GRÁTIS SUPERTABELA E POSTER DA SELEÇÃO

VideoGame

ANO 4 - NÚMERO 39A - 3,0 URVs

EDIÇÃO ESPECIAL COPA DOS EUA

A HISTÓRIA DAS COPAS

WORLD CUP USA '94 O JOGO OFICIAL, FIFA E MAIS DE 35 GAMES DE FUTEBOL

O BRASIL: DEPOIMENTOS DE ROMÁRIO E PARREIRA

WorldCup USA94™

©1991 WC.94 TM

SUPER NES - MEGA - MASTER - NINTENDO 8-BIT - ARCADE - PORTÁTEIS

FUTEBOL É UMA CAIX

Se você acha que cada jogo é uma história diferente, vai ficar surpreso com Super Copa, o primeiro game em português lançado no Brasil para 16 bits. Com ele, você entra em campo para disputar a taça com todas as seleções classificadas para a Copa do Mundo dos EUA.

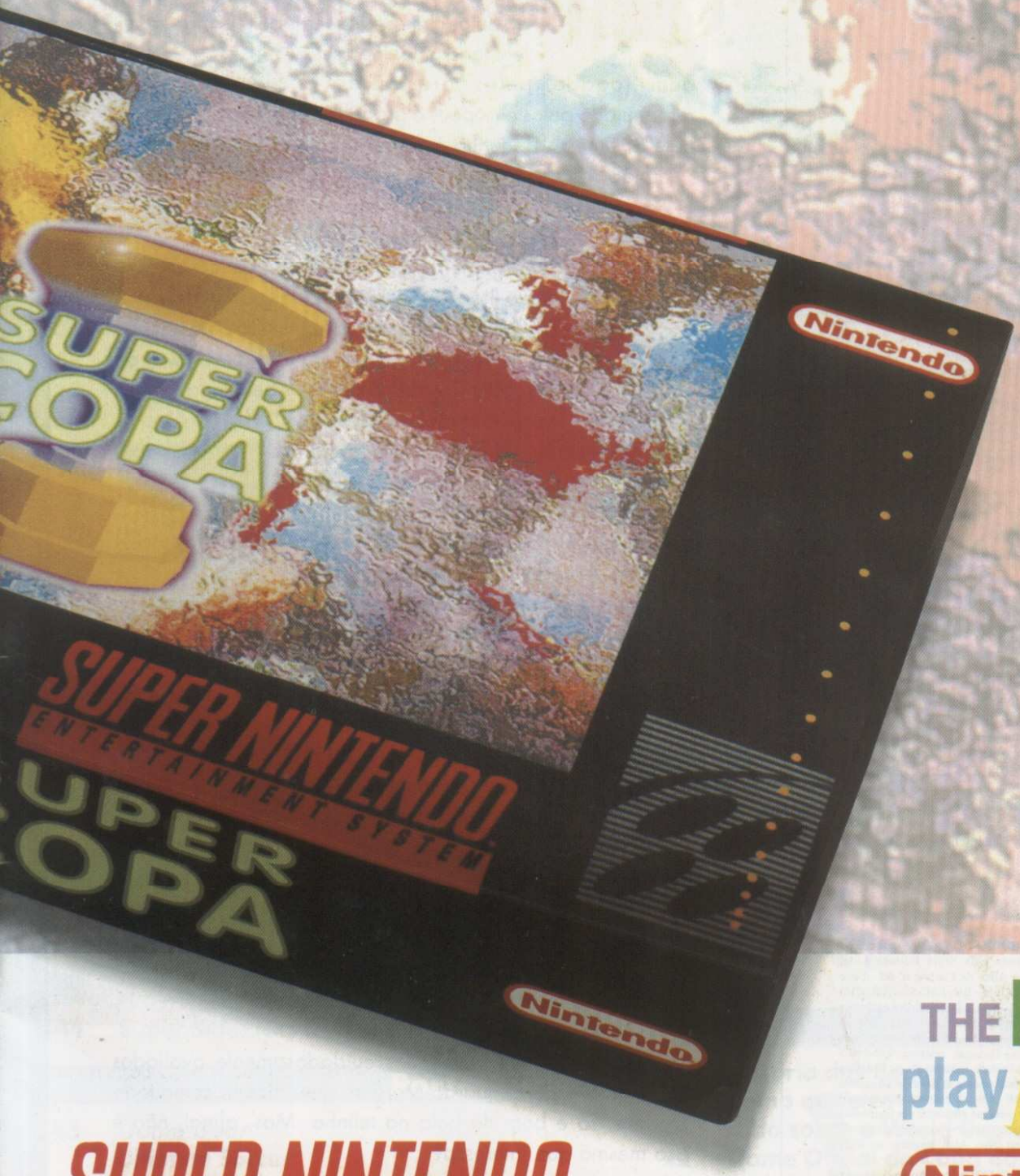
E Super Copa não veio para somar. Veio para ser o artilheiro dos games de futebol: tem os melhores gráficos do gênero, abertura com samba e uma incrível perspectiva onde a bola fica sempre alinhada com o gol.

O jogo ainda tem opção para disputar a Copa das Américas, com todas aquelas coisas do futebol: cabeçadas, bicicletas, lançamentos e a pressão infernal da torcida.

Super Copa. É disso que o povo gosta.

INHA DE SURPRESAS.

Leo Burnett



THE Best
play Here

Nintendo®

PLAYTRONIC

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

SIGLA EDITORA

Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VideoGame

Diretor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretora de Comunicação Maria das Mercês Rocha Leite

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

REDAÇÃO

Editor Chefe Mário Fittipaldi

Editor Assistente Betto D'Elboux

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Ângelo Parise Neto, Alexandre Murata, Eduardo Murata, Glauco Vilas Boas, M. Ângela de Miranda (produção).

Fotógrafos Daumer de Giuli, Studio Norberto Marques

Arte Alexandre Guedes

Produção Gráfica Ivo Ramos, Soraya Maria P.M. Corrêa

PUBLICIDADE

Gerente Edgar Aguiar Rosa

Novos Negócios José Eduardo Bechara, Fátima C. L. Abbamonte (assistente)

Contatos de Publicidade São Paulo Angela Taddeo; Antonio Carlos C. Silva e Tadeu Silveira

Representante Rio de Janeiro Áldano Alves, Rua do Acre, 90802, Centro, CEP 20081-000 Tel. (021) 253.5874

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

VIDEOGAME ESPECIAL COPA DO MUNDO DOS EUA é uma edição extraordinária de **VIDEOGAME**, editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

Jornalistas responsáveis: Elisa Sarti (Mtb 21343) e José Augusto Aideira (Mtb 23465)

Impressão: CLY

JUNHO/94

ANER

★★★★★★★★★★★★★★★★

a í , g a l e r a !

Fazer uma edição especial da Copa do Mundo, avaliando os melhores carts disponíveis para um montão de sistemas não é exatamente uma idéia original. Por isso resolvemos fazer uma edição especial sobre futebol. Afinal, não é esse esporte inventado pelos chineses há mais de mil anos, aperfeiçoado pelos ingleses, bem jogado pelos brasileiros e reformulado pelos europeus a grande vedete dos meses de junho e julho?

Então tentamos reunir nesta edição muito de tudo. Como foram as outras Copas, desde a primeira, que teve o Uruguai como campeão (isso foi em 1930!!) até a Copa da Itália, em 1990 - desta vez, quem levantou o caneco foi a Alemanha. Claro, sem esquecer o tri de 58, 62 e 70. Tudo com fotos bem legais, para você ficar sabendo dos principais lances que rolaram nesses 64 anos. Tem também tudo sobre a Copa dos Estados Unidos, com todos os países, grupos, sedes e uma análise das chances de cada um. O Brasil não escapou das garras de VideoGame: aqui você encontra tudo sobre a Seleção - os jogadores, a situação técnica de cada um e uma análise das chances do time, reforçada por dois depoimentos peso-pesados: Romário e Parreira. Demais, não? Vale lembrar, no entanto, que os times estão sujeitos à mudanças até a Copa. Fique ligado!

Bom, mas isso aqui ainda é uma revista de videogame. Então toma: tem o jogo oficial da Copa dos EUA, tem o Fifa para Mega Drive e Super Nintendo, o melhor jogo de futebol até o momento, e mais de 30 games para um montão de sistemas, todos cuidadosamente avaliados pelo nosso expert Eduardo Murata - que, dizem, como todo japonês, só é bom de bola na telinha. Mas, afinal, não é isso mesmo que interessa?

M Á R I O F I T T I P A L D I

O P T I O N S

Super Nintendo

30 Super Formation Soccer II
31 Super Copa
32 Pro Soccer
Super Soccer
Super Soccer Champ
Super Goal!
33 Super Kick Off
Prime Goal
Super Goal!2
Tony Meola's Sidekicks
34 World Soccer 94
Zico Soccer
Mega Man's Soccer
Champions World Class Soccer

Mega Drive

36 Super Kick Off
37 Pelé!
38 World Championship Soccer
World Cup 92
World Trophy Soccer
39 Pro-Striker
Pro-Moves Soccer
Champions World Class Soccer

Master System

40 Ultimate Soccer
41 Great Soccer
World Cup Italia 90
Super Kick Off

Nintendo 8-bit

42 Goal!!
43 Futebol
Down Town - Dodge Ball Soccer
Goal!

Arcade

44 Super Sidekicks 2

Portáteis

45 *Game Gear*
Ultimate Soccer
Game Boy
Down Town Soccer - World Cup

E o que mais?

6 História das Copas
10 Rumo ao Tetra
15 Tudo sobre a World Cup USA '94
22 Game Oficial da Copa dos EUA
28 Editor's Choice: Fifa International Soccer
46 Tilte

Otávio Magalhães/AE

capa: Heraldo Gelan
Ilustrações: Alexandre Guedes

Agência Estado

O capitão Carlos Alberto ergue a Jules Rimet em 1970

60 ano

A COPA DO MUNDO JÁ FOI NOSSA

Desde 70 não temos o gostinho de pôr a mão na taça. Mas o Brasil já teve seleções que despertaram paixão na galera de todo o mundo. Confira na história de todas as Copas

CARLOS SANDANO
IRINEU PERPÉTUO

URUGUAI, 1930. A primeira Copa contava com apenas quatro seleções da Europa (eram 13 ao todo), pois as equipes chegavam de navio ao Uruguai. O torneio foi vencido pelo time da casa (eles já haviam beliscado dois títulos olímpicos), que na final enfiou 4 a 2 na Argentina. A participação brasileira foi prejudicada pelo já então existente bairrismo de paulistas e cariocas. Friedenreich, paulista, era nosso melhor jogador, mas não jogou. Nosso melhor resultado foi um 4 a 0 na Bolívia (desde então nossa freguesa, só deixando de ser com o advento do futebol inteligente de Parreira). O primeiro gol brasileiro em Copa do Mundo foi marcado por Preguinho, filho do escritor Coelho Neto.

ITÁLIA, 1934. Nessa Copa, o futebol perdeu para o fascismo. Mussolini, ditador italiano, organizou a copa em seu país para ser campeão. E o foi, tanto na bola como no apito. Na final, a "Azurra" ganhou da Tchecoslováquia por 2 a 1. O Uruguai, campeão de 30, achou que a viagem era longa e não quis participar. Procedimento que deveria ter sido seguido pelo Brasil: a equipe desceu do navio, levou de 3 a 1 da Espanha, Valdemar de Brito perdeu um pênalti e todos tomaram o caminho de volta para casa. O time contava com quatro paulistas, entre eles o tal Valdemar.

FRANÇA, 1938. Itália bicampeã. A vontade de ganhar era tanta que os italianos tinham um avião à disposição para viagens dentro da França (terra natal de Jules Rimet, cartola que inventou a Copa). Mesmo viajando de trem, o Brasil teve uma participação interessante com destaque para Leônidas, o inventor da bicicleta. Ele não fez nenhum gol assim, mas marcou o único tento de pé descalço que se tem notícia em uma Copa. Terminamos em terceiro, Leônidas foi o artilheiro e só perdemos para a Itália na semifinal (Leônidas ficou de fora nesta). A Itália enfrentou a Hungria na final e venceu por 4 a 2. Houve uma seleção a menos, pois como a Áustria tinha sido invadida pela Alemanha, acharam que esta última seleção já representava os dois países. Oficialmente, a Áustria desistiu.

12 ANOS SEM COPA. Mussolini ganhava, Hitler perdia. Mas os dois eram aliados políticos e juntos iniciaram a Segunda Grande Guerra. Assim, os mundiais de 42 e 46 não puderam ser realizados. Seria um verdadeiro Street Fighter nos campos, não?

BRASIL, 1950. Terminada a guerra, a Europa estava uma zona e o mundial de 50 teve que ser sediado na América do Sul. Foi disputado por apenas 13 seleções, entre elas a gloriosa Inglaterra, auto-intitulada inventora do futebol. Os ingleses se achavam muuuiiitttto superiores ao resto do mundo e sempre se recusaram a participar de uma Copa. Bela participação a deles: perderam para a Espanha e EUA (que já era ruim) e foram desclassificados. Mas como pimenta nos olhos dos outros é refresco, temos a nossa própria desgraça para contar. Construimos o Maracanã e sediamos a Copa para sermos campeões. E, depois de várias goleadas, só dependíamos de um empate na final contra o Uruguai. Baba, não? Saímos na frente com um gol de Friaça. Aos 22 minutos do segundo tempo, o Maracanã se calou com o gol de empate do Uruguai. Um bom susto! Mas mesmo assim ainda eramos campeões. Aos 36, Gigghia consumou a tragédia. Numa rápida escapada pela direita, vence o lateral Bigode e o goleiro Barbosa: 2 a 1 para eles. O Uruguai era bicampeão. A tristeza no país era tanta que até o capitão uruguaio Varela, ao sair pelos bares do Rio de Janeiro, acabou chorando a derrota do adversário.

Agência Estado

Gigghia vence Bigode, Barbosa e cala o Maracanã em 50

SUÍÇA, 1954. A Hungria, a melhor de todas as 16 seleções, entrou com o bolão e a Alemanha, dizem, com a bolinha. Os alemães fizeram dois jogos contra a Hungria: perderam de 8 a 3 na primeira fase e venceram por 3 a 2 na final. A superioridade húngara era tão grande que alguns cronistas até hoje acham que os alemães só ganharam porque jogaram dopados. A campanha brasileira foi boa, mas tivemos o azar de enfrentar a Hungria (4 a 2 para eles). O vexame maior aconteceu após a partida: jogadores e jornalistas brasileiros provocaram, ainda no gramado, uma pancadaria sem motivos. Com direito até a voadoras e fatalities...

SUÉCIA, 1958. Chega de desgraça. A Copa de 58 mostrou ao mundo dois grandes craques brasileiros: Pelé (então com 17 anos) e Garrincha. O time era tão bom que os dois não jogaram a primeira partida. Depois do show de Garrincha contra a União Soviética (2 a 0 para nós), os jornais europeus só falavam do melhor reserva do mundo. Os dois se tornaram os melhores titulares do mundo e não teve para ninguém. Enfiamos 5 a 2 na Suécia, a maior goleada em uma final. E para mostrar que não somos injustos, fica o registro de que o nosso astro na Copa, o tal Pelé, foi descoberto pelo Valdemar, aquele de 34...

Agência Estado

Garrincha (11), Zito, Pelé e o goleiro Gilmar comemoram o primeiro título, em 58

Agência Estado

O time bi de 62: Aymoré Moreira, o técnico, com a bola. Em pé: Djalma Santos, Zito, Gilmar, Zózimo, Nilton Santos e Mauro. Agachados: Garrincha, Didi, Vavá, Amarildo e Zagalo

ALEMANHA, 1974. Nessa Copa, o amarelo foi substituido pelo laranja, ou melhor pela Laranja Mecânica. A Holanda, contando com o talento de Johann Cruyff, inaugurou o futebol moderno com o esquema denominado de carrossel. Todos os jogadores tinham que ser uma espécie de Cafú e jogar em todas as posições. No final, a laranja amarelou e perdeu para a Alemanha, time comandado pelo "kaiser" Beckenbauer (o capitão que também influenciava na escalação do time). O Brasil mandou uma seleção bagunçada, defensiva (o técnico era Zagalo) e, para completar a tragédia, não tinhamos Pelé. Levamos de 2 a 0 da Holanda e voltamos para casa.

CHILE, 1962. O mesmo time repetiu a dose quatro anos depois, agora com a torcida do nosso lado. Pelé se machucou logo no primeiro jogo e foi substituido pelo "possesso" Amarildo, que matou a pau. Mas o grande destaque foi Garrincha, que carregou o time nas costas. Mané não deveria ter jogado a final contra a Tchecoslováquia (3 a 1), pois tinha sido expulso na semifinal contra o Chile (4 a 1). Mas o Brasil deu o seu famoso jeitinho e o juiz não mandou o relatório para o julgamento de Garrincha. Brasil bicampeão!

