

# GAMERS

NOVA FASE

## DONKEY KONG COUNTRY!

Do Começo Ao Fim  
O Jogo Do Ano



Segredos Mortais

## MORTAL KOMBAT II

Quadro Completo De Golpes

## REI LEÃO

Um Safari Completo  
No Seu Vídeo Game

## PAGE MASTER

Macaulay Culkin Ataca Novamente  
No Cinema E Nos Games

## 3DO

Slayer Um Super RPG E  
Mais 3 Jogos

## FIFA SOCCER 95

Agora Você Já Pode Jogar  
Com Os Times Brasileiros

## ANIMANIACS

Steven Spielberg Traz Novas  
Aventuras Para Os Games

## THE TICK • EARTH WORM JIM

Agora Um Carrapato E Uma Minhoca  
São Os Novos Heróis Dos Vídeo Games

Especial!  
SUPER  
STREET  
FIGHTER II

PROMOÇÃO

Concorra a 01- 300. 10 Cartuchos Para SNES,  
100 Camisetas e 200 Kits de Gibis  
Com Mortal Kombat, Sonic  
e Street Fighter

MANAUS, SANTARÉM, BÇA VISTA, MACAPÁ, RIO BRANCO (VIA AÉREA), R\$ 4,00



# A IDÉIA DO GALPÃO NÃO É VENDER MAIS.

**É VENDER  
TUDO.**

**CARTUCHOS  
A PREÇOS  
IMBATÍVEIS**

Dono de locadora precisa de cartuchos mais baratos. O Galpão precisa de donos de locadoras. Porque não juntar o útil ao agradável? O Galpão baixa os preços pra valer e você vem, toma um

**GALPÃO  
DOS ELETRÔNICOS**

DISTRIBUIDOR OFICIAL TEC TOY PARA VIDEO LOCADORAS

café, aproveita o atendimento especial e ainda renova o seu estoque fazendo a maior economia. Mas venha mesmo. Você vai ver que, no Galpão, quem tudo quer, tudo tem!

**ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.**

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Avenida Rudge, 550

ATENDIMENTO AOS SÁBADOS EXCLUSIVO PARA VIDEO LOCADORAS.

TEMOS TODOS OS JOGOS E ACESSÓRIOS PARA PCs + CDs ROM.

**TEC TOY**

**PLAYTRONIC**

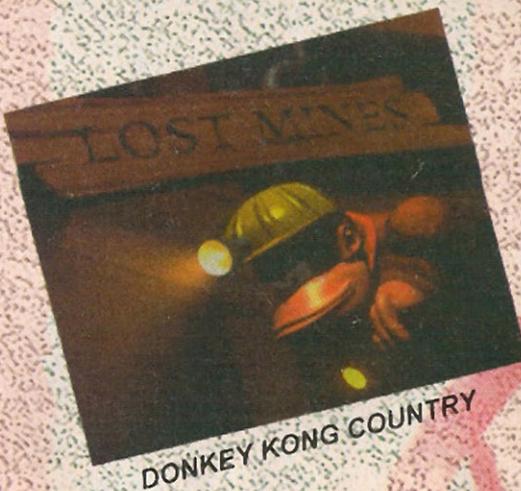
*Ass. O Dono  
do Galpão*

**TEL.: (011)826-0022 - FAX : (011)826-1590**

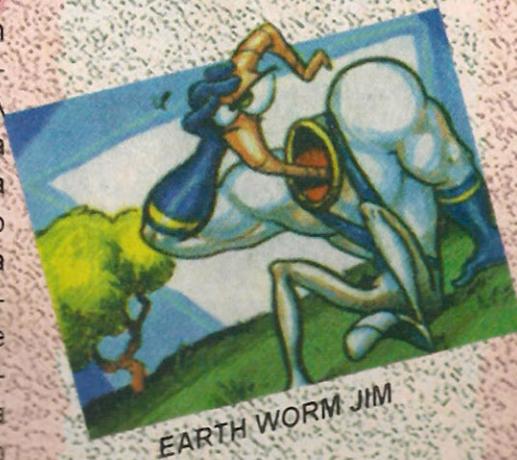
# EDITORIAL

E aí galera? Boas notícias. A revista GAMERS está de volta, detonando os últimos lançamentos em vídeo game e com um visual de arrepiar até mesmo com as revistas gringas, alto nível!! E para completar ainda vamos dar aos nossos leitores prêmios de cair o queixo, inclusive 1 3DO e milhares de locações grátis na maior rede de locadora de vídeo games do país, a PROGAMES, além da melhores dicas e informações dos melhores jogos do momento.

Nossa equipe de pilotos, mais animal do que nunca, andou se divertindo com alguns cartuchos novos e agora vão contar todos os segredos para se chegar ao final dessas verdadeiras "babas", como por exemplo, DONKEY KONG COUNTRY, MORTAL KOMBAT, (especialíssimo em 8 páginas), com tudo que é golpe, manhas e uma matéria sobre um joystick super especial, VIRTUAL BART, REI LEÃO, e, bem deixa eu parar por aqui que isto está parecendo o índice da revista. E o poster, louquinho para ir parar na sua parede. Isso sem falar nos quadrinhos super esportos do CAPITÃO NINJA (aquele), que vive a sua última aventura do ano, (ou de sua vida se o Wolferrá encontrá-lo por aí). Tá certo que esta é a única revista que avalia de ponta a ponta todos os jogos, e informa seus leitores, mas vamos a revista porque daqui a pouco vamos ter também o melhor editorial do planeta!



MORTAL KOMBAT II



EARTH WORM JIM

# ÍNDICE

WAY OF WARRIOR	4
SHADOW	5
SOCCER KID	6
SLAYER	7
MORTAL KOMBAT	8
GAME NEWS	16
FERAS DO TRAÇO	19
PRÓ-DICAS	20
CARTAS	22
OUT RUNNERS	23
MAXIMUM CARNAGE	24
SILVESTER E TWEETY	26
BATTLETECH	28
FIFA SOCCER 95	29
SPEED RACER	30
SUPER STREET FIGHTER II	31
SUPERMAN	38
POWER RANGERS	39
QUADRINHOS	40
THE TICK	50
PAGE MASTER	51
ANIMANIACS	52
EARTH WORM JIM	53
REI LEÃO	54
DONKEY KONG COUNTRY	56
FÓRMULA ONE	60
VIRTUAL BART	64
FIEVEL GOES TO WEST	66

# MUITO SANGUE AGORA EM CD!!!

3DO



Ache o caminho, o caminho para ser o guerreiro... Way of the Warrior é o novo lançamento para 3DO que promete tremer tudo que é tipo de jogador. São mais de 500 MEGA de memória, tecnologia de 32 bit e 30 frames por segundo de animação, ou seja, mais do que normalmente é utilizado nos arcades.

O jogo usa e abusa dos efeitos do video game. Os cenários são todos feitos em terceira dimensão e apresentam recursos como "ZOOM", o tempo todo. Todos os personagens foram feitos através de digitalização. No total, são 9 guerreiros a sua inteira disposição.

Cada "carinha" tem de 60 a 80 movimentos característicos, variando entre golpes normais, especiais e fatalidades... Fatalidades? Isso mesmo, assim como em MORTAL KOMBAT, você tem golpes que terminam com a festa do inimigo. Os oponentes vão, literalmente, virar caveiras.

As vozes digitalizadas arregaçam, aliás como tudo em CD, a qualidade do som é incrível. Além disso, foram acrescentados dois chefes produzidos integralmente com gráficos em 3D, mas se você achar o caminho...

A apresentação do jogo é feita por uma cabeça de caveira, que trata logo de colocar você a par de tudo, contando a estória e outros detalhes, sempre dizendo "Find the way of the warrior". No fundo de um dos cenários fica um dragão animal, desses de meter medo em qualquer "slayer".

Você pode até não gostar de "heavy metal", como eu, mas com toda certeza vai ficar todo empolgado ao ouvir a trilha sonora mais do que louca, do grupo doidão "White Zombie". Sem brincadeira, como a música é sugestiva, você vai ficar super a fim de bater em seu oponente, só não vá exagerar e chutar o seu video game, que não é nada baratinho!!!



Olha só a apresentação do jogo...cheia de efeitos especiais, animações em 3D ,caveiras com vozes demoníacas ... Tá louco meu!!



Opa, cuidado com essa mão vê lá onde pega, hein! Quanto mais próximos os personagens, mais "zoom" em sua tela.



Assim como na maioria dos jogos de luta, em WAY OF THE WARRIOR, os personagens também podem ficar tontos.



Wauuu!!! Isso é realmente chocante, que tal aproveitar para "fritar um queljinho".



Os cenários de fundo são super bem acabados, cheios de cores e detalhes. (Não vá babar na revista !!!).



Creck! Será que as costas de "Japa" ainda está inteira? E acho que não!!

# ESSE MERECE FICAR NAS TREVAS

Se você nunca viu ninguém falar mal de um jogo feito para o 3DO, então leia as linhas abaixo. Shadow significa sombra e é horrível.

Tentou se fazer algo bem parecido com o MORTAL KOMBAT e o resultado foi triste. Os programadores escorregaram na banana e deveriam provar vários "fatalities", para ver se tomam jeito. O som é em CD, mas como não foi bem digitalizado, ficou feio prá caramba. Nem as vozes e nem as músicas se salvam.

Os gráficos são fracos e a animação grotesca, bem



piores do que a dos jogos de 8 bits. Você não consegue lutar direito, tudo é meio rápido e indefinido. Só existem 2 pontos bons, um é a possibilidade de se usar personagens iguais, como um "Champion Edition", o outro é a apresentação, que é razoável, e usa gráficos de terceira dimensão, como os CHIPS FX, mas

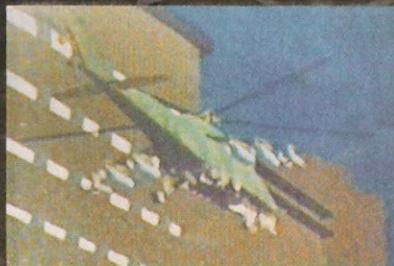
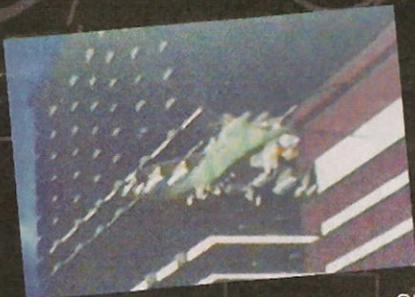
nada muito inovador, apenas simpático.

AH! quase me esqueço, falando mal do jogo o tempo todo, já ia perdendo um detalhe importante do game. O CD permite uma série de recursos para os games programados com sua tecnologia e um desses recursos aqui empregados é o "ZOOM".

Quando os personagens estão longe um do outro, a cena é mostrada a distância e conforme se aproximam a cena vai sendo colocada em zoom gradualmente.

Se você tiver coragem, curiosidade ou for totalmente fanático por jogos de luta, então vale a pena pegar esse jogo. Agora se você não se encaixa em nenhuma das características acima e mesmo assim quiser jogar esse game, sinto muito, mas você tem um tremendo mal gosto, hein!

3DO



Shadow possui uma introdução legal, com câmeras e "pegando" as cenas de vários ângulos diferentes.



Movimentos especiais são encontrados com uma certa frequência e com eles pintam as magias do jogo.



E aí cabeludo?... Ooops! Quer dizer, não parece, mas, o personagem com a espada é uma mulher.



POW!! Esse parece fazer um estrago tremendo. Pois é, só parece, os golpes do jogo ficam no estilo "Denorex", parece, mas não é.



Não dê moleza para o adversário, golpeie sempre, e não deixe ele ficar bem próximo, agarre-o e jogue longe. É o seguinte: o máximo que você pode fazer para se divertir em SHADOW é ler a introdução, porque o resto, ARGH!!

# O NEGÓCIO É BOLA NO PÉ E JOYSTICK NA MÃO

Gopel da Panasonic, Soccer Kid é demais! Logo na apresentação você sente o clima do jogo. É a maior festa, super engraçado e cheio de inovações, misturando desenhos de primeira, com gráficos gerados em terceira dimensão.

O clima cômico está sempre presente no game, logo no enredo você já percebe isso. A história é semelhante a do game "Toe Jam e Earl", sua nave sofre um choque e vários "tecos" dela se espalham pelo mundo, mais precisamente em cinco países diferentes: Inglaterra, Itália, Japão, Rússia e Estados Unidos. Talvez você passando por esses países, possa ensiná-los a jogar futebol.

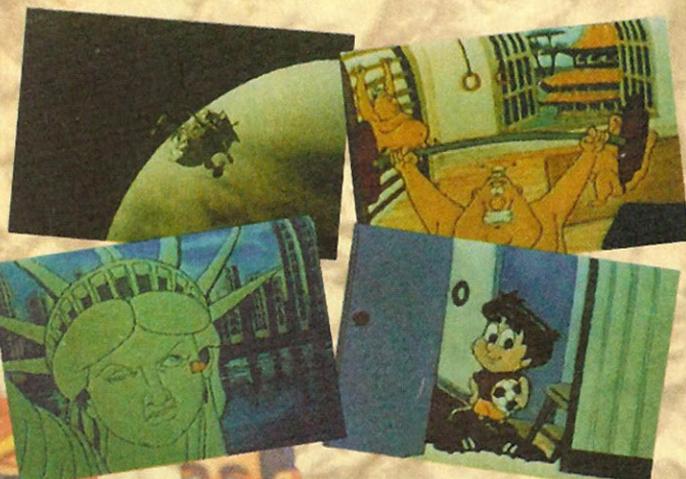
O jogo se desenvolve no modo side-scrolling, e sua arma é a bola. Chega a parecer a Copa de 70. Durante as fases você poderá achar pergaminhos dando dicas do que fazer.

Os inimigos que nosso atleta enfrenta são fáceis de se derrotar, desde que se mantenha a bola sempre próxima. AH! Cuidado para não deixar a bola cair nos espinhos, senão ela tura, o jogador de bola murcha não está com nada!

A parte gráfica é boa, apesar de simples. O som é envolvente, se você curtir o gênero. A dificuldade é baixa, mas nem por isso o jogo perde em diversão, pois a ação é contínua. Pô meu, gostando ou não desse tipo de jogo, você tem que por a mão neste aqui, afinal o Brasil ainda é o país do futebol e apesar de termos levado a Copa nas coxas, vencemos e somos TETRA CAMPEÕES.

Por isso vista seu uniforme, coloque as chuteiras, arrume o cabelo, e vamos nós: entrar em campo que é jogo de campeonato!!

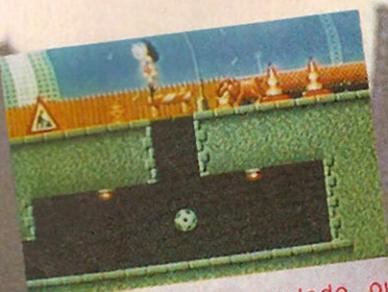
# SOCCERKID



Olé, Olé, Olé. Olé ... É bom ou não é? A introdução de Soccer Kid é prá lá de engraçada, puro desenho animado. O negócio é dar a maior força para o garotinho.



Éi meu, esse moleque é bom de bola, dá cabeçadas, carrinhos, embaixadas, bicicletas e muitas outras proezas, então porque não jogar uma partidinha, hein ??



Caso você fique entalado, ou melhor, preso, dentro de um buraco do qual não possa sair pulando normalmente, tome impulso pulando sobre a bola e apertando o "pulo" novamente.



Até quando você perde, surge uma animação toda especial. Esse jogo parece ser coisa de outro mundo.

# SLAYER

## ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS EM SUA TV

3DO



Mortais, dêem uma olhadela nas imagens de abertura, super bem feitas. Dá o maior clima, pena que a música não saia na revista !!



Com cenários bem detalhados e uma rotação em 360 graus, muito bem feita, este CD traz você para dentro do jogo.



Esse bichinho é o último inimigo no jogo, ele está de longe, pois de perto não cabe nem um quinto dele na TV.



Você enfrentará todo tipo de inimigo, entre eles, o sacana do Cavaleiro... Se você não estiver preparado, dança !!



Dentro das minas, o perigo ilumina seu caminho. Há Homens de Pedra e Homens de Larva, procure enfrentá-los um de cada vez, é muito mais seguro.



Acabando com o Dragão demoníaco todo o Império do Mal se destrói, e com isso o Castelo desaba, jogando as almas dos guerreiros derrotados para o céu

É galera, agora quem tem um video game de 32 bit da Panasonic vai poder jogar AD&D em casa sem ter um computador.

SLAYER é um nome dado a caçadores de dragões. Esse game desenvolvido pela SSI, é baseado numa lenda. Em um castelo, provavelmente localizado em alguma antiga província da antiga Britânia, vive um horrendo e tenebroso dragão, é o Dragão de Fogo, que tem seus poderes alimentados pelas almas dos desafiantes derrotados em combate...

Ai entra você, um slayer dos bons, que fica sabendo da existência do tal dragão e sente a necessidade de buscar novas aventuras, afinal você pensa que é só mais um dragãozinho, que iria cair sobre seus joelhos. Nosso herói só não contava com uma coisa. Acontece que o tal dragão já derrotou todos os guerreiros disponíveis, sobrando só mulheres e crianças que não conheciam as técnicas de batalha. Então você passa a ser o único responsável pela vida das centenas de pessoas que moram naquele Reino. Que fria hein?

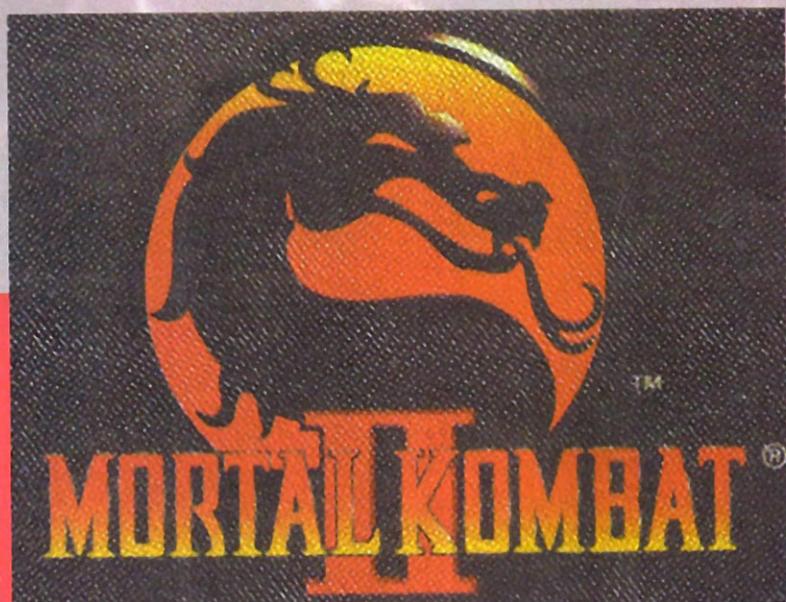
Esse jogo chega a ser draculesco, pois os monstros que estão espalhados pelo cenário ficam gritando e gemendo de vez em quando, principalmente quando estão próximos. Como você não está armado até os dentes, esses gritos podem deixá-lo com medo. Para dizer a verda-

de, certa ocasião a tensão era tanta que, ao ouvir o vento bater na porta de casa dei um pulo de susto. Uau!

