

**FLIPERAMA**  
R-360: AS EMOÇÕES DE UM  
CAÇA SUPERSÔNICO

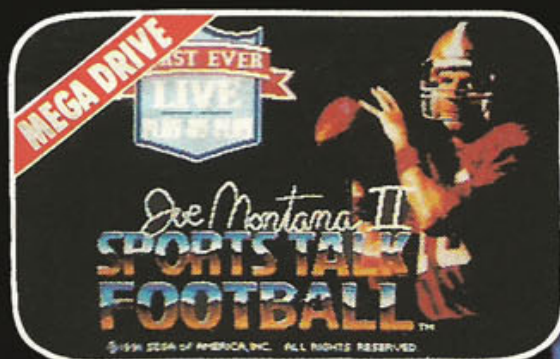
**SIMPSONSMANIA: AGORA VOCÊ JOGA COM O KRUSTY**

# VideoGame

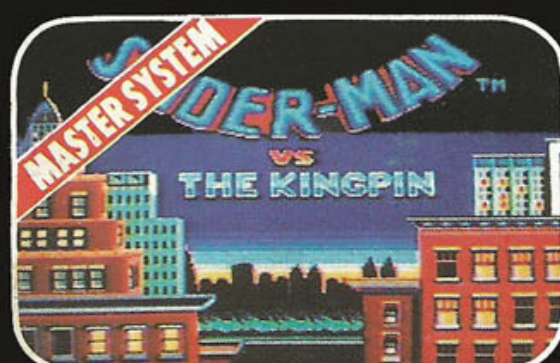
## OLIMPIADAS



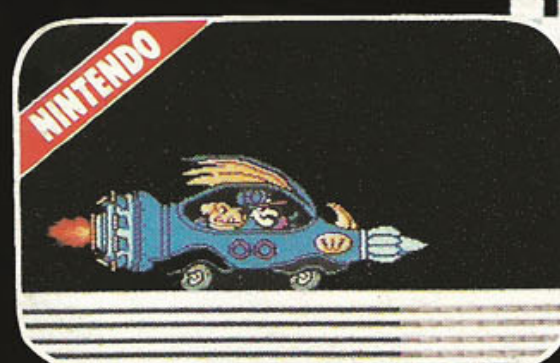
**STREET FIGHTER II**  
DOMINE ESTES  
16 MEGA DE PURA AÇÃO



**JOE MONTANA II**  
VENÇA TAMBÉM NO  
FUTEBOL AMERICANO



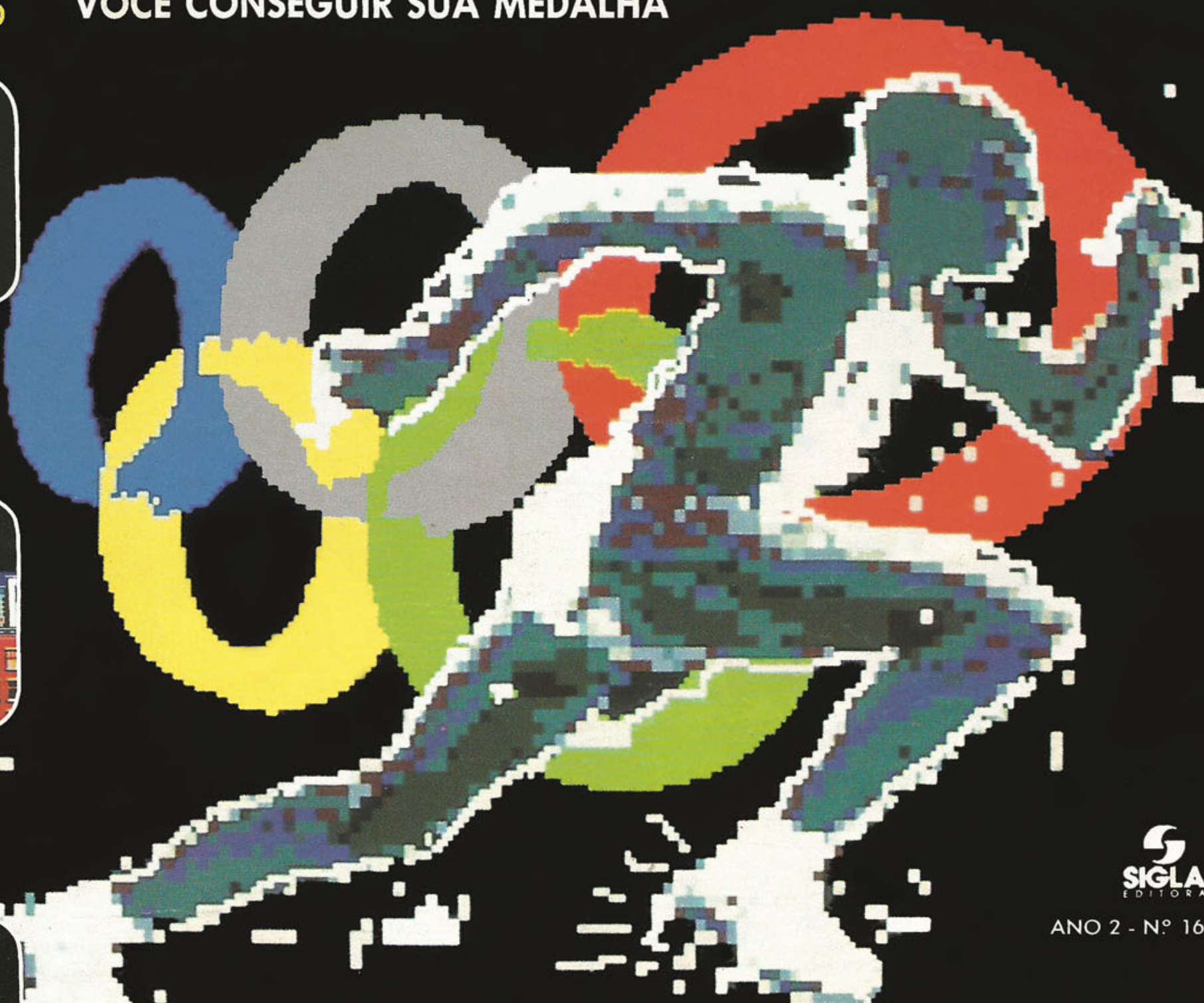
**SPIDER MAN**  
ESTRATÉGIAS PARA  
DERROTAR KINGPIN



**WACKY RACES**  
SEJA UM CAMPEÃO  
NESTA CORRIDA MALUCA

BARCELONA'92 É O NOVO GAME  
PARA MEGA E MASTER. DICAS PARA  
VOCÊ CONSEGUIR SUA MEDALHA

**APENAS**  
Cr\$7.900,00



## SUPER FEIRA DE GAMES

TODAS AS NOVIDADES  
DO MAIOR SALÃO DOS EUA



ESTA BAZUCA É UMA DAS  
MILHARES DE NOVIDADES DA FEIRA

**GAME SECRET: AGORA, DICAS SECRETAS EM TODAS EDIÇÕES**

**SIGLA**  
EDITORA

ANO 2 - Nº 16



# DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ!



A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM  
OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.  
ESCOLHA O SEU:

## PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM\*

- Design anatômico
- Chaveamento para os dois sistemas
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

## PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE\*

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas
- Leds indicadores de power e turbo

## PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM\*, VG 9000, HI-TOP GAME\*

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

## PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNAVISON 2 e 3\*

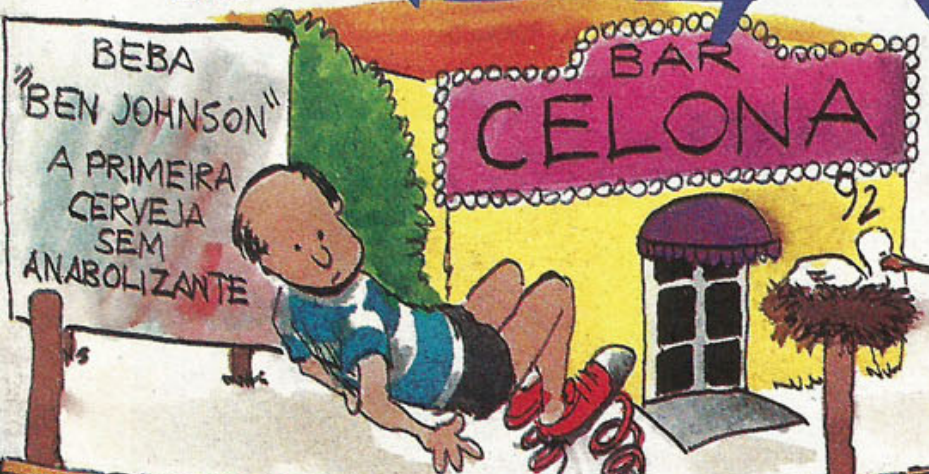
- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

***Chips do Brasil***

À VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS  
VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004



# INDEX



## 22 MEGA DRIVE

Todas as dicas para vencer a partida de futebol americano em Joe Montana II. E ainda US Gold e Earnest Evans.

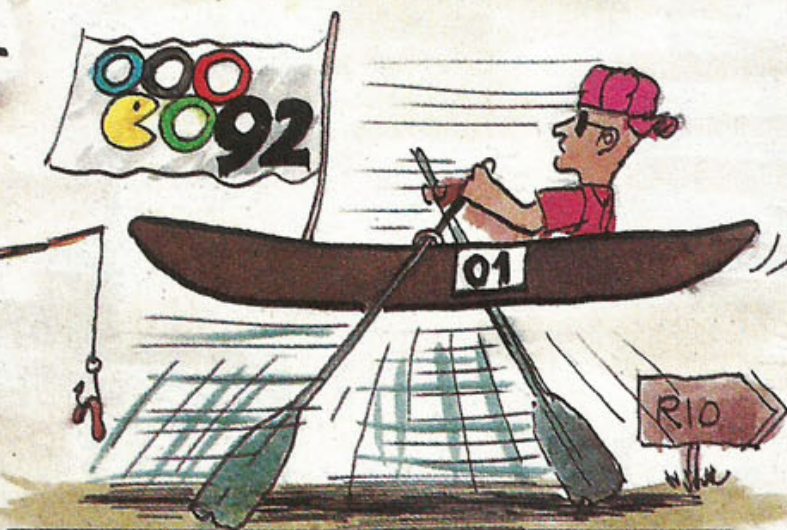


O mundo do videogame está sempre mudando. E muito. Nesse momento a preferência está mais para jogos cada vez mais sofisticados, tanto no visual como na habilidade dos gamemaniacos. E os consoles de 16 bits parecem agradar cada vez mais.

Devido a todas estas mudanças você encontra nessa edição de VIDEOGAME uma nova distribuição dos jogos. Agora eles estão agrupados por categorias: os jogos para 16 bits — do Mega Drive e do Super Nintendo — estão juntos (começando na página 22), depois vêm os de oito bits (com início na página 42) com os melhores truques para Master System e Nintendo, e depois os portáteis (página 56), com as melhores dicas para Game Gear e Game Boy. Assim, facilitamos para os leitores, tanto para conferir as dicas e estratégias do seu sistema preferido, como para se informar do que acontece com os jogos dos outros consoles.

Falando de novidades, VIDEOGAME foi aos Estados Unidos, em Chicago, conferir na maior feira de games do mundo tudo que há de novo em jogos e equipamentos. Isso para que você encontre na sua VIDEOGAME não apenas o que está acontecendo agora, como também o que em breve chegará ao Brasil.

Roberto Araújo



## 32 SUPER NINTENDO

Conheça todas as manhas para arrasar nos golpes de luta livre em Super Wrestlemania. E mais três superlançamentos.



## 60 GAME SECRET

Confira, da redação de VIDEOGAME, as dicas incríveis dos seus jogos preferidos.

## 61 FEIRA DE CHICAGO

As últimas novidades no mundo dos games e os grandes lançamentos da Feira de Chicago

CAPA: Ilustração de Heraldo Galan  
Criação: Paulo Affonso

Bits.....	4
Cartas.....	12
Rolos & Trocas.....	18
Dicas do Leitor.....	20
Master System.....	42
Nintendo.....	48
Game Gear.....	56
Game Boy.....	58
Galeria dos Feras.....	65







# BITS

No R-360 o piloto vira de verdade como num caça supersônico.



FOTOS: DAUMER GIULI

## De virar a cabeça

*Nos fliperamas a moda é cabines articuladas*

Os fliperamas estão, cada vez mais, despertando a atenção dos gamemaníacos de todo o Brasil. Um dos motivos é a sofisticação dos equipamentos. Mas, sem sombra de dúvida, o que mais atrai a garotada é a rapidez com que as novidades do exterior, antes só acessíveis através de revistas especializadas, estão chegando por aqui.

Só para se ter uma idéia, quem for ao Shopping Morumbi, em São Paulo (SP), já pode se aventurar no simulador mais sofisticado do momento: o R-360. Mais do que um simples brinquedo ou videogame, o R-360 é capaz de girar sobre seu próprio eixo 360 graus em qualquer direção. E este é o ambiente perfeito para simular uma missão em um caça supersônico F-14 Tomcat.

Sua missão começa na decolagem, de um porta-aviões, e a partir daí, você deve derrubar quantos inimigos conseguir. Passado 1 minuto, seu caça vai ser perseguido por um inimigo. É hora de fugir e, se possível, destruí-lo também! Há mais um minuto para isso, antes do pouso final no porta-aviões. No final, dois minutos que se transformam em uma eternidade! Em tempo: só a título de curiosidade, o "brinquedinho" custa US\$ 90 mil, ou cerca de 280 milhões de cruzeiros em junho de 92...

### Mais simuladores

As novidades não param por aí. Há, por exemplo, o jogo **Rad Rally**, que é um simulador de rally disputado em quatro pistas diferentes — e para quatro jogadores simultaneamente. Você assume o controle do seu carro e tenta vencer seus amigos, em um jogo de animação e efeitos tridimensionais incríveis. Quem já jogou o fantástico simulador de fliperama **Rad Mobile** vai gostar. Afinal, **Rad Rally** é uma espécie de continuação deste game.

Para os "solitários" que gostam de realismo, outra boa novidade: o simulador **Race Drivin' Panorama**. Este possui três telas: uma para a visão do motorista pelo pára-brisa e outras duas laterais, como se fossem janelas.

E esse é o grande lance deste game. Você se sente dentro de um carro de verdade. Até quando dirige: se o "piloto" não pisar na embreagem para mudar as marchas, por exemplo, o câmbio "arranha", reclamando do "barbeiro". E muito mais. É possível corrigir derrapagens e até fazer **loopings** — afinal, as pistas também são muito loucas. Agora, para saber mesmo tudo sobre esses fantásticos simuladores, só mesmo jogando.

**Mônica Pina e Mário Fittipaldi**



No **Race Drivin'** (acima), visão lateral e movimentos. No **Rad Rally** (ao lado) quatro pilotos numa mesma estrada.

### "Gato dentro da máquina de lavar"

Sem nunca ter "pilotado" um videogame antes, resolvi encarar, logo de início, o R-360. Na cabine, já com os cintos de segurança — um na cintura e uma espécie de estrutura acolchoada me prendendo na altura do peito — dizia a mim mesma que aquilo não passava de um brinquedo inofensivo e era bobagem ficar com medo. Durante a decolagem, descobri que não era bem assim...

Na tela, a imagem de um porta-aviões, de onde "parti" a toda velocidade, na vertical, para depois descer em parafuso, numa manobra que os pilotos de verdade costumam fazer para se despedir dos companheiros. Tudo isso, automaticamente, sem apertar nenhum botão. Só então o controle passou a me obedecer, sempre com respostas muito rápidas. Eu tentando acertar os inimigos que vinham de todos os lados, e aquela "engenhoca" virando para todos os lados. Um sufoco! Não me rendi, até surgir na te-

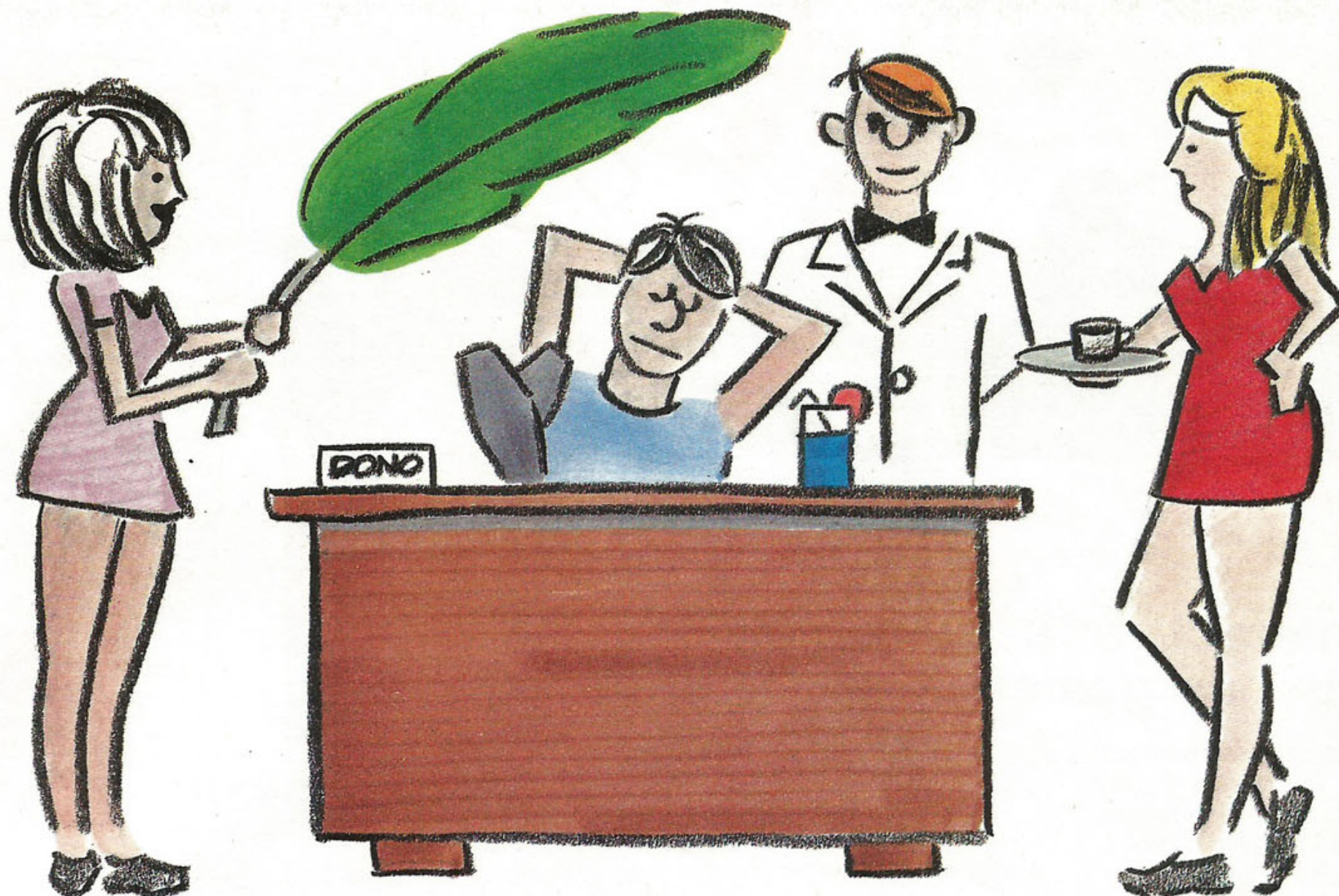


**Mônica: sufoco.**

la um covarde avião inimigo, que é claro, logo de cara me acertou. Completamente fora de controle, meu quase-invincível caça fez uma série de **loopings**, que me deixaram com uma sensação de "gato dentro da máquina de lavar". Assim mesmo, recuperei a estabilidade, consegui pousar no porta-aviões sentindo-me vitoriosa. Mas após dois intermináveis minutos de divertimento, vitória mesmo foi voltar à terra firme.

**Mônica Pina, especial para VIDEOGAME**





## NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA É TRATADO COMO SE FOSSE O DONO DO GALPÃO.

Pra gente, Dono de Locadora é que nem noiva em dia de casamento: merece toda atenção. Por isso, no Galpão você tem direito a todo tipo de frescura: atendimento oficial Tec Toy, que não deixa dúvidas, brindes exclusivos e até cafezinho. E, pelo telefone, uma equipe de vendedores com voz de veludo atende todos os seus pedidos. Precisando abastecer a sua locadora ligue pro Galpão. Mas não repare se alguém chamar você de patrão.

DISTRIBUIDOR OFICIAL

**TEC TOY**



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

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550 - SANTANA: Av. Braz Leme, 2366

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

### REPRESENTANTES NACIONAIS

**Interior de São Paulo** - Ana Maria P.G. Abreu - Fone: 0192-32.6501/58.2828 ramal 247 • **Belém/PA** - Emprenort - Empresa Representações do Norte Ltda. - Fone: (091) 233.0356 • **Brasília/DF** - CVA - Com. Importações e Representação Ltda. - Fone: (061) 351.9009/351.0292 - Fax: (061) 581.4125 • **Campo Grande/MS** - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 • **Cuiabá/MT** - Trade Publicidade Ltda. (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323.2758 • **Curitiba/PR** - Business Representações Com. Ltda. - Fone: (041) 257.2760 - Fax: 356.1044 • **Fortaleza/CE** - Magalhães Representações Ltda. - Fone: (085) 231.8377 - Fax: (085) 231.4322 • **Goiânia/GO** - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 • **Niterói/RJ** - Aristheu de Medeiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 • **Porto Alegre/RS** - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 • **Recife/PE** - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 432.2507 • **Rio de Janeiro/RJ** - Artur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 • **Orivano Video Representações Ltda.** - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930.





CDI: games educativos.

## CD Interactive: a Philips nos games

A Philips lançou, nos Estados Unidos, no início deste ano, um console supersofisticado: O CD-I, ou CD Interativo. O novo aparelho aceita somente games e jogos educativos em **compact discs**, desenvolvidos exclusivamente para ele. E é aí que está o seu grande trunfo: é que os CDs permitem o armazenamento de som e imagens reais, e ainda dados de um programa de computador. Na prática, os jogos (que são, na verdade, programas) ganham som

e animação incríveis.

Mas não é só de jogos que vive o CD-I da Philips. Devido à grande capacidade de memória dos CDs, já estão à disposição jogos educativos e também títulos de referência como dicionários. Só para se ter uma idéia, um CD pode armazenar 300 mil páginas datilografadas, ou mais de 7 mil imagens

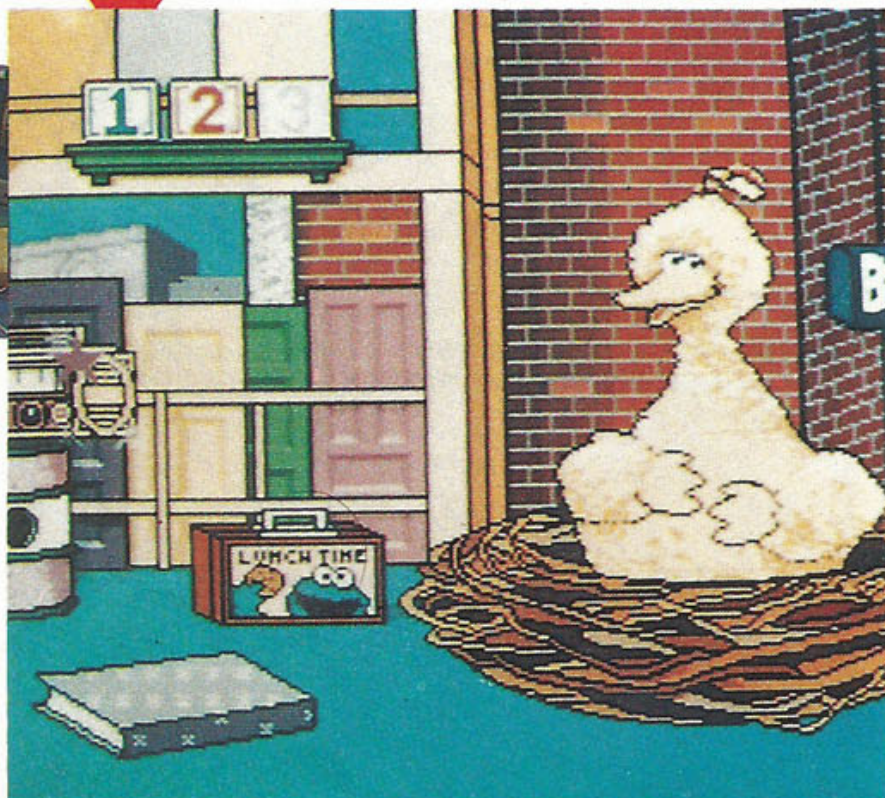
fotográficas, ou 70 minutos de música com som digital, ou ainda 19 horas de narração.

O CD-I deve ser conectado aos televisores compatíveis com recepção em NTSC (vale lembrar que o sistema de recepção no Brasil é o PAL-M, e será necessário o uso de um aparelho transcodificador caso a TV não trabalhe nos dois sis-

## Festival de Games

O II Videogame Shopping Festival está previsto para acontecer no Clube Homs (Av. Paulista n.º 735) entre os dias 29 de julho e 2 de agosto. Os cerca de 1.000 metros quadrados do clube serão divididos em 34 stands, que devem ser ocupados por fabricantes, distribuidores e comerciantes da área de videogame. Em junho, as empresas Tec Toy e Galpão dos Eletrônicos já haviam confirmado presença.

No ano passado, o festival reuniu mais de 45 mil visitantes e compradores, durante os nove dias do evento, segundo seus organizadores. Agora em



FOTOS: DIVULGAÇÃO

## Animação quase real

A **softwarehouse** Imagesoft, dos Estados Unidos, acaba de lançar um jogo "do outro mundo" para o Super Nintendo: **Out of This World**. A principal característica deste game são os gráficos, simplesmente chocantes, e a animação, que é tão perfeita que chegou a ser classificada de "cinematográfica" pelos especialistas norteamericanos.

A razão para a animação perfeita está na tecnologia de programação. Os jogos em cartuchos normalmente trazem gráficos chamados **bit-mapped**, que nada mais é do que cada ponto do desenho com um endereço certo na memória. Durante o jogo, cada aumento de

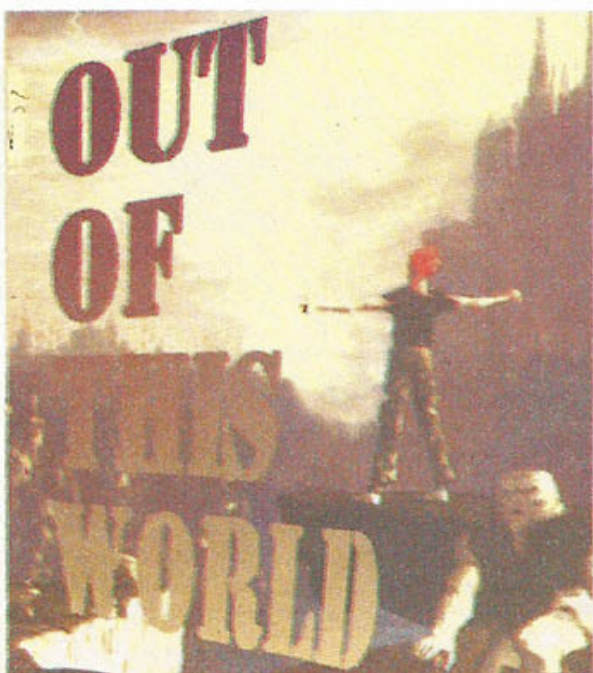


O jogo **Out of This World** para o Super NES: gráficos revolucionários.

tamanho do objeto significa mais memória ocupada com novos pontos e, portanto, maior dificuldade para animar este objeto.

**Out of This World**, ao contrário, traz gráficos vetoriais, também chamados de poligonais: os gráficos são compostos por figuras geométricas definidas por uma equação mate-

mática. A variação no tamanho das figuras se dá com a variação dos valores da equação. A vantagem é que, para qualquer tamanho da figura, o espaço ocupado na memória é sempre o mesmo. Com isso, é possível conseguir efeitos incríveis na movimentação de cenário e personagens, tornando tudo muito real.







FOTOS: DIVULGAÇÃO



1992, além de poder ver e experimentar todas as novidades do setor, os feras ainda terão a chance de participar de um supercampeonato de videogame que durará os cinco dias de festa. Serão várias baterias de 15 minutos. A cada dia as melhores pontuações selecionarão os campeões para uma final, ainda no mesmo dia. A finalíssima acontecerá no encerramento, 2 de agosto, quando serão distribuídos vários prêmios — entre eles estão viagens ao exterior. Durante o II Video Shopping Festival também serão sorteadas bicicletas Mountain Bike. Vale conferir!

## Jogos por telefone

Os gamemaniacos adeptos dos consoles da Sega, no Japão, contam com uma possibilidade muito interessante para jogar os últimos lançamentos: é a **Sega Modem Games Network**, ou, em português, rede Sega de jogos através de Modem.

O funcionamento desse sistema é bastante simples. O console é ligado à rede através de um **modem**, que é um aparelho que faz a comunicação entre o terminal (que é o console) e uma central de informações, na sede da empresa, por via telefônica. Assim, o usuário tem à disposição, na tela do seu Game Gear ou na TV (se o console for um Mega Drive) um me-

nu com uma lista de jogos para escolha. O jogo escolhido imediatamente é transmitido para a memória pelo telefone e pode, então, ser jogado. Evidentemente, para se ter acesso ao sistema é necessário o pagamento de uma taxa de uso.

Só para se ter uma idéia, existem jogos especialmente desenvolvidos para essa rede. Um deles é o **Phantasy Star Adventure**, para o portátil Game Gear, uma versão simplificada do já consagrado RPG **Phantasy Star** (que teve até uma versão traduzida para o português aqui no Brasil, pela Tec Toy). Nesta versão o usuário pode escolher quatro movimentos básicos (Norte, Sul, Leste ou Oeste) e, assim, visitar cidades, conversar com a população e ainda combater inimigos. Demais, não?



No Japão, games por assinatura, como o **Phantasy Star** para Game Gear.

## ABASTEÇA SUA LOCADORA!

Durante as férias com os melhores lançamentos do mês. Adquira-os e fique na vanguarda do mercado em sua região. Para quem está começando, oferecemos assessoria gratuita de quem realmente entende de game. Temos todo material necessário para sua locadora.

Consulte-nos e comprove a seriedade e profissionalismo com que atuamos num mercado de brincadeira.

**Fone (011) 959-3040**  
**Fone/Fax (011) 290-7952**



### ATENÇÃO

Compre conosco durante as férias e concorra a um Super Nintendo (16 bits). Isso que é loucura!!

Válido somente para lojas e locadoras



**Super Famicom**  
**SEGA GENESIS**  
**CD - ROM**

**GAME GEAR**  
**MEGA DRIVE**

**SUPER NINTENDO**  
**Nintendo**





## No cinema a realidade virtual

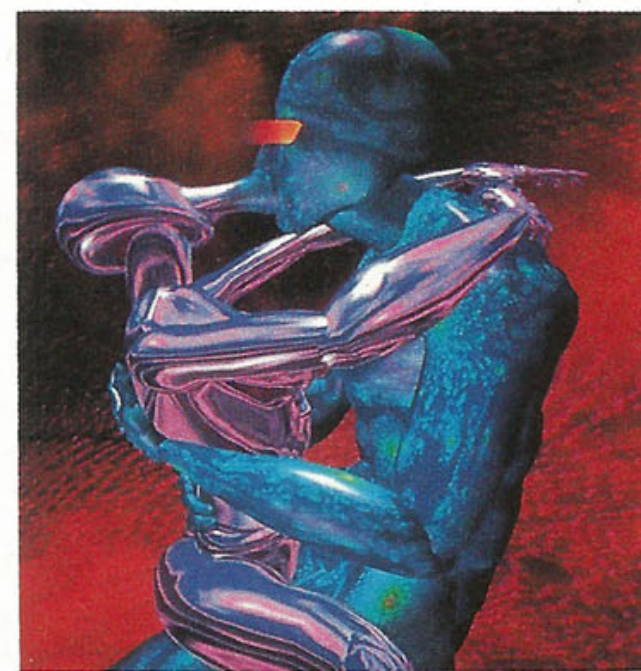
Quem quiser ver a Realidade Virtual em ação já pode ir entrando na fila e comprar o ingresso do cinema. O filme "O Passageiro do Futuro" conta a história de Jobe Smith (Jeff Fahey), um jovem com 25 anos de idade e idade mental de 6, que trabalha de graça como sacristão para o padre McKeen (Jeremy Slate). O único amigo de Jobe é um garoto chamado Peter Parkette (Austin O'Brien), de apenas 10 anos.

A história do rapaz começa a tomar rumos diferentes assim que ele conhece o Dr. Lawren-



*Passageiro do Futuro; até sexo em realidade virtual*

FOTOS: DIVULGAÇÃO



ce Angelo (Pierce Brosnan), um cientista que o convida para participar de um videogame em sua casa. É a partir do instante em que o cientista inicia suas experiências para aumentar a inteligência com Jobe, que o filme começa a utilizar cenas de

Realidade Virtual.

Uma das cenas mais interessantes de "O Passageiro do Futuro" acontece quando Jobe e sua namorada Marnie (Jenny Wright) fazem amor dentro da Realidade Virtual. Mas há ainda outros momentos empol-

gantes. Um deles é quando o ator voa através dos anéis do planeta Saturno. Vale a pena assistir o filme para conferir todos os "truques" de Realidade Virtual que o diretor Stephen King utiliza e saber qual o final da história de Jobe.

## Nintendo no Brasil

Começa mais um capítulo da novela Nintendo no Brasil. O grupo Machline (que controla a Sharp no Brasil, entre outras empresas), que estava quase

assinando contrato com a empresa japonesa, desistiu do negócio, por problemas de preço. Segundo informações do grupo Machline, os kits de videogames para serem montados por aqui estariam custando muito caro, impossibilitando uma margem de lucro viável. Um Super Nintendo, por exem-

plo, iria custar cerca de US\$ 400, o que tornaria a concorrência com o Mega Drive, da Tec Toy, e até mesmo com o contrabando, impossível.

Agora, a mais nova candidata a parceira da Nintendo no Brasil é a fábrica de brinquedos Estrela. Embora ninguém confirme o favoritismo da Estrela

em nenhuma das empresas, depois da desistência do Machline as evidências caem sobre esta empresa, que é líder do segmento de brinquedos e possui uma eficiente rede de distribuição. Pesa contra a Estrela o fato de a empresa não contar com uma fábrica de produtos eletrônicos.

# A Wicale descobriu a melhor forma de comemorar seu 7º aniversário:





# TOKS

**Polytron** - Na Polytron você pode encontrar toda a linha Nintendo importada — 8 bits, 16 bits e acessórios —, além dos últimos lançamentos em cartuchos desse sistema. Ela também fabrica consoles e acessórios compatíveis com o Nintendo, e de marca da própria Polytron. Há também a revenda de produtos da Tec Toy — consoles, cartuchos e acessórios. A Polytron fica na rua Estrela, 515, 9º andar, Vila Mariana, São Paulo, SP. Fone (011) 575-8656.

**Videogames** - A loja vende consoles variados: Nintendo, Mega Drive, Super Famicom, CD Rom e Super Nintendo. Você também vai encontrar muitas novidades em cartuchos. Rua Lino de Almeida, 921, Jabaquara, São Paulo, SP. Fone: (011) 578-4348.

**Wonder Bros.** - A locadora possui 300 títulos e é especializada em Mega Drive, Super Nintendo e Super Famicom. Ela também vende consoles, acessórios e cartuchos desses sistemas. A Wonder Bros. fica na Al. dos Nambiquaras, 1636, Indianópolis, SP, e se você quiser alguma informação é só ligar para (011) 543-7242.

**Podium Games** - A locadora tem 460 títulos à disposição e uma sala para aluguel de consoles onde se pode jogar. Você pode escolher entre os sistemas Master System, Mega Drive, Nintendo, Super Nintendo, os portáteis Game Boy e Game Gear, ou até o PC Engine. Ela também aluga revistas importadas e nacionais, vende consoles e acessórios, e tem uma oficina de assistência técnica própria. A Podium Games fica na rua Heitor Peixoto, 438, Cambuci, São Paulo, SP. Fone (011) 277-0751.

# BITS

## VIDEOGAME, a melhor

“**VIDEOGAME**, a melhor revista do ano!” Esse foi o resultado de uma pesquisa feita pela locadora Radaxian, de São Paulo (SP), de maio de 1991 até maio deste ano. Num total de 1300 votos, entre sócios e jogadores que frequentam a locadora —, 44% optaram por **VIDEOGAME**. Os restantes se dividiram por outras publicações.

O resultado foi divulgado em uma grande festa, que teve como ponto alto a final de um campeonato de videogame, além da entrega oficial do prêmio para a **VIDEOGAME**. Uma nova votação também já teve início, e da mesma forma que a primeira, vai durar de maio deste ano até maio de 1993. A revista **VIDEOGAME** está fazendo de tudo para melhorar sempre e continuar sendo a melhor revista!

# Presentear você.

Na compra de qualquer produto você vai ganhar brindes.

São camisetas, bonés, sacolas, estojos,

Para São Paulo/Capital você compra por telefone e recebe em 24 horas.

Aceitamos cartões de crédito mesmo por telefone.

Despachamos para todo o Brasil via sedex.

E agora vem o melhor: você ainda concorre a um Mega Drive.

## Video Locadoras e Lojas do Ramo

Compre já com quem é especializado em todos os produtos Tec Toy e tem preços e condições especiais.

## Atenção Locadoras!

Inscrevam-se junto ao nosso cadastro de clientes e ganhe um brinde.

Consulte-nos. Ligue pra gente!

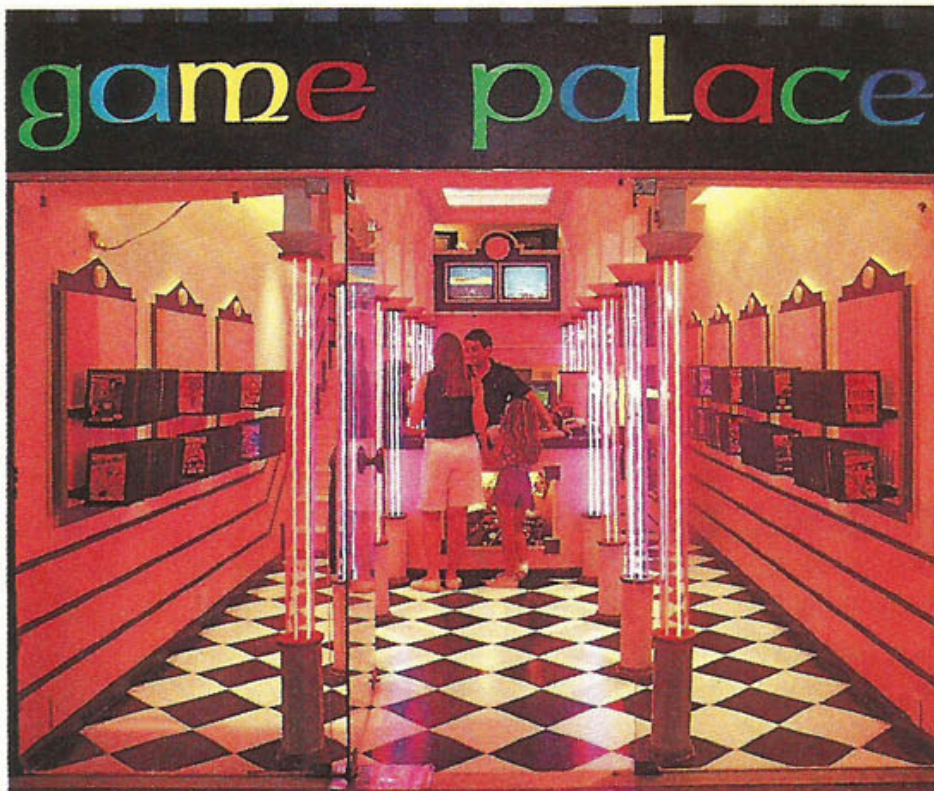


**WICALE**  
DISTRIBUIDORA  
E REPRESENTAÇÕES  
L T D A

R. Euclides da Cunha, 162 - Osasco - Centro  
São Paulo - SP - CEP 06010  
Tel. (011) 703-8071 • Fax (011) 703-7759

# TEC TOY





DIVULGAÇÃO

à disposição dos sócios.

A Game Palace também oferece uma sala com três arcades — Genesis, Neo Geo e Super Nintendo —, além de dois televisores para que os sócios possam testar os games escolhidos para locação. Vale a pena conhecê-la e ficar sócio! É só apresentar o RG, o CIC e pagar a taxa de inscrição. A Game Palace fica na rua Visconde de Pirajá, 540, lj. 107, Ipanema, Rio de Janeiro, fone (021) 511-5882.

per Nintendo), Earnest Evans e Joe Montana II (Mega Drive).

A locadora ainda vende consoles, cartuchos e acessórios e também oferece franquia de suas lojas para todo o Brasil. A Dimensão fica na Rua Vitória Ramalho, 65, Tatapé, São Paulo, SP. Fone (011) 295-5882.

## Organize seus cartuchos

A "Estand Home Video" é uma estante superprática para você guardar os seus cartuchos preferidos, ou mesmo fitas de vídeo. A capacidade da estante é de 20 unidades, e ela pode ser encontrada em quatro cores: vermelha, branca, azul e marrom. A fabricante é a Gamelândia, uma conhecida locadora de games. A Estand Home Vídeo fica na rua Cubatão, 666-A, Vila Mariana, São Paulo, SP, fone (011) 571-2133.

## No Rio, um palácio de jogos

O Rio de Janeiro acaba de ganhar uma superlocadora: a Game Palace. Ela foi inaugurada no dia 22 de junho e tem um visual supermoderno, com arcos e colunas de neon em seu interior, e mais de 400 títulos de Super Nintendo, Nintendo, Genesis, Game Gear e Neo Geo

## Alugue ou compre

A Dimensão trabalha com os sistemas Super Nintendo, Nintendo, Mega Drive, Master System e também com os portáteis Games Gear e Game Boy. Entre os maiores sucessos da locadora estão os cartuchos Wacky Races (Nintendo), Lemmings e Krusty's Funhouse (Su-

# BITS

# CATV GAMES

## SEU PEDIDO É UMA ORDEM

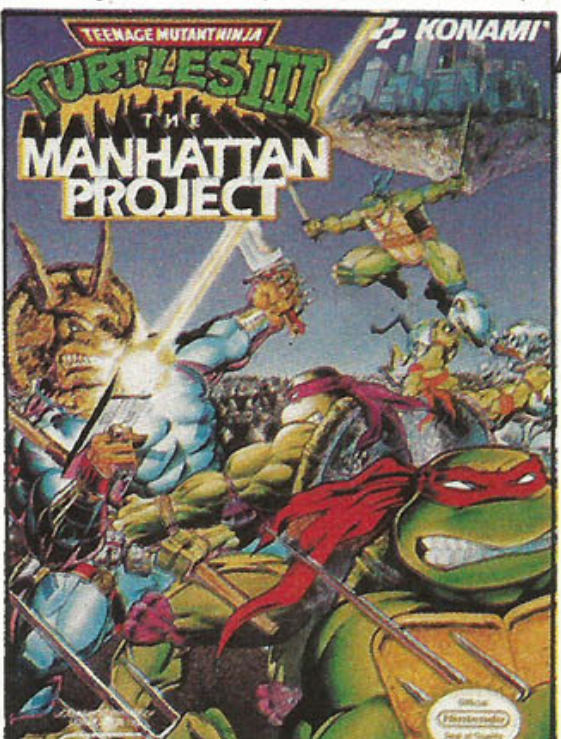
Remetemos para todo o Brasil



NINTENDO

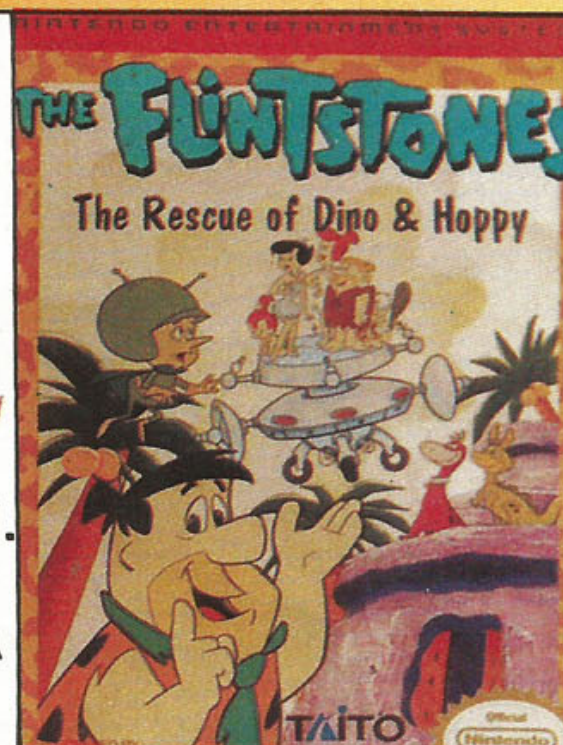
Hook (Capitão Gancho)	CR\$ 128.000,00
A Sereia	CR\$ 100.000,00
Barbie	CR\$ 92.000,00
Battle Toads	CR\$ 92.000,00
Batman II	CR\$ 125.000,00
De Volta para o Futuro II/III	CR\$ 90.000,00
Frankenstein	CR\$ 100.000,00
Gold Mario II	CR\$ 120.000,00
Indiana Jones	CR\$ 103.000,00
Mario III	CR\$ 90.000,00
Mega Man III	CR\$ 92.000,00
Ninja Garden III	CR\$ 73.000,00
Yankess 3G	CR\$ 85.000,00
Outubro Vermelho	CR\$ 92.000,00
The Last Ninja	CR\$ 70.000,00

Punisher	CR\$ 80.000,00
Speed racer	CR\$ 90.000,00
Robin Hood	CR\$ 120.000,00
Robocop II	CR\$ 78.000,00
Star War II	CR\$ 130.000,00
Rockman 4	CR\$ 120.000,00
Super Mario IV Real	CR\$ 135.000,00
Jack Chen	CR\$ 90.000,00
Simpson's II	CR\$ 140.000,00
Paper Boy	CR\$ 120.000,00
Cave Man Game	CR\$ 70.000,00
Tartaruga Ninja II	CR\$ 90.000,00
Tartaruga Ninja III	CR\$ 130.000,00
The Flintstones	CR\$ 130.000,00
Tiny Toon	CR\$ 100.000,00
Tom & Jerry	CR\$ 120.000,00
Top Gun II	CR\$ 60.000,00
Shating in the Alex (pistola)	CR\$ 20.000,00



AQUI VOCÊ COMPRO E RECEBE. O BRASIL JÁ APROVOU. AGORA SÓ FALTA VOCÊ.

Yo Noid	CR\$ 88.000,00
Road Fighter	CR\$ 55.750,00
Zippy Race	CR\$ 55.750,00
Super Mario	CR\$ 40.000,00
Gradius	CR\$ 90.200,00
The Legend of Kage	CR\$ 90.200,00
Megaman	CR\$ 100.000,00
Castlevania	CR\$ 100.000,00
Califórnia Games	CR\$ 100.000,00
Skate Or Die	CR\$ 100.000,00
Contra	CR\$ 100.000,00
Double Dragon III	CR\$ 80.000,00
Return to Earth (pistola)	CR\$ 20.000,00
F-1 - Hero 2	CR\$ 110.000,00
Capitão América	CR\$ 130.000,00



TEC - TOY  
MASTER  
Indiana Jones  
Sonic  
Mercs  
Strider  
Mônica-C. do Dragão  
Lucky Dimer Çaper

MEGA DRIVE

G.P. de Mônaco  
Dynamite Duke  
Quackshot  
Fantasia

GAME GEAR

Wonder Boy  
G. Loc  
Shinobi

GAME & ACESSÓRIOS

HI-TOP - Gamé Turbo	CR\$ 356.000,00
Joystick Pro-1	CR\$ 32.000,00
Estojo Game	CR\$ 1.860,00
Capa p/ Game	CR\$ 5.000,00
Transcorder Game	CR\$ 312.800,00
Vídeo Game Dactar	CR\$ 222.500,00
Cartucho 4x1	CR\$ 28.600,00
Joystick Bola	CR\$ 15.000,00
Chave Computer	CR\$ 9.700,00
Fonte Master	CR\$ 43.750,00
Fonte Phantom	CR\$ 35.000,00
Fonte G. Gear	CR\$ 35.000,00
Fonte Mega Drive	CR\$ 35.000,00
Fonte Atari	CR\$ 16.000,00
Bolsa p/ Game e Acessórios	CR\$ 33.800,00



# VOCÊ DECIDE.

## Chamonix



• Preço especial  
para vendas no atacado  
(locadoras e lojas)

• Seja um  
franqueado Chamonix  
com padrão americano

## GAMES CLUB

34 S.E. 2ND AVE - SUITE 210 - DOWNTOWN MIAMI - FL - USA - 33131  
PHONE (001305) 372-0087 - FAX (001305) 372-0031

### DISTRIBUIDOR DE CARTUCHOS ORIGINAIS

#### Aqui você decide como pagar:

- Opções de pagamento
- \* 35% de desconto à vista
- \* 10% de desconto no cartão
- \* 3 x sem juros
- \* 5 x corrigidas pela T.R.
- Seu cartucho usado vale dinheiro na compra de um novo
- Atendimento super rápido
- Pronta entrega
- Últimos lançamentos
- Importação própria
- Despachamos para todo o Brasil
- Locação de cartuchos de todos os sistemas



Venha conhecer a loja mais completa do Brasil.

