



JoeStick Point

COMO VOCÊS SABEM,
TODAS AS REVISTAS QUE SÃO
PUBLICADAS PELA PRIMEIRA
VEZ,
NÃO TÊM SEÇÃO DE CARTAS! A
NÃO SER AQUELAS INVENTADAS
PELO
REDATOR QUE SÃO FALSAS E
SEM GRAÇA!
ALÉM DO MAIS, QUEM FAZ ESTA
PÁGINA É VOCÊ!

E ENTÃO, SEU **BABACA!**
VAI FICAR ME OLHANDO
COM ESSA CARA DE JUMENTO?
ANDA LOGO!
ESCREVA DANDO OPINIÕES,
FAZENDO CRÍTICAS E ELOGIOS,
VALE TUDO! ATÉ PAPO-FURADO!
ESTOU ESPERANDO, TÁ LEGAL?
TCHAU!
ATÉ PRÓXIMA!



Escreva para:
JOESTICK POINT
Caixa Postal: 20.009
CEP.: 02597-970
São Paulo - SP.

JoeStick

ÍNDICE

**JOE STICK É
UMA PUBLICAÇÃO
DA EDITORA ESCALA LTDA.**
R. Estela Borges Morato, 573.

São Paulo - SP
CEP: 02722-000

Diretor

Hercílio de Lourenzi

Editor de arte

Henrique de Farias

Assistentes de arte

Henrique de Farias Jr.

Stephan de Farias

Argumentos

Genival de Souza

Henrique de Farias

Desenhos

Henrique de Farias

Composição

Plano A - Com. Visual

Redação

Edison Pimentel

© DeFarias Publishing

Corp. 1994 todos os

direitos reservados.

Distribuição

DINAP

PÁG.

4



SONIC3

PÁG.

9



JOESTICK
DETONA
DR. ROBOTNIK



PÁG.

34

SONIC Master System:



PÁG.

38

CARTAS



SONIC THE HEDGEHOG

GENESIS

Parte III

Olá galera! Eis que Sonic está de volta com um festival de novos games-SPINBALL, CHAOS e CD - da espetacular série SONIC, The Hedgehog (O porco espinho) Parte III. E a grande surpresa, Dr. Robotnik ainda está vivo. Quem diria, hein!

Ao colidir com a sua arma secreta, o OVO DA MORTE, na Ilha Flutuante, o Dr. Robotnik planeja utilizar a força das Esmeraldas do Caos para recuperá-la dos danos da colisão. E adivinhe quem o ajuda nessa confusão toda?

KNUCKLES, é claro! O grande servo do Dr. Robotnik, é o único sobrevivente de uma civilização perdida de echdinas e induzido a crer pelo seu amo que SONIC e TAILS são seus inimigos também.

SONIC precisa pegar as esmeraldas a qualquer custo antes que o grande vilão se apossede delas e tente reativar o OVO DA MORTE.

Cada uma das seis novas zonas de combate incluídas neste game superaram os anteriores em termos de duração. Novos inimigos também dão mais emoções nas batalhas. Os gráficos estão excelentes e toda a

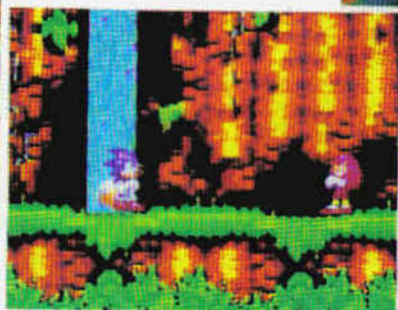
animação foi refeita no processo de terceira dimensão (3D). Curtam pois o novo SONIC que está chocante! Sem dúvida, o melhor da série.



- SONIC e TAILS saem para um passeio...



- Senhores, apertem as mãos! SONIC cumprimenta KNUCKLES e este cumprimenta SONIC.



- Ei, cara! Volte com essas pedras preciosas, seu bastardo!

- Esse echdina, o Knuckles, vai torrar o saco do nosso herói, tentando detonar a toda hora e infernizando a sua vida.

SONIC POWER (Os poderes de SONIC)



Grandes Progressos

1) Melhore o seu desenvolvimento com o SONIC Parte III fazendo acumulações para sete jogos.



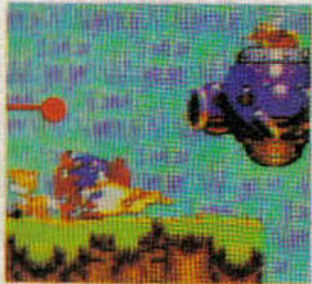
BOLHA PROTETORA



A falta de ar levou você pro fundo? Experimente essa alternativa. Você não terá muita dificuldade.



PROTETOR DE FOGO



Altas loucuras! O novo protetor é semelhante ao anterior e você não vai se queimar.

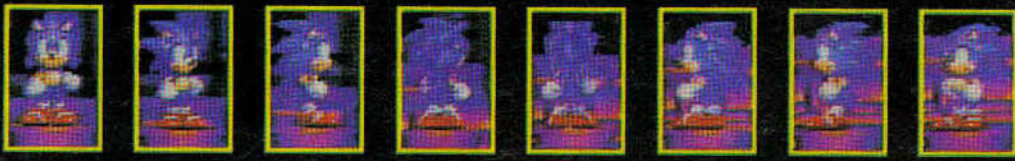


ESCUDO PROTETOR DE RAIOS



"Olhe para mim! Estou soltando faíscas em todas as direções!" Este sistema de proteção também pode levar você aos anéis mais próximos. Não precisa dar um salto perfeito com o escudo protetor.

2) SONIC ganhou maiores movimentos. A animação do personagem é mais apurada e um simples detalhe tem grande realce.



OH, OS EXTRA-TERRESTRES!



O GRANDE ANEL - você sabe o que significa, não é? SONIC III é o primeiro da série a fazer com que você procure pelos bônus.



Descubra todas as esferas azuis sem tocar em qualquer esfera vermelha e você vai descobrir uma Esmeralda do Caos em algum lugar.



Mas há muito mais. Junte cinqüenta anéis e acerte um poste de luz e aparecerá um anel astrelado.



Salte através das estrelas e conseguirá uma passagem para uma grande máquina de bolas de goma - um bônus.

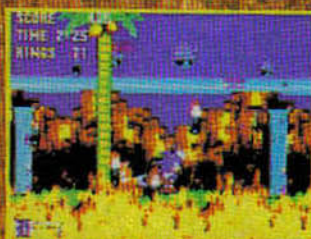


E não pára por aí. Quando o poste sinalizador baixa no final da fase, pule por cima dele. Acerte-o bastante vezes e irá ganhar mais vida. Muita, aliás...

ANGEL ISLAND ZONE (Zona da Ilha do Anjo)



Todo o aparelho bélico de SONIC está contido neste game, apresentando sempre grandes surpresas.



No finalzinho da primeira fase, SONIC enfrenta as bombas napalm. Dias ruins outros piores...



E justamente eles tiveram um mal dia. Um tapete de bombas, cara! Corra, seu louco, corra!

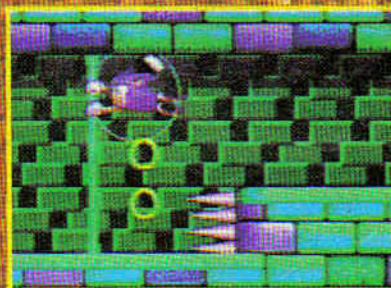


Detone o tubo!

HIDROCITY ZONE (Zona alagada)



SONIC é tragado por uma tromba d'água chegando a IO, uma zona alagada. Já sentiu cheiro de porco espinho molhado?



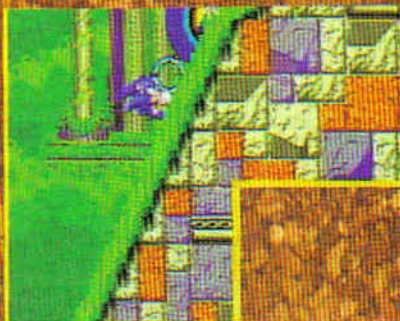
SONIC começa a luta para salvar a própria pele contra a correnteza e as bases pontiagudas de uma mureta.



Porcos espinhos também respiram. Portanto fiquem atentos às câmaras de ar. "Oh! meus pulmões suplicam por ar, muito ar!"



SONIC III tem muito mais loucura do que se possa imaginar.



Por toda a parte existem muitas rodas azuis. Você não poderá subir as montanhas sem o auxílio delas, ou...



Voando num cesto giratório. É bom recuperar o ar e detonar os obstáculos.

MARBLE GARDENS ZONE (Zona dos Jardins de Mármore)



Girando de encontro às rodas SONIC fará a terra se mover.

CARNIVAL NIGHT ZONE (Zona da Noite de Carnaval)

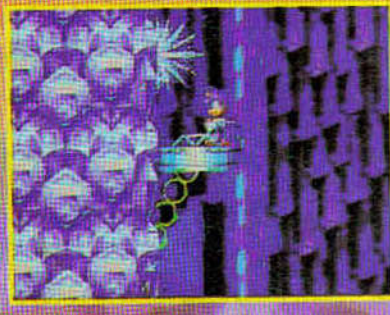
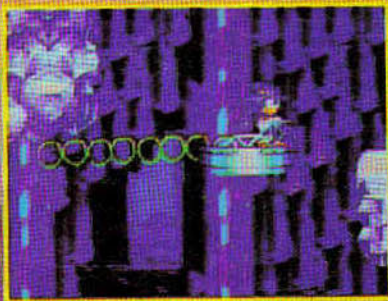
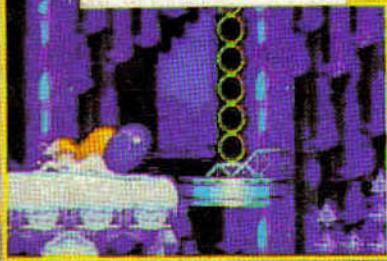


Desafiando as leis da gravidade? por que não? Experimente andar neste tambor.



ICE CAP ZONE (Zona Coberta de Gelo)

Um porco espinho esquiando? Será que ele usa as varetas do esqui ou apenas o seu corpo equilibrado?



Fora do esqui ele costuma descer a montanha num pequeno tonel azul.

Essas plataformas vibrarão se a velocidade for aumentada.

LAUNCH BASE ZONE (Zona da Base de Lançamento)

ROBOTNIK GO HOME!

Se SONIC voltar pode apostar que o Dr. Robotnik também vai. E provavelmente que aquele echidna ladrãozinho de esmeraldas, o Knuckles, e muitas máquinas mortíferas vão infernizar a vida de SONIC e TAILS. Divirta-se e boas detonações!

(Robotnik, volte para casa!)

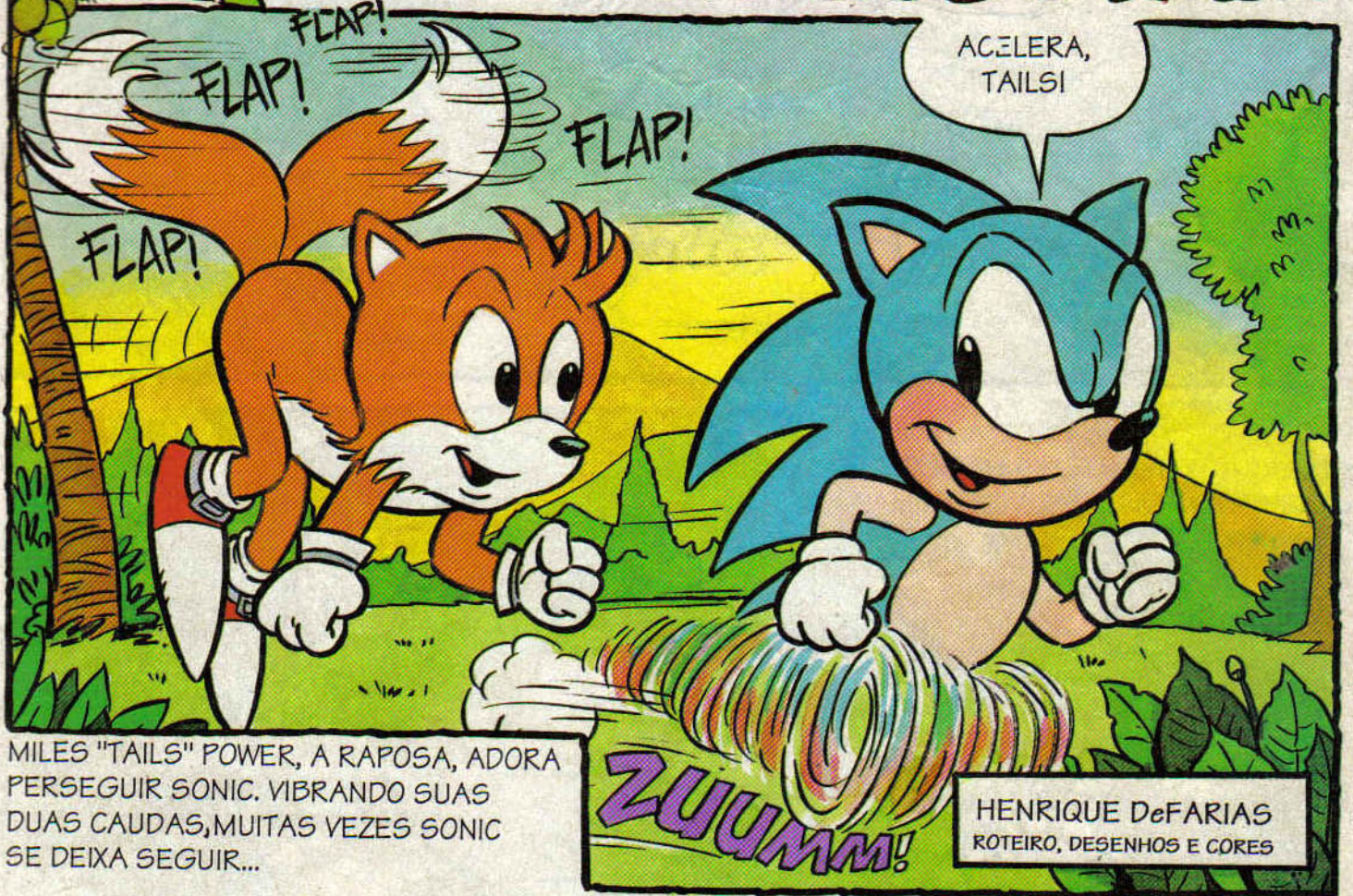


SONIC THE HEDGEHOG

JOE STICK

JOE STICK ENCARA DR. ROBOTNIK!