O som do jogo é belo e segue o estilo clássico, com orquestras cheias de acordes e tudo mais. Durante o jogo, a música fica bem baixinha, para causar um clima de suspense contínuo e destacar os ruídos dos inimigos. Durante sua aventura você irá encontrar vários itens deixados por "slayers" derrotados anteriormente. São armas, escudos, armaduras, amuletos, anéis mágicos, "orbs" (com magias específicas) e muitos outros itens.

O jogo em si não é um RPG, pois a ação se desenvolve no estilo de "Wolfstein 3D" e "DOOM". Não é pelo simples motivo de ser um jogo da SSI e TSR que ele se torna um RPG. O fato de ser classificado como AD&D (Advanced Dangeous & Dragons) quer dizer apenas que a aventura segue o enredo medieval, apenas isso... "Slayer não é um RPG".

Você poderá formar seu próprio personagem: ser um clérigo, anão, elfo, guerreiro, ladrão e muito mais... E ai caíra, vai topar essa parada? Não vá dar uma de "bundão", entre logo nessa aventura e descubra o mundo dos "slayers". Com certeza você será um herói.



Os 12 lutadores mais sangrentos do mundo se reúnem para a maior carnificina dos últimos tempos. Dos 7 integrantes da primeira versão, 5 ainda continuam no páreo e 2 foram aprisionados. KANO, o ladrão e a gostosona da SONYA BLADE (espertinho o SHAO KAHN, hein!). Em compensação SHANG TSUNG, mestre na primeira versão, nesta pode ser controlado pelo jogador.

Mortal Kombat II vem com uma porrada de megas na memória, gráficos detalhados e sons horripilantes, além de estar bem mais difícil que a versão anterior. Mas não se empolgue, principalmente se você for proprietário de um MEGA DRIVE, pois a versão para console SEGA é muito inferior à da NINTENDO. Os gráficos não tem definição, o som é super ruim, praticamente sem vozes digitalizadas. Para dizer a verdade, os personagens na versão para MEGA parecem que estão arrotando e não falando.



Noob Saibor, esse é o nome da fera. O malandro tem os movimentos de Scorpion, entretanto é um guerreiro das sombras.



Jade, a terceira mulher dessa versão sangrenta. Ela é uma cover da Kitana, só que melhor, pois é mais rápida e bem que podia ser mais gostosa, né!!



Smoke, ninja cinza que fica soltando fumacinhas. Deve ser porque ele é esquentadinho, mas tudo bem, jogue magias de longe nele.



Esse carinha é o maior perigo. Fez vários cursinhos de Espiritismo e tudo mais. É o maior macumbeiro do pedaço, arranca cabeça de galinha, come mosca e ainda por cima "chupa" sua alma. Que penteio!!!



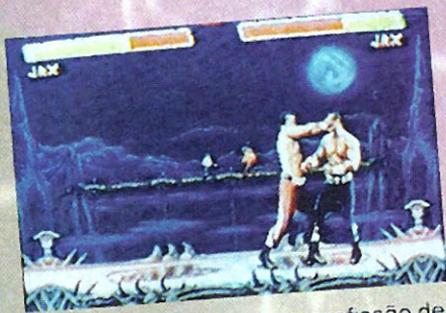
Caramball! Isso que é "fatality" Liu Kang se transforma em um dragãozão muito louco e dá uma baita mordida no adversário, jogando-o no tanque de ácido. Sobra só a caveira do vagabundo.



Já que Reptile copiou a rasteira do Sub-Zero, que tal agora dar o troco e copiar o "bonequinho" dele. É um ótimo enfeite para colocar em cima da geladeira, fazendo companhia para aqueles pinguins esquisitos.

## SANGUE, MUITO SANGUE JOGO, MUITO JOGO PRA VOCÊ

Se na primeira versão, a NINTENDO cortou o sangue do jogo, desta vez ela parece ter cortado a jugular dos personagens. Tem sangue prá caramba. Sua mãe vai até sair de perto. Cada lutador tem agora, 4 tipos de "FATALITIES". São 2 mortais, um "FRIENDSHIP" e um "BABALITY", além de animações especiais em 3 outros cenários: THE PIT II, DEAD POOL e KOMBAT TOMB. Vários novos golpes foram incorporados pelos antigos lutadores.



Caso Kung Lao deixe sua profissão de lutador e assassino, já terá duas outras garantidas: Açougueiro (é lógico) e também cabeleireiro. Olhem só como seu corte é perfeito!



Não deixem seus filhos junto desse pivetinho sí. Dizem que anda treinando cortes de cabelo na escolinha que estuda, e seu pai tem feito grandes elogios.

Se a primeira versão fez um sucesso estrondoso quando chegou aos video games caseiros, essa promete acabar de vez com a frescura. A digitalização dos personagens está melhor, tem muito mais cores no cenário, o som está bem mais audível, e traz também novas técnicas de luta. Mortal Kombat continua com 2 pequenos problemas: as combinações de golpes não tem uma velocidade boa como a do "STREET FIGHTER", e as músicas são tão baixinhas que quase não se escuta...

Tudo bem, o que todos nós queremos é ver porrada, então mãos a obra, chame o vizinho, o açougueiro, os urubus, as hienas, porque não vai sobrar nada... só restos...ugh!



Que garota levada. A mãe dela não ficou para brincar com a comida. Em vez de comer tudo logo, fica espetando a vítima com seus "garfinhos".

Para amenizar as discussões sobre a violência do game, tanto a versão da NINTENDO, como a da SEGA trazem mensagem, advertindo que o jogo é impróprio para menores de 17 anos, portanto se você tiver menos de 17, pare de ler agora essa matéria e vá ler a do FIVEL, ha, ha...ha!



Kintana é poderosa, usa e abusa de sua habilidade com o leque. Faz até o inimigo levitar, e olha que ela não é macumbeira como o "malvado" Shang Tsung.



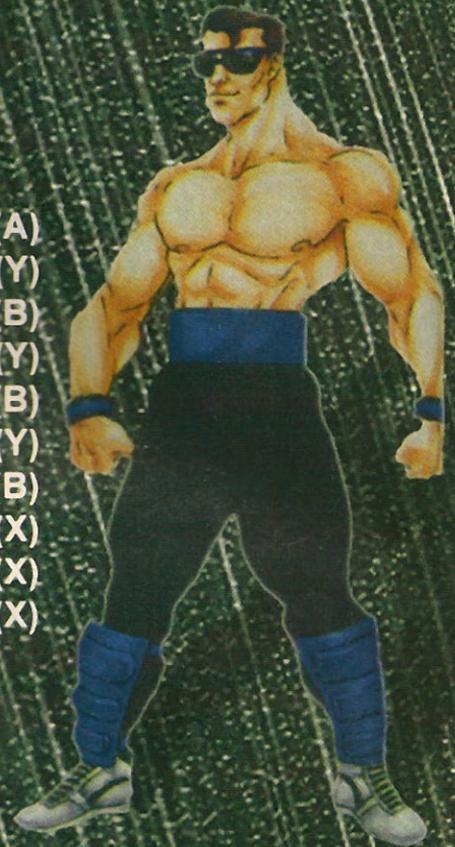
Fiquem espertos, cuidado para não deixar nenhuma mosca posar em suas cabeças. Jax tem pavor delas e pode tentar esmagá-las, ao menos depois de levar esse golpe você não sentirá vontade de usar aquela "touquinha" horrível.



**BARAKA**

blade swipe:T+(Y)  
blade fury:T,T,T,(B)  
spark:B,DIE,T,(Y)  
fatality1:T,T,T+(Y)  
fatality2:T,F,B,F+(B)  
pit fatality:F,F,B+(X)  
friendship:C,C,F,F+(X)  
babality:F,F,F+(X)

shadow kick:T,F+(A)  
uppercut:T,B,T+(Y)  
low fireball:B,DID,F+(B)  
high fireball:B,DIE,T+(Y)  
low blow:BL+(B)  
fatality1:T,T,T+(Y)  
fatality2:B,B,F,F+(B)  
pit fatality:B,B,B+(X)  
friendship:B,B,B,B+(X)  
babality:T,T,T+(X)



**JOHNNY CAGE**



**JAX**

backbreaker:BL  
wave punch:B,DIE,T+(X)  
ground smash:segure (B)  
gotcha:F,F+(B)  
multislam throw:(B),depois  
(Y) repetidamente  
fatality1:segure (B),F,F,F  
fatality2:BL,BL,BL,BL+(B)  
pit fatality:C,C,B+(A)  
friendship:B,B,C,C+(A)  
babality:B,C,B,C+(A)

T=trás.

B=baixo.

DID=diagonal inferior direita.

( )=botão do joystick

F=frente.

DSD=diagonal superior direita.

DIE=diagonal inferior esquerda.

C=cima.

DSE=diagonal superior esquerda.

BL=block



**KUNG LAO**

shield:C,C+(A)  
teleport:B,C  
hat throw:T,F+(B)  
air dive:B+(X)  
fatality1:F,F,F+(A)  
fatality2:segure (B),T,T,F  
pit fatality:F,F,F+(Y)  
friendship:T,T,T,B+(X)  
babality:T,T,F,F+(X)

fan swipe:T+(Y)  
fan throw:F,F+(Y+B)  
fan lift:T,T,T+(Y)  
air attack:F,DID,B,DIE,T+(Y)  
fatality1:segure (A)+F,F,B,F  
fatality2:BL,BL,BL+(X)  
pit fatality:F,B,F+(X)  
friendship:B,B,B,C+(A)  
babality:B,B,B+(A)



**KITANA**

low fireball:F,F+(B)  
high fireball:F,F+(Y)  
flying kick:F,F+(X)  
bicycle kick:segure (A)  
fatality1:T,B,F,C,T  
fatality2:B,F,T,T+(X)  
pit fatality:B,T,F,F+(A)  
friendship:F,T,T,T,(A)  
babality:B,B,F,T+(A)



**LIU KANG**



MILEENA

roll:T,T,B+(X)  
sai throw:segure (Y)  
air drop:F,F+(A)  
fatality1:segure (X)  
fatality2:F,T,F+(B)  
pit fatality:F,B,F+(A)  
friendship:B,B,B,C+(X)  
babality:B B,B+(X)



RAIDEN

shock:segure (Y)  
lightning bolt:B,DID,F+(B)  
flying thunder:T,T,F+(Y)  
teleport:B,C  
fatality1:segure (A) por 5  
seg.,solte,aperte BL  
fatality2:segure (Y)



REPTILE

acid spit:F,F+(Y)  
force ball:T,T+(Y+B)  
invisibility:BL,C,C,B+(Y)  
slide:T,BL+(B)+(A)  
fatality1:F,F,B+(X)  
fatality2:T,T,B+(B)  
pit fatality:BL,B,B,C,B  
friendship:T,T,B,(A)  
babality:B,T,T,(A)

## TRANSFORMAÇÕES

baraka: B, B, (A)  
jax: B, F, T, (X)  
cage: T, T, B, (B)  
kitana: BL, BL, BL  
kung lao: T, B, T, (X)  
liu kang: T, F, F, BL  
mileena: segure (Y)



SCORPION

spear: T, T, (B)  
leg takedown: F, DID, B, DIE, T, (A)  
air throw: BL no alto  
teleport: B, DIE, T, (Y)  
fatality1: segure BL, C, C, (Y)  
fatality2: segure (Y), B, F, F, F  
pit fatality: B, FF, BL  
friendship: T, T, B, (A)  
babality: B, T, T, (X)

ground freeze: B, DIE, T, (A)  
deep freeze: B, DID, F, (B)  
slide: T+BL+(B)+(A)  
fatality1: segure (B), T, T, B, F  
fatality2: F, F, (X)/F, B, F, F, (Y)  
friendship: T, T, B, (X)  
babality: B, T, T, (X)

raiden: B, T, F, (A)  
reptile: BL+C, B+(Y)  
scorpion: segure BL, C, C  
sub-zero: F, B, F, (Y)  
1 fireball: T, T, (Y)  
2 fireball: T, T, F, (Y)  
3 fireball: T, T, F, F, (Y)  
fatality1: segure (X)  
fatality2: segure BL, C, B, C, (A)  
pit fatality: segure BL, B, B, C,  
friendship: T, T, B, T, (X)  
babality: T, T, F, B, (X)



SHANG TSUNG



SUB-ZERO

# SEGREDOS MORTAIS

## 1-HIT DANGER MODE

Digite baixo, cima, direita, cima, esquerda, select na tela de seleção de personagens para deixar seu oponente em perigo com um uppercut.

## LUTE COM SMOKE

Digite cima, esquerda, cima, cima, direita, select na tela de seleção de personagens.

## LUTE COM JADE

Digite cima, baixo, baixo, esquerda, direita, select na tela de seleção de personagens

## 30 CRÉDITOS

Digite esquerda, cima, direita, baixo, esquerda, select na tela de seleção de personagens.

## LUTE COM NOOB SAIBOT

Digite esquerda, cima, baixo, baixo, direita, select na tela de seleção de personagens

## TEMPO EXTRA PARA O FATALITY

Digite cima, cima, esquerda, cima, baixo, select na tela de seleção de personagens.

## COMPUTADOR

## ESCOLHENDO O PERSONAGEM

Na tela de seleção de personagens, digite para cima e start.

## VÁ DIRETO PARA SHAO KAHN

Digite direita, cima, cima, direita, esquerda, select na tela de seleção de personagens.

## KINTARO E SHAO KAHN DESTRUINDO O LOGO DA ACCLAIM

Ligue o console com os botões L e R apertados.

## VÁ DIRETO PARA KINTARO

Digite cima, baixo, baixo, direita, direita, select na tela de seleção de personagens.

## BATTLE MODE

Na tela inicial pressione L, R e start.

# NÃO FIQUE FORA DE CONTROLE



Este é o controle que aceita cartuchos para vários jogos diferentes.



Os quatro botões ao redor dos botões normais são para os golpes especiais (no caso do MORTAL KOMBAT serve para dar Fatalities, Babilities e Friendships)

Você já se imaginou gravando 128 golpes divididos em: magias, fatalities, babilities, friendships e muito mais? Pois é, tem maluco que grava todos os movimentos dos golpes de cabeça e sai soltando-os por aí, é o caso de nossos pilotos.

Agora, que tal se houvesse um controle no qual você apertando um só botão já acionaria um golpe especial cheio de frescuras nos movimentos, uma beleza hein ?!! Parece até um sonho! Acontece que estamos no mundo dos videogames, e nele os sonhos se tornam realidade. O nome do seu anjo da guarda é MORTAL KOMBAT 2 KONTROL PAD, um joystick todo especial com todos os 128 movimentos mais loucos de MK2.

Todos os personagens tem seus movimentos pré-programados em cartuchos. Diferente de outros controles programáveis feitos anteriormente, esse é mais que perfeito, pois ao invés de você ficar programando um movimento como o do "Hadouken", gravá-lo e depois testar para ver se deu tudo certo, você simplesmente apertando um botão aciona o golpe. Isso graças a um sistema chamado "Speed Kombo", no qual você encai-

xa um cartucho (semelhante ao do portátil da Nintendo, Game Boy) que já vem com tudo gravado.

A grande sacada desta maravilha da tecnologia, é que os cartuchos não são só para o MK2. São vendidos também separadamente, cartuchos para vários outros jogos. Na lista que acompanha o joystick estão relacionados jogos como: MORTAL KOMBAT, STREET FIGHTER II / TURBO / CHAMPION EDITION / SUPER STREET, NBA JAM, SAMURAI SHOWDOWN, KING OF MONSTERS I e II, RISE OF THE ROBOTS, FIGHTER'S HISTORY, WORLD HEROES II, CLAY FIGHTER, TURTLES TOURNAMENT FIGHTER, FATAL FURY II, DOUBLE DRAGON V, um cartucho com dois jogos (ART OF FIGHTING/WORLD HEROES) e muitos outros jogos tanto para o Super Nes como para o Mega Drive. Pra completar, ele possui ainda slow motion e turbo, o preço do cartucho avulso custa em média R\$ 45,00 e o Joystick com os 03 cartuchos do MK2 custa em média R\$ 65,00. Depois de toda esta moleza, você já sabe como é fácil ser piloto de revista de game !!!!

(Wolferrá)



Os cartuchos, que são idênticos aos de Game Boy, são colocados atrás do controle

# GAME NEWS

Aqui estou novamente, na melhor seção desta revista... ha! ha! Esse mês tá fogo, as grandes empresas do mundo dos games começaram a revelar o que está por vir. São surpresas das mais variadas para o ano que vem, projetos grandes... projetos grandes!

## PLANOS PARA 95

O ano que vem promete muito. SEGA, PANASONIC e a gigante NINTENDO começam a tirar as cartas das mangas... A Sega, atacando com seu Saturn no mercado, promete versões quase iguais as dos seus arcades de 32 bit. Eu disse QUASE porque a empresa afirma que, no início nada é perfeito, mas que no final do ano que vem, a conversão total dos arcades já será possível.

Já a Panasonic deve arrebentar com seu videogame 3DO, que já tem público consumidor garantido e pretende "papar" os "fregueses" da Sega e também de outras. Um dos porta-vozes da empresa declarou "em off" que o "Jaguar" da Atari não mete medo algum, pois é muito inferior ao 3DO. (Assino em baixo!). O Saturno pode até esquentar um pouco a briga, entretanto não tem um acessório de 64-bit, que, ainda segundo esse indiscreto porta-voz, a Panasonic tem intenção de lançar até fevereiro de 96.



Gex, o Lagarto, parece ser o novo mascote para o 3DO



PANZER DRAGON, game cheio de efeitos 3D que chega para para o SATURN da SEGA.

