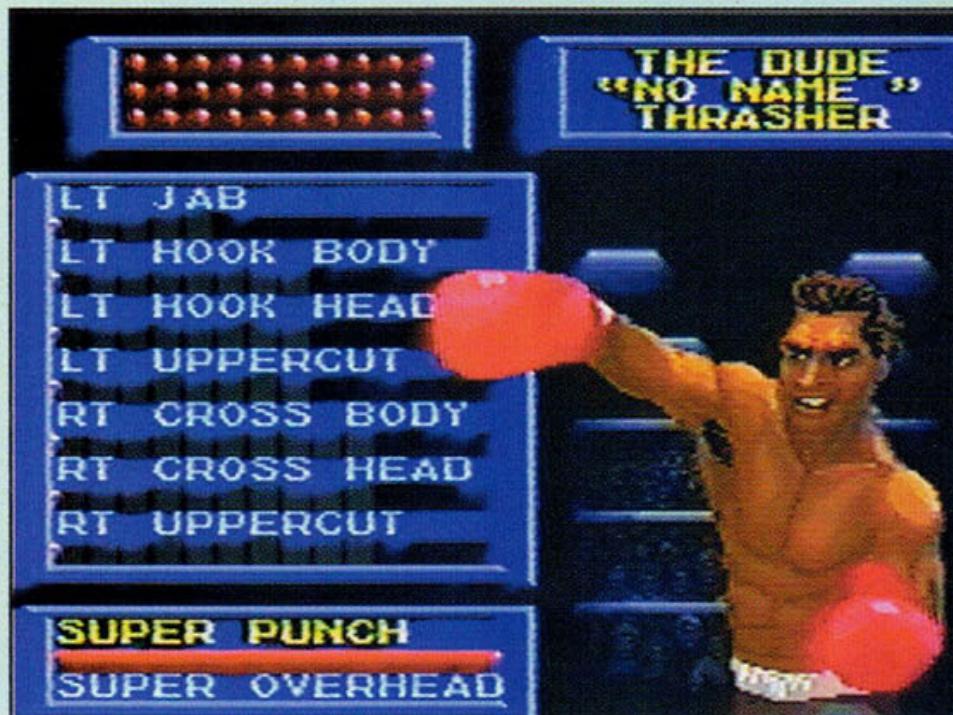


DEPOIS DE UM
NOCAUTE, ROLA UM
REPLAY ESPERTO.
CURTA OS DETALHES
DO MOMENTO MÁXIMO
DO BOXE

GOLPES

Há 4 botões básicos no game. Soco com a mão esquerda e com a mão direita, defesa e finta. Saque os principais golpes.

OS GOLPES
FUNCIONAM TANTO
COM SOCOS ESQUERDOS
QUANTO COM
SOCOS DIREITOS. SÓ MUDA
O LADO DO ATAQUE



Esta tela explica tudo.
Saque bem os golpes
que você pode
desferir antes de
enfrentar um fera



MEGA / SNES

Cotação		SNES
BOXING LEGENDS OF THE RING	ELECTRO BRAIN	
Gráfico	● ● ● ●	
Som	● ● ●	
Desafio	● ● ● ● ●	
Diversão	● ● ●	
Jogabilidade	● ● ●	
Iou 2 Jogadores	8	Mega

Cotação		MEGA
BOXING LEGENDS OF THE RING	ELECTRO BRAIN	
Gráfico	● ● ● ●	
Som	● ● ●	
Desafio	● ● ● ● ●	
Diversão	● ● ● ●	
Jogabilidade	● ● ● ●	
Iou 2 Jogadores	8	Mega

Comandos SNES

Y - jab
 Y + ↑ - direto de esquerda
 Y + ← ou → - soco de esquerda abaixo no abdômen
 Y + ↓ - uppercut de esquerda
 A + ↑ - direto de direita
 A + ← ou → - soco de direita no abdômen
 A + ↓ - uppercut de direita
 SELECT - super soco
 ↑ - defesa
 ↓ - esquiva
 ← - andar para esquerda
 → - andar para direita

Comandos MEGA

A - jab
 A + ↑ - direto de esquerda
 A + ← - golpe de esquerda no abdômen
 A + ↓ - uppercut de esquerda
 C + ↑ - direto de direita
 C + → - golpe de direita no abdômen
 C + ↓ - uppercut de direita
 Supersoco - A + C
 ↑ - defesa por cima
 ↓ - defesa por baixo

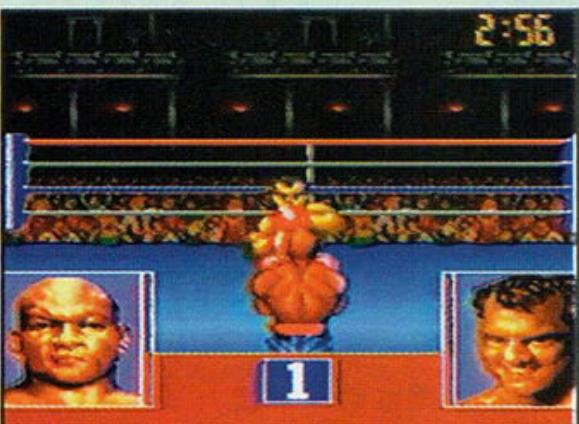
M uhammad Ali é o seu nome. Nome islâmico, já que este superherói do boxe tornou-se conhecido em 1964 - quando levantou o seu primeiro título - como Cassius Clay. É com certeza o maior nome do boxe contemporâneo. Foi o único a reconquistar o cinturão dos pesos-pesados por três vezes. Seu estilo, baseado num estonteante jogo-de-pernas, rendeu-lhe a fama de bailarino e conferiu uma certa nobreza às possibilidades de luta.

VISÃO GIRATÓRIA

Muhammad Ali, o game, tem gráficos razoáveis, bastante recompensados pela visão giratória em torno do ringue, e um som certinho. Conta ainda com uma boa variedade de golpes e o menu de opções é bem legal.

**CADA LUTADOR TEM
DOIS MARCADORES: POWER INDICA
RESISTÊNCIA E FORÇA
E SPEED MOSTRAM A VELOCIDADE DOS
GOLPES**

G eorge Foreman é um mito na história do boxe. Pena que a Acclaim não soube apresentar um game à altura do campeão. O jogo tem som, gráfico e desafio legais, mas faltou um pouco de pernas à movimentação dos atletas.



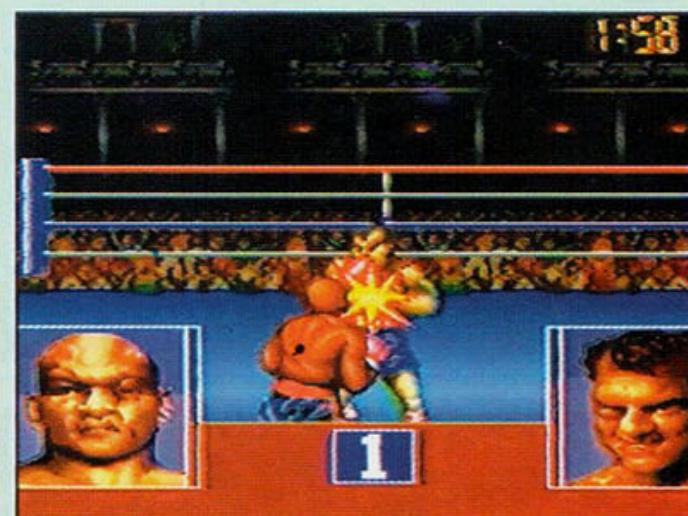
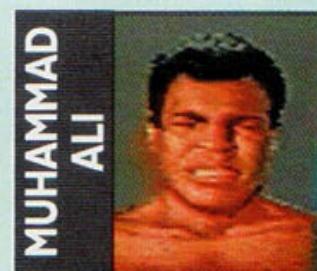
As lutas são vistas desta mesma perspectiva: um lutador de costas e outro de frente

**OS COMBATES
SÃO EM TRÊS ROUNDS DE
TRÊS MINUTOS. GANHA-SE
POR PONTOS OU NOCAUTE.
NESTE CASO, A QUARTA VEZ
EM QUE O LUTADOR BEIJAR
A LONA SERÁ FATAL**

O RANKING

São os dez melhores brutamontes do mundo, segundo a seleção do game. Muhammad Ali é o primeiro do ranking, é claro. Mas você pode se dar bem lutando com qualquer um. Use sua habilidade.

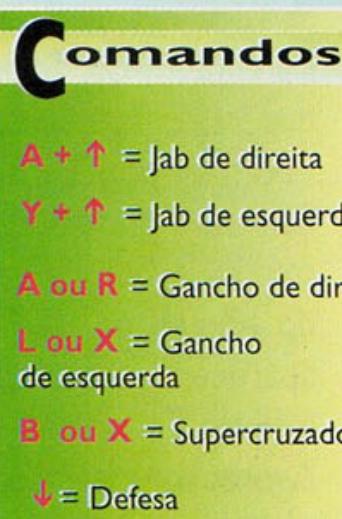
- | | |
|-------------------|----------------------|
| 1º - Muhammad Ali | 6º - Marvin Cooper |
| 2º - Bart Rambler | 7º - Kim Lee |
| 3º - Mac Robinson | 8º - Eddie Montague |
| 4º - Tommy Hammer | 9º - Carlos Espinoza |
| 5º - Jack Blade | 10º - Bruno Franko |



Um supercruzado bem colocado arranca bastante energia do adversário, indicada pelos trechos claros dos rostos na parte inferior da tela

MOVIMENTOS

O jogo oferece apenas três opções de movimentos ofensivos: gancho, cruzado ou supercruzado. Este último golpe só pode ser usado quando uma luvinha de boxe aparecer no canto superior esquerdo do vídeo. Aí, é só apertar o botão B e encaixar um soco estrondoso. Para a vítima, só resta se esquivar.



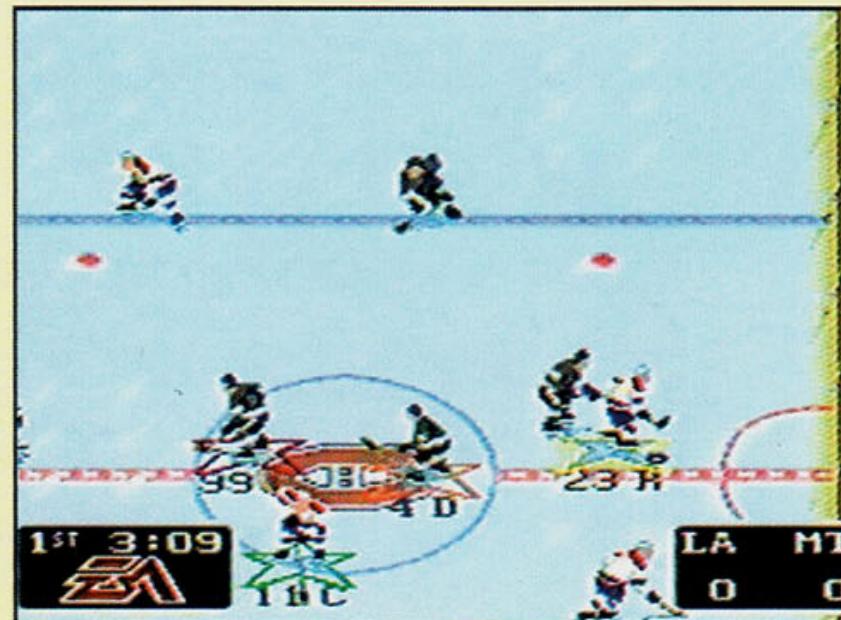
Hóquei

No Brasil tropical de Jorge Benjor, o hóquei no gelo definitivamente não tem vez, é claro. Mas esse esporte, polêmico pela barra violenta que o envolve, costuma levar à loucura a fanática galera do Hemisfério Norte. O campeonato da NHL (National Hockey League) ferve durante toda a temporada. É o mais importante torneio da modalidade no mundo e reúne apenas os supertimes do Canadá e Estados Unidos. Ali brilham os melhores e mais bem pagos jogadores do mundo, como o canadense Wayne Gretsky, o cuja transferência para o Los Angeles Kings, em 1988, valeu a bagatela de 20 milhões de dólares!



• NHL 94

Se NHLPA Hockey 93 já era fantástico, a versão 94 beira a perfeição. Todo mundo sabe que a Electronic Arts é craque em games de esportes. Mas com este cartucho ela decidiu detonar tudo de vez. NHL 94 é seguramente um dos três grandes lançamentos esportivos do ano. Ele reúne todas as qualidades das versões antigas, só que com mais e melhores detalhes. Um verdadeiro show!!!



Tanto em Mega Drive como em Super NES, NHL 94 pode ser jogado com quatro pessoas simultaneamente. Basta descolar um adaptador para quatro joysticks

REALISMO

Nada acontece por acaso nesse game. Se você leva uma pancada muito forte, sai contundido, podendo ficar fora da quadra por um ou mais períodos. E se a opção for por "Penalties Off", o faltoso nem será punido. As brigas na quadra sempre foram uma das maiores atrações do hóquei no gelo. É claro que elas aparecem neste game, mas menos freqüentes e mais reais que antes. Agora a pancadaria corre solta e envolve todos os jogadores.

TÁTICAS MANEIRAS

Se você não manja de hóquei, tudo bem. Jogue sem penalidades e Line Changes. Caso contrário, adote uma tática e grave-a, usando as Line Changes. Com isso cada jogador de seu time comandará uma área específica dentro da quadra. Bole uma estratégia bem diabólica e levante a taça!

OS NÚMEROS

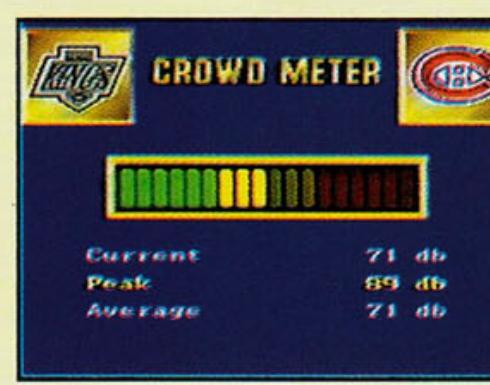
Há estatísticas de todas as partidas disputadas. Assim, você pode checar a performance de cada time, avaliando o número de ataques, defesas, penalidades e o diabo a quatro. O mesmo dá pra ser feito em relação a cada atleta.

O LOCUTOR

Pra dar um caráter mais realista e formal ao torneio da NHL, pinta um apresentador antes de cada jogo expondo os pontos fracos e fortes de cada equipe. Preste atenção no que ele diz pra sacar suas reais chances de ganhar a partida.



Ron Barr



Os times são classificados de acordo com notas que variam de 1 a 9. Ou seja, ficou mais fácil escolher uma grande equipe. E mais: cada jogador tem seus dados estatísticos

MEGAVINES

CPU ESPERTINHO

NHL 94 já nasceu como clássico. Tem gráficos fantásticos, música alegre e um belo desafio. Aliás, o computador ficou "mais esperto": está muito mais difícil ganhar uma partida. A diversão está pra lá de chocante.

GOLEIRO AUTÔNOMO

Antes você só controlava os movimentos dos goleiros na hora de defender. Em NHL 94, seu goleiro pode ser acionado em qualquer lance. Basta colocar a estrelinha sob ele. Um leve toque no Direcional faz com que o soberbo goalkeeper se atire na direção desejada. Cuidado com os reflexos. Eles podem traí-lo!

PRESSIONANDO O DIRECIONAL PARA FRENTES PARA DEFENDER, VOCÊ FICA QUASE SEM CONTROLE SOBRE SEU GOLEIRO. É UM CONVITE A TOMAR UMA GOLEADA.

TIMES

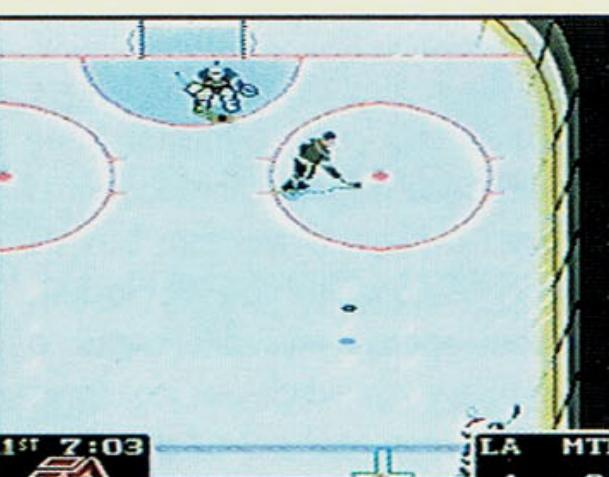
A NHL é composta por 24 equipes, divididas nas ligas do oeste e do leste. No final da temporada, rola uma superpartida envolvendo os melhores jogadores de cada liga. São os "All Stars", os melhores do cart. Portanto, você conta com mais duas equipes à sua escolha. Claro, os "All Stars" não entram nos playoffs. Seria muita baba...



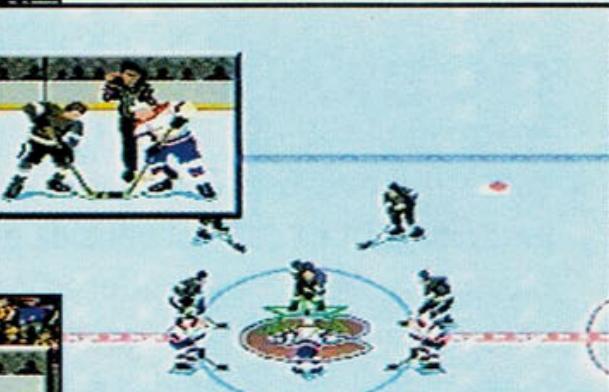
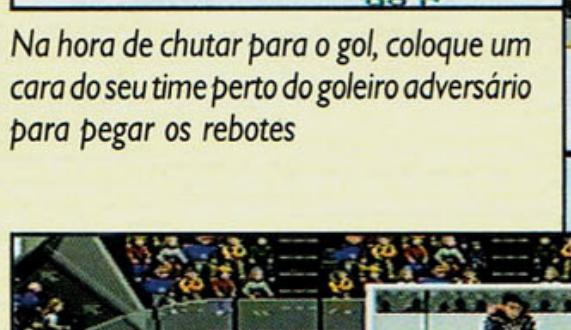
Encare um campeonato. Jogue playoffs sucessivos até chegar à grande final. Mas é uma batalha de vida ou morte. Uma única derrota e você é obrigado a começar tudo outra vez. Não é nada fácil ser campeão

ABC DO NHL

Saque algumas manhas para você sair debulhando neste game sem entrar numa fria.

