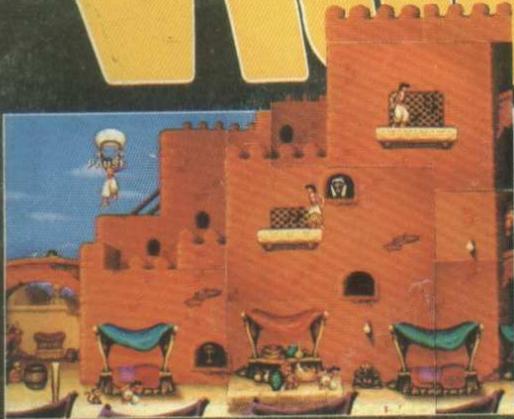


VideoGame



**EDIÇÃO ESPECIAL
3º ANIVERSÁRIO**

ALADDIN

**ESTRATÉGIA COMPLETA
NO MEGA E SUPER NES**

ARCADE EXCLUSIVO

**FATAL FURY SPECIAL
TODOS OS FATAIS**

MORTAL KOMBAT

**O SANGUE AGORA
JORRA NO MASTER**

TOURNAMENT FIGHTERS

**TARTARUGAS NINJA PARTEM PRA PORRADA
NO MELHOR ESTILO STREET FIGHTER II
TODOS OS GOLPES ESPECIAIS**

MEGA

BART'S NIGHTMARE

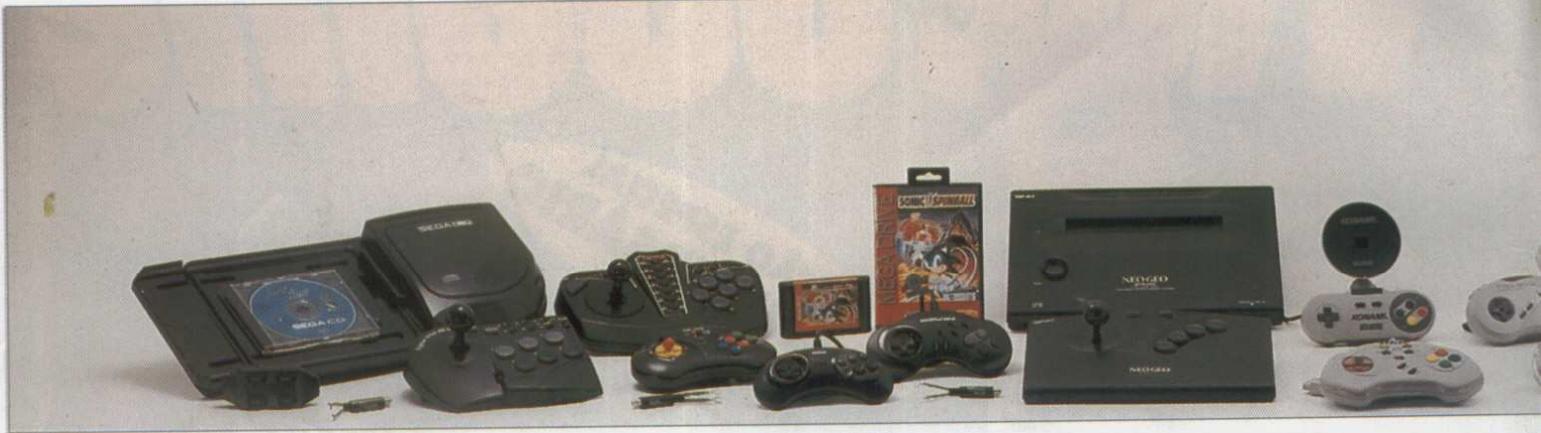
DICAS PARA ACORDAR DO PESADELO

**DE
CR\$ ~~820,00~~
POR APENAS
CR\$ 730,00**



LKC - O MELHOR FRANCHISING

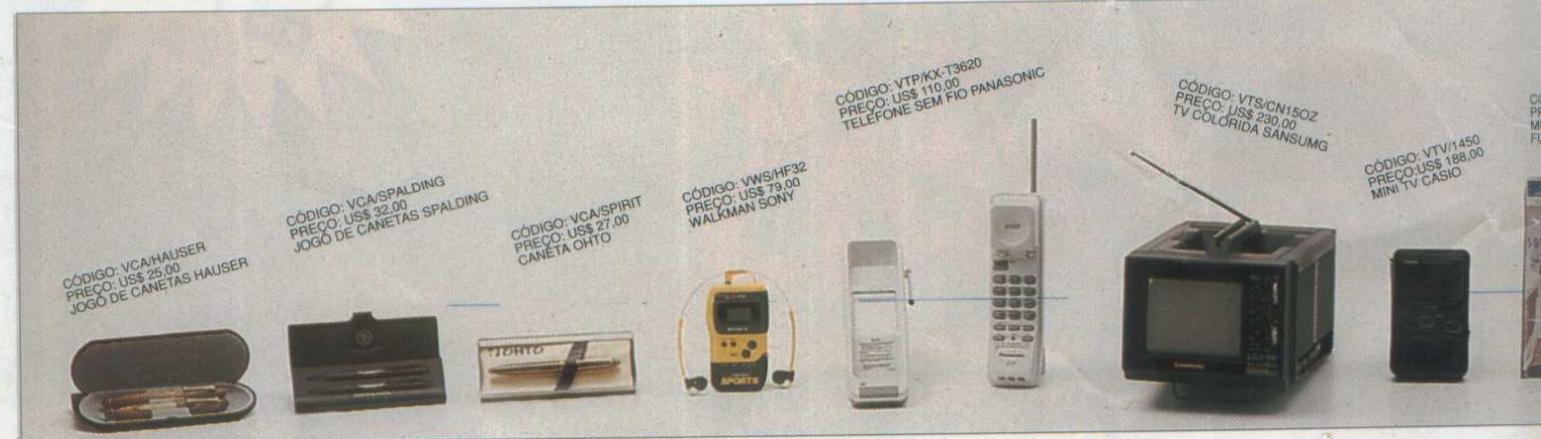
LKC VÍDEO - TODA A LINHA DE VIDEOG



LKC SPORTS ARTIGOS ESPORTIVOS DE TODO



LKC POSTAL - TRAZ O MUNDO DAS NO



CÓDIGO: VCA/HAUSER
PREÇO: US\$ 25,00
JOGO DE CANETAS HAUSER

CÓDIGO: VCA/SPALDING
PREÇO: US\$ 32,00
JOGO DE CANETAS SPALDING

CÓDIGO: VCA/SPIRIT
PREÇO: US\$ 27,00
CANETA OHTO

CÓDIGO: VWS/HF32
PREÇO: US\$ 79,00
WALKMAN SONY

CÓDIGO: VTP/KX-T3620
PREÇO: US\$ 110,00
TELEFONE SEM FIO PANASONIC

CÓDIGO: VTS/CN150Z
PREÇO: US\$ 230,00
TV COLORIDA SANSUNG

CÓDIGO: VTV/1450
PREÇO: US\$ 188,00
MINI TV CASIO

LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - F: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave
LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, - F: (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 228-4040
LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969
LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

DOS IMPORTADOS

JOGOS

TODO A LINHA DE FURNITURA

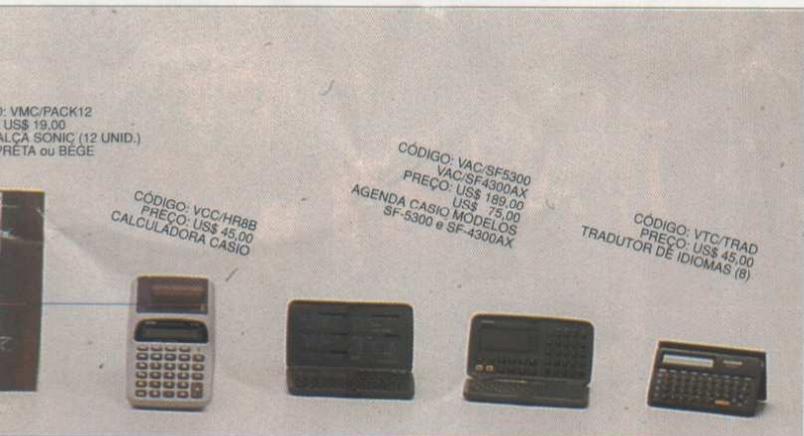
(APENAS NA MATRIZ)



OS TIMES AMERICANOS



VIDADES ATÉ VOCÊ



CÓDIGO: VMC/PACK12
PREÇO: US\$ 19,00
ALÇA SONIC (12 UNID.)
PRETA ou BEGE

CÓDIGO: VCC/HR8B
PREÇO: US\$ 45,00
CALCULADORA CASIO

CÓDIGO: VAC/SF5300
VAC/SF4300AX
PREÇO: US\$ 189,00
US\$ 75,00
AGENDA CASIO MODELOS
SF-5300 e SF-4300AX

CÓDIGO: VTC/TRAD
PREÇO: US\$ 45,00
TRADUTOR DE IDIOMAS (8)

BRASÍLIA - DF
21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

BELÉM - PA
Av. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414

SALVADOR - BA
Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

MANAUS - AM
Shopping - Lj C/D - F: (092) 611-3856

FORTALEZA - CE
Av. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE I - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, Lj. 27 - F: (054) 223-1793

PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2.119 - F: (051) 332-1055

BREVE
PETRÓPOLIS - RJ



LKC POSTAL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

R. Mateus José, 1233 - F: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 228-4040

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.677 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, - F: (011) 441-4192

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, Lj. 27 - F: (054) 223-1793

LKC JOINVILLE I - SC (NOVA)
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
AV. Carlos Gomes, 2.119 - F: (051) 332-1055

DISTRIBUIDOR OFICIAL
Micro Genius

index

Foi paixão à primeira vista. Fazer aquela primeira edição de **VIDEOGAME** e vê-la chegar nas bancas, naquele distante 1990, foi um grande momento profissional. A boa paixão tem que ser mútua e os leitores também pareceram adorar. Compraram tudo que chegou às bancas, a ponto de termos que imprimir mais exemplares. Agora que **VIDEOGAME** faz três anos, a paixão permanece. Nessas 33 edições debulhamos milhares e milhares de jogos, enquanto nossos leitores, de jogadores de primeiras fases, passaram a ir até o final de praticamente todos eles. E **VIDEOGAME** não parou de evoluir. Nessa edição, um destaque especial para **Tournament Fighters**, em que as Tartarugas Ninja lutam no melhor estilo **Street Fighter II**. Jogo que deve despertar tanto interesse dos leitores que o nosso editor Mário Fittipaldi fez questão de escrever pessoalmente. Falando em equipe, temos muitas mudanças aqui na redação. Silvia Szarf, após dois anos com a gente, foi para uma nova empresa e se tornou assessora de imprensa da Tec Toy. O Betto D'Elboux assumiu suas funções. O Fera Eduardo Muratta é o novo supervisor de games e eu, bem, também escrevo esse editorial de despedida. Deixo vocês nas mãos do excelente profissional Mário Fittipaldi, com quem "disputei" nesses três últimos anos para ver quem gostava mais da revista. Houve um honroso empate, mas tenho novos desafios profissionais a realizar. Jogo novo é sempre muito legal. Mas sempre guardarei, com muito orgulho, esses três anos nos quais fui redator-chefe de **VIDEOGAME**.

Um abraço a todos
Roberto Araújo

MASTER SYSTEM

- 36 MORTAL KOMBAT
- 38 PRINCE OF PERSIA

NINTENDO

- 39 JAMES BOND JR.
- 40 JOE & MAC

SUPER NINTENDO

- 18 T.M.N.T.
- TOURNAMENT FIGHTERS
- 22 DISNEY'S ALADDIN
- 26 A LENDA DE ZELDA - UM ELO COM O PASSADO

MEGA DRIVE

- 28 DISNEY'S ALADDIN
- 32 BART'S NIGHTMARE

ARCADE

- 42 FATAL FURY SPECIAL
- 6 BITS
- 10 CARTAS
- 14 PERGUNTE AOS FERAS
- 16 ROLOS E TROCAS
- 44 GAME SECRET
- 46 GALERIA DOS FERAS



A galera de **VIDEOGAME** entrou no jogo para comemorar o 3º aniversário.

NATAL RADICAL



Micro Genius

A melhor marca de videogame !



MICRO GENIUS ORIGINAIS

IQ-1000 - Controle remoto sem fio - de US\$ 70 por **US\$ 48**

IQ-701 - de US\$ 50 por **US\$ 38**

IQ-501 - de US\$ 50 por **US\$ 38**

GOOD BOY - Computer Game - de US\$ 50 por **US\$ 33**

JOYSTICK PARA MICRO-GENIUS

Joystick Controle Remoto TIJ-307 - de US\$ 20 por **US\$ 7**

Joystick Hiper TJK-305 - de US\$ 12 por **US\$ 7**

JOYSTICK PARA MEGA DRIVE

Joystick Controle Remoto TIJ-308K - de US\$ 20 por **US\$ 11**

Protetor para aparelho MEGA DRIVE - de US\$ 7 por **US\$ 3**

Pistola TLG-403 - de US\$ 14 por **US\$ 8**

LANÇAMENTO:
Street Fighter 2
para GAME GEAR

DISTRIBUIDORES:

SKYLINE - Galeria Lai Lai Center - Térreo - Loja 011
REPORTEC - Shopping Internacional - 1º Piso - Loja 07 e 08
PLAY GAME - Galeria Lai Lai Center - 2º Piso - Loja 209
CIUDAD DEL ESTE - PARAGUAY

LANÇAMENTOS CHOÇANTES PARA O NATAL

Dezembro sempre é mês de novidades. E novidade é o que não falta entre os lançamentos de games dos fabricantes brasileiros para este Natal. A Playtronic, por exemplo, preparou um pacote de excelentes títulos para o Super Nintendo. E a Tec Toy, que até então estava sozinha no mercado, não se intimidou com o novo concorrente e incluiu no seu pacote um novo Mega Drive (veja reportagem nesta mesma seção) e muitos lançamentos simultâneos. Ao que tudo indica, a concorrência já começa forte, e com todos os benefícios ao consumidor.

PLAYTRONIC

Apesar de recém chegada ao mercado, a Playtronic não deixou por menos, e prepara logo um verdadeiro "saco" de novidades para o Super Nintendo. São 20 lançamentos quantíssimos e, entre eles, games mais esperados do que o próprio Natal, como *Street Fighter II Turbo*, *Bubsy*, *Wing Commander* e a sequência *Wing Commander Secret Missions*; *Road Runner*, *Death Valley Rally* (Papa Léguas), *Tom & Jerry*, *Taz Mania* e *Alien 3*, entre outros.

Na linha do encanador mais famoso do mundo vêm *Super Mario All-Stars*, *Mario is Missing* e o novíssimo *Yoshi's Safari* para a bazuca Super Scope. Nesta aventura, o grande lance é que duas pessoas podem jogar ao mesmo tempo. Enquanto um "pilota" Yoshi com o controle, o outro, no papel de Mario, detona os inimigos com a bazuca. Demais!



Wing Commander Secret Missions: novas missões no SNES.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Cascão e toda a turma do Maurício de Souza em novo game para Master.



Yoshi's Safari: bazuca e controle no mesmo game.

Wimbledon, e muitos outros. Também está chegando para Mega um fantástico RPG com música de cair o queixo: *Landstalker*.

Para Master System o destaque fica por conta do novo game com a Turma da Mônica - *Turma da Mônica 2* -, totalmente desenvolvido no Brasil pela Tec Toy e os estúdios Maurício de Souza. Desta vez, além da dentuça Mônica, toda a Turma está presente nas telas do Master. Estão nas lojas também os games *Star Wars*, *Ultimate Soccer*, *Sonic Chaos* e *The Flash*.

Entre os lançamentos para Sega CD, o destaque é *Silpheed*, um game de batalha espacial com gráficos poligonais. Também estão chegando *Wolfchild*, *Road Avenger*, *Hook*, *Jaguar* e *Joe Montana*. O Game Gear não foi esquecido, e ganha os jogos *Ecco The Dolphin*, *Jurassic Park* e *Ultimate Soccer*.

O preço dos games para Mega está entre US\$ 40 e US\$ 115; os games para Master custam entre US\$ 19 e US\$ 43; para Game Gear os preços variam de US\$ 27 a US\$ 43; e os CD Games podem ser encontrados de US\$ 67 e US\$ 85.

A Playtronic lança também mais um herói para integrar a galeria de animais espertos. Agora é a vez de um morceguinho acrobático fazer estrepolias nos consoles. *Aero, The Acrobat* é um game muito divertido, em que o herói tenta, em 22 fases, evitar que o maldoso Edgar Ektor e seus comparsas destruam um circo. O cartucho, de 12 Megabits, é dotado de recursos gráficos muito bons, monitorados pelo chip de efeitos Mode 7.