## SNES E 32-X, COMO FICAM?

A empresa proprietária do Sonic, diz que, no máximo, lançará uma versão com seu mascote para Mega-Drive e logo em seguida para o 32-X, ou seja, os compradores de seu novo console terão vários títulos a sua disposição muito em breve, já que a SEGA está metendo o pau na produção de novos jogos.

Se você é um feliz proprietário de um Super Nintendo pode continuar sorrindo. Saiba que, mesmo com a entrada do ULTRA 64 a Nintendo não vai largar seu 16-bit. Aliás, ela promete dar um grande apoio durante muito tempo. (O SNES tem 5 anos e o Nintendinho durou uns 10 anos... tem tempo. Pois então, para 95 vem muita pedreira aí: Castlevania 5, Star Fox II (sem comentários!), Final Fantasy 7, uma outra versão de Secret of Mana e quem diria, um "Turtles" e um "Contra", cada um com 4 jogadores simultâneos.

Se você ainda tem ar, segure... um outro jogo utilizando as mesmas técnicas de produção de Donkey Kong Country está por vir e provavelmente trará ou o YOSHI ou o KIRBY'S como personagem principal... oohhh! !



32 MEGA de pancadaria no Jaguar, parece que a Atari vai despertar de vez a sua fera.



A Panasonic investe alto, e seu videogame doméstico, o 3DO, é o primeiro a ter uma versão do Super Street Fighter 2 Turbo.

## QUADRINHOS NO SEGA - CD

Ha coisa de 2 meses atrás a TV Cultura exibiu uma reportagem a respeito da entrada de jogos em quadrinhos nos CD's de computadores. Saiba você que essas vantagens não estão restritas aos proprietários de computadores. A "Malibu Comics", uma das maiores produtoras de quadrinhos do mundo, acaba de unir "laços" com a "Sony Imagesoft" para a produção de jogos para a plataforma do SEGA - CD. Em novembro e dezembro pintam os primeiros quadrinhos em CD.



E a Nintendo vem "comendo pelas beiradas" e pensou direitinho no seu novo video game, o ULTRA 64, que vem escandalizando a imprensa mundial desde sua primeira divulgação técnica. A "N" insiste em afirmar que seu console só terá cartuchos, é verdade, só que esses cartuchos estão sendo produzidos de forma que possam armazenar uma grande quantidade de megas. Entre os primeiros jogos a serem lançados para o tal consolão, destacam-se: Pilots Wings II, Tetri SS (Speed! Speed!), Killer Instinct, Cruis'n USA e um jogo do Mário, no qual o baixinho bigodudo irá participar de ações como em seus jogos atuais e também participará de cenas de carros e até aéreas. Quem trará a passagem para o futuro? A SEGA com o 32-X e o Saturn? A Panasonic com o 3DO? A ATARI com o JAGUAR-CD? Ou a gigante NINTENDO com o sonho do Ultra 64?



CRUIS'N USA, um dos jogos que deve sair para o ULTRA 64 da NINTENDO



Darkstalkers, da Capcom, tem sua versão para Ultra-64 em negociação, a Nintendo quer entrar derrubando toda a concorrência

### PORTÁTIL DA NINTENDO COM 32-BIT

Esta eu afirmo, mesmo sem nenhuma confirmação oficial da Nintendo, apenas via informações extra oficiais de uma revista alemã, uma inglesa, uma de viagens e dois fanzines onde aparecem a foto do "garotinho". Ele é um pouco menos largo que o Game Gear, um pouco mais baixo que o Game Boy e mais leve que todos os portáteis presentes hoje no mercado. Esse parece ser o novo projeto da grande "N". Ainda segundo as tais matérias, ele usaria um processador de 32-bit RISC e teria mais de 28 canais de som, resolução igual ou superior ao SNES e uma paleta de cores com mais de 320 mil cores... a essas alturas seu cérebro deve estar formigando... como conseguir esconder isso tanto tempo e ainda por cima com um portátil.

Pois é galera, segundo comentários o projeto está no papel há mais de 3 longos anos. Só tem um probleminha: o preço, que deve ser um pouco menor do que o ULTRA 64, em torno de 230 dólares... mas isso hoje, pois segundo os jornalistas especializados, quando o produto entrar no mercado, seu preço estará abaixo dos 170 dólares. Menos mal. O negócio é esperar e ver prá crer. Lembra quando, no começo do ano eu disse que a Nintendo lançaria um jogo do Donkey Kong, diferente de tudo que já se tinha visto, pois é, o jogo tá. O negócio agora é, parar de discutir, esperar para ver e... jogar, é claro!!

# FERAS DO TRAÇO

A briga por um espaço nesta seção é cada vez maior, dá gosto de ver como tem gente fera no joystick e também no lápis, este mês estamos publicando dois dos vários desenhos que chegaram em nossa redação, apesar que um deles vai mexer nos sentimentos humanos... do Capitão Ninja, porque não fomos loucos de submetê-lo a sua apreciação.



Rubens M. C. Junior  
Pato Branco - P. R.

Daniel D'Avilla Pereira Barbalho  
Ponta Negra - R. G.

# PRÓ-DICAS

Ai Moçada, aproveitem para valer com as dicas fornecidas pelos pilotos da agora super famosa "EQUIPE BATATA GAMES"...

Tem de tudo:

SNES, MEGA, GAME BOY, SEGA-CD, NINTENDO, JAGUAR, 3DO e até para o "GAME GENIE" E "PRO ACTION REPLAY 2".

## Double Dragon 5 (SNES)

Jogue com os mestres, mas vá com calma, para isso, vá para a tela de "menu" e aperte L, R, cima, L, L, baixo, R, R, e então aperte START.

## The Horde (3DO)

Se você quiser dar uma "olhadela" em todas as cenas de cinema do jogo faça o seguinte: comece jogando normalmente. Agora, aperte e segure para cima, A e B.

Desse jeito, aperte "p" para "pausar" o game, depois aperte direita, A, esquerda, esquerda, A, para cima, B. Agora, aperte "p" novamente e veja as seqüências.

Para voltar ao normal aperte qualquer botão.

## Out of this world (3DO)

Para jogar um game escondido chamado "STALACTITES" entre o password BRGR.

## Out of this world (3DO)

Dê uma sacada em uma imagem de cartoon aperte L e R quando a tela de demonstração estiver passando, continue segurando L e R até que a cena apareça.

Atenção: esteja com um copinho de "SONRISAL" ao lado, pois as cenas podem ser picantes.

## Wolfenstein 3D (JAGUAR)

Para que surja o "sound test" digite # do joystick e para "level select" segure 1, 3, 7, 9 na tela do options.

Vários códigos do game são ativados no meio do jogo, para ativá-los você deverá digitar durante o game coisas como:

4, 6, 6, 8, para se tornar invisível.

4, 6, 9, 6, para acabar o estágio e começá-lo novamente.

4, 7, 8, 6, para acabar a fase e começar na próxima.

4, 8, 8, 7, para dar uma olhada nos programadores e outras coisas do game.

4, 9, 9, 6, e você terá em suas mãos todas as armas, munição e chaves que precisar.

OBS: caso queira cancelar qualquer um dos códigos acima, simplesmente digite-os mais uma vez.

## URBAN STRIRE (MEGA)

E aí carinha, muito trabalho neste game? Então experimente entrar com esse PassWord 9NHLGBW6SYL. México, Ai vamos nós!!

## Jungle Book (MEGA)

Ei galera, que tal usar códigos no estilo de Mortal Kombat nesse jogo, e se ligar nos efeitos que eles causam?

Para conseguir fazer essa "super cheat" faça o seguinte, comece o game normalmente e de um "pause", com o jogo parado, digite A, B, B, A, C, A, B, B.

Esta é a versão do código do MK para o game, você terá a sua disposição cerca de 7 cores diferentes para a tela, a última... parece infernal!

## Xenon 2 (Game Boy)

FA4 16D 4C1  
Energia infinita.  
OO2 O4F 5D4  
Comece com  
2222222 pontos.

# PRÓ-DICAS

## Stellar-Fire (Sega-CD)

Na tela de opções, aperte e segure A, C e START. Ainda segurando esses botões coloque para cima usando o direcional, com isso você passará para a próxima fase. Cada vez que você colocar para cima, avançará uma fase. Se você apertar para cima 7 vezes verá o final do jogo.

## JUNGLE BOOK (MEGA DRIVE)

OHHH Não!! Mowgli perdeu sua última vida, que chato!! Opa, isso é porque ainda não viu este código...

Assim que perder a última vida, dê um "start" para pausar o jogo. Após isso, digite: para cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B e A. Com isso, o garotinho vai fazer Yeah!! E você renovará suas energias, ganhando 3 vidas.

## Black Thorne (SNES)

Detone de vez mais um game usando os passwords para as fases finais de cada nível... só prá você, mine level 4 - WJTV  
tree level 4 - CGDM  
sand level 4 - Y4DJ  
castle level 5 - K3CH

Códigos GAME GENIE  
Double Dragon 5 (MEGA)  
Os dois lutadores sempre invensíveis - AMZTEA2G

Jogar com os dois mestres (não no "quest mode") - 9F8THAXR  
Não precisa carregar golpes especiais - AMDTEA3E

Taz in escape from Mars (MEGA)  
Ganha "power-ups" depois de morrer - AMLBRA4W  
Ninguém perde energia - ALJB4A9R  
Vidas infinitas - AKI.BRA64

Double Dragon 5 (SNES)  
O computador (player 2) não pode usar golpe especial  
B3C8CFBF-B3C6CDBF BAC93FBF  
Player 1 sempre ganha - DDAB3DAE  
Quando fica tonto não demora - D685C407

Códigos do Pro Action replay 2 e Game Genie  
Fighters History(SNES)  
Toque da morte  
01CD-F24C (PAR2)  
OAAE-0D65 (GG)

Stunt Race FX (SNES)  
Turbo infinito - 701D-4280 & 701D-4301  
Turbo potente - 07DD-BBA9

World Heroes 2 (SNES)  
Hit-points para sempre - 7E05-7496  
(PLAYER 1) E 7E05-7696 (PLAYER 2)

## \*MARIO ANDRETTI RACING (MEGA DRIVE)

Que tal uns códigos nos três diferentes modos de jogo:

No Indy Circuit coloque:  
2VPS ZLFE WKDN CSXH TDAB

No Sprint Circuit:  
EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA

E no Stock Car:  
KVUE WLD2 WQC6 BAVA TJAA  
Depois vocês dizem se gostaram...

## Rebel Assault (Sega-CD)

Quer dizer que a força parece não estar do seu lado, isso é porque não teve ainda da "Super Batata Games".

Bom, deixe de frescura e aceite uma sugestão, anote os códigos para as últimas fases dos níveis easy, medium e hard...

easy - NORVAL  
medium - NKLLON  
hard - MALANI

Códigos do GAME GENIE.  
Super Street Fighter II (SNES)  
Golpes especiais no ar - DD47 8DD1  
CANNY

Dee Jay e seu chutão - DB23 179A  
Sonic Boom causa grande estrago - 6E16 5491

# CARTAS

Não adianta, mesmo correndo um sério risco de ver sua carta publicada em nossa revista, tem sempre alguém insistindo, implorando, pedindo pelo amor de Deus, para que suas perguntas não muito inteligentes, sejam submetidas ao impiedoso Wolferrá.

Portanto, enquanto houverem loucos neste mundo, esta seção continuará existindo.

Adoro essa revista e sempre mando dicas, perguntas e outros toques, mas hoje gostaria de anunciar o meu lindo clubinho, chamado "Flash Game Club". Se você quiser entrar nesta, basta mandar 2 foto 3x4, dados pessoais e R\$ 1,00 para o Flash Game Club, A/C GISELE X - Travessa Floriano Peixoto 690, Centro - Cametá - PA. Ah, temos jornalzinho e carteirinha. Aproveito para mandar um V71 para o Wolferrá!!

Gisele Henriques

Cametá - PA

*Resp. Gisele, deixamos de publicar suas dúvidas e toques para anunciar seu lindo clubinho. Temos certeza que vai fazer o maior sucesso e que vão pintar muito novos sócios para te satisfazer plenamente (com relação aos games, é claro...). Agradeço o V71 e aproveito para pedir uma carteirinha e um jornalzinho do seu clube, de graça é claro.*

Gostaria de saber quando sai FINAL FANTASY VI nos Estados Unidos e se tem previsão de lançamento no Brasil.

Wagner de Lucca Jr.

Passo Fundo - R. S.

*FINAL FANTASY VI já saiu nos Estados Unidos (para ser mais preciso em outubro) com o nome FINAL FANTASY III*

Gostaria que vocês indicassem algumas fitas legais para comprar. E é verdade que podemos tirar uma peça do Mega Drive II, para poder encaixar as fitas do Atari, Super Game e Dactar?

Iamandu Mesquita

Três Cachoeiras - RS

*Ai vão algumas sugestões de jogos super legais. Para Mega Drive: Sonic & Knuckles, Earthworm Jim, Battletech. Para o SNES o Donkey Kong Country, Wario's Woods e para SNES e Mega, vá de Nigel Mansell II e Fifa Soccer 95. Com relação a segunda parte de sua pergunta, mesmo que tirar a peça do Mega para encaixar outras fitas, elas simplesmente não vão rodar ou seja, sem chance, esqueça isso. Agora se você conseguir encaixar, então de adeus ao seu Mega.*

Gostaria de saber onde posso encontrar os jogos de RPG de mesa.

Daniel Souza Marques

Morungaba - S. P.

*Apesar de já ter saído na PROGAMES nº 2, nós vamos repetir os telefones dos locais, anote aí:*

\* Forbidden Planet - Rua Clélia, 33 - Tel.: (011) 62-0466

\* Devir Livraria - Rua Augusto de Toledo, 83 - Tel.: (011) 278-0384

\* Book Centre - Rua Gabus Mendes, 29 - Tel.: (011) 239-8963

Sou um infeliz proprietário de um console JAGUAR da ATARI desde janeiro de 1994, só que até hoje vivo na esperança de encontrar jogos novos que vejo nas revistas importadas e nada. O que faço, jogo o meu console fora ou continuo esperando? Vocês podem me dizer os títulos que já existem no Brasil?

Felisberto de A. Sampaio

Patos de Minas - M. G.

*Caro Felisberto (ou será Infelisberto), assim como você muita gente está decepcionada com o JAGUAR, mas já existe uma ponta de esperança, agora no final do ano foram lançados alguns jogos novos. Por enquanto os que encontramos foram: RAIDEN, CRESCENTE GALAXY, DINO DUDES, TEMPEST 2000, WOLFSTEIN 3D, BRUTAL SPORTS FOOTBALL, ALLIEN VS. PREDATOR, DRAGON-BRUCE LEE STORY, CLUB DRIVE, DOOM, CHECKERED FLAG.*

Disseram-me que dava para jogar com o Kintaro no MK II. Isto é verdade?

Octávio A. Contardi

Campinas - S. P.

*A única maneira de jogar com o Kintaro é dando o seu Fatality com o Shang Tsung, para isso segure o botão de novo por 30 segundos.*

## PISE FUNDO NO ACELERADOR E AUMENTE O SOM DO CARRO...

A nova versão dos arcades do antigo clássico das estradas está de volta renovado. Para início de papo, a comparação com o arcade chega a ser ridícula. A versão caseira é muito inferior, pois muitos quadros de movimentos foram tirados, diminuindo demais a animação do jogo, no entanto, um clássico é sempre um clássico.

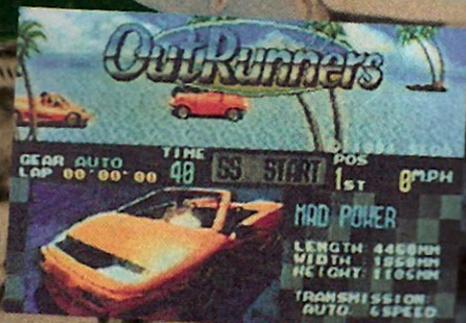
Como todas as versões anteriores, essa apresenta as mesmas falhas. Foi uma pena não terem arrumado nada, os gráficos continuam fraquinhos e o jogo bico, como sempre. O ponto forte do game ainda é o som, você escolhe a estação de rádio e manda ver. A principal mudança do jogo fica por conta dos carros, que agora são vários: turbinados, conversíveis, de pequeno porte, esportivos, etc.

Você pode, como antes, fazer vários trajetos para se chegar ao destino, passando por praias, desertos, mon-

tanhas, grandes e pequenas cidades e até montanhas próximas a cachoeiras. O game tem a opção de até 2 jogadores simultâneos e mais de um modo para se jogar. O clássico, equivalente à versão anterior e um outro que é uma espécie de "versus mode" passando muito mais rápido... e também sem graça.

Infelizmente para nós e todos os outros jogadores do mundo, a série "OUT RUN" parece não mais dar certo, pela sua simplicidade e pelas poucas mudanças feitas até agora. Com a chegada dos "chips" revolucionários nos videogames, os games de corrida atuais usam e abusam de gráficos em terceira dimensão, cada vez mais, se aproximando da realidade, o que não acontece em "OUT RUN"... parece que esse game vai comer muita poeira!!!

# OutRunners™



Vários carros muito decentes estão à sua inteira disposição. Os desenhos dos carros dão uma idéia de que o jogo mudou prá caramba.



Esse figurão aí na tela, te apresenta os carros do game, conforme você coloca o Joystick para o lado, ele também corre para outro carro.



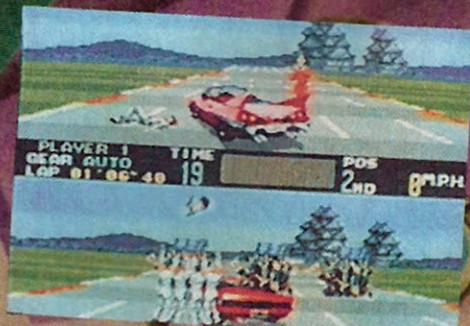
Vida de piloto é fogo. Corre em asfalto, terra, cidade, montanhas, ou seja, tudo que é tipo de lugar.



Saia acelerando a mil por hora e deixe seu adversário comendo poeira.



Que tal curtir as paisagens dando uma passada pelas Cataratas... Após o relaxamento, não dê moleza e corra prá caramba!



No final de cada corrida, ou você encontrará a derrota ou se consagrará com a comemoração da vitória. E aí, tópas???