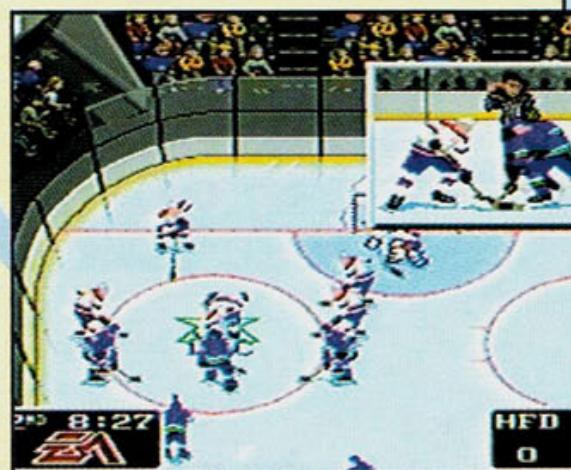


Parta com tudo para o ataque e chute cruzado para pegar o goleiro no contrapé. Coloque o disco fora de seu alcance



Na hora de chutar para o gol, coloque um cara do seu time perto do goleiro adversário para pegar os rebotes

Ao disputar um Face Off, fique ligado no juiz. Ele lança o disco e você aciona seu taco. Timing é o que importa!



Após "icings" ou pênaltis, nunca entre pra dividir o disco apertando o botão C, no Mega: seu jogador pode sair da quadra

Não cometa faltas desnecessárias. Você corre o risco de perder seus maiores craques

Comandos

No Mega:

- A - Passar disco pelo alto
- B - Passar disco rasteiro/mudar estrelinha entre os jogadores
- C - Chutar/dividir disco/aumentar velocidade do jogador com estrelinha e sem bola

Direcional - Dirigir jogadores/escolher direção de chutes e passes

No SNES:

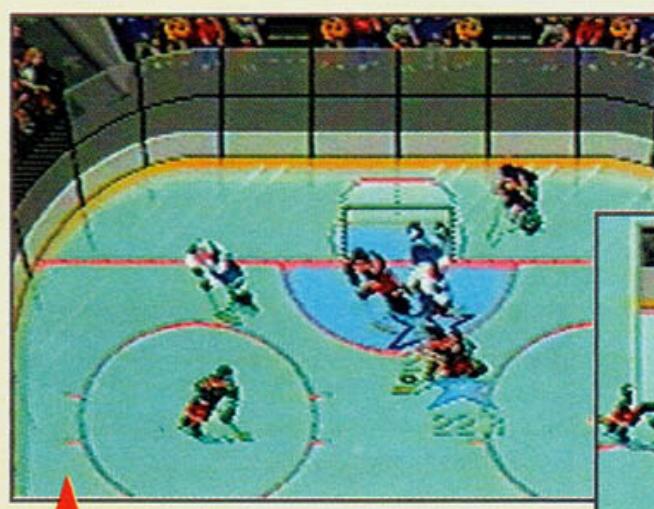
- A - Chutar/aumentar a velocidade do jogador com estrelinha e sem bola
- B - Passar disco rasteiro/mudar estrelinha entre os jogadores
- Y - Passar disco pelo alto/dividir disco

Direcional - Dirigir jogadores/ escolher direção de chutes e passes

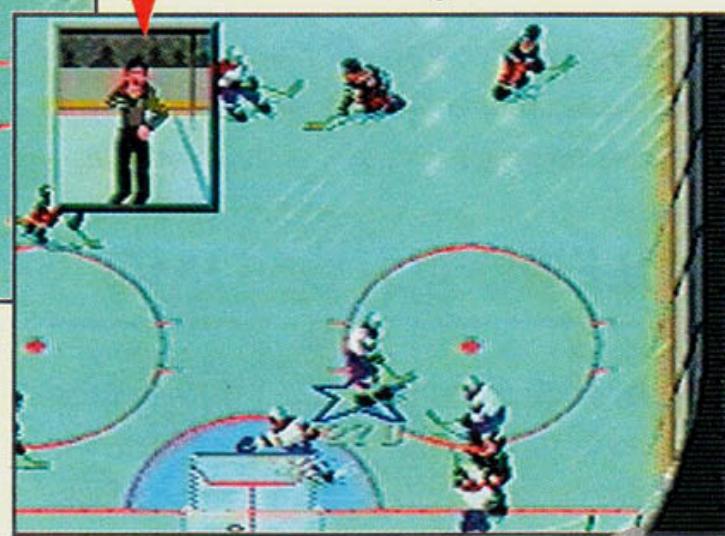
TENTE SEMPRE MANTER UM JOGADOR COM ESTRELIÑA PERTO DO DISCO

Cotação		
	SNES	MEGA
Gráfico	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●	● ● ● ● ●
1 ou 2 Jogadores		

Mais conhecido como "NHL de seleções", EA Hockey ainda é para muita gente o melhor game de hóquei no gelo. Lançado apenas para o Mega Drive, este cart de 1991 é quase igual ao NHL Hockey, com apenas três diferenças: o nome, a velocidade dos jogadores e os times, representados por seleções em vez de clubes.



O goleiro é bem atrapalhado! Não dê mole



Dá pra fazer uma penca de gols "espíritas" por partida, aumentando o grau de diversão

NHL A MILHÃO

EA Hockey deveria se chamar NHL Sonic. Toda a ação das partidas ocorre em ritmo alucinante. Por isso muita gente diz que este é o game mais emocionante da série produzida pela Electronic Arts. Os jogadores patinam mais depressa, os goleiros se mexem com maior rapidez e a torcida vibra como nunca. A sensação é de que tudo é disputado a 200 km por hora. Pauleira pura!

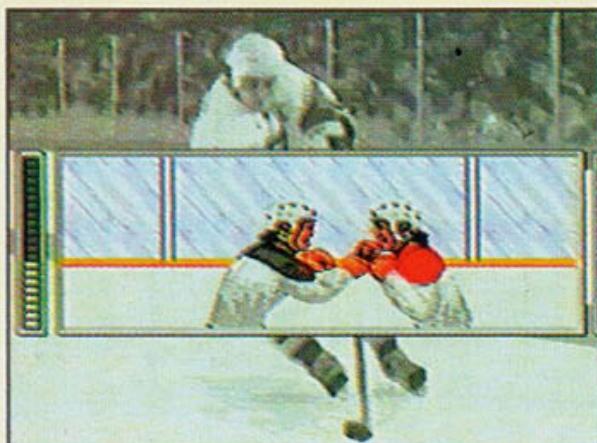
Cotação	
EA HOCKEY	
ELECTRONIC ARTS	
Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1 a 2 Jogadores	

OS COMANDOS DESTE GAME SÃO IDÊNTICOS AOS DE NHL 94

TENTE SEMPRE MANTER UM JOGADOR COM ESTRELINHA PERTO DO DISCO

Mario Lemieux é uma lenda viva do hóquei no gelo. É o Pelé do hóquei. Sua camisa 66, do time do Pittsburgh Penguins, impõe respeito em qualquer quadra do mundo. Por isso a Sega não dormiu de touca e produziu um dos primeiros games de hóquei no gelo com o nome do craque. E não pisou na bola, ou melhor, no disco...

Lançado também em 91, Mario Lemieux apresenta um som humilde, gráficos econômicos, "scroll" horizontal, mas dá de dez em vários similares que pintaram por aí nos últimos tempos. É conferir pra crer!



O único ponto fraco deste game são as brigas entre os jogadores. Tente jogar sem brigas, colocando "NO" na tela de opções

Cotação	
MARIO LEUMIEUX HOCKEY	
SEGA	
Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1 a 2 Jogadores	

FIQUE DE OLHO NA TABELA PRA SACAR SEUS PRÓXIMOS ADVERSÁRIOS

Comandos

- A - Chutar para o gol adversário
- B - Passar o disco para outro jogador de seu time
- C - Troca a circunferência entre os jogadores de seu time

MANHAS DE LEUMIEUX

Eis algumas dicas que o próprio Mario Lemieux com certeza recomendaria.

- Tocar a bola entre os extremos da quadra, num perfeito ziguezague, pode te levar sempre para a cara do gol adversário.
- Tente sempre pressionar o goleiro para pegar os rebotes. Reflexos são importantes.
- Quando seu time está sem a posse da bola, o jogador envolvido por uma circunferência é o que está sob seu comando. Faça-o correr atrás do prejuízo.
- Nos contra-ataques, procure sempre fazer o goleiro lançar o disco para algum jogador fora da tela e livre na frente, cuja posição é indicada pela sombra no canto da tela.

Monstruoso! Sim, Mutant League Hockey, jogão de hóquei no gelo da Electronic Arts, é monstruoso em todos os sentidos. Imagine um game com jogabilidade igual ou superior à NHL 94, com todos os times formados por monstros e robôs das mais engraçadas espécies... É de rachar o bico de tanto rir.

DICAS MONSTRUOSAS

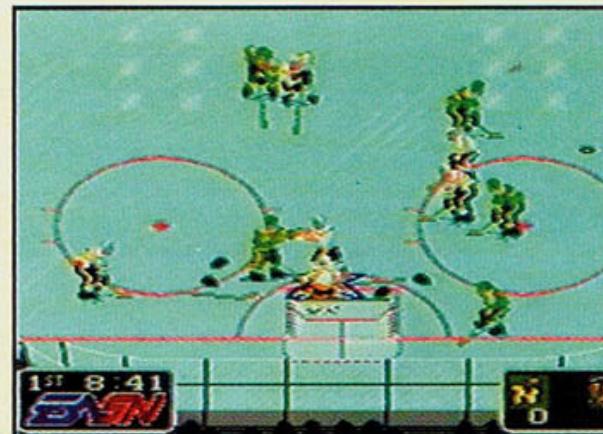
Na saída de bola, fique atento ao esqueleto com chapéu do Tio Sam, que joga a bola do topo da tela.

De vez em quando, pintam coisas estranhas na quadra, como buracos e barbatanas de tubarão. Cuidado!

Nas brigas, que duram cerca de 20 segundos, aperte B ou C para dar bifas e A para se esquivar. Os jogadores briguentos ficam 5 minutos fora da quadra.

TETRA NO GELO

NHL Hockey é a versão pioneira de uma série clássica dos games de esporte. Foi lançado apenas em Mega Drive e continua sendo uma boa pedida, principalmente pelos movimentos (perfeitos), que conferem ao game um alto grau de realismo. De saída você opta por jogar uma partida amistosa, um campeonato (season) ou uma série de playoffs, espécie de campeonato eliminatório. Decide ainda se encara o computador, em seu campo (com a torcida a favor) ou contra um amigo, entre outras possibilidades. Qualquer escolha garante uma diversão nota dez!



Brigar pode ser divertido, mas geralmente causa prejuízo: cada jogador que participa das brigas fica cinco minutos fora da partida

Uma boa tática é ir conduzindo o disco em ziguezague até as proximidades do gol adversário

**OS COMANDOS
DESTE GAME SÃO
IDÊNTICOS AOS
DE NHL 94**

AS ESQUIPES

São 24 times para você escolher. Portanto, dê uma fuçada nas características de cada time antes de selecionar a sua equipe.

Cotação	
NHL HOCKEY	
ELECTRONIC ARTS	
Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1 ou 2 Jogadores	

Comandos

- A** - Bater ou usar armas nos adversários
- B** - Passar o disco/mudar "ossinhos" entre seus jogadores
- C** - Chutar contra o gol adversário
- C várias vezes** - Aumenta velocidade do jogador com "ossinhos"

NHL DE MONSTROS

Sem fugir do formato NHL, Mutant League Hockey provoca um verdadeiro circo. Isso porque nesse game tudo é tratado na base do escracho, com muito bom humor. O sarro maior é em cima da violência que costuma correr solta nos jogos de hóquei. No meio das partidas, o público chega a jogar objetos que servem como armas: serras elétricas, martelos, machados, ossos, coquetéis molotov... Loucura! Para pegá-los basta passar com o jogador por cima.



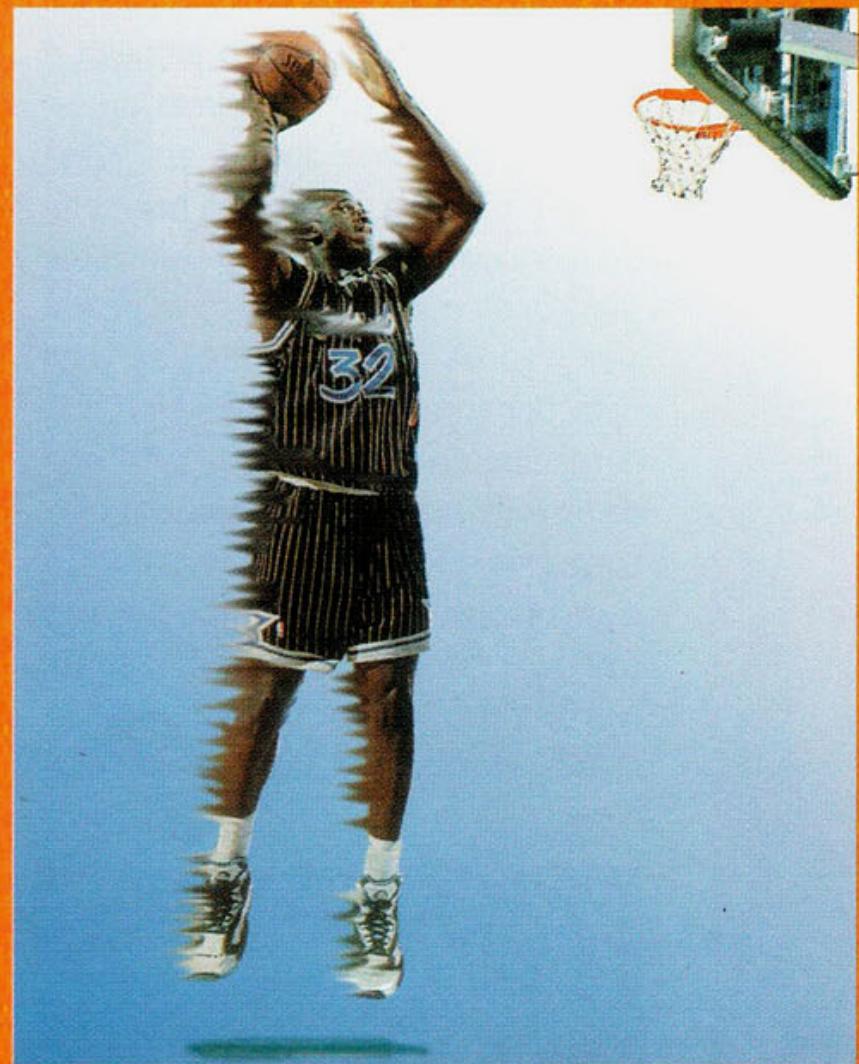
De vez em quando, pintam os técnicos para dar uns toques. Quando eles estão insatisfeitos com sua atuação, fazem caretas hilariantes. Coach Bricka, por exemplo, morde a língua!

Cotação

Cotação	
MUTANT LEAGUE HOCKEY	
ELECTRONIC ARTS	
Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ●
1 a 4 Jogadores	

Basquete

Nos Estados Unidos é febre nacional. Como em terras tupiniquins, onde qualquer espaço livre transforma-se em palco de uma pelada, lá cada palmo é disputado pela turminha da bola. Só que esta é jogada com as mãos e deve ser arremessada contra uma rede presa a um aro de ferro. Balançando o barbantinho, provoca a mais completa tradução de um grito de gol. Isto é basquete. Esporte que agita corações e mentes em todo o mundo e tem nos States o seu maior centro. Ali é disputado o campeonato da NBA, o mais concorrido torneio de basquete do planeta. E onde estão concentrados os maiores astros de bola ao cesto como Pipen, Barkley e os fenomenais e recém - aposentados Magic Johnson e Michael Jordan.



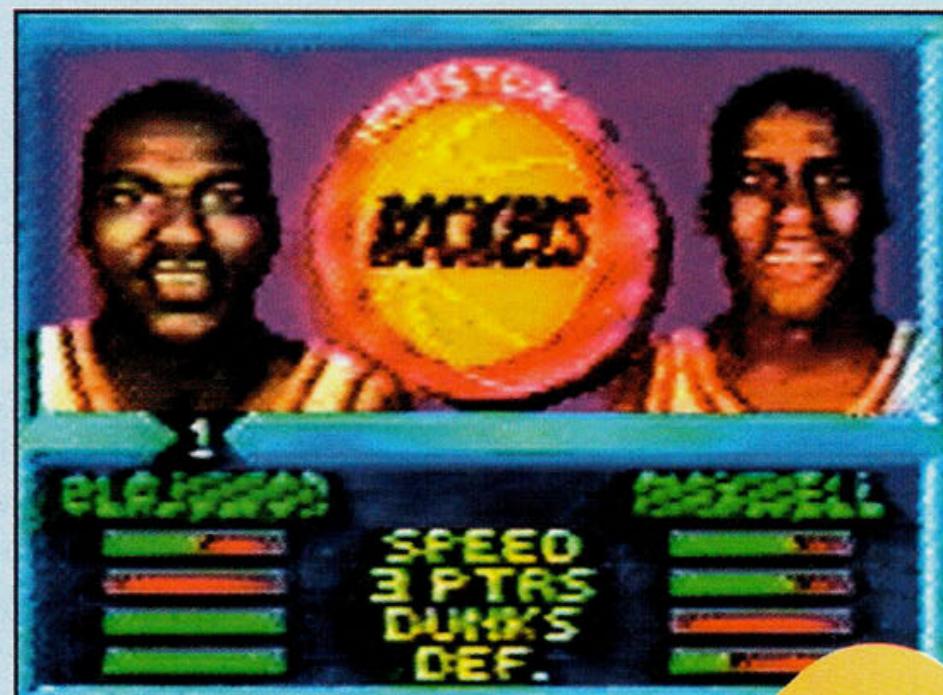
NBA JAM

A versão para SNES e Mega Drive do arcade NBA Jam é demais. Duas duplas disputam uma partida cheia de lances inacreditáveis. Enterradas impossíveis, arremessos cinematográficos, bloqueios maravilhosos e outros absurdos!

CIRCO NA QUADRA

Os americanos simplesmente revolucionaram o basquete: táticas inovadoras, técnica apurada e, claro, muita encenação. E dá pra ficar impassível com as enterradas de Charles Barkley e a magia de Michael Jordan?

A maior proeza de NBA Jam é justamente essa: levar para a quadra os malabarismos da Liga Profissional Americana. Enterradas espetaculares, arremessos certeiros, tocos incríveis. Está tudo neste cartucho. Rolam jogadas absolutamente impossíveis, como cestas do próprio garrafão e enterradas que desafiam a Lei da Gravidade. NBA Jam torna este sonho possível até pra quem não consegue acertar um simples lance livre...



GAME DESENCANADO

NBA Jam é muito fácil de jogar. Com apenas três botões, você tem passe, arremesso e turbo. O turbo dá o toque de fantasia. Quando é pressionado, várias surpresas podem acontecer. Desde queimar a rede até quebrar a tabela da cesta. Ou ainda converter arremessos do seu próprio garrafão. Uma loucura!