Outro estouro entre os novos games é o lançamento simultâneo aqui e nos EUA da versão do desenho animado *Disney's Aladdin*, grande sucesso nos cinemas, e que você pode conferir nas páginas 22 e 23 desta edição. Um verdadeiro show de gráficos e animação.

Os cartuchos custam de US\$ 80 a US\$ 120 e já estão nas lojas.

TEC TOY

A Tec Toy contra-ataca com inúmeras opções para todos os seus consoles, e também novos CD Games para o Sega CD. O Mega é o console que tem mais lançamentos: *Sonic Spinball*, *Street Fighter II Special Champion Edition*, *Disney's Aladdin* (cuja estratégia você pode conferir nas páginas 28, 29 e 30 desta edição), *Gunstar Heroes*, considerado o melhor jogo de aventura para Mega pela revista norte-americana Sega Force,



Aero, the Acrobat (SNES); estrepolias circenses.

O DIA DO PORCO ESPINHO

23 de novembro de 1993. Todos os gamemaniacos ficaram bem ligados neste dia. É que, no mundo inteiro, esse foi o Dia Mundial do Sonic, devido ao lançamento simultâneo no Japão, EUA, Europa e Brasil da mais nova aventura do porco espinho para o Mega: Sonic Spinball.

No novo game, Sonic continua às voltas com seu arquirival Dr. Robotnik. Mas, desta vez, ele se transforma

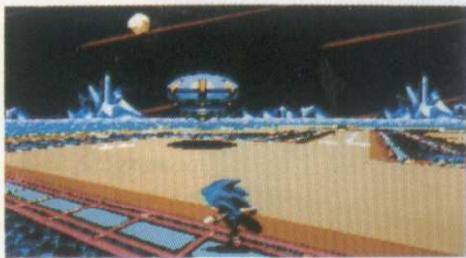


DIVULGAÇÃO

em uma bola de pinball (fliperama) e, deslizando e ricocheteando em alta velocidade por vários tabuleiros alucinantes, Sonic vai vencendo mundos e trilhando seu caminho até o inimigo. Bem sacado, não?

Sonic Spinball, para Mega: lançamento mundial foi em 23/11/93.

Bonus Stage: efeitos de zoom e rotação chocantes.



Finalmente chegou. Depois de mais de um ano de "auê", a Sega japonesa lançou, em Novembro, Sonic CD. E, mais que rapidinho, a galera da **VIDEOGAME** se apressou em conseguir uma cópia e mostrar o jogo — que, aliás, frustrou as expectativas.

Sonic CD segue a mesma estrutura de fases dos já manjados Sonic e Sonic 2 para o Mega Drive. Aliás, não fosse pela música, os mais desavisados poderiam até não perceber que se trata de um novo Sonic. Música, aliás, que merece destaque: a trilha é muito legal, e inclui vários raps - cantados e tudo.

Outro ponto forte do CD é a introdução. Com cerca de 4 minutos, mostra o porco

CHEGOU SONIC CD



espinho em cenas de ação incríveis, como se fosse um desenho animado. Vale a pena assistir, mas infelizmente não dá para jogar ou interferir nas imagens. Sonic continua às voltas com Robotnik, que desta vez sequestrou sua namorada — ela é uma gracinha! Para resgatá-la, ele pode viajar no tempo, alternando ações no passado, presente e futuro.

Também as fases de bônus merecem destaque. Sonic corre em uma pista, visto por trás, abusando dos efeitos de rotação e zoom do Mega CD, bem ao estilo F-Zero (Super Nintendo). Mas perde em velocidade. De resto, trata-se do "velho" e, para muitos, idolatrado estilo Sonic Game.

Sonic invocado: animações incríveis na introdução do game.



Jogabilidade igual, porém Sonic tem nova namorada.

TEC TOY LANÇA MEGA DRIVE 3

O Mega Drive está mudando de cara. Seguindo as linhas do Genesis americano, a Tec Toy lança, em dezembro, o Mega Drive III. Além da cara mais moderna, o novo Mega agora também é mais compacto, e encaixa perfeitamente sobre o Sega CD já lançado pela Tec Toy, sem a necessidade de adaptadores.

Isso é possível devido ao moderníssimo sistema de montagem SMD (*surface mounting device*, ou montagem direta na superfície). Usando componentes minúsculos, uma máquina monta a placa automaticamente, inserindo os componentes diretamente na sua superfície. Entre os benefícios deste sistema de montagem estão a diminuição de defeitos ocorridos da montagem manual da placa e a redução do custo final do produto.

O Mega Drive III está sendo comercializado em duas versões: uma delas vem acompanhada do cartucho Sonic 2 e custa CR\$ 64.999,00 (cerca de US\$ 275). A segunda versão vem com Street Fighter Super Champion Edition e o novo controle de 6 botões, e custa CR\$ 84.999,00 (aproximadamente US\$ 350). Os preços são sugeridos pelo fabricante para a primeira quinzena de dezembro.



DIVULGAÇÃO

O Genesis americano: Mega brasileiro terá as mesmas linhas.

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.

As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonômico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.

**COMPATÍVEL COM:
SUPER NES* / SUPER FAMICOM***



SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive* falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2.

Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A, B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.

**COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE***



STÍVEL

SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas!

Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.



COMPATÍVEL COM: PHANTON SYSTEM*
HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME* TOP GAME*
VG9000/VG8000* DYNAVISION II E III* HANDYVISION*.

ÚNICO
PROGRAMÁVEL

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonômico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.



COMPATÍVEL COM:
SUPER PRO-8* NES*

IMAGE

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES
E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

CARTAS

MORTAL KOMBAT

Caros amigos da Videogame, queria que vocês me esclarecessem algumas dúvidas. Existe ou não um código secreto para se ativar as cenas de sangue no game Mortal Kombat (SNES)? Porque apenas nos sistemas da Sega esses códigos existem? Será que o fabricante tem preferência ao sistema Sega?

Aristides Álvares
Itaquaquecetuba, SP

Olha, Aristides, se esse código existe ou não é um mistério. A verdade é que, por enquanto, a Acclaim (que é o fabricante) não confirma a existência ou não deste código. Entretanto, os jogos sempre são aprovados pelas empresas licenciadoras, no caso, a Sega e a Nintendo. Como essas empresas têm políticas e estratégias diferentes, é bem possível que a Sega tenha optado por ter as cenas de violência no cartucho, enquanto que a Nintendo não tenha gostado nem um pouco da idéia. Afinal, como você deve saber, a legislação dos Estados Unidos quanto à violência nos jogos é bastante rígida. Satisfeito?

CORREIO NINJA

Eu quero saber a verdade sobre o Ninja Verde no game Mortal Kombat do Mega Drive. Ele existe ou não?

David Gomes de Freitas
Salvador, BA

Em primeiro lugar, e justificando o título da sua carta, David, queremos agradecer os Correios que, sensibilizados com a sua ansiedade por uma resposta correta, resolveram ignorar o selo russo de 1974 já carimbado, com o qual ela foi postada, e entregá-la as nossas mãos de qualquer maneira, o mais rápido possível. Aliás, o Betto aqui da redação agradece bastante o selo, vai ficar legal na coleção do avô dele! Agora, quanto ao nosso amigo Reptile (o famoso Ninja Verde), fique tranquilo: ele existe! Mas fique esperto: é mais fácil mandar uma carta de Salvador para São Paulo com selo russo do que fazer o cara dar o ar da graça. É preciso vencer todas as lutas por *double flawless* até a fase *The Pit*, usando todos os *fatalities*, e tudo isso

no nível mais difícil, o *Very Hard*. É mole?

SEGA CD

Mando essa carta para pedir alguns esclarecimentos. Onde posso alugar CDs para o Sega CD? Quais são os lançamentos? Quanto custa cada CD? Esse sistema vai ficar popular ou é muito caro?

Luiz Roberto Sgarioni Jr
São Paulo, SP

Com o lançamento do Sega CD pela Tec Toy, Luiz, ficou bem mais fácil alugá-los. Agora, pode-se encontrar CD games em qualquer grande locadora da Grande São Paulo. O preço para venda varia de US\$ 60 a US\$ 100, dependendo do jogo. Entre os lançamentos, estão a série *Make My Video - INXS*; *Road Avenger*; *Hook*; *Jaguar*; *Joe Montana Football* e o fantástico *Silpheed*, um game de nave com gráficos poligonais. Agora, se o sistema vai se tornar popular ou não, só o tempo poderá responder. O que dá para adiantar é que, nos EUA, as vendas desse acessório para o Mega Drive vão muito bem, obrigado, segundo a própria Sega. Vamos torcer para que o Sega CD pegue também aqui no Brasil!

SONIC

Tenho 3 dúvidas: 1 - existe algum tipo de adaptador para que os cartuchos de Game Gear rodem no Master System? 2 - Qual a previsão para que seja lançado o game Sonic Chaos para Game Gear, e quantos Megabits possui este cartucho? 3 - Há alguma previsão para o lançamento de um game para o Master em que seja possível jogar com Sonic e com Tails?

Wilson Souza Antunes
Rio de Janeiro, RJ

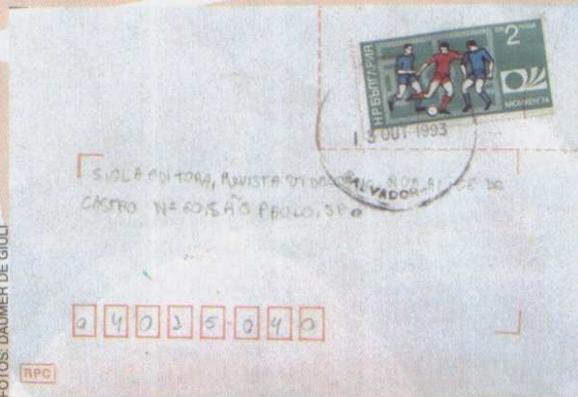
Vamos às respostas, Wilson. Infelizmente não existe nenhum adaptador para que cartuchos de Game Gear rodem no Master. Mas existe o contrário: a Tec Toy lançou, no Brasil, o adaptador Master Gear, que permite que cartuchos de Master rodem no Game Gear. O game Sonic Chaos já foi lançado nos EUA para Game Gear, e a Tec Toy também acaba de lançar esta nova aventura de Sonic para Master aqui no Brasil. Neste game, é possível jogar tanto com o Sonic como com Tails, mas não simultaneamente. Respondido?

CONTROLE DE 6 BOTÕES

Aí, pessoal! Eu queria saber se o controle de 6 botões da Sega é melhor do que o de 3 botões para os jogos Street Fighter II e Mortal Kombat. Se há diferenças, quais são os botões de chute e de soco?

Alberto Schwarz
Suzano, SP

Há muita diferença entre os dois controles, Alberto. Principalmente nos games que você mencionou. No Street, por exemplo, você tem no controle de 3 botões todos os chutes ou todos os socos, podendo mudar de chute para soco no meio da luta apertando Start. Com o controle de 6 botões você tem todos os golpes, e a possibilidade de escolher qual botão vai dar qual golpe. Já no Mortal Kombat, o controle de 6 botões permite todos os golpes e mais dois botões para o *block*, enquanto que no controle de 3 botões só são possíveis um dos chutes, um dos socos e o *block*. Bastante diferença, portanto.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



CLUBES

Nome: _____ Lig
Endereço: R. Alice de Castro, 60

STARFOX CLUB GAME

Somos especializados nos sistemas Nintendo e Sega em todos os tipos de games. Para associar-se envie uma folha de sulfite e envelope selado para resposta, para Rua São Marcos, 511, Jardim Luciana, CEP 13510-000, Santa Gertrudes, SP.

MIAMI US GAMES

Somos o primeiro jornalzinho do Nordeste especializado em publicações de dicas de revistas nacionais e importadas, sem distinções. Em junho de 1994 faremos um super sorteio com prêmios internacionais. Não deixem de participar!! Para maiores informações escrevam para nós: Avenida Cônego Barata, 900, 3o. andar, CEP 52051-020, Recife, PE.

MEGA SPECIAL CLUB

Nosso clube trabalha com Mega Drive, Super Nintendo, Nintendinho e Master System, com vários lançamentos do Japão e E.U.A. e dicas para os games novos. Para ser sócio basta enviar um selo e uma foto 3X4 para a carteirinha para Rua Jambeiro, 251, Jardim Jaraguá, CEP 12062-580, Taubaté, SP.

SUPER GAMES CLUB

Especializado em PC Games, Nintendinho, Super Nintendo, Sega CD e Mega Drive. A inscrição é CR\$ 500, uma dica de um dos sistemas e uma foto

3X4. Você receberá carteirinha de sócio e um jornal. Os 20 primeiros receberão um mês de jornalzinho grátis, ou seja, duas edições, já que o jornalzinho é quinzenal. Após o primeiro mês, para receber o jornal será necessário pagar uma taxa de CR\$ 200 por mês. Valor este que será reajustado mensalmente. Nosso endereço é Rua Seridó, 93, 12o. andar, CEP 01456-000, São Paulo, SP.

GAMES VISION

Nosso clube irá lhe fornecer jornalzinho mensal que irá responder as perguntas de games dos sóci-

os e informará os últimos lançamentos do Japão e Estados Unidos. Somos especializados em Mega Drive e Game Gear. Para ficar sócio mande uma carta para Rua Doutor Virgílio de Carvalho Pinto, 648, c/4, CEP 05415-020, São Paulo, SP, com dados pessoais e CR\$ 30 mensais para despesas com correio. Maiores informações ligue das 13 às 18 hs. para (011) 816-0209 e fale com o Luiz Eduardo.

CLUBE DO GAME

Para a galera que curte Master System e Game Gear, o Clube fornece jornal mensal contendo as mais atuais e importantes notícias sobre os sistemas de 8 bits da Sega. Envie taxa de CR\$ 60 mensalmente para Av. João Ribeiro, 235, apto. 303, CEP 20750-090, Pílares, RJ.

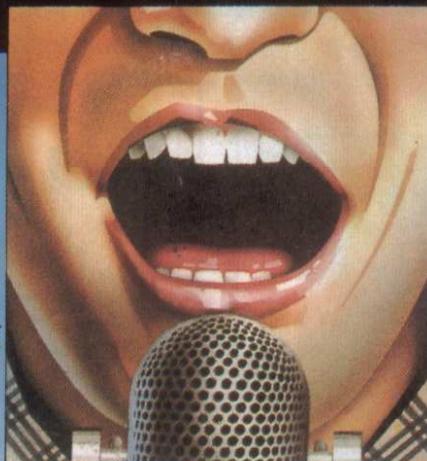
Atenção Locadoras e Revendedores

A maior disponibilidade, a maior variedade, lançamentos simultâneos com o fabricante, a melhor condição e entrega imediata.

CARTUCHOS MASTER

- Impossible Mission
- Príncipe da Pérsia
- Out-Run (Europa)
- Mortal Kombat
- Power Strike II
- Super Kick-Off
- Strider II

OS
MAIS NOVOS
CARTUCHOS DO
MERCADO.



CARTUCHOS MEGA

- Double Dragon III
- Street Fighter II
- Street Of Rage II
- Road Rash II
- Shinobi II
- Ranger X
- Mig 29

DESPACHAMOS
VIA SEDEX

TEC TOY

Cartuchos para PC Games, CD Games, Game Gear, Consoles, Joysticks, Fontes, Acessórios e muito mais.

