



GAMES Clássicos

Games Clássicos - Ano I - Número 02 - R\$ 9,90

232

PINBALLS DIFERENTES

Jogue no PC simulações
perfeitas das melhores
máquinas do planeta

Cavaleiro Negro
Transformers
Speed Racer
Spider-Man
Sure Shot
PacMan
Goonies
Batman

E muitos
outros!

Só mesas incríveis!

115 Originais

117 Clássicas

QUE RODAM DIRETO DO CD

VEJA DESTAQUES NO VERSO

Crie sua máquina!

Visual Pinball
completo e explicado

Fliperama Inédito



Defenda Townsville
da Gangue Gangrena!

NO CD



SURE SHOT

INSTRUCTIONS 3 BALLS FOR PLAY

- 1 coin for player.
- Don't put coin with the red lamp on.
- Middle button starts new players, so will do start the game.
- When the game is over, your record will be showed.

INSERT COIN ONLY WHEN
COIN ENTRANCE IS LIT

DIGERATI
editorial

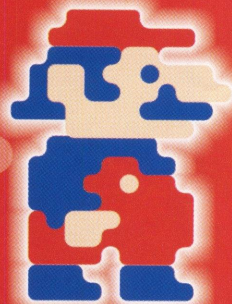
FLIPPER BUTTONS
ON SIDE OF CABINET

- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 64,00
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 78,00
- 1 REPLAY FOR EACH SCORE OF 92,00



ISSN 1677-8286

9 771677 828006 0 2



TOP GAMES EVOLUTION

A EVOLUÇÃO
DOS GAMES
ESTÁ AQUI!

Jogos, reportagens, dicas,
novidades e muito mais
do universo dos games



Pessoalmente, nunca fui muito fã dos pinballs ou fliperamas, como normalmente são chamados. Achava até meio bobo o conceito de fazer pontos e mais pontos fazendo uma bolinha ziguezaguear ao sabor da gravidade. Como estava errado! Meus conceitos mudaram radicalmente quando vi *The Addams Family*, uma das mais famosas máquinas da nova geração. Além de ter obstáculos muito bem bolados, a máquina ainda incentiva o jogador a acertar alvos difíceis, liberando várias bolinhas ao mesmo tempo.

Maravilhoso.

No PC, o game que me pegou de jeito foi *Pinball Fantasies*, que rodava macio no "poder" do meu 486 Dx2 66 MHz. Desde então, joguava tudo o que saia de pinball para praticamente todas as plataformas de jogo. Um dos poucos jogos que chegaram a me empolgar foi *Akira Psycho Pinball*, do PS2.

Isso até conhecer o *Visual Pinball*, uma poderosa ferramenta feita por jogadores, que permite que antigas mesas sejam simuladas e até mesmo que novas mesas sejam criadas, até inspirando os fabricantes de pinballs a materializarem esses desafios. Nesta edição você encontra, além de um guia para fazer suas mesas, um catálogo completo das mesas do CD-ROM.

Agora, é só colocar a ficha e jogar sem medo, pois com essas máquinas, seu PC não vai dar "tilt". Bom jogo!

Jocelyn Auricchio
Editor
jj@digerati.com.br

A HISTÓRIA DE UMA PAIXÃO

Uma viagem pela história dos fliperamas. Desde as origens até os dias de hoje

04

10

CRIE SEU PINBALL

Um guia para você aprender a fazer seu próprio pinball digital

INTRODUÇÃO GUIA

Tudo o que você precisa saber para rodar os jogos que estão no CD-ROM

14

CATÁLOGO DE MESAS

Um catálogo ilustrado com todas as mesas que você encontra no CD. É só escolher e jogar!

16

A história de

Street Fighter, Mortal Kombat, Virtua Fighter, Golden Axe, Final Fight, Double Dragon... São muitos os jogos que fizeram história nos "templos" de diversão conhecidos como *fliperamas*. Quais fã de videogames nunca deu uma escapadinha para o "fliper", torrando seu suados trocados em fichas? (correndo o risco de levar uma bela bronca da mãe...)

Já deu para sacar que fliperama é praticamente um sinônimo para as máquinas arcades, não é mesmo? Mas apesar disso, justiça seja feita: o bom e velho fliperama é sim uma máquina de jogo, mas não tem nada a ver com as que falamos há pouco. Fliper de verdade é aquela mesa com tampa de vidro, em que é preciso controlar a esfera metálica, marcando mais pontos o possíveis. E ponto final!



A pré-história do Pinball

Apesar de as mesas de fliperama terem se tornado uma febre a partir dos anos 50 (tendo seu auge de popularidade na década de 70), as origens dessas máquinas é muito mais antiga do que parece. É preciso voltar um bocado no tempo, lá para o finalzinho do século 19. Foi naquela época de grandes descobertas e invenções que surgiram as primeiras tentativas de se criar os fliperamas. A base para a invenção foi um joguinho pra lá de antigo chamado "Bagatelle"

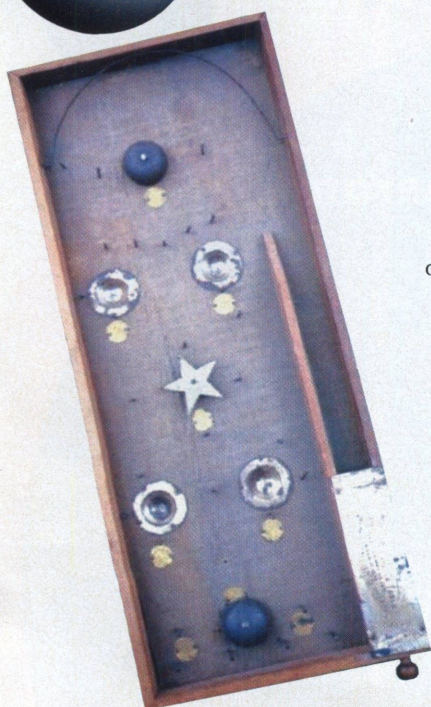
uma paixão

O Bagatelle

Vovô não só do fliperama como também do bilhar, o Bagatelle surgiu na corte do rei Luis XIV, na França.

Passatempo de nobres, era jogado em uma mesa de madeira comprida e estreita, na qual haviam diversos

furos, cada um assinalado com uma pontuação. O objetivo era, com o auxílio de tacos, colocar as esferas nos buracos, acumulando o maior número de pontos possível

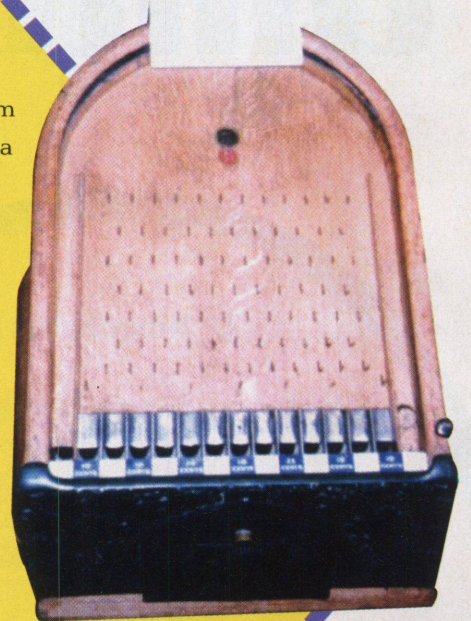


O passatempo dos nobres franceses chegou à América com os imigrantes europeus, popularizando-se por volta de 1825 e fazendo a festa tanto de crianças como de adultos. Com o tempo foi se caracterizando como um passatempo para adultos, evoluindo para diversas variações, com pinos, caçapas, marcadores diversos, etc. Por todo o mundo surgiam versões do jogo, mas como não podia deixar de ser, a produção industrial dos Bagatelles começou nos Estados Unidos, no finalzinho do século 19. Nessa época, a principal fabricante das mesinhas era a M. Redgrave Bagatelle, que em sua melhor época, vendeu milhares dos seus Bagatelles.

E surgem os Pinballs

Os Bagatelles foram evoluindo, evoluindo, e logo viraram os primeiros pinballs (é, amigão, fliperama e pinball são a mesma coisa). Uma das pioneiras na fabricação dos primitivos pinballs foi a empresa Caille Brothers Co, especialista em máquinas caça-níqueis que, no início do século XX lançou a *Log Cabin*, que trazia diversos elementos dos pinballs, como tampo de vidro, pinos metálicos, bola também metálica e, principalmente, uma abertura para a colocação de moedas. Apesar de inovadora, a maquininha não pegou e logo foi retirada do mercado...

