

AÇÃO GAMES

EDIÇÃO ESPECIAL

EDIÇÃO 59-E 7041-1 VEJA PREÇO COM JORNALIEIRO



TUDO PARA
DETONAR NOS MELHORES
GAMES DE:

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



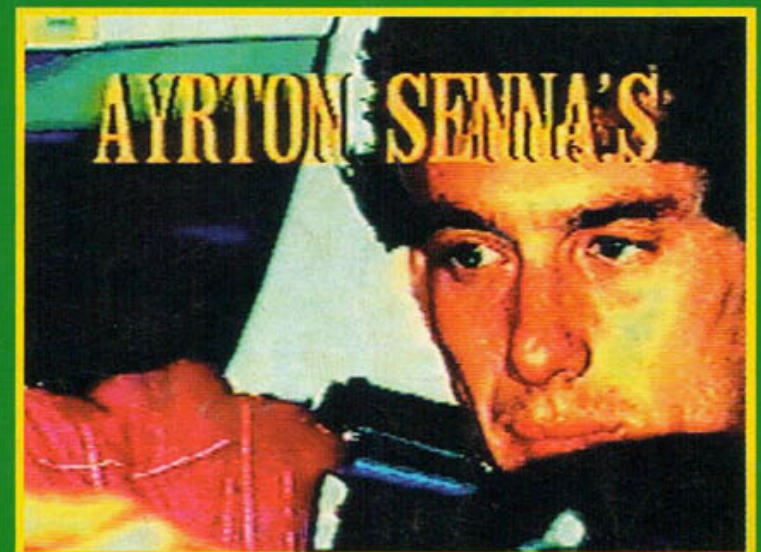
OLYMPIC GOLD



LEGEND OF THE RING



FIFA SOCCER



SUPER MONACO GP 2



NBA JAM

JOVEM PAN 2 - A RÁDIO



Roupas gentilmente cedidas por Gibson-São Roque

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 exceção 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 Leumieux Hockey _____	18
● NHL Hockey _____	19
● Mutant League Hockey _____	19



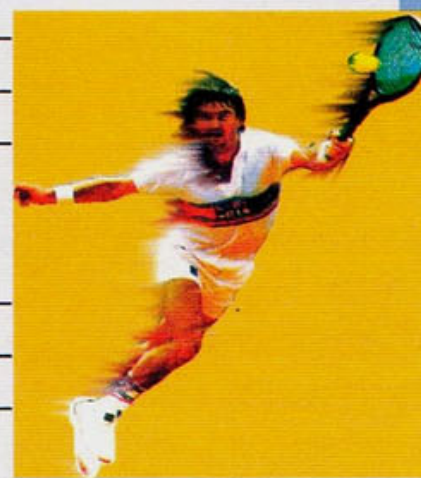
BASQUETE

● 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

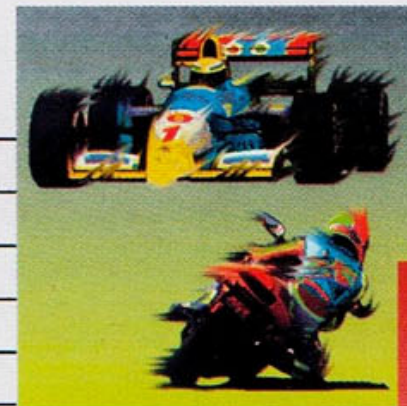


OLÍMPICOS

● 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

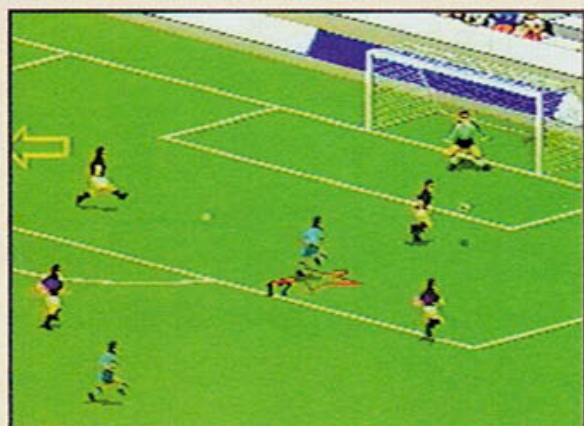
Futebol

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

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!



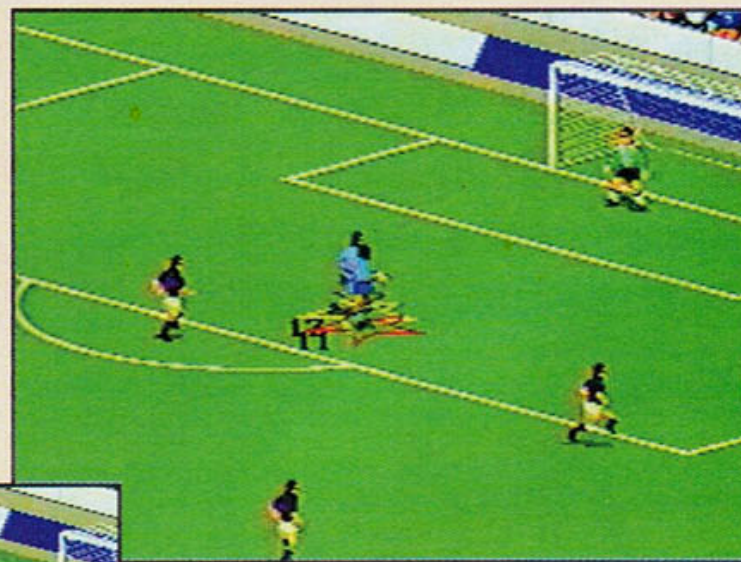
O scroll diagonal dos jogos dá a impressão de que se assiste a uma partida de verdade pela TV. Só falta o narrador!

DOMINANDO A PELOTA

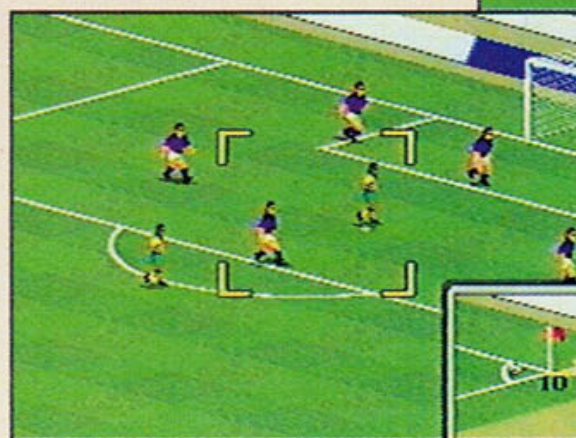
Após o lançamento, procure sempre dividir a bola na frente com um jogador com a estrelinha.



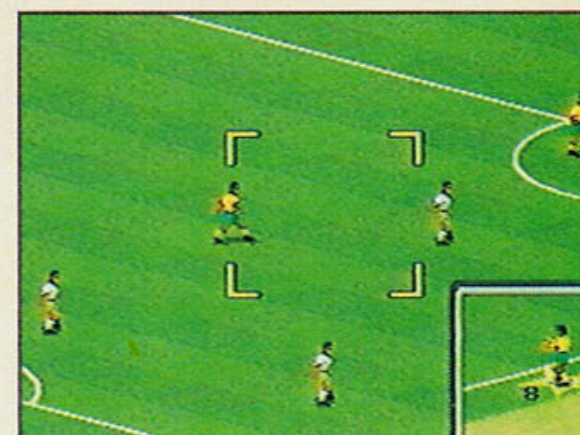
O jogador com estrelinha é o que está sob seu comando. Procure sempre deixá-lo perto da bola



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).



Para jogar com todas as regras e punições para faltas, coloque a opção "Full". Ai rolam até cartões amarelos e expulsões

OFF-SIDES - Para jogar com impedimento, opte por On. Off elimina o impedimento.



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).

BOLA EM JOGO

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



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



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



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

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).

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.

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.

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



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

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 pódio 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 retorno. 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



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 baterador

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 escalções 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?

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



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



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

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



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 DESTA 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

utebol



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 dezesseis 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.



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



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

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 baterador de pênalti
- Y = Levantar a bola/dividir jogada

Cotação

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

AS MELHORES SELEÇÕES SÃO ARGENTINA, HOLANDA E BRASIL



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 chute 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

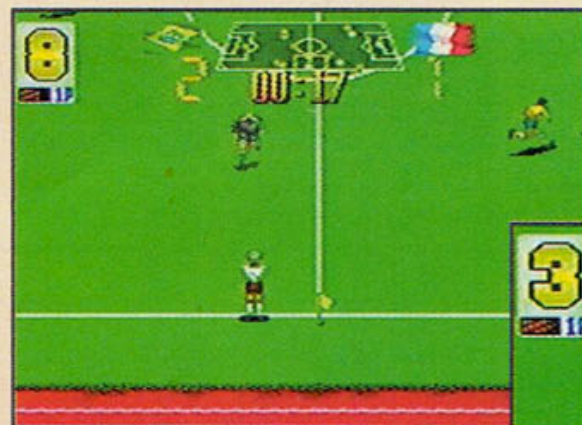


O pênalti é fácil de defender. Espere o adversário chutar e pule logo em seguida para o canto escolhido. Converter a penalidade máxima é bem mais complicado. O lance é escolher um canto e enfiar o pé na bola com vontade

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



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



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

utebol



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	

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!



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

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



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!



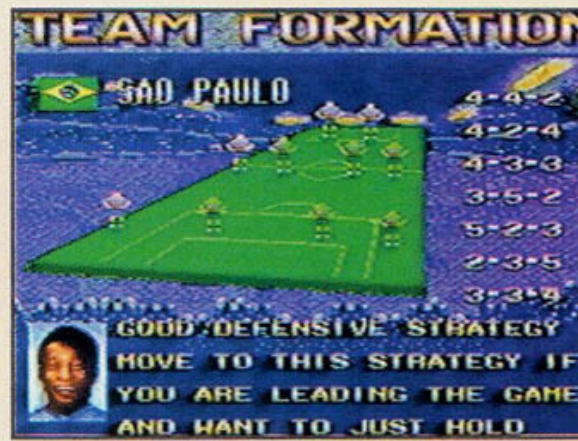
BOLA FORA

Os jogadores são duros, jogam como verdadeiros pernas de pau. E o som então... É invenção de quem nunca pisou num estádio.