FAX:(011) 216-9111

Shopping Center Ibirapuera
(011) 542-2584 / 543-7403



Shopping Leste Aricanduva
(011) 271-8062

CHOCOLATE
COM
GUARANA



ESTE É O SABOR.

tema. Leandro, fone (021) 268-4659, **Rio de Janeiro, RJ.**

R VG-5600 - com 6 cartuchos (1 de 4 jogos), por Game Boy com 1 cartucho. Luiz Eduardo, fone (021) 332-9482, **Rio de Janeiro, RJ.**

R Mega Drive - com 2 controles e 2 cartuchos, por Super NES. Só para cariocas. Carlos, fone (021) 345-159, **Rio de Janeiro, RJ.**

V Cartuchos Nintendo - Mario III, Simpsons e Tiny Toon. Bom preço. José Paulo de Souza Filho, Rua Van Erven, 34, bl. 2, apto. 901, Catumbi, CEP 20211-320, **Rio de Janeiro, RJ.**

R Turbo Game - novinho, e Caloi aro 20", por Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho. Pago a diferença. Júnior, fone (021) 771-4033, **Duque de Caxias, RJ.**

V Cartuchos para Mega Drive - Altered Beast, DJ Boy, Castle Of Illusion, Populous e outros. Allan, fone (021) 227-1871, **Rio de Janeiro, RJ.**

R Top Game - novinho, com 6 cartuchos e Caloi Cruiser com 4 marchas e peças de alumínio. Tudo por Super NES. Valdinei da Silva Rodrigues, Rua Icarai, 115, Jardim Almo, CEP 26116-030, **Belford Roxo, RJ.**

V Master System II - com Alex Kidd na memória, 2 controles e 4 cartuchos. Tudo por US\$ 100, Rubens, fone (021) 372-3411, **Rio de Janeiro, RJ.**

V Cartuchos para Mega Drive - Alex Kidd, Desert Strike, Fantasia, Super Monaco GP II, Spider Man, Pit Fighter, Sonic, Alien 3, Strider, Greendog, Jurassic Park e outros 12 títulos. Rodrigo, fone (0249) 64-1223, **Aperibé, RJ.**

R Master System Super Compact - novinho, com 8 cartuchos, por Game Gear com 1 cartucho. Erick Quintas Conde, Rua

Coronel Sebastião Dantas, 55, Santa Rosa, CEP 24241-180, **Niterói, RJ.**

V Mega Drive japonês - com 4 cartuchos, por US\$ 150. Só para cariocas. Décio, fone (021) 711-9197, **Niterói, RJ.**

SANTA CATARINA

R Exit Bike - sistema Nintendo (60 pinos) por TMNT 3 ou outra de meu interesse, do mesmo sistema. Diego, fone (0498) 22-0963, **S. Miguel D'Oeste, SC.**

R El Viento - para Mega Drive (original japonesa), por outra de meu interesse. Marcelo, fone (0482) 84-1688, **Florianópolis, SC.**

SÃO PAULO

V Master System - com 3 controles (1 tipo manche) e 10 cartuchos. João Paulo, fone (011) 268-8813, **São Paulo, SP.**

V Master System II - com Alex Kidd na memória, 2 controles e 4 cartuchos. Alessandro, fone (0192) 76-3303, **Vinhedo, SP.**

R Street Fighter II - para Super NES, por outro de meu interesse. Renato, fone (011) 941-0043, **São Paulo, SP.**

R Aliens 3 - para Super NES, por Street Fighter II ou Mortal Kombat, ambos do mesmo sistema. Osiel Duarte, Travessa Esmeralda, 171, Campos Elisios, CEP 14085-670, **Ribeirão Preto, SP.**

V Master System II - novo, por CR\$ 12 mil. Eduardo Dias da Silva, Rua São Pedro do Sul, 28, CEP 04340-000, **Americanópolis, SP.**

V Mega Drive - com 1 controle e 2 cartuchos, por US\$ 150. Aceito propostas. Daniel, fone (011) 918-2713, **São Paulo, SP.**

R Master System - com 11 cartuchos, pistola, óculos 3D, 1 Pense Bem e 1

Walkman, por Super NES. Rodrigo, fone (011) 564-7117, **São Paulo, SP.**

V Mega Drive - com 2 controles e 1 cartucho. Ligar à noite. Leandro, fone (0194) 56-1583, **Iracemápolis, SP.**

V Street Fighter Turbo - para Super NES, por US\$ 45, ou troco por outro de meu interesse. José Maria Silva, Av. Engenheiro Heitor Antônio Eiras Garcia, 2.304, Butantã, CEP 05588-000, **São Paulo, SP.**

R Battleoads - por Turtles II ou III. Quem tiver os 2, eu pago a diferença. Também aceito outro cartucho, desde que de meu interesse. Carlos Eduardo, Rua 4, 107, CEP 15755-000, **Turmalina, SP.**

R Bicicleta - Monark Afrikan Ranger, por Super NES Baby. Sydney Luis da Silva, Rua José Serra, 565, Jardim Andrade, CEP 13920-000, **Pedreira, SP.**

V Atari 2600S - com 2 controles PRO-1, adaptador e 7 cartuchos, por CR\$ 3,8 mil. Wellington Daniel de Lima, Rua Pacarama, 15, Clube de Campo, CEP 09340-000, **Santo André, SP.**

V Street Fighter II - e Super Mario World, ambos para Super NES. Osvaldo, fone (011) 415-5127, **Santo André, SP.**

R Top Game VG-9000 - com 5 cartuchos e 2 controles, por Game Gear com 4 cartuchos. Gilson, fone (011) 277-1259, **São Paulo, SP.**

R Nintendo - com 2 cartuchos e adaptador, por cartuchos de Super NES. Danilo, fone (0125) 52-2759, **Lorena, SP.**

R Master System III - com 4 cartuchos e 1 controle PRO-1, por Mountain Bike com 18 marchas. Alexandre, fone (011) 523-5415 (recados), **São Paulo, SP.**

V Super NES - com 2 controles e 5 cartuchos originais. Victor, fone (011) 815-7182, **São Paulo, SP.**

V Mega Drive japonês - com 1 controle e 10 cartuchos. Tudo na caixa. Só para paulistanos. Mônica, fone (011) 514-2850, **São Paulo, SP.**

V Game Boy - com Light Boy, Case Boy e Sonic na memória. Carlos, fone (011) 271-0195

V Master System III - novinho, na garantia, com 1 controle, adaptador e Sonic na memória. Carlos, fone (011) 271-0195

V Mega Drive II - na caixa, com N.F., 1 cartucho e 1 controle. Preço a discutir. Elton, (0123) 51-1066, **Jacaré, SP.**

R Cartuchos - Sonic I e Ecco The Dolphin (Mega Drive), por outras de meu interesse. Troco também A Pequena Sereia e Double Dragon III (Nintendo), por 1 cartucho de Mega Drive. Fabrício, fone (0123) 29-1896, **São José dos Campos, SP.**

V Street Fighter II - para Super NES, diversos cartuchos para Mega Drive, Nintendo americano completo e 1 cartucho de 76 jogos. Eduardo, fone (011) 872-4333, **São Paulo, SP.**

R Test Drive, The Duel - para Super NES, por Hyper Volleyball II, ou outra de meu interesse. Paulo Augusto, fone (011) 257-8515, **São Paulo, SP.**

R Bit System - com 2 controles, adaptador e 10 cartuchos, por Super NES ou Mega Drive. Aceito outra proposta. Odair, fone (011) 885-6131, **São Paulo, SP.**

R Mega Drive - com 2 controles e 1 cartucho, por Super NES. Valdinei, fone (011) 282-0430, **São Paulo, SP.**

Rolos & Trocas é um serviço gratuito prestado por VIDEOGAME a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

É na

Cearmar



TODA LINHA DE CARTUCHOS E ACESSÓRIOS

Rua Santa Ifigênia, 568 - CEP 01207-000
Fone: (011) 223-7577 - FAX: (011) 220-8216

É na

Cearmar



TODA LINHA DE VIDEOGAMES, ACESSÓRIOS, ETC.

Rua Santa Ifigênia, 568 - CEP 01207-000
Fone: (011) 223-7577 - FAX: (011) 220-8216

TUDO PARA SEU VÍDEO

SUPER NES

TOURNAMENT FIGHTERS

Quem já estava achando que as tartarugas Ninja já tinham dado o que tinham de dar, pode ir mudando de idéia: Tournament Fighters é um arraso, e convida para lutas tão emocionantes como as de Street Fighter II' Turbo, trazendo ainda golpes especiais e personagens bastante diferentes. Sem dúvida, é uma boa surpresa da Konami, a produtora do jogo, que está chegando no Brasil pela Playtronic.

Tudo no game é muito bom: os gráficos e a movimentação dos personagens, os cenários, que são chocantes e com scroll em vários níveis de fundo, o som, eletrizante como todas as lutas, e os efeitos especiais, com abuso das vozes digitalizadas. Saiba tudo sobre esse sensacional lançamento!



MODOS DE JOGO

Tournament - A pancadaria pura e simples, para um jogador. Aqui, você escolhe seu lutador preferido e enfrenta todos os outros em um torneio fantástico, apresentado por April O'Neil.

VS Battle - Mais porradas, desta vez entre você e um amigo. É só escolher os lutadores e detonar nos golpes!

Story Battle - Cansou? Então, tome mais cacetadas! E com direito a sequestro e tudo. Mais uma vez, April e Splinter dançaram, e você deve resgatá-los na base dos sapapos. Divirta-se!

Watch - Neste modo, quem come pizza é você. E, enquanto come, pode observar as tartarugas lutando sozinhas. Uma boa para aprender os golpes. Dá até para dar pause!

Option - Aqui, você pode configurar o controle, escolhendo os golpes, o número de créditos — até 5 continues —, som estéreo ou mono e o modo turbo.

TURBO FIGHTING

No modo mais rápido, a velocidade é alucinante. Até o Daumer, nosso fera nos cliques fotográficos, "dançou". Dá uma espiada!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

EXCLUSIVO

O que? Turbo em Tournament Fighter? Pirou? NÃO!!! VIDEOGAME não pirou e detona outro segredo para você: com o controle 2 aperte, na tela de abertura do game, a seqüência cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B e A. Pronto! Você deve ouvir agora YATANE e isso indica que a dica deu certo. Vá para a tela de options e agora é possível escolher a velocidade 3. Muito mais rápido, muito mais VIDEOGAME!!!

SPECIAL!

Todos os lutadores possuem um golpe Special. Para detoná-los, espere a barra verde de energia encher — ela vai se completando à medida que você vai dando porradas no inimigo — e aperte os quatro botões simultaneamente.

TARTARUGAS

As quatro tartarugas - Leo, Mike, Raph e Don — podem ainda dar uma cambalhota para trás, escapando de golpes. É só dar dois toques no direcional para trás.



Magia



Baixo, Diagonal frente e baixo, Soco.

Cambalhota com espada
Frente, baixo, Diagonal frente e baixo + Soco



Giratória com espadas
Baixo, Diagonal trás e baixo, Trás + Soco



SPECIAL!

Leonardo tem a manha de detonar uma seqüência incrivelmente rápida de porradas, à la E. Honda e Chun Sente só!

RAIO-X

Tipo: Luta
 Fabricante: Konami/Playtronic
 Memória: 16 Megabits
 Fases: 12
 Jogadores: 2

Dificuldade: 8
 Gráficos: 9
 Música/Efeitos: 10
 Diversão: 10



Turtle Torpedo
 Segure para trás por 2 segundos,
 Frente + Soco



Magia
 Meia lua para trás + Soco

SPECIAL!



Cambalhota com chute
 Segure para trás por 2 segundos,
 Frente + Soco



Raph detona uma série poderosa de tiros de fogo.

SPECIAL!



Cuspida energética
 Meia lua para frente + Soco



Cambalhota com chute
 Segure para trás por 2 segundos,
 Frente + Soco



Turtle Uppercut
 Segure para baixo por 2 segundos,
 Cima + soco



Mike escorrega, chuta o adversário, dá uma sequência incrível de golpes e finaliza com o Turtle Uppercut. Não é demais?



Magia



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Golpes rápidos com bastão



Baixo, Diagonal baixo e frente,
 Frente + Soco

Aperte rapidamente qualquer botão de soco

SPECIAL!

Chute giratório invertido



Baixo, Diagonal baixo e trás,
 trás + Chute



SPECIAL

Wingnut salta e detona uma bomba superforte.



Don solta uma rajada de fogo mortífera, que varre toda a tela. Um arraso!

Magia aérea Salto e, no ar, Baixo, Diagonal baixo e frente, Frente + Soco

Mergulho asa Pulo e, no alto, Baixo + Chute





Magia	Segure Trás por 2 segundos, Frente + soco
Mergulho I	Segure Baixo por 2 segundos, Cima + Chute
Mergulho II	Salto e, no alto, Baixo + Soco



SPECIAL!
Armaggon, uma mistura de tubarão com réptil, detona: primeiro inunda a tela, depois dá um super mergulho. É demais!



Super Uppercut
Frente, Baixo, Diagonal baixo e frente + soco
Giratória
Baixo, Diagonal trás e baixo, Trás + soco
Bundada
Frente + Chute forte



SPECIAL!
A gatinha que promete desbancar as gatas Chun Li e Cammy, de SF2, tem a manha de atacar com uma super onda energética. Uma gracinha!

Magia	Baixo, Diagonal baixo e frente, Frente + Soco
Chute retrátil	Agarrada com arremesso
Chute forte	Soco Forte



SPECIAL!
Chrome Dome, o Dhalsim cibernético, se estica todo. E seu golpe é fatal: ele simplesmente explode, detonando o adversário. Calma, logo em seguida ele se recompõe.



Escorregão com soco
Segure Trás por 2 segundos, Frente + Soco
Salto na cabeça
Segure Baixo por 2 segundos, Cima + Chute



SPECIAL!



Nosso amigo Blanka Cover é mesmo uma surpresa: ele se transforma em uma bola energética e ricocheteia pela tela, detonando tudo o que encontra pela frente.



Escudo rebatedor de magia	Soco fraco + Chute fraco
Vôo com joelhada	Segure Trás por 2 segundos, Frente + Chute
Soco destruidor	Segure Trás por 2 segundos, Frente + Soco

SPECIAL!
Destruidor não deixa por menos: transforma-se em energia pura e... Salve-se quem puder!



INIMIGOS SECRETOS

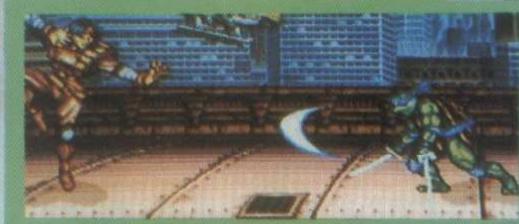
Nos modos **Tournament** e **Story Battle**, além dos inimigos tradicionais, seu personagem deve enfrentar dois mestres Karai, secretos.



Jogando com Leonardo, cuidado com as agarradas deste cara. São fatais.



Este cara é mais poderoso. Quando ele voador sobre você, defenda em cima. É a única saída!



FOTOS: DAUMIER DE GIULI

Detone magias e cambalhotas com espadadas para vencê-lo. Uma boa tática de ataque é detonar a magia constantemente e, quando ele saltar detone a cambalhota com espadada.

THANK YOU. I'M ALL RIGHT. YOU

Se jogar no **Story Battle**, esses são os inimigos mais difíceis. Aí, é só salvar April e Splinter e partir para o abraço!



ACREDITE GALERA: AGORA T-SHIRTS E BERMUDAS COM ESTAMPAS EXCLUSIVAS

STREET FIGHTER II™



TM & © 1993 Capcom Co., Ltda.
All Rights Reserved
Direitos cedidos pela CHARACTER
Comércio e Serviços Ltda.
Av. Brigadeiro Faria Lima, 2223
13º andar cj. 131 SP - SP
Tel.: (011) 814-4955
Fax: (011) 815-0162

FABRICADO E DISTRIBUIDO
PELA:
BALI WAVE INDS. E COM. Ltda.
R. Galeno de Castro, 126
SP - SP - 04696-040
Tel.: (011) 246-3374

SEJA REPRESENTANTE NA SUA CIDADE
INFORMAÇÕES (011) 941-4499 - SP

ADESIVOS OFICIAIS DA COPA DO MUNDO DE 94
Coleção completa (10 adesivos)



Empresa oficial WorldCup^{USA 94} para etiquetas adesivas



Empresa oficial WorldCup^{USA 94} para etiquetas adesivas



Empresa oficial WorldCup^{USA 94} para etiquetas adesivas



Empresa oficial WorldCup^{USA 94} para etiquetas adesivas



Empresa oficial WorldCup^{USA 94} para etiquetas adesivas



Empresa oficial WorldCup^{USA 94} para etiquetas adesivas



Empresa oficial WorldCup^{USA 94} para etiquetas adesivas



Empresa oficial WorldCup^{USA 94} para etiquetas adesivas



Empresa oficial WorldCup^{USA 94} para etiquetas adesivas



Empresa oficial WorldCup^{USA 94} para etiquetas adesivas

SNES

Disney's Aladdin

Aladdin é a mais nova estrela para o Super Nintendo. Depois do sucesso da versão do famoso conto das mil e uma noites para Mega drive, agora é a vez dos feras do Super Nintendo encararem uma fantástica aventura pelos cenários exóticos do Oriente Médio. Os gráficos, muito bonitos, e a música, criativa e envolvente, são os destaques deste sensacional lançamento da Capcom, e que a Playtronic traz para o Brasil no seu pacote de lançamentos para o Natal. Como não podia deixar de ser, a galera da VIDEOGAME foi rapidinho conferir os detalhes e mostra a estratégia completa, com dicas exclusivas.