MÉXICO, 1970. Félix, Carlos Alberto, Brito, Piazza e Everaldo, Clodoaldo, Gérson e Pelé, Jairzinho, Tostão e Rivelino. Que timaço!! A Copa do México foi um passeio: ganhamos todos os jogos e os torcedores mexicanos vestiram todos a camisa canarinho. Foi a primeira vez que o público brasileiro assistiu a uma Copa pela TV e também a primeira vez que a FIFA permitiu substituições durante o jogo. Vencemos a Itália na final por 4 a 1 e conquistamos em definitivo a taça Jules Rimet Brasil Tricampeão!!

ARGENTINA, 1978. A contribuição brasileira para o futebol nessa Copa foi o técnico Cláudio Coutinho ter inventado o conceito de campeão moral - o Brasil não perdeu nenhum jogo, mas foi desclassificado. Jogando um futebol feio e desprezando o talento de Falcão (na época, bicampeão brasileiro), ficamos em terceiro lugar. O destaque foi a seleção peruana: a Argentina precisava ganhar de 6 a 0 do Peru, do contrário quem se classificava para a final era o Brasil. Foi justamente esse o placar e, coincidentemente, o golei-

INGLATERRA, 1966. Depois de várias campanhas "gloriosas" como a de 50, a Inglaterra resolveu ganhar uma Copa. Para isso teve que sediá-la. Em 66, a grande sensação foi (é sério...) a seleção portuguesa, comandada por Eusébio e seus companheiros do Benfica. Na primeira fase ganharam de 3 a 1 do bicampeão Brasil, que tinha a seleção mais bagunçada e fez a campanha mais vexatória de sua história: foi eliminada na primeira fase. Pelé, novamente machucado, não jogou todas as partidas. Na final, a Inglaterra venceu a Alemanha na prorrogação, por 4 a 2. Teve de tudo, até um gol em que ainda hoje se discute se a bola entrou ou não.

Gama/Sigla

Em amistoso de 65, no Maracanã, soviético pede clemência ao Rei...

Pelé e To de Carlo

Carlos Fenarich/Agência Estado

Futebol aplicado dos alemães bate Argentina na final de 90

ro peruano era um argentino naturalizado. Na final, Argentina 3 X 1 Holanda, após empate de 1 a 1 no tempo normal.

ESPANHA, 1982. A seleção brasileira até então era a única tricampeã mundial. Uma grande geração de craques era dirigida por Telê Santana. Cerezo, Falcão, Sócrates e Zico formavam um meio campo aparentemente perfeito e demos um show de bola. Isso até o jogo com a Itália, que até hoje não sabemos como perdemos. Paolo Rossi, que até então não tinha feito nada na Copa, marcou os três gols da vitória italiana de 3 a 2. A partir daí, a "Azurra" acertou o pé e foi campeã com uma vitória de 3 a 1 na final contra a Alemanha, dando-se ao luxo de perder um penâlti quando a partida ainda estava 0 a 0. Além de nos eliminarem, os italianos nos igualaram em número de títulos.

MÉXICO, 1986. A Copa voltava ao México. E, apesar da memória de México 70, a festa foi... da Argentina, ou melhor de um argentino: Diego Armando Maradona. Repetindo o feito de Garrincha em 62, o baixinho carregou seu time nas costas e fez até gol de mão ("foi com a mão de Deus e a cabeça de Maradona", declarou mais tarde o cara de pau). A vítima na final foi a Alemanha com o placar marcando 3 a 2 para os argentinos. O Brasil, ainda sob a batuta de Telê Santana, tinha novamente Falcão, Sócrates e Zico. Só que sem a mínima condição física. Fomos desclassificados pela França, nos pênaltis. Tivemos a chance da vitória nos pés de Zico, que perdeu um penâlti quando o jogo ainda estava 1 a 1. E, na decisão em penalidades, Sócrates e Júlio César erraram. O destaque ficou com o futebol ofensivo e objetivo da Dinamarca.

ITÁLIA, 1990. Como o Brasil em 50, a Itália fez uma Copa para ganhar. O resultado foi o mesmo: perdeu, sendo eliminada pela Argentina nas semifinais. Maradona, mesmo sem joelho, também eliminou o Brasil e levou a sua equipe à final contra a Alemanha. Um futebol regular e um penâlti duvidoso garantiram a vitória dos alemães por 1 a 0. Em uma Copa feia e retranqueira, o melhor foi a alegre seleção dos Camarões (que venceu os Argentinos na primeira fase e terminou o certame em oitavo lugar). Do Brasil você se lembra: foi aquela vergonha planejada pelo Lazzaroni "Brasiliano". Uma seleção que gostaríamos de esquecer, mas que Parreira insiste em ressuscitar.

io (9) comemoram o golaço Alberto, o quarto do tri

Agência Estado

Gama/Sigla

Em final disputada, a raça argentina levou a melhor em 86

RUMO AO

Apesar do otimismo da torcida e dos jogadores, a Seleção tem problemas. E trazer o caneco não vai ser fácil

C O S M E R Í M O L I

Dia 21 de junho começa outra vez. Os telões estarão espalhados pelo País. As redes de televisão conseguirão transformar um torneio de futebol numa batalha cívica.Os dias de jogos serão feriados. Será quase impossível não desligar o videogame por pelo menos duas horas e ficar torcendo pelo tetracampeonato. Os russos voltam a ser os grandes vilões. Depois de 20 anos de derrotas - a última conquista brasileira foi em 1.970, quando muita gente não era nem nascida - o País tem nova chance nos Estados Unidos. Mas cuidado: embora boa, a seleção de Parreira não ilude. Ao contrário, até. Precisa ser vista de uma forma realista. As chances de decepcionar são maiores do que as de alegrar a nossa fanática torcida. Sorte que o futebol é o esporte que menos depende de lógica. Torça, mas não aposte.

O Brasil chega para a Copa do Mundo com um grupo talentoso. Esse é o seu maior trunfo. Individualmente, o time merece respeito: Taffarel, Jorginho, Ricardo Rocha, Ricardo Gomes e Branco (Leonardo); Mauro Silva, Dunga, Raí e Zinho; Romário e Bebeto. Se não fosse assim, os racionais europeus não pagariam milhões de dólares para ter jogadores como Romário, Bebeto, Jorginho, Mauro Silva. A convocação final de Parreira não provocou grandes reclamações. Ou seja, a grande maioria dos melhores atletas foram chamados. A experiência internacional e a maturidade da maioria dos titulares também são animadoras.

"Há muito tempo o Brasil não forma um grupo que sabe o que quer. Temos noção exata das nossas condições de vencer a Copa dos Estados Unidos. Além de forte, o time não vai tremer. Esse mundial deve ser o último para a maioria dos jogadores do time. E, por isso, a aplicação será total para ganhar a Copa", jura Ricardo Gomes, um dos grandes líderes do time e eventual capitão, caso Raí não consiga recuperar a sua forma.

Vontade e talento. Esses são os pontos positivos que o Brasil levou para os Estados Unidos. O negativo é a forma com que Parreira distribui esse talento em campo. Para começar, Parreira sofre uma influência nefasta do coordenador Zagalo. A relação entre os dois é a mesma de se convidar um ídolo para ser seu auxiliar. "O Zagalo é um mestre. O meu mestre", repete o treinador brasileiro desde que o chamou para "coordenar" a Seleção. Parreira quis retribuir ao técnico campeão de 1.970 o fato de ter acreditado nele quando mal estava

O TIME

TETRA?

Orlando Kissner/AE

Taffarel - Cláudio André Taffarel - GOLEIRO
Reggiana, Itália. Gaúcho, 28 anos, 1,81m, 80 Kg. 67 jogos pela Seleção, 1 Copa. Passa por um momento instável. Muito inseguro nos cruzamentos, embora os reflexos continuem bons.

Ricardo Rocha - Ricardo Roberto Barreto da Rocha - ZAGUEIRO
Vasco, RJ. Pernambucano, 31 anos, 1,80m, 74 Kg. 43 jogos pela Seleção, 1 Copa. Hábil na antecipação. Marca bem individualmente. Orienta e anima o time, mas 'as vezes exagera nos carrinhos.

Mauro Silva - Mauro da Silva - MEIO-CAMPISTA
Deportivo La Coruña, Espanha. Paulista, 26 anos, 1,78m, 80 Kg. 33 jogos pela Seleção. Excelente ladrão. Seu vigor físico se impõe nas divididas. Marca bem pelos dois lados, mas tem muita dificuldade com a bola dominada. Erra muitos passes.

Jorginho - Jorge de Amorim Campos - LATERAL DIREITO
Bayern de Munique, Alemanha. Carioca, 29 anos, 1,75m, 69 Kg. 52 jogos pela Seleção, 1 Copa. Lateral direito versátil. Tem ótimo domínio da bola e cruza com habilidade. Marca bem. Também tem forte influência no grupo.

Ricardo Gomes - Ricardo Gomes Raymundo - ZAGUEIRO
Paris Saint-Germain, França. Carioca, 29 anos, 1,88m, 83 Kg. 47 jogos pela Seleção, 1 Copa. É canhoto e muito técnico. Bom cabeceador, mas tem péssima recuperação. Sua lentidão preocupa.

Branco - Cláudio Ibraim Vaz Leal - LATERAL ESQUERDO
Fluminense, RJ. Gaúcho, 30 anos, 1,80m, 76 Kg. 72 jogos pela Seleção, 2 Copas. Sua experiência e personalidade garantiram a vaga. Mas o passar dos anos evidenciam sua decadência. Não tem poder físico para um lateral moderno, que ataca e defende com o mesmo ritmo. Excelente batedor de faltas e escanteios.

Dunga - Carlos Bledorn Verri - MEIO-CAMPISTA
Stuttgart, Alemanha. Gaúcho, 29 anos, 1,77m, 77 Kg. 45 jogos pela Seleção, 1 Copa. Marca forte. Sua disposição e luta são seus trunfos. Chuta forte e bem. É perseguido pela torcida por causa de sua falta de habilidade.

Bebeto - José Roberto Gama de Oliveira - ATACANTE
Deportivo La Coruña, Espanha. Baiano, 30 anos, 1,77m, 69 Kg. 64 jogos pela Seleção, 1 Copa. Seu maior talento é a rapidez de raciocínio. Rápido, bate muito bem na bola. Cabeceia e cobra faltas com precisão. O defeito é a personalidade. Não reage bem a cobranças ou provocações. Costuma se omitir uando mais se espera dele.

Raí - Raí Souza Vieira de Oliveira - MEIO-CAMPISTA
Paris Saint-Germain, França. Paulista, 29 anos, 1,89m, 87 Kg. 41 jogos pela Seleção. Passa por uma de suas piores fases. Nunca foi hábil ou artilheiro, mas organiza com inteligência o meio de campo. Embora tenha todo o apoio de Parreira, demonstra falta de confiança.

Romário - Romário de Souza Farias - ATACANTE
Barcelona, Espanha. Carioca, 28 anos, 1,68m, 70 Kg. 36 jogos pela Seleção. Hábil, veloz e artilheiro. Apesar de baixinho, cabeceia bem. Modelo de atacante moderno, sua personalidade forte ajuda na luta para fazer gols.

Zinho - Crizan César de Oliveira Filho - MEIO-CAMPISTA
Palmeiras, SP. Carioca, 26 anos, 1,70m, 72 Kg. 29 jogos pela Seleção. Habilidoso na condução da bola. Foi acostumado desde júnior a determinar o ritmo do time. Prefere criar jogadas a finalizar. A atual fase não é das melhores.

Orlando Kissner/AE

Romário passa por dois uruguaios e solta a bomba no Maracanã, RJ, pelas eliminatórias: Brasil 2x0

Foto Otavio Magalhães/AE

O Brasil, por Romário

Vamos arrebentar nessa Copa. Todos os jogadores estão motivados. Principalmente eu. Na Itália, em 90, mal pude entrar em campo por causa de uma contusão no tornozelo que me atrapalhou bastante. A frustração de ver que poderia ter ajudado muito a Seleção me faz ter mais vontade ainda de disputar essa Copa do Mundo. Quero fazer o máximo para dar alegria a um dos povos mais sofridos do planeta. Nasci na periferia do Rio de Janeiro e sei o que significa o futebol na vida de gente pobre. Fora toda a compensação financeira, cada jogador tetracampeão passaria para a História do Brasil. Quem não quer ser lembrado como vencedor?

Por estar jogando há vários anos na Europa, estou bastante capacitado para analisar as nossas chances. E elas são muitas. Não existe uma seleção fora do normal. Lógico que as fortes como a Alemanha, Holanda e Argentina sempre têm chance. Mas podem haver surpresas, como a Nigéria, Colômbia ou a Noruega correndo por fora. Mas o Brasil tem todas as condições de vencê-las. Não estou falando que vai ser fácil. Aposto no nosso time pelo potencial técnico. Fora a vivência internacional dos titulares. O Brasil mistura talento com experiência. O mês de treinamento que passaremos juntos será suficiente para colocar a equipe em ponto de bala para a Copa.

Não acho que sou confiante demais. Procuro apenas ser realista. Mas o principal é o grupo manter a cabeça boa e otimista. Eu passei por sufoco quando seqüestraram meu pai. Nem disputaria a Copa se ele não fosse libertado. Ainda bem que tudo deu certo. Consegui me recuperar e agora só penso em vencer o Mundial. Se tiver chance de ser artilheiro, ótimo. Se não, tudo bem. O que eu quero é título. Tetracampeão. Já pensou?

começando no futebol e lhe deu o cargo de espião no México. Zagalo não se limita a dar alguns palpites. Além de sugerir, o veterano treinador brigou, discutiu e acabou convencendo o treinador oficial da importância da defensiva do Brasil na Copa. O time tem um esquema tático mais preocupado em não tomar gols do que em fazê-los. A distribuição é a seguinte: quatro jogadores na defesa, quatro no meio de campo e apenas dois no ataque. Batizada de 4-4-2, essa estratégia predomina quase que no Mundo inteiro. Só que a fórmula para o Brasil não é animadora pela maneira que é utilizada. Para dar certo, o time precisa ter jogadores talentosos no meio-campo. Apenas roubar a bola não adianta. Passes e dribles são fundamentais na organização dos ataques e - principalmente na Seleção Brasileira - dos contragolpes.

Mauro Silva e Dunga são dois ótimos para desarmar mas não têm o mínimo talento para articular qualquer ataque. Em qualquer meio-campo do planeta existe um ladrão e três jogadores com condições de conduzir a bola. Menos no Brasil. Esse "detalhe" anula a velocidade que se exige num mundial que deverá ter na marcação a sua principal característica. "Com Mauro Silva e Dunga, o Parreira acredita que protege melhor a nossa defesa", revela Zinho. Justo ele que será um dos grandes sacrificados do time. Por ter a seu lado dois brutamontes sem habilidade, caberá a ele dar o ritmo de jogo ao Brasil. Ainda mais se Raí não recuperar a sua técnica.

Raí se juntou ao grupo num dos piores momentos de sua carreira. Foi um fracasso na França. O jogador em que Parreira mais confiava chegou à seleção tímido e desacreditado. O treinador tentava a todo custo recuperá-lo. Mas já trabalhava a hipótese de precisar substituí-lo. O lento Paulo Sérgio e o volante Mazinho disputam o privilégio de ficar com a vaga do ex-unanimidade nacional. As conseqüências para o time se Raí não der a volta por cima serão idênticas: o

Brasil será uma seleção facilmente marcável. Bebeto e Romário são artilheiros e talentosos. Mas se a bola não chegar até eles, não podem fazer milagre.

No futebol moderno, os laterais são as grandes opções. No caso brasileiro, o time é penso. Só a direita funciona. Jorginho vive um momento muito melhor do que Branco. Apesar de toda a raça que tem, os 30 anos de Branco pesam muito e ele não tem a mesma movimentação ou potencialidade dos anos passados que o transformaram em titular absoluto. O pior é que seu reserva, Leonardo, não mostrou personalidade e mesmo futebol na lateral. No São Paulo conseguiu ótimo resultado como meia esquerda - posição em que Parreira não admite escalá-lo.

Para destrinchar os dois últimos pontos negativos, é preciso tocar na lentidão de Ricardo Gomes e na instabilidade do goleiro Taffarel. O lado esquerdo da defesa brasileira é um sedutor convite para atacantes velozes. Juntando Branco com Ricardo Gomes, Parreira expõe o setor de tal forma que desencoraja Dunga e Mauro Silva a abandonar a intermediária defensiva. Essa postura atrai os adversários para a área brasileira. Qualquer partida poderá ser um sofrimento. Ainda mais com a péssima forma de Taffarel. Meros escanteios merecem toda a preocupação. Embora Zetti esteja em melhor condição, Parreira não admite trocar o seu goleiro. "Ele assumiu um compromisso com os jogadores que conseguiram a classificação nas Eliminatórias. Acho que isso pode ser muito perigoso", analisa Wanderley Luxemburgo, técnico campeão brasileiro e bi-paulista com o Palmeiras.

