

SHOTS: NOVOS VIDEOGAMES 32 BITS

# AÇÃO GAMES

EDITORA AZUL

**10 PREVIEWS**

Apresentando  
**Super Street Figther 2**  
para Mega e SNES

**14 PÁGINAS DE DICAS**

Loucuras em NBA Jam  
Shinobi 3 invencível  
+ Continues em Taz-Mania  
Debug para Cool Spot  
etc, etc, etc...

**12 JOGOS DEBULHADOS**

SEGA CD Mortal Kombat  
3DO Total Eclipse  
MEGA Jammit  
SNES King of Dragons  
PC The 7th Guest

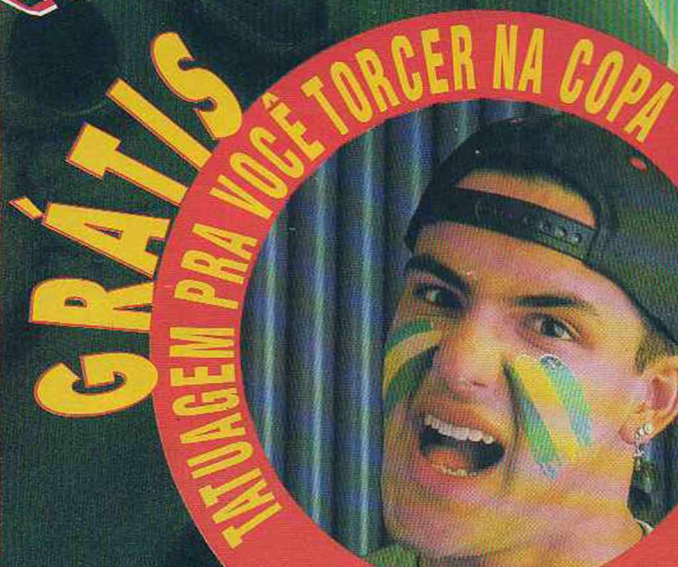
**E muito mais...**

**GAME CHARADA**

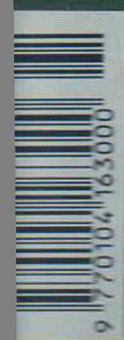
PARTICIPE E CONCORRA A PRÊMIOS



SPACE ACE  
OS LANÇES DESTES GAMES  
SÃO DIFERENTES



GRÁTIS  
PARTICIPAR PRA VOCÊ TORCER NA COPA



# A COPA DO VAI SER POR 1 BILH PES SO A SERÁ QUE CA TOD NA SUA



© 1992 WC 94/ISL



© 1992 WC 94/ISL



© 1992 WC 94/ISL

GAME GEAR®

Master System

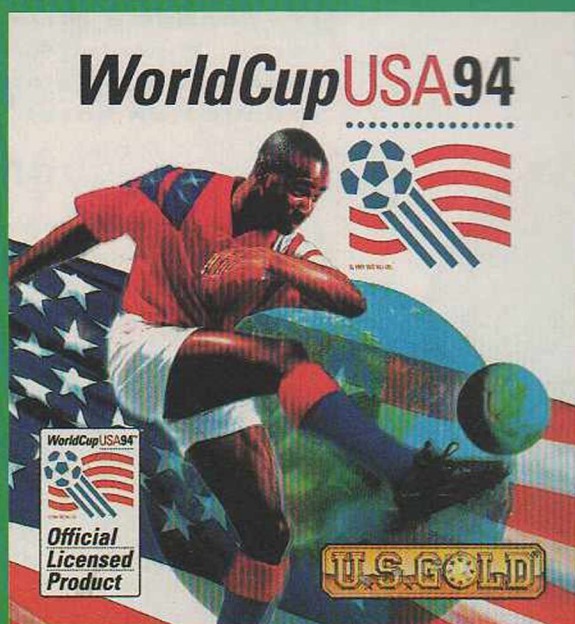


© 1992 WC 94/ISL

# MUNDO VISTA ÃO DE S. BEM OS CASA?



© 1992 WC 94/ISL



A sede da Copa acaba de ser transferida. Para a sua casa. É lá que você vai jogar o único Game Oficial do Campeonato Mundial e acompanhar de perto tudo o que vai acontecer nos Estados Unidos: os 24 países classificados, os estádios onde vão acontecer os jogos, a torcida, o mascote. Tem até informações em vários idiomas! Jogue World Cup 94. Só não esqueça de avisar a sua mãe que o maior evento de futebol do mundo vai rolar na sala.

MEGA DRIVE®

SEGA TECTOY

## x salada 8e9

**I**soques, Berros, Elogios, Desenhos e Pirações dos leitores. E mais! Game Charada para você adivinhar e ganhar prêmios da hora!

## shots 6

**N**ovos consoles de 32 Bits da Nintendo, Sony e Toshiba

## preview 10 a 13

- ★ Super Street Fighter 2 (Mega e SNES) **10**
- ★ Shinning Force (Mega CD) **11**
- ★ Sonic Drift (Game Gear) **11**
- ★ Battletech (Mega) **11**
- ★ The Lawnmower Man (Sega CD) **12**
- ★ Super Wing Commander (3DO) **12**
- ★ Real Fighter Soccer 2 (Neo Geo) **12**
- ★ The Jungle Book (NES) **13**
- ★ Haywire (Sega CD) **13**
- ★ Aerobiz Supersonic (SNES) **13**

## dicas 14 a 17

- ★ Alien Vs. Predator (SNES) **17**
- ★ Battletoads/Double Dragon (Mega) **17**
- ★ Battletoads/Double Dragon (SNES) **14**
- ★ Cool Spot (Mega) **15**
- ★ Jurassic Park (Mega) **17**
- ★ Mortal Kombat (Sega CD) **15**
- ★ NBA Jam (Arcade) **16**
- ★ NBA Jam (Mega e SNES) **14**
- ★ Pink Goes to Hollywood (Mega) **16**
- ★ Roar of the Beast (Mega) **15**
- ★ Rock'N'Roll Racing (SNES) **16**
- ★ Run Saber (SNES) **17**
- ★ Shinobi 3 (Mega) **16**
- ★ Speedy Gonzales (Game Boy) **16**
- ★ Star Wars - Rebel Assault (PC) **16**
- ★ Streets of Rage (Game Gear) **14**
- ★ Super Bomberman (SNES) **14**
- ★ Taz-Mania (SNES) **14**
- ★ Total Eclipse (3DO) **15**
- ★ Wimbledon (Master) **17**
- ★ Zoombies Ate My Neighbours (Mega) **17**

<b>FRACO</b>	●
<b>REGULAR</b>	●●
<b>BOM</b>	●●●
<b>ÓTIMO</b>	●●●●
<b>CHOCANTE</b>	●●●●●



## 3DO 18 Total Eclipse

O primeiro jogão de nave do console

## SNES 22 Space Ace

Gráficos nota 11, scroll variado e som perfeito. Quer mais?

## SEGA CD 28 Mortal Kombat

Tem defeitos, mas a jogabilidade melhorou!

## Jogos debulhados 18 a 36

- ★ Total Eclipse (3DO) **18**
- ★ Space Ace (SNES) **22**
- ★ King of Dragons (SNES) **24**
- ★ Ranma 1/2 Super Battle (SNES) **25**
- ★ Super Bomberman 2 (SNES) **26**
- ★ Dream TV (SNES) **27**
- ★ Mortal Kombat (Sega CD) **28**
- ★ Outrunners (Mega) **30**
- ★ Jammit (Mega) **32**
- ★ Champions World Class Soccer (Mega) **33**
- ★ Street of Rage 2 (Master) **34**
- ★ The Seventh Guest (PC) **36**

E aí? Quantas surpresas nesta edição da Ação Games, hein? Então fique ligado nas novidades que vieram para ficar. Na seção **Preview**, você vai conhecer lançamentos que vão pintar em breve no Japão e States. **X-Salada** é uma seção de variedades, onde o leitor poderá participar através de cartas, brincadeiras, promoções, entrevistas... o que pintar. Em **Dicas** você encontra um festival de truques para os games de todos os sistemas. Já aquela análise de jogos no capricho, que é um ponto forte da nossa revista, está na seção de **Jogos Debulhados**. E o visual, então? Moderno e tridimensional, tem tudo a ver com os games. Pra você ficar ainda mais fera.

# NiNGuÉM é CaMPEãO POR AcASO



**SE TEM  
CHAVEIRO  
É PRO!!**

**Chips do Brasil**

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

BRASIL - LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - EL-DORADO - EL PISOM-EMBRATHECH - G G PRESENTES - M C A - MAKRO - MAPMIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL 8 EL - EL VOLUNTARIOS - EL SANTANA - EL TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVID DA COSTA - ENGENH DO DISCO - EXPONTE - JIM TOY - COTIA - MAEX - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VIDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN - COM - COML IMP - FÁTIMA - COOP - BANCO DO BRASIL - D'AVO - ECCO GAMES - EL TAKEI - EL CODO - EL MARCOM - EL SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - JCS - JJJC - J V VIDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VIDEO - TECH VIDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPAZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA - PAULO NAGAL - POWER CONVERSION - REINALDO DEGANI - REL OKABE - REL MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI - STUDIO 206 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGU - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VIDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETTE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURI - SÃO PAULO - ABCD - EL MUSICAL DIADEMA - EL SASAKI - EL TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUJ - G DISK - MURAKAMI - KI - HI - LA CARI - MANARICHE - MANDEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VIDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - ELETROFIL - G G PRESENTES - MAKRO - COMFEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STUDIO TAKADA - FUMTOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L S NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP SUZANO - REL DIGITAL - REL RUBI - S DE OLIVEIRA - SHUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR TV SOM - F B BRINQUEDOS - L DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - EL-DORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S J.T. - SOJOGOS - SUISA - TELERIO - MAKRO - MINAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ITALIA - DISKOTECA - EL FUTURO - EL MUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLARO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUIDOS - HOT SOM - KIKI COLORIDA - LIDER SOM - LOJA DO TATÁO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LIDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VIDEO PAN - M A P M - ESPÍRITO SANTO - CITRON - EL GORZA - EL MONTE FUJI - EL RANGEL - EL YUNO - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARANÁ - ALDO - AUDIOCOLOR - CARREFOUR - CELI VIDEO - DELTA VIDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VIDEO - SNOB SOM - UETA - SHEVA MUSICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELLINI - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNETT - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG - ROGATEX - FIDELI E FIDOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - GOIÁS - ARITANA - CENTER VIDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - BRASÍLIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORT VIDEO - VITAL - KING JOIAS - LOJAS PARAISO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRODR - SOM IMAGEM - VIDEO LINE - PEPRAMBUCO - ANY VIDEO - AIC VIDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML - SOFT - COM PEDROSA DA FONSECA - EL MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSLEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - F P D - H VERISSIMO - CRISTAL - NILFLEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T L - Y YAMADA - GRUPO SHOCK - VIDEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSU - CASAS BURI - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARANHÃO - ZONA FRANCA.

# SHOTS

## Sony lança VIDEOGAME ainda este ano

Q uem aí mais um console para pirar a cabeça dos gamemaniacos. O anúncio é da Sony, que pretende lançar um videogame no Japão até o final deste ano. Batizado de PS-X, o console ainda está cercado de um certo mistério. A Sony provoca a concorrência dizendo que sua máquina estará acima do Saturn e do 3DO, mas mantém a capacidade de processamento em segredo de Estado. E pra deixar a galera com mais água na boca ainda, revela características como estas:

**Capacidade** gráfica capaz de trabalhar com efeitos de fragmentação e mutação de imagens (saca os efeitos do clip Black and White, do Michael Jackson? Vai por aí). **O mais curto tempo** de resposta para os comandos feitos pelo jogador e **Geração de** imagens tridimensionais.

Quantos bits terá a CPU do videogame? Utilizará discos ou cartuchos? Tudo isso ainda está no ar. Mas pra que a gente não pense que é tudo papo furado, a Sony divulgou a foto do game Rid Racer, um dos jogos em desenvolvimento para o PS-X. Falando em jogos, Konami, Capcom, Electronic Arts, Ocean e Acclaim já estão na lista de softhouses que produzirão games para o novo videogame. Agora, é esperar para ver.



Rid Racer, o primeiro jogo divulgado para o PS-X

6 AÇÃO GAMES

## OH, DÚVIDA CRUEL: QUE VIDEOGAME comprar?

Quem acompanha as novidades do mundo dos videogames deve andar confuso. 3DO fazendo sucesso; Saturn em lançamento até o final do ano; Sony anunciando um novo e moderno videogame; Nintendo pensando num sistema de Realidade Virtual de 32 bits. Isso sem falar em Jaguar, Amiga 32 bits, projeto Reality...

Pinta a dúvida cruel: qual destes videogames valerá mais a pena comprar no futuro? Quem não quiser se arrepender de uma escolha estabonada deve esperar um pouco mais para ter certeza do que realmente quer. Jaguar e Amiga 32 bits, apesar de todo "buzuzu" do começo, já não decolaram bem. Os games lançados para eles até agora são poucos e, na maioria das vezes, mal valem a pena.

Por trás do Saturno, 3DO, PS-X e do ainda não batizado "sistema VR de 32 bits da Nintendo" existem empresas de porte. É difícil imaginar que estas máquinas fracassem. Por outro lado, o consumidor corre o risco de comprar uma destas maravilhas e depois de seis meses as mesmas empresas já estarem divulgando algo ainda mais sofisticado. Como se sentirá o gamemaniaco que comprou recentemente seu Sega CD e, no final do ano, vir o poderoso Saturno nas lojas?

As fabricantes de videogames estão aproveitando todas as possibilidades tecnológicas e querem lançar produtos cada vez mais sofisticados que as concorrentes. Ao mesmo tempo, os gamemaniacos de console de 16 bits passam semanas sem lançamentos realmente inovadores. Sem mais jogos que utilizem as melhorias de um chip SVP, FX e tralalá.

Fica difícil para um gamemaniaco fazer escolhas para o futuro. As próprias fabricantes de videogames às vezes parecem também não saber o que fazer com tudo isso. Mas o progresso é inevitável, e desejamos que elas não deixem de investir em jogos originais, interessantes e inovadores para os sistemas que já foram modernos um dia.

R.G.

## NINTENDO Também pensa em

# 32 BITS

A Nintendo resolveu aderir à onda dos 32 bits e acaba de anunciar, no Japão, que

pretende lançar um novo sistema. Mas não se trata de um videogame tradicional, conectável à tevê: a intenção da empresa é desenvolver um aparelho que leve a Realidade Virtual à casa das pessoas. Para isso, o novo sistema terá um acessório tipo Head Mount Display - algo como um capacete com telas de cristal líquido e fones de ouvido.