Ok, o game tem até um bom desafio, mas todo o resto é fraco demais. Nada que pudesse dignificar os passos de sua majestade pelos campos do videogame.



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



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/chute forte

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

utebol



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 sofrível. 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...

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

Cotação

ZICO SOCCER

EA SPORTS

Gráfico ●●●

Som ●●

Desafio ●●●●

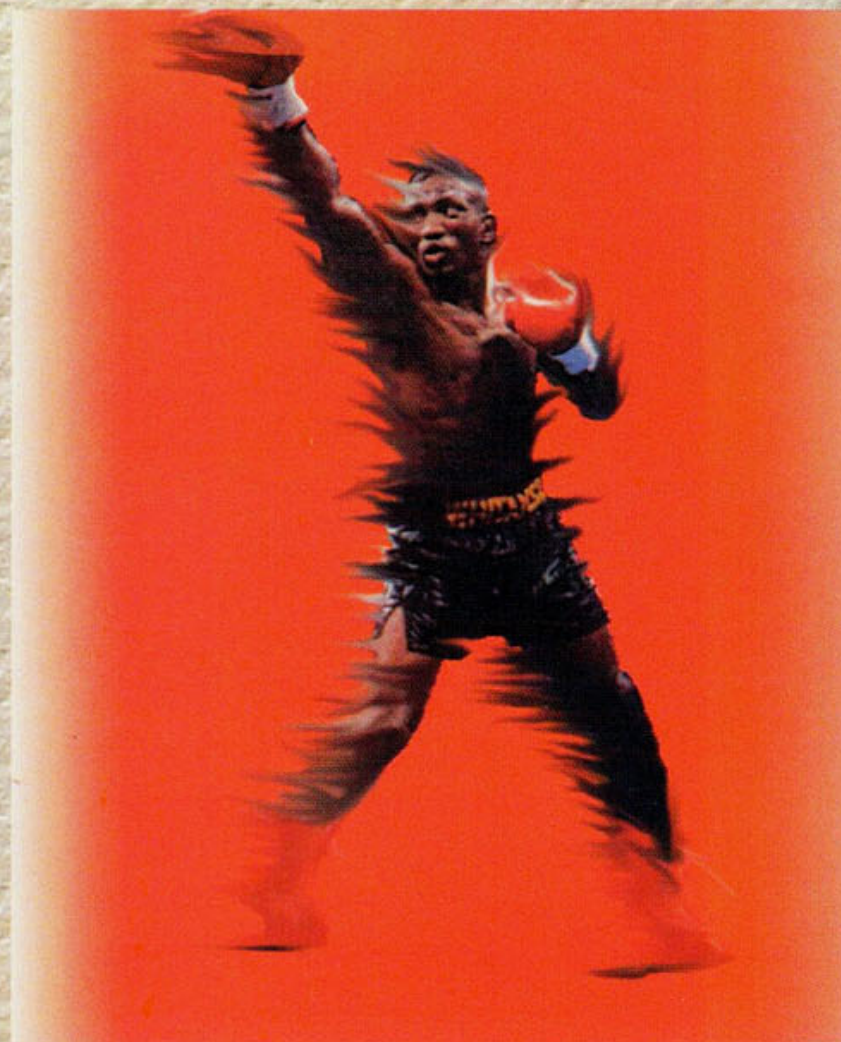
Diversão ●●

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.



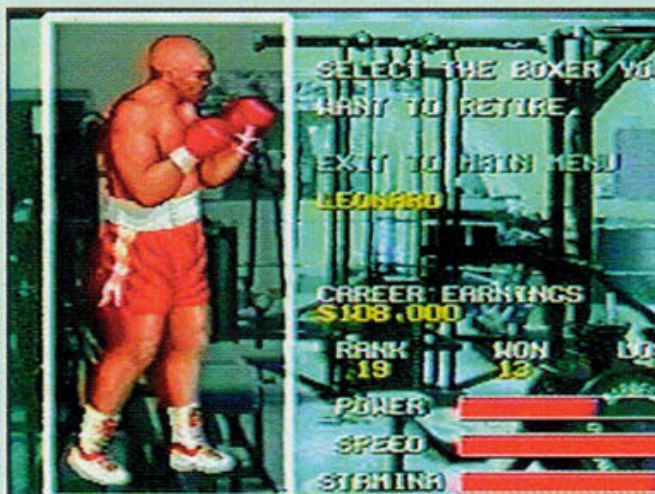
GREATEST HEAVYWEIGHTS

MEGA

Lançamento animalesco da Sega, Greatest Heavyweights esmaga qualquer game já produzido para este esporte. Com ele você tem oito das maiores lendas 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.

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, escovado, 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

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 Career Mode. Desafiando lutadores sucessivamente, você sobe no ranking e adquire experiência, além de condicionamento físico e técnico.



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.

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



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



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



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 cartespertíssimo 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 juizão pinta para acalmar os ânimos. O cara é até engraçado de tão desengonçado

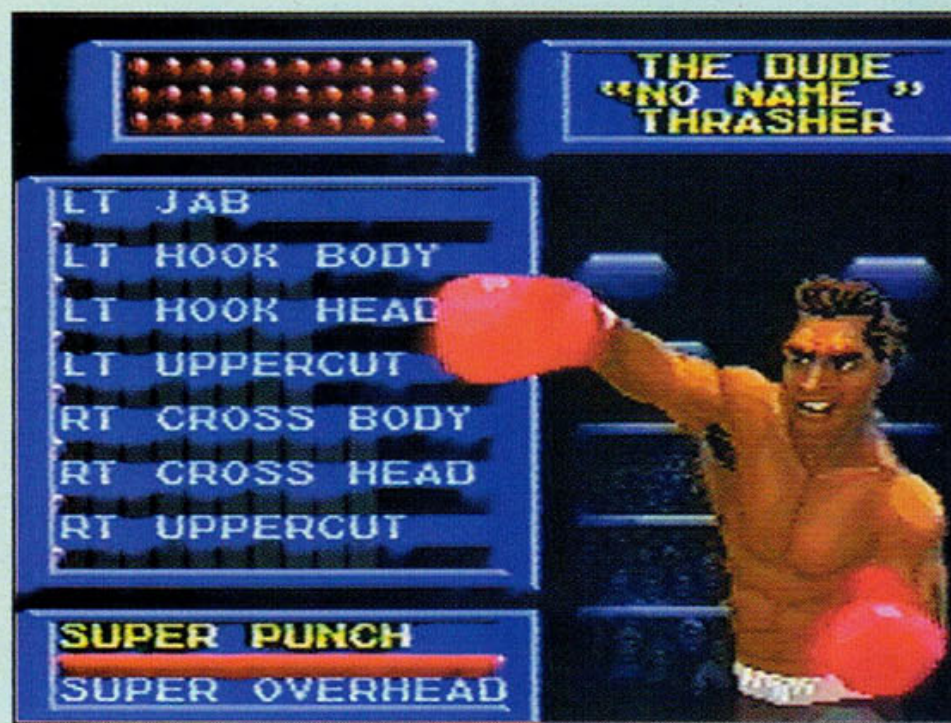


DEPOIS DE UM NOCAUTE, ROLA UM REPLAY ESPERTO. CURTA OS DETALHES DO MOMENTO MÁXIMO DO BOXE

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 SOCO ESQUERDO QUANTO COM SOCO DIREITO. SÓ MUDA O LADO DO ATAQUE



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

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

Cotação MEGA	
BOXING LEGENDS OF THE RING	
ELECTRO BRAIN	
Gráfico	● ● ● ● ●
Som	● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1 ou 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

Muhammad Ali é o seu nome. Nome islâmico, já que este superfera 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

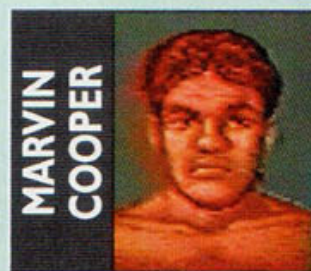
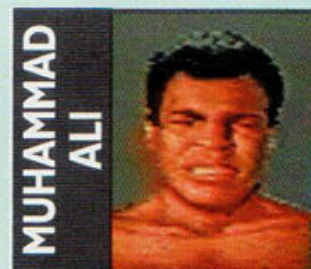
Muhammad Ali, o game, tem gráficos razoáveis, bastante recompensados pela visão giratória em torno do ringue, e um som certinho. Conta ainda com uma boa variedade de golpes e o menu de opções é bem legal.

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

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.

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



Comandos

Modo arcade

- A = Jab
- B = Defesa
- C = Direto
- ↓ = Abaixar-se

Modo Simulation

- A ou C + ↓ = Jab no rosto
- A ou C + ↓ = Jab na linha da cintura
- A ou C + ↓ = gancho no rosto
- ↓ = esquiva para a esquerda
- ↓ = esquiva para a direita
- A + B = uppercut

Cotação

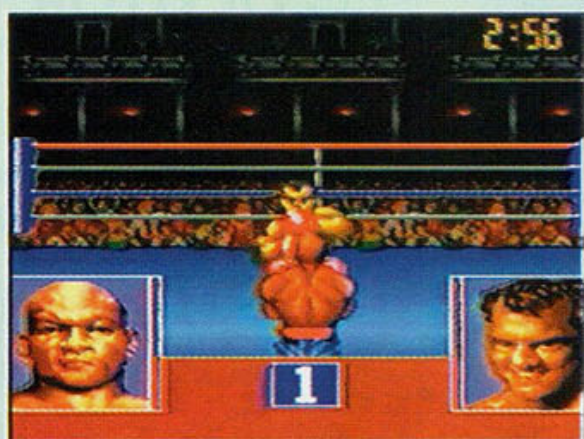
MUHAMMAD ALI

VIRGIN

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

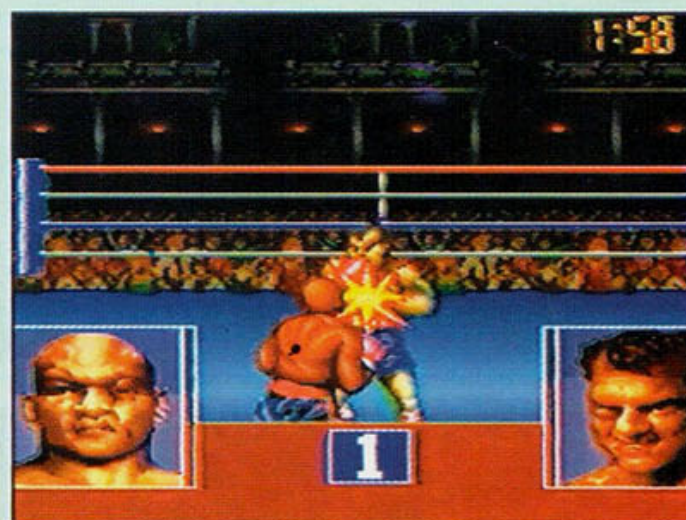
1 ou 2 Jogadores

George 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



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.