Rua Juquis, 284 - Moema - São Paulo - SP - CEP 04033  
Tels.: (011) 61-0355/240-0201/542-3550 - Fax: (011) 241-5417

### ATENÇÃO

Nossos vendedores são todos credenciados



## TEC TOY

Por que a Tec Toy não fabrica um Mega Drive que aceite também os cartuchos japoneses?

Bruno E. Hack  
Mercês, PR

A resposta é bastante simples, Bruno. É que a Tec Toy tem os direitos exclusivos de produção e comercialização de cartuchos no Brasil. E exatamente por isso ela prefere que o usuário compre os seus cartuchos em vez de comprar os japoneses ou americanos.

## MEGA DRIVE

Parabéns pela revista. Queria saber para que serve a tampa que tem embaixo do Mega Drive.

Orlando F. de S. Júnior  
Curitiba, PR

A tampa que tem embaixo do Mega Drive, ao ser retirada, revela uma entrada que serve para se ligar algum equipamento periférico (acessório) ao Mega Drive. No Japão já foi lançado o Mega CD, que é um aparelho capaz de ler jogos gravados em CD (compact disc) e que deve ser conectado à essa entrada. Esse equipamento vai ser lançado em breve nos Estados Unidos com o nome de Sega CD e, segundo a Tec Toy, chega simultaneamente ao Brasil com o nome de Mega CD.

## ROLOS & TROCAS

Para mandar uma carta à seção Rolos & Trocas, é necessário telefonar ou pagar alguma coisa?

Alexandre Brandão Nassif  
Brasília, DF

A seção Rolos & Trocas é um serviço gratuito da revista VIDEOGAME aos seus leitores, portanto, não é necessário pagar absolutamente nada. Para participar, basta mandar o seu anúncio — qualquer coisa que você queira comprar, vender ou

trocar — por carta. Mas só pode ser por carta, já que o número de leitores que deseja anunciar é muito grande, e por telefone poucos teriam a oportunidade de entrar em contato com a redação da VIDEOGAME. Infelizmente não é possível publicar todas elas imediatamente, já que o número de cartas que chega é sempre maior do que a seção. Mas as cartas são arquivadas por ordem de chegada no computador e acabam sendo publicadas — sempre gratuitamente. Se você quiser mandar o seu anúncio, escreva para a Revista VIDEOGAME, Seção Rolos & Trocas, no seguinte endereço: Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, São Paulo, SP — CEP: 04015.

## MÃE

Oi! Será que vocês podiam explicar para a minha mãe a diferença entre um Atari e um Top Game? Em mim ela não acredita!

Rogério L. dos Santos  
Piracaia, SP

Senhora Mamãe do Rogério, aqui vão algumas especificações desses dois consoles para que a senhora possa compreender melhor a diferença entre ambos, que aliás é razoável. Os videogames do padrão Atari começaram a ser produzidos no Brasil em 1983, e fazem parte da chamada "2.ª geração". Na época ele foi uma grande novidade, pois tinha uma grande variedade de jo-

gos com até oito cores na tela. Mas a partir de 1989 um novo padrão surgiu, e conquistou o mercado devido à melhor qualidade de imagens e recursos. Foi a chamada "3.ª geração", representada pelos sistemas Nintendo e Master System. Os jogos para esses sistemas são mais sofisticados, possuem enredo, suas imagens têm maior nitidez, a música varia conforme as fases e os obstáculos e os personagens apresentam maior movimentação, dando muita ação ao jogo. O Top Game, fabricado pela CCE, é um console de 3.ª geração compatível com o sistema Nintendo.

## PREVISÕES

O que vocês acham? Será que até o final do ano os videogames de 4.ª geração já estarão ultrapassados, assim como o Atari hoje? Ou ainda estarão em alta?

Anderson A. Siqueira  
São Paulo, SP

Certamente estarão em alta, Anderson. Nos Estados Unidos e Japão, a "briga" entre Sega (Genesis e Mega Drive) e Nintendo (Super Nintendo) está esquentando agora. A Sega está lançando cartuchos que incorporam novas tecnologias como voz digitalizada (a série Sports Talk, que inclui o grande jogo Joe Montana II) e a Nintendo e suas licenciadas estão apostando na quantidade de títulos, também de alta tecnologia. O game Out of This

World, que traz gráficos revolucionários, é um exemplo (veja em BITS nesta edição). Essa briga deve dar muito o que falar, mesmo porque o CD ROM (leitor de jogos em CD), que seria a 5.ª geração, ainda está engatinhando. E no Brasil esta "briga" ainda nem começou, já que o número de consoles de quarta geração que existem por aqui ainda é relativamente pequeno, e ainda assim representados oficialmente apenas pelo Mega Drive da Tec Toy.

## FINAL

Caros amigos da VIDEOGAME, parabéns pelo belo trabalho dos editores e funcionários da revista. Minha pergunta é a seguinte: por que muitas empresas, como a Nintendo e a Sega, não capricham na parte mais esperada do jogo, a final?

Luiz Fabiano Moreira  
Sapiranga, RS

O final de um game — mesmo sendo muito difícil de alcançar — é apenas uma das partes do game, Luiz. E das menos importantes quando se tem pouca memória disponível. Explicamos: é que imagens animadas, com efeitos especiais e muitas cores ocupam muita memória. E aí não sobraria muito para o jogo em si, que é o que mais importa, não é mesmo? É verdade que, depois de tanta luta, às vezes, nos decepcionamos com o final. Mas não há solução, a não ser que se aumente a memória disponível. Os jogos em CD (compact disc) parecem resolver esse problema, já que o que eles têm de sobra é mesmo memória.

## NEO GEO

Afinal de contas, quantos bits tem o Neo Geo? Eu li na revista VIDEOGAME n.º 12 que ele tem 16 bits, mas meus amigos insistem em dizer que ele tem 32 bits. Quem está certo?

Felipe Arias Prieto  
Vitória, ES

É de se estranhar que uma revista como a VIDEOGAME escreva barbaridades em suas edições. Não me conformo que



ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO



o Neo Geo seja de 4.<sup>a</sup> geração. E mesmo se fosse, por que o Mega Drive e o Super Nintendo não têm gráficos e efeitos tão bons como os do Neo Geo?

Danilo Piva Júnior  
Brasília, DF

O console Neo Geo, fabricado pela empresa norte-americana SNK, possui dois processadores da marca Motorola 68.000, de 16 bits. Mas isso não o torna um console de 32 bits, pois a leitura de dados é feita a cada 16 bits. Entretanto, os dois processadores o tornam bastante rápido e versátil, e aí está a explicação para tanta sofisticação. Os jogos possuem muito mais memória do que o comum (46 Megabits em média, contra 8 Megabits dos cartuchos de Mega Drive e Super Nintendo, por exemplo) e isso garante maior perfeição na animação, mais objetos se movimentando na tela e muitos outros detalhes, como grande quantidade de cores si-

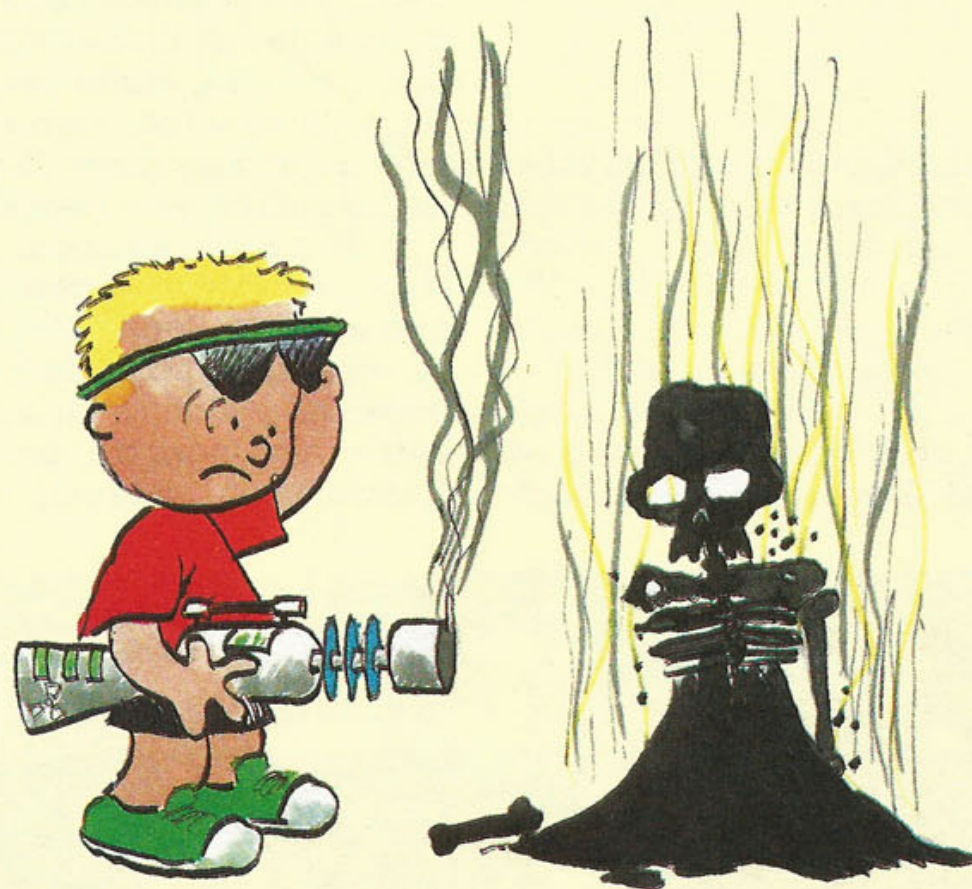
multâneas na tela, por exemplo. Quanto às gerações, este é um assunto bastante polêmico — aliás, tão polêmico quanto o fato de o Neo Geo ser um console de 16 ou 32 bits. Nós, da VIDEOGAME, consideramos o Neo Geo um console de quarta geração devido à tecnologia de processamento, que é em 16 bits. Satisfeitos?

## ENDEREÇOS

Por favor, gostaria de saber o endereço da SEGA nos Estados Unidos e no Japão, e também os das seguintes empresas: TECNO SOFT, CAPCOM e TECMO. Obrigado.

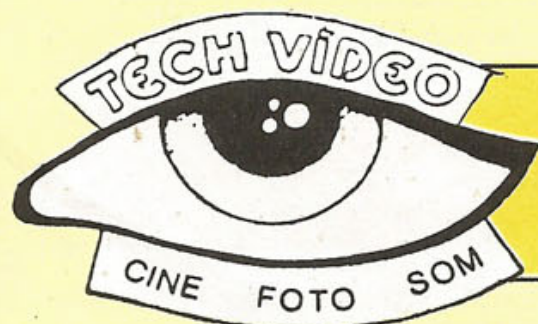
Samuel Krels Oliveira  
São Bernardo do Campo, SP  
Aí vão os endereços, Samuel. Sega of America, Inc.: 130 Shoreline Dr., Redwood City, CA 94065, USA; Sega Enterprises, LTD.: 2-12 Haneda I-Chome Ota-Ku, Tokio 144, Japan; Technosoft Co. LTD.: 4-14 Fukuisha Sasebo,

Nagasuki, Japan; Capcom USA, Inc.: 3303 Scott Boulevard, Sta. Clara, CA 95054, USA; Tecmo, Inc.: Victoria Business Park, 18005 S. Adria Maru Lane, Carson, CA 90746, USA.



## PISTOLA PARA O HI-TOP GAME

Eu comprei um Hi-Top Game e sei que ele não tem pistola, por isso queria saber se há



# CARTUCHOS DE PONTA

### MEGA DRIVE

SHAPES AND COLUMNS	178.000,00
CYBERBALL	178.000,00
BLOCKOUT	178.000,00
ART ALIVE	178.000,00
INSECTOR X	178.000,00
SPACE INVADERS	178.000,00
ULTIMA QIX	178.000,00
BURNING FORCE	199.000,00
MYSTIC DEFENSE	199.000,00
FORGOTTEN WORLD	199.000,00
DICK TRACY	199.000,00
DYNAMITE DUKE	199.000,00
CRACK DOWN	199.000,00
DECAP ATTACK	199.000,00
STREET OF RAGE	199.000,00
ALIEN STORM	199.000,00
BONANZA BROTHERS	199.000,00
JOGOS DE VERAÔ	199.000,00
PHÉLOS	199.000,00
SECRET OF SHINOBI	199.000,00
BATTLE SQUADRON	199.000,00
BUDOKAN	199.000,00
POPULOUS	199.000,00
SWORD OF SOLAN	199.000,00
ARRAW FLASH	199.000,00
CROSS FIRE	199.000,00
FINAL ZONE	199.000,00
GRANADA	199.000,00
JAMES POND	199.000,00
JOE MONTANA I	178.000,00
FLICKY	178.000,00
ARNOLD PALMER	178.000,00
ZOOM	199.000,00
E-SWAT	199.000,00
THUNDER FORCE II	199.000,00
GOLDEN AXE II	199.000,00
GOLDEN I	199.000,00
SUPER FUTEBOL	178.000,00

### MASTER SYSTEM

JOGOS OLÍMPICOS	122.000,00
BLACK BELT	122.000,00
ALEX KID MIRACLE WORLD	122.000,00
WONDER BOY	122.000,00
SHAPES AND COLUMNS	122.000,00
PAPERBOY	122.000,00
ALEX KID HIGH TECH WORLD	122.000,00
ALEX KID LOST STAR	150.000,00
TIME SOLDIERS	150.000,00
SEGA CHESS	150.000,00
LORD OF THE SWORD	150.000,00
BONANZA BROTHERS	150.000,00
ALIEN STORM	150.000,00
SUBMARINE ATTACK	150.000,00
MAZE HUNTER 3D	150.000,00
JOE MONTANA FOOTBALL	150.000,00
SUPER MONACO GP	158.000,00
FORGOTTEN WORLD	158.000,00
SPIDERMAN	158.000,00
THE CYBER SHINOBI	158.000,00
DYNAMITE DUKE	158.000,00
G-LOC	158.000,00
DICK TRACY	158.000,00
VIGILANTE	174.000,00
RC GRAND PRIX	174.000,00
E-SWAT	174.000,00
MOONWALKER	174.000,00
CASTLE OF ILLUSION	174.000,00
MÓNICA NO CASTELO DO DRAGÃO	174.000,00
SONIC	174.000,00
THE LUCK DIME CAPER	174.000,00
INDIANA JONES	177.000,00
BACK TO FUTURE	177.000,00
FLINTSTONES	177.000,00
GOLDEN AXE	186.000,00
STRIDER	186.000,00
SECRET SHINOBI	186.000,00
LINE OF FIRE	186.000,00
AFTER BURNER	186.000,00
ULTIMA IV	235.000,00

### NINTENDO

D. J. BOY	40.000,00
TETRIS 2	40.000,00
CAÇADA AO OUTUBRO VERMELHO	40.000,00
1945	44.800,00
SUPER CONTRA	48.000,00
TIGER - DESERT ATTACK	52.000,00
ADVENTURE ISLAND 2	52.000,00
T. V. MARIO	52.000,00
HOME ALONE	56.000,00
BANANA KID	64.000,00
TETRIS 3	72.000,00
TOP GUN 2	72.000,00
BARBIE	88.000,00
F-1 HERO 2	88.000,00
SUPER MARIO 3	88.000,00
KONAMI OLIMPIC	92.800,00
TOM & JERRY	92.800,00
STAR WARS	92.800,00
ROCKMAN 4	92.800,00
TARTARUGA NINJA 3	92.800,00
TINY TOON	92.800,00
THE MAGIC KINGDOM	92.800,00
DARKMAN	92.800,00
SIMPSON'S 2	92.800,00
MARIO 2	100.000,00
BUILT TO WIN	104.000,00
MARIO 4	104.000,00
CAPITÃO AMÉRICA	104.000,00
CAPITÃO GANCHO	104.000,00
INDIANA JONES	104.000,00
MULTIPL 22 X 1	104.000,00
DOUBLE DRAGON 3	40.000,00
MAX WARRIOR	40.000,00
POWER BLADE	40.000,00
GUN DEC	44.000,00
THE LAST NINJA	40.000,00

### GAME GEAR

SHAPES AND COLUMNS	106.100,00
WOODY POP	106.100,00
FANTASY ZONE	148.700,00
G-LOC	148.700,00
OUT RUN	148.700,00
NINJA GAIDEN	148.700,00
CRAZY COMPANY	148.700,00
MINI GOLF	148.700,00
SPACE HARRIER	148.700,00
SPACE BATTLE	148.700,00
SEGA CHESS	148.700,00
SUPER MONACO GP	148.700,00
WONDER BOY	148.700,00
PSYCHIC WORLD	148.600,00
CASTLE OF ILLUSION	197.300,00
SONIC	197.300,00
THE LUCK DIME CAPER	197.300,00
GOLDEN AXE	197.300,00

### ACESSÓRIOS

JOYSTICK ORIGINAL	38.000,00
JOYSTICK ASA	115.000,00
JOYSTICK CONT. REMOTO	430.500,00
JOYSTICK ARCADE	176.500,00
JOYSTICK CHIMERA	158.900,00
RAPID FIRE	33.500,00
ADAPTADOR P/ MEGA	459.000,00
CABO MULTIPLO-G. GEAR	95.800,00
ADAPTADOR P/ ISQUEIRO	181.300,00
JOYSTICK PYTHON MEGA	174.800,00
JOYSTICK DYNAVISION 3	50.000,00
JOYSTICK PHANTOM	50.000,00
ADAPTADOR A-60	40.500,00
ADAPTADOR J-72	43.000,00
FONTE P/ MEGA DRIVE	48.500,00
FONTE P/ MASTER SYSTEM	62.800,00
FONTE P/ GAME GEAR	50.700,00
FONTE P/ PHANTOM	48.500,00
FONTE P/ SUPER CHARGER	48.500,00
CABO DE RF P/ VIDEOGAME	31.000,00

Preços válidos para pagamento em dinheiro ou cheque válido até 20/07/92 ou término do estoque.

DESPACHAMOS  
PARA TODO O BRASIL



DYNACOM

Nintendo



Shopping Centers: Ibirapuera (011)542-2584/543-7403 - Leste Aricanduva (011) 271-8062



# CARTAS

problema usar a de outro videogame, que seja compatível com o meu. Posso usar, por exemplo, a pistola do Phantom System, ou a do Top Game?

Luciano Rodrigues Pereira  
São Paulo, SP

**Luciano, na verdade o Hi-Top Game tem uma pistola**

sim. Ela é a Pistola Laser e não pode ser encontrada nas lojas pelo seguinte motivo: sua procura é muito pequena. Isso acontece porque o número de cartuchos de Nintendo disponíveis para esse tipo de pistola é pequeno, e a própria Milmar nunca chegou a lançar algum. Mas não se preocupe, pois não é impossível encontrá-la, basta entrar em contato com a Central de Assistência Téc-

nica da Milmar e você poderá adquirir uma. O endereço é o seguinte: Rua Américo Brasiliense, 569, Santo Amaro, SP, Fone: (011) 521-2388/2866. A Milmar também nos informou que existem pistolas de outras marcas compatíveis com seu Hi-Top Game. A pistola laser LG-8 do Phantom System é compatível, e a do Top Game VG 9000 também. É só escolher.

dade profissional da oficina. Espero que a revista **VIDEOGAME** alerte os leitores da revista. Muito cuidado com a ENEL quando o negócio for transcodificar o seu Super Famicom. Grato pela publicação.

Geraldo José de Paiva  
São Paulo, SP

**Enviamos cópia da sua carta à ENEL, que simplesmente não se manifestou. Consideramos, portanto, que a empresa não quis manifestar o seu direito de resposta à sua carta. Sua reclamação está, portanto, publicada.**

## PUXÃO DE ORELHA

Gostaria que a **VIDEOGAME** anunciasse a seguinte reclamação. Meus filhos ganharam um videogame Super Famicom trazido diretamente do Japão. Era necessário fazer a transcodificação do aparelho, por isso, levei-o à ENEL, uma oficina eletrônica localizada no sub-solo do Shopping Center Eldorado. Depois de cinco meses de idas e vindas, a ENEL devolveu o console arruinado. O prejuízo material não é pequeno, a frustração de meus filhos é enorme e é lamentável a irresponsabili-

## CADEIRA CONTROLE

Queria algumas informações a respeito da Simulator II Action Chair, apresentada na edição nº 10. Para jogos de Mega Drive e Master System as cadeiras são diferentes? Onde posso encontrá-las?

Amadeu Bressan Jr.  
Londrina, PR

**A Simulator II Action Chair é um acessório difícil de ser**



## ★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

**CLUBE DOS FERAS** - Eu e meus amigos fundamos o Clube dos Feras, e damos dicas de quase todos os títulos de Master System, Mega Drive, Nintendo, Super Nintendo e outros. Para associar-se, basta enviar a quantia de Cr\$ 1.000,00 e os seus dados. O clube tem jornal mensal e promoverá campeonatos, gincanas e muitas outras coisas. O endereço é: Rua Afonso Cesar Siqueira, 212, apto. 75, São José dos Campos, SP — CEP: 12243.

**FAMICOM MANÍACOS** - É o único clube que vai fornecer todas as dicas de lançamentos de games e acessórios do Super Famicom e do Super Nintendo. Aguardem para breve o nosso campeonato Feras do Famicom. Para fazer parte do clube não é cobrada taxa de inscrição, basta escrever para o seguinte endereço: Av. Carlos Alberto Moretti, 572, São Paulo, SP — CEP: 02962.

**GAME SYSTEM CLUB** - O clube é a sensação do momento e está aberto para os feras de Master System, Mega Drive e Nintendo. Para maiores informações é só ligar para (0125) 52-6725, das 14:00 às 18:00 horas — não aceitamos ligações a cobrar. Ou você pode escrever para o seguinte endereço: Rua Dr. Paulo Cardoso, 225, Lorena, SP — CEP: 12600.

**INFOGAMES** - Eu e meus amigos criamos o Infogames e damos dicas de Super Nintendo, Nintendo, Mega Drive, Master System e Game Boy. O clube também vai ter um jornal mensal. Escrevam para: Rua Sucupiras, 77, conj. Kissia, Manaus, AM — CEP: 69040.

**GAMEMANIA TITO CLUBE** - O primeiro clube paraguaio. Somos especializados em Master System, Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Game Boy, MSX, PC, Super Nintendo e Super Famicom. O clube dispõe de um computador XT para o cadastro dos sócios, e também para agilizar as dicas. Todos os meses será enviado um informe com as melhores dicas. Para associar-se basta mandar uma carta com uma foto 3x4. Escrevam para: Av. Azara, 768, c/ Antequera, Asuncion, Paraguai.

**ELETRA CLUBE GAMES** - Somos especializados em dicas para o Master System e para o Nintendo. Se quiser ficar sócio, mande uma foto 3x4 e um selo para que possamos enviar sua carteirinha. E se, por acaso, você tiver dicas, mande para o clube. Escreva para: Rua José Debieux, 174, casa 35, São Paulo, SP — CEP: 02038.

**THE KINGS OF THE GAMES** - O clube fornece somente dicas do sistema Nintendo. É só escrever e pedir a dica, mas não esqueça de mandar, junto com a carta, um selo para que possamos enviar a resposta. Escreva para Renato Mittermays, no seguinte endereço: Estrada dos Mandús, 603, Itapicirica da Serra, SP — CEP: 06850.

**MANIAC GAMES CLUB** - O clube fornece dicas dos sistemas Nintendo e Sega. Para ficar sócio é só mandar uma foto 3x4 — não é obrigatório —, e alguma sugestão para melhorar o clubinho que está começando agora. Escreva para: Rua Antonio Gil, 404, São Paulo, SP — CEP: 04655. O telefone é (011) 563-4957 — fale com Raul, depois das 19:00 horas.



encontrado aqui no Brasil. É que a "moda" parece que não pegou, e só algumas unidades foram importadas. Em todo o caso, vale apenas consultar empresas especializadas em equipamentos importados, que você pode conferir nos anúncios da sua revista VIDEOGAME. O modelo para Mega Drive é perfeitamente compatível com o Master System, podendo ser usado sem problemas.

## PROBLEMAS COM A TV

Toda vez que jogo no meu videogame, um Mega Drive, as imagens não aparecem inteiras no televisor — e o cartucho é selado. A TV é de 14 polegadas, a instalação foi feita corretamente, só que não tem entrada de áudio-vídeo. Será esse o problema?

Tales Luis Bezerra Dilli  
Formosa, GO

Fica difícil identificar qual o problema sem ver o quan-

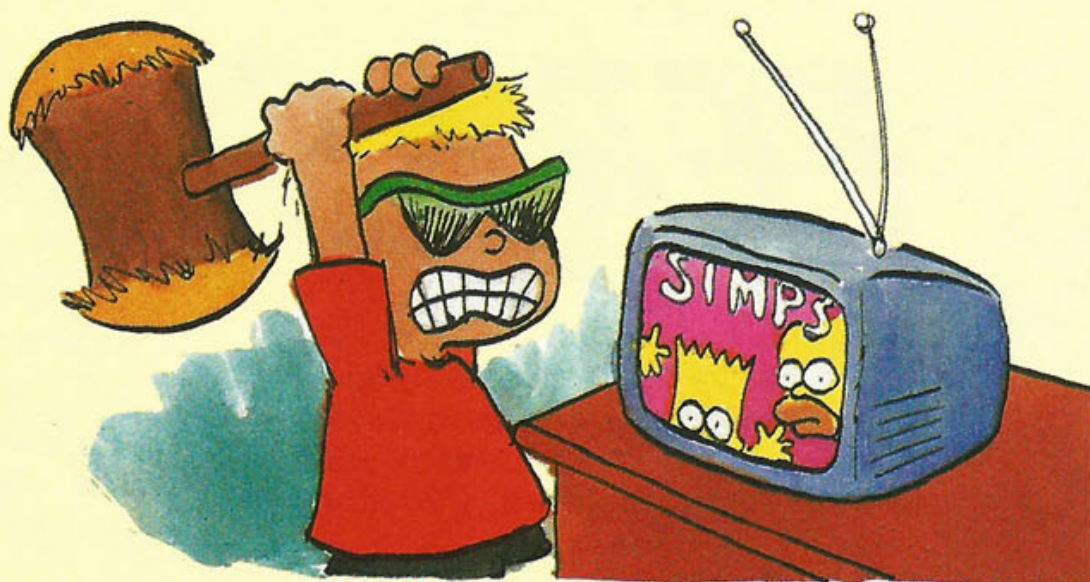


ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

to de imagem que não aparece na tela, Tales. Isso porque alguns televisores — especialmente os de 14 polegadas — cortam mesmo um pouco da imagem, geralmente da parte inferior da tela. E isso não é problema, é uma característica da TV. Em todo o caso, depois de conferir todas as ligações de seu Mega e checar a sintonia do canal (se ele estiver ligado na antena), experimente ligar em outra TV. Se a imagem estiver normal, o problema está na TV. OK?

## ERRO

Na edição n.º 13 vocês informaram aos leitores Otávio Santini Junior e Ronaldo Artur Ferreira Salgado, que o acessório Game Genie e o cartucho Videomation não são comercializados no Brasil. Só que essa informação está incorreta. O acessório Game Genie foi importado pela empresa CCE, e o cartucho Videomation está sendo vendido pela empresa Vic Video Game com o nome de Super Grafix. Ah! E eu ainda tenho duas perguntinhas. Os jogos The Flintstones: Be-

dlam in Bedrock e Flintstones: The Rescue of Dino & Hoppy são diferentes, ou se trata do mesmo jogo? As dicas do jogo The Addams Family para o Game Boy servem para a sua versão em Nintendo?

Alexandre G. de Carvalho  
Rio de Janeiro, RJ

Você tem razão, Alexandre. É que o fechamento da seção de cartas daquela edição foi anterior à chegada do Game Genie, trazido pela CCE, e do Super Grafix, da Vic Video Game. Mas a informação correta está agora publicada. O Sistema Nintendo possui apenas um game com os Flintstones, e o seu nome é The Flintstones: Bedlam in Bedrock - The Rescue of Dino & Hoppy. Finalmente, as dicas para o game The Addams Family, do Game Boy, não são as mesmas para a versão Nintendo. Mas não se preocupe: logo você verá muitas dicas para esta versão nas páginas da sua revista VIDEOGAME!

# GAMES EM PROMOÇÃO

MEGA DRIVE	US\$
Atomic Robo KID .....	19,00
Batman .....	15,00
Califórnia Games .....	25,00
Castle Of Ilusion .....	18,50
Dahna .....	23,50
De Volta p/Futuro III .....	25,50
Desert Strike .....	41,00
Devil Crash .....	16,50
Dick Tracy .....	19,50
Dinamite Duke .....	16,90
Dinoland .....	19,00
Decap Atack .....	18,00
El Viento .....	21,20
Ernest Evans .....	43,00
Fantasia .....	13,00
Fighting Master .....	19,50
F-22 .....	29,90
Golden Axe II .....	19,50
Heavy Nova .....	26,00
Ju-Ju .....	20,80
Kabuki .....	15,60
Kid Chamaleon .....	41,00
Lakers x Celtics .....	19,50
Moon Walker .....	13,00
NHL Hockey .....	24,70
Pit Fighter .....	18,20
Quack Shot .....	18,50
Ringside Angel .....	14,00
Road Rash .....	23,40
Roller Thunder II .....	20,80
Runark .....	15,60
Shadow Dancer .....	15,60
Sonic .....	18,20
Street Of Rage .....	19,50
Street Smart .....	19,50
S. Monaco GP .....	18,20
S. Shinobi .....	16,90
Toe Jam & Earl .....	30,00
Turbo Out Run .....	26,00
Turricon .....	19,50
Two Crude Dudes .....	23,40
Verytex .....	14,00
World Cup 92 .....	22,00

DESCONTO P/ MONTAGEM E LOCADORA

NINTENDO	US\$
Adventures In The Magic Kingdow .....	23,00
Astyanax .....	20,00
Barbie .....	26,00
Batletoads .....	20,00
Batman II .....	24,00
Buck-Ohare .....	23,40
Capitão América .....	24,00
Double Dragon III .....	16,90
Flintstones .....	24,00
F-1 Hero II .....	26,00
G I Joe .....	18,20
Hockey .....	23,40
Mega Man III .....	19,50
Mega Man IV .....	26,00
Ninja Gaiden III .....	19,50
Peter Pan (Hook) .....	23,40
Robin Hood .....	22,10
Simpsons .....	18,20
Simpsons II .....	26,00
Star Wars .....	26,00
Tartarugas II .....	18,20
Tartarugas III .....	26,00
Tinny Toon .....	26,00
Tom & Jerry .....	23,00
Wolverine .....	24,00

PREÇOS ESPECIAIS P/ MONTAGEM DE LOCADORA

PREÇOS IMBATÍVEIS

SUPER NESS	US\$
Addams Family .....	68,90
Adventure Island .....	72,00
Bill Lambers (Combat Basketball) .....	71,50
Castlevania IV .....	68,90
Eart Defense Force .....	68,90
Esqueceram de Mim (Home Alone) .....	71,50
Final Fantasy II .....	74,10
Final Fight .....	70,20
F-Zero .....	68,90
Gradius III .....	68,90
Joe & Mac .....	68,90
Legend Of Mystical Ninja .....	71,50
Lemmings .....	71,50
Pilotwings .....	71,50
Pit Fighter .....	60,00
Populous .....	71,50
Rival Turf .....	71,50
R P M Racing .....	68,00
Smash TV .....	71,50
Soccer .....	71,50
S. Ghoulish Ghosts .....	65,00
S. Werstle Mania .....	71,50
Ultraman .....	65,00
U. N. Squadron .....	68,90
Xardion .....	74,10

• DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS QUALQUER QUANTIDADE

SOLICITE NOSSA TABELA

Fone/Fax:

(011)220-7121

Fone:

(011)223-7840

# Tutti Games

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 - 5.º A - CONJ. 52  
CAMPOS ELÍSEOS - SÃO PAULO - SP - CEP 01202

CONFIRAMOS PREÇOS P/ CONSOLES



# PERGUNTE aos FERAS

## Y'S (Master System)

Existe alguma arma secreta para eu matar o morcego da mina?

Antônio Ricardo Terra Dalpicol  
Viamão, RS

Para destruir o morcego será necessário conseguir a espada de prata, a "Silver Sword". Antes, você precisa pegar a fruta que está dentro da própria mina. Quando sair de lá, encoste nas árvores em forma de pirâmide — são duas —, com elas você obtém a espada. Ela é a mais poderosa arma disponível para destruir o morcego da mina.

## The Simpsons: Bart vs. The World (Nintendo)

Na VIDEOGAME n.º 11, na fase da China, vocês dizem que a Lisa não serve para nada. Mas ela serve! Basta ficar junto ao muro antes de passar a Lisa e, quando encontrá-la, pular sobre ela. Depois é só passar para a outra muralha e você vai encontrar um dos tesouros de Krusty. Entenderam?

Yuri Sandro Souza Nascimento  
Salvador, BA

Entendemos! E também agradecemos a colaboração. Afinal, o leitor é quem manda!

## Phantasy Star III (Mega Drive)

Existe algum acesso para o templo que está sob a água? Onde eu obtenho magia? Quem usa a espada? A minha primeira missão é reencontrar minha mulher, raptada dentro do palácio. Quem a raptou? É necessário entrar no Palácio?

Alexandre dos Santos  
São Paulo, SP

Você só poderá entrar nesse templo na 3.ª geração, depois de ter conseguido pegar as Aquaparts. Dentro dele você encontrará a espada de Horakio.

Na verdade, durante o jogo, o que você obtém não é magia. A medida que os inimigos são eliminados, o seu nível de experiência vai aumentando e quando ele chega até um certo ponto, dependendo do momento do jogo, você vai adquirindo técnicas. Por isso, para consegui-las, é necessário eliminar o maior número possível de inimigos.

Quem usa a espada é Rhys, para atacar seus inimigos durante a 1.ª geração.

Sua mulher é Maia e ela foi raptada por um dragão. Infelizmente, o rei pensa que você é o culpado pelo desapare-

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Luís Carlos Mazzaferro Júnior, Paulo Augusto Nardi e Alexandre Barros da Silva.

recimento da filha, por isso, não vai deixá-lo entrar no palácio. Você vai descobrir quem é o dragão durante o jogo, senão, não tem graça, né?

## Super Mario World (Super Nintendo)

Como faço para passar do Mundo da Floresta? Eu fico meia hora jogando as mesmas fases milhares de vezes e não acho o castelo. Me ajudem!

Francesco C. Blumetti  
Santo André, SP

Dentro deste mundo — e em outros também — você encontra fases que no mapa aparecem como bolinhas vermelhas. Geralmente elas têm duas saídas, e numa delas você encontra as chaves que vão abrir novos caminhos, desvendando outras fases. Além das chaves, existem as saídas normais — aquelas de listras brancas e azuis — que também poderão abrir novos caminhos. É só ficar esperto e procurar bastante, este jogo tem dezenas de fases interessantes, além de algumas surpresas.

## The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants (Nintendo)

Gostaria de saber como passar do dinossauro da 4.ª fase. Como faço para chegar na seta indicada na página 26, do exemplar n.º 11A da VIDEOGAME?

Marianna Porto  
São Paulo, SP

Derrotar o dinossauro dá um pouco de trabalho. Existem algumas plataformas invisíveis na beira do abismo, que podem ser escaladas até que se chegue embaixo da boca do bicho. Cuidado com seus tiros nesta escalada. Aguarde um intervalo, e pule daí para a sua cabeça, usando o superpulo (aperte o botão B e logo em seguida o A). Você ouvirá um ruído de explosão. Desça até a posição anterior, e repita o salto sobre sua cabeça por mais duas

vezes. Pronto, o dinossauro se desloca para a esquerda e, com outro superpulo Bart pode atingir o outro lado do abismo.

## Sonic The Hedgehog (Game Gear)

Por favor, me dêem um HELP! Como eu pego a última esmeralda que fica atrás da corrente?

Ana Cláudia Caputo  
Rio de Janeiro, RJ

Para encontrar a última esmeralda Sonic precisa pegar uma carona numa plataforma com uma hélice na ponta. Quando Sonic estiver sobre o dirigível faça-o andar para a esquerda, até o final. No momento em que a plataforma passar, caia nela e deixe-a levar nosso herói até a parte traseira do dirigível. Lá está a esmeralda.

## Maniac Mansion (Nintendo)

Cara revista VIDEOGAME, eu cheguei no Secret Lab e encontrei o Purple Tentacle, mas não consigo me livrar dele. Eu dou comida, mas ele diz que não está com fome, e sem me livrar dele não dá para entrar na porta. O que devo fazer?

Osvaldo André Garcia  
São Paulo, SP

Aqui vai uma estratégia legal para você se livrar do Purple Tentacle e conseguir entrar na porta. Primeiro, ache uma válvula de rádio numa das salas da Mansão. Para encontrar essa sala, passe o hall e siga em frente, entrando na primeira porta depois da escada. Lá tem um rádio velho e você precisa tirar sua válvula. Ela deve ser encaixada em outro rádio que está num dos quartos do andar de cima. Preste atenção no aviso da parede, ele contém um número. Depois de ligar o rádio você deve digitar aquele número, e logo um policial irá atendê-lo desde a Lua. Ele avisa que vai encontrá-lo em dez minutos no "Lab". Quando ele chegar, o Purple Tentacle vai tomar um susto e fugir. Aproveite o momento e entre na porta.

## Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.



# O Desafio Está Lançado

## Micro Genius

JOGOS E CONSOLES FANTÁSTICOS QUE VÃO DESAFIAR VOCÊ.  
ESCOLHA O SEU E BOA SORTE.  
O MAIOR LANÇAMENTO DO ANO.

Novidade!

• CONTROLE  
S/ FIO



IQ-1000



IQ-701



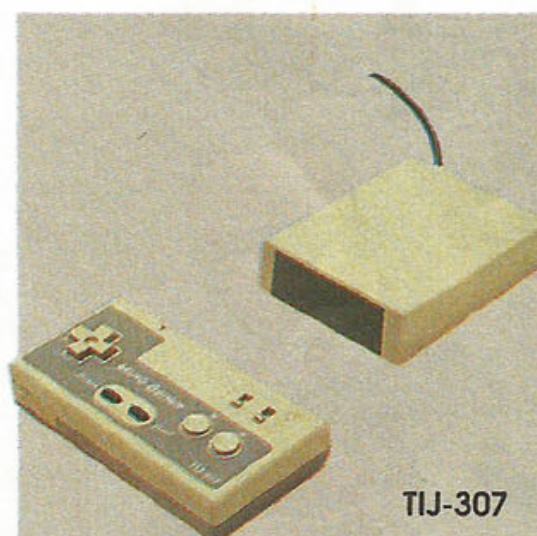
IQ-501A



TLG-405



TGL-403



TIJ-307

• CONTROLE PARA  
SEGA (16 BITS)



TIJ-308K



E-23



E-28



E-33



GT-99



Micro  
Genius



# VENDO

**Master System** - Com uma pistola, um Rapid Fire e cinco cartuchos, por US\$ 190. Rubens Soares da Cruz. Rua Professor Massanielo Santos, 493, Belo Horizonte, MG — CEP: 31710. Fone: (031) 441-7932.

**Nintendo** - Americano, com pistola e cartuchos. Gustavo Filizola Soares. Rua Sambaíba, 308, apto. 502, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 22450. Fone: (021) 259-6023.

**Shinobi** - Do Game Gear. Original americano, acompanhado de um manual de instruções. Marcelo Olivan. Av. Bartolomeu de Gusmão, 167, apto. 72, Santos, SP — CEP: 11030. Fone: (0132) 38-7337.

**After Burner II** - Moonwalker, Golden Axe, Rambo III, Castle of Illusion e Alex Kidd in Enchanted Castle, para o Mega Drive, cada um por US\$ 55. Pit Fighter e Street of Rage, também para o Mega Drive, US\$ 30 cada um. Cybele Lopes. Rua Belém, 61, apto. 74, Curitiba, PR — CEP: 80035.

dos de Master System. Também vendo separados. Rodrigo F. Guimarães. Rua Almirante Noronha, 994, apto. 09, São Paulo, SP — CEP: 02043. Fone: (011) 950-4810 (após 18:00 h.).

**Genesis** - Americano, acompanhado de dois cartuchos: Altered Beast e The Super Shinobi. Patrick ou Alexandre. Rua Lacedemônia, 549, apto. 12, São Paulo — CEP: 04634. Fone: (011) 542-9611.

**Master System II** - Com manual, pistola e dois joysticks. Gustavo Gontijo Minafra. Rua Bogarí, 207, apto. 102, Belo Horizonte, MG — CEP: 30460. Fone: (031) 332-7165.

**Game Gear** - Importado dos EUA, na caixa e com manual, mais dois cartuchos — Shapes and Columns e Castle of Illusion. Flávia Costa Cândido. Rua Veneslau, 250, casa 11, apto. 101, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20731. Fone: (021) 592-8780.

**Phantom System** - Com uma pistola Laser Gun e 13 cartuchos. Luiz Gustavo B. Darente. Rua Barão de Itapagipe, 401, Bl. 02, apto. 101, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20261. Fone: (021) 234-9299.

**Mega Drive** - Japonês, transcodificado, mais 15 cartuchos — Decapattack, QuackShot, Fantasia e outros. Gilberto de Stirelli Jr. Rua Tobias Barreto, 157, Fortaleza, CE — CEP: 60410. Fone: (085) 223-5356.

ço a combinar. André Luis Fernandes. Rua José Serdeira Ribas, 19, São Paulo, SP — CEP: 04174. Fone: (011) 947-0928.

**Mega Man II** - Se alguém o tiver e quiser negociá-lo, ligue para mim. José Batista C. Melo. QNN 18, conj. E, casa 04, Brasília, DF — CEP: 72220. Fone: (061) 581-1177/371-5367.

**Cartuchos** - Battletoads Double Dragon III, Gradius II, Batman I ou II, Ninja Gaiden III e Castlevania III (todos Nintendo padrão japonês). Leandro Lopes de Oliveira. Rua Brasília, 2.404, Jardim Paraná, RO — CEP: 78935. Fone (069) 421-5573.

# ROLOS

**Cartuchos Nintendo** - The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants, Defender of The Crown, Wizard & Warriors, todos originais Nintendo americano, e também os cartuchos F1 Race, Crime Busters e Super Bike. Vendo ou troco também uma pistola Light Gun do Phantom System. Aceito cartuchos para Mega Drive. Não aceito ligações a cobrar. André Morade, à tarde, fone 263-2937, São Paulo, SP.

**Dynavison III** - Mais dois controles com turbo, dois fones de ouvido e cinco cartuchos, tudo por um Master System. Renato Steffen. Alameda Almirante Barroso, 577, Monte Mor, SP — CEP: 04015. Fone (0192) 79-1279.

**Mega Drive** - Com sete cartuchos — Pit Fighter, Lakers vs. Celtics e outros sucessos —, e um Phantom System com sete cartuchos — Tartarugas Ninja II, Double Dragon II, Castlevania e outros —, tudo por apenas um Super Famicom ou um Super Nintendo. Guilherme Orlando. Rua Henrique Sales, 54, apto. 101, Belo Horizonte, MG — CEP: 30380. Fone (031) 344-4184.

**Master System II** - Com um controle e um cartucho, por um Phantom System com um ou dois controles e, pelo menos, um cartucho. Alexandre Brasil Roseira. Rua Ministro Romeiro

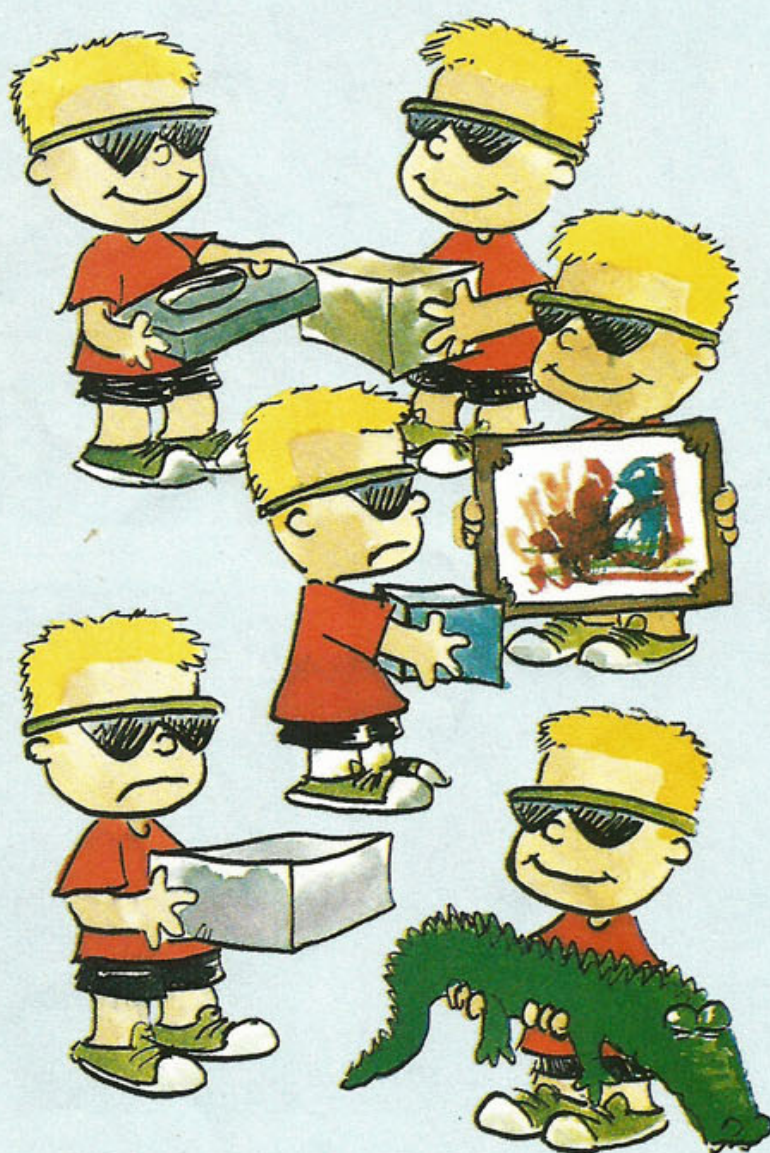


ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

# COMPRO

**Altered Beast** - Cartucho do Mega Drive, em bom estado e por um preço razoável. Marcelo Eduardo R. S. Groks. Estrada de Santa Maria, 214, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 23075. Fone: (021) 310-1286.

**Mega Drive** - Com cartucho radical e por um bom preço. Lucimar M. de Abreu. Rua Rio Ipiranga, 26, Vitória, ES — CEP: 29160.

**Controles** - Dois controles do Nintendo americano (original) e que estejam novos. Pre-

**Game Boy** - E mais seis cartuchos, tudo importado e na caixa. Maurício Cruz Marques. Rua Prof. Euclides A. de Oliveira, 147, Salvador, BA — CEP: 41750. Fone: (071) 231-7070.

**TurboGrafx 16** - Com 12 jogos e acessórios. Juliano Daniels. Rua General Telles, 916, apto. 704, Pelotas, RS — CEP: 96010. Fone: (0532) 22-5691.

**Mega Drive** - Pelo menor preço. Ligue e comprove. Renata B. Leone. Fone: (011) 570-4753 (das 12:00 às 17:00 h.).

**Controle** - Arcade, um controle normal, uma fonte e 14 cartuchos para o Master System. Dean Ivatchkovitch. Rua Pedro Rendon, 234, São Paulo, SP — CEP: 04436. Fone: (011) 563-7370.

**Master System II** - Na caixa, com manual, pistola Light Phaser e um controle. Marinilza Siqueira. Rua Paraná, 50, Mairinque, SP — CEP: 18125.

**Super Futebol II** - Alex Kidd in Shinobi World, Teddy Boy, World Grand Prix e Indiana Jones e A Última Cruzada — to-



Neto, 35, São Paulo, SP — CEP: 02471. Fone (011) 857-0726

**Bicicleta BMX** - Monark Superstar, aro 20, ano 86, um skate Coast e três cartuchos de Atari — dois deles com vários jogos —, tudo por um Mega Drive com o cartucho Sonic The Hedgehog. Daniel Teixeira. Rua Dr. Henrique Castrioto, 125, Petrópolis, RJ — CEP: 25640. Fone: (0242) 43-8224

**Phantom System** - Com dois controles, um adaptador e mais seis cartuchos, por um Mega Drive com um controle e dois cartuchos, ou por um Super Nintendo com um controle e dois cartuchos. Fernando Alves dos Santos. Rua Comendador Santana, 1.756, São Paulo, SP — CEP: 05866.

**Phantom System** - Com 13 cartuchos e dois controles, por um Mega Drive com um cartucho e dois controles. Gabriel Viana Silveira. Av. São João Esplanada, 323, apto. 112, São José dos Campos, SP — CEP: 12240.

**Master System** - Com um joystick, uma pistola Light Phaser e o cartucho Eswat, tudo por um Game Gear com dois cartuchos. Robson Leonel Medeiros. Rua Francisco Alves, 190, Osasco, São Paulo, SP — CEP: 06290. Fone (011) 703-3756.