A Nintendo promete mostrar seu novo invento já numa exposição de eletrônica no mês de novembro, em Tóquio. E até divulga a faixa de preço do sistema: 180 dólares, por enquanto. Os jogos deverão custar entre 20 e 50 dólares.

## TOSHIBA para console 3DO

A empresa eletrônica japonesa Toshiba é a

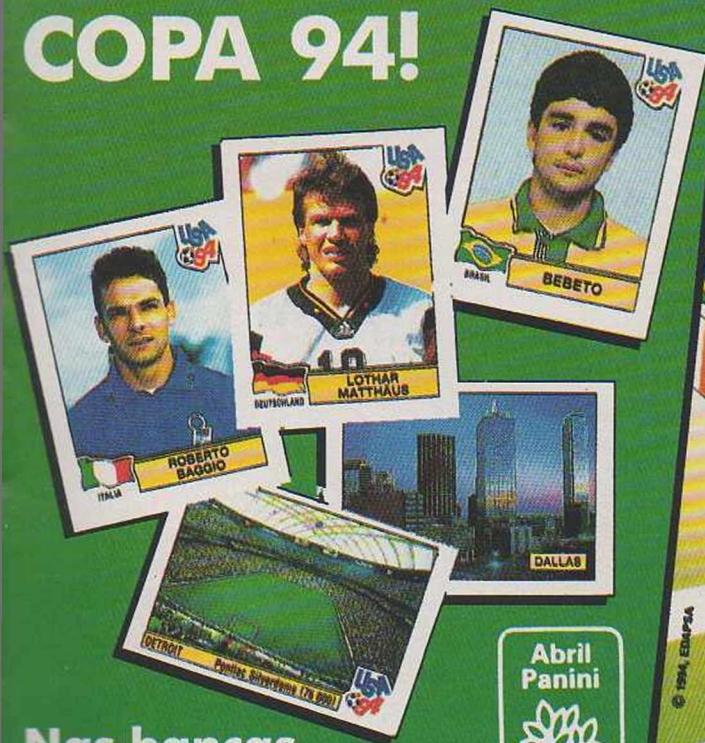
mais nova licenciada para fazer um console padrão 3DO. A fabricante ainda não divulgou detalhes sobre seu modelo, mas há fortes indícios de que ela está pensando em algo portátil.

E por falar em 3DO, exigentes japoneses estão muito impressionados com este padrão de videogame. As vendas começaram dia 20 de março e o preço está na faixa dos 450 dólares.

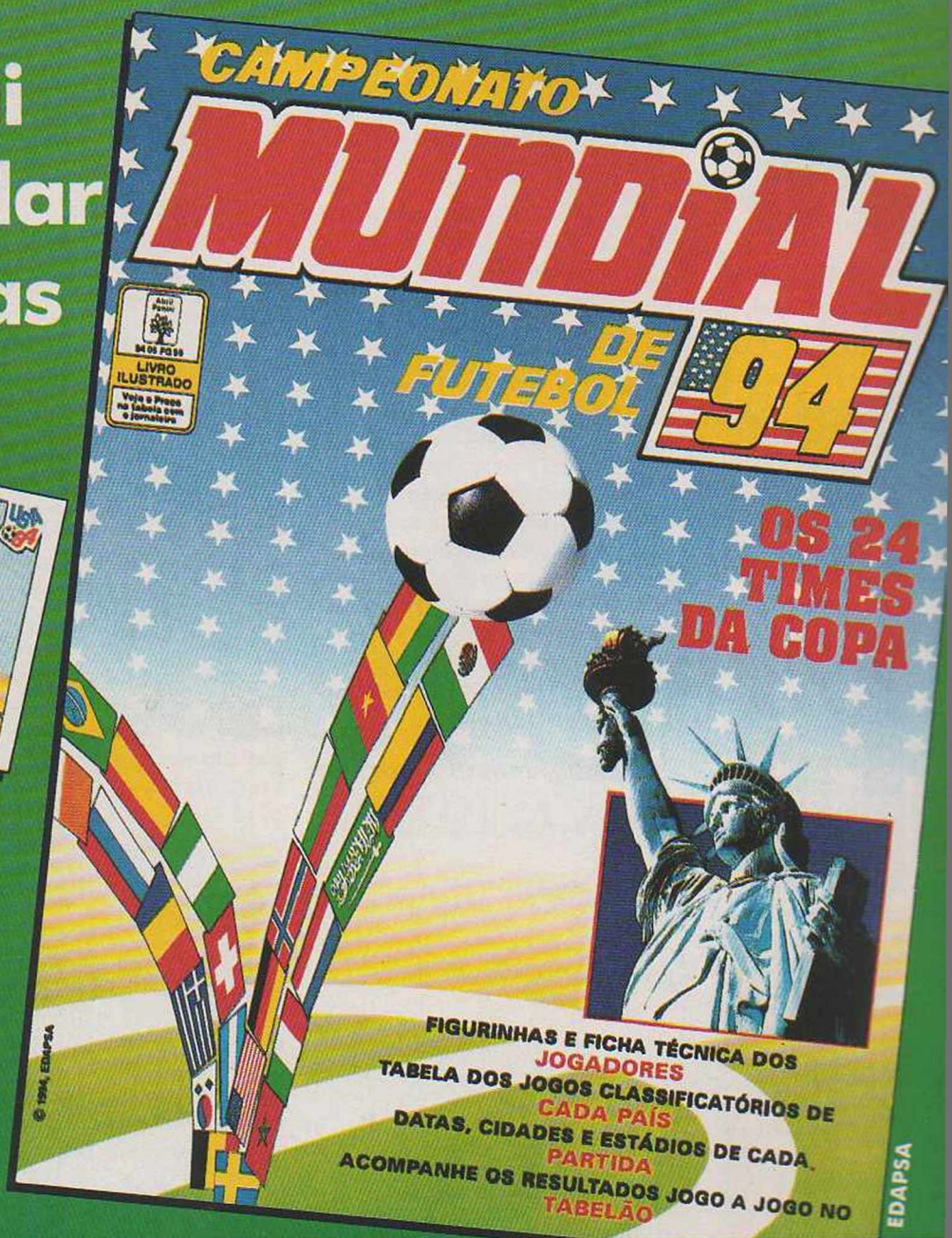
# AQUÍ A COPA JÁ COMEÇOU!

## CHEGARAM AS FIGURINHAS

Agora você vai  
vibrar e guardar  
para sempre as  
emoções da  
COPA 94!



Nas bancas.  
Vá correndo buscar.



FIGURINHAS E FICHA TÉCNICA DOS  
JOGADORES  
TABELA DOS JOGOS CLASSIFICATÓRIOS DE  
CADA PAÍS  
DATAS, CIDADES E ESTÁDIOS DE CADA  
PARTIDA  
ACOMPANHE OS RESULTADOS JOGO A JOGO NO  
TABELÃO

EDAPSA

**5 FIGURINHAS EM CADA ENVELOPE**

**A**lô alô leitor. **AÇÃO GAMES** acaba de criar o **X-SALADA**, um espaço maior pra você dar o seu recado, soltar os cachorros, mandar desenhos e aloprar à vontade. E se matar a nossa Game Charada e chegar na frente, ganha um superpresente

**F**A-CLUBE EM URUPÊS Roberto Pereira Café, fiel leitor da cidade de Urupês, interior de São Paulo, está pedindo dicas pra montar um fã-clube da nossa querida **AÇÃO GAMES**. Olha Roberto, o lance é reunir uma moçada legal que curta games de montão.

*O Roberto é mesmo um cara talentoso. Além de fundar o fã clube, ele ainda arruma tempo para desenhar o Sonic!*

Quanto ao resto, as coisas acontecem naturalmente. Aliás, ele não dorme no ponto. Cinquenta gamemaniacos do bairro onde o Roberto mora estão loucos pra entrar no clube. Se você tem sugestões ou mora nas redondezas, escreva pra ele!

**ROBERTO PEREIRA CAFÉ**  
Rua Floriano Peixoto, 406  
CEP 15850-000 Urupês-SP



**K**AFER - CLUBE DOS FERAS Acabaram suas preocupações. Não se descabele mais, pois nosso clube fornece dicas para você detonar seu SNES, Mega, Master e Nintendo. Se você babou e quer ser sócio, mande-nos uma carta.

**CAIO E FERNANDO KA FER**  
Rua Rodolfo Moreira, 187, CEP  
09321-260, Mauá, São Paulo.

*"Quero mandar um recado para a Acclaim: é bom que ela faça uma versão de Mortal Kombat 2 para SNES com tudo que temos direito"*

**KLEITON DAMASCENO**  
Fortaleza, CE

#### VIRTUA RACING

Parabéns pela capa lindíssima e pela ótima matéria deste cart na edição 57. Virtua Racing é mesmo um arraso? Como um cart tão sofisticado e caro pode ter apenas três opções de pista? Vale a pena pagar 130 dólares pelo game? E por último: o nome do chip especial é DSP ou SVP?

**BRUNO OLIVEIRA DIAS**  
Belém, PA

Virtua Racing é mesmo do balacoboco, Bruno. Ele tem só três opções de pista, exatamente como o arcade. O que, cá entre nós, não é pouca coisa não, principalmente se você lembrar que tem quatro perspectivas para se divertir. Quanto ao preço, a Sega chutou o balde mesmo. Pra pagar 130 doletas num cart, só sendo fanático pelo gênero, concorda? O preço ficou tão salgado por causa do famoso chip SVP, a maravilha que permitiu colocar gráficos poligonais definidos num console de 16 bits. Conversados?

*"Sou um dos milhões que lêem AÇÃO GAMES. Adoro a seção Shorts..."*

**EDUARDO DE C. TEIXEIRA**  
Corinto, MG

#### DICA NO ESCURO

Tudo bem por aí? A revista continua arrasadora como sempre foi. Eu descobri um segredo para se jogar na tela escura do Mortal Kombat de SNES executando os golpes fatais. Queria saber se tem alguma recompensa se eu revelar meu segredo.

**FELIPE R. SIMÕES**  
Ouro Fino, MG

Espera aí, Felipe. Se não nos falha a memória, TODOS os golpes fatais do MK acontecem numa tela escura. Ou será que você encontrou uma manha para a tela ficar escura o tempo todo? É um mistério que a redação da sua carta não nos revela. Você vai ter que escrever de novo para explicar direito que lance é esse. Quanto à recompensa, o que você acha de ver a dica publicada com seu nome para esnoabar a galera? Você receberá todos os louros da glória.



**Valeu, Senna!**

Gostaria de ganhar um poster do game Super Mônaco GP 2, com o Ayrton Senna. Como fã do piloto, peço esta homenagem.

**ALEXANDRE P. MARTINS**  
Porto Alegre, RS

Infelizmente não temos feito posters ultimamente, Alexandre. Mas qualquer homenagem, por maior que seja, é pouco para este gigante chamado Ayrton Senna. Guarde esta lembrança singela, mas que fizemos de coração.

*"AÇÃO GAMES. Love it or leave it"*

**CHRISTIANO R. COUTINHO**  
Belo Horizonte, MG



**NOSSOS PILOTOS**



## MORTAL KOMBAT

Como para transformar Shang-Tsung em Raiden, Reptile e Sub-Zero? E para transformar-se em Kintaro e Shao Kahn?

**NIVALDO C. SOUZA**  
Belo Horizonte, MG

Transformar-se em Kintaro só é possível na hora de executar o golpe fatal. Segure LP por 30 segundos e quando aparecer a frase FINISH HIM, solte o comando. Não dá para fazer a transformação em Shao Khan. Já para as mutações do Shang-Tsung, faça o seguinte:

↓ ← → LK - Vira Raiden  
Block ↑ ↓ HP - Vira Reptile  
→ → HP - Vira Sub-Zero

## VAI OU NÃO VAI?

Meus amigos acham que meu Master é uma droga e que ele jamais terá uma versão de Street Fighter. Ou vai?

**GUILHERME V. NUNES**  
Campinas, SP

Se seus amigos são assim bonzinhos, imagine os inimigos... Com toda sinceridade, se a Capcom planejasse lançar uma versão de SF2 para Master já o teria feito. Mas não desanime: você tem Mortal Kombat, que também é um jogo.

## FÁ DE DESENHOS

Possuo um SNES e gosto muito de games baseados em desenho animado, como o Tinny Toon. Sei que a Konami e a Sunsoft são representantes dos desenhos Warner nos videogames, por isso, gostaria de saber se alguma delas vai lançar um game baseado do desenho Animaniacs.

**EDILU SANT'ANA**  
Florianópolis, SC

Perigas que sim, Edilu. Afinal, Animaniacs é um desenho animado com a mão mágica de Steven Spielberg e daí para virar videogame é um passinho. Enquanto este desenho animado não pinta, você poderá divertir-se com outros personagens da Warner que estão saindo em game: Gaguinho, Patolino, Frajola e Ligeirinho, todos para SNES. Por enquanto é só, pessoal!

## MONTES DE CARTAS

Eu sei que chegam muitas cartas aí e não dá para responder todas. O que vocês fazem com as cartas que não são respondidas?