Apesar de citarmos o nome "Pinball" desde o início dessa matéria, ele surgiria apenas em 1929, quando a empresa C. D. Fairchild Co lançou a *Kew Pin Ball*, a primeira a levar o nome e fazer um certo sucesso comercial. A maquininha utilizava um taco de bilhar para se introduzir a bola no "playfield" (o "campo de jogo") e logo, muitas outras similares surgiram...



O nascimento do Fliperama



Depois da mesa *Kew Pin Ball* definir qual era o rumo a ser seguido, os fabricantes das máquinas passaram a buscar formas de oferecer às pessoas uma maior interação com a máquina, e o caminho mais claro para isso era permitir que o jogador pudesse intervir no trajeto da bola, influenciando assim no resultado do game, até então um jogo de azar. Apesar das diversas tentativas, o resultado não foi dos melhores.

Mas em 1947, Harry Mabs, um engenheiro a serviço da Gottlieb's and Co. criou a solução; um mecanismo que acabaria por cunhar um novo nome para as mesas: os "flipper buttons". A invenção consistia em paletas acionadas por bobinas elétricas que permitiam ao jogador impedir que a bola saísse do jogo. Estava criado o *Fliperama*, apresentado ao mundo com a histórica mesa *Humpty Dumpty*



A evolução



A *Humpty Dumpty* possuía em seu “playfield” seis flippers distribuídos em três pares (curiosamente, eles eram invertidos, possuindo a parte mais grossa para frente). Graças aos flippers, os Pinballs tornaram-se um jogo de habilidade, fazendo muito sucesso. A Gottlieb’s and Co. chegou a produzir 6.500 unidades da revolucionária máquina, aposentando de vez os antigos Bagatelles.

Em 1948, Steve Kordek criou a máquina *Triple Action*, que ao invés de três pares de flippers, possuía apenas um, que foi posicionado próximo ao final do playfield, à frente da saída da bola, onde está até hoje. Detalhe: o movimento das raquetes ainda era conjunto, ou seja, os dois flippers moviam-se ao mesmo tempo (em 1950, a criadora da *Humpty Dumpty* corrigiu isso).

As máquinas encontraram seu ponto de equilíbrio e, até hoje, continuam com o mesmo princípio. Apesar das mesas modernas contarem com tudo o que a tecnologia pode oferecer, não ofuscaram o brilho das clássicas veteranas, capazes de conviver no mesmo ambiente de suas descendentes sem fazer feio. Afinal, o que importa é diversão, e nisso, as máquinas de Pinball, sejam modernas ou antigas, são imbatíveis...



Durante 20 anos, as máquinas não sofreriam qualquer alteração, mas em 1968, uma empresa chamada Williams operou a última grande revolução do pinball, alterando o tamanho dos flippers, que passaram de 5,08 cm para cerca de 7,62. Pode parecer pouco, mas isso alterou completamente a dinâmica do jogo, permitindo uma precisão muito maior.

A arte dos Backglass

O vidro do marcador da máquina, conhecido como "Backglass", é o cartão de visitas de qualquer máquina. Seu desenho é o principal chamariz para atrair os jogadores. Graças a essa importância estratégica, os Backglass são muito bem executados, tornando-se uma interessante forma de arte, que atrai fãs e colecionadores em todo o mundo.



Crie seu

Que tal criar sua própria mesa de pinball? É isso mesmo, você pode criar uma bela mesa de pinball, com tudo o que ela tem direito: muitos flippers, bumpers, luzes, rampas e o que mais lhe der na telha. E não se preocupe, não será preciso cair na oficina e passar horas e horas trabalhando. Tudo será feito na telinha do seu computador...

O Visual Pinball

Criado por fãs incondicionais das clássicas mesas de fliperama, o Visual Pinball é um programa que não apenas permite que o computador simule as mesas de Pinball (veja mais informações na página 18), como também, para alegria dos jogadores, permite que seus usuários criem e joguem suas próprias mesas. Para isso, é preciso apenas de um pouco de paciência e muita criatividade....



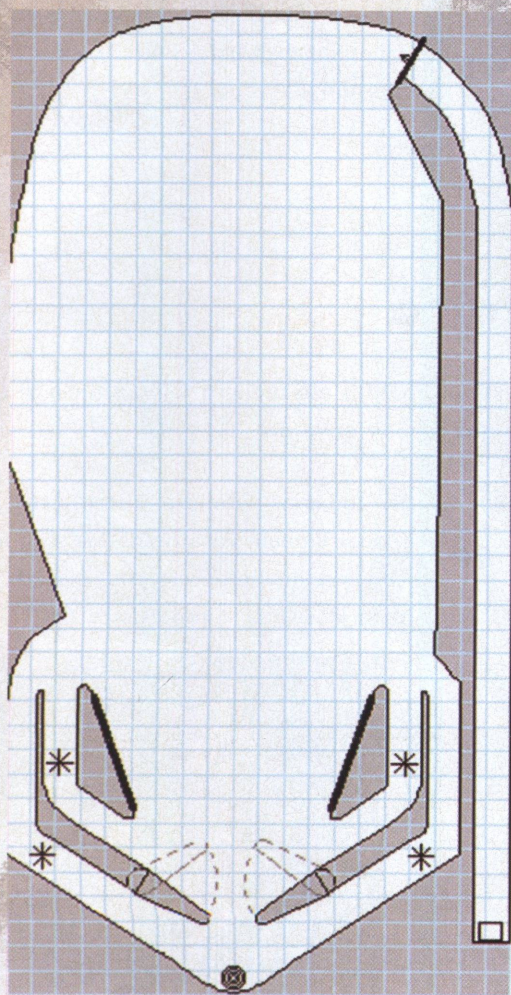
Criando uma mesa básica

A interface do Visual Pinball é simples e limpa, o que facilita sua operação e não "assusta" tanto as pessoas menos habituadas ao uso de programas de criação. E por falar em criação, o sistema do programa é simples: ele oferece os elementos necessários para a produção de uma mesa, e basta que o usuário os selecione e os "cole" na área da mesa. Então, mãos à obra!

Pinball

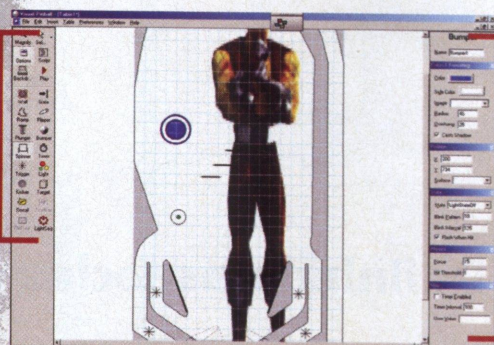
1

Para iniciar sua mesa, clique em **File**, e depois, em **New**. O formato básico da mesa se abrirá na tela. O programa dispõe de uma estrutura básica de mesa, com dois flippers, lançador de bola e um grande espaço para se criar a mesa.



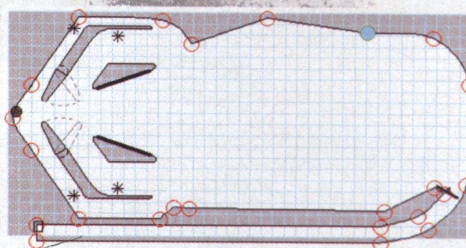
2

O **primeiro menu** mostra todas as opções que o jogador tem para preencher sua mesa. No canto superior, clique em **Options**, para que um menu se abra no canto direito. Esse **segundo menu** mostrará características dos itens selecionados na mesa. É aí que você pode configurar a cor, o tamanho e a imagem de fundo.



3

As paredes da estrutura básica da mesa podem ser facilmente modificadas arrastando os círculos destacados. Isso dá uma interação muito grande ao usuário, que não se prende sempre à mesma interface de mesa. É possível ainda, pelo menu da esquerda, configurar a cor das paredes, as sombras e a imagem lateral.



4

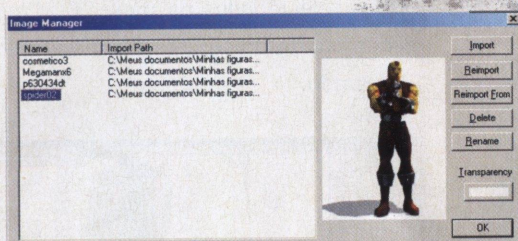
Configure a forma e escolha os melhores elementos que formarão seu fliperama. Defina também as cores e a posição dentro da interface.