O Brasil terá pela frente na primeira fase da copa uma seleção que faz uma ótima marcação e duas com jogadores habilidosos e rápidos. A Suécia continua fiel a seu estilo compacto e forte de atuar. Se preocupa muito com a defesa e apela para contragolpes pelas laterais. O time adora empatar. Ao contrário de Rússia e Camarões. Franco atiradores, as duas equipes

O Brasil, por Carlos Alberto Parreira

O Brasil tem todas as chances de fazer uma Copa do Mundo histórica. Ou seja: conquistar o tetracampeonato. A minha confiança vem do potencial técnico que tenho nas mãos. Que outra seleção pode juntar craques como Romário, Bebeto, Mauro Silva, Raí, Jorginho, Ricardo Gomes? Além disso, o nosso grupo é maduro. Chamei nada menos que 11 jogadores que participaram da copa de 90. Aprenderam muito com os erros. O Brasil vai para os Estados Unidos sabendo o que fazer.

Foi bastante produtivo o período das Eliminatórias. O grupo provou seu potencial mesmo sob total pressão psicológica. Quando o Brasil teve de ganhar do Uruguai para ficar com a vaga para a Copa, se superou e fez a melhor partida. Além dos titulares, as opções que estou levando para os Estados Unidos me dão a possibilidade de transformar taticamente a equipe na hora em que for preciso. Essa é uma vantagem enorme em relação a outros selecionados, que ficam presos a onze jogadores.

Do que eu não abro mão é uma conscientização do trabalho sério. Apesar de todo talento individual do brasileiro, se não houver determinação não seremos tetracampeões mundiais. O dinheiro da premiação não pode atrapalhar. O atleta que vencer essa Copa acabará supervalorizado e ganhará muito, mas muito mais do que conseguiria da CBF. Eu e o Zagalo trabalhamos bem até esse lado do grupo.

Não quero deixar a impressão de que só o Brasil tem chances de vitória. Teremos adversários terríveis como a Alemanha, Holanda, Itália e até a Argentina, se Maradona conseguir voltar a sua forma. Na primeira fase temos que tomar o máximo cuidado com todos. Apesar da falta de tradição em conquistas, Rússia, Suécia e Camarões estão muito bem preparadas. Mas, repito, basta o Brasil ter seriedade e as chances de trazer a Copa são excelentes. Nossa torcida pode confiar.

Foto Orlando Kissner/AE

Zinho gira o corpo e evita o zagueiro na partida contra o Equador, pelas eliminatórias, no Morumbi, SP: Brasil 2x0

Luiz Prado/AE

Carlos Alberto Parreira concedidos ao jornalista Cosme Rímoli

Vidal Cavalcante/AE

Zetti em treino preparatório para a Copa na Granja Comari, Teresópolis, RJ

atacam muito e se aprimoraram no aspecto da velocidade. Detalhe: não espere mais a ingenuidade na marcação dos africanos. Se o talento do Brasil se superar e o time surpreender os pessimistas e terminar em primeiro na sua chave, a B, deverá começar a fase de partidas eliminatórias simples - perdeu cai fora - contra Suiça, Bolívia ou Bulgária. A partir daí, as possibilidades são muitas. Pelas quartas de final poderia enfrentar Holanda ou Noruega. Adversário nas semifinais só por adivinhação, tantas são as combinações. O mesmo vale para a final.

De qualquer maneira, a história dentro do campo pode ser bem diferente. Principalmente se depender da vontade e determinação dos jogadores. "Por mais difícil que seja, temos de encarar a Copa do Mundo com otimismo. Time nós temos. Agora é encarar. Sabemos o quanto os brasileiros estão sonhando com a vitória. Vamos tentar acabar com tanta decepção. Nem que tenhamos que apelar para a nossa velha improvisação", promete o mais que otimista Ricardo Rocha.

Cosme Rímoli é repórter especializado em futebol do Jornal da Tarde, SP

O outro time

Zetti - Armelino Donizete Quagliato
GOLEIRO
São Paulo, SP. Paulista, 29 anos, 1,87m, 88 Kg. 6 jogos pela Seleção. Melhor psicologicamente do que Taffarel. Atravessa excelente fase e pode ganhar a posição.

Gilmar - Gilmar Luiz Rinaldi
GOLEIRO
Flamengo, RJ. Gaúcho, 35 anos, 1,84m, 77 Kg. 6 jogos pela Seleção. Típico terceiro goleiro. Experiente e de personalidade forte, está mais para orientar e, eventualmente, ficar na reserva se Zetti ou Taffarel se machucarem.

Aldair - Aldair dos Santos
ZAGUEIRO
Roma, Itália. Carioca, 28 anos, 1,82m, 74Kg. 19 jogos pela Seleção. Ótimo marcador, foi convocado para substituir Mozer, que pegou hepatite pouco antes do embarque. Joga muito bem como líbero. Se estiver recuperado da artroscopia do joelho direito, que o deixou de fora do campo quase todo o ano passado, deve ir bem.

Márcio Santos - Márcio Roberto dos Santos
ZAGUEIRO
Bordeaux, França. Paulista, 23 anos, 1,83m, 77 Kg. 25 jogos pela Seleção. Muito técnico, faz da antecipação sua principal arma. Atua bem como líbero, na sobra. Seu ponto fraco é a pouca velocidade.

Cafu - Marcos Evangelista de Moraes
LATERAL DIREITO
São Paulo, SP. Paulista, 23 anos, 1,73m, 74 Kg. 31 jogos pela Seleção. Joga na lateral direita, ponta direita e meio campo. Sua versatilidade impressiona tanto quanto a sua falta de personalidade na Seleção. Tem muito futebol, mas falta o carisma para ser titular.

Leonardo - Leonardo Nascimento de Araújo
LATERAL ESQUERDO
Kashima Antles, Japão. Carioca, 23 anos, 1,77m, 71 Kg. 11 jogos pela Seleção. Embora rápido e criativo, tem demostrado talento atuando pelo meio de campo. Na lateral esquerda, posição em que não joga há algum tempo, é uma incógnita. Não demonstrou personalidade nas eliminatórias.

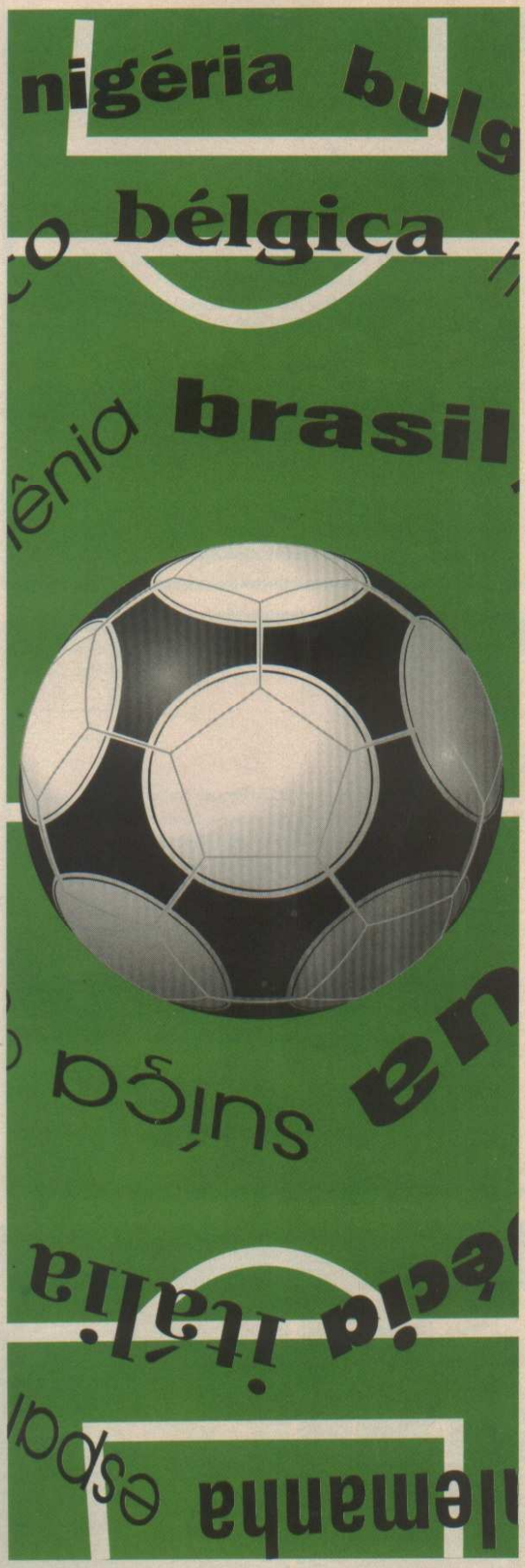
Paulo Sérgio - Paulo Sérgio do Nascimento
MEIO-CAMPISTA
Bayern Leverküssen, Alemanha. Paulista, 24 anos, 1,78m, 72 Kg. 10 jogos pela Seleção. Única surpresa da convocação. Briga muito pela posse de bola. Também pode ser utilizado taticamente. Marca com vontade, embora não seja muito inteligente na organização do meio-campo.

Mazinho - Iomar do Nascimento
MEIO-CAMPISTA
Palmeiras, SP. Paraibano, 27 anos, 1,71m, 67 Kg. 32 joos pela Seleção, 1 Copa. Técnico ao extremo. Conduz e passa com perfeição. Marca mais 'a distância. Já atuou pelas duas laterais e tem ótima visão de jogo. Outro reserva com chances de ganhar a vaga.

Müller - Luiz Antônio Correia da Costa
ATACANTE
São Paulo, SP. Matogrossense, 28 anos, 1,78m, 72 Kg. 53 jogos pela Seleção, 2 Copas. Sua arma é a velocidade. Costuma desarmar defesas pelo lado esquerdo. E, desde que não se cobre inteligência dele, costuma ser muito inteligente. Atua bem como pivô. Só que finaliza mal e perde muitos gols.

Viola - Paulo Sérgio Rosa
ATACANTE
Corinthians, SP. Paulista, 1,79m, 79 Kg. 4 jogos pela Seleção. Tem facilidade em atacar com a bola dominada. Seu físico avantajado facilita nas divididas com os zagueiros. Muito empolgado, acredita em todas as jogadas. Não cabeceia bem.

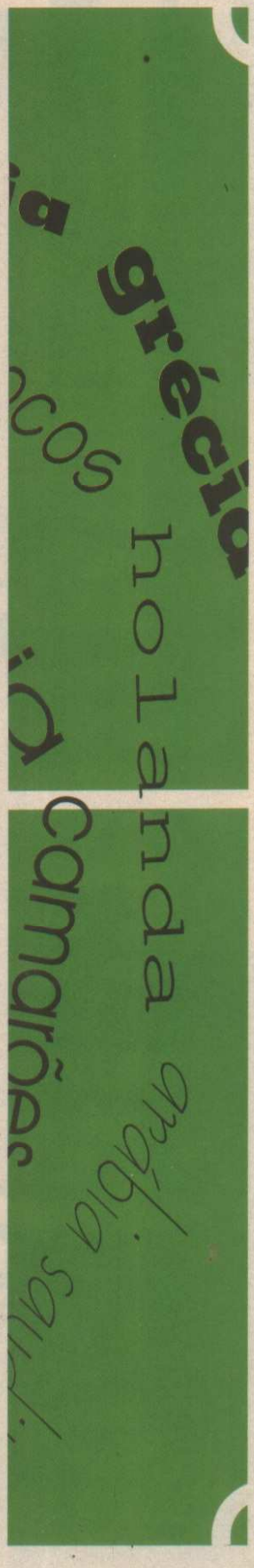
Ronaldo - Ronaldo Luís Nazário de Lima
ATACANTE
Cruzeiro, MG. Carioca, 17 anos, 1,79m, 75 Kg. 2 jogos pela Seleção. Habilidoso com a bola dominada e com incrível talento para marcar gols, pode se tornar a surpresa do ataque. Contra ele pesa a falta de experiência. Mas conta com o apoio de boa parte do grupo.



UMA PUSTA COPA

MÁRIO FITTIPALDI

Dia 17 de junho a bola vai estar rolando. E, pela primeira vez, nos Estados Unidos. Apesar de os americanos não possuírem nenhuma tradição no futebol - o maior feito em Copas do Mundo foi ter desclassificado a Inglaterra, em 1950, no Brasil - , prometem um show de organização. Já está tudo pronto: são ao todo 6 grupos com quatro seleções cada, em busca do cobiçado título de campeão do mundo em 9 cidades. Todas com bons estádios, excelente infra-estrutura turística e acomodações adequadas para os times dos 24 países que disputam a Copa. Tudo deve ser perfeito, tanto pela tradição americana em organizar megaeventos como pelo interesse econômico de um eventual crescimento do futebol nos Estados Unidos. Pelo menos é nisso que os americanos apostam. E a Copa é uma espécie de tudo ou nada para o sucesso do esporte por lá. Conheça agora todos os detalhes da World Cup USA '94. O repórter **Michel Gawendo** levantou informações de todos os grupos, cidades-sede, países, jogos e horários (pela hora de Brasília), além da retrospectiva de cada país nas Copas e as chances de cada um. É só virar a página e conferir.



GRUPO A

EUA
SUÍÇA
COLÔMBIA
ROMÊNIA

Estados Unidos

Capital: Washington
Área: 9.372.614 Km2
População: 255.414.000
Língua: Inglês
Moeda: dólar

Nome da Federação: United States Soccer Federation(1913)
Uniforme oficial: camisa, calção e meias brancas
Uniforme reserva: camisa, calção e meias azuis
Participações em Copas: Quatro:
1930, 1934, 1950, 1990
13 partidas - 3 vitórias, 10 derrotas
Time base: Meola, Balboa, Dooley, Doyle e Quinns; Harkes, Caliugiuri, Tab Ramos e Wegerle; Hugo Perez e Murray
Técnico: Bora Milutinovic

O melhor do time é o técnico sérvio Velibor Milutinovic. Ele treinou a seleção do México em 86 e levou a Costa Rica até as oitavas de final em 90. Nos Estados Unidos não existem grandes times de futebol, liga profissional e, principalmente, craques. Estão na Copa porque são os donos da casa. Mas não se deve duvidar da capacidade de trabalho dos gringos.

Suíça

Capital: Berna
Área: 41.293 Km2
População: 6.911.000
Línguas: alemão, francês, italiano
Moeda: franco suíço

Nome da Federação: Schweizerisher Fussballverband (1895)
Uniforme oficial: camisa e meias vermelhas, calção branco
Uniforme reserva: camisa e meias brancas, calção vermelho
Participações em Copas: Seis: 1934, 38, 50, 54, 62 e 66.
18 partidas - 5 vitórias, 11 derrotas, 2 empates
Time base: Pascolo, Hottiger, Quentin, Geiger e Herr; Bregy, Ohrel, Adrian Sutter e Ohrel; Chapuisat, Bickel e Knup.

O fera do time é o atacante Chapuisat. Ele começou a jogar em 89, com 19 anos. Foi artilheiro do Lausanne em 88, 90 e 91. No ano passado fez 20 gols jogando pelo Borússia Dortmund, da Alemanha. O outro fera é Adrian Knup. Os dois atacantes vão ter que se virar na Copa. É que o estilo do time é super defensivo, imposto pelo técnico inglês Roy Hodgson. A mania do cara de só defender garantiu a classificação da Suíça para essa Copa, depois de disputar com Itália, Escócia Estônia e Portugal.

Colômbia

Capital: Bogotá
Área: 1.141.748 Km2
População: 33.392.000
Língua: Espanhol
Moeda: peso colombiano

Nome da Federação: Federación Colombiana de Futbol (1925)
Uniforme oficial: camisa amarela, calção azul e meias vermelhas
Uniforme reserva: camisa vermelha, calção azul e meias amarelas.
Participação em Copas: Duas: 62 e 90.
7 jogos - 1 vitória, 4 derrotas, 2 empates
Time base: Córdoba, Herrera, Perea, Alexis Mendoza e Wilson Perez; Gabriel Gomez, Rincón, Leonel Alvarez e Valderrama; Adolfo Valencia e Asprilla
Técnico: Francisco Maturana

Os colombianos alucinaram nas eliminatórias. Meteram cinco a zero na Argentina lá em Buenos Aires e dois a um em Bogotá. Só isso já deveria valer um prêmio na Copa. O cabeça do time é o Valderrama - um tipo de Biro-Biro tamanho família. Ele comanda o ataque formado por Asprilla, jogador do Parma, e Valência, super habilidoso. Também não se pode esquecer Rincón - ele mesmo, o fera do Palmeiras.

Romênia

Capital: Bucareste
Área: 237.500 Km2
População: 23.332.000
Língua: Romeno
Moeda: leu

Nome da Federação: Federatia Romana de Fotbal (1909)
Uniforme oficial: camisa amarela, calção azul e meias amarelas.
Uniforme reserva: camisa, calção e meias vermelhas
Participação em Copas: Cinco 1930, 34, 38, 70 e 90.
12 jogos - 3 vitórias, 3 empates, 6 derrotas
Time base: Prunea, Petrescu, Prodan, Belodedici e Lupescu; Popescu, Munteanu, Sabau e Hagi; Raducioiu e Lacatus

Nesse time os manda-chuvas são Hagi e Raducioiu. O primeiro joga no Brescia e o segundo no Milan, ambos na Itália. O time até que sabe jogar futebol. Une um pouco da habilidade latina com a competitividade européia. Foi a primeira seleção do grupo 4 europeu nas eliminatórias. Também, disputou sabe com quem? Com a Bélgica, Representação Checa e Eslovaca, País de Gales, Chipre e Ilhas Faroe (!!).