1994 © DeFarias Publishing

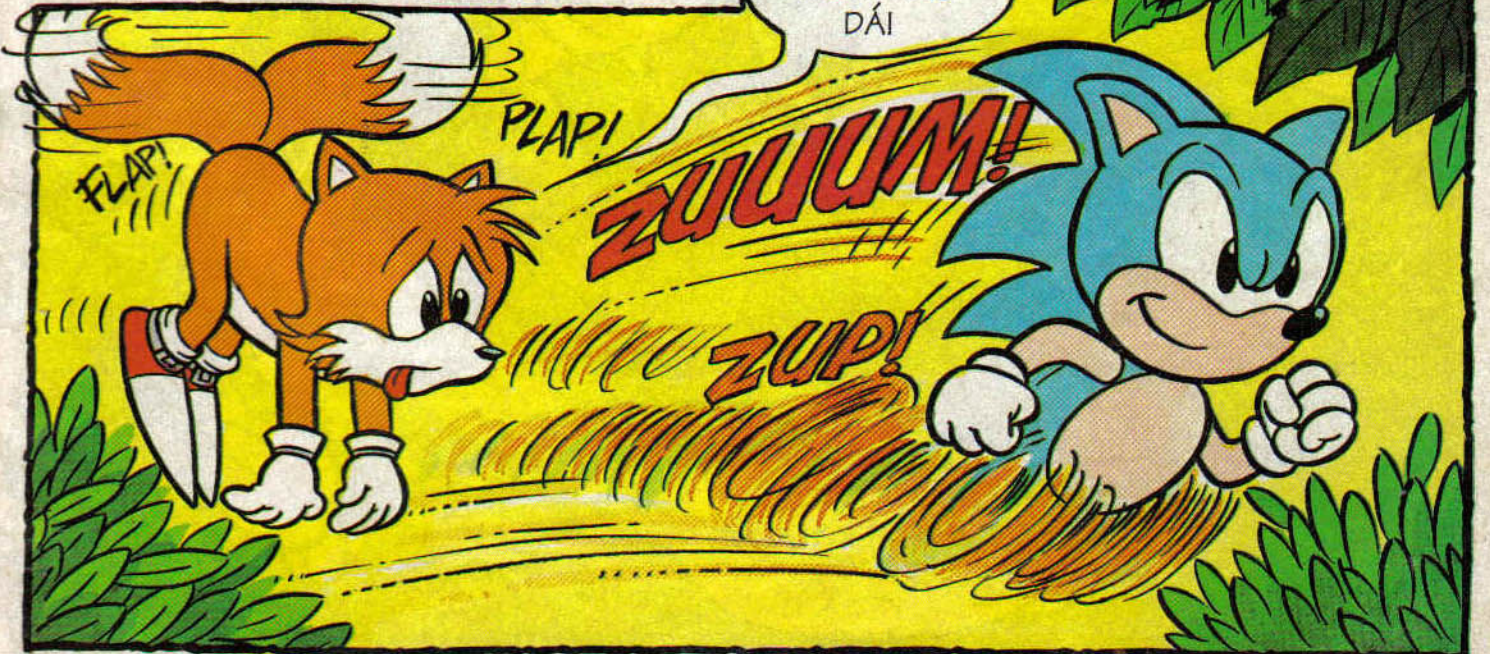


MILES "TAILS" POWER, A RAPOSA, ADORA PERSEGUIR SONIC. VIBRANDO SUAS DUAS CAUDAS, MUITAS VEZES SONIC SE DEIXA SEGUIR...

HENRIQUE DeFARIAS
ROTEIRO, DESENHOS E CORES

ÀS VEZES, SONIC CORRE EM SUPERVELOCIDADE DEIXANDO A RAPOSIINHA PRA TRÁS...

AH, SONIC!
ASSIM NÃO
DÁ!



MAS ELA NÃO DESANIMA,
E ALCANÇA SEU HERÓI.

CONSEGUIU,
HEIM, TAILS!

PUF! PUF! ARF!
C-CONSEGUII
UFAI

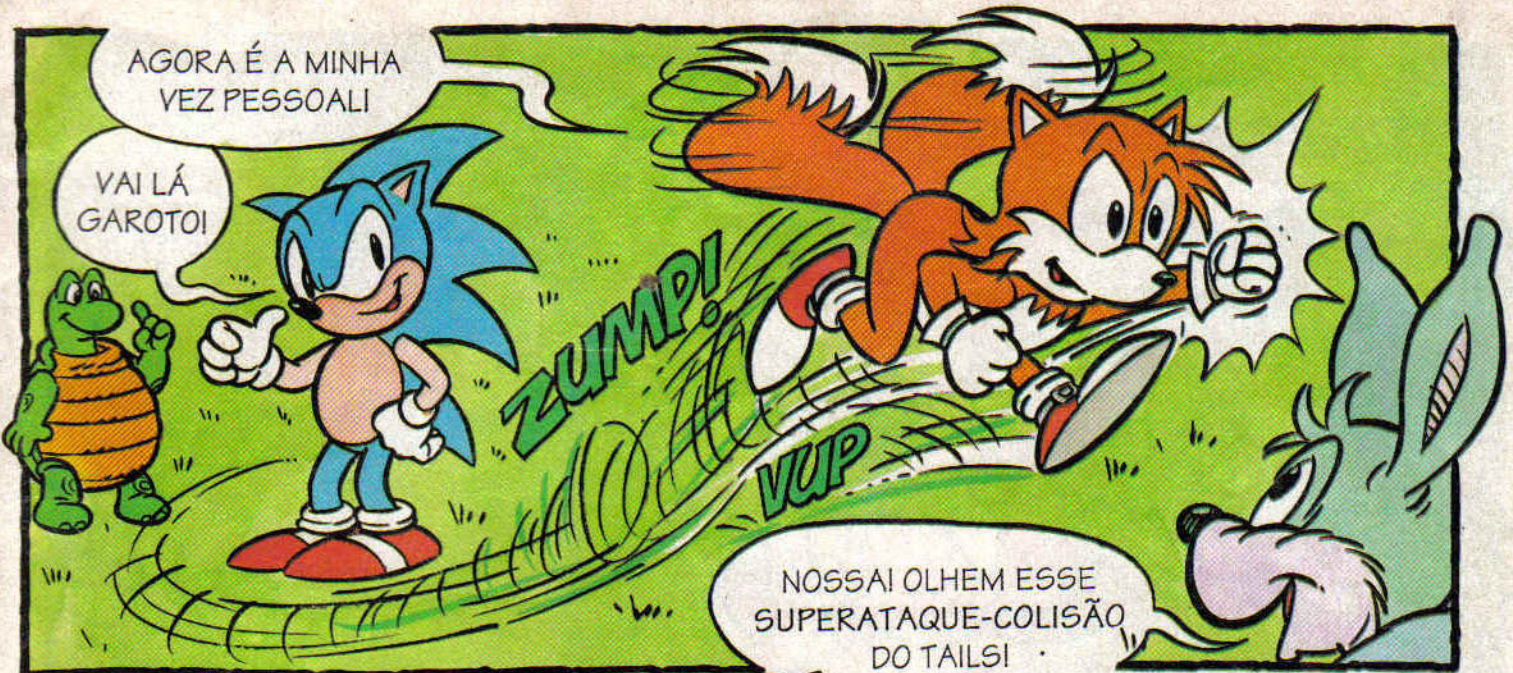
POUCO DEPOIS, LÁ ESTAVA SONIC
DEMONSTRANDO SUAS HABILIDADES
E PERFORMANCE PARA OS ANIMAS.

ISSO É
MOLEZAI

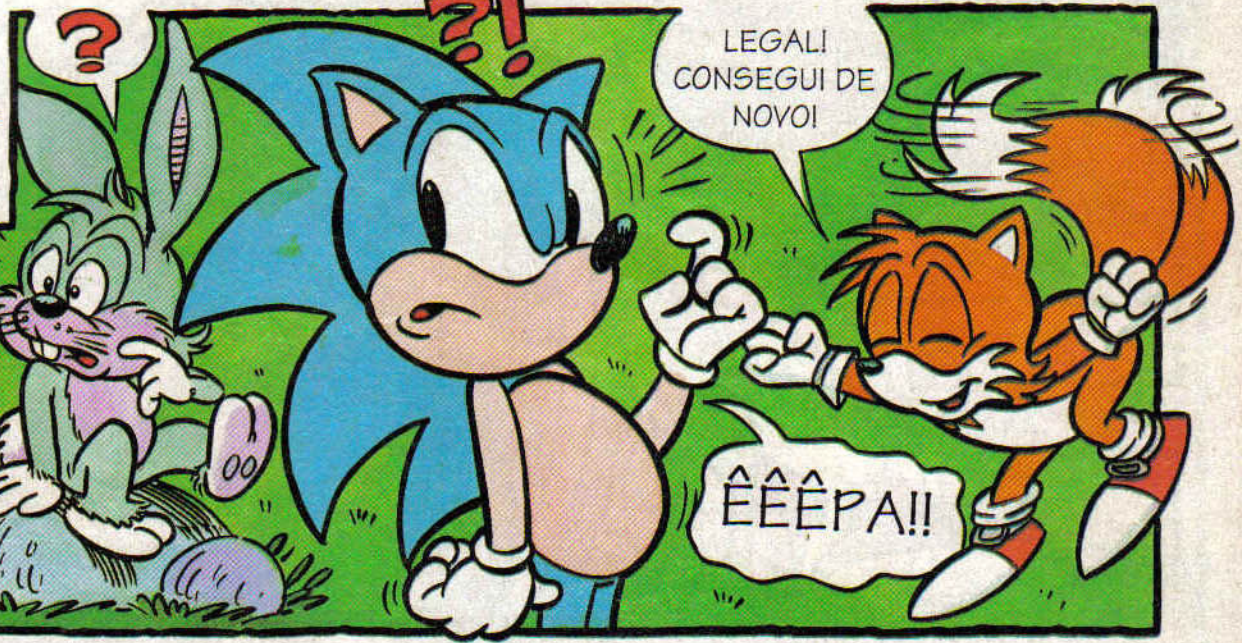
UAUI
É DEMAIS,
SONICI

NOSSAI

FANTÁSTICO!
ESSE SUPERATAQUE
GIRATÓRIO!



SÓ QUE, SEM PERCEBEREM, ALGO ARREPIANTE ESTAVA ACONTECENDO...



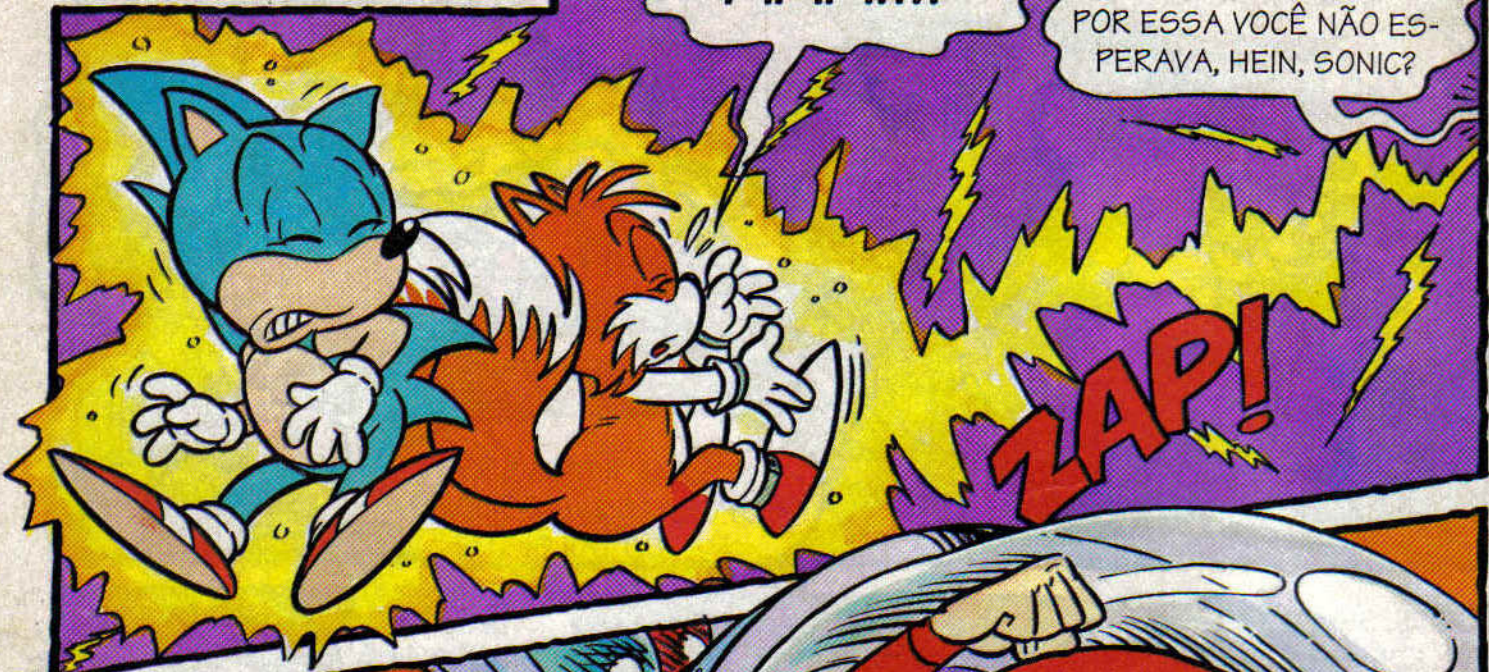
E O INESPERADO ACONTECE...



OPAI UM ESTRANHO RAIO PEGOU SONIC E "TAILS" DE SURPRESA...

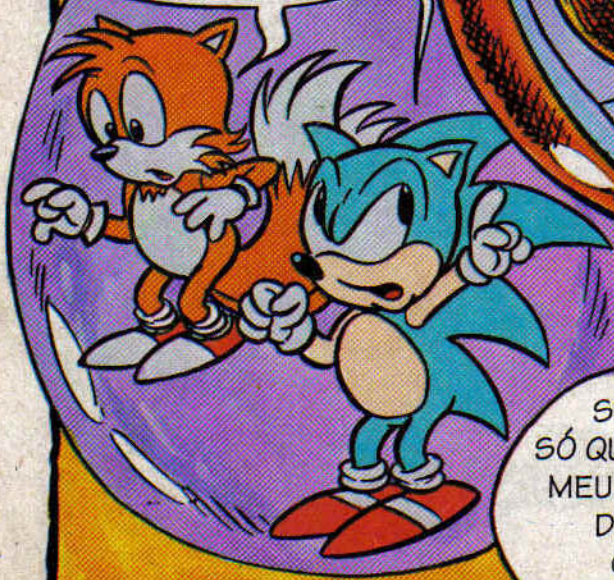
ÁÁÁ!!!!

AH! AH! AH!
POR ESSA VOCÊ NÃO ESPERAVA, HEIN, SONIC?

