

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.

PRO-1

COMPATIVEL 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 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 9000, HI-TOP GAME

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

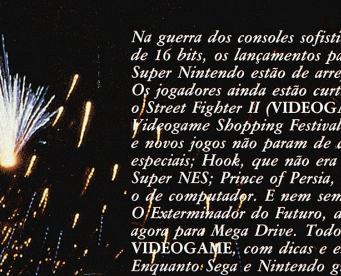
PRO-4

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

Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

BRASIL: Mesbla • SP: Fotótica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Catv Eletrônica • Irmãos Duarte • Jetsom • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • J. M. Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappim • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G. S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Foto Ueda • Power Convertion • Brasimac • INTERIOR: Skina Magazine • Carrefour • Crimar • Hi-Tec • Tavatel • Brasimac • RJ: Foto Mania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Otica Suiça • MG: Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transis tora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • A. Schock • Brasimac • PR: Hermes Macedo • Game Center • Aldo Componentes • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi • Tradisom • Brasimac • SC: Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano Benedeti • RS: Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipron • Palácio Musical • Rádio Vitória • Ele tro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • CE: Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletronica Confiança • F. Walter • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Eletrônica TV Radio • PE: Game System • Aky Video • Lojas Verão • Eletrônica Yang • Super Toy • Hyper Shock • RN: Game Mania • PA: Fox Video • MS: Brasimac • MT: Brasimac • GO: Brasimac ESTAMOS NOMEAND O REPRESENTANTES



Na guerra dos consoles sofisticados de 16 bits, os lançamentos para Super Nintendo estão de arrepiar. Os jogadores ainda estão curtindo o Street Fighter II (VIDEOGAME n.º 16), o grande sucesso do Videogame Shopping Festival que aconteceu em São Paulo, e novos jogos não param de chegar. Tartarugas Ninja IV vem cheio de efeitos especiais; Hook, que não era um grande jogo no Nintendo, está demais para o Super NES; Prince of Persia, também do SNES, ficou tão bom ou melhor que o de computador. E nem sempre o sistema é o limite. Os Simpsons e O Exterminador do Futuro, depois do grande sucesso em Nintendo vão chegar agora para Mega Drive. Todos eles você encontra nesta edição de VIDEOGAME, com dicas e estratégias completas.

Enquanto: Sega e Nintendo guerreiam para ver quem faz os melhores jogos, a gente se diverte.

Roberto Araújo

4 Bits 10 Cartas 12 Pergunte aos Feras 13 Rolos & Trocas

> Mega Drive 14 The Terminator 18 The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants

20 Alisia Dragoon

Super Nintendo 24 Teenage Mutant Ninja Turtles JV: **Turtles in Time** 30 Prince of Persia 34 Hook

Nintendo 36 Darkwing Duck

Master System

40 Asterix

Game Gear 43 Olympic Gold -Barcelona '92

> ne Boy 44 Battletoads

PC Especial 44 Indiana Jones and The Fate of Atlantis

48 Game Secret 50 Galeria dos Feras

CAPA: Criação Paulo Affonso Soares





Shopping Festiva



O II Videogame Shopping Festival lotou o salão do clube Homs, em São Paulo (SP), entre os dias 29 de Julho e 2 de Agosto. Toda a moçada estava a fim de conhecer as últimas novidades em games, consoles e acessórios, e não deu outra: durante os quatro dias, cerca de 18 mil pessoas visitaram o local. O evento foi promovido pela Neder & Associados, com o apoio da revista VIDEO-GAME

E a festa foi mesmo dos consoles e games de 16 bits, que estão invadindo nossa praia com tudo! O maior sucesso, sem dúvida, ficou por conta do cartucho Street Fighter II (Super Nintendo), que parece ter contagiado toda a moçada. O game podia ser jogado na maioria dos estandes, que colocaram televisores e consoles à disposição do público. Só para se ter uma idéia, os expositores Chamonix e LKC, ambos distribuidores de games, conseguiram vender todo o seu estoque deste game.

Mas havia muitas outras novidades: estavam presentes as bazucas Super Scope, para o

Feira de Videogame

O II Videogame Shopping Festival foi a festa dos sistemas de 16 bits. Veja como foi.



Galpão: Game Gear em promoção.

Super Nintendo, nos estandes da LKC e Chamonix, e também a Menacer, a similar para o Mega Drive, no estande da Chamonix. Era chegar e atirar. E, para quem quisesse curtir uma de piloto de Fórmula 1 a Chamonix também tinha uma cadeira-controle conectada ao game Super Monaco GP (Mega Drive): os candidatos a Senna e Mansell podiam controlar o carro com os movimentos do

Também estiveram presentes o Galpão dos Eletrônicos, representando a Tec Toy e os produtos para Mega Drive, Game Gear e Master System. Lá, o grande lance era a promoção com o portátil: um Game Gear mais dois cartuchos podia ser comprado por Cr\$ 600 mil.

Mas as novidades não se restringiram aos sistemas Sega e Nintendo: a Mega Jamma System estava mostrando o Neo Geo, um sofisticado console de 16 bits, e a grande sensação para este sistema: o game Fatal Fury, que tem o mesmo jeitão do Street Fighter II, mas "apenas" 55 Megabits de

Campeonato e desafio

Além destas atrações, também rolou um campeonato para quem quisesse participar, patrocinado pela rede de lanchonetes Mac Donald's. E, dos 4 mil jogadores que participaram, quem se deu bem foi o fe-



GAME NO SUL O Ginásio do Clube Grêmio, em

Porto Alegre (RS), vai sediar entre Os dias 6 e 18 de Outubro, o Videogame Shopping Festival. Está previsto um supercampeonato de videogame, com bolsas de estudo de inglês, um Mega CD e uma Mountain Bike como prêmios para os primeiros colocados.

A LKC, a Chamonix, os chicletes Bubaloo e a Tec Toy já confirmaram presença na feira que, segundo os organizadores do evento, deve reunir cerca de 20 mil visitantes.



Na Chamonix, a novidade foi a cadeira-controle ligada ao game Super Monaco GP (Mega).

> Na VIDEOGAME, muitos prêmios e também o arcade Galaxy Force. Era chegar e jogar!



ra Olliver Bandeira Dispaso, o campeão. Ele levou para casa um console Super Nintendo, além do troféu pela primeira colocação.

Outra atração foi a reedição do Desafio dos Feras, que contou com a participação de seis jogadores profissionais da área. Assim, os "pilotos" Alan Gonçalves Campos, Christian Zaaharic, Luis Carlos Mazzaferro Jr., Marcos Roberto de Lima, o loiô, Toni Ricardo Cavalheiro, e

ainda Thomas Blanding Hota participaram de duas baterias com o game Turtles IV (Super Nintendo), que classificou Júnior e loiô para a final. O jogo então foi o Street Fighter II, e loiô levou a melhor.

VIDEOGAME

A revista **VIDEOGAME** também esteve presente na feira com muitas atrações. O arcade Galaxie Force, que simula uma nave espacial e tem a manha de girar 360 graus na horizontal foi a principal delas. Outra atração que chamou a atenção no estande foi o desafio que rolou com o game Street Fighter II. Quem desafiasse — e vencesse — o fera Eduardo Burdout Fidélis, colaborador de VI-DEOGAME, levava para casa camisetas e revistas de presente. E o Eduardo teve de suar a camisa, pois a galera provou que está mesmo detonando neste game.

No final da festa, as opiniões de visitantes, expositores e também dos promotores do evento era a mesma: valeu a pena. Também; não é para menos: nos quatro dias, a feira arrecadou, segundo os organizadores, em venda de consoles, cartuchos e acessórios e outros negócios como franquias, aproximadamente US\$ 750 mil, ou cerca de Cr\$ 3,7 bilhões. Uma grana para ninguém botar defeito...

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE - TÍTULOS: ALISIA DRAGON 39,80 BARCELONA 92 BULLS VS. LAKES CASTLE OF ILLUSION 29.50 18.00 CHUCK ROCK
DESERT STRIKE
DEVIL CRASH
DAVID ROBINSON'S DAHNA DOUBLE DRAGON II ERNEST EVANS EL VIENTO FIGHTING MASTER F-22 29.00 F-22 FERRARI GP GOLDEN AXE II JOE MONTANA II JOHN MADDEN 19,00 .111.111 KABUKI KID CHAMALEON 18,40 39,00 KRUSTY'S FUNHOUSE LAKERS X CELTICS NHL HOOKEY PIT FIGHTER QUACK SHOT ROAD RASH 24.00 18,00 18,00 ROLLING THUNDER II SONIC STREET OF RAGE S. MONACO GP SENNA'S GP SIMPSONS S. VOLLEY BALL SAINT SWORD SPIDERMAN SHADOW BLASTER 18,00 SONIC 19,00 40 00 SHADOW BLASTER SHADOW BLASTEP SOL DEACE SPLATTER HOUSE TURBO OUT RUN TAZMANIA THE DUEL TERMINATOR II THE REVENGE OF SHINOBI WORLD CUP 92

SUPERPROMOÇÃO

Entregamos p/todo o Brasil em 48 horas, Via Sedex. Qualquer quantidade. Cobrimos qualquer oferta.

GAMES

R. SIMÃO ALVARES, 590 - PINHEIROS SÃO PAULO - SP - CEP: 05417 TEL: (011) 816-0038 FAX: (011) 813-3073

Consulte preços para consoles e acessórios. Preços especiais para locadoras. Novos e semi-novos.

SUPER NES

ADDAMS FAMILY	68,50
ADVENTURE ISLAND	72.00
BILL LAMBERS	
(COMPAT.BASKETBALL)	71,00
CASTLEVANIA IV	68,00
FINAL FIGHT	70,00
F-ZERO	68,00
GRADIUS III	69,00
JOE E MAC	69.00
LEGEND OF MYSTICAL	
NINJA	71.00
PIT FIGHTER	70,00
POPULOUS	68,00
PAPER BOY	65,00
R.P.M. RACING	68.00
RIVAL TURF	71,00
SMASH TV	71,00
SUPER SOCCER	71,00
S.GHOWISH GHOSTS	65,00
S.CONTRA III	72.00
S.R. TYPE	65.00
S.TENNIS	72,00
SUPER BATTLETANK	72,00
STREET FIGHTER II	110,00
TOP GEAR	72,00
TURTLES IV	78,00
ULTRAMAN	65,00
VN.SQUADRON	69,00

NINTENDO

BARBIE	25.00
BATMAN II	24,00
BATLETOADS	20,00
CAPITÃO AMERICA	24,00
F. ADDAMS	25,00
HOOK (CAPITÃO GANCHO)	23,00
MARIO III	22,00
MEGA MAN IV	25,00
NINJA GAIDEN III	20,00
TARTARUGA NINJA III	25,00
TERMINATOR II	27,00
THE FLINTSTONES	23,00
TINY TOON	25,00
TOM E JERRY	23,00
YO NOID	22,00
S. CONTRA	22,00
SIMPSONS II	25 00

VOCÊ AINDA NÃO DETONOU SEUS ÚLTIMOS JOGOS?





Novo Master System III

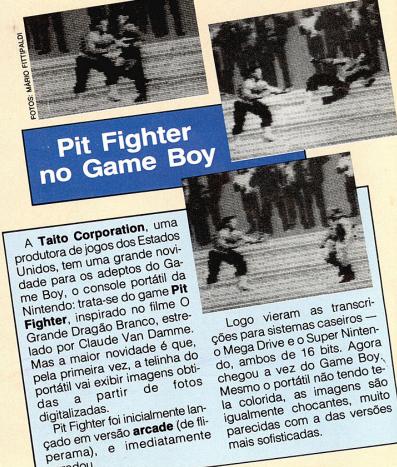


O Master System está de cara nova. A Tec Toy acaba de lançar, em agosto, o Master System III Compact, uma nova versão do já bastante conhecido Master System de 8 bits. O console é pouco maior que um livro e seu desenho é mais moderno que o anterior. A outra diferença está na tomada: o adaptador de corrente elétrica agora vem embutido, o que elimina a caixinha preta que an-

agradou.

tes era ligada na tomada. Além disso, o novo Master System III não é mais compatível com os óculos e cartuchos de terceira dimensão.

Não houve mudanças quanto ao resto. O game que vem na memória ainda é o Alex Kidd in Miracle World, e não foram alterados os controles. O preço do aparelho na segunda quinzena de agosto era Cr\$ 849.900,00, em São Paulo.



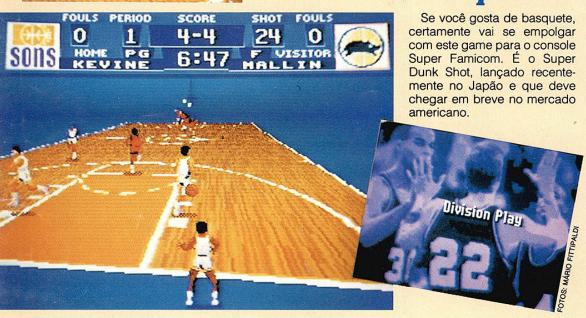


BITS



O game Super Dunk Shot (Super Famicom) possui efeitos incríveis: você joga como se estivesse dentro da quadra.