MEGA

# MAXIMUM CARNAGE

No jogo estão presentes nada mais nada menos que 14 personagens dos quadrinhos, alguns ajudam e outros pioram a situação do nosso herói aracnídeo. Neste game foram acrescentadas várias inovações dos quadrinhos. Se liga nas feras que aparecem durante a aventura: Spider-man, Venon (primo de quinto grau do Capitão Ninja Hehehe!), comentários a parte, continuemos: Carnage, The Black Cat, Carrion, Dagger, Cloak, Deathlock, Firestar, Shriek, Iron Fist, Morbius, Demogoblin, Doppleganger, e até o Capitão Ninja, ops errei feio, Capitão América.

Homem-aranha, um clássico da "Marvel Comic" está de volta para arrepiar todo mundo. Desta vez o game está semelhante às inúmeras versões já lançadas para os arcades. O jogo segue o estilo "Battletoads", com muita porrada e pouco papo, ou melhor nem tão pouco papo assim, durante uma fase ou outra rolam cenas com quadrinhos criados pela própria Marvel Comic. Resumindo, você unirá o útil ao agradável, muita pancadaria e uma leitura descontraída.



Isso mesmo, fique ai no chão ou te encho de bolachas (Tostines?) e calado hein!



Nada como passar um domingão jogando teias pela rua, essa é a vida de SPIDERMAN, só cuidando "O BRUXINHO FOLGADO".



Que bruxo folgado, já que você não é macumbeiro para fazer um trabalho prá casa, o jeito é se safar com teias e golpeá-lo a distância.



Tcham! Para ajudar em sua aventura você conta com a ajuda de VENON. O cara deve ter sido atacado pela "CASA DE ABELHAS" toda. Se liga nele, tudo inchado!



Pô, sacanagem quatro contra um, livre-se dessa se puder... tarefa nada fácil.



Nós até respeitamos as meninas, mas essa daí não dá, mesmo sendo loura. É folgada, ladra e maloqueira.



Pô, tudo isso só para cuidar desse maluco! E o pior é que o malandro fica rindo.

# YESSS!!! SPIDERMAN está animal

MAXIMUM CARNAGE, é um jogo difícil. Logo no início você pode se achar um tanto deslocado, ficar meio tonto e até mesmo bobo. Em algumas cenas você verá que seu esforço não precisaria ser tanto. Na primeira luta contra os cordões, por exemplo, se você conseguir, poderá ficar a vida toda matando "trocentos gordos", mas chega uma hora que um deles te dá uma porrada e você cai duro. Fazer o que? Faz parte da estória do game.

Os gráficos do jogo são bons, com um montão de POW, SOC, BANK, BONK, etc. Parece mesmo com os quadrinhos. O tom das cores é sombrio, o que passa um clima de medo. A dificuldade e a jogabilidade do game são ótimas e o som é brincadeira. A trilha sonora

foi totalmente feita por "GREEN JELLY" e sua guitarra muito louca.

Tanto a versão SNES quanto a para MEGA DRIVE foram muito bem feitas e não apresentam nenhuma diferença no que diz respeito ao game. O único ponto que alguém pode destacar é o som, mais requintado no SNES. Os gráficos são praticamente idênticos, com muito pouca diferença.

Os fãs das estórias em quadrinhos do "spider man" vão, literalmente, subir pelas paredes, e se você optar por simplesmente, jogar, não vai desgrudar o olho da telinha, mas cuidado para não ficar muito tempo e acabar "criando teia".

SNES MEGA



AHHH! O maluco era o "CARNAGE" seu maior inimigo durante o jogo... É o cara que arma tudo que é enrascada para você.



Nas ruas de New York o negócio não é difícil, aproveite para treinar seus golpes pois para frente é bem difícil.



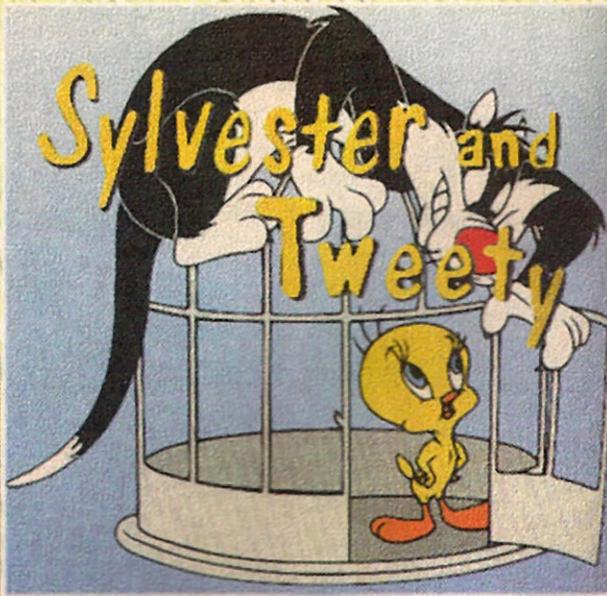
Vocês lembram do jogo do SPIDER-MAN no ATARI, parece com essa né. Siga seu "sensor" de aranha e fuja dos raios lançados de cima do prédio.



No alto do prédio você encontra uma mina e um cover "seu"... Só que o cara parece ser irmão do "GORO", pois tem seis braços.



Crack!! Que chegada triunfal. Bom, acabe com a farrá do "MÃOZINHA" dando altas porradas... mais uma vez a mina que joga raios vai atrapalhá-lo.



Calma calma, não é mais uma fã elogiando nosso piloto NINJA DAIKON. O GOSTOSÃO! É apenas o jogo do PIU PIU e do FRAJOLA, que acabou de pousar nas boas casas de games.

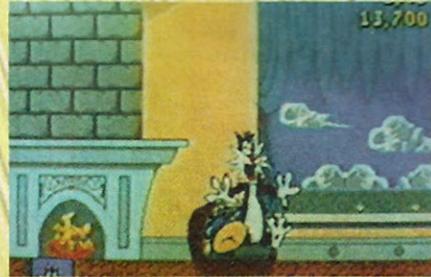
Os estúdios da WARNER não perdem tempo, e mais uma vez coloca seu time de desenhistas para trabalhar e colaborar com o ramo dos GAMES.

O jogo possui uma animação divina, com cenas mais do que engraçadas, que poderão levar você a sentir câibras no queixo, de tanto rir. Vamos ao jogo, afinal quem gosta de barriga vazia é dono de restaurante e o principal objetivo deste game é comer o passarinho.

Só que isto não vai ser nada fácil, o PIU PIU é pequenino, mas não é burro, muito pelo contrário. Você já reparou no tamanho da cabeça dele? É enorme cara, parece uma caixa d'água!. Com a cabeça bem rechea-



Estrelando... Piu Piu e Frajola. O passarinho amarelo e cabeçudo, faz dupla com o gato fominha e folgado. Super legal, cara.



Triiiiiim!! Hora de acordar, galera! Use a cama, apenas para fugir do cachorro ou da velhinha... e tenha bons sonhos!!



Tal pai, tal filho! Seu filhinho dá uma ajuda, mostrando a direção em que está o Piu Piu.



Quando estiver sobre os frios de alta tensão, fique atento aos focos de descarga elétrica, senão... He! He! He!



E aí cachorrão bobão? Use a vontade os itens que encontrar pela fase. Cada um causa uma reação específica. Tem pula-pula, osso, luvas de box e muito mais.



Durante todo o jogo, você deverá realizar várias proezas, e de vez em quando, rachar a cuca para pegar o Piu Piu.



# Olha o passarinho, piu...piu...piu. Eu acho que ví um gatinho...



No decorrer do game *Fragola* poderá encontrar uma série de itens no caminho, entre eles até uma luva para bancar Mike Tyson.



Quem disse que o passarinho não pode se defender? Olha só o tamanho dele e a cara de susto do gato safado... um dia da caça outro do caçador.



Isso é que é vida heim, um cachorro burro, um filho "dedo duro" e um "fast food" esperando para ser abocanhado

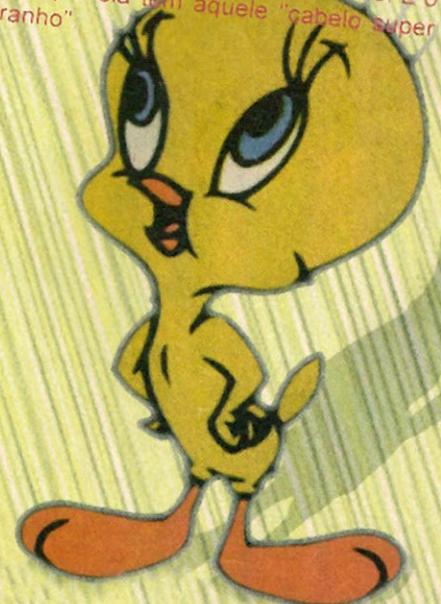


D - Putzz! Que velha chata meu, fica perseguindo o gato *Fragola* o tempo todo. E o pior é que ela tem aquele "cabelo super estranho"

da, o baixinho tratou logo de chamar alguns manos, como a VOVOZINHA, o cão SPIKE, o RED CAT e até mesmo o CANGURU BOXEADOR (aluno do Mike Tyson).

Ei man, se você acha que acabou, prepare-se. Assim como nos desenhos, PIU PIU pode transformar-se num pássaro grandão e com cara de louco, que ainda por cima, adora um churrasquinho de gato (Parece até Corinthiano!).

E aí cara, vai ficar parado? Se você acha que esse jogo não é para seu bico, tá marcando. Deixa de ser chato e trate de se mexer, afinal mais vale um pássaro na barriga do que um "game over" na tela...Até a próxima.



# BATTLETECH

## A GAME OF ARMORED COMBAT

MEGA

Caramba, isso sim que é jogo. Difícil, bonito, muito legal e ainda por cima, com vozes digitalizadas que arreentam.

Esse é BATTLETECH, um game que, segundo muitos, segue o estilo de JUNGLE & DESERT STRIKE. Concordo, só que BATTLETECH é muito melhor. Você faz parte do clã MECHWARRIOR e controla um robô de mais de 60 toneladas, que possui um sistema de computação de última geração. Seu nome: MADCAT HEAVY OMNIMECH.

Sua tarefa é acabar com os surtos de rebelião e com as estratégias de terroristas, mas fique frio,

seu robô está armado até os dentes, e como dizem as propagandas do jogo no exterior: "Ele não corre a 50 milhas por hora, mas conseguirá fazer um bom estrago nas suas casas". Agora não vá pensar que, só porque seu robô está superarmado, a tarefa vai ser fácil. Muito pelo contrário, como a ação se passa no século XXXI, os inimigos também terão brinquedinhos nada amigáveis...

No início de cada missão, você receberá ordens de seu Superior, que explicará o procedimento correto em cada fase. Conforme seu desempenho nas fases, o camarada fará

### Não é o SUPER HOMEN, mas também é de aço...

seus comentários, tipo: ...muito bom, você destruiu a base inimiga. Só que não deveria ter acabado com a possibilidade de existir vida no planeta durante milhares de anos, não deveria ter provocado uma explosão nuclear...estúpido!

Generais a parte, você precisará de muita, muita habilidade para terminar este jogo, principalmente se estiver jogando sozinho, controlando os passos do robô e a direção dos tiros. Na opção 2 jogadores, o trabalho será bem menor, pois um controla as pernas do robô e o outro controla a parte de cima do garotão, detonando todos os inimigos.

Os cenários e os "sprites" (objetos que se movem na tela) são muito

bem detalhados. O robô é um show a parte. Quando anda na neve deixa pegadas e chega a levantar poeira na terra, além de espirrar água no pântano e muito mais. Agora o que me chamou a atenção de verdade foi a voz utilizada para simular um computador com personalidade própria, na verdade, uma computadora!... confesso que mesmo depois de terminar o jogo, continuei jogando um bom tempo, só para escutar aquela voz...ai...ai, deve ser uma gata.

Quer saber algo mais sobre o game, então não fique aí parado, vá correndo atrás dele. Bonito, difícil, legal e com uma computadora que tem uma voz... hum!



Na primeira fase seu objetivo final será entrar na Fortaleza inimiga e destruir tudo. Yeahh !!



No Planeta "Deserto", você lutará contra o tempo para impedir a fuga da cápsula inimiga. Será que conseguirá ??



Para acabar com os oponentes deste planeta, o robô terá que destruir o "complexo inimigo".



Brrr !! Que isso, robô não sente frio ! Estamos em guerra, procure os causadores de interferência no seu radar e destrua-os.



Cara, você terá que destruir até montanhas. Depois ainda vai ter que encarar vários inimigos de peso.



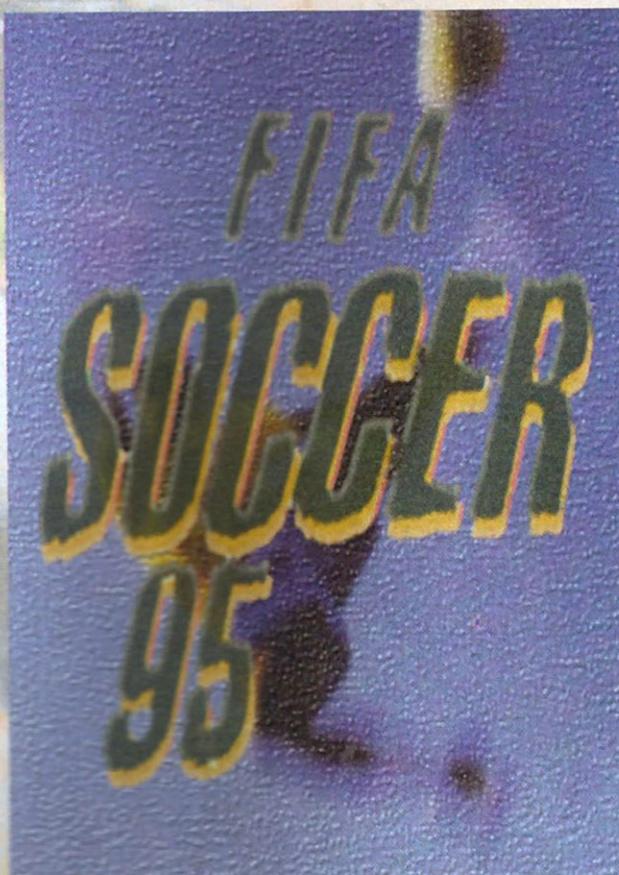
Logo no início do "pântano", vá para a esquerda e acabe com a parede. Atrás dela outro alvo para ser destruído... Seu tempo não será fácil, tem muito chão pela frente.



Os jogadores, agora sobem para tocar de cabeça.

Aproveitando a euforia provocada pela Copa do Mundo de Futebol, que em muitos ainda permanece, a Eletronic Arts, lança para Mega Drive, a versão 95 de um dos, melhores jogos de futebol já vistos, torcida brasileira!

Essa nova versão revisada e melhorada, e bota melhora da nisso, garante muito mais diversão ainda. Foram acrescentadas novas jogadas, e que jogadas, que dão ao jogo um re-



O juiz agora está mais rigoroso. Carrinho por trás, quase sempre dá explosão.

alismo impressionante.

O mais legal, no entanto, foi os caras terem colocado os campeonatos nacionais de vários países, como Itália e Brasil. No nosso campeonato, você opta entre times babas como o Santos, Palmeiras, São Paulo, ou verdadeiras seleções, como o grande Coringão, o the best.

Incrível, conseguiram melhorar um jogo que já era ótimo. Gol da Eletronic Arts.

MEGA



Sempre que for defender penalti, procure advinhar o canto em que o jogador vai chutar.



Procure chutar da linha intermediária, sempre no canto oposto ao seu. Dai é só correr pro abraço!



Ao bater penaltis, chute com o A e coloque diagonal superior.



Nesta nova versão os goleiros passaram a fazer defesas que não faziam antes.



FIFA

Gamers 29

# SPEED RACER

Quem não se lembra daquele garoto, piloto de corrida campeão, com seu famoso Mach 5, e seus amigos, entre eles o macaco Zequinha e sua indefectível camiseta listradinha, além do seu misterioso irmão Corredor X, que sempre surgia na hora H e ajudava nosso veloz herói. É claro que estou falando do Speed Racer, que agora virou vídeo game. Ah!, se você tem menos de 10 anos deveria ter pulado este parágrafo, mas agora é tarde, só te resta acelerar....



Como na vida real, neste jogo de corrida, seus adversários são muito desleais e ficam fechando você o tempo todo.



Se você não pilotar direito vai acabar assim... com o carro totalmente estourado!!



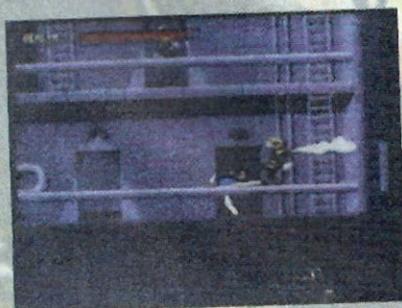
O Mach 5 é um carro cheio de recursos, capaz até mesmo de pular!!

A Accolade, famosa por fabricar jogos para PC, poderia ter aproveitado melhor o desenho e feito um jogo a sua altura. Os gráficos são apenas razoáveis. O som é mais enjoativo que brigadeiro quente e as fases onde o piloto Speed Racer deveria lutar são bem chatinhas.

Mesmo assim vale a pena, conferir o game, senão pela qualidade, simplesmente para lembrar os bons e velhos tempos...



O número 5 que você encontra na pista é um nitro adicional.



Nas fases de ação, abuse dos chutes para derrubar os inimigos.



Até que existem imagens bonitas neste jogo apenas razoável.

# STREET FIGHTER II

TM

## OS NOVOS DESAFIANTES



**FEI LONG**

## OS NOVOS ESTÁGIOS



**CAMMY**



**DEE JAY**



**T. HAWK**



**RYU**



**E. HONDA**



**BLANKA**



**GUILE**



**KEN**



**CHUN LI**



**DHALSIM**



**BALROG**



**VEGA**



**ZANGIEF**



**SAGAT**



**M. BISON**



### RESUMO

SUPER STREET FIGHTER II  
DA CAPCOM

TIPO	LUTA
MEGABITS	32
NOTA	10
AVALIAÇÃO	ÓTIMO
Nº JOGADORES	1 OU 2
NÍVEIS	16
DESAFIANTES	VARIÁVEIS

# STREET FIGHTER II

The New Challengers



Lugar de ação do Fei Long - Hong Kong

Esse treinamento tranqüilo em breve será o espetáculo de batalha.