Cotação

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

ACCLAIM

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

1 ou 2 Jogadores

Comandos

- A + ↑ = Jab de direita
- Y + ↑ = Jab de esquerda
- A ou R = Gancho de direita
- L ou X = Gancho de esquerda
- B ou X = Supercruzado
- ↓ = Defesa



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!

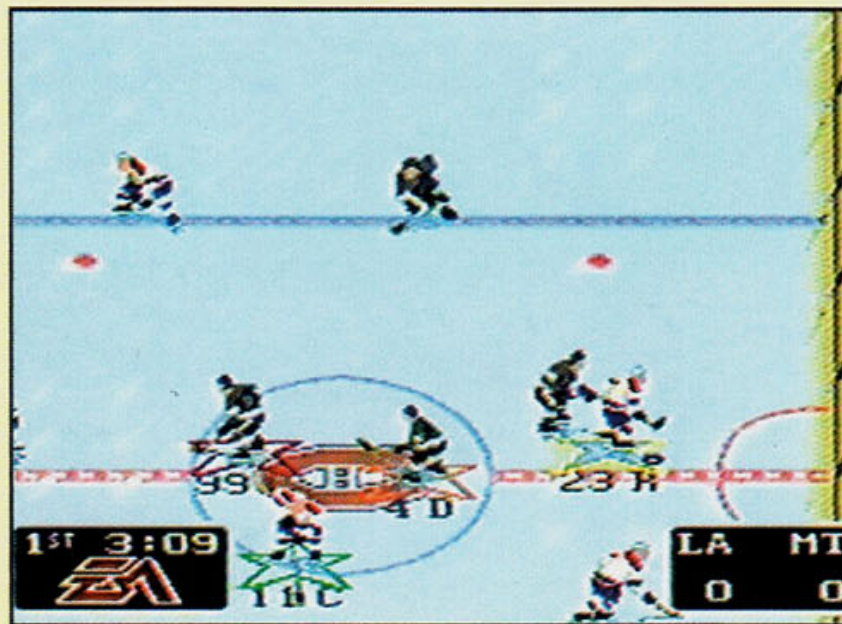


NHL 94

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 cartela 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!!!

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 frequentes e mais reais que antes. Agora a pancadaria corre solta e envolve todos os jogadores.



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

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.

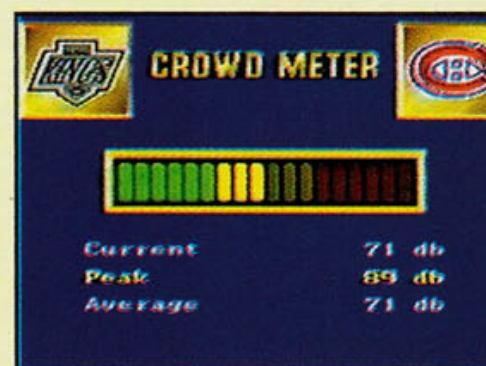
O LOCUTOR

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



MEGA/SNES

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 FRENTE 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.



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

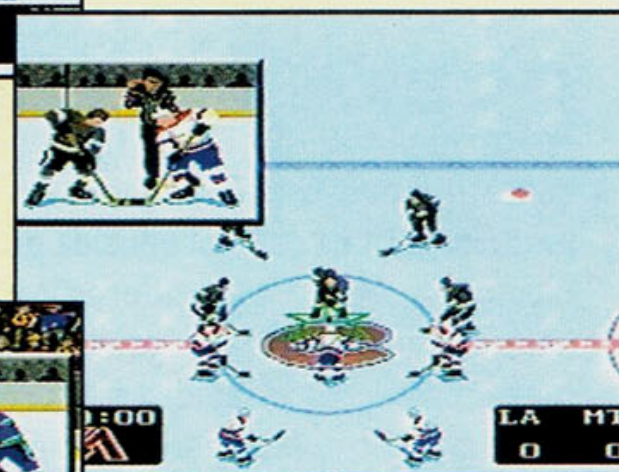


Após "icings" ou pênaltis, nunca entre pra dividir o disco apertando o botão C, no Mega: seu jogador pode sair da quadra

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



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



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



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 ESTRELINHA PERTO DO DISCO

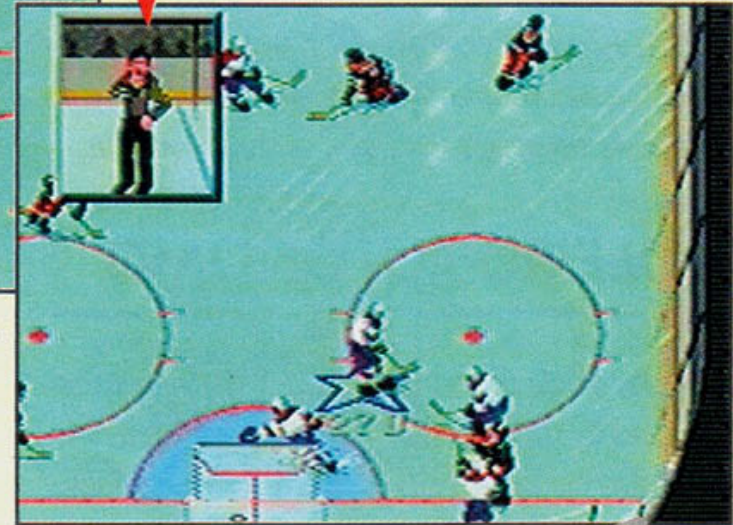
Cotação	
SNES	MEGA
NHL 94	
ELECTRONIC ARTS	
Gráfico	●●●●●●●●
Som	●●●●●●●●
Desafio	●●●●●●●●
Diversão	●●●●●●●●
Jogabilidade	●●●●●●●●
1 ou 2 Jogadores	

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 "espíritos" 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!

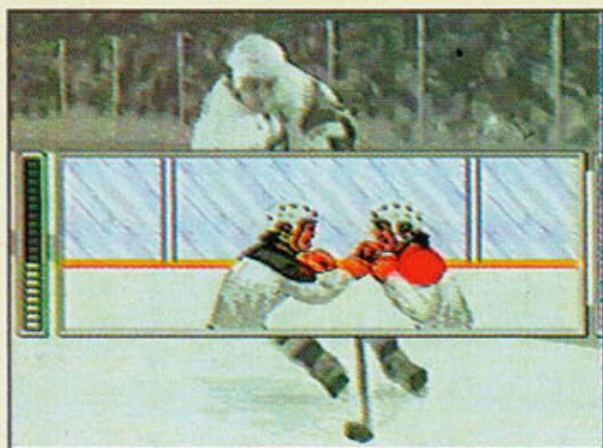
Cotação	
EA HOCKEY	
ELECTRONICARTS	
Gráfico	● ● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1a2 Jogadores	

OS COMANDOS DESTES
GAME SÃO IDÊNTICOS
AOS DE NHL 94

TENTE SEMPRE MANTER UM
JOGADOR COM ESTRELINHA
PERTO DO DISCO

Mario Leumieux 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 Leumiex 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	● ● ● ● ●
1a2 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 Leumieux 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.

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!



TETRA NO GELO

NHL Hockey não deixa escapar nenhum detalhe! Até as brigas viram realidade na tela. E nas estatísticas do jogo você pode conferir quantas brigas ganhou.



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

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 racher 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.

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!

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"

Cotação

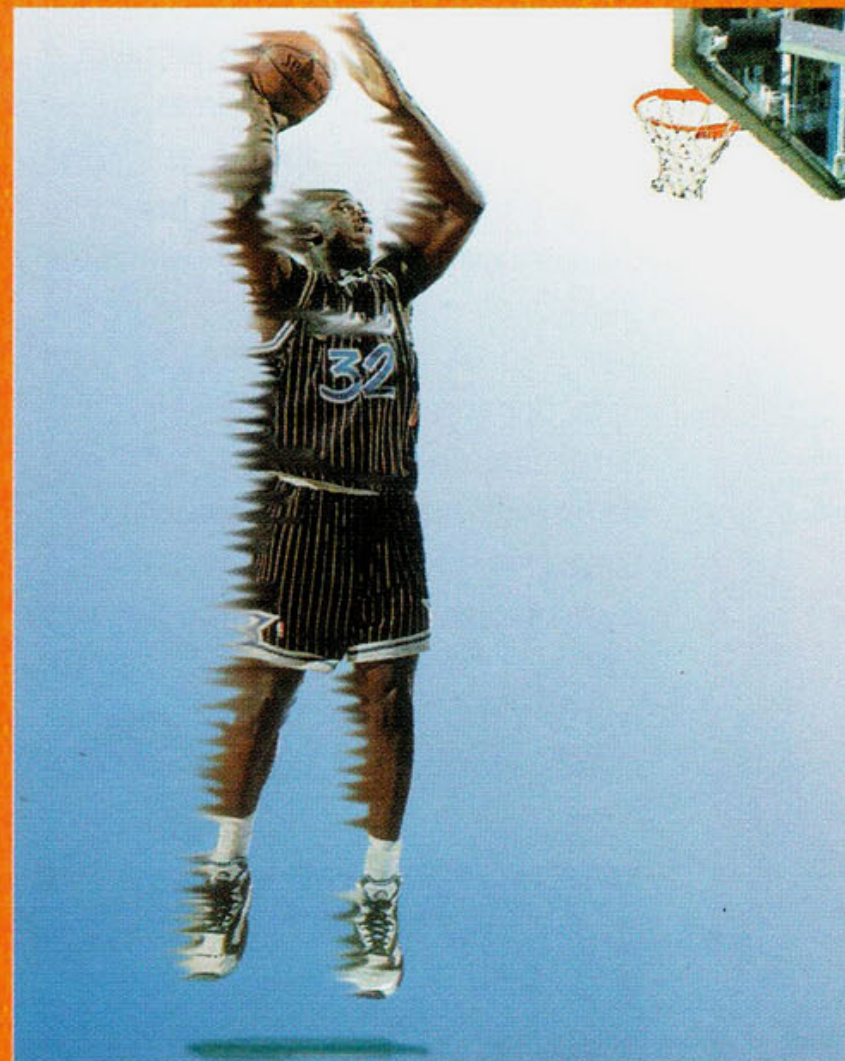
MUTANT LEAGUE HOCKEY

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 barbantino, 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.