TODOS OS JOGOS

18/6
EUA X Suíça
Detroit
Siverdome, 12:30h
Colômbia X Romênia
Los Angeles
Rose Bowl, 20:30h

22/6 - 20:30h
EUA X Colômbia
Los Angeles
Rose Bowl, 20:30h
Romênia X Suíça
Detroit
Silverdome, 17:00h

26/6
EUA X Romênia
Los Angeles
Rose Bowl, 17:00h
Suíça X Colômbia
San Francisco
Stanford, 17:00h

C O N H E Ç A

Los Angeles, Califórnia

População:	3.485.400
Estádio:	Rose Bowl
Capacidade:	102.083
Público recorde:	101.799

Lucia Freyesleben

San Francisco, Califórnia

População:	745.000
Estádio:	Stanford Stadium
Capacidade:	86.019
Público recorde:	84.059

GRUPO B

BRASIL
RÚSSIA
CAMARÕES
SUÉCIA

Brasil

Capital: Brasília
Área: 8.511.996 Km2
População: 146.154.502
Língua: Português
Moeda: Cruzeiro Real - Real

Nome da Federação: Confederação Brasileira de Futebol (1923)
Uniforme oficial: camisa amarela, calção azul, meias brancas
Uniforme reserva: camisa azul, calção e meias brancas
Participações em Copas: Todas, galera !!!.
66 jogos - 44 vitórias, 11 empates, 11 derrotas
Time base: Taffarel, Jorginho, Ricardo Rocha, Ricardo Gomes e Branco, Mauro Silva, Dunga, Raí e Zinho; Bebeto e Romário,
Técnico: Carlos Alberto Parreira

Não tem jeito. Podem vir os Camarões, os russos, suecos, qualquer um. A Seleção tem Romário babando para detonar, Bebeto doidão para ser o artilheiro da Copa, uma boa defesa e um meio-campo que não faz feio. É só tomar cuidado e não marcar bobeira, do tipo perder para timinhos e deixar um argentino livre na boca do gol. Afinal, quem esqueceu do dois a zero para a Bolívia nas eliminatórias? E do Caniggia em 90?

Suécia

Capital: Estocolmo
Área: 440.495 Km2
População: 8.673.000
Língua: Sueco
Moeda: coroa sueca

Nome da Federação: Svenska Fotbollförbundet (1904)
Uniforme oficial: camisa e meias amarelas, calção azul
Uniforme reserva: camisa, calção e meias azuis
Participações em Copas: Oito: 1934, 38, 50, 58, 70, 74, 78 e 90.
31 jogos - 11 vitórias, 6 empates, 14 derrotas
Time base: Ravelli, Nilsson, Andersson, Kamark e Ljung; Schwarz, Mild, Landberg e Dahlin; Brolin e Larsson.
Técnico: Tommy Svenson

Bom, essa seleção foi vice-campeã em 1958. Perdeu para o Brasil por cinco a dois. Não ganha um jogo de Copa do Mundo desde 1974. Tem alguns craques, como Dahlin, do Borússia (Alemanha) e Brolin, do Parma (Itália). Mas o time não tem conjunto. Eles jogam na base da força e da retranca no meio-campo, técnicas copiadas do futebol inglês.

Rússia

Capital: Moscou
Área: 17.075.400 Km2
População: 149.469.000
Língua: russo
Moeda: rublo

Nome da Federação: Russian Football Federation (1912)
Uniforme oficial: camisa e calção brancos e meias vermelhas
Uniforme reserva: camisa e meias azuis e calção branco
Participações em Copas: Como Rússia é a primeira Copa. Como União Soviética jogou em 58, 62, 66, 70, 82, 86 e 90
Time base: Cherchesov, Onopko, Khlestov, Kulkov e Nikifirov; Popov, Shalimov, Dobrowolski e Kolyvanov; Yuran e Kiriakov
Técnico: Pavel Sadirin

Os problemas de grana e políticos da Rússia depois da queda do império soviético estão atrapalhando a seleção. São brigas por causa de prêmios e contratos publicitários - quem diria! O time tem tradição e bons jogadores, como Shalimov, da Internazionale (Itália), e Kiriakov, que joga na Alemanha. Outro fera é o zagueiro Onopko. Só que ele é meio esquentado: foi expulso na última partida das eliminatórias, contra a Grécia, e não joga contra o Brasil.

Camarões

Capital: Yaoundé
Área: 475.442 Km2
População: 12.662.000
Línguas: francês e inglês.
Moeda: franco CFA

Nome da Federação: Fédération Camerounaise de Football (1960)
Uniforme oficial: camisa verde, calção vermelho e meias a marelas
Uniforme reserva: camisa amarela, calção verde e meias vermelhas
Participações em Copas: Duas 1982 e 1990.
8 jogos - 3 vitórias, 3 empates, 2 derrotas
Time base: Bell, Tataw, Pagal, Yombi e Nde; Mbouh, Foe, Embe, e Mbarga; Oman-Biyk e Tchami.
Técnico: Leonard Nseké.

Oman Biyik, Bell (goleiro) e Tchami são os feras. Roger Milla, se jogar, também será destaque. O futebol camaronês é criativo, alegre e ofensivo. E joga na base do toque de bola e do show. Parece uma tal seleção sul-americana há algum tempo, não? Camarões foi a sensação da Copa de 90. Só não chegou às semifinais porque não soube administrar uma vitória contra a Inglaterra nas quartas de final. Agora, com mais experiência, pode surpreender.

TODOS OS JOGOS

19/6
Camarões X Suécia
Los Angeles
Rose Bowl, 20:30h

20/6
Brasil X Rússia
San Francisco
Stanford. 17:00h

24/6
Brasil X Camarões
San Francisco
Stanford, 17:00h
Suécia X Rússia
Detroit
Silverdome, 20:30h

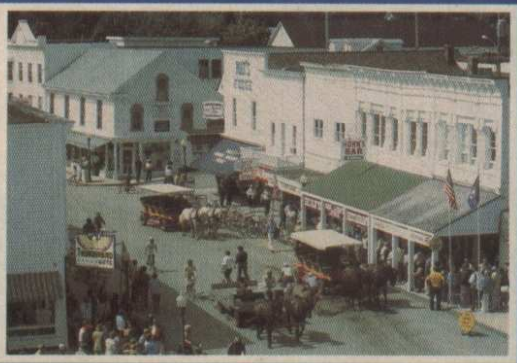
28/6
Brasil X Suécia
Detroit
Silverdome, 17:00h
Rússia X Camarões
San Francisco
Stanford, 17:00h

A S S E D E S

Gamma/Sigla

Detroit, Michigan

População:	1.100.000
Estádio:	Pontiac Silverdome
Capacidade:	72.794
Público recorde:	82.000



Geografia

Alemanha

Capital: Berlim
Área: 356.957 Km2
População: 79.122.000
Língua: alemão
Moeda: marco alemão

Nome da Federação: Deutscher Fussball-Bund (1900)
Uniforme oficial: camisa e meias brancas, calção preto.
Uniforme reserva: camisa e meias verdes, calção branco
Participações em Copas: Doze: 1934, 38, 54, 58, 62, 66, 70, 74, 78, 82, 86, 90.
68 jogos - 39 vitórias, 15 empates, 14 derrotas
Time base: Illgner, Matthaus, Kohler, Helmer e Buchwald; Effenberg, Hassler, Moller e Brehme; Riedle e Klinsmann.
Técnico: Berti Vogts

Sem comentários. A Alemanha também é tri-campeã. Aliás, é a atual campeã do mundo. Antes disso, foi vice em 86 e 82. Timão cheio de craques, como Moller, Matthaus (mesmo com 33 anos) e um super goleiro, o Ilgner. É um time experiente, talentoso e vencedor. E, por isso, um dos favoritos.

Espanha

Capital: Madrid
Área: 504.872 Km2
População: 39.085.000
Língua: espanhol
Moeda: peseta

Nome da Federação: Federación Española de Futbol (1913)
Uniforme oficial: camisa vermelha, calção azul, meias pretas
Uniforme reserva: camisa e calção azuis, meias pretas.
Participações em Copas: Oito; 1934, 50, 62, 66, 78, 82, 86 e 90.
32 jogos - 13 vitórias, 7 empates, 12 derrotas
Time base: Zubizarreta, Voro, Alkorta, Nadal e Giner; Ferre, Hierro, Guardiola e Enrique; Bakerro e Julio Salinas.
Técnico: Javier Clemente

A campanha de classificação consagrou a defesa do time, que levou só quatro gols em 12 partidas. O goleirão Zubizarreta fecha o gol legal. Só que ele foi expulso de campo e não joga a primeira partida do mundial, contra a Coréia. Na frente, quem manda é o "faz-tudo" Bakero e Salinas, reserva do Romário no Barcelona. Uma curiosidade: todos os jogadores do elenco da seleção jogam na própria Espanha. É um time eficiente, mas sem muito brilho.

Coréia do sul

Capital: Seul
Área: 99.237 KM2
População: 43.663.000
Língua: coreano
Moeda: Uon sul-coreano

Nome da Federação: Korea Football Association (1928)
Uniforme oficial: camisa, calção e meias vermelhas
Uniforme reserva: camisa, calção e meias azuis
Participações em Copas: Três: 1954, 86 e 90.
8 jogos - 0 vitórias, 1 empate, 7 derrotas
Time base: Choi-In Young, Seo-Yung Won, Park-JUng Bae, Gu-Sang Bum e Shing Hong Gi; Kim Pan Keun, Kim Joo Sung, Ha Seok Ju e Hweang Sung Hong; Ko Jeong Woon e Hong Myung Bo.
Técnico: Kim Ho

Classificaram-se no saldo de gols e ficaram em estado de choque ao saber que estariam na terceira Copa do Mundo consecutiva. A revelação da Coréia é Noh Jung Yoon. Marca bem e tem alguma habilidade para atacar. O outro bom de bola é Kim Joo Sung, que joga na segunda divisão do futebol alemão. O resto é baba. Vale só conferir o preparo físico, a displina e a dedicação dos caras.

Bolívia

Capital: La Paz
Área: 1.098.581 KM2
População: 7.739.000
Língua: espanhol
Moeda: Peso boliviano

Nome da Federação: Federación Boliviana de Futbol (1925)
Uniforme oficial: camisa verde e branca, calção branco, meias verdes
Uniforme reserva: camisa e calção brancos, meias verdes
Participações em Copas: Duas 1930 e 50.
3 jogos - 0 vitórias, 0 empates, 3 derrotas
Time base: Rojas, Pena, Rimba, Quinteros e Peres; Villaroel, Melgar, Etcheverry e Ivan Castillo; Erwin Sanchez e Ramallo
Técnico: Xavier Askargota

A Bolívia foi a primeira seleção a ganhar do Brasil numa eliminatória para Copa do Mundo. Meteu dois sacos de gols na fraca Venezuela (sete a um e sete a zero) e classificou-se em segundo do grupo, tomando o lugar do Uruguai. Naquela época um monte de gente começou a falar que Bolívia era isso e aquilo, nova revelação, etc.. Não é nada disso, mas pode engrossar o jogo com alguns favoritos.

TODOS OS JOGOS

17/6
Alemanha X Bolívia
Chicago
Soldier Field, 16:00h
Espanha X Coréia do Sul
Dallas
Cotton Bowl, 20:30h

21/6
Alemanha X Espanha
Chicago
Soldier Field, 17:00h

23/6
Coréia do Sul X Bolívia
Boston
Foxboro, 20:30h

27/6
Alemanha X Coréia do Sul
Dallas
Cotton Bowl, 17:00h
Bolívia X Espanha
Chicago
Soldier Field, 17:00h

CONHEÇA

Chicago, Illinois

População:	1.585.600
Estádio:	Soldier Field
Capacidade:	66.814
Público recorde:	67.475

Boston, Massachusetts

População:	570.000
Estádio:	Foxboro Stadium
Capacidade:	61.000
Público recorde:	59,828

GRUPO D

ARGENTINA
NIGÉRIA
BULGÁRIA
GRÉCIA

Argentina

Capital: Buenos Aires
Área: 2.766.889
População: 32.070.000
Língua: espanhol
Moeda: peso argentino

Nome da Federação: Associación de Fútbol Argentino (1912)
Uniforme oficial:camisa branca e azul celeste, calção preto e meias brancas
Uniforme reserva: camisa azul, calção preto e meias brancas.
Participações em Copas: 10 - 1930, 34, 58, 62, 66, 74, 78, 82, 86 e 90.
48 jogos - 24 vitórias, 10 empates, 14 derrotas
Time base: Goycoechea, Chamot, Vazquez, Ruggeri e Macallister; Perez, Redondo, Simeone e Maradona; Balbo (Cannigia) e Batistuta.
Técnico: Alfio Basile

A Argentina não pode ficar de fora da Galeria dos Feras do Mundial. Mesmo tendo se classificado na repescagem. Ainda conta com Diego Maradona, que levou o time à taça de 86 e à final de 90. Anda meio fora de forma. Só que é gênio, e tem Batistuta e Cannigia para finalizar suas jogadas. O gol é bem protegido por Goycoechea.

Nigéria

Capital: Abuja
Área: 923.768 KM2
População: 89.666.000
Língua: francês (oficial)
Moeda: naira

Nome da Federação: Nigéria Football Association (1945)
Uniforme oficial: camisa verde, calção branco, meia verde e branca
Uniforme reserva: camisa, calção e meias brancas
Participações em Copas: Primeira vez
Time base: Agbonavbare, Eguavon, Iroha, Semitoje e Keshi; Okechukwu, Finidi, Oliha e Amokachi; Yekeni e Amunike.
Técnico: Clemence Westerhoff

Yekeni tem 1,90m de altura, bate forte e é indisciplinado. Em 93 foi artilheiro em Portugal, com 38 gols. É o destaque da Nigéria. A nova sensação africana joga no ataque. Depois dos "Leões Indomáveis" (apelido de Camarões), é a vez dos "Águias Verdes" mostrarem um futebol alegre. Todos os titulares da seleção nigeriana jogam no exterior, fato que pode dar maturidade ao time. E é apontada como uma das "zebras". Já viu, não?

Bulgária

Capital: Sófia
Área: 110.994 Km2
População: 9.065.000
língua: búlgaro
Modeda: leu

Nome da Federação: Balgarska Feratia Po Futbol (1924)
Uniforme oficial:camisa branca, calção verde, meias vermelhas
Uniforme reserva: camisa vermelha, calção verde, meias brancas
Participações em Copas: Quatro 1962, 70, 74 e 86.
16 jogos – 0 vitórias, 10 empates, 6 derrotas
Time base: Mlhailov, Kremenliev, Hubchev, Zvetanov, Ivanov, Yankov, Kotadinov, Stoichkov, Penev, Lechkov e Valakov
Técnico: Dimitri Penev

Esse time tirou a França do Mundial. Ou melhor, o atacante Kostadinov, "Kosta" para os íntimos, fez um golaço nos últimos segundos do jogo onde a França ia se classificando com o empate de um a um. Houve festa nas ruas de Sófia e a confiança no time aumentou. Outro craque é Stoichkov, que joga ao lado de Romário no Barcelona. A Bulgária jamais venceu um jogo de Copa e espera quebrar o tabu nos Estados Unidos.

Grécia

Capital: Atenas
Área: 131.957 Km2
População: 10.288.000
Língua: grego
Moeda: dracma

Nome da Federação: Eleniki Podosferiki Omospondia (1926)
Uniforme oficial: camisa, calção e meias azuis
Uniforme reserva: camisa calção brancos, meias azuis
Participações em Copas: Primeira vez
Time base: Minou, Manolas, Apostolakis, Karataidis, e Ionnidis; Tsalouhidis, Tsiantiakis, Mahlas, e Dimitradis; Mitropoulos e Saravakros
Técnico: Alketas Panagulias

Imaginem o goleiro grego dando a bronca no meio de um jogo: Apostolakis!! Volta para marcar, pô! Ou: Tsiantiakis, olha as costas! Até conseguir dizer o nome inteiro, já levou um gol. Será que esses caras sabem jogar bola? Bom, o meio-campista Mitropoulus é experiente e o atacante Saravakos é considerado um dos mais talentosos do futebol grego nos últimos vinte anos. O time é surpresa na Europa.

TODOS OS JOGOS

21/6
Argentina X Grécia
Boston
Foxboro, 13:30h
Nigéria X Bulgária
Dallas
Cotton Bowl, 20:30h

25/6
Argentina X Nigéria
Boston
Foxboro, 17:00h

26/6
Bulgária X Grécia
Chicago
Soldier Field, 13:30h

30/6
Argentina X Bulgária
Dallas
Cotton Bowl, 20:30h
Grécia X Nigéria
Boston
Foxboro, 20:30h

A S S E D E S

Divulgação

Dallas, Texas

População:	606.900
Estádio:	Cotton Bowl
Capacidade:	72.000
Público recorde:	72.000

Gazeta/Jogo

GRUPO E

ITÁLIA
EIRE
NORUEGA
MÉXICO

world cu

Itália

Capital: Roma
Área: 301.277 KM2
População: 57.103.000
Língua: italiano
Moeda: lira italiana

Nome da Federação: Federazione Italiana Giuco Calcio (1898)
Uniforme oficial: camisa e meias azuis, calção branco
Uniforme reserva: camisa e meias brancas, calção azul
Participações em Copas: Todas, menos 1930 e 58.
54 jogos - 31 vitórias, 12 empates, 11 derrotas
Time base: Pagliuca, Panucci, Costacurta, Baresi e Maldini; Albertini, Donadoni, Dino Baggio e R. Baggio; Casiraghi e Signori.
Técnico: Arrigo Sacchi

Sessenta jogadores foram testados pelo técnico, mas o time ainda está indefinido. A Itália tem tradição, sempre chega bem. Destaque para Roberto Baggio, titular absoluto. Seu passe vale "apenas" 20 milhões de dólares. Baresi também é dos bons. O sonho dos italianos é desbancar o Brasil e conquistar o tetracampeonato nos Estados Unidos. Vamos ver.