**Phantom System** - Com 11 cartuchos, um adaptador em perfeito estado e um VG 3000 CCE na caixa, tudo por um Game Boy completo, com no mínimo 8 cartuchos. Patrícia Carica. Rua Visconde de Pirajá, 174, apto. 502, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 22410. Fone (021) 247-1531.

**Rolling Thunder** - E Super Contra por Mega Man IV. Aceito contra-proposta. João Carlos Vieira Beltrão. Rua Alice Figueiredo, 71, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20951. Fone: 281-1735.

**Master System** - Com uma pistola e três cartuchos — Jogos de Verão, Alex Kidd in Miracle World e Double Dragon —, por um Turbo Game em perfeito estado. Deyber Santos

Fabrine. Rua Capelinha, 254, Belo Horizonte, MG — CEP: 30210. Fone: (223) 223-2988.

**Game Gear** - Com um adaptador Master Gear e uma lente de aumento Wide Gear, por uma Mobilete — pago a diferença. Ou vendo. Rodrigo Leite do Canto. Rua Joaquim André, 920, Piracicaba, SP. — CEP: 13400

**Dynavision II** - Com dois controles, um adaptador A-60, dois cartuchos — Super Mario Bros. 1 e Karateka —, e um Game Boy com uma fonte, por um Mega Drive com um cartucho. Negocio a diferença. Gabriel Koakowski Jr. Rua Alberto Silva, 1.430, Porto Alegre, RS — CEP: 91370. Fone: (051) 340-2840.

**Ninja Gaiden II** - Super Mario Bros. 1, Duck Hunt e Wild Gunman ( todos Nintendo padrão americano), por dois cartuchos do mesmo padrão, de preferência Yo! Noid e Mutant Ninja Turtles II. Ricardo Afonso Medeiros. Av. Jardim Taioio, 361, apto. 21A, São Pau-

lo, SP — CEP: 08260. Fone: (011) 944-7188 Ramal 20.

**Mega Drive** - Por um Walk Machine. Eduardo Marucci. Rua Fernão Lopes, 1.907, apto. 205, Campinas, SP — CEP: 13086. Fone: (0192) 41-4621.

**Master System II** - Com dois controles, oito cartuchos incríveis e uma pistola na caixa, por um Mega Drive com dois controles e um ou dois cartuchos. Marcos Antonio Martins Reis. Rua Chile, 181, Varginha, MG — CEP: 31100. Fone: (035) 222-1940.

#### Nota da redação

Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.



# BOXON GAME CLUBE

DISTRIBUIDOR DE CARTUCHOS ORIGINAIS E APARELHOS

## Sega

Ferrari Grand Prix .....	US\$ 64
Sol Deace .....	US\$ 59
Simpsons .....	US\$ 64
Tadashi .....	US\$ 65
Olimpic Gold .....	US\$ 65
David Robson .....	US\$ 64
Ernest Evans .....	US\$ 59
Quack Shot .....	US\$ 39
Jordan Vs Bird .....	US\$ 62
Marble Maddness .....	US\$ 48
F-1 Zero .....	US\$ 64
Paper Boy .....	US\$ 55
Wonder Boy 5 .....	US\$ 48
Pit Fighter .....	US\$ 48

## SUPER NINTENDO

Contra 3 .....	Consulte
Joe Madden Foot .....	US\$ 59
Pit Fighter .....	US\$ 48
F-Zero .....	US\$ 60
Simpsons .....	US\$ 68
Zelda III .....	US\$ 65
Smart Ball .....	US\$ 49
Lagoon .....	US\$ 49
Sim city .....	US\$ 60
Extra Innings .....	US\$ 55

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL

## Super Famicom

Street Fighter II .....	Consulte
Magic Sword .....	US\$ 75
Super F Soccer .....	US\$ 75
Battles Blades .....	US\$ 75
Rashin Bits .....	US\$ 69

**SUPER NES US\$ 248**  
**MEGA DRIVE**  
**CONSULTE**

**GAME GEAR**  
**US\$ 138**

**Nintendo (8 Bits) Todos US\$ 49**

Empire Strike Back / Wacky Race / Família Addams / Moto City Patrol / Mig 29 / Simpsons II.

R. Cancioneiro Popular, 598 - Brooklin - CEP 04710 - São Paulo - SP.

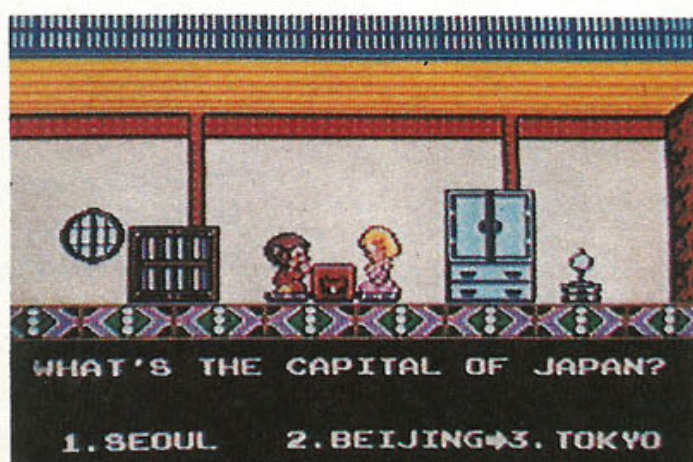
**Fones: (011) 535-5833 - 535-5970**



## Alex Kidd in High-Tech World (Master System)

Se você quiser ir até a última fase, é preciso passar pelo Check Point e, para entrar nele, você precisa de um passe. Para consegui-lo, logo no início da terceira fase ande para a direita, passe pela vidente da bola de cristal e entre na capela feita de bambus. Reze várias vezes até um carequinha aparecer e lhe dar o passe. Demora um pouco, mas é melhor do que falsificá-lo e correr o risco de ser preso pelo guarda do Check Point.

Luís Fernando Pinotti Silva  
São Bernardo do Campo, SP



## Top Gear (Super Nintendo)

Escolha a Lamborghini branca, se quiser correr bem neste jogo. Nas curvas você não precisa se preocupar em frear, basta tirar o dedo do botão acelerador. Com essa tática o seu carro não perde toda a velocidade e continua embalado.

Roger dos Santos Cardoso  
Novo Hamburgo, RS

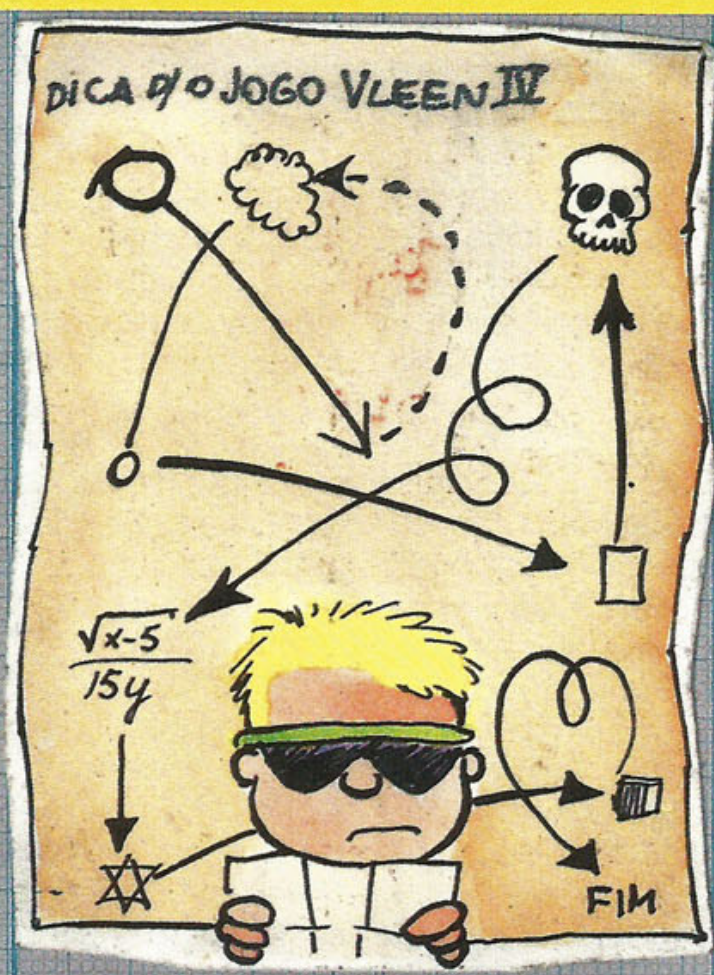
## Psychic World (Game Gear)

Para escolher fases, durante a tela de apresentação, pressione os botões **1** e **2**, o **direcional** na diagonal esquerda para cima e o **START**, tudo simultaneamente. Com esta dica, todas as fases estarão à sua disposição.

Fernando Boemer Falbri  
São Paulo, SP



# DICAS DO LEITOR



## QuackShot (Mega Drive)

Esta dica é para você garantir muitas vidas e pontos neste game. Quando você estiver na fase do Navio Viking, pegue o elevador e suba no mastro. Lá no topo, desça a corda e pegue todo o dinheiro e a vida. Você pode repetir essa operação quantas vezes quiser, mas para isso é necessário sair e entrar novamente naquela tela.

Carlos Wesley Aiello  
Rio de Janeiro, RJ

## The Addams Family (Super Nintendo)

Aí vão alguns **Passwords**:

**D?JG2** - Começa o jogo com 4 corações e 55 vidas. As centopéias já estão destruídas, e o Tio Funéreo (Fester) e a Vovó salvos.

**BL#ZS** - Começa o jogo com 5 corações e 44 vidas. Todos estão salvos, menos a Mortícia Addams. A sala de música está aberta, e todas as outras estão completas.

**B?H8J** - A Vovó, o Tio Funéreo e o garoto já estão salvos.

Antonio Carlos P. da Silveira  
São Paulo, SP



## The Lucky Dime Caper (Master System)

Com esta dica dá para você conseguir quantas vidas quiser neste jogo. No 4.º estágio vá até a Pirâmide, e lá dentro, ande um pouco até encontrar uma porta. Entre nela e quebre todos os baús que achar, até encontrar uma vida. Depois de pegá-la, esqueça os baús, pois se quebrar o próximo, você perde a vida que ganhou. Agora, é só repetir essa tática quantas vezes quiser. Moleza, não?

Marcos Ceciliato Mattioli  
Assis, SP



## Sonic The Hedgehog (Mega Drive)

Para conhecer o verdadeiro final deste game, faça o seguinte:

1. Na tela de apresentação, selecione a fase Bonus Stage.
2. Jogue até obter a esmeralda desta fase.
3. Quando chegar na tela Green Hill Zone, aperte o **Botão Reset**.
4. Repita a operação até conseguir 5 esmeraldas.
5. Quando começar outra vez a Green Hill Zone não aperte o **Botão Reset**, e jogue até o final. Não estranhe se o anel grandão não aparecer mais. Afinal, você já conseguiu as esmeraldas.

Agora é só chegar até o final e conferir a surpresa!

André Weibert  
Porto Alegre, RS



## Star Wars (Nintendo)

Dá para conseguir várias vidas na caverna onde está Ben Wan Kenobi. Depois de acabar com a oitava abelha, salte para uma pedra menor e, em seguida, contra a parede. Agora é só pular um buraco e acabar com o inimigo que protege duas vidas. Você pode voltar quantas vezes quiser, e sempre vai encontrar duas vidas.

Eduardo Yoshio Hirota  
Campinas, SP

## Bomberman (TurboGrafx-16)

Estes **passwords** levarão você direto ao início de todas as fases deste jogo, e também ao último estágio da fase final:

2-1 UCBZVPEU  
3-1 UWKKOVST  
4-1 MXVCNUH  
5-1 UCBHLHPU  
6-1 RBBCJEVE  
7-1 UOOZMITA  
8-1 UCEOTHNU  
8-8 UXAFSOKH

Evandro César Branco  
Itú, SP



## Battletoads (Nintendo)

Se você quiser usar o Game Genie neste jogo, use os seguintes **PASSWORDS**:

Vidas infinitas - **GXXZZLVI**  
Super pulo - **EYSAUVEI**  
2ª fase - **ZAXAALAA**  
3ª fase - **LAXAALAA**  
4ª fase - **GAXAALAA**  
5ª fase - **IAXAALAA**  
6ª fase - **TAXAALAA**  
7ª fase - **YAXAALAA**  
8ª fase - **AAXAALAE**  
9ª fase - **PAXAALAE**  
10ª fase - **ZAXAALAE**  
11ª fase - **LAXAALAE**  
12ª fase - **GAXAALAE**

Flávio Morato Galvão  
Cotia, SP

## The Legend of Juju (Mega Drive)

Em qualquer fase onde houver blocos verdes com tonalidade mais forte, é possível ficar em cima deles. Um exemplo está na fase 4-3 onde dá para usar esses blocos como um atalho. É só subir naqueles que estão na parte superior da tela, seguir a trilha que vai para a direita, pulando até o seu final. Depois de cair você encontra uma saída, e ainda pode escolher duas armas. Experimente!

Aurélio Marinho Jargas  
Curitiba, PR

## Kings of The Beach (Nintendo)

Aqui vão os **PASSWORDS** deste game:

2ª fase - **SIDEOUT**  
3ª fase - **GEKKO**  
4ª fase - **TOPFLITE**  
5ª fase - **SUNDEVIL**

Rodrigo Piacente  
Bauru, SP



# VIDGAME



## APRESENTA O INÉDITO SISTEMA CAMBIGAME!

- Vendas, trocas e re-trocas garantidas de cartuchos usados!
- Importação simultânea dos lançamentos com os EUA, catálogo, com mais de 650 títulos da **NINTENDO, SUPER NINTENDO e MEGA DRIVE**
- Vendas com Cartões **CREDICARD, DINERS e VISA** pelo telefone ou facilitamos o pagamento.
- **SUPER NINTENDO - MEGA DRIVE - NEO GEO** transcodificados.
- Remetemos para todo o Brasil via Sedex.
- Seja um representante da **VIDGAME** em sua cidade ou um franqueado da **VIDFRANQUIA**.

**Atacado: VIDGAME DISTRIBUIDORA LTDA.**

Rua Visconde de Pirajá, 444 - S/Lj 216 - RJ - CEP: 22410-003 Tel/Fax: (021) 521-9240

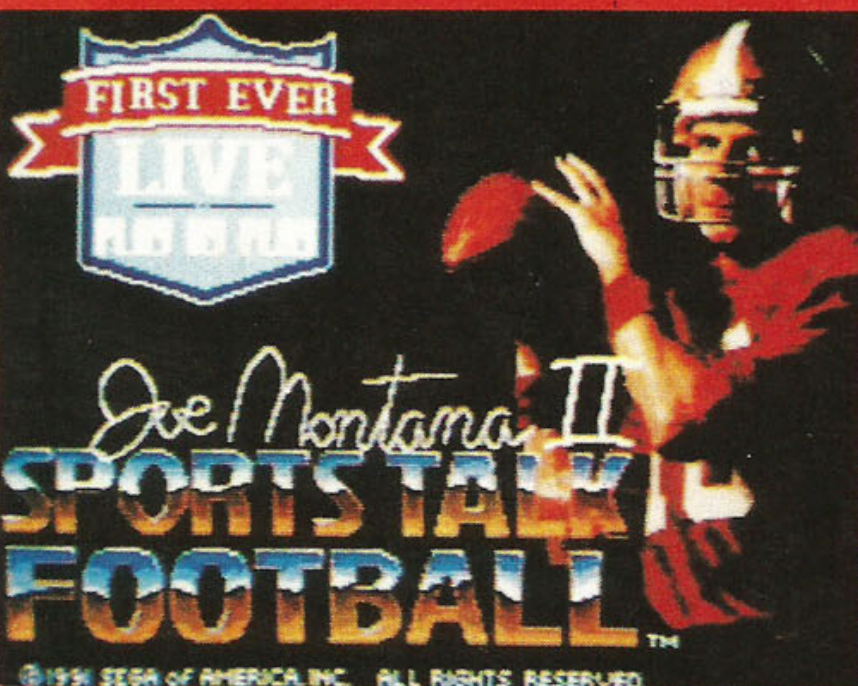
**Varejo: VIDGAME DIVERSÕES ELETRÔNICAS LTDA.**

Av. Nossa S. de Copacabana, 1133 - Lj 108 - RJ - Tel: (021) 267-0543

**VIDGAME IMPORTAÇÃO E EXPORTAÇÃO LTDA.**

Rua Visconde de Pirajá, 411 - S/Lj 202 - RJ - CEP: 22410-003  
Tels: (021) 287-0949 / 521-8497 Fax: (021) 287-0949





FOTOS: DAUMER GIULI

## MEGA DRIVE

### OPÇÕES

A tela de opções deste game é bastante complexa. Vamos conhecê-la, item por item:

**Game Select** - Você escolhe se vai jogar contra o computador (CPU), contra um amigo (**Player 2**) ou ainda você e um amigo contra a CPU (computador)

**Exhibition** - É uma partida amis-

tosa. Aqui você pode montar o **Dream Team** (time dos sonhos), que é uma superseleção, com os melhores jogadores de toda a liga americana.

**League** - Campeonato.

**Game Time** - Você escolhe o tempo do jogo.

**Difficulty** - São três níveis. Em **Begginer** (iniciante) você fica sabendo qual a jogada que o adversário escolheu; em **Normal** você não conhece a jogada do adversário; e em **Difficult** (difícil) você não conhece a jogada do adversário e o jogo é mais difícil.

**Speech** - O grande lance deste game. Você escolhe se as partidas

estão se tornando também uma "mania" nacional brasileira, invadindo a nossa praia com as camisetas e bonés multicoloridos que já viraram moda. E, como não poderia deixar de ser, essa invasão acontece agora também no seu Mega Drive.

serão narradas ou não. A voz é de um "cara" chamado Lon Simmons.

**Weather** - Outra opção legal. Você escolhe se a partida vai ser disputada com chuva ou sol. Nas finais pode até nevar.

**Penalties** - Você escolhe se a partida terá faltas (**penalties**) ou não. Um exemplo de falta é derrubar um adversário antes de a bola chegar até ele (o famoso "sem bola", do nosso futebol).

**Zoom view** - Quando uma jogada acontece, a imagem "fecha" somente no local da jogada. O detalhe é maior e os gráficos mais legais, mas você perde a visão de boa parte do campo.



### APRENDA A JOGAR O FUTEBOL AMERICANO

#### Objetivo do jogo

No futebol americano, jogam 11 jogadores em cada time. O campo é dividido por linhas horizontais, com 5 jardas de distância entre uma e outra. E, além disso, nas laterais, cada jarda é indicada. Uma jarda equivale a cerca de 90 cm (0,9144 m para os que gostam de números exatos). O campo tem 100 jardas de comprimento. O objetivo principal é avançar em direção ao campo adversário progressivamente e ultrapassar a linha de fundo com a bola dominada, fazendo então 6 pontos. Isso se chama **touchdown**. Claro que há regras para que seu time avance.

O jogo tem quatro tempos de 20 minutos cada. E, ao contrário do nosso futebol, o time que dá a saída começa defendendo. A saída se chama **kickoff**, que é um chute dado da linha de 35 jardas da defesa para bem longe. Isso porque o ad-

versário é quem vai pegar a bola e atacar. A saída, portanto, tem o objetivo de fazer com que o adversário comece jogando o mais longe possível da sua linha de fundo, chamada de **zona de touchdown** (e que é onde o adversário faz pontos).

O time que tem a posse de bola tem quatro tentativas para conseguir progredir 10 jardas (2 linhas). Claro, o adversário vai tentar impedir, bloqueando a passagem. A cada bloqueio, uma nova tentativa recomeça do ponto em que a bola parou. Na tela, você vê marcas com triângulos a jarda onde a jogada se inicia e a jarda que deve ser atingida. O quadradinho indica a posição atual da bola. Conseguindo progredir 10 jardas, o time atacante ganha mais quatro tentativas, até fazer o ponto ou perder a posse da bola. Aí recomeça tudo ao contrário.

É legal saber também que há freqüentes interrupções. Cada vez que a jogada é bloqueada, os times têm 45 segundos para se armar taticamente dentro do campo e bolar uma estratégia — para atacar ou defender.

E, quando um time que está atacando perde a posse de bola ou faz pontos, ele deve defender. Nesse momento quase todos os jogadores são substituídos por outros bem mais fortes. Só o **quarterback** não é substituído.

Além do **touchdown**, há duas outras maneiras de marcar pontos: o **field goal** e o **safety**. Veja em **jogadas básicas**.



#### Os jogadores mais importantes

##### Ataque

**Center ou Snaper** - É o jogador que inicia a jogada, mandando a bola por entre suas pernas e para trás, em direção ao **quarterback**.

**Quarterback** O lançador. É um dos jogadores mais importantes do time. É ele quem define as jogadas de ataque e faz o lançamento ou o passe para iniciar o ataque. Joe Montana, do **San Francisco 49'ers** é o **quarterback** mais famoso dos EUA.

**Wide receiver** - É o jogador que recebe o lançamento.

**Runningback** - É o jogador que recebe um passe curto e tem a missão de sair correndo, tentando driblar a defesa adversária.

**Kicker** - É o jogador especialista em chutes curtos, como o **Field Goal** ou o **Extra Point**.

**Punter** - É o jogador especialista em chutes longos, como o **Punt** ou o **Kickoff**.

Ha ainda jogadores da linha de ataque que fazem uma função defensiva. Sua missão é impedir que o bloqueio adversário avance, dando liberdade para o **quarterback** articular a jogada e lançar a bola.

##### Defesa

**Sackers** - São os jogadores que vão tentar bloquear o



## MENU

TIPO: Esporte  
FABRICANTE: Sega/Tec Toy  
MEMÓRIA: 8 Megabits  
FASES: Partidas  
JOGADORES: 1 ou 2



FOTOS: DAUMER GIULI



## Chutes

Para executar o **Kickoff**, o **Punt**, o **Extra Point** ou o **Field Goal**, que são as jogadas em que a bola deve ser chutada, os comandos são os mesmos. Você deve marcar o local do campo onde a bola deverá ser lançada, tomando cuidado com o vento (indicado pela fleixinha no canto da tela).



**Direcional** - Para cima ou para baixo - controla o lado do campo (esquerda ou direita) para onde vai a bola.

**A** - Define a força do chute. A aperte uma vez para movimentar a bola e outra vez para escolher a força.

## Com o time defendendo

**B** - Seleciona o jogador que vai tentar a defesa, que é o bloqueio do avanço inimigo ou a interceptação de um passe ou lançamento.

**C** - Salto para bloqueio ou interceptação.

## COMANDOS

### Com o time atacando

**Direcional** - Movimenta o jogador selecionado (um disco aparece embaixo dele).

**Botão A** - Faz lançamentos, passes, etc (depende da jogada escolhida na tela de táticas).

**Botão B** - Se o **quarterback** está com a bola: seleciona quem vai

receber (**wide receiver** ou **runningback**). Se o **wide receiver** ou o **runningback** estiverem com a bola, protege a bola dos bloqueios enquanto o jogador corre.

**Botão C** - O jogador um dá mergulho para receber lançamentos ou passes.

### Na tela de táticas

**Botões A, B ou C** - Escolhem a jogada.

**Direcional** - Mostra as opções de jogadas na tela.

**Com o jogo pausado** - Botão **A** pede tempo (**time out**), **B** dá replay da última jogada. Durante o replay, segure o **A** para câmara lenta. Se o seu time estiver com a posse de bola, **C** escolhe se a jogada vai ser realizada pela direita ou pela esquerda.

**quarterback** adversário, fazendo-o regredir e impedindo que a bola seja lançada.

**Linebackers** - São jogadores muito fortes, que vão tentar abrir o caminho para os **sackers** tentarem impedir o lance do **quarterback**.

Os outros jogadores da linha defensiva têm como missão impedir os avanços dos **wide receivers** ou dos **runningbacks**.

**Dica: para montar o seu time, escolha para o ataque jogadores com bons índices de agility (agilidade, importante para os wide receivers), velocity (velocidade, importante para os runningbacks) e passing (habilidade de passar a bola, para todos e principalmente o quarterback). Para a defesa, escolha jogadores com strength (força).**

### As jogadas básicas

**Down** - É como são chamadas as tentativas que cada time faz para atacar. O time que tem a posse de bola tem 4 **downs** para avançar 10 jardas (duas linhas brancas). Se conseguir, ganha mais 4 **downs**. Se não,



perde a posse da bola, e o outro time é que vai atacar.

**Snap** - É o início de uma tentativa (**down**). Um jogador, que é chamado de **snapper**, joga a bola para trás e por entre suas



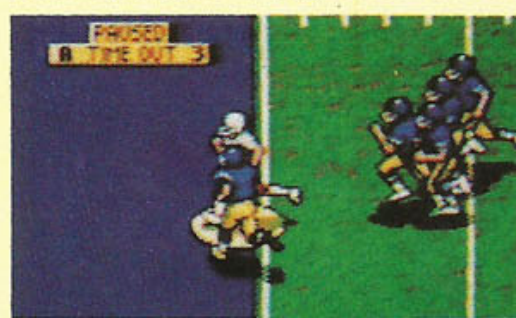
pernas para que um companheiro (o **quarterback**) a pegue e a jogada comece.

**Sack** - Quando o seu jogador (o **sacker**) derruba o **quarterback** adversário antes de ele fazer o passe ou o lançamento,



fazendo-o regredir e também perder 1 tentativa.

**Touchdown** - É o objetivo do jogo. Vale 6 pontos, e acontece quando o jogador consegue



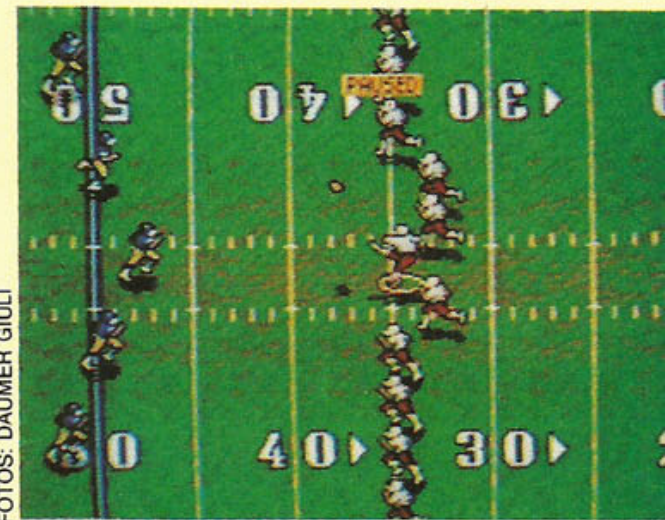
passar, com a bola dominada, a última linha do campo (chamada de zona de **touchdown**).

**Extra point** - Toda vez que um **touchdown** for marcado, o time tem ainda a seu favor um



chute. A bola deverá passar dentro do garfo. Vale 1 ponto.

**Kickoff** - É o famoso "pontapé inicial". É usado para iniciar a partida no primeiro e terceiro tempo, ou sempre depois de um **touchdown** / **extra point**. O time que marcou os pontos dá o **kickoff**, tentando jogar a bola o mais longe possível. O adversário deve pegar e correr até ser bloqueado.



Deste ponto, então, começam as suas quatro tentativas.

**Touchback** - É um recurso de defesa. Quando a bola vem lançada ou chutada pelo time adversário e vai para dentro da zona de **touchdown** da defesa (normalmente após um **kickoff** ou **punt**), o jogador que a

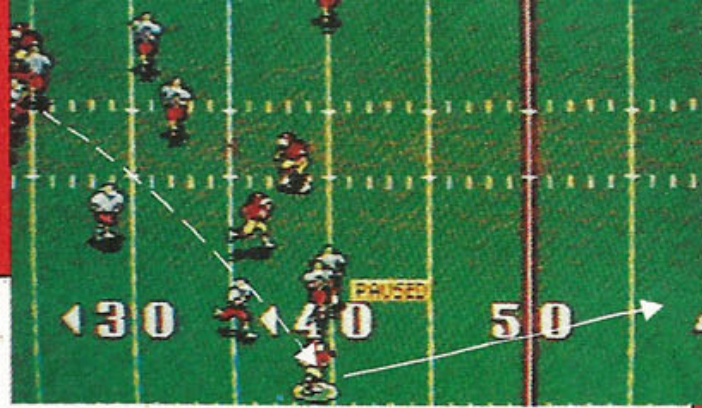




**343 Hook** - Esta é uma jogada de lançamento, ótima para começar uma série de **downs** logo após o **kickoff**. Se der certo seu time pode avançar muitas jardas (até 20 ou mais).

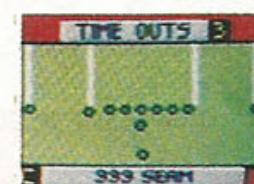
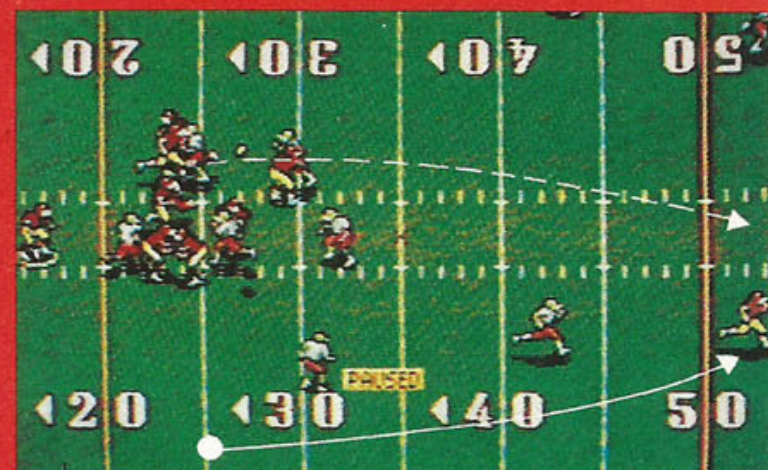
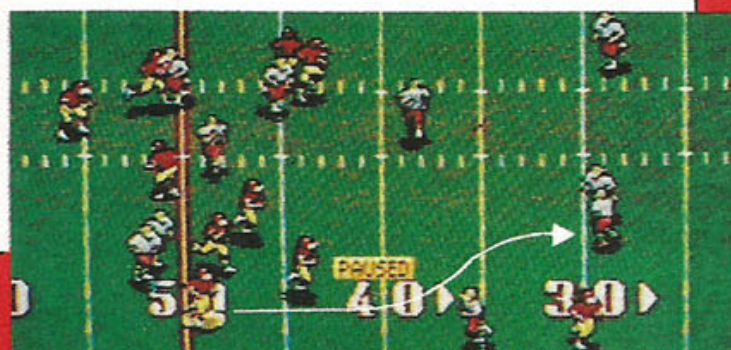


**Sweep strong** - É uma jogada ótima para quando você não puder correr muitos riscos, ou ainda tiver de percorrer um número pequeno de jardas.



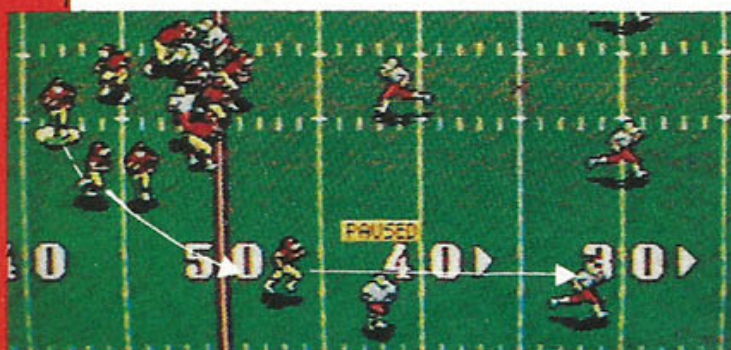
O seu **snap** vai passar a bola para o **quarterback**, que é quem você controla. Depois do lançamento, mude o controle para o **wide receiver**. Você deve então alcançar a bola e tentar driblar os adversários.

Depois do **snap**, o **quarterback** recebe a bola. Passe para o **runningback** (não esqueça de mudar o controle para ele) e saia correndo, tentando driblar os adversários e progredir o máximo possível. Use o botão **B** para se proteger dos adversários.



**999 seam** - É também uma jogada de lançamento longo e por isso muito arriscada. Use-a quando você estiver muito perto de sua zona de **touchdown** e desejar desparar a bola para longe. Pode ser usada ainda quando você estiver longe da zona onde você faz o **touchdown** e for a última tentativa.

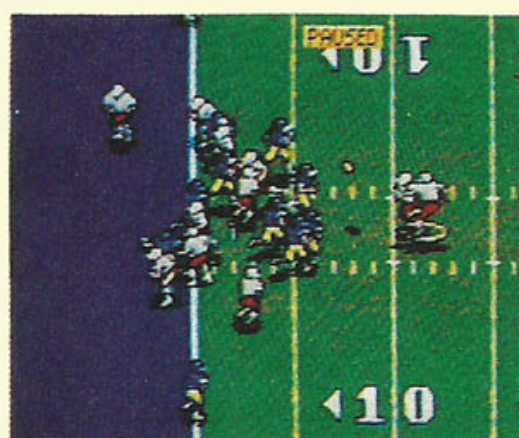
A bola é passada pelo **snap** ao **quarterback**. Nesse momento, você deve "enrolar" com o seu **quarterback** uns 5 segundos, para dar tempo de seus **wide receivers** avançarem até o local do lançamento. Só aí lance.



pegou faz com que a jogada pare, ajoelhando-se sobre ela, sem sair da zona de **touchdown**. No game é impossível fazer isso, mas dá para sair do campo pela parte de trás. O efeito é o mesmo. Com isso, ao invés de a jogada começar de dentro da **zona de touchdown** defendida (muito longe do objetivo, portanto) o jogo se reiniciará da linha de 20 jardas da defesa.

**Safety** - Situação parecida com o **touchback**, só que a bola vai parar dentro da **zona de touchdown** de defesa do time que está com a bola lançada por um jogador desse mesmo time — que deve atacar para o outro lado. Se o adversário conseguir bloquear a jogada dentro da **zona de touchdown**, ganha 2 pontos e ainda a posse de bola. O jogo se reinicia com o **kickoff**, dado pelo time que sofreu o **safety**.

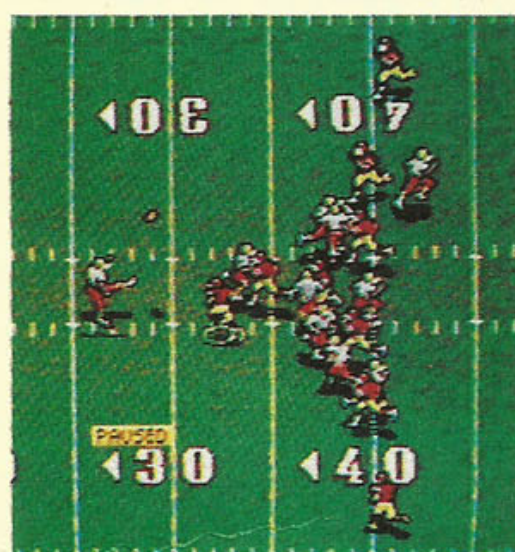
**Field Goal** - Perto da zona de **touchdown** onde o ataque faz pontos, seu time pode optar por chutar a bola no garfo ao invés de tentar passar a linha e marcar o **touchdown**. Por ser mais rápida, esta jogada



da sempre é tentada quando o tempo está quase no fim. É idêntica ao **extra point**, mas pode ser tentada de qualquer local e a qualquer hora. Vale 3 pontos. Se o chute for errado, a posse de bola será do adversário, que inicia as suas tentativas do local onde a bola estava posicionada para o chute.

**Fake Field Goal** - É um falso **Field Goal**. O time atacante se arma para tentar o **Field Goal**, mas na verdade o **kicker** passa a bola, ao invés de chutar. É uma tentativa de enganar o adversário, que vai se armar para tentar bloquear o **Field Goal**.

**Punt** - Na última tentativa, se o time que ataca estiver muito longe da linha das 10 jardas que ele deve progredir — ou da



zona de **touchdown** — será difícil conseguir. Então a alternativa é "desencanar" e chutar a bola longe, para dificultar o futuro ataque do adversário. É como se fosse um **kickoff**.

**Fake Punt** - É como o **Fake Field Goal**. O time se posiciona para o **Punt**, mas o **punter** faz outra jogada para tentar enganar o adversário. Como ele vai se armar longe da bola, esperando o **Punt**, será mais fácil atingir a linha de 10 jardas e conseguir mais quatro **downs**.

Jogando

Se você nunca jogou futebol

americano, o melhor é escolher a opção **beginner**. Isso porque é possível enxergar qual a tática que vai ser utilizada pelo adversário, e com isso ir aprendendo também a usar essas táticas. Com a prática, você pode tentar os desafios em **Normal** e **Difficult**.

O jogo se inicia com o **Kickoff**. Na tela, você vê dois quadros de jogadas, um para cada time. Você deve escolher uma jogada com os botões e passar à ação, ou seja, tentar executá-la. Se o seu time é quem vai dar o **kickoff**, você deve necessariamente escolher esta jogada na tela de jogadas (táticas).

Depois do **Kickoff**, você deve, a cada bloqueio, escolher uma jogada na tela de táticas e tentar executar. Por isso é um jogo excitante: a cada momento você pode analisar a situação do jogo e decidir qual a melhor estratégia. Você tem 45 segundos para isso. Escolhida a jogada, é só caprichar. E, agora que você já entendeu essa confusão toda, dê uma olhada nas melhores jogadas. Vale a pena!



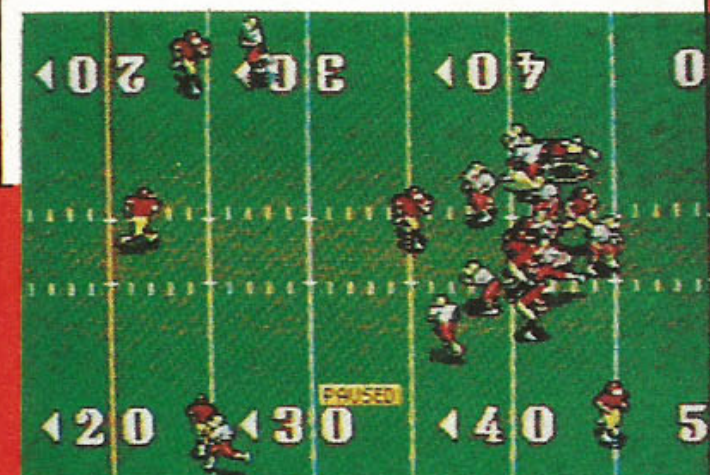


**Bootleg** - Nesta jogada o **terback** é quem vai tentar dar a volta na defesa e sair correndo em direção à zona de **touchdown**, dando uma de **runningback**. É ótima para enganar o adversário quando você estiver muito perto da zona de **touchdown** adversária.



**6-zone** - Esta é uma jogada que fecha bem os espaços dos adversários. Use-a para tentar o **sack** (o bloqueio do **quarterback** adversário). A principal característica desta jogada é ter uma linha de frente muito forte. Faça isso longe da sua zona de **touchdown** para não correr riscos caso você não consiga realizar o **sack**.

Logo na saída, você assume o controle do **sacker** e, rapidamente, persiga o **quarterback** adversário, voando para cima dele (**botão C**).

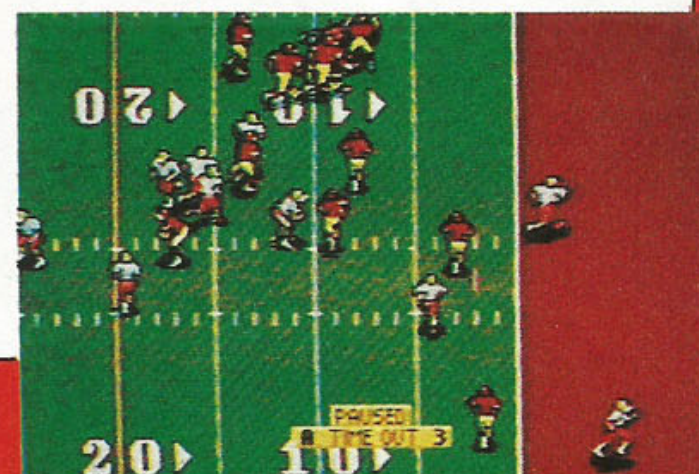
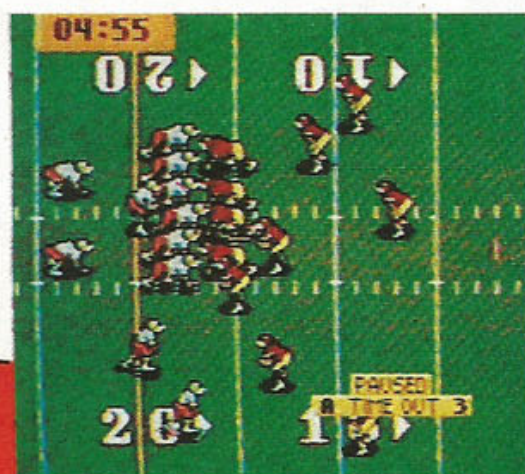


## JOGADAS DE DEFESA

**Monster sting** - É uma jogada ótima para quando o seu time estiver próximo da zona de **touchdown** defendida, correndo riscos de sofrer pontos. Funciona como uma marcação homem-a-homem, fechando os espaços.

Você controla um jogador de defesa. Vá para cima do **quarterback** e tente impedir o lançamento, fa-

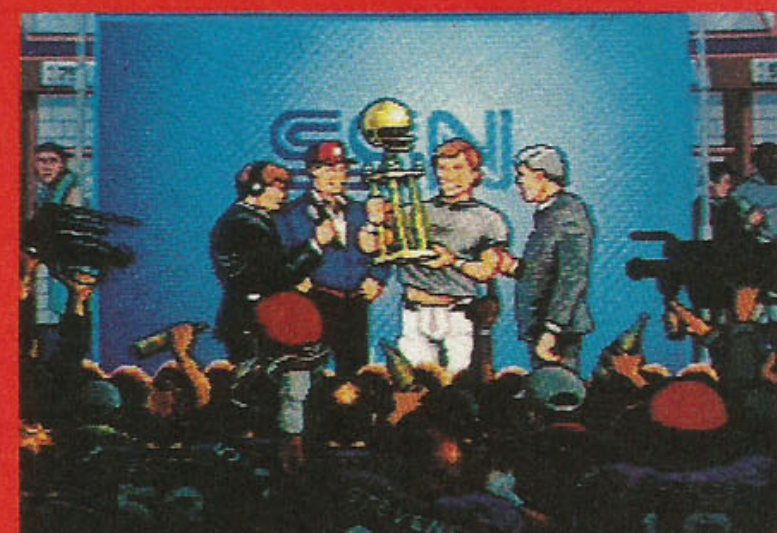
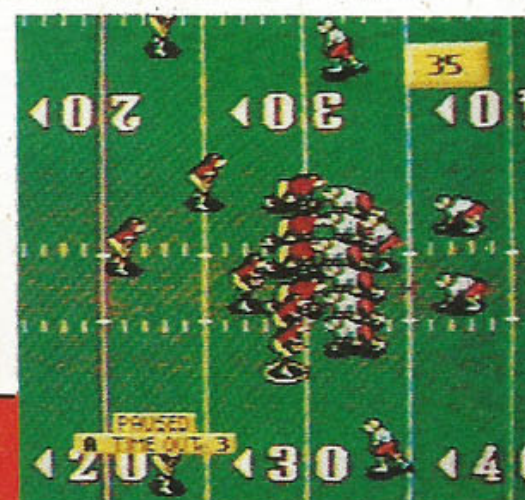
zendo o **sack**. Se não conseguir, não se preocupe, pois o time inteiro adversário está marcado. Repare na foto. Outra vantagem desta jogada é que muitos jogadores partirão ao mesmo tempo em direção ao **quarterback**, além do seu **sacker**, fechando assim os espaços e obrigando os adversários a regredirem.



**Corner storm** - Esta jogada concentra a sua defesa em mais de um lado do campo, e é ótima para interceptar lançamentos longos — ou

não deixar o jogador receber, ou ainda bloquear o seu avanço.

No **snap** (saída), tente o **sack**. Se a bola for lançada, passe o controle para o jogador mais próximo do **wide receiver** adversário e tente bloquear o lançamento ou o jogador. Cuidado para não empurrá-lo antes de ele pegar a bola: é falta (**interference**). Você deve também observar a formação adversária para não errar o lado.



**Dica:** Procure sempre escolher uma jogada na qual os seus jogadores ocupem todos os espaços no campo. Quanto maior a cobertura, maior será a possibilidade de bloqueio do time adversário.





# EARNEST EVANS

## Superdica

Neste game é possível selecionar fases. Para isso, dê **Pause** em qualquer momento do jogo. Agora pressione o **direcional** para cima e o **Botão A**. Aperte então o **direcional** para baixo e o **Botão B**. Agora aperte o **direcional** para esquerda e o **Botão A** e o **direcional** para direita e o **Botão B**. Tire o **Pause** e você pulará automaticamente para o próximo estágio do jogo. Repita a operação até conseguir alcançar o estágio que você deseja.

## Primeira fase

Acabar com esta caveira é moleza! Fique exatamente no local da foto e distribua chicotadas sem parar. Este é o melhor jeito de acertar a inimiga sem ser atingido por sua foice dupla.

Para passar de fase é preciso pegar o objeto especial, que nesta fase é um cetro diabólico. Veja onde ele está escondido.



FOTOS: DAUMER GIULI

## Inimigo

O primeiro inimigo do game é uma centopéia gigante que se fecha em círculo e tenta prender o herói. Ande de um lado para o outro e dê várias chicotadas nos tiros e no seu núcleo. Agora que você conseguiu vencer a monstra fuja das pedras que despenham do alto da tela. Pronto, o herói conseguiu sair da caverna.



## MENU

TIPO: Aventura  
FABRICANTE: Renovation  
MEMÓRIA: 8 Megabits  
FASES: 10  
JOGADORES: 1



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

## Itens

**Poção de dormir** - fuja desta poção. Ela tem o poder de fazer Earnest dormir e ser atacado pelos perigosos animais peruanos.

**Maças** - funcionam como vida ou energia

**Chapéu** - chicote de fogo

**Pedras** - tiros

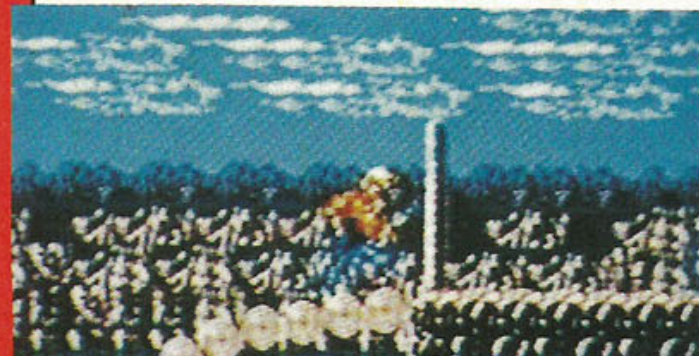


Neste game, você vai conhecer o arqueólogo Earnest Evans, um tremendo aventureiro ao grande estilo de Indiana Jones. Se você se lembra do game El Viento e das aventuras de Annet contra Hastur, vai se empolgar com este cartucho. É que Earnest é filho de Annet, e deve continuar a luta da mãe. Sua missão é impedir que três estatuas mágicas sejam colocadas juntas em um templo perdido no Peru, o que daria a Hastur um poder incalculável. E, para isso, aventura é o que não falta. Confira!

## Segunda fase

Earnest está agora nos rochedos fora da caverna. Nesta fase há muitas passagens secretas e você tem de ficar ligado para não perdê-las.

Espere a ponte cair e desça para pegar as duas maçãs que estão numa caverna embaixo dela. Caia sem medo, aqui não há nenhum abismo.



Aqui uma super passagem secreta, onde Earnest encontra um chapéu que transforma seu chicote em chicote de fogo.





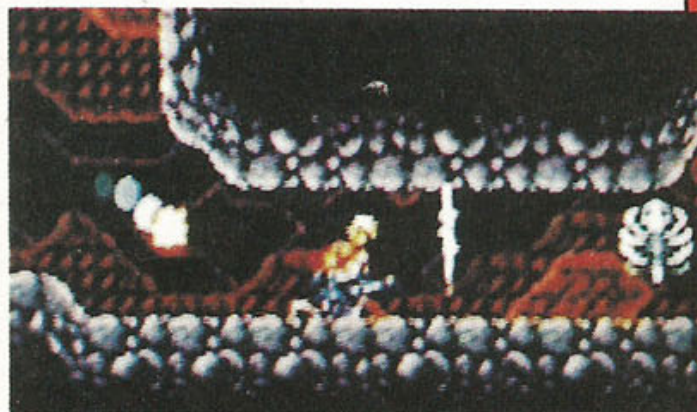
### Inimigo

Esta figura estranha é o inimigo da fase. Pule em cima dele e distribua chicotadas de fogo e nada lhe acertará. Cuidado com as moscas e com os tiros. Escape com chicotadas rápidas. Quando o monstro se dividir, encoste na parede e continue acertando-o.