Fique ligado: as melhores jogadas começam com o turbo. E a combinação dos botões resultam em tocos, bloqueios e empurrões de todos os tipos. Vale tudo! Atrasar a bola do ataque para a defesa, deslocar o adversário no ar, passar o pé etc. Esta aparente bagunça tem tudo a ver com o espírito do jogo.

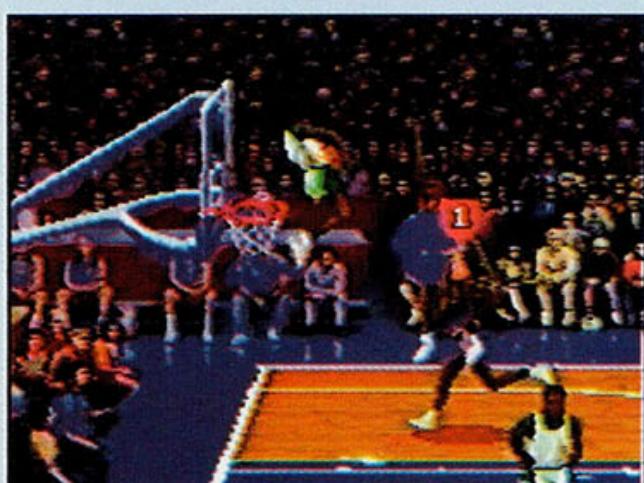
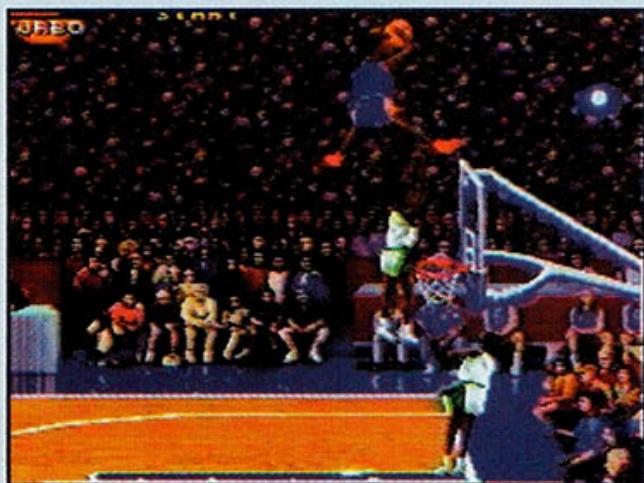
Escolha seu time e, antes de apertar Start, use o botão de arremesso para escolher o jogador que você comanda. O outro atleta é controlado ou pelo computador ou por um amigo

NÃO HÁ COMANDOS ESPECÍFICOS PARA AS JOGADAS. CADA CRAQUE EXECUTA UMA ENTERRADA DE UM JEITO DIFERENTE. QUANTO MELHOR O JOGADOR, MAIS ESPETACULAR A JOGADA

MEGASNES

JOGADAS DE MESTRE

Dê uma sacada nestas jogadas e veja se não são mesmo de enlouquecer qualquer um! Fogo na cesta, tabela quebrada, cestas do fundo da quadra, saltos de mais de 5 metros de altura e outros absurdos. Como ninguém está muito preocupado com realismo, estas imagens mostram aquilo que o game tem de melhor



PROCURE DESCOLAR UM ADAPTADOR PARA 4 JOYSTICKS E JOGUE NBA JAM COM 4 JOGADORES SIMULTANEAMENTE

CONHEÇA OS FERAS

Você pode escolher entre 27 duplas das equipes que fazem parte da NBA. Pra sacar quem são os melhores, o lance é observar os quesitos velocidade, arremesso de três pontos, enterradas e defesa. O encrenqueiro Charles Barkley, do Phoenix Suns, é insuperável nas enterradas; o baixinho Thomas, do Detroit Pistons, é o maioral nas cestas de três pontos e assim por diante. Mas o melhor de todos é Pippen, ala do Chicago Bulls. Ele é rápido e marca, enterra e arremessa com maestria.

LIGUE-SE

OPTIONS:

TIMER SPEED: 4 (FAST)
DRONE DIFFICULTY: 3 (NORMAL)
TAG MODE: OFF
COMPUTER ASSISTANCE: ON
CONTROLLER CONFIGURATION: PAD1 PAD2 PAD3 PAD4

SHOOT A: SHOOT B: SHOOT C: SHOOT D: SHOOT
PASS X: PASS Y: PASS Z: PASS R: PASS
TURBO L: TURBO R: TURBO Y: TURBO Z: TURBO

Tela de opções. No Timer Speed, você escolhe entre partidas curtas ou longas. Quanto menor a velocidade, maior a duração dos períodos

36 1ST HALFTIME 32

STATS:

LEO	CPU
PTS: 17 REB: 12 AST: 1 BLK: 0 STL: 0	PTS: 10 REB: 10 AST: 1 BLK: 0 STL: 0
FG%: 50% FT%: 50% 3PT%: 50% REB%: 50% AST%: 50%	FG%: 50% FT%: 50% 3PT%: 50% REB%: 50% AST%: 50%

CONFIRMING TIPS:

SUPER JUMPS,
JUMP EXTRA HIGH WHEN
SHOOTING, BLOCKING OR
REBOUNDING BY PRESSING THE
TURBO AND SHOOT BUTTONS AT
THE SAME TIME.

O técnico dá dicas no final de cada período. Uma dica: aperte turbo e shoot ao mesmo tempo para pular mais alto e bloquear o arremesso do adversário

O marcador de turbo fica abaixo do nome de cada jogador. Para sacar se está funcionando ou não, olhe para seus tênis. Eles mudam de cor

Comandos MEGA

A = Arremessa/pula
B = Turbo
C = Passa/ Rouba a bola a bola

Comandos SNES

L ou **R** = Turbo
Y ou **X** = Arremessa/pula
A ou **B** = Passa/ rouba a bola

Cotação SNES

NBA JAM

ACCLAIM

Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ●
1 a 4 Jogadores	

Cotação MEGA

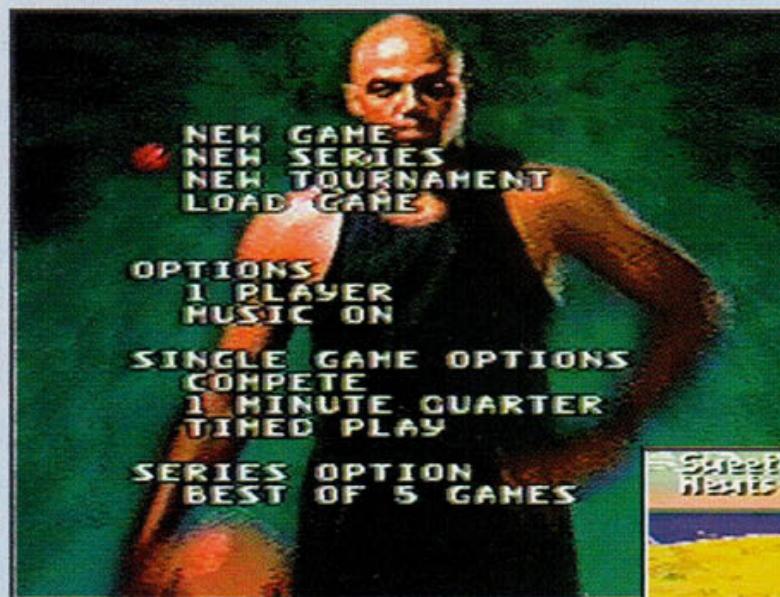
NBA JAM

ARENA

Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ●
1 a 4 Jogadores	

Barkley: Shut up and Jam! é puro basquete de rua! Como o nome já diz, a moçada das quadras espera que você "cale a boca e jogue!". É lá, e não no papo, que você prova que é bom! É justamente essa a história de Charles Barkley, um dos maiores feras da atualidade, que foi descoberto jogando na rua e agora detona no basquete profissional. E é daí que normalmente brota talento do basquete americano.

DICAS DE CHUÁ!



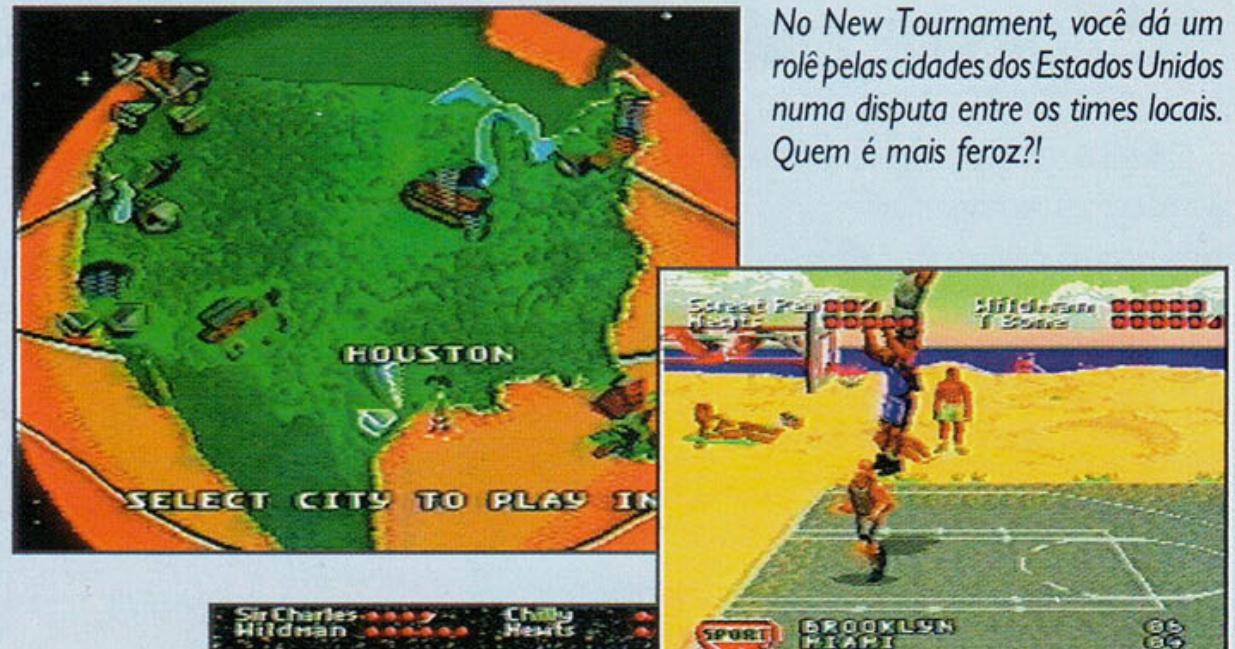
No Options, você joga uma partida única; melhor de três, cinco ou sete; mundial e registra uma password do New Tournament

O GAME
TRAZ OS MAIORES
FERAS DOS ESTADOS
UNIDOS

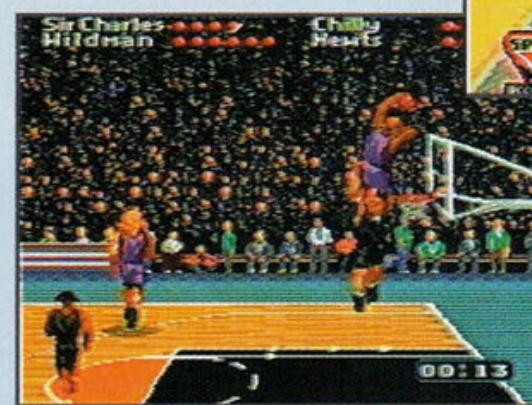
AS OPÇÕES

Os cenários de Barkley são quadras de muitas cidades norte-americanas. No Options, você escolhe entre três formas de jogo, além de poder usar passwords, que garantem a diversão caso você precise parar e voltar a jogar. Em todos os modos, você joga sozinho contra o computador ou disputa com um amigo no joystick 2. Acompanhe.

NEW GAME - Uma partida simples. Você escolhe os dois atletas da sua dupla e comanda um deles. O outro fica com o computador, mas



No New Tournament, você dá um rolê pelas cidades dos Estados Unidos numa disputa entre os times locais. Quem é mais feroz?!



No ataque, ative o turbo para fazer jogadas especiais ou arremessar de longe, conseguindo cestas de 3 pontos



Você só controla totalmente um jogador. Mas com os botões A e B, induz o seu parceiro a passar ou arremessar a bola

você pode influir no passe e arremesso.

NEW SERIES - Melhor de três, cinco ou sete jogos.

NEW TOURNAMENT - Torneio entre cidades. Você joga num torneio com uma dupla já pronta, da cidade que você escolheu. No game a dois, o segundo jogador tem de mudar de time a cada etapa.

LOAD GAME - Aqui você registra as passwords que conseguiu no Torneio para retomar de onde parou.

Cotação

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

ACCOLADE

Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1 ou 2 Jogadores	

Comandos

A = Trocar o "X" entre os jogadores

B = Dar chute rasteiro/ dar carrinho

C = Dar chute por cima/ cabecear

START = Pausar o jogo/ replay/ fazer substituição/ encerrar o jogo

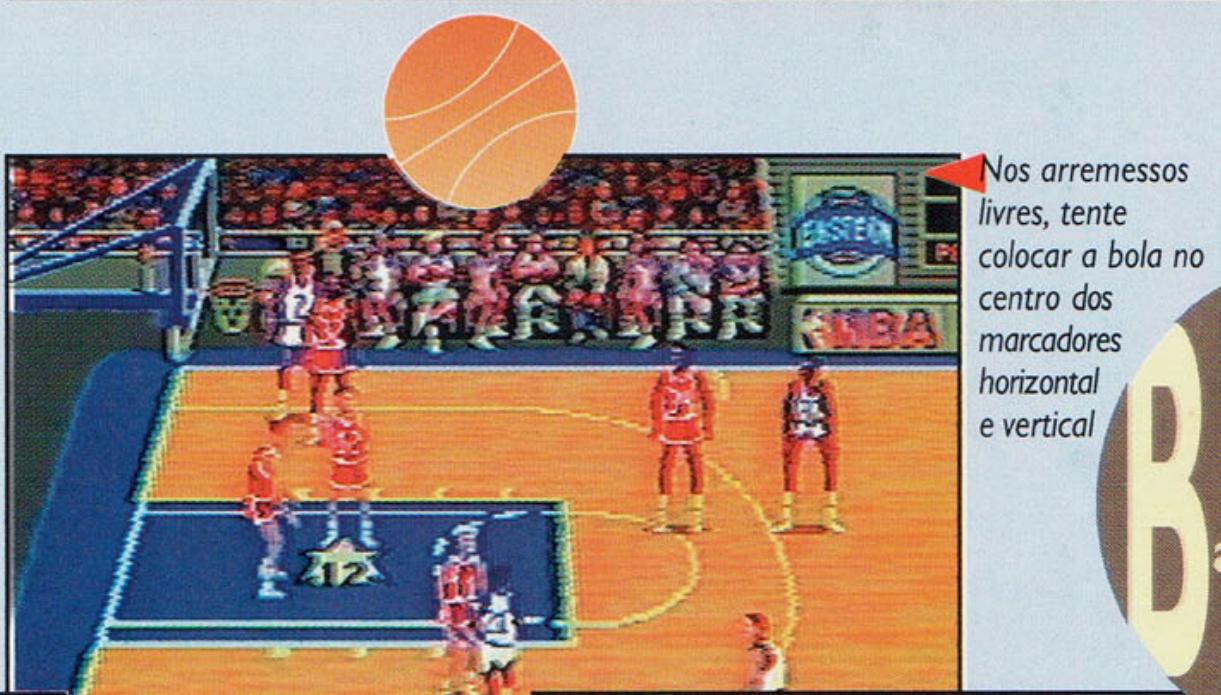
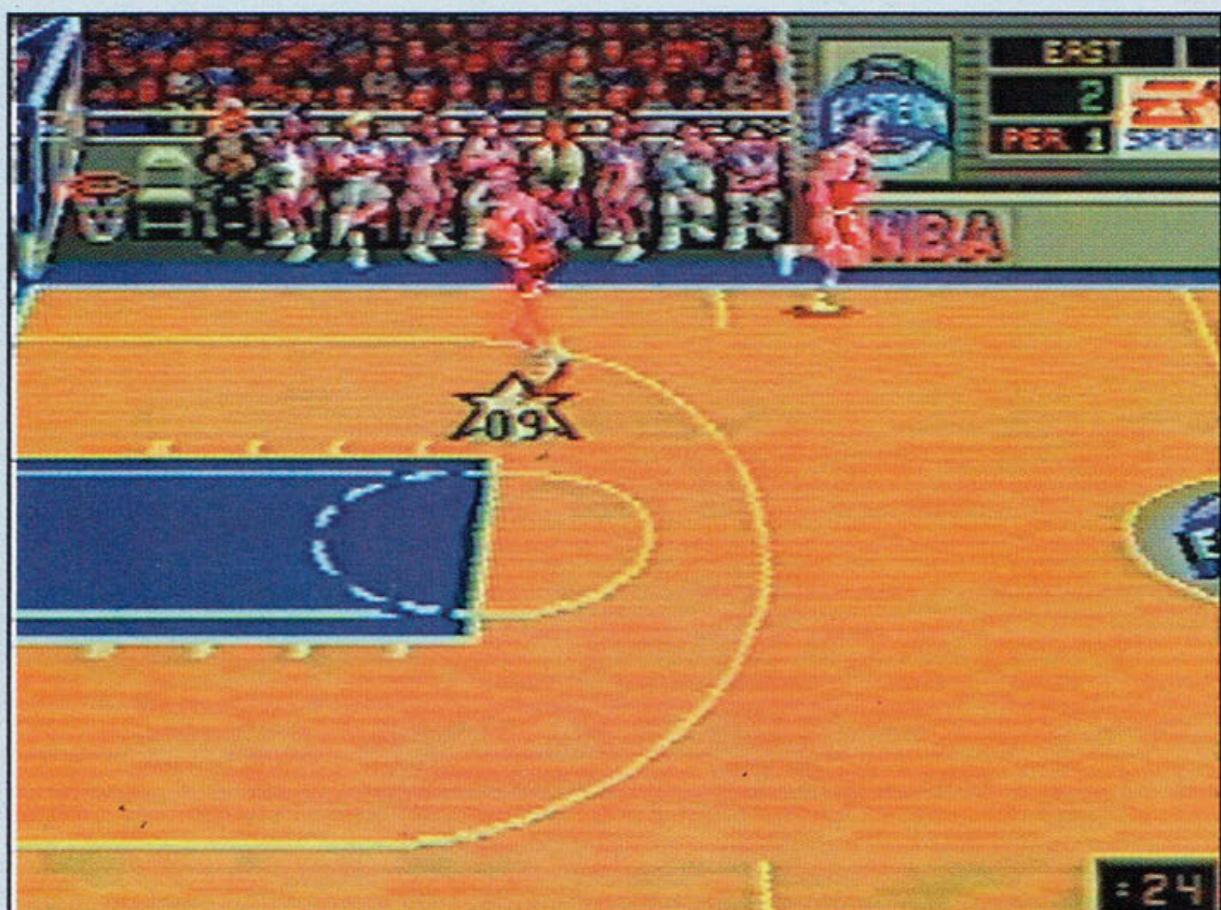
COMO EM
NBA JAM,
USE E ABUSE
DO BOTÃO DE
TURBO

Com toda essa febre por games de basquete consumindo a galera amarrada no jogo, a Electronic Arts não poderia ficar de fora da quadra. Afinal, esta softwarehouse é a bambambã dos esportes. Acontece que NBA Showdown' 94 não está com essa bola toda. A jogabilidade não é tão boa e ainda faltam efeitos sonoros. Apesar disso, os fãs do bola ao cesto devem vibrar. Claro, fã é fã.