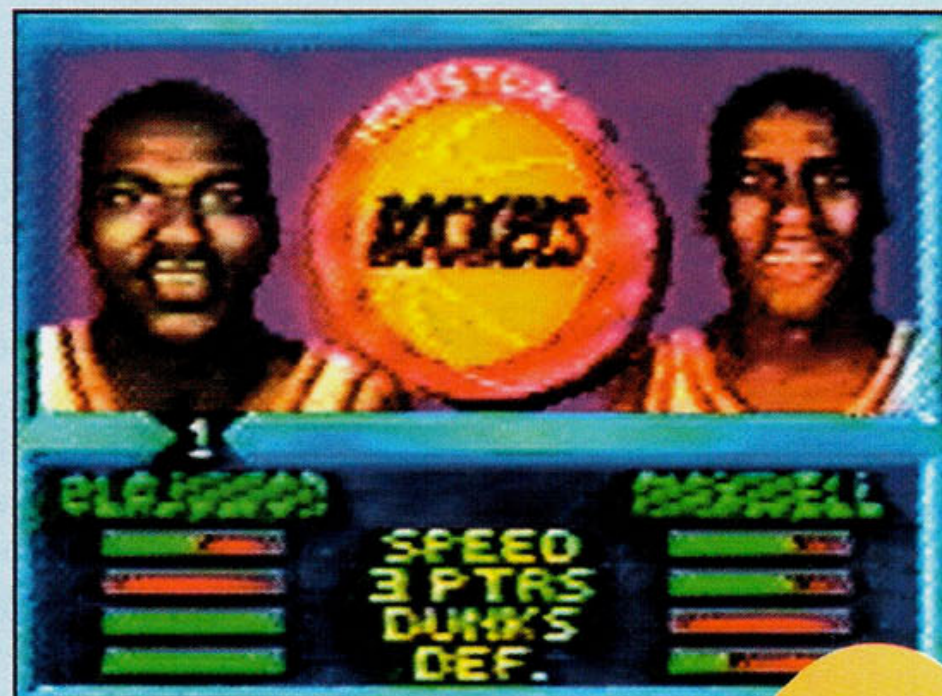
NBA JAM

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 certos, 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

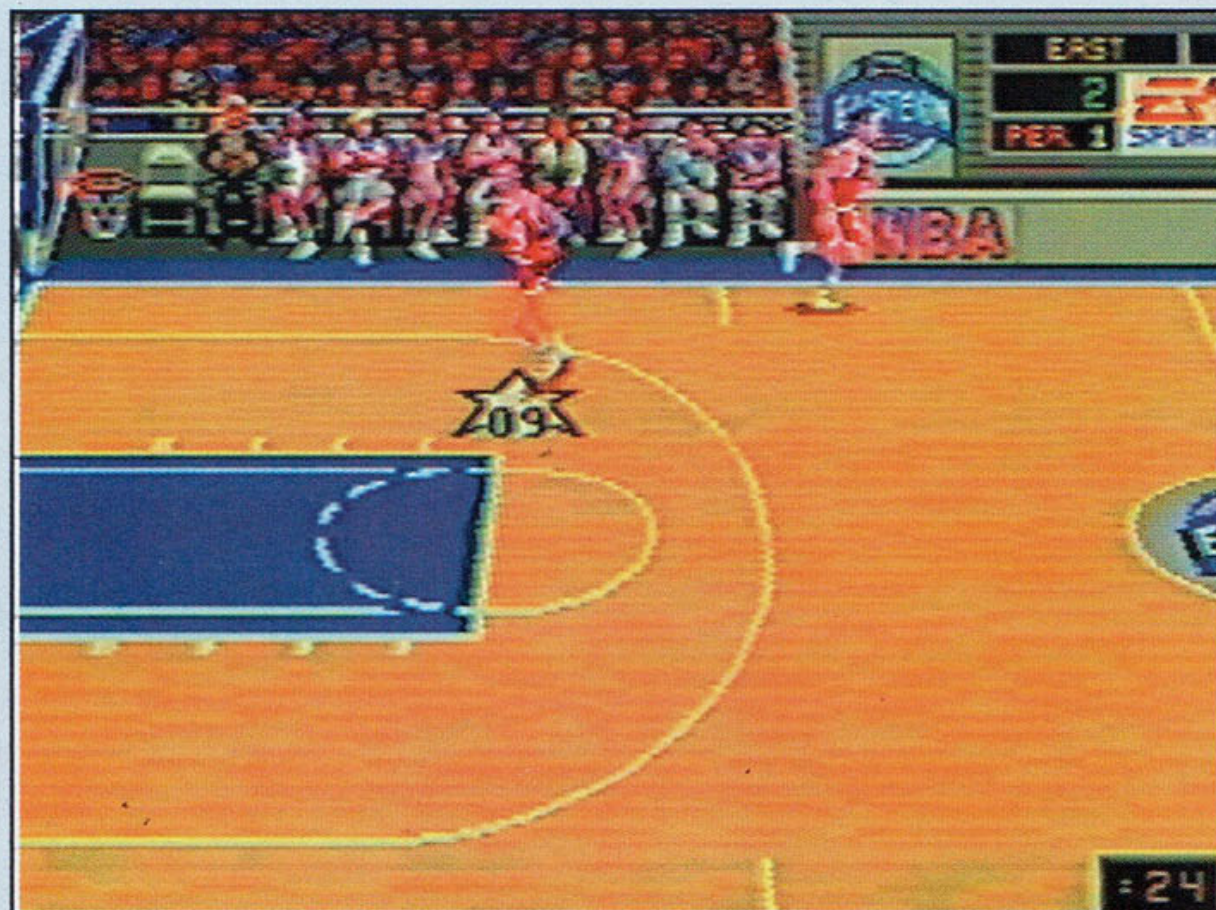
MEGA/SNES

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



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

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



Basquete

PHOENIX
SUNS
É O
MELHOR
TIME

Cotação	
MEGA SNES	
NBA SHOWDOWN'94	
ELECTRONICARTS	
Gráfico	●●●●●
Som	●●●●●
Desafio	●●●●●
Diversão	●●●●●
Jogabilidade	●●●●●
1 ou 2 Jogadores	

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

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

ESTRATÉGIAS

Quando algum de seus titulares estiver pendurado em faltas, é melhor fazer substituições. Como cada partida tem quatro tempos, você pode poupar seus craques para o final do jogo. E só arrisque os arremessos de três pontos quando o seu tempo estiver acabando.

ARREMESSOS LIVRES

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

BOLA EM JOGO

Você pode participar do campeonato da NBA ou encarar um jogo simples. Quando o time adversário estiver atacando, fique mudando de atleta marcador. No meio dessa marcação cerrada, fique apertando o botão A: pode ser que você tome a bola ou dê um belo toco (interceptação de um arremesso).

Cotação

BULLS VS BLAZERS AND THE NBA PLAYOFFS	
ELECTRONI CARTS	
Gráfico	● ● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1 ou 2 Jogadores	

Comandos

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

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

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.

Cotação

NCAA BASKETBALL	
HANKEN	
Gráfico	● ● ● ● ●
Som	● ● ● ● ●
Desafio	● ● ● ● ●
Diversão	● ● ● ● ●
Jogabilidade	● ● ● ● ●
1 ou 2 Jogadores	

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 LJN pisou na bola! Gastou tanta memória com imagens digitalizadas e, jogo que é bom, neça!



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

Cotação	
NBA ALL-STAR CHALLENGE	
LJN	
Gráfico	●●●●●
Som	●●●●●
Desafio	●●●●●
Diversão	●●●●●
Jogabilidade	●●●●●
1 ou 2 jogadores	

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.

LARRY BIRD É O MELHOR NO ARREMESSO DE TRÊS PONTOS

Derrick Coleman	
Height	6'10"
Weight	230 lbs
PPG Average %	19.8
Field Goal %	.504
Free Throw %	.763
Three Point %	.303

Comandos

SNES

Movimentos de ataque

- A - Pulo
- A duas vezes - pulo e arremesso
- X duas vezes - enterrada

Movimentos de defesa

- A - Toco
- Y - Roupada

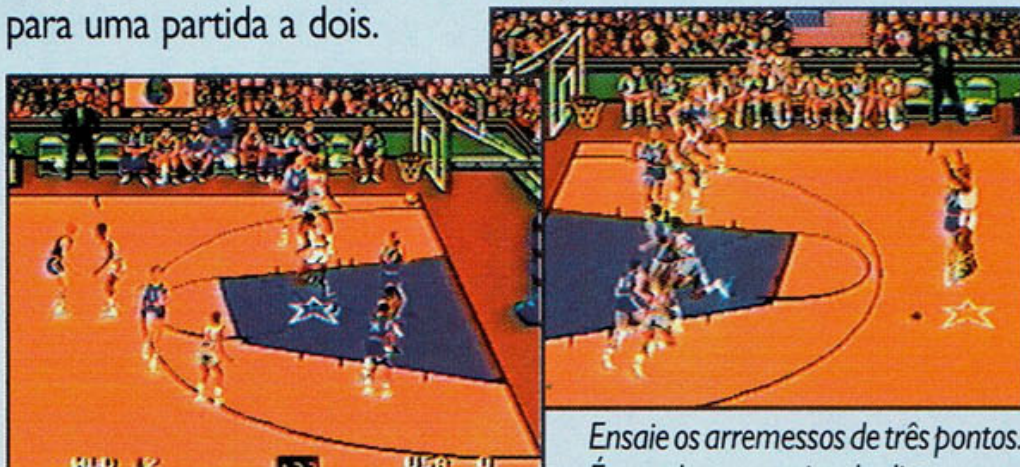
MEGA

- A = Arremessa/pula
- B = Rouba a bola

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

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

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

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.