Como colocar imagens e som no fliperama

Para se montar uma mesa bacana, algumas imagens são fundamentais. E um som especial também faz uma grande diferença. No Visual Pinball, é possível até mudar a imagem da bolinha e configurar os diferentes sons a cada jogada.

1

Clique no menu **Table** e, então, em **Image Manager** ou **Sound Manager** (sound manager). Lá você poderá importar todas as imagens e sons, respectivamente, que serão usadas na montagem. Escolha seus melhores e feche a janela.



2

Para usar uma imagem de fundo de mesa, por exemplo, clique na mesa e, no menu esquerdo **Colors & Formatting**, escolha a imagem na opção **Image**. Esse exemplo vale tanto para a mesa quanto para os bumpers, a imagem da bolinha e os spinners.

3

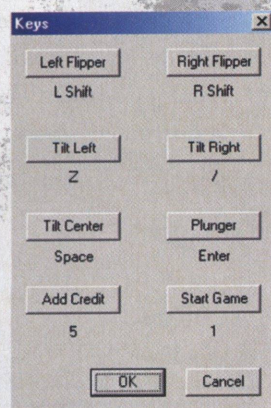
Para se usar o som, o usuário deve conhecer a linguagem Virtua Basic, usada nos scripts do jogo.

Definindo as teclas do fliperama

O Visual Pinball segue um padrão em teclas. O número 5 dá os créditos e o número 1 (ou a tecla S) começa o jogo. Mas nada impede de você configurar as teclas do jeito que melhor entender.

1

Clique no menu **Preferences** e, então, em **Keys**. Uma janela se abrirá



2

Lá, todas as definições estarão no padrão do Visual Pinball. Para mudá-las, clique em cima da janelinha referente à ação e aperte a tecla desejada. Simples.



Definições avançadas

Mesmo apresentando uma interface simples e limpa, o Visual Pinball traz uma grande desvantagem para os iniciantes: o uso da linguagem Visual Basic em comandos mais avançados. Para configurar o marcador de pontos ou adicionar mais um flipper à mesa, o jogador precisa conhecer a linguagem e alterar alguns comandos diretamente no script da mesa.

A rede oferece alguns bons tutoriais sobre Visual Basic, uma linguagem extensa e complicada. Esse endereço podem ajudar a quem quer se arriscar: <http://www.tutorialweb.hpg.ig.com.br/vb.htm>
<http://www.linhadecodigo.com.br/vb/index.asp?sub=13>
<http://www.tol.pro.br/apostilas/visuais>

Funções e Elementos

Magnify: é o zoom. Com o botão esquerdo, aumenta e com o direito, diminui.

Options: abre o menu lateral direito com todos os detalhes da mesa ou do item

BackGround: alterna entre a visão da mesa ou do campo

Wall: construa pequenas paredes e patamares em sua mesa

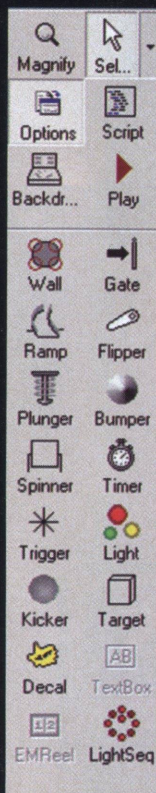
Ramp: passarelas e rampas pra a bolinha

Plunger: instale novos lançadores de bola

Spinner: "portais" por onde a bola deve passar

Kicker: pode ser tanto o buraco por onde a bola cai como um pontuador

Decal: coloque suas imagens no meio da mesa



Selection: apertando e segurando, pode-se escolher qualquer elemento da mesa para configuração

Script: mostra o script, em Visual Basic, da mesa que está sendo configurada

Play: divirta-se com sua própria mesa

Gate: pequenos portões por onde a bola passa e não volta mais

Flipper: as manoplas que controlam a bolinha

Bumper: o clássico batedor

Light: ilumine sua mesa com luzes e flashes

Target: as "pastilhinhas" que precisam ser derrubadas

Light Sequence: crie suas sequências de luz

Finalizando

O Visual Basic trás uma interface simples que ajuda os iniciantes a construírem mesas básicas de pinball. Com o conhecimento da linguagem Visual Basic e algumas horas de dedicação ao programa,

fliperamas fabulosos podem ser criadas.

Um bom exemplo são as inúmeras mesas desenvolvidas pelos fãs no Visual Pinball, que a Top Games traz no CD.

Introdução

Acompanhe as dicas abaixo para você aproveitar ao máximo o CD-ROM desta edição.

1 REQUISITOS MÍNIMOS

- placa de vídeo 8 MB, sendo que alguns jogos requerem placas com suporte para o VESA. Para verificar se a sua placa é deste tipo, consulte o fabricante ou técnico de sua confiança
- placa de som
- 32 MB de memória RAM

2 ACESSANDO O CD

Coloque o CD-ROM da Games Clássicos e espere alguns segundos para que a Interface abra automaticamente. Se isto não acontecer, procure o ícone correspondente ao drive de CD do seu micro (D:\ E:\ etc.) no Windows Explorer e clique duas vezes para que a interface carregue



JOGUE SEM PROBLEMAS

Para ter acesso a todas as mesas de pinball disponíveis em nosso CD-ROM é necessário instalar os seguintes programas:

- * Visual Pinball
- * DMC2 Control
- * Scripts para Visual Pinball
- * Fontes para Visual Pinball



Esses programas se encontram na categoria **Programas** e para instalá-los é muito simples. Primeiro clique no nome do programa e depois no botão **Instalar**. Os programas serão descompactados em seu computador e você poderá jogar em todas as mesas de pinball disponíveis do CD



CLÁSSICAS

São mais de 100 mesas clássicas para relembrar o passado e trazer muito diversão. Para começar a jogar o procedimento é muito simples. Primeiramente você deve clicar na categoria **Clássicas**, em seguida clique no botão **Abrir**. Na nova tela que surgir, selecione o nome da mesa que queira jogar e dê um duplo sobre ela

ORIGINAIS

Na categoria **Mesas Originais** você pode encontrar as melhores mesas de pinball criadas por fãs para homenagear os seus ídolos. Você pode conferir pinballs inspirados no rei do rock Elvis Presley e até mesmo em um personagem que fez muito sucesso no Brasil o Chupa-Cabras. Não perca a nossa seleção que está arrebatando. Para começar a jogatina, clique sobre a categoria **Originais** e depois no botão **Abrir**. Surgirá uma nova janela, nela você deve selecionar a mesa que queira jogar e clicar duas vezes sobre a mesma

CONTROLES

A maioria das mesas que você for jogar seguirão um padrão de controles.

Controles:

5 - coloque a ficha na máquina

Enter - lança a bola de aço

Shift - as duas teclas shifts do teclado são responsáveis pelos flippers da máquina

Boa diversão!

10th Inning



\Classicas\10th Inning (United 1948).vpt

2001 Gottlieb 1971



\Classicas\2001 (Gottlieb 1971).vpt

Air Aces



\Classicas\Air Aces 1.4 (Bally 1974).vpt

Alladin's Castle



\Classicas\Aladdin's Castle (Bally 1976).vpt

Alpine Club



\Classicas\AlpineClub_RC1df5.vpt

Amigo



\Classicas\Amigo (Bally 1973).vpt

Atarians



\Classicas\Atarians_RC1 (Atari 1976).vpt

Baffle Ball



\Classicas\Baffle Ball Sr (Gottlieb 1932) v2.vpt

Balls a Poppin



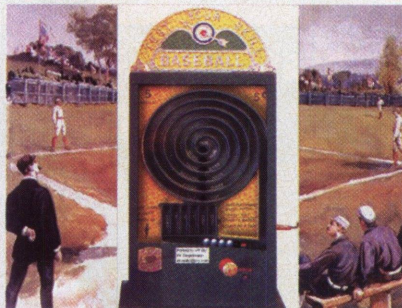
\Classicas\Balls A Poppin' (Bally 1956).vpt