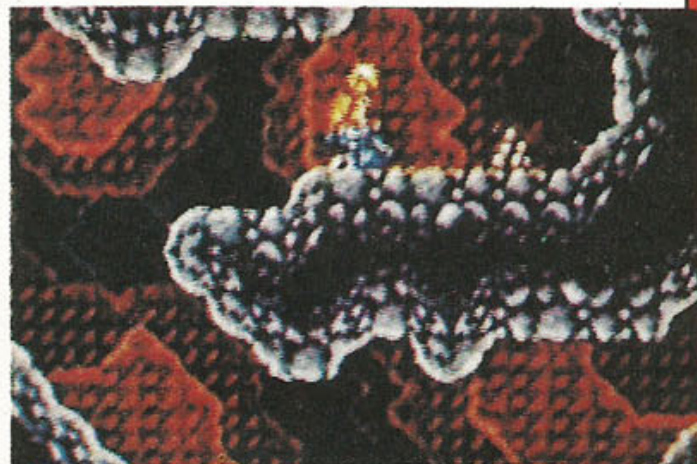


### Terceira fase

Earnest acaba de entrar numa caverna subterrânea lotada de lavas e armadilhas. Fique super atento aos espinhos que sempre aparecem escondidos.



Aqui o herói pode pegar as pedras e passar a atirar nos inimigos e acabar com eles mais facilmente.



Aguarde os escorpiões vermelhos irem para o canto direito e só então desça para acabar com eles e pegar a poção que completa as vidas e energia do herói.



### Inimigo

Vencer o inimigo com tentáculos dourados é moleza. Somente a ponta de seus tentáculos podem acertar Earnest. Suba neles e detone com o chicote.

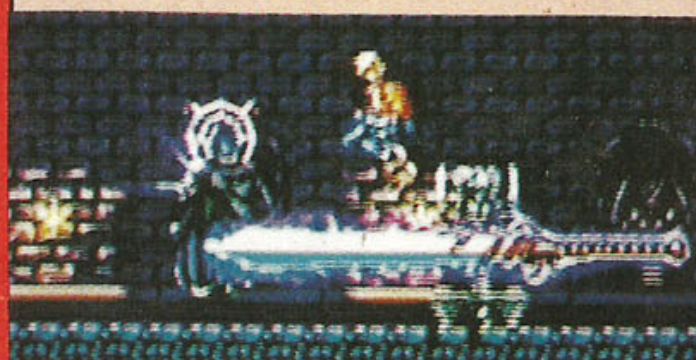
### Quarta fase

Dentro do templo inca use o mecanismo giratório que está na foto para tentar escapar dos espinhos que estão no chão. Pendure-se nele com o chicote e Earnest estará a salvo.



### Inimigo

O Mago é o inimigo desta fase. Fique esperto toda vez ele girar porque nesta hora o inimigo aproveita para atirar. Recue para escapar dos tiros que caem do teto. Não pare de chicotear. Quando Earnest for atacado pelas costas por espadas gigantes basta pular a que vier mais baixa.



## MEGA DRIVE

### Quinta fase

Earnest está em cima de um trem e esta fase é curta e muito rápida. O melhor é ir por cima dos vagões para conseguir pegar o objeto especial, que é uma estatueta. O objetivo do herói nesta fase é roubar um avião que está dentro de um dos vagões do trem.



### Inimigo

O inimigo é um monstro super esquisito em forma de bloco. Derrotá-lo é baba! Basta ficar abaixado, como na foto, distribuindo chicotadas sempre.



### Sexta fase

A charmosa Annet do game El Viento — mãe do herói — surge agora para dar uma carona providencial a Earnest. Mas ela não dirige tão bem assim: fique atento para saltar segundos antes da batida.





# MEGA DRIVE

EARNEST EVANS

## Inimigo

Um cientista maluco dentro de sua nave tentará acabar com Earnest. Preocupe-se em escapar dos tiros correndo de um lado para o outro. Toda vez que a nave estiver ao seu alcance chicoteie.



## Sétima fase

Enormes centopéias passeiam pela tela. Distribua chicotadas para acabar com elas.

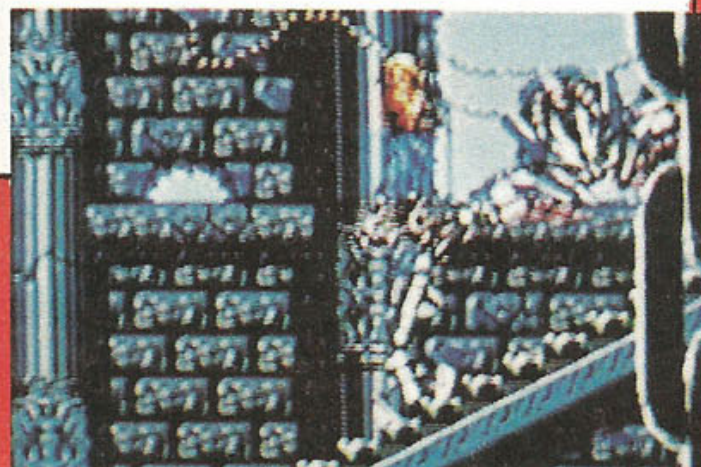


## Oitava fase

Earnest está subindo as escadarias de um novo templo. Suba dando chicotadas para escapar dos ataques inimigos.



No final da escadaria uma enorme aranha ataca o herói. Fique bem perto dela distribuindo chicotadas e suas garras não acertaram Earnest.



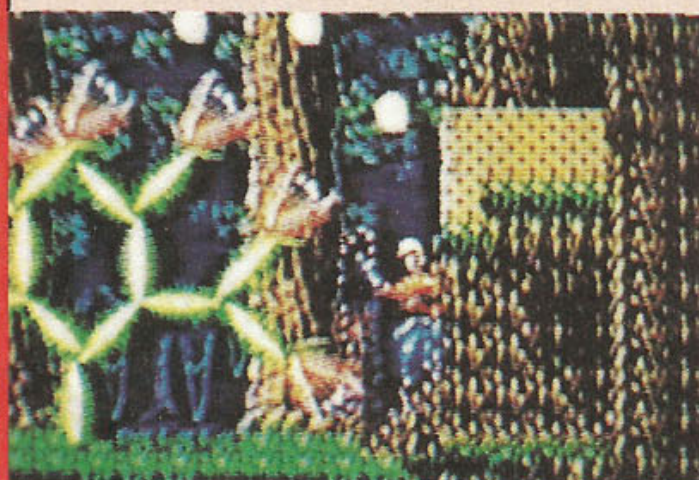
## Nona fase

Agora na selva, logo no início da fase, suba no segundo cipó, prenda-se na árvore e pule na plataforma da foto. Earnest encontra mais uma poção para encher sua vida e energia.



## Inimigo

Uma enorme planta carnívora ataca o herói agora. Salte-a e fique encostado no canto direito da tela acertando-a com chicotadas.



## Décima fase

Na queda não pegue a poção de dormir que é morte na certa.

Fique atento à saída da fase, porque é difícil de achá-la. A saída está no local da foto.

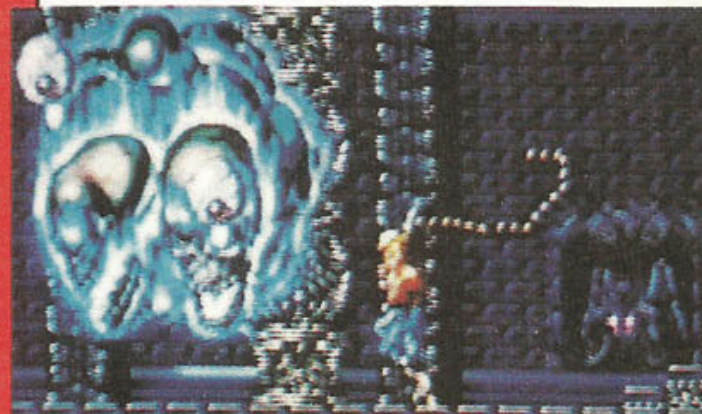


## Décima primeira fase

Dentro da água Earnest deve perseguir o peixe inimigo até conseguir derrotá-lo com chicotadas.

## Décima segunda fase

Earnest está na reta final de sua perseguição. Assim que encontrar as caveiras que vêm do fundo da tela, dê chicotadas para se ver livre do problema.



## Inimigo final

Um enorme pássaro de cristal ataca Earnest agora. Para acabar com ele, basta ficar perto dando o maior número possível de chicotadas. Mas fique atento, pois ele tenta atacar Earnest, investindo contra ele. Nesse momento salte: ele passa batido, por baixo do herói. Chicoteie sempre, mesmo durante o salto, e ele não aguenta muito tempo!





# US GOLD BARCELONA '92

US Gold - Barcelona '92 é a versão para Mega do game oficial das Olimpíadas de Barcelona, disputadas no mês de julho. O cartucho apresenta gráficos bem sofisticados e boa música, mas, principalmente, um grande desafio: são sete modalidades olímpicas para você e até 8 amigos se divertirem. Sem dúvida, um grande barato. Veja agora todas as características deste grande game, lançado simultaneamente no mundo inteiro, inclusive no Brasil.



## Opções

Há três maneiras de se jogar US Gold - Barcelona '92, e um modo para a visualização dos recordes. Confira:

**Sessão de treino** - Nesta opção, você pode treinar e desenvolver a sua habilidade em qualquer uma das sete modalidades de esportes olímpicos presentes no cartucho. Na tela aparecerão indicadores dos comandos a serem dados ou indicadores de desempenho para você treinar.

**Mini Olimpíada** - Você pode escolher quaisquer modalidades e montar a sua própria olimpíada, que pode ter apenas uma modalidade ou até mesmo todas.



## MENU

TIPO: Esporte

FABRICANTE: Sega/Tec Toy

MEMÓRIA: Não fornecida

FASES: 7 modalidades

JOGADORES: Até 9, um de cada vez



**Olimpíada completa** - Nesta opção, você é obrigado a competir em todas as modalidades. No caso de mais de um jogador, todos disputam cada modalidade, um de cada vez.

**Recordes Olímpicos** - Escolhendo essa opção, você pode ver quais são os últimos recordes olímpicos — estão lá as impressionantes marcas de Carl Lewis, o velocista americano, e de Sergei Bubka, o grande saltador ucraniano, só para citar alguns. Estas marcas são os seus desafios neste game: você pode superá-las e entrar para a galeria destes grandes heróis. Agora, é só treinar.



FOTOS: NORBERTO MARQUES



## Select Language

### Escolha do idioma

Uma característica bem legal deste cartucho é que você pode escolher em qual língua as mensagens da tela serão apresentadas. Basta movimentar o quadradinho com o direcional, colocando-o sobre a bandeira do país desejado. As opções são inglês, francês, alemão, holandês, sueco, português, italiano e espanhol. Demais, não?

### Nível de dificuldade

Você também pode escolher o nível de dificuldade dos desafios. **Clube** é fácil, **Nacional** é médio e **Olimpico** é difícil.

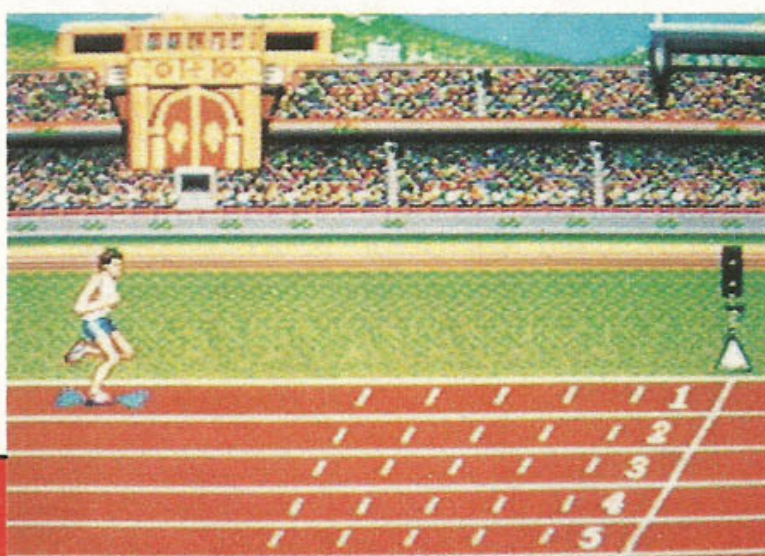
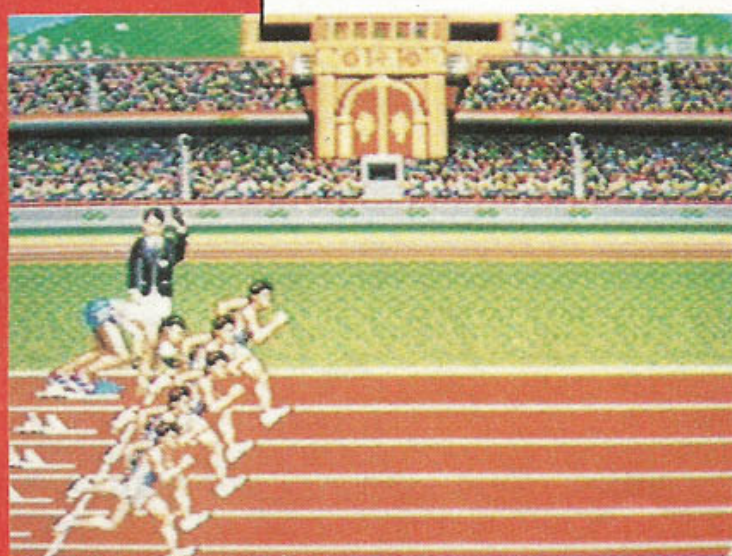
### Todas as modalidades

Para tornar a tarefa de detonar em todas as modalidades olímpicas mais fácil, **VIDEOGAME** preparou uma super seleção de dicas para todas elas. Vamos a elas!

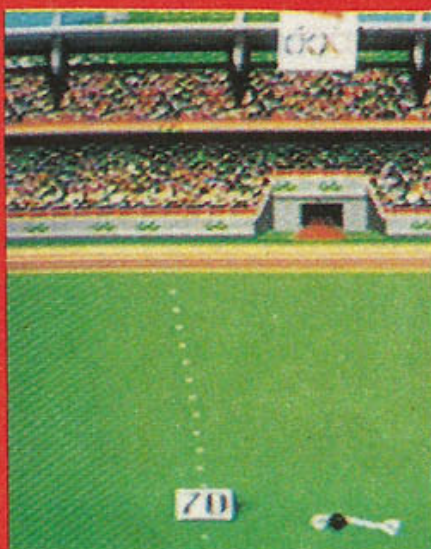
### Primeira prova 100 metros rasos

Nesta modalidade, há vários "macetes" para tentar desbancar o recordista norte-americano Carl Lewis. Será que você é capaz? O principal é prestar bastante atenção na largada. Você não pode "queimar" (largar antes do tiro de saída) em hipótese alguma.

Outro ponto importante é a coordenação. Você deve apertar, rápida e alternadamente, os botões **A** e **B**. Cada um desses botões movimenta uma perna do seu corredor. Seja rápido!







## Segunda prova - arremesso de martelo

Você começa apertando os botões **A** e **B** alternada e rapidamente, para ganhar força. Neste momento, o atleta na tela começa a girar o martelo. Aperte o botão **C** para que o atleta comece a girar na

tela, mas sem parar de apertar **A** e **B**. Quando ele completar o giro e o martelo estiver na posição certa para o arremesso, pressione novamente o botão **C**. Aí é só conferir a distância!



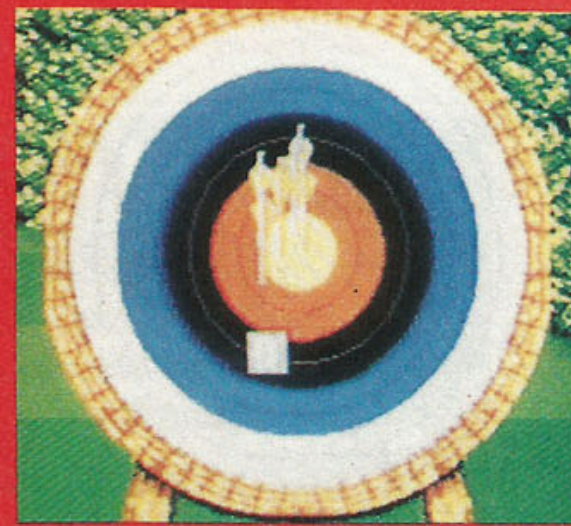
### Dica

A melhor maneira de se manipular o controle nesta modalidade é com duas mãos, como mostrado na foto. Isso porque cada vez que você aperta o botão **C** com o dedo anular você perde momentaneamente os movimentos dos dedos indicador e médio, que devem ser rápidos nos outros botões. Usando-se a mão esquerda isso não acontece.

## Terceira prova - arco e flecha

Para ser bem-sucedido neste esporte, você deve combinar força e muita pontaria. Numa primeira etapa, você vai regular a força do seu arco. Faça isso com o direcional. Para a esquerda, sua força aumenta, e para a direita, sua força diminui. No topo da tela você vê a influência do vento no seu tiro. Guarde isso, pois você deve lembrar para que lado está o vento na hora de mirar.

Selecionada a força desejada, aperte o botão **B**. Agora é a hora de mirar. No alto da tela, à esquerda, você acompanha o seu arco e a mira, que é uma bolinha branca. Você deve direcioná-la para o centro do alvo, lembrando-se de compensar o vento. Faça isso com o direcional. Para disparar a flecha, aperte o botão **B**.



### Dica

Procure sempre atirar com o máximo de força possível. Com isso, a influência do vento na direção da flecha será bem pequena, e a sua mira poderá ficar mais próxima do centro do alvo. Se não houver vento, sua mira deverá estar bem no centro. O tiro deve ser rápido. Quanto mais você enrola para mirar, mais difícil fica.

## Quarta prova - corrida com obstáculos

Esta prova exige, como nos 100 metros rasos, muita rapidez e coordenação na manipulação dos botões **A** e **B** — que, da mesma forma, movimentam a perna do corredor. Mas há um detalhe: você de-

verá apertar o botão **C** para que o seu velocista salte as barreiras. Aperte o **C** no momento certo, que é quando o corredor estiver próximo à barreira, mas não muito junto a ela.

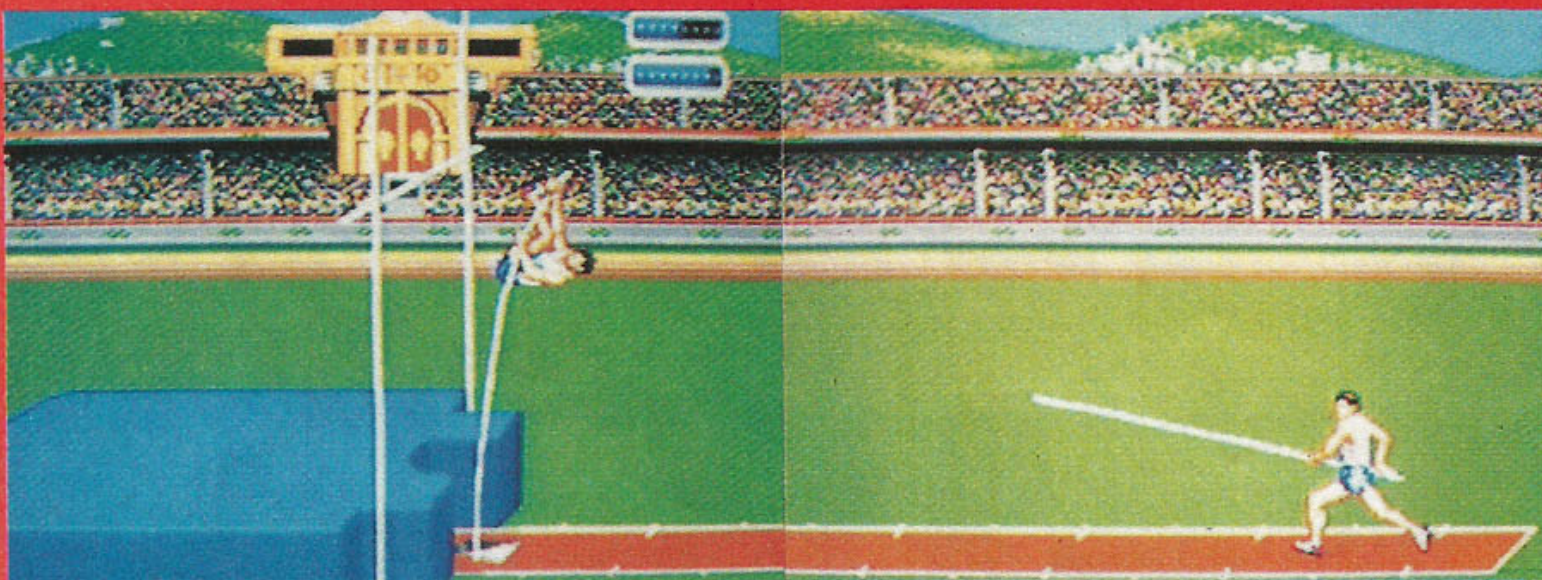


### Dica

Também nesta modalidade é interessante usar duas mãos no controle, como mostrado em arremesso de martelo. Pelo mesmo motivo, você não perde força enquanto tiver de saltar barreiras.







## Quinta prova - salto com vara

Esta é uma das modalidades mais difíceis, pois os comandos devem ser muito bem coordenados para que o saltador consiga transpor o sarrafo. Como nas outras modalidades, alterne os botões **A** e **B** rapidamente para tomar impulso. Aperte o botão **C** para encaixar a vara no local correto e, imediata-

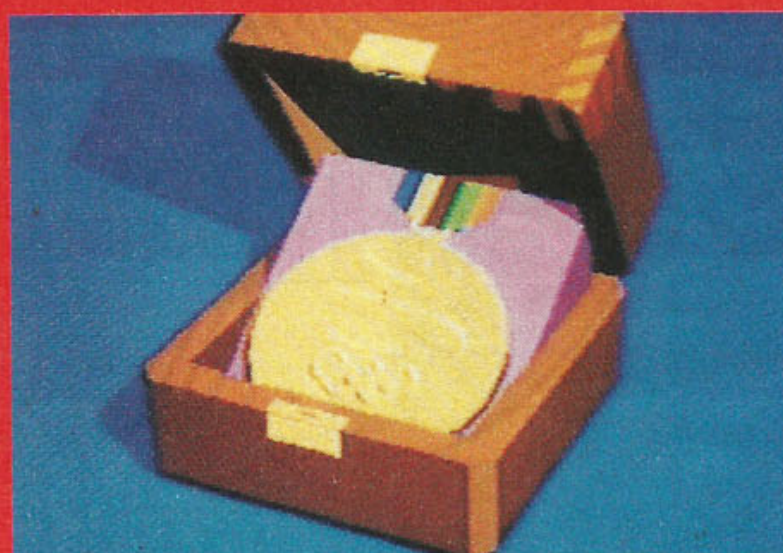
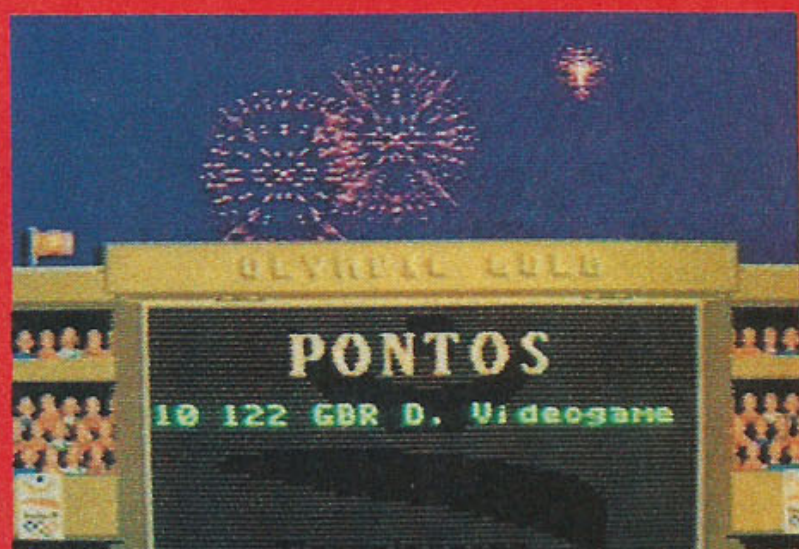
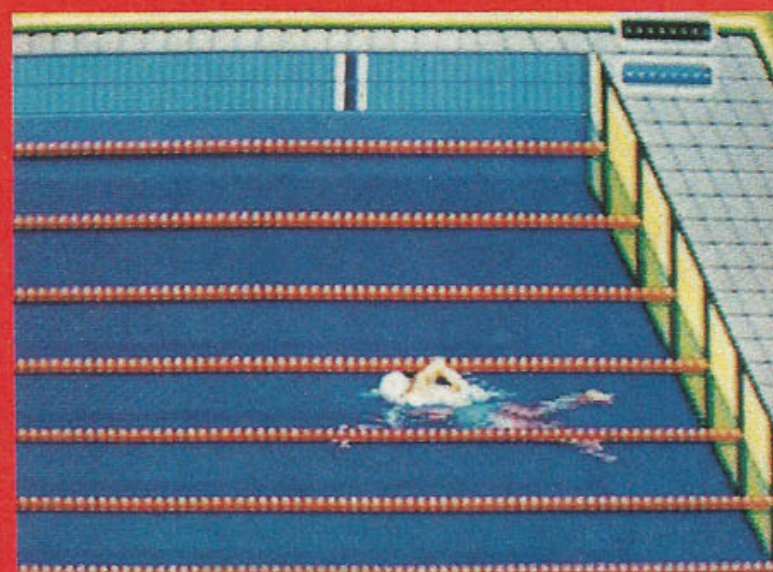
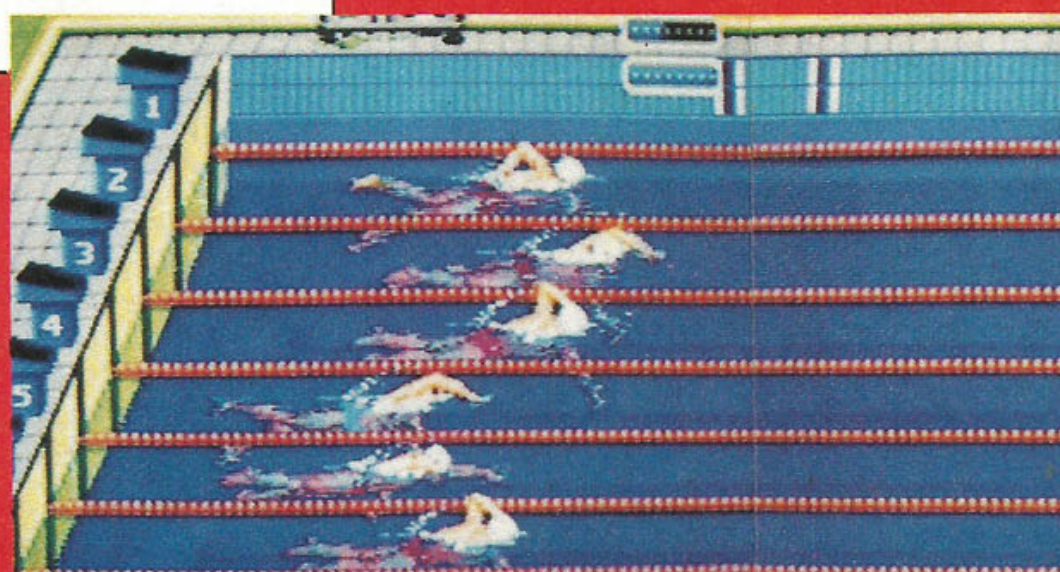
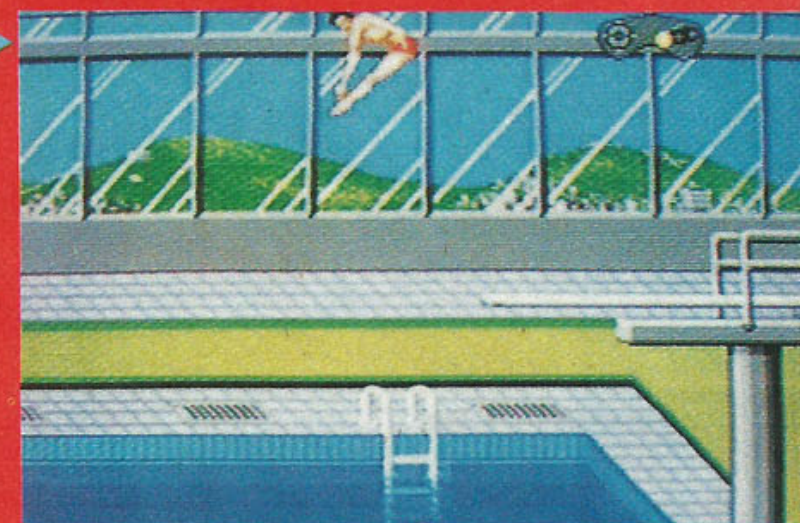
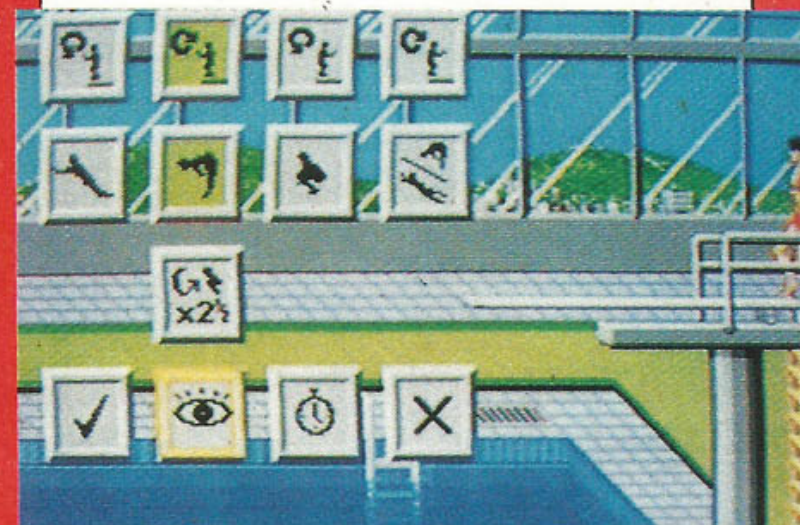
mente aperte o direcional para cima para o saltador tomar impulso. Quando chegar a hora de transpor o sarrafo, aperte o botão **C** e o direcional para a esquerda e, finalmente, **C** novamente para o saltador largar a vara. O sucesso no salto vai depender da força inicial e da precisão desses movimentos.

## Dica

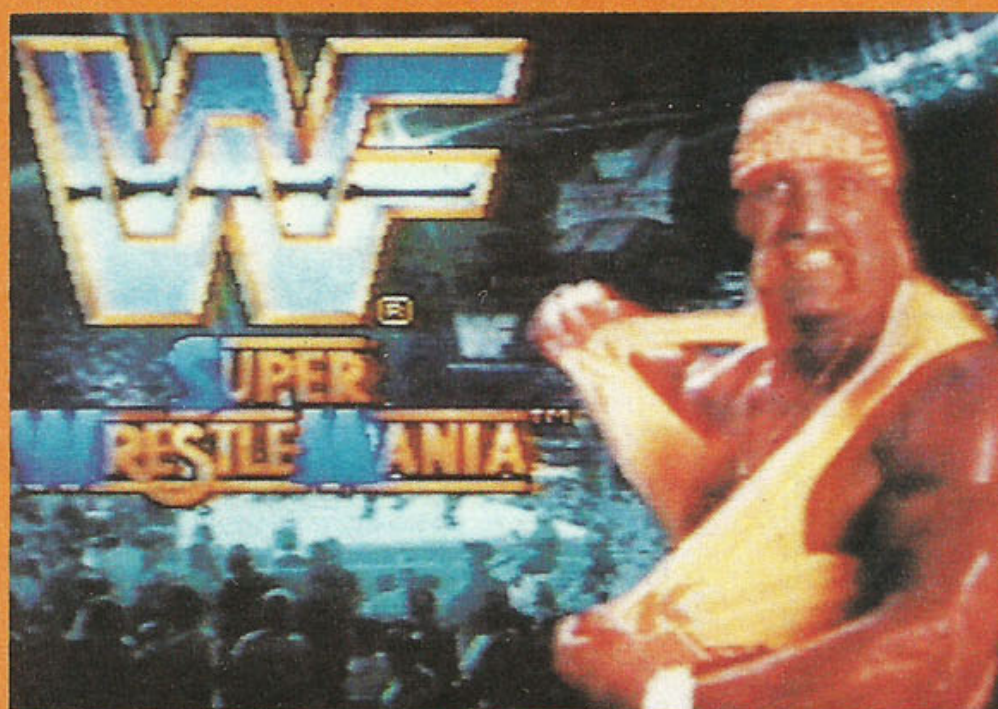
## Sétima prova - natação

Esta prova é bastante parecida com as corridas. Você deve controlar as braçadas do nadador alternando rapidamente os botões **A** e **B** e também o fôlego do seu nadador, com o botão **C**. Aperte-o somente quando quiser que seu nadador recupere o fôlego e ganhe força, do contrário você perde tempo.

Nesta modalidade, os comandos são bastante complexos, e a única maneira de conseguir dar bons saltos é decorar a sequência de botões. Para aprender os saltos, selecione esta modalidade em Sessão de Treino e observe os comandos necessários, que aparecem na tela.







FOTOS: DAUMER GIULI



**MENU**  
 TIPO: Luta  
 FABRICANTE: LJN  
 MEMÓRIA: 8 Megabits  
 FASES: Indefinidas (lutas)  
 JOGADORES: 2

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO

# SUPER WRESTLEMANIA

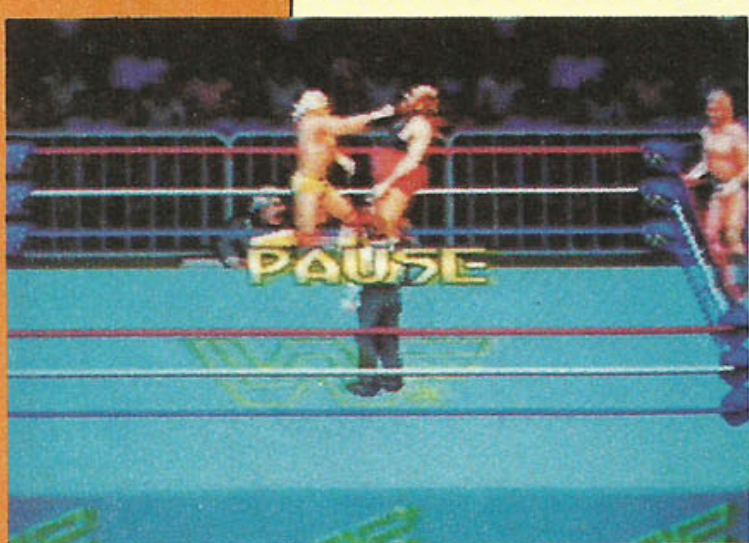
Super Wrestlemania é um incrível game de luta livre, que você já conhece em versão para o Nintendo de 8 bits. Mas, nessa versão para o Super Nintendo, o game foi muito melhorado. Além de novos golpes, o game foi inteirinho produzido com imagens digitalizadas de fotos.

Para participar da competição, você pode escolher lutar

com dez diferentes "atletas". É possível escolher ainda o tipo de jogo que você quer: um contra um, uma dupla contra outra ou quatro contra quatro. Independente do tipo de luta, haverá sempre dois adversários por vez no ringue. O nível de dificuldade também pode ser determinado.

## Golpes

Para se dar bem neste game, o melhor é treinar a maior quantidade possível de golpes. Assim, você conseguirá atacar seus adversários com dureza e saberá se safar das situações de aperto. Veja agora tudo o que você pode fazer no ringue para "arrepiar" os adversários.



**Sempre**  
**Direcional** - movimentos dos lutadores

**Quando seu lutador está de pé:**  
**Botão A** - chutes

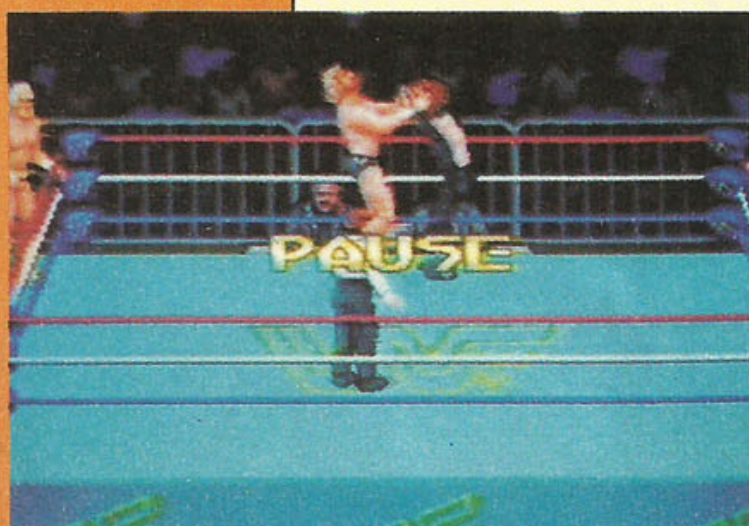
**Botão B** - socos

**Botão X** - prender o adversário  
**Botão Y** - correr  
**SELECT** - trocar o lutador (se você escolher lutar com dois lutadores)

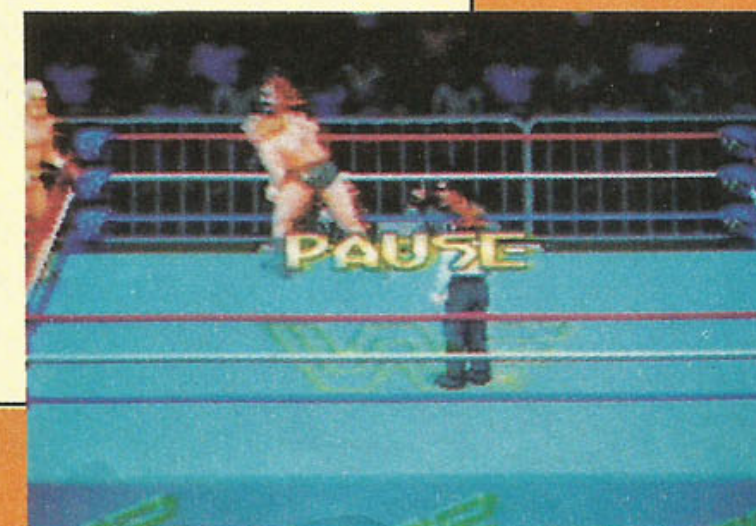
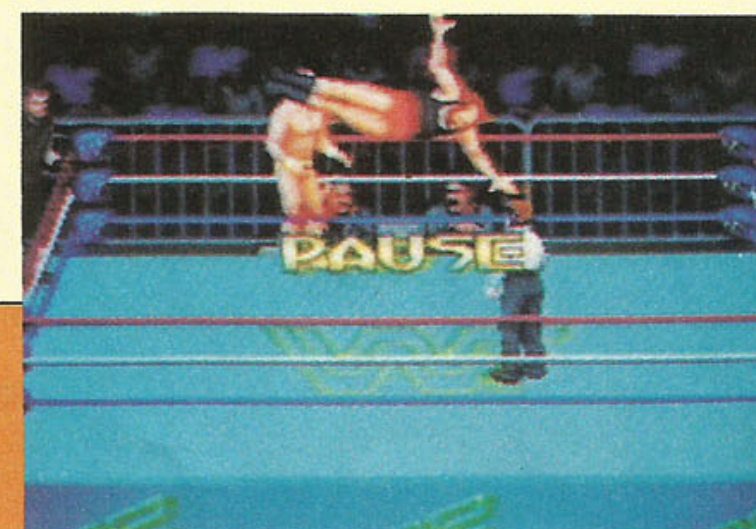
**Quando o lutador está "abraçado" ao inimigo**  
**Botão B** - jogar o inimigo na lona  
**Botão X** - jogar o inimigo para trás

**Botão A** - cabeçada

**Botão Y** - jogar o inimigo na corda



**Quando o lutador está correndo**  
**Botão A** - voadora







ANIMAL™



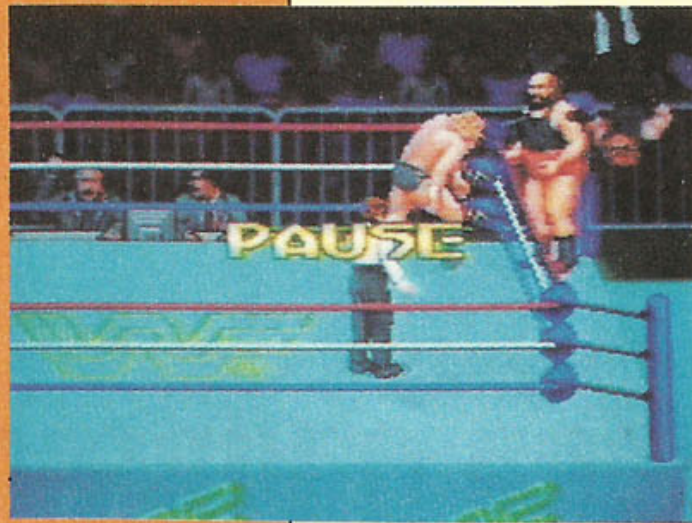
TED DIBIASE™



TYPHOON™



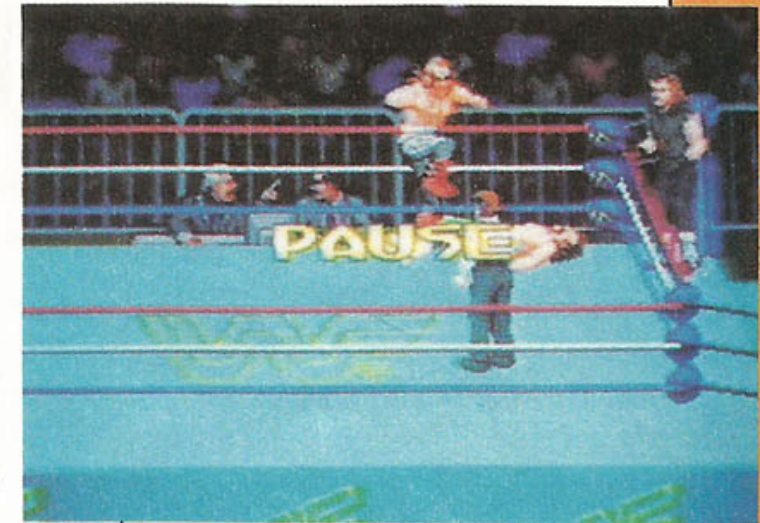
SID JUSTICE™



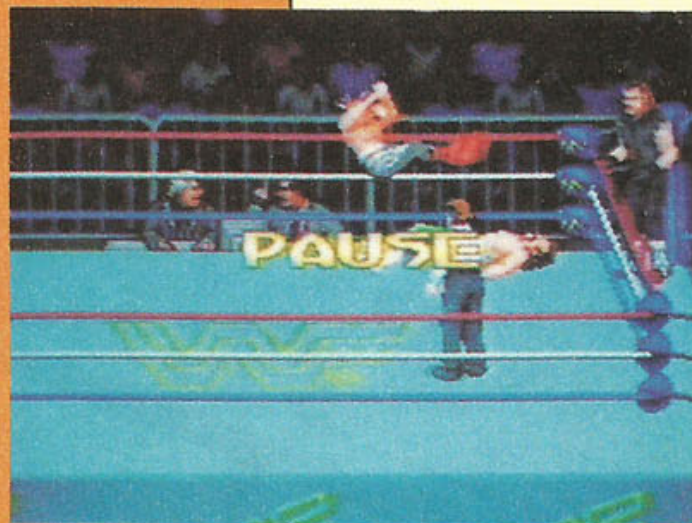
**Quando o lutador está perto das cordas**

**Botão Y** - joga o inimigo fora do ringue

**Quando o inimigo está caído**



**Botão A** - pisar no inimigo



**Quando o lutador está sobre um dos cantos do ringue:**

**Botão B** - pular sobre o inimigo

**Botão B** - cair sentado em cima do inimigo

**Botão X** - agarrar o inimigo na tentativa de vencer a luta

**Botão Y seguido do botão B** - correr e cair sentado sobre o inimigo

**Quando o lutador está caído**

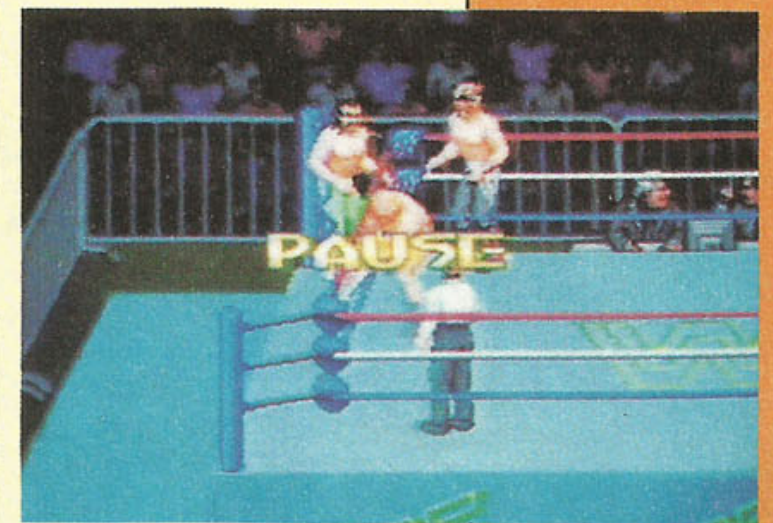
**Direcional** para cima ou para baixo - fugir do ataque inimigo

**Dicas:** se você rolar quando o inimigo atacar, é ele quem perde energia. Acionando qualquer botão rápida e repetidamente seu lutador levanta. Atenção: jogando em duplas ou em quatro lutadores, seu companheiro só entrará no ringue para ajudar se você ainda tiver energia.

**Ringue**

**Botão Y junto com o direcional** - para sair

**Direcional** - entrar no ringue novamente (só é possível voltar ao ringue pelos lados)



**Quando um dos lutadores estiver fora do ringue**

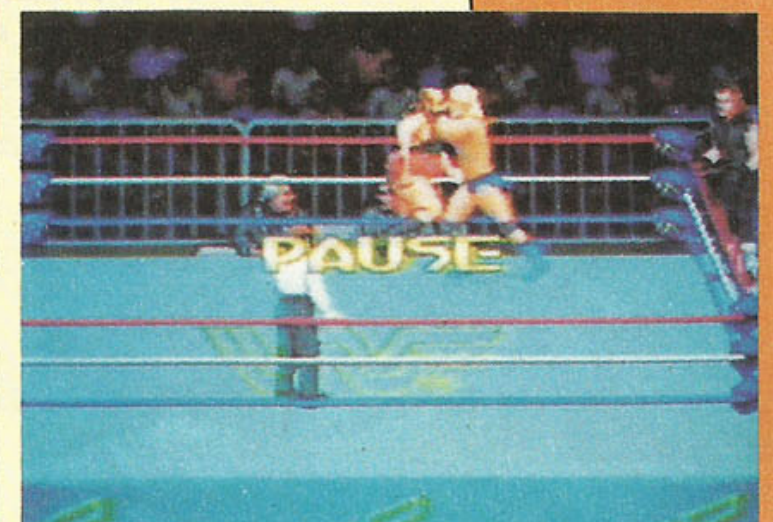
**Fique ligado:** o tempo máximo para ficar fora do ringue sem ser desclassificado são 10 segundos.

**Quando o inimigo corre em sua direção**

**Botão X** - cotovelada

**Botão A** - tesourada

**Botão B** - lançar o inimigo fora do ringue.





# A TEC TOY COLOCOU O VIDEOGAME NO BOLSO.\*

Game Gear já era o único videogame portátil com tela de cristal líquido, 4096 cores sensacionais, alta definição de imagem e os maiores sucessos do Master System e Mega Drive. Agora ele ficou ainda mais único.

Imagem simulada de tela da TV.



## CHEGOU O MÓDULO DE TV PARA O GAME GEAR.

\* As fotos do Game Gear não correspondem ao seu tamanho real. Suas dimensões são 20,8cm x 11,3cm x 3,9cm.





## ◀ AGORA FAZ O MESMO COM A TELEVISÃO.

Com o novo Módulo de TV, que você encaixa como se fosse um cartucho comum, Game Gear vira uma super TV a cores, com VHF, UHF, entrada para videocassete e antena externa. E o mais legal é que tudo isso cabe na sua mão. Você leva pra qualquer lugar. Ponha uma TV no seu bolso. Peça um Game Gear com Módulo de TV.

# SEGA

# TEC TOY

Em algumas regiões os sinais das emissoras de TV podem não ser suficientemente fortes, prejudicando a qualidade das imagens. Nestes casos recomenda-se o uso de antena externa.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

#### MENU

TIPO: Estratégia  
FABRICANTE: Acclaim  
MEMÓRIA: Não fornecida  
FASES: 5, com vários estágios cada  
JOGADORES: 1



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

#### COMO ENCONTRAR O GREEN SWITCH PALACE

O **Green Switch Palace** está no mundo 2. Encontrando-o, você consegue tornar visíveis todos os blocos verdes. Neles você pode encontrar penas para voar — dando cabeçadas ou usando a capa; ou ainda andar sobre eles, como se fossem plataformas em abismos. Super úteis, não? Veja como encontrá-los!



FOTOS: DAUMER GIULI

#### MENU

TIPO: Aventura  
FABRICANTE: Nintendo  
MEMÓRIA: Não fornecida  
FASES: 96  
JOGADORES: 2



A engraçadíssima turma de Bart Simpson volta a atacar. E, desta vez, o grande astro é o palhaço Krusty, o apresentador de TV preferido de Bart. Krusty está em apuros: é que sua Funhouse (casa maluca) está infestada de ratos. E, lógico, Krusty quer se livrar deles. Para isso, o palhaço espalhou pela casa várias armadilhas e chamou dois amigos para ajudar: Bart Simpson, que opera as armadilhas, e você. Tudo o que tem de ser feito é bolar a melhor estratégia para levar os ratos até a armadilha. Agora, mãos à obra, pois Krusty já está ficando louco!