Basquete quase real



O grande lance deste game é o ponto de vista da quadra, realmente diferente: você vê o jogador que está com a bola sempre de costas e na mesma distância, acompanhando todos os seus movimentos. Quando o jogador se vira, por exemplo, na verdade é todo o resto do cenário que se movimenta, dando a impressão de que você está dentro da quadra. É fantástico.

O responsável por isso é uma combinação de efeitos chamados **rotation** e **scalling**, que faz com que o cenário gire e aumente de tamanho na proporção real à medida que a posição do observador (você) mude. É incrível.

PLBUSE

ATENÇÃO

* Preços imbatíveis para montagem de sua game locadora * Condições especiais de pagamento

* Atendemos representantes e revendedores para todo o Brasil
 * Despachamos para todo o Brasil

* Aceitamos todos os cartões de crédito inclusive por telefone



Temos uma variedade de mais ou menos 330 títulos entre:

- Mega Drive A partir de 13 US\$
- Super Ness/Famicom 58 US\$
- Nintendo A partir de 12 US\$

Solicite nossa tabela por Fone/Fax ou Correio

Para sua maior tranquilidade, temos referências em todo o Brasil

Aparelhos e acessórios dos mais procurados, com preços especiais

Av. Paes de Barros, 3.687 - V. Prudente São Paulo - SP - Cep: 03115

Fone/Fax: (011) 63-2247/63-6202

RAS • LOCADORAS • LOCADORAS • LOCADORAS



Lançamentos em 16 bits

Se vocë está interessado nos últimos lançamentos de Mega Drive e Super Nintendo, a Tek Games é uma boa opção. Prince of Persia, Street Fighter 2 (Super Nintendo) e Terminator (Mega Drive) são uma pequena amostra do que você pode encontrar ali. Ela também aluga consoles e acessórios, além de cartuchos para o Master System, Nintendo, Game Boy e Game Gear. Rua do Livramento, 209, Paraiso, São Paulo, SP. Fone: (011) 884-2758.



SIGLA SIGLA

COM AS REVISTAS DA SIGLA EDITORA, VOCÊ GANHA MUITO MAIS!!!

Em todas as nossas edições, sempre grandes promoções para você participar e ganhar: Vídeos, Motos, Televisores, Aparelhos de Som,



sigla sigla

NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA QUE VIRA FREGUÊS PÁRA DE PAGAR A CONTA.

Promoção "Vire Freguês do Galpão". Em toda compra de produtos Tec Toy você recebe cupons para juntar e trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive.

Quanto mais você compra, mais você leva sem pagar. E ainda ganha material promocional para a sua locadora em todas as compras. O Galpão é assim: você vira freguês e a gente mesmo põe as suas manguinhas de fora.

Promoção válida só para videolocadoras até 31/7/93

DISTRIBUIDOR OFICIAL









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

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

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

REPRESENTANTES OFICIAIS

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. Importação e Representação Ltda. - Fone: (061) 351.9009/351.0292 - Fax: (061) 551.4125 - Campo Grande/MS - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 - Culabá/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 - Golânia/GO - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 - Niteró/RJ - Aristheu de Medeiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 - Porto Alegra /RS - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 - José Carlos Valencio da Silva - Fone: (051) 330.2158 - Recife/PE - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 243.2507 - Rio de Janeiro/RJ - Aritur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 - Crivano Video Representações Ltda. - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930



TÍTULOS

Espero que a **VIDEOGAME** possa me esclarecer esta dúvida. Por que a Nintendo não produz para seus consoles games famosos como Out Run, Shadow Dancer, Alien Storm, Spider Man e outros? Será porque a Sega tem os direitos autorais sobre eles?

Everton Tizo Pedroso Uberlândia, MG

Exatamente, Everton. Mas, no caso dos jogos, a questão é um pouco mais complicada. Os direitos autorais dos jogos são de quem os criou e programou (as softwarehouses), mas muitas vezes os jogos utilizam personagens cujos direitos já pertenciam a outra pessoa. A negociação destes direitos (todos) entre as empresas é bastante complicada. Além disso, na maioria das vezes, tanto a Sega como a Nintendo fazem contratos de exclusividade — que valem por tempo determinado — para os jogos criados para seus sistemas. Com o tempo os

jogos acabam sendo "liberados" para que seus autores façam versões para outros sistemas. É o caso de Simpsons que foi lançado pela Nintendo e que agora chega, por exemplo, para o Mega, além de muitos outros jogos.

FLIPER X VIDEOGAME

Por que os bons jogos sempre são lançados primeiro para as máquinas de fliperama e só depois de muito tempo chegam aos videogames?

> Gerson Corrêia dos Santos Recife, PE

Na verdade, Gerson, a coisa não funciona bem assim. São lançados, independentemente, bons jogos de fliperama e também bons jogos de videogame. Agora, quando um jogo faz sucesso no fliperama, porque não adaptá-lo para os consoles caseiros? É exatamente assim que os fabricantes procedem, não só com os fliperamas e videogames, mas também com jogos de computadores. Quando um jogo faz sucesso, muitas versões são lançadas logo para vários sistemas.

MEGA-CD

Na **VIDEOGAME** n.º 11 vocês afirmaram que o Mega-CD japonês poderia ser conectado sem problemas no Mega Drive brasileiro. Acredito que o Mega-CD pode ser utilizado apenas no Mega Drive japonês. Estou certo?

Luiz Cláudio Leme da Silva Osasco, SP

Pedimos desculpas, Luiz Cláudio. Realmente o Mega-CD japonês só pode ser conectado ao Mega Drive japonês, sendo, portanto, incompatível com o Mega nacional. O Sega-CD (a versão americana para o Genesis) sim é que é compatível com o nosso Mega, e deve ser lançado pela Tec Toy no Brasil em breve.



Revista **VIDEOGAME**, por que os cartões de TurboGrafx-16 não possuem jogos com mais de 4 megabits, já que a memória desse console tem 16 bits?

> Fábio Jaques Lima Cabo Frio, RJ

Parabéns pela revista, ela é a mais interessante e organizada de todas! Minha pergunta é a seguinte: como o Super Nintendo, que tem 16 bits, pode "rodar" jogos de 16 megabits? Isso quer dizer que seria possível produzir jogos de 8 megabits para o Nintendo, já que esse console possui 8 bits?

Caio Vinícius de M. G. Simoni São Paulo, SP

Vocês dois estão se referindo a duas coisas diferentes - que confundem mesmo, já que são medidas com a mesma unidade, o bit. Os bits do cartão ou cartucho indicam a quantidade de informação que está contida neles - os personagens, inimigos, cenários e toda a sua movimentação e ainda a música do game. Por isso são números grandes, expressos em Megabits. Já os bits do console se referem à capacidade de processamento das informações contidas no cartão ou cartucho. Ou seja, no caso do TurboGrafx-16 a leitura dos dados de gráficos será feita de 16 em 16 bits. No caso do Super NES todos os dados serão "lidos" de 16 em 16 bits e no caso do Nintendo, de 8 em 8 bits. Deu para entender?

CONTROLE QUEBRADO

Eu tenho um Micro Genius IQ-501A, compatível com o Nintendo, e o controle, que é da mesma marca, quebrou. O técnico disse que o problema é no cabo





e ele não conseguiu achar um igual em São Paulo. Será que vocës podiam me dar uma mãozinha e informar onde eu poderia encontrar este cabo?

> Surah Miotta de Almeida Piracicaba, SP

Surah, fique sossegado, pois é possível encontrar esse cabo. A redação da VIDEOGAME entrou em contato com a loja da Micro Genius, aqui em São Paulo, e expôs o seu problema. Segundo a loja, basta você levar o seu controle e comprar o cabo lá mesmo. Na hora, um assistente técnico da empresa efetuará o conserto, totalmente gratuito. Entre em contato com a Micro Genius para maiores informações. O endereço é: Al. dos Nhambiquaras, 2.021, Moema, São Paulo, SP — CEP: 04090. Fone (011) 542-7613.

BITS OU BYTES

Ao comprar a revista **VIDEOGAME** nº 14, notei que no menu dos jogos uma informação vem sendo dada de forma incorreta. A memória estava sendo expres-





sa em **bits**, ou melhor, em **Megabits**. O certo é usar a palavra **byte**, pois esta sim é a unidade de memória dos jogos.

Paulo C. Feitosa Zanon São José dos Pinhais, PR

Depende, Paulo. Um byte nada mais é do que um conjunto de 8 bits, assim como um metro é um conjunto de 100 centímetros. A memória dos jogos poderia tanto ser expressa em Megabits como em Megabytes — um jogo de 8 Megabits possui 1 Megabyte, e assim por diante. No caso dos cartuchos, os fabricantes preferem indicar a memória em Megabits. Satisfeito?

Estava pensando em comprar um CD-ROM, mas li numa revista americana que já foi lançado um aparelho que possui o CD-ROM e o Mega Drive juntos. Qual seria a melhor opção?

Edmilson Cícero da Silva São Paulo, SP

Se você não tem um Mega Drive mas deseja ter um leitor de jogos em CD (CD-ROM), certamente a melhor opção é o Wondermega, da Sega, que é um aparelho que combina esses dois — pode-se usar cartuchos ou CDs. Mas cuidado: se você já possui um Mega, aí o melhor é comprar só o Mega-CD, que é mais barato. Vale lembrar que o Mega-CD lançado até o momento é japonês e só pode ser ligado ao Mega japonês, sendo incompatível com o Mega da Tec Toy.

* c * l * u * b * e * s *

N.E.S CLUB - Um clube para quem curte os jogos do Nintendo 8 bits. Quem quiser se associar deve mandar seus dados, uma foto 3x4 e, se tiver, alguma dica. A taxa de adesão é de Cr\$ 2 mil. Endereço: Av. Rui Barbosa, 919, Guaratinguetá, SP -- CEP: 15000-000.

PIRATAS DO GAME BOY -

Um clube especializado em Game Boy, com jornal bimestral que publicará dicas, lançamentos de acessórios, cartuchos e fotos de recordes dos sócios. Para receber o jornal é só enviar Cr\$ 1 mil a cada dois meses, no dia 20. O clube vai promover reuniões entre os sócios. Endereço: Praça Fernandes Pacheco, 23, Santos, SP --CEP: 11060.

MANIAC GAME WORLD - O

clube é especializado em todos os sistemas de videogame e também PC. Todos os meses os sócios receberão um jornal com recordes dos associados, dicas e muito mais. Para se tornar sócio, envie uma carta com seus dados e o tipo de console que possui. Se quiser a carteirinha do clube, é só mandar uma foto 3x4. Escreva para a Caixa Postal 97455, Nova Friburgo, RJ -- CEP: 28614.

SPACE GAMES CLUBE - O clube enviará mensalmente aos associados um jornal com dicas, classificados, recordes e informações sobre os sistemas Mega Drive, Master System e Nintendo. Qualquer dúvida em algum jogo será resolvida. Escreval Endereço: Rua Pedras Bonitas, 810, Ipatinga, MG -- CEP: 35160.

MASTER CLUBE GAMES - Aí galera! Este é um clube para os fãs de Nintendo e Master System. Para ficar sócio é só mandar uma carta com seu nome e o console que possui, um envelope selado para resposta e a quantia de Cr\$ 3 mil (para a carteirinha). Você receberá um jornal com dicas daqueles sistemas, além de participar das promoções. Endereço: Rua Parú, 343, Belo Horizonte, MG -- CEP: 31130.

REALENGO GAME CLUB - Se você joga Master System, Mega Drive, Nintendo ou Arcade, fique sócio do Realengo Game Club. Basta enviar os seus dados pessoais, duas fotos 3x4 e Cr\$ 2 mil. O sócio receberá uma revista informativa com dicas, recordes e reportagens do que acontece no mundo dos games. Endereço: Rua do Imperador, 524, Rio de Janeiro, RJ -- CEP: 21712-970.

Super Mario World (Super Nintendo)

Ainda não descobri como chegar à última fortaleza que fica no "Valley of Bowser", ao lado do 7.º castelo. Como chego ali?

Diogo V. Lima Santo André, SP

Diogo, para abrir o caminho que leva à última fortaleza você precisará pegar uma chave secreta. Ela fica na fase anterior à da fortaleza, e no mapa aparece indicada por uma bolinha vermelha. Aliás, todas as fases indicadas com a bolinha vermelha possuem duas saídas — uma normal e a outra com a chave. Encontrando-as, você descobre novas fases em todos os mundos!

Em primeiro lugar, parabéns pela melhor revista de videogame de todos os tempos. Agora eu queria saber para que servem os quatro canos do "Valley of Bowser" e como faço para passar por eles.