México

Capital: Cidade do México
Área: 1.906.691 Km2
População: 84.439.000
Idioma: Espanhol
Moeda: novo peso mexicano

Nome da Federação: Federación Mexicana de Futbol Associacion (1927)
Uniforme oficial: camisa verde, calção branco e meias vermelhas
Uniforme reserva: camisa, calção e meias brancas
Participações em Copas: Nove: 1930, 50, 54, 58, 62, 66, 70, 78 e 86.
29 jogos - 6 vitórias, 6 empates, 17 derrotas
Time base: Navarro, Juan Ramirez, Herrera, Hernandez, Nava, Gutierrez, Patino, Luis Garcia, Flores, Hugo Sanchez e Guzman
Técnico: Miguel Baron

Classificou-se para o mundial em primeiro lugar da sua chave. Disputou com Honduras, el Salvador, Canadá e Costa Rica. É um time que joga bem às vezes. Conta com o iluminado Hugo Sanchez, atacante infernizador das defesas. Seleção mediana, corre por fora nos Estados Unidos, sem muitas perspectivas.

Eire

Capital: Dublin
Área: 70.238 KM2
População: 3.523.400
Línguas: inglês e irlandês.
Moeda: libra irlandesa

Nome da Federação: The Football Associaton of Ireland (1921)
Uniforme oficial: camisa e meias verdes, calção branco
Uniforme reserva: camisa branca, calção e meias verdes
Participações em Copas: Uma, em 1990.
5 jogos - 0 vitórias, 4 empates, 1 derrota
Time base: Pat Bonner, Phelan, Kernaghan, McGrath e Irwin; Mc Goldrichk, Quinn, Keane e Aldridge
Técnico: Jack Charlton

O clássico do futebol irlandês, Derby City x Saint Patrick, leva no máximo 20 mil torcedores ao estádio. Já sacou, não? Todos os jogadores atuam na Inglaterra ou Escócia. Mas é a única representante do estilo inglês na Copa. Tem titulares bons, como Paul McGrath, zagueiro do Aston Villa, da Inglaterra. O técnico Jack Charlton é conhecido por ser irmão do famoso Bobby Charlton (campeão mundial de 66) e por ser sobrevivente de um desastre de avião.

Noruega

Capital: Oslo
Área: 323.878 Km2
População: 4.283.000
Línguas: norueguês, lapão e finlandês
Moeda: coroa norueguesa

Nome da Federação: Norges Fotballforbund.
Uniforme oficial: camisa vermelha, calção branco e meias azuis
Uniforme reserva: camisa e calção brancos, meias azuis
Participações em Copas: Uma, em 1938.
1 jogo - 0 vitórias, 0 empates, 1 derrota.
Time base: Thorstvedt, Berg, Bratseth, Halle, Bjornbye, Pederesen, Bohinen, Jacobsen, Rekdal, Johansen e Mykland
Técnico: Egil Olsen

A Noruega desclassificou a Inglaterra e deixou a Holanda em segundo lugar no grupo das eliminatórias. Tem o ataque eficiente (meteu dez a zero em San Marino) e o líbero Bratseth garante certa segurança na defesa. Apesar de ser revelação, o técnico Olsen fala demais. Diz que o time vai chegar às semifinais ou até à final. É pagar para ver.

TODOS OS JOGOS

18/6
Itália X Eire
New York
Giants Stadium, 17:00h

19/6
Noruega X México
Washington
RFK Stadium, 17:00h

23/6
Itália X Noruega
New York
Giants Stadium, 17:00h

24/6
México X Eire
Orlando
Citrus Bowl, 13:30h

28/6
Itália X México
Washington
RFK Stadium, 13:30h

Eire X Noruega
New York
Giants Stadium, 13:30h

CONHEÇA

New York, New York

População:	7.322.600
Estádio:	Giants Stadium
Capacidade:	76.000
Público recorde:	77.691

Washington, D.C.

População:	606.900
Estádio:	RFK Memorial Stadium
Capacidade:	56.500
Público recorde:	56.500

GRUPO F

BÉLGICA
MARROCOS
HOLANDA
ARÁBIA SAUDITA

Bélgica

Capital: Bruxelas
Área: 30.519 Km2
População: 9.978.000
Línguas: flamengo, alemão, francês.
Moeda:franco belga

Nome da Federação: Union Royale Belge des Sociétés de Football Associations (1904)
Uniforme oficial: camisa, calção e meias vermelhas
Uiforme reserva, camisa, calção e meias brancas
Participações em Copas: Oito : 1930, 34, 38, 54, 70, 82, 86 e 90.
25 jogos - 7 vitórias, 4 empates, 14 derrotas
Time base: Preud'Houme, Medved, De Wolf, Smidts e Staelens; Scifo, Van der Elst, Degryse e Boffin; Nilis e Czernuyatinsky
Técnico: Paul Van Himst

Na Copa de 86, no México, a Bélgica ficou em quarto lugar. Apresentou um futebol bonito, eficiente e objetivo. Pode surpreender, mas não deve ir muito longe. O goleirão Preud'Houme dá show de defesas e Scifo, outro craque, costuma segurar o resto do time.

Marrocos

Capital: Rabat
Área: 458.730
População: 25.925.000
Línguas: francês e árabe
Moeda: dirrã marroquino

Nome da Federação: Féderation Royale Marocaine de Football (1955)
Uniforme oficial:camisa e meias vermelhas, calção verde
Uniforme reserva: camisa e calção brancos, meias vermelhas
Participações em Copas: Duas: 1970 e 1986.
7 jogos - 1 vitória, 3 empates, 3 derrotas.
Time base: Azmi, Abrami, Mesbahi, el Hadrioui, Hadji; Tahar, Laghrissi, Chaouch, Nasser, El ghrissi e Khalif
Técnico: Abdellah Blinda

Se você pensou em Casablanca, esqueça. A capital do Marrocos é Rabat, cidade com 520.000 habitantes. No total o país tem quase 26 milhões de pessoas. Desses, o técnico deve ter selecionado pelo menos onze que saibam chutar uma bola. Pelo menos é o que espera a torcida. Outro que não deve chegar muito longe.

Holanda

Capital: Amsterdã
Área: 33.936 Km2
População: 15.064.586
Língua: holandês
Moeda: florim

Nome da Federação: Koninklijke Nederlandsche Voetbalbond
Uniforme oficial: camisa e meias laranjas, calção branco
Uniforme reserva: camisa e calção brancos, meias laranjas
Participações em Copas: Cinco: 1934, 38, 74, 78 e 90.
20 jogos - 8 vitórias, 6 empates, 6 derrotas
Time base: De Goey, De Wolf, Van Gobel, De Boer, Witshge; Koeman, Rijkaard, Gullit, Bergkamp, Vossen e Blinker
Técnico: Dick Advocaat

A Holanda encantou o mundo em duas Copas. A primeira foi na década de 70, com o carrosel holandês, uma espécie de seleção comunitária, onde todos faziam de tudo. E, um pouco mais para frente, esquentou o mercado milionário de exportação de jogadores, principalmente para a Itália. É um time perigoso, bem armado e com titulares habilidosos e experientes. Pode sentir a falta de Van Basten, machucado, mas tem os cracões Rijkaard e Gullit.

Arábia Saudita

Capital: Jedá
Área: 2.240.000
População: 15.267.000
Língua: árabe
Moeda: rial saudita (não confundir com real)

Nome da Federação: Saudi Arabian football Federation (1959)
Uniforme oficial: camisa, calção e meias brancas
Uniforme reserva: camisa, calção e meias verdes
Participações em Copas: Primeira vez.
Time base: Al Deayea, Dsari, Al Khlawi, Al Awi, Al Kari; Madani, Amin, Al Muianea, Al Mosa; Al Jaber e Falatah
Técnico: Leo Beenhakker

A Arábia Saudita importa muitos jogadores e técnicos da Europa e do Brasil. Assim, aprendeu Al-guma coisa de futebol. Os jogadores são aplicados e quase todos se chamam Al-Alguma coisa, mas o técnico não tem muitas Al-ternativas. Os sauditas não Al-imentam esperanças nesta Copa. Talvez um ou outro gol. Al-ém disso, se vencerem é lucro.

TODOS OS JOGOS

19/6
Bélgica X Marrocos
Orlando
Citrus Bowl, 13:30h

20/6
Holanda X A. Saudita
Washington
RFK Stadium, 20:30h

25/6
A. Saudita X Marrocos
New York
Giants Stadium, 13:30h
Bélgica X Holanda
Orlando
Citrus Bowl, 13:30h

29/6
Marrocos X Holanda
Orlando
Citrus Bowl, 13:30h
Bélgica X A. Saudita
Washington
RFK Stadium, 13:30h

A S S E D E S

Divulgação

População:	130.000
Estádio:	Citrus Bowl
Capacidade:	70.188
Público recorde:	70.000

Luiz Filipe

WORLD CUP

O game oficial da Copa dos EUA chega para muitos sistemas e promete muito. Conheça suas principais características

Fotos Doumer De Giuli

Striker abre no Game Gear...

... no Mega (acima) e, não por acaso, é mascote da Copa. Que cachorrada...

© 1992 WC '94 TM

MÁRIO FITTIPALDI

World Cup USA 94 é um bom game de futebol. E, claro, tem todo o charme de ser o game oficial da Copa do Mundo dos Estados Unidos. Todas as 24 seleções finalistas estão lá, divididas pelos mesmos grupos da Copa. Lógico, também não poderia faltar o cachorro mascote oficial, Striker. Ele abre o jogo com uma cena legal de domínio de bola e aparece em quase todas as cenas, mostrando as opções. Também aparece no meio de uma partida, indicando replays, laterais ou escanteios.

Um lance bem legal é que World Cup USA 94 chega para um montão de sistemas. Está saindo para Sega CD, Genesis e Game Gear, da Sega - no Brasil, a Tec Toy prometeu o lançamento das versões para Mega Drive, Master System e Game Gear - e para Super Nintendo e Game Boy, da Nintendo. A Playtronic, representante da marca Nintendo no Brasil, não tinha decidido sobre o lançamento desse cart até o fechamento desta edição. Sai também uma versão para computadores PC, em CD ROM.

O game é basicamente o mesmo para todas as versões. Há, é claro, variações de gráficos e som de um sistema para outro, de acordo com as características de cada um. Mas as opções de jogo são as mesmas. Dá para jogar contra o computador ou contra um amigo. Com exceção da versão para Game Gear, todas as versões têm bateria para se armazenar as partidas realizadas e as opções. No caso do portátil da Sega, passwords permitem que se continue da última partida jogada.

World Cup USA 94 tem sacadas bem legais. A U.S.Gold, fabricante do game, garante que vai agradar tanto os iniciantes como os experts no esporte. O game segue as regras da FIFA - o que quer dizer que tem falta e impedimento, ao contrário de muitos títulos de futebol do mercado. E o cãozinho Striker aparece sempre para dar uma força, explicando os lances que vão acontecendo durante o game. Sabe como é, os america-

usa '94 VideoGame

WorldCup USA94

TABELA

OITAVAS DE FINAL

1 — 1A ☐ x ☐ 3 C/D/E
03/07 - 20h30 (Los Angeles)

2 — 2F ☐ x ☐ 2B
03/07 - 14h00 (Dallas)

3 — 1E ☐ x ☐ 2D
05/07 - 17h30 (New York)

4 — 1C ☐ x ☐ 3 A/B/F
02/07 - 14h00 (Chicago)

5 — 1D ☐ x ☐ 3 B/E/F
05/07 - 14h00 (Boston)

6 — 2C ☐ x ☐ 2A
02/07 - 17h30 (Washington)

7 — 1F ☐ x ☐ 2E
04/07 - 13h00 (Orlando)

8 — 1B ☐ x ☐ 3 A/C/D
04/07 - 16h30 (San Francisco)

QUARTAS DE FINAL

A — 1 ☐ x ☐ 2
10/07 - 16h30 (San Francisco)

B — 3 ☐ x ☐ 4
10/07 - 13h00 (New York)

C — 5 ☐ x ☐ 6
09/07 - 13h00 (Boston)

D — 7 ☐ x ☐ 8
09/07 - 16h30 (Dallas)

SEMIFINAIS

E — A ☐ x ☐ D
13/07 - 20h30 (Los Angeles)

F — B ☐ x ☐ C
13/07 - 17h00 (New York)

DISPUTA 3º LUGAR (perdedores)

E ☐ x ☐ F
16/07 - 16h30 (Los Angeles)

FINAL

E ☐ x ☐ F
17/07 - 16h30 (Los Angeles)

CAMPEÃO

O TIME

Em pé:

Taffarel

Ricardo Rocha

Mauro Silva

Jorginho

Ricardo Gomes

Branco

Agachados:

Dunga

Bebeto

Raí

Romário

Zinho

Orlando Kissner/AE

USA '94

VideoGame

SIGLA EDITORA

world cup

EUA - SUÍÇA - COLÔMBIA - ROMÊNIA

EUA ☐ x ☐ SUÍÇA
18/06 - 12h30 (Detroit)

COLÔMBIA ☐ x ☐ ROMÊNIA
18/06 - 20h30 (Los Angeles)

ROMÊNIA ☐ x ☐ SUÍÇA
22/06 - 17h00 (Detroit)

EUA ☐ x ☐ COLÔMBIA
22/06 - 20h30 (Los Angeles)

EUA ☐ x ☐ ROMÊNIA
26/06 - 17h00 (Los Angeles)

SUÍÇA ☐ x ☐ COLÔMBIA
26/06 - 17h00 (San Francisco)

BRASIL - RÚSSIA - CAMARÕES - SUÉCIA

CAMARÕES ☐ x ☐ SUÉCIA
19/06 - 20h30 (Los Angeles)

BRASIL ☐ x ☐ RÚSSIA
20/06 - 17h00 (San Francisco)

BRASIL ☐ x ☐ CAMARÕES
24/06 - 17h00 (San Francisco)

SUÉCIA ☐ x ☐ RÚSSIA
24/06 - 20h30 (Detroit)

BRASIL ☐ x ☐ SUÉCIA
28/06 - 17h00 (Detroit)

RÚSSIA ☐ x ☐ CAMARÕES
28/06 - 17h00 (San Francisco)

ALEMANHA - BOLÍVIA - ESPANHA - CORÉIA

ALEMANHA ☐ x ☐ BOLÍVIA
17/06 - 16h00 (Chicago)

ESPANHA ☐ x ☐ CORÉIA
17/06 - 20h30 (Dallas)

ALEMANHA ☐ x ☐ ESPANHA
21/06 - 17h00 (Chicago)

CORÉIA ☐ x ☐ BOLÍVIA
23/06 - 19h30 (Boston)

ALEMANHA ☐ x ☐ CORÉIA
27/06 - 17h00 (Dallas)

BOLÍVIA ☐ x ☐ ESPANHA
27/06 - 17h00 (Chicago)

ARGENTINA - GRÉCIA - NIGÉRIA - BULGÁRIA

ARGENTINA ☐ x ☐ GRÉCIA
21/06 - 13h30 (Boston)

NIGÉRIA ☐ x ☐ BULGÁRIA
21/06 - 20h30 (Dallas)

ARGENTINA ☐ x ☐ NIGÉRIA
25/06 - 16h00 (Boston)

BULGÁRIA ☐ x ☐ GRÉCIA
26/06 - 13h30 (Chicago)

ARGENTINA ☐ x ☐ BULGÁRIA
30/06 - 20h30 (Dallas)

GRÉCIA ☐ x ☐ NIGÉRIA
30/06 - 20h30 (Boston)

ITÁLIA - EIRE - NORUEGA - MÉXICO

ITÁLIA ☐ x ☐ EIRE
18/06 - 17h00 (New York)

NORUEGA ☐ x ☐ MÉXICO
19/06 - 17h00 (Washington)

ITÁLIA ☐ x ☐ NORUEGA
23/06 - 16h00 (New York)

MÉXICO ☐ x ☐ EIRE
24/06 - 13h30 (Orlando)

ITÁLIA ☐ x ☐ MÉXICO
28/06 - 13h30 (Washington)

EIRE ☐ x ☐ NORUEGA
28/06 - 13h30 (New York)

BÉLGICA - MARROCOS - HOLANDA - ARÁBIA

BÉLGICA ☐ x ☐ MARROCOS
19/06 - 13h30 (Orlando)

HOLANDA ☐ x ☐ ARÁBIA
20/06 - 20h30 (Washington)

BÉLGICA ☐ x ☐ HOLANDA
25/06 - 13h30 (Orlando)

ARÁBIA ☐ x ☐ MARROCOS
25/06 - 12h30 (New York)

BÉLGICA ☐ x ☐ ARÁBIA
29/06 - 13h30 (Washington)

MARROCOS ☐ x ☐ HOLANDA
29/06 - 13h30 (Orlando)

VICE-CAMPEÃO

_____

USA '94

Fotos Doumer De Giuli

Cara ou coroa no início da partida no SNES (à esq.). À direita, uma cobrança de falta no Mega

nos ainda não são tão feras assim no futebol...É possível escolher entre três níveis de velocidade dos jogadores - certamente os mais experimentados vão preferir a opção mais rápida, que aumenta a jogabilidade e torna o game mais competitivo e interessante.