**SIDNEY P. ALENCAR**  
Acopiara, CE

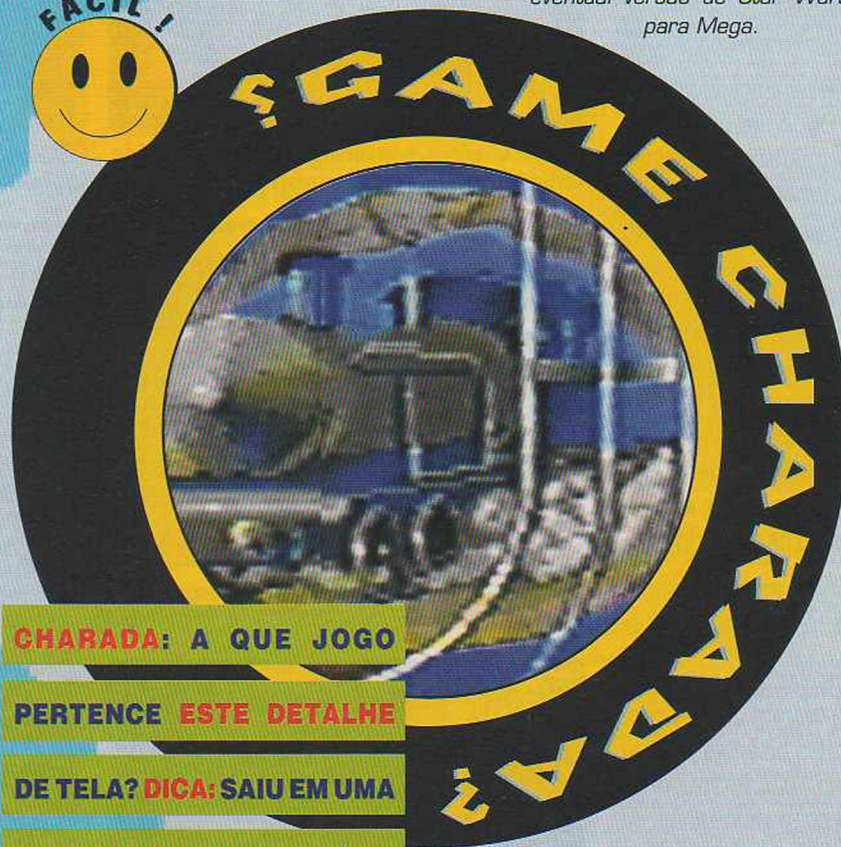
Sabe quantas cartas recebemos por mês? Umas quatro mil, em média. Todas são lidas. Para publicação, escolhemos as que resumem as dúvidas de vários leitores, ou as mais originais e interessantes. As não aproveitadas são arquivadas.

## TARADO

Respondam minhas perguntas: existe algum jogo de sexo para o Mega? Vai sair Star Wars pra este video-game?

**BRUNO H. T. TAVEIRA**  
Recife, PE

Se você está esperando ver gatas desnudas em jogos para Mega no mundo ocidental, vai morrer curioso. A autocensura da Sega não deixa. Mas no Japão, onde o papo da nudez é encarado de forma diferente, rolam algumas coisas sim. Já vimos vários exemplos em games para PC Engine, só que para Mega... nicas. Não temos informações sobre uma eventual versão de Star Wars para Mega.



**CHARADA: A QUE JOGO**

**PERTENCE ESTE DETALHE**

**DE TELA? DICA: SAIU EM UMA**

**DAS TRÊS ÚLTIMAS EDIÇÕES.**

Game Charada é um desafio pra quem curte a **AÇÃO GAMES** e manja tudo dos jogos. Se você souber a resposta deste desafio, mande correndo uma carta para nós! Os primeiros leitores que responderem corretamente serão premiados! Para isso, será considerada a data em que a carta foi colocada no correio.

## PRÊMIOS PARA OS VENCEDORES:

1º lugar: Cougar Boy, camiseta e boné Ação Games; 2º lugar: cartucho NBA Jam (Mega ou Snés, a escolher), boné e camiseta Ação Games; 3º a 5º lugares: bonés Ação Games; 6º a 10º lugares: camisetas Ação Games

**MANDE SUA RESPOSTA PARA:**  
GAME CHARADA - AÇÃO GAMES, Av. das Nações Unidas 5777, CEP 05479-900, SP

Veja na próxima edição a resposta e a próxima Game Charada. Boa sorte!

## VENDO

• Cart SF2 para Mega Drive. Rodrigo Molino Cardoso, tel.:(011) 451-3038, São Bernardo do Campo, SP.

• Cart Star Fox do Super NES com manual. Rodrigo de Brito Pires, tel.:(011) 950-0160, S. Paulo, SP.

• Ed. 1 à 8, 11, 12 e 15 da Ação Games. Fernando Natal, tel.:(011) 968-5769, S. Paulo, SP.

• Ed.2 a14,16,17,19, 28 e 30 da Ação Games. Thiago Luz Fré, tel.:(011) 884-2386, S. Paulo, SP.

• Mega com controle turbo, 1 cart e 1 televisor de 5 polegadas. Valdemir de A. Silva, Rua Saberigüi, 64, Osasco, SP.

• Mega com 2 controles e um cart. Eduardo Teixeira de Oliveira, tel.:(055) 312-4076, Santo Ângelo, RS.

• Mega com 2 controles e 10 carts, mais um adaptador para Master e um cart. Danilo B. Neto, tel.:(0162) 52-3496, Taquaritinga, SP.

## TROCO

• Caloi Cross e Dynavision II por SNES completo. Ilseu G. Ruiz, R. Vila Rica, 383, CEP 87047-000, Maringá, PR.

• Carts Super Mario e Pit Fighter, do SNES, por SF2. André Luis, tel.:(021) 592-2117, R. Janeiro, RJ.

• Cart Super Monaco GP2, do Master, por outro de meu interesse. Marcos M. Santos, R. Geraldo J. de Almeida, 96, CEP 09120-000, Sto. André, SP.

• Cart Thunder Fighter, do SNES, por Super Mario World. Robson, R. Leda Coelho de Freitas, 316, CEP 78908-400, Porto Velho, RO.

## LEMBRETES

■ **NÃO TEMOS** assinatura. Só venda em banca

■ **NÚMEROS ATRASADOS:** pedidos para a Dinap, fone (011) 810-5001

■ **NOSSO ENDEREÇO:** Av. das Nações Unidas, 5777 - São Paulo - SP

## Super Street Fighter 2

SNES E MEGA

LANÇAMENTO: 25/6  
CAPCOM/JAPÃO-EUA - LUTA

**M**oçada, chegou o alívio para seu bolso. A partir de agora ninguém mais precisa gastar os tubos detonando Super Street Fighter 2 no fliper. Isso mesmo, a Capcom está lançando SSF 2 para Mega e SNES. Os carts têm 32 Mega de memória para reproduzir os detalhes gráficos e sonoros do arcade. Isto quer dizer que você terá o arcade em casa, sem tirar nem pôr.

Se você é fuçador, sabe que o único problema do arcade SSF 2 é a velocidade. Esperta como sempre, a Capcom criou um modo de três velocidades para os cartuchos. Ou seja: as versões para Mega e Super NES, além de terem os quatro novos personagens do arcade, são tão rápidas quanto os SF2 originais.

### SEM CENSURA

Parece que os regulados censores da Sega e da Nintendo tiraram umas férias. Isso porque as "partes picantes", como as coxas da Chun-Li, não foram cortadas. Talvez alguma coisa mude antes de os carts chegarem às lojas. Tomara que não! Até a maravilhosa abertura da tela do Ryu está igualzinha à animação do arcade.

Para aumentar a diversão, rolam dois novos modos de jogo. Um deles é o Time Challenge, onde dois jogadores competem para ver quem acaba com o computador primeiro. Já o Tournament Battle é um torneio eliminatório para até oito lutadores. Super SF 2 promete ser o grande sucesso do ano. Isso se Mortal Kombat 2 não chegar para melar a história...

*Fei-Long mostra toda a força de seu Rekkaken e detona Cammy na fase final de seu combo matador*

A GANGUE ESTÁ COMPLETA! DEE JAY, FEI-LONG, T. HAWK E CAMMY CHEGAM AOS CONSOLES DE 16 BITS!

### SNES



*São 16 lutadores, com direito a duas garotas. Uma verdadeira avalanche de golpes!!!*



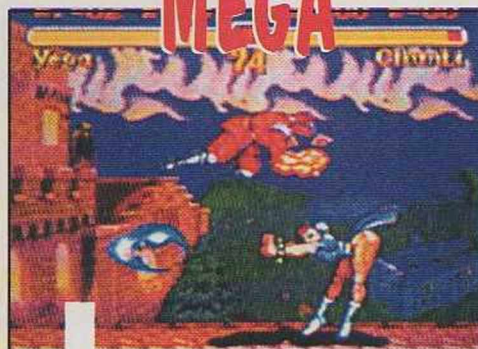
*Um dos golpes mais bacanas da Cammy é este Cannon Drill*



*O russo Zangief também tem novos golpes, como este Siberian Suplex*



### MEGA



*A nova magia da Chun-Li é mais poderosa. Só pulando para desviar*



*A nitidez dos movimentos também aparece na magia do Ryu. Demais!!!*



*Outro Dragon Punch. Você pode deixar seu adversário descontraído. É o máximo!*

### Super Nes X Mega

Mais uma vez somos obrigados a formular a eterna pergunta: qual versão é melhor, a de Mega ou a de SNES? Levando em conta os carts de SF Turbo (SNES) e SF Champion Edition (Mega), o SNES leva vantagem na parte gráfica e sonora. Mas desta vez a Capcom garante que os dois carts são idênticos. Afinal, ela não lançaria um joystick especial para Mega se pensasse o contrário...

## Shinning Force

MEGA CD

LANÇAMENTO: JULHO  
SEGA/JAPÃO - RPG

Um dos RPGs mais populares para Mega Drive finalmente chega ao Mega CD. As animações dão um show, com desenhos trabalhados e grande variedade de cores. Algumas batalhas rolam à noite, com cenários criativos. O ponto negativo é o tempo de acesso, que ainda é longo demais. Se os RPGs já têm ritmo lento por natureza, imagine como deve ser encarar um CD que demora para processar as informações? Haja paciência! Mas a magia de Shinning Force vale o esforço.



A riqueza dos cenários compensa a lentidão de acesso. Será que os americanos e brasileiros terão o prazer de debulhar Shinning Force em CD?

Não viaje nos detalhes dos cenários. Há inimigos por todos os cantos!



Este mapa mostra um pedaço da primeira missão. Deu pra sentir o tamanho da encrenca? E olha que o game tem "apenas" 25 missões

## Sonic Drift

GAME GEAR

LANÇAMENTO: SETEMBRO  
SEGA/EUA - CORRIDA

Cart esperto de corrida na medida para fãs de Sonic e cia. Você escolhe entre quatro "pilotos" (Sonic, Tails, Amy Rose e o sacana Dr. Robotnik), seleciona uma pista e manda brasa. Como em qualquer game do Sonic, fique atento para pegar muitas argolas. Elas são úteis para atraparlar os planos dos seus adversários. O melhor de tudo é que, conectando dois Game Gears, rola um pega de arrear.

Que pinta de playboy! Se o cara já era rápido com seus próprios pés, imagine a bordo deste carrão!



A tela de corrida faz lembrar Super Mario Kart. Fique ligado na posição dos outros corredores: eles estão loucos para sacaneá-lo



## Battletech

MEGA

LANÇAMENTO: AGOSTO  
EXTREME/EUA - SIMULADOR

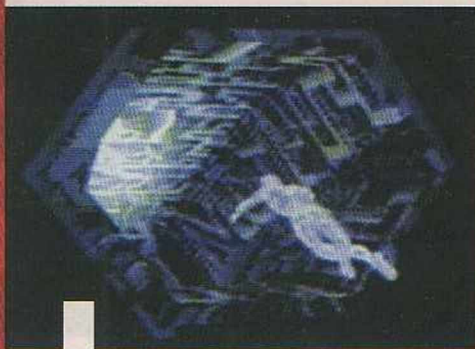
Bem-vindo ao século 28! Não se anime, pois a situação é das piores. O caos é total, já que tanques poderosos travam batalhas de vida ou morte por todos os lados. Você entra nesta roubada pilotando um bravo robô Mech. A perspectiva é MUITO parecida com a série Desert Strike, com direito a telas em 3-D e 25 missões complexas. Battletech já pintou para Super NES, mas os dois carts são bem diferentes. Esta versão para Mega tem gráficos bonitos e desafio dos melhores.

## The Lawnmower Man

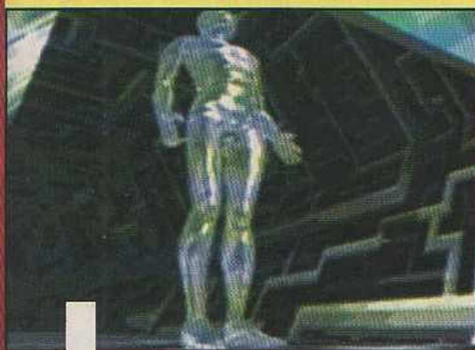
SEGA CD

LANÇAMENTO: AGOSTO  
SALES CURVE/EUA - AÇÃO

O filme Passageiro do Futuro ganhou mais um game, agora para Sega CD. Você é Dr. Angelo e precisa escapar do mundo virtual que ameaça matá-lo. O game mistura ação e estratégia, tem gráficos em 3D e respostas rápidas.



Entre no túnel do universo da Realidade Virtual. Várias surpresas o aguardam



Isto não é animação! É uma imagem do próprio game. Demais, não?



Ao pisar neste tablado, você é transportado para dentro do computador

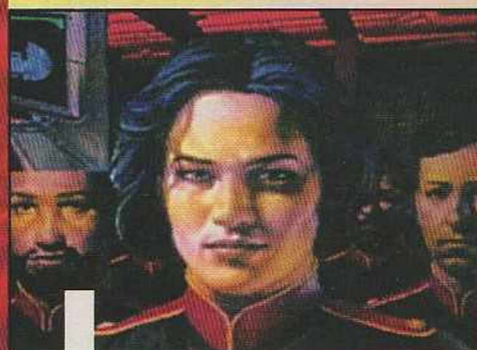
## Super Wing Commander

3DO

LANÇAMENTO: JULHO  
ORIGIN/EUA - SIMULADOR

O clássico simulador de batalha espacial estreia turbinado no 3DO. E já chega pra arrasar! Todos os personagens da eletrizante ficção científica de George Lucas tiveram seus rostos redesenhados. Ou seja: você joga com uma moçada superparecida com os astros de Hollywood. Só não vale pedir autógrafo...

O cockpit da sua nave é rico em detalhes e o visual externo é chapante. A qualidade das digitalizações é tão boa que fica difícil distingui-las das imagens criadas com computação gráfica. O som também é nota 10, com efeitos ainda melhores que os do seriado de TV. Se você é fã dos games Wing Commander para PC, prepare-se: esta versão para 3DO é a mais impressionante de todas.



Os atores do filme inspiraram as mudanças no rosto dos personagens



Os detalhes do cockpit aumentam o realismo e a adrenalina do game

## Real Fighter Soccer 2

NEO GEO

LANÇAMENTO: JUNHO  
SNK/JAPÃO - ESPORTE

Mais um lançamento que chega no embalo da Copa do Mundo dos States. O game tem 106 Mega de memória e é uma versão melhorada de Real Fighter Soccer, um jogo muito legal, mas pouco difundido no Brasil.



Saque só o zoom que rola nas cobranças de falta. Melhor que na tevê!