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

Comandos

- A - Arremessar
- B - Passar
- C - Roubar a bola

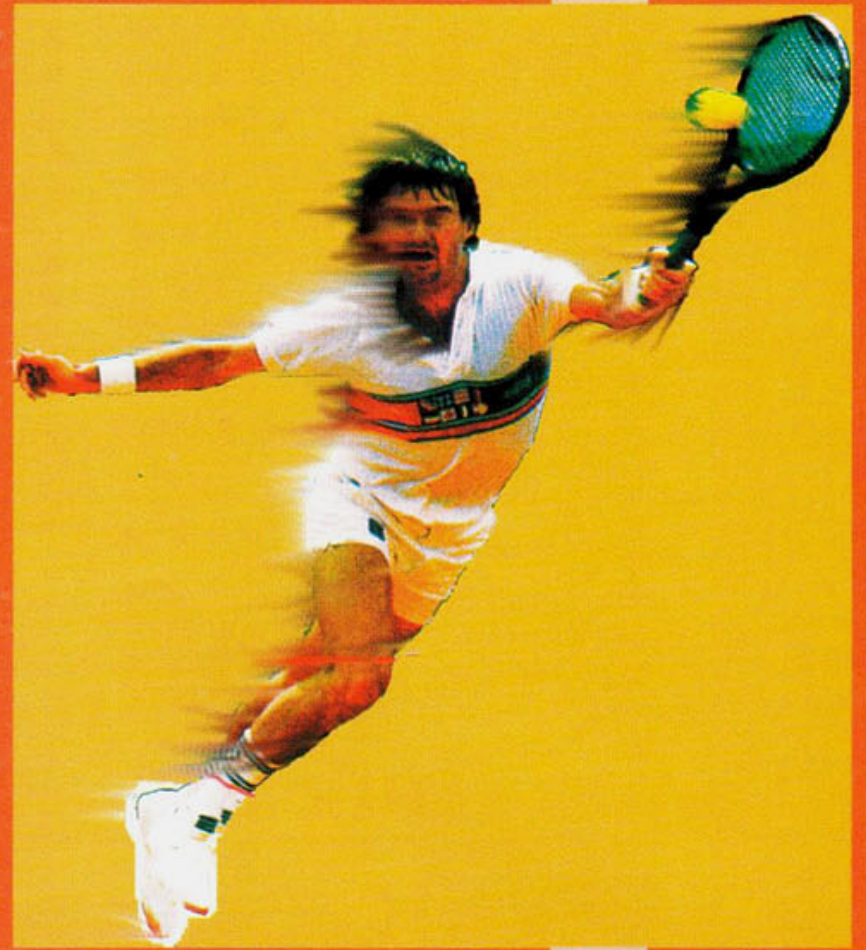
ACIONE PAUSE E C PARA FAZER AS SUBSTITUIÇÕES

Cotação

TEAM USA BASKETBALL	
ELECTRONIC ARTS	
Gráfico	●●●●●
Som	●●●●●
Desafio	●●●●●
Diversão	●●●●●
Jogabilidade	●●●●●
1 ou 2 jogadores	

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

MEGA

Um jogo chocante pra quem realmente curte tênis! Jennifer Capriati Tennis permite saques maravilhosos, voleios precisos e rebatidas certas. 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

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.

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

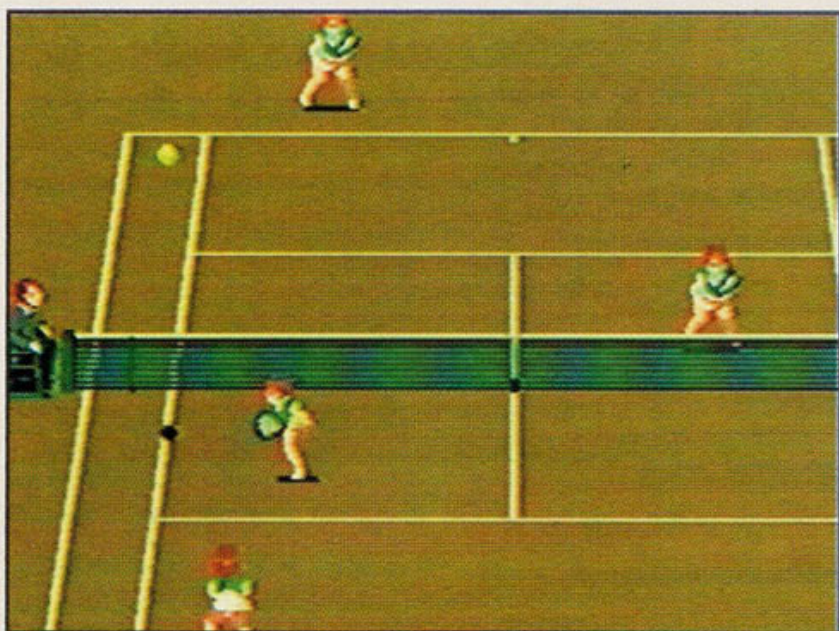


Muitas opções para você delirar. Para disputar o campeonato, escolha circuits

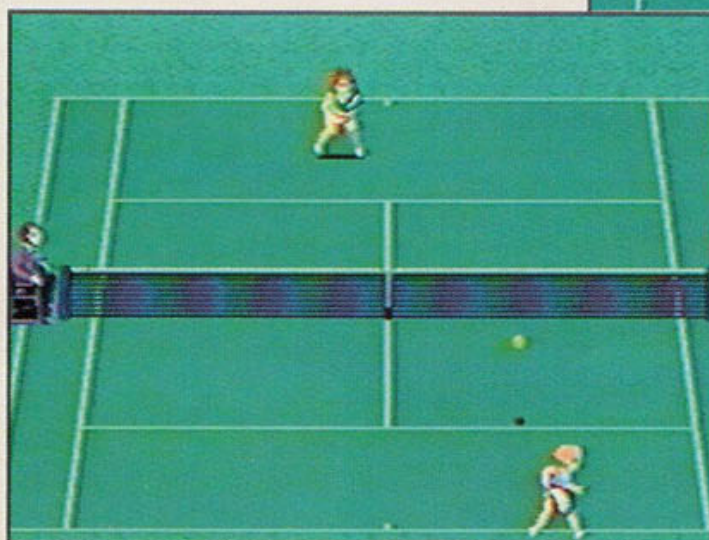
SEU TENISTA PODE SER HOMEM OU MULHER, CANHOTO OU DESTRO. CONSTRUA O JOGADOR QUE MELHOR SE ADAPTA AS SUAS CARACTERÍSTICAS

DIVERSÃO COM DESAFIO

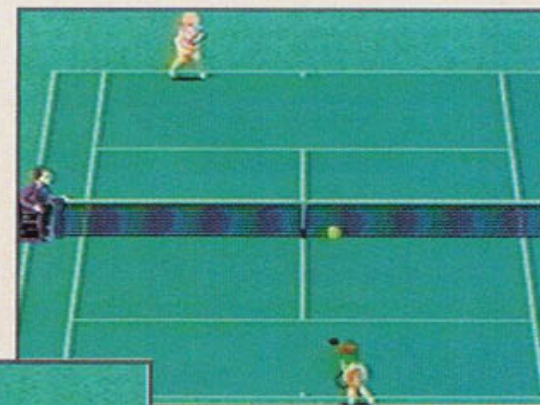
Jennifer Capriati Tennis é um game difícil e fascinante. Quem curte um bom desafio vai delirar. Os gráficos não são espetaculares, mas bem funcionais e simpáticos. Fica sempre com aquele gostinho de "quero mais". Quanto à diversão, serão noites e mais noites quase sem dormir. Tudo pelo esporte. Depois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



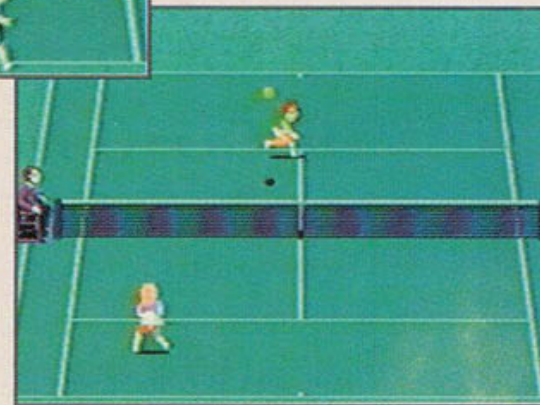
Altere rebatidas fortes e fracas nas quadras rápidas. Cuidado ao tentar dar um lobby (encobrir) no computador. Você corre o risco de levar uma cortada fulminante no meio da idéia



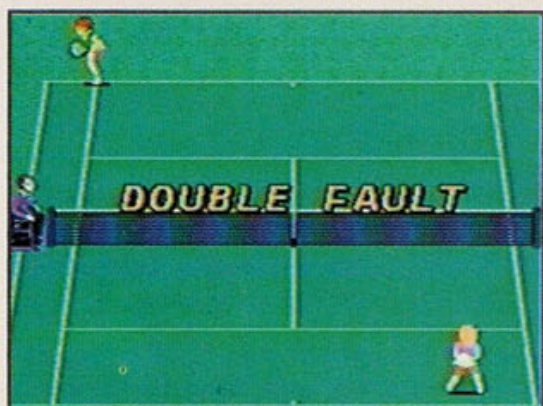
Dê bolas cruzadas. A recepção vem defeituosa e fica mais fácil colocar a bola fora do alcance do adversário