O SUPER NES cessão do Super Street Fighter II é um excelente progresso acima das versões



Um maravilhoso castelo, lar de um magnífico lutador

Lugar de ação da Cammy - Inglaterra



Lugar de ação de Dee Jay - Jamaica

O fantástico jamaicano chamando a multidão mas não é um fantástico desafiante



anteriores. Com a adição do arcade do sistema Q-Sound, aparentemente a Capcom sentiu que seria necessário trocar os efeitos de áudio da versão do SUPER NES. Outros seguimentos substituem a tradicional série de efeitos. Novos sons são abundantes para os



Um grande homem atrai uma multidão quando luta

Lugar de ação de T. Hawk - México



golpes especiais dos personagens. SSF 2 tem duas novas mudanças na luta. Tournament e Match Modes foram acrescentados, assim os grupos de jogadores podem participar em diferentes tipos de disputas - para aqueles que gostam da competição SF2. Tudo o que atraiu você para a original, trará você de volta para o Super Street Fighter II no SUPER NES - verifique!

NOVOS ESTÁGIOS

# STREET FIGHTER II

## OS NOVOS DESAFIANTES



Apesar de o Super Street Fighter II ter 16 personagens, somente quatro são novos. Eles estão completamente integrados com todos os novos tipos de golpes.

Em alguns personagens como Vega, Sagat e Balrog, existem novas animações que são simplesmente demais! A cada personagem é também oferecida uma nova transformação ou animação adicionais. Cheio de suplementos especiais.



Existem também algumas novas técnicas de jogo como o mid-air dizzi, point scoring feature e combo tally meter. Recheado de mudanças e Megage principal, esta é, com certeza, sua melhor versão.



Quem será premiado o rei dos jogos de luta caseiros? Veja você mesmo como as guerras começam a se aquecer!!!

## Aqui estão os novos desafiantes!

Fei Long, Deep Jay e T. Hawk uniram o Street Fighter Tournament com a cessão do Super Street Fighter II e aparecerão em breve no Super NES.

Nós demos uma espiada nessa realização e nas próximas páginas você verá o que concluímos.

Com os novos desafiantes vêm quatro novos estágios de combate para o World Warriors fazer batalha. No total existem agora 16 estágios para jogar pelo Super Street Fighter II.

Complexo, com novos personagens ilustrações gráficas de mid-fight (semi-luta) e com grandes movimentos, tão bons quanto o Tournament e Match Modes, onde os grupos de jogadores devem competir, a Capcom tem trazido a competição no lar para seu SUPER NES.

## SUPER STREET FIGHTER II

### As novas habilidades de um lutador

Tão impressionante quanto os novos personagens é a habilidade. Como o coin-op, a versão do SUPER NES inclui uma nova série, inteira de ilustração de semi-luta do personagem, mais animado e dramático do que nas versões anteriores. Examine os guerreiros do mundo como eles vão adiante com a marca registrada de um novo visual.

# Fei Long



De uma longa jornada de dedicação ao Kung Fu, Fei Long tem uma poderosa combinação de velocidade e força. Apesar de não parecer ameaçador, seus ataques podem ser completamente devastadores se executados corretamente.



## Stance



## Dizzy



## ROUNDHOUSE HOP



## Knockdown



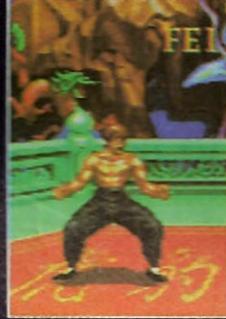
## REKKA KEN



## Victory A



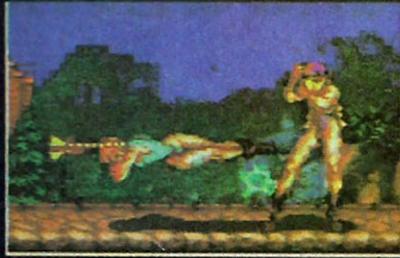
## Victory B



## RISING DRAGON KICK



## CANNON DRILL



## Stance



## Dizzy



Uma agente especial inglesa que foi achada inconsciente em frente da "Special Agency Academy". Seu estágio supervisiona um castelo antigo. Cammy é pequena e forte. Seus golpes provocam sérios estragos em seqüência. Também com grandes saltos, ela poderia facilmente significar um desafio para personagens como Chun Li ou Vega.

# Cammy



## SPINNING KNUCKLE



## Knockdown



## Victory A



## Victory B



## THRUST KICK

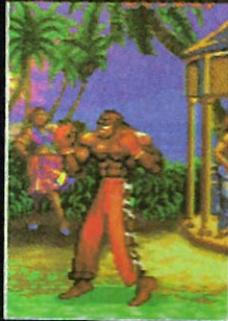


# Dee Jay

Dee Jay é grande e tem um estilo de luta parecido com a dança jamaicana. Sempre sorrindo, Dee Jay é totalmente alucinado, uma impressionante adição ao "Street Fighter Tournament" com suas agressivas técnicas de Kickboxing.



## Stance



## Dizzy



## DOUBLE DREAD



## Knockdown



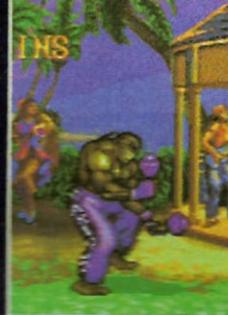
## HYPER FIST



## Victory A



## Victory B



## MAX OUT



## STORM HAMMER



## Stance



## Dizzy



## THE HAWK



## Knockdown



A palavra "intimidar" não seria incorreta para descrever T. Hawk. O grande homem tem alguns poderosos golpes para usar em você, que causam pesados prejuízos!

# T. Hawk



## Victory A



## Victory B



## THUNDERSTRIKE



## DHALSIM



Dhalsim tem um novo atordoado projétil de ataque. Fique alerta com as outras melhorias, como a sua velocidade.



## ZANGIEF



Zangief muda alguns de seus velhos ataques e acelera outros.



## BALROG



Balrog tem chance de usar sua mente através de um novo alvo para seu golpe.



## VEGA



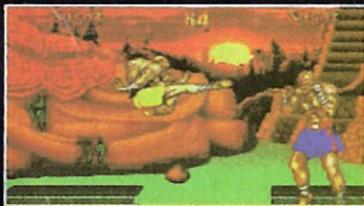
Vega ganha novos ataques aéreos que são totalmente rápidos. Fique alerta com esses movimentos!



## SAGAT



Sagat estoura os miolos com o novo Dragon Knee. Além disso ele tem diferentes chutes e socos.



## BISON



BISON Bison acaba a luta com um novo soco matador. Um golpe super secreto.



Até a impressionante introdução do arcade foi cuidadosamente reproduzida para a versão do SUPER NES.



Verifique a dominante nova natureza selecionada. Todos os personagens e suas novas habilidades estão expostos exatamente como o arcade.

## RYU

Ryu volta com fortes e poderosas modificações, como uma bola de fogo vermelha.



## KEN

Ken ganhou algumas melhorias em seus ataques originais. Isto o faz arruinar com o "combos".



## BLANKA

Blanka gira dentro de ação com variações em seus ataques de bola rolante. Fique alerta!



## GUILE

Guile aqui tem algumas adições arrojadas em seu poder de ataque, usando uma melhorada série de ataques originais.



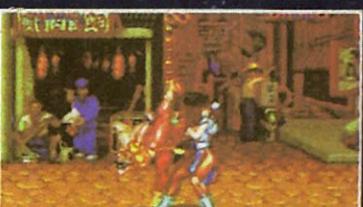
## E. HONDA

E. Honda tem mais maneiras para usar seu enorme tamanho com mais super ataques esmagadores.



## CHUN LI

Chun Li tem o "Power Bubble attack" (Poder de ataque de aparência falsa). Tenha certeza para procurar por um novo chute, também.



## NOVO SISTEMA DE PONTUAÇÃO



Este sistema de pontos está incluído na versão do Super Nes e no Arcade. De acordo com esse sistema os jogadores são premiadas com pontos adicionais correspondentes ao 1º ataque.

# Para o alto e... avante

A terrível criatura DOOMSDAY (Apocalipse) está destruindo a cidade de Metrópolis. Quem poderá acabar com isso? Sim ele, o incrível Chapolim colorado, quer dizer, o SUPERMAN!

A estória que você leu na "D.C.Comic Book" está recriada neste jogo: A MORTE E O RETORNO DO SUPER-HOMEM. Na batalha contra Doomsday, SUPERMAN foi morto. Sua morte chocou o mundo todo. Durante a reconstrução da cidade de Metrópolis, quatro novos homens aparecem, cada um com características semelhantes às do herói morto. E todos eles, lógico, querem substituir o Super-Homem.

Todos os novos SUPERMAN: THE CYBORG, THE ERADICATOR, THE MAN OF STEEL e o SUPERBOY, lutarão contra mutantes e vilões espalhados pela cidade. Cabe a você

descobrir quem será o novo e verdadeiro Super-Homem. Cá entre nós, quem leu as revistas do herói até



agora, sabe o que vai acontecer, já quem não leu, terá que descobrir sozinho, jogando, é claro.

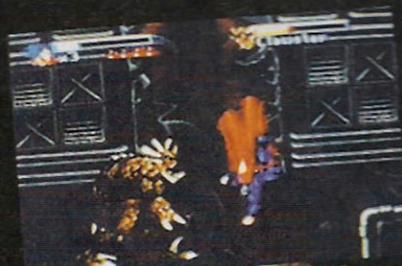
Se o que você procurava era um jogo decente, acho que encontrou. Se curte o herói, então melhor ainda. Ao todo você chega a controlar 5 personagens diferentes, sendo que, todos eles voam, soltam magias poderosas e dão porradas mais fortes que uma jamanta. O game guar-

da surpresas do começo ao fim e é uma ótima oportunidade para se atualizar com as últimas novidades do Homem de Aço.

Prepare-se, aqueça seus punhos e dedos de aço e coloque a mão na massa, afinal tá todo mundo querendo saber o final desta estória e também sentir o gostinho de mais um jogo acabado.

NOTA DE PROTESTO: O jogo possui uma tremenda mancada. A LOUIS LANE, aquela repórter gostosa, não aparece em momento algum, diminuindo muito a aprovação do público masculino. A propósito, vou ver se descolo a visão de RAI-O-X do Super-Homem para poder observar a CHUN LI, sem aquele maluco do CAPITÃO NINJA me enchendo. He!He!He!

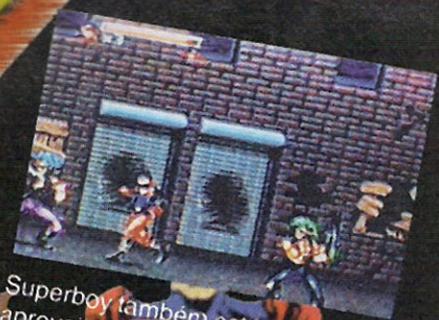
SNES



Sua primeira batalha contra o Apocalipse será bico. Acabe com esse monte de cascalho. É como se fosse "debulhar um milho"



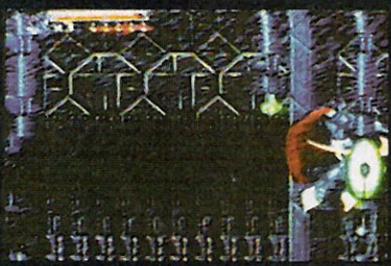
Parece que ele já perdeu a casca, mas tudo bem, continue saindo na porrada com o feioso.



Superboy também está na parada, aproveite seu corpo juvenil - Uauu! e caia matando nos oponentes.



Em uma das "fases aéreas" seu objetivo será arrebentar com o míssil gigante. Essa fase é bem fácil... atire e saia, só isso !!



Controlando o "Homem de Aço", passe pelas cápsulas e gases, depois enfrente a "carona de ferro", batendo sem parar.



Na última fase, você deverá acabar com o cyborg. Nessa fase, o verdadeiro Superman aparece... É a hora de mostrar quem manda e acabar com o Superman "meia boca"!!

Que eles são estranhos, todo mundo concorda, mas uma coisa ninguém pode negar: esses caras são super Heróis.

Não olhe agora, mas uma horripilante figura está de volta, desta vez mais perversa e maldosa do que nunca. Neste momento, Rita Repulsa prepara seu poderoso exército, para se vingar dos Power Rangers, que da última vez, encheram ela de porrada.

Acontece que os heróis Jason, Trini, Billy, Kimberly e Zack, mais conhecidos como Power Rangers, também estão loucos para encontrar a mocréia e mostrar suas habilidades específicas com as mãos e pernas. O bicho vai pegar.

# MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

SNES



Quando seu "cara" se transformar em um "Power Ranger" poderá soltar altas magias, sendo que cada herói tem poderes diferentes nos seus ataques.



Quase no fim do jogo, todos os "Power Rangers" juntam seus poderes e criam um Super Robô Gigante, capaz de acumular energia para lançar contra o inimigo.



No início de cada fase, seu personagem começa como qualquer indivíduo normal, e terá que se virar todinho para se safar, mas, fique frio que será bem fácil.

O jogo possui 7 fases, sendo que as 2 primeiras são no estilo "STREET FIGHTER". No começo, os heróis são pequenos e tem que tocar uma porrada de malandros folgados. A medida que avançam nas fases, eles ganham uma espécie de roupa especial, e de quebra, novos poderes e habilidades, transformando-se nos Power Rangers. De roupinha nova, hum... os garotos passam a soltar altos "POWER UPS", detonando todos os adversários da tela. Hehehe!

Mighty Morphin Power Rangers é uma série que, atualmente, faz um sucesso razoável nos Estados Unidos. Por aqui, entretanto, eles só estão chegando agora, mas prometem fazer a cabeça dos pilotos, mesmo se parecendo com heróis "JAPAS". A grande jogada é que, em alguns episódios do seriado, eles utilizam os mesmos recursos dos antigos TRANSFORMERS, que eram veículos, naves e outros cacarecos, que se transformavam em robôs.

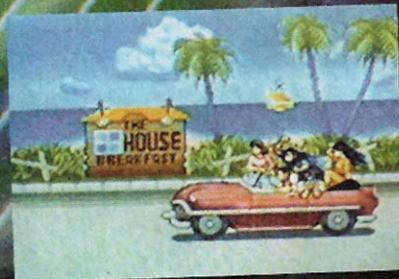
Então cara prepare-se para mais esta batalha. Vamos acabar com a festa da tal de Rita Repulsa, que além de feia, é uma tremenda pentelha. Mãos a obra, galera. Pelo fim das feiças nos games!!!



Olha o robozão aí, geeennte !! No estilo "Street Fighter", você enfrentará 3 inimigos grandões, esse aí é o segundo. Bico prá caramba !!



Surpresa!! Quando você acha que acabou o jogo, eis que surge esse maluco aí. Destrua essa "lata velha" com golpes em sequência.



Terminando seu trabalho e mais uma vez, salvando o mundo. Saia com os amigos e comemore, afinal, assim são os "Power Rangers"...

# CAPITÃO NINJA

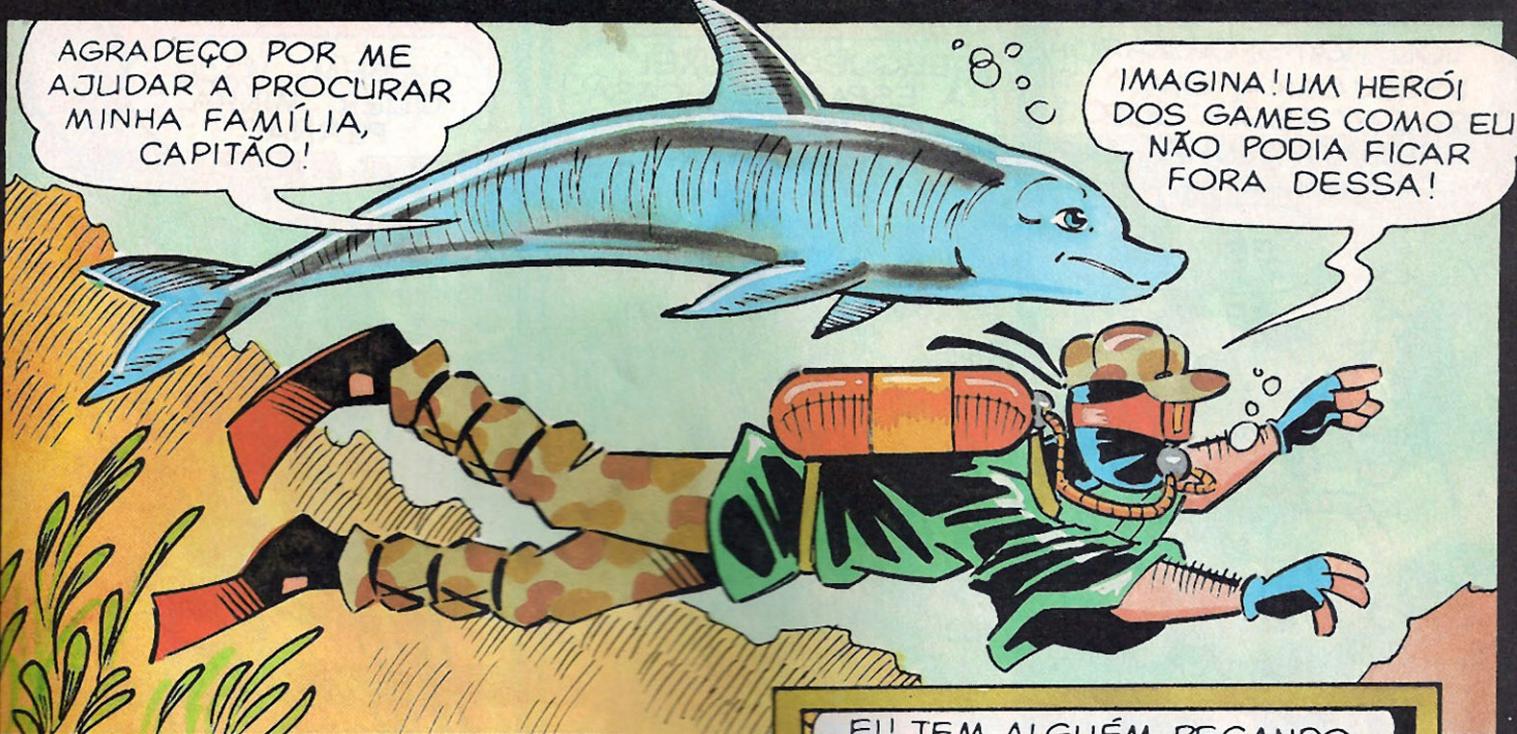
# E E E E O

## THE DOLPHIN

ESTA AVENTURA  
VAI ACABAR COM  
MINHA ROUPA,  
MAS TUDO BEM!