> Leandro Lopes Ramos Rio de Janeiro, RJ

Esses quatro canos levam a entradas diferentes no castelo de Bowser, encurtando o caminho que Mário deve percorrer para enfrentar o inimigo. Um deles, inclusive, leva até a última sala, direto na cara dele. Mas para chegar neles a entrada se encontra em outros mundos. Você deve procurar naquelas fases indicadas por uma bolinha vermelha (sinal de que há duas saídas).

Kid Chameleon (Mega Drive)

Gostaria de saber alguma dica para passar da fase "High Water Pass I". Depois que eu dou cabeçadas no teto e encontro os itens, atravesso a parede e encontro mais um item. Eu subo mais um pouco e encontro outro item, só que a partir daí eu não consigo mais sair. Por favor, me ajudem!!!

Andréia de Souza São Paulo, SP

Chega de desespero, Andréia. Dá para sair desse lugar com a maior facilidade. Exatamente onde você pega o último item existe um capacete que transforma Kid no Iron Knight, o Cavaleiro de Ferro. A especialidade deste capacete é escalar paredes. Depois de conseguí-lo, é só apertar o botão C para fazer o herói "subir pelas paredes". Pronto! Você já está livre para continuar este game. Não

pergunte aos feras

se esqueça das especialidades de cada capacete, pois cada fase reserva dificuldades que só podem ser superadas com o uso deles.

Final Fight (Super Nintendo)

Como faço para destruir o último inimigo deste game ?

> Henrique Faria Ramos Vitória, ES

O último inimigo aparece numa cadeira de rodas. Fique esperto na hora que ele atirar, pule com o direcional para baixo para desviar de seus tiros. O melhor momento para acertálo é durante o intervalo de seus tiros. Agora, se você estiver mais distante dele, use a tática de jogar os outros inimigos contra ele. Não se esqueça que o inimigo só começa a atirar no momento em que você estiver próximo dele!

Tiny Toon (Nintendo)

Pelo amor de Deus, me ajudem! Como posso me livrar do terremoto provocado pelo gorila da cena 4-3 deste game?

> Luciano Alves Holanda Rio de Janeiro, RJ

Luciano, esqueça o gorilão e preocupe-se com os seus filhotes. Ao acabar com eles automaticamente o gorilão é liquidado. Eles caem do alto da tela, do lado direito. É só pular sobre eles e seu problema estará resolvido!

Altered Beast (Master System)

Será que neste jogo eu posso fazer a escolha dos monstros, da mesma forma que o Altered Beast do Mega Drive? Cesar Alexandre Saritana de Sá Uberlândia, MG

Cesar, infelizmente não é possível selecionar os monstros no game Altered Beast do Master System. Paciência, né? Mas dá para obter o Continue e aumentar o nível de energia. O Continue você consegue na hora que aparece a tela de Game Over, basta apertar os botões 1 e 2 e girar o direcional no sentido horário. Para aumentar o seu nível de energia, durante a tela de apresentação, aperte o direcional na diagonal superior esquerda e os botões 1 e 2, tudo simultaneamente.

Phantasy Star III (Mega Drive)

Algumas dicas fornecidas na edição n.º 15 estavam incompletas. A lua onde estão as Aeroparts de Wren é Dhalia, encontrada numa passagem secreta, no canto inferior direito, dentro da cidade de Aerone. As Subparts não estão na caverna de Lyle, mas em outra bem a oeste de Divisia. A última amiga é mesmo Laya, caso se esteja jogando com Nial, filho de Lena. Finalmente, jogando com Ayn (filho de Maya, é lógico), a última amiga é Sari, encontrada no calabouço de Landen, onde você quase casou no início do jogo.

Fabiano Koich Miguel São Paulo, SP

Fabiano, As Subparts de Wren não estão mesmo na caverna de Lyle, mas sim na caverna dos rebeldes, onde se encontra mais um amigo chamado Ryan. E é claro que a Lua se chama Dhalia, pois Azura só pode ser atingida na 3ª geração. Suas informações estão corretíssimas!

Eu queria dar meus parabéns pela ótima revista e aproveitar para esclarecer uma dúvida. Como faço para pegar o barco em Phantasy Star III?

> Marcel Nakashima Guarulhos, SP

Para pegar o barco, vá até a vila abaixo de Landen e procure por um homem que fala sobre a cyborg — uma mulher-robô. Saia da vila e vá pela direita até encontrar Mieu — ela é a cyborg. Quando você encontrar novamente o cara do barco, ele não criará problemas e irá deixá-lo entrar. É que ele só dá esta permissão àqueles que estão acompanhados de Mieu.

Notas da redação

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista VIDEO-GAME, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.

Mega Drive - Com um ou dois controles normais e a caixinha de RF. André Simões Alvim (falar com José Carlos, meu pai). Rua Oscar Fernandes, 63, São Paulo, SP — CEP: 04775. Fone: (011) 247-9865.

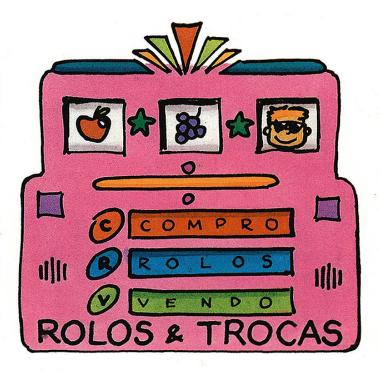
Adaptador - J-72, uma pistola e 20 cartuchos para o Phantom System (Predator, GhostBusters, Crime Busters, Super Pitfall, Knock Out e outros). Preço a combinar. Denis Ferraz. Av. Rangel Pestana, 125, Santo André, SP — CEP: 09185-220. Fone: (011) 412-0616.

Mega Drive - Um controle PRO-2 com turbo e slowmotion e quatro cartuchos (Fighting Masters, Super Mônaco GP, Castle of Illusion e The Legend of Juju), tudo por um Super Nintendo transcodificado e com pelo menos um cartucho. Flávio Bonassi Leão. Rua Cravo, 518, Osasco, SP — CEP: 06110.

Bit System - Com um adaptador J-76 e três cartuchos (Double Dragon III, Ikari Warriors e Super Mario Bros. 1). Fernando O. dos Santos. Av. Deputado Emílio Carlos, 947, apto. 94, bl. 2, São Paulo, SP — CEP: 02721. Fone: (011) 266-9025.

Super Nintendo - Com dois cartuchos (Super Mario World e Final Fight) por um Mega Drive com dois cartuchos e adaptador. Ou vendo. Márcio Luis Pires. Rua Prudente de Moraes, 272, Campo Bom, RS — CEP: 93700.

Game Gear - Com fonte e o cartucho Super Monaco GP. Tudo novo, na caixa, por US\$ 170,00. Danilo Clemente. Rua Bartolomeu Feio, 86, apto. 61B, São Paulo, SP — CEP: 04580. Fone: (011) 542-2323.



Top Game - VG-9000, com dois joysticks e 17 cartuchos (Super Mário Bros. 3, Ninja Gaiden II, Contra, Goal, Astyanax e outros). Marcelo C. Magalhães. Rua dos Araújos, 05, casa 31, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20521. Fone: (021) 248-9250.

Ninja Gaiden III - Para o Nintendo, por um dos seguintes cartuchos: Teenage Mutant Ninja Turtles I, II, III, The Simpsons: Bart vs. Space Mutants ou The Simpsons: Bart vs. The World. Anderson Luiz Dias Dutra. Rua Ana Neri, 41, apto. 301, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20910. Fone: (021) 234-8823.

VG-9000T - E mais seis cartuchos (Double Dragon III, Sexta-feira 13, Look Man, Road Fighter, Star Force e Caça-Fantasma). Robson Y. Saito. Rua Vergueiro Brasílio Machado, 7.584, casa 03, São Paulo, SP — CEP: 04272.

Top Game - CCE, dois controles, uma pistola e sete cartuchos, tudo por um Mega Drive com pelo menos um cartucho. Tadeu Tripoli. Rua Promissão, 60, Santo André, SP — CEP: 09120. Fone: (011) 413-2633.

Master System II - Com pistola Light Phaser, um joystick e mais cinco cartuchos (Strider, Golden Axe, Wanted, Super Futebol II e After Burner). Marcos Augusto A. C. de Souza. Rua São Clemente, 45, apto. 603, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 22290. Fone: (021) 266-5123.

Cartuchos - De Master System. Sérgio Jovino. Avenida José Bonifácio, 794, Araraquara, SP — CEP: 14800.

Mega Drive - Completo, com os cartuchos Mercs e The Legend of Juju. Fábio Brito. Rua Umuarama, 469, São Paulo, SP — CEP: 03129. Fone: (011) 965-8748.

Master System I · Uma pistola Light Phaser e quatro cartuchos, por um Phantom System. Pedro da Rosa Holzmann. Rua Virgínia Cumann, 05, Curitiba, PR — CEP: 82000. Fone: (041) 272-4290. VG-5600 - Compatível com o Atari, dois controles e 24 jogos. Rodrigo P. Lopes. Rua Roberto Pasqual Ignácio, 104, Taboão da Serra, SP — CEP: 06784-320.

Phantom System - Dois controles, uma capa de proteção para o console, um adaptador e nove jogos, tudo por um Mega Drive com um cartucho. Alexssandro Leôncio. Rua do Matoso, 6, apto. 303, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20270. Fone: (021) 273-0854.

Shadow Dancer - De Volta Para O Futuro 2, Great Volley, Double Dragon, Strider e RC Grand Prix, todos para o Master System; um Rapid Fire e um joystick. Michel Alisson B. Santos. Rua M, 01, Conj. Médici 1, Aracaju, SE—CEP: 49045. Fone: (079) 232-1996.

Master System - Com quatro cartuchos e um Turbo Game (Double System) com um cartucho, tudo por um Mega Drive. Carla A. B. Apezzato. Rua Ministro Godoy, 1.336, São Paulo, SP — CEP: 05015. Fone: (011) 864-2918.

Double Dribble - Do Nintendo e que seja compatível com o VG-9000. Eduardo C. Cola. Av. Nossa Senhora da Penha, 210, apto. 402, Vitória, ES — CEP: 29055. Fone: (027) 225-1259.

Mega Drive - Com dois controles e o cartucho Altered Beast. Mário Gomes Pires. Rua São João do Sabugi, 158, São Paulo, SP — CEP: 03224. Fone: (011) 918-9706.

Nota da redação

Para participar da seção RO-LOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VI-DEOGAME, 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.

MEGA TERMINATOR

Exterminador é um robô programado para matar. Ele vem do futuro com uma difícil missão: liquidar Sarah, uma jovem que será mãe de um líder rebelde da sociedade do pós-guerra nuclear (John Connor). Mas Reese, um outro robô, também viaja ao passado e tenta impedir que o

Exterminador alcance seu objetivo. A história do game é exatamente a mesma do filme "Exterminador do Futuro", onde o robô mau é vivido pelo ator Arnold Schwarzenegger.

"Eu esperava que este jogo fosse melhor. Achei uma pena que grande parte da memória foi utilizada na digitalização, porque o que interessa mesmo são os momentos de ação.

Luís Carlos Mazzaferro Júnior.

ARMAS

Metralhadora - é a melhor arma, pela sua rapidez. Mas na fase, passa a atirar mais lentamente.

Bomba - arma com a qual Reese inicia o game.

Bomba-relógio - acionando perto de alguma parede, Reese coloca uma bombarelógio, que detona com tudo

RAIO-X		
TIPO: Aventura FABRICANTE: Virgin Games MEMÓRIA: 8 Megabits FASES: 4 JOGADORES: 1 DIFICULDADE: 7 GRÁFICOS: 7 MÚSICA/EFEITOS: 8 DIVERSÃO: 7		

C€NA 1 Reese começa esta aventura no ano 2029. Para voltar ao passado e salvar Sarah, ele tem antes de acabar com o supercomputador Skynet.

BOMBA-RELÓGIO

Reese pode acumular até 9 bombas-relógio

Pegue-as no local da foto.



TRATOR

Jogando bombas sem parar, Reese consegue detonar com

o trator-robô. Mas seja rápido para escapar dos laser que o inimigo solta.



PÁRA-QUEDISTAS

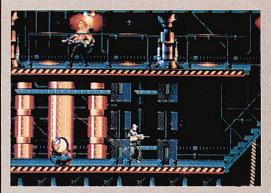
Vários pára-quedas carregados de bombas vão despencar de uma enorme nave. Passe e não se preocupe



em destruir a nave.

LABORATÓRIO SKYNET

Reese tem uma difícil missão: destruir o laboratório Skyned.



Coloque uma bomba aqui e corra para a saída da fase, que está

indicada por **Level 1**. O herói tem apenas 45 segundos para chegar até a máquina do tempo.