Games de esporte nunca foram o forte do Neo-Geo. Afinal, o console é conhecido por causa dos seus ótimos jogos de luta. Mas Real Fighter Soccer 2 talvez seja o melhor jogo de futebol que saiu nos últimos tempos. Uma espécie de FIFA Soccer pro Neo-Geo. Quem teve a chance de conhecer a versão anterior vai sacar uma novidade: o modo treino. Antes de cada partida você tem a opção de "esquentar". Faça um treininho para não dar uma de Branco, Dunga e companhia, OK?



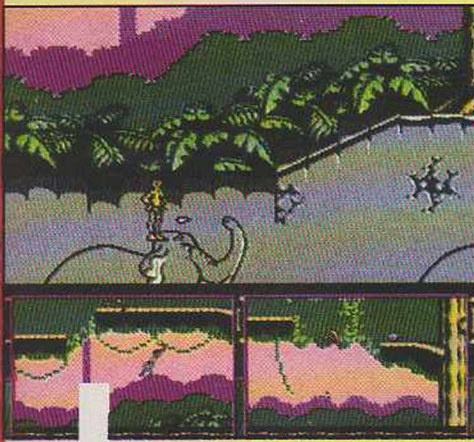
Jogadas violentas são marcadas em cima. Cuidado para não ser expulso

## The Jungle Book

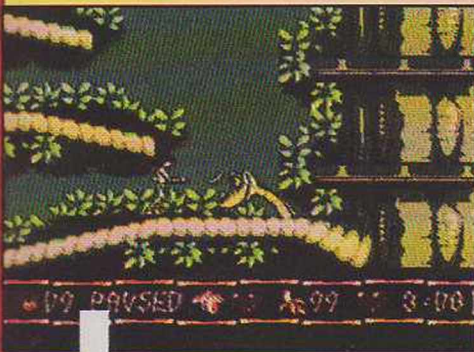
**NINTENDO**

**LANÇAMENTO: JULHO**  
**VIRGIN/EUA - AVENTURA**

**A**leluia! E não é que a Virgin vai lançar uma aventura bem legal para o Nintendinho? Você assume a pele de Mogli, o menino-lobo. Depois de crescer entre lobos, Mogli precisa voltar ao mundo dos homens. Mas não será fácil. Ao percorrer o caminho de volta, pela floresta, você enfrenta vários inimigos famintos. Para ajudá-lo, armas divertidas como bananas e bumerangues. Isso sem falar nos itens! Pegue as pás para acessar as fases de bônus. Jungle Book tem gráficos legais e ótima jogabilidade. Para passar horas na frente da telinha...



*Terceira fase. Você precisa coletar 15 esmeraldas. Os elefantes jogam ervilhas em você, mas mesmo assim ajudam*



*O chefe da segunda fase é Kaa, a serpente. Ela balança a cabeça e parte pra cima. Desvie e jogue bananas nela!*

## Haywire

**SEGA CD**

**LANÇAMENTO: JULHO**  
**DATA EAST/EUA - AÇÃO**

**P**repere-se para ficar com o maxilar inchado de tanto rir! Este game é diferente e engraçado! Saque só que xarope: o mundo de Haywire é controlado por interruptores (Switch, em inglês, nome da versão para 3DO). Tudo vai muito bem, até que um dia os tais interruptores ficam loucos. Sua missão é achar o principal interruptor



*Você é este moleque com cara de ponto de interrogação*

*Aperte o botão errado e veja loucuras como um aspirador dando uma de piloto de Fórmula 1. Na sala, é claro...*



em uma sala abarrotada com vários deles. Tudo o que você precisa fazer é apertar o botão certo para ir mudando de tela. Mas só há um jeito de se dar bem: ir testando os botões, um a um.

Cada escolha rende uma tela mais engraçada que a outra. O pessoal da Virgin aloprou pra valer. Portanto, não estranhe se você rolar no chão de tanto dar risada. Se o seu barato é diversão, Haywire é obrigatório. O único problema é que qualquer piada perde a graça depois de contada um monte de vezes. E Haywire parece não ser exceção.



*Oba! Que tal umas caveirinhas só pra dar o clima? Demais!!!*

## Aerobiz Supersonic

**SUPER NES**

**LANÇAMENTO: AGOSTO**  
**KOEI/EUA - SIMULADOR**

**V**ocê já pensou em comandar uma importante companhia aérea? É exatamente isto que rola neste cart. Babaca? Muito pelo contrário! Você compete com outras três companhias, que podem ser controladas pelo computador ou por outros jogadores. E a ação do cart é frenética. Decisões de peso devem ser tomadas minuto a minuto.

Você precisa definir os rumos da sua companhia. Para liderar o mercado, só há uma solução: ferrar os outros. É meio mundo cão, mas fiel ao que acontece de verdade.

Portanto, fique esperto para comprar outras empresas e fazer grandes promoções. In-vista em propaganda, que é mesmo "a alma do negócio". Chame os amigos e brinque de empresário. E nada de falência, OK?



*Esta é a tela principal. Todas as decisões são tomadas a partir daqui*

## NBA JAM NES

**Manhas pra arrebentar** - Com estes truques, você pode ser o campeão do pedaço. Basta acessar a tela com a mensagem "Tonight's Match Up" e fazer o truque que mais lhe agrada.

**Turbo** - Deixa todos os jogadores mais rápidos. Pressione qualquer botão 5 vezes. Então aperte e mantenha simultaneamente o Y, B e A até aparecer uma mensagem na tela

**Bola de fogo** - Para usar permanentemente este efeito, segure o comando ↑ e aperte B sete vezes. Ainda apertando ↑, pressione e mantenha B e Y juntos até aparecer uma mensagem na tela

**Tiro certo** - Agora você vai acertar arremessos do meio da quadra! Basta girar o Direcional em sentido horário enquanto aperta qualquer botão 13 vezes. Na 13ª vez, segure o botão. Continue girando e segurando até pintar a mensagem



## NBA JAM MEGA

**Manhas pra arrebentar** - A versão para Mega tem as mesmas facilidades que a de SNES e o procedimento é o mesmo. Mudam apenas os comandos para cada truque. Na tela Tonight's Match Up, faça:

**Turbo** - Pressione qualquer botão cinco vezes. Então segure o A, B e C juntos até a mensagem aparecer

**Bola de fogo** - Pressione B sete vezes. Ao terminar, aperte juntos ↑, B e C

**Tiro certo** - Gire o botão Direcional em sentido horário e, ao mesmo tempo, aperte qualquer botão 13 vezes. Na 13ª, segure o botão e continue girando até a mensagem aparecer

**Roubar passes** - Fique girando o Direcional em sentido horário e ao mesmo tempo pressionando qualquer botão



## Battletoads Double Dragon NES

**Seleção de fases e vidas extras** - Na tela dos personagens, faça a sequência ↑, ↓, ↓, ↑, X, B, Y e A. Em seguida, você poderá escolher fases e começar o game com 10 lindas vidinhas.



## Taz Mania NES

**Mais Continues** - Devore o jogo com esta manha. Basta acessar as Options do jogo e fazer a seqüências abaixo:

Para 20 Continues - B, A, Y, A, X, A

## Bomberman NES



**Bomberman pequeninos** - Queridos leitores, encolhem os bombermen. Escolha o modo password e entre com a senha 5656. Inicie o game e você vai controlar bonequinhos bem pequetitos.

## Street of Rage GAME GEAR

**Invencibilidade e seleção de fases** - Se depois desta você não conseguir terminar o game, desista de ser gamemaniaco. Selecione o modo de opções e escolha Sound Test. Escolha o som 11 e então pressione simultaneamente os botões 1 e 2. Em seguida você poderá escolher estágio e tomar sopapos à vontade.



# Mortal Combat

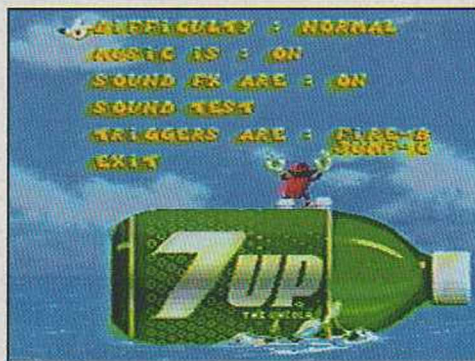
**Debug mode** - Yes! O fantástico truque do Debug Mode que funciona na versão cartucho também pega nesta versão CD. Não perca mais tempo: **na tela de apresentação, faça a seqüência ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓**. Se der certo, aparecerá a mensagem **"Cheat Enabled"** na tela. Escolhendo esta opção, você vai para uma tela preta com várias outras opções. Aí dá pra deixar o jogo mais rápido com **Turbo**, ajustar o game para **eliminar o adversário com um golpe só**, ver o **final de todos os lutadores**, ajustar quantas vezes o Test Your Might aparecerá no jogo... e muito mais!



# Cool Spot



**Modo debug** - Faça loucuras neste game, como **seleção de fases, vidas infinitas ou invencibilidade**. É o seguinte: vá até a tela do modo Options e faça a seqüência **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C**.

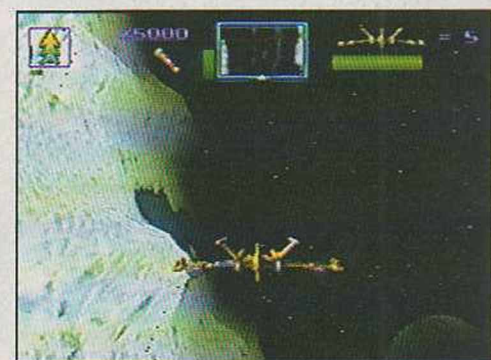


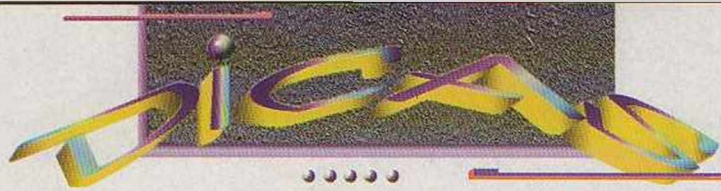
# Roar of the Beast

**Seleção de Fases** - Maior baba. Na segunda tela de apresentação do jogo, faça esta seqüência de comandos: **↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, ↑, B, B, A**. Em seguida, a tela para seleção de fases aparecerá pra você fazer a festa.

# Total Eclipse

**99 vidas e fase secreta** - Isso é que é truque útil. Vamos lá: em qualquer momento do jogo, volte à tela de opções. Ela estará com a mensagem "Resume Game" e com a opção Play Game selecionada. **Aí faça a seqüência B, A, C, A, B, A, L, L+R (juntos), X e Y**. Com isso, a figura de uma caveira deve pintar na tela. Quando isso acontecer, faça a seqüência **A, A, B, B, C, C, L, L, R, R e Start**. Pronto! Imediatamente você reinicia o game com 99 lindas vidinhas! Mas não é só. Se na tela da caveirinha você fizer a seqüência **L, A, B, L, A, B, X, X, e X**, sabe onde sua nave vai parar? Numa fase sem nenhum inimigo, cheia de itens e sem fim. Só pra você praticar, praticar e divertir-se sem esquentar a cabeça...





# Speedy Gonzales

GAME BOY

**Passwords** - Andale, andale! Agora você vai poder jogar este game bem ligeirinho. Anote aí as passwords para os estágios:

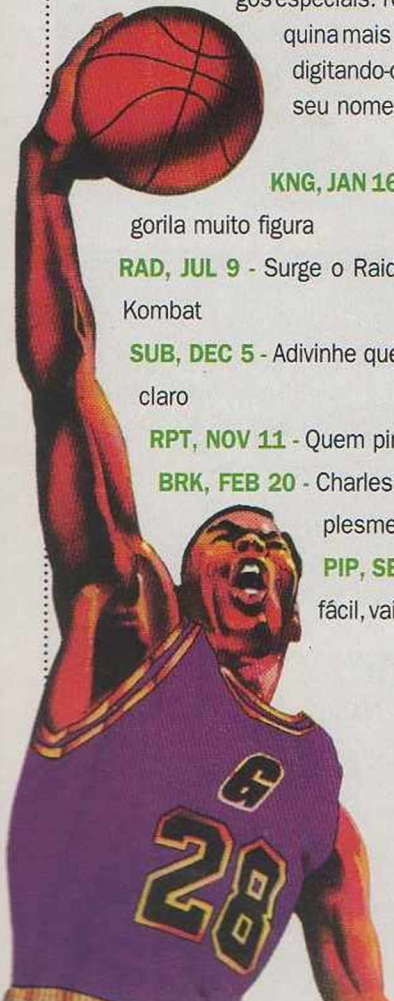
- FASE 2 - 500999 • FASE 3 - 343003
- FASE 4 - 830637 • FASE 5 - 812171
- FASE 6 - 522472 •

# NBA JAM

ARCADE

## TOURNAMENT EDITION

**Personagens malucos** - Algumas versões de teste deste arcade contém personagens secretos que podem ser acessados através de códigos especiais. Teste-os na máquina mais perto de você, digitando-os em lugar de seu nome:



**KNG, JAN 16** - Aparece um gorila muito figura

**RAD, JUL 9** - Surge o Raiden de Mortal Kombat

**SUB, DEC 5** - Adivinhe quem: Sub-Zero, claro

**RPT, NOV 11** - Quem pinta é Reptile

**BRK, FEB 20** - Charles Barkley, simplesmente

**PIP, SEP 25** - Esta é fácil, vai: Scott Pippen

# Shinobi 3

MEGA

**Invencibilidade** - Agora sim ninguém segura o ninja. Na tela de apresentação, selecione o Option Mode e em seguida escolha Music. Ouça as seguintes músicas do jogo, exatamente nesta ordem: **He Runs, Japoneseque, Shinobi Walk, Sakura e Getufu**. Inicie o game e nada poderá detê-lo.



# Rock'n Roll Racer

SNES

**Piloto viking** - Saca o Olof, personagem do game The Lost Vikings? Pois você pode escolhê-lo para pilotar uma das máquinas. E olha que o cara sabe tudo de corridas! Faça o seguinte: ao escolher um dos pilotos normais, pressione e segure os comandos **B, L, R e Select**, e então faça **→** até que a estranha figura apareça na tela. Você não vai se arrepender de correr com este aloprado!