Disney's Aladdin



GENIE BONUS LEVEL

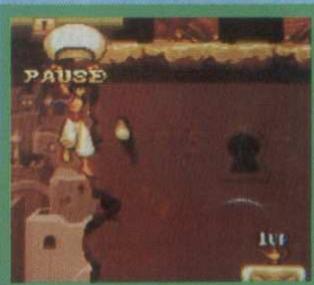


Em todas as fases, Aladdin encontra, dentro de baús, o símbolo do escaravelho. Pegando-o, no final do estágio o garoto consegue a fase de bônus do Gênio. Seu esforço acaba compensado por vidas e continues, distribuídas nesta fase dependendo da sorte. Basta apertar o botão B para parar a roleta e aguardar o prêmio!

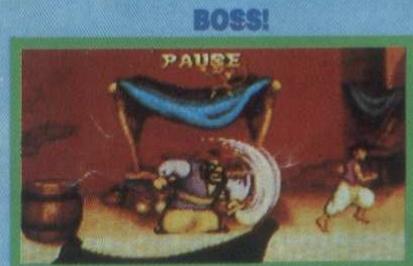
1 - MERCADO DE AGRABAH

A missão de Aladdin é escapar dos guardas do palácio. Afinal, não se esqueça de que, por enquanto, nosso herói ainda é um simples gatuno. O destino traz ao seu encontro a bela princesa Jasmine, que também foge dos guardas do palácio. Pelas barbas de Alá, que gatinha! Não perca tempo, salve-a também!

Não deixe de pegar o turbante, pulando na cabeça do cara da janela. Desenrolado, ele serve como pára-quadras.



Para pegar esta vida, o turbante é fundamental. Use-o para deslizar até o toco, pendure-se e salte sobre a lâmpada.



BOSS!

A estratégia para acabar com o guarda é fácil: primeiro corra em sua direção para atraí-lo. Fuja em seguida. No momento em que ele usar a espada vire-se rapidamente e salte sobre sua cabeça. Faça isso 4 vezes!



Super Passwords				
FASES	FIGURAS			
2				
3				
4				
5				
6				
Bonus				
Final				

CONGRATULATIONS!

O GAME

Como todo desenho Disney, Aladdin prima pela excelente animação do personagem e pela beleza gráfica. Mas não é só: a estória, idêntica à da última produção dos estúdios Disney para o cinema, vai rolando durante o game, tornando a aventura bastante excitante. Ao contrário da versão para o Mega Drive (produzida pela Virgin Games), aqui o gatuno Aladdin, que rouba para sobreviver, não usa a espada como arma. Seu trunfo contra os inimigos são saltos sobre os inimigos e maçãs, recolhidas de dentro de vasos e arremessadas pelo herói. Dentro desses mesmos vasos ou de baús Aladdin também encontra itens valiosos.

ITENS

Maçãs	tiros
Pão	Restaura parte da energia
Frango	Restaura toda a energia
Diamantes	100 valem um coração de energia a mais
Lâmpada mágica	1 vida

FOTOS: DAUMIER DE GIULI



RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Capcom/Playtronic
Memória:	16 Megabits
Fases:	6
Jogadores:	1
Dificuldade:	6
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	10
Diversão:	9

2 - CAVE OF WONDERS

Aladdin consegue salvar Jasmine, mas ambos são encontrados pelo malvado mago Jafar, conselheiro do Sultão. Jafar quer a lâmpada mágica, e descobre que o único que pode entrar na **Cave of Wonders** para pegá-la é Aladdin. Usando um disfarce, consegue se apoderar da princesa e convencer Al a lhe trazer a lâmpada. Que situação: Jasmine presa de novo e você bem encrencado!



Fique esperto: para passar, pendure-se na corda e salte, já agachado, no tronco que vem atrás.



3 - ESCAPE FROM CAVE OF WONDERS

Assim que nosso amigo Al consegue a lâmpada mágica, a caverna começa a se destruir. É hora de tirar o time!



Com o tapete mágico, desvie das rochas que despencam do alto da tela. Para escapar da onda de lava, fique à direita e, quando ela se aproximar, suba, deixando ela passar por baixo.

5 - THE RUINS OF AN ANCIENT PYRAMID

Finalmente fora da caverna, Al, Abu e a lâmpada voam sobre o deserto no tapete mágico. E, por infelicidade, Abu acaba caindo e se perdendo no deserto. Sobrou de novo: partindo em seu resgate, Al acaba nas ruínas de uma velha pirâmide.

Passar por esta porta requer paciência. Pendure-se e espere até que a porta esteja abrindo para saltar.



Saltando na figura do sarcófago, Aladdin finalmente liberta Abu!

BOSS!

A encrenca agora é com Jaffar. Primeiro, fique nos cantos da tela para escapar dos raios verticais. Para escapar dos raios horizontais, salte por cima deles, em direção ao meio da tela.



Depois dos raios, salte sobre o cetro para ganhar impulso e, daí, para a cabeça do vilão. Repita essa estratégia 6 vezes para acabar com o cara.



4 - INSIDE THE LAMP



FOTOS: DAUMIER DE GIULI

Fique ligado, pois Gênio adora uma sacanagem. Espere o Gênio formar o caminho de nuvens e passe de primeira. Se não, o sacana dificulta cada vez mais o caminho.

Escapando da caverna, Al entrega a lâmpada ao malvado Jafar. Sacando o disfarce do vilão, o esperto macaquinho Abu consegue roubá-la. Al não resiste e esfrega a lâmpada. Surpresa: entra em cena o mais engraçado gênio de todos os tempos. Nosso amigo Gênio é gente fina, e convida Al para dar um rolê dentro da lâmpada. Vamos nessa?

6 - AGRABAH'S CASTLE

Uh-Oh! Quando tudo parecia ir bem, Jafar consegue se apoderar da lâmpada e tira Al do caminho, despachando-o para o Pólo Norte. Felizmente, Abu e o tapete conseguem resgatar nosso amigo. Agora, ele deve entrar no castelo para derrotar Jafar e recuperar Jasmine e a lâmpada.

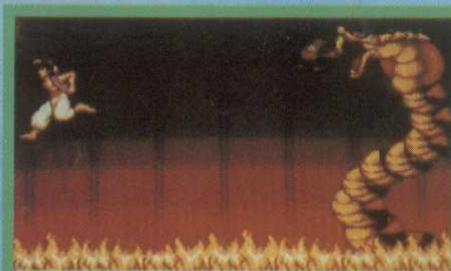


Não esqueça de pegar o lençol no começo da fase. Sem ele, você não passa pelas plataformas.



Espera a lava baixar: ele revela uma plataforma escondida. Salte nela e se mande rapidinho para não virar churrasco!

FINAL BATTLE



Finalmente, quando ela Investir, salte sobre a sua cabeça. É só repetir essa sequência para acabar com ela!

Jafar se transforma em uma poderosa serpente. Escape das bolas que ela atira saltando sobre elas. Fique ligado em seu corpo, que mergulha na lava. Quando isso acontecer, salte para não chamoscar o traseiro!



Hero Quest. O ABC do RPG para quem tem Q.I.

Para 2 a 5 jogadores
a partir de 10 anos.

ATENÇÃO: Não recomendável para
crianças menores de 3 anos.
Contém partes pequenas.

HERO



Nos Estados Unidos, onde jogar RPG é uma mania nacional, o Hero Quest é considerado uma iniciação. Mas prepare-se para ter dificuldades e ficar fascinado por elas. Com o Hero Quest, que a Estrela está lançando no Brasil, você vive 14 aventuras diferentes, além daquelas que você mesmo cria e

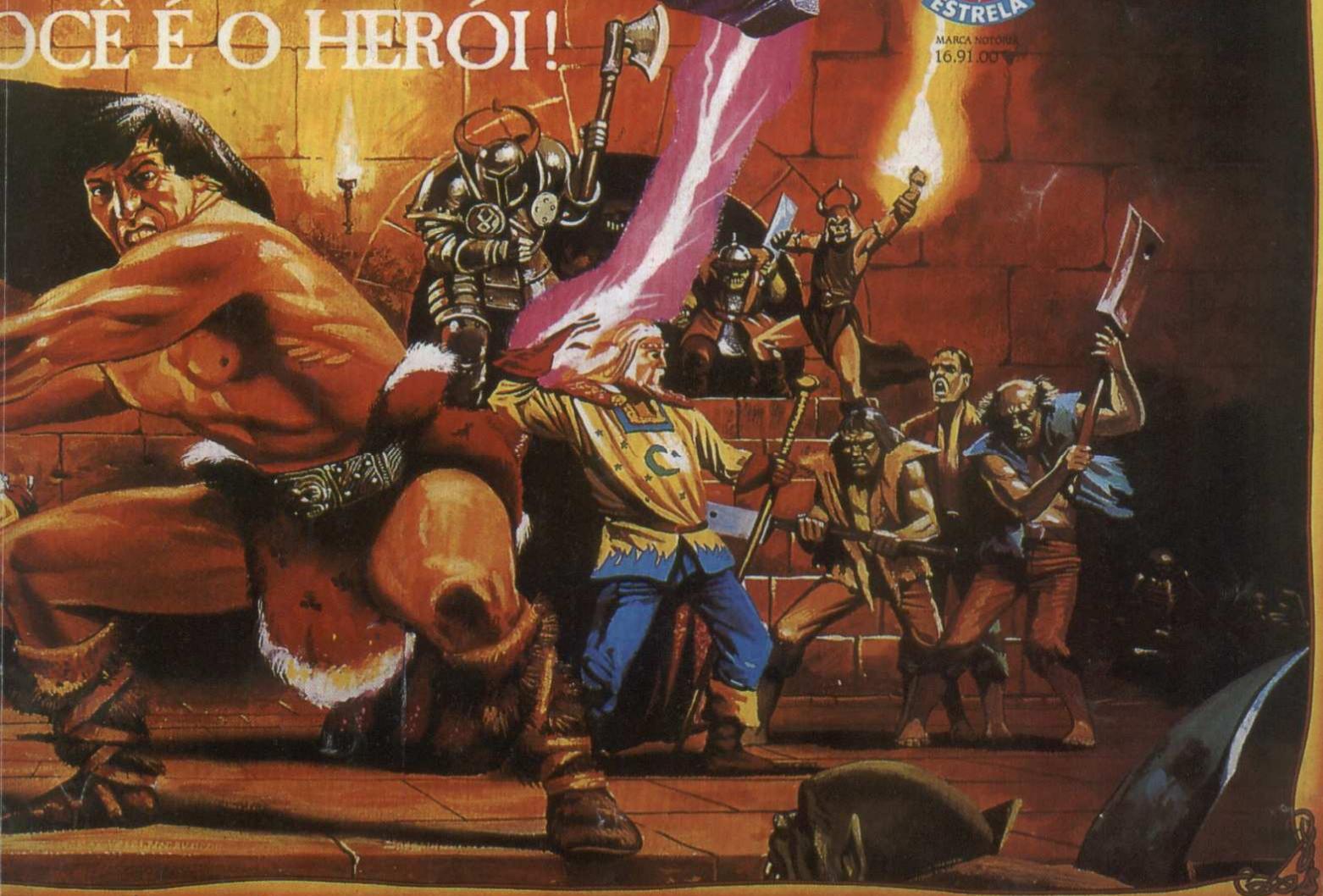
HERO QUEST

Incríveis aventuras,
num mundo mágico,
cheio de surpresas!

VOCÊ É O HERÓI!



MARCA NOTORIA
16.91.00

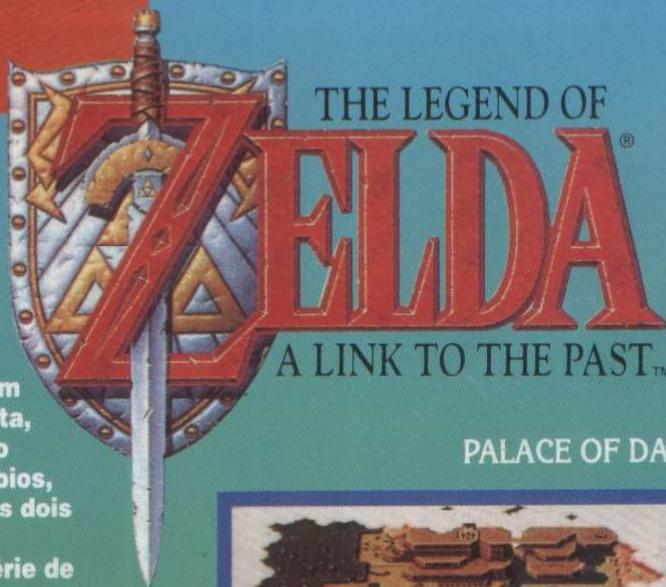


representa dentro do jogo através de personagens. Uma aventura nunca será igual à outra. O Hero Quest é um convite à sua imaginação e inteligência, num jogo absolutamente incomum, genial, para você e todos os que participam dele. A única coisa que se exige no Hero Quest é Q.I. Mais para RPG do que para ABC.



SNES

Em seu último confronto com Agahim, ainda no Light World, Link, o herói do game, finalmente consegue vencê-lo. Mas, conforme você conferiu na edição 32 de VIDEOGAME, o mago, não admitindo sua derrota, foge para o Dark World, a antiga Golden Land, agora transformada em um mundo sombrio e sem vida pelas forças do mal. Apesar da derrota, o poderoso mago consegue banir Zelda do Light World e quebrar o laço dos sete sábios, estabelecendo então uma ligação entre os dois mundos, o Light World e o Dark World. É exatamente aí que você entra. Nesta série de dicas que VIDEOGAME vem publicando sobre este fantástico game, chegou a vez de salvar o Light World do domínio do mal. Link terá que ganhar de volta a Golden Power e ainda resgatar as sete princesas que estão aprisionadas em profundos calabouços, cheios de criaturas do mal, e perigosas armadilhas. Vamos lá?



RAIO-X	
Tipo:	RPG, Action
Fabricante:	Playtronic/Nintendo
Memória:	8 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8

PALACE OF DARKNESS

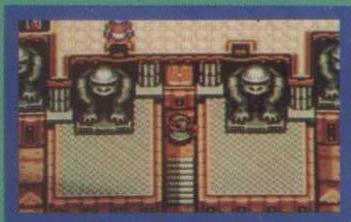


1º Cristal



SUPER DICA

Pagando ao macaquinho os 10 Rupees, ele irá te seguir até a entrada do palácio. Chegando lá, surpresa! O portão está fechado. Kiki, então, lhe pede 100 rupees para abri-lo. Pague, oras! Não tem outro jeito...



No caminho para o palácio você encontra o macaquinho Kiki. Ele lhe dirá que adora Rupees (grana) mais do que qualquer coisa e ainda se dá bem: ele te assalta em 10 moedas.

BOSS

Primeiro destrua sua máscara usando o *Magic Hammer*. Agora fica mais fácil acertá-lo, mas cuidado com o ataque de sua cauda. Após destruir o grande escorpião você ganha um coração, aprende um pouco mais da história da *Golden Land* e ainda descobre onde estão presas as outras seis princesas. É mole?



FOTOS: DAUMER DE GIULI



ITENS



Quake Medallion - este medalhão é uma poderosa magia contra inimigos. É encontrado no *Lake Of Ill Omen* atirando qualquer objeto dentro do círculo de pedras n'água.



Magic Hammer - esta ferramenta, encontrável no *Palace Of Darkness* (1º Cristal), serve, entre outras coisas, como arma.



Bombas Medallion - possui o poder de permitir ataque aos inimigos através de explosões do chão. Está no *Desert Of Mystery*, em cima de uma montanha. Para encontrá-lo vá até o *Dark World*.



Pá - a pá serve para cavar diversos terrenos. A principal função dela será desenterrar a flauta. Você ganha a pá depois de conversar com o lobo que está sentado no bosque, do lado esquerdo do *Bomb Shop*, no *Dark World*.



Flauta - está no mesmo bosque da flauta, só que no *Light World*. Será preciso cavar na parte superior esquerda do tronco central.



Hook Shop - com esta lança, além de detonar seus inimigos, você consegue capturar itens e atravessar alguns abismos. Está no segundo castelo do *Dark World*.



Fire Rod - o cajado mágico serve para atacar inimigos com o poder do fogo. Está no terceiro castelo, na *Skeleton Forest*.



Titan's Mitt - versão mais forte da *Power Glove*. Com ela você poderá levantar as pedras escuras com um "B" em cima. Está no quarto castelo no *Village Of Outcast*.

2º CRISTAL

Entrando neste castelo você logo percebe que não possui acesso para seu interior. Logo, telepaticamente, o mago Sahasrahla lhe avisa que alguns objetos e situações existem nos dois mundos,

de maneira idêntica ou com formas similares. O mago ainda alerta: "Se você modificar qualquer coisa em um dos mundos, isso poderá afetar ou não, direta ou indiretamente o outro mundo".