CENA 2

O herói está de volta ao ano de 1984. O cenário agora é a cidade de Los Angeles. Ele precisa encontrar Sarah Connor, que está no bar TechNoir, antes que seja tarde...



TELHADOS

O jeito mais fácil de completar esta fase, é andar no telhado dos prédios.

HELICÓPTERO

Um helicóptero detonando tiros aparece várias



vezes enquanto Reese está no telhado. Seja manhoso e passe por entre os tiros para sair na boa.

GUARDAS

Vários guardas e atiradores de bombas vão atirar em Reese. Tome muito cuidado,



acertá-los não significa acabar com eles. Os guardas e os bandidos insistem em levantar novamente.





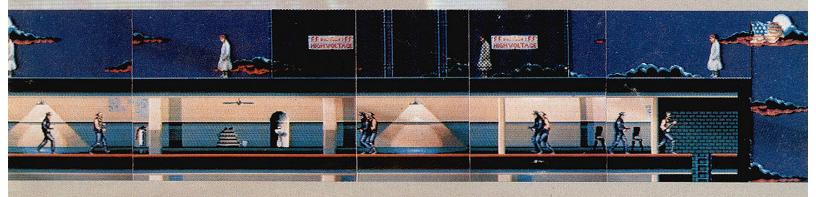
EXTERMINADOR

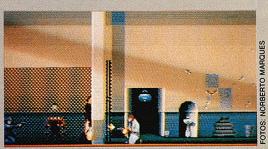
Finalmente Reese chega ao TechNoir onde terá de enfrentar o Exterminador. O papo agora é bravo! Atire no inimigo sem parar até que ele caia no chão. Mas não se dê por satisfeito. O Exterminador voltará a levantar. Derrube o inimigo mais duas vezes, até que ele comece a piscar. Aproveite então para fugir para a cena seguinte.

CENA 3 Reese encontra Sarah e conta a ela sua missão. Mais um imprevisto: os dois são capturados pelo departamento de polícia e têm de fugir mais uma vez.

BANDEIRA

O melhor jeito de escapar dos inimigos que estão no último andar do prédio é andar para a direita, até onde está a bandeira americana. Volte então para a escada e continue sua jornada: a escada estará livre.

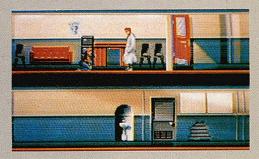




THE TERMINATOR

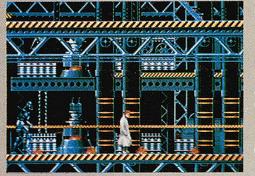
O Exterminador volta a atacar. Use a mesma tática da segunda fase. Tiros até que o inimigo comece a piscar e a passagem fique livre. Mas cuidado porque o robô não está sozinho. Policiais e bandidos também tentam acertar Reese.

Seja esperto e continue lutando para conseguir salvar Sarah, que está presa numa sala no último andar do prédio.



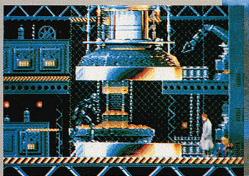
CENA

Reese chega finalmente à fábrica onde enfrentará, pela última vez, o terrível Exterminador.



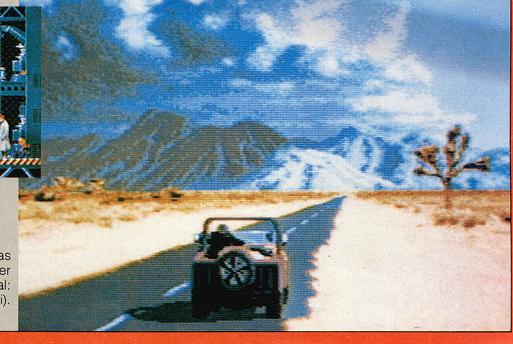
EXTERMINADOR -PARTE FINAL

Atraia o inimigo sempre para a direita, onde está o prensador. Atire várias vezes para ir levando-o até a "forca". Mas tome cuidado: caso você atire muito no inimigo ele perderá a parte de baixo do corpo. As coisas então se complicam e você já não consegue mais atingi-lo com tiros.



O jeito agora é fugir. Atraia o inimigo até a prensa.

Pronto, você conseguiu. Mas espere! A voz de Schwarzenegger digitalizada avisa no final: "I will be back" (eu voltarei).



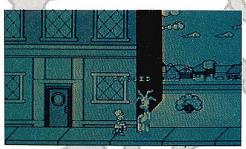


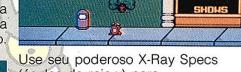
MEGA DRIVE



Primeira fase

Na cidade de Springfield,
Bart deve pixar todos os objetos
roxos. Exatamente como
na versão para o Nintendo
de 8 bits. Para pegar a vida da
foto, tome impulso na caixa
de correio, usando o superpulo.





Use seu poderoso X-Ray Specs (óculos de raio-x) para reconhecer os mutantes espaciais!

Aqui, também é possível dar o famoso trote no Moe, o dono da taberna. E, quando ele sair, furioso, tinta nele!



THE SIMPSONS

BART VS. THE SPACE MUTANTS

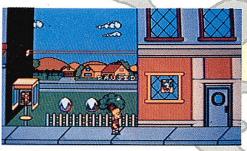
Agora, um dos jogos de maior sucesso para os consoles Nintendo de 8 bits pode ser jogado por adeptos do sistema Mega Drive. A história é exatamente a mesma: alienígenas mutantes invadiram Springfield, a cidade onde mora o garoto e sua família, possuíram seus habitantes e pretendem dominar todo o planeta. Ninguém notou a presença destes invasores, apenas Bart. Mas não se preocupe, durante o game ele terá várias oportunidades de provar que não é um mentiroso.



Não esqueça de comprar

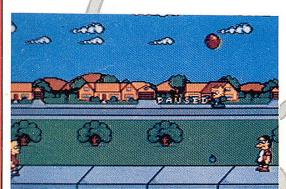
itens nas lojas. Nesta aqui, compre 5 rockets e 1 cherry bomb.







- Na sequência, uma vida
- escondida na moita. É só
- pular e correr para pegá-la.
- Aqui, uma novidade: Bart
 pode andar na calçada da rua
- de cima. Basta apitar no local da foto e ver o resultado!



Nelson

Nelson é seu primeiro inimigo. Basta atirar as bombinhas nele. Meggie também aparece para dar uma força...



TIPO: Aventura FABRICANTE: Flying ¿dge MEMÓRIA: 4 Megabits FASES: 5

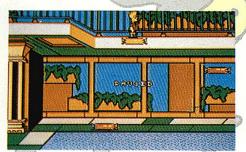
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: GRÁFICOS: MÚSICA/EFEITOS: DIVERSÃO:



Segunda fase

Aqui, é só recolher chapéus. Pule rente aos compradores do shopping de Springfield para consegui-los.



A mamata se repete: exatamente como no jogo para o Nintendo, bastam três pulinhos sobre o segundo bombom para passar ileso pelo cimento fresco.



- Para escapar dos sub-chefes desta fase,
- 🛉 è só subir nos cinzeiros. Você não é
- ▼ atingido. E fica fácil pular sobre eles!

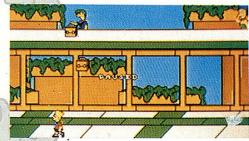


Eu tinha um Nintendo de 8 bits, e Simpsons I foi um dos jogos de que eu mais gostei. Agora tenho um Mega, e achei esta versão muito fraca. O jogo é parecido demais com a versão para o Nintendo, e não deu graça nenhuma jogar. Para quem não conhece pode ser legal.

André Fittipaldi Morade

Ms. Botz

Ms. Botz, uma babá alucínada, é a inimiga nesta fase, basta desviar das malas que ela joga e, logo em seguida, pular sobre as malas para mandá-las de volta.



Elas subirão e, dependendo da sua pontaria, acertarão a babá.



Terceira fase

No início, as brincadeiras dos balões, das roletas e dos patinhos também estão presentes. Basta ter moedas para participar. Use o ímã na roleta: você acerta sempre!

Nesta fase, Bart deve acertar os balões com o estilingue. Ele encontra um nesta placa vermelha.

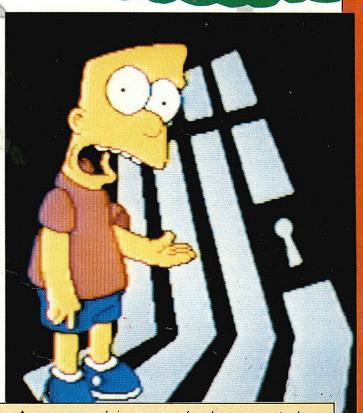


Cuidado com os palhacinhos carregando balões.

Acerte-os depois que eles passarem para que, ao cair,



eles não acertem Bart. Neste local você pode completar os balões que estiverem faltando para passar de fase.



Agora, o negócio mesmo é colocar o cartucho e jogar. Bart ainda deve lutar contra monstros pré-históricos no Museu de História Natural e, finalmente, pegar todos os elementos radioativos na Usina Nuclear de Springfield.

Tente você mesmo.



erto dia uma estrela cadente caiu sobre o reino de Alisia, trazendo o mal e a destruição. A princesa, de poderes mágicos, tem como missão encontrar a estrela para acabar com os problemas de sua terra. Acompanhe agora as principais dicas para detonar:

Alisia Drag









MEMÓRIA: 8 Megabits FASES: 8 fases

JOGADORES: 1

DIFICULDADE: **GRÁFICOS:** MÚSICA/EFEITOS: CLASSIFICAÇÃO:



ITENS SECRETOS

Fase 1

Nesta fase Alisia encontra 29 itens. Não deixe de pegar aqui o primeiro Continue do game.



Fase 2

No local da foto, a garota encontra uma fada. Ela lhe dá a invencibilidade.







Inimigos

Dois guerreiros atacam Alisia com espadadas. Fuja e solte um super-raio na barriga de cada um deles. O problema está terminado.

Fase 1







Fase 1

Fique esperto: Alisia consegue passar atrás de algumas colunas. No local da foto há mais uma passagem secreta. Use o super-raio para explodir a parede.

Fase 4

Caia no abismo, logo que a garota entrar nesta fase. Aqui Alisia encontra um dragão. Assim que acabar com ele, a fadinha lhe dará o super-tiro.







PASSAGENS

SECRETAS

SUPER RAIO

Para conseguir basta esperar que o medidor de força fique totalmente carregado. Ele começa a piscar e você está automaticamente com o super-raio.



Fase 5

Uma incrível passagem secreta se esconde aqui. Solte o super-raio e Alisia arrebentará a parede.



Esta fadinha dá a Alisia o poder de atirar rápido. Não deixe de apanhar este **Continue** secreto.



Fase 6

Outra passagem secreta. Fique atento e a garota

ganhará alguns itens e um **Continue**. Fique esperto porque aqui há mais uma passagem secreta, atrás das pedras. Entre e ganhe um **Continue**.



Fase 5

Sem encontrar estas duas fadas, a garota não consegue continuar o jogo. Elas ajudam Alisia a pular uma plataforma.



Diversos monstrinhos vão dar trabalho à Alisia. Suba até o nível mais alto da plataforma e acabe, com tiros, com os dois monstros que estão aqui. Desça então os degraus e acabe com o restante. Manha!





Fase 2

O inimigo desta fase é um enorme monstro do pântano. Atire na boca do monstro toda vez que ele tentar atacar Alisia. Você também pode atirar por trás. A ajuda do Lagarto é a melhor.

Fase 3

O inimigo agora é um pterodáptilo gigante. Acerte a cabeça do inimigo com raios e também com a ajuda dos bumerangues do Lagarto. Fique abaixado (foto) e dispare.

Fase 4

Alisia Dragoon

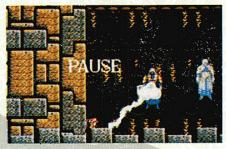
Fase 5



O canhão disparador de laser ataca agora. O objetivo de Alisia é destruir o cérebro da máquina. Use os super-raios e mais uma vez a ajuda do Lagarto. O melhor é ficar no local da foto e atirar até que o inimigo exploda.



Fase 6



O Lagarto ou o Ganso são os melhores companheiros para ajudar Alisia a detonar com o zumbi. Fique no local da foto, espere o adversário levantar o braço e solte o supertiro.

Alisia consegue acabar com as armas de fogo e ao mesmo tempo atingir o zumbi. Fuja toda vez que o inimigo vier em sua direcão.

Fase 7

Um feiticeiro é o inimigo desta fase. Acabe com

os dois zumbis que aparecem antes dele, ficando abaixado no canto do lado esquerdo da tela e atirando.

Continue abaixado enquanto Alisia recarrega sua energia e assim que o chefe aparecer levante e dispare sobre ele. Abaixe antes de ser atacado.