Um lance bem legal é que as opções de configuração do game são muitas. Você pode escolher um time, escolher os melhores jogadores para cada posição de acordo com suas características e então disputar a Copa dos EUA, ou a sua própria Copa. Nesse caso, dá para escolher quantos e quais países vão participar. Dá ainda para jogar uma partida amistosa ou apenas praticar. Nesta última modalidade, é possível escolher entre partida - nesse caso, você treina controle de bola, passes e até jogadas ensaiadas -, pênaltis ou jogadas isoladas, como lateral, cobrança de faltas, escanteios ou tiro de meta.

Entre as opções durante a partida, você pode controlar o clima, escolher o tempo de partida - são seis opções que variam de 6 a 90 minutos - haja dedo para agüentar o tempo real de uma partida!! - e ainda ligar ou desligar o impedimento. Um alívio para quem gosta de banheira. Tem também o replay, bastante simples: só pode ser acionado depois de marcado um gol.

Craque na banheira no Game Gear. O juiz não vacila e apita em cima!

O único fator desagradável de World Cup USA 94 é mesmo o ponto de vista do campo, por cima. Isso torna os jogadores pequenos, e fica difícil identificar uma bola alta - o jeito é ficar ligado na sombra para sacar onde ela vai cair. De qualquer maneira, teria sido bem melhor se o game tivesse sido programado no mesmo estilão do Fifa International Soccer, com visão na diagonal.

Jogada ofensiva do tima do Brasil (Mega). Striker está lá para conferir!

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Com um montão de jogadas, o cart privilegia o futebol arte. Dribles animais, tabelinhas e finalizações requintadas são os destaques

MÁRIO FITTIPALDI

Fifa International Soccer, da so fthouse Electronic Arts, é de longe o melhor cart de futebol que eu joguei. Confesso que não estava muito animado, mas assim que conseguimos o game na redação foi um arraso. Não larguei mais o controle e detonei 4x0 num dos pilotos da revista. Depois, quase demiti o cara. Sabe como é, perder para mim em qualquer jogo que não seja de corrida é motivo de demissão por incompetência... Bom, acabei conseguindo me conter e deixei a galera experimentar o cart.

Fifa impressiona em todos os aspectos, no Mega e no SNES. Começando pela visão do campo, que é na diagonal. Assim, é possível sacar para quem passar a bola e ir construindo as jogadas até a área adversária. Só isso já empolga. Mas tem mais. À medida que seu time vai evoluindo, a torcida acompanha. Os gritos de olé junto com os cantos tradicionais de uma torcida européia deixam os nervos à flor da pele. E, de quebra, ainda é possível fazer gols de bicicleta, de peixinho, de cabeça, com chutes de efeito... Tem mais algum? Se tem, no Fifa dá para fazer! E o mais legal é que os comandos são do tipo "amigáveis". Ou seja, jogar é bico!

Tem também uma infinidade de táticas para escolher, dá para definir em que região do campo a defesa, o meio de campo e o ataque vão atuar - este é um lance importante, evita aquele tradicional formigueiro em torno da bola - e também pode-se configurar o controle, escolhendo os botões de passe, chute e outros da maneira mais conveniente para cada jogador. Finalmente, os jogadores são de bom tamanho e o jogo é bastante rápido. Enfim, o melhor cart de futebol já lançado!

Mega e SNES

Existem algumas poucas diferenças entre os carts dos dois sistemas. Mas a jogabilidade nos dois é excelente. A primeira diferença aparece na memória. O cart do mega tem 16 Megabits, enquanto que o cart do SNES tem 8. Mas os gráficos são quase idênticos nos dois carts - e que gráficos! A versão do Mega, com mais memória, tem mais texturas para o campo. Outro detalhe é a movimentação do goleiro. No Mega ela está mais apurada. E, no final de cada partida, o time vencedor aparece comemorando em uma

Lances do Mega: à esquerda, início do jogo. À direita, é pênalti! Repare nas texturas do campo

Fotos Daumer De Giuli

tela exclusiva. O que torna o Fifa do Mega mais sofisticado.

A versão para o Super Nintendo não é tão sofisticada graficamente, mas tem melhor jogabilidade. Aqui, as jogadas de linha de fundo são mais fáceis de serem concluídas. Outro ponto interessante é a medida de força nos chutes - aquela barrinha no canto superior da tela -, ausente no Mega, e maior possibilidade de passes e outras jogadinhas. Também a música e os efeitos sonoros - torcida e chutes, por exemplo, são diferentes. Mas nos dois carts estão muito legais e bem trabalhados.

4 Jogadores

Fifa International Soccer tem opção para 4 jogadores tanto na versão do Mega como na versão do Super Nintendo. Esta é, aliás, uma tendência moderna dos produtores de jogos. Games como NBA Jam, Muscle Bomber e até o RPG Secret of Mana têm também essa opção. A idéia é promover mais jogabilidade, diversão e entretenimento para os jogadores. No caso do Fifa, a idéia é excelente. Afinal, futebol sempre foi um jogo de equipe...

Nas duas versões é necessário ter o adaptador para quatro controles para se ativar esta opção. É só entrar no *Player Select* e fazer a divisão do time. É possível jogar dois contra dois, um contra três ou até mesmo os quatro contra o computador. Demais!

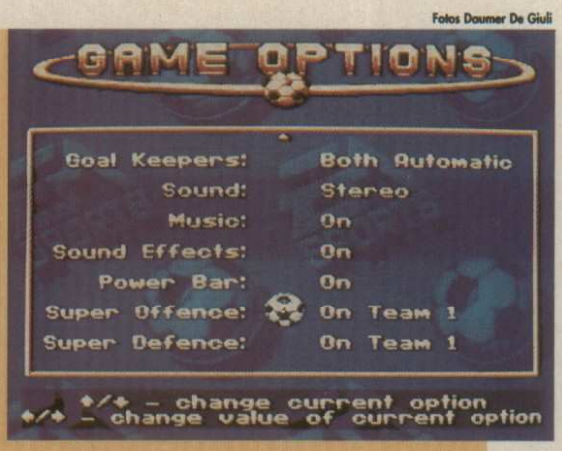
Fotos Daumer De Giuli

Super Nintendo Hyper tip

Confira essa super dica para deixar seu game ainda mais animal, tanto em poder ofensivo dos times como em poder defensivo. Basta entrar na tela de Game Options e digitar as seqüências:

Super Offence: R 5 vezes, L, R.

Super Defence: L 5 vezes, R, L.



Replay

O lance que mais empolga no Fifa é o replay sofisticado. Você pode acioná-lo a qualquer momento do jogo, entrando no quadro de options. Aí começa o show: você pode posicionar a câmera que vai mostrar a cena em qualquer jogador, ou até mesmo na bola. Esta, aliás, é a melhor opção. Definido o ponto de vista, você controla a repetição como em um videocassete. Pode adiantar, retroceder, avançar quadro a quadro, câmera lenta... D+!

SNES

MEGA

Lances do SNES: Escanteio, à esquerda, com visão da área. À direita, um golaço!

Confira os principais lances do maior clássico do futebol japonês

Lançado no verão de 93 no Japão, este futebol ainda não ganhou sua versão nos EUA. Uma pena. Mesmo sendo velhinho, é o melhor futebol depois de Fifa Soccer e alguns da J.League. O jogo é super parecido com o primeiro Formation, a única diferença mesmo está na dificuldade, agora bem mais fácil - para o computador, é claro... Os jogadores também ganharam mais movimentos. Agora é possível levantar a bola e até chapelar o adversário! Os gráficos estão mais detalhados, o som continua bem parecido e a torcida mais animada. A visão do campo continua a mesma, virou marca registrada, e já é fonte de inspiração para alguns programadores. O único problema desta visão acontece quando o gol adversário aparece embaixo do vídeo. Nesse caso, tem-se a impressão de que o campo inferior é mais comprido, logo mais difícil de chegar. Os melhores lances são os individuais. As jogadas de linha de fundo são muito difíceis de serem concluídas, igual ao primeiro Formation. Ah! Este futebol foi o primeiro a usar o Multi Tap (quatro jogadores), um clássico!

SUPER FORMATION SOCCER II
Human, 1993
4 Megabits

gráficos — som — jogabilidade

Fotos Daumer de Giulli

Hyper Tip

Com essa dica você poderá jogar com time da Human, com todas as habilidades (chute, velocidade e passe) no máximo! A sequência é a seguinte: no modo versus, na tela de escolha dos times, segure os botões R e A com o direcional na diagonal superior para esquerda. Com este time, a lerdeza dos jogadores está resolvida!

JOGADAS ANIMAIS

Tática

Jogando contra o computador, procure eliminar, à base de faltas, os jogadores de camisa dez e sete. O jogador sete é sempre o principal da defesa, e o número dez é o principal do ataque. Assim fica fácil!

Gol certo

Entre na pequena área pela ponta, então puxe o jogador para fora. Com esse movimento você desloca o goleiro adversário, fazendo com que ele pule antes do tempo. Agora é só chutar e correr para o abraço!

Comandos

Botão Y: passe\trombada
Botão X: levanta a bola
Botão B: chute longo\carrinho
Botão A: chute rasteiro
L ou R: muda o jogador
Select: pausa

Playtronic lança seu primeiro game em português já para esta Copa

Super Copa é o primeiro jogo em português lançado pela Playtronic. E surpreende pelo trabalho chamado de customização, que é o de aproveitar a estrutura básica de um game, alterando e melhorando os aspectos gráficos, sonoros e de jogabilidade. Claro, todos os textos foram também traduzidos para o português e espanhol, podendo o jogador escolher entre esses dois idiomas.

Além dos idiomas, várias outras alterações foram feitas no jogo base, que é o Tony Meola´s Sidekicks. A começar pela tela de abertura , onde agora aparece uma taça do Mundial. Também as músicas de abertura são diferentes para os dois idiomas. As seleções são agora as mesmas 24 que disputarão a Copa do Mundo dos EUA, divididas nos mesmos grupos e com os uniformes originais. Outra grande modificação foi no som da torcida: foram incluídos sons digitalizados de torcidas dos times brasileiros. O game, assim, ganhou muito em emoção.

Uma boa providência da Playtronic foi corrigir o erro de programação da versão original. Nesta última, quando se marcava um gol contra, mesmo assim o jogador saia comemorando. Dava vontade de arrebentar o cara. Isso agora não acontece mais. Além destas alterações, permanecem os efeitos zoom e de rotação do campo, bem legais, e a jogabilidade, que também é boa. Um lance bem legal é que você pode também escolher a velocidade do game, várias táticas para o seu time - inclusive a moderna 4-4-2, usada pelo Parreira e pela maioria dos times europeus - e várias jogadas ensaiadas, mesmo durante uma partida.

Password

Para antecipar a final da Copa do Mundo dos EUA use este password: HZMNP1. A partida é Brasil x Colômbia

Fotos Doumer de Giulli

Para cada jogador, o computador indica as características de velocidade, força e domínio de bola. Aqui você vê as características de Cetti, o goleiro do Brasil (quem será...?)

SUPER COPA
Playtronic, 1994
8 Megabits

gráficos

som

jogabilidade

Hyper Tips

Quando estiver com a bola dominada, aparecem dois pontos na tela, um vermelho e outro verde. O ponto vermelho significa que seu jogador está marcado. O verde indica jogador livre. Passe para ele, lógico. Neste game, o toque de bola é fundamental.

A dica para bater bem uma falta é chutar reto em direção ao gol. A bola pega um efeito incrível e engana o goleiro adversário.

JOGADAS ANIMAIS

Nas faltas sem ângulo, cruze. Especialmente se você tiver um jogador na área livre (ponto verde)

Invadir a área pelas laterais sempre leva perigo. Se não houver ninguém livre, solte a bomba!

Fotos Daumer de Giulli

Pro Soccer foi o primeiro futebol para Nintendo 16-Bit. Com quatro Megabits de memória, o game não oferece muita diversão. O controle da bola é muito difícil. E, para complicar ainda mais, o jogo é visto por cima, o que prejudica a jogabilidade. Os gráficos são simples, o campo não é muito trabalhado, e os jogadores muito pequenos. Durante o jogo rola uma música razoável. A torcida também é regular, não tem nada de especial. As jogadas são bastantes rápidas. Isso favortece as jogadas individuais, do tipo Renato Gaúcho - eu sou mais eu, tá ligado? Parta com a bola dominada em direção ao gol e pronto. As jogadas de linha de fundo dificilmente são concluídas. Enfim, o cart é bem fraco e a diversão é péssima.

PRO SOCCER
Imaginner, 1991
4 Megabits

Super Soccer pode ser considerado um game clássico. Seu método de visão do campo realmente revolucionou os games de futebol. Zoom e scrolling perfeitos são as principais características do cart. Aqui é possível observar o campo inteiro, de gol a gol. Os gráficos são bem trabalhados,, assim como a música e a torcida. Os jogadores são de bom tamanho e podem chutar com efeito para o gol. O único problema é a velocidade do game, bastante lento. As jogadas de linha de fundo são difíceis de serem concluídas. Por isso, abuse dos lances individuais.

SUPER SOCCER
Human, 1992
4 Megabits
Distribuidor no Brasil: Playtronic

Super Soccer Champ é um Arcade que virou videogame. E, sinceramente, não foi uma das melhores transformações. Nos Fliperamas, ele é conhecido como Hat Trick Hero, título também da versão japonesa do jogo. A característica principal é a possibilidade de detonar super chutes com o capitão do time. Essas "bicudas" levam o goleiro com a bola e tudo para dentro do gol e, às vezes, chegam até a furar a rede. Haja potência... O resto é normal: a visão é de lado, os gráficos são bons e a música combina com o jogo.Os jogadores são rápidos e as melhores jogadas são pela linha de fundo.

SUPER SOCCER CHAMP
Taito, 1992
4 Megabits

A versão japonesa deste game é conhecida como Super Cup Soccer e é um pouco diferente da versão americana. É que, nesta versão, pequenas falhas de jogabilidade e movimentos com o goleiro foram modificados para melhor, é claro! Com isso, Super Goal! ficou "bem melhor" para disputas entre dois jogadores. O único problema, quando se joga contra o computador, é que a máquina joga duro: haja faltas. Dá para perder a paciência com o jogo e com a indiferença do juiz... Super Goal! oferece vista de lado. O som e os gráficos são razoáveis. A velocidade é rápida, tornando o jogo mais dinâmico e com jogabilidade razoável.

SUPER GOAL!
Jaleco, 1992
8 Megabits

Fotos Daumer de Giulli

Esse game é bem parecido com o Pro Soccer. Vista por cima, difícil controle da bola, jogadores um pouco maiores e uma jogabilidade comprometida. Em suma, não é dos melhores... Os gráficos são simples e não tem música durante o jogo, é só a torcida. Que, aliás, parece ser o único fator acima da média. Quando se faz um gol, o berreiro é geral. Parecem as torcidas uniformizadas brasileiras ou os hooligans ingleses...

Olêêê, olê, olê olá... O jogo é bastante rápido, as melhores jogadas são obtidas através de toques e cruzamentos. Mesmo assim o fator diversão do cart é ruim.

SUPER KICK OFF
Misawa, 1993
4 Megabits

A recente paixão japonesa pelo futebol está rendendo bons games. Prime Goal é um jogo da liga nacional japonesa, super animal. Pode conferir! Os gráficos são ótimos, vale destacar a torcida, que dá um show à parte. Tem até sambão, com direito a cuíca e tudo, pra não falar das buzinas, uma característica da torcida nipônica. A jogabilidade é o ponto principal do game. Vale o jogo de equipe, com muito toque de bola e jogadas pela linha de fundo. A comemoração do gol também é D+, você pode dar cambalhotas, dançar, pular e até correr tipo aviãozinho, como o Viola... Imperdível!

PRIME GOAL
Namco, 1993
8 Megabits

Bem diferente do primeiro Goal e com menos memória! Não seria motivo para queda de qualidade? A primeira vista sim, mas a Jaleco provou o contrário! Esta continuação está bem melhor, agora o esquema do jogo é bem parecido com os Formation Soccer. Os gráficos são super legais, a Jaleco inclusive caprichou nos efeitos zoom. Também o som merece destaque. Demais! Outro lance legal fica por conta das opções para o seu time. No Goal 1 você poderia optar por quatro tipos de formações. Já no Goal 2 são "apenas" quinze tipos! Outra boa novidade é que agora é possível conferir o replay de qualquer jogada, uma opção indispensável. O game só não é feliz na velocidade dos jogadores, um pouco lerdos.