#### Comandos

**Botão Y** Tiros, quando Krusty tem os itens de tiro. Quando Krusty estiver perto de um objeto, ele o chuta, descobrindo itens.

**Botão B** - Saltos

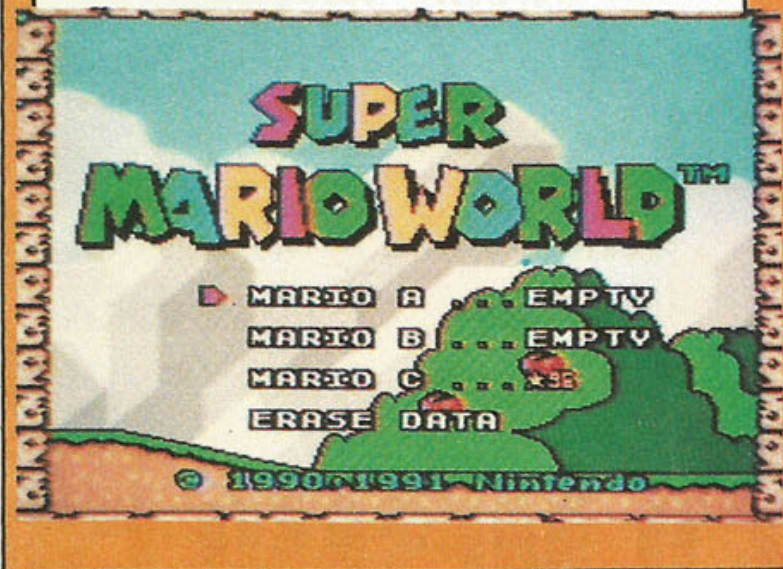


**Botão L** - Para desligar a música a qualquer momento.

**Botão R** - Para ligar a música a qualquer momento.

**Select** - Sempre que você errar a estratégia e a fase estiver perdida, aperte este botão. Krusty dorme e você recomeça esta fase novamente. Claro, perdendo uma vida.

## TRUQUES



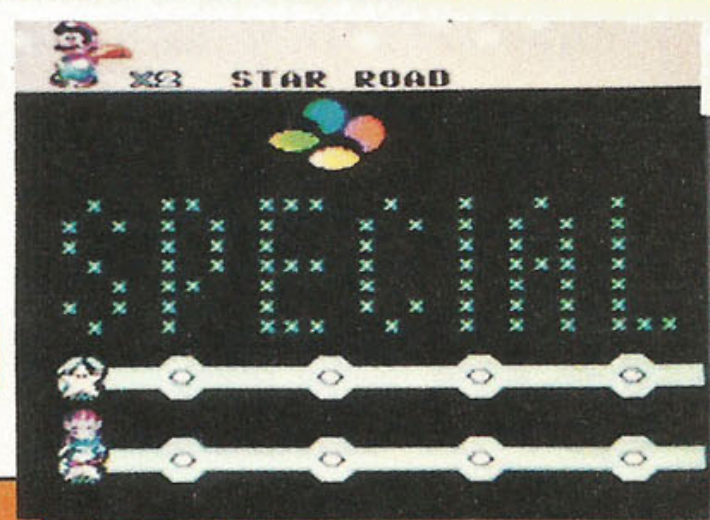
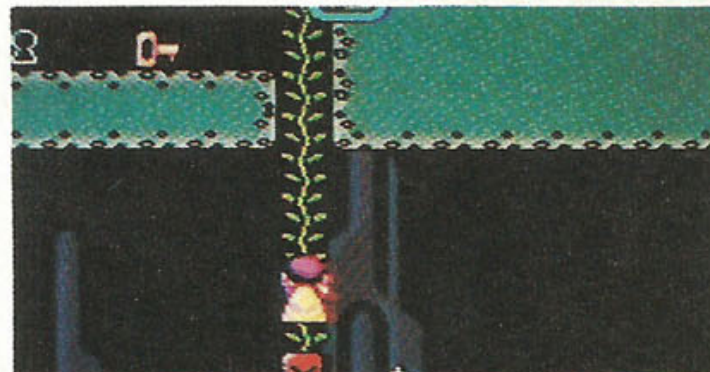
**Donut Plains 2** - Dentro desta fase o primeiro passo é encontrar os canos que estão pendurados no teto. Preste atenção no quarto cano, que é o segundo verde, Mario deve entrar nele.



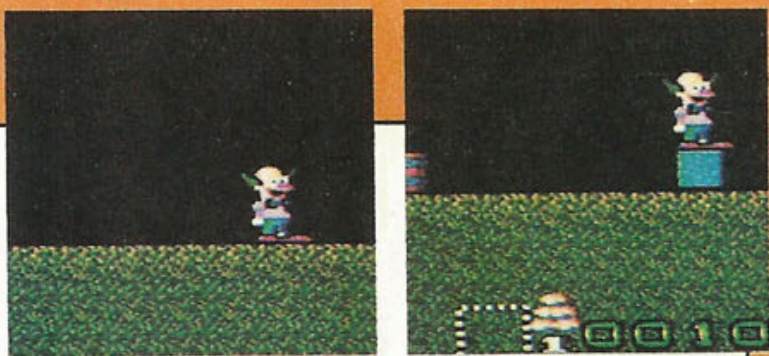
## SUPER NINTENDO

Quando sair procure uma casca de tartaruga. Ela está dentro de um compartimento e para pegá-la basta romper um dos blocos de cima.

Agora, ande um pouco para a esquerda e repare nos blocos amarelos. Batendo no último com a casca, Mario faz aparecer um pé-de-feijão. Depois de subir por ele nosso amigo vai encontrar uma chave e, com ela poderá desvendar no mapa a entrada do Green Switch Palace.







**Direcional para baixo:** Para recolher objetos. Quando Krusty estiver carregando um objeto, ele aparece no quadradinho no canto inferior direito da tela. Apertando o direcional para baixo de novo, Krusty solta o objeto.

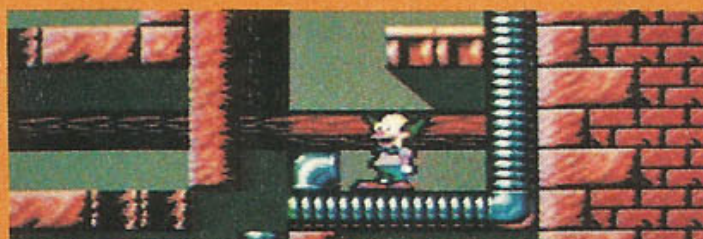
### Superdica

As passwords neste game são os nomes dos personagens do desenho dos Simpsons, portanto bastante conhecidos! Experimente. Por exemplo, JEBEDIAH é a senha para a quinta fase (última), que você vê na foto da apresentação. Aí vai mais uma senha: BARTMAN. Com ela, você começa na segunda fase!

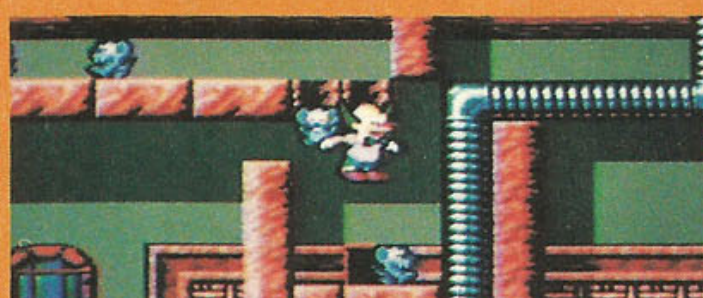


### O jogo

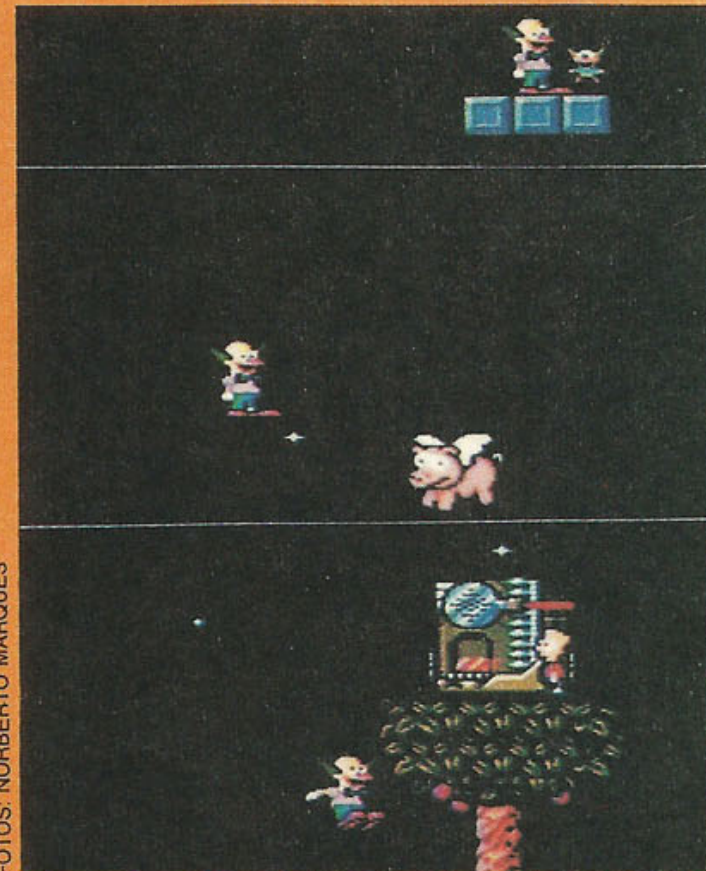
Você deve levar os ratos que estão infestando a casa maluca de Krusty até a armadilha, onde está Bart. Para isso, Krusty deve movimentar os blocos azuis...



...consertar canos...



...é até quebrar blocos. Use e abuse da sua capacidade de estratégia para conseguir.

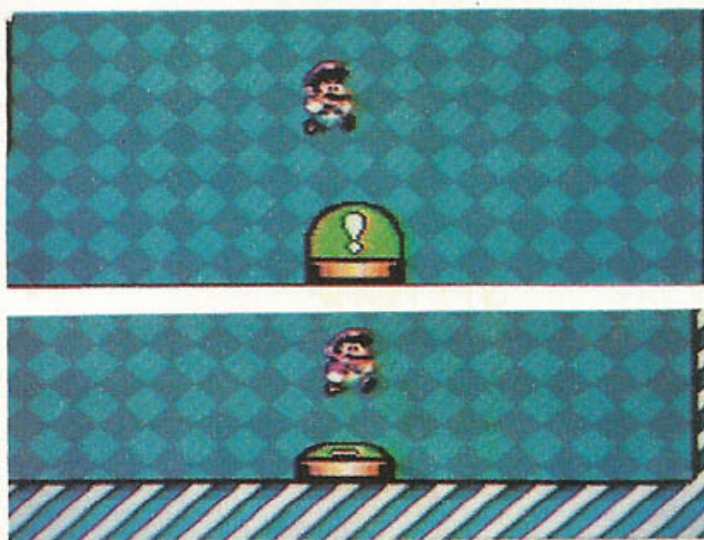


FOTOS: NORBERTO MARQUES

### Superdica II

Na primeira porta da quinta fase (você pode chegar lá com a senha, se quiser) há um supermacete para conseguir uma vida: encontre a armadilha (ela está logo no começo). A partir daí, é só ir pulando para cima. Você descobre plataformas invisíveis, e chega nos blocos da foto.

**Green Switch Palace** - Lá dentro Mario precisa achar um grande ponto de exclamação. Para encontrá-lo não tem segredo. Suba numa plataforma e ande até o canto direito da tela. Você vai encontrar uma entrada, e logo que sair dela o ponto estará visível. Pule nele para libertar os blocos verdes!



### TRANSFORME TODOS OS INIMIGOS EM MARIO

Para isso, é necessário encontrar primeiro o **Star World** no mundo 2. Veja como fazer isso em **VIDEO-GAME** n.º 7. Na fase 2 do **Star World**, logo no início você encontra um ovo de Yoshi azul. Encoste no ovo e quando o dinossauro sair alimente-o para que ele cresça. Com ele será possível voar na fase 5 do **Star World** e encontrar uma chave secreta que o levará até a **Star World Special**.



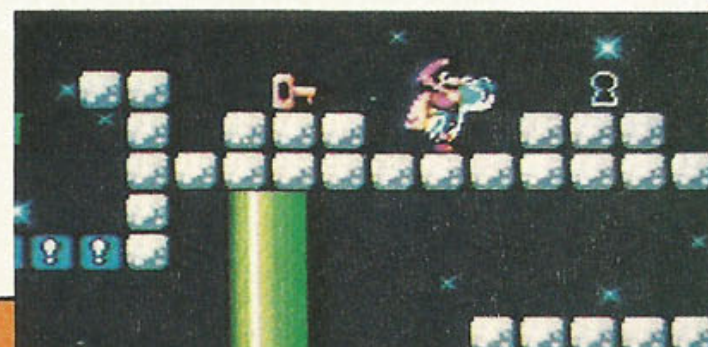
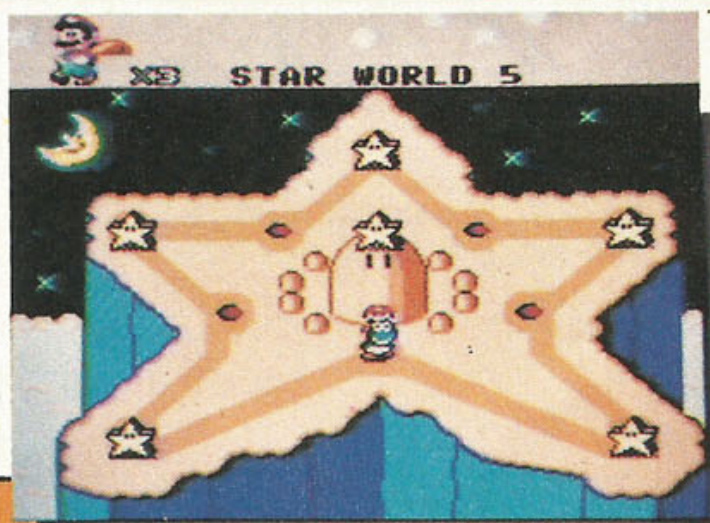
FOTOS: DAUMER GIULI

Na fase 5 do **Star World** faça seu Yoshi azul pegar uma casca de tartaruga com a boca. Só que você precisa usar uma estratégia para que o seu amigo não acabe engolindo a casca, o que faz com que ele pare de voar. Isso acontece no momento em que ele começa a dar umas "engasgadas". É só soltar a casca de vez em quando, mas faça isso agachado, senão ela sai rolando e fica mais difícil pegá-la novamente.

Quando os primeiros canos aparecerem, comece a procurar a chave voando para cima. Não se preocupe com obstáculos, sempre existe algum lugar onde Mario poderá entrar e continuar sua subida. Quando chegar do lado da chave, solte a casca e faça com que Yoshi a pegue com a boca. Daí é só pular e encostar na fechadura. Com isso você acaba de desvendar uma nova fase, o **Star World Special**.

### Star World Special

Esta fase especial tem vários estágios, cada vez que você completa um, outro aparece. Quando todos já tiverem sido terminados, automaticamente você será levado ao Mundo 1 e, daí, a surpresa: seu "Mario" vai se tornar um jogo com novas cores e personagens com caras novas. As tartarugas, por exemplo, terão a simpática cara do Mario. Legal, não?





# STREET FIGHTER II



FOTOS: MARIO FITIPALDI

## O jogo

Street Fighter II reúne oito lutadores espalhados pelo mundo. Eles devem lutar entre si para conseguir o direito de enfrentar os verdadeiros inimigos, mas os motivos de cada um são bastante diferentes. Saiba a história e as características de cada um.



**Data de nascimento**  
21/07/1953  
**Nacionalidade:**  
japonesa

**Objetivo:** Ryu é um lutador japonês que deseja pôr à prova sua habilidade e força.

**Peso:** 137Kg  
**Altura:** 1,85m

## Golpes

E - ◀ C - ▲  
D - ▶ B - ▼



**Data de nascimento**  
01/03/1968  
**Nacionalidade:**  
chinesa

**Objetivo:** Chun-Li briga para vingar a morte de seu pai, assassinado por Bison, um dos inimigos finais.

**Peso:** ela nunca contou...  
**Altura:** 1,70m

Finalmente chegou! Street Fighter II é um sensacional game de luta já bastante famoso na versão arcade (fliperama), e que agora já está disponível para o Super Famicom, no Japão. Este game foi, seguramente, o jogo mais esperado do ano. É que a transcrição deste game para o console Super Nintendo foi anunciada no início deste 1992 pelos produtores, mas o lançamento só aconteceu em junho. Resultado: o cartucho já bateu recordes de venda no Japão. E não é para menos: esta é, sem dúvida, a melhor transcrição de um game arcade para um console "caseiro", e possui



B, DB, D, soco - Ryu solta uma bola mágica



B, C, chute - giratória



MENU			
TIPO: Luta			
FABRICANTE: Capcom			
MEMÓRIA: 16 Megabits			
FASES: 10			
JOGADORES: 2			
DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO

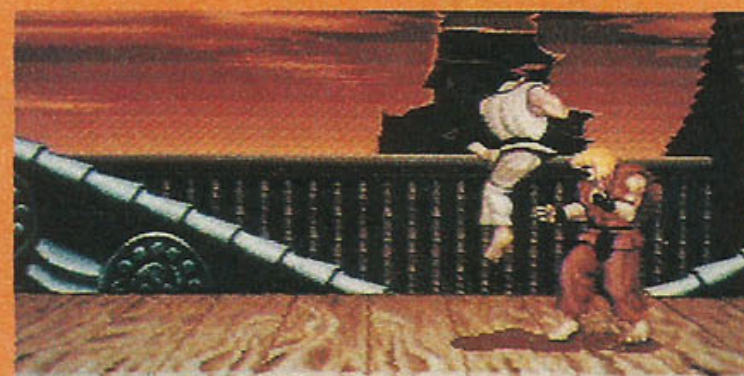
nada mais, nada menos do que 16 Megabits de memória! Em breve deverá ser lançada a versão americana para o Super Nintendo, mas você não precisa esperar por isso para conhecer este fantástico "cart" (cartucho). VIDEOGAME trouxe, em primeira mão, as primeiras imagens para você, e os melhores golpes de cada lutador. Confira!

## Comandos básicos

Estes são os comandos padrão do game, idênticos para todos os lutadores. Você pode reprogramar a ordem dos botões, se desejar.

**Direcional** - Movimentos dos lutadores

**Chute fraco** - Botão B  
**Chute médio** - Botão A  
**Chute forte** - Botão R  
**Soco fraco** - Botão Y  
**Soco médio** - Botão X  
**Soco forte** - Botão L



B, EB, E, chute - Voadora giratória



botões de chute rapidamente - sequência de chutes





**Data de nascimento**  
01/06/1958  
**Nacionalidade**  
russa

**Objetivo** Salvar seu líder Gorba-chev do domínio de Vega, outro vilão.

**Peso** 115Kg  
**Altura** 2,11m



Y, X, L - giratória com os braços



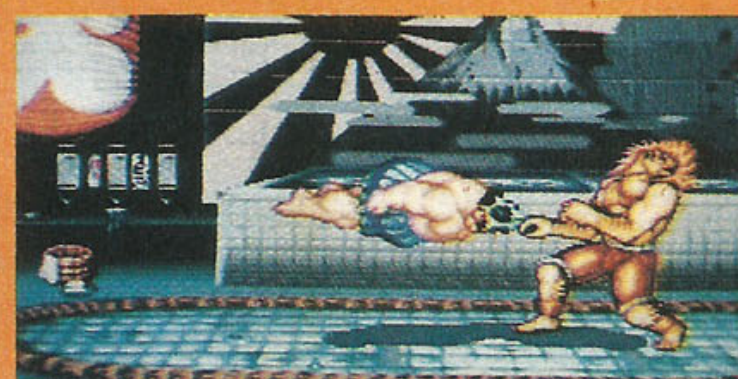
girar o direcional + botão de socos - soco na cabeça do adversário, por cima.



**Data de nascimento**  
03/11/1957  
**Nacionalidade:**  
japonesa

**Objetivo:** E. Honda quer que seus filhos se orgulhem dele, por isso tenta recuperar o mercado de peixes japonês, dominado por Vega.

**Peso:** 137Kg  
**Altura:** 1,85m



E, D, soco - E. Honda pula de cabeça no adversário



botões de soco rapidamente - Sequência de socos



**Data de nascimento**  
23/12/1960  
**Nacionalidade:**  
norte-americana

**Objetivo:** Guile foi torturado por Vega durante a guerra do Vietnã, e deseja vingança

**Peso:** 98Kg  
**Altura:** 1,92m



E, D, soco - Guile joga uma faca de fogo nos inimigos



B, C, soco - Guile dá um superchete para cima



**Data de nascimento**  
12/02/1966  
**Nacionalidade:**  
brasileira

**Objetivo:** Blanka deseja vingança, pois foi transformado em um horrível monstro por Vega na Floresta Amazônica.

**Peso:** 98Kg  
**Altura:** 1,92m



E, D, soco - Blanka se transforma em bola e rola sobre os inimigos



botões de soco rapidamente - Blanka eletrocuta os inimigos





**Data de nascimento**  
22/11/1952  
**Nacionalidade:** hindu  
**Objetivo:** Apenas testar sua força e magia  
**Peso:** 48Kg  
**Altura:** 1,76m

# STREET FIGHTER II

**SUPER NINTENDO**



**B, DB, D, soco - Dhalsim lança bolas de fogo**



**E, EB, B, DB, D, soco - Dhalsim lança uma labareda**



**Data de nascimento:**  
14/02/1965

**Nacionalidade:** norte-americana  
**Objetivo:** Salvar sua namorada, raptada por Vega.  
**Peso:** 76Kg  
**Altura:** 1,76m



**D, B, DB, soco - supersoco para cima**



**B, DB, D, soco - bola mágica**



**B, EB, E, chute - voadora giratória**

## Os grandes vilões

Após enfrentar todos os lutadores, você ainda deve vencer o desafio dos quatro chefões. Veja quem são eles:



**Data de nascimento**  
04/09/1968  
**Peso:** 102Kg  
**Altura:** 1,98m



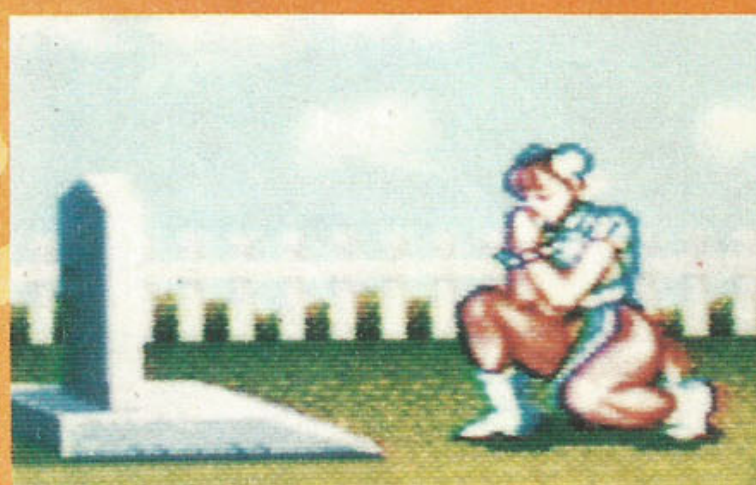
**Data de nascimento**  
27/01/1967  
**Peso:** 72Kg  
**Altura:** 1,98m



**Data de nascimento**  
02/07/1955  
**Peso:** 78Kg  
**Altura:** 1,86m



**Data de nascimento**  
17/04/??  
(é um mistério...)  
**Peso:** 80Kg  
**Altura:** 1,82m







# STORE GAME



## FABRICANTE DE CARTUCHOS

Fornecemos chips MC-1"24 PIN" e MC 3"40 PIN" para fabricar jogos 2 mega, para você competir com importado.

## EM PORTO ALEGRE

Vendemos jogos nintendo, lançamentos e títulos que você procura e não acha em outro lugar. Venda varejo e atacado. Aberta de 2ª à sábado das 13:30 às 20:00h.

Av. Plínio Brasil Milano, 715, Esq. Carlos Gomes - Porto Alegre - RS  
F: (051) 343-0810

## NÃO FIQUE AÍ PARADO, SEJA FERA.



### LANÇAMENTOS

#### NINTENDO

Fórmula 1  
Built to Win  
Hook  
Terminator II  
Capitão América  
Mega Man IV  
Tartarugas Ninja III

#### SEGA

Toki going Ape Spit  
James Pond  
Kid Chameleon  
The Flintstones  
Olympic Gold  
Desert Strike

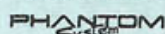
ACEITAMOS TODOS OS  
CARTÕES DE CRÉDITO

CARTUCHOS PARA  
VIDEO GAME

Nintendo



SUPER FAMICOM



POLYTRON  
GAMES

#### VENDAS ATACADO:

R. Estrela, 515 - Bl. A - Cj. 91  
CEP 04011 - V. Mariana - SP  
Tel. (011) 575-8656 Fax (011) 549-6652

#### VENDAS A VAREJO:

R. Turiassú, 2145  
Pompéia - SP - Tel. (011) 65-9898

DESPACHAMOS P/TUDO O BRASIL  
(SOLICITE CATÁLOGO)

## TECNOFAX

NINTENDO  
MASTER SYSTEM  
PHANTOM SYSTEM  
BIT SYSTEM  
HI TOP GAME  
ATARI CCE  
MEGA DRIVE  
GENESIS  
NEO GEO

Preços Especiais para oficina,  
revendedores e locadoras

• Assistência Técnica  
Especializada em Vídeo  
Games e Acessórios  
Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super  
Famicom em 2 Horas. Neo Geo,  
Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master  
System em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super  
Famicom e Nintendo japonês para entrar  
em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive  
japonês, transcoder Interno e Externo  
para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos  
de Vídeo Games e Cartuchos.  
• Adaptadores para cartuchos.

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

• No mês de julho, em todos os  
serviços feitos, você ganha um brinde.

Tecnofax Comércio e  
Assistência Técnica Ltda.  
Rua Sta. Efigênia, 295 1º andar  
Cj. 114/115 CEP 01207  
São Paulo - (SP)

F.: (011) 222-1471  
(Fone/Fax) 222-9083

#### AUTORIZADA

Belém/PA - Alltec Inf. Rua João  
Balbi, 1186 - Sl 07 Tel.: (091) 229-7353  
Feira de Santana/BA - Romaq,  
Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221-3963  
São Paulo/SP - Games e Games  
Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742

PROMOÇÃO

## VIDEO-GAME

PROMOÇÃO

### CARTUCHOS PARA NINTENDO

Cr\$ 57.000,

DOUBLE DRAGON 3  
ROBOCOP 2  
ISOLATED WARRIOR  
POWER BLAD  
OPERATION WOLF 2  
NINJA CRUSADERS  
FLYING DRAGON 3

Cr\$ 69.000,

MEGAMAN 3  
NINJA TURTLE 2  
THE PUNISHER  
STREET FIGHTER 2010  
CAÇADA A OUTUBRO  
VERMELHO  
NYANKIES (ROCK'N CATS)  
CASTELIAR

Cr\$ 82.000,

BATTLE TOADS  
LAST NINJA  
THE ROCKETTER  
MISSION IMPOSSIBLE  
CAVE MAN  
AMERICAN GLADIATORS  
DARKMAN  
TOM & JERRY  
SIMPSON 2

Cr\$ 95.000,

THE FLINTSTONES  
INDIANA JONES  
FRANKESTEIN  
WOLVERINE  
ZOMBIE NATION  
F-1 BUILT TO WIN

Cr\$ 42.000,

VÁRIOS JOGOS  
A ESCOLHER

PREÇOS VÁLIDOS PARA PAGTO. À VISTA, EM CHEQUE OU DINHEIRO  
PREÇOS ESPECIAIS PARA ATACADO (MÍNIMO 20 PEÇAS)  
Av. Pacaembú, 878 - Pacaembú - FONE: (011) 826-4399

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

AUTORIZADA DYNACOM



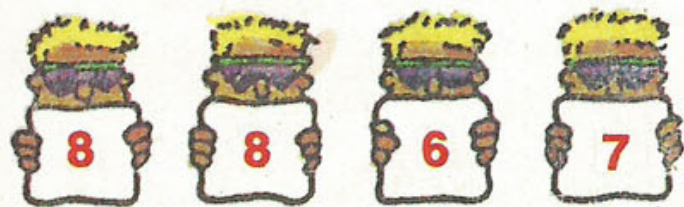


# SPIDER MAN

O Homem-Aranha está numa roubada! É que seu arquiinimigo, o vilão Kingpin, conseguiu convencer toda a população de que o herói colocou uma bomba na cidade de Nova York, nos Estados Unidos, o que é uma grande mentira. Foi o próprio Kingpin quem colocou a bomba e fez a "armação" para pensarem que o culpado é o nosso herói. Mas o pior é que todo mundo engoliu a história, até a polícia. Agora, o jornalista Peter Parker — o próprio Homem-Aranha — terá que limpar seu nome. Ele precisa usar seu disfarce e seus poderes para liquidar todos os inimigos e desarmar a bomba. Mas ele não tem todo o tempo do mundo, apenas 24 horas. Portanto, não perca tempo. Veja as dicas e salve a cidade!

## MENU

TIPO: Aventura  
FABRICANTE: Tec Toy  
MEMÓRIA: 2 Megabits  
FASES: 7  
JOGADORES: 1



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO



FOTOS: STUDIO NORBERTO MARQUES

## Dica Especial 2

Quando estiver de cara com qualquer um dos inimigos principais, não esqueça de fotografá-lo. É só entrar na tela de opções e escolher a máquina fotográfica. Na hora de mudar de fase, as fotos serão compradas pelo chefe de Peter Parker, Mr. Jameson. Isso pode render alguns dólares para nosso amigo, e dessa forma ele poderá comprar mais teias. Elas serão indispensáveis durante o game.

## Dica Especial 1

Toda vez que estiver chegando a hora de enfrentar algum inimigo, você escutará um som característico, e a cara do Homem-Aranha vai surgir no lugar onde aparecem as opções durante o jogo, ou seja, no canto esquerdo superior da tela. Ao escutar o som, fique ligado!

## Comandos

**Direcional** - movimentos do herói

**Botão 1 e direcional para os lados** - lança teias para a frente

**Botão 2 e em seguida botão 1 e direcional para cima, simultaneamente** - para usar o cipó de teia

**Botão 1 e direcional para baixo** - rasteiras

**Botão 1 e em seguida botão 2** - para acionar as opções (veja abaixo)

**Botão 2** - pulos e gruda o herói na parede

**Botão 2 e em seguida o botão 1** - voadoras

**Botão 1** - sai da tela de opções e confirma uma opção

## Opções

**Rosto** - Leva Peter Parker de volta para casa, onde ele pode recuperar sua energia e reabastecer seus lançadores de teias (se tiver dinheiro).

**Livro** - Quando aberto deixa passar toda a história da fase, quando fechado vai direto ao jogo.

**Nota musical** - Tira ou deixa a música rolar.

**Máquina fotográfica** - Para fotografar os inimigos principais, assim nosso herói ganha dinheiro.

**Punho** - Volta à tela normal.

## Primeira fase - Dayly Bugle

Nosso herói está preocupado com as notícias divulgadas pela TV por Kingpin. Sua primeira atitude é ir ao jornal onde trabalha — quando é Peter Parker — para saber a reação das pessoas depois das terríveis declarações feitas por seu inimigo.



Ele precisa subir as paredes do edifício do Dayly Bugle com seu cipó de teia, até encontrar a única janela aberta (veja na foto). Quando encontrá-la, ele deve grudar na parede e entrar.

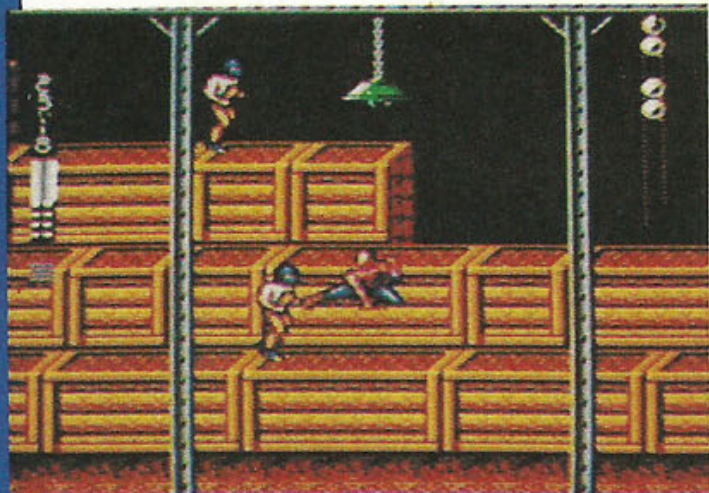




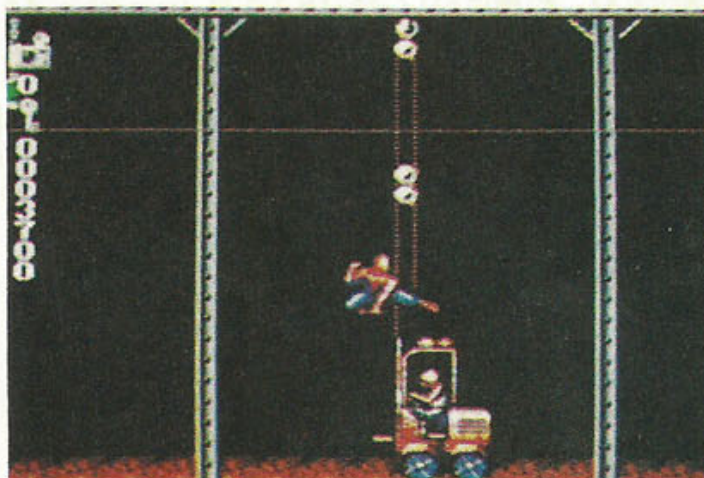
# MASTER SYSTEM

## Segunda fase — Armazém

A ação começa dentro de um armazém. Nosso herói deve destruir todos os capangas para poder enfrentar os dois inimigos desta fase. Destrua-os dando voadoras. As rasteiras também serão eficazes.

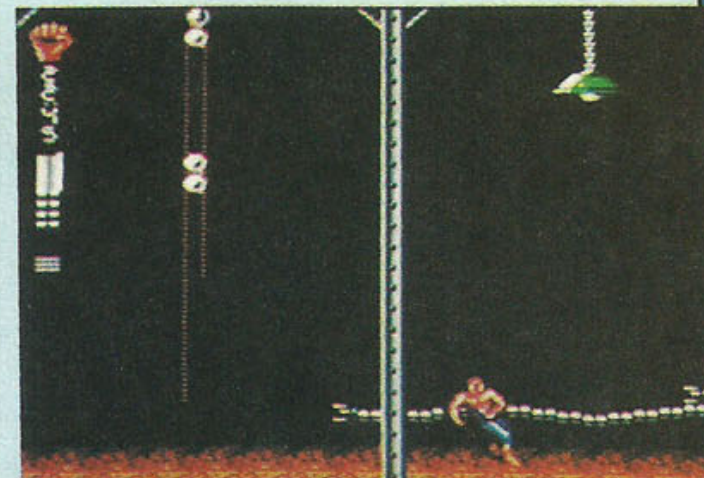


Antes de enfrentar Dr. Octopus, seu inimigo nesta fase, você deve derrotar o homem da empilhadeira do armazém. Para eliminá-lo é fácil. Prenda-o com teias, salte para o outro lado e acerte-o com socos. Não esqueça de fotografá-lo em qualquer momento da luta.



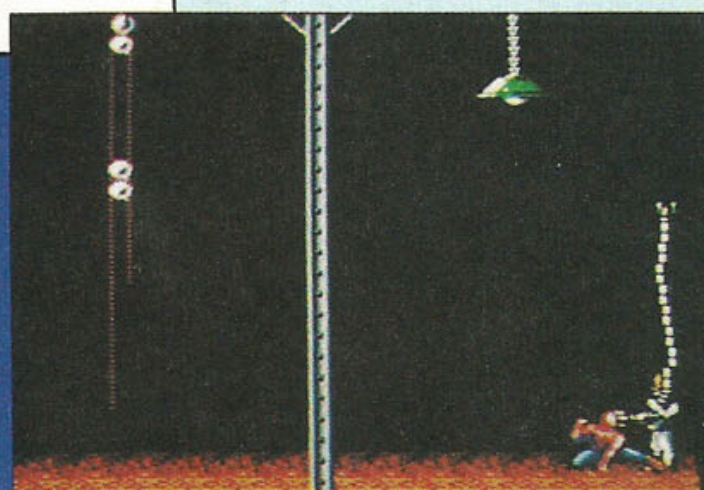
## Dr. Octopus

Agora você está cara a cara com Dr. Octopus. E, para não perder vidas, o Homem-Aranha precisa ficar esperto para não ser atingido na hora em que ele soltar seus tentáculos mecânicos. É só desviar.



FOTOS: STUDIO NORBERTO MARQUES

Para destruí-lo, aproxime-se e solte teias para prendê-lo. Ele usará seu tentáculo para ficar suspenso no ar e tentar fugir dos golpes do herói. Enquanto ele está suspenso, vá se aproximando e quando ele descer acerte-o com rasteiras. Será o suficiente. Depois de eliminá-lo nosso amigo ganha uma chave para desarmar a bomba. Agora só faltam quatro chaves!



## Terceira fase — Esgotos

Dentro dos esgotos o Homem-Aranha deve destruir seus sócios verdes. Para isso basta dar rasteiras. Mas cuidado com esta fase, pois ela está cheia de armadilhas!

Se você cair em alguma armadilha, não se apavore, basta pular e usar o cipó de teia para sair dessa. Faça isso logo que o Aranha cair. Assim fica fácil sair do buraco!

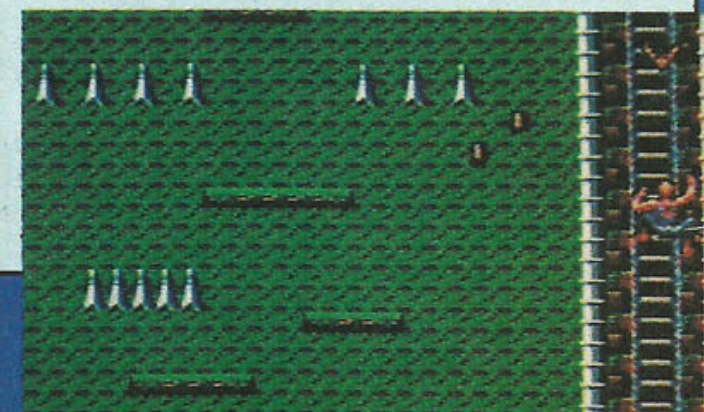


## The Lizard

O inimigo desta fase é The Lizard, um homem-lagarto. Aqui nem precisa usar as teias, é só dar rasteiras, mas seja rápido pois o inimigo pode voar e pegá-lo de surpresa, dando rabadas.

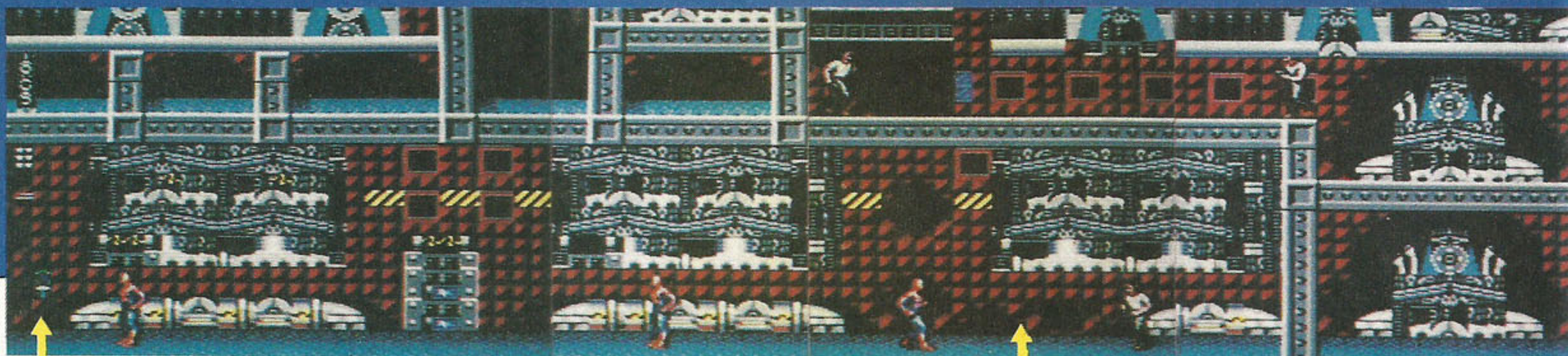
O mais difícil mesmo será encontrar a chave, que o homem-lagarto escondeu. Para encontrá-la, siga em frente e caia na armadilha. Seja rápido para escapar com o cipó de teia, pois a chave está bem no início do buraco. Use a própria teia para se aproximar da chave e pegá-la.

Para sair desta fase o herói precisa subir a escada que está no canto direito da tela. Caso ele caia sem ter pego a chave, é só usar o cipó de teia para subir e tentar pegá-la outra vez.





# SPIDER MAN



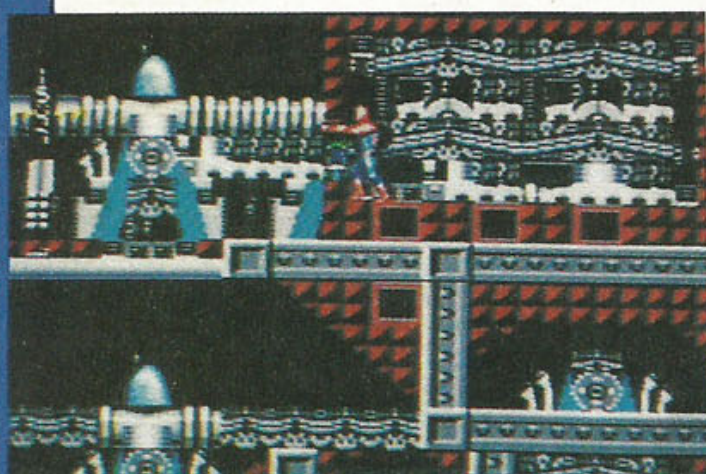
## Fase 4 - Estação de Força

Enquanto nosso herói tenta acabar com os capangas de Kingpin, o terrível vilão continua sujando seu nome. Mas o Homem-Aranha não desanima, agora ele vai até a estação de força para destruir outro inimigo. Acompanhe no mapa os principais perigos que o Aranha enfrenta!

1 - Logo no início desligue o interruptor para poder prosseguir, senão nosso amigo não conseguirá passar.

2 - Continue até dar de cara com os inimigos. Primeiro deixe-os imobilizados com as teias, depois é só chegar perto e dar rasteiras. Moleza, não?

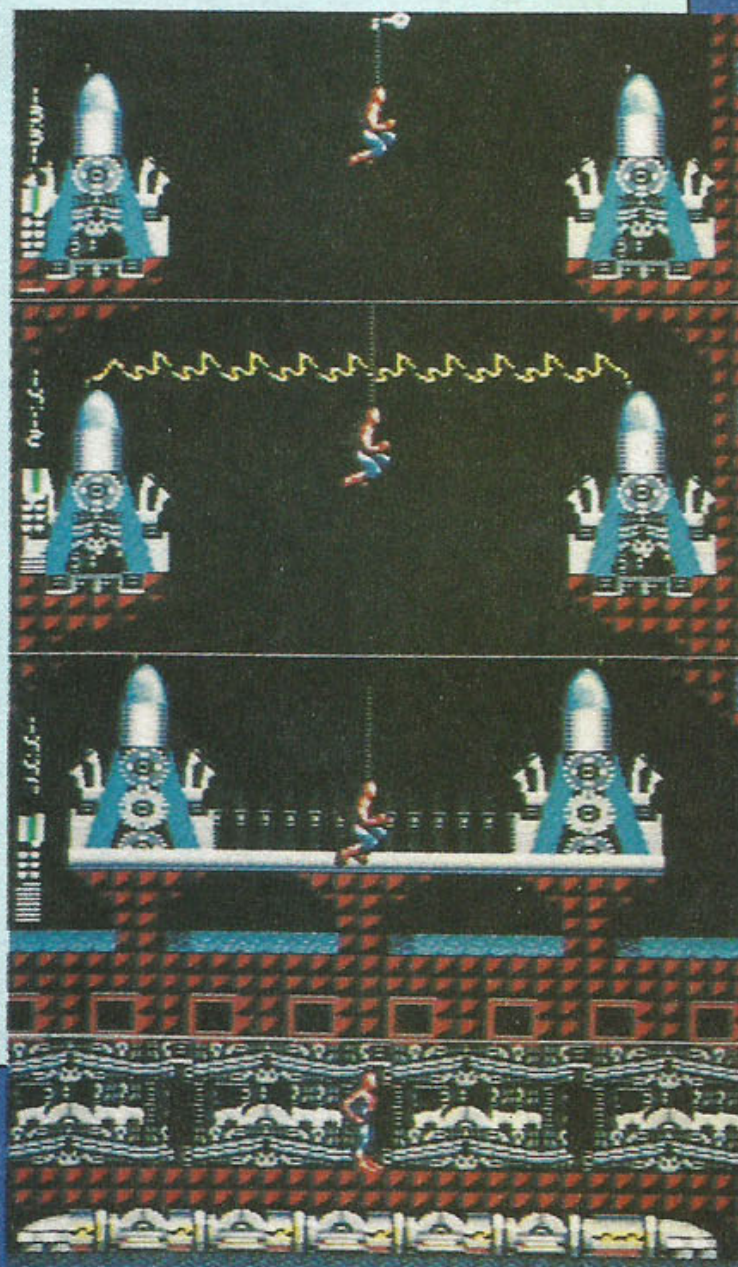
Depois de acabar com todos os inimigos você deverá desligar o terceiro interruptor. Até desligá-lo não vai dar para evitar os raios, por isso seja rápido. Suba até o topo e veja onde desligá-lo no local da foto.



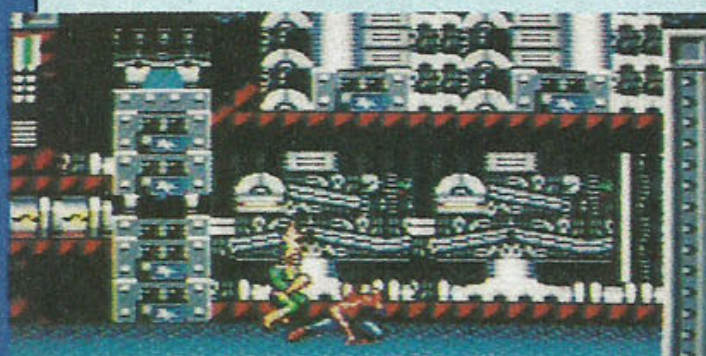
## Electro

Para encontrar este inimigo Homem-Aranha deve chegar na parte mais alta à direita da estação de força. Logo depois de escutar o barulho característico — sensor-aranha — caia até chegar ao chão e fique esperando sua chegada.

Electro não está com a terceira chave. Ele a escondeu na Central Elétrica. Para encontrá-la, suba usando os cipós de teia bem no meio da tela, como mostra a tira. Para passar pelos raios, espere o momento em que eles desaparecem por mais tempo, depois da oitava piscada.



Para acabar com Electro basta prendê-lo com teias e, logo depois, aproxime-se dele acertando-o com rasteiras. Mas fique bem esperto pois ele é especialista em acertá-lo com raios. Se o Homem-Aranha soltar as teias com rapidez, o inimigo não terá chance de soltar os raios, e daí é super fácil liquidá-lo.



## Quinta fase — Central Park

É noite e o Homem-Aranha está num dos principais parques de Nova York, o Central Park. Ele precisa acabar com dois bandidões. A técnica para acabar com eles é a mesma: muitas teias e rasteiras.

## Sandman

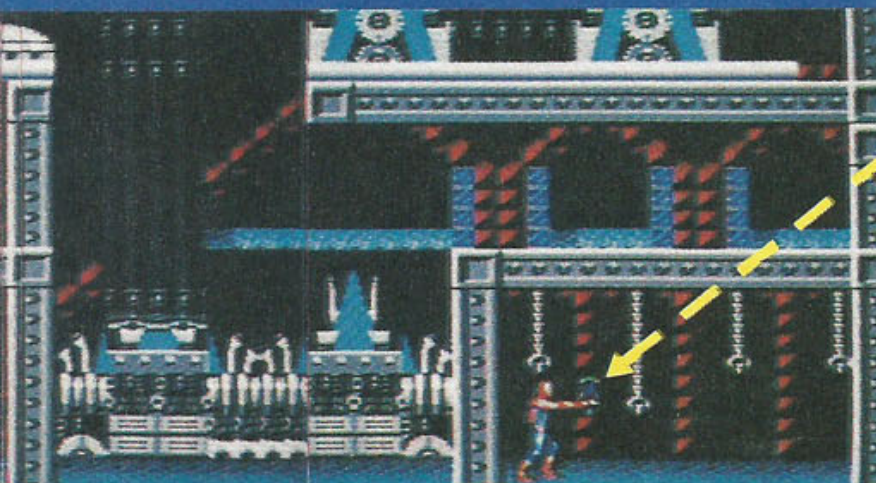
Chegou a hora de enfrentar Sandman, o homem-areia. Ele aparece e desaparece em qualquer lugar, por isso fique esperto. Mas não é difícil acabar com ele. Basta atraí-lo para perto de um hidrante de bombeiros, e quando o inimigo estiver bem perto, acerte o hidrante.