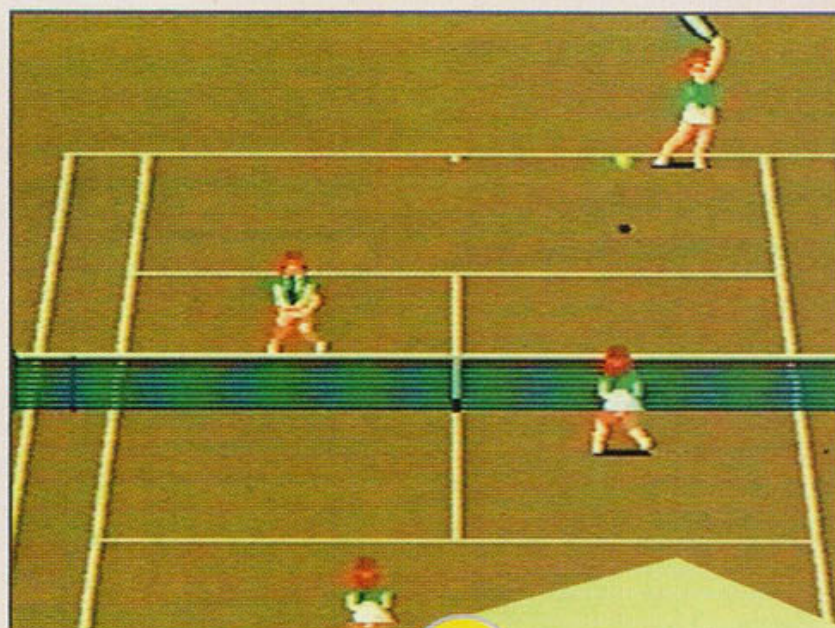
Controle a direção do saque com o Direcional. Aperte o botão uma vez para levantar a bola e o Direcional logo em seguida. Só então dê a raquetada final



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

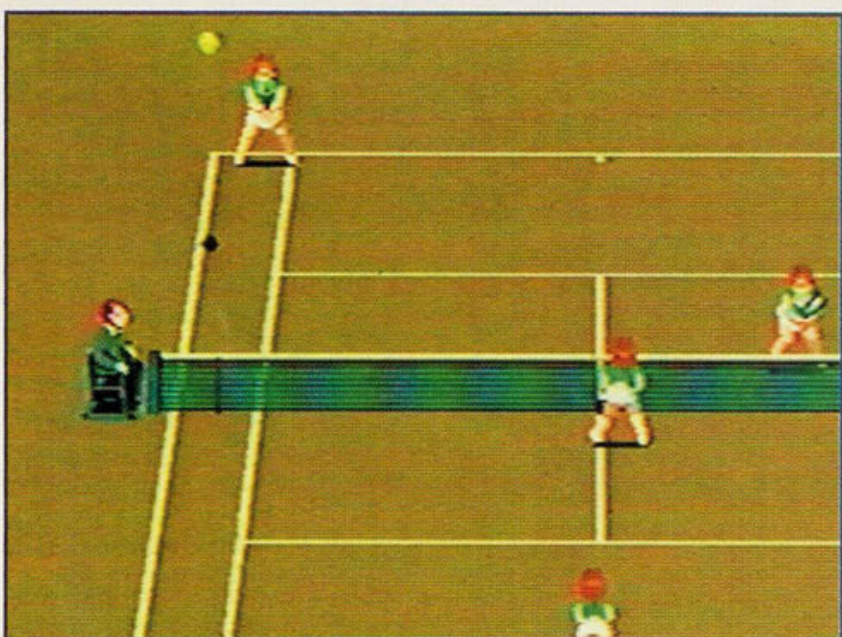


Faça o primeiro saque forçado (B). Mas garanta seu serviço sacando fraco (A) na segunda tentativa. Nada de cometer dupla falta, hein?



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!

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



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

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, conseqüentemente, 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.

DISPUTANDO CAMPEONATO

Como em todo bom game de esporte, há dois tipos de partida: amistosas e pra valer. Os jogos oficiais fazem parte do campeonato (Tournament). E você pode disputar três campeonatos diferentes: em piso sintético, na grama ou em quadra de saibro. Para ser um campeão de verdade, é preciso encarar e vencer os três torneios.



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

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



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

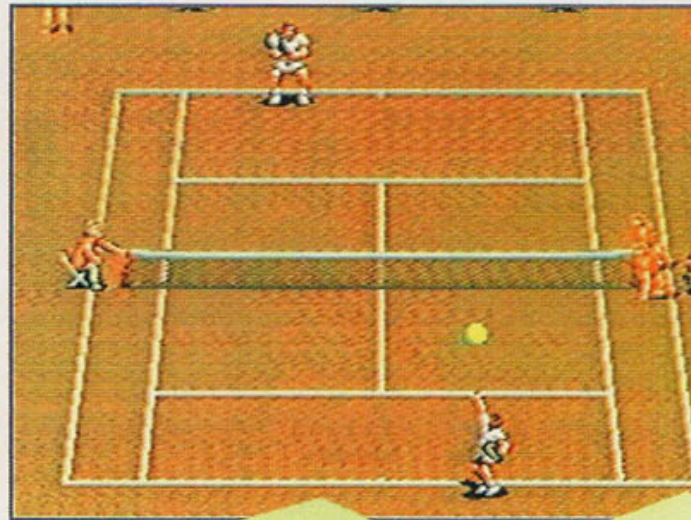
Wimbledon é um dos games de tênis mais completos e realistas já feitos para um console de bits. Isso porque a Sega Sports concentrou esforços no que interessa: aproximar ao máximo o que rola na telinha dos campeonatos reais. Os sons são de arrasar e os gráficos superlegais, sem os detalhes comuns de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

ATÉ QUATRO JOGADORES

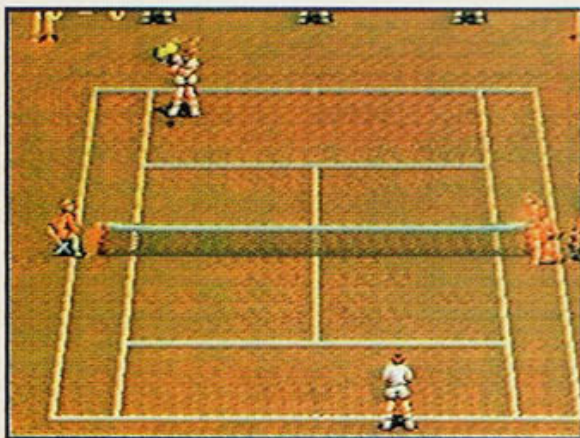
O jogo é inspirado no mais tradicional torneio do mundo: o de Wimbledon, na Inglaterra, onde os gigantes do tênis disputam prêmios milionários. E é o primeiro game para até quatro pessoas jogarem em duplas. Você precisará de um adaptador para quatro joysticks, mas aí a competição se torna animal! Se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



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



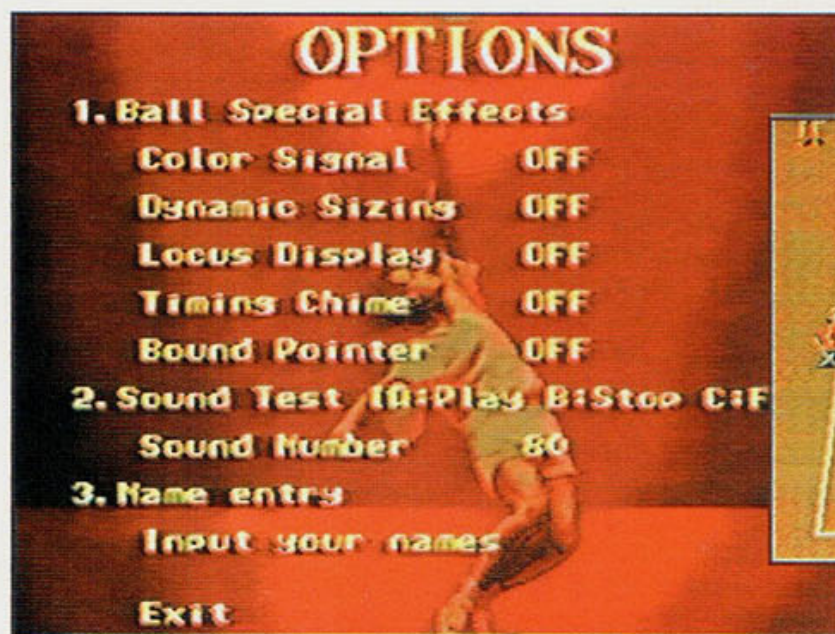
Cuidado para não levar uma bolada no meio das pernas. Além de dolorido, é a maior vergonha diante da galera!



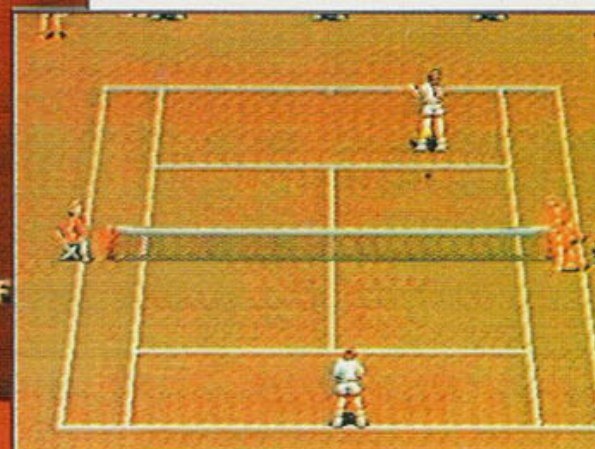
◦ "Locus Display" permite ver a trajetória da bola antes de ela cair. Só cego para errar!