Bank-a-Ball



\Classicas\Bank A Ball (Gottlieb 1965).vpt

Baseball



\Classicas\Baseball (Bagatelle).vpt

Big Hit



\Classicas\Big Hit (Exhibit Supply 1946).vpt

Big Indian



\\Classicas\\big indian.vpt

Big Ben



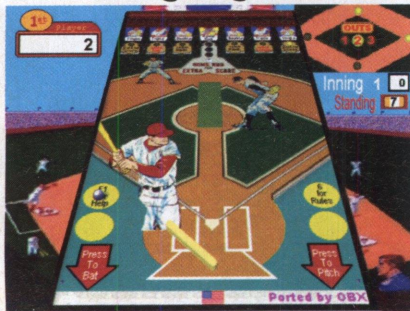
\\Classicas\\BigBen_RC2a.vpt

Big Daddy



\\Classicas\\BigDaddy_RC3.vpt

Bigleague



\\Classicas\\bigleague.vpt

Black Jack



\\Classicas\\BlackJack_RC2.vpt

Blue Ribbon



\\Classicas\\BlueRibbon_RC2.vpt

Bon Voyage



\\Classicas\\Bon Voyage (Bally 1974).vpt

Bow and Arrow



\\Classicas\\Bow and Arrow (Bally 1974).vpt

Central Park



\\Classicas\\Central Park (Gottlieb 1966).vpt

Champ



\\Classicas\\Champ (Bally 1973).vpt

Chicken Shift



\\Classicas\\Chicken Shift (1984) (Bally)
(Anon 2002-06-13).vpt

Chinatown



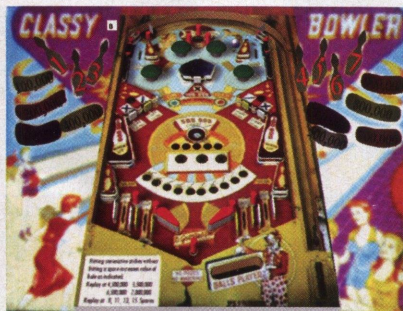
\\Classicas\\Chinatown (Gottlieb 1952).vpt

Circus



\Classicas\Circus (Bally 1973).vpt

Classy Bowler



\Classicas\Classy Bowler (Gottlieb 1956).vpt

Cleopatra



\Classicas\Cleopatra (Gottlieb 1978).vpt

Cover Girl



\Classicas\CoverGirl_RC2.vpt

Cow-Poke



\Classicas\Cow-Poke (Gottlieb 1965).vpt

Criss Cross



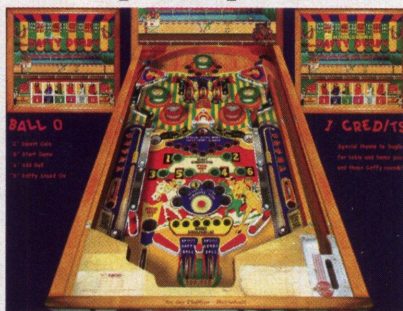
\Classicas\Criss Cross (Gottlieb 1958).vpt

Cross Town



\Classicas\Cross Town (Gottlieb 1966).vpt

Daffy Derby Deluxe



\Classicas\daffy derby deluxe (williams 1954) 1.1.vpt

Delta Queen



\Classicas\Delta Queen (Bally 1973).vpt

Diamond Jack



\Classicas\DiamondJack_RC3.vpt

Ding Dong



\Classicas\Ding Dong (Williams 1968).vpt

Dodge City



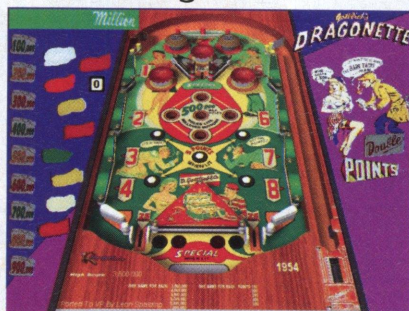
\Classicas\Dodge City (Gottlieb 1965).vpt

Domino



\\Classicas\\Domino (Gottlieb 1968).vpt

Dragonette



\\Classicas\\Dragonette_RC1.vpt

Drop a Card



\\Classicas\\DropACardv1.vpt

Easy Aces



\\Classicas\\Easy Aces (Gottlieb 1955).vpt

El Toro



\\Classicas\\El Toro (Bally 1972).vpt

Flicker



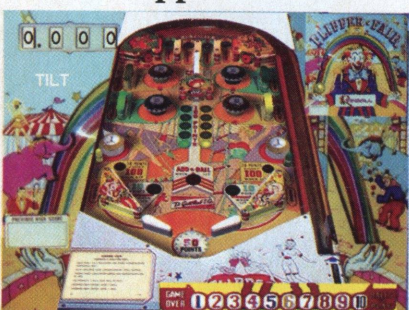
\\Classicas\\Flicker (Bally 1974).vpt

Flip Flop



\\Classicas\\Flip Flop (Bally 1974).vpt

Flipper Fair



\\Classicas\\Flipper Fair (Gottlieb 1961).vpt

Flipper



\\Classicas\\Flipper (Gottlieb 1960).vpt

Flying Carpet



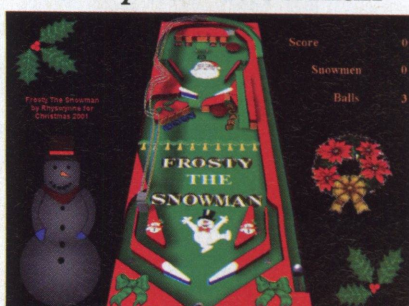
\\Classicas\\Flying Carpet (Gottlieb 1972).vpt

Friend Ship 7



\\Classicas\\Friendship 7 (Williams 1962).vpt

Frosty the Snowman



\\Classicas\\Frosty the Snowman.vpt

Hang Glider



\\Classicas\\Hang Glider (Bally 1976).vpt

Happy Clown



\\Classicas\\Happy Clown (Gottlieb 1964).vpt

Happy Days



\\Classicas\\Happy Days (Gottlieb 1952).vpt

Hay Burners



\\Classicas\\Hayburners I (Williams 1951).vpt

Hi Diver



\\Classicas\\HiDiver_RC1.vpt

Hi-Deal



\\Classicas\\Hi-Deal (Bally 1975).vpt

Hight Hand



\\Classicas\\High Hand (Gottlieb 1973)-tb6.vpt

Hi-Lo Ace



\\Classicas\\Hi-Lo Ace (Bally 1973).vpt

Home Hun



\\Classicas\\Home Run (Gottlieb 1971).vpt

Hot Shot



\\Classicas\\Hot Shot (Gottlieb 1973)-rc2.vpt

Jack In The Box



\\Classicas\\JackintheBox-RC5.vpt

Joker Poker



\\Classicas\\JokerPoker_RC4.vpt

King Pin



\\Classicas\\Klondikewip.vpt

King Rock



\\Classicas\\King Rock (Gottlieb 1972).vpt

Klondike



\\Classicas\\Klondikewip.vpt

Lady Robin Hood



\\Classicas\\Lady Robin Hood (Gottlieb 1948).vpt

Magic Circle



\\Classicas\\MagicCircle_RC1.vpt

Majorettes



\\Classicas\\Majorettes (Gottlieb 1964).vpt

Mariner



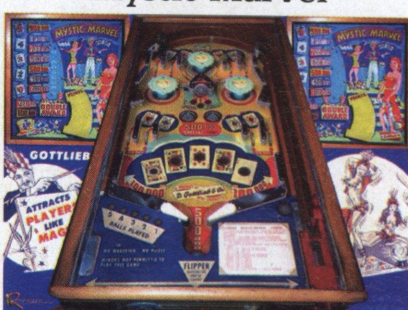
\\Classicas\\Mariner (Bally 1971).vpt

Middle Earth



\\Classicas\\Middle Earth 1.1 (Atari 1978).vptt

Mystic Marvel



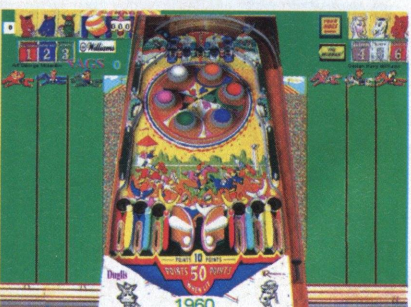
\\Classicas\\Mystic Marvel (Gottlieb 1954).vpt