Inimigo final

Chegou finalmente a hora de Alisia enfrentar o feiticeiro do mal. O dragão é o melhor companheiro da garota agora. Quando o adversário soltar raios através da mão, salte instantaneamente para escapar. O inimigo então começará a soltar dragões de luz, que circularão em volta da garota. Atire até que eles se despedacem e tome cuidado com seus restos.





Agora a estrela do mal se transforma numa terrível águia. Atire quando a monstra estiver no lado esquerdo da tela. Mas tome muito cuidado com os raios laser e com as centopéias que insistem em vir na direção de Alisia.

Assim que a inimiga mudar de lado novamente, peça ajuda ao Lagarto e corra sempre para o lado oposto ao da águia para escapar da chuva de meteoros. Atire então nos espinhos e também na águia.























FLAGRANTES DO SUCESSO NO MÊS DE JULHO EM SÃO PAULO

NA SEMANA DA CRIANÇA, A FESTA DO GAME SERÁ TRILEGAL NO GRÊMIO DE PORTO ALEGRE.



EM PORTO ALEGRE

De 06 à 18 de outubro no Ginásio do Grêmio

PARTICIPE.









TIPO: Luta
FABRICANTE: Konami
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 10
JOGADORES: 2
DIFICULDADE: 5
GRÁFICOS: 8
MÚSICA/EFEITOS: 9
DIVERSÃO: 7

Se você já estava meio cheio das Tartarugas Ninja, Cowabunga! Esta versão, para o Super NES, vai arrepiar! A história é a velha de sempre: o Destruidor roubou a Estátua da Liberdade da cidade de Nova York, e aí está a sua missão. Mas o incrível é o som e os efeitos gráficos, simplesmente chocantes. Também não faltam novos golpes para você acabar com os inimigos. Confira!

O JOGO

Na tela de apresentação, você pode escolher quatro maneiras de "encarar" o game: 1 ou 2 jogadores, Option, Time Trial e Versus. Estes três últimos têm novidades. Vamos a eles!



OPTION

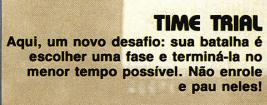
Aqui você pode configurar todo o jogo. Atenção, pois o final mais chocante do jogo só aparece se você jogar em hard. A novidade é o item colour mode, que tem as opções comic e animation. Escolhendo comic, você troca a cor das tartarugas. É uma boa para jogar de 2!





VERAUS

Mestre Splinter é o Juiz. E duas tartarugas lutam entre si, em uma espécie de Street Fighter dos esgotos. Desafio puro!





Cuidado com a unha encravada... tropeçar nas minas vai doer!

Os efeitos são incriveis se liga no zoom!



SUPER GOLPES

Vôo sobre os inimigos, seguido de golpe de nunchuck

Super giratória, com golpes de espada





Uma bela "pezada, que vai deixar os inimigos tontinhos!



Chute nos inimigos, com apoio do bastão no chão.

湯湯

O principal problema é que o cartucho é muito fácil. Esperava um desafio maior nesta nova versão para o Super NES. Mas os novos golpes são bem legais principalmente o de jogar o inimigo para fora da tela e o de jogar inimigos no chão. Gostei! Luiz Carlos

Mazzaferro Júnior

FAS€ 1



Atravessando a ponte, tome muito cuidado com o laser do grandão aí da foto para não se chamuscar!

Baxter Stocker é seu primeiro inimigo. Quando ele estiver no alto, salte e acerte-o. Quando ele estiver embaixo, tente encurralar a mosca nos



FASE 2

Para detonar Metal Head. acerte-o com os golpes

normais e fuja. Voadoras também são excelentes.

FASE 3



Cuidado com os mutantes do esgoto. Vire-se e acerte-os rapidamente.

Detonar Rat King é fácil: acerte-o sempre com sua arma. Quando ele atirar, fique em segurança bem no topo da tela. É moleza!



TECNODROMO

Você deve detonar Toka e Rahzar de uma vez só. Para detonar os dois é só encurralar qualquer um na parede e distribuir golpes. Eles vão tentar te atacar. Salte. Eles são idiotas e acabam se acertando.





No elevador, muitos inimigos. Esses aí só com o golpe especial. Deixe para pegar a pizza quando sua energia estiver acabando!

Finalmente, o Destruidor. Escape dos tiros e de suas mãos saltando. Para acabar com ele, você deve jogar inimigos na tela. Fique ligado na mira do Destruidor para escapar dos tiros.



O Destruidor, nervoso, manda as tartarugas para a pré-história. Voltar de lá é a sua missão agora.



250.000.000 ANTES DE CRISTO

Para derrotar os trogloditas, encurrale-os e acerte sempre com os golpes normais.
Superchutes também são eficientes.

Acabar com Slash, a tartaruga-

sósia, é bem difícil. Você só pode acertá-la de costas ou quando estiver no ar — nesse caso com voadoras. Movimente-se bastante para fugir dos golpes.





1530 D€POIS D€ CRISTO

Dentro do navio, cuidado: os piratas ao largo vão disparar. Figue Ligado!

Bebop e Rocksteady são dois velhos conhecidos. Para acabar com os dois ao mesmo tempo, você já sabe: encurrale-os no canto e pau neles!

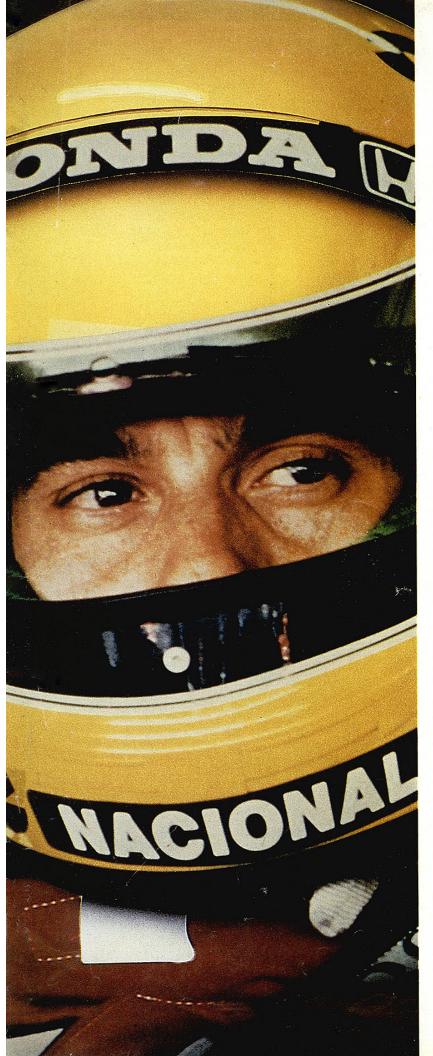
1930 DC

Seu desafio agora é sobre um trem. Fique esperto com o carinha que aborda o trem do cavalo.



Leather Head, o jacaré, é seu inimigo. E está a fim de te almoçar. Fugir do cardápio é fácil: quando ele marcar no canto da tela, dê uma voadora e então muitas espadadas. Quando ele atacar pelo chão, apenas salte.





SEJA UM PILOTO DE PONTA E VÁ PRA DISNEY CORRENDO.

Foi dada a largada para o GP Tec Toy. Para participar é só preencher o cupom que vem com o cartucho Ayrton Senna's Super Monaco GP II e mandar para a Tec Toy, junto com a foto do seu recorde.

Se o seu score estiver entre os 4 primeiros na categoria Master System ou Mega Drive, você vai disputar uma corrida contra os melhores pilotos de videogame que você já viu. O campeão leva uma viagem para a Disney.

E você ainda pode ganhar, correndo por fora. Será sorteado, entre todos os participantes, um Game Gear com Módulo de TV e uma viagem para acompanhar a grande final na sede da empresa do Ayrton Senna em São Paulo, além de cartuchos, fotos autografadas do tricampeão, buttons e adesivos.

Não fique aí parado, participe.



THE MUTANT WINDS

2020 DC

Chegamos ao futuro! E, qualquer semelhança com F-Zero não é mera coincidência. Detone os inimigos com espadadas e recolha quantas pizzas conseguir!





Krang é só não marcar em frente a ele. Dê uma voadora e muitos golpes na seqüência. Quando ele atacar, salte para escapar!

2100 DC

Agora na base estelar de Destruidor — onde nenhuma tartaruga jamais esteve — o fim está próximo. Para passar pelos lançadores de raios congelantes, desvie deles somente quando eles subirem. No chão, eles são inofensivos.



Krang ataca novamente, agora de um disco esperto. Mas acabar com ele é fácil. Acerte -o sempre, com voadoras e golpes. É só ser rápido! Parabéns, você conseguiu voltar ao presente!





De volta ao presente, sua missão agora é acabar com o Super Destruidor. Ele vai atacar de várias formas, mudando de cor. Apenas escape, subindo e descendo na tela.

Azul - Destruidor solta raios congelantes



Verde - Destruidor solta tartaruguinhas assassinas.

Vermelho -Destruidor solta fogo

Quando ele não estiver atacando, dê voadoras. Não falha...

... e a estátua da liberdade volta para Nova York!





STORE GAM



The Best Price For You!!!



RF (Mega)

Super Nes Pal-M criginal

Cartuchos Famicom Super Nes





SEMPRE OS ULTIMOS LANÇAMENTOS



Joysticks





* GAME ACTION, O SEGREDO DO SEU SUCESSO

- A mais eficiente no ramo
- O melhor preço do mercado Garantia dos produtos
- Fidelidade c/ nossos clientes
- Lançamentos em 1.º mão Atendimento vip

CARTUCHOS NINTENDO 8 BITS "INTERATIVE"















Game Action

Game Action

Com. Imp. Exp. Ltda.

Fone/Fax: (011)²⁷⁹⁻⁸¹³⁴₂₇₇₋₈₀₉₁

VENDAS E LOCAÇÃO

Vendas e Locação de Cartuchos, Consoles e Acessórios







Sempre os Últimos Lançamentos

Venda de Brinquedos em Geral

Assistência Técnica-Transcodificação Super Nintendo/Neo Geo em PAL-M

- Vendemos consoles e cartuchos usados
- Preço promocional p/ dia das crianças



"Super NES" em 🙎 vezes

- Fone: (011) 277-8199

TECNOFAX

NINTENDO MASTER SISTEM PHANTOM SISTEM **BIT SISTEM** 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 Sistem 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. Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

Tecnofax Comércio e Assistência Técnica Ltda. Rua Sta. Efigênia, 295 1° 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 Rua Turquia, 297 - Tel.: (091) 229-7333 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

PRINCESPERSIA

Prince of Persia é um game escrito originalmente para os computadores PC, e que chega agora em versão para o Super Famicom, lançada recentemente no Japão — e que, com adaptador, pode ser jogada nos consoles Super Nintendo. Um dos pontos fortes da versão para PC é a animação do personagem, que é quase perfeita. Nesta versão para o Super Famicom / Super Nintendo essa característica foi mantida, mas os gráficos melhoraram. O game foi também "incrementado" com

mais fases — são 20, contra 12 do PC.

A história é basicamente a mesma. Na ausência do Sultão, Jaffar, um Grão-vizir malvado, deseja se apoderar do trono. Para isso ele aprisiona a princesa e a enfeitiça: se ela não se casar com Jaffar em 1 hora e 20 minutos, morrerá. É aí que você entra: você deve escapar das masmorras do castelo e salvar a princesa. Em cada nível do castelo, você deve encontrar o caminho correto para chegar ao interruptor que abre a porta para

a passagem para outro nível antes que o tempo acabe. Corra, pois a ampulheta está contra você!



OS MOVIMENTOS

ANDANDO PELO CASTELO



pendurar: segure (A)



descer um andar:

descer dois andares: ψ e (A

andar com cuidado:

(A) e
O Príncipe

O Príncipe não cai nos

abismos com esse passo.



agachar: 🔱

andar agachado



LUTANDO

atacar (A)

defender: 1



FASE 1

Seu objetivo nesta fase é encontrar uma espada. No caminho, cuidado com estas plataformas de madeira. Para descer, pendure-se aqui até se soltar...

... e caia com o botão A apertado, para que ele se pendure e não caia.



Seguindo em frente, você acha a espada. Agora é só voltar todo o caminho...



... e enfrentar o primeiro inimigo. Use o direcional para cima para se defender e, em seguida, ataque (botão A).



Aqui, o interruptor para abrir a porta e passar de fase.



SEGREDO

Para mudar a música, a qualquer momento do game, dê pause,

mantendo o Start
pressionado, e aperte
Select. Escolha a
música preferida com o direcional.



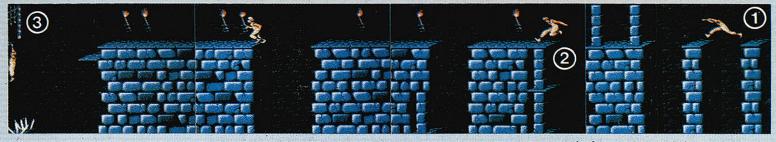
No início de cada fase, preste atenção para o lado em que o príncipe aparece virado, logo na primeira cena. Este é o lado para onde você deve seguir.