Com base nas palavras de Sahasrahla, volte para o *Light World* e, no mesmo palácio, entre e puxe a válvula que abre a barragem de água. De volta para o *Dark World*, entrando no castelo, você percebe que o corredor está cheio d'água, liberando a passagem para seu interior.

SKELETON FOREST - 3º Cristal



FOTOS: DAUMIER DE GIULI

Este castelo não apresenta muitos mistérios, mas fique ligado: existem muitas entradas para ele! Para entrar na última parte do castelo você terá que usar o Fire Rod para queimar o obstáculo que impede a sua passagem.



Para entrar na última parte do castelo você terá que usar o Fire Rod para queimar o obstáculo que impede a sua passagem.

BOSS

Não há nenhuma tática para acabar com ele. Basta atacar com sua espada. Mas cuidado! Embora simples, o chão se move e a sala está repleta de espinhos. Para ajudar capture algumas fadinhas ou compre poções para recuperar sua energia.



BOSS



Para vencer o inimigo primeiro use *Hook Shot* e destrua as nuvenzinhas que circulam o Boss. Depois é só atacar com sua espada. Após vencer, você ganha um coração e ainda salva a princesinha.

VILLAGE OF OUTCAST

4º Cristal



Você irá perceber que ela está segurando um tridente que bloqueia a passagem. Para abri-la, basta puxar o tridente.

A entrada deste labirinto está bem abaixo da estátua do Gorgoyle.

BOSS

Primeiro vá até o andar superior e atire uma bomba no chão rachado (solte a bomba - botão Y - e depois segure e atire-a - botão A). Depois de ter quebrado o chão, a luz irá chegar até a sala do Boss (ver mapinha - botão X). Agora você terá que salvar a princesinha na prisão. Levando a princesa na sala do Boss, surpresa! Ela é o inimigo! Basta acertar sua cabeça com a espada. Destruindo o inimigo, você salva a verdadeira princesinha e ganha um coração.



TO BE CONTINUED...

Disney's Aladdin

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Virgin Games
Memória:	20 Megabits
Fases:	10
Jogadores:	1
Dificuldade:	7
Gráficos:	10
Música/Efeitos:	8
Diversão:	9

Em uma escura noite no deserto, um maldoso mago chamado Jafar, conselheiro do Sultão, planeja roubar a lâmpada maravilhosa com a qual poderia conseguir muito poder e riquezas. Para azar de Jafar, ele descobre que a única pessoa capaz de entrar na caverna é um pequeno ladrãozinho que rouba para sobreviver. Adivinhe quem é este rato do deserto: Aladdin! Por Alá! Agora você terá que viver as encrencas do herói do desenho animado do cinema, recheada de aventuras e com um final cinematográfico! Luzes, câmera e... controle na mão!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

ITENS

- Genie bonus level:** leva o herói até fase de bônus do gênio.
- Abu bonus level:** leva Aladdin a outro tipo de fase de bônus.
- Extra health:** recupera parte da energia.
- Throw apples:** tiros.
- 1 up:** vida.
- Restart point:** marca um ponto na fase, de onde você volta quando perder uma vida.
- Spend these:** grana local. Utiliza-se para comprar vidas e continues.

GENIE BONUS LEVEL

Nesta fase de bônus, tipo máquina de cassino, é possível conseguir vários itens. Para ter mais chances você deve pegar o maior número de carinhas de gênios possíveis durante as fases. Cada gênio equivale a uma tentativa. Se durante a fase de bônus você der o azar de sair a carinha do Jafar, fim de bônus...



ABU BONUS LEVEL

Encontrando uma fase de bônus do macaquinho amigo de Aladdin (há apenas uma por fase), você deverá recolher os itens que caem, ao mesmo tempo que se desvia dos potes ou pedras que também despencam do alto da tela. Cuidado também com os pentelhos que ficam te atrapalhando durante a colheita.



PRIMEIRA FASE Agrabah Market

Nesta fase, Aladdin ainda é um mero ladrãozinho e seu "trabalho" é fugir dos guardas do mercado de Agrabahar.

Este cara Aladdin não consegue liquidar. Nem vale a pena. Ele vende vidas e continues. Lógico que para comprá-los é preciso *money*. Não deixe de pegar os que encontrar pelo caminho.



Andando com o botão de pulo apertado no local da foto, Aladdin ganhará impulso para chegar no teto da casa e, ali, encontrará uma vida escondida.



SEGUNDA FASE - Desert

A partir desta fase, começa a missão de Aladdin. Será preciso, primeiro, encontrar as duas metades do escaravelho. Nesta fase você encontra a primeira metade. Mas atenção: ela está dividida em três pedaços.

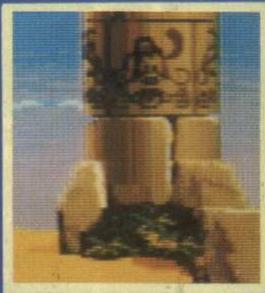


Uma boa dica é pular sobre estes preguiçosos dromedários. Fazendo isso ele cospe a dentadura e detona os inimigos que estiverem por perto.



Olha aqui uma das três partes da primeira metade do escaravelho. Para ir à terceira fase, encontre as outras duas.

Surpresa! Olha quem está escondidinho nesta coluna: o pateta! Fique atrás desta coluna e pule. Você encontrará outro vendedor de vidas e continue.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

TERCEIRA FASE Agrabah's Roof Toop

Agora Aladdin deve conseguir a segunda metade do escaravelho que está com um ladrão pentelho. Feito isto ele chegará a *Cave Of Wonders*, onde está a lâmpada.

Uma vidinha extra sempre cai bem. Pule no mastro assinalado na foto e caia na plataforma à esquerda. Dali você anda com o botão de pulo apertado e, sem soltá-lo, caia no mastro para alcançar a vida.



Detonando esse baixinho bigodudo você consegue a outra metade do escaravelho. A melhor tática é chegar dando espadadas até encurrulá-lo no canto, sem chance de reação.

Para passar para a quarta fase Aladdin deverá aniquilar este atirador de barris e facas. Fique sobre a plataforma para que as facas não o acertem. Quando vier barril, pule. No auge do pulo você arremessa uma maçã no infeliz.



QUARTA FASE - Sultan's Dungeon

Ops! Mancada! No caminho para a caverna, guardas prenderam Aladdin no calabouço do palácio. Sua missão agora é fugir daí para chegar até a *Cave Of Wonders*.



Aqui o trampo são estes blocos. Observe o movimento deles para ir subindo, um após o outro, e chegar ao final da fase.

QUINTA FASE - Cave Of Wonders

Finalmente na caverna, Aladdin tem agora que encontrar a lâmpada mágica.



Atenção para estas plataformas. Pule bem no cantinho para não perder vidas e conseguir ir em frente.



Este totem malucão é o guardião da lâmpada. Para acabar com ele, fique dando espadadas na sua base, antes que ele apareça.

SEXTA FASE - The Escape

Após conseguir a lâmpada, o problema passa a ser sair da caverna vivo!

Cuidado com os buracos no teto. Deles saem pedras gigantes que podem esmagar nosso herói. Esta cena lembra Indiana Jones, não?



Pendurando-se nesta plataforma flutuante, Aladdin consegue pegar alguns itens.



Outra vida extra. Pule para a pedra debaixo tomando cuidado para não cair na lava.

SÉTIMA FASE - Rugride

Ainda fugindo da *Cave Of Wonders*, Aladdin agora tem a chance de usar o tapete mágico.



O legal é que, voando, ele tem a chance de conseguir aumentar a munição e ainda ganhar umas vidinhas. Uma boa tática é pegar várias vidas e suicidar-se. Aí você tem a chance de acumular mais vidas para as encenças finais. Fique ligado com as instruções que a mão do gênio lhe passa e aí fica fácil.

NONA FASE - Sultan's Palace

Nesta fase começa a procura por Jafar. Aqui também você encontra dois animais de estimação. Abu, seu fiel macaquinho, e Iago, o penta papagaio do inimigo.

Para passar deste muro vá até o fim pela esquerda, pendure-se no teto e volte pelo alto.



Não esqueça de libertar Abu. Faça isso com uma espadada.



Outra parte do caminho até o gênio passa por estes balões. Vá pulando de um para o outro bem rápido, antes que eles estorem.



Você acaba de encontrar o gênio. Antes de entrar não deixe de pegar duas vidas. Uma em cima e outra embaixo da língua dele.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

ÚLTIMA FASE - Jafar's Palace

Cuidado com o pêndulo. Acompanhe o ritmo de seus movimentos, e só passe quando ele estiver ao fundo.

Eis o vilão. Com seu cajado mágico ele tenta atraí-lo para a morte. Fique pulando cada vez que um raio vier em sua direção e, no pequeno intervalo entre um ataque e outro, atire o máximo de maçãs possíveis no bastardo. Quando as maçãs acabarem pule para trás do inimigo para encontrar mais.

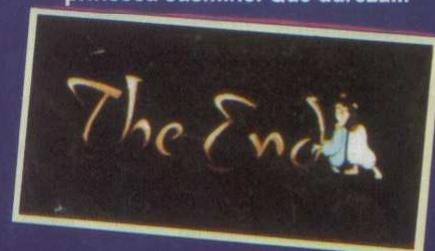
O inimigo agora vira serpente e incendeia tudo ao seu redor. Nesta hora pule as labaredas e acerte maçãs nele. Use a mesma tática para repor sua munição, caso ela acabe.



Olla só quem está pentelhando. Iago, o papagaio do terrível Jafar precisa ser liquidado, mas está bem protegido. A tática para arrancar suas penas é ficar no local da foto, onde nada te atinge, exceto os raios que você detona com a espada. Neste instante, atire maçãs até que ele cale o bico para sempre.



Depois de tanto sofrimento, Aladdin agora só terá o trabalho de... beijar a princesa Jasmine. Que dureza...



OITAVA FASE - Inside The Lamp

Aladdin percebeu que a lâmpada estava muito suja e, ao limpá-la, caiu dentro dela. Sua missão agora é encontrar o gênio no gigante mundo da lâmpada.

Siga o caminho indicado pelas flechas e use as mãos do gênio para conseguir ir em frente. Para esperar as mãos aparecerem, fique sobre estes anéis de cobre, ou use as cabeças gênio como molas. Não esqueça de usar o truque de andar com o botão de pulo apertado.



Outra parte do caminho até o gênio passa por estes balões. Vá pulando de um para o outro bem rápido, antes que eles estorem.



Você acaba de encontrar o gênio. Antes de entrar não deixe de pegar duas vidas. Uma em cima e outra embaixo da língua dele.

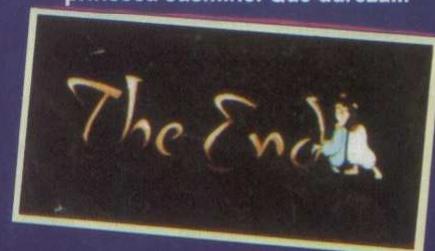


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Olla só quem está pentelhando. Iago, o papagaio do terrível Jafar precisa ser liquidado, mas está bem protegido. A tática para arrancar suas penas é ficar no local da foto, onde nada te atinge, exceto os raios que você detona com a espada. Neste instante, atire maçãs até que ele cale o bico para sempre.



Depois de tanto sofrimento, Aladdin agora só terá o trabalho de... beijar a princesa Jasmine. Que dureza...



ROBOCOP

VERSUS

THE TERMINATOR

MEGA

Na edição 32 de VIDEOGAME você acompanhou as primeiras cinco fases deste game eletrizante. Mas a missão de Robocop na defesa de Detroit ainda não acabou. Restam ainda 5 fases e o confronto final com Skynet, o computador que controla os Exterminadores inimigos. Mãos à obra, Galera!

RAIO-X

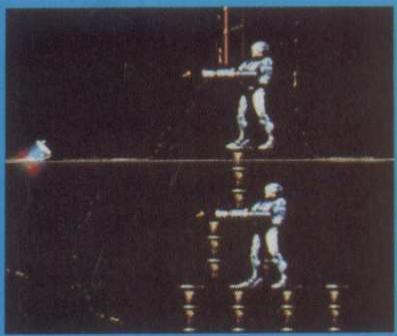
Tipo:	Luta
Fabricante:	Virgin Games
Memória:	Não fornecida
Fases:	10
Jogadores:	1
Dificuldade:	 8
Gráficos:	 9
Música/Efeitos:	 8
Diversão:	 9

Sexta Fase - TERMINATOR OUTPOST

Missão: Libertar os líderes rebeldes

Rebelle

Para libertar os líderes rebeldes, Robocop só precisa encostar neles. Mas este aqui está escondido. Para encontrá-lo, suba a escada, que está bem em cima dos



FOTOS: DAUMER DE GIULI

barris. Além do rebelde, você ainda acha uma arma laser e uma vida.

Oitava Fase - UNDERGROUND BUNKER

Missão: Aniquilar os Terminators vermelhos

Inimigo

Atire sem parar enquanto o robô gigante estiver vindo em sua direção e pule para escapar de seus tiros. Toda vez que o inimigo tentar prensar Robocop



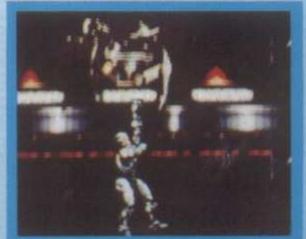
na parede, pule por cima dele e vá para o outro lado da tela, atirando sempre.

Nona Fase - THE WALL TO SKYNET

Missão: Destruir os radares

Ataque

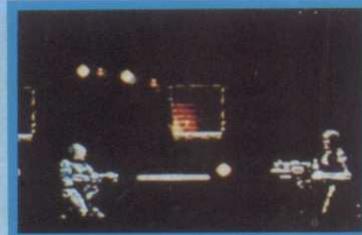
Sempre que houver uma plataforma na tela e algum inimigo na parte de cima, Robocop não precisa enfrentá-lo no mano a mano. Basta ficar na parte de baixo — onde não é atingido —, saltar e, quando a arma de



Robocop ultrapassar a plataforma, atirar. Pronto, um pentelho a menos na maior moleza!

Inimigo

O inimigo não cansa de atirar, mas seus movimentos são sempre os mesmos. Quando ele atirar por cima, abaixe-se para desviar. E, claro, quando o tiro vier por



baixo, o jeito é pular. Escapando dos tiros você já tem meio caminho andado: atire sempre e não vai dar outra!

Sétima Fase - UNDERGROUND COMPLEX

Missão: Permanecer vivo

Poste

Robocop pode se proteger dos tiros inimigos atrás dos postes. Mas fique ligado, pois a proteção não é total. Mesmo atrás de um poste, Robocop ainda perde um pouco de energia quando atingido. Mas ainda é melhor que levar bala à queima-roupa!



Inimigo

O adversário está armado de uma metralhadora. Fique no local da foto, atirando sempre com a arma laser. Não se preocupe quando os tiros do adversário o atingirem. Atirando rapidamente, ele será destruído antes de você.



Décima Fase - SKYNET

Missão: Destruir Skynet

Último Inimigo

A melhor arma para acabar com a caveira é a metralhadora. Fique no local da foto, atirando contra ela. Cuidado com os Terminators, e também com os robos voadores.



Na dúvida, é só mandar bala sempre! Ufa, dá trabalho, mas também, o que você queria? Este é o último inimigo, pô! Capriche e não vai ter erro.

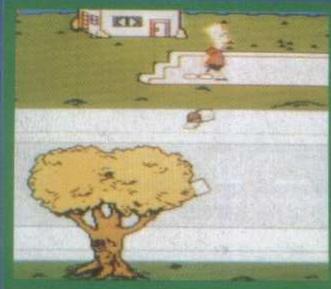
MEGA

THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

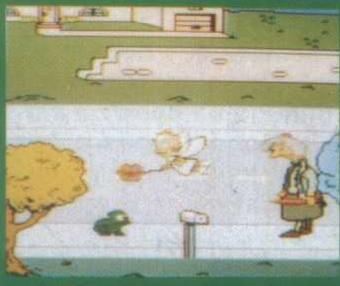
BART'S NIGHTMARE JÁ É VELHO CONHECIDO DA MOÇADA DO SUPER NINTENDO. AGORA, É A GALERA DO MEGA QUEM VAI DELIRAR COM AS LOUCURAS DE BART. PRA VARIAR, O PESTE CAIU NO SONO EM VEZ DE FAZER A LIÇÃO. E, ENQUANTO DORME, BART TEM UM TERRÍVEL PESADELO: TODAS AS FOLHAS DE SUA LIÇÃO DE CASA VOAM PELA JANELA. BOM, O JEITO É PARTIR ATRÁS DELAS, PELA RUA MESMO. RECUPERANDO TODAS AS PÁGINAS, BART CONSEGUE SE SAFAR E TIRA A (10) NA ESCOLA. QUE TAL DAR UMA FORÇA? AFINAL, BART MERECE...