Sandman vai se dissolver na hora, e a quarta chave virá de graça. Bela estratégia, não?







FOTOS: STUDIO NORBERTO MARQUES

3 - Mais um interruptor. Não esqueça de desligá-lo com socos, dessa forma nosso herói não enfrentará uma chuva de raios. Ele também só deve subir até a primeira plataforma para destruir os capangas — inclusive os morcegos — senão os raios virão com tudo.

## MASTER SYSTEM



### Fase 6 — Centro da Cidade

Nosso herói está agora bem no centro de Nova York, e alguns punks vão querer tirá-lo do sério. Mas o Homem-Aranha é capaz de acabar com eles com a maior facilidade. É só ter cuidado com suas fachadas, e acertá-los com alguns socos e rasteiras.

#### Hobgoblin

Use o cipó de teia para chegar até o topo do edifício. Lá em cima está o inimigo desta fase, Hobgoblin, um velho conhecido do nosso he-



Ele também não está com a chave, pois a entregou para um amigo, Venom. Ele é uma versão monstro do Homem-Aranha, e também precisa ser destruído. Para isso, prenda-o com teias e acerte-o com várias rasteiras. Pronto! Agora você já conseguiu a última chave. Um prêmio bem merecido, não é?



O Homem-Aranha chegou finalmente ao esconderijo de Kingpin, o último inimigo. Mas antes ele precisa destruir Dr. Octopus novamente. A técnica é a mesma: rasteiras

### Sétima fase - final

no momento em que ele encostar no chão. Não esqueça de tomar cuidado com seus tentáculos.

O homem-lagarto também volta a atacar. Para que ele apareça, use o cipó e suba o suficiente para que o último inimigo derrotado suma da tela.

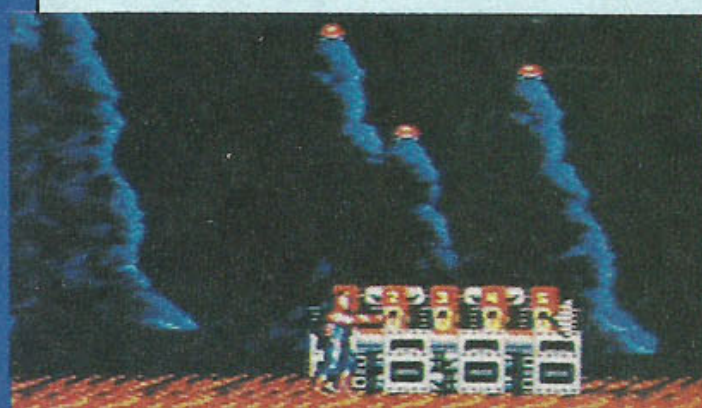


Tome cuidado com as rabadas deste inimigo e acerte-o com teias e rasteiras, exatamente como da primeira vez em que você o derrotou.



#### A bomba

Agora chegou a hora de desarmar a bomba. Ande até encontrá-la, e quando o herói estiver do seu lado faça-o dar socos em todos os números até que eles parem de piscar. Pronto! Nova York está finalmente livre de uma catástrofe graças ao Homem-Aranha. Mas ainda falta o último inimigo, o vilão da história: Kingpin.

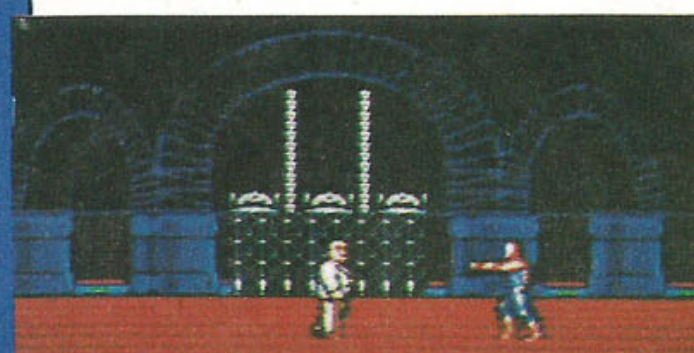


#### Kingpin

Desarmada a bomba, agora você está cara a cara com Kingpin, o último inimigo do jogo. O vilão ficará andando de um lado para o outro, tentando acertar nosso herói com socos. Por isso, quando ele chegar perto, use o cipó de teia para passar por cima dele. Toda vez que puder acerte-o com teias, e logo depois rasteiras.

É importante manter-se afastado de Kingpin, pois se chegar muito perto dele o Aranha vai levar um

belo soco. Repita essa operação até acabar de vez com Kingpin. O Homem-Aranha terá salvo sua reputação, além de livrar a cidade de Nova York de sua destruição.







FOTOS: NORBERTO MARQUES

**MASTER SYSTEM**

# US GOLD BARCELONA '92

US Gold - Barcelona '92 é a versão para Master do game oficial das Olimpíadas de Barcelona (veja na seção Mega Drive a outra versão). O jogo é quase idêntico à versão de Mega, mas foi muito bem adaptado para Master: os gráficos estão realmente incríveis para um jogo de 8 bits, e a música chega a sur-

prender. Você pode competir em uma sequência de sete modalidades olímpicas, ou apenas em uma delas. Também é possível escolher qual o idioma em que as mensagens de tela serão escritas — entre os 8 disponíveis está o português. Confira agora cada modalidade!

**MENU**  
TIPO: Esporte  
FABRICANTE: Sega/Tec Toy  
MEMÓRIA: Não fornecida  
FASES: 7 modalidades  
JOGADORES: Até 9, um de cada vez



## Primeira prova - 100 metros rasos

Você disputa uma incrível prova de velocidade, na qual a principal dica é a coordenação e a rapidez com que você aperta os botões. A dica é ser bastante rápido, e ficar ligado para não queimar a largada!

Os botões **1** e **2** movimentam as pernas do seu corredor. Aperte-os rápida e alternadamente para chegar na frente dos outros concorrentes. Nessa modalidade o **direcional** não é usado.

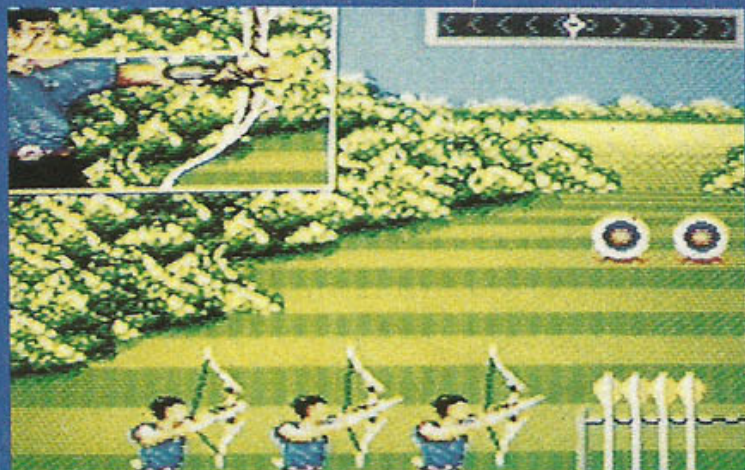


## Segunda prova - arremesso de martelo

Seu objetivo é lançar o martelo o mais longe possível. E, para isso, você deve coordenar seus movimentos em três etapas. Primeiro, aperte os botões **1** e **2** rápida e alternadamente para o arremessador ganhar força. A seguir, aperte o **direcional** para baixo para que o atleta comece a girar. Não pare com **1** e **2**. Quando o atleta completar o giro aperte novamente o **direcional** para baixo para arremessar o martelo. A distância dependerá da força conseguida.





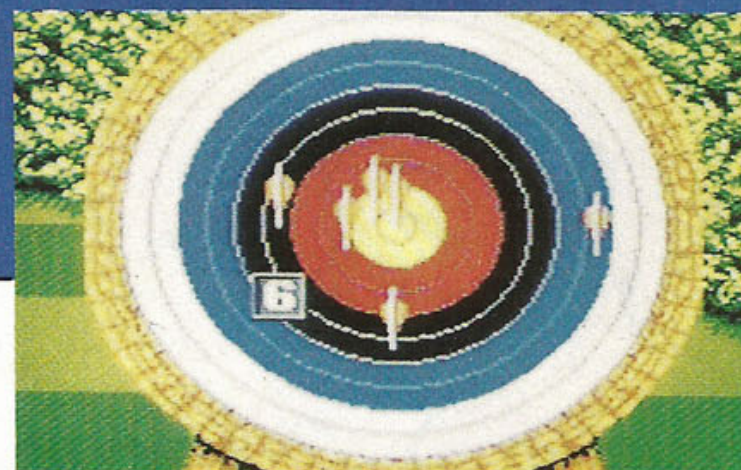


### Terceira prova - arco e flecha

Aqui, o mais importante é a pontaria. Você tem três baterias com seis disparos cada para conseguir



a sua melhor marca. Primeiro regule a força do arco com o **direcional**. Quanto mais força, menor a influência do vento. Aperte então o

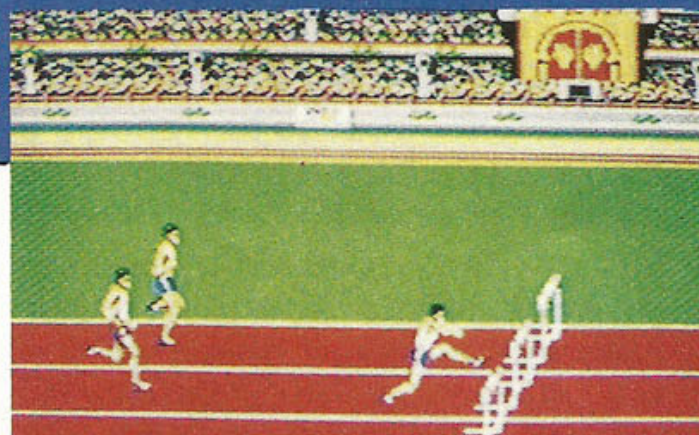


botão **1** e faça a pontaria com o **direcional**. Apertando-se o botão **1** novamente você dispara a flecha. A dica é não demorar muito para fazer a mira.

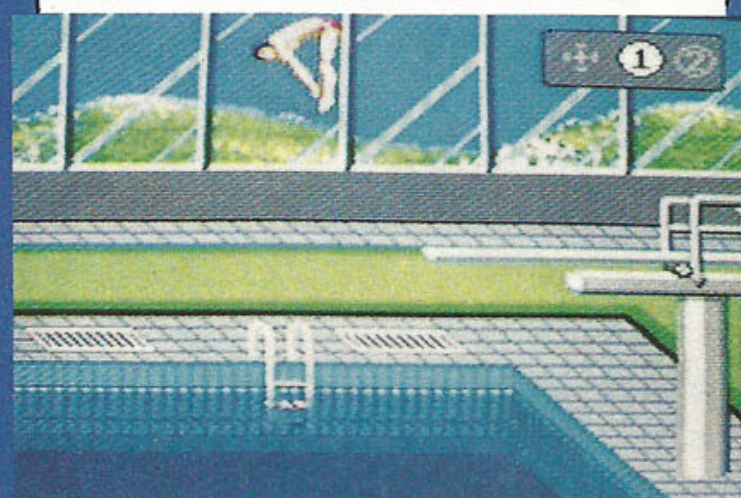


### Quarta prova - corrida com obstáculos

Esta prova é bastante parecida com os 100 metros rasos, e vai exigir muita rapidez e coordenação na manipulação dos botões **1** e **2**. Aperte-os alternada e rapidamente



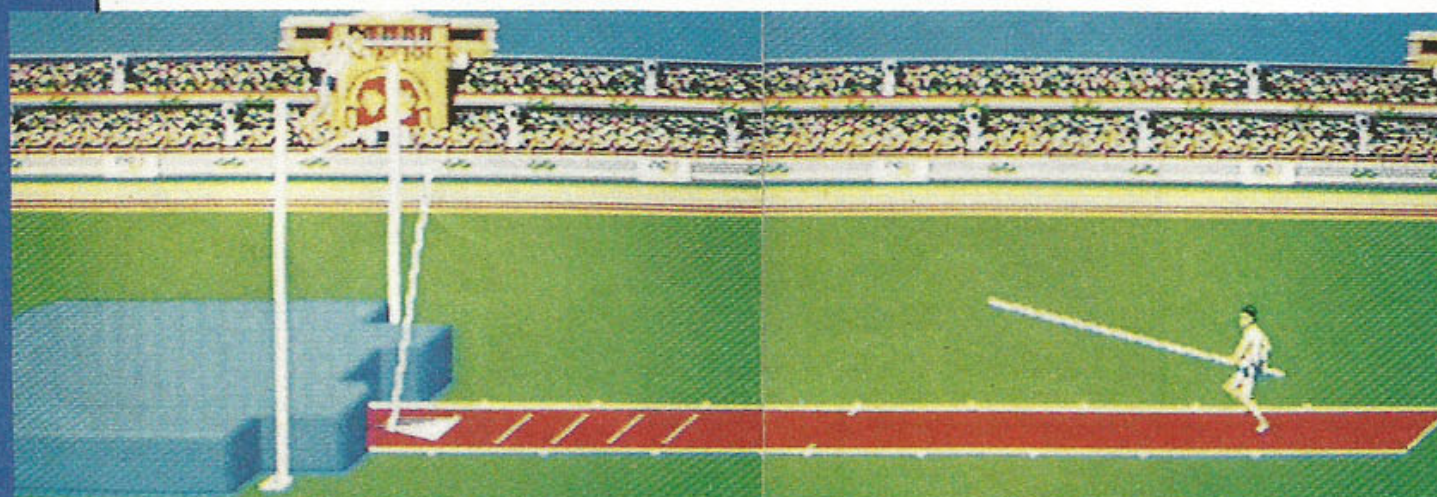
te para conseguir velocidade. Apertando-se o **direcional** para baixo o atleta salta as barreiras. Salte quando ele estiver bem próximo de cada barreira.



### Quinta prova - salto com vara

Como em qualquer jogo de Olimpíadas, esta é a modalidade mais difícil. Primeiro ganhe impulso apertando alternada e rapidamente os botões **1** e **2**. Quando a vara estiver na posição, aperte rapidamente

o **direcional** para cima, continuando o movimento com os botões **1** e **2**. E, na hora de transpor o sarrafo, aperte o **direcional** para o lado. A altura dependerá do impulso e do momento em que você apertar o **direcional**.

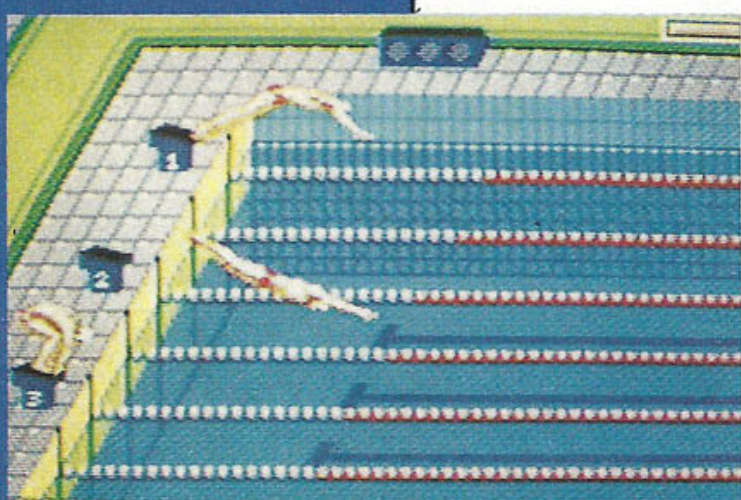


### Sexta prova - saltos ornamentais

Esta é outra modalidade complicada. Mas, neste caso, o jogo dá uma ajuda valiosa: escolha a opção da sessão de treino. Os comandos — diferentes para cada um dos cinco saltos que podem ser escolhidos — são apresentados na tela. Agora é só treinar!

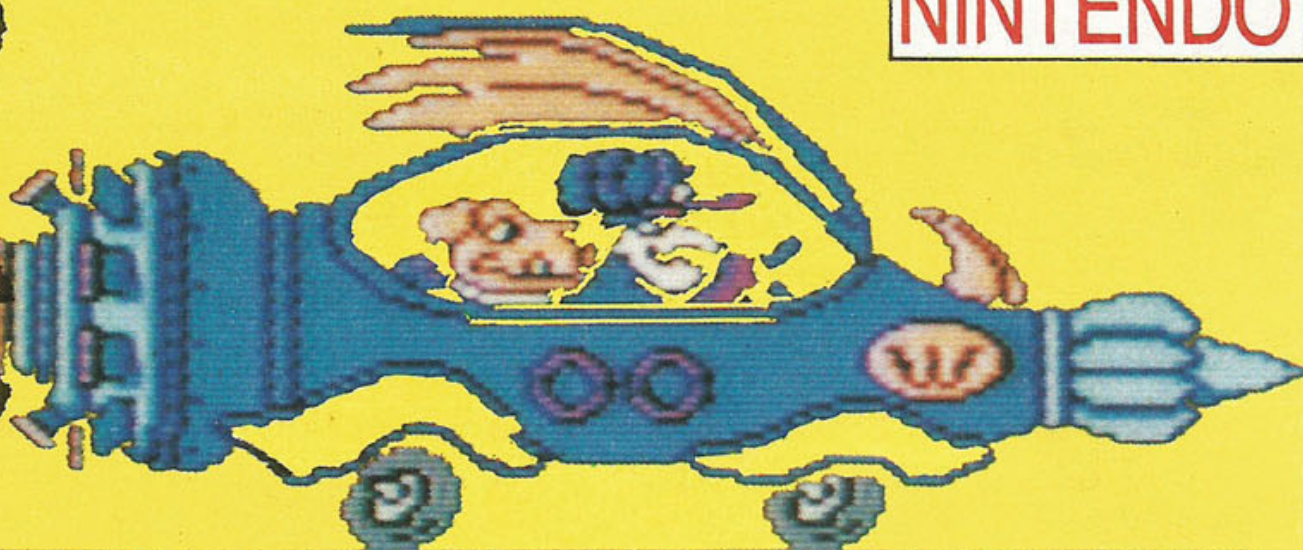
### Sétima prova - natação

Mais uma prova que depende de rapidez e coordenação. Cuidado para não queimar a largada — você só pode fazer isso duas vezes para não ser desclassificado. Os botões **1** e **2** movimentam cada braço do nadador, mas é preciso ficar atento ao fôlego do nadador, que acaba. Quando você perceber que a força do seu nadador está diminuindo, aperte o botão **direcional** para baixo. Ele respira e continua com braçadas fortes!





# Wacky Races



## MENU

TIPO: Aventura  
FABRICANTE: Atlus  
MEMÓRIA: 2 Megabits  
FASES: 10  
JOGADORES: 1



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

## Equipamentos

**Bomba** - arma bastante eficiente, atirada em curva

**Grito** - Muttley grita **BOW** para acertar os inimigos

**Asa** - o herói voa, acionando várias vezes o Botão **A**

**Coração** - carrega três corações de energia

Certamente você já se divertiu bastante com as peripécias e trapanças de Dick Vigarista e seu cãozinho Muttley, os “heróis-vilões” da Corrida Maluca da série da televisão. E, agora, todos eles estão nesse divertido game, disputando uma difícil corrida de volta ao mundo. E, para variar, Dick já começa o game em apuros. É que o grande tra-

paceiro usou mais alguns de seus golpes sujos para ultrapassar os adversários e acabou dançando. Agora Dick depende do cachorro Muttley para se salvar e tentar ganhar a corrida em três divertidas fases, divididas em dez estágios diferentes nas Américas, Europa, África, Ásia e Oceania. Você ainda pode escolher a ordem das fases.

## Comandos

**Direcional** - movimentos de Muttley

**Botão A** - pulos

**Botão B** - tiros

**Select** - seleção de armas

## Itens

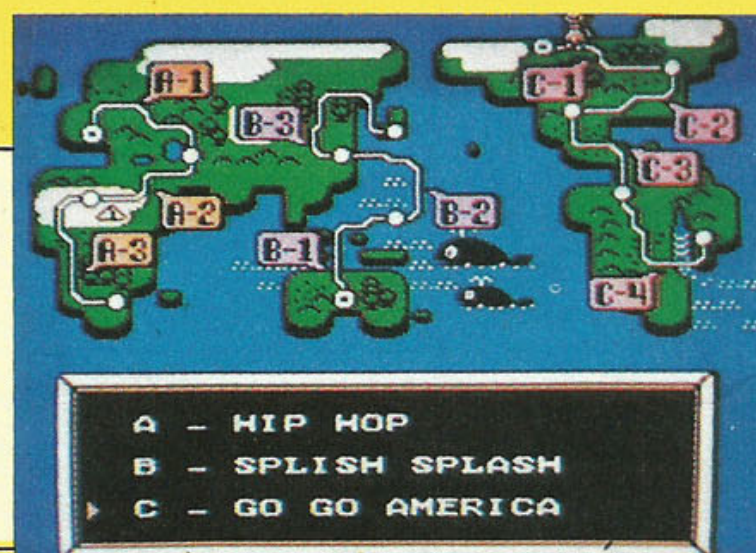
**Muttley** - uma vida extra

**Ossos** - permitem o uso dos equipamentos de Muttley

**Diamantes** - o herói ganha uma vida extra a cada cem diamantes

## Primeira fase — Go Go America

A fase **Go Go America** é a mais fácil e começando por ela você economiza vidas para os estágios mais difíceis. Aqui, Muttley tem de enfrentar muito gelo, esquimós e iglus. Com os primeiros ossos, trate de arranjar logo o grito que é uma das melhores armas do game.

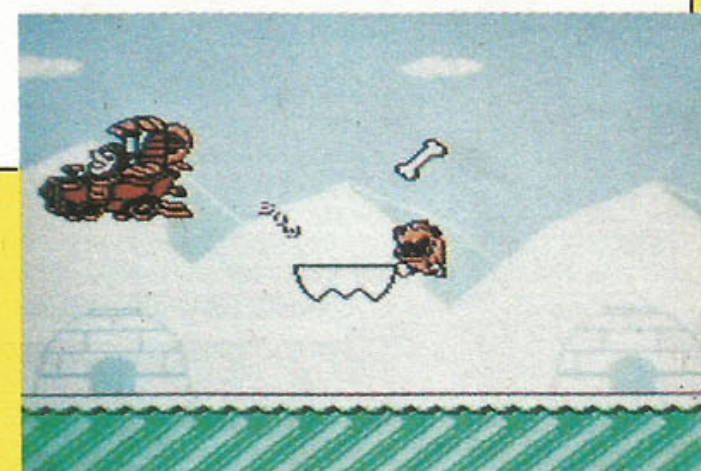


## Estágio C-1

Agora as coisas se complicam: Muttley não pára de pular e ainda por cima é impossível destruir os canhões atiradores. Use o item da **Asa** para tentar controlar o cachorro e fique esperto porque antes de o canhão atirar, sua boca se fecha.

O Barão é o primeiro inimigo do game. Fique sempre perto da plataforma para conseguir acertá-lo e ainda ter versatilidade para fugir de seus tiros e ataques. A melhor arma é mais uma vez o **Grito**

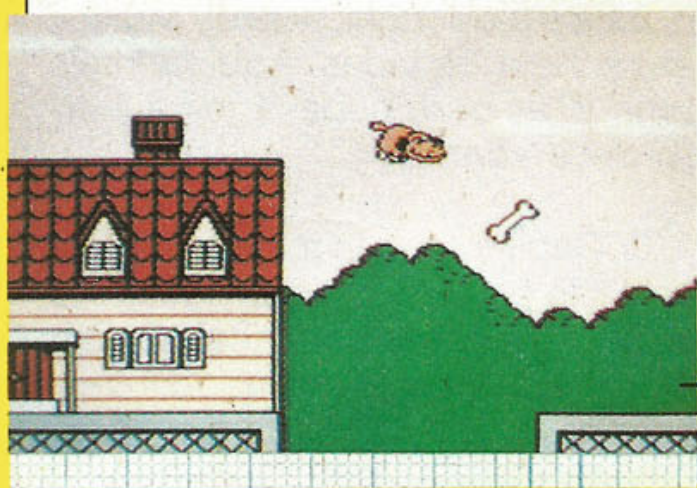
Não esqueça de apanhar a vida extra que espera por Muttley aqui.





### Estágio C-2

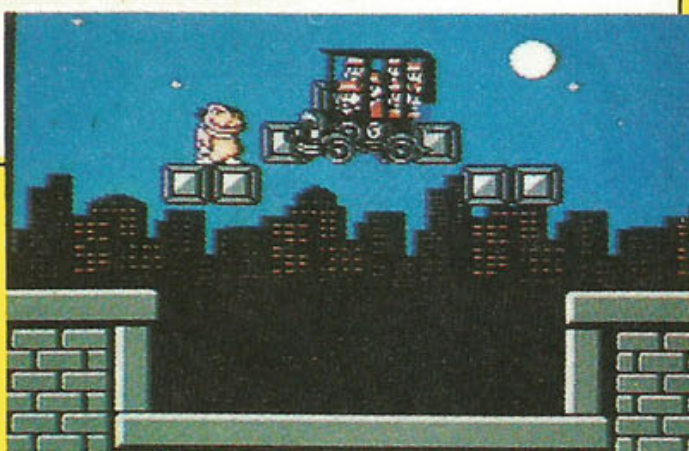
Muttley está caminhando pela cidade e os perigos continuam muitos. Para passar pelos buracos maiores, o melhor é usar o poder da **Asa** e voar com segurança.



FOTOS STUDIO NORBERTO MARQUES

Mais uma vida espera pelo herói. Não esqueça de apanhá-la.

Os Mafiosos estão atacando. Use o **Grito** e fuja de suas bombas. A melhor tática para acabar com os inimigos é usar as plataformas para desviar de seus tiros e evitar descer. Espere os Mafiosos subirem para atacar.



### Estágio C-3

Muttley continua sua missão no Velho Oeste, onde mais uma vida espera por ele ao lado do cactus. Mas cuidado: os espinhos da planta podem fazer o cachorro perder corações.



Fique esperto quando o herói entrar na mina. Enormes pedras rolantes ameaçam esmagá-lo. O único jeito de escapar é ficando no canto, onde as pedras não conseguem alcançá-lo.



O Urso Barnabé é um inimigo valente. Pule sempre sobre as plataformas e atire quando ele aparecer na frente de Muttley. Fique esperto com os tiros de Barnabé e pule sempre no sentido oposto de onde o inimigo está para conseguir escapar.



### Estágio C-4

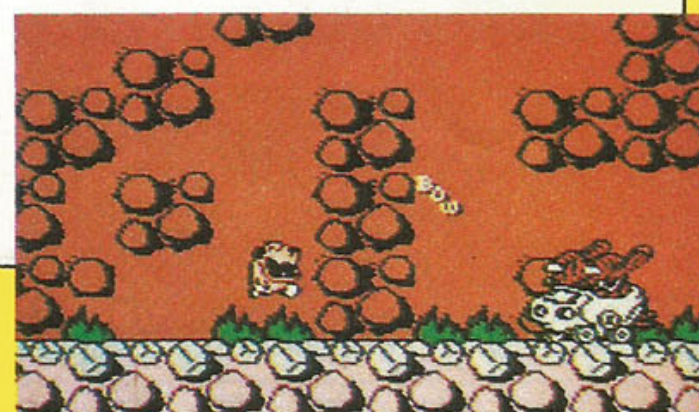
Cuidado com as ondas de cheiro que os gambas soltam. Pule e Muttley automaticamente estará a salvo.



Abaixe e pule para conseguir apanhar a vida. Mas seja esperto e voe rapidamente para não cair na água e acabar afogado.



Os Irmãos Caverna estão no ataque. Ande de um lado para o outro para fugir de suas investidas e também de seus tiros. Fique esperto quando os maldosos atirarem a clava e pule para escapar. Aproveite todas as oportunidades e não deixe de atirar.





# Wacky Races



## Segunda fase — Hip Hop



Muttley acaba de passar para a segunda fase do game. Agora o cachorro foi incumbido da difícil missão de salvar o pombo Doo-dley, que foi capturado e está na África.



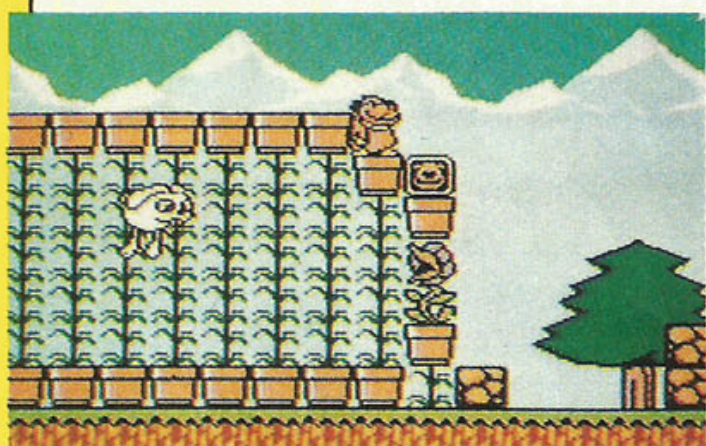
FOTOS: STUDIO NORBERTO MARQUES

Esta é a oportunidade de Muttley se recheiar de vidas. Aqui há mais uma. Mas para pegá-la, o cachorro deve voar.

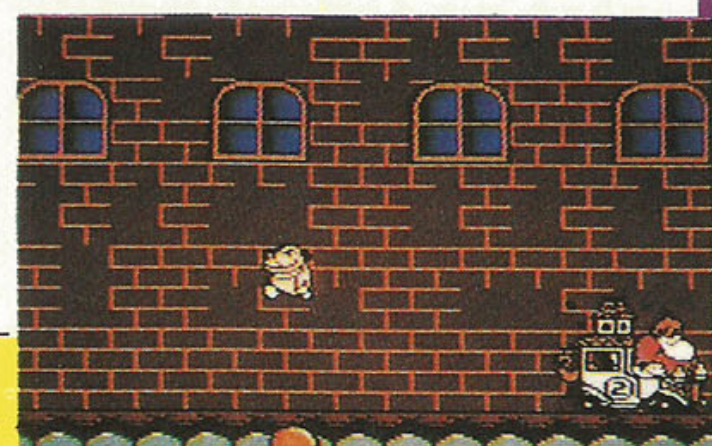
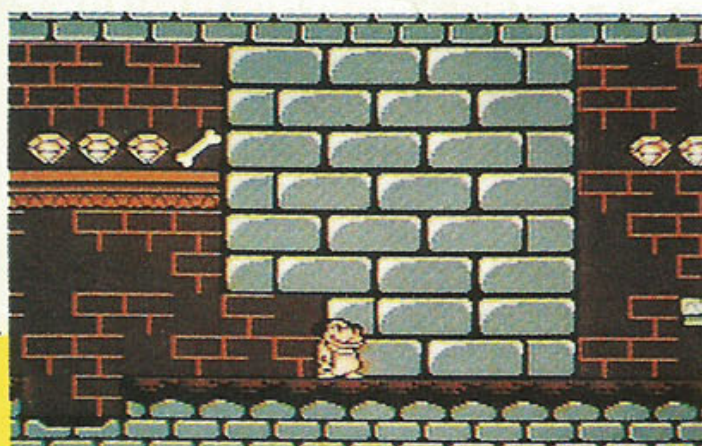
O Capitão é o inimigo desta fase. Pule para desviar de seus tiros e distribua gritos para acabar com ele. Toda vez que o inimigo investir contra você, corra para o canto da tela e passe por baixo dele.

### Estágio A-1

Pegue esta vida subindo no último vaso e dando um pulinho. Não esqueça de acionar também o **Dirrecional** para esquerda.



Aqui a parede está fechada, mas não tem problema: esta é uma passagem secreta. Ande dentro da parede e ganhe mais uma vida.

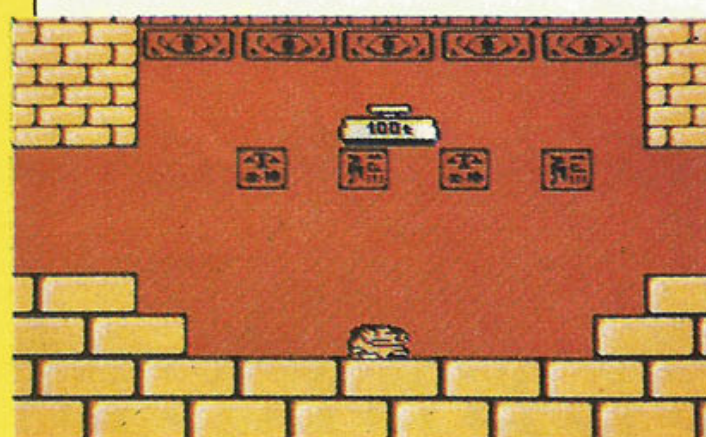


### Estágio A-2

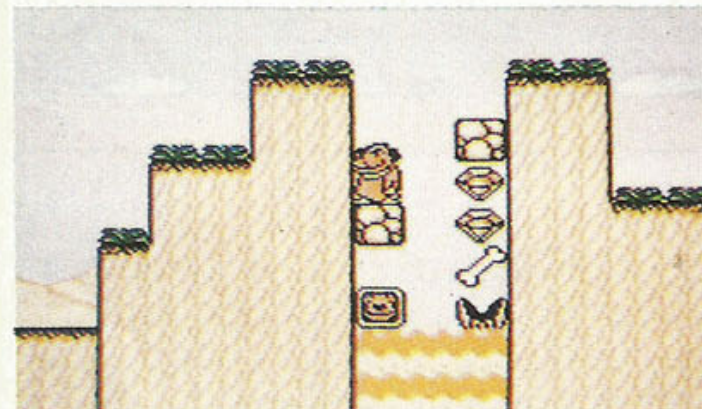
Muttley tem de passar agora pela areia movediça que tenta puxá-lo para baixo. Dê pulinhos com o **Botão A** para conseguir passar ileso.



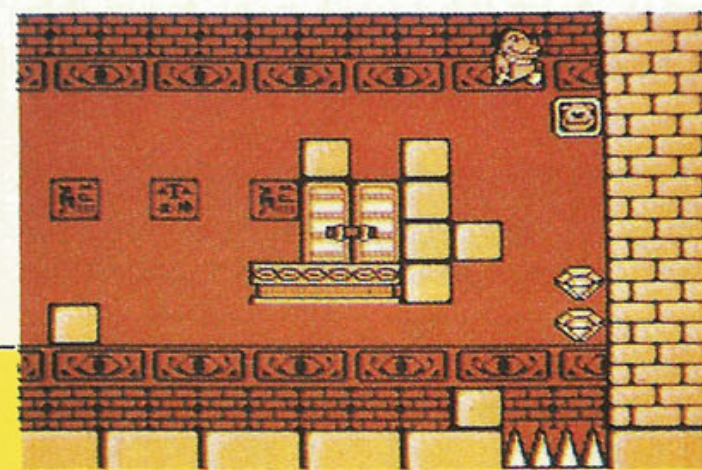
Agora preste muita atenção para não ser atingido pelas cem toneladas que despençam do alto da tela e ameaçam Muttley temporariamente.



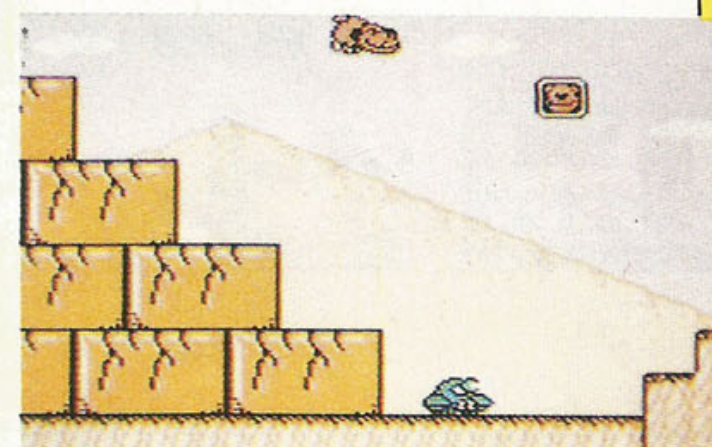
Pegar esta vida não é fácil. Caia rente ao bloco, pegue a vida e volte pulando.



Antes de entrar na porta, mais uma vida para o herói.



Muttley tem de subir até a parte mais alta da pirâmide e voar para conseguir alcançar mais uma vida.



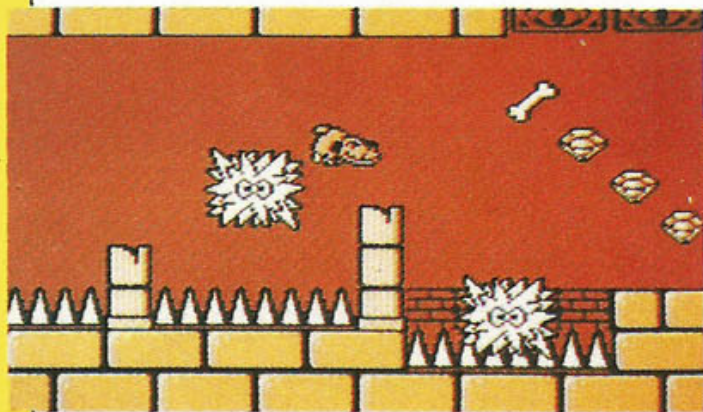
O Capitão está no ataque com seu tanque maluco e o campo de combate é a areia movediça. Pule sem parar para não ser engolido pela areia e fique no canto da tela para que Muttley não corra o risco de ser esmagado. Aproveite este momento para atirar. Quando o inimigo começar a disparar as balas teleguiadas, espere até que elas desçam para pular e escapar.



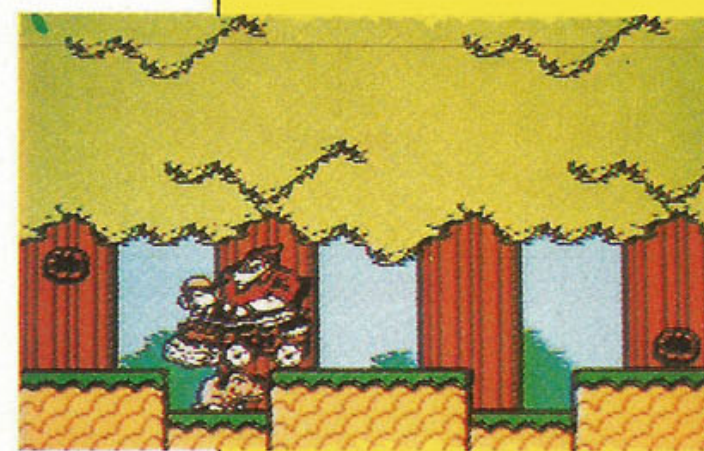


### Estágio A-3

Cuidado na hora de passar pelos blocos gigantes de espinhos. O melhor é esperar que eles abaixem para voar.



O inimigo agora é o serralheiro e para escapar de suas investidas Muttley deve se esconder nos dois buracos do chão. Cuidado porque na primeira rodada de ataques o serralheiro fica em cima dos buracos e atira dentro deles. Use toda sua habilidade para escapar. Já na segunda rodada, o inimigo fica no canto direito da tela e solta um tiro rastejante. A melhor hora para Muttley atacar é quando o inimigo está longe.



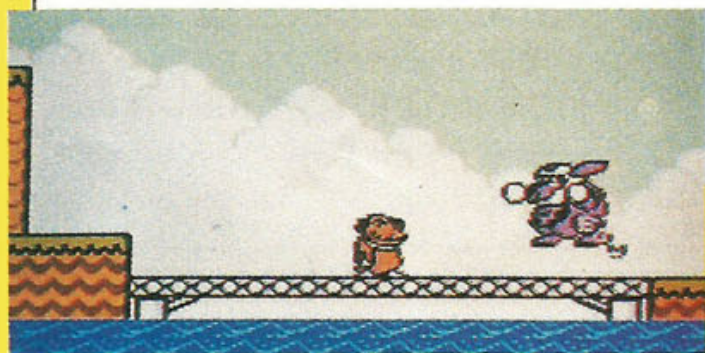
FOTOS: STUDIO NORBERTO MARQUES



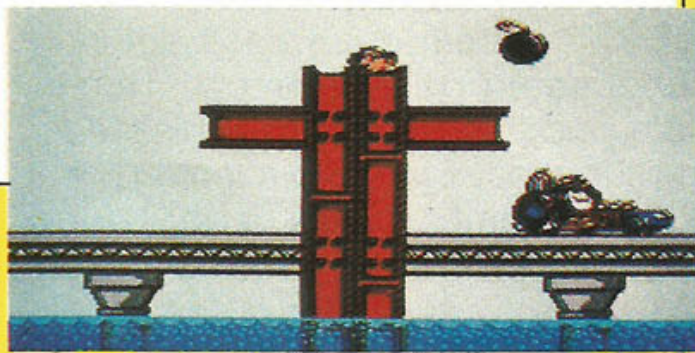
### Estágio B-1

Esta é a última etapa do game e também a última chance que Muttley tem para ajudar seu amigo, Dick Vigarista, a vencer a Corrida Maluca.

Muttley está na Austrália e tem de escapar das investidas dos cangurus. Atire com os gritos para liquidá-los.



Peter Perfeito ataca e Muttley deve usar a plataforma para conseguir driblá-lo. Atire toda vez que o inimigo estiver no canto, na parte de baixo da tela. As bombas agora são a melhor arma de ataque.

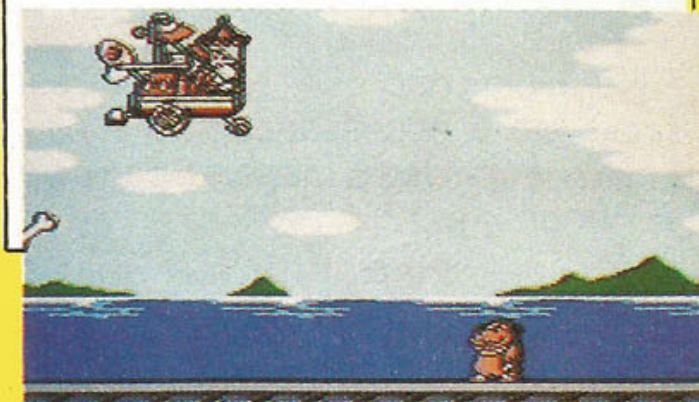


### Terceira fase Splish Splash

### Estágio B-2

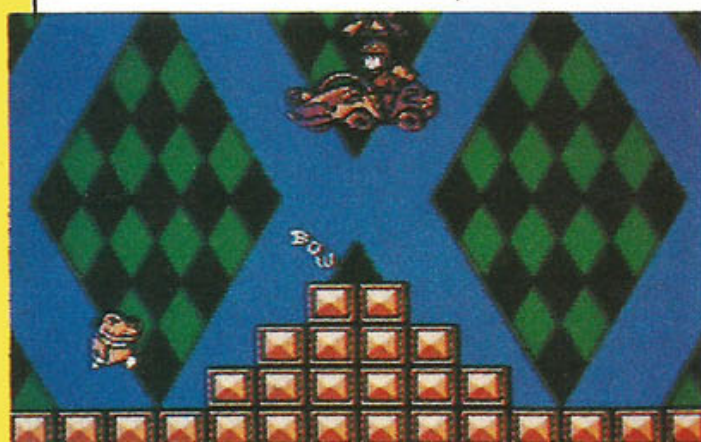
Muttley tem de nadar (**Direcional**) e acertar o tubarão com um grito, antes que acabe sendo atingido.

O Professor Aéreo é o inimigo deste estágio. Aproveite para atirar toda vez que ele estiver de costas, mas cuidado quando o inimigo voar para o alto. É nesta hora que ele aproveita para distribuir tiros.



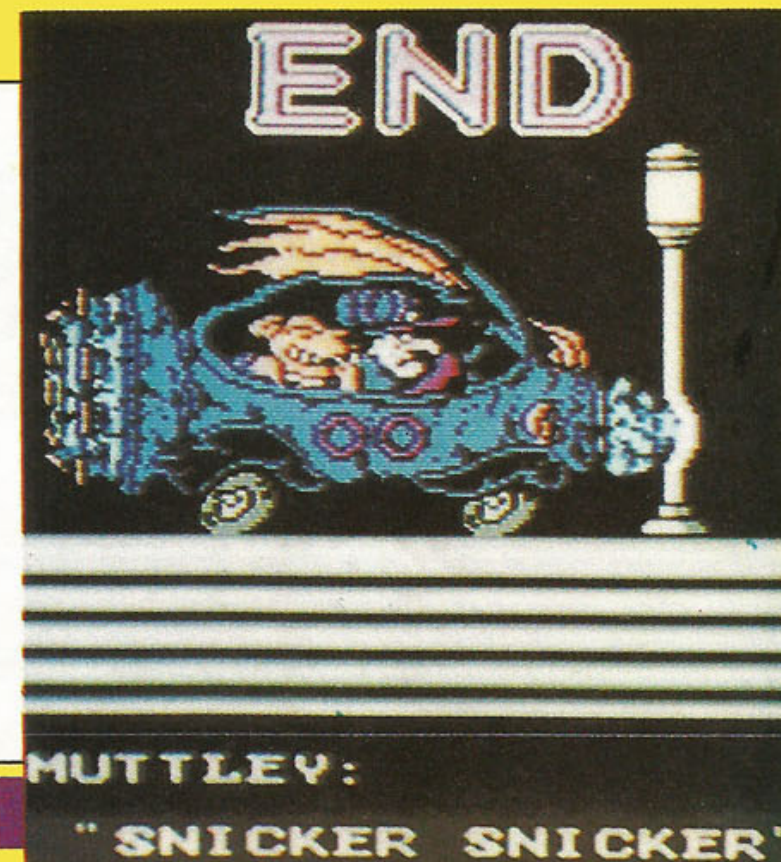
### Estágio B-3

A bela Penelope Charmosa é a última inimiga do game. Cuidado quando a garota subir em cima da plataforma, porque este é seu momento preferido de disparar tiros.



Mude de lado toda vez que Penelope pular e atire quando ela estiver no ar. A tática é simples: basta pular e disparar.

Pronto, Muttley finalmente consegue ajudar o companheiro Dick Vigarista a ultrapassar os outros concorrentes da Corrida Maluca e ganhar a prova. Mas espere! Um imprevisto acaba de desclassificar o trapaceiro, que ainda por cima acabou batendo seu carro num poste. E onde está Muttley? Tente adivinhar (HIHIHIHI...)!





# ULTIMATE AIR COMBAT

NINTENDO

## MENU

TIPO: Combate aéreo  
FABRICANTE: Activision  
MEMÓRIA: 4 Megabits  
FASES: 9 fases, com 4 estágios cada  
JOGADORES: 1



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

Prepare a mira do seu caça! É que você foi considerado o melhor piloto do mundo, e agora é responsável por uma super missão: destruir todo o arsenal de um terrível ditador e acabar com seus terríveis planos. E não vai ser nada fácil. Os inimigos irão atacá-lo de todas as partes: mar, terra e ar. Habilidade, concentração e uma excelente mira serão necessários para chegar ao final deste combate.

As missões são divididas em

duas etapas: na primeira, você deve acertar inimigos no ar, e você tem o mesmo ponto de vista do piloto do caça. Liquidada a frota aérea inimiga, seu objetivo passa a ser destruir alvos em terra. Nesse momento, o ponto de vista muda, e você passa a controlar seu avião de fora, em vista superior simulando três dimensões. E este é o grande lance deste game: você deve então localizar os alvos e acertá-los para passar de fase.

## Opções

Sua base está montada em um enorme porta-aviões nuclear de última geração. E você, o grande piloto, pode escolher entre três tipos de caças para a sua missão. Cada um deles tem uma característica especial e você também pode equipá-los com mísseis. Veja todas as suas características

### F14 Tomcat

Este é um avião que permite missões longas, graças à grande capacidade do tanque de gasolina. Uma boa maneira de equipá-lo é a seguinte:

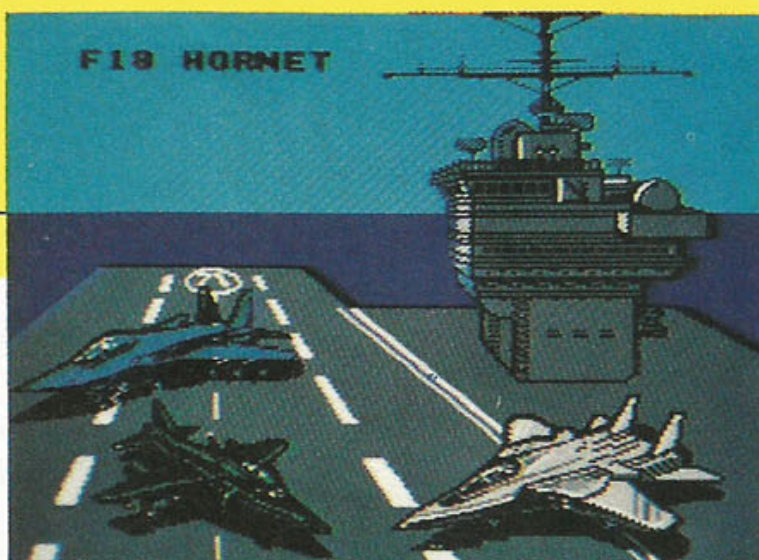
#### Tanque extra de Combustível

- No início, não use. Nas missões finais ele é necessário.