# Star Wars Rebel Assault

TC

**Sem danos e com seleção de fases** - Na tela em que o símbolo da LucasArts estiver rodando na Death Star, faça o seguinte: **↑ + fire, ↓ + fire, ← + fire e → + fire**. Se estiver tudo ok, você vai ouvir uma campainha e alguém dizendo Lucas Arts. Aperte **+** para tirar o seu marcador de danos. Daí é só escolher a fase que quiser teclando o número dela em hexa-decimal ou seja: fase 10, teclé 0A, fase 11, teclé 0B e assim por diante.



# Pink Panther GOES TO HOLLYWOOD

MEGA

**Seleção de fases e invencibilidade** - Se o game da Pantera já é cool, com estas dicas vai ficar a maior moleza. **Ao ligar seu console, pressione simultaneamente os botões A e C do controle 1 e B do controle 2**. Se você ouvir o som de uma batida, o truque funcionou. Inicie o game e acione o Start com o controle 1. Com o game pausado, aperte C para fazer aparecer uma tela especial. Com o Direcional, você escolhe fase; com o B, você fica invencível; e com o A, restaura as energias. Aí é só despausar o game e mandar bala.



## Wimbledon

MASTER

**Password** - Fique ligado nesta password para faturar 52 pontos e também os quatro títulos mais importantes da competição: **JJIAAHFHI**

## Zombies Ate my Neighbours

MEGA



**Passwords** - Joguinho comprido este, não? No problem: use estas passwords para conhecer estágios avançados. Mas não espere muita moleza, porque logicamente estas fases são mais cabeludas.

**FASE 21 - VQBB • FASE 25 - QLNK • FASE 29 - QNKR • FASE 33 - SDHM • FASE 37 - BKVR • FASE 41 - BZPM • FASE 45 - VNYQ**

## Jurassic Park

MEGA

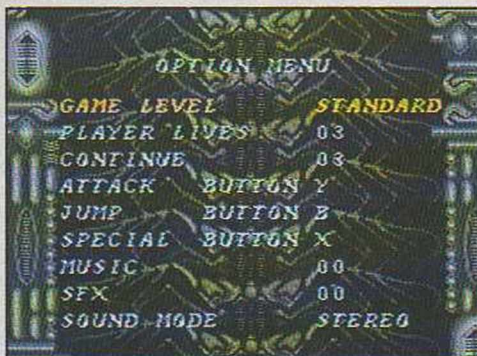
**Bolada total** - Com todas estas dicas, só não termina o game quem não quiser. **Seleção de fases:** na tela de password, digite NYUKNYUK. Surgirá na tela a mensagem "Second Controller Enabled". Então você liga o controle 2 e o usa para selecionar fase. Ao pressionar o Start do mesmo controle, o game volta ao normal. Agora, passwords para ir **direto ao Dr. Grant com 60 tiros** (para qualquer arma): nível easy, CVVVV4; normal CVVVV5; hard CVVVV6. Finalmente, um **código de Game Genie para vidas infinitas:** BVDA - AA5G.



## Alien vs. Predator

SNES

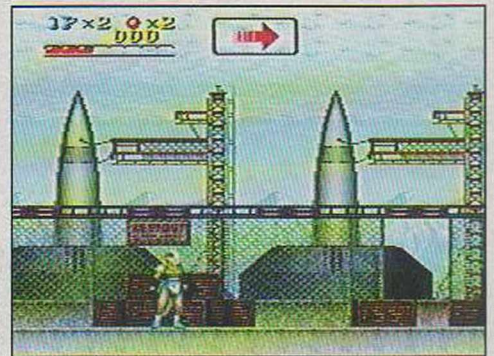
**Seleção de fases** - Quando aparecer a tela de apresentação, dê Select para acessar o configuration mode. Então aperte Start e você vai ver o Option Menu, certo? **Aí** aperte simultaneamente os botões L, R, X e A no controle 2, apertando em seguida o Start do controle 1. Uma linda tela de seleção de fases aparecerá.



## Run Saber

SNES

**Troca de roupa** - Sabia que neste game dá para mudar a cor do personagem? **Basta apertar o Start para pausar o game em qualquer momento.** Então você pressiona o Select e imediatamente seu personagem se transforma.



## Battletoads Double Dragon

MEGA

**Seleção de fases e vidas extras** - Nove entre dez gamemaniacos acham este jogo embaçado. Pois agora você tem uma manha que pode aliviar o trampo. **Na tela de seleção dos personagens faça a seqüência ↓, ↑, ↑, ↓, C, A e B.** Escolha normalmente o lutador e então aperte Start. Você vai poder escolher a fase e ainda terá direito a 10 vidas.



## TOTAL ECLYPSE

### Crystal Dynamics

Espacial - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Os cenários têm profundidade, volume e acompanham rapidamente a movimentação da nave. Animal

## COMANDOS

A	Acelera
B	Atira
C	Freia
R	Nave gira para a direita
L	Nave gira para a esquerda
X	Arma especial

## ARMAS

	O tiro mais potente e mais concentrado
	Divide-se e forma espirais para os lados
	Sai reto e depois se espalha para todos os lados
	Mísseis que já saem espalhados. São os mais fracos
	Arma especial. Perfeita nos momentos de sufoco



Visual chocante, respostas rápidas, som maneiro... o jogo dos seus sonhos

3DO já estava merecendo um game espacial. E a Crystal Dynamics não deixou por menos: Total Eclypse está a anos-luz de qualquer jogo do gênero. A trilha sonora é pirante e a ação tira o fôlego de qualquer um. Ou seja, é do balacobaco, cheio de cenários incríveis e um desafio arrasador. Haja adrenalina! Taí um bom motivo para comprar um 3DO.

# Salvando o Sistema Solar

Quem já jogou Star Fox do Super NES vai se sentir familiarizado com Total Eclypse. A dinâmica do jogo é a mesma. O enredo não é exatamente original: o alienígena Drak-Sai, um tipo horroroso que parece um lagartão falante, simplesmente apontou o seu supercanhão Sun Dagger para o sistema solar. Já deu pra perceber quem é que vai ter que limpar a barra da humanidade. Para isso, você vai comandar uma tremenda nave, a Firewing. Sua missão tem cinco fases, cada uma com quatro subfases e um chefe no final.



## Armas

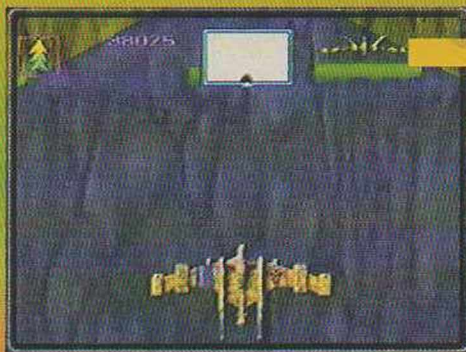
O esquema das armas é do tipo pega-e-fica: basta jogar a nave para cima delas e você as adquire automaticamente. A única que pode ser acumulada (até três unidades) é a Especial, poderosa bomba que limpa a tela. Pegando três vezes seguidas o mesmo tipo de arma você consegue a potência máxima. Oriente-se pelo mapinha que fica na parte de cima da tela.



Junto com as armas pode vir um S - item que recupera as energias

## 1ª FASE AQUEOUS MAJOR

Missão: acabar com os mísseis inimigos



Ao entrar nesta área violeta você automaticamente pega o túnel



Seja rápido no túnel, pois as portas estão se fechando

## 2ª FASE MAGMA PRIME

Missão: destruir um laboratório de cyborgs



Não economize tiros nos laboratórios de cyborgs. Deseja o dedo!



Chefe vulcão: fique voando de um lado para outro e atire nos seus olhos, mas só quando estiverem vermelhos

## 3ª FASE SOLARIUS CENTURIA

Missão: explodir uma central de energia



Fique ligado no visual quando você usar a arma especial. Demais!



Atire sem parar no chefe e desvie dos seus ataques

## 4ª FASE POLARIS 5

Missão: arrasar o quartel-general inimigo



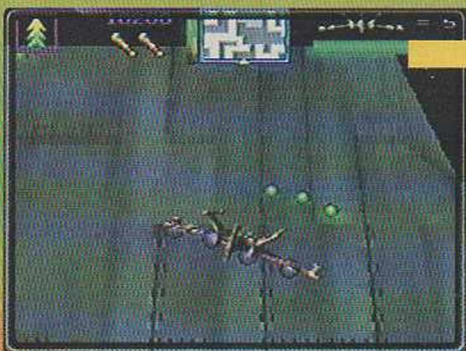
Desvie destas minas senão a sua nave vai pro espaço...



Quando este chefe esquisito jogar umas bombas cor-de-rosa, mude de lado e continue atirando

## 5ª FASE SUN DAGGER

Missão: derrotar Drak-Sai



Aqui, use o mapa. Se você pegar o caminho errado pode se espatifar!



Mantenha a calma. Concentre o ataque na parte de cima e voe em ziguezaque, desviando dos tiros



Nintendo GAME BOY™

# BOTE OS INIMIGOS NO BOLSO.

Agora você vai experimentar toda a ação do emocionante mundo Nintendo, em um game realmente portátil, leve e compacto: Game Boy. Alimentado por 4 pilhas comuns, permite cerca de 30 horas contínuas de jogo. Game Boy, o sistema número 1 em vídeo game portátil, inclui o fascinante jogo TETRIS. E você ainda pode comprar dezenas de outros jogos Incríveis e acessórios. É por isso que os melhores jogam aqui.

**GAME BOY**  
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM



THE Best  
play Here

Nintendo®

**PLAYTRONIC**



## SPACE ACE Absolute

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Space Ace é um game superoriginal. Mas é do tipo decoreba: mafou uma vez, mata todas.

### COMANDOS

Sugerimos esta configuração para seu joystick:

B	Pular/Acelerar
Y	Atirar
A	Mirar à direita
X	Mirar à esquerda
L	Energizar
R	Marcador de tela

★ Não há passwords, nem Continues. E você só tem cinco vidas. Acabou, é game over!



Você já viu Space Ace para PC ou Amiga? Se já viu, sabe que o game é como um desenho animado – gráficos incríveis e movimentação alucinante. Esta versão para Super NES é um pouco diferente, mas ficou até melhor. Em vez de ações pré-determinadas, este cart deixa você movimentar o personagem do jeito que quiser. Mas claro: você só progride no jogo se descobrir a seqüência correta de movimentos. Space Ace é um game tipo interativo, diferente de tudo o que você já viu para o seu videogame. Se você é o gamemaniaco que traça tudo, não deixe de experimentar este cartucho.



PASSEIO NO UN

Neste supercart da Absolute, você passa todo o tempo equilibrando-se em abismos, suspensos no cosmos. E, como não podia deixar de ser, uma renca de inimigos está a fim de mandar você literalmente para o espaço. O enredo é aquela coisa manjada: o bandidão Borf raptou Kimmy e agora a missão do garotão Dexter é libertar a gata e ainda salvar a Terra. Simples, não? O enrosco é que o azulão maléfico tem uma máquina diabólica, a Infanto Ray, capaz de transformar as pessoas em crianças. Dexter

foi vítima dos raios da geringonça e por isso precisa constantemente de uma dose extra de energia pra enfrentar os monstrenços como gente grande.



Para voltar ao estado adulto...



...Dexter precisa energizar-se o tempo todo

cia dos lances, dá pra jogar de olhos fechados. Mesmo assim a gente debulhou alguns estágios pra pra mostrar como rola o game. O resto ficou pra você detonar, OK?

### FASES ALEATÓRIAS

A estrutura do game pode parecer meio cavernosa. Mas não é tanto assim. Cada tela corresponde a uma ação. Uma vez cumprida cada uma delas você cai no Space Maze, fase de transporte que o levará a um novo nível. Ao todo são quatorze níveis escondidos entre as Space Mazes. E tudo rola como num caleidoscópio: dependendo do rumo que você toma, cai num estágio diferente. Além do visual de babar, o cart apresenta um desafio de primeira e é pura diversão! Só derrapa mesmo num detalhe: descoberta a seqüên-

# MOUNTAIN SIZE

Este nível marca o início do jogo. No começo fique bem no meio da tela pra escapar dos ataques de Borf. Quando ele sumir, suba até a ponta superior do despenhadeiro e agüente a mão porque ele volta dando rasante. Vá se esquivando das navezinhas alaranjadas até que você possa energizar-se. Então, é só mandar bala em todos aqueles alienígenas que pintarem pela frente.

*Nesta parte, sente o dedo rapidinho nos inimigos antes de pegar o círculo vermelho*



*Para ganhar energia, é só apertar L quando pintar Energize na tela*

# SPACE MAZE

Há cinco Space Mazes ao longo do jogo: Spartak, Motorcycle, Flying Saucer, Rocket Skates e Aquaboom. Em Spartak, você está no comando de uma navezinha a milhão e o seu negócio é descobrir e entrar na estrela vermelha para descolar outra fase. Só que pra isso é preciso atravessar um labirinto infernal: se marcar acaba beijando a lona de tão tonto que você fica.



*Spartak*  
O shield envolvendo a sua nave no marcador indica que você pode bater em qualquer coisa pela frente sem susto. Um choque sem ele, adeus!

# SPACE STATION BETA

O lance todo rola sobre esteiras, como tapetes mágicos de ladrilhos, que vão se desmanchando pelo caminho. Sempre que isso começar a pintar, pule pra outra. Aproveite pra descolar mais uma estrela vermelha no final.

*Cuidado com os ataques surpresas. Quando pintar uma nave, se mande pra esteira de cima*

# BARREN WASTELAND

Este nível está forrado de gatos escabrosíssimos. Segure a onda porque eles vão atacá-lo e você vai passar quase todo o tempo sem poder reagir. Conseguindo uma dose de energia, saia detonando todos os bichanos.