Fique de olho marcação pra não dançar nos contra-ataques

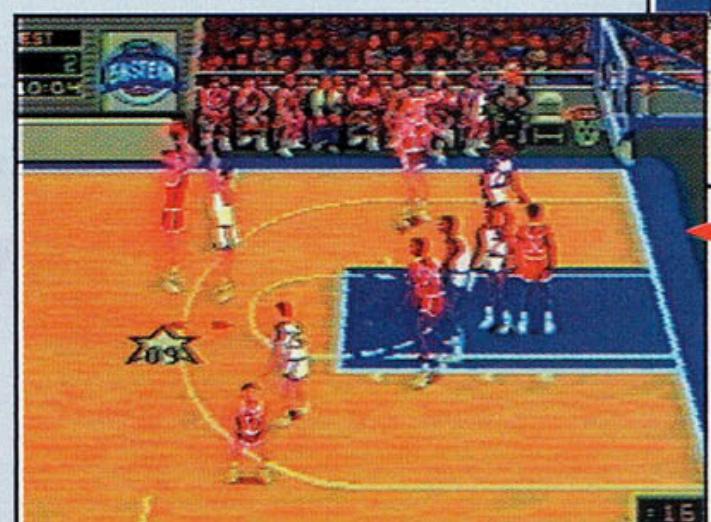
ARROZ E FEIJÃO

O game seria melhor se tivesse uma certa dose de loucura como em NBA JAM e efeitos sonoros variados. Convenhamos: não dá pra empolgar um jogo em que se ouve apenas o barulho do quicar da bola na quadra. E as opções de jogo também não vão além do normal. Você pode encarar partidas amistosas ou disputar um campeonato inteiro. Os quartos podem durar 2, 5, 8 ou 12 minutos e há três níveis de dificuldade.



Nos arremessos livres, tente colocar a bola no centro dos marcadores horizontal e vertical

B

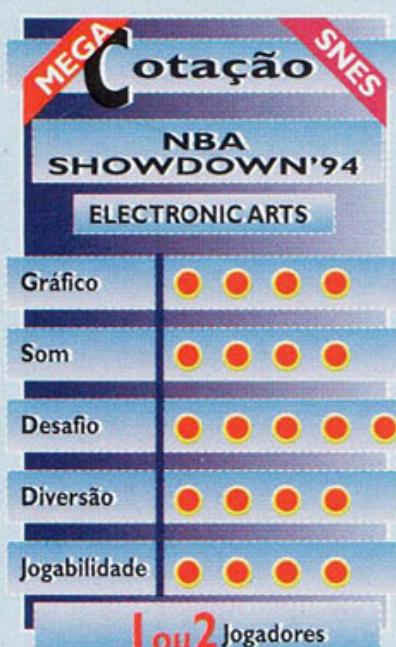


Arrisque altos arremessos de 3 pontos. Eles podem salvar sua pátria!

Procure sempre manter um jogador com estrelinha por perto para marcar os adversários



PHOENIX
SUNS
É O
MELHOR
TIME



Comandos

MEGA

- A - Arremessa/ pular
- B - Passa a bola/mudar a estrela entre os jogadores
- C - Toma bola do inimigo
- Start - Pausa jogo/fazer substituições

SNES:

- Com a bola
- A - Arremessa
- B - Passa

Sem a bola

- A - Pula
- B - Muda o controle para o jogador mais próximo da bola
- C - Toma a bola

Pressionado Start

- A - Replay
- B - Para reconfigurar o joystick
- C - Pedido de tempo

NCAA Basketball tem um detalhe interessante: a imagem faz mil malabarismos: afasta, aproxima, roda, dá close... enfim, movimenta-se o tempo todo. O único probleminha é que esses efeitos devem ter consumido tanta memória, que não sobrou espaço para colocar a galera nas arquibancadas e com isso a diversão perdeu um pouco.



A seta indica seu jogador mais próximo da bola, quando no domínio adversário

ESTRATÉGIAS

Com Bulls vs. Blazers para o Super NES, a Electronic Arts produziu uma versão revisada de Bulls vs. Lakers, do Mega Drive. O problema continuou sendo a movimentação dos jogadores: lenta, quase arrastada.

Bulls vs Blazers traz todas as 16 equipes da nata da NBA. Escolha um time e enfrente o computador ou um amigo. Ou faça dupla para encarar a máquina.



Todas as equipes têm craques. Mas você só descobre quais são os melhores jogando

CULTURA GERAL

Os times da primeira divisão da NBA estão divididos em duas regiões.

Conferência do Oeste - Lakers, San Antonio, Seattle, Portland, Utah, Golden State, Phoenix e Clippers

Conferência do Leste - Pacers, Chicago Bulls, Cavaliers, Miami Heat, Nets, Knicks, Celtics e Detroit Pistons



Quando você recebe falta um pouco antes de encestar uma bola, tem direito a um arremesso livre da boca do garrafão. Se não fez a cesta, tem direito a três arremessos ou apenas dois, se converter o primeiro.

Desloque a estrela para o jogador que estiver marcando o oponente. Senão ele fica fazendo hora e o cara passa com a bola



Comandos

- A - Arremessar/ roubar a bola/ empurrar o adversário
- B - Passar a bola/ mudar marcador
- Y - Pular e arremessar

TIMES

Jogando sozinho ou contra um segundo participante, você pode escolher qualquer time das quatro divisões regionais do campeonato: Pacífico, Atlântico, Meio-Oeste ou Central. Os nomes dos times e jogadores são fictícios, mas muito parecidos com os reais.

Comandos

- A - Passar a bola
- B - Arremessar
- X - Roubar a bola
- Y - Trocar
- L - Mudar esquema tático
- R - Mostrar esquema em uso
- Select - Pedir tempo
- Start - Pausar



ESQUEMAS TÁTICOS

Você tem sete opções de esquemas táticos de ataque e sete de defesa. Pode-se trocá-los a qualquer momento da partida, bastando apertar L. Os esquemas aparecem no canto da tela que mostra o símbolo de seu time. Para o ataque, experimente o 2-3-Set ou o 1-4-Set: os jogadores de ataque ficam bem espalhados, facilitando os lançamentos. Para defesa, tente os esquemas 2-3 ou 1-2-2: neles os jogadores da defesa estão mais juntos, sendo mais eficientes para barrar ataques inimigos.

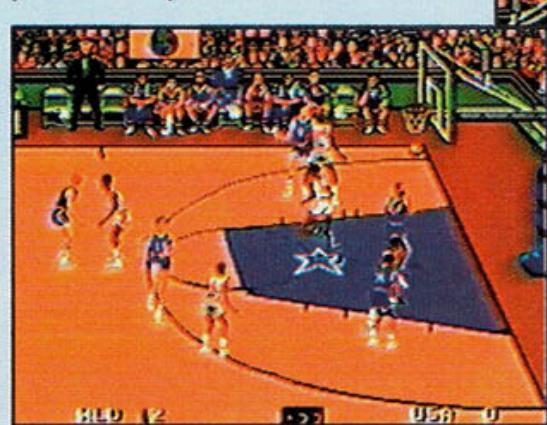
Nunca um game de basquete reuniu tantas estrelas de uma só vez. Larry Bird, Michael Jordan, Darrick Coleman, David Robinson e outros 23 feras do esporte figuram em NBA All-Star Challenge. Daria até para montar dois times dos sonhos e colocá-los na quadra para um duelo de gigantes. Mas, por incrível que pareça, o jogo fica só na brincadeira de arremessos e dribles dentro do garrafão. A L.J.N pisou na bola! Gastou tanta memória com imagens digitalizadas e, jogo que é bom, neca!

ESPECIALIDADE

O game é fiel às características dos jogadores. Em cada atleta você encontrará habilidades diferentes. Michael Jordan, por exemplo, é um expert em arremessos debaixo da cesta e também adora dar tocos nos arremessos adversários. O melhor lance de Larry Bird é o arremesso de três pontos.

Quem viu não esquece: o Dream Team barbarizou o mundo nas Olimpíadas de Barcelona, em 1.992. Craques como Michael Jordan e Magic Johnson deram um show inesquecível. E o basquete voltou a ser o must dos esportes na época. Team USA Basketball captou muito bem o momento de glória do basquete americano e dá tudo de bandeja pra você.

O game é quase idêntico a Lakers vs. Celtics. Você pode jogar sozinho contra o computador, encarar uma disputa de dois jogadores contra a máquina ou ainda desafiar um amigo para uma partida a dois.

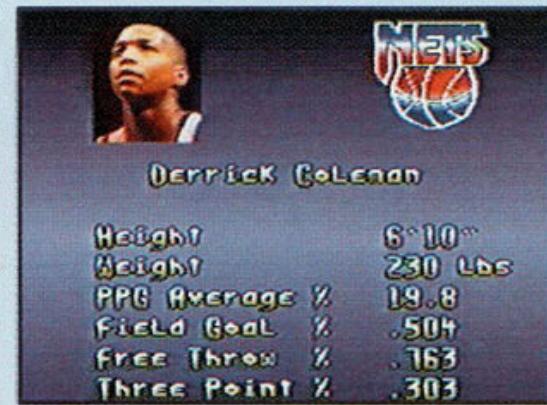


Quando o garrafão está lotado é quase impossível entender o que acontece. Guie-se pela estrela azul nos pés do jogador



Os gráficos são tão requintados que têm até o reflexo do jogador na quadra. Mas cadê jogo?

LARRY BIRD É O MELHOR NO ARREMESSO DE TRÊS PONTOS

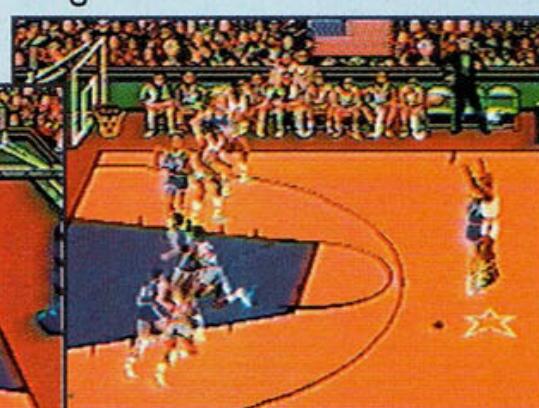


As características físicas de cada jogador (altura, peso, envergadura) também são levadas em conta no desempenho

ALMANAQUE

Depois de escolher o time, uma série de telas com a bandeira do país e informações aparecerão, como língua oficial, população, geografia e características econômicas.

A tela de opções permite escolher entre um campeonato inteiro e um jogo simples. O nível de dificuldade vai de pre-season (amistoso) até showtime. A partida é dividida em dois tempos (e não quatro como no basquete profissional americano). Você pode optar por períodos de 5, 10, 15 ou 20 minutos.



Ensaie os arremessos de três pontos. É uma boa maneira de disparar no marcador. Mas não é muito fácil. O lance é pegar o ângulo certo e correr para o abraço

Comandos

SNES

Movimentos de ataque

A - Pulo

A duas vezes - pulo e arremesso

X duas vezes - enterrada

Movimentos de defesa

A - Toco

Y - Roubada

MEGA

A = Arremessa/pula

B = Roubava a bola



Dê sua enterrada. Chegue bem perto da cesta e aperte A para ter o seu momento de glória.

Cotação

TEAM USA BASKETBALL

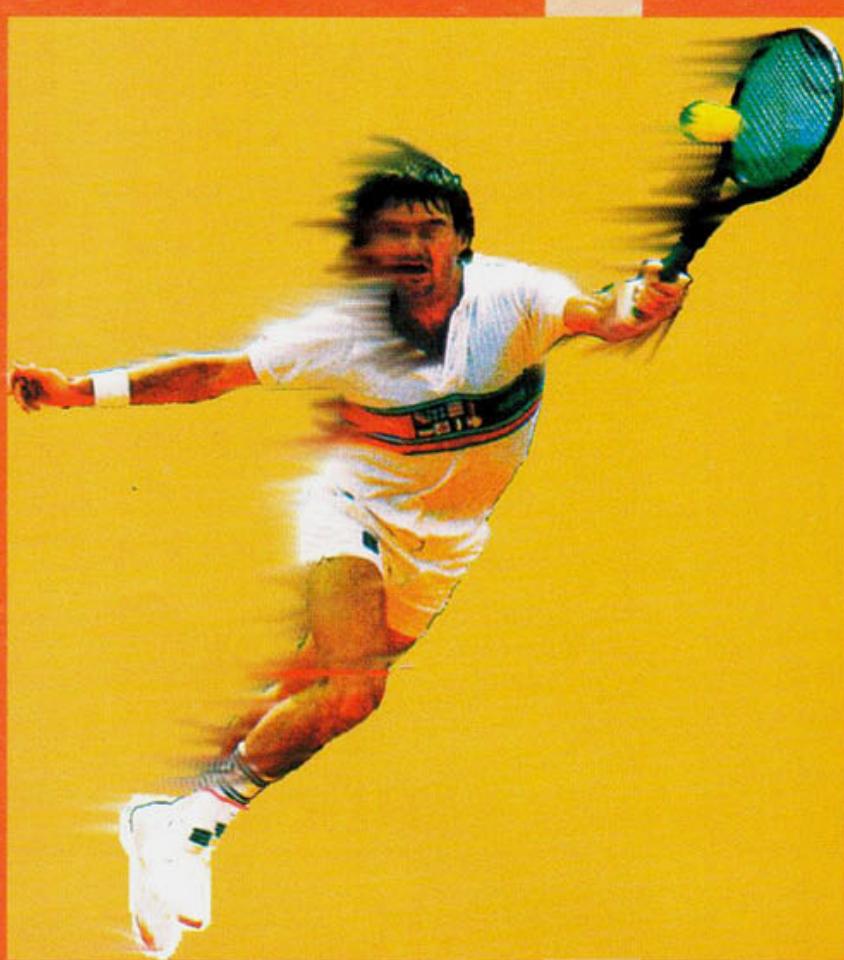
ELECTRONIC ARTS



ACIONE PAUSE E C PARA FAZER AS SUBSTITUIÇÕES

Tênis

Primeiro foi o jogo da péla, curtidíssimo por reis da França e Inglaterra na Idade Média. O lance era detonar a tal pelota usando uma luva ou correia de couro em uma das mãos. Foram precisos séculos e séculos até que o tênis incorporasse a raquete e a bolinha e ganhasse o seu templo: o imponente Wimbledon, de Londres. Em mais de cem anos, por suas quadras de grama passaram os grandes campeões de todas as épocas. Feras de estilos diversos, como o clássico Rod Laver, os irreverentes Jimmy Connors e John McEnroe, o gelado Bjorn Borg e os cibernéticos Ivan Lendl e Boris Becker. E o jogo que era de sua majestade ganhou o toque mágico próprio dos súditos.



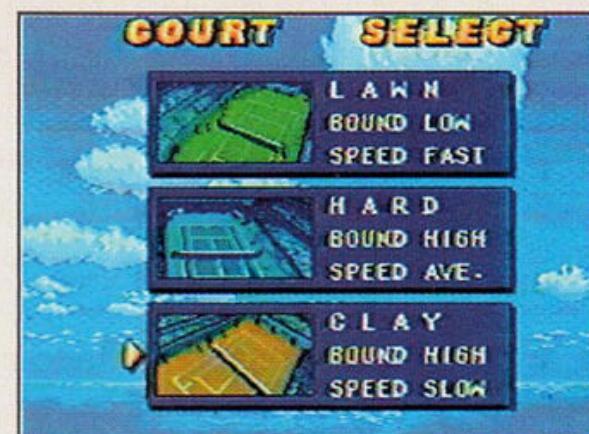
JENNIFER CAPRIATI TENNIS

Um jogo chocante pra quem realmente curte tênis! Jennifer Capriati Tennis permite saques maravilhosos, voleios precisos e rebatidas certeiras. Você pode treinar, jogar uma partida simples ou participar de grandes torneios. E tudo isso com um jogador (ou jogadora) muito especial configurado por você pra jogos de simples ou duplas — o mais legal é encarar um jogo de um tenista contra uma tenista.

São 7 tipos de disputa. Você pode jogar simples ou duplas, contra um amigo ou o computador. Mas dá só pra ver o computador jogar até pegar as manhas (com. vs. com). Tente jogar duplas com um amigo contra o computador

QUADRAS

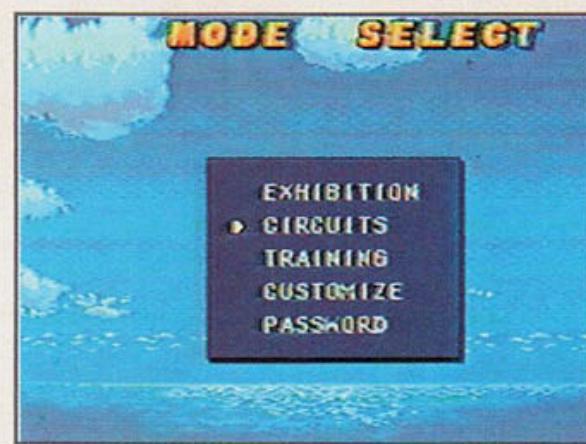
São 3 tipos de piso: grama (lawn), sintético (hard) e saibro (clay). Cada um tem suas facilidades e dificuldades. A quadra de grama é rápida, mas a bola não pinga muito. No piso sintético ela pinga bastante e com velocidade média. Já na de saibro, a velocidade é baixa, mas a bola pinga bem.



Jogue um set em cada piso para ver com qual você se adapta melhor. Se não tiver muita paciência, tente a grama. É um jogo de fundo, ideal para troca de bola

QUATRO TORNEIOS

Quem der uma bela olhada na tela de opções vai notar a famosa palavra passwords. Se você jogar e vencer os quatro torneios (Aberto da Austrália, Aberto da França, Wimbledon e Aberto dos Estados Unidos), terá outros desafios pela frente. Para os heróis, uma password bem esperta.