3 - No último, salte na beirada e não se esqueça de se pendurar para passar pela porta. Se você for lento, não dará tempo!



2 - Cuidado com os saltos.

 Para abrir a porta da esquerda, o interruptor é aqui. Pise no bloco e saia correndo para a esquerda.



Aqui você abre a porta final...



...e, na volta, cuidado com a caveira. Ela é invencível, mas você pode empurrá-la para o abismo aqui...

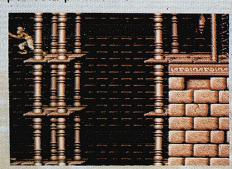


... e aqui. Agora o caminho está livre!



FASE 6

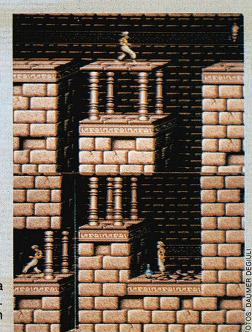
O caminho correto é por esta plataforma.





Você chega no inimigo pelo lado esquerdo, pois pela direita é morte certa.

Caindo aqui, você aumenta mais um ponto de energia. Para sair, há uma passagem secreta pela parede.



FASE 7

O primeiro grande inimigo está nesta fase: é uma princesa. A técnica para derrotá-la

é alternar os comandos para cima e ataque, bem rapidamente. Assim você se defende das espadadas dela e, quando ela não se defender, você a acerta!



FASES 9 E 10

Aqui, outro grande inimigo: o sultão. Cuidado, pois ele é mais rápido que

a princesa do mal. A técnica para derrotá-lo é idêntica.

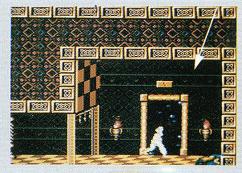


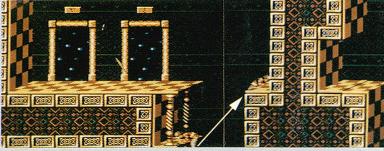


Esta é uma das fases mais importantes do jogo. Primeiro, você deve pisar aqui para abrir uma porta



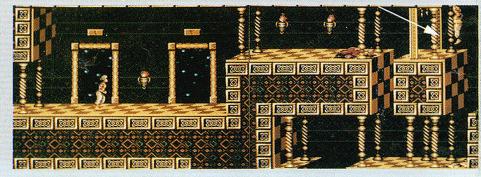
mais à frente. Entre nesta porta...





Aqui, pule para a direita para abrir a porta final. Na volta, entre na porta da esquerda...

...e siga para a direita. Cuidado, você não pode derrubar o inimigo. A porta já estará aberta. Siga por cima.



FASE 20 COMBATE FINAL



Finalmente você encontra o mago final.
O último combate o espera.



Defenda-se da magia com a espadada para cima... A magia dele se esgota, e agora a luta é franca. Ao saltar, sua imagem vai fechar a porta e você cai. Caia com o A apertado...

... pois há um vulcão no fosso. Você deve se pendurar para não cair. O vulcão já é a fase 10.









... e na seqüência, na porta da direita.

Agora, volte pelo mesmo caminho, descendo sempre.





Pela primeira vez você vê o mago. Não tente pular. Volte...



...e prepare-se: sua imagem vai atacar. A dica é recolher a espada (direcional para baixo) e correr em direção a ela.



Pronto, você consegue recuperar sua imagem...

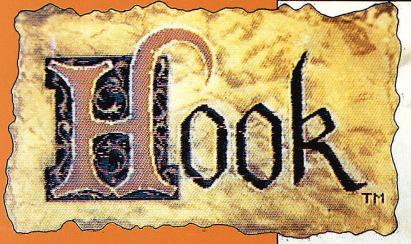
...e passar facilmente pelo abismo!





Tente encurralar o mago na coluna. Conseguindo isso, é manha: dê espadadas rápidas. Ele não se defende e, para variar, você salvou mais uma princesa.





Fada Sininho

Sempre que Peter Pan encontrar a fada, ele completa seu nível de Fly que permite voar.

Peter Pan tinha o desejo de nunca se tornar adulto. Mas o pior aconteceu e agora o garoto se transformou em Peter Banning. Ele não lembra do passado, quando era o chefe dos Garotos Perdidos na Terra do Nunca e derrotou pela primeira vez o Capitão Gancho. Mas o inimigo não esquece e deseja vingança. Exatamente por isso ele rapta os filhos de Peter, Jack e Maggie. A fada Sininho ajuda o herói a voltar à Terra do Nunca para encontrar seus filhos nesta chocante aventura de Super Nintendo.



Se liga no clima!

Os gráficos e a música deste game são demais! Saque só como o cenário vai mudando conforme o tempo.



RAIO-X

TIPO: Aventura FABRICANTE: Sony Image Soft MEMÓRIA: 8 Megabits

FASES: 10 JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 6
GRÁFICOS: 8
MÚSICA/EFEITOS: 10
DIVERSÃO: 8

Pirata

O primeiro inimigo do game é um pirata. Toda vez que ele correr em sua direção, salte. Aproveite para atacá-lo com espadadas assim que ele cair no chão.



Espada especial

Peter ganha uma espada especial que atira laser. Fique esperto para não deixar que os inimigos lhe atinjam agora. Se Pan for atacado ele perde esta espada.



Cogumelo

Os cogumelos fazem com que o herói aumente seu nível de energia.



Colméias

Evite tocar nas colméias para que as abelhas não ataquem. Atirando nas flechas do inimigo, elas não atingem o herói.



Velho da árvore

Este inimigo não é fácil. Espere ele aparecer nos buracos que estão no tronco e distribua espadadas.

Mude sempre de lugar para não ser atingido pelas luvas de boxe.



Quando estiver subindo as montanhas, Pan tem a chance de encontrar mais três vidas no local da foto.



Tigres

Desvie para conseguir escapar dos raios congelantes "cuspidos" pelos tigres.



Sereia

A sereia é falsa! Ela tentará seduzir Pan e levá-lo até as bombas. Fique esperto e não desça até o fundo para que ela não apareça!



Caveira

A caveira é a inimiga mais perigosa do game. Ela solta a cabeça do corpo. A cabeça então começa a girar.

A tática para acabar com ela é simples: primeiro pule a cabeca



e vá para trás
do corpo da caveira.
Agora é só atingir o
corpo com uma
espadada.
Repita a
operação até
liquidar com
a inimiga.



SUPER

Passando por baixo da areia movediça, Pan encontra mais três vidas e um cogumelo de energia. Repita a operação várias vezes até completar 99 vidas.

Navio

Dentro de algumas salas do navio. Pan encontra itens secretos. Aproveite para se reabastecer. Mas cuidado com as salas que estão lotadas

de espinhos. O único jeito para passar por elas é voando.



Capitão Gancho

Peter Pan enfrenta o Capitão Gancho pela primeira vez no mastro do navio.

Ataque o inimigo assim que ele levantar o braço para lutar contra o herói. Ele não aguentará por muito tempo.





Após a primeira luta, Pan resgata seus filhos. Mas agora o terrível Capitão Gancho liquida com um de seus amigos. O herói







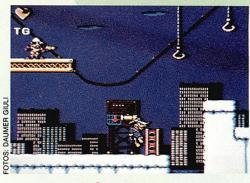
deseja vingança e enfrenta novamente o inimigo, que desta vez está muito mais poderoso. O Capitão ataca de duas formas diferentes: com o gancho e com a espada. Para desviar de suas ganchadas, pule no meio da corda do gancho e ataque com espadadas. Quando o adversário passar a usar a espada, Pan só deve atacá-lo antes de ser atingido. Seja rápido.

A aventura es se vira Conheça algunda de la conheça algunda de la

Mais um super-herói Disney acaba de aterrisar nos consoles de videogame. Darkwing Duck é o astro principal desta história e sua missão não é nada fácil: o pato tem de derrotar seis chefões do crime que pertencem à organização F.O.W.L. da cidade de St. Canard. Darkwing Duck é um personagem já bastante conhecido nos Estados Unidos. Ele é amigo do Capitão Boeing, piloto particular do Tio Patinhas, e há algum tempo pode ser visto nas histórias em quadrinhos.



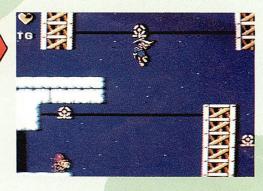
A aventura está prestes a começar e o pato terá de se virar agora para atravessar a ponte. Conheça algumas dicas para facilitar sua travessia.



Alavanca

As alavancas muitas vezes serão a salvação de Darkwing Duck. Puxando-as, o herói consegue escadas e até mesmo plataformas.

Use as roldanas para escapar dos espinhos que estão na parte de baixo da tela.





Itens

Kit pequeno recarrega um quarto da energia do herói



Kit grande recarrega toda energia do pato



Gás energizante pequeno aumenta uma unidade de energia à arma de Darkwing Duck Barra de ouro aumenta 500 pontos no placar



Diamante aumenta 100 pontos no placar

Boneco do Darkwing vida extra





Gás energizante grande aumenta dez unidades de energia à arma do herói

Estátuas

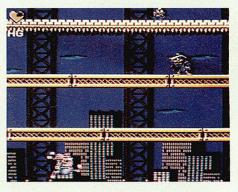
As estátuas são muito estranhas: elas atiram. Colocando o direcional para cima, Darkwing Duck fecha sua capa e defende-se dos disparos da inimiga. O melhor momento para atirar é logo após a rajada da estátua.

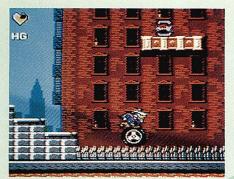


Quacker Jack

Ele é o primeiro inimigo. Mas a verdade é que ele não está muito afins de encarar o "terrível" Darkwing. Toda vez que o herói atira, o inimigo sobe ou desce as plataformas. Seja manhoso e corra atrás disparando.

Mas cuidado: Jack tem um amiguinho que não cansa de atirar bananas do alto da tela. O segredo aqui é não parar de se movimentar.





Pneu

Usando o pneu. escapar dos espinhos é moleza.

2 - CENTRO DA CIDADE

Assim que o herói atravessa a ponte, ele alcança o centro da cidade de St. Canard. Confira as enrascadas.

Tartaruga

Toda vez que ela abrir a boca, figue esperto porque ela vai atirar seu casco. E ainda tem mais: o casco vai e volta.

A hora certa de disparar é exatamente neste meio tempo, quando a tartaruga está sem proteção. Três tiros

detonam com ela.



Salão



Wolf Duck

Wolf Duck está no ataque. Mas ele só pode ser atingido quando estiver em sua forma normal de pato. Atire e pule

no inimigo toda vez que ele resolver 'encarar''. Atire também em seus tiros de caixas que podem ser facilmente destruídos. Aproveite para atacar o inimigo pelas costas toda vez que ele passar correndo.





Pulando em cima desta alavanca, o herói consegue encher o balão de gás. Use-o então para atravessar o abismo.



Escuridão

As luzes estão apagadas! Isto não é problema para Darkwing Duck. Segure estas alças e as luzes ficarão acesas por alguns segundos.



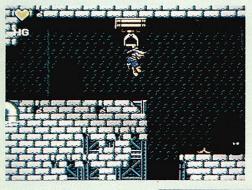
Darkwing Duck chega aos esgotos da cidade. As coisas aqui não são fáceis.

Espinhos

Os espinhos vão complicar a vida do pato, que tem

de ficar esperto para driblá-los. Darkwing tem de ter muito jogo de cintura para sacar os momentos certos de se pendurar ou pular para o alto da plataforma.





Liquidator

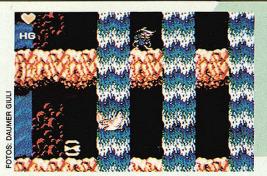
O inimigo, Liquidator, está atolado no esgoto. Figue embaixo da plataforma central e atire constantemente no adversário. Pule então e segure-se na plataforma para deixá-lo passar. Desvie toda vez que Liquidator chamar os peixes mutantes voadores com sua corneta.





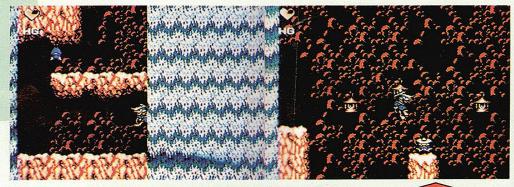
- FLORESTAS

Três novas fases surgem no game, após completada esta estapa inicial. Vamos a elas!



Cachoeira

Atravesse com cuidado as cachoeiras porque os pássaros inimigos vão continuar aparecendo. Atire neles.