*Atenção para desviar desses dois bichanos. Quando esse gigante surgir no canto esquerdo da tela, fique na sua e pule sempre que ele esticar a mão*

## Itens

Pegue os discos que pintam no caminho. Cada cor têm uma função

**Dá mais poder ao seu laser**

**Define a mira mais rapidamente**

**Permite a volta a qualquer nível no final do jogo**

**Dá vida extra**

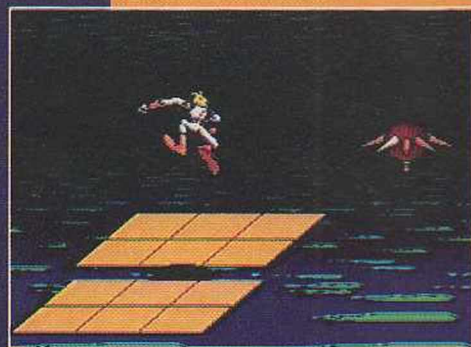
## SPACE MAZE

Para sair para outras fases, procure as estrelas. Saque a função de cada cor

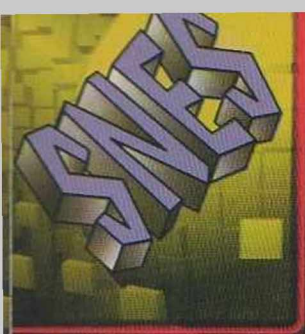
**Passagem para outro nível**

**Recarrega shields**

**Passagem desativada**



*Na frente dessas plantas carnívoras, jogue a mira e atire*



# KING OF DRAGONS / Capcom

Aventura  
1 ou 2 jogadores

- GRÁFICO: 5/5
- SOM: 4/5
- DESAFIO: 3/5
- DIVERSÃO: 5/5
- JOGABILIDADE: 4/5
- ORIGINALIDADE: 2/5

Apesar do enredo pouco original, o game é certinho. Os jogadores mais habilidosos não precisam mais que um dia para debulhá-lo

## COMANDOS

O joystick é configurável. Veja nossa sugestão:

Y	Atacar
B	Pular
X	Magia
A	Defesa (para os que têm)

★ Procure itens nos baús, jarros e caixas.

As taças repõem energia e ampliam o marcador de life; os sacos dão pontos

★ Tente os efeitos das Magias Especiais: Bolinha do sapo, Bolinha do raio e Bolinha do fogo

# King Of Dragons

## Cavaleiros do Bem

Você pode escolher entre cinco personagens típicos de RPG para combater o vilão Red Dragon e seu bando. Todos têm o mesmo tipo de magia - uns raiozinhos e fogo, nada de excepcional. Os dois melhores para enfrentar os chefes são o elfo (Elf) e o mago (Wizard). Fique ligado nos itens! Além da magia de cada personagem, existem ainda três itens que ficam dando bobeira nas fases e, quando apanhados, deto- nam poderes especiais.

Assinado pela renomada Capcom, King of Dragons é mais um daqueles games inspirados nos castelos e dragões da Idade Média. Não é um jogo brilhante, mas certinho. Tem belos gráficos, vários personagens, magias... tudo o que o gamemaniaco curte. Adivinhe o objetivo: salvar a princesa raptada por um poderoso malfeitor. Jogado em dupla, o game pode render momentos de boa diversão.



Você salvará a princesa se derrotar este chefe da fase 11. A espada dele aumenta. Seja rápido nos golpes

Larinto na fase 15. Brutamontes que atiram pedras. Poupe sua energia para encarar o chefe final



O chefe-minotauro é tão pesado que racha o chão. Pegue-o pela frente quando estiver parado. Você vai cruzar com ele na segunda fase

Chefe final - Finalmente os heróis chegaram no reduto da fera. Use armas, agilidade e magia. É jogo duro

## King of Dragons tem 16 fases, mas são todas curtinhas



Este é Hydra, dragão de três cabeças que está louco pra acabar com sua raça. Mire bem e detone. Encare-o na quarta etapa





## RANMA 1/2 - SUPER BATTLE

### Rumic Soft

Luta - 20 Mega  
1 a 4 Jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O jogo traz inovações, mas nada de revolucionário no universo dos games de luta

### COMANDOS

X	Soco forte
Y	Soco fraco
A	Chute forte
B	Chute fraco

★ Boa parte dos golpes deste game usa meias-luas com o Direcional. Experimente todas as combinações possíveis e confira os resultados

GAME LEVEL	
TIME LIMIT	
PLAYER COLOR	
SOUND	
MUSIC MONITOR	00
PLAYER SELECT	HUMAN vs. HUMAN
CUSTOM CONTROL	

弱パンチ	Y	Y
強パンチ	X	X
弱キック	B	
強キック	A	A
奥義	OFF	OFF

Nada de caras musculosos e fortões. Ranma 1/2, já conhecido por vários gamemaniacos, traz lutadores cheios dos truques, ágeis e muito rápidos. Nesta terceira edição, batizada de Super Battle, as principais novidades são a introdução de golpes especiais e modos de jogo. Há quatro novos lutadores e um chefe final. Os oito personagens restantes, das versões anteriores, trazem alguns golpes diferentes. No mais, Ranma 1/2 continua sendo aquele debochado game de luta com um tempero de humor japonês. Pra quem consegue comer com pauzinhos...

### MODOS DE JOGO

São três opções. O Tag Match pode ser jogado por 1 ou 2 participantes e se resume a duelos num ringue, em que você pode substituir um personagem que apanhou muito. V.S Battle são desafios corpo a corpo que rolam em cenários à escolha. No modo Story, você vai enfrentando um a um todos os lutadores e só pode ser jogado por uma pessoa.



# RANMA 1/2 SUPER BATTLE

Cada personagem tem um combo próprio para a magia. Para usá-lo é preciso apertar o L até a barra de energia começar a piscar

### OPÇÕES INTERESSANTES

O cart japonês de 20 Mega da Rumic Soft traz um bom leque de opções. Entre outras possibilidades, você pode mudar a cor do personagem ou ajustar o tempo em 50 ou 100. Se preferir, pode usar tempo ilimitado.



No menu de opções, Player Color é a que permite escolher a cor da roupa do lutador

Na tela de opções acione On para o último item. Desta forma, você ganha um golpe pronto para a tecla R, que funciona com todos os lutadores

### Hinako



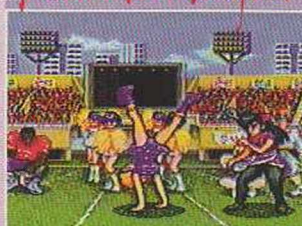
Esta professorinha indefesa de repente cresce e vira um mulherão! Para a magia da bola de fogo use ← ↓ ↓ → + A ou B

### Akane



Outra personagem nova que engana pela aparência. Seu golpe especial → → + X é fogo!

### Mariko Konjou



Não menospreze o bailado desta animadora de torcida. Ela pode causar um belo estrago com seu salto estrela: ↑ ↗ → ↓ ↓ ← + A ou B

### Genma



O urso panda já é velho conhecido. Agora ele tem um golpe especial que pode ser acionado com → → + X



# SUPER BOMBERMAN 2

## SUPER BOMBERMAN 2 Hudson Soft

Estratégia - 8 Mega  
1 a 4 Jogadores

- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

Para quem curte jogos de estratégia, este é uma das opções mais divertidas

### COMANDOS

- A** Liberar bomba
- B** Acionar detonador
- A (Direcional) Y** Chutar a bomba
- A 2 vezes** Arremessar bomba

### ITENS

Saque alguns. Detone as caixas e tochas

-  Aumenta o poder das suas bombas
-  Acrescenta uma bomba a cada ataque
-  Faz andar mais rápido
-  Arremessa bombas
-  Chuta bombas
-  Bombas com detonador
-  Possibilita ser atacado uma vez e não morrer



**E**u queria ter uma bomba... Que tal mandar tudo pelos ares? Não se reprima e jogue este explosivo game de estratégia, criado há vários anos para divertir os micreiros de MSX e Amiga. Pra quem ainda não conhece Bomberman, o negócio é abrir caminho até a saída da fase explodindo tudo o que se tem direito. As telas são verdadeiros corredores e há inimigos para aumentar o desafio. Mas com a ajuda de itens muito úteis, dá pra bolar estratégias da hora e divertir-se pra caramba.

## FASES Explosivas

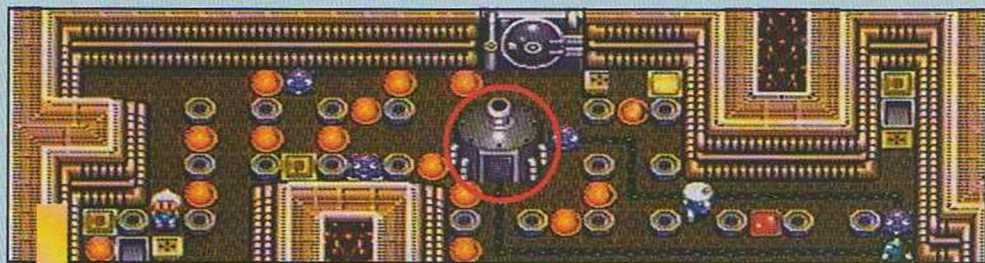
O cart da Hudson Soft traz cinco fases, cada uma dividida em sete subfases. A grande novidade em relação à versão anterior são os cenários - agora eles estão maiores e você pode dar muitos rolês pelas fases. Chocante! Há também itens novos, como os patins. Você começa com três vidas e os Continues são infinitos. Pintam passwords a cada fase resolvida.

PARA TERMINAR AS FASES, ALÉM DE DETONAR TODOS OS INIMIGOS, É PRECISO ESTOURAR OS QUADRADOS AMARELOS

*Chefe da fase 1. Corra de um lado para outro. Quando ele se aproximar, solte bombas. Mas só quando ele abrir os braços*



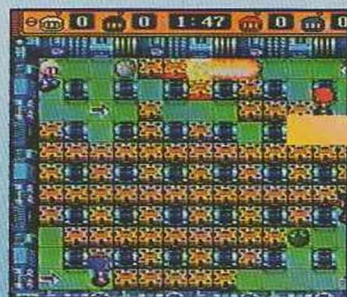
*Fase 3: acerte o bichinho e pegue o colete dele. Este item permite que você seja atingido uma vez sem sofrer danos*



*Na fase 2, jogue uma bomba na porta e ative estas máquinas para detonar os dois inimigos de uma vez.*

## MODOS DE JOGO

O Normal Game é o modo para um jogador e o lance é detonar todos os inimigos que aparecem para passar de fase. Mas o grande barato é o Battle Game, onde quatro bombermen fazem a maior zorra na tela. Eles podem ser acionados por quatro jogadores (usando-se o adaptador Multi-Tap). Na falta de parceiros, o próprio computador assume os outros três personagens.



*O modo Battle é um vale-tudo. Cada bomberman tem que detonar o outro e pegar o maior número possível de itens*



## DREAM TV Traffix

Aventura  
1 Jogador

- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

Apesar de ter um esquema conhecido de fuçar fases, o tema é diferente. Como as telas são grandes, as músicas deveriam variar mais para ficar menos cansativo.

### COMANDOS

- A** Usa item
- B** Pula
- Y** Atira
- L ou R** Troca personagem
- Select** Aciona visão do segundo personagem

★ Anote a password para o mundo do Egito: SBKW

★ Muitas chaves vão aparecer. Elas abrem portas que liberam a passagem para onde estão os pedaços

★ Você joga com apenas um personagem, mas pode chamar o companheiro em momentos mais cabeludos, como o da gangorra



Quem vive colado na tevê que se cuida. Dream TV conta a história de dois garotos que passam a receber missões de um ser estranho através da telinha. Apesar do manjado esquema fazer-fases-por-cima-e-por-baixo-com-ajuda-de-escadas-e-plataformas, a idéia do cart é bem legal. Dream TV só peca pela monotonia, pois as fases são longas. Mas quem der só uma olhadinha e achar o game baba, vai quebrar a cara. O desafio é crescente.



Este cara estranho é quem dá as mensagens. A primeira fase rola no Mundo Medieval

## JUNTANDO OS PEDAÇOS

Por todos os mundos que os dois garotos percorrem, o lance é pegar nove partes de um puzzle que abrirá passagem para outro mundo. Não dispense os potes. O vermelho garante energia e o azul, vida extra.

Começo do puzzle, à direita na tela inicial da floresta. Dica: o último pedaço está nas árvores



## ABRINDO A CAVERNA

Depois de encontrar os nove pedaços, a caverna poderá ser explorada. Mas antes você precisa dar conta do dragão. Acabe com ele!

Desvie e dê machadadas no bichão. Surpresa: ao derrotá-lo, a passagem estará livre



# NBN

## IMPORT & EXPORT

### GAMES ACESSÓRIOS PLASTIMODELISMO AEROMODELISMO ACESSÓRIOS

### ACEITAMOS CARTÃO VISA

### ENVIAMOS VIA CEDEX P/TODO BRASIL

## TEL/FAX 0152 33 9715

### 3 DO - JAGUAR - S. NESS - SEGA - NEO GEO

JAGUAR (ATARI)  
Tempest 2000  
Trevor Mac Fur  
Dino Dune  
Raiden

3 DO (Panasonic)  
Jurassic Park  
Mad Dog Mac Cree  
The Horde  
Jhon Maden Football  
Dragons Lair  
Caw Boy Cassino  
Out Of This World  
Sewer Shark  
Wing Commander  
Night Trap

NEO GEO  
3 Count Bout  
Sengo Ku 2  
Fatal Fury 2  
Spin Master  
Word Heroes 2  
Wind Jammers  
Art Of Fighting 2  
Karnou's Revenge  
Samurai Shodown

SUPER NESS (Nintendo)

Actraizer 2 (RPG)  
Battlecars  
Bugs Bunny  
Bill Wash Football  
Claymates  
Choplifter III  
Chester Cheeta II  
Dig Spike Volley Ball  
Fatal Fury II  
Final Fighter II  
Equinox  
Goemon II  
Última (R.P.G.)  
Jurassic Park  
Ken Griffey Jr Baseball  
Lester Unlikely  
Mickey Ultimate  
Lethal Enforcers c/ Pistola  
Mario All Star  
Mario Paint  
Mortal Kombat  
Megaman x  
NBA Jam  
Ninja Warrior  
Street Fight II Turbo  
Shadow Run (R.P.G.)  
Secret of Mana (R.P.G.)  
Side Pocket  
S. Goal II  
Terminator II Arcade  
TMNRT Turbles Fgth  
Sport Ilustred  
Turn And Burn

Actraizer 2 (RPG)  
Battlecars  
Bugs Bunny  
Bill Wash Football  
Claymates  
Choplifter III  
Chester Cheeta II  
Dig Spike Volley Ball  
Fatal Fury II  
Final Fighter II  
Equinox  
Goemon II  
Última (R.P.G.)  
Jurassic Park  
Ken Griffey Jr Baseball  
Lester Unlikely  
Mickey Ultimate  
Lethal Enforcers c/ Pistola  
Mario All Star  
Mario Paint  
Mortal Kombat  
Megaman x  
NBA Jam  
Ninja Warrior  
Street Fight II Turbo  
Shadow Run (R.P.G.)  
Secret of Mana (R.P.G.)  
Side Pocket  
S. Goal II  
Terminator II Arcade  
TMNRT Turbles Fgth  
Sport Ilustred  
Turn And Burn