RUA

O segredo na rua é ficar pulando as caixas de correio. Elas fazem aparecer itens e estrelas. Acumulando estrelas, as páginas aparecem. Assim que encontrar uma página, pule em cima dela para entrar na fase.



Sempre que Lisa transformar Bart em sapo, só há uma saída: ganhar um beijinho da velha. Argh!



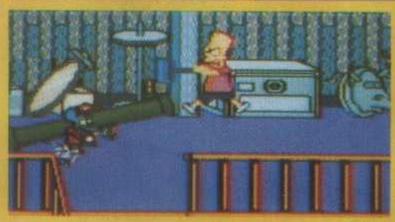
FOTOS: DALIMER DE GUJI

PORTA AMARELA - COMICHÃO E COÇADINHA

Ops, Bart tá ferrado. Ele acaba de entrar no desenho animado de Itchy & Scratchy, o preferido do garoto.



O gato e o rato têm simplesmente um enorme arsenal de armas para acabar com o pestinha, que afinal de contas não merecia tanto.



Ficando alto da tela, como mostra a foto, os inimigos não conseguem atingi-lo. Mas em compensação, Bart acerta todos. Sente só. O martelo é a melhor arma aqui.



ENTENDA O JOGO

Antes de entrar nas fases, Bart tem de procurar as folhas da lição que estão espalhadas pela rua. Cada folha leva o garoto a achar duas portas. Cada porta leva a uma fase diferente, que deve ser cumprida para que Bart recupere uma página. Mas fique esperto: se Bart acordar, lá se vai uma vida. Para isso não acontecer, pegue os ZZZZ com o chiclete (botão B) assim que eles passarem na altura de Bart.

ITENS

Caroço de melancia - faz as pessoas virem em sua direção (botão C)

Chiclete - para pegar os ZZZZ (botão B)

Refrigerante - Faz Bart arrotar, espantando todos os inimigos da tela (aperte A, B, C e direcional para cima)

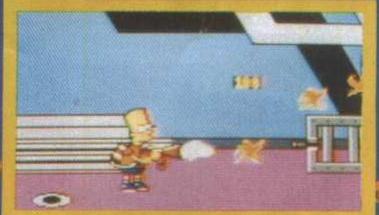
DICA "SPECIAL"

Dando marteladas (botão C) nas lâmpadas que vêm do abajur, Bart consegue acumular até quatro vidas. Bart deve entrar nesta porta duas vezes.



Após terminar a fase pela primeira vez, volte a ela e o Boss aparece. Bart agora tem de acertar o forno usando o extintor. Fique no local da foto e atire sem parar, sempre que a porta abrir.

Fique esperto com as estrelas de fogo que o inimigo joga pra cima de Bart. É só ir um pouco para trás e atirar e não haverá maiores problemas.



COMANDOS

Botão A - pulos

Botão C - ataque

PORTA AZUL - BARTMAN



A arma de Bart nesta fase é seu poderoso estilingue, que deve ser usado para destruir todos os inimigos que encontrar. Capriche!



Para acabar com as tias pentelhas que estão no balão, as primeiras inimigas desta fase, é só atirar no balão e desviar das bexigas d'água que elas atiram.

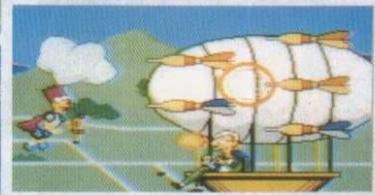
RAIO-X

Tipo:	Aventura	
Fabricante:	Tec Toy	
Memória:	8 Megabits	
Fases:	6	
Jogadores:	1	
Dificuldade:		8
Gráficos:		8
Música/Efeitos:		7
Diversão:		8

Agora, o negócio é enfrentar este elefante estranho. Fuja dos arrotos do bêbado e dos amendoins do elefante. Claro, atire sempre que puder.



O Boss agora atira dardos. E, o melhor é esperar que eles acabem. Automaticamente o chefe irá embora.



O último inimigo desta fase é o barão vermelho. A dica agora é ficar no canto esquerdo da tela, sempre subindo e descendo para escapar. Não esqueça de atirar sem parar.

COMANDOS

Botão A - tiros

Direcional - controla o voo

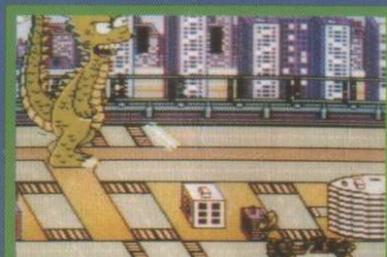
PORTA VERDE - BARTZILLA



Nesta fase Bart deve concentrar-se nos tanques, helicópteros e aviões. Desencane de destruir os prédios. Você só perde tempo e energia.

Este carro, que está no canto inferior direito da tela, é a chave para que Bartzilla saia desta fase.

Bartzilla tem agora de escalar o prédio. O garoto vai dar de cara com Homer Kong. Mas antes, cuidado com a galera que atira objetos pela janela. Bart pode acabar caindo numa fria.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



Homer Kong é um chato. Sempre que Bart está conseguindo alcançá-lo, o pentelho dá um soco e empurra o coitado pra baixo. Aperte o botão A, B, ou C assim que o monstro tocá-lo. Homer Kong leva um choque e mais uma página está salva.

COMANDOS

Botão A - raio laser para baixo

Botão B - raio laser para diagonal inf.

Botão C - raio laser para frente

Direcional - bolas de fogo

PORTA LARANJA - BART JONES

PORTA ROXA - SANGUE



Bart tem de estourar todas as ameabas que tiverem carinha, enchendo-as com uma bomba de ar.



Bart tem de pegar cinco átomos verdes para conseguir quebrar o campo de força onde está a página. É só encostar neles e faturar mais uma página.



Bart tem de ir pulando nos blocos de pedra. Fuja dos que tiverem fogo e detone os inimigos com chicotadas.



Cuidado com as de chapéu, que atiram, e com as com funil, que espetam o garoto.

COMANDOS

Botão A - estoura as ameabas

COMANDOS

Botão A - chicotadas (com direcional para frente)

Botão C - avança ou atrasa a tela

STREET FIGHTER II™ SPECIAL CHAMPION EDITION E MARCA REGISTRADA DE CAPCOM CO., LTD. CAPCOM E MARCA REGISTRADA DE CAPCOM, INC.

CAPCOM



STREET FIGHTER II™

SPECIAL CHAMPION EDITION

SEGA

TECTOY



Enfrente todos os chefes de fase na mesma partida - se tiver coragem, é claro.



Lute sozinho ou chame a turma: 2 módulos de Group Battle com até 6 lutadores por time.



Ajuste do hyper em 10 níveis diferentes na tela de apresentação, sem códigos ou truques.



Quem é o melhor, Ryu ou Ryu? Dispute uma luta usando o mesmo jogador e descubra quem é Street Fighter de verdade.

SE VOCÊ TEM MEGA DRIVE, YOU WIN.

Chegou Street Fighter II Special Champion Edition para Mega Drive.

Ryu, Blanka, Ken & Cia. estavam tão ansiosos quanto você para esta luta. Os 12 maiores lutadores dos arcades se prepararam tanto que vão chegar no seu Mega Drive maiores, mais rápidos e mais reais do que nunca. E mais perigosos também: são 10 hypergolpes novos em 24 (3 x 8! 6 x 4!) Mega de pura pancadaria.

Pela primeira vez na história do Street Fighter você vai poder enfrentar todos os 4 poderosos Chefes de Fase, ajustar a velocidade na tela de apresentação, fazer disputas entre o mesmo lutador e formar gangs para disputar um torneio.

Leve um Street Fighter II, ou entre nessa briga com o novo Mega Drive III que já vem com Street Fighter II incluído. Senão, HÁ HÁ HÁ, you lose!

**BEM-VI
NDO A
PRÓXIM
AFASE**

MASTER

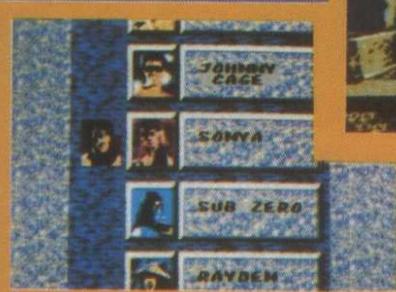
Econômico, porém eficiente!

MORTAL KOMBAT

Assim é a versão de Mortal Kombat para o Master, que a Tec Toy acaba de trazer para o Brasil. Econômico porque tem um lutador a menos, sonzinho fraco - sem vozes digitalizadas -, apenas dois cenários, com menos detalhes, e animação ligeiramente mais lenta que dos consoles de 16 bits. Eficiente porque traz para a galera do Master toda a emoção dos Mortais de outros consoles. Enfim, é um bom game! Principalmente porque, mesmo sendo um jogo para 8 bits, a jogabilidade é excelente. Agora, que tal conferir como ficou o game e dar uma sacada nos golpes?

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Arena/Probe
Memória:	4
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	6
Diversão:	8



GRÁFICOS

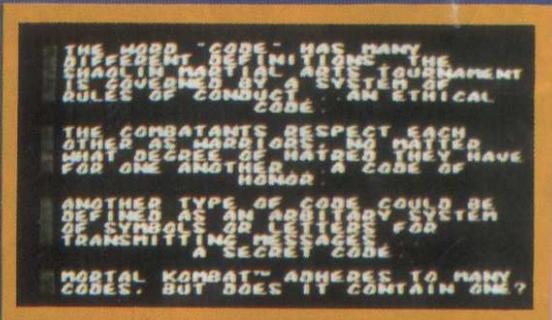
Apenas dois cenários da outra versão estão nesta. Felizmente, um deles é o *The Pit*. A outra é

Goro's Lair. Nos dois cenários, muitos detalhes foram suprimidos, mas a definição básica e as cores estão boas.



LUTADORES

Nesta versão você sentirá a falta do lutador Kano. Aqui entre nós: não é uma grande perda, certo?

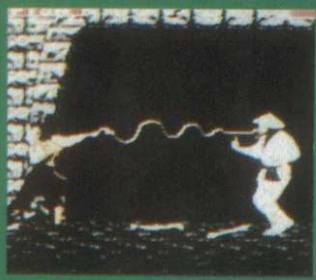


FOTOS: DAUMER DE GIULI

SANGUE

Que coisinha! É estranho dizer isso mas, para felicidade geral da galera, aqui há sangue!!! Basta que na tela de *codes* você digite a sequência 2, 1, 2, direcional para baixo e direcional para cima.

OS GOLPES



Arpão - 2 vezes para trás + 1.



SCORPION



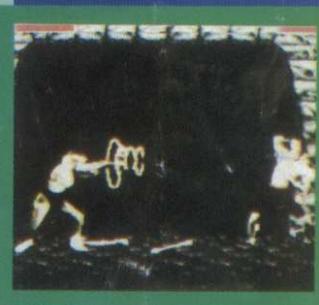
Teletransporte - 2 vezes direcional para trás + 1.



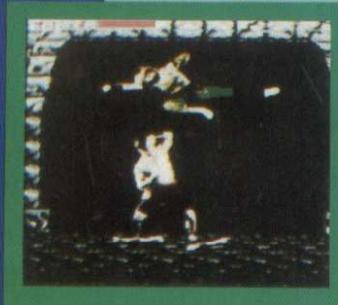
Fatality - para trás + 1 e, segurando o 1, 2 vezes para cima.



SONYA



Magia - direcional para frente + botão 1.



Soco aéreo - para frente, para trás + 1.



Tesourada - direcional para baixo e depois botões 1 e 2.

Fatality - 2 vezes para frente, 2 vezes para trás + botão 1.



SUB-ZERO

Magia - para para frente + botão 1.

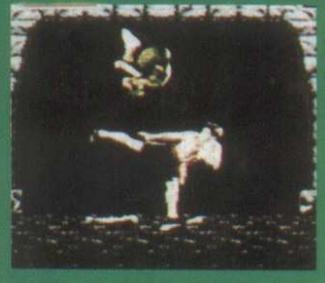
Fatality - gire o direcional 360 graus no sentido do inimigo.



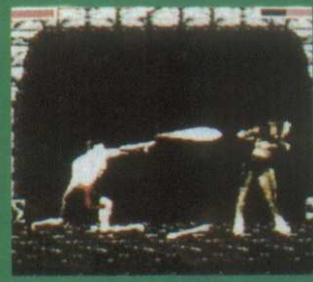
Fatality - para frente, para baixo, para frente + botão 1.



JOHNNY CAGE



Chute Sombra - para trás, para frente + botão 2.



Magia - para trás, para frente + botão 1.



Fatality - 3 vezes para frente + botão 1.



LIU KANG

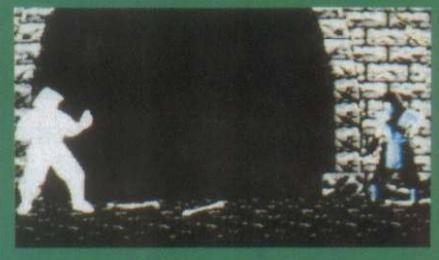
Magia - 2 vezes para frente + botão 1.



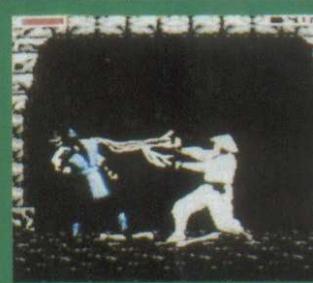
Voadora especial - 2 vezes para frente + botão 2.



RAYDEN



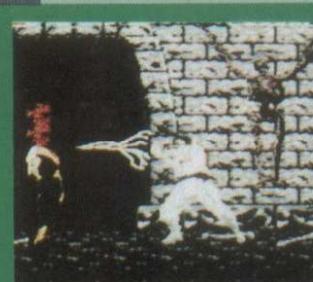
Teletransporte - para baixo e para cima rapidamente.



Magia - para baixo, para frente + botão 1.



Torpedo - 2 vezes para trás e para frente.



Fatality - 2 vezes para frente, 3 vezes para trás + botão 1.



PRINCE of PERSIA

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Tec Toy
Memória:	2 Megabits
Fases:	12
Jogadores:	1
Dificuldade:	6
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	8

Prince of Persia é uma boa surpresa para Master: o game, transcrito da versão para computadores PC da Broderbund, surpreende pela qualidade dos gráficos e pela animação. A estória é idêntica (aliás, bem parecida com a estória de Aladdin!): aproveitando-se da ausência do Sultão, que fora guerrear em terras distantes, Jaffar, o Grão Vizir, apoderou-se do trono e submeteu a população à seus atos de tirania. Como todo vilão que se preze, ele não parou por aí! Prendeu até a princesa no castelo e cercou-a de seus melhores soldados. Que dureza! Sobrou para você, um belo e jovem príncipe que conquistou o coração da princesa e agora terá que salvá-la, custe o que custar. Para não sair tão caro, confira algumas dicas úteis deste premiadíssimo Game (Melhores Gráficos e Melhor Game de 93 pela revista Sega Power).

COMANDOS

- Andar devagar** - direcional para o lado + botão 1.
- Pulos** - direcional para o lado + botão 2.
- Correr** - segure o direcional para o lado por um tempo.
- Pulo longo** - corra e depois aperte o botão 2.
- Descer devagar** - direcional para baixo + botão 2.
- Subir** - direcional para cima.

ESPADA

A espada é vital para nosso herói! Para encontrá-la, logo na primeira cena, desça pelo lado direito e depois vá sempre para esquerda, até não dar mais. É aí que está a arma!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

COMANDOS COM A ESPADA

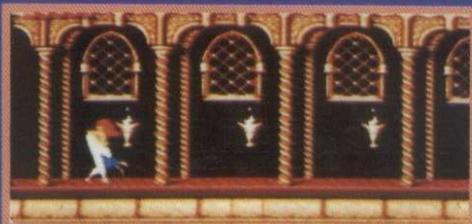
- Ataque** - botão 1.
- Defesa** - botão 2.
- Guardar a espada** - direcional para baixo.

O ÚLTIMO BOSS

Lógico que, antes de salvar a gatinha e ser premiado com um caloroso e romântico abraço (só??), será necessário encarar o Grão Vizir! Usando a técnica de ataque, evite que ele te derrube da ponte e acabe com ele!