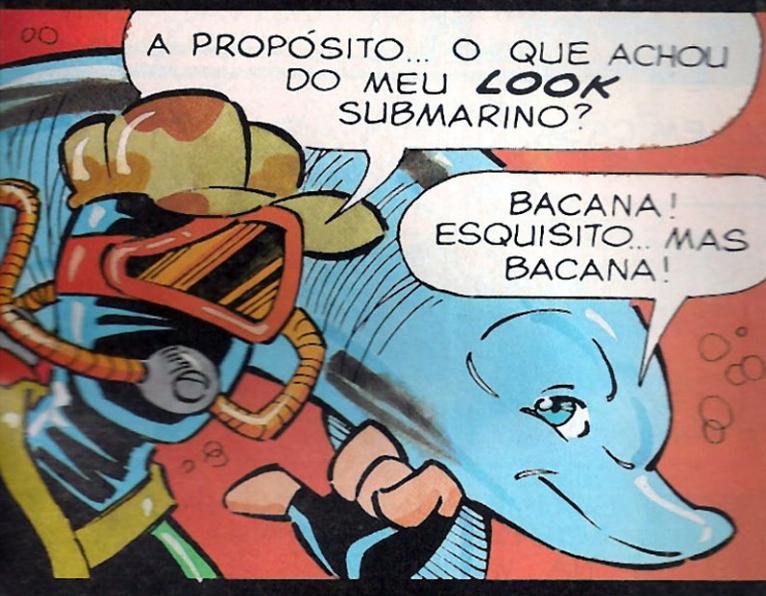
AFINAL, SOU  
NINJA **ATÉ**  
**DEBAIXO**  
**D'ÁGUA!**





AGRADEÇO POR ME AJUDAR A PROCURAR MINHA FAMÍLIA, CAPITÃO!

IMAGINA! UM HERÓI DOS GAMES COMO EU NÃO PODIA FICAR FORA DESSA!



A PROPÓSITO... O QUE ACHOU DO MEU **LOOK** SUBMARINO?

BACANA! ESQUISITO... MAS BACANA!



EI! TEM ALGUÉM PEGANDO NO MEU PÉ!

SERA' A **CHUN LI**?



PELAS GARRAS DO BALROG!

UM POLVO GIGANTE!

VOU TRANSFORMAR  
ESSE CARA EM  
**SUSHI** ASSIM QUE  
PEGAR MINHA...

... ESPADA!

ESQUECI! DEIXEI  
A ESPADA EM CASA  
PARA NÃO ENFER-  
RUJAR NESTA  
ÁGUA SALGADA!

OH, BEM... VOCÊ  
QUER MINHA  
PERNA?

**PODE  
FICAR!**

NÃO FAÇAM ISSO EM CASA,  
MENINOS E MENINAS!

SOU MEIO LAGARTIXA, IGUAL  
AO **REPTILE!** MINHA PER-  
NA VAI CRESCER DE NOVO!

OLHA LÁ O ECCO, PEDIN-  
DO INFORMAÇÕES PARA  
AQUELA BALEIA-AZUL!

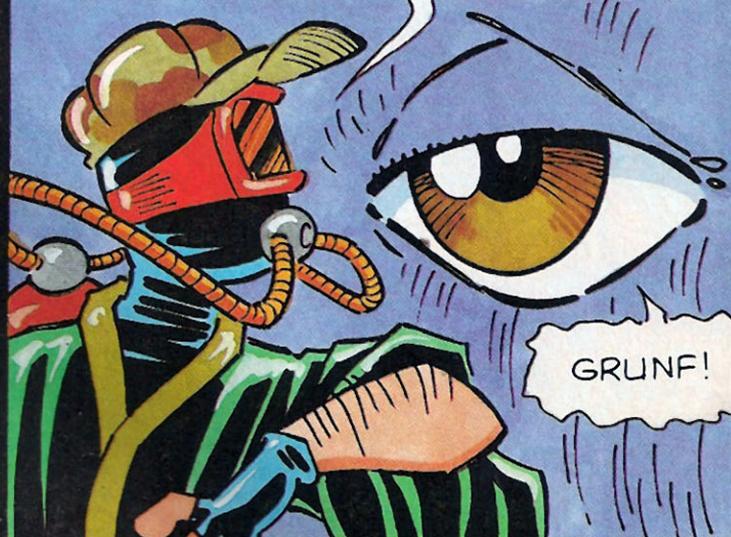
CARA, ELA É  
**GRANDE!** TOMARA  
QUE NÃO SEJA O  
CHEFÃO FINAL!

SUA FAMÍLIA FOI SEQUESTRADA POR MONSTROS DO ESPAÇO, ECCO! ELES ESTÃO NO FUNDO DO OCEANO!



OBRIGADO, BIG BLUE!

BONITO OLHO, GATA! JÁ PENSOU EM FAZER COMERCIAL DE COLÍRIO?



GRUNF!

AGORA PRECISAMOS ENCONTRAR **ASTERITE**, DEPOIS IR PARA **ATLÂNTIDA**, USAR A MÁQUINA DO TEMPO, CHEGAR AO JURÁSSICO, VOLTAR PARA **ASTERITE** E...

EI! PODE PARAR!



O JOGO TEM **27 FASES!** ASSIM VAI LEVAR O DIA TODO!

NÃO. PRECISAMOS FAZER ISSO TUDO!

NÃO?



TEM UM JEITO DE PULAR DIRETO PARA A PENÚLTIMA FASE! QUER VER?

VDEBKMLK!





CHEGAMOS! WELCOME TO THE MACHINE, ECCO!

COM MIL SARDINHAS! COMO FEZ ISSO?

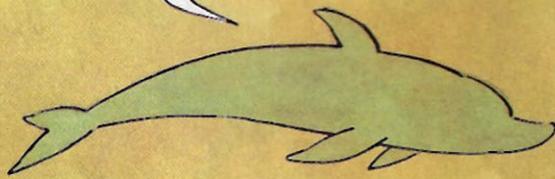
AQUILO QUE VOCÊ DISSE FOI ALGUMA PALAVRA MÁGICA?

QUE NADA! FOI SÓ A **PASSWORD** PARA ESTA FASE!

APROVEITEM A DICA, LEITORES!

ENTÃO POR QUE NÃO NOS LEVOU DIRETO PARA A ÚLTIMA FASE?

AI NÃO IA TER GRAÇA!



CAPITÃO, ESPERE... TÔ FICANDO FRACO! PRECISO RESPIRAR!

UÊ?! VOCÊ NÃO É PEIXE?

SOU **MAMÍ-FERO!** RESPIRO AR TANTO QUANTO VOCÊ!

COMO EU PODIA SABER? NÃO TERMINEI A FACULDADE DE BIOLOGIA!



AH, TUDO BEM! PODE FICAR COM MEU TANQUE DE OXIGÊNIO!

QUÊ? MAS...

COMO VOCÊ VAI RESPIRAR?

NÃO PRECISO!  
O **GORO** ARRANCOU MEUS PULMÕES DA ÚLTIMA VEZ QUE LUTAMOS!

**IAU! PELOS PARAFUSOS DO MEGAMAN!**

ESSE CHEFÃO FINAL É TÃO GRANDE QUE NEM CABE NO QUADRINHO!

TÔ DESARMADO!  
ATAQUE  
COM SEU  
SONAR!

COMO POSSO  
USAR O SONAR COM  
ESTE NEGÓCIO NA  
BOCA?



MELHOR PEDIR REFORÇO!

**EI, NATHAN!**



DEIXE CONOS-  
CO, CAPITÃO  
NINJA!

VAMOS DAR  
UM JEITO NO  
BICHO!

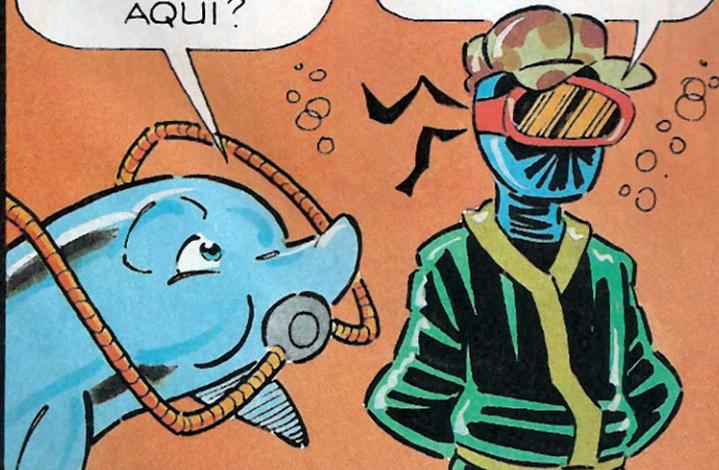
M-MAS...  
MAS É O  
**SEAQUEST!**

PRIMEIRO  
E ÚNICO!

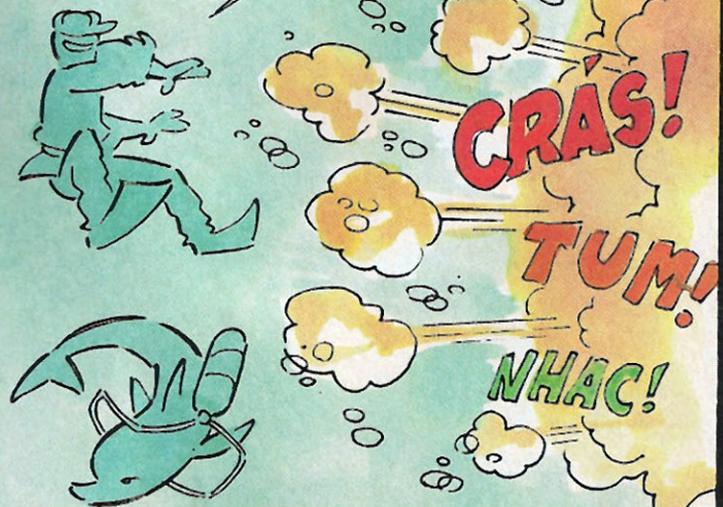


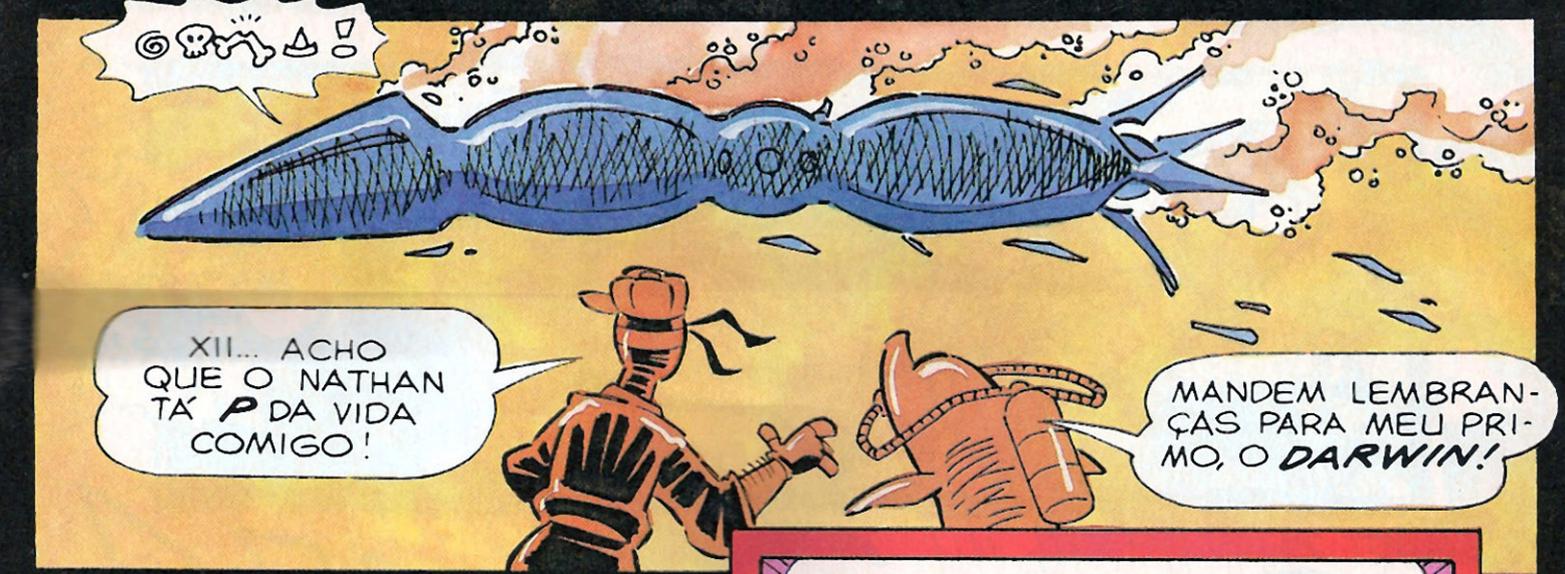
COMO  
CONSEGUIU  
TRAZER O  
SEAQUEST  
ATÉ  
AQUI?

O CAPITÃO  
**NATHAN  
BRIDGER** ME  
DEVE UMA  
GRANA!



PUTZ! QUE  
BRIGA!





XII... ACHO QUE O NATHAN TA' P DA VIDA COMIGO!

MANDEM LEMBRANÇAS PARA MEU PRIMO, O **DARWIN!**



NUNCA PRECISEI... ATÉ AGORA!



NÃO VEJO OUTRA SAÍDA! VOU APELAR PARA MINHA MAGIA!

MAGIA? VOCÊ TEM MAGIA?



CAI FORA OU VAI SE MACHUCAR, AMIGUINHO!

QUANTO DEVO ME AFASTAR?



LINS DEZ QUILÔMETROS!

Ô LOUCO!



AGORA  
O  
BICHO  
VAI  
PEGAR!!!

**FZZAKK!**





ARREBENTEI!

ESSA MINHA MAGIA É PORRETA!

OBRIGADO POR TUDO, CAPITÃO NINJA!



BEM... O JOGO ACABOU, E RECEIO QUE VOCÊ NÃO VÁ SE DIVERTIR!

COMO ASSIM?



AH, OUVI FALAR QUE VOCÊ É UM GRANDE PAQUERADOR! MAS NÃO VAI ENCONTRAR GAROTAS AQUI EMBAIXO!

AH, NÃO!



VOCÊ É QUE PENSA, ECCO!

OI, ARIEL! VAMOS BATER UM PAPIHO...?

FIM

# TUDO AZUL NO SEU VIDEOGAME

Ele é grandão, bonitão, forão e com um sorriso super branco... mas calma, não é o "Bom de Boca", garoto propaganda da Cepacol.

O novo super herói dos videogames é conhecido por "THE TICK", ou seja, esse cara é um carrapato, e pior, é todo azul com antenas estranhas na cabeça... não bastasse toda a pinta de "Tipão", o maluco ainda usa movimentos de Balé, diga-se de passagem, bastante afeminados.

Agora, caro leitor, você deve estar achando que esse é um herói que não vai dar certo... então está enganado.

The Tick não é só um novo astro dos videogames, e também estrela dos desenhos, toda a manhã de sábado na emissora FOX durante o Kids Network ele passa suas aventuras, muito decente.

Esse game, assim como outros que estão por vir, é

fruto da entrada da FOX INTERACTIVE no mundo dos games empresa essa que faz parte da TWENTIETH CENTURY FOX, famosa pelos seus estúdios de cinema.

A divulgação do jogo tem um imenso apoio financeiro sendo eles: fitas cassetes, folhetos promocionais, livros, camisetas e revistas de games.

O jogo será lançado no mercado americano entre novembro e dezembro, e terá versões para os consoles Mega Drive e Super Nintendo. O estilo do game é parecido com BATTLETOADS. A fita promocional que chegou em minhas mãos mostra uma animação muito legal do personagem, com cenas bastante engraçadas, entretanto, ainda deverá sofrer uma série de alterações, pois trata-se de um protótipo.

Sem sombra de dúvida você tem que por a mão nesse carrapato muito interessante... e como diria nosso herói, The Tick, "I LIKE THIS !!".



Esse é "THE TICK", o carrapato boa pinta que promete atacar o mundo dos videogames, e também os cachorros peludos da vizinhança.



Nosso herói não é preconceituoso, dança BALÉ e tudo mais. Como você já sabe, o game está em fase de desenvolvimento.



Quatro contra um, tem alguém em desvantagem... garanto que não é o carrapato, que se dá bem nessa.



Saudações do homem azul com anteninhas na cabeça, já já ele invade sua telinha...

# The Pagemaster

Já vou começar chutando o pau da barraca! The Pagemaster é um dos maiores investimentos da história dos games, a FOX INTERACTIVE está investindo a "bagatela" de mais de 20 milhões de dólares (o salário do pilantra do Wolferra!) só na divulgação do jogo.

O dinheiro está sendo muito bem aplicado, com propagandas na GamePro, EGM e Game Players, que são as três maiores revistas Norte-americanas de games. Somando as publicações nas revistas do Spider-man e Totally Kids, chega-se a um número superior a 7 milhões de revistas mensais. Acham pouco, então fiquem sabendo que tem também produtos como mochilas, copos, camisas e outros. No dia 20 de novembro desse ano, serão distribuídos 58 milhões de encartes promocionais nas casas dos gringos.

Os mais gordinhos também ficaram contentes, na compra do game, a maravilhosa Pizza-Hut (americana) dará um desconto de "5 dólares"... NHAM! NHAM! Com o dinheiro economizado você ainda pode comer mais!!

The Pagemaster é o primeiro jogo a ser lançado simultaneamente com o filme. Baseado na estória de um garoto, sonhador, que se vê dentro das estórias dos livros de contos de fada...

São várias aventuras diferentes, como Joãozinho e o Pé de Feijão, Cinderella, Chapéuzinho Vermelho, Alice no país das maravilhas, 20000 Léguas Submarinas e



O garotinho parece estar em maus lençóis, se mete em cada fria, parece até "peru de Natal".



ARGGHH! Que bafo meu! Esse é parente do Wolferra; careca, feio e bobão, he, he, he!



No filme estão presentes tanto cenas com atores de verdade como com o desenho animado.



Quem tem medo do lobo mau?... eu não, o negócio é passar por cima e acabar com a festa do bocudo.



O astro de "esqueceram de mim" agora também estrelando nos desenhos de cinema.



Desenhos muito bem feitos com uma animação superior a do "Aladdin", dos estúdios "Disney".

## Prepare-se, você pode acabar fazendo parte dessa estória!

muitas outras. São ao todo três tipos de estórias: Aventura, Horror e Fantasia.