Mystic



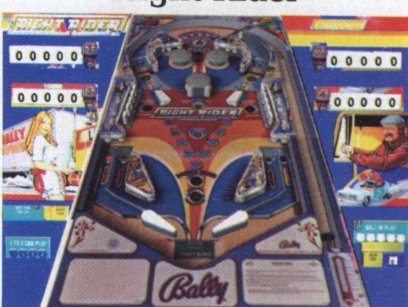
\\Classicas\\Mystic (Bally 1980).vpt

NAGS



\\Classicaas\\NAGS (Williams1960) - Enhanced.vpt

Night Rider



\\Classicas\\Night Rider (Bally 1976).vpt

Nitrov



\\Classicas\\Nitrov1.2.vpt

North Star 2



\\Classicas\\NorthStar_RC2.vpt

North Star



\\Classicas\\NorthStar_RC1.vpt

Old Chicago



\\Classicas\\Old Chicago (Bally 1975).vpt

Olympics



\\Classicas\\Olympics (Gottlieb 1962).vpt

Paragon



\\Classicas\\Paragon (Bally 1979).vpt

Pinball Pool



\\Classicas\\Pinball Pool (Gottlieb 1979).vpt

Pinball



\\Classicas\\Pinball (Stern 1977).vpt

Pro Football



\\Classicas\\Pro Football (Gottlieb 1973).vpt

Psycho West



\\Classicas\\PsychoWest.vpt

Queen of Hearts



\\Classicas\\Queen of Hearts (Gottlieb 1952 Leo).vpt

Rogo



\\Classicas\\Rogo (Bally 1973).vpt

Satin Doll



\\Classicas\\SatinDoll_RC1.vpt

Sea Wolf



\\Classicas\\Sea Wolf (Williams 1959).vpt

See Saw



\\Classicas\\See Saw (Bally 1970).vpt

Seven Seas



\\Classicas\\Seven Seas (Gottlieb 1959).vpt

Shangri-La



\\Classicas\\Shangri-La (Williams 1967)-tb5-1.vpt

Sing Along



\\Classicas\\Sing Along (Gottlieb 1968)-df5.vpt

Sittin' Pretty



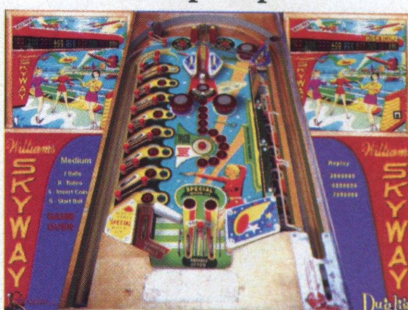
\\Classicas\\Sittin' Pretty (Gottlieb 1958).vpt

Sky Line



\\Classicas\\Skyline (Gottlieb 1965).vpt

Skyway



\\Classicas\\Skyway (Williams 1954) 1.1.vpt

Soccer



\\Classicas\\Soccer_RC1.vpt

Solar Ride Mod



\\Classicas\\Solar Ride Mod.vpt

Solar Ride



\\Classicas\\Solar Ride (Gottlieb 1979)-fix.vpt

Spectrum



\Classicas\Spectrum (Bally 1982).vpt

Spider-Man



\Classicas\Spiderman (Gottlieb 1980).vpt

Star Jet



\Classicas\StarJet_RC2.vpt

Star Race



\Classicas\Star Race (Gottlieb 1980).vpt

Strato Flite



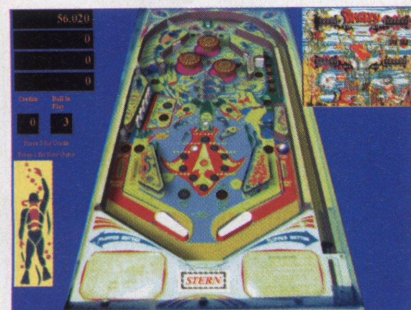
\Classicas\StratoFlite_RC1.vpt

Strike Power



\Classicas\Strike Power 1.1.vpt

Stringray



\Classicas\Stringray.vpt

Super Ball



\Classicas\SuperBall_BKv1.1.vpt

Sure Shot



\Classicas\SureShot_RC2h.vpt

Surfer



\Classicas\Surfer (Gottlieb 1976) 1.1.vpt

Target



\Classicas\Target (Beverator 1935).vpt

The Six Million Dollar Man



\Classicas\Six Million Dollar Man, The (Bally 1978).vpt

Toledo



\\Classicas\\Toledo_RC1a.vpt

Travel Time



\\Classicas\\Travel Time (Williams 1973).vpt

Triple Action



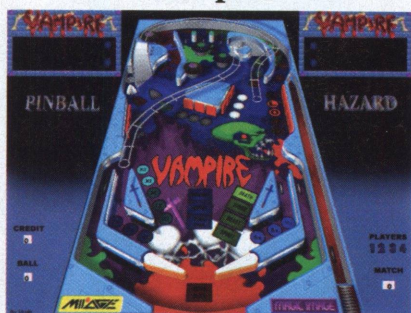
\\Classicas\\TripleAction_RC1.vpt

Tropic Isle-Moonshot



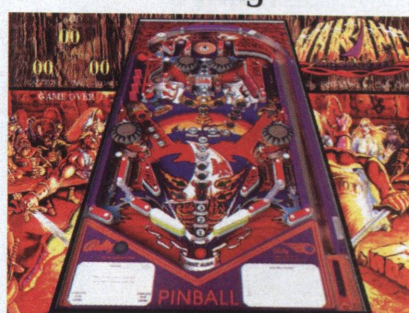
\\Classicas\\TropicIsle-Moonshot
(Gottlieb62-Bally63).vpt

Vampire



\\Classicas\\Vampire.vpt

Viking



\\Classicas\\Viking (Bally 1980).vpt

Wishing Well



\\Classicas\\Wishing Well (Gottlieb
1955).vpt

Wizard



\\Classicas\\Wizard (Bally 1974).vpt

Word Champ Novelty Ver



\\Classicas\\World Champ Novelty Ver
(Gottlieb 1957).vpt

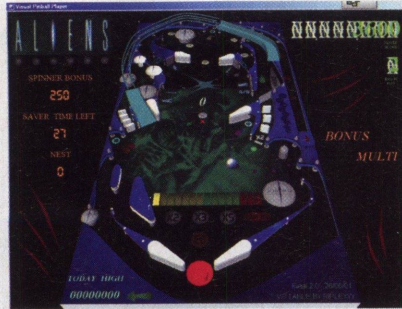
Originais

777U



\\Originais\\777U.vpt

Aliens



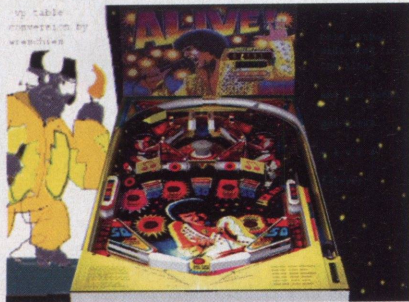
\\Originais\\Aliens.vpt

Alien Invasion Final



\\Originais\\Alien Invasion Final.vpt

Alive!



\\Originais\\alive!.vpt

Apollo



\\Originais\\Apollo_RC2.vpt

Area 51



\\Originais\\Area51.vpt

Astro Shooter



\\Originais\\Astro Shooter.vpt

Aztec



\\Originais\\Aztec_RC2.vpt

Ballyhoo



\\Originais\\Ballyhoo.vpt

Batman



\\Originais\\BATMAN2V1.0.vpt

Beach Boys



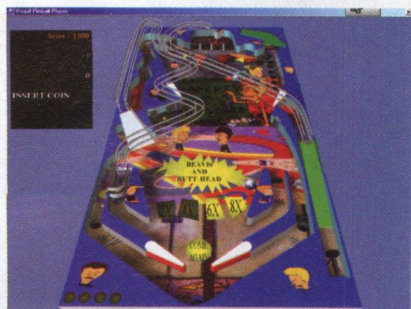
\\Originais\\Beach Boys.vpt

Beat Box



\\Originais\\Beat_Box_b08.vpt

Beavis and Butthead



\Originals\Beavis and Butthead.vpt

Black Hole



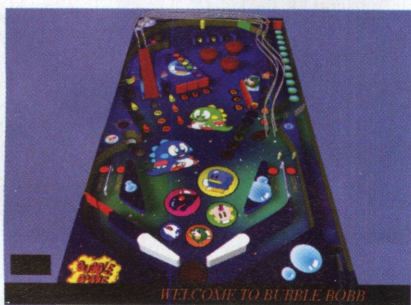
\Originals\Black Hole, The (Gottlieb 1981).vpt

Bomb Squad



\Originals\BombSquadBeta01.vpt

BubbleBobb



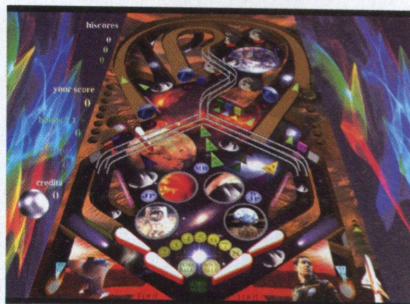
\Originals\BubbleBobb.vpt

Captain America



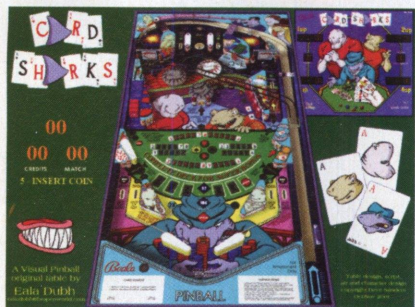
\Originals\Captain America beta Final3.vpt