◦ 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

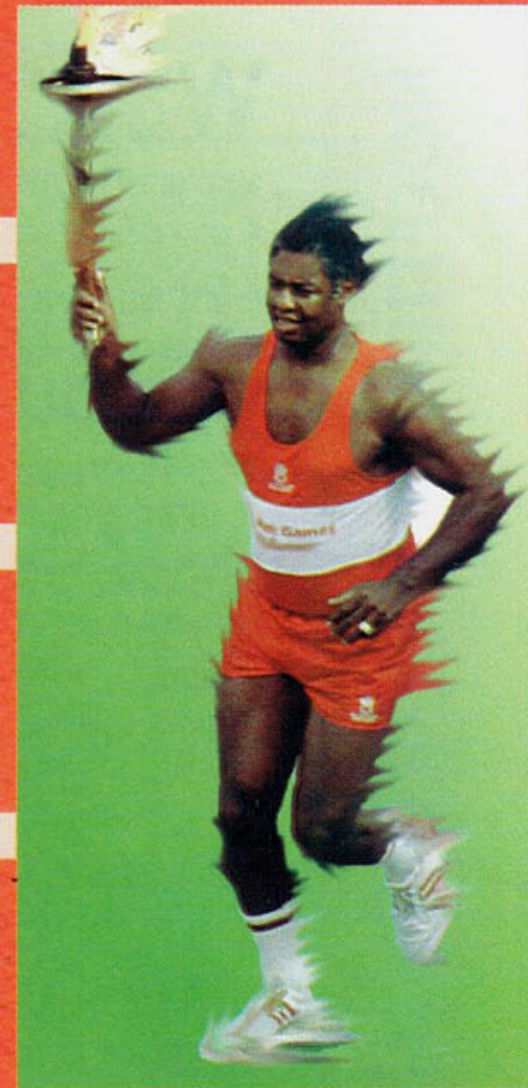
WIMBLEDON

SEGA

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

ênis

O Olímpicos



A história das Olimpíadas confunde-se no tempo e tem referência na mitologia grega. Conta-se que na antiga Élide 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.

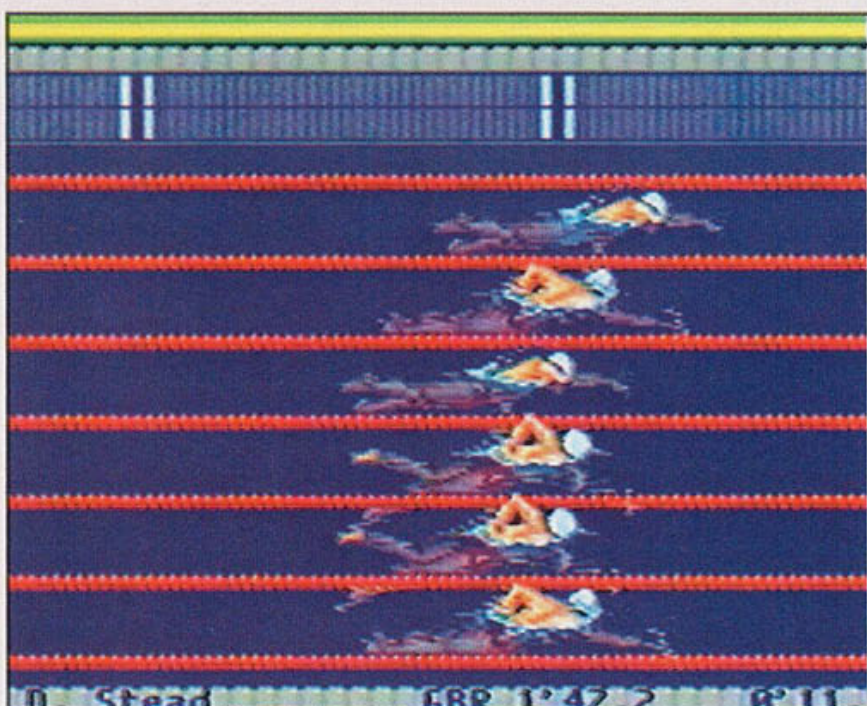
OLYMPIC GOLD

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.

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



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

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 todas as modalidades e eliminatórias.

MEGA

100 METROS RASOS

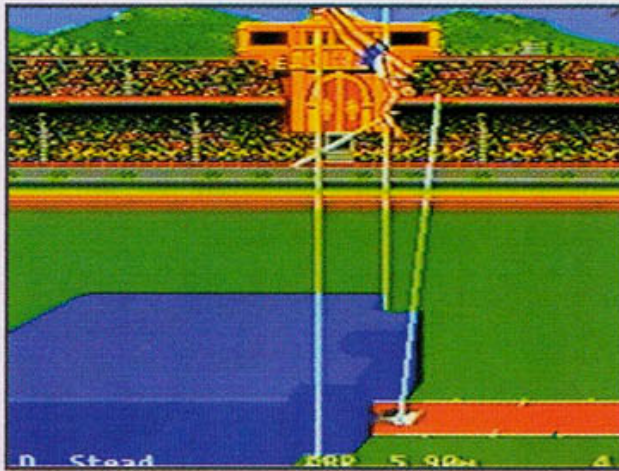
Quando seu corredor estiver se aproximando da linha de chegada, aperte C. Ele dará um mergulho e ganhará uns décimos em seu tempo. Este macete também vale para a corrida dos 100 metros com barreiras.



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

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

ARREMESSO DE MARTELO

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



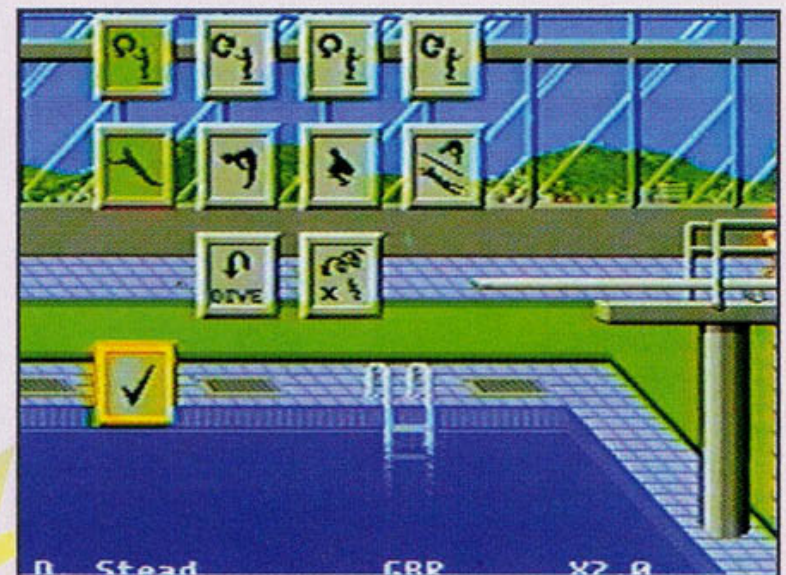
Aperte o botão C três vezes: a primeira para começar a girar o peso, a segunda para andar e a terceira para arremessar

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



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 surgirá. Considere o efeito vento e mire bem



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

Ao fazer o arremesso, não ultrapasse ou pise na linha

CANOAGEM

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



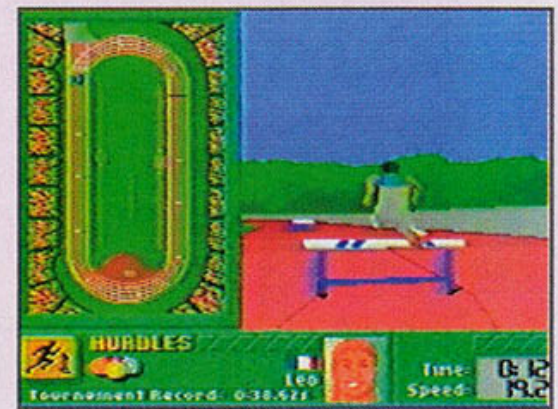
Utilize o mapa que fica no lado esquerdo da tela para memorizar o trajeto e sacar quantos obstáculos antecedem o final da prova

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

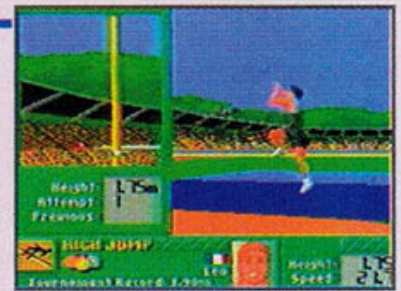


Antes de sair correndo, espere o juiz dar o tiro de largada, senão você é desclassificado

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

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.

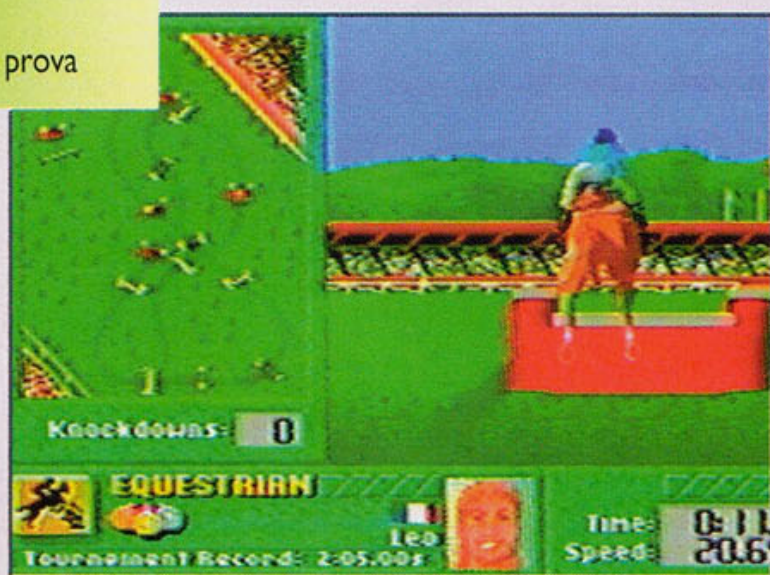
HIPISMO

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.