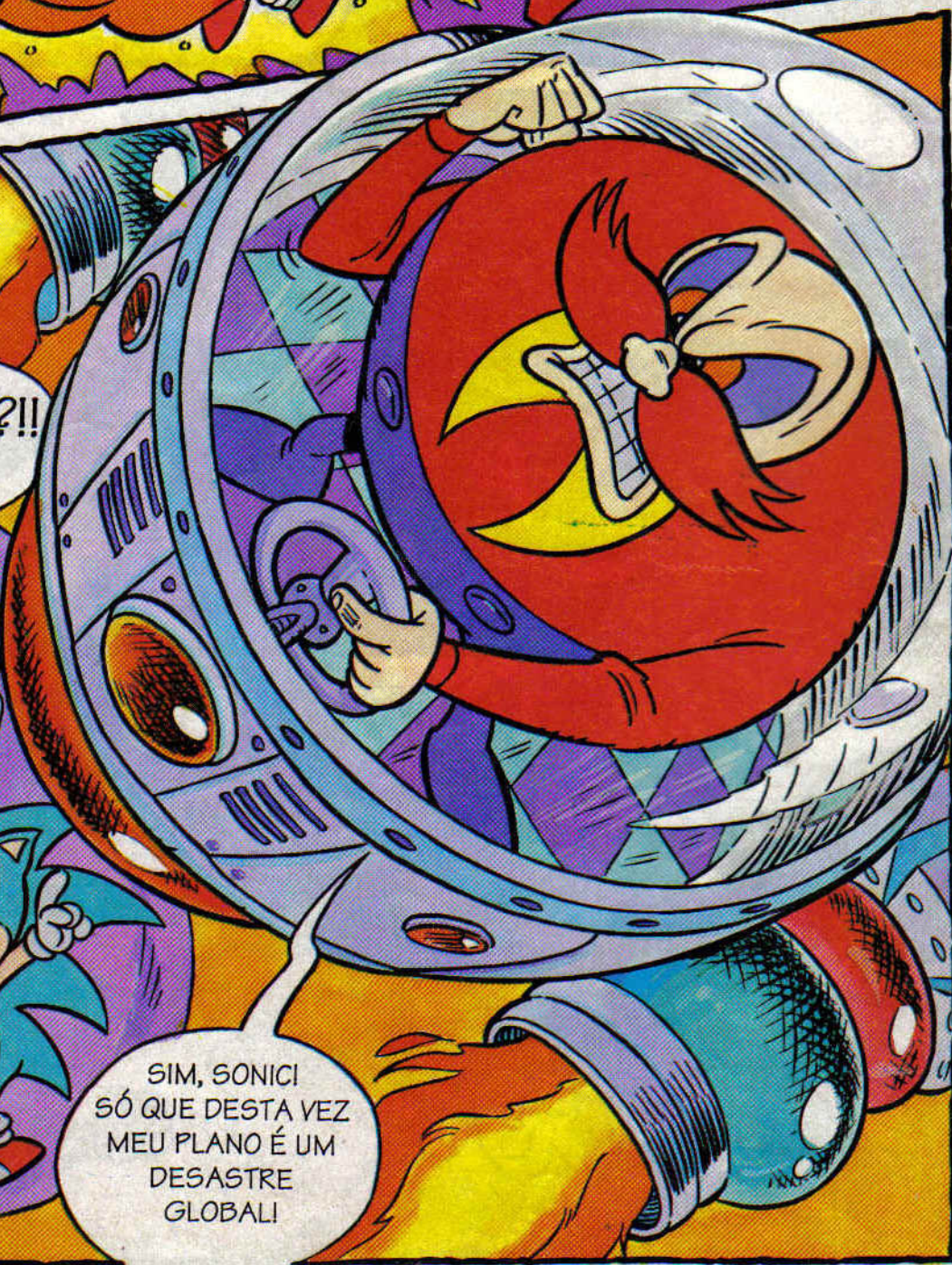


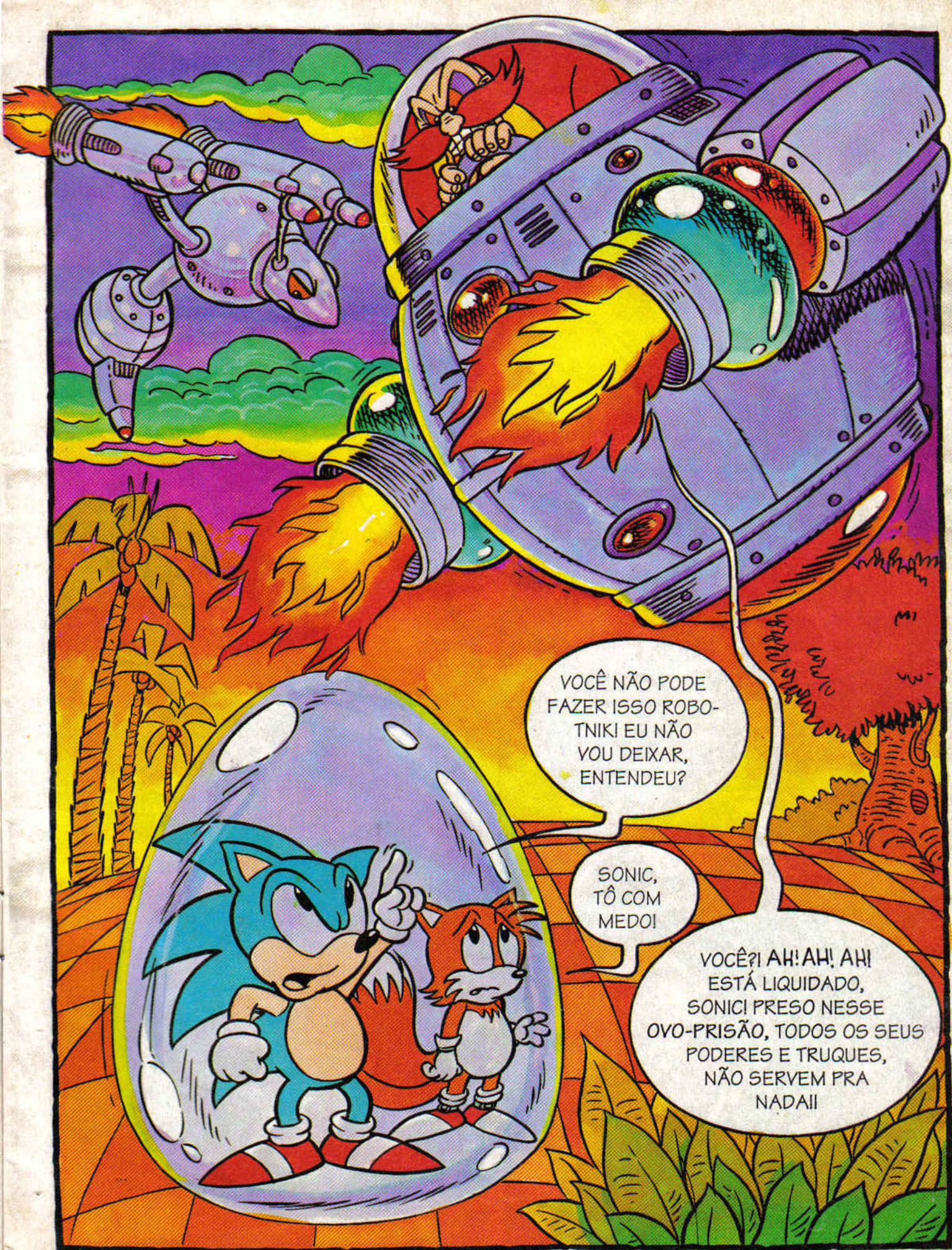
DR. ROBOTNIK?!!
SÓ PODIA SER ESSE LOUCO!

ELE NOS PRENDEU NESSE OVO-PRISÃO!



SIM, SONIC!
SÓ QUE DESTA VEZ MEU PLANO É UM DESASTRE GLOBAL!



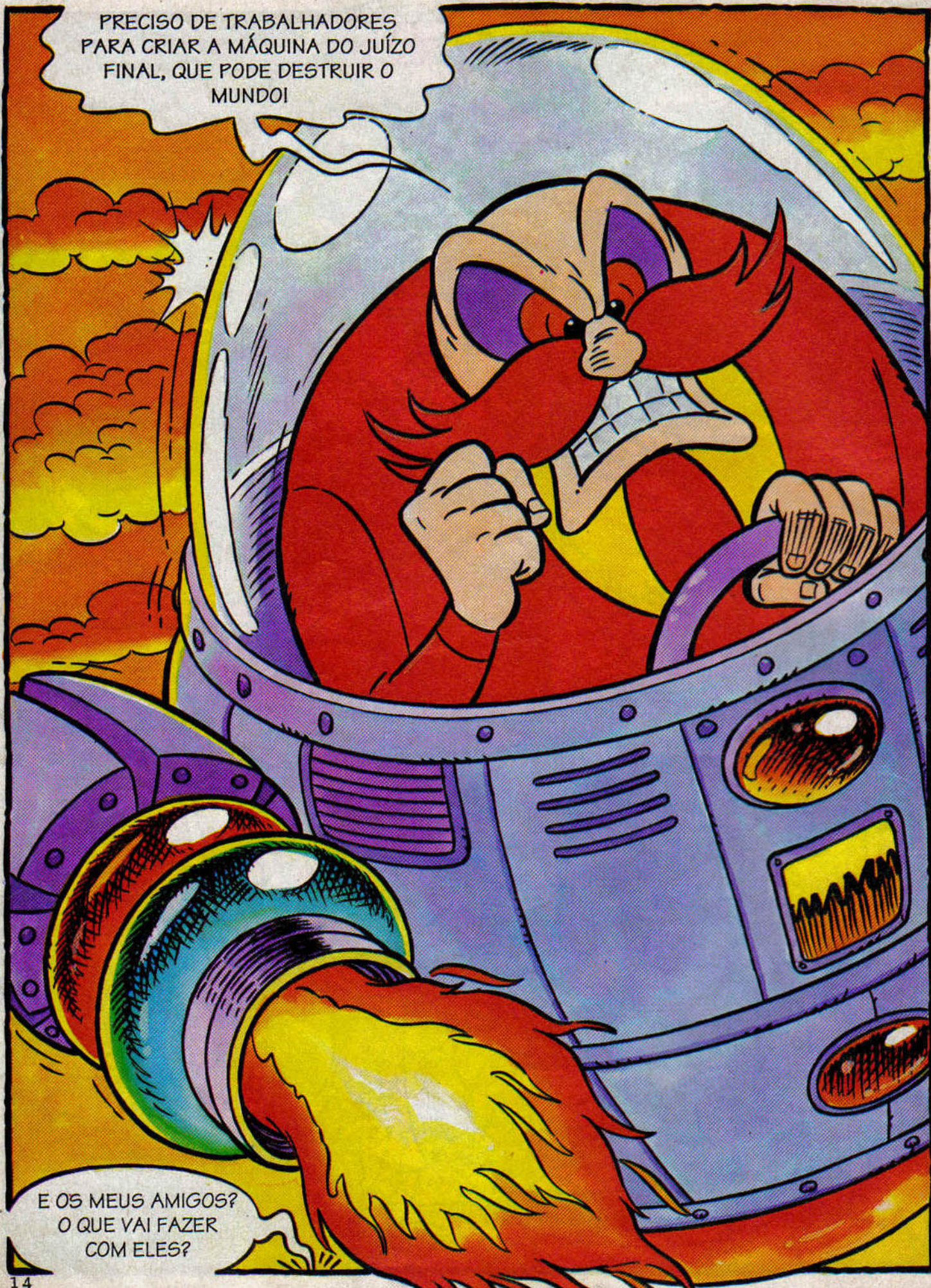


VOCÊ NÃO PODE FAZER ISSO ROBOTNIKI EU NÃO VOU DEIXAR, ENTENDEU?

SONIC, TÔ COM MEDO!

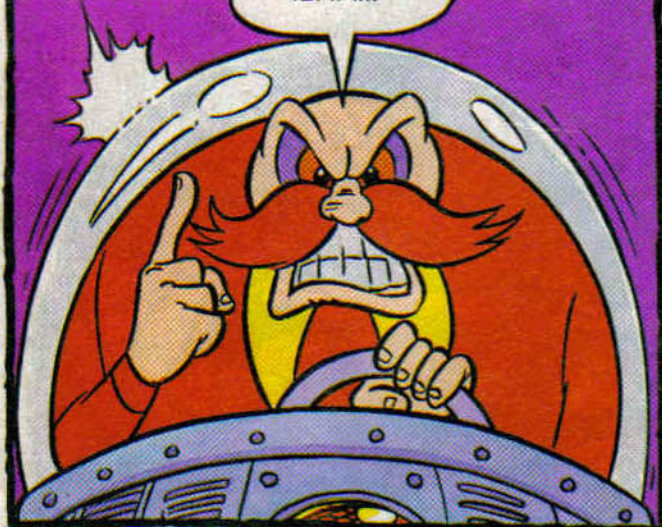
VOCÊ?! AH! AH! AH! ESTÁ LIQUIDADO, SONIC! PRESO NESSE OVO-PRISÃO, TODOS OS SEUS PODERES E TRUQUES, NÃO SERVEM PRA NADA!!

PRECISO DE TRABALHADORES
PARA CRIAR A MÁQUINA DO JUÍZO
FINAL, QUE PODE DESTRUIR O
MUNDO!

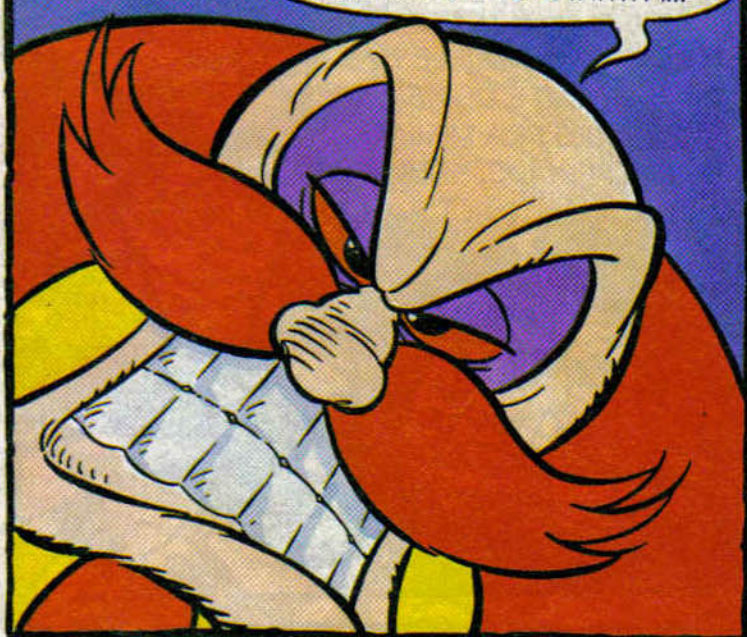


E OS MEUS AMIGOS?
O QUE VAI FAZER
COM ELES?