SUPER GOAL! 2
Jaleco, 1993
4 Megabits
Distribuidor no Brasil: Playtronic

O que realmente neste game impressiona é o efeito de rotação e zoom do campo, mas é só. O som vai mais para o estilo rock, legal, mas não tem muito a ver com a ginga do futebol. A torcida é ruim. O jogo é um pouco confuso, o que prejudica a jogabilidade. Principalmente porque, até que se acostume com as imagens, é difícil saber onde está a bola. Pelo menos é possível escolher algumas jogadas ensaidas para cobrança de faltas e escanteios, o que resulta em lances legais. Outro ponto positivo é a possibilidade de se optar pela dificuldade e a velocidade do game. Tem um lance de dar nervoso: ao se marcar um gol contra, mesmo assim o jogador que entregou o ouro sai comemorando. Bom, pelo menos é engraçado - para o adversário, claro.

TONY MEOLA'S SIDE KICKS
Electrobrain, 1993
8 Megabits
Distribuidor no Brasil: Playtronic

Destaques para os efeitos de zoom e scrolling, perfeitos. A visão do campo é parecida com a do Formation. World Soccer 94 tem gráficos bons, com efeitos na torcida regulares. A velocidade do jogo é animal. Os jogadores parecem foguetes, e nem se cansam... é mole? Esta característica deixa o game bem divertido. Claro, com tanta velocidade, as melhores jogadas são as individuais. Outro lance interessante é o placar eletrônico. Tudo o que acontece na partida está registrado. Ele ainda incentiva os times, comentando as jogadas. Hit The Post! (na trave), Nice Play! (boa jogada), Good Move! (boa armação), são algumas das expressões que aparecem.

WORLD SOCCER 94
Elite, 1993
4 Megabits

Ídolo do futebol japonês, Zico atua pelo Kashima Antlers, da cidade de Kashima. E vai ter companhia brasileira depois da Copa. É que o meia Leonardo, do São Paulo (SP), já foi negociado com os japas, devendo disputar já o próximo campeonato japonês. Bom, mas vamos ao game. Zico Soccer é diferente. Você não controla diretamente os jogadores. Seu papel é mesmo o de um técnico, definindo o posicionamento do time e criando as jogadas que serão executadas. O sucesso do seu time não depende de habilidade no controle, mas sim da sua capacidade como estrategista, armando contra-ataques e posicionando bem a defesa. É um pouco complicado de aprender, mas vale a pena. Os gráficos são regulares, e o som é tipo dance music, característica da Electronic Arts. Ah, dá para jogar com o mouse do Super Nintendo!

ZICO SOCCER
Electronic Arts, 1994
8 Megabits

Sem dúvida foi uma idéia super legal do pessoal da Capcom transformar Mega Man e sua turma em jogadores de futebol. Os gráficos são legais, com destaque para os desenhos dos robôs, muito bem feitos. O som é característico das aventuras do robozinho mais famoso dos games. Para cada posição dentro do campo é possível escolher um personagem com características próprias. A maioria deles são os bosses mais famosos da série Mega Man. Os campos também são da hora: eles seguem os padrões dos cenários dos inimigos, tudo bem fiel. Ah! cada jogador pode dar seu chute especial. Para isso é só segurar o botão R e chutar com o B. Fique ligado: os chutes especiais são limitados. Um único problema torna o jogo insuportável: a velocidade. É muito, muito, muito lento.

MEGA MAN'S SOCCER
Capcom, 1994
10 Megabits

Um game comum, sem nada de especial. A vista dos jogadores é de lado, os gráficos são regulares e a torcida não chega a empolgar. O mesmo vale para o som. O destaque fica para a quantidade de movimentos dos jogadores. Não faltam dribles, toques, chutes, carrinhos, cabeçadas, bicicletas, entre outras jogadas bem legais. Mas é só a quantidade, a qualidade é péssima. A movimentação é estranha e embaçada , os jogadores demoram muito para tocar, correr, chutar, enfim, executar os comandos básicos. Em certos lances, o campo parece um formigueiro, os vinte jogadores em cima da bola! Só faltava também o goleiro... Um jogo triste, sem muita jogabilidade. Talvez a pressa para lançá-lo antes da Copa explique a decepção.

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
ACCLAIM, 1994
8 Megabits

Fotos Daumer de Giulli

Atenção Videomaníacos
Esta é a Grande Jogada.

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

CARTUCHOS MASTER
- American Baseball
- André Agassi
- Jogos de Verão
- Turma da Mônica
- Wimbledon
- Chapolin
- Super Man
- Sega Chess

CARTUCHOS MEGA
- NBA Basketball
- Fifa Soccer
- Sonic Spinball
- Toe & Jam II
- MSL Futball
- Sonic III
- Tinny Toon
- Mortal Combat

OS MAIS NOVOS CARTUCHOS DO MERCADO.

DESPACHAMOS VIA SEDEX P/ TODO BRASIL

CARTUCHOS PLAYTRONIC
- NBA Jam - Stanley Cup - Aladim - World White Soccer
- Super Mario All Star - Zelda - Jurassic Park

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

SHOPPING CENTER IBIRAPUERA
(011) 542-2584 / 543-7403

SHOPPING LESTE ARICANDUVA
(011) 271-8062 / 271-4079

ARS

ADESIVOS

COPA 94

Compre já sua cartela com 10 Adesivos da Copa do Mundo de 94 por apenas

1 URV

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR®
(011) 941-4499

Empresa oficial *WorldCup* USA94™ para etiquetas adesivas

VEJA COMO É FÁCIL.

ENVIE CHEQUE NOMINAL À
MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
NO VALOR CORRESPONDENTE
AO NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.
RUA FRANCISCO MARENGO, 339
TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313 - 000
SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE
SEM NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.

Muitas opções táticas e até controle do clima garantem a emoção do game

Super Kick Off, lançado no ano passado no Brasil pela Tec Toy, traz todas as emoções do campeonato europeu para a telinha. Ou quase. Apesar de muitas opções de configuração do time e até controle da velocidade do vento, entre outras, a jogabilidade não é das melhores. Você vê o campo por cima, o que dificulta jogadas mais complexas e limita os movimentos dos jogadores. Também os gráficos não são dos melhores, e a torcida é muito tímida. O game, apesar de razoável, não chega a empolgar como outros lançamentos para Mega como o Fifa (também da Tec Toy).

Apesar disso, o game tem qualidades bem legais. Existe uma infinidade de opções de controle do time, que vão desde formação tática - são dez disponíveis para você armar seu time - até a escolha dos jogadores que participam da partida, que são 13 (dois reservas) de 16 possíveis. Pode-se reposicionar taticamente um jogador na partida. Por exemplo, se você resolver substituir um meia por um ponta para ganhar poder ofensivo, o lateral pode virar um líbero. Outro lance legal é que você pode definir até dois adversários para um determinado jogador de seu time marcar. Importante, pois craques como Van Basten merecem atenção especial...

Tem também a possibilidade de controle do tempo. Você ajusta a velocidade do vento - fraco, médio ou forte - e as condições climáticas, que vão desde ensolarado a chuvoso, passando por nublado com possibilidade de chuva. Uma possibilidade interessante é a opção por goleiro manual ou automático. Com goleiro manual é bem mais difícil, os gols saem aos montes e o game ganha um pouco de emoção.

Comandos

Botão A: chute rasteiro / cabeçadas

Botão B: carrinho

Botão C: chute longo

SUPER KICK OFF
U.S. Gold, 1992
4 Megabits
Distribuidor no Brasil: Tec Toy

gráficos som jogabilidade

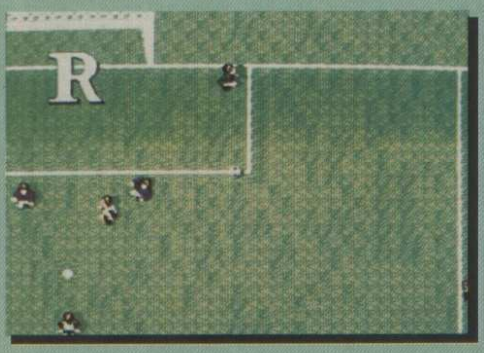
TREINAMENTO

Jogadas

Conduza a bola para o local onde você quer realizar uma jogada e aperte o botão B para confirmar. Por exemplo, leve a bola para a bandeirinha para treinar escanteios. Idem para pênaltis.

Controle de bola:

Esta opção permite que você aprenda a dominar a bola, a passar para um companheiro ou a driblar o jogador adversário. Treine muito, pois controlar a bola neste game é difícil.



É possível rever suas melhores jogadas. Basta acionar o replay. Se liga nesta invasão de área sensacional!

Pelé mostra que ainda é Rei e detona seu primeiro game. Saca só como ficou

É claro que o Rei não podia deixar de ter seu próprio game. Pelé! sai inicialmente para Mega Drive, e com um excelente título. O jogo, porém, não é lá essas coisas... O Atleta do Século merecia um cart melhor... Bom, mas isso não quer dizer que o jogo é ruim. A visão do campo é na diagonal, bem paredida com a visão do Fifa International Soccer. E o som é bem legal. Uma pena que a torcida seja um pouco tímida.

O fator diversão é médio, o game não permite muita variedade de jogadas. E a velocidade do jogo é boa. O destaque fica por conta das cenas de vídeo da abertura (em preto e branco), parecidas com as imagens do Sega CD. Elas mostram jogadas, um super drible e um golaço de Pelé. Estas cenas também aparecem quando se marca um gol. Uma boa idéia, mas isso consome muita memória. Talvez tivesse sido melhor investir mais memória no jogo em si.

Você pode selecionar praticamente todos os países que têm alguma tradição no futebol. São 32 ao todo. Dependendo do país escolhido, há ainda a opção de jogar com clubes - no caso do Brasil tem São Paulo (hein?), Rio (!?) e Brasília (???), num total aproximado de 50 times. Um lance bem legal é que, ao escolher uma tática, o próprio Pelé faz um comentário técnico e dá dicas. Não deixe de ler. As dicas do Rei são boas e - lógico - têm tudo a ver!

Pelé!
Accolade, 1994
8 Megabits

gráficos

som

jogabilidade

Comandos

Botão A: chute longo
Botão B: passe / troca de jogador
Botão C: chute rasteiro

Hyper Tip

Jogadas individuais são muito difíceis de serem concluídas, pois a bola é roubada facilmente. Abuse dos passes e capriche nos cruzamentos e escanteios: eles são as maiores chances de gol.

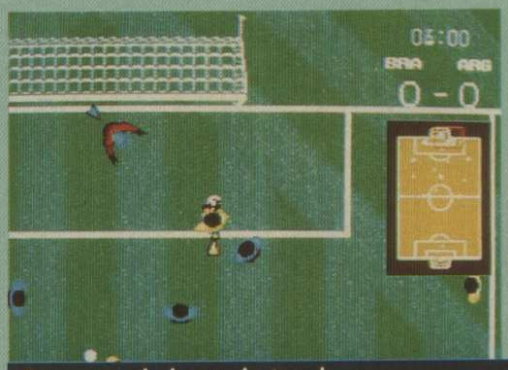
LANCES ANIMAIS

Você pode escolher o visual do seu time. As opções de cores são muitas para a camisa, o calção e até os meiões! Dá até para pôr listras

O pênalti é quase gol. Capriche no direcional e quase sempre o goleiro dança

World Championship Soccer foi o primeiro futebol lançado para o Mega Drive. Saiu no Brasil em 1991, lançado pela Tec Toy com o nome de Super Futebol. O campo é visto por cima, com gráficos simples e jogadores muito rápidos. O game é bem dinâmico e o som até que é legal, principalmente considerando que o game foi um dos pioneiros e que só tem 2 Megabits de memória. Só para efeito de comparação, Fifa - um dos melhores -, tem 8 Megabits!

Os jogadores são fáceis de controlar e, quando estão com a bola, dificilmente a perdem. Para roubar, só com carrinhos - correndo o risco de se cometer faltas - ou se antecipando a passes ou cruzamentos. Sacou? então, a melhor estratégia é mesmo conduzir a bola sozinho, driblando os adversários. Cruzamentos para a área quase sempre são interceptados. Uma pena... A dificuldade no campeonato mundial contra o computador está acima da média.



Entrar com bola e tudo é moleza...

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER
Sega, 1989 - 2 Megabits
Distribuidor no Brasil: Tec Toy

Um futebol muito bom para sua época. World Cup '92 tem bons gráficos, cores fortes e bonitas e visão lateral do campo. Outro lance legal está na velocidade do game, sob medida. E com jogadores de bom tamanho e bons movimentos. Uma pena não ter torcida. Durante o game, só uma música. Legal, mas é pouco.

É possível escolher entre 24 times, jogando amistosos contra qualquer um deles ou então participando do campeonato mundial. Aqui, a dica é sempre tocar a bola - como, aliás, deve ser um bom jogo de futebol. Lances individuais não funcionam. Explore jogadas pela lateral e pontas. Escanteios também proporcionam ótimas chances de gol.

Bolas cruzadas na área criam muito perigo

WORLD CUP '92
Tecmo, 1992 - 4 Megabits

Esta é a versão americana de J-League Champion Soccer. E a única diferença entre os dois fica mesmo nos nomes dos times e dos países. O cart é bom. Vista lateral do campo, gráficos trabalhados - repare a textura do gramado. Os jogadores têm tamanho ideal. Tudo isso faria de World Trophy Soccer o melhor futebol para Mega, mas tem um probleminha: os movimentos e jogadas que os caras podem realizar é muito pequeno. Também o som não é lá essas coisas e a torcida parece platéia de jogo de tênis: prá lá de tímida...

Contudo, para disputas entre dois jogadores o game é bem legal. As melhores jogadas começam pelas famosas tabelinhas, principalmente na entrada da área. O caminho mais fácil para o gol é o trabalho em equipe. Você pode também escolher as cores dos uniformes dos jogadores do seu time.

jogadas pelas laterais são quase mortais

WORLD TROPHY SOCCER
Krisalis, 1992
8 Megabits

A Sega não poderia deixar de lançar seu próprio cart de futebol do campeonato japonês. Assim nasceu o Pro-Striker. Para se ter uma idéia da importância do game, junto com ele vem um livreto oficial da J-League - a liga profissional de futebol do Japão - com todos os times e características de cada jogador. Foi também o primeiro game a utilizar o Multi Tap da Sega (adaptador para quatro jogadores). E, depois de tantas frescuras, esqueceram o principal: o game (!!?!).

Não que ele esteja péssimo. Mas, para começar, a visão do camo é de cima, o que limita alguns movimentos dos jogadores. Os passes são quase sempre interceptados e as jogadas individuais facilmente bloqueadas. Resumindo, o game é travado. Em compensação, o som é bom, não faltam nem as buzinas tradicionais dos japoneses.

PRO-STRIKER

Procure espaços vazios para partir para o gol

PRO-STRIKER
Sega, 1993
8 Megabits

Este cart impressiona logo na apresentação: zoom do campo e rotação perfeita da bola. E é só. Pois o jogo em si não tem nada demais. Os gráficos são simples, com vista por cima do campo, e o som parece intergalático. É isso mesmo, ficaria bem na trilha do Star Trek... Bom, quanto à velocidade, ela é boa. Os lances são super rápidos, e a melhor opção continua sendo o individualismo.

Pelo menos tem um lance interessante: as opções são bem variadas. Além das normais de todo futebol, você ainda pode controlar o vento que vai rolar no campo e o clima. Dá até para montar um game no meio de um tornado seguido por uma nevasca. Já imaginou que "jogão"?

AWS PRO MOVES SOCCER

Se liga na quantidade de opções...

PRO-MOVES SOCCER
AWS, 1993
8 Megabits

Lançamento em versões para Mega e Super Nintendo, ambos são parecidos e infelizes. Movimentação estranha e lerda, os jogadores demoram muito para correr e para executar os comandos dados, pra não falar do amontoado de jogadores em torno da bola. Parece pelada...

O destaque fica por conta da quantidade de movimentos. Tem até dribles personalizados, além das tradicionais bicicletas, cabeçadas, peixinhos. Mas é só. Aqui aparece a mesma visão lateral da versão para Super Nintendo, com gráficos mais simples, menos cores e menos detalhes. Enfim, um jogo triste, e sem muita jogabilidade.

CHAMPIONS™ WORLD CLASS SOCCER

Congestionamento: repare que quase todo mundo está no campo de ataque

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
Flying Edge, 1994
8 Megabits

Gráficos bem trabalhados e bons efeitos sonoros são os pontos fortes deste cart

Animal! Especialmente levando-se em conta o fato de ser um game de 8 bits. A Tec Toy lançou este game no Brasil com o mesmo título. Você vê o campo parcialmente, por cima. Isso quase atrapalha, pois fica difícil localizar a posição de um companheiro desmarcado. Mas tudo bem: sobram dois tipos básicos de jogadas: arrancadas fulminantes em direção ao gol ou à linha de fundo para cruzamentos.