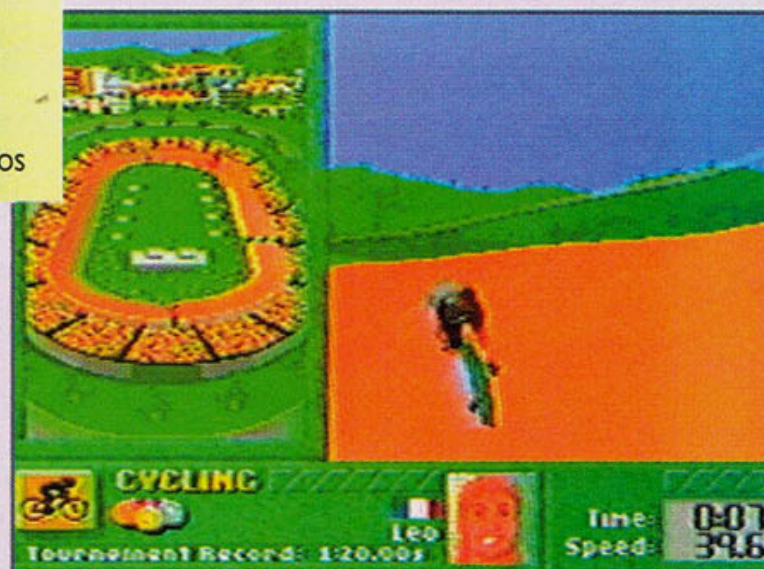
CICLISMO

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



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

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

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

Cotação

SUMMER CHALLENGE

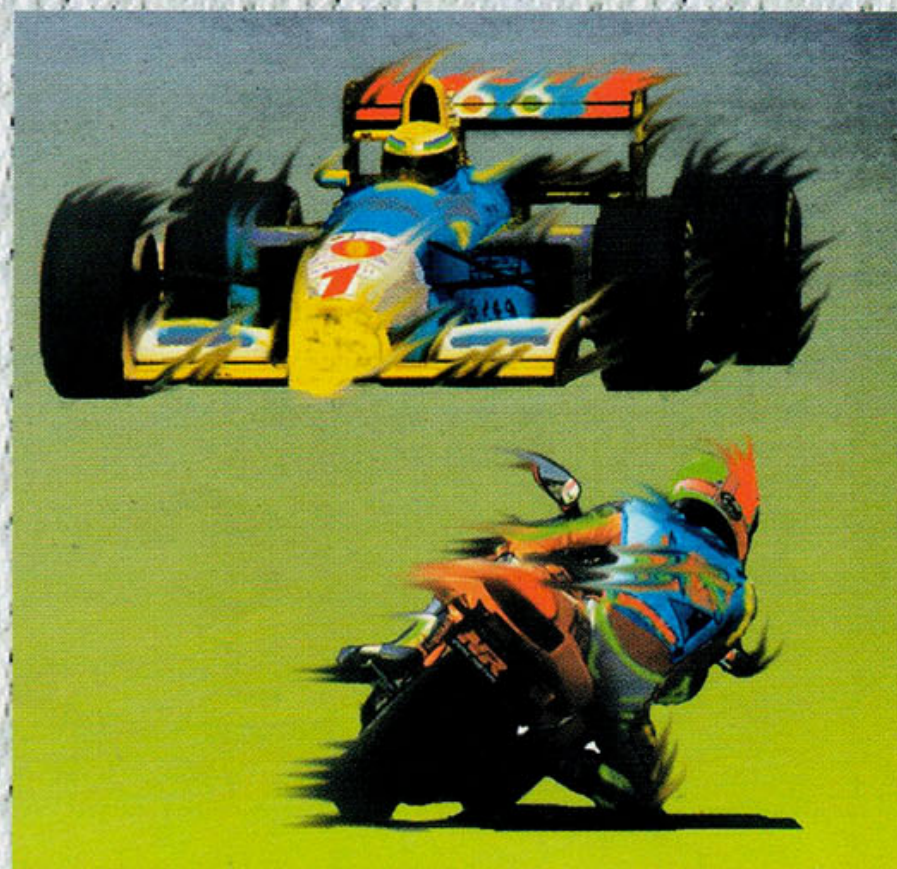
ACCOLADE

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

1 a 10 Jogadores 16 Mega

Corrida

A ideia 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 sua categoria mais nobre: a F1 impulsionou a modalidade e produziu seus maiores campeões, como Fângio, 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 deste "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 arregaçar! 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

PANORÂMICA



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

CARRO INTEIRO



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

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



Marcha (só no manual)

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

Eterno 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 gamemaniacos 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!

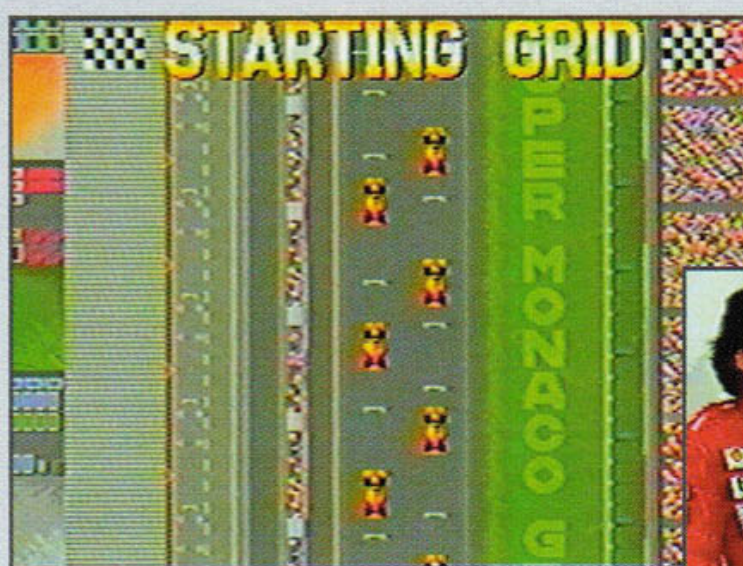
SOM E IMAGENS RADICAIS

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-

ursos 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. Apresenta 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.



O game mostra o grid de largada como se fosse uma tomada aérea, destacando sua posição e a de seu rival



O jogo é cheio de imagens digitalizadas do piloto

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.

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 - Breicar
- 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 PRACTICE

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 SEGREDOS, 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 jogo 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 1P 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

Carros e rock'n'roll. Nada mais norte-americano que esta combinação. E Rock'n'Roll Racing é isso: tem muita velocidade e uma sonzeira. Enquanto compete, você ouve clássicos do rock, como a famosíssima "Paranoid", do Black Sabbath.

Como não poderia deixar de ser, a corrida é desleal. Tiros, turbo e sacanagens em geral fazem parte do game. O seu objetivo é juntar grana e pontos para ir avançando. Cada vitória vale 400 pontos e 10 mil em dinheiro. Na primeira fase, por exemplo, você precisa juntar 1400 pontos em até oito provas para passar à etapa seguinte. Enfim, jogaço!



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?

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

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



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

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.



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

Cotação

ROAD RASH 2

ELECTRONIC ARTS

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

1 ou 2 Jogadores

Comandos

- B - Acelerar
- A - Becar
- 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 gamemaniacos 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.



AS MELHORES
SELEÇÕES: U.S.A., U.R.S.S.,
BRASIL E HOLANDA



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

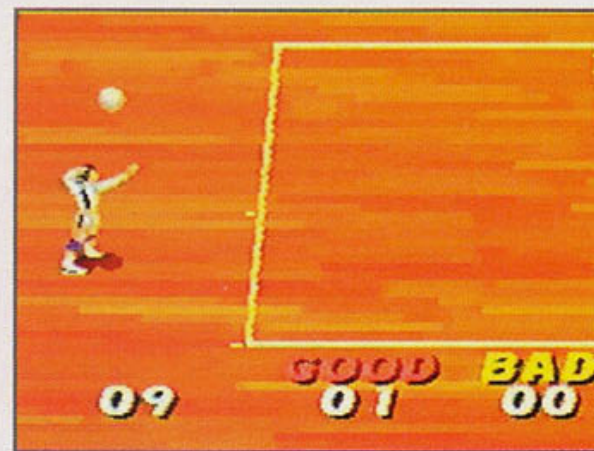
MEGA

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 para você praticar saques, cortadas e bloqueios.

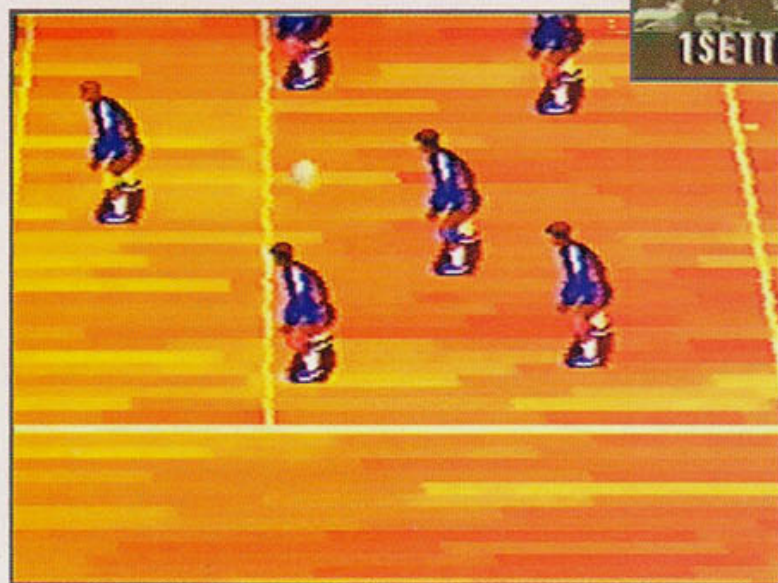


Você tem 10, 15 ou 20 tentativas para treinar saques, bloqueios e cortadas como a dessa foto

**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

Comandos

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

Cotação

DIG & SPIKE VOLLEYBALL

HUDSON SOFT

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

1 ou 2 jogadores

VÔLEI DE PRAIA

Aqui o lance é curtidão. 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



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



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: 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:** Emília 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



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

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

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

Rio 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 WELLBO



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