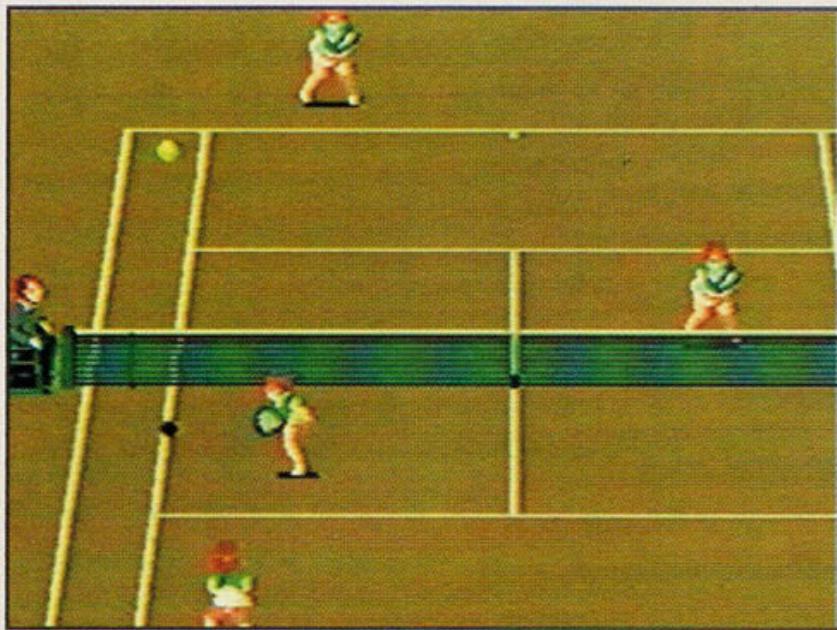
Muitas opções para você delirar. Para disputar o campeonato, escolha circuits

SEU TENISTA PODE SER HOMEM OU MULHER, CANHOTO OU DESTRO. CONSTRUA O JOGADOR QUE MELHOR SE ADAPTA AS SUAS CARACTERÍSTICAS

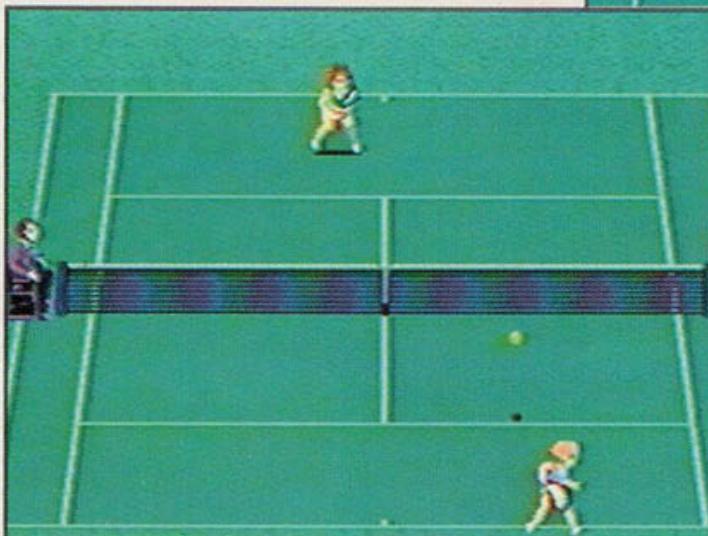
MEGA

DIVERSÃO COM DESAFIO

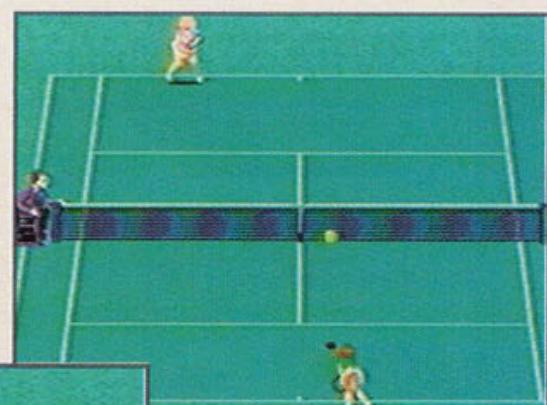
Jennifer Capriati Tennis é um game difícil e fascinante. Quem curte um bom desafio vai delirar. Os gráficos não são espetaculares, mas bem funcionais e simpáticos. Fica sempre com aquele gostinho de "quero mais". Quanto à diversão, serão noites e mais noites quase sem dormir. Tudo pelo esporte. Depois de encarar esse game vai ter muita gente querendo tentar dar as suas raquetadas...



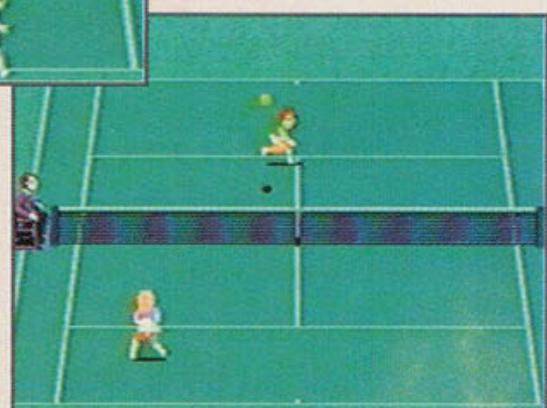
Alterne rebatidas fortes e fracas nas quadras rápidas. Cuidado ao tentar dar um lobby (encobrir) no computador. Você corre o risco de levar uma cortada fulminante no meio da idéia



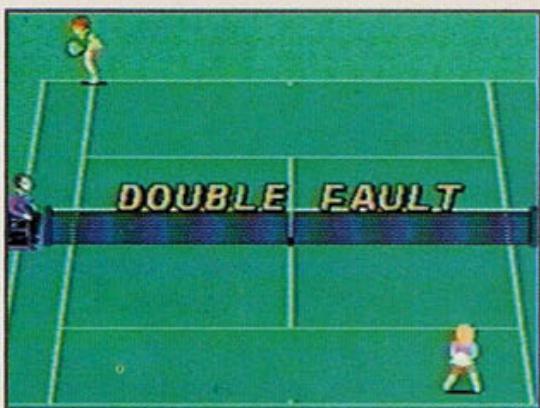
Dê bolas cruzadas. A recepção vem defeituosa e fica mais fácil colocar a bola fora do alcance do adversário



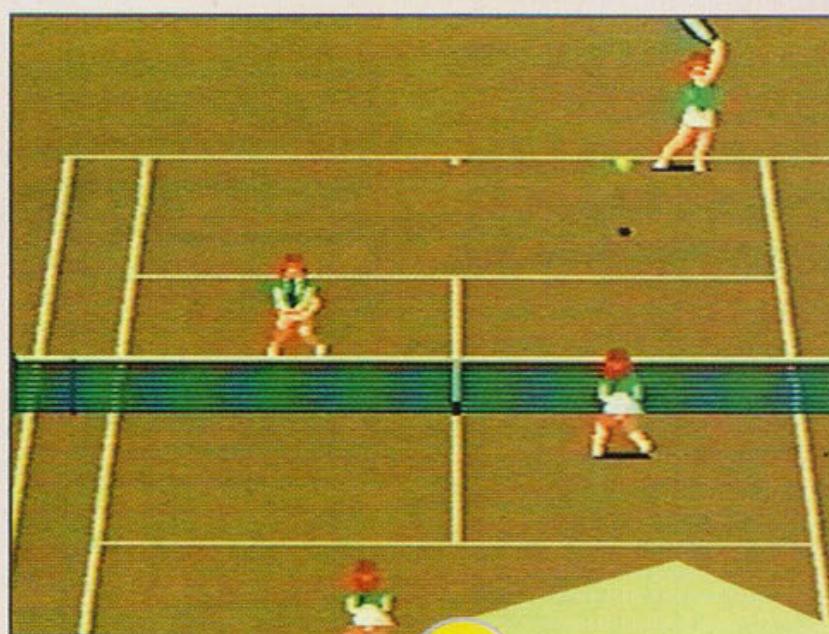
Controle a direção do saque com o Direcional. Aperte o botão uma vez para levantar a bola e o Direcional logo em seguida. Só então dê a raquetada final



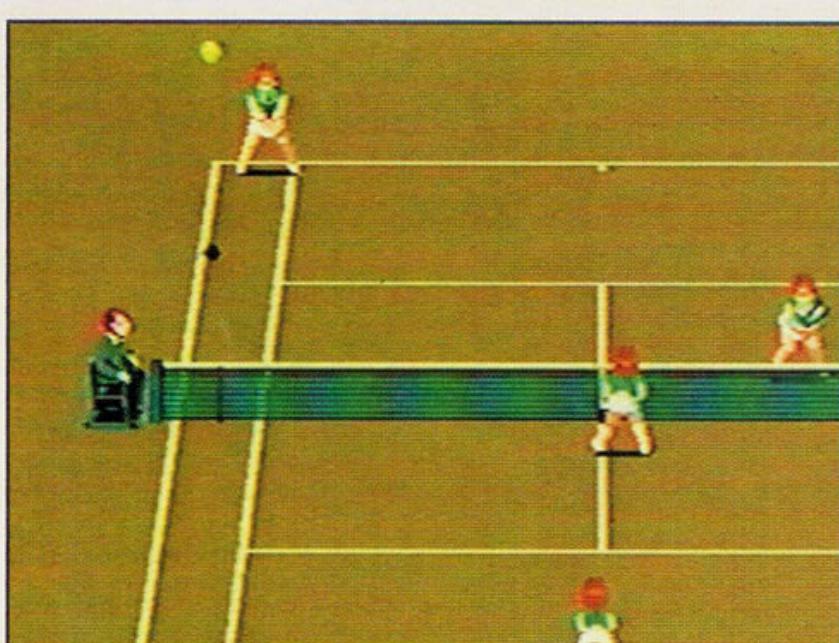
O voleio deve ser feito bem junto à rede. Se você ficar só um pouco atrás a bola fatalmente ficará na rede



Faça o primeiro saque forçado (B). Mas garanta seu serviço sacando fraco (A) na segunda tentativa. Nada de cometer dupla falta, hein?



No jogo de duplas, a quadra inteira pode ser usada. Já no jogo de simples a área lateral não vale. Fique esperto para não dar bola fora!



No jogo de duplas, fique com um jogador no fundo da quadra e outro na rede para tentar o voleio. Saque forte e fique atento para matar o lance na rede

**VOCÊ COMEÇA
DIRETO NAS QUARTAS DE
FINAL. MESMO
ASSIM NÃO É FÁCIL
LEVANTAR A TAÇA
DE CAMPEÃO.
TENTE UM TORNEIO
COMPLETO!**

Cotação	
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	
RENOVATION	
Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1 ou 2 Jogadores	

Comandos

- A - Jogar bola por cima
- B - Voleio
- C - Jogar bola de fundo

A versão de David Crane's Amazing Tennis para Mega é idêntica à de SNES: bonecos grandes, visual colorido e bem definido e respostas satisfatórias. Isso sem falar na bizarra visão da quadra. A perspectiva faz com que você visualize apenas uma parte da quadra, perdendo a noção de espaço e, consequentemente, várias jogadas fáceis.

Apesar deste detalhe, com o que dá pra se acostumar após algumas partidas, Amazing Tennis é um game superinteressante. A ação é intensa e a diversão, muito legal. Mas os mais exigentes sentirão falta de algumas opções. Coisas como jogo em duplas, maior diversidade de pisos e configuração dos jogadores.

DE OLHO NO PLACAR

Fique ligado nas regras: uma partida é dividida em sets e em games. Para vencer um set, você deve ganhar seis games (ou ter a vantagem de dois games: 7 a 5, por exemplo). Se uma partida fica empatada em 6 a 6, rola um tie-break (desempate). Há jogos em melhor de 3 ou 5 sets. Para ganhar, você deve levar dois ou três sets, respectivamente.



O voleio é difícil, mas pode definir um ponto. Arrisque uma subida à rede



Fique atento à sombra da bolinha. Ela indica o local em que a bola vai cair



O saque é uma das maiores armas no tênis. Saiba como usá-lo e detone!

SE VOCÊ NÃO SAIR DETONANDO NO SAQUE,
UM ABRAÇO... TREINE BASTANTE!!!

Cotação		MEGA
DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS		
ABSOLUTE		
Gráfico	● ● ● ● ●	
Som	● ● ● ● ●	
Desafio	● ● ● ● ●	
Diversão	● ● ● ● ●	
Jogabilidade	● ● ● ● ●	
1 ou 2 Jogadores		

Cotação		SNES
DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS		
ABSOLUTE		
Gráfico	● ● ● ● ●	
Som	● ● ● ● ●	
Desafio	● ● ● ● ●	
Diversão	● ● ● ● ●	
Jogabilidade	● ● ● ● ●	
1 ou 2 Jogadores		

Comandos

No Mega:

- A - Bola alta
- B - Bola rápida
- C - Bola com efeito
- Direcional - Efeitos adicionais

No SNES:

- A - Bola fraca
- B - Bola forte
- X - Bola alta
- Y - Bola com efeito

Wimbledon é um dos games de tênis mais completos e realistas já feitos para um console de bits. Isso porque a Sega Sports concentrou esforços no que interessa: aproximar ao máximo o que rola na telinha dos campeonatos reais. Os sons são de arrasar e os gráficos superlegais, sem os detalhes comuns de outros jogos que atrapalham a jogabilidade e a competição – as duas coisas essenciais num game de esporte.

ATÉ QUATRO JOGADORES

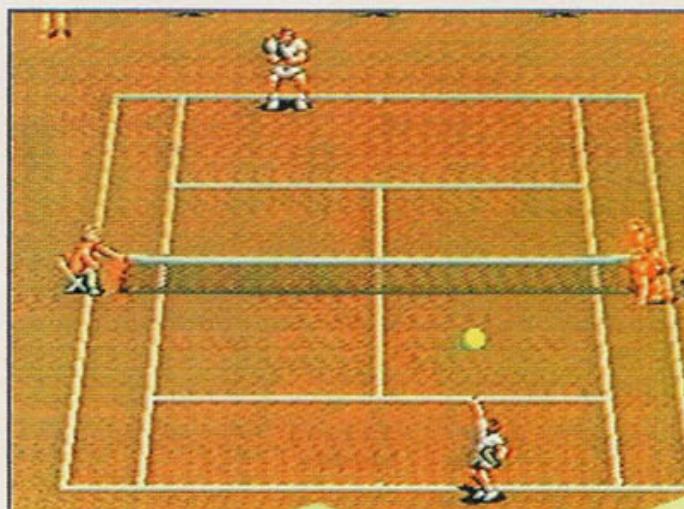
O jogo é inspirado no mais tradicional torneio do mundo: o de Wimbledon, na Inglaterra, onde os gigantes do tênis disputam prêmios milionários. E é o primeiro game para até quatro pessoas jogarem em duplas. Você precisará de um adaptador para quatro joysticks, mas aí a competição se torna animal! Se faltarem jogadores, o computador assume lugares para completar as duplas.

MAIS OPÇÕES

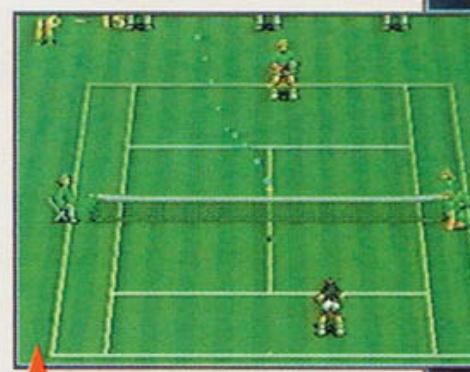
Wimbledon traz nove níveis de dificuldade e você pode optar entre controle manual ou semi-automático dos tenistas. A visão de quadra é sempre a mesma, mas dá para escolher entre 24 atletas, o piso (saibro, grama e sintética), o número de sets por jogo e usar passwords nos torneios. Por fim, o game traz a opção Locus Display, que mostra a trajetória da bola antes de cair. É até covardia!



Cuidado para não levar uma bolada no meio das pernas. Além de dolorido, é a maior vergonha diante da galera!



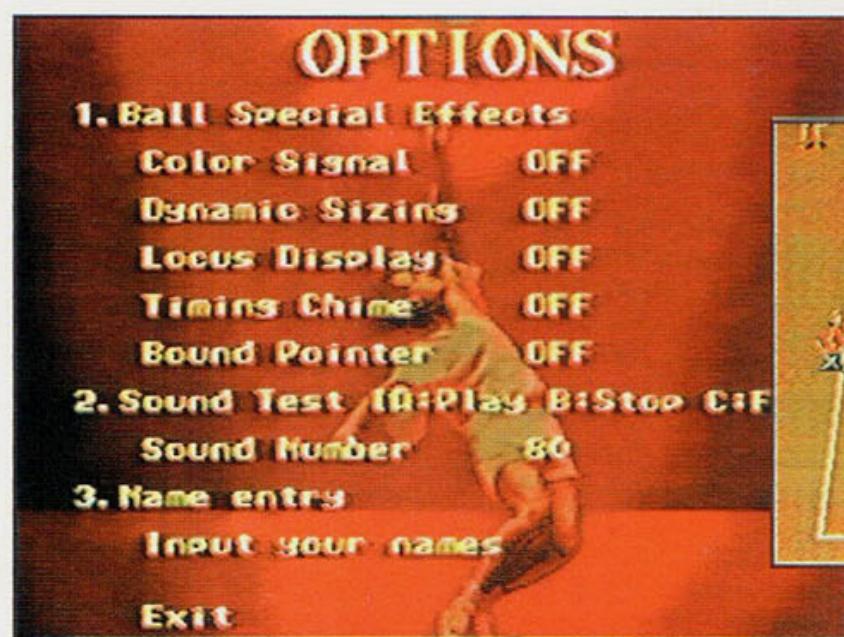
PARA SACAR, APERTE O BOTÃO A DUAS VAZES: UMA PARA LEVANTAR A BOLA E OUTRA PARA BATER



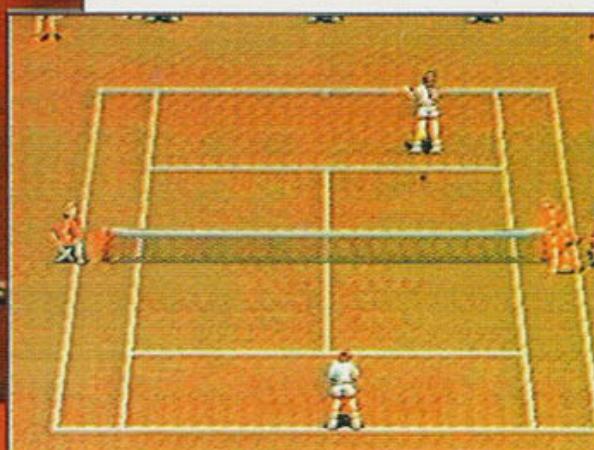
O "Locus Display" permite ver a trajetória da bola antes de ela cair. Só cego para errar!



Você pode escolher entre 24 tenistas. Uma tabela mostra as características de cada um: se é canhoto, forte etc



Para facilitar sua vida, o jogo pode indicar a hora certa para bater (Color Signal e Timming Chime) e até onde a bola vai cair (Bound Pointer).