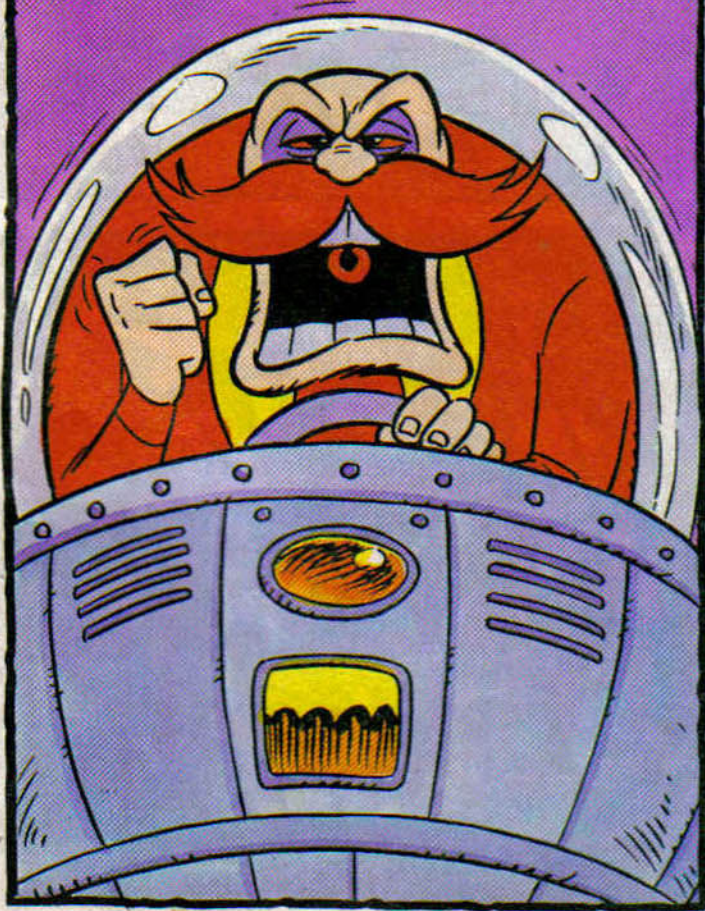
AH... OS SEUS AMIGOS? RÁ, RÁ...
CAPTUREI TODOS ELES! VOU TRANS-
FORMÁ-LOS EM ROBÔS, ALÉM
DE TODOS OS ANIMAIS DA
ILHA...



E FORÇAREI TODOS A EDIFICAR
MINHA ARMA DEFINITIVA...



O OVO DA
MORTE!!

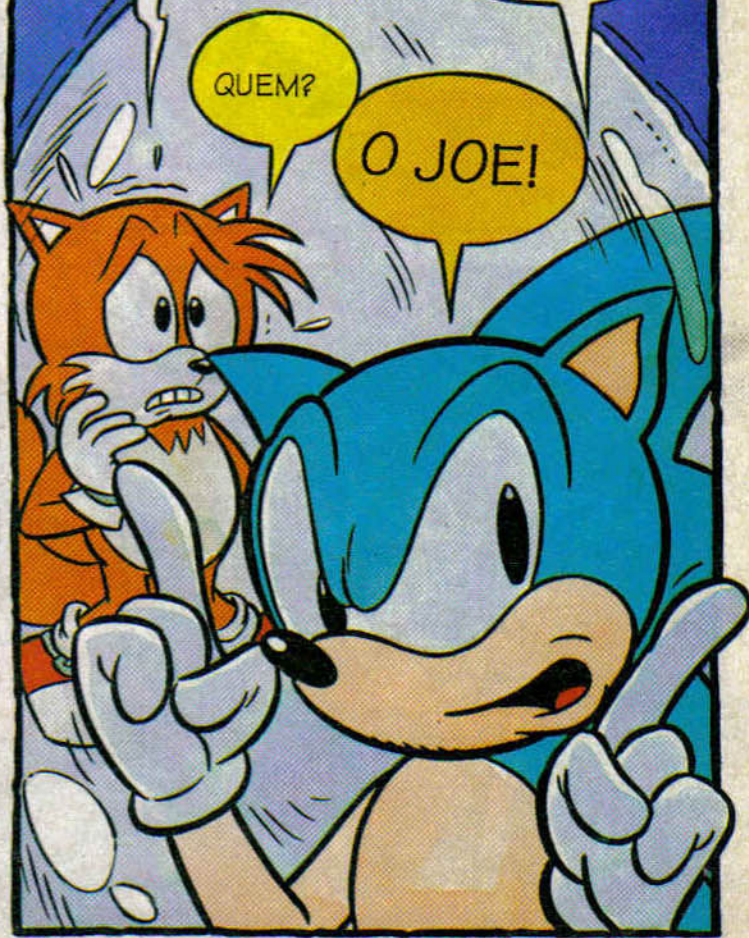


SONIC, ESTAMOS
PERDIDOS! ESSE CARA
ESTÁ COMPLETAMEN-
TE LOUCO! E PARECE
QUE ESTÁ FALANDO
SÉRIO!

FICA FRIO,
TAILS! DO
OUTRO LADO
DA TELA TEM
ALGUÉM QUE
PODE NOS TIRAR
DESSA FRIA!

QUEM?

O JOE!



E DO OUTRO LADO DA TELA...

AH, AH, AH, AH!

O JOESTICK? AQUELE BACÃO, NÃO É DE NADAI NÃO É PÁREO PRA MIMI VOCÊ ESTÁ PERDIDO, SONICI

HÃ? O Q-QUÊÊÊ?!

QUALÉ A SUA, HEIN, GORDUCHO?

SEU FEDELHO! EU CAPTUREI SONIC E TODOS SEUS AMIGOS! ELE ACHA QUE SÓ VOCÊ PODE SALVÁ-LOSI

O POBRE PORQUINHO-ESPINHO PERDEU A RAZÃO! COITADINHO.

E AÍ, BUNDÃO?! VAI ENCARAR, OU NÃO VAI?

CARAI VOU DETONAR ESSA SUA CARA NOJENTAII

QUE MEDINHO!

E NÃO É A PRIMEIRA VEZ QUE FAÇO ISSO!

SÓ QUE DESTA VEZ É PRA VALER!

SE PREPARA MEU CHAPA, QUE EU JÁ ESTOU INDO!

IÁÁÁÁ...

ZAP!

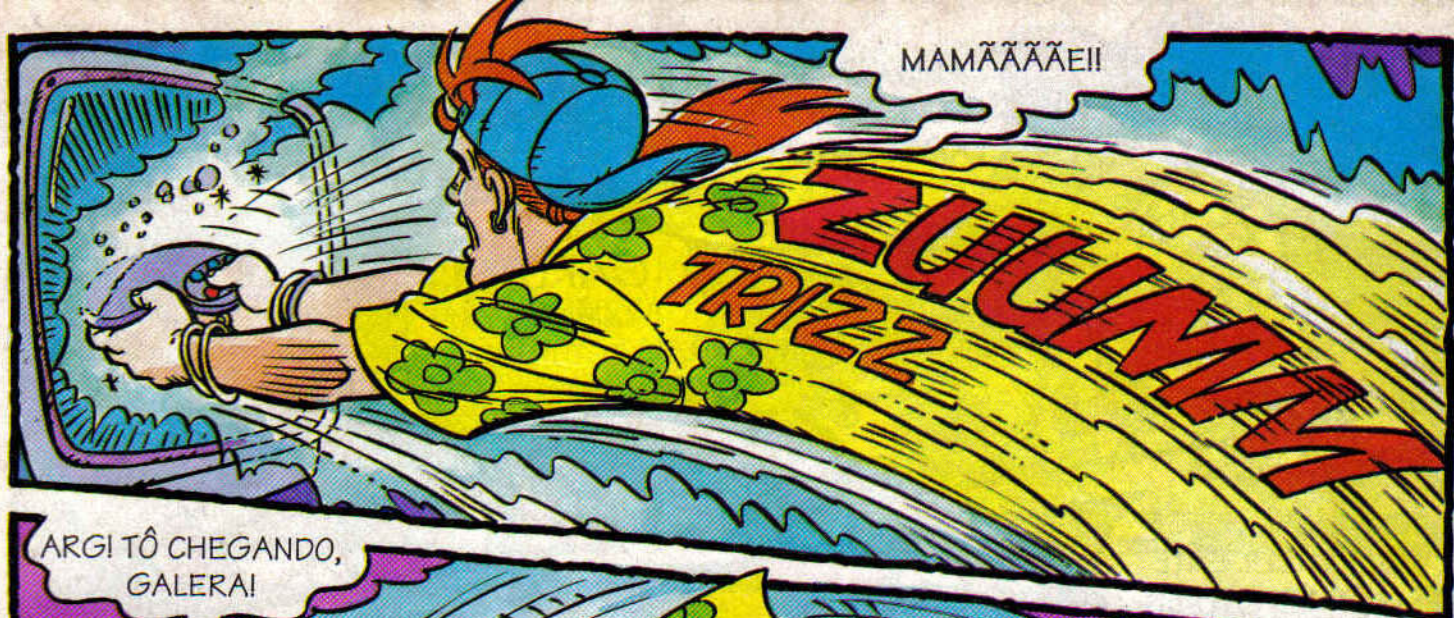
TRIIIZ!

ZUMP!

VROOOOOM!

ZIP!

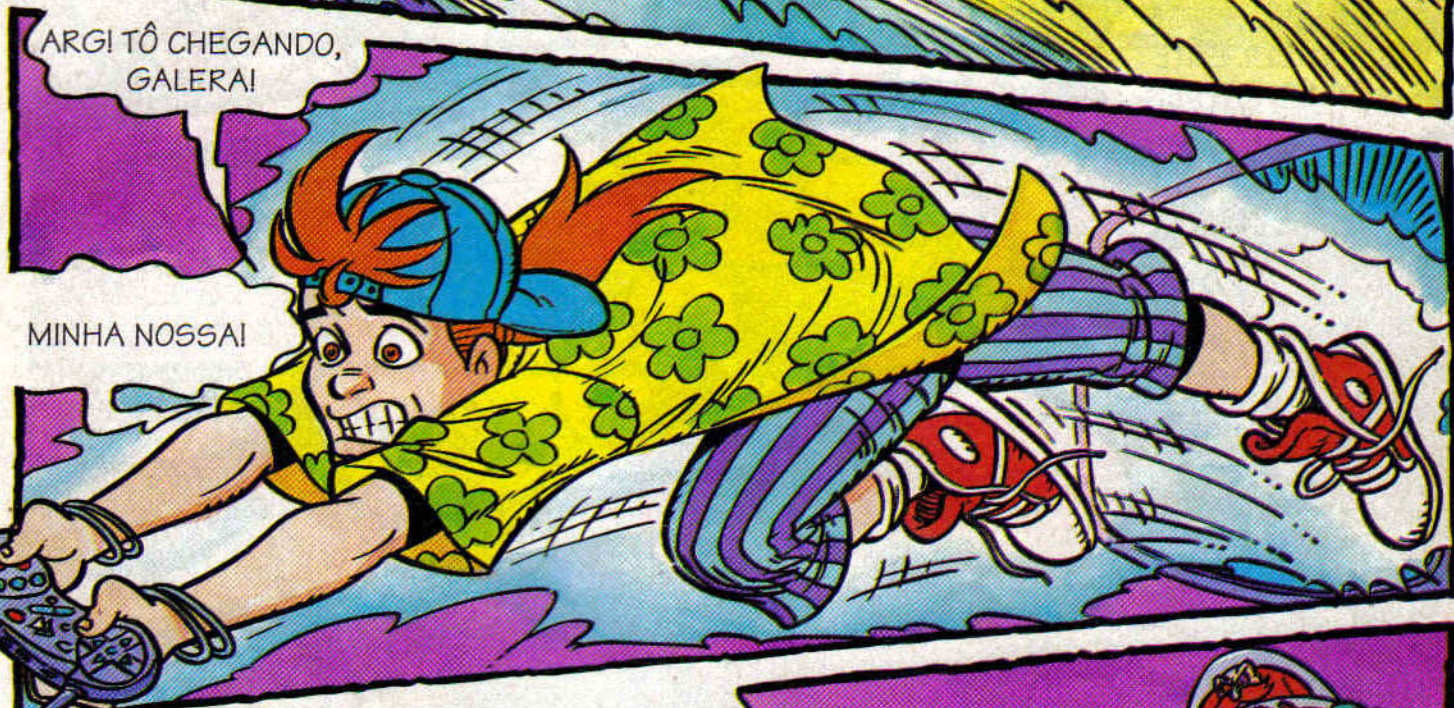
PLIC PLIC!



MAMÃÃÃEII!

ZUUMMM

ARGI TÔ CHEGANDO,
GALERA!




MINHA NOSSAI!



UFAI ESSAS VIAGENS
ME DEIXAM MEIO FORA
DE ÓRBITA...

ÔPAI LÁ ESTÁ
O PESSOAL DA RE-
CEPÇÃO! ROBOTNIK
O MANÍACO, E SEUS
ROBÔS...

SÓ QUE NÃO VOU
FICAR PRA RECEBER
AS BOAS VINDAS!
TENHO QUE AGIR
RÁPIDO!



AINDA BEM QUE O MEU
JOYSTICK ESTÁ LEGAL!
VAMOLÁ MEU VELHO, NÃO
ME DEIXE NA MÃO!

GAROTO!
VOCÊ É MUITO
ESTÚPIDO!

PENSEI QUE FOSSE
MAIS INTELIGENTE
EM NÃO ME ENFRENTAR!

VOCÊ É MAIS TOLO
DO QUE PENSEII
SÓ QUE NÃO
ESTOU AQUI PRA
BRINCAR COM
CRIANÇA!

MEUS ROBÔS
CUIDARÃO DE VOCÊ!
TENHO COISAS MAIS
IMPORTANTES
PRA FAZER!