Mas não é só. Cabe o destaque para os gráficos, muito bem trabalhados. Os jogadores são de bom tamanho e as cores são legais, mesmo com a limitação de quantidade de cores do Master. Dá até para notar alguns cartazes de publicidade nas laterais do campo. Demais! O som também é legal, com destaque para a torcida, acima da média.

Mas o legal mesmo é o game. A jogabilidade é excelente, os jogadores são bem rapidinhos e não embaçam para reagir aos comandos. Nem mesmo a vista de cima chega a atrapalhar. As comemorações também são da hora: depois de um gol, os jogadores saem pulando, dão cambalhotas e fazem piruetas, enquanto o goleiro chora o frango... D+!

ULTIMATE SOCCER
U.S. Gold, 1993
2 Megabits
Distribuidor no Brasil: Tec Toy

gráficos som jogabilidade

Escolha o idioma! Inglês, francês, alemão, italiano e espanhol. Pena que não tem português...

Comandos
Botão 1: chute
Botão 2: muda o jogador

Hyper Tip

Toque a bola, procurando sempre lançar seu ponta. Em vez de buscar a linha de fundo, dê um corte para dentro da área e solte a bica! Chutando na diagonal, o gol é quase certo.

LANCES ANIMAIS

Ajoelhou, tem de rezar...
O goleiro se desespera depois do frango!

Aproveite os escanteios:
dá pra fazer gol de montão!

Great Soccer foi o primeiro futebol lançado para o Master System. No Brasil, lançado pela Tec Toy, ganhou o nome de Super Futebol 1.Claro, este game é bastante simples, mas deve-se levar em conta o fato de ele ter sido programado em 87. E, exatamente por isso, surpreende. Você tem visão lateral do campo e dos jogadores, os gráficos são simples mas o colorido é forte. Não existe som de torcida, mas no geral os efeitos são regulares.

É possível escolher entre oito times e disputar um campeonato. Claro, entre eles está o Brasil. Mesmo sendo antigo, este game já privilegia o toque de bola. Portanto, não seja fominha!

GREAT SOCCER
Sega, 1987
Memória não divulgada
Distribuidor no Brasil: Tec Toy

Boas jogadas saem de escanteios. Bata em direção à pequena área.

Já deu para sacar que este foi o cart oficial da Copa do Mundo da Itália, em 1990. No Brasil, ele foi lançado pela Tec Toy com o nome de Super Futebol 2 - até porque ele saiu bem depois da Copa. E o game não traz nenhuma surpresa. A visão é por cima, oferecendo na tela boa parte do campo. E os jogadores, apesar de pequenos, são bastante rápidos, oferecendo boa jogabilidade.

Estão à disposição 30 times. Antes de escolher, examine com cuidado os pontos fortes e fracos de cada seleção.Em todo caso, valem as jogadas individuais, pois os passes são facilmente bloqueados. Lançamentos longos também funcionam nos contra-ataques.

WORLD CUP ITALIA 90
Sega, 1990
Memória não divulgada
distribuidor no Brasil: Tec Toy

Os lançamentos longos são boas jogadas. Repare no efeito zoom da bola!

Se a versão para Mega deste game não é das melhores, não se pode dizer o mesmo da versão para Master. Essa sim, merece o Super no título. Apesar de ser o mesmo jogo, no Master ele proporciona muita diversão e jogadas bem interessantes. A visão do campo é por cima, o que atrapalha um pouco, mas aqui versão o controle de bola é bem mais fácil. A velocidade ajuda. Embora os jogadores sejam pequenos, eles são bastante rápidos, o que facilita jogadas individuais.

Você pode montar o seu time escolhendo os jogadores que começam atuando e posicionando-os taticamente em campo. São quatro as táticas disponíveis: 4-2-4, 4-3-3, 4-4-2 e 5-3-2. Neste cart, é melhor jogar com 4-3-3. Seu poder de ataque aumenta.

SUPER KICK OFF
U.S. Gold, 1992
2 Megabits
Distribuidor no Brasil: Tec Toy

parta com a bola dominada em direção ao gol. Na hora de chutar, é só escolher o canto.

Olê, olá... Goal!! arrebenta e dá show de bola em muito cart de 16 bits. Saca só!

Da hora!! Goal!! é, em dúvida, o melhor cart de futebol do Nintendinho. E talvez o melhor da turma dos 8 bits. O esquemão é o mesmo de Goal!, mas muito melhorado. Tanto no aspecto gráfico como nos efeios sonoros. E o principal: a jogabilidade é ótima. Continua a visão lateral, com um problema resolvido: a proporção de tamanho entre o jogadores e o campo. Agora eles estão maiores, mas continuam rápidos. Tem também uma sofisticação: em chutes altos e longos, você observa o campo mais de longe, tendo uma visão mais geral. Dá para sacar direitinho onde a bola vai parar e - principalmente - se você acertou o lançamento ou não. Também é útil para armar as jogadas mais trabalhadas. É simplesmente D+!

Além destes detalhes, tem muitas opções: goleiro automático ou não - com o goleiro manual as partidas são mais emocionantes! - e até impedimento. Fique ligado, banheira é feio.... Outro lance legal: agora são 24 times, como na Copa do Mundo. E, claro, para arrematar a categoria deste cart, o número de jogadas possíveis aumentou. Tem até a famosa bicicleta, jogada inventada por um brasileiro, Leônidas da Silva. É mole? Finalmente, os caras da Jaleco capricharam nas comemorações de gol. Agora, o artilheiro corre visto de costas e depois em close lateral. Se você queria um bom motivo para não aposentar o Nintendinho, Goal!! certamente é um excelente!

Fotos Daumer de Giulli

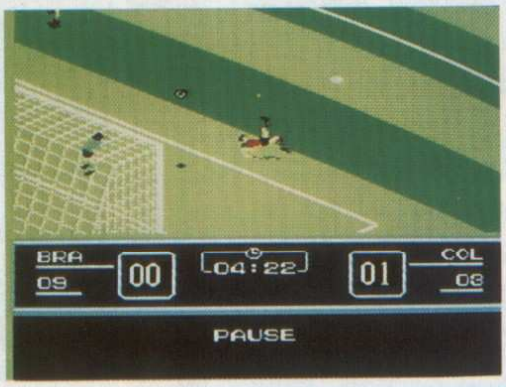
GOAL!!
Jaleco, 1990
Memória não divulgada

gráficos

som

jogabilidade

Dá para escolher goleiro manual, ligar os impedimentos e ainda escolher o tipo de chute, entre outras opções.



Hyper tip

As melhores chances de gol surgem de jogadas pelas pontas. Lance seu jogador em profundidade, progrida até a linha de fundo e cruze para a área. Dá até para fazer um golaço de bicicleta, como o da foto!

LANCES ANIMAIS

Depois de um golaço - aquele mesmo, da bicicleta - é só partir para o abraço! As comemorações estão mais sofisticadas graficamente e o som da torcida é mais legal.

Nos lançamentos longos, a visão do campo é mais afastada. Dá para dar uma geral quase que no campo inteiro. Aproveite para trabalhar bem as jogadas!

Comandos:

Botão A: passes/ muda o jogador

Botão B: chutes / roubada de bola

Este cart foi um dos primeiros games de futebol traduzidos e adaptados para times brasileiros. O trabalho de adaptação, feito pela Milmar, uma indústria de brinquedos de São Paulo, ficou legal. Dos paulistas, tem os porcos, tem os pós-de-arroz, tem o coringão, tem o peixe... Tem também o Mengão, o Flu e o Bota, do Rio, e até o Inter de Porto Alegre. Além da escolha do time, você pode definir o uniforme dos times - são quatro opções - o tempo de jogo e algumas formações táticas.

O game oferece vista lateral do campo. Tudo parece legal, mas o gol é muito pequeno. Cara, é difícil acertar lá... O som e a torcida são razoáveis, e a velocidade do game também é legal. Enfim, boa diversão.

Fotos Daumer de Giulli

Tricolor marca golaço no Palmeiras!

FUTEBOL
Milmar, 1991
Memória não divulgada

Personagens bem famosos de games japoneses, essa galera - a mesma de River City Ransom, Dodge Ball, Super Dodge Ball, entre outros carts famosos NES 8-bit e e SNES - agora deu para jogar futebol. São personagens troncudos, baizxinhos, esquisitos e bastane brigões. E você pode estar se perguntando o que tem a ver personagens de jogos de briga em games de futebol. Bom, exatamente como Mega Man's Soccer (confira na pg. 34), esses são carts produzidos para os fãs. O game é bem divertido e, como sempre, tem historinha, com muitas animações.

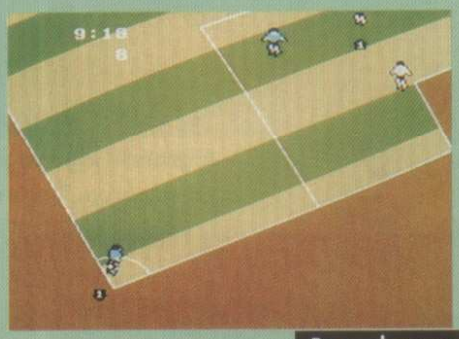
Os gráficos são bastante simples, mas o desenho dos personagens é bastante fiel à série. Aqui você vê o campo de lado, e o som é o já característico dos carts da turma. Claro, a posse de bola é resolvida à la Double Dragon. E os mais fracos dançam, ficam morgando no gramado. É mais diversão do que futebol propriamente dito.

Jogador nocauteado. abaixo, outro tipo de campo.

DOWN TOWN - DODGE BALL SOCCER
Technos Japan, 1990
Memória não divulgada

Goal! é talvez o maior clássico do futebol. Rende continuações até hoje - tem uma para o próprio NES 8-bit (pg. 42) e duas para o Super Nintendo (pgs 32 e 33). Mesmo sendo um clássico, já chegou inovando: foi o primeiro cart a usar a visão do campo em diagonal - Fifa International Soccer, um dos melhores hoje, tem este tipo de ponto de vista. Os gráficos são bem simples, sem muitos detalhes, mas o colorido está bom. Um defeito é que os jogadores são pequenos em relação ao tamanho do campo, mas isso não chega a comprometer a jogabilidade, até hoje uma das melhores. O som e torcida são regulares, bons para a época, mas hoje já se tem coisa melhor.

Você escolhe entre seleções de 16 países, Brasil inclusive. Neste cart, o melhjor é não ser fominha e abusar do toque de bola. Passes em profundidade e jogadas pelas pontas, seguidas de cruzamentos para a área, são também ótimas opções para se chegar ao gol.



GOAL!
Jaleco, 1988
2 Megabits

Boas chances nos escanteios.

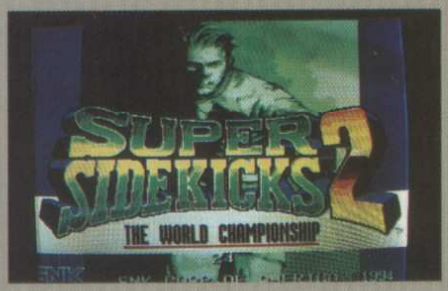
Com o goleiro, chutão para a frente!

Animal! Tem torcida gritando, jogador reclamando e muita jogabilidade

Você sabia que entre os Top Ten dos arcades americanos e japoneses, em pesquisa do mês de Maio, estão sete games da SNK? Pois é. Os caras estão arrebentando. E, em ano de Copa do Mundo, o lançamento não poderia ser outro: Super Sidekicks 2 - The World Championship já chegou apavorando. E já pode ser jogado em muitos shoppings e flippers do país.

Os gráficos são animais e super realistas. A movimentação dos jogadores foi toda programada com cenas digitalizadas, com enorme variedade. E o som...simplesmente arrasa. Tem de tudo, do sambão em som hi-fi e os gritos da torcida ao estampido de cada chute. Pensa que é só? Tem também o juiz apitando, os jogadores reclamando, o técnico gritando desesperado quando sua equipe está perdendo...

Por todos esses motivos, o fator diversão é o grande destaque do game. Todas as jogadas, tanto as individuais como as pela linha de fundo, têm grandes chances de terminar em gol. E o som ajuda - e muito - a empolgar. As comemorações também merecem destaque: tem desde os gritos da torcida até o desespero do goleiro e do técnico adversário. Pra finalizar, você ainda pode definir a característica do seu time: mais ofensivo, mais defensivo, retranqueiro...Não é demais?



SUPER SIDEKICKS 2
SNK, 1994
Memória não divulgada
Distribuidor no Brasil: Tron

gráficos — som — jogabilidade

LANCES ANIMAIS

Pênaltis dão um show à parte de visão. Dá só uma sacada no zoom...

A grande jogada é o cruzamento da linha de fundo para a área. Fique esperto para cabecear para o gol!

Hyper tip

Para quem já se ligou no game, uma super chance de mostrar que é fera! Acontece em julho o I Campeonato Super Sidekicks 2, no Family World, Shopping Ibirapuera piso Moema, São Paulo, SP. As inscrições estão abertas desde o dia 10 de junho. Fique ligado!!

PSYCHE UP

Este é o lance mais legal do jogo. Depois de uma falta animal, com cartão e tudo, o jogador atingido fica bem nervoso... Mas dá o troco no campo: ele se transforma no jogador mais veloz e com o chute mais forte. Aproveite...

Comandos

(com a bola/sem a bola)

Botão A: chute curto/carrinho

Botão B: chute longo/empurrão

Botão C: toque/muda jogadores

GAME GEAR

Ultimate Soccer está idêntico à versão do Master. Também é possível jogar de dois - e aqui a única diferença: é que seão necessários dois Game Gear com um cartucho cada e um cabo de link. O próprio cartucho acusa essa necessidade. No restante, sem maiores. O cart é bom, Destaque para os efeitos sonoros e a torcida, da hora - ainda mais para uma versão Game Gear. O campo é visto de cima, e os jogadores têm bom tamanho, além de serem rápidos. Outro lance legal são as comemorações. Sem exceção, super engraçadas.

Como em todo bom futebol, existem vários caminhos para o gol. Jogadas pelas pontas são ótimas opções - e as mais emocionantes. Escanteios também levam perigo à área adversária. É possível disputar partidas amistosas, um campeonato ou até mesmo pênaltis. O único problema é a visibilidade do cristal líquido do Game Gear. Ela pode confundir às vezes, mas nada que atrapalhe. Excelente para se jogar durante viagens, o tempo passa rapidinho!

Disputa de pênaltis: goleiro num lado, bola do outro!

ULTIMATE SOCCER
Sega, 1993
Memória não divulgada

Lançamentos longos: boas chances de gol

GAME BOY

Muito parecido com a versão para NES 8-bit, chamada *Down Town - Dodge Ball Soccer*. E tão divertido quanto. Agora, a turma do Colégio River City, uma galera bastante famosa no Japão e que você já conhece de River City Ransom, ou de Super Dodge Ball - lembra? - viaja para disputar a Copa do Mundo. E com muitas historinhas e cenas animadas durante o game. Demais.

O game é também muito engraçado. A visão de campo é lateral, e os jogadores são uma espécie de anões enormes (hein??). Sim, esta é a característica desa galera meio desengonçada e com cara de invocada. O desenho está bastante fiel. Claro, a disputa da bola é na base da pancadaria. Não poderia ser de outra maneira. Os mais fracos não agüentam e ficam estirados, bem engraçado. O som está legal, no Game Boy tem o lance de ser estéreo - use um fone de ouvido para isso. E, para se dar bem, abuse dos lances individuais. Perto da área, não bobeie e mande o chutão!

DOWN TOWN SOCCER - WORLD CUP
Technos Japan, 1991 - Memória: 2 Megabits

Cenas animadas durante o game.

Dá uma sacada na defesa do goleirão!!

TITE
GLAUCO
MULLER PRA BEBETO!
BEBETO PRA ROMÁRIO!
ROMÁRIO PRA...
...DUNGA!
JÁ PRO BANHO, DEPOIS CAMA!
GAME OVER
GLAUCO

DÊ UMA VIRADA RADICAL. MUDE PRA JOVEM PAN 2.

Foto: Márcia Fasoli

Vira daqui, vira dali e eu acabo parado na Jovem Pan 2. É a rádio que me marca. Tudo o que eu gosto de ouvir, a Jovem Pan 2 toca: Reggae, Funk, Rock, Ben Jor e tem até balada que me toca.

Quando eu saio da toca entro no meu carro e ligo o som a mil, a Pan me toca mais forte. Por tudo isso eu vou te dar um toque, a Pan 2 é a melhor rádio do Brasil. Só falta você se tocar.

NortWest

S E T O C A, É J O V E M P A N 2.

adidas®
OFFICIAL SUPPLIER
WorldCup USA94™

LEW, LARA PROPEG

Let's go, Brasil!

Desde 1930, a adidas esteve presente em todas as Copas do Mundo. Nos Estados Unidos não vai ser diferente. Estaremos uniformizando 10 dàs 24 seleções, além de árbitros e bandeirinhas. A Questra - bola oficial da Copa de 94 - também é adidas. Sua exclusiva tecnologia faz com que ela seja 10% mais veloz que qualquer outra bola. Isso quer dizer que com a Questra (e a nossa torcida) vai ser ainda mais difícil nossos adversários verem a cor da bola.