Captain Garisson



\Originals\Captain Garrison.vpt

Card Sharks



\Originals\Card Sharks.vpt

Casino



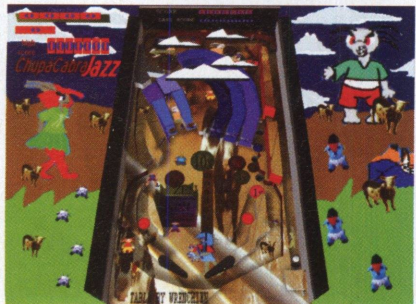
\Originals\Casino RC1.vpt

ChupaCabra Samba



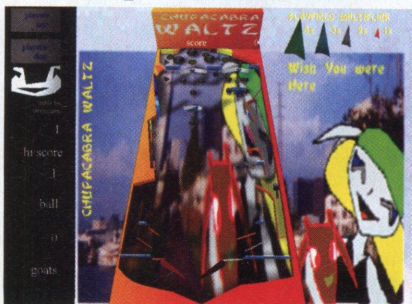
\Originals\chupacabrasamba.vpt

ChupaCabra Jazz



\Originals\chupacabra jazz.vpt

ChupaCabra Waltz



\Originals\chupacabrawaltz.vpt

ClownPin



\Originals\CLOWNPIN1.0.vpt

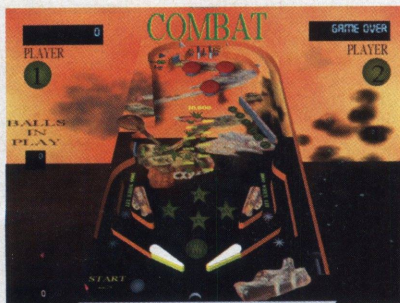
Originais

Cold Shower



\\Originais\\cold shower.vpt

Combat



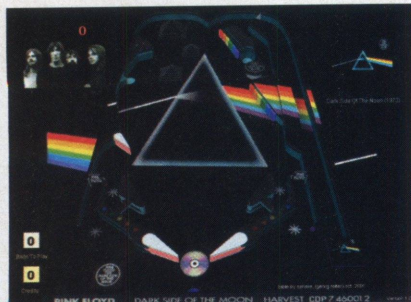
\\Originais\\combat.vpt

Capcom vs SNK 2



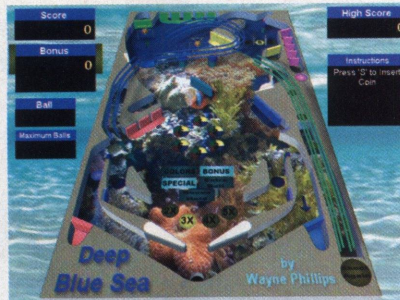
\\Originais\\cvs2.vpt

Dark side of the Moon



\\Originais\\Dark Side Of The Moon V1.0
(sphere 2001).vpt

Deep Blue Sea



\\Originais\\DeepBlueSea.vpt

Donkey Kong



\\Originais\\dkong.vpt

Doom



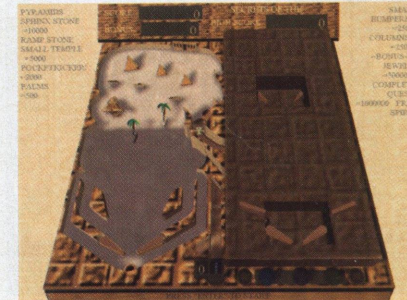
\\Originais\\Doom_122.vpt

Dragon's Castle



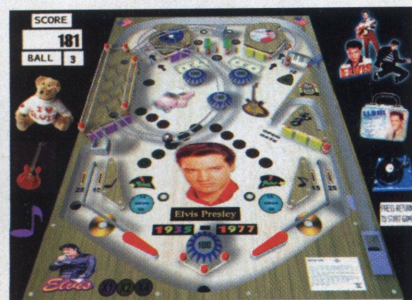
\\Originais\\dragon's castle.vpt

Egypt



\\Originais\\Egypt v1.0.vpt

Elvis



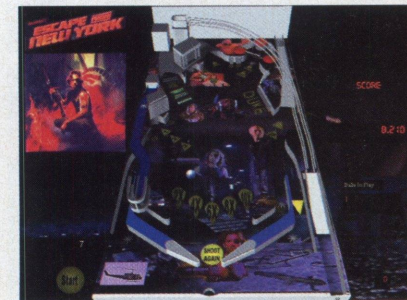
\\Originais\\ELVIS PRESLEY V1.0.vpt

Emuchrist Pinball



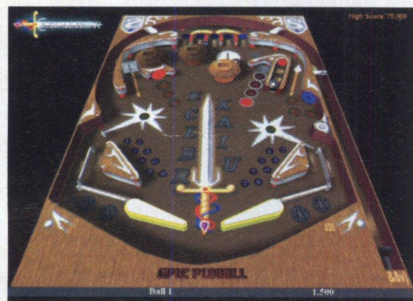
\\Originais\\EmuChrist Pinball.vpt

Escape From New York



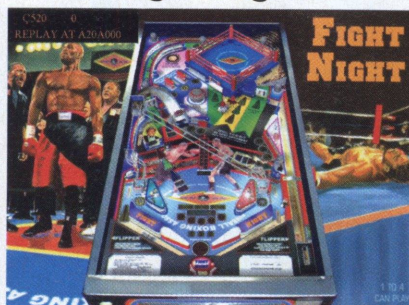
\\Originais\\Escape From New York.vpt

Excalibur 4



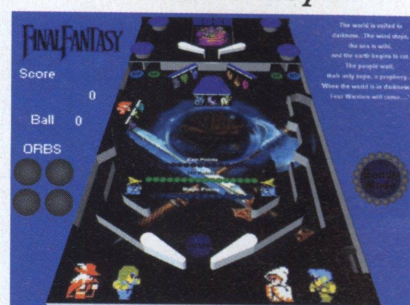
\\Originals\\Excalibur 4.1.VPT

Fight Night



\\Originals\\Fight Night RC9.vpt

FinalFantasy



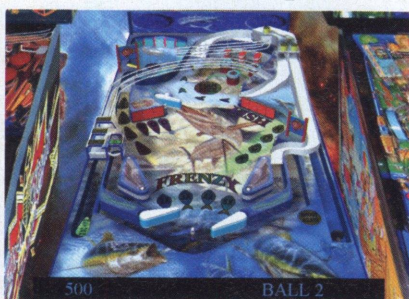
\\Originals\\FinalFantasy1.vpt

Fire Rescue



\\Originals\\FIRERESV1.1FIX.vpt

Fish Frenzy



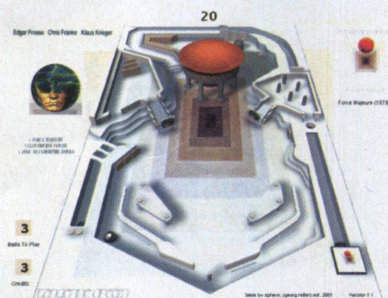
\\Originals\\FishFrenzy.vpt

Flip Flop



\\Originals\\FlipFlop_v1.0.vpt

Force Majuere



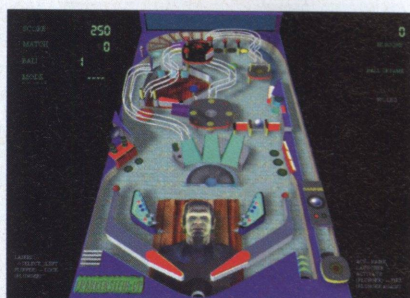
\\Originals\\Force Majeure V1.1 (sphere 2001).vpt