ESSA
NÃOII



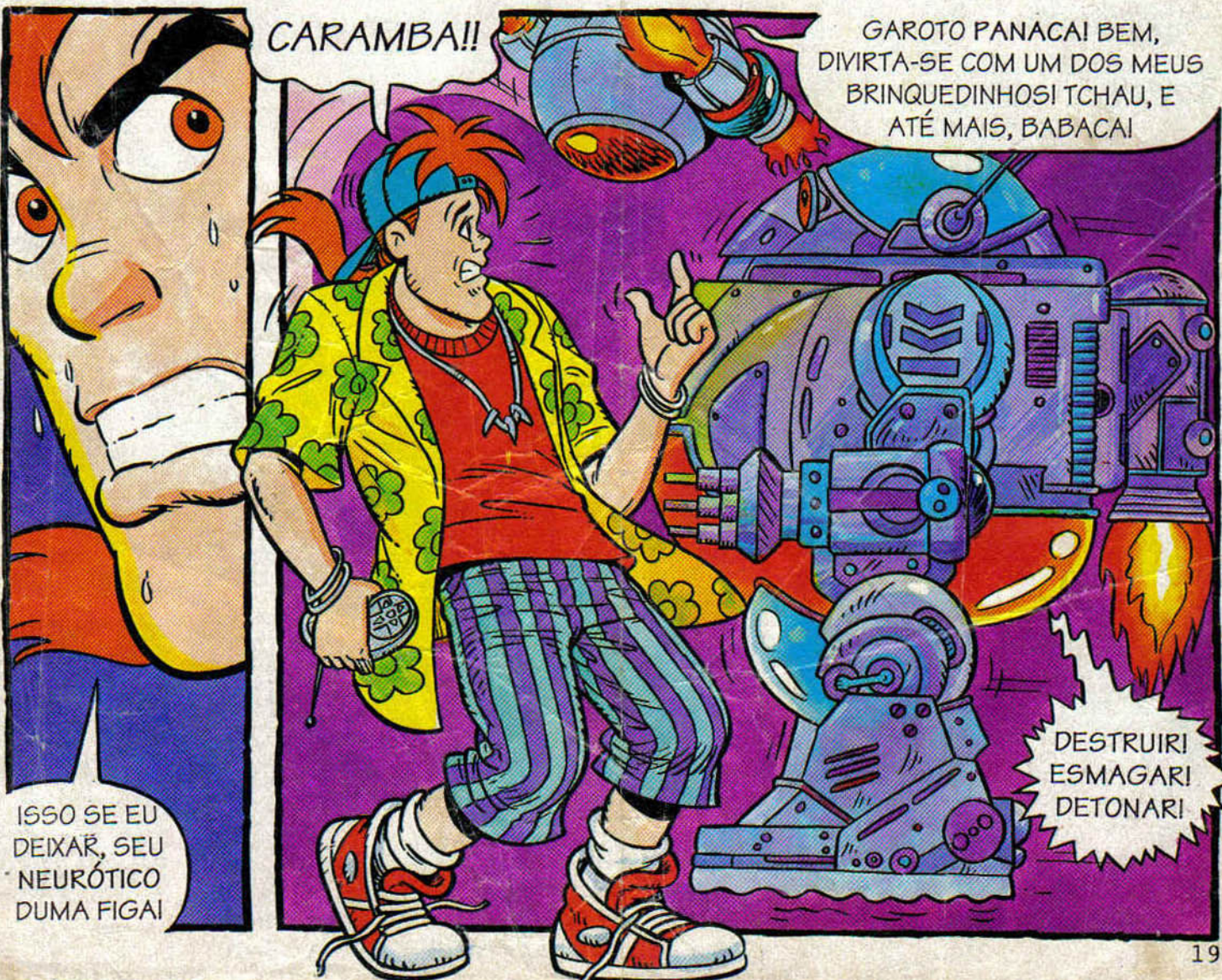
ALÉM DO MAIS, EU DIRIJO AS
USINAS, REFINARIAS E CIDADES!
AGORA TENHO O CONTROLE DE
TUDO!

EXCETO DAS
ESMERALDAS DO
CAOS...

OO
OO



ESSAS MAGNÍFICAS
GEMAS SÃO CONHECIDAS
POR CONTEREM PODERES
FANTÁSTICOS! COM ELAS,
PODEREI TER O MUNDO
INTEIRO SOB MEU DO-
MÍNIO! AH, AH, AH!

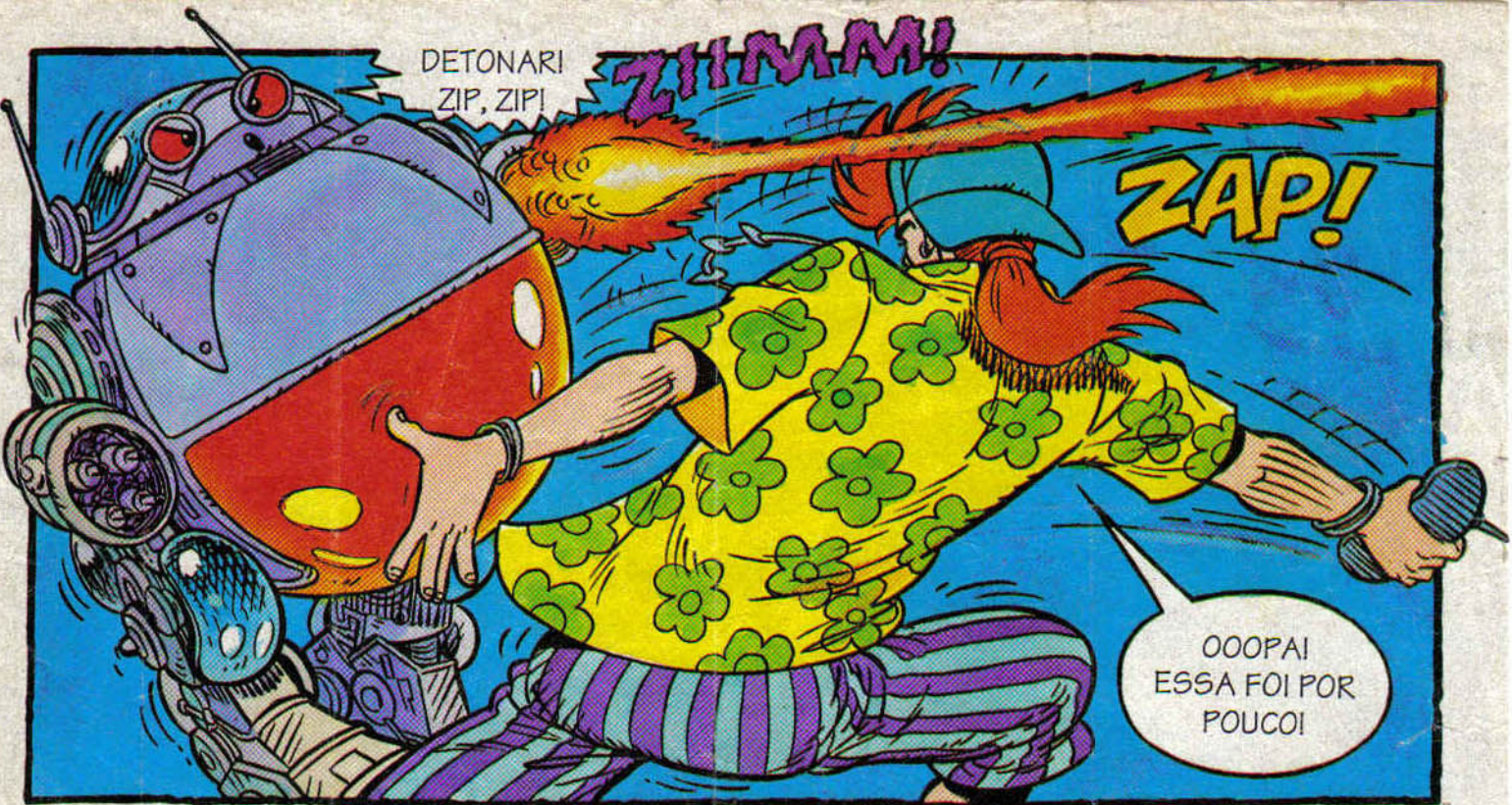


CARAMBA!!

GAROTO PANACAI BEM,
DIVIRTA-SE COM UM DOS MEUS
BRINQUEDINHOS! TCHAU, E
ATÉ MAIS, BABACAI

ISSO SE EU
DEIXAR, SEU
NEURÓTICO
DUMA FIGAI

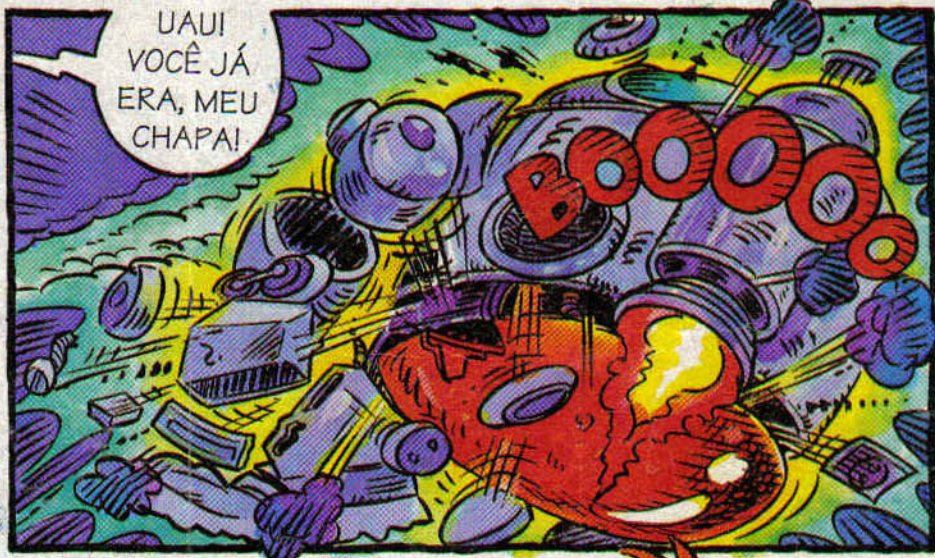
DESTRUIRI
ESMAGARI
DETONARI



AGORA É
COM O MEU
JOESTICKI



UAUI
VOCÊ JÁ
ERA, MEU
CHAPAI!



MENOS UM,
PRA ME ATRA-
PALHARI!

AGORA VOU
PROCURAR SONIC
E SEUS AMIGOS!

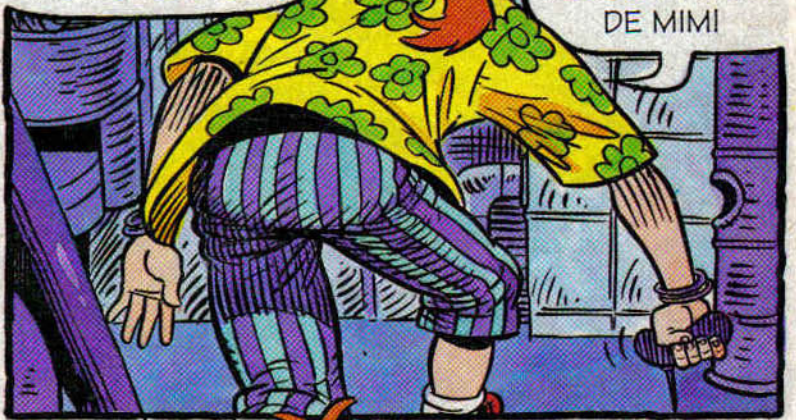


POUCO DEPOIS...

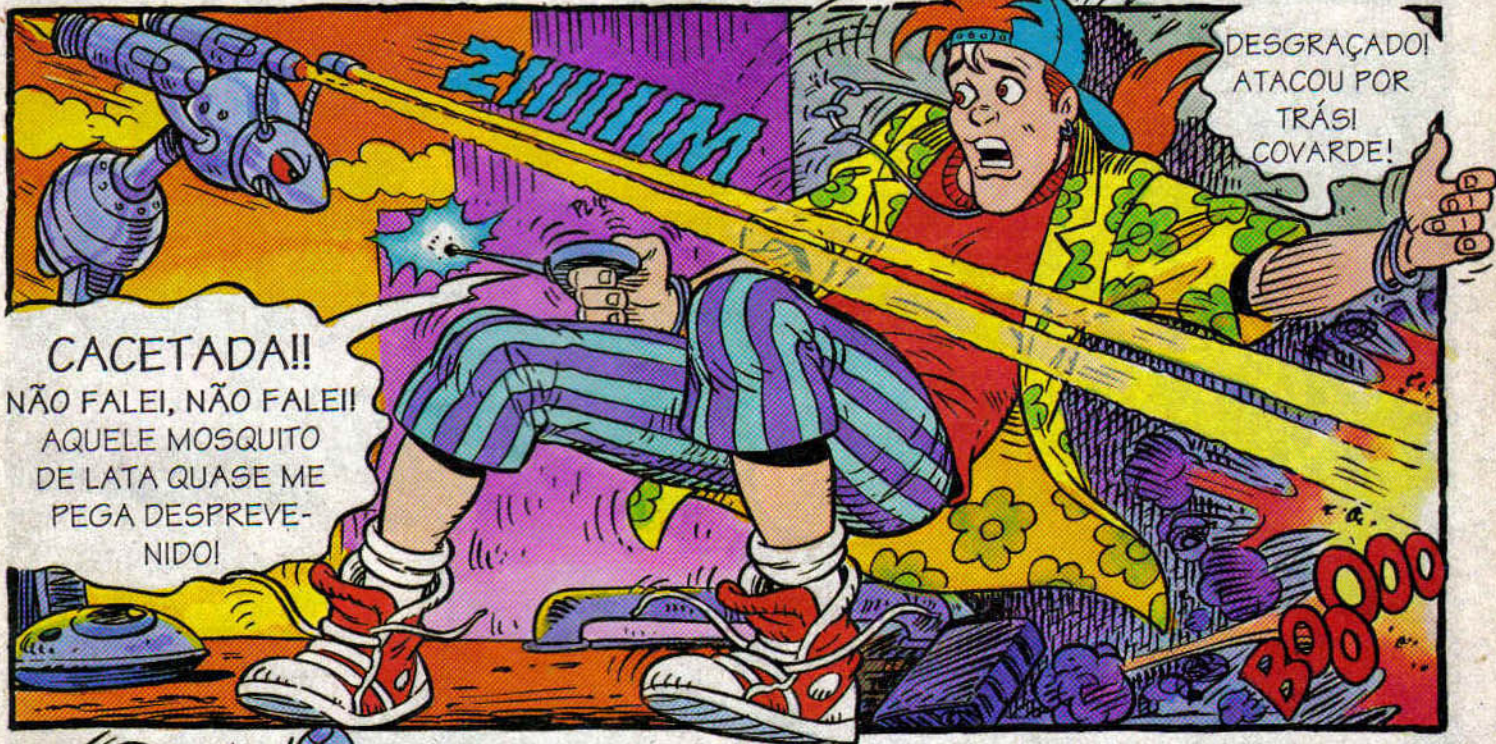


ONDE SERÁ QUE AQUELE LOUCO DO ROBOTNIK PREDEU O SONIC? ESTOU FICANDO PREOCUPADO!

ATÉ AGORA SÓ ENCONTREI ROBÔS QUERENDO ACABAR COMIGO! E NADA DAS ESMERALDAS!