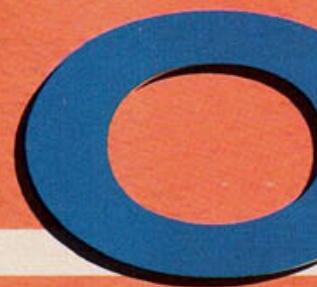
Seu saque pode ser imbatível. Se o oponente entrar na quadra antes do lançamento, mande um saque forte para o lado oposto

Comandos

- A - Bola fraca
- B - Bola média
- C - Bola forte

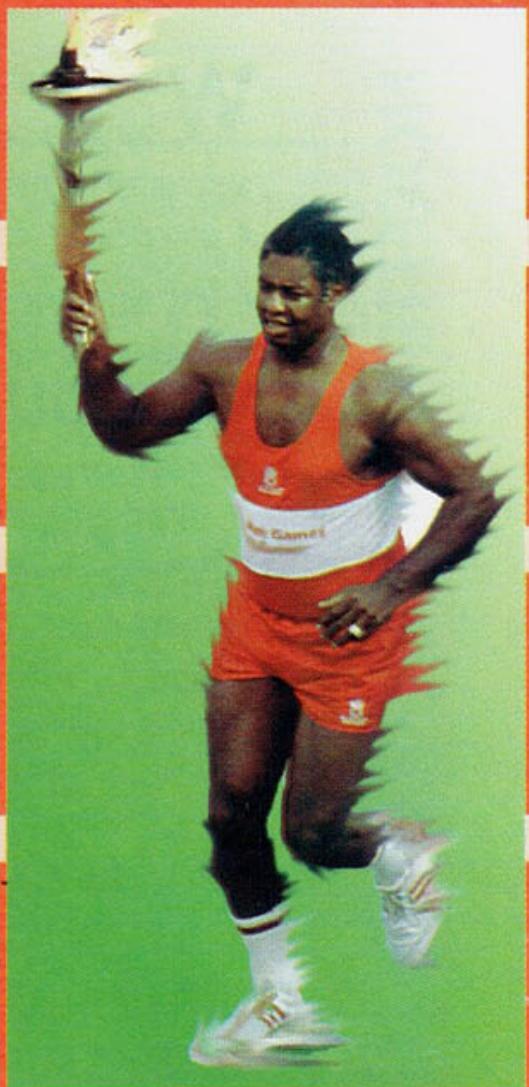
Cotação

WIMBLEDON	
SEGA	
Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
Já 4 Jogadores	



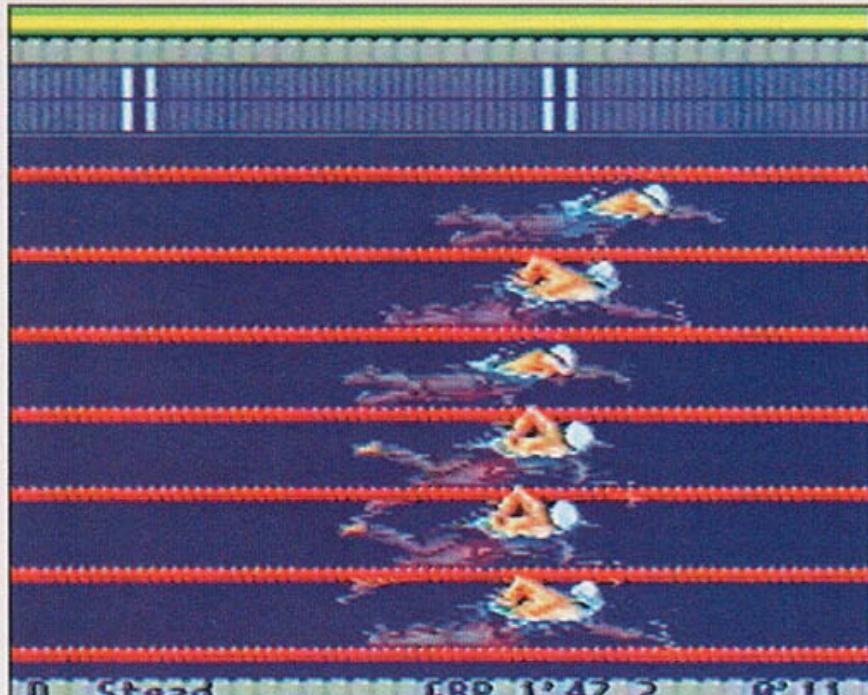
Olímpicos

A história das Olimpíadas confunde-se no tempo e tem referência na mitologia grega. Conta-se que na antiga Élida a grande novidade eram os festivais esportivos, celebrados em honra de Zeus e de outros deuses que habitavam o Olimpo. Eram tão importantes que, enquanto estivessem em disputa, a moçada suspendia tudo o que tinha programado, inclusive as guerras. Assim, os Jogos Olímpicos, da forma como são disputados hoje, nada mais são do que uma versão moderna daqueles eventos. Realizadas de quatro em quatro anos, as Olimpíadas trazem alguns traços de seus antepassados, recentes, como a condecoração por medalhas aos três primeiros colocados. Mas as provas, antes restritas aos amadores, agora também estão abertas aos profissionais.



• OLYMPIC GOLD

Lançado pela U.S. Gold para comemorar os Jogos Olímpicos de Barcelona, Olympic Gold é um dos maiores clássicos dos games de atletismo já produzidos. São sete modalidades esportivas nas quais você corre, nada, arremessa martelos, lança flechas e ainda encontra tempo para realizar lindos saltos ornamentais.



Mantenha o fôlego, controlando-o pelo canto superior direito da tela

SONHANDO COM MEDALHAS

Reúna os amigos e fature as medalhas com que o Brasil costuma sonhar. E o mais legal: tudo em português. Sim, porque o game oferece oito opções de idiomas: do manjado inglês aos inusitados sueco e holândes. Boa sorte!

NATAÇÃO 200 METROS LIVRES

Se você pressionar os botões A e B muito rapidamente, seu atleta poderá cansar-se e começar a nadar devagar. O jeito é treinar muito até encontrar o ritmo certo.

TELA DE OPÇÕES

Saque as funções que aparecem no painel do início do game.

SESSÃO DE TREINO - Exercite qualquer modalidade sem participar de qualquer competição.

MINI OLIMPÍADA - Um a quatro jogadores participam deste torneio, que pode ter menos de sete provas. Quem computar mais pontos em medalhas vence o torneio.

OLÍMPIADA COMPLETA - Trata-se dos Jogos Olímpicos na íntegra, com todos as modalidades e eliminatórias.

MEGA

100 METROS RASOS

Quando seu corredor estiver se aproximando da linha de chegada, aperte C. Ele dará um mergulho e ganhará uns décimos em seu tempo. Este macete também vale para a corrida dos 100 metros com barreiras.



Para dar uma de Carl Lewis, você não precisa apelar tipo Ben Johnson: basta apertar os botões A e B coordenadamente e o mais rápido possível

ARREMESSO DE MARTELO

Na preparação para o arremesso, pressione A e B alternadamente. Quanto mais longe você jogar o martelo, melhor.



Aperte o botão C três vezes: a primeira para começar a girar o peso, a segunda para andar e a terceira para arremessar

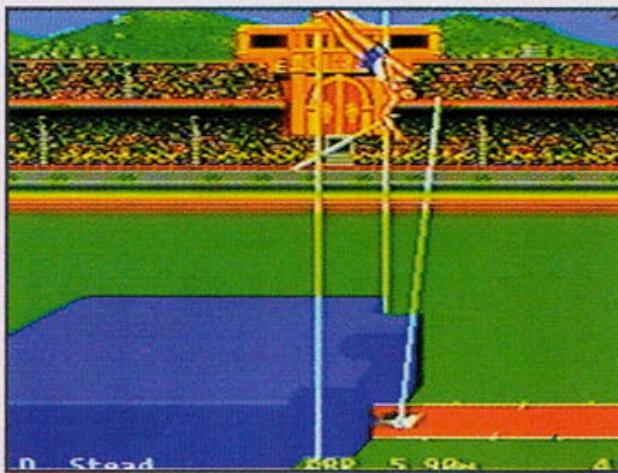
ARCO E FLECHA

Pressione qualquer botão para ir à tela do arco, esticando-o com ←. Em seguida, aperte qualquer botão para acessar a tela de pontaria, regulando-a com o Direcional. Para atirar a flecha, aperte qualquer botão. Dispare suas 6 flechas em menos de um minuto.

Aperte B. Mova o Direcional para a esquerda para esticar a corda. Aperte B novamente e o alvo surgiu. Considere o efeito vento e mire bem

SALTO COM VARA

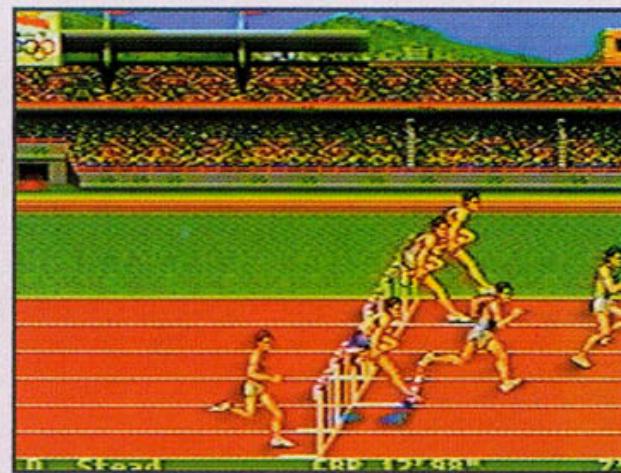
Você precisa pular uma baliza o mais alto possível através de uma vara longa. Corra bastante e pegue impulso



Nesta prova, o lance é apertar A e B para pegar impulso e ↑ para pular o obstáculo

100 METROS COM BARREIRAS

É quase igualzinho aos 100 metros rasos, porém mais complicado por causa dos obstáculos. Continue pressionando alucinadamente os botões A e B para chegar sempre em primeiro.



Aperte o botão C para pular os obstáculos e para esticar o corpo na hora da chegada

SALTO ORNAMENTAL

O lance dessa modalidade é fazer altos saltos cheios de malabarismos. Quanto mais bonito o pulo na piscina, mais pontos você garante.

Os quatro ícones no topo da tela servem para você escolher a movimentação do atleta no ar. Já os ícones debaixo selecionam as graças

DESCOLE JOYSTICKS ESPECIAIS, PORQUE OS CONTROLES QUE VÊM COM SEU MEGA NÃO AGÜENTAM O TRANCO



Cotação

OLYMPIC GOLD

U.S. GOLD

Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ●
1 a 4 Jogadores	

Como na versão para PC, Summer Challenge da Accolade tem oito esportes para o verão, todos olímpicos com exceção da canoagem. Pena que esta versão para o console da Sega perdeu muito em jogabilidade, efeitos sonoros e dos gráficos caprichados. Mas o game continua coletivo, pois comporta até dez jogadores simultaneamente. Pegue Summer Challenge, bata um fio pra sua galera e chame todo mundo pra jogar.

ARCO E FLECHA

São quatro alvos. Para cada um você pode atirar três flechas em trinta segundos. Tente acertar o centro para a pontuação máxima.

Comandos

A ou **B** - Estica o arco e dispara a flecha
Direcional - Controla a mira
C - Sai desta modalidade

ARREMESSO DE DARDO

Corra e pegue impulso para atirar o dardo o mais longe possível. Você só tem três tentativas. Faça o arremesso com um ângulo um pouco acima de 45 graus.



Quando o cursor passar pelo centro do alvo, dispare o dardo

CANOAGEM

Você tem de encarar uma enorme corredeira no menor tempo possível. Se passar por fora das balizas, perde pontos.

SÃO OITO ESPORTES DE VERÃO PRA VOCÊ DETONAR!

400 METROS COM BARREIRAS

Corra bastante para completar seu trajeto saltando os obstáculos. Vence quem der a volta mais rápida. Se você escostar nas barreiras, perde pontos. Se derrubar, é eliminado

Comandos

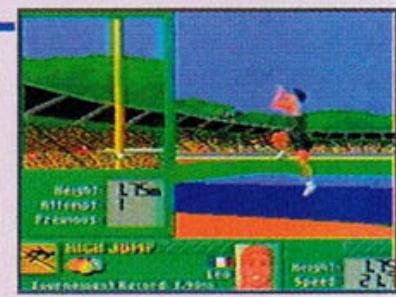
A ou **B** repetidamente - Correr
↑ - Pular



Antes de sair correndo, espere o juiz dar o tiro de largada, senão você é desclassificado

SALTO EM ALTURA

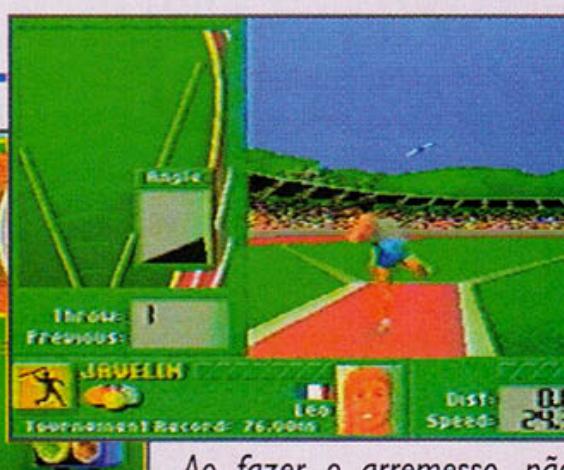
Igualzinho à modalidade anterior, só que não tem vara. O esquema de pulo é simples. Comece correndo bastante em direção ao obstáculo e acione **↑** ou **C** duas vezes: na primeira pressionada, o atleta salta e atravessa a baliza até os joelhos; na segunda vez, as pernas do esportista passam pelo obstáculo. As marcas dessa prova variam entre 1m70 a 2m50.



O mais difícil nesta modalidade é acertar o momento certo para o salto

Comandos

A e **B** - Correr
C ou **↑** - Ao primeiro toque, inicia o salto; na segunda vez, finaliza-o



Ao fazer o arremesso, não ultrapasse ou pise na linha

Comandos

A e **B** - Correr
C ou **↑** - Aumentar o ângulo de arremesso de acordo com o tempo em que o botão ou o Direcional ficam pressionados; jogar o dardo quando se soltarem

CHAME TODA A GALERA. O GAME COMPORTA ATÉ DEZ JOGADORES SIMULTANEAMENTE.



Utilize o mapa que fica no lado esquerdo da tela para memorizar o trajeto e sacar quantos obstáculos antecedem o final da prova

Comandos

↑ - Aumenta velocidade
↓ - Diminui velocidade
← ou **→** + **A** ou **B** - Faz curva em menor velocidade, fincando o remo no fundo da corredeira

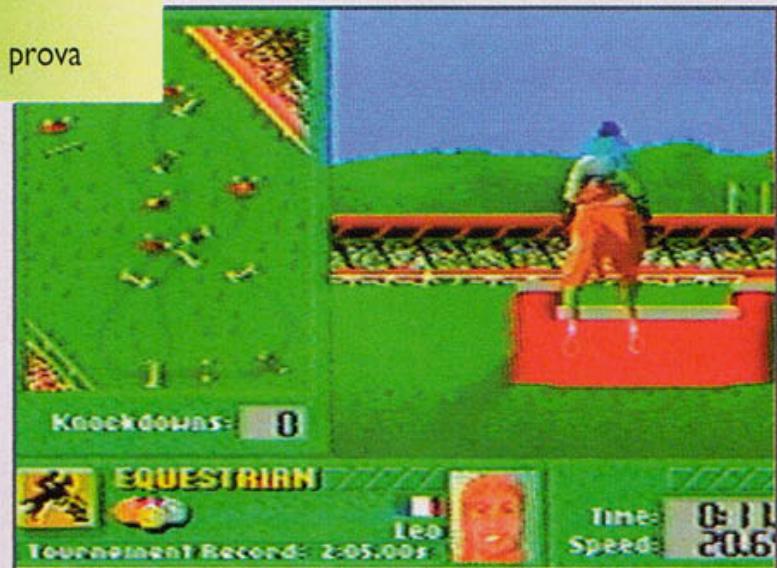
HIPISMO

Você e seu cavalo têm de completar um trajeto cheio de obstáculos, no menor tempo possível. A velocidade média ideal é de aproximadamente 18 km/h. Se derrubar sarrafos você perde alguns segundos. E seu cavalo não salta as balizas de apoio dos sarrafos. Não chegue muito perto dos obstáculos para não levar um tombo. Uma queda, bye, bye prova!

Comandos

↑ - Correr
↓ - Carar de correr
A, B ou C - Pular
A + B + C - Sair da prova

Quando houver obstáculo após uma curva fechada, diminua a velocidade e tente alinhar o cavalo diante do sarrafo.



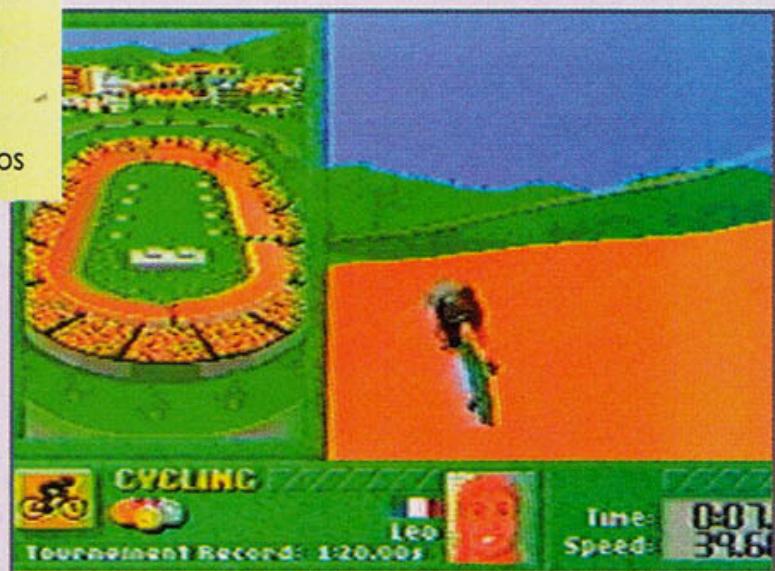
CICLISMO

Esta prova lembra muito a de esqui de velocidade, de Winter Challenge, outro game legal de Olímpicos. Num circuito oval com curvas inclinadas, você deve fazer o menor tempo em cinco voltas. Mantenha uma velocidade média perto dos 50 km/h.