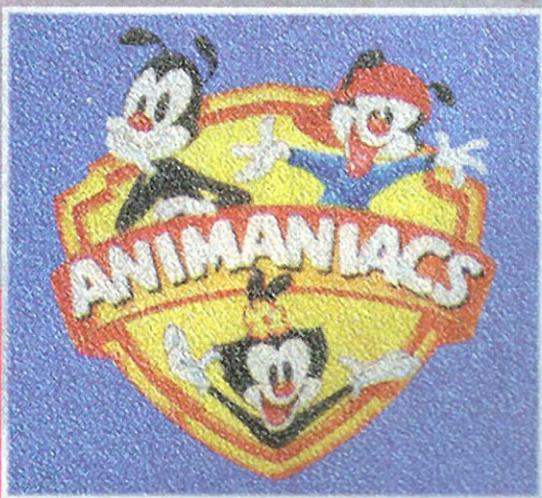
O filme tem como ator principal o grande astro e pequeno garoto Macaulay Culkin (Esqueceram de Mim 1 e 2, Meu Primeiro Amor,...), Christopher Lloyd e Woopy Goldberg. Com cenas de atores de verdade e também cenas de desenho animado, aliás, a animação foi tão bem feita que é superior a do "ALLADIN", tendo mais quadros!

A aventura tem cerca de 74 fases, com mapas, passwords e fases de bônus (algumas escondidas), gráficos lindos, com "backgrounds" super detalhados... a trilha sonora arrebenta, do pouco que se viu, ou melhor, se ouviu, será a trilha sonora do ano.

O game terá versões para o Super GAME BOY, Mega Drive e Super Nintendo, nesse último, algumas fases utilizam o efeito MODE 7, também tendo a melhor das três versões.

Esse realmente não é uma estória prá boi dormir!!

SNES



e Dot, que terão a missão de recuperar o tal script.

O game tem ótimos gráficos. A música é legal, só que um pouco enjoativa. Quando encher o saco, diminua o volume e jogue num clima bem zen (se você ainda não sabe, zen quer dizer tranqüilo, calmo, relaxado). Difícil vai ser relaxar, no meio de tanta porrada. O ponto forte do jogo é a diversão. Você passará algumas horas envolvido com o game e quando acabar vai achar que se passaram apenas alguns minutos. Valeu Steven Spielberg!!!

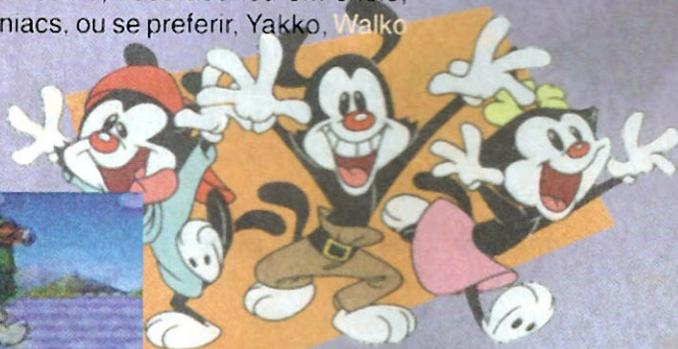
Tudo que Steven Spielberg faz, seja para o cinema ou TV, tem como característica principal a certeza de que a diversão é garantida, e como! Mas se você ainda duvida, experimente assistir o desenho Anamaniacs ou jogar o game do Konami.

A estória começa quando 2 ratos de laboratório, Pinky e The Brain, resolvem roubar um script da Warner Bros. A idéia é conseguir dinheiro e conquistar o mundo. Modestos os ratinhos aí, hein!

A Warner, claro, resolvi pedir socorro e adivinha quem eles vão procurar? Isso mesmo, você acertou em cheio, eles procuram os Animaniacs, ou se preferir, Yakko, Wakko



Aqui você faz um contato imediato de terceiro grau. Só fica faltando encontrar o ET.



Neste mundo de fantasia, você precisa até subir em cachorros voadores. Segure-se!!



Nesta fase, acelere bastante para não cair.



No Adventure Studio, você tem que enfrentar alguns bichos esquisitos, como uma lagartixa super-crescida.



Esse polvo é o inimigo do Aquatic Studio. Pise no canhão para matá-lo.



Essa parte mistura Indiana Jones com Drácula. Proteja seu pescocinho!!!



O que aconteceria se uma minhoca terrestre, perseguida por um corvo, descolasse uma roupa espacial? Alguém ia ter a idéia de criar um vídeo game. E foi isso que fizeram.

Jim é a tal minhoca, que passava o dia todo fugindo dos corvos e que de uma hora para outra passou a ser perseguida por vilões interestelares, só para variar um pouquinho!

# EARTH WORM JIM

SNES



É só você parar um pouquinho e o tal do Jim começa logo a fazer gracinhas.

Earth Worm Jim é um jogo bastante difícil, que exige muito do jogador. Para se dar bem e chegar até o final, o piloto tem que ter a manha, e para muitos isso pode significar muitas e muitas tentativas.



Acabe com esse porcalhão atravessando o caixote e torcendo para ele acertar o grandão.



Desvie dos asteroides para vencer a corrida com a Psy-Crow.

A parte gráfica é nota 10. E a movimentação dos personagens, perfeita, aliás Jim é um espetáculo a parte, fazendo gracinhas o tempo todo.

Earth Worm Jim é um jogo bem diferente, mas mesmo assim, muito divertido, cria da Shiny Entertainment. Ah!! Cuidado com os corvos, hein!!



Aqui a minhoquinha engraçadinha se deu mal. Foi fazer graça e acabou sem calça!



Esse item, dá super velocidade. Aproveite para alcançar o corvo.



A fama subiu à cabeça desta minhoca. Será que esta miniatura de cobra pensa que é o Clint Eastwood.



# THE LION KING

O nascimento de Simba, filho de Mufana, o rei, parece celebrar a continuação do ciclo de vida de todas as espécies animais, e a importância disto fica muito clara no início do filme, O Rei Leão, de Walt Disney.

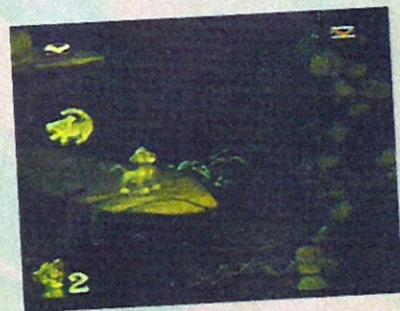
Sempre tem um mala prá atrapalhar e neste caso, atende pelo nome de Scar, irmão invejoso do Rei. O pilantra trata logo de providenciar a morte do Rei e com isso, por pouco não coloca em risco esse equilíbrio perfeito entre as espécies. Simba se sente culpado pela morte do pai e foge assustado, para depois voltar com uns amigos pirados e dar uma boa lição no leão folgado.



Ao enfrentar as hienas, espere elas se coçarem e pule sem dó, em suas cabeças.



Rosne para os macacos mudarem de posição e te jogarem para o outro lado.



Aqui você vê duas coisas importantes no jogo. O marcador de Tela e um mosquito que carrega a energia.



Nesta parte, suba rapidinho para não ser atingido pelos gases.



Aqui uma das imagens mais belas do jogo. Mufasa e seu pequeno filho Simba.



Aqui tome cuidado com os antilopes e com as pedras no caminho.



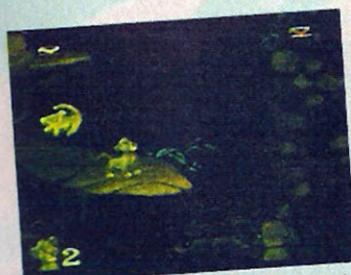
Corra bastante para fugir da pedra, senão é fim de jogo para você.



Tome cuidado com as descidas na cachoeira, senão você acaba morrendo afogado.



Os cenários de fundo deste jogo são demais. Veja este no exílio de Simba.



Esse marcador de tela é muito importante, não deixe de pegá-lo.



Não deixe de pegar esta vida, para não fazer falta depois.



Controlar o Simba quando ele se pendeura, é muito difícil. Tome cuidado ao pular.



Nesta fase, não se deixe encantar pelos gráficos e preste atenção no caminho.



Acerte esse gorila até ele despencar do abismo. Fim de fase..



# DONKEY KONG

# COUNTRY



SNES

Se você é daquelas pessoas que pensam que é preciso um poderosíssimo hardware para se fazer um jogo com gráficos sensacionais e complexos, além de um som magnífico. Então pare de pensar, pensador e dê uma olhadinha no que está pintando nos cartuchos.

A Nintendo e a Silicon Graphics Inc., a mesma que fez Jurassic Park e Terminator II, acabam de lançar o Donkey Kong Country. O jogo marca a volta aos games, do gorilão chegado do Mario Bros, só que desta vez no papel principal. O macacão já esta ficando até metido. Aparece em todas as capas de revistas especializadas, nos jornais e até em anuncios na televisão, com direito a horário nobre e tudo mais.

Você pode conseguir vidas infinitas neste jogo. Basta ir até a fase Jungle Eayms e seguir nossas instruções.



Primeiro entre na casa do Donkey e pegue a primeira vida.



Há pelo menos, três vidas nas copas das árvores, pegue-as rapidinho.



Pegue o avestruz atrás da ave que atira cocô.

Toque

Sempre que você precisar de vidas, vá até o Funky Kong e voe para esta fase.



Pegue a outra vida formando a palavra Kong.



Pegue outro avestruz na segunda passagem secreta. Quando juntar 3, você vai para o bônus, dando para juntar 4 vidas.

## Kongo Jungle



Na fase Ropeu Rampage, a chuva forma um dos cenários mais belos do video game.



Em Reptile Rumble, não esqueça desse bônus.



Na fase Coral Caper, procure personagens secretos no meio dos corais.



Mate o primeiro chefe, pisando na sua cabeça e fugindo dos seus pulos.



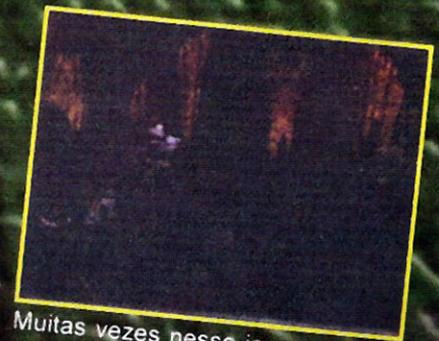
Tudo começa quando os Kremlings roubam todo o estoque de banana do Donkey e ainda por cima prendem seu amigo Diddy Kong em um barril. Sua missão é recuperar suas deliciosas bananas, e claro, salvar seu brother.

Donkey Kong Country caiu como uma bomba no mundo dos games, pois veio provar que é possível jogar um poderoso game sem ter um poderoso video game. Ei cara, o que você está esperando? Vá correndo e caia nos braços desse macaco super charmoso, mas cuidado, não vá se apaixonar hein ô.

## Monkey Mines



Em Mine Cart Carnage você se sente o próprio Indiana Jones.



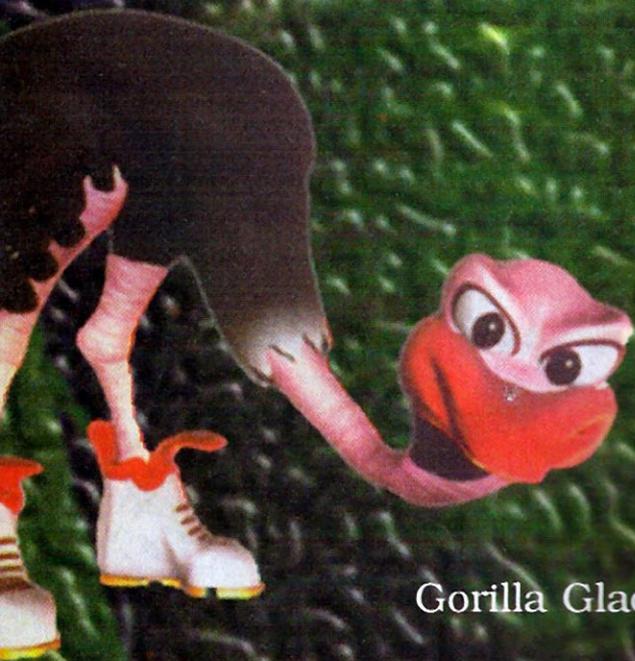
Muitas vezes nesse jogo, você vai contar com a ajuda de animais.



Mude os barris para off e coloque seus inimigos para dormir.



Aqui você enfrenta Nedey. Use o pneu para alcançar sua cabeça.



## Gorilla Glacier

O inimigo desta fase é igual ao primeiro, só que, dá pulos mais longos.



Snow Barrel Blast é uma das fases mais difíceis do jogo, onde você precisa pular os barris e desviar das abelhas.



Uma das fases mais belas do jogo. Slipside Ride.



A única fase do jogo em que você recebe ajuda do papagaio Squawks.

## Chimp Cavers



Nesta fase você tem que se preocupar principalmente com o combustível do carrinho.



Acerte todos os inimigos e ganhe uma vida.



Aqui, acerte os barris para acender a luz.

## Vine Valley



No jogo inteiro, você vai ter trabalho com esses barris. Timing é o que importa.



Em Temple Tempest caia aqui e tenha um bônus.



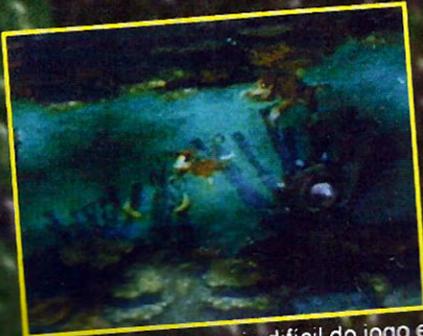
O terceiro chefe, você mata tirando os barris, enquanto ele estiver amarelo.



Mais uma passagem secreta, só que agora em Oil Drum Alley. Basta estourar a parede com a T.N.T.



Em trick track track você, além de ter que se preocupar com o carrinho, deve desviar dos pássaros do caminho.



Esta é a fase na mais difícil do jogo e se passa na água. Você tem que se desviar das serras que se movimentam bem mais rápido que você.



Nesta fase em que a luz acende e apaga, tome cuidado com os lugares onde pisa.



Com essa lata não se preocupe, apenas mate os inimigos que ela joga.

## Gang Plank Galleon

Agora você está cara a cara com o safado que roubou as bananas. Siga as instruções.



Agora ele tenta lhe acertar balas de canhão.



E por último, ele tenta pular em cima de você. Acerte mais 3 vezes e fim de jogo.



Só acerte o chefe quando ele estiver sem coroa.



O primeiro ataque dele é uma corrida. A cada 3 acertos seus, ele muda de ataque.



The end



# FORMULA ONE

SCD



Este merece destaque, afinal Rubinho tem conseguido grandes resultados nas últimas corridas do ano de 1994, e com certeza vai ser o próximo a nos fazer acordar mais cedo nas manhãs de domingo, e aproveitar depois de suas vitórias, já que acordamos cedo, passar o dia jogando vídeo game!!!!

## ENTRE NO COCKPIT E PREPARE-SE!!

Que tal um bom "pega", no melhor jogo de fórmula 1 do momento?

O universo dos vídeo games dessa vez foi além das expectativas. A grandiosa SEGA extrapolou de vez, e uniu suas forças com a Fuji Television para produzirem um dos melhores jogos de F1 feitos até hoje.

O jogo foi assinado e autorizado pela FIA, tendo imagens e nomes de todos os pilotos e suas respectivas equipes da temporada de 1993, com exceção de Ayrton Senna, que apesar de ter seu nome na lista de pilotos não tem a imagem de seu rosto, o que deixa uma certa dúvida de que a Sega deveria estar preparando um novo jogo de F-1 com ele. Você correrá ao lado dos feras de verdade, com nomes de verdade, Alan Prost, "Rubinho Barrichello", Berger, Schumacher, etc...

Esse game é cheio de imagens digitalizadas, são cenas e mais cenas... A apresentação é de arrepiar! Com o som no "talo" e carros correndo prá tudo quanto é lado.

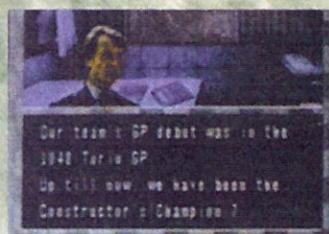
A máquina que é esse cartucho, segue o mesmo estilo dos conhecidos e estupendos Super Monaco GP e Nigel Mansell Championship, nele você tem a visão de dentro do "cockpit", tendo o auxílio apenas de seus retrovisores. Mas não é só isso, em cada prova você poderá escolher o tipo de pneu que quer usar, suspensão, freio, câmbio, etc... A complexidade é tanta que se você já tiver corrido em um circuito anteriormente, os computadores das equipes armazenam todos os dados de ajustes do carro que você já utilizou antes. No início de cada corrida, nos treinos, você recebe orientações do seu chefe de equipe sobre velocidade final, velocidade em curvas, desgaste de pneus, e ainda compara o seu rendimento com o seu companheiro de equipe.



Aqui você escolhe entre um campeonato novo, o de 1993, ou correr em qualquer circuito.



Na hora de escolher uma equipe você ocupará o lugar de um dos pilotos verdadeiros.



O seu chefe de equipe conta a história de sua escuderia na Fórmula 1.



Ao entrar em uma equipe você conhece todas as características técnicas de seu carro.



Aqui você define a configuração de sua máquina, um bom acerto é muito importante.



Nos boxes, através de um monitor, você fica sabendo de tudo que ocorre na pista, inclusive o tempo dos seus adversários.



Muitas vezes o Pit-Stop poderá definir uma corrida, por isso uma boa equipe é importante.



As informações no painel são completas, procure utilizar o mapa do circuito se não conhecê-lo bem.



No Brasil é muito legal os patrocinadores, Kolynos, Shell Samoa etc... Olha a Globo aí gente!!!!



Brasil 93, olha só porque antes do S do Senna o muro chama-se muro do Berger.



Ainda em 93, olha o anão narigudo com medo de água se enroscando com o nosso Christian Fittipaldi.



Na disputa no campeonato de 93 no Brasil, você tem que vencer a corrida em três voltas, na pele do Senna.



Se no mundo inteiro os Tifosi estão presentes, imaginem só em Monza, casa da Ferrari.

Em termos de jogabilidade também é muito bom, pois como por exemplo, você escolhe o nível de sensibilidade do volante em relação ao seu joystick, se quer dar um "toquinho" no controle para o carro virar quase o volante todo, se precisa segurar bastante o direcional para fazer uma curva, ou outras coisas do gênero.