Topo Gear II  
Ultimate Challenge  
X. Kaltrier 2047  
Young Merlin  
Winter Olympic  
Wizardry VIII (R.P.G.)  
Spectre  
Legend  
Time Trax  
Dream TV  
Bebe's Kid  
Zelda (R.P.G.)  
Alladim  
Wing Commander  
King of Dragon  
Knight of the Round  
Pirates of Dark Water

SUPER FAMICON (NINTENDO)

Bombar Man 2  
J. Leaqu Prime Goal  
Super Metroid  
Dragon Ball II  
Zico Soccer  
Zofu  
Fantastic Mistory  
Yoshi Safari  
Rushing Beat III  
Joe e Mac III  
Final Strech

SEGA GENISES (SEGA)

Alladim  
Barney's  
Cactelvania Droodly  
Cliff Hanger  
Drácula  
Family Adams  
Fifa Soccer  
Terminator  
G. Loc  
Havoc  
Joe e Mac II  
Lethal Enforcers c/ Pistola  
Landstauker (R.P.G.)  
Mega Turrican  
Mortal Kombat c/ sangue  
Young Indiana Jones  
Mutant League Hoockey  
Mickey Ultimate  
NBA Jam  
NBA Action 94  
Cucums III  
NBA Shadow  
Prince of Persia  
PGA European Golf  
Pele Soccer  
Street Fight II SPC  
Street of Range II  
Shadow Run (R.P.G.)  
Subterranea

Sonic III  
TMNRT Turtles Fight  
Sammitte  
F.15 Strike Eagle  
Mega Turrican  
Wolf Child

MEGA DRIVE (SEGA)

Pele Soccer  
Artof Fighting  
Virtual Racing  
World Class Soccer  
J. League Pró Striker Soccer cADP  
S. Kick Off

SEGA CD GENISES

My Paint  
Mortal Kombat  
NHL 34  
Bill Wash Football  
Mad Dog Mac Cree  
Drácula  
Terminator  
Chuck Rock II  
Buggy Bunny  
Sonic  
Tunder Strike  
Rise or Dragon  
Wing Commander  
Dark Wizard  
Rage in the Cage  
Mansion of Hidden  
Lethal Enforcers

CONSOLES

S. Ness Econ. (Play Tronic)  
S. Ness Compl. (Play Tronic)  
Neo Geo Prata/Ouro  
300  
Jaguar  
Sega Genises III  
Sega Genises CD

ACESSÓRIOS

Joystick Orig. S. Ness  
Joystick Super c/ Turbo  
Ascii Pad  
Super JoJo Arcade S. Ness  
Pro 6 Control  
Joystick s/ Fio Micro Genius  
Joystick s/ Fio Konamy S. Ness  
6 Boton Control Sega  
Pistola Lethal Gun  
Mega Key  
S. Link 4 Jogadores S. Ness  
Multitap II 4 Jogadores S. Ness  
Ballon  
Action Replay p/PC 386/486

### PLASTIMODELISMO

KITS TAMIYA

Zexel Skyline  
Porsche 956  
Porsche 362  
Labain R90V Nissan  
Toyota Taka U  
Mitsubishi Pajero  
Peugeot 205  
Ligier JS11  
Nissan 300ZX  
Supra Turbo

KITS TAMIYA F1

MacLaren Honda (grande)  
MacLaren Honda MP 4/4  
Lotus Honda 99T  
Benetton Ford B192  
Williams Renault FW13B  
Ferrari F189  
Ferrari 641/2 (grande)  
Ferrari 643 (grande c/motor)

TAMIYA MOTOS

BMW K100  
Honda UF750F  
Honda CBR400F  
Suzuki GSX750  
Honda NR  
Nonda NSR250

FUJIMI

Lamborghini Diablo  
Lamborghini Countach  
Ferrari 288 GTD  
Porsche 911 Turbo

### AEROMODELISMO

RADIO CONTROLE

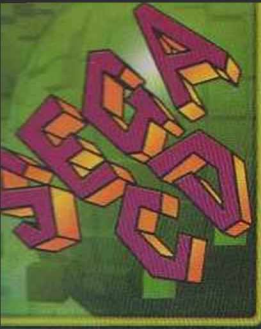
Tutaba 4 CH AM  
Tutaba 6 CH FM

MOTORES

OS MAX Diversos cc

AVIÕES R/C PARA MONTAR

Extra 300 (Goldberg)  
Kight Flyer 40T (Thunder)  
Champion 45C (Thunder)  
Ultimate 10-300 (Goldberg)



## MORTAL KOMBAT/ Acclaim-Arena

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○○○
JOGABILIDADE	○○○○
ORIGINALIDADE	○○○○

É a única versão não-censurada para videogames domésticos, com tudo o que tem o arcade. Gráficos e sons poderiam ser melhores

### COMANDOS

#### JOYSTICK DE 3 BOTÕES

A	Soco baixo (SB)
Dirac. + A	Soco alto (SA)
B	Chute baixo (CB)
C	Chute alto (CA)
Start	Defesa

#### JOYSTICK DE 6 BOTÕES

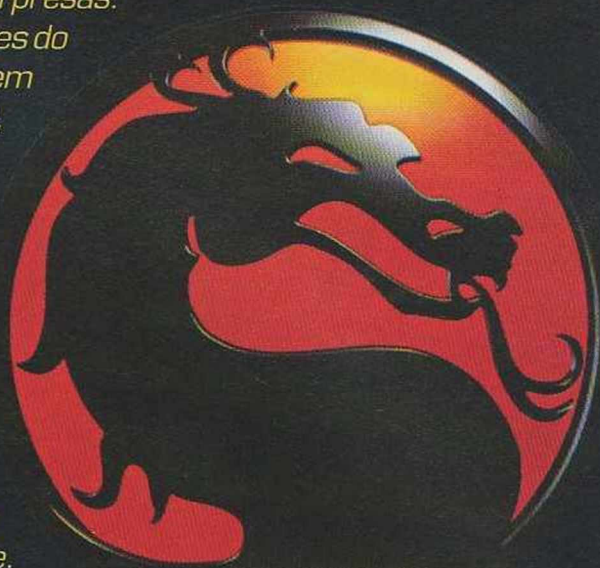
A	Soco baixo
X	Soco alto
C	Chute baixo
Z	Chute alto
B ou Y	Defesa

Boiada! Todos os golpes da versão CD podem ser executados com soco/chute alto ou baixo. Agora não tem mais desculpa pra não soltar magia...

**A**cabou a enrolação! Finalmente saiu Mortal Kombat para Sega CD. E olha que não saiu antes por mera estratégia da Acclaim/Arena. O game é quase igual à versão de Mega Drive, mas com algumas surpresas.

Primeiro as boas. Nada de códigos: os fatalities do game são iguais aos do arcade, sem tirar nem pôr. Outra é a velocidade dos movimentos, que, acredite se quiser, ficou superior às outras versões.

Só que nem tudo é festa. O tempo de acesso entre cada combate é longo e o congelamento de imagem que rola nos mortais é medonho. Os gráficos são iguais aos de Mega e o som não tem a qualidade que se espera de um CD. Somando prós e contras, o veredicto é o seguinte: o jogo vale a pena para quem não tem o cartucho do Mega. Se este é o seu caso, relaxe e aproveite.



# MORTAL KOMBAT

## PERSONAGENS



### Scorpion

O simpático guerreiro que já morreu e arde de vingança tem um fatal esperto. Ele lança fogo no adversário, reduzindo-o a pó. Para cremar o inimigo vivo, segure o botão de defesa e aperte ↑ duas vezes seguidas.



Animal é pouco! Queime seu inimigo:  
Defesa + ↑ ↑

Gancho: ← ← + SB  
Teleport: ↓ ↙ ← + SA



### Sonya

A única mulher da primeira versão de MK faz parte de um grupo de elite. Americana, ela luta para libertar seus companheiros. Seu fatal é o "Beijo Ardente da Morte", um beijo com toques de magia que queima o infeliz. Para abafar, dê dois toques para frente, dois para trás e aperte o botão de defesa.



O toque feminino fica só no beijo. → →  
← ← + Defesa é a chave pra detonar!

Magia: ← + Soco baixo  
Tesoura: ↙ + CB + SB



### Liu Kang

Chinês nascido em pleno regime comunista, Liu Kang dedica sua vida aos Templos Shaolin. Seu fatal é vistoso. Ele voa pra cima do inimigo, dá uma tesoura e na sequência aplica um gancho poderoso que manda o carinha pro espaço. Dê uma volta completa no Direcional começando com → no sentido horário.



Deslize o dedo no Direcional, no sentido horário, começando com → para humilhar o adversário

Magia: → → + SA  
Voadora: → → + CA

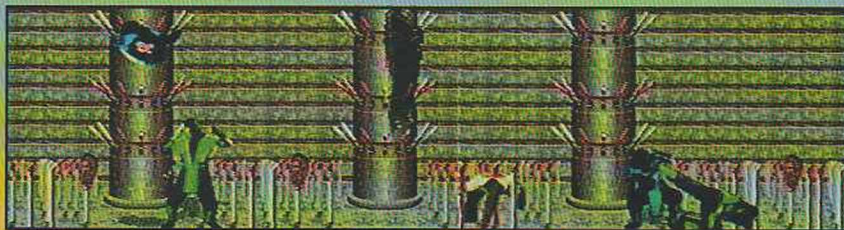
## GOLPES LEGAIS

# APRESENTAÇÃO *Safada*

A apresentação do game é bem legal, com imagens de filme mescladas a cenas de jogo. O único problema é que a Acclaim não se preocupou em mudar as imagens do comercial da TV americana. Resultado: elas mostram a versão de Mortal Kombat para Super NES. Que mancada! Mesmo assim, a apresentação é um dos pontos positivos do CD.

Os cenários são classe A. Isso porque foram

preservadas as sacanagens do arcade. Ou seja: rola sangue paca. Na tela do Reptile, "The Pit", o visual é composto por uns carinhas pendurados, com sangue jorrando pelos poros. Violento? Depende. Não é mais violento do que muitos filmes que passam na TV. E a violência de Mortal Kombat, de tão exagerada, acaba sendo quase uma caricatura. Questão de ponto de vista.



Mundo cão perde! É nesta tela que você enfrenta Reptile. Curta o cenário...



O filme rola nas ruas. Já as imagens do game são do cart...de SNES

## GIRANDO A MANIVELA

A grande falha da versão CD é a tela congelada que aparece na hora dos mortais. O lance é mais ou menos assim: você vence a primeira luta e detona na segunda, ganhando o direito de dar um mortal. Daí pinta a manjada mensagem "Finish Him/Her". Se você acerta o comando para dar o Fatality, pronto: a imagem congela por alguns segundos e só então a tela para a execução do mortal. É frustrante.



Que coisa horrível! É só pintar o "Finish Him/Her" que a imagem congela por alguns segundos...



...para depois de um tempinho a tela escurecer e o mortal ser concluído

## MORTAIS A GRANEL

Pode perguntar pra qualquer um. Os mortais (ou fatais) são a marca registrada de Mortal Kombat. Não tem a menor graça vencer todas as lutas sem tomar nenhuma porrada e não ter a manha de dar um mortal!!! Aprenda a arrancar espinhas, corações e outras cositas mas...



### Sub-Zero

O "irmão-gêmeo" de Scorpion tem um mortal heavy metal com distorção no talo. Ele simplesmente arranca a cabeça do inimigo, com direito à espinha e tudo. É power e fácil de executar: → ↑ → + Soco alto.



Arranque cabeça, espinha e faça o sangue jorrar: → ↓ → + Soco Alto

Magia de gelo: ↓ ↘ → + SB  
Rasteira: ↙ + SB + CB



### Kano

Táí um carinha sofrido. Kano foi abandonado em Tóquio quando era moleque e acabou se tornando um criminoso procurado em mais de 30 países. Seu fatal (← ← + Soco baixo) é singelo: ele enfia a mão no peito do adversário e arranca seu coração. Que meigo!!!



Kano não brinca em serviço. Aperte ← ← + Soco baixo para agarrar um coração com hemorragia profunda

Bolinha: volta completa no Direcional, no sentido horário, começando com →  
Magia: ← → + Defesa



### Rayden

O lutador mais místico de MK tem um fatal nada religioso. Rayden dá um golpe que reduz a cabeça do inimigo a uma massa sangüinolenta. Para executar o singelo golpe, aperte → ← ← ← + Soco alto.



Que tal observar um corpo sem cabeça? Detone com → ← ← ← + Soco alto

Magia: ↓ ↘ → + SB  
Torpedo: ← ← →



### Johnny Cage

Ator ianque metido a bacana. Ele luta apenas por marketing pessoal. Até que para fingidor, seu fatal (→ → → + Soco alto) é dos mais reais. Ele dá um supergancho na cara do inimigo, jogando sua cabeça longe.



Não esquite a cuca! Arranque a cabeça do adversário com um gancho. É só apertar → → → + Soco alto





Magia: ← → + SB  
Patada de fogo: ← → + CB



# OUTRUNNERS

## CARROS

Estas são as carangas que estão à sua disposição. Observe as características e veja qual se adapta melhor ao seu estilo. Aproveite para dar uma babada no Virtua Formula.

	EASY HANDLING	QUICK REACTOR	ROAD MONSTER	MAD POWER
				
COMPRIMENTO	4, 25m	3, 90m	5, 20m	4, 46m
LARGURA	1, 75m	1, 48m	2, 28m	1, 85m
ALTURA	1, 23m	1, 36m	1, 23m	1, 10m
CÂMBIO	5 marchas ou automático	4 marchas ou automático	automático	6 marchas ou automático

## ARCADE MODE

Neste modo, você vai correr em torno do planeta. Pode ser jogado por duas pessoas ou contra o computador. O tempo é cronometrado e o piloto que estiver na frente escolhe o caminho em bifurcações para leste (east) ou oeste (west). No final de cada nível aparece um mapinha mostrando o seu trajeto. Durante a travessia, pintam animais como camelos e elefantes e altos visuais, como um túnel transparente que fica sob o mar. Animal!



A linha laranja do mapa mostra sua trajetória, que pode levar a cinco pontos diferentes

Fique ligado no carro da frente para não errar o caminho nas bifurcações



## VIRTUA FORMULA

A grande surpresa do jogo aparece no Original Mode, em que você disputa com o computador. Se conseguir derrotar todos os sete concorrentes, o pega final é com ninguém menos do que o incrível Virtua Formula! Isto mesmo, o grande astro de Virtua Racing. É mole? O mais legal é que, enquanto você não desliga o console, o carango permanece. Dá até para comandá-lo no modo Arcade. Aproveite pois é o mais veloz e estável de todos.