**Mísseis** - Use 6 mísseis Sparrow, 2 Phoenix e 12 AS-X-10.

### Harrier II

O Harrier II é um caça inglês, e a sua principal característica é o pouso e decolagem verticais, como se fosse um helicóptero. Este avião foi usado para resgatar pilotos ame-



FOTOS: DAUMER GIULI

ricanos acidentados na guerra do Golfo, entre os países aliados aos Estados Unidos e o Iraque.

**Tanque extra** - Não use. O Harrier II é extremamente rápido, e por isso perfeito para missões curtas.

**Mísseis** - Equipe o seu Harrier II com 12 mísseis Sidewinder e 12 Asraam.

### F18 Hornet

Este também é um caça americano, como o F14 Tomcat. Também pode ser usado nas missões mais longas. Ele é mais lento que o F 14 Tomcat, mas é fácil de manobrar.

**Tanque extra** - Use-o somente em missões mais longas.

**Mísseis** - Equipe-o com 8 Rockeye, 6 Sparrow e 6 Sidewinder.



## Missões

Agora, já com o seu avião equipado, você deve cumprir nada menos do que 36 missões. Antes de cada missão, seu alvo é apresentado na tela. Não perca tempo tentando destruir mais do que o necessário, pois você não corre riscos. Este é fundamentalmente um jogo de habilidade e, por isso mesmo, o "jeitão" das missões é parecido. Por isso, vamos apresentar as quatro primeiras. O resto é com você. Para jogar em missões mais adiantadas, veja as senhas no final desta reportagem!

## Dica

**Quando o ponto de vista mudar e você passar a controlar o seu caça "de fora", a dica para não bater nos obstáculos em terra é estar sempre de olho na sombra do caça. Quando o seu avião estiver muito próximo da sombra significa que ele está muito baixo.**





## Comandos

**Direcional** - Movimentos do avião. Para cima o avião desce, para baixo o avião sobe.

**Botão A** - Metralhadora

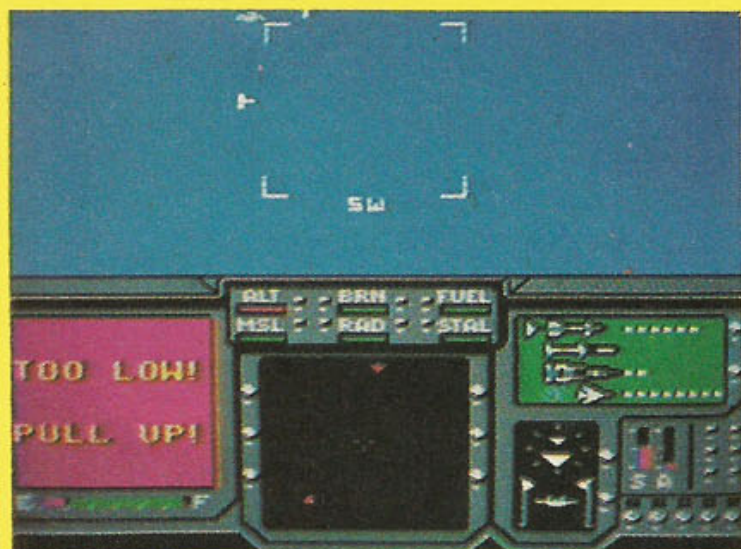
**Botão B** - Mísseis

**Select** - Para selecionar os mísseis que você vai usar. Cada avião vem equipado com mais de um tipo de míssil.

## Primeira missão

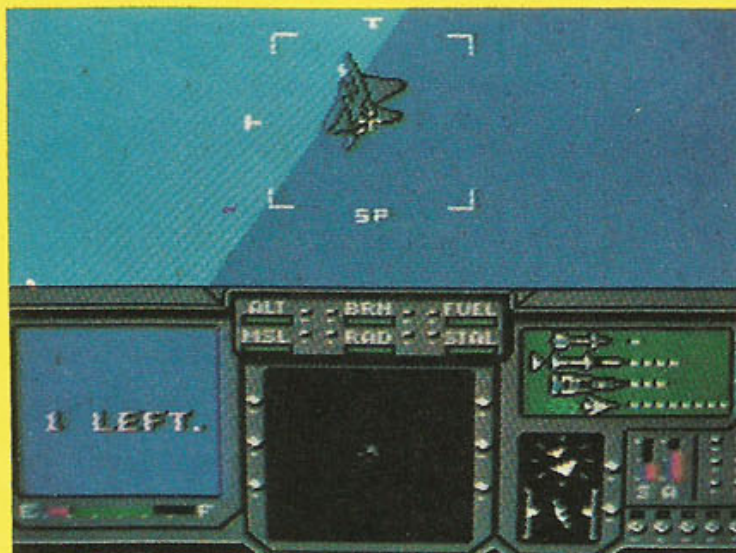
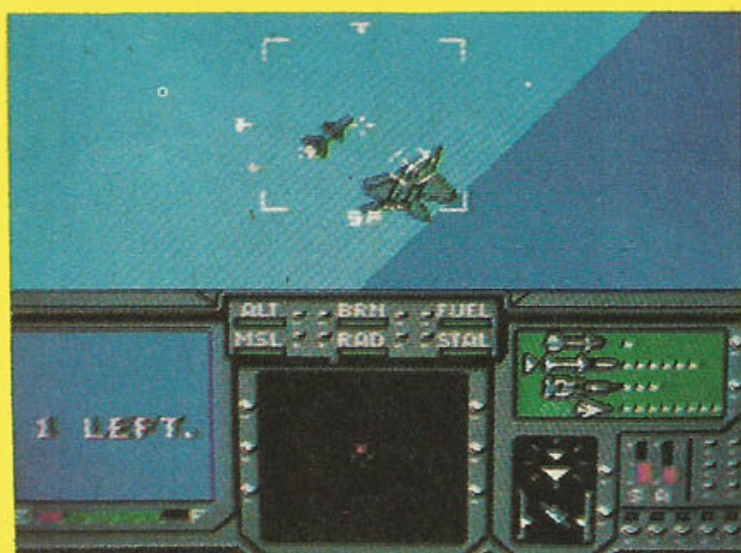
Você deve destruir um depósito estratégico inimigo em terra. Mas antes livre-se da força aérea inimiga, que vai tentar atacar com tudo. Um bom avião para esta missão é o **F14 Tomcat**.

**Primeiro acostume-se com a pilotagem. Cuidado, pois seu avião cai se você voar muito baixo. Fique atento à mensagem dada pelo seu radar de bordo!**



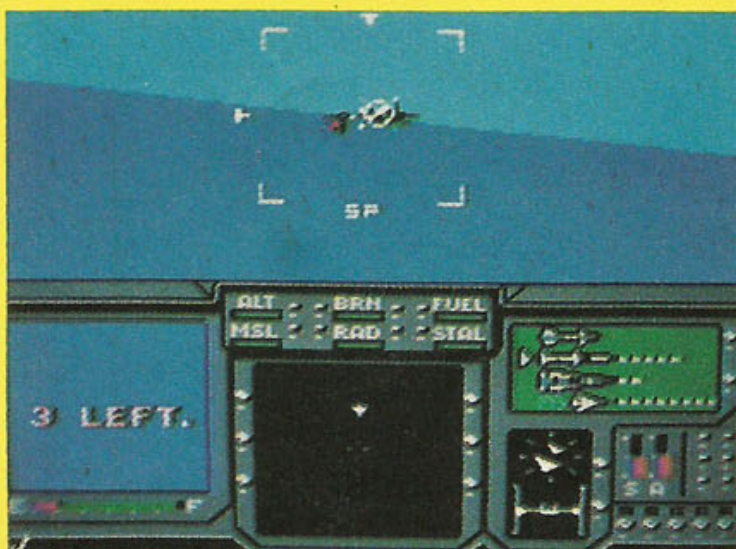
**Para derrubar os aviões inimigos, você deve persegui-los até enquadrar a mira...**

**e então disparar o míssil.**

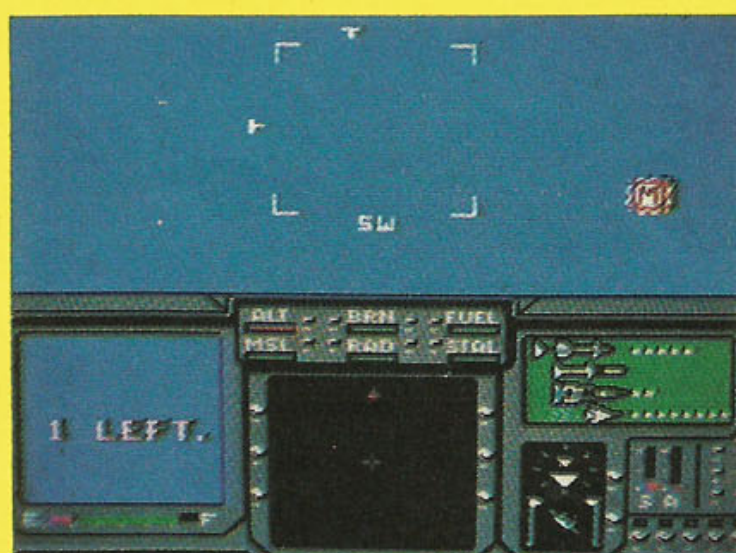


**Não falha: o avião inimigo cai.**

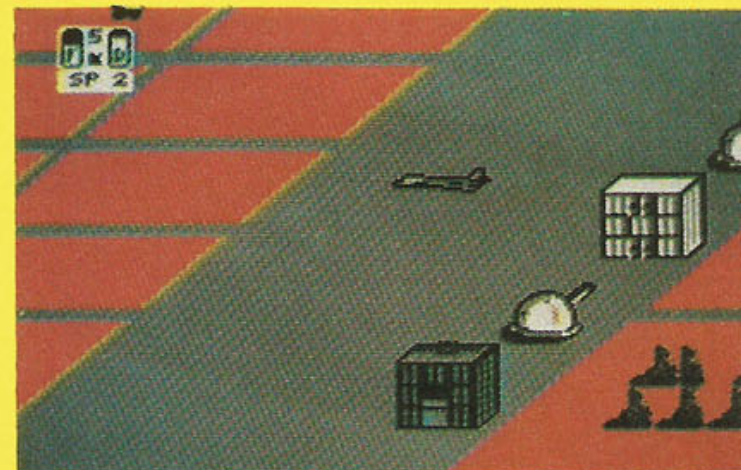
**No início, um boa é economizar mísseis. Use e abuse da sua metralhadora. O problema é que para derrubar um avião com esta arma demora muito. É que ele vai se destruindo aos poucos, como nos combates reais. Use toda a sua habilidade!**



**Você também pode recolher itens ao acertar aviões. Eles são identificados por letras, e, para apanhá-los, "passe por cima" deles com seu caça. Eles valem armas extra.**

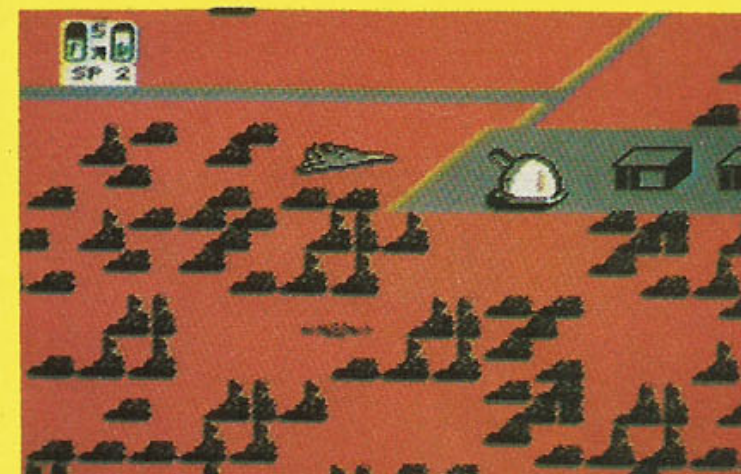


**Conseguindo derrubar todos os inimigos, agora a sua missão é em terra. Veja no mapa onde estão os seus alvos.**



**Acertando todos os inimigos — tanques e caminhões — fica bem mais fácil se aproximar das construções dos depósitos.**

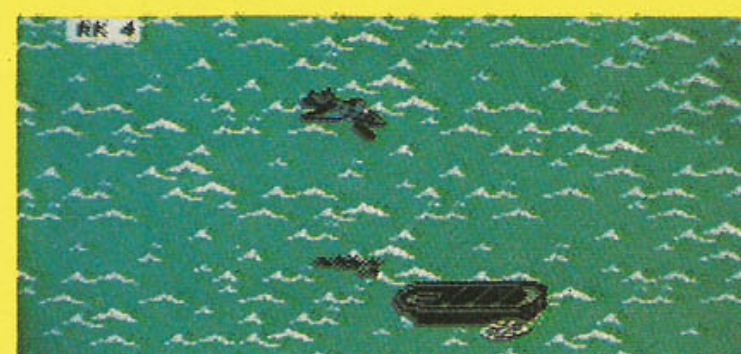
**Acerte também estes canhões. Você corre menos risco de ser alvejado.**



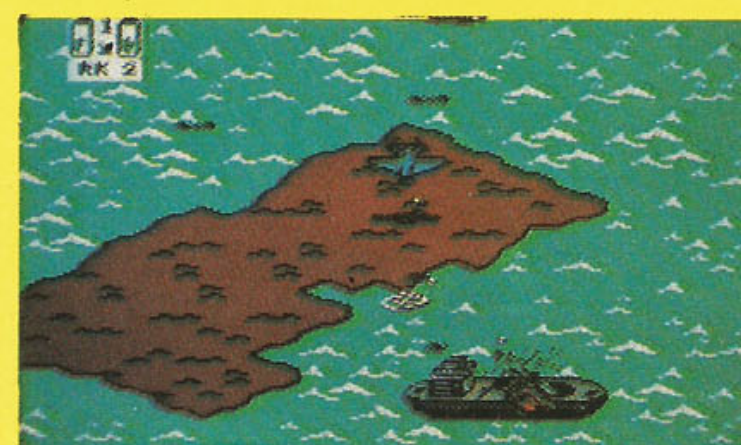
## Segunda missão

Agora você deve destruir bases navais. Não sem antes se livrar da força aérea inimiga. As dicas são as mesmas para as etapas de ar, ou seja: vale mesmo é a sua habilidade. As bases navais estão ao redor de um pequeno arquipélago.

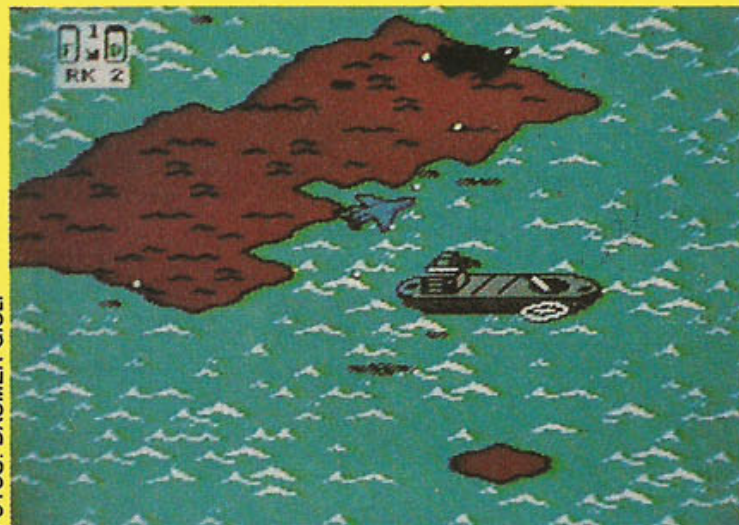
**Chegando às bases, a melhor maneira de destruí-las é usando mísseis. A mira é aquele círculo branco que percorre o chão. Quando ele estiver sobre o alvo, dispare!**



**Um dos perigos desta missão são os bombardeiros inimigos. Destruí-los é moleza: aproxime-se devagar, atirando com a metralhadora.**







**Outro probleminha: os aviões inimigos. Eles atacam em grande número, mas não se preocupe em destruí-los: vá direto ao assunto, ou seja, as bases. Apenas desvie dos tiros.**



**Estas são as instalações que devem ser destruídas. Use mísseis!**

**Nesta fase você não vai ser atacado por aviões. O perigo está mais embaixo, nos rios. As lanchas estão guardando os alojamentos, e devem ser destruídas com a metralhadora.**



### Terceira missão

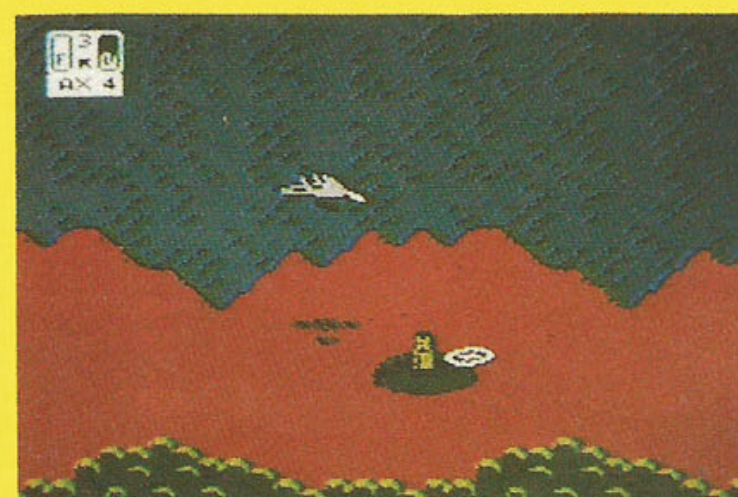
Agora, sua missão é destruir as pontes de ligação entre vários campos inimigos. Para esta missão, um bom caça é o Harrier, pois ele é bastante rápido.



### Quarta missão

Agora, seu objetivo é destruir seis instalações militares na selva. Livre-se da força aérea inimiga e boa sorte!

**Estes canhões são idênticos aos da fase anterior, e devem ser destruídos a todo custo. Use mísseis!**



## ULTIMATE AIR COMBAT

# NINTENDO

**Estas são as pontes para serem destruídas. Assim que sua mira estiver posicionada, dispare. Com mísseis, é lógico.**

**Estes canhões vão dar muito trabalho, e podem danificar bastante seu avião. Dispare mísseis para acabar com eles.**



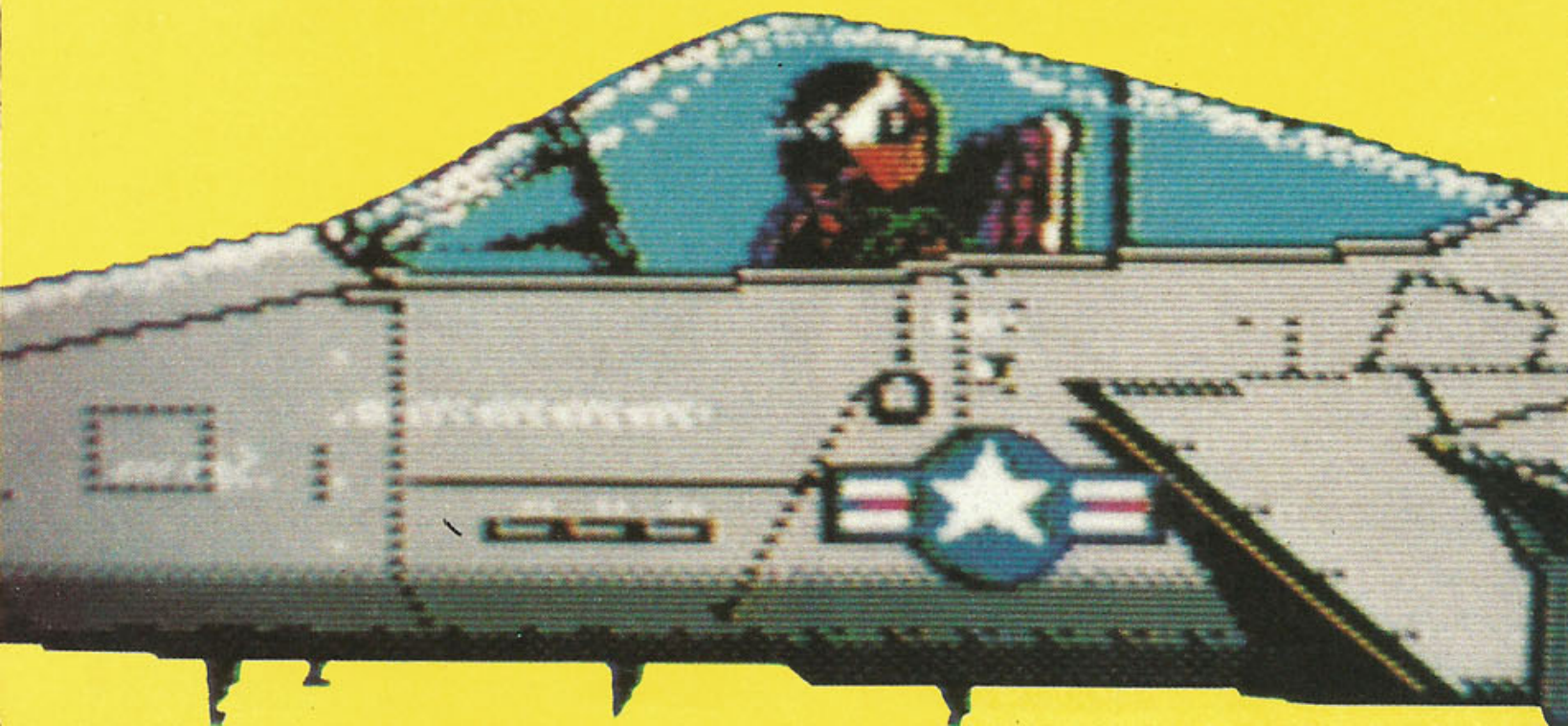
### Passwords

Agora que você já conhece o "jeitão" do game, basta continuar suas missões — todas elas muito parecidas e sem muito mais dicas para serem dadas. Vale mesmo é a sua habilidade. Nas missões finais os alvos a serem atingidos estão mais longe, mas não se preocupe, pois no canto superior esquerdo da tela uma flechinha vai dizer para você a direção. Veja agora alguns **passwords** para você já começar "detonando" em missões mais avançadas!

**Segunda fase  
CWWXDDD**

**Terceira fase  
DDDGH11**

**Quarta fase  
FYY2LLL**



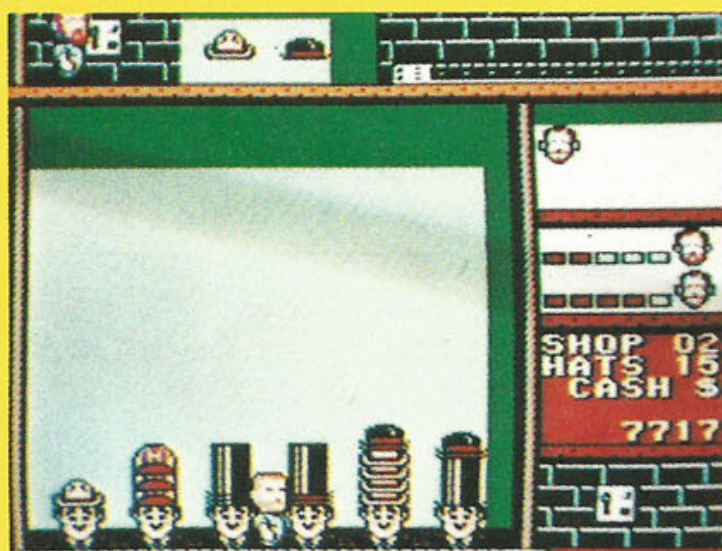


# HATRIS

Hatris é um game de inteligência, criado pelos russos Alexey Pajitnov e Vladimir Pokhilko — os mesmos criadores do famoso Tetris, que é sucesso em toda a linha Nintendo e também em muitos sistemas de computadores. E, não por acaso, a idéia do jogo é a mesma. Em Hatris, você deve colocar chapéus sobre seis cabeças que estão na parte de baixo da tela e, lógico, impedir que qualquer uma das pilhas chegue ao topo — e ao temido game over.

Para isso, basta empilhar 5 chapéus iguais sobre a mesma cabeça. Conseguindo isso, eles desaparecem, diminuindo o tamanho da pilha. Mas não pense que vai ser tão fácil assim: os chapéus caem dois a dois, e são de muitos tipos: há chapéus de cowboy, de mago, de times de beisebol, cartolas e até coroas. E, para conseguir alinhar todos eles, basta treinar um pouco.

No final de cada fase, você pode optar entre transformar seus bônus em dinheiro (pontos) ou em comprar carinhas. As carinhas servem para tirar uma pilha de chapéus de uma cabeça e pôr na outra, alterando assim a combinação dos chapéus de cima. Use este recurso para fazer com que uma combinação de chapéus estranha se encaixe.



Agora, sua tarefa vai ficando muito mais difícil, pois já são quatro os tipos de chapéus. E, agora, é com a sua inteligência. Capriche!

# Hatris™



© 1991 PARAGRAPH

FOTOS: DAUMER GIULI

## MENU

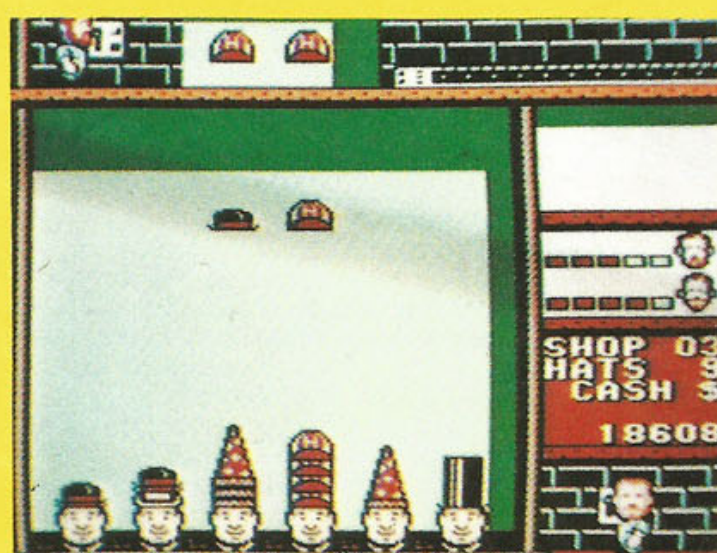
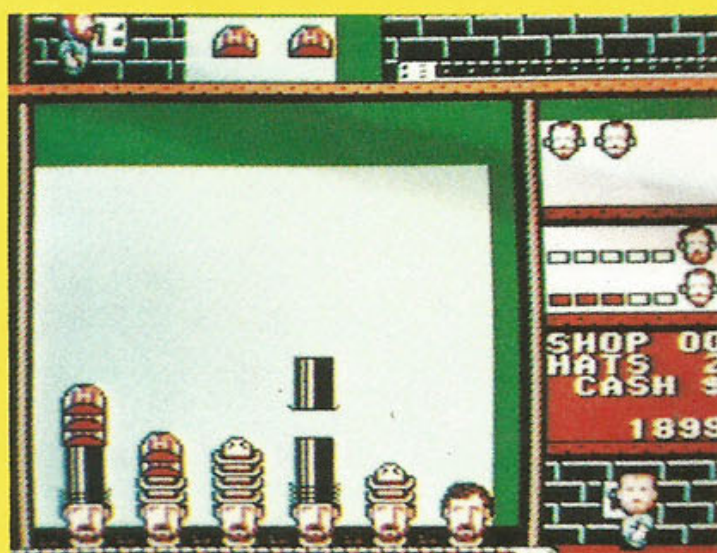
TIPO: Inteligência  
FABRICANTE: Bullet-Proof  
MEMÓRIA: Não fornecida  
FASES: Indefinidas  
JOGADORES: 1



## Dicas

Uma boa característica deste game é apresentar, no alto da tela, a próxima combinação de chapéus que vai cair. Assim, você pode posicionar um grupo nas cabeças certas e, enquanto eles caem, já ir pensando onde vai encaixar o próximo.

Quando uma pilha de chapéus estiver muito alta, encaixe primeiro o da pilha mais alta. É que assim o chapéu que sobrou pode ser movimentado livremente para os lados enquanto continuar caindo.

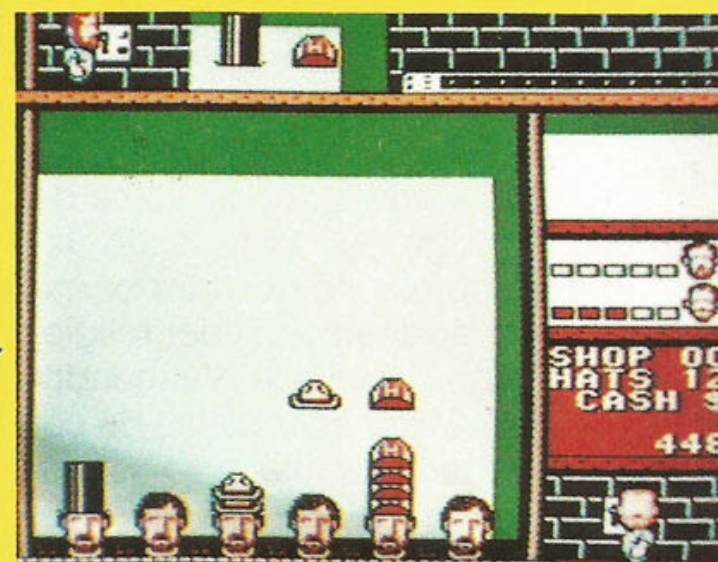


## Comandos

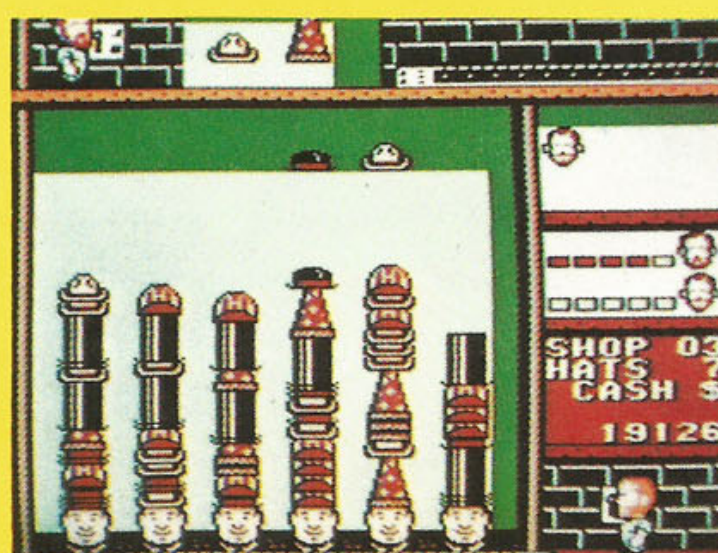
**Direcional** - Movimenta a dupla de chapéus (ou apenas um, se o outro já estiver encaixado) para os lados. Para baixo, faz com que os chapéus caiam mais rápido.

**Botão A** - Troca a posição dos chapéus que estão caindo.

**Botão B** - Troca a ordem de duas pilhas de chapéus, mas para isso você deve ter carinhas no placar do canto direito da tela.



No início, sua tarefa é bem fácil. Só três tipos de chapéus vão cair sobre a cabeça dos manequins da parte de baixo da tela. A dica é tentar preencher apenas as cabeças do centro da tela. Assim, se alguma combinação de chapéus não servir, você tem opções de cabeças livres nos cantos para encaixar o chapéu que não tem correspondente nas cabeças.





# NINJA GAIDEN

No melhor estilo dos games de artes marciais, o ninja Ryu Hayabusa continua sua incansável luta, desta vez na telinha colorida do seu Game Gear. Não é demais? Agora, uma poderosa espada chamada Dragonsword (Espada do Dragão) foi roubada por uma misteriosa organização. Recuperar a espada e descobrir quem é a tal organização é a sua missão.

## Primeira fase

Ryu inicia sua luta nos vales de Kioto, uma grande cidade do Japão. Seu objetivo é derrotar os inimigos e chegar até um líder religioso, o inimigo desta fase. Vencendo-o, ele dará a Ryu mais pistas de como continuar sua luta.

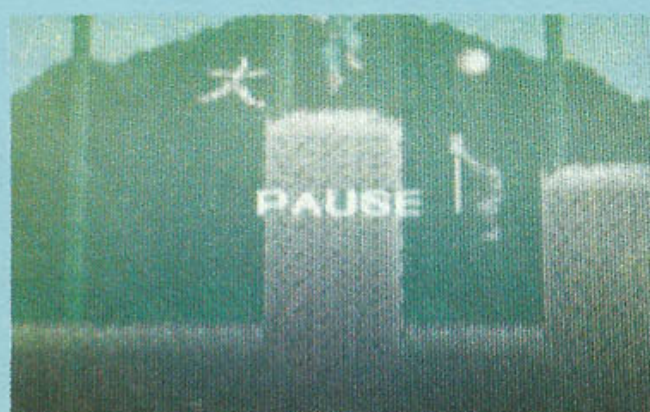
Neste local, Ryu encontra um Pot of Herbs (pote de ervas). Este item restaura a energia do herói em quatro quadradinhos. Não deixe de pegá-lo.



Mais adiante, uma técnica muito importante para que Ryu consiga passar por muitos locais: a escalada. Basta pular na encosta e subir, com o direcional para cima.



Para se livrar deste inimigo, não salte: fique dando espadadas de cima da plataforma, até destruí-lo.



## MENU

TIPO: Luta

FABRICANTE: Tecmo/Tec Toy

MEMÓRIA: Não fornecida

FASES: 4

JOGADORES: 1



## Inimigo

O primeiro inimigo é bastante fácil de ser derrotado. Ele está armado com um taco de beisebol. Por isso, mantenha distância, escapando dos golpes. Quando ele levantar o taco, é só se aproximar rapidamente e acertar a espadada, recuando em seguida. Repita esta operação até acabar com a energia dele.

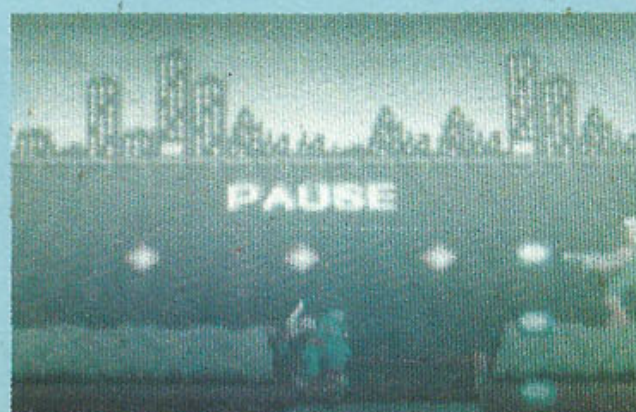
## Segunda fase

Ryu está agora em Kobe Harbor, um porto. Claro, infestado de inimigos. Seu objetivo nesta fase é encontrar o General Totenkoff, que também está envolvido na operação. E vencê-lo, é claro!

Para passar por estes inimigos que disparam fogo, a técnica é simples: salte os tiros. Quando Ryu cair, no intervalo dos tiros, acerte espadadas.



De novo o mesmo inimigo. Mas, desta vez, é fácil derrotá-lo: agache como na foto e dispare a magia Scatter Bomb (tiro triplo), encontrada durante esta fase. Não falha!



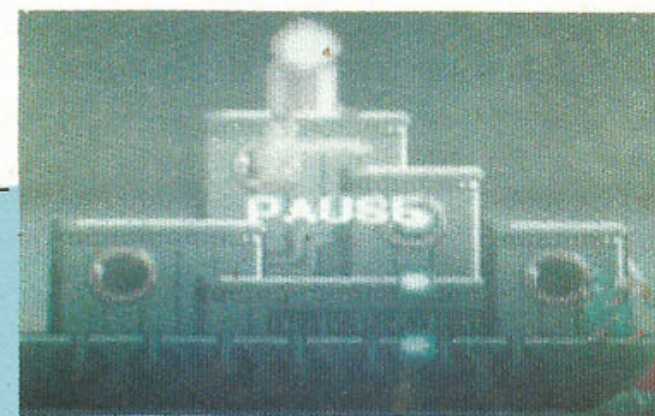
FOTOS: NORBERTO MARQUES



Neste local, um item muito útil: o Circling Flame (escudo de fogo). Ele vai proteger o seu ninja dos ataques inimigos. Mas cuidado, ele não faz milagres!

## Inimigo

Para derrotá-lo, basta estar com a magia Scatter Bomb. O segredo é ficar agachado no local indicado disparando sempre. Fique ligado para saltar e desviar das bombas que ele atira.



## Terceira fase

Após muitas aventuras, nosso amigo ninja está agora em Hong Kong, onde se encontra mais um inimigo envolvido com o sumiço da espada. Você deve encontrar Mr. Tsin, um chinês danado e cheio dos truques para acabar com a sua missão. Ele está no topo de um prédio, que deve ser escalado. Veja como acabar com ele.

A maior dica nesta escalada é que Ryu pode saltar de um lado para o outro destes edifícios. Fazendo assim, você recolhe todos os itens e não perde a vida do lado direito!







**Preste atenção: Os moradores do prédio na verdade são inimigos. E vão atirar vasos em sua cabeça. Não tente desviar. A melhor maneira de destruí-los é usar o tiro para cima (waves).**



## Inimigo

Você deve vencer este inimigo em duas etapas. Ele atira bolas de fogo. Salte-as para desviar, já saltando na direção do inimigo. Ao cair, acerte-o e volte para trás com salto. Repita esta operação até ele se transformar.

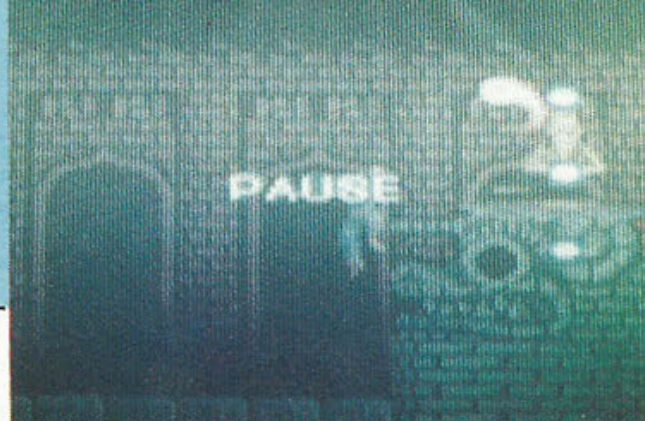
Depois de transformado, seu inimigo vai jogar raios. Agora ficou mais fácil saltá-los. Calcule o salto para cair perto do inimigo no intervalo dos tiros, aproveitando para acertá-lo.



## Quarta fase

Mais uma conexão absurda desta terrível organização do mal: a Índia. Aqui, você vai direto ao assunto, ou seja, vai falar direto com o chefe. Isso porque a fase é bastante curta e sem nenhum inimigo.

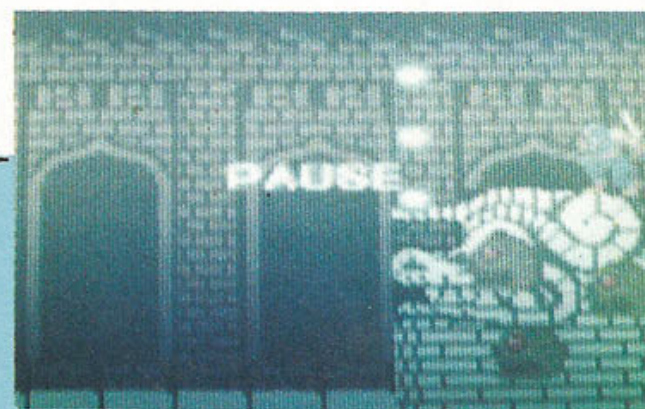
**Esta fase é moleza. Você só tem de tomar cuidado com os buracos. De resto, é só recolher os itens e entrar direto na sala do chefe!**



## Inimigo

Este inimigo também deve ser derrotado em duas etapas. Primeiro, fique perto da estátua, salte e atire com os tiros triplos. Como mostrado na foto. Não se esqueça de desviar dos tiros dele.

Seu inimigo vai, então, "entrar" na estátua e dar vida a ela. Aí, para derrotá-la, há um segredo: fique sobre ela, agachado, na parte de trás (veja na foto). Atire sempre com seus tiros triplos até derrotá-la. Ficando nesta posição seu ninja não é atingido!



## Quinta fase

Agora é a hora de enfrentar o último inimigo. Mas não pense que vai ser fácil. Primeiro você deve passar toda uma fase, repleta de estátuas atiradoras e saltos difíceis. Atenção é a principal estratégia. Capriche!

**Logo no início, preste muita atenção para passar pelos espinhos. Estude os seus movimentos e salte.**



**Para passar pelas colunas, veja as aberturas. Cuidado no salto!**



## Inimigo final

Este vai dar bastante trabalho. Isso porque você vai ter de acertá-lo em três etapas. Veja nas fotos a melhor estratégia!

**Fique sobre esta plataforma, saltando e acertando-o com espadas.**



**Para escapar dos tiros, corra para o canto da tela. A seguir, volte e continue acertando-o com espadas.**



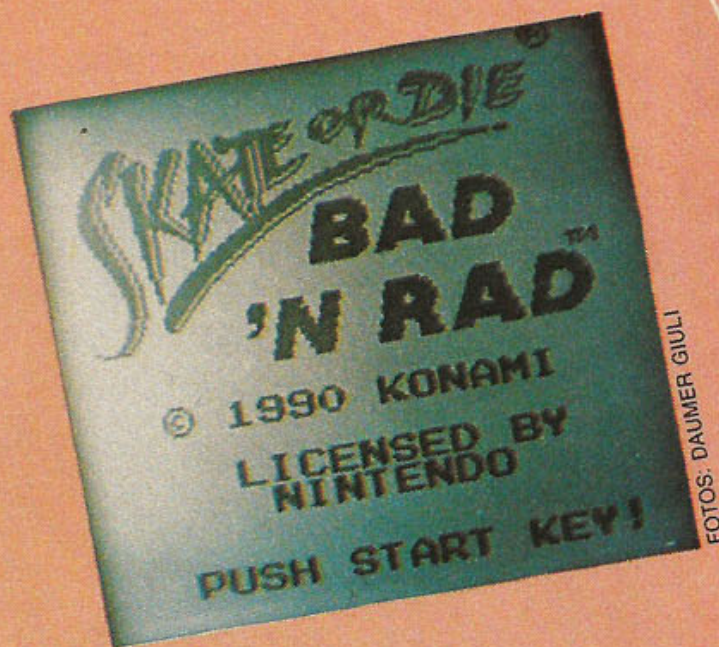
**Ele vai crescer incrivelmente, e aí a melhor estratégia é escapar dos tiros, às vezes se posicionando no centro da tela, às vezes correndo para os cantos.**



**Quando você estiver no centro da tela para escapar dos tiros, aproveite para acertá-lo com os tiros para cima. Não falha, e você finalmente consegue acabar com ele.**







# SKATE OR DIE BAD'N RAD

## MENU

TIPO: Aventura  
FABRICANTE: Konami  
MEMÓRIA: Não fornecida  
FASES: 4  
JOGADORES: 1



DIFICULDADE

GRÁFICOS

MÚSICA/EFEITOS

CLASSIFICAÇÃO

Skate or Die - Bad'n Rad é um game recheado de ação e aventura. Nele você é um fera no skate e tem de radicalizar nas manobras para não acabar entrando numa "fria". Inimigos tentando atrapalhar seu desempe-

nho também não vão faltar nesta emocionante aventura. Confira agora as principais dicas do jogo.

## Comandos

**Direcional** - movimentos do herói

**Botão A** - pulos

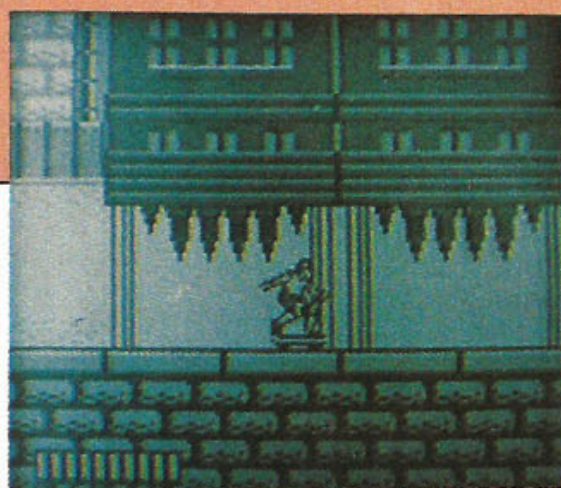
**Botão B** - abaixar



## Primeira fase

Fique esperto na descida da primeira fase, quando o skatista pegar velocidade. Pule assim que chegar perto da ponta do abismo para alcançar a outra plataforma em segurança.

Para evitar que o vaso acerte o herói, passe rápido e sem pular por aqui.



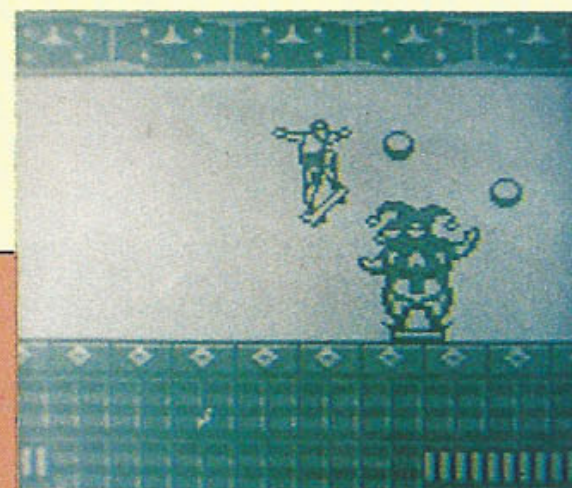
Abaixe assim que os espinhos aparecerem e o skatista não perderá energia.

Pule para não ser pego de surpresa quando os lobos surgirem.



## Primeiro inimigo

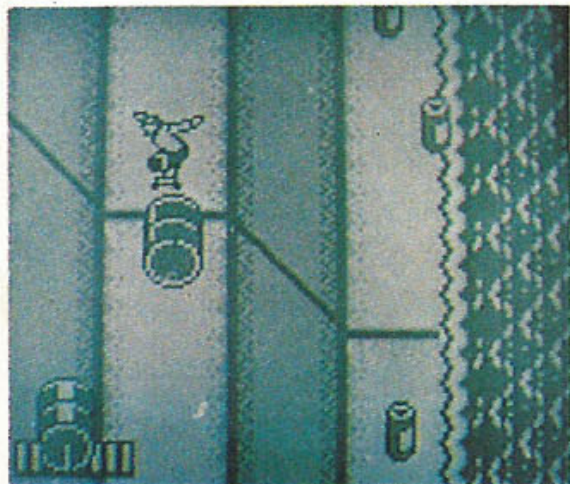
O palhaço é o primeiro inimigo do game. Acabar com ele é manha: basta pular com o skate em sua cabeça. Mas há um jeito ainda mais fácil de derrotá-lo. Fique no canto esquerdo da tela e espere até que o inimigo comece a soltar bolas. Pule então sobre as bolas e o palhaço perderá energia até ser totalmente liquidado.



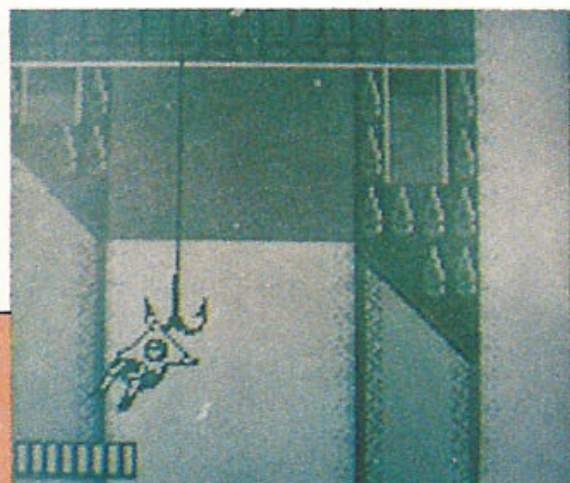


## Segunda fase

Agora a ação do game acontece na vertical. Pule por cima dos barris para conseguir passar sem ser atingido e tome cuidado para não encostar na água.

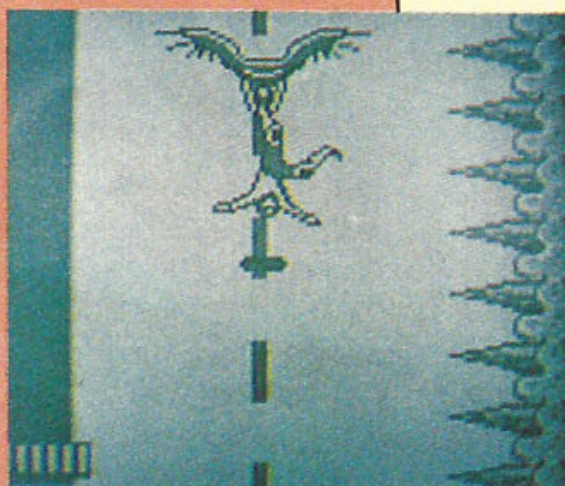


O skatista deve desviar do anzol para não acabar servindo de isca.