A velocidade do jogo é boa, contrariando os antigos games de F1 da Sega, nos quais o seu velocímetro marcava quase 480 Km/h e você parecia estar a menos de 60 Km/h.

Você poderá jogar o game da mesma maneira que outros jogos de F1 ou de uma maneira totalmente inovadora, super original, na qual você participa das corridas do ano de 1993 na pele de vários pilotos de corrida e tem de se safar de situações diversas, como se no GP do BRASIL o piloto Ayrton Senna tivesse que nas 3 últimas voltas ultrapassar o líder, Damon Hill debaixo de muita chuva (lembra??), e é aí que você entra então, nas últimas três voltas para definir o destino da prova, ou seja, aqui no video game quem "escolhe" o final é você. Você decide!!!

E então cara, consegue encarar mais esta? Imagens digitalizadas, som de primeira, cenas tipo "cinema", bateria para guardar seus recordes e avanços no game, e muita diversão! Seja você mesmo o herói desse game, é disso que precisamos!!!



Olha só o alemão Schumy, dando entrevista. Ele nem imaginava em ser campeão.



Você sabe quem são esses caras aí? Hill, Prost e Andreotti, só que no Brasil não foi este o pódio.



# CAMPEONATO

PROGAMES MOOCA / WIZARD VILA PRUDENTE

MORTAL KOMBAT II PARA  
MEGA DRIVE



2º Lugar  
FÁBIO DA ROCHA  
PRÊMIO  
1 JOYSTICK + 1 CAMISETA,  
1 BONÉ,  
1 CHAVEIRO (PROGAMES) +  
1 CAMISETA (WIZARD)



1º Lugar  
JOSÉ RENATO JOAQUIM  
PRÊMIO  
1 CARTUCHO MK2 +  
1 CAMISETA, 1 BONÉ,  
1 CHAVEIRO (PROGAMES) +  
1 CAMISETA (WIZARD)



3º Lugar  
MARCELO RUDOCAS  
PRÊMIO  
1 CAMISETA, 1 BONÉ,  
1 CHAVEIRO (PROGAMES) +  
1 CAMISETA (WIZARD)

REALIZADO NO DIA 03/12/94 PELA PROGAMES MOOCA E A ESCOLA DE INGLÊS WIZARD DA VILA PRUDENTE, O 1º CAMPEONATO DE MORTAL KOMBAT II PARA MEGA DRIVE REUNIU 86 INSCRITOS, QUE COMPETIRAM ENTRE SI NO SISTEMA DE ELIMINATÓRIA SIMPLES. O CAMPEONATO FOI REALIZADO DAS 9:30 AS 12:30, SENDO QUE DURANTE AS 3 HORAS DE VERDADEIRA BATALHA PARA DEFINIR

QUEM SERIA O MELHOR JOGADOR DO MAIS FALADO JOGO DE LUTA DO ANO, HOVERAM MOMENTOS DE MUITA TENSÃO, COM PARTIDAS MUITO DISPUTADAS, E COM O VENCEDOR SENDO DEFINIDO SOMENTE NO ÚLTIMO SEGUNDO DO 3º ROUND (MUITOS COMPETIDORES GELARAM MAIS DO QUE O SUB-ZERO) A COMPETIÇÃO FOI DO TIPO LIBEROU GERAL, POIS NÃO HOUVE DIVISÃO DE CATEGORIAS

POR IDADES NO FINAL QUEM ACABOU LEVANDO A MELHOR FOI JOSÉ RENATO JOAQUIM DE 16 ANOS DE IDADE. CERTOS DE TEREM REALIZADO UM GRANDE EVENTO DE CONFRA-TERNIZAÇÃO E COMPETIÇÃO A PROGAMES E A WIZARD PROMETEM VOLTAR EM BREVE COM UMA NOVA COMPETIÇÃO. AOS PARTICIPANTES O NOSSO MUITO OBRIGADO E ATÉ A PRÓXIMA.



4º Lugar  
WLADIMIR EDSON B. JUNIOR  
1 BONÉ,  
1 CHAVEIRO (PROGAMES)



5º Lugar  
RAFAEL RAMOS PEREIRA  
1 BONÉ (PROGAMES)

**GAMERS** é uma publicação mensal da **EDITORA ESCALA LTDA**, Rua Estela Borges Morato, 573 - Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - S.P. - Fones: 266-3166/265-1127. DIRETOR: Hercílio de Lourenzi, em parceria com a rede **PROGAMES** - CONSULTORES: Ivan Battesini, Marco Aurélio T. Saito, Francisco Motta, Tarcisio Motta. DIAGRAMAÇÃO: Walquíria P. Laurenti. DIREÇÃO DE ARTE: Alexandre O. Chemmer. COLABORADORES: Darius Ross, Carlos Eduardo S. Marques (Jogos) Nelson Romano e Orlando Araújo (Fotografia). Bureau VISCON, Impressão PADILLA, Distribuição DINAP.

# PROMOÇÃO

## **SUPER PROMOÇÃO REVISTA GAMERS**

A EDITORA ESCALA, juntamente com a rede PROGAMES vão premiar seus leitores com prêmios de arrasar. A promoção está dividida em duas partes.

I - Escreva uma carta fazendo uma avaliação da revista GAMERS, falando sobre o seu novo visual, sobre as seções que mais gostou e menos gostou, e dando idéias novas para incrementarmos ainda a nossa revista. As cartas deverão ser enviadas para a PROGAMES na Rua Pio XI nº 656, Alto da Lapa Cep 05060-000, e deverá estar escrito no envelope pelo lado de fora, "Super Promoção Revista GAMERS". As cartas deverão ser postadas no correio até o dia 10/03/1995, e valerá como comprovação da postagem o carimbo do correio. Em nenhum caso serão aceitas cartas com data posterior ao dia 10/03/1995. O sorteio ocorrerá em data e local a ser determinado pela EDITORA ESCALA, e divulgada na edição nº 02 e 03 (edições de Fevereiro e Março) da Revista GAMERS, e será aberto a todas as pessoas.

Os prêmios serão distribuídos unitariamente por carta sorteada, sendo que serão sorteadas 301 cartas no total.

01 Console de 3DO

10 Cartuchos de vídeo game Super Nintendo

100 Camisetas Gamers

200 Kits com 3 gibis (Mortal Kombat, Street Fighter, Sonic)

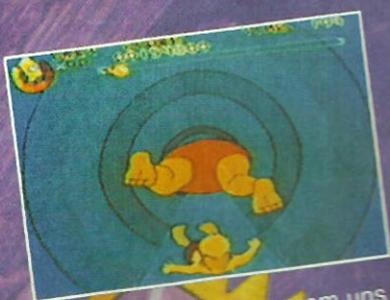
II- O cupom inserido nesta edição da revista Gamers, dará direito a uma locação (padrão) grátis, de uma diária, em qualquer loja PROGAMES, desde que se observem os regulamentos de cada uma das lojas para associação, locação e devolução de cartuchos. O regulamento está impresso no próprio cupom.

Só serão válidos os cupons apresentados até o dia 15/02/95.

## O MOLEQUE DO CABELO ESTRANHO VOLTA A ATACAR

AAHHH!... Feira de ciências na escola. Aquele monte de experiências chatas. Palestras, professores pentelhos, projetos de foguetes, gatinhos mortos em vidros de formol, loção para crescimento de cabelo no WOLFERRA, máquinas de realidade virtual, oops... essa parece ser interessante. Foi isso que pensou BART SIMPSON e não deu outra, o garoto feio e "zóiudo" tratou logo de se divertir no brinquedinho.

Resta a você, garantir o sorriso do garotinho, afinal isso é um game e o lance é participar. Sua missão é passar por cada uma das fases da realidade virtual. São elas: idade da pedra, atirar tomates e ovos em seus companheiros de escola, descer por um túnel de água, passar por um porco fugitivo de um frigorífico, enfrentar um bebezinho meio ninja meio acrobata, que zoa adoidado, e até dar uma de MAD MAX, correndo a mil por hora, após a guerra nuclear. Será que você tem capacidade para conseguir tudo isso? O estúpido do WOLFERRA não teve, HA, HA, HA!



Na fase dos canos, surgem uns "rolhas de poço" no meio do caminho. Como eles cobrem todos os espaços, o jeito é achar outro caminho.



De vez em quando aparecem umas bifurcações. Para onde ir?? Parece que você vai "entrar pelo cano", e foi parar em um penhasco bem fundoooooo !!!



E então galera, como estão de mira? Para um treino leve, peguem os tomates e mandem ver!!



Rooooaaarr!! Acabe com sua família (no game, de preferência), afinal... é a Lei da Selva, aliás, muito engraçada a figura do "Bartossauro".



Se tiver alguma dificuldade para matar o animalzinho, ou você dá um gritão, ou se protege atrás da poça de lava ou enche ele de porrada.



Conforme seu desempenho, as frases na lousa mudam, e como lembrança você leva uma foto da sua turma.



Preparados para um novo desafio, hein? Agora fica mais difícil, e a munição também muda, jogue ovos.



Virtual Bart é realmente incrível, os sons tem uma nitidez muito louca. Os gráficos são demais, com cenas cósmicas e a qualidade dos desenhos de MATT GROENING, criador da série THE SIMPSONS. O mais legal é que, como já disse anteriormente, não é qualquer babaca que vai terminar o jogo. Brother, você vai ter que batalhar muito. Por exemplo, na fase do THE WAVES, você pode literalmente entrar pelo cano ou dar com a cara no muro.



De grão em grão a galinha enche o papo, e de pedra em pedra você passa de fase.



Nesse local há plataformas invisíveis no canto da tela, aproveite para apanhar alguns itens do lado esquerdo.



Se você completar o percurso certinho verá que chegou ao menos na hora do programa preferido da família!!



Bart pode até não ser um macaco, mas como parece. Fica trepando de um galho ao outro, maluco.



Dentro do frigorífico, cuidado com os buracos, senão, você entrará numa via e acabará junto com as lombrigas na barriga de seu Pai.



Nos chefes de fase... faça com que um destrua o outro, ou mesmo com que os livros caiam sobre eles. Se der certo, você será o herói dos Porcos



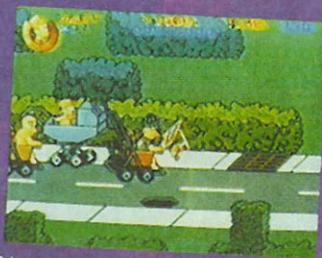
Caso o seu final não tenha sido lá essas coisas, pense positivamente, seu crânio servirá para estudos científicos.



Passando dos limites da velocidade hein, cuidado com a careca, a corrente dele machuca de verdade.



VIRTUAL BART não segue um estilo único. São fases em "side scrolling", "multi scrolling", "back view", e algumas utilizando efeitos com "ZOOM" e "MOD 7", agradando até mesmo aos pilotos mais exigentes. Então deixa de onda e pegue logo seus óculos 3D, não vale qualquer bicheira. Dê preferência os de US\$ 5 mil, e mande ver, porque aqui você joga ou joga, não tem escolha. AH! A diversão é garantida. ALL RIGHT!



Nada como um belo "Racha" aos cinco meses de idade, desse jeito quem vai rachar a cabeça é você.



Humm! Fazendo aulas de alongamento. Caso você prefira musculação ou outra coisa, evite perder na fase da moto.



A escola de BART SIMPSON pode não ser grande coisa, mas que é engraçada e tem muita coisa louca é verdade.



E então seu "COBAIA", que tal experimentar essa situação. Aceite, afinal é só um jogo!

# AN AMERICAN TAIL FIEVEL GOES WEST

América, terra das oportunidades. É lá que vive a família MOUSEKEWITZ, e sonha começar uma nova vida. Para quem não conhece, esta é a família do ratinho FIEVEL.

Tanya, sua irmanzinha, sonha em ser uma cantora famosa. FIEVEL quer seguir os passos de seu herói, Willie Burp, e ser um "cachorro da lei" (Estranho não? Um rato...cachorro da lei. Cruzes!)

Para realizar seus so-

nhos, os roedores resolvem ir para o Oeste, entretanto nem tudo vai bem. Um gatao gordão e sua gangue traçam um plano diabólico. Iriam levar os ratos para o Oeste, dando-lhes uma nova vida em uma nova cidade. Quando os orelhudos estivessem gordinhos, com a barriguinha cheia, os gatunos traçariam eles. Que malandros hein...e que mal gosto...argh!

Só que FIEVEL desco-

var ter que evitar a tragédia. Só tem um probleminha. Ele está sozinho na parada, é baixinho, fraco e tem que enfrentar um bando de gatos famintos. Socorro!

O game em si é "baba". Se você não terminar, é porque precisa treinar mais. Os gráficos e "BackGrounds" (fundos de tela) são até que bem simpáticos, mas nada demais... Já o som é melhorzinho, com alguns acompanhamentos bem feitos.

De resto, o jogo rola em clima de aventura, misturando o estilo de jogos como os do MICKEY (Que também é um rato!). Você percorre as fases em "Side

scrolling", ou seja, de lado. Sua arma é um revólver que atira rochas, mas que pode ter aumentado seu poder de tiro, com a ajuda de acessórios que turbinam sua arma e, podem até fazer com que você consiga atirar jatos d'água, além uma boa, já que gatos detestam água.

Nham! Nham! Já estou até vendo aquele bando de gatos no maior PAPA-TUDO com a família do FIEVEL...a não ser, é claro, que você faça algo, afinal você é um Homem ou um Rato?

SNES



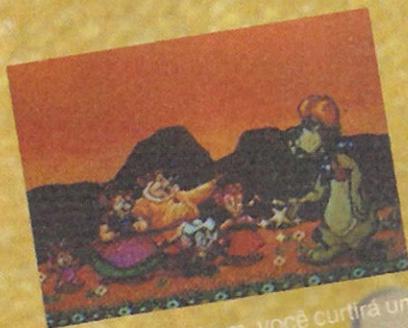
Dentro deste quadradinho podem estar itens como, tiros, água, energia, moedas e invencibilidade. Nos quadradinhos maiores se escondem as vidas.



Que tal uma Montanha Russa? Fique atento nos carrinhos e buracos que surgem no caminho, sua vida está em jogo.



Para destruir esta aranha, chefe da fase, fique parado sobre essas caixas e mande tiros. Assim você não correrá perigo nenhum.



Se tudo correr bem, você curtirá um pôr do sol com a família e seu amigo cachorrão o reconhecerá como herói. Valeu a pena, né??



Se o ratinho destruir essa bola de areia, encontrará um caminho por baixo e um buraco cheio de escorpiões.



Para acabar com o gatao, que é o chefe final do game, acerte sua cabeça, após subir em seu chapéu, mas cuidado, hein!!

# A WICALE TEM O MELHOR EM GAMES

E coloca à sua disposição a maior variedade de títulos disponíveis no mercado, inclusive lançamentos simultâneos com Japão e Estados Unidos.

**DONKEY KONG  
COUNTRY**



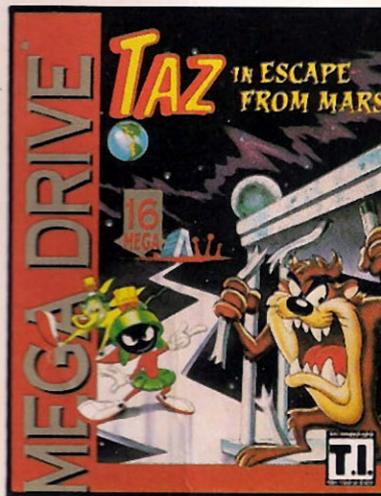
**PLAYTRONIC**

LANÇAMENTO MUNDIAL dia 21/nov/94 - Procure em sua locadora preferida.

- \* CONSOLES \* CARTUCHOS \*
- \* JOYSTICKS \*
- \* ACESSÓRIOS \*
- \* CD GAMES \* BRINQUEDOS \*

DESPACHAMOS PARA TODO  
O BRASIL

PREÇOS E CONDIÇÕES ESPECIAIS  
PARA REVENDAS E LOCADORAS



**NÃO FIQUE PARA TRÁS...  
ENTRE NO PIQUE DA WICALE !**

Ligue TELEVENDAS

(011) **814-3300**

VISITE NOSSO SHOW ROOM  
Distribuidora e Representações WICALE Ltda.  
Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros  
CEP 05423-000 - São Paulo - SP

**SEGA  
MEGATOX**



AQUI O JOGO É LEGAL

# PROGAMES

Nas lojas **PROGAMES** você encontra as últimas novidades para todos os sistemas de videogames.

Vá até a loja **PROGAMES** mais próxima, associe-se e fique por dentro do Mundo dos Games.

## FRANCHISING

Rua Pio XI, 656 - CEP: 05060-00 - LAPA  
Tel.: (011)831-0444/831-5787/261-7935



## ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TEM O PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO

### CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - Rua Pio XI, 656 - Tel.: (011) 831-0444/261-7935 / 831-5787

SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - Tel.: (011) 950-6329

V. MARIANA - Av. Domingos de Moraes, 2218 s/loja - Tel.: (011) 570-2322

PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280-3220

IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784

VILA OLÍMPIA - R. M. Jesuino Cardoso, 584 - Tel.: (011) 822-0515

VILA CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190

MOEMA - Alameda dos Arapuanes, 785, S1 - Tel.: (011) 536-0529

VILA FORMOSA - Av. João XXIII, 272 Sobre Loja - Tel.: (011) 918-9117

MOOCA - Rua Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039

TREMEMBE - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2713 - Tel.: (011) 204-0910

### GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and - Tel.: (011) 209-0971

\$. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612

OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Bela Vista - Tel.: (011) 705-2701

DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - V. Nogueira - Tel.: (011) 746-1986

### INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094

S. J. DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (0123) 41-7250

OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (0143) 22-2424

INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel.: (0192) 75-3025

### OUTROS ESTADOS

#### BAHIA

SALVADOR - R. Ceará - Shop. Ponto 7, L. 18 - Pituba - Tel.: (071) 248-8609

SENHOR DO BONFIM - R. Juviano Duarte, 38 - Tel.: (075) 841-1776

#### BRASILIA

ASA NORTE - SCLN 313- BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - BLJ L. 62 - Tel.: (061) 234-8822

#### MINAS GERAIS

BETIM - Pça. N. Sra. do Rosário, 21 - Centro - Tel.: (031) 531-3036

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 428 - Tel.: (035) 421-7693

#### PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

#### PERNAMBUCO

RECIFE - Av. Cons. Aguiar, 2979 - Boa Viagem - Tel.: (081) 465-4029

#### RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111