MAS COM MINHA ASTÚCIA, VAI SER FÁCIL... EEEPAI TEM ALGUÉM ATRÁS DE MIMI!



DESGRAÇADO! ATACOU POR TRÁS! COVARDE!

CACETADA!! NÃO FALEI, NÃO FALEII! AQUELE MOSQUITO DE LATA QUASE ME PEGA DESPREVEDIDO!



CARAI REALMENTE EU SOU DEMAIS! DETONEI MAIS UMI

BEM, AGORA É SÓ ACHAR AS ESMERALDAS...

...LIBERTAR O SONIC E CAIR FORA DAQUII RÊ, RÊ, RÊ!

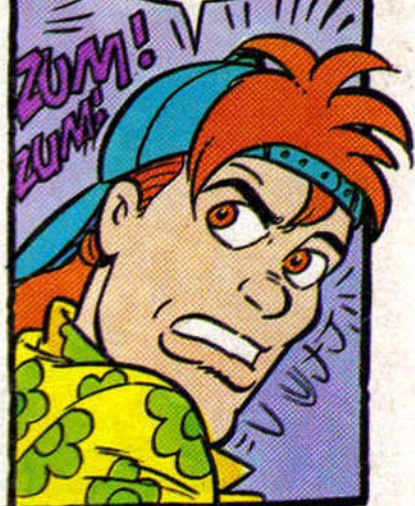
AQUI VAI UM GOLPE, LEAL E FRONTAL!

DEPOIS DE PASSAR POR RODOVIAS
RETORCIDAS, CORRER ATRAVÉS
DE TÚNEIS E DETONAR UM
MONTE DE ROBÔS...

JÓIA!
ENCONTREI
A ÚLTIMA
ESMERALDA!

EPAI INIMIGO
À VISTA!

AGORA É SÓ
ENCONTRAR O
SONIC E...

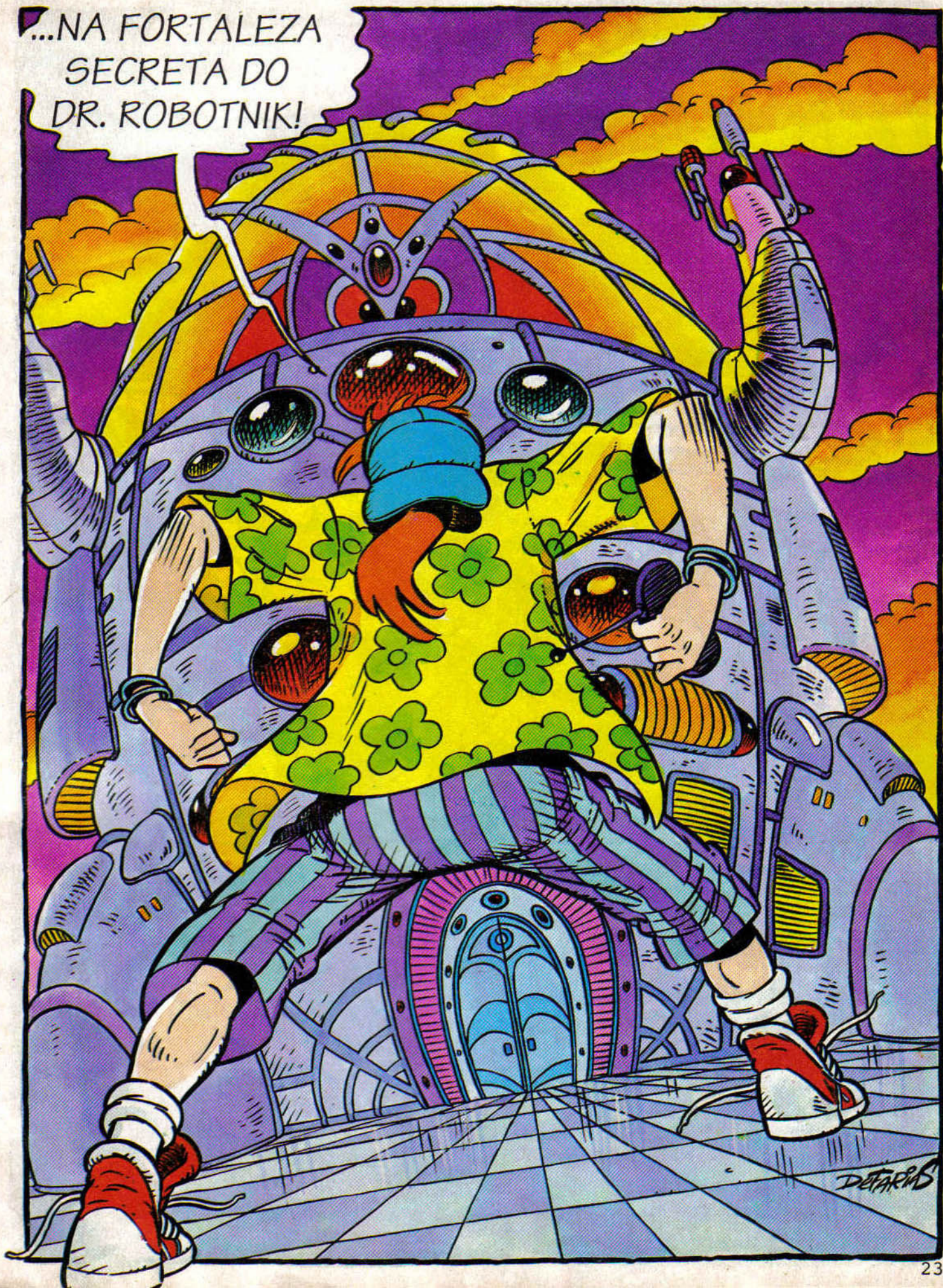


SAI PRA LÁ,
BICHO FEIO!

PRECISO ENCON-
TRÁ-LOS ANTES QUE SEJA
TARDE DEMAISI MAS
POR ONDE COMEÇAR?

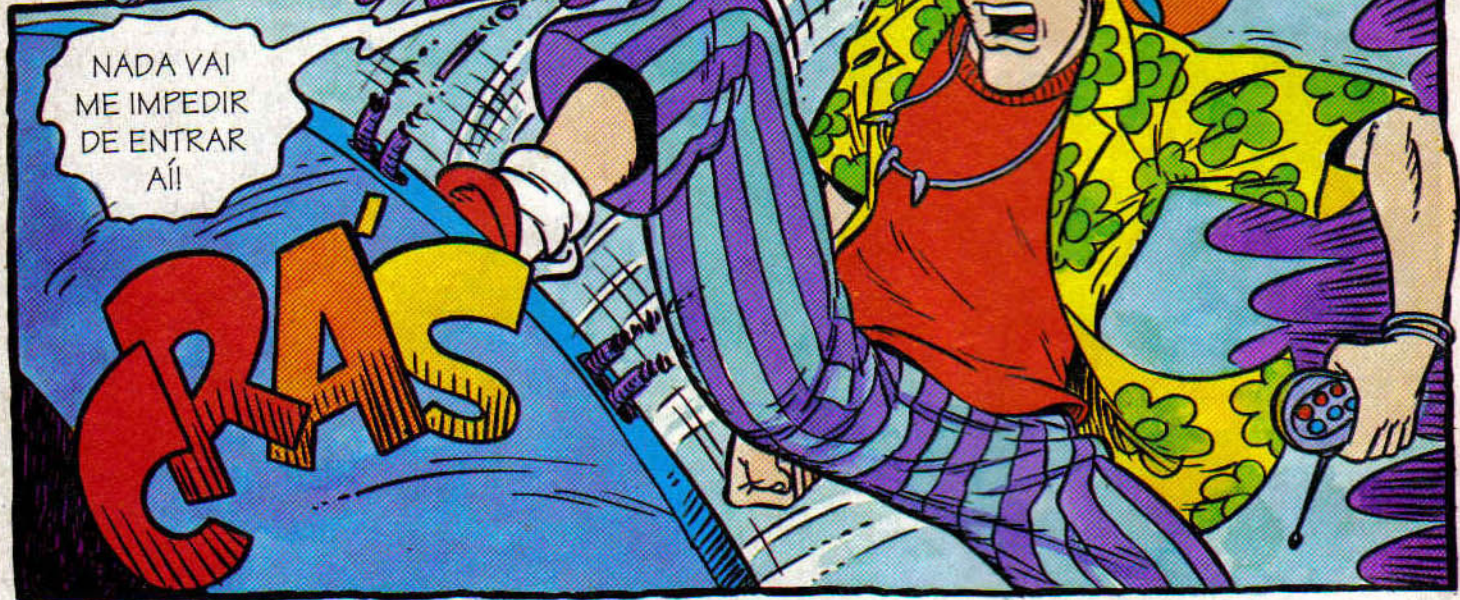
JÁ SEII ELE PRENDEU
A TURMA ONDE
EU JAMAIS PENSARIA EM
PROCURARI ELES SÓ PODEM
ESTAR...

...NA FORTALEZA
SECRETA DO
DR. ROBOTNIK!





VOU ENTRAR AÍ E
DETONAR TODO MUNDO!
PRIMEIRO, ESTA PORTA
VAI PRO BREJO!



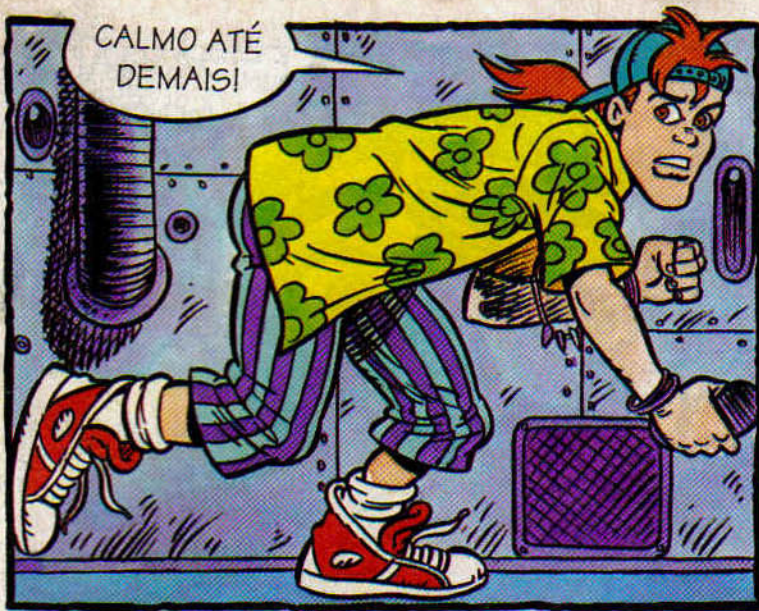
NADA VAI
ME IMPEDIR
DE ENTRAR
AÍ!



TEM ALGUMA
COISA ESTRANHA
AQUI...

ESTÁ MUITO
CALMO E FÁCIL!





ROBOTNIKI
ONDE ESTÁ
VOCÊ?

TEM MESMO?
ESTOU AQUII
AH, AH, AHI

ESSA NÃO!
TÔ LASCADO!

TENHO UMAS
CONTAS PRA
AJUSTAR
COM VOCÊI

ROBOTNIKI?!

SIM, GAROTÃO! SURPRESO, HEIN?
AH, AH, AHI



VOCÊ JÁ FOI LONGE
DEMAIS, GAROTOI CHEGAI
VOU TIRÁ-LO DO MEU
CAMINHO, AGORA
MESMO!



FIGAREI LIVRE
DE VOCÊ,
PARA ENCONTRAR
AS ESMERALDASI

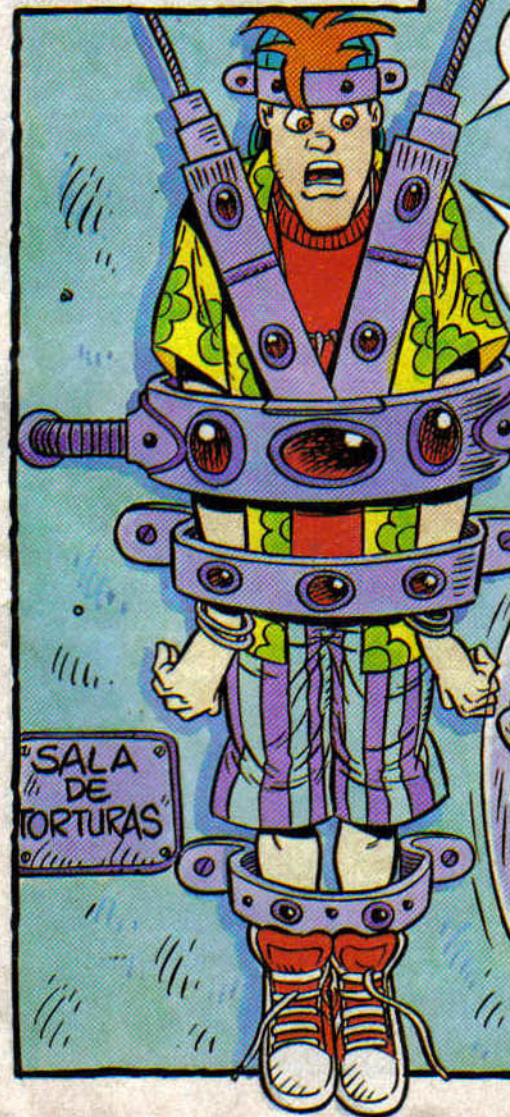
TRIZ!

PRENDAM-NO JUNTO
COM O SONICI QUANDO
EU VOLTAR, RESOLVO O
QUE FAZER COM ELES!

AS ESMERALDAS,
EU... ÁÁÁÁ...

ZUM!

POUCO DEPOIS, JOESTICK ESTÁ MAIS PRESO
QUE SARDINHA EM LATA...



SALA
DE
TORTURAS

SINTO MUITO, SONICI
ACHO QUE ESTAMOS
NUMA FRIA!

AS ESMERALDAS
ESTÃO NUM LU-
GAR SEGURO!

VOCÊ ACHA?
E AS ESMER-
RALDAS?

SÓ QUE
PRESO DESSE
JEITO E SEM O
MEU JOYSTICK,
NÃO SEI O
QUE FAZER!