## Quarta fase

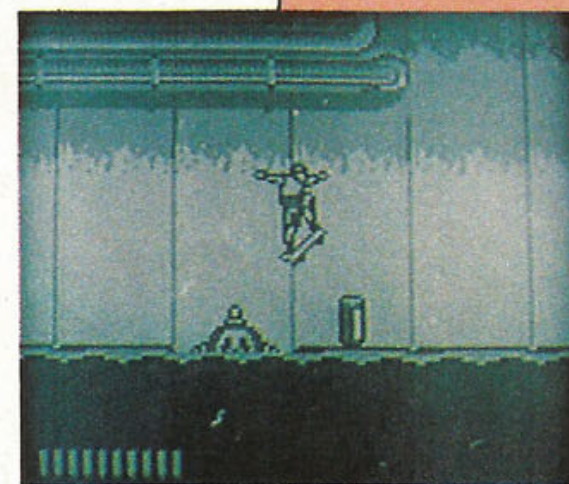
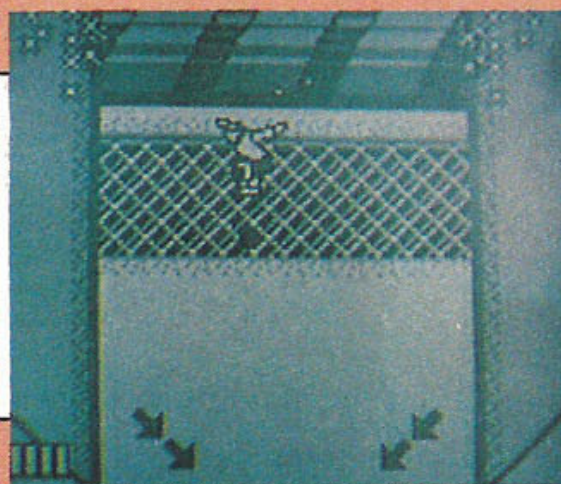
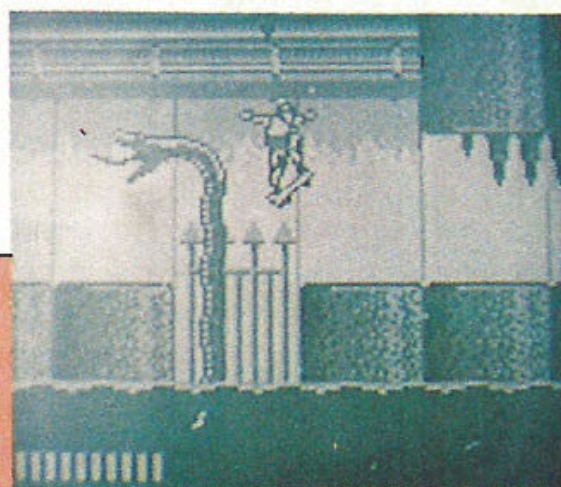
A ação do game volta a ser vertical e agora o rolo compressor ameaça detonar com o skatista. Seja rápido e não deixe de pular os muros.



## Terceira fase

Agora, conforme o skatista vai passando o chão despenca. Vá pulando para passar mais facilmente. Cuidado ainda com os ratos que tentam derrubar o herói.

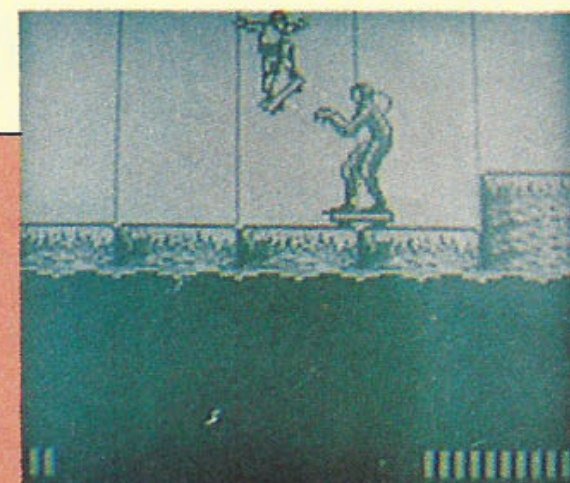
Não demore muito para pular a planta. Se você bobear, a planta sobe e fica impossível passar por ela.



Minas sobem e descem na água. Pule por cima delas e tome cuidado para não encostar.

## Inimigo

O inimigo desta fase é um mergulhador. Pule com o skate na sua cabeça e o inimigo estará liquidado. Mas tenha paciência porque demora até que o mergulhador entregue os pontos.



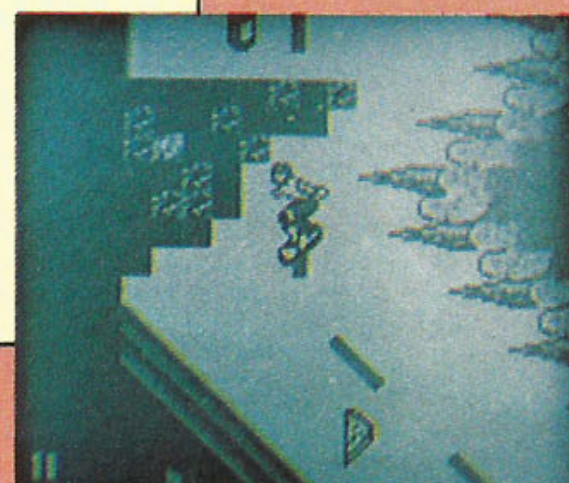
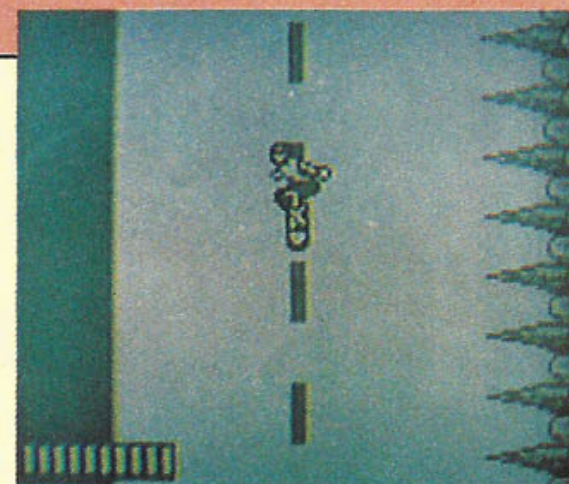
## Final

Os espinhos tentam espremer o skatista contra a parede. Seja rápido e fique sempre do lado esquerdo da tela.

Cuidado agora com a enorme ave que tenta pegar o skatista. Desvie para escapar.

Não deixe de pegar a pizza que faz a energia do herói aumentar. Mas fique atento porque o chão despenca.

Daqui pra frente o que conta é sua habilidade. Treine e arrase nas manobras radicais do skatista.





## JOE MONTANA II (Mega Drive)

Você pode escolher em qual partida deseja começar a jogar este game, quando o seu time for o San Francisco 49'ers. Anote aí:

- 2ª partida - ZJCCBAAAIM
- 3ª partida - ZJCDDAAAIM
- 4ª partida - ZJCEHAAAIM
- 5ª partida - ZJCFPAAAIM
- 6ª partida - ZJCG5AAAIM
- 7ª partida - ZJCH5BAAIM
- 8ª partida - ZJCJ5HAAIM
- 9ª partida - ZJCI5DAAIM
- 10ª partida - ZJCK5PAAII
- 11ª partida - ZJCL55AAII
- 12ª partida - ZJCM55BAAII
- 13ª partida - ZJCN55DAAII
- 14ª partida - ZJC055HAIM
- 15ª partida - ZJCP55PAIM
- 16ª partida - ZJCQ55AIM

**Quartas de final**  
ZJCR555BIM

**Semifinal**  
2JCS555DIM

**Final**  
2JCT555HIM



## SNOW BROS. JR. 1 (Game Boy)

Snow Bros. Jr. pode ganhar invencibilidade. Basta manter acionado o **direcional** na diagonal inferior esquerda e apertar os botões **A** e **B** simultaneamente, durante a tela de apresentação. Aperte agora **Start** e o herói já está imbatível.

## DESERT ATTACK HELICOPTER (Mega Drive)

Que tal iniciar o game com um arsenal repleto de armas superpotentes? Dê **Pause** no jogo e então acione o **direcional** para cima, baixo, esquerda e direita. Finalmente mantenha apertado o botão **A** e acione **Start**. Manha!

## ACTRAISER 1 (Super Nintendo)

Descubra o famoso "jeitinho" para conseguir jogar uma edição especial do game Actraiser, recheada de muito mais ação. É só acionar o botão **Select** duas vezes durante a tela de apresentação. Vale conferir!

## TOM & JERRY (Nintendo)

Agora você já pode ter vidas infinitas no game Tom & Jerry. Basta acionar, durante a tela de apresentação, o **direcional** para direita, direita, cima, esquerda, alto a direita, e baixo. Em seguida, aperte os botões **B**, **A**, **Select** **Start** **Start**. Pronto, você já tem Jerrys suficientes para conseguir chegar ao final desta aventura.

## MEGA MAN (Game Boy)

Entre no mundo de Dr. Willy com os seguintes **Passwords**  
**Fire Man:** A1, B1, B2, C4, D2  
**Elec Man:** A3, B2, B3, B4, C4  
**Ice Man:** A2, A3, B4, C2, C3  
**Cut Man:** A2, B2, C3, D1, D3

## ACTRAISER 2 (Super Nintendo)

Selecionar estágios neste game é moleza! Aperte o **direcional** para cima, baixo, direita e esquerda. Agora aperte **Start** durante a tela de apresentação e escolha o estágio em que você quer começar o jogo.

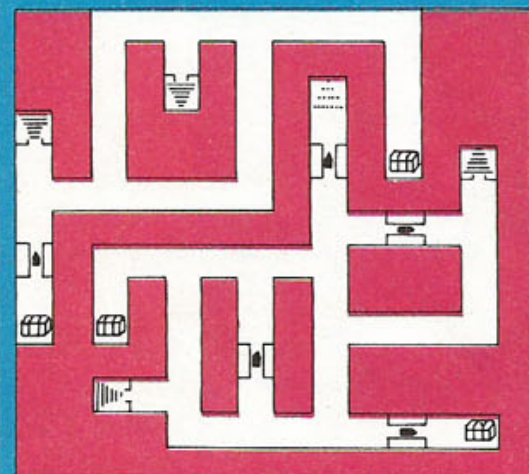
## STREETS OF RAGE (Mega Drive)

Há dois finais no game Streets of Rage. Descubra agora como chegar até o segundo. Inicie o game jogando em duas pessoas e continue até encontrar o inimigo final. Quando ele perguntar se você deseja entrar para sua gangue responda **SIM** com o primeiro jogador e **NÃO** com o segundo. Os dois personagens então se enfrentam para ganhar o controle da Streets of Rage. Legal, né!

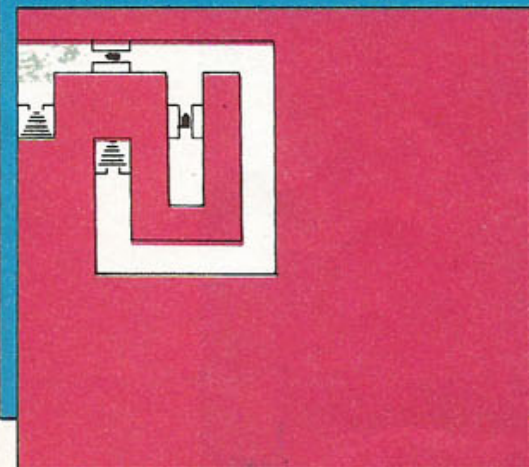
## PHANTASY STAR (Master System)

Aí vão, mapeados, todos os andares da Torre da Medusa, no Planeta Palma. Estes labirintos foram os mais pedidos pelos leitores neste mês. E, nas próximas edições, novos labirintos serão mapeados. Não perca!

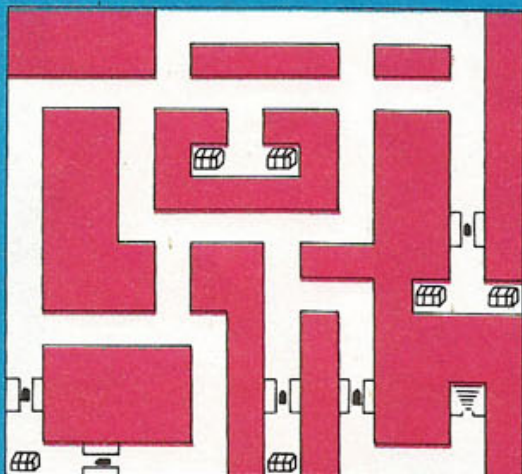
2º andar



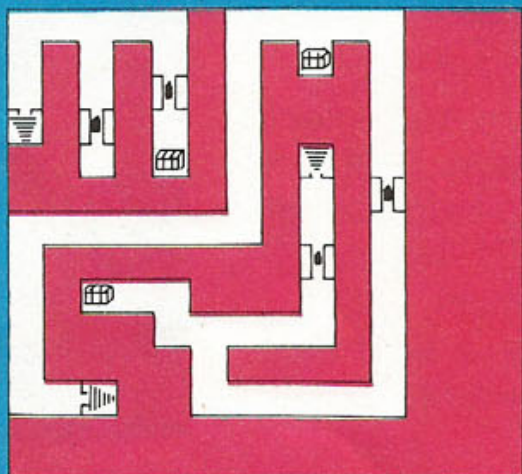
5º andar



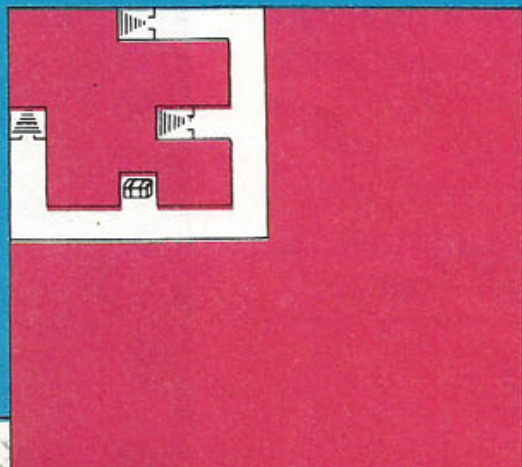
Subsolo



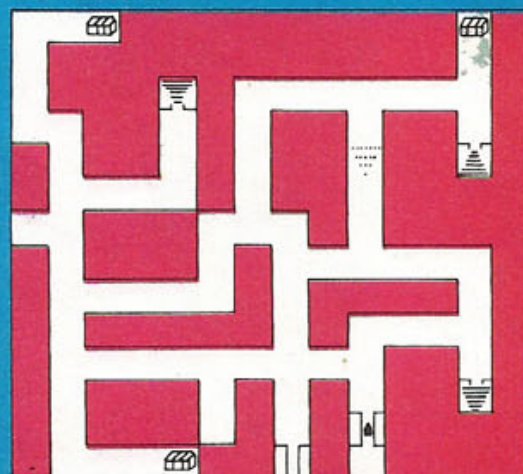
3º andar



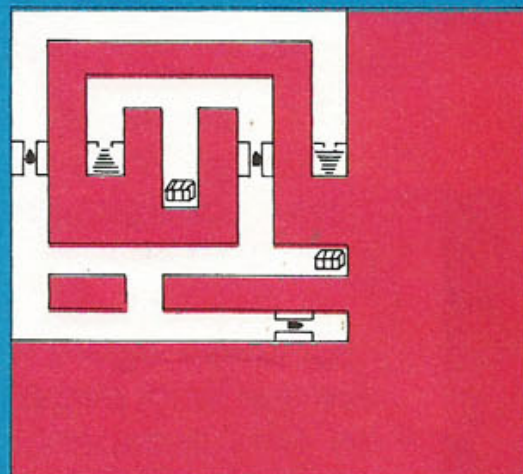
6º andar



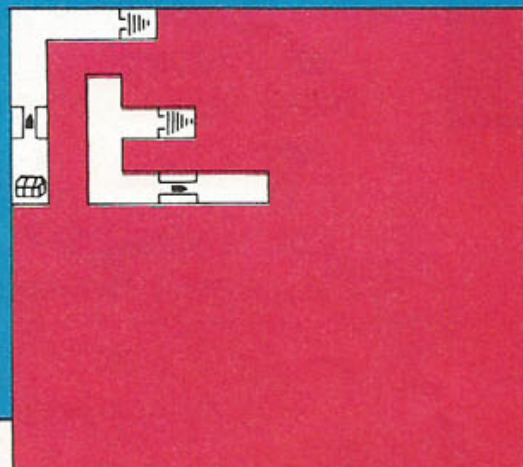
1º andar



4º andar



7º andar







# Feira de CHICAGO

A Summer Consumer Electronics Show, o maior evento de consumo eletrônico do mundo, nunca mais será a mesma. Depois desta 25.<sup>a</sup> edição, que aconteceu de 28 a 31 de maio, a feira, que acontece anualmente em Chicago, mudou de cara: agora é um evento também para o público. Pela primeira vez os organizadores decidiram abrir as portas aos consumidores finais, pelo menos durante o fim de semana porque antes era apenas para revendedores e jornalistas. O resultado não foi difícil de adivinhar. Estimulados por muita propaganda na TV, os consumidores norte-americanos já estavam a postos a partir das 11 horas do sábado, esperando que as portas do McCormick Place fossem abertas ao meio-dia e depois de pa-

**VIDEOGAME foi conferir nos EUA os últimos lançamentos e novidades. Veja quais são eles.**

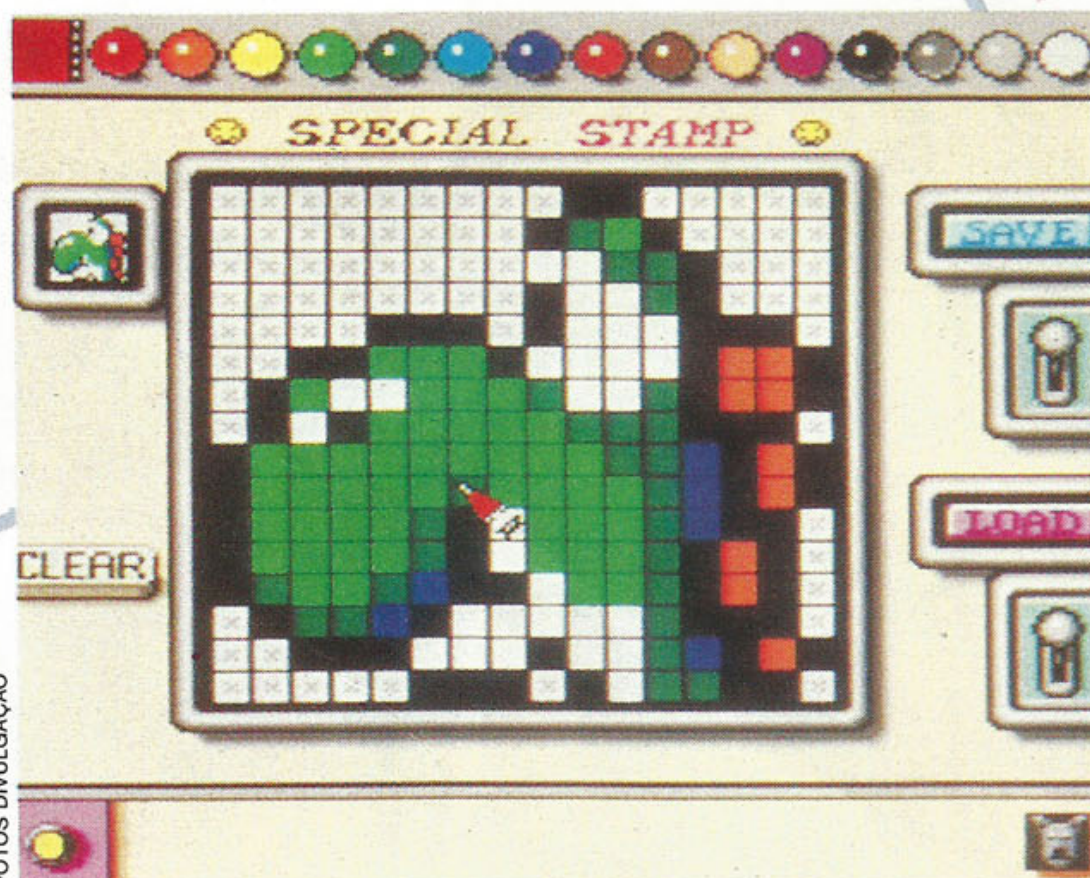
gar 10 dólares, preço do ingresso.

A feira de Chicago reúne tudo o que você pode imaginar em matéria de produtos eletrônicos para uso pessoal: vídeo, áudio, som para carro, fax, computadores e... games, muitos games. Pois eles estavam concentrados no pavilhão North do

McCormick e foi pra lá que um monte de jogadores se encaminhou, ávidos para ver e jogar as últimas novidades para o segundo semestre. Os estandes ficaram lotados de jogadores e o jeito era pegar uma fila para experimentar lançamentos como foi o caso de Street Fighter II, que a Capcom lançou para Super NES, e Sonic, The Hedgehog 2, no estande da Sega.

Os dois grandes estandes eram o da Nintendo (o maior) e Sega, mas houve espaço ainda para as "software houses" (produtoras de cartuchos) que preferiram se apresentar em estandes à parte. A Acclaim foi uma delas, que colocou diversos monitores ligados a consoles de todos os sistemas, já que agora a empresa "escreve" jogos tanto para a Nintendo quanto ▶





FOTOS DIVULGAÇÃO

**Mario Paint: pintura e música para o Super NES.**

para a Sega (antes era só Nintendo). No estande da Acclaim havia belos pôsters com a atriz Sigourney Weaver estrelando Aliens 3 — a empresa lança o game para Genesis em breve —, além de um monstro de Predator 2, também para o Genesis.

## Nintendo

O estande da Nintendo era completamente rodeado de monitores ligados a consoles, a maioria Super Nintendo, mas não faltaram o NES de 8 bits e também o pequeno Game Boy, ligado a monitores através de um equipamento especial (vindo do Japão).

Passado o paredão de videogames, você encontrava espaços divididos para as novidades da Nintendo. No lado direito estava a Super Scope, bazuca que a empresa lançou no início do ano e que agora contará com mais um jogo, Battle Cash. Do lado oposto, novos games para o Super NES, podendo ser disputados e assistidos pelo público em grandes telões.

Todo mundo estava pintando o sete com o Mario Paint, um cartucho do Super NES para desenhar, pintar e ainda fazer música. Parece com algo que você já ouviu falar só que no estande da concorrente, não? É mais ou menos uma resposta de mercado ao Art Alive, que a Sega havia lançado durante a feira de Las Vegas, no começo do ano. Mario Paint vai sair em outubro, a um preço em torno de US\$ 80, incluindo um mouse (um tipo de controle em forma de ratinho usado para dar comandos em microcomputadores) que acompanha o cartucho e facilita bastante na hora de desenhar na tela.

Uma inovação do estande da Nintendo

foi o atendimento às dúvidas dos usuários feito com cinco consultores da empresa. Devido à grande quantidade de jogadores que chegaria à SCES no fim de semana, a empresa levou seus melhores experts, que ficavam num estúdio e cujas imagens eram transmitidas por monitores. Para dar aquele ar de "hot line" (linha quente) um telefone estava posicionado em frente ao monitor e bastava dar uma "ligada" para conversar com os feras, recebendo dicas e tirando dúvidas de jogos. Os consultores, por sua vez, também viam o seu rosto, através de uma câmera de vídeo.

## Sega

O estande da Sega era todo fechado, reservando os segredos para quem entrasse nele e se aventurasse a jogar nos vários monitores e consoles à disposição. A



**Sega CD: em outubro nos EUA.**

grande estrela foi o Sega CD, acessório que lê jogos em compact disc e que deverá ser lançado em outubro por lá. Ninguém podia experimentar o Sega CD, colocado em uma vitrine apenas para ser observado, como um precioso objeto de desejo — com certeza, o que os jogadores de Genesis (o Mega Drive americano) vão querer no próximo Natal. A Tec Toy já anunciou este equipamento para o Brasil, ainda sem data de lançamento.

Mas deu para sentir a que veio o Sega CD. Um grande videowall ("muro" de televisores) exibia cenas dos futuros jogos em CD e entrevistas com garotos em video-clips embalados pelo melhor do rock de Seattle, como Smells Like Teen Spirit, o hit do Nirvana, e músicas do Soundgarden. Games como Batman, The Return of the Joker, Moonwalker, Sonic e Joe Montana Sports Talk Football vão sair em CD até o fim de 1992 e as primeiras imagens deixaram a moçada com água na boca.

**Turbo Duo: CD mais barato.**





Se Mario Paint foi a resposta da Nintendo ao Art Alive para o Genesis da Sega, a bazuca Menacer era a revanche da Sega à Super Scope do Super NES, da Nintendo. A empresa montou um palco em frente à entrada de seu estande para que os visitantes pudessem experimentar a bazuca do Genesis e seus seis títulos — o mais legal é o de ToeJam & Earl, no qual você pode atirar tomates à vontade em quem passar usando a pontaria especial da nova arma. O local da Menacer também apresentava filas durante o fim de semana. Tanta atenção devotada à Menacer só se repetia mesmo no segundo game com o porco-espino Sonic, o mais rápido e mais gracioso personagem já criado para os games da Sega.

Sobrou fôlego? Pois o meu teve que sobrar porque ainda havia o estande da Atari, que levou novidades para o Lynx, seu console portátil, e o da Turbo Technologies, que representa o TurboGrafx 16 nos Estados Unidos. Nesta última, a vedete era o Turbo Duo, uma nova versão que combina um console para rodar os cartões do Turbo e CD-ROM, a um preço realmente bom: US\$ 299. Programado para ser lançado no primeiro trimestre de 93, o Duo vai tentar dividir com a Sega e futuramente Nintendo o potencial mercado de CD games, que promete esquentar de verdade a cena dos games no ano que vem.

**Jô Elias, de Chicago, especial para VIDEOGAME**



**Estes são alguns dos títulos mostrados na feira e que devem chegar nos próximos meses ao mercado norte-americano — alguns devem estar aterrissando em breve nas locadoras brasileiras se é que ainda não chegaram em versões japonesas.**

#### Mega Drive

**Sonic, the Hedgehog 2** — Ele voltou! Desta vez, Sonic veio em um potente cartucho de 16 mega de memória e não veio sozinho. Tem um amiguinho, um animal diferente, com duas caudas, mas não menos simpático, na luta contra Dr. Robotnik. Sonic vai percorrer várias épocas, desde a Pré-História cheia de dinossauros até um futuro dominado por uma máquina poluidora. Sonic 2 sai também para Game Gear.

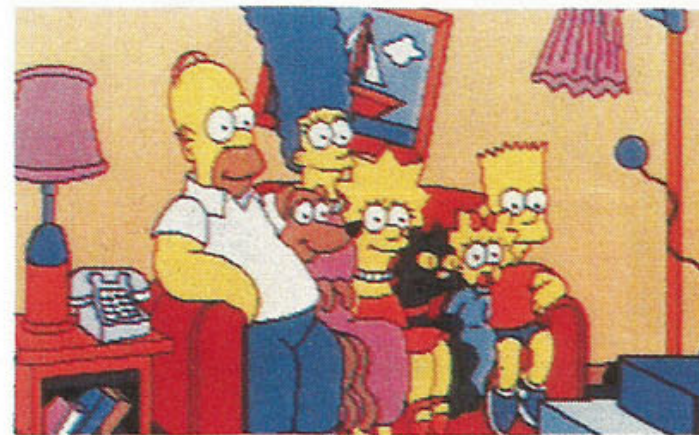


FOTOS: DIVULGAÇÃO

**Alien 3** — Você vai viver momentos emocionantes na pele de Ripley, vivida no cinema pela megastar Sigourney Weaver. O filme é um dos mais quentes da temporada de verão nos Estados Unidos e o enredo foi seguido no roteiro deste game da Acclaim para o Genesis. A missão não poderia ser outra senão salvar os últimos sobreviventes de uma prisão de segurança máxima das garras da Alien-Mãe.



**The Simpsons — Bart vs. The Space Mutants** — Se você tem um Mega Drive e sente vontade de jogar os Simpsons, agora seu problema acabou. A Acclaim vai lançar a versão do mesmo jogo para o Genesis e Game Gear. Está tudo lá: Bart e sua latinha de tinta, os mutantes disfarçados de humanos e toda a família para ajudá-lo.



**Taz-mania** — Quem ainda não viu o desenho com o diabo da Tasmânia não sabe o que está perdendo. A Sega tratou de levá-lo rapidinho para o Genesis, em um game divertido onde não falta o principal golpe do diabinho, um rodaminho demolidor. Além disso, ele pode acumular po-



der, por exemplo, comendo pimenta de chili, para cuspir fogo. Esse título sai também para o Game Gear.

### Game Gear

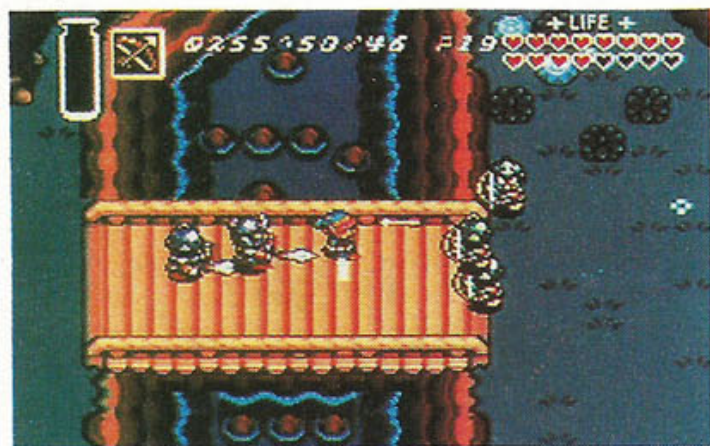
**Shinobi II: Shadow of the Ninja** — O maior ninja que já apareceu no seu console portátil voltou para defender a verdade e a liberdade, com mais ação do que nunca. Pontos altos do cartucho: novos golpes, como o tornado e terremoto, além de um **Round Selection**, que possibilita começar de qualquer nível ou ainda repor as unidades de magia e energia.

**Streets of Rage** — Agora você vai poder levar esse jogo de briga para onde quiser. É possível escolher entre os lutadores Axel, Blaze e dois ex-policiais, cada um com um talento especial para detonar os inimigos, como golpes de artes marciais e seis tipos de armas.

### Super Nintendo

**Super Mario Kart** — Uma corrida maluca em que você pode escolher o carro de um dos personagens da série mais famosa dos videogames. O mais legal são as jogadas em dupla, com a tela dividida no meio, permitindo que você acompanhe a posição do seu adversário. Uma espécie de F-Zero (guardadas as devidas proporções), só que para dois jogadores e mais engraçado.

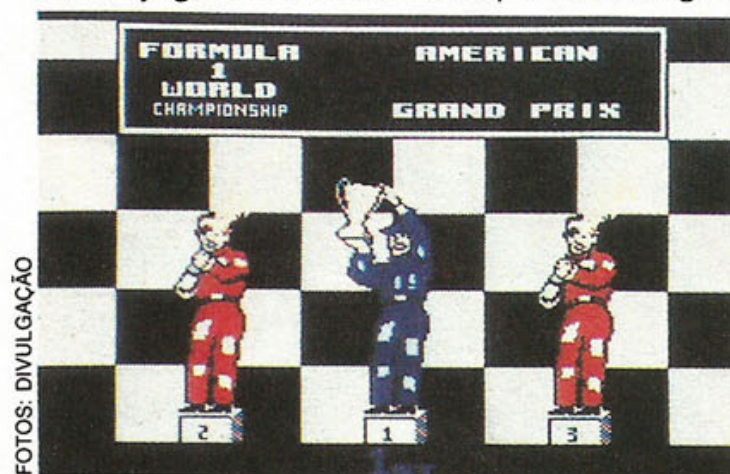
**The Legend of Zelda: a Link to the Past** — Atenção, fãs de RPG: finalmente a princesa Zelda chega ao SNES, em mais uma intrigante aventura, depois de fazer muito sucesso em dois cartuchos para o NES 8 bits. Uma das promessas da Nintendo, que pretende vender 2 milhões de cópias desse cartucho.



**Super Goal** — Este promete agradar a moçada brasileira. Trata-se da versão 16 bits deste jogo de futebol, que fez muito sucesso quando lançado para o Nintendo. No novo cartucho, você vai encontrar bons gráficos e sincronismo entre as jogadas e a movimentação da tela.

### Nintendo

**Ferrari Grand Prix** — Simuladores de corrida sempre fazem sucesso, lá fora e aqui. Com este lançamento da Acclaim, você vai poder pilotar essa incrível máquina. O jogo vai sair também para o Mega.

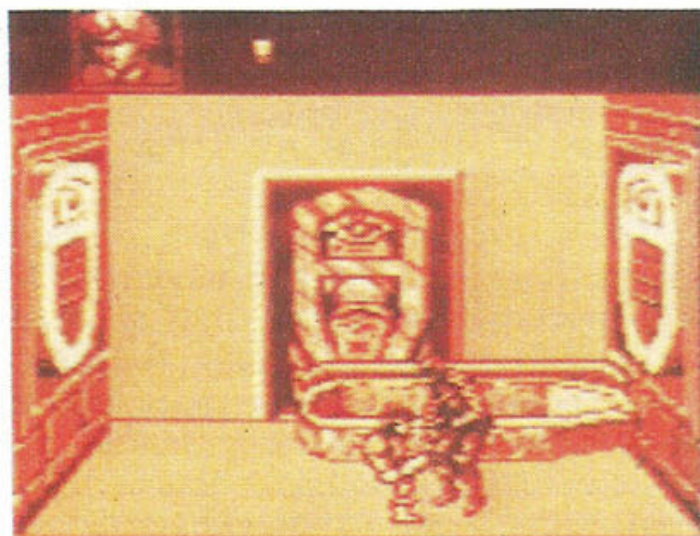


FOTOS: DIVULGAÇÃO

**WWF Wrestlemania Steel Cage Challenge** — É uma nova versão dos já conhecidos heróis da luta livre. Você vai poder lutar novamente com os astros Andre DiBiase e Hulk Hogan, entre outros feras. Gráficos melhorados e novos golpes são alguns pontos fortes deste game.

### Game Boy

**Double Dragon III** — Os heróis Billy e Jimmy Lee estão de volta, em mais uma versão para o Game Boy — a terceira. O jogo segue o mesmo esquema das versões conhecidas, ou seja, a velha e divertida briga de rua.



**Pit Fighter** — O grande game de **kick-boxing**, um tipo de luta, que já é famoso nas versões para Super Nintendo e Mega Drive, vai chegar em breve para o Game Boy. Como nas versões para aqueles consoles, o jogo vai pintar na telinha do portátil também com imagens digitalizadas.

**Alien 3** — Mais um sucesso do cinema que vai pintar na telinha do portátil da Nintendo. O game promete muita ação no espaço, e você vai enfrentar incríveis mutantes alienígenas.

## NOTAS

O jogo Mario-Paint para Super Nintendo fez sucesso com gente de todas as idades. No estande da Nintendo, era possível observar desde garotinhos de no máximo 4 anos até marmanjos manejando o mouse que acompanha o cartucho. Quem fizesse um desenho na tela ganhava um boné branco da Nintendo bem transado.

Falando no assunto, parece que os "teens" (adolescentes) e "kids" (garotos) americanos não resolvem sua crise de identidade se não tiverem um belo boné cobrindo os cabelos — que podem ser longos também, ainda em moda nos Estados Unidos. O visual de quem frequentou o setor de games da SCES começava por um indispensável boné. Podia ser no estilo beisebol ou com nomes de times de basquete americanos.

O Chicago Bulls pegava bem, pois além de estar bem colocado na NBA (National Basketball Association) — a liga de basquete profissional americana — na época, tratava-se do time da "casa". Os Bulls aliás, acabaram por conquistar o bicampeonato.

A Nintendo repetiu um dos maiores sucessos da CES (Consumer Electronic Shows, a feira de produtos eletrônicos) de Las Vegas, o MIRT — Mario in Real Time, em que os visitantes da feira podiam bater papo com o famoso italianinho.

O sistema funciona com uma unidade de computação gráfica de última geração acionada por um ator, monitores espalhados no estande e câmeras de vídeo para captar as imagens de quem quisesse conversar com Mario.

Quem vence a guerra de mercado entre a Nintendo e a Sega é o consumidor americano, que vai poder comprar um console de 16 bits por menos de 100 dólares. Primeiro foi a Nintendo que anunciou uma nova configuração para o Super NES, sem o cartucho Super Mario World e com apenas um joystick a US\$ 99,98. 24 horas depois a Sega divulgava que tanto o Genesis quanto o Game Gear sairiam no mercado por US\$ 99,99, também sem cartucho.

Atrás dessa aparente guerra de preços está a vontade de conquistar mais jogadores de 16 bits, visando o próximo ano, quando a briga será pelo mercado de jogos em compact disc. Quem tiver mais consoles de 16 bits instalados este ano tem muito mais chance de vencer o segundo round, no ano que vem, certo?

Sobre o CD-ROM da Nintendo, o leitor de jogos em compact disc, a empresa anunciou o seguinte: "Nós só vamos colocar o nosso CD-ROM no mercado quando pudermos oferecer jogos que justifiquem o investimento por parte do consumidor. É preciso esperar que os programadores de jogos consigam explorar melhor as possibilidades oferecidas pelos CDs", justificou Peter Main, vice-presidente de marketing da empresa.

Já a Sega está apostando tudo em seu novo público de jogos em compact disc, o Sega CD. Montou um estúdio na Califórnia com 40 profissionais, entre programadores, designers, músicos e roteiristas, só para desenvolver CD games. Saem dos estúdios da Sega e das licenciadas cerca de 20 títulos em CD entre o final do ano e início de 93 e mais 20 no segundo trimestre do ano que vem.



# GALERIA DOS FERAS RECORDS

É hora de conhecer os novos recordistas de alguns jogos Nintendo, Master System, Mega Drive e Super Nintendo. E, se por acaso, você tiver superado algum dos records abaixo, não deixe de mandar sua carta para a redação da **VIDEO-GAME**. Basta enviar uma fo-

to do placar do jogo, comprovando os pontos ganhos. Vale também a tela final, se o game não tiver pontuação. Não esqueça de escrever o nome do jogo, o sistema a que ele pertence e o número de pontos ganhos. Também valem jogos que não estão nesta lista.

## SUPER NINTENDO ★ ★ ★



**SUPER ADVENTURE ISLAND** - Bruno P. Guerra - 440.900  
**ADDAMS FAMILY** - Bruno P. Guerra - 15.946.760  
**FINAL FIGHT** - Eduardo S. Santocchi - 3.305.273  
**ULTRAMAN** - Eduardo S. Santocchi - 469.080  
**PIT FIGHTER** - Bruno P. Guerra - 1.814.210

## NINTENDO ★ ★ ★

**ADVENTURE ISLAND** - Eduardo C. de Carvalho - 283.660  
**ASTYANAX** - Breno Filipi Bocalon - 3.448.900  
**DUCKTALES** - Wander Benassi Junior - 13.635.000  
**LITTLE MERMAID** - Michel Dias e Fabiano Bertaco - 70.800  
**SILVER SURFER** - Rogério Hiroshi Horii - 4.869.850  
**TOM & JERRY** - Thiago César R. Guerra - 999.950



**WRECKING CREW** - Rogério Hiroshi Horii - 999.200

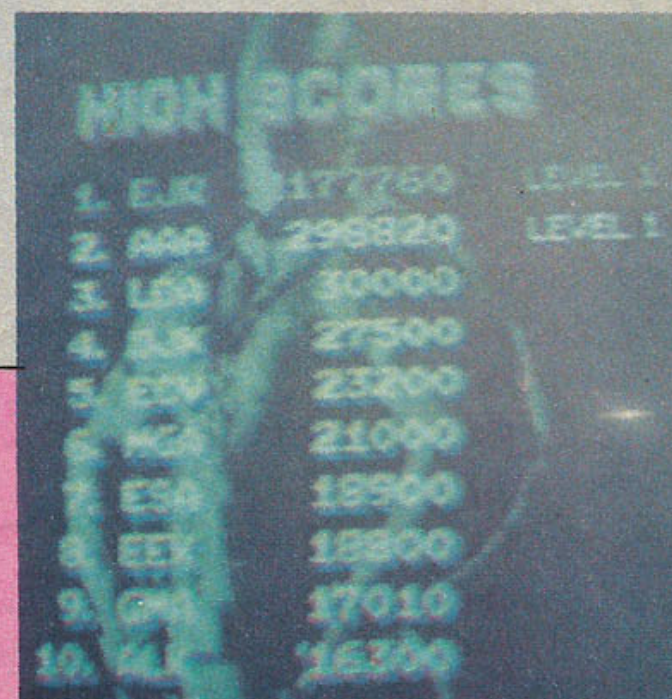
## MASTER SYSTEM ★ ★ ★

**ALTERED BEAST** - José L. Vargas - 834.900  
**FORGOTTEN WORLDS** - Luís Antonio Burim - 3.841.000  
**GHOULS 'N' GHOSTS** - Ricardo Serra de Souza - 612.000  
**INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA** - Maurício Grohmann - 33.800  
**MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION** - Daniel Albino Morroni - 168.170  
**MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO** - Carlos A. M. de Oliveira - 579.560  
**PSYCHO WORLD** - Dionísio Cason - 1.281.000  
**SHINOBI** - Marcos Roberto Peripato - 9.999.950  
**COLLUMNS** - Luciana Marinho Carvalho - 2.254.680



## MEGA DRIVE ★ ★ ★

**OUT RUN** - Flávio Muratore - 14.775.100  
**SPIDER MAN** - Carlos Wesles Aiello - 58.854.195  
**DEVIL'S CRASH** - Gustavo dos S. Sayão - 99.999.990  
**GOLDEN AXE II** - Jean Pierre Ferrari - 298.000  
**MERCS** - Gustavo dos S. Sayão - 9.999.999  
**BURNING FORCE** - Rogério Hiroshi Horii - 64.596.450  
**D.J BOY** - Fábio Souza Cupti - 5.729.000



**PIT FIGHTER** - Remo Wendel Bello - 2.177.760



## DESAFIO VIDEOGAME

Aí, galera! O Desafio Videogame da edição n.º 15 com os jogos Terminator (Nintendo), Kid Chameleon (Mega Drive) e Spider Man (Master System) continua valendo. Mande a sua maior pontuação nestes jogos até o dia 31 de agosto de 1992. Não perca tempo! Os ganhadores faturam uma camiseta da **VIDEOGAME**. É só mandar uma foto do placar do game. Se houver empate, fica valendo a carta que chegar primeiro, e como comprovante usaremos a data de postagem dos Correios.

Agora você vai conhecer quem ganhou a camiseta **VIDEOGAME** do Desafio da edição n.º 12:

**Nintendo**  
**WOLVERINE**  
Fábio Bosco Teixeira dos Santos 82.850



**Master System**  
**SONIC THE HEDGEHOG**  
Renato Motzko Soares Avilla 758.200

**Mega Drive**  
**STREETS OF RAGE**  
Luiz Henrique Miranda  
Vilas Boas 999.900



### MEGA DRIVE

1	Joe Montana II
2	Kid Chameleon
3	Krusty's Funhouse
4	US Gold - Barcelona'92
5	Bulls Vs. Lakers

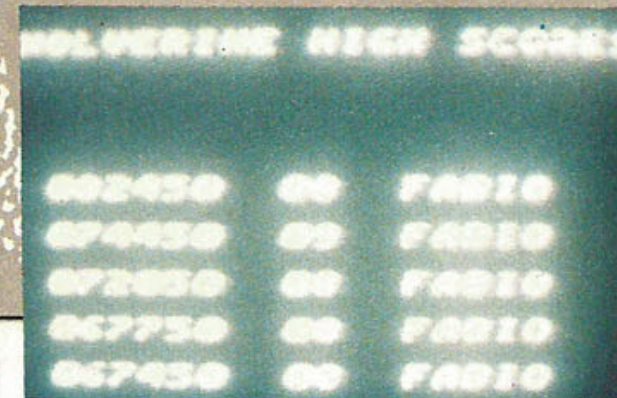
### MASTER SYSTEM

1	Sonic The Hedgehog
2	Mercs
3	Spider Man
4	The Lucky Dime Caper
5	The Flintstones

OS MAIORES  
SUCESSOS  
EM GAMES

### NINTENDO

1	Teenage Mutant Ninja Turtles III
2	Kick Master
3	Tiny Toon
4	Batman 2: Return of The Joker
5	The Flintstones: Bedlam in Bedrock



#### DIRETORES

Maria Célia Furtado  
Josias Silveira  
Márcio Saldanha Marinho

#### REDAÇÃO:

##### Diretor Editorial:

Josias Silveira (responsável)

##### Redator-Chefe:

Roberto Araújo

##### Editor:

Mário Fittipaldi

##### Editora convidada

Silvia Szarf

##### Colaboradores:

Toni Ricardo Cavaleiro, Incá Moya, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Junior, José Pedro Fittipaldi, Alexandre Pagano dos Santos. **Fotos:** Studio Norberto Marques.

##### Revisão:

Rosana Mauro, Sueli Aparecida Silva, Regina Maria Dias e Maria Izilda Alves Lima.

##### Arquivo:

José dos Santos Silva

##### Projeto Gráfico:

Herbert Frederico

#### EDIÇÃO DE ARTE

Paulo Affonso Soares (Supervisor)  
Herbert Frederico (Editor de Arte)  
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação)  
Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final)  
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica)  
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária)  
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição)

#### DEPARTAMENTO COMERCIAL

##### Gerente

Marcos Barros

##### Representantes SP:

Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi.

##### Representante outros Estados:

Vera Lúcia de Miranda.

##### Coordenadora:

##### Arte:

Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Alexandre Ono (Criação/Ilustração), Rui Semede (Assistente de Arte), Laércio da Silva (Tráfego).

#### RIO DE JANEIRO - Filial

Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959  
**ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:**  
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433

**VIDEOGAME** é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-040 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Repro, Reflexo, JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás. IMPRESSÃO E ACABAMENTO W ROTH





# VIDEO GAME Shopping Festival

De 29 de Julho à 02 de Agosto

**CLUB HOMMS**

Cortesia:



**GRÁTIS  
1000  
INGRESSOS**

**50 camisetas Bubbaloos  
30 caixas de Bubbaloos**

Mande este cupom para  
R. Teixeira da Silva, 677  
Conj. 505/507 - CEP 04002

- As 1000 primeiras cartas ganharão ingressos
- Da 1001 à 1050 ganharão camisetas Bubbaloos
- Da 1051 à 1080 ganharão uma caixa de Bubbaloos

Qual o Local do maior Festival de Vídeo Games?

\_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_

End.: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_

Est.: \_\_\_\_\_ Cep: \_\_\_\_\_

VIDEO GAME  
Shopping Festival

**Venha e  
Ganhe!**



# CHEGOU MEGABOY: O VIDEOGAME QUE É EDUCATIVO, MAS NÃO É CHATO.

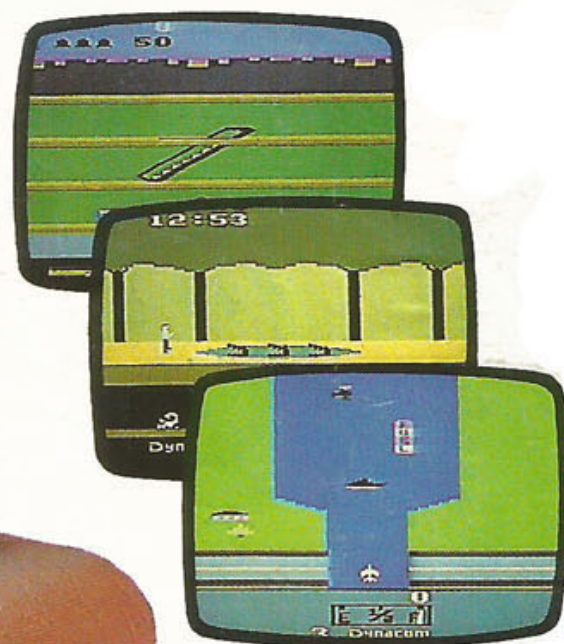
**MegaBoy** é o videogame nota 10: ele vem com um cartucho que ensina de maneira muito divertida Matemática, Música e Inglês. Tudo isso com muita ação, cores, sons e efeitos especiais. E depois de aprender, é hora de brincar pra valer com os **MegaCartuchos** do sistema Atari\*, com

mais de 400 games diferentes.

**MegaBoy** é portátil, à pilha, e funciona por controle remoto para 1 ou 2 jogadores em qualquer TV. Além disso, tem como opcional fonte eliminadora de pilhas. Aprendeu?

**MegaBoy**<sup>®</sup>  
COMPACT

P.S. Na hora de pedir para seu pai, fale que MegaBoy é educativo...



**MegaCartuchos Opcionais.**  
64, 128, 160, e até 208 games Atari\* num único cartucho!

**RETRO**

**AVENGERS**

**DYNACOM**

*A Dynacom é fera.*



## A detailed illustration of the character Ryu from the Street Fighter series. He is shown in a dynamic, low-to-the-ground fighting stance, leaning forward with his right arm extended and fist clenched, ready to strike. He is wearing his signature white martial arts gi with a black belt, and a red headband with a black stripe. His muscular physique is prominently displayed. The background is a solid black, and a small sliver of a green ground surface is visible at the bottom.



A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.


É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Editada por: evil\_arthas

Revista: evil\_arthas

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

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