Bushroot

Mais um inimigo que vai dar trabalho. Atire sempre que puder, mas cuidado porque ele vai subindo toda vez que você disparar. O melhor é ficar no chão e esperar



O herói consegue atravessar esta cachoeira por trás. E no final uma surpresa: uma vida extra.



Gênio da

Quando o inimigo alcançar a última corda, uma mão surge na lateral e joga bolas contra Darkwing Duck. Seja rápido.

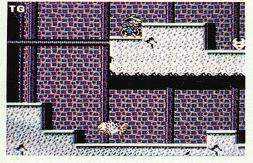
Os gênios são os

que você vai encontrar aqui nas docas. Toda vez que um deles apárecer,



piores problemas

atire na lâmpada para liquidá-lo.



Caminho

Quando chegar aqui, continue pelo caminho de cima. Além de ganhar mais

itens, o herói ainda consegue uma vida extra.

Megavolt

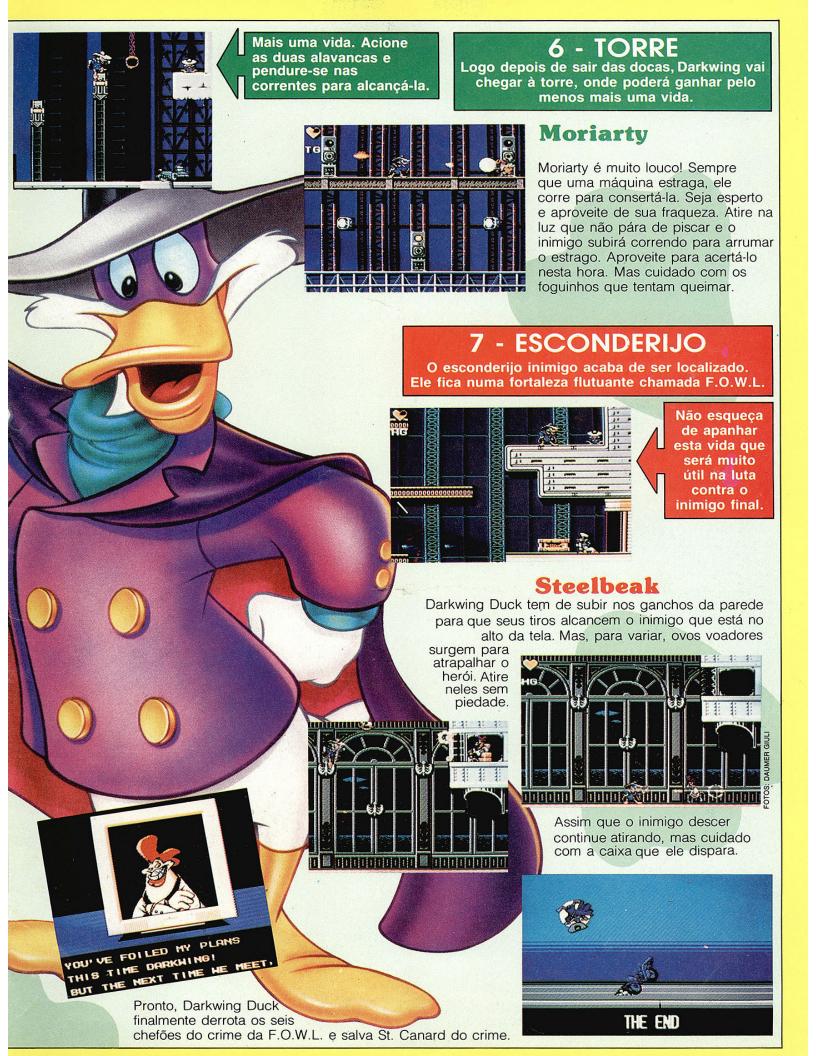
Darkwing vai ter problemas agora com Megavolt,



um dos inimigos mais fáceis desta aventura. O inimigo não pára de jogar eletricidade no chão. O segredo é ficar pendurado nas lâmpadas que estão no centro e atirar enquanto Megavolt fica pulando de plataforma em plataforma. Não esqueça ainda de desviar de seus choques.

5 - DOCAS

Após atravessar a floresta, o herói chega até às docas de St. Canard. Aqui muitos inimigos vão "encher".



Master of SYSTEM

ASTERIX

Os heróis Asterix e Obelix finalmente deixaram os quadrinhos e são os personagens principais deste game. A história toda acontece na Gália (Antiga França), que está toda ocupada pelos romanos. Toda? Não. Uma pequena aldeia de gauleses ainda resiste aos invasores. Isto acontece graças a uma poção preparada pelo druida

Panoramix, que torna os nossos heróis invencíveis. Mas o Imperador Romano Júlio César já "sacou" os poderes da poção e tratou de mandar seqüestrar o druida. O chefe da aldeia, Abracurcix, ordena que os heróis Asterix e Obelix tratem de salvar, e rápido, Panoramix. Junte-se a eles!

O Jogo

Asterix e Obelix nunca lutam juntos. No round 1.1, você é obrigado a jogar com Asterix e no round 1.2, Obelix será seu companheiro. Nas outras fases e rounds, o jogador pode escolher com qual dos personagens deseja lutar. Veja qual é o melhor para cada fase!



Juntando 50 ossos, Asterix e Obelix têm a chance de ir para uma fase especial de bônus. O cachorrinho de

Obelix, Ideiafix, deve estourar as bolhas, pulando em cima delas. São três pulos para estourar a verde, dois para as amarelas e um para as vermelhas.

1.º fase Round 1.1 Asterix

Logo na primeira fase, Asterix já encontra uma passagem secreta. Assim que



o herói entrar no segundo poço, ande para o lado esquerdo. No local da foto é possível atravessar a parede. Quebre os tijolos com a poção e o herói encontra uma vida e três ossos.

Javali

Acabar com o javali é bico! Asterix tem apenas de pular e dar um soco para baixo quando estiver bem em cima do monstro. Repita a tática três vezes e ele estará liquidado.

2.ª fase Round 2.1 Asterix

Jogando uma poção na água uma pequena



fonte aparece. Através dela Asterix consegue alcançar o muro ao lado.

Pele de Urso

Asterix tem de pular três vezes em cima do inimigo, sempre socando

sua cabeça. Mas muito cuidado com as abelhas. Pule para escapar.

3. fase Round 3.1 Asterix

Muito cuidado com a bola de neve. Caso ela grude na



cabeça de Asterix, o herói perde o controle e as funções no direcional ficam invertidas. Pule para escapar.

TIPO: Aventura FABRICANTE: Tec Toy MEMÓRIA: 4 Megabits FASES: 8 JOGADORES: 2 DIFICULDADE: 7 GRÁFICOS: 8 MÚSICA/EFEITOS: 7 DIVERSÃO: 8

Itens

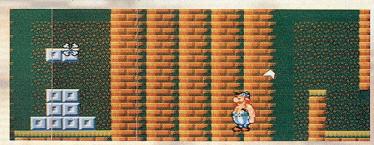
Socando o baú da esquerda, o herói encontra uma porção de itens como vida, sacos de ouro e moedas.







Mais uma passagem secreta! Assim que Obelix entrar no primeiro poço, fique esperto e caia com o direcional já acionado para a esquerda. Obelix encontra mais três ossos.









Anões

Socando três anõezinhos que seguram uma placa com bolinha vermelha, Obelix passará de fase. Para não ser atingido, é só ficar entre os buracos que estão na parte de baixo da tela.



Obelix

Muito grande, é o único gaulês que não toma a poção. Isso porque caiu dentro do caldeirão quando era pequeno. Obelix é muito forte, pode esmagar adversários com seu peso mas não é tão rápido como Asterix.

Asterix

O baixinho gaulês é persistente, rápido, ágil e muito sagaz. A autoconfiança é sua principal característica.



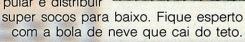
Round 3.3
Asterix



Fique no canto esquerdo da plataforma. Asterix não é atingido pelos espinhos.

Pele de Urso

Para detonar com o Pele de Urso é só pular e distribuir



4.ª fase Round 4.2 Asterix

Toda vez que encontrar um canhão, Asterix deve entrar e jogar uma poção.

De cara o herói será "cuspido" para longe.



Pele de Urso

O Pele de Urso ataca novamente, desta vez acompanhado de duas pedras que o protegem. Fique perto dele e ataque com socos.



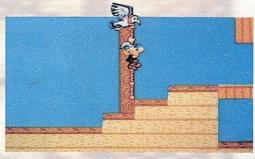




Round 5.1 Asterix

Espere o pássaro negro dar um vôo rasante e dê um soco nele. Só assim Asterix consegue a chave para mudar de fase.





Asterix deve segurar na corda que está presa ao pescoço do pássaro. Voe, sempre desviando dos obstáculos, até a passagem secreta, onde o herói encontrará mais um pote recheado de itens.



surpresa pelos potes assassinos.

7.ª fase Round 7.1 - Obelix

Quando Obelix encontrar o furação entre dentro dele e deixe que o herói caia.



Portas

Quando encontrar as três portas, escolha a que está no meio.



Obelix encontrará então dois potes. Pegue somente o segundo e Obelix encontra outra chave.

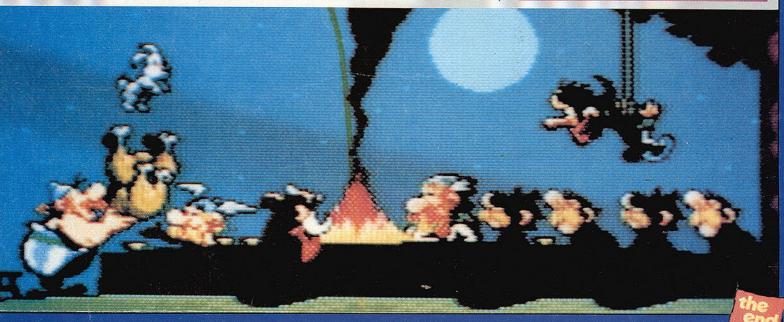




8.ª fase
Round 8.1 - Asterix

Espere o guarda levantar a lança para Asterix passar com a biga. Fique ligado também nos espinhos que estão no chão. É só pular para passar por eles.







OLIMPIC GOLD

Agora também é possível delirar com a Olimpíada na telinha colorida do portátil Game Gear, com a mesma emoção dos consoles "grandes". Como no jogo para o Master, você pode competir na Olimpíada completa, em sete modalidades, ou em cada uma separadamente. E a sua habilidade, coordenação e rapidez no controle é que vai garantir a medalha de ouro. Veja como!

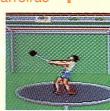




100m Rasos / 110m com barreiras

Para correr: (1) e (2)

Para saltar as barreiras



Arremesso de Martelo

Para ganhar força: (1) e (2)

Para girar no círculo:

Para soltar o martelo:



Arco

Para regular a força e fazer

pontaria:

Para disparar a flecha:





Salto com vara

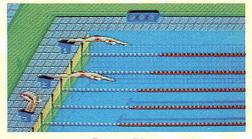
Para correr: (1) e (2)

Para encaixar a vara:

Para subir:

Para transpor o sarrafo:

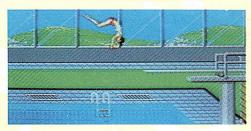
200m nado livre



Para nadar (1) e (2)

Para a virada: 🗲 ou 🛶

Saltos ornamentais



Para iniciar o salto: (1) Encolher o corpo:

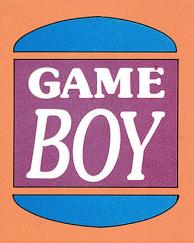
Girar lateralmente: (2)

Dar uma cambalhota: -

Esticar:









RAIO-X

TIPO: Aventura FABRICANTE: Tradewest MEMORIA: 2 Megabits

FASES: 7 JOGADORES: 1

DIFICULDADE: GRÁFICOS:

MÚSICA/EFEITOS: DIVERSÃO:

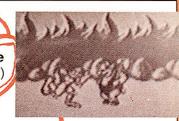


Os bravos sapos lutadores agora estão detonando na telinha do portátil Game Boy. Você deve ajudar Zitz, um dos três sapos, a resgatar seu irmão e acabar com a graça da terrível seqüestradora. A tarefa, além de difícil, é

bem interessante: nela Zitz pode usar os mais estranhos aparelhos — desde uma nave espacial chocante até um jet ski, sempre com muitas dificuldades para superar. Haja habilidade. Conheça melhor este superlançamento!

Nosso herój pode dar muitos golpes interressantes.

> O chute e bastante reficiente...



1.º fase

O inimigo da primeira fase é moleza: basta acertá-lo com socos ou chutes. Quando ele cair, a tela treme e o seu sapo fica imovel. Logo em seguida, é a hora de acertá-lo.