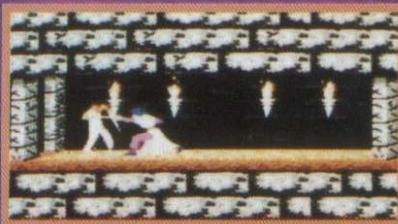


Depois de destruí-lo, ande devagar para direita para pisar no sensor de piso que abre a porta do calabouço, onde está a princesa! Prontinho! Agora é só alegria!!



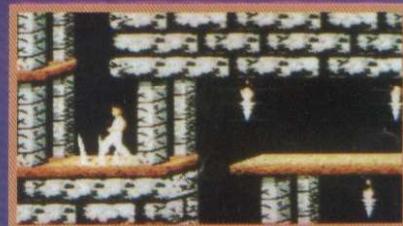
COMBATES

A tática para os combates será sempre a mesma. Aproxime-se do inimigo defendendo-se e esperando ele terminar seu ataque. Quando ele respirar e der uma pausinha, ataque rápido e defenda-se novamente.



ESPINHOS

Tome cuidado por onde anda! Os mortais espinhos podem a qualquer momento transformá-lo numa peneira. Para que isso não aconteça, seja cauteloso e, se eles surgirem, passe-os andando devagar.



AS POÇÕES

Poção vermelha: fuja dessa! Se você bebê-la, esta porcaria te arranca um coração. É veneno puro!

Poção azul: agora sim! Esta aqui recupera um coração, caso você tenha perdido algum. Do contrário não serve para nada.

Poção verde: essa é The Best!!! Além de recuperar todos os corações perdidos, ainda acrescenta um! É mole!

PASSWORDS

Fase	Password
2ª	DHKFCL
3ª	JHLLHI
4ª	GIFHDN
5ª	FGBFBC
6ª	NKNMIO
7ª	MHHJFY
8ª	KDFGCK
9ª	KBDFBR
10ª	RHMLHM
11ª	SLHMHN
12ª	ODFHCP
13ª	RGLJEF

JAMES BOND JR.

Scumlord deseja dominar o mundo. Grande novidade... Bom, mas o que você ainda não sabe é que, para colocar seu plano em prática, o vilão sequestrou vários cientistas. Trocando em miúdos, o plano é o seguinte: Scumlord deseja produzir uma quantidade inimaginável de mísseis e obrigar os governantes das diversas potências mundiais a negociarem com ele. Uma história digna de um filme de... Bond, James Bond. Só que, desta vez, quem entra em cena é James Bond Jr. Isso mesmo! Com ou sem licença para matar, o negócio é que agora o pequeno 007 tem de se virar para acabar com os planos de Scumlord. Daí para a frente é com você!

O JOGO

Você deve perseguir Scumlord em quatro fases. Na quarta, porém, o vilão consegue escapar — não se desespere, é só para aumentar o suspense. O problema é que você volta à primeira fase de novo, e deve repetir todo o caminho até enfrentar Scumlord de novo. Só que, agora, é para valer. Acompanhe então as principais dicas das quatro fases e o confronto final com o bandido!

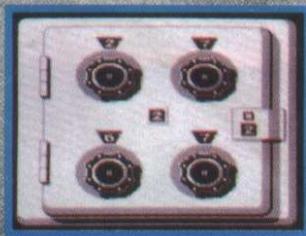
SEGUNDA FASE

Objetivo: apoderar-se dos seis planos inimigos

PLANOS INIMIGOS

Assim que encontrar um cofre, vá até ele e coloque o direcional para cima. Nos cofres estão guardados os planos do adversário.

Você deve ir tentando várias combinações até conseguir abrir o cofre. O herói tem direito a somente nove tentativas. O jeito mais fácil é colocar sempre um mesmo



FOTOS: DAUMER DE GIULI

número nas quatro casas e ver se dá certo. Assim que o número ficar branco é sinal que Bond Jr. acertou.

QUARTA FASE

Objetivo: salvar os cientista e finalmente prender Scumlord

CIENTISTAS

Os cientistas estão presos em salas guardadas por inimigos poderosos. Acabe com os adversários usando tiros e bombas e os cientistas serão salvos automaticamente.



Passwords

fase password

1ª RODADA

2	033481
3	258600
4	320370

2ª RODADA

1	113674
2	126547
3	873014
4	687012

RAIO-X

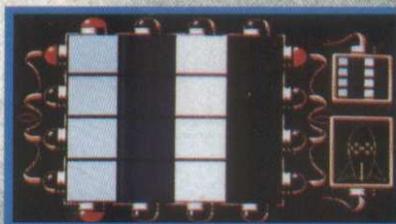
Tipo:	Aventura
Fabricante:	Eurocon
Memória:	Não fornecida
Fases:	8
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8

PRIMEIRA FASE

Objetivo: desarmar os cinco mísseis inimigos

MÍSSEIS

Chegue em frente ao computador e aperte o direcional para cima.



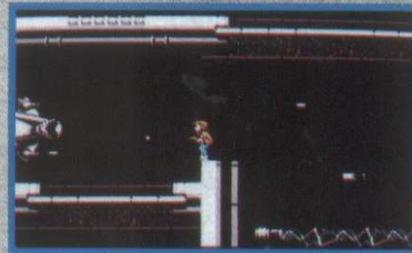
James Bond Jr. terá então de montar um quebra-cabeças exatamente como mostra a figura à direita. O herói acaba de desarmar um míssil.

TERCEIRA FASE

Objetivo: destruir a fábrica de armas de Scumlord

ARMAS

Bond tem de acabar com seis salas que tenham estes canhões presos à parede. Atire sem parar, pule quando os disparos forem rasteiros e abaixe para escapar dos tiros que vem por cima.



BOSS!

Destrua os três pontos fracos da nave do maligno Scumlord assinalados na foto. Primeiro, utilizando o míssil, você deverá enfraquece-lo. Depois use as bombas.

O melhor momento para acertá-lo é quando ele está rente ao chão. Desta forma, já que ele não atira muito deste ponto, fica fácil detoná-lo.





JOE & MAC

RAIO-X

Tipo:	Ação
Fabricante:	Data East
Memória:	4 Megabits
Fases:	5
Jogadores:	2
Dificuldade:	6
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	4
Diversão:	7

A DUPLA DE HOMENS DAS CAVERNAS, JOE & MAC, ESTÁ DE VOLTA E, DESTA VEZ, EM VERSÃO PARA O NINTENDO 8 BITS. OS GRÁFICOS ESTÃO BEM LEGAIS E A MAIORIA DAS TELAS SEGUE O MESMO ESTILO DA VERSÃO ORIGINAL PARA O SUPER NES - GUARDADAS AS PROPORÇÕES, É CLARO. MAS NEM TUDO É FESTA. SACA AGORA A PEDREIRA QUE VEM PELA FRENTE: TROGLODITAS MAL-ENCARADOS RAPTARAM CINCO GAROTAS DA ALDEIA DE JOE & MAC, MANTENDO-AS SOB A GUARDA DE PERIGOSOS BICHOS PRÉ-HISTÓRICOS. A VOCÊ, NÃO RESTA OUTRA ALTERNATIVA SENÃO RESGATÁ-LAS. SÃO 5 FASES DIVIDIDAS EM DUAS PARTES CADA UMA. A CADA BOSS DETONADO, UMA GATINHA É SALVA. TACAPE NA MÃO, GALERA, VAMOS SALVAR A MULHERADA! UGH!

ARMAS

- Machado
- Bumerangue
- Roda

COMANDOS

- Botão A - Pulo
- Botão B - Tiro
- Direcional para cima + B - Tiro para cima
- Direcional para cima + A - Pulo duplo
- Aperte o botão B até o herói piscar e solte - Tiro forte

SE LIGA!

Todo alimento vale energia. Não deixe escapar nenhum... A cada 100.000 pontos você fatura uma nova vida!

SUB-BOSS

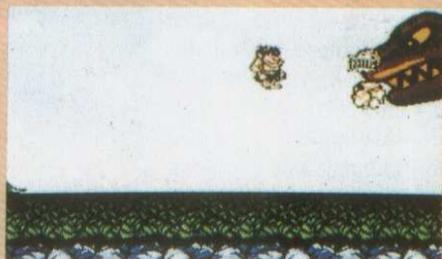
O Sub-Boss desta fase é este dinossauro com cara de mau. Para detoná-lo dê apenas pulos duplos quando estiver no alto, perto da cabeça dele. Cuidado com as pedrinhas que ele solta pela boca.



PRIMEIRA FASE

BOSS

Um enorme dinossauro, que nem cabe inteiro na tela, irá atacá-lo agora. Fique embaixo dele para se proteger de seus ataques. Agora volte, dê um pulo duplo e atire para acertá-lo na cabeça. Repetindo isso não dá outra!



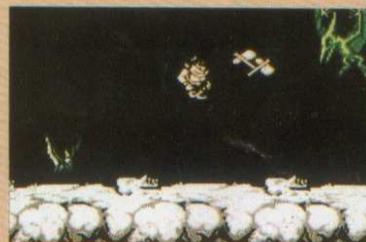
SEGUNDA FASE

SUB-BOSS

Fique bem no meio das plantas carnívoras menores atirando na cabeça da planta maior. Cuidado com o pterodáctilo que passa voando. Às vezes ele cisma de tentar te empurrar para a boca da planta e, se não quiser virar churrasco, fique esperto!



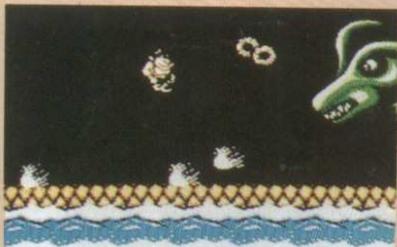
FOTOS: DAUMER DE GIULI



BOSS

O inimigo agora é um pterodáctilo gigante. Pule e atire sempre que esta galinha verde super-desenvolvida aparecer na tela. Seus filhotes também dão trabalho. Fique ligado e salve mais uma garota!

TERCEIRA FASE

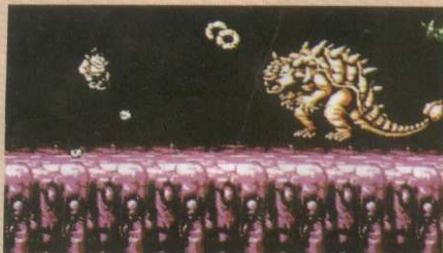


SUB-BOSS

No filme Jurassic Park este braquiossauro era bonzinho. Aqui ele quer acabar com você. Pra dar a volta por cima e acabar com ele é só esperar ele espirrar água, pular e atirar, acertando a cabeça. Mas cuidado, às vezes o monstro jurássico vem para cima de você. Desvie.

BOSS

Agora um pouco de moleza. Este tatuzão espinhudo é muito fácil. Ele fica parado aí no canto atirando e você tem só que desviar dos tiros dele enquanto dispara os seus.



QUARTA FASE



SUB-BOSS

Um dino verde parecido com o da primeira fase é a encrenca agora. A tática é semelhante também. Dê pulos duplos e quando estiver no auge do pulo atire. Ah, desta vez pterodáctilos atrapalham seu trabalho.

BOSS

Outro pentelho voador. Vale a mesma dica da galinhona verde da segunda fase. A sacanagem agora é que desta vez ela voa muito mais rápido do que o outro e não vai ser fácil acertá-lo. Fica frio! Com paciência você consegue.

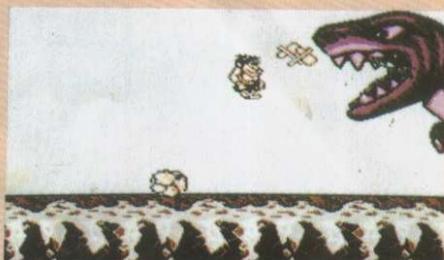


FOTOS: DAUMIER DE GIULI

QUINTA FASE

SUB-BOSS

Aqui fatalmente você levará umas pedradas até arrasar esse chato. Não desanime, pule as que der para pular e mande bala nos tiros! Se você for rápido, não há problemas.



BOSS

Enfim, o último Boss! Um enorme trogloditossauro ou, se preferir, uma mistura de homem das cavernas com rabo de dinossauro. Alterne pulos simples e duplos e, sempre que possível, acerte o focinho dele. Novamente problemas surgirão com tiros e aves inimigas. Mas a essa altura você já está bem treinado, e desviar vai ser fácil.



Colaboração: Game Clube do Brasil, São Paulo, SP - fone (011 952-1544).

PROMOÇÕES COMPUTER GAMES

A impressora colorida Citizen Force da loja *Star Computer* vai para a estudante Marcela Taciana Silva de Jacareí/SP. Confira a relação dos premiados na promoção *Computer Games/Tec Toy*, e veja se você é um dos 50 ganhadores de PC Games:

Adriana Proença Crudo, Barueri, SP; Adriane Santos Andrade, Porto Velho, RO; Aldeci de Oliveira Pires, Osasco, SP; Alexandre Pereira do Carmo, São Vicente, SP; Anderson Luís J. B. Costa, Volta Redonda, RJ; Anderson da Costa Lino Costa, São Paulo, SP; André Saretta Zanferdini, Ribeirão Preto, SP; Antônio Carlos Coronato, São Paulo, SP; Camilo José Dias Rodrigues, São Paulo, SP; Carlos Gomes Reis Ferro, Rio de Janeiro, RJ; Celso Francisco Iglesias, Várzea Paulista, SP; César Augusto C. C. Silva, Campinas, SP; Claudio Gomes Ferreira, Rio de Janeiro, RJ; Eloy Arnaud Duque, Brasília, DF; Everaldo de Souza Pereira, São Paulo, SP; Francisco José da Silva Júnior, Sete Lagoas, MG; Gilberto Donizete Aparecido, São Paulo, SP; Gilberto Lobo de Souza Santos, Manaus, AM; Henrique Soares, Guarulhos, SP; Jefferson Leandro Anselmo, Campo Limpo Paulista, Joaz dos Santos Yamamoto, Jandira, SP; Jorge dos Santos Galvão Jr., Santo André, SP; José Augusto Cabral Nunes, Santos, SP; José Carlos Nunes, São Paulo, SP; José Carlos dos Santos Carvalho, São Paulo, SP; João Adelino Fernandes Marques, São Paulo, SP; João Carlos Corrêa, São Caetano do Sul, SP; Juliano Kiguchi Tomazuela, São Paulo, SP; Leandro Martins de Souza, Ribeirão Pires, SP; Licínio Fonseca da Costa, Salvador, BA; Liliane Regina Weber, Porto Alegre, RS; Luiz Roberto Boggiani, Sorocaba, SP; Manoel Vicente Figueiredo Neto, Belford Roxo, RJ; Marcelo Merzvinkas, São Paulo, SP; Marco Antônio Pirane, Franco da Rocha, SP; Mauro R. G. Valério, Rio de Janeiro, RJ; Mauro de Souza Crispim, Fortaleza, CE; Maurício Araújo, João Pessoa, PB; Nelson Barreto Júnior, Taboão da Serra, SP; Nelson Ferrari Vieira, São Paulo, SP; Nuno Miguel Jardim Magalhães, Salvador, BA; Paulo Eduardo Galvão Alves, Taubaté, SP; Paulo Roberto Boccia Rizkalla, São Paulo, SP; Ricardo Iki, Mogi das Cruzes, SP; Robson Valberto dos Santos, Nova Iguaçu, RJ; Rodolfo Kussarev Júnior, São Paulo, SP; Rodrigo Lopes Kermessi, São Paulo, SP; Rodrigo de Souza Rangel, Rio de Janeiro, RJ; Sérgio Teixeira, Lavras, MG; Wang Wen Hung, São Simão, SP.

Os ganhadores de PC Games receberão seus prêmios pelo correio.

ARCADE

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	SNK
Memória:	140 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	2
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	9
Diversão:	9

Finalmente chega para os Arcades a terceira parte da série *Fatal Fury*. Neste novo game, *FATAL FURY SPECIAL*, você poderá escolher quase todos os personagens das versões anteriores, além dos mestres *Geese Howard* (FATAL I) e *Wolfgang Krauser* (FATAL 2). Desta vez a SNK "chuta o pau da barraca" e detona em gráficos, som e jogabilidade. Nesta edição **VIDEOGAME** mostra, com exclusividade, todos os golpes e, de quebra, os MORTAIS dos novos personagens. Confira!

FATAL FURY SPECIAL

FOTOS: DAUMER DE GIULI

TERRY BOGARD



Burning Knuckle: Baixo, Diagonal inferior para trás, Trás + A ou C.
Rising Tackle: Baixo por 2 segundos, C + A ou C.
Crack Shoot: Baixo, Diagonal inferior para trás, Trás, Diagonal superior para trás + B ou D.
Power Wave: Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente + A ou C.