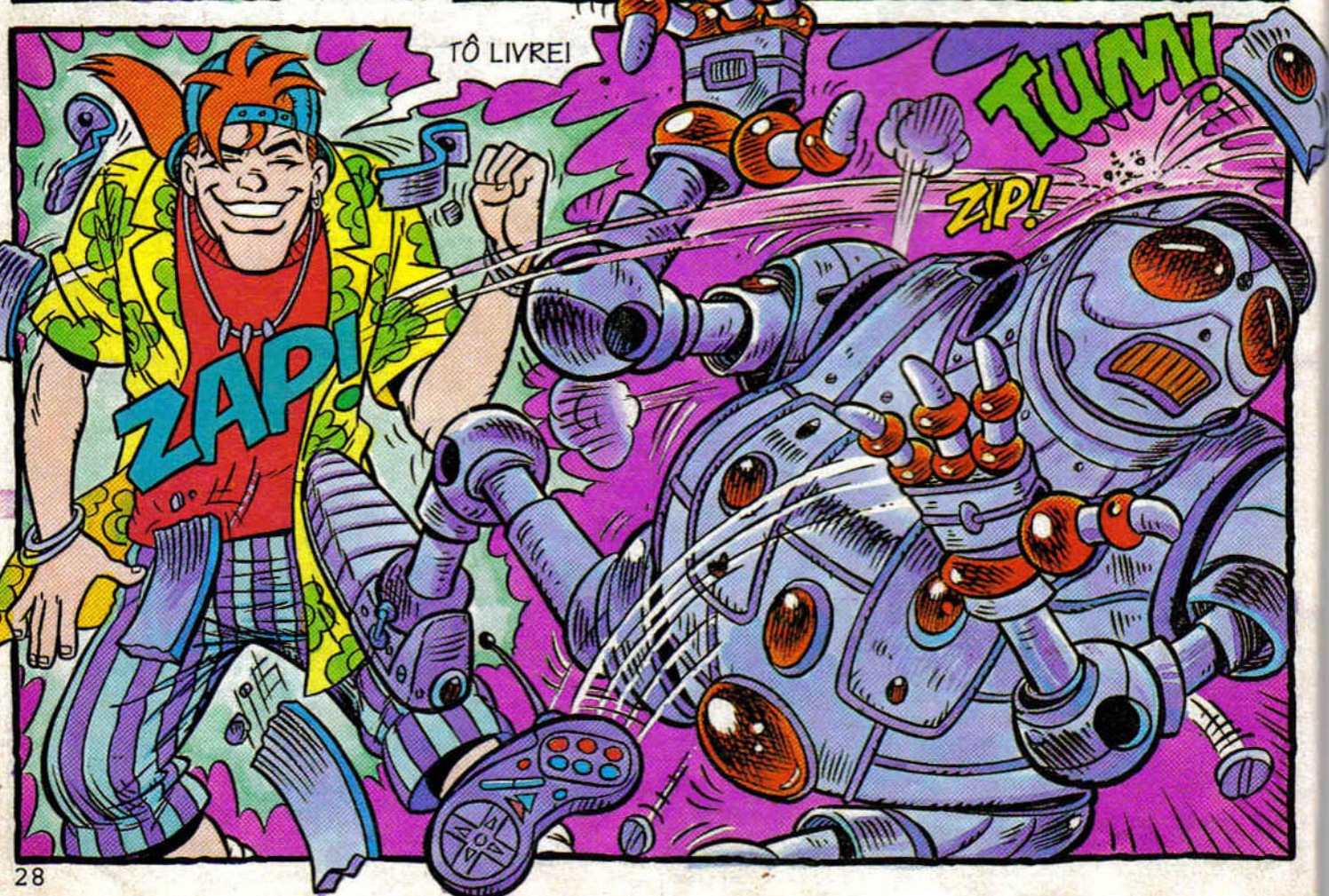
POR FALAR
EM JOYSTICKI
OLHEM O QUE
EU ESTOU
VENDO!



TUP!

ESSA NÃO!
ESTE ROBÔ
BABACA PEGOU
O MEU JOYSTICKI
HUM... TENHO
UM PLANO...





O QUE QUE
ESTÁ ACONTECENDO
AQUI?!

MEU JOYSTICK!

SURPRESS
BALOFO!

PLIC!

ZUMPI!

VOCÊ NÃO É
TÃO ESPERTO
COMO PARECE!

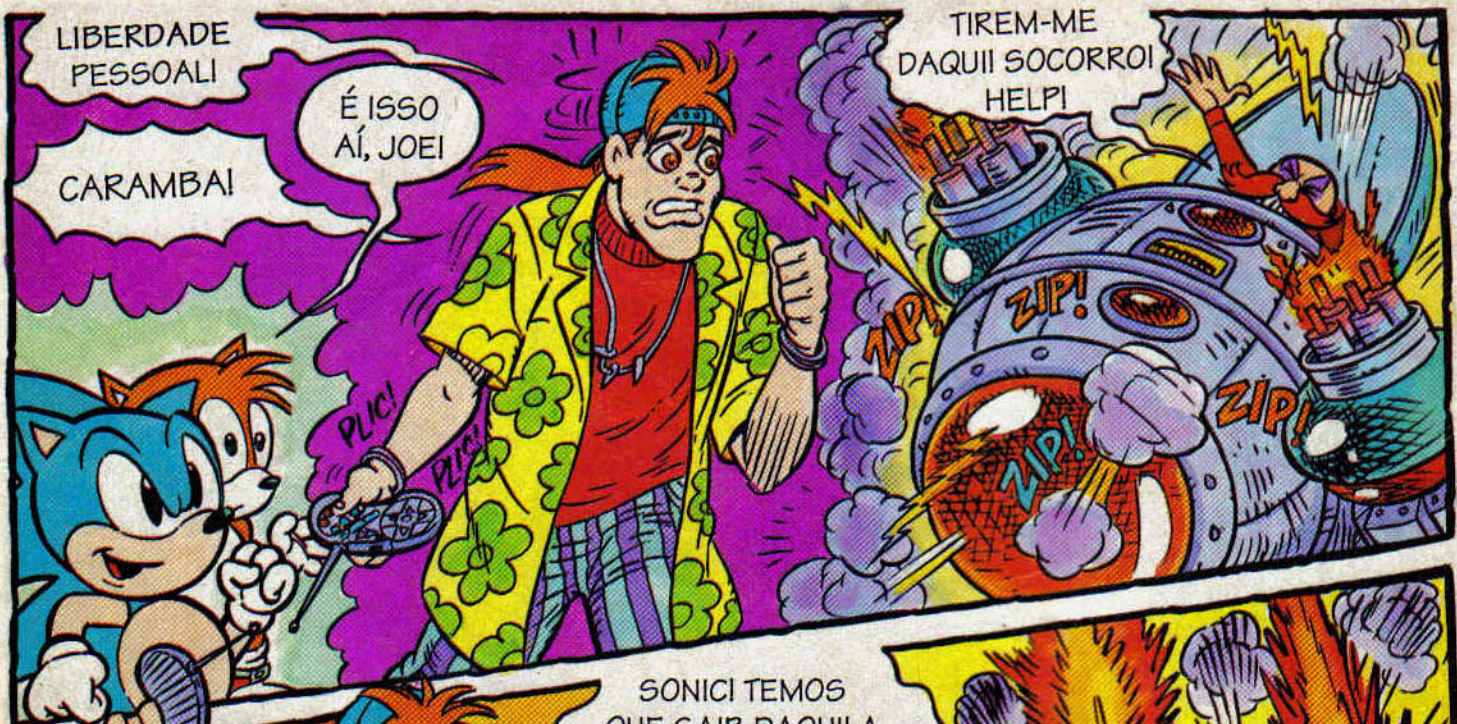
S-SEU...
ÚUU...

TOMA BUNDÃO!
SINTA O PODER
DO MEU JOYSTICK!

ZUUM!

AAA!!!

ZIPI!



LIBERDADE
PESSOALI

CARAMBA!

É ISSO
AÍ, JOEI

TIREM-ME
DAQUII SOCORRO!
HELPI!

PLIC!
PLIC!

ZIP!

ZIP!



SONICI TEMOS
QUE SAIR DAQUII A
MÁQUINA DO ROBOTNIK
ESTÁ SEM CONTROLE!

ESTE LUGAR
VAI EXPLODIR!

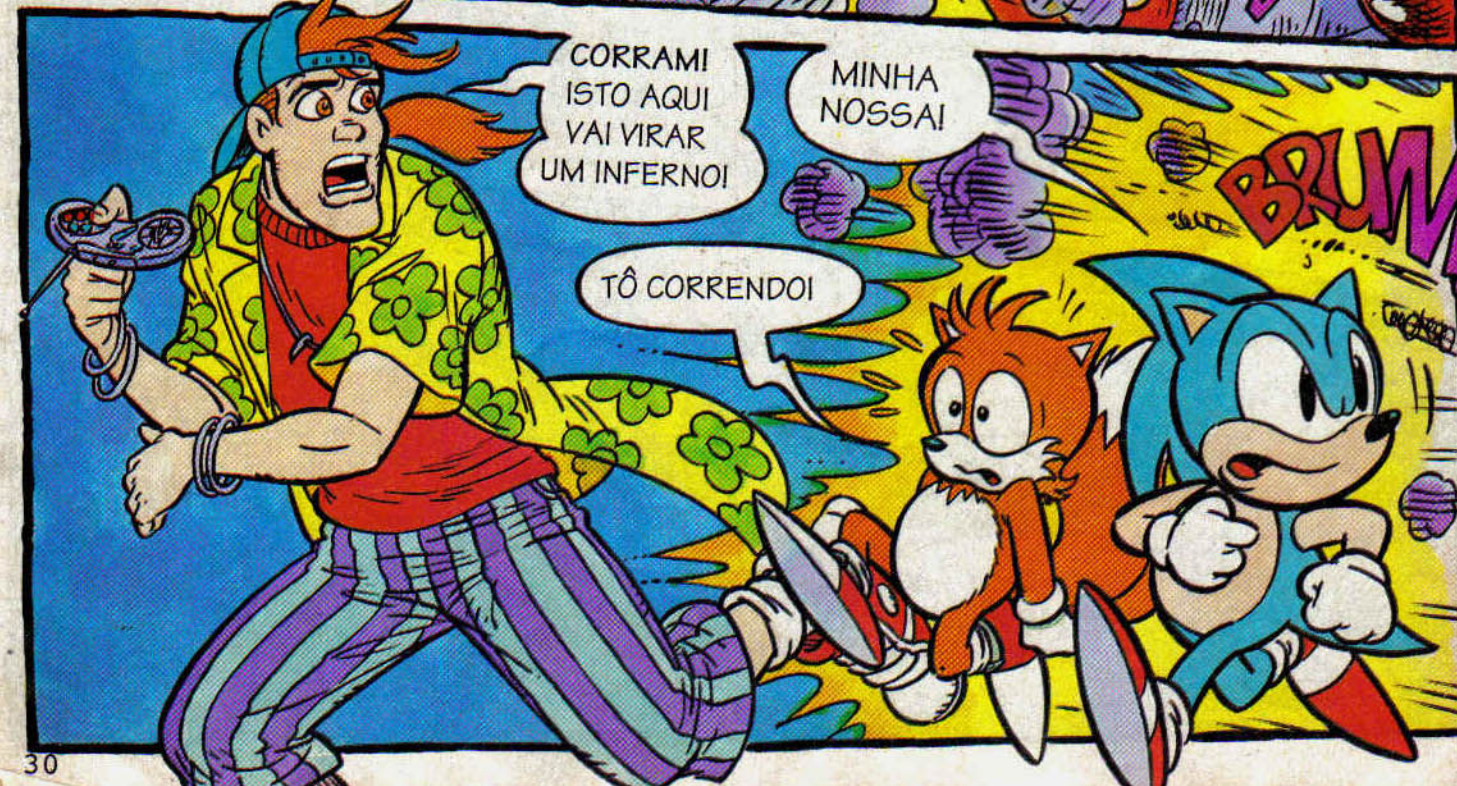
ZUM!

POU!

TRIZI!

POINI!

ZUM!

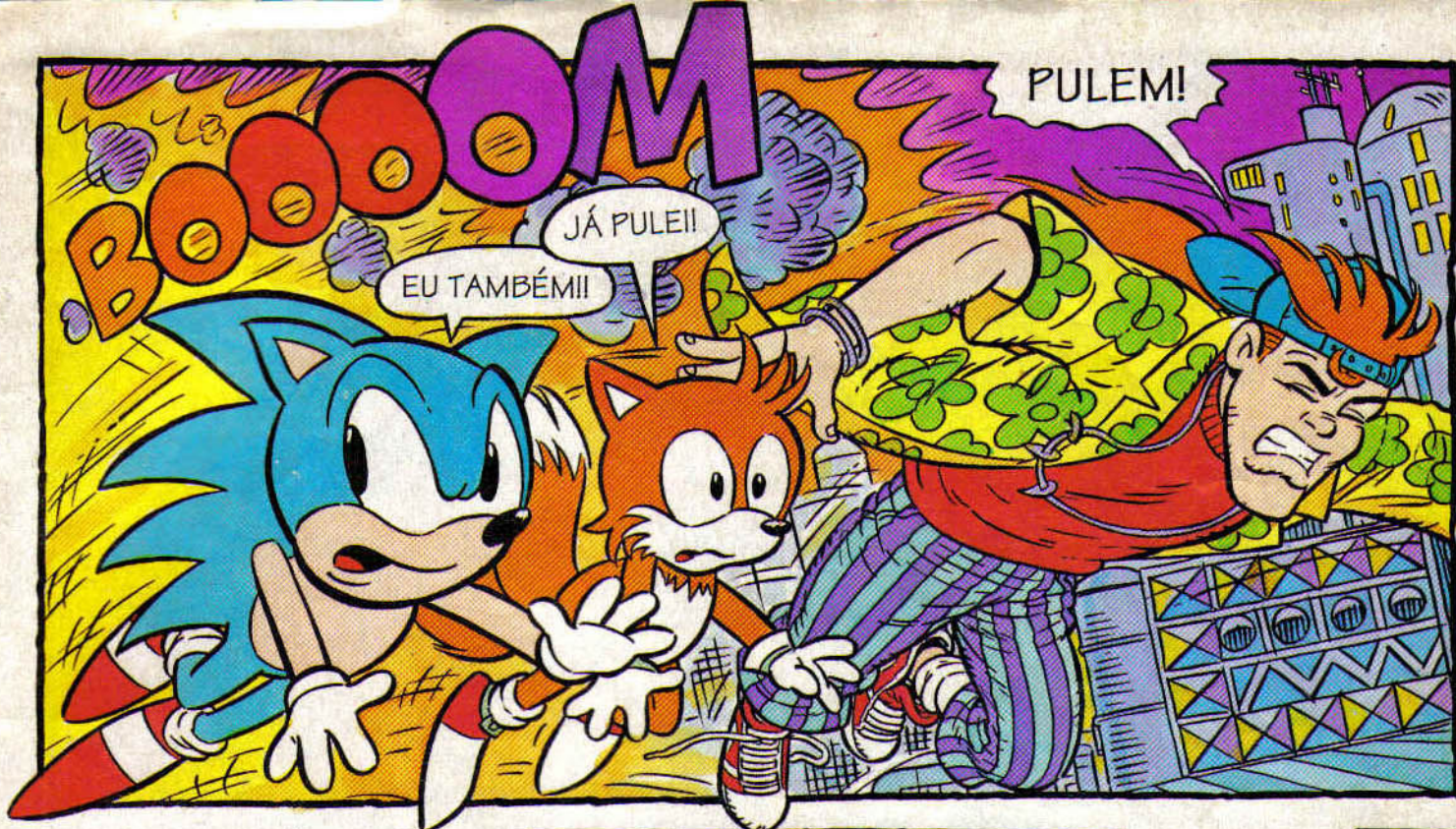


CORRAMI
ISTO AQUI
VAI VIRAR
UM INFERNO!