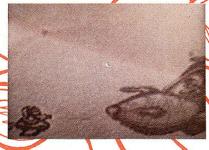


mas você pode também jogá-lo violentamente contra o chão. Basta acertá-lo uma vez e, ao se aproximar, apertar (B)

2ª fase



Na segunda fase,
Zitz ganha um
aliado: uma nave
espacial.
Contra este inimigo,
é só atirar e desviar,
para cima e
para baixo.

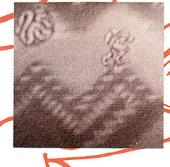


O inimigo da segunda fase também é chato: atire no bico da nave e desvie para cima ou para baixo para escapar dos seus tiros.

4.ª fase



Na quarta fase, o grande lance é o Jet Ski. Dirija com atenção, e cuidado com os rodamoinhos.



5.ª fase

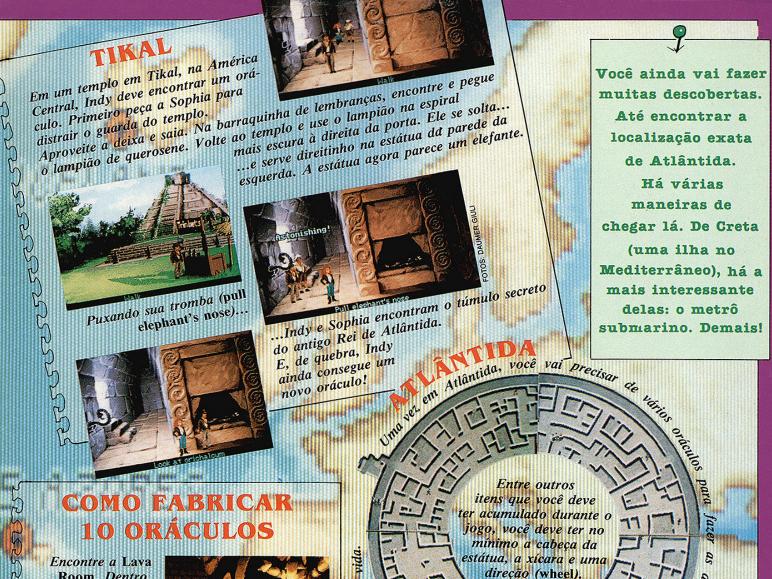
Tá pensando que é moleza?
Então prepare-se: na quinta
fase, lembrando aquela serra
maluca da versão para o
Nintendo de 8 bits, você terá
de escapar de uma bola
gigante em um labirinto bem
doidão. Aqui, é só na
habilidade. Você deve ser
preciso nas mudanças de
direção para não ser
alcançado pela bola!

FOTOARQUIVO



FOTOJORNALISMO





Encontre a Lava Room. Dentro, use a xícara no pedestal, a cabeça da estátua em plaque e, antes de sair, recolha a xícara com lava.



no local indicado...

Já com a xícara de lava, seu próximo passo é encontrar a Machine Room. Use a direção

Town of the second seco

...e a xícara de lav<mark>a em</mark> funnel. Pronto, Indy conseguiu 10 novos oráculos, que vão abrir



oráculos, que vão abrir <mark>seu caminho para um</mark> dos muitos finais que est<mark>a aventura reserva!</mark>

FIOUE FIGADO

No final desta aventura, Indy deve montar a combinação da espiral para conseguir sair com vida. E, para não ser surpreendido, aí vai a dica: ela aparece nesta sala, na parede

Ansosuos o



do fundo, à direita! Lembre-se de salvar o jogo neste momento (F5) para poder buscar a combinação correta.

Em um dos finais, Indy escapa de Atlantis no submarino dos nazistas derrotados na cidade perdida (claro que eles também acham a cidade. Pensou que ia ser moleza?). Mas há muito mais a descobrir, e o desafio é todo seu!

Mário Fittipaldi

IMMORTAL (Mega Drive)

Todos os Passwords deste game para você:

Fase 2 - cddff10006170 Fase 3 - f47ef21000e10

Fase 4 - b5fff31001eb0

Fase 5 - 34fff41000eb0

Fase 6 - bcfef51010a41

Fase 7 - 6b10f61010ac1

Fase 8 - e011f730178c1

(Mega Drive)

tem um final diferente? Para

conhecê-lo você deve jogar no

modo "2 Players" até o último

inimigo. Quando ele perguntar

do,um dosjogadores deve responder YES e o outro NO. Agora, divirta-se!

Você sabia que este game



Aí vai o Password para a última fase deste game: ZQYM GHZK GRZP YHTH

TOM & JERRY (Nintendo)

Com esta dica você consegue, logo de cara, 99 vidas. Na tela de apresentação, pressione o direcional para a direita, direita, cima, esquerda, cima, direita, baixo, os botões B, A e o Select. Quando você ouvir um som característico é. porque deu certo. Que tal?

Mario Benevento Neto São Paulo, SP

JOE MONTANA FOOTBALL (Mega Drive)

Para ir direto ao final do campeonato, use este Password: Z3UT555HKA **Equipe Thunder Game** Bauru, SP



GRADIUS 3 (Super Nintendo) STREETS OF Durante a tela de apresenta-RAGE

ção, aperte o botão X várias vezes e, antes que a tela de apresentação desapareça, aperte START. Se você fizer isto direitinho, dá para começar o game com um montão de vidas.

Mauro Gilson Spacenkopf Rio de Janeiro, RJ



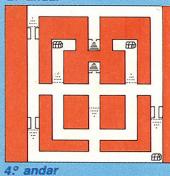
PHANTASY STAR

(Master System)

A VIDEOGAME vem publicando desde a edição n.º 16 os mapas dos labirintos mais pedidos pelos leitores. Nesta edição é a vez da Torre de Corona. No topo da torre você encontrará um habitante de Dezóri e, com ele, poderá trocar o Olho (Pedra Preciosa) pela Tocha. Até o próximo mapa! 2° andar

1º andar 3º andar





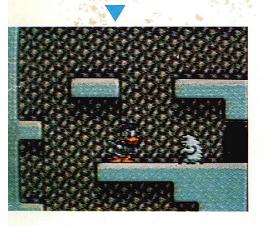
TWIN COBRA (Mega Drive)

Use esta seqüência para selecionar fases. Durante a tela de apresentação pressione o direcional para cima, para baixo, direita, esquerda e **START**. Agora é só escolher a fase desejada e mandar bala!

Marcelo de França Costa Rio de Janeiro

THE LUCKY DIME CAPER (Game Gear)

No Pólo Sul, Donald pode acumular quantos itens e vidas quiser. Basta ficar no local da foto destruindo os inimigos que saem da porta, até o tempo acabar.



SUPER R-TYPE (Super Nintendo)

Não é mais segredo escolher fases neste jogo. Durante a tela de opções, mantenha o botão **R** pressionado e aperte o **direcional** para baixo nove vezes. Quando você ouvir um som característico, é porque deu certo. Daí, quando o jogo estiver rolando, aperte **Pause** e os botões **R**, **A** e **SELECT**, simultaneamente.



DRAGON NINJA (Nintendo)

Que tál começar o jogo com 64 vidas? Para isto, pressione no controle 2 os botões B, A, o direcional para baixo, cima, baixo e cima. Em seguida, pressione o START do controle 1. Agora é só jogar direto!

Paulo Aparecido Zeferwo Carapicuba, SP

STREET FIGHTER II (Super Nintendo)

Se você optar pelo modo "2 Player", ambos os jogadores poderão escolher o mesmo personagem para lutar como, por exemplo, Blanka contra o próprio Blanka ou Chun Li contra a própria Chun Li. É só digitar esta senha, rapidamente, no momento em que aparecer o logotipo da **CAPCOM** na tela (um pouco antes da tela de apresentação):

Direcional para baixo, R, direcional para cima, L, Y, B, X e A



SHINOBI (Master System)

Na missão 5-1 não resgate o segundo refém. Desta forma, Joe Musashi permanece com a corrente adquirida na fase anterior. Isso vai facilitar bastante na hora de combater o último ninja da missão 5-4.

Renato Rodrigues Santo André, SP

FARIA (Nintendo)

Para ganhar invencibilidade, ouro ilimitado e outros tesouros use o nome **GAOGAO**.

GAIARES (Mega Drive)

Torne a sua nave invencível! É só dar **Pause** no game e pressionar os botões **A**, **B** e o **direcional** para a esquerda, simultaneamente.



STAR WARS (Nintendo)

Esta operação pode render até sete vidas. Na fase da Estrela da Morte você precisa encontrar a sala dos computadores. Entre ali e deixe o R2D2. Quando sair, corra e pule para a direita, peque o elevador e desca. Peque o outro elevador o terceiro, da esquerda para a direita — e desça. Neste andar há uma vida guardada por um robô indestrutível. Corra, pule sobre o robô e peque a vida. Agora, volte ao lugar de início - usando o mesmo caminho. Repita toda a operação até encher o marcador com as sete vidas possíveis.

Leonardo e Frederico G. Guimarães Belo Horizonte, MG

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS

Conheça mais alguns feras desta seção e não esqueça que você pode ser o próximo! É só conseguir uma pontuação que supere a de algum jogo abaixo, ou a de qualquer outro jogo em que você tenha arrasado! É só enviar uma foto do placar ou, se o jogo não tiver pontuação, a da tela final. Escreva os dados do jogo atrás da foto (título, sistema e número de pontos ganhos). Mande bala!

MASTER SYSTEM

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO - Carlos A. M. de Oliveira - 579,560 MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION - Felipe Nunes Vidal Bandeira - 218.340

FANTASY ZONE - THE MAZE - Edson Maurício Corrêa - 372.770

ALTERED BEAST - José L. Vargas - 834.900 COLLUMS - Luciana Marinho de Carvalho - 2.254.680 FORGOTTEN WORLDS - Luís A Burim - 3.841.000 R-TYPE - Roberto Kaida - 1.054.400 TWO CRUDE DUDES - Eduardo Motta - 999.999



SUPER NINTENDO

BATTLE BLAZE - Bruno P. Guerra - 860.000 FINAL FIGHT - Equipe Máfia - 3.779.203 JOE & MAC - Fábio H. Pitanga - 999.900 PIT FIGHTER - Bruno P. Guerra - 1.821.040 ULTRAMAN - Eduardo S. Santocchi - 469.080

ESTRECORD 1. 2'81"71 2 2'01"89 6 MBTE CITY I 3 2'01"92 KRIGHT ! 4 2'01"99 🈂 7. 2' 02"09 8 8 2'02"16

F-ZERO - Rodolfo Buffoni Possuelo - 2'01'71

SUPER ADVENTURE ISLAND - Bruno P. Guerra - 440.900 ADDAMS FAMILY - Rodolfo Buffoni Possuelo - 38.023.650

NINTENDO

ASTYANAX - Flávio Tito da Costa Filho -6.820.400 BOMBER MAN - Roberto Wallace Albuquerque -382.838.800 DUCKTALES - Glauco Alves Martins - 15.663.000 WOLVERINE - Carlos Roberto de Oliveira - 107.400 WRECKING CREW - Rogério Hiroshi Horii - 999.200

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III - Marcus Enéas S. G. do Rio Apa - 551.900 ROLLING THUNDER - Fábio Bosco Teixeira dos Santos - 262.350





MEGA DRIVE

GOLDEN AXE II - Jean Pierre Ferrari - 298.000 PIT FIGHTER - Remo Wendel Bello - 2.177.760 SOL DEACE - Rodolfo Buffoni Possuelo - 708.029

THE REVENGE OF SHINOBI - Luis Mateus & Marcos W. - 16.001.500

RAIDEN TRAD - Sérgio Ricardo de Assis - 1.760.500

AFTER BURNER II - Sérgio Natário Coimbra - 20.409.640 SHADOW OF THE BEAST - Rodolfo Buffoni Possuelo - 99.974

DESAFIO VIDEOGAME

Galera, o Desafio VIDEOGAME para os jogos TERMINATOR II (Nintendo), SPIDER MAN (Master System) e KID CHAMELEON (Mega Drive) já chegou ao final. Veja se você ganhou a camiseta na próxima edição!



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 Cavalheiro, Incá Moya, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Junior, Eduardo Bourdot Fidelis e Alan Gonçalves Campos. Fotos: Studio Norberto Marques.

Revisão:

Rosana Mauro.

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, Tony B. Simões, Gilberto Branco e Salomão Politanski.

Coordenadora: Ulla Schöffel

Arte:

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

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:

Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433

Gerente Financeiro:

José Eduardo Teixeira

Gerente Contábil:

Osny Luttenschlager S. Serra RIO DE JANEIRO - Filial

Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

VIDEOGAME com periodicidade mensal 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-S[MILE (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 mes-mas, VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. To-dos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no IN-PI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Repro, Reflexo, Margraf, Marprint, Pre-Press e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: Globo Cochrane Gráfica.



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.

























ARALA PRA ARALA PRA CACETE CACETE



DYNAVISION 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.

DYNAVISION3 RAKAL

O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

A Dynacom é fera.