Formula01



\\Originals\\formula1-v1.01.vpt

Frankenstein



\\Originals\\Frankenstein.vpt

Galaga



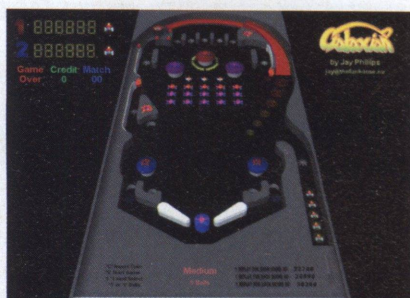
\\Originals\\Galaga.vpt

Galaxian



\\Originals\\galaxian.vpt

Galaxian2



\\Originals\\galaxian2.vpt

Galaxy At War Final



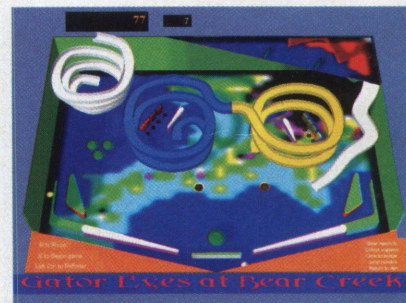
\\Originais\\Galaxy At WarFinal.vpt

Garfield



\\Originais\\Garfield & Friends v1.0.vpt

GEaBC2



\\Originais\\GEaBC2.vpt

GemHunt



\\Originais\\gemhunt_beta_1_4r.vpt

Ghost Busters



\\Originais\\ghostbusters.vpt

Golden Arrow



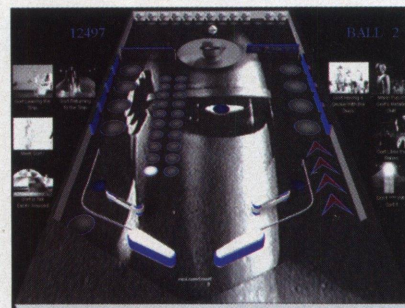
\\Originais\\GoldenArrow_RC1.vpt

Goonies



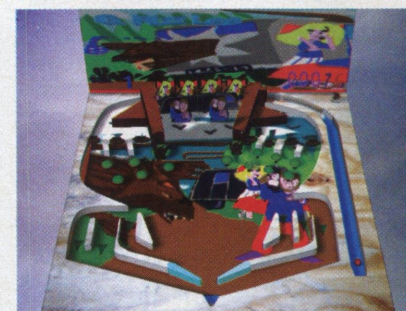
\\Originais\\goonies.vpt

Gort



\\Originais\\GORT.vpt

Grizzlee



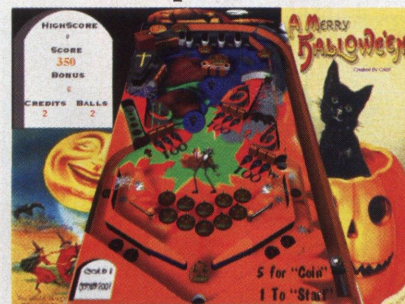
\\Originais\\grizzlee.vpt

GumBall



\\Originais\\GumBall PinBall v1.1.vpt

A Merry Halloween



\\Originais\\Halloween53 B1.vpt

Hamster



\\Originais\\Hamster.vpt

He's Dead



\Originals\HE'S DEADJIM.vpt

Hello Kitty



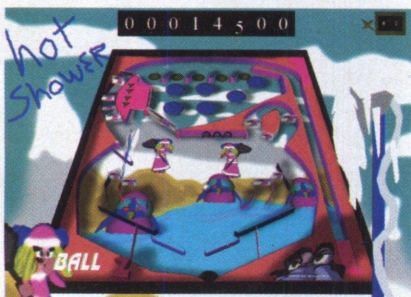
\Originals\Hello Kitty.vpt

Hillbilly Hellcats



\Originals\HillbillyHellcats v1.0.vpt

Hot Shower



\Originals\hot shower.vpt

HotRods



\Originals\HOT RODSV1.1.vpt

Ignition



\Originals\Ignition.vpt

JBWiz



\Originals\JBWiz.vpt

Lotto



\Originals\lotto.vpt

Midnight Magic



\Originals\MidnightMagic.vpt

Monty Python and the Holy Grail



\Originals\Monty Python & Holy Grail.vpt

Mr. Do



\Originals\Mrdo_ver1_3.vpt

Necromundia



\Originals\Necromundia.vpt

Originais

Oxo_RC3



\\Originais\\OXO_RC3.vpt

PacMan



\\Originais\\mmpac1_0.vpt

PacMans Castlev1



\\Originais\\PACMANS CASTLEV1.0.vpt

Pernalonga



\\Originais\\bugs_bunny_2.vpt

Phaeton



\\Originais\\Phaeton v1.1 (sphere 2001).vpt

Pinball Pagão



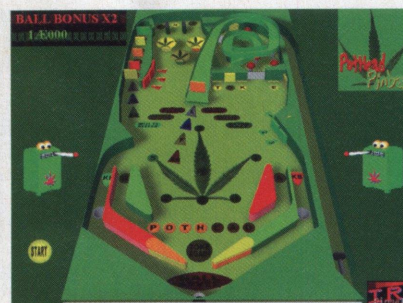
\\Originais\\paganpinball_beta01.vpt

Pinball Wizard



\\Originais\\Pinball Wizard.vpt

Pothead



\\Originais\\PotHead.vpt

The PowerPuff Girls



\\Originais\\Power Puff Girls B3.vpt

PsychoWest



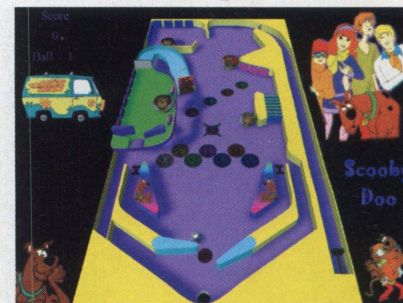
\\Originais\\PsychoWest.vpt

The Rhythm Apparatus of Dr. Frankenstein



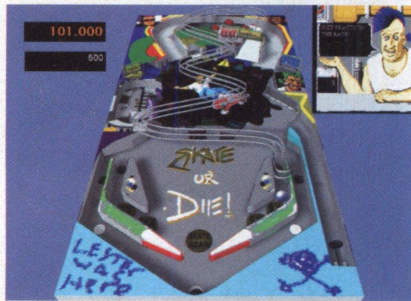
\\Originais\\The RhythmApparatus Of Dr.FrankensteinV3.vpt