Comandos

A e B - Correr
← ou → - Movimentar-se para os lados

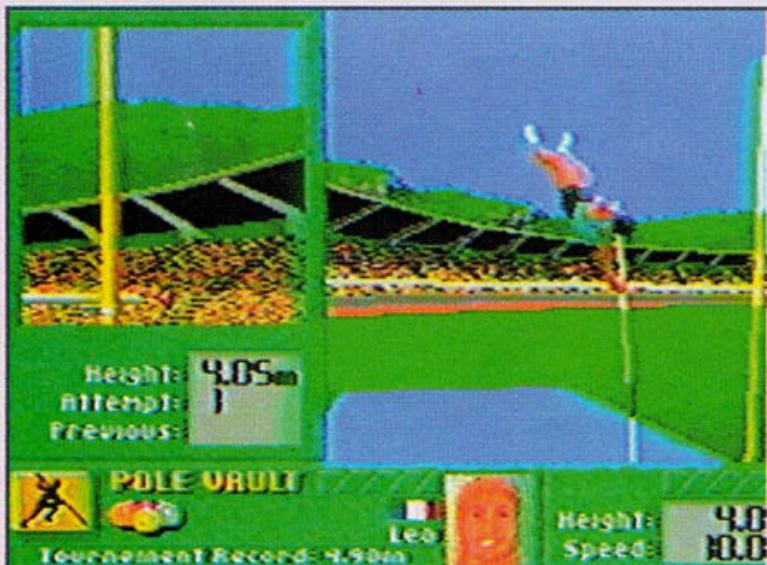
Neste trajeto oval de 4 voltas, tente correr sempre pelo lado esquerdo



SALTO COM VARA

Vence quem saltar a marca mais alta. O próprio game vai elevando cada uma delas. São três tentativas para cada marca. Se você desperdiçar todas elas, a prova termina.

Para saltar faça o seguinte: corra bastante, detonando os botões A e B. Ao chegar perto do obstáculo, abaixe a vara. Quando você estiver bem no alto, quase ultrapassando o sarrafo, jogue o corpo para o outro lado e solte a vara.



Comandos

A e B - Correr
↑ -Abaixar a vara
↓ - Soltar a vara

4 metros é a altura mínima e 6m20 é a altura máxima nesta modalidade

SUMMER CHALLENGE
POSSI TRÊS NÍVEIS
DE DIFICULDADE: AMADOR,
PROFISSIONAL E CLASSE
MUNDIAL. ALÉM DISSO, VOCÊ
PODE ESCOLHER O NOME, A
FISIONOMIA E A
NACIONALIDADE DE SEU
ATLETA

PARA
SOLUCIONAR
FUTURAS POLÊMICAS
ENTRE OS JOGADORES,
ESTE GAME TEM
REPLAY

Cotação

SUMMER CHALLENGE

ACCOLADE

Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●

1a10 Jogadores 16 Mega

Corrida

A idéia do homem de superar seu limite está associada ao tempo do automóvel sem cavalos. Ainda no final do século passado já se fazia loucuras no interior da França: corridas de 1000 quilômetros, às vezes vencidas em mais de dois dias e com a espantosa velocidade de 24 Km/h. Foi só na década de 50 que o automobilismo ganhou a modalidade e produziu seus maiores campeões, como Fangio, Clark, Lauda, Fittipaldi, Senna, Prost, Piquet... O motociclismo veio depois, nos anos 60, com suas possantes bikes. E então o mundo descobriu o que era voar baixo.



VIRTUA RACING

Maravilhoso! A versão do arcade Virtua Racing para Mega Drive é tudo isso e muito mais. Gráficos poligonais cristalinos, som transado (com vozes digitalizadas supernítidas) e respostas precisas. A qualidade desse "cart" é garantida pelo exclusivo chip DSP, que aumenta a capacidade gráfica e sonora do game, além de facilitar o trabalho com gráficos poligonais.

F1 VIRTUAL

Você escolhe entre três pistas com dificuldade crescente (beginner, medium ou expert) e manda ver com um possante carro V12.

É tudo muito real! Da largada cheia de adrenalina às curvas rasantes, cada segundo de Virtua Racing é de arrepiar! Você se sente pilotando uma máquina de verdade, com todas as dificuldades que uma corrida apresenta. Para sair com a taça na mão, o lance é manter a regularidade. Não adianta nada pisar fundo nas retas e perder a tangência nas curvas mais ferradas.

4 VISÕES DETONANTES

Além dos gráficos poligonais, a marca registrada de Virtua Racing são as quatro perspectivas da pista. Você pode alternar entre elas durante a prova. Confira o que cada visão mostra:

DENTRO DO COCKPIT



A câmera vai com você, passando a sensação de estar atrás do volante

CARRO INTEIRO



Esta visão mostra seu carro como se houvesse uma câmera atrás dele

PANORÂMICA



Aqui dá pra visualizar o carro inteiro e detalhes da pista. Ótima pra correr!

HELICÓPTERO



Outra câmera mostra a corrida inteira de cima. Para ver a pista toda!

MEGA

ENTENDA O JOYSTICK

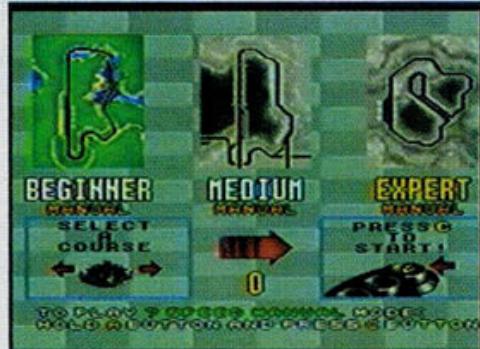
Dá pra encarar Virtua Racing com um controle de três ou seis botões. Os dois funcionam bem, mas o joystick de seis é melhor. Com ele, quatro botões correspondem às visões da pista e os outros dois ficam com o acelerador e com o freio. Já no controle de três botões, um deles fica responsável pela troca de perspectivas. Ou seja: demora muito mais para alternar as visões.



Plugue um joystick de três ou seis botões e selecione a opção Control. Configure-o nesta tela

AUTOMÁTICO X MANUAL

Você pode optar entre correr com câmbio manual ou automático. Vale a pena encarar o automático até pegar as manhas de pilotagem em cada circuito. Sua velocidade final é um pouco mais baixa, mas compensa.



Usando câmbio manual, sua máxima é de 330 Km/h. Pegando o "vácuo" dá pra chegar aos 336 Km/h

DE OLHO DE TELA

Como em qualquer game de corrida, a tela de Virtua Racing está cheia de informações. Confira a seguir o que cada item tem a dizer:

Conta-giros: mede a rotação do motor. Com câmbio manual, os pontos amarelo e vermelho indicam o momento exato para a troca de marcha

Número de voltas

Velocidade



Tempo de cada volta

Mapa do circuito. Além de conferir o traçado, você checa qual a posição de seus adversários de acordo com o motor de cada carro. Explicando:

Amarelo e laranja: V8

Azul claro: V10

Azul com borda amarela: V12

REPLAY ESPERTO!!!

Se você chegar entre os quatro primeiros, tem direito a um replay animal! A corrida inteira fica na memória do cart e você pode checar seus acertos e erros. O único porém é que não dá pra controlar o replay. O lance é um filme só, sem pausas. Mas também seria pedir demais, né? Dá até pra optar entre duas visões distintas. Saquesó a vista aérea



Replay visto de cima

E O FINAL?

Como sacanagem pouca é bobagem, para ver o final deste cart só chegando em primeiro no Hard. Pode ser em qualquer das três pistas do jogo, mas precisa ser no Hard.



OK, você conseguiu. As rotações de câmera no final são massa. De resto, o lance não impressiona muito. Mas também não chega a decepcionar...

Cotação

VIRTUA RACING

	SEGA
Gráfico	● ● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1 ou 2 Jogadores	

Comandos

- A = Breca
- B = Acelera
- C = Muda as visões

O DIRECIONAL É BEM
SENSÍVEL. CUIDADO PARA
NÃO RODAR



Entre clássico dos games de corrida, Ayrton Senna's Super Monaco GP 2 foi lançado há mais de dois anos, mas continua em altíssima cotação entre os gamemaníacos fissurados no assunto. Ainda mais agora, quando muitos procuram o game para matar as saudades do ídolo. Além disso, o cart traz uma pá de novas soluções aos jogos de corrida, aproximando-os mais do real. Saque só!

SOM E IMAGENS RADICAIS

As inovações começam pelas telas digitalizadas com a imagem de Senna. A que traz a escolha de cada pista vem acompanhada das dicas e opiniões do piloto sobre os circuitos. Veja bem: é uma característica pioneira! E os re-

cursos sonoros ficaram muito mais trabalhados que na primeira versão. É a voz do próprio tricampeão que, a todo momento, incentiva e alerta quem joga.

BATERIA INTERNA

Super Monaco GP 2 é um cartucho com 8 mega de memória. Aprenda ainda uma pequena memória RAM e baterias de lítio pra você gravar os pontos onde parou. Assim, não existem complicadas passwords neste game. Você começa numa equipe mais fraca e, através de sucessivos desafios aos outros pilotos do campeonato, vai mudando para escuderias melhores.

RELEVO APERFEIÇOADO

Houve também bastante avanço com relação ao relevo dos circuitos. Esse lance adiciona um bocado de dificuldade quando se usa o câmbio manual no joystick. Note que dá pra escolher entre o de sete marchas (uma a mais que na McLaren MP4/6 real), de quatro e o automático.



Nunca entre muito acelerado numa curva para não comer grama depois...



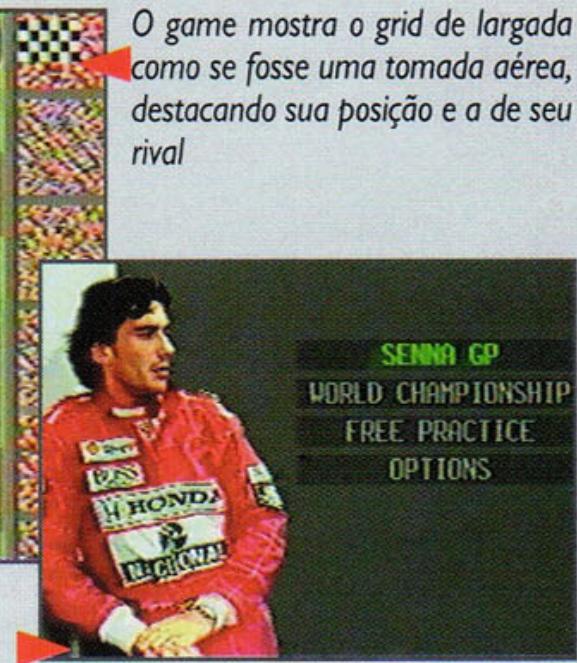
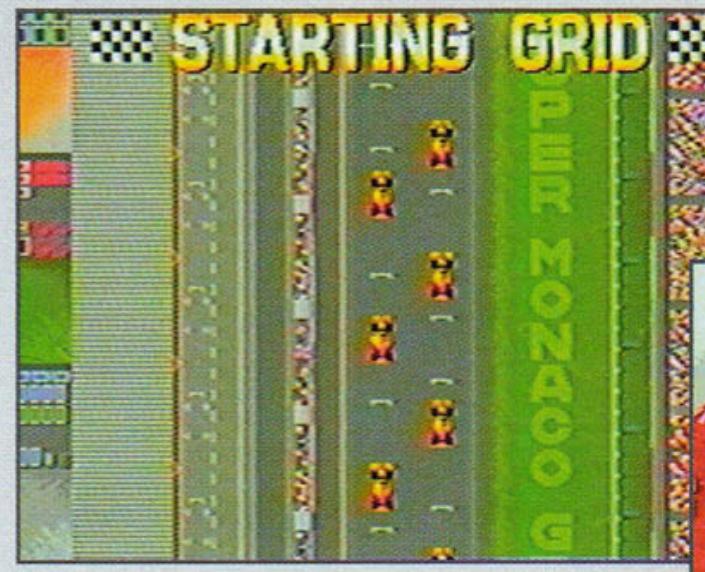
Evite bater em placas, senão a corrida termina mais cedo

OS AUTÓDROMOS

Os circuitos são os mesmos da temporada de 1991. Só pra dar um toque mais pessoal de Ayrton Senna ao game, foi incluído o cartódromo particular do piloto, que fica próximo a Tatuí, no interior de São Paulo. Em Super Monaco GP 2, este e mais dois circuitos desenhados pelo tricampeão formam um mini-GP.

MAIS REALISMO

As pistas também tornaram-se mais fiéis aos seus traçados originais, mostrados à direita da tela. Na primeira versão, algumas curvas apontavam para o sentido oposto ao que era indicado no mapa. O próprio comportamento dos carros e sua dirigibilidade foram aperfeiçoados. Por aí se nota porque a Sega consultou Senna durante a elaboração do jogo.



O jogo é cheio de imagens digitalizadas do piloto

Cotação

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2	
SEGA	
Gráfico	● ● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
Jogador	●

Comandos

Há seis tipos diferentes de configuração do joystick. Esta é a primeira:

- A - Brecar
- B - Acelerar
- ↑ - Diminui marcha
- ↓ - Aumenta marcha

Nigel Mansell F-1 Challenge é o melhor game de corrida para SNES produzido até hoje (o cart para Mega não é lá estas coisas). Com um esquema bem parecido com o já clássico Super Monaco GP, o game funciona porque os comandos são precisos e a velocidade é alta.

Você corre um mundial inteiro (16 provas) atrás da taça de campeão. Se resolver parar no meio, tudo bem: o game tem a opção password. Em vez dos tradicionais 24 ou 26 carros que participam das corridas de F-1, Nigel Mansell tem apenas 12 carrinhos. Mas são máquinas que voam baixo. O reduzido número de carros deixa o jogo mais fácil. Afinal, retardatários sempre incomodam...

DE PRIMEIRA

Gráficos simples mas funcionais, efeitos sonoros bem reais e altíssimo grau de jogabilidade fazem deste game uma ótima pedida. Você pode até não gostar de Mansell ou, quem sabe, reclamar que ele não está mais na F-1. Mas o cartucho da Infocom supera todas estas opiniões "particulares". É perfeito para quem gosta de muita velocidade.

FULL SEASON

O campeonato completo. São 16 provas, começando na África do Sul e terminando na Austrália. Cada vitória vale 10 pontos.

CONTROL

Hora de escolher a configuração. A primeira opção (A) é a melhor. Se você preferir jogar com o joystick ao contrário, escolha a D.

O CÂMBIO AUTOMÁTICO É MAIS FÁCIL, MAS O MANUAL É MAIS VELOZ

RACE CIRCUIT

Você pode escolher qualquer pista para correr sem compromisso. Nada de campeonato, apenas corridas avulsas. Bom para treinar.



OPTION

Há duas modalidades de jogo: Arcade e Simulation. Opte pelo arcade para que seu carro fique mais preso no chão e faça as curvas com maior segurança.



Antes de correr você pode configurar o seu carro. Se estiver na dúvida, vá até "Default" que o computador escolherá o melhor carro para você.



Fique ligado no seu medidor de pneu. Quando ele estiver baixo (menos que dois), vá direto para o boxe

MANSELL'S ADVICE

Os conselhos do campeão são muito úteis no início. Com o tempo você guiará ainda mais rápido que o "Leão".

DRIVING PRATICE

Tente este treino logo de cara. A sua velocidade aumenta a cada volta. Você precisa respeitar o limite de velocidade imposto pela máquina.

Escolha entre um campeonato inteiro (Full Season) ou provas isoladas (Race Circuit). Vale a pena encarar alguns treinos (Driving Practice) antes de detonar

Cotação	
NIGEL MANSELL F-1 CHALLENGE	
INFOCOM	
Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
Jogador	



Comandos

X = Acelera
A = Breca
R = Aumenta marcha
L = Diminui marcha

CADA PISTA TEM OS SEUS SEGREDOSEGREDOS, SEUS PONTOS CRÍTICOS. CONFIRA SE O CIRCUITO É DE ALTA OU BAIXA E CONCENTRE-SE NAS TOMADAS DE CURVA

Com este nome, parece mais um game de carangas. Mas GP I é um jogaço de corrida de motos. E não é racha não. O game simula com realismo um campeonato mundial de motociclismo categoria 500 cilindradas. Tanto que os pilotos e as pistas são os mesmos do circuito verdadeiro. Dá pra comprar peças para a moto e contratar um mecânico legal. Só os gráficos derrapam um pouco e o som é meio sem graça, como na maioria dos games de corrida. Detalhe: dá pra duas pessoas jogarem ao mesmo tempo e no mesmo trajeto. Um barato! Mas aí vira racha...

TREINE ANTES

Antes de entrar de cara num campeonato, dê umas bandas pelas pistas para pegar as manhas. Escolha os circuitos no Course Select.



Acione o Machine Select para escolher uma moto. A melhor é a ZTR 500



No modo Practice, tente memorizar ao máximo as curvas da pista. Comece a fazer uma curva quando aparecer a setinha de aviso

NO MODO IP VS. 2P, NÃO DESISTA SE VOCÊ ESTIVER MUITO ATRÁS: SÓ QUEM ESTÁ PERDENDO CONSEGUE CORRER A 365 KM/H, A VELOCIDADE MÁXIMA

VALENDO!

Antes de encarar uma corrida você precisará dar uma volta de qualificação. Que tal uma pole position, hein?



Largada fantasma! Basta sair a milhão e continuar acelerando sem se desviar. Você passa por cima dos adversários mesmo largando na décima-sexta posição

Na largada, saia a mais de 100 km/h: é só manter sua aceleração próxima ao limite entre a parte branca e a vermelha do marcador no topo da tela



Ao fim de qualquer corrida, você ganha um cachê para poder envenenar sua moto. Olha só o prêmio do cara que chega em primeiro

Tente investir money na sua suspensão, senão você está sujeito a tomar altos capotes como este

Cotação	
GP I	
ATLUS	
Gráfico	● ● ●
Som	● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1 ou 2 Jogadores	



Comandos

- A - Acelera
- B - Freia
- R ou L - No manual, aumenta ou diminui marcha

Road Rash 2 é um game de corridas cheio de veneno e malandragem. Talvez por isso virou mania entre a moçada que curte um bom racha. Sendo assim, o cart não poderia mesmo ficar de fora do Especial. Os gráficos estão ainda mais caprichados do que na primeira versão, há novas pistas, desafiantes mais invocados e máquinas poderosas. E ainda permite que você jogue em duplas.



No modo mano a mano, a tela se divide ao meio para mostrar o duelo entre dois jogadores

A Diablo 1000 corre como capeta. Você precisa ter \$ 28 mil para comprá-la

MELHORANDO A CARANGA

Juntar grana é preciso. Mas o lance não é ficar acumulando feito Tio Patinhas. Gaste seu rico dinheirinho para tornar o carro mais competitivo. A melhor máquina sai por 35 mil. Ou seja: você precisa vencer quatro provas com um carro mais fulero para descolar o tal bólido.

Quando estiver com o melhor carro, trate de ir comprando nitro. E motor, proteção extra, pneus etc. E lembre-se: quanto mais você gastar, maiores chances terá nas provas. Rock'n'Roll Racing é muito legal. Um

despretensioso e divertido game de corrida. Com um bônus: o som. Então, chega de papo. Aumente o volume e comece a bater cabeça!!!