Capotar, aqui, não é nada: o carro fica inteiro e os acidentados ainda conseguem correr atrás do prejuízo

O grande lance do game é correr com a Virtua Formula. Rápida, estável, radical!



## OUTRUNNERS/ DATA EAST

Corrida - 16 Mega  
1 ou 2 jogadores

- GRÁFICO ○○○○
- SOM ○○○
- DESAFIO ○○○
- DIVERSÃO ○○○○
- JOGABILIDADE ○○○○
- ORIGINALIDADE ○

O esquema Outrun está pra lá de manjado. Mas as inovações ajudam a levantar este game

## COMANDOS

- A Troca de música durante a corrida
- B Acelera
- C Freia

Emoção em dobro! Chame um amigo e jogue com a tela dividida. E cuidado para não se atrapelhar.

**B**astou bater o olho nas fotos e você já sacou tudo: Outrunners é a cara do Outrun. Até o nome é parecido. Tem razão, a originalidade foi esquecida. Mas pelo menos o game traz algumas inovações, como a possibilidade de jogar em dupla e nove opções de carros - entre elas, a máquina Virtua Formula, de Virtua Racing. No mais, é aquilo que você já conhece: muita velocidade, trilha sonora maneira e um bom astral. O game, afinal, acaba valendo a pena.



SMOOTH OPERATOR	SPEED BUSTER	BAD BOY	WILD CHASER	VIRTUA FORMULA
				
4, 33m	4, 48m	4, 18m	4, 10m	4,20m
1, 75m	1, 90m	1, 70m	1,75m	1, 93m
1, 22m	1, 16m	1, 23m	1, 27m	0, 95m
2 marchas ou automático	2 marchas ou automático	2 marchas ou automático	3 marchas ou automático	6 marchas ou automático

# BRINQUEDOS LAURA



**COMPLETA LINHA DE SUPER NES**

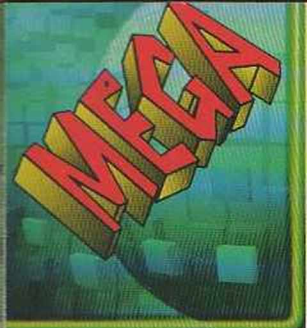
**SHOPPING MORUMBI**  
(011) 535-5261/531-7293/61-0973

**SHOPPING PAULISTA**  
(011) 251-2818/289-1058

**PLAYTRONIC**



ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL



## JAMMIT / Virgin Games

Esporte - 16 Mega  
1 a 4 Jogadores

- GRÁFICO ●●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●●●
- DIVERSÃO ●●●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●●●

Cesta para a Virgin! Fez um game de basquete divertido e que foge totalmente do convencional

### COMANDOS Ataque

- A** 1ª vez, pula; 2ª vez arremessa
- B** Driblar
- C** Proteger a bola
- B + A** Bandeja
- C + A** Gancho
- C + B** Cotovelada
- B** Aumenta a velocidade do jogador

No joystick de 6 botões: B+A=X; C+A=Y; C+B=Z

### Defesa

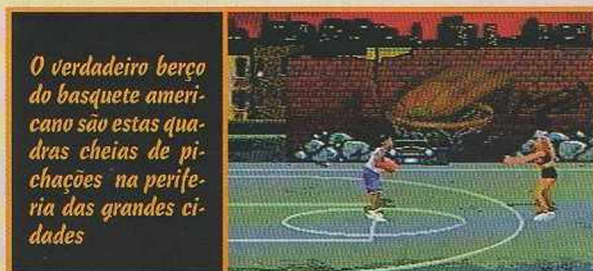
- A** 1ª vez, pula; 2ª vez, bloqueia
- B** Empurra o adversário
- C** Gruda no adversário para bloquear ou roubar a bola
- C + B** Tentar roubar a bola
- B** **segurado** Aumenta a velocidade do jogador

No joystick de 6 botões: C + B = Z Na

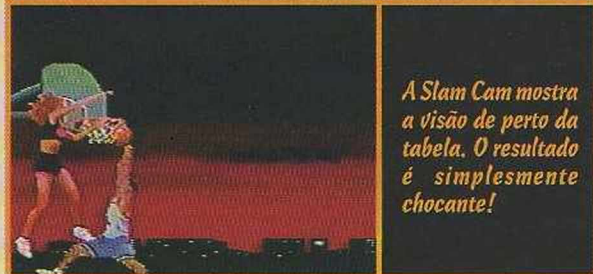
Slam Cam use o Direcional e o botão A, tanto para atacar quanto para defender

**D**uas figuras, uma bola e uma cesta. Não é preciso mais nada para que os americanos exercitem sua paixão pelo basquete, aproveitando os espaços nas praças, terrenos baldios ou nas garagens das casas. Jammit é isso: um

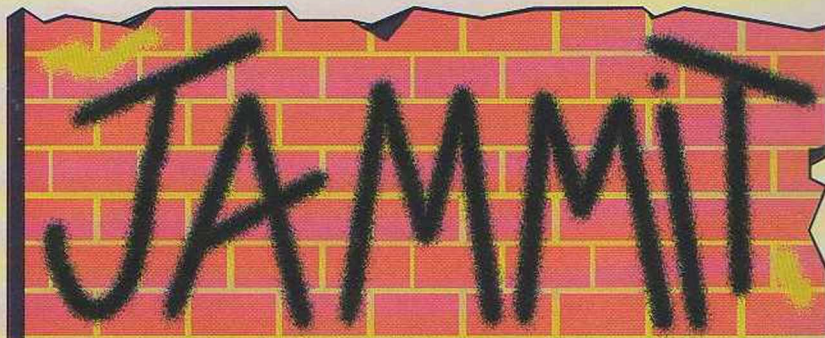
game com o puro espírito do basquete de rua, descontraído e cheio de ginga. As partidas são no esquema mano a mano e utilizam metade da quadra. Uma grande sacada é que quando os jogadores estão próximos da cesta, o ponto de vista muda de perspectiva e a sua visão é privilegiada. Além disso, os jogadores falam gírias no melhor estilo americano. Com tanta malandragem, você vai se sentir batendo uma bolinha no Harlem. Dez!



O verdadeiro berço do basquete americano são estas quadras cheias de pichações na periferia das grandes cidades



A Slam Cam mostra a visão de perto da tabela. O resultado é simplesmente chocante!



## Descontração Total

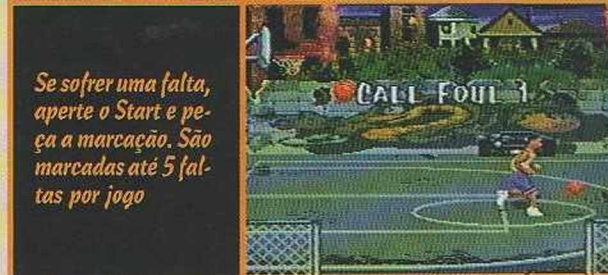
Para compor o clima dos bate-bola de rua, nada foi esquecido - nem mesmo os insultos e provocações, comuns neste tipo de disputa. Se preferir, pode ficar sem eles. O nível de dificuldade é expresso pela quantia que você aposta. O jogo mais fácil vale \$100 e o mais difícil vale \$300. Você escolhe entre três jogadores: Chill, Roxy e Slade. Para a modalidade Cutthroat, a última do modo de um jogador, Jammit tem um jogador exclusivo, Judge, que é o melhor do game.



Quando cair o rendimento do seu jogador, aperte o Start e selecione Pump Up. Assim ele recupera a energia. Você tem apenas três por jogo



Arremessando de cima do encontro dos Xis, sua cesta vale em dobro. Seja rápido!



Se sofrer uma falta, aperte o Start e peça a marcação. São marcadas até 5 faltas por jogo

**Slade** Rápido, boa pontaria mas com defesa regular **Roxy** Rápida, defende bem mas não é tão boa nos arremessos **Chill** Jogador bem equilibrado no ataque e defesa

### MODOS DE JOGO

**1 ON 1**  
É o tradicional vinte e um. As faltas são marcadas.

**SWEAT**  
Versão mais livre de 1 on 1, as faltas não são marcadas.

**2 HOT**  
Arremessos dados da marca do X, quando resultam em cesta, dão o dobro de pontos. Disputas até 21

**POISON**  
Não é à toa que se chama veneno: a partida vai a 21, mas se o jogador chegar a 20 volta para 10.

**FRENZY**  
Cada jogador tem a sua bola. A partida vai até 10 e os arremessos partem do X. Pontos em dobro do X duplo. As faltas não são marcadas.

**SLAMS ONLY**  
Somente cestas mostradas pela Slam Cam, junto da tabela, são pontuadas. Vai até 21 e as faltas não são marcadas.

**IN 2 IT**  
As cestas devem ser feitas do local onde está o X. O duplo X faz a cesta valer em dobro. A partida vai a 21 e as faltas são marcadas.

**CUTTHROAT**  
Esta modalidade é exclusiva do modo de 1 jogador e para jogá-la, você tem que ter sucesso em todas as outras. Você encara 2 jogadoras e após uma cesta, tem direito a 3 lances livres. Se errar um, a bola é livre. Se o placar chegar a 13 ou 20, 10 pontos são subtraídos. Termina em 21 e as faltas não são marcadas.



# CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

## Flying Edge

Esporte - 1 ou 2 Jogadores

- GRÁFICO ●●●
- SOM ●●
- DESAFIO ●●●
- DIVERSÃO ●●●
- JOGABILIDADE ●●
- ORIGINALIDADE ●

O cart prende-se à estrutura elementar do esporte. Faltou explorar grandes jogadas

### COMANDOS

#### Com bola

- A ou B só um toque Bola rasteira
- A Bola alta e longa
- B segurada Bola alta e curta
- C Chute direto

#### Sem bola

- A Roubar bola
- B Fazer falta
- C Mudar estrela do jogador
- B+Direcional Dar carrinho

Para o campo ficar limpinho, você pode eliminar as marcações da tela apertando o Start ★ Se o resultado for empate, a decisão é por pênaltis

# CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

Movida pelo pique da Copa do Mundo, a Flying Edge traz um jogo de futebol bem maneiro. Chamar um colega e ficar jogadão no sofá vai bem para curtir Champions World Class Soccer. Nada de gráficos incríveis e som envolvente, apenas um bom futebolzinho pra ajudar você a ficar craque e bater uma bola no domingo.

### TUDO BEM SIMPLES

Você escolhe entre 32 países e tenta o famoso "rumo ao tetra". Encare aqueles times bem cavernosos só de raiva e mande ver! A estrutura do game é velha conhecida dos gamemaniacos que curtem a gorduchinha: Tournament (campeonato), sozinho contra o computador e Exhibition (partida simples), que você joga sozinho ou com um amigo. Escolha a partida com ou sem falta e impedimento. Duração dos jogos? 15, 30 ou 45 minutos.



Escolha sua seleção. Observe nas barras a capacidade da equipe em ataque, defesa e rapidez



Você tem quatro opções de estratégia de ataque. O controle do goleiro pode ser manual, automático ou semi-automático

### É BOM DE BOLA OU NÃO É?

Quem pensa em fazer altas jogadas, lances incríveis dignos de grandes craques, desencana. Champions World Class Soccer é bem normalzinho e não dá pra você usar muito a criatividade.



Falta? Olha o juizão com o esperado cartão amarelo em ação.



Experimente um carrinho. Contra a Argentina vale tudo



Olha aí a cobrança de lateral...



... e a de escanteio



## STREETS OF RAGE 2/ SEGA

Luta -1 Jogador



A grande variedade de golpes coloca Streets of Rage 2 entre os melhores carts de luta que já foram lançados até agora para um console de 8 bits.

★ Sacas as facas e canos

que vivem aparecendo?

Para lançá-los em

alguém, basta apertar

os dois botões (1 e 2) ao

mesmo tempo. ★ Os

chefes não metem

medo. É muito fácil

acabar com eles.

Voadoras costumam dar

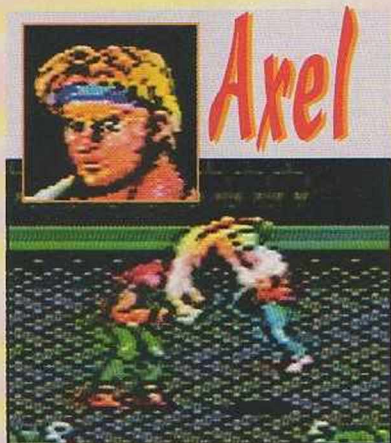
conta do recado!!!!!!

Um ano depois de derrotado, Mr. X volta à ativa e seqüestra Adam. Você assume a pele de Axel, Blaze ou Skate com a missão de vencer o tal Mr. X. Grande novidade, não? Também pudera! Esta é a sétima versão de Streets of Rage, um clássico de Mega Drive. O cart é igual ao Streets of Rage 2 de Game Gear. Seria covardia comparar com o game de Mega. Afinal, não dá pra esperar uma adaptação fiel num console de 8 bits. Então, não encane. Streets of Rage 2 é um ótimo lançamento da Tec Toy para Master.

# STREETS OF RAGE 2

## Personagens e golpes

Você tem a opção de jogar com Axel, Blaze ou Skate. Axel é o mais forte, enquanto Skate, o Sammy do cart de Mega, é o mais rápido. Já a gata Blaze é a mais equilibrada. Cada um tem golpes específicos bem legais. Por isso fique craque com um deles e mande ver!



### Axel

1 + 2 + → - dragão



←, → + 1 + 2 - Dragon Punch



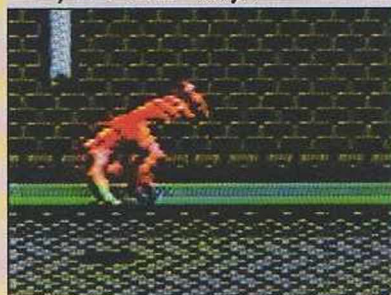
→, → + 1 - corridinha

- 1 + 2 - cotovelada
- 2 e depois 1 - chute no alto
- 2, ↓ + 1 - joelhada
- 2, → + 1 - voadora
- Agarre, 2 e depois 1 - quebra no chão
- Segure, 1 - joelhada no estômago
- Agarre, ← + 1 - jogada para trás



### Blaze

←, → + 1 + 2 - magia