ANDY BOGARD



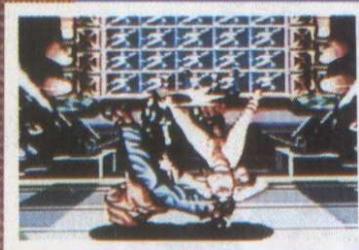
Zanei-Ken: Diagonal inferior para trás por 2 segundos, C + A ou C.
Shoryu-Dan: Baixo, Diagonal inferior para frente + C ou A.
Kuha-Dan: Diagonal inferior para trás por 2 segundos, Diagonal inferior para frente + B ou D.
Hisho-Ken: Baixo, Diagonal inferior para trás, Trás + A ou C.

JOE HIGASHI



Slash Kick: Diagonal inferior para trás por 2 segundos, Diagonal superior para frente + B ou D.
Bakuretsu-Ken: A ou C repetidamente.
Tiger Kick: Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente, Diagonal superior para frente + B ou D.
Hurricane Upper: Trás, Diagonal inferior para trás, Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente + A ou C.

DUCK KING



Head Spin Attack: Trás por 2 segundos, Frente + A ou C.
Break Storm: Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente, Diagonal superior para frente + B ou D.
Dancing Dive: Baixo, Diagonal inferior para trás, trás + B ou D.
Beat Rush: Frente, Trás, Frente + C.

TUNG FUE RUE



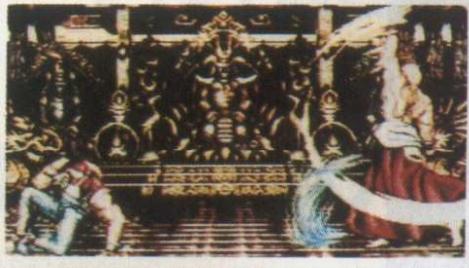
Senshippo: Baixo, Diagonal inferior para trás, Trás + A ou C.
Gekiho: C repetidamente.
Ressenkyaku: Diagonal inferior para trás por 2 segundos, Diagonal superior para frente + B ou D.
Shouha: Diagonal inferior para trás por 2 segundos, C + A ou C.

WOLFGANG KRAUSER



Blitz Ball I: Baixo, Diagonal inferior para trás, Trás + A ou C.
Blitz Ball II: Baixo, Diagonal inferior para trás, Trás + B ou D.
Leg Tomahawk: Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente + B ou D.
Knockdown Blow: Trás, Diagonal inferior para trás, Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente, Diagonal superior para frente + A ou C.

GEESE HOWARD



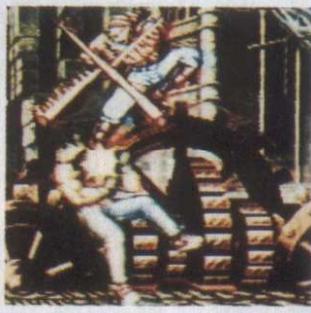
Reppu-Ken: Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente + A.

Double Reppu-Ken: Baixo, Diagonal inferior para frente, + C.

Shippu-Ken: Pulo e Baixo, Diagonal inferior para trás, Trás + A ou C.

Knockdown Blow: Trás, Diagonal inferior para trás, Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente, diagonal superior para frente + B ou D.

BILLY KANE



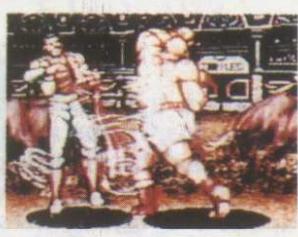
Club Blow: Trás por 2 segundos, Frente + A ou C.

Suzume-Otoshi: Diagonal inferior para trás por 2 segundos, Diagonal superior para frente + A ou C.

Sempu-Kon: A ou C repetidamente.

Hisho-Ken: Diagonal inferior para trás, Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente + B ou D.

AXEL HAWK



Tornado Uppercut: Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente + A ou C.

Smash Bomb: Baixo por 2 segundos, F + A ou C.

Axel Dance: A ou C repetidamente.

LAURENCE BLOOD



Bloody Saber: Trás, Diagonal inferior para trás, Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente + A ou C.

Bloody Spin: Trás por 2 segundos, Frente + B ou D.

Bloody Cutter: Baixo por 2 segundos, C + C.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



HYPER TIP

Para enfrentar RYO SAKAZAKI, um dos principais personagens de ART OF FIGHTING, é "simples": Basta vencer as 15 batalhas, sem perder nenhum ROUND!!! É mole???

OS PRINCIPAIS GOLPES MORTAIS

Tung Fu Rue: Frente, Diagonal inferior para frente, Baixo, C.

W. Krauser: Trás por 3 segundos, Diagonal superior para frente + A e C.

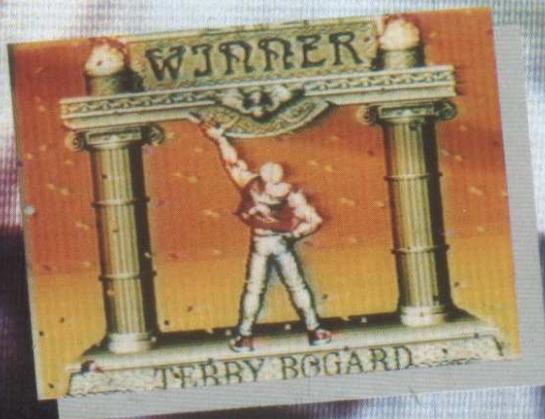
Axel Hawk: Trás, Frente, Diagonal inferior para frente, Baixo, Diagonal inferior para trás, Diagonal superior para frente + B e C.

Billy Kane: Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente, Diagonal inferior para frente, Baixo, Diagonal inferior para trás, Trás, Diagonal superior para trás + A e C.

Geese Howard: Diagonal inferior para trás, Frente, Diagonal inferior para frente, Baixo, Diagonal inferior para trás, Trás, Diagonal inferior para frente + BC.

Laurence Blood: Diagonal inferior para frente, Frente, Diagonal inferior para trás, Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente, Diagonal inferior para trás, Frente + B e D.

Duck King: Trás, Diagonal inferior para trás, Baixo, Diagonal inferior para frente, Frente, Diagonal superior para frente, Baixo + BC.



Colaborou com esta reportagem:
Tron/SNK/Neo Geo,
fone (011) 588.2200

SECRET

SHINOBI 3 (Mega Drive)

Shurikens infinitos: entre na tela de options e fique apertando o direcional para baixo até aparecer a Sigla S.E.. Quando isto acontecer aperte o direcional para frente e o nome *shuriken* aparece. Isto feito, mude o número de *shurikens* para 0 (zero) e espere dez segundos. Agora seu *shuriken* não acaba mais. Gostou?

Marcos Olinto Ferreira e
Raniere Pereira da Silva
Macau, RN.

CÓDIGOS PARA GAME GENIE (Nintendo)

G.I. Joe: 100 tiros e 600 segundos:

TULPAA

G.I. Joe: veja o final:

NNXAAA

Flinstones: o computador dá "ovo bomb" em vez de estilingue:

SKYVAK

Super Contra: seleção de fases:

SKYVAK

Flying Warrior: invencível nas lutas:

PELAAA

T.M.N.T. 2: imunidade ao abraço inimigo:

PKIIST

Márcio Adriano Neves Santos

São Paulo, SP.

STRIDER II (Master System)

Como acabar com os chefes: no primeiro, segundo e quarto chefes a melhor tática é pular e dar espadadas quando eles estiverem no ar, atingindo-os bem como aos mísseis que eles disparam. Quando eles estiverem no chão, abuse das espadadas e das estrelas. Para detonar o terceiro Boss, um monstro, é melhor atacá-lo pelas costas. Novamente abuse das espadadas e estrelas. O quarto não oferece problemas. No quinto e último, atire às estrelas agachado e fique esperto quando ele pular. Desvie-se rápido!

Carlos Alexandre S. Figueiredo
Salvador, BA.

STREETS OF RAGE 2 (Mega Drive)

Escolha de fases, níveis e número de vidas: é babinha! Basta colocar o cursor em options e, sem entrar na tela, apertar os botões A e B e depois, sem soltá-los, Start no controle 2. Agora, já na tela de options, você pode escolher qualquer fase, aumentar seu número de vidas e escolher novos níveis de dificuldade, como o *Easy* e o *Mania*, dando mais emoção ao game. Confirmam!

Jadson de Oliveira Xavier

São Paulo, SP.

SUPER BACK TO THE FUTURE (Super Nintendo)

Arrase com estes passwords:

Fase 1-2: BOSS

Fase 2-1: TEAM

Fase 2-2: FROG

Fase 3-1: IRON

Fase 3-2: BUST

Fase 3-3: WOLF

Fase 3-4: BLUE

Fase 3-5: LION

Fase 4-1: JACK

Fase 4-2: QEEN

Fase 4-3: KING

Fase 4-4: BEAR

Fase 5-1: PINK

Fase 5-2: EYES

Fase 5-3: ROCK

Fase 5-4: ZERO

Fase 6-1: WINK

Fase 6-2: BIFF

Marcos Collini
Curitiba, PR.

STREET OF RAGE (Master System)

Seleção de fases: na tela de escolha de personagens dê uns 20 toques no direcional para a direita, posicione o cursor sobre o seu herói preferido e depois aperte o botão 1. Apertando apenas uma vez, você vai para a Fase 2, apertando duas vezes vai para Fase 3, três vezes vai para a Fase 4, quatro vezes vai para a Fase 5, e assim por diante. Depois de apertar o botão 1 (quantas vezes você escolher), aperte o botão 2 para entrar na fase escolhida.

José Rafael Teixeira da Rosa
São Leopoldo, RS.

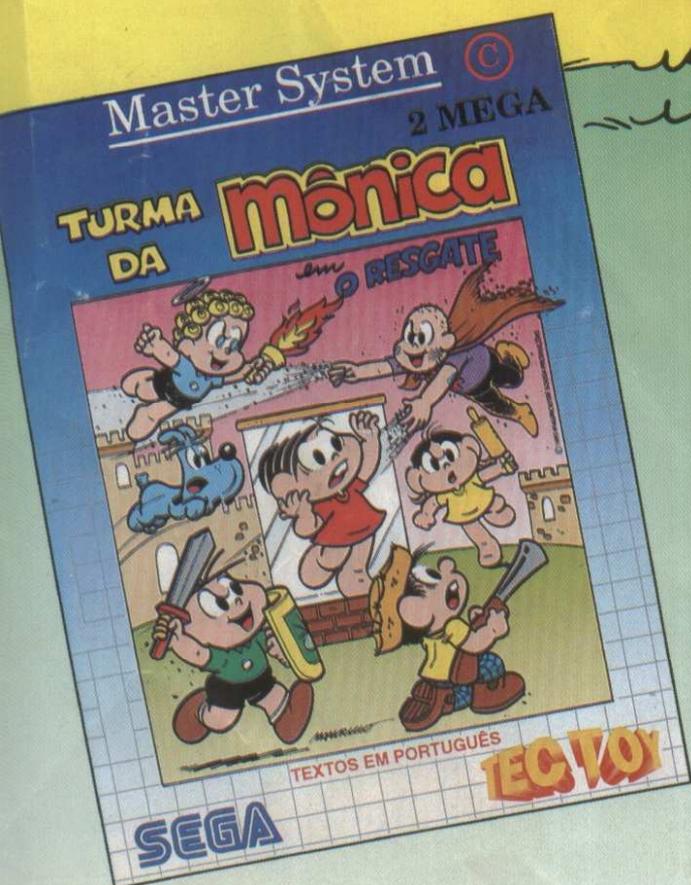
FOTOS: ARQUIVO



ENTRE PARA A TURMA DA MÔNICA SEM TER QUE LEVAR COELHADAS TODO DIA.



© 1993 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

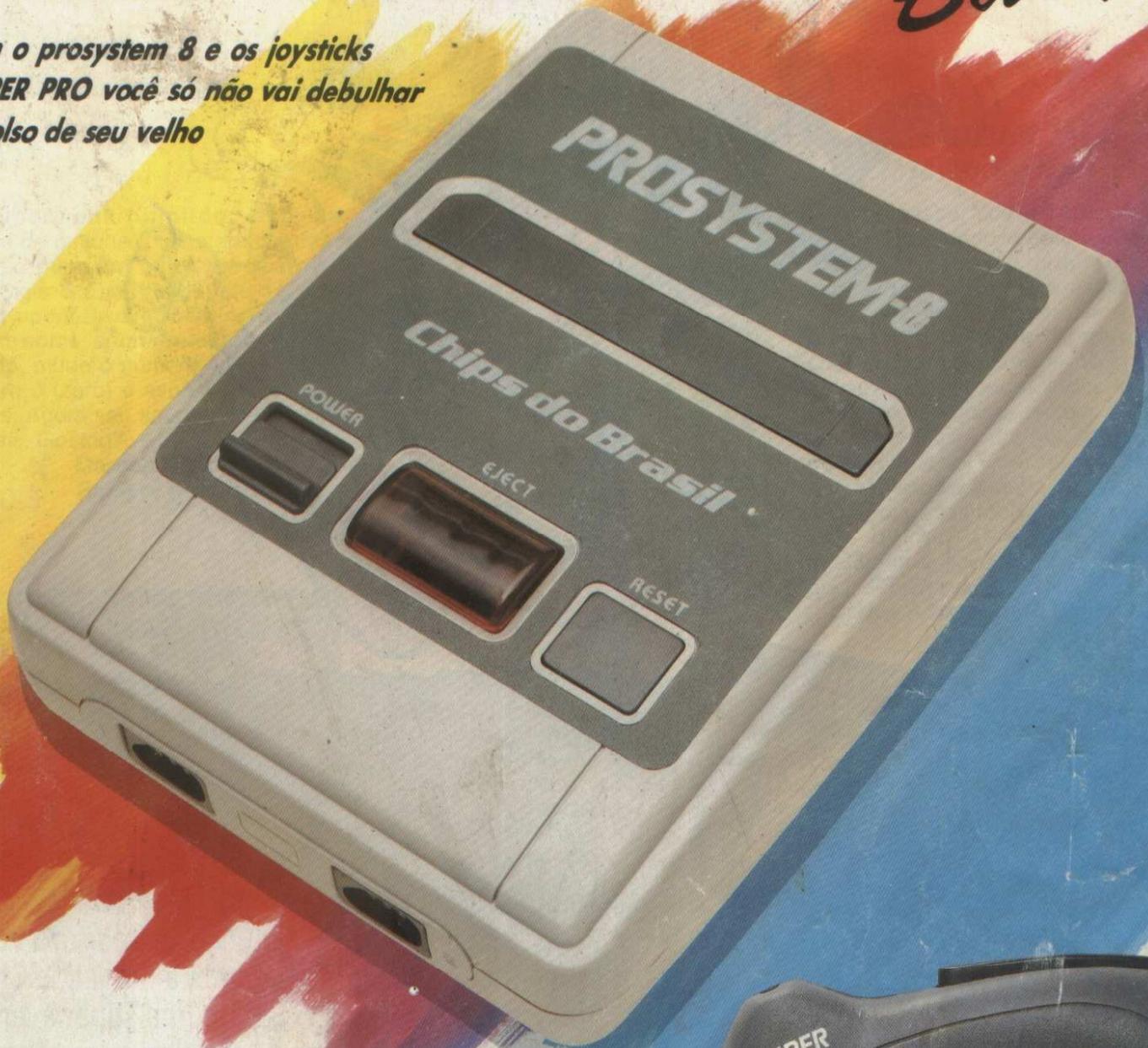


Chegou o primeiro cartucho para **Master System** com toda a Turma da Mônica. Agora ninguém precisa trocar os "eles" pelos "eles" pra virar o Cebolinha. No cartucho **O Resgate** você vai ser o Cebolinha, o Anjinho, a Magali, o Chico Bento e (adivinhou!) o Bidu numa super aventura na Terra dos Monstros. Mude de personagem em qualquer fase para sair das enrascadas e salvar a Mônica das garras do Capitão Feio, usando as habilidades especiais de cada um. E, como esses heróis são brasileirinhos, tudo no jogo é escrito em português.

Ajude a Turma da Mônica, ou você vai ter que se ver com a baixinha dentuça depois.

PROspero ano novo com PROSYSTEM-8 Baby

Com o prosystem 8 e os joysticks
SUPER PRO você só não vai debulhar
o bolso de seu velho



PROSYSTEM 8 BABY

- Compatível com nintendo' 8 bits
- 1 Joystick SUPER PRO 8
- Balun, cabo RF e fonte de alimentação

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES
E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