Se tiver uma curva logo na largada, deixe a galera ir na frente para dar o bote em seguida. É bem mais fácil
Use nitro nas rampas. Você não perde velocidade e dispara na frente. Fique ligado no traçado para não sair da pista, OK?

NERVOSO!!!

Logo nas primeiras voltas, a gente percebe que o jogo é mais agressivo. As motos reagem nervosamente aos comandos: são mais difíceis de dirigir. Os adversários não dão moleza. Mesmo quando ultrapassados, vêm pra cima de você e não querem nem saber. Nas brigas para tirar os adversários da pista são usados chutes, socos e armas (porrete ou corrente). O golpe mais sujo, porém, é grudar na moto do oponente e agarrá-lo pelo cangote. A moto vai e o cara fica estatelado no asfalto.



Cotação

ROCK'N'ROLL RACING

INTERPLAY

Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ●

1 ou 2 Jogadores

Comandos

- A = Soltar bombas
- B = Acelerar
- Y = Atirar
- X = Turbo
- R = Virar p/ direita
- L = Virar p/ esquerda

corrida

Cotação

ROAD RASH 2

ELECTRONIC ARTS

Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ●

1 ou 2 Jogadores

Comandos

- B - Acelerar
- A - Bugar
- C - Golpear o adversário

PARA TOMAR A ARMA DE UM ADVERSÁRIO, PROCURE ATACÁ-LO QUANTO ELE TE ATACAR

Vôlei

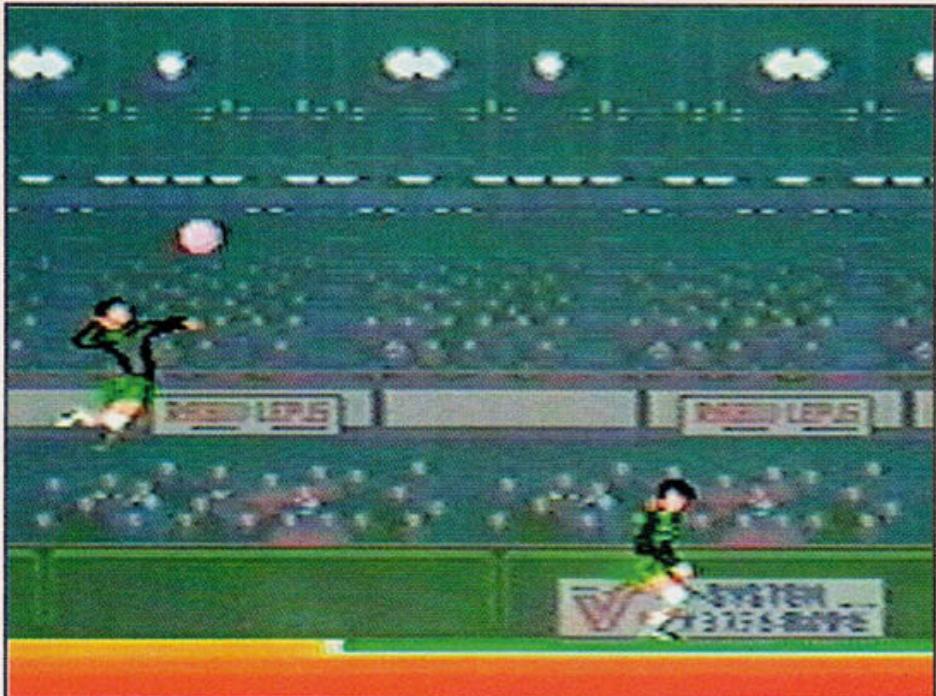
Há 100 anos, o americano William C. Morgan teve uma sacada histórica. Com a câmara de ar de uma bola de basquete e uma rede suspensa a dois metros do solo bolou o minonete. Um lance maneiro, pra quem já não tinha mais pique pra correr atrás de trio elétrico. Só não previu as viagens ao fundo do mar, as enterradas e as jornadas nas estrelas, que injetaram alta adrenalina e mudaram a face do jogo. Primeiro foram os japoneses a turbinar suas jogadas. Depois, vieram os soviéticos, com sua muralha vermelha, e por fim os temíveis americanos. E assim a história resgatou a hegemonia de seus criadores. Até surgir a geração de ouro brasileira e aí.... a história mudou de novo seu curso.



● SUPER VOLLEYBALL

Tande, Marcelo Negrão e Maurício. Esses foram alguns dos heróis da brilhante campanha da equipe de vôlei masculino do Brasil, nos jogos olímpicos de Barcelona, de 1992. Foi um show. E, na época, a merecida medalha de ouro desencadeou uma verdadeira mania de vôlei no Brasil.

Os gamemaníacos também não dormiram no ponto. Todo mundo foi atrás de games de vôlei. É por isso que resolvemos resgatar um supergame para Mega: Super Volleyball. Fique ligado nas jogadas mais chocantes pra você detonar!



VIAGEM AO FUNDO DO MAR

Saque forte, rasante e de difícil recepção. Use e abuse deste saque contra times fracos, como China e Japão.

Fique com o Direcional voltado para a quadra e aperte A simultaneamente. Aperte A novamente para dar um saque rasante, fazendo efeitos com o Direcional



BOLA LARANJA

Toda vez que você mandar a bola para o outro lado da quadra, fique ligado na cor da bola além da posição dos adversários.



Você pode cortar ou sacar toda vez que a bola estiver alaranjada. Senão, você pode dar vexame...

MEGA

VIRADA DE SEGUNDA

Também conhecida como "deixa-dinha". É bom para pegar o adversário de surpresa.



Quando a bola for para o levantador, coloque o Direcional para frente e aperte A para deixar os adversários com cara de boba

JORNADA NAS ESTRELAS

É aquele saque que o Bernard inventou, lembra?



Fique com o Direcional para cima e segure o B. Aperte A para lançar a bola e A novamente para sacar. Bernard está de volta!

SAQUE TROVÃO

Arrasador! É um jornada nas estrelas indefensável.



ENTENDENDO AS OPÇÕES

Ligando o game e dando START, você dá de cara com cinco opções. Fique ligado!

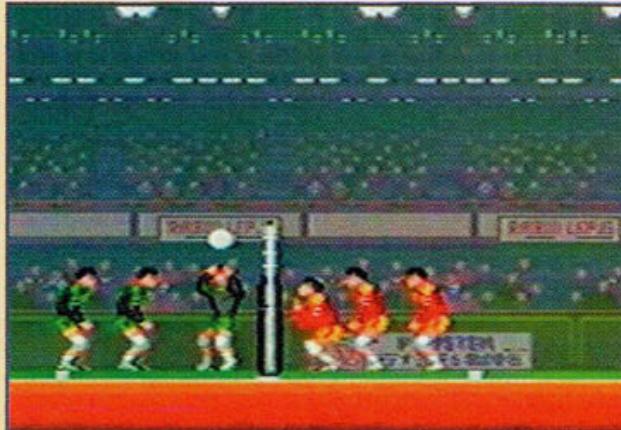
1 PLAYER GAME - Para jogar sozinho contra o computador. Jogue amistosos (Normal League) ou campeonatos (World League).

2 PLAYER GAME - Para enfrentar outro jogador.

TEAM EDIT - Para criar times e nomes de jogadores.

WATCH - Nesta opção, você escolhe dois times que se enfrentam comandados pelo computador. Serve pra você aprender táticas observando o jogo da máquina.

OPTIONS - Neste tópico, você escolhe o começo da contagem dos sets (o normal é 10 - 10, a velocidade da bola, o nível de dificuldade e outras funções.



Faça a recepção com ↑ + B...



... levante a bola com ↓ + A e B...

... e dê uma cortada indefensável!

Comandos

A - Receber bola/dar cortada/levantar bola para batedor perto da rede/fazer saque

B - Bloqueio/levantar bola para batedor que vem de trás

C - Efetuar substituições

Levante a bola com ↑ + B e dê o saque com ↓ + A e B: A bola desce ao chão da quadra adversária feito um relâmpago

Cotação

SUPER VOLLEYBALL

SEGA

Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ●
Desafio	● ● ● ●
Diversão	● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ●

1 ou 2 Jogador es

TENTE FAZER AS JOGADAS JUNTO COM O BOTÃO DIRECIONAL
PARA MANDAR A BOLA ONDE QUISER

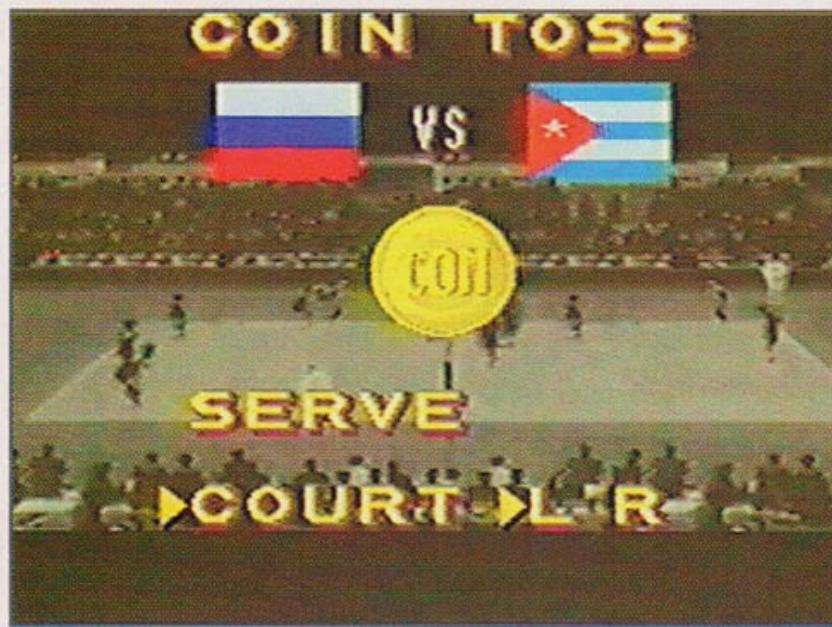


Dig & Spike Volleyball é o primeiro game de vôlei de primeira para o console de 16 bits da Nintendo. Dig and Spike apresenta jogabilidade legal e gráficos convincentes. Dá pra jogar vôlei oficial, em quadra com seis caras de cada lado, ou vôlei de praia, em duplas formadas por altas gatinhas.

Em Dig & Spike tem até cara e coroa pra decidir quem saca primeiro e o lado das equipes

MODO TRAINING

Serve pra você praticar saques, cortadas e bloqueios.

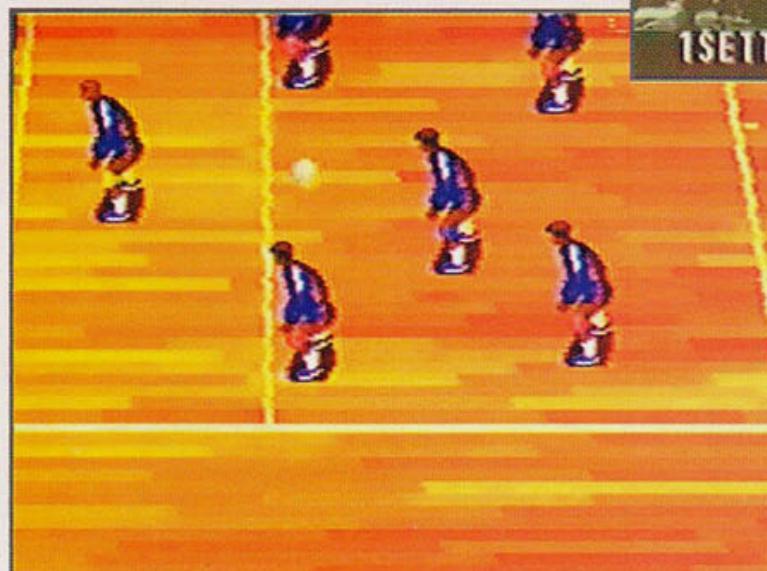


Você tem 10, 15 ou 20 tentativas para treinar saques, bloqueios e cortadas como a dessa foto

NO VÔLEI DE PRAIA
DÁ PRA ESCOLHER A COR DA BOLA:
BRANCA, AZUL, AMARELA OU
LARANJA

VÔLEI OFICIAL

Neste modo, você só joga com seleções de países. Opções de jogo: sozinho contra o computador, em dupla contra a máquina ou dois jogadores enfrentando-se.

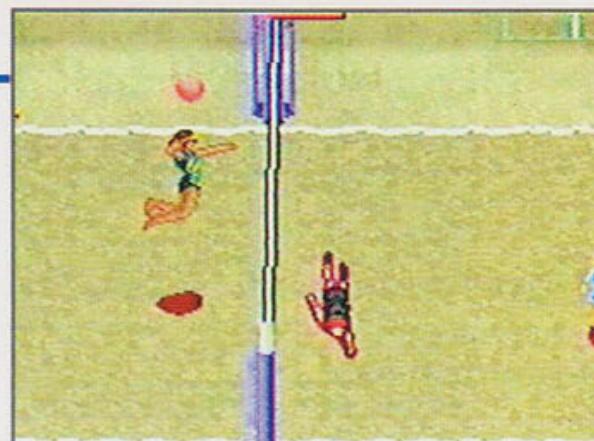


Há oito seleções pra você escolher. Saiba que Brasil e Estados Unidos são os melhores times

Fique ligado no quinto set, que é sempre decidido em tie-break. Ou seja, não existe vantagem: qualquer erro ou acerto valem pontos

VÔLEI DE PRAIA

Aqui o lance é curtição. Nada de marmanjos com joelheiras, ginásios lotados, juiz azucrinando etc. O negócio é mar, areia e gatas batendo vôlei em duplas. Lembre-se que neste modo não há vantagem: os pontos rolam diretos, certo?



A melhor duplinha é a das meninas Racers, que possuem a melhor média de força

Comandos

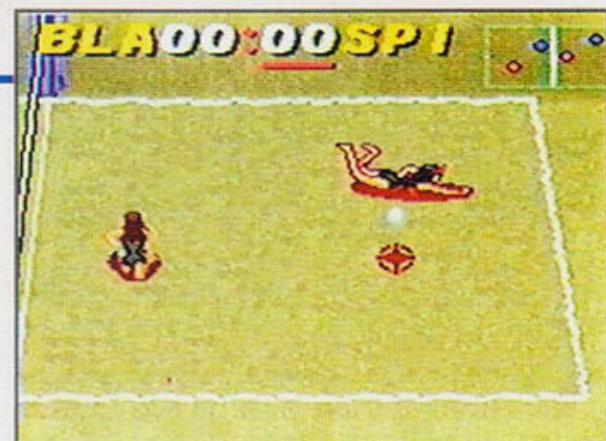
Y e X + Y - Viagem ao fundo do mar
Y e A + Y - Jornada nas estrelas
Y ou B - Receptar/levantar/cortar

Cotação

DIG & SPIKE VOLLEYBALL

HUDSON SOFT

Gráfico	● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ●
1 ou 2 Jogadores	



Ao jogar em dupla, você deve ficar mais atento ao cursor que indica onde a bola vai cair. Este recurso também pinta no vôlei de quadra



EDITORIA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ACÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores - Editor: Gerson de Faria. Projeto Gráfico: Artur Fajardo. Ilustração de Capa - Sérgio Carreras. Redator: Ivan David Silva. Diagramação: Emilia Toyota. Consultor: Leonardo dos Anjos Santiago

PUBLICIDADE

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

COMERCIAL

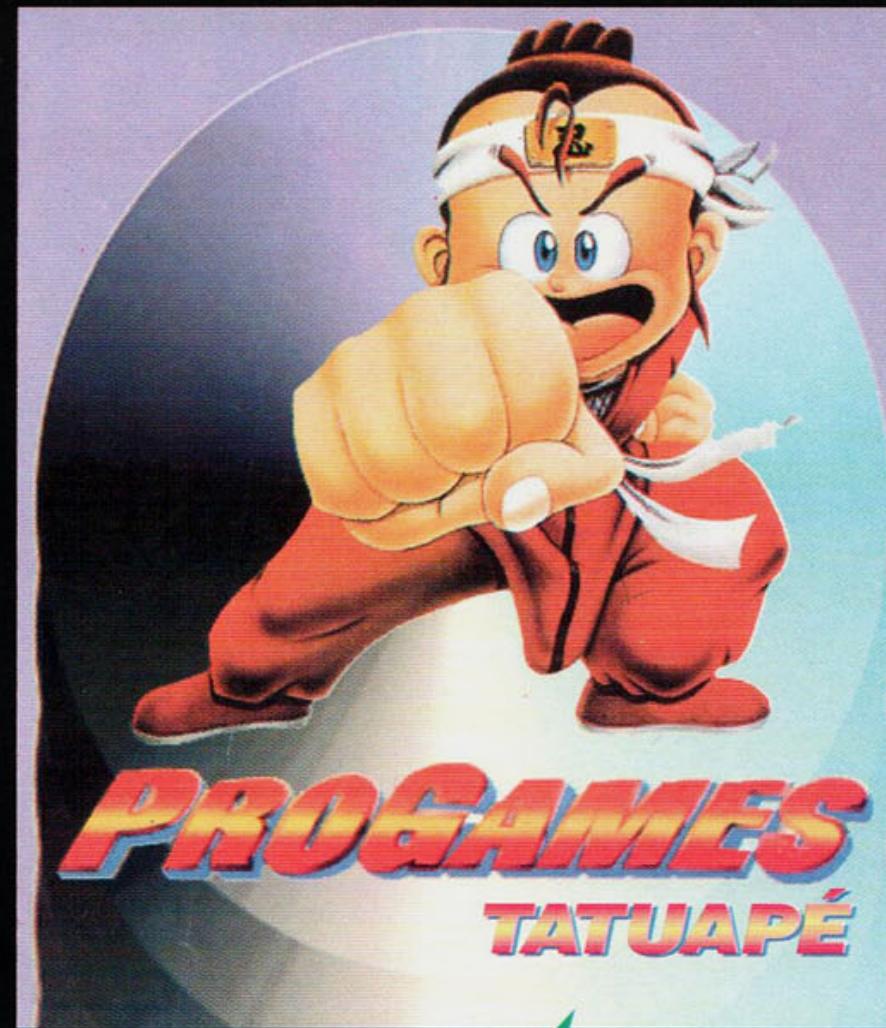
Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

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

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 59, maio de 1994. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 2ª quinzena do mês. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP. Fotolito: Ponto & Meio de Comunicação S/C Ltda.

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

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO FORAM CEDIDOS PELA



AS ÚLTIMAS NOVIDADES PARA

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

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



EDITORIA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV

BIZZ: Rock

SET: Cinema e Vídeo

AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf

GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde

CARÍCIA: Comportamento Adolescente

UAU: Ídolos da juventude

HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia

SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

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

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

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

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

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

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

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

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

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



Trax

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

RETRO AVENGERS

RETRO AVENGERS HELD

Em prol da cultura gamer!

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

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

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

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

Digitalizado por: [evil_arthas](#)

Editada por: [evil_arthas](#)

Revista: Pedro Henrique

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no [facebook](#) e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](#)

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