MINHA
NOSSAI!

TÔ CORRENDO!

BRUM!



E A FORTALEZA É TODA TOMADA POR EXPLOSÕES E FOGO...



POUCO DEPOIS NA FLORESTA...



NÃO FIZ MAIS
QUE A MINHA
OBRIGAÇÃO!

ESSA VIDA DE
SUPER-HERÓI ME
CANSAI

TCHAU, PESSOAL!
ATÉ A PRÓXIMA!

TCHAU,
JOE!

PRECISANDO,
É SÓ CHAMARI

GAME
OVER

TÔ CANSADÃO!
ESSE ROBOTNIK
É UM TREMENDO
PENTELHÃO!

AINDA BEM
QUE ACABOU!

DeFAREAS

GIAM

Especial Mega

SONIC THE HEDGEHOG

Com as nossas dicas abaixo, você vai ter mais facilidade de ultrapassar todos os estágios e chefes desse Super Jogo, avançando em caminhos retorcidos, atravessando funeis, cruzando um oceano barulhante de óleo, encontrando as esmeraldas, libertando animais e derrotando o maquiavélico DR. ROBOTNIK. TCHAN, TCHAN, TCHAN, TCHAN! Vamos lá!



GREEN HILL I



A fase inicial é bem fácil!



1. Assim que você descer a rampa aione o controle para baixo e os anéis na parte superior da tela serão logo alcançados. Alias a única maneira de fazê-lo. Lembre-se que epos o salto, o SONIC deve ser direcionado, caso contrário perderá os anéis.

2. Há um computador com uma vida na primeira plataforma após a plataforma movel.

3. Atenção! O computador que aparece com uma seta na tela deverá ser eliminado. Caso seja morto, continue em frente do ponto onde se encontrava.

GREEN HILL II

Fique frio, meu chapá! Nessa fase inicial você é obrigado a cair. Vai aparecer uma bolha protetora na lateral esquerda da tela. Lembre-se

que o computador com a seta de- verá ser destruído.

Importante: tão logo você saia do túnel passe para o andar do trampolim e siga para a extrema esquerda. Você encontrará a primeira esmeralda.

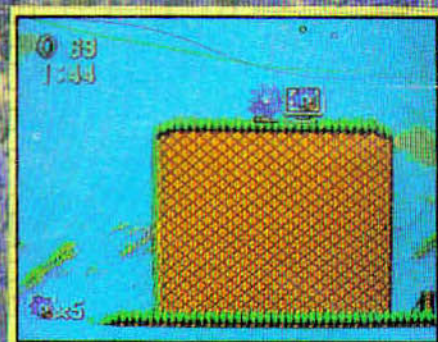


Chefe de Fase: o DR. ROBOTNIK vai descer pela lateral. Aguarde-o bem abaixo até três vezes. Ao sair prepare-se pois terá que saltar a qualquer instante.



BRIDGE I

Neste estágio o pequeno peso de- verá atingir a maior altura possível na segunda gangorra. Para ganhar uma vida a mais, salte para a extrema direita. Se você atravessar a ponte e ficar sobre a plataforma com um trampolim e olhar para baixo, encontrará a segunda esmeralda. Para apanhá-la siga para a ponte à esquerda aguardando que ela caia. Depois é só pular e pegá-la.



Cuidado com as piranhas nos vãos da tela. Mais cuidado ainda com os caranguejos espinentos. Se SONIC tomar a forma de bola e atropelar os caranguejos, af eles morrerão.

Chefe de Fase:



Pule três vezes sobre o DR. ROBOTNIK que aparece à esquerda e repita a operação. Atenção! Pule bem no centro do seu avião ou será atingido.

BRIDGE II



JUNGLE I

Na cachoeira existe uma vida. Salte com cuidado na plataforma, ao contrário você quebrará a cara. E são justamente as cachoeiras que podem eliminar você. Importante: Há um tronco que está descendo para a lateral direita da tela. Pule-o até que ele alcance a superfície da água. Salte para a esquerda e novamente em cima do outro tronco. Ande até a extrema esquerda e achará outra esmeralda. Para ficar mais fácil, caminhe até o final dessa fase sobre o tronco.



JUNGLE II

Se você souber diferenciar as plataformas em que vai pular, essa fase fica bem fácil. Após o salto, os troncos cairão exceto as plataformas.



Chefe da Fase:

se você seguir para a direita encontrará uma vida na água.

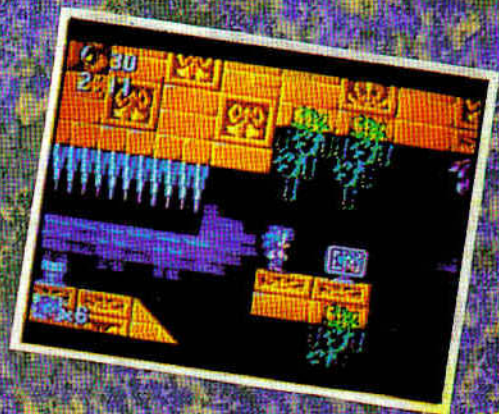
Atenção: mantenha-se sempre no extremo da tela e aguarde chegar a bomba que está vindo em sua direção. Salte-a e acerte ao mesmo tempo o DR. ROBOTNIK. Proceda a operação novamente.

Importante: no lado esquerdo da tela há uma vida. Atrás dela há um propulsor, portanto, todo o cuidado é pouco ao pegá-la.



LABIRINTH I

Não há caminho alternativo. Fique bem perto da bolha d'água para não ter problemas quando sentir falta de ar. Há uma vida quando você sair da água. Não pise no interruptor senão a vida virar dez anéis.





LABIRINTH II

Chefe de Fase: Se ele aparecer pelo centro não atire. Quando ele descer por uma das laterais salte sobre ele e faça o mesmo na outra extremidade.

Para pegar uma esmeralda no meio dos espinhos não perca a invencibilidade.



SCRAP BRAIN I

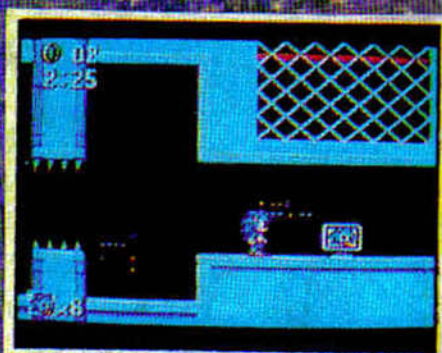
Há uma vida na esteira rolante. Siga sempre pela direita e ao tentar pegá-la tome muito cuidado pois você pode se dar mal.



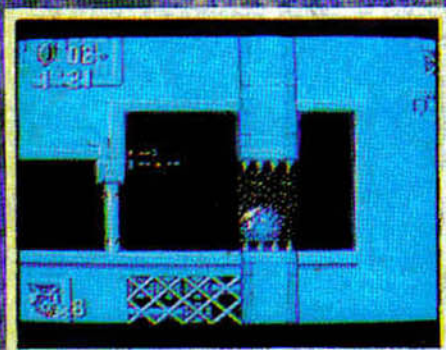
Importante: siga bem devagar em toda a fase e irá cruzá-la sem problemas.



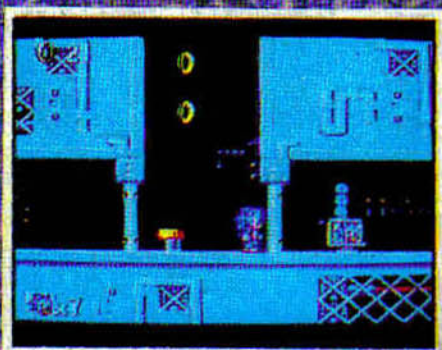
Seguindo pela direita passe por baixo da bifurcação que aparece à sua frente.



SCRAP BRAIN II



O restante do caminho é obrigatório. Muito cuidado com as tochas que estão caindo do céu.



Chefe de Fase: esta fase é similar ao SCRAP BRAIN II e Sonic não enfrenta qualquer chefe de fase. Ao encontrá-lo simplesmente o conduzirá à SKY BASE.

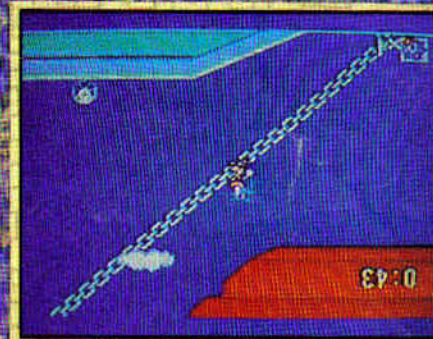


SKY BASE I

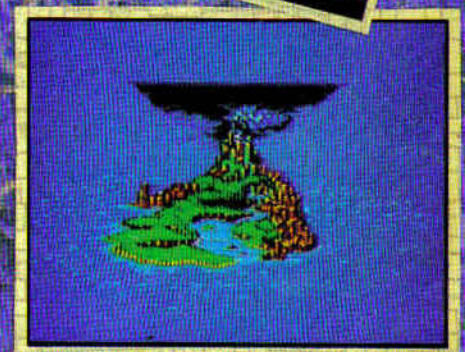
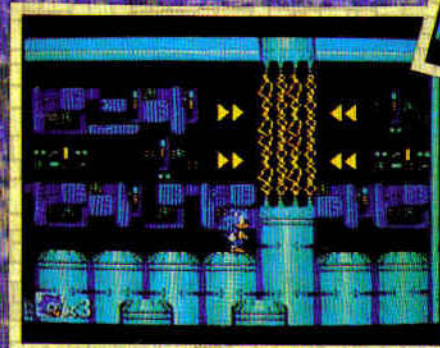
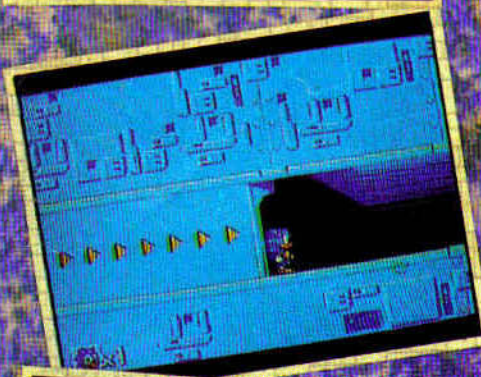
Não se descuide com a angulação dos lasers, pois este é um estágio fácil de ultrapassagem.



Importante: cruze os canhões lasers quando estiverem em silêncio, pois eles só atiram quando estão barulhentos. Não tente atravessar pela bolha rosa com quatro estrelas. Espere trinta segundos.



Muito importante: fique na extrema direita da plataforma voadora no primeiro laser para poder cruzá-la. No segundo laser mantenha-se no lado oposto. É bom lembrar que há uma esmeralda atrás da corrente.



The Hedgehog



SONIC THE HEDGEHOG



EDIPRESS
ESCALA

JoeStick



ZOOOM!
ZOOOM!



CENTRAL DE VENDAS DE CARTUCHOS USADOS

A partir de agora a **PROGAMES** oferece aos lojistas uma grande variedade de cartuchos originais usados, para quem precisa aumentar o acervo de sua locadora.

São muitas as vantagens:

- Venda a prazo
- Preços especiais
- Grande variedade de títulos para diversos sistemas
- Cartuchos testados e garantidos
- Cartuchos originais, com estojo e capa em perfeito estado

Solicite listagem com títulos disponíveis!

LOJISTA

Se você já possui uma locadora de video-games e deseja dar um impulso em seus negócios, transforme sua locadora em uma loja **PROGAMES**.

Consulte nosso departamento de Franchising.



PROGAMES

FRANQUIA PROGAMES

FAÇA O INVESTIMENTO CERTO

Invista no mercado que está em plena ascensão, rápido retorno do investimento, juntamente com a marca líder neste segmento. Solicite informações junto ao nosso departamento de Franchising.

REDE DE LOJAS PROGAMES

ONDE VOCÊ ENCONTRA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

CIDADE DE SÃO PAULO

MATRIZ - LAPA - R. Pio XI, 656 - CEP 05060-000

Tels. (011) 831-0444 / 831-5787 / 261-7935

SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401-200

Tel. (011) 950-6329

TATUAPÉ - R. Serra do Japi, 859 - CEP 03309-000

Tel. (011) 941-9957

V. MARIANA - Av. Domingos de Moraes, 2218 s/ loja
CEP 04036-000

Tel. (011) 549-7383

PINHEIROS - R. Lisboa, 344 - CEP 01424-020

Tel. (011) 280-3220

MOÓCA - R. Juventus, 831 - CEP 03124-020

Tel. (011) 591-0039

V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - CEP 03445-060

Tel. (011) 295-1190

JD. S. BENTO - R. Tupiguaés, 140 (Trav. Av. Braz Leme)
CEP 02022-000

Tel. (011) 950-9510

JD. TREMEMBÉ - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2713 s/ loja
CEP 02306-004

Tel. (011) 953-6743

V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - CEP 04544-051

Tel. (011) 822-0515

IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - CEP 04206-000

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 / 1º and. - CENTRO
CEP 07110-000

Tel. (011) 209-0971

SÃO BERNARDO DO CAMPO - R. Municipal, 446 - CEP 09710-210
Tel. (011) 452-2612

INTERIOR DE SÃO PAULO

OURINHOS - R. Nove de Julho, 189 / B - CENTRO - CEP 19900-000

Tel. (0143) 22-2424

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
CEP 12245-010

Tel. (0123) 41-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - R. Ceará, Shopping Ponto 7 - Loja 18 - PITUBA
CEP 41830-450

Tel. (071) 248-0135

SENHOR DO BONFIM - R. Juvíniano Duarte, 38 - CEP 48970-000

Tel. (075) 841-1776

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - Bl. E - Loja 64 - CEP 71000-000

Tel. (061) 274-3311

CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - Bl. J - Loja 62 - CEP 70650-000

Tel. (061) 234-8822

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 - Sala 112 - TAMBAÚ - CEP 58035-000

Tel. (083) 226-2369

PERNAMBUCO

RECIFE - Av. Cons. Aguiar, 2979 - BOA VIAGEM - CEP 51020-220

Tel. (081) 465-4029

RIO DE JANEIRO

TIJUCA - R. Major Ávila, 242 - Loja F - CEP 20511-140

Tel. (021) 264-8336