Scooby Doo



\\Originais\\ScoobyDoo.vpt

Skate or Die



\\Originals\\Skateordie.vpt

Skateboard Park



\\Originals\\Skateboard Park-V1.0.vpt

Speed Racer



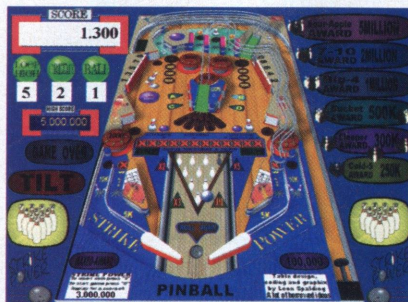
\\Originals\\speed.vpt

Strike and Spares



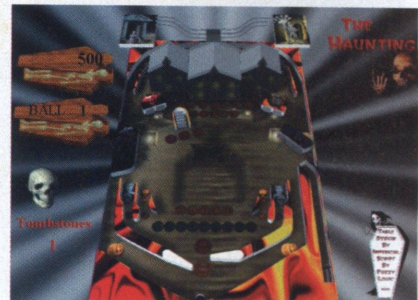
\\Originals\\StrikesAndSpares.vpt

Strike Power



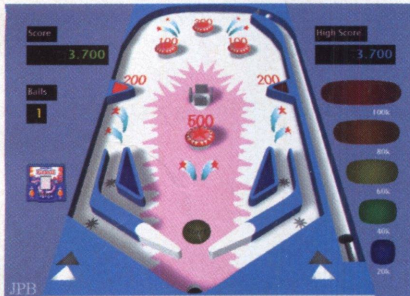
\\Originals\\Strike Power 1.1.vpt

The Haunting



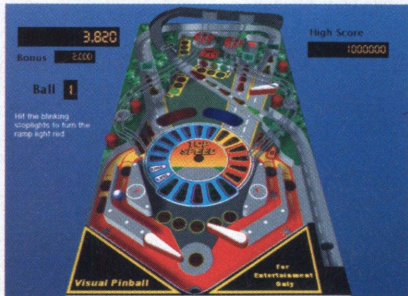
\\Originals\\TheHaunting 1.0.vpt

Tiger Eletronic



\\Originals\\Tiger Electronic Pinball - v2.2.vpt

Top Speed



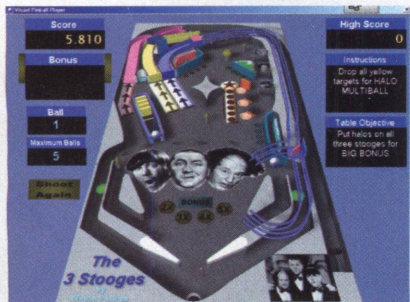
\\Originals\\TopSpeed.vpt

Transformers



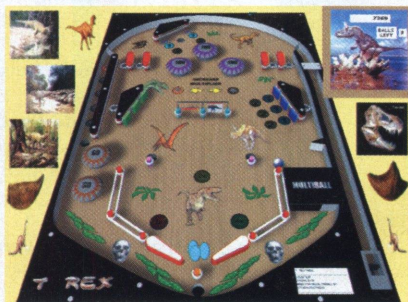
\\Originals\\TransformersV8.vpt

Três Patetas



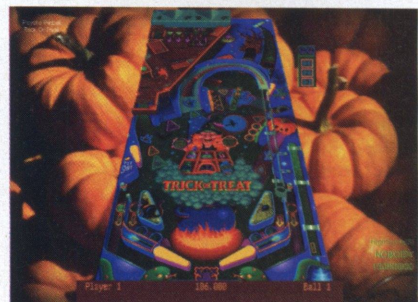
\\Originals\\3 Stooges.vpt

T rex



\\Originals\\T Rex.vpt

Trick or Treat



\\Originals\\tricktreat-v11.vpt

Tutorial



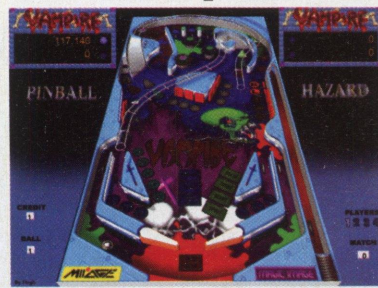
\Originais\tutorial.vpt

Ultimate Daffy



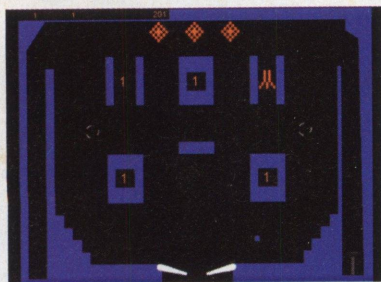
\Originais\Ultimate Daffy 1.1.vpt

Vampire



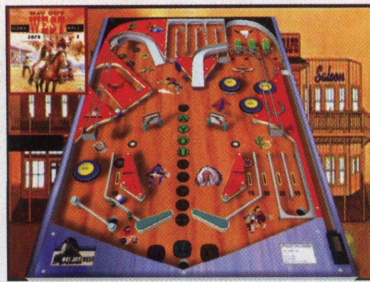
\Originais\Vampire.vpt

Video Pinball



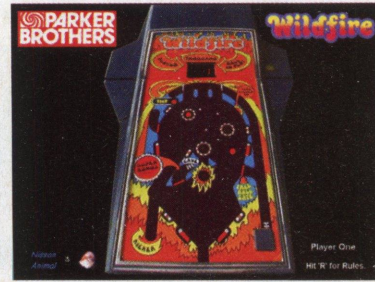
\Originais\Video Pinball.vpt

Way Out West



\Originais\WAY OUT WEST.vpt

Wildfire



\Originais\WILDFIRE TableTop 1.2.B.vpt

GAMES Clássicos

ATENDIMENTO AO LEITOR

(11) 3217-2626 (9h às 21h)

www.digerati.com.br

suporte@digerati.com.br

Marcos Raul de Oliveira,

Eduardo Rodrigues e Rodrigo França

ATENDIMENTO DE VENDAS

Fone(11) 3217-2600

Simone Araújo

Revista Games Clássicos

Editor

Jocelyn Auricchio (jj@digerati.com.br)

Editor Assistente

Hudson Ricardo

Redatores

Diogo Silva e Guilherme Felitti

Diretora de Arte

Adriana Dantas Mastelli (adriana@digerati.com.br)

Assistentes de Arte

Átila de Souza e Carolina Soledad S. Cifuentes

Departamento Multimídia (CD-ROM)

Anderson Albano e Gunther Kuhn

Revisão

Priscila Cassettari, Cíntia Yamashiro

Os artigos assinados não refletem necessariamente a opinião da revista, e sim de seus autores.

Complete sua coleção: www.digerati.com

Entrega grátis para todo o Brasil



GAMES Clássicos

Essa revista é mais uma publicação da

DIGERATI

editorial

Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda

Rua Haddock Lobo, 347 – 12º. Andar

CEP 01414-001 São Paulo/SP

(11) 3217-2600 Fax (11) 3217-2617

www.digerati.com.br

Diretores

Alessandro Gerardi (gerardi@digerati.com.br)

Luis Afonso G Neira (afonso@digerati.com.br)

Alessio Fon Melozo (alessio@digerati.com.br)

Diretor Comercial

René Luiz Cassettari (rene@digerati.com.br)

Marketing

Érica V. Cunha, Carlos Ignatti, José Antonio Martins, Bianca Anzeloti

Recursos Humanos

Viviane Cardoso (viviane@digerati.com.br)

Logística de Produção

Pierre Abreu (pierre@digerati.com.br)

Tecnologia da Informação

Flavio Tâmega (flavio@digerati.com.br)

Impressão e Acabamento

Oceano Indústria Gráfica Ltda.

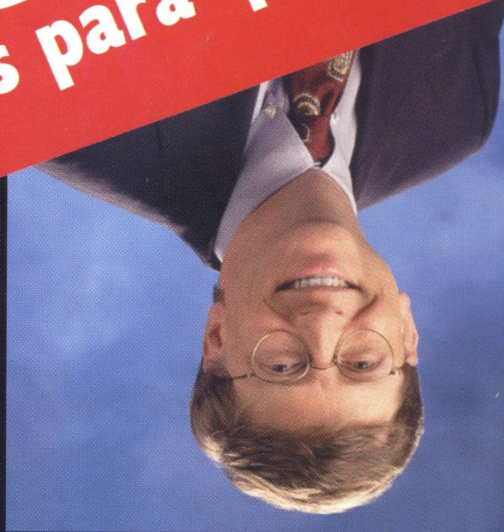
Fone: (11) 4446-6544

Distribuidor Exclusivo para bancas de todo o Brasil

Fernando Chinaglia Distribuidora AS

Fone: (21) 3879-7766

"640 KB
são suficientes para qualquer um."
Bill Gates, 1981



www.geek.com.br

O site da revista Geek



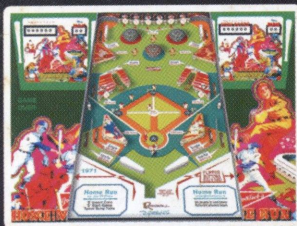
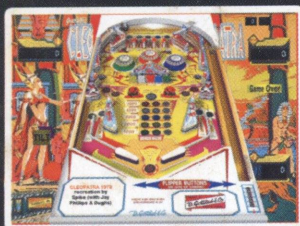
www.digerati.com

Inédito!

Só aqui você encontra
+ de 200 mesas de Pinball reais
SIMULADAS EM SEU COMPUTADOR

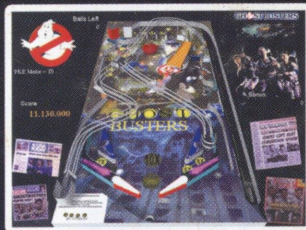
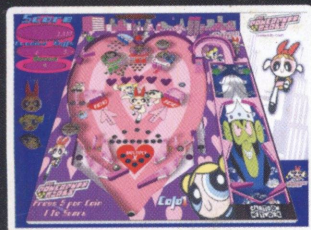
Jogos originais e INÉDITOS!

115 mesas originais
O desafio levado ao extremo!



As mais amadas mesas de todos os tempos!

117 máquinas de fliperamas
clássicas recriadas em seu PC



GAMES Clássicos

O poder dos fliperamas está de volta!



Fácil de Rodar e Jogar

As mesas rodam
DIRETO DO CD!!
Não deixam sua máquina lenta



DIVERSÃO TOTAL!

232 jogos para você detonar!
CATÁLOGO COMPLETO NA REVISTA

Equipamento mínimo: PC Pentium 233 MMX com 32 MB de RAM,
4 MB de vídeo e CD-ROM de 8x. Os requisitos podem variar de jogo para jogo.
O conteúdo do CD-ROM é formado por jogos freeware e versões de
demonstração de jogos comerciais. Por questões de compatibilidade
nem todos os jogos podem rodar no Windows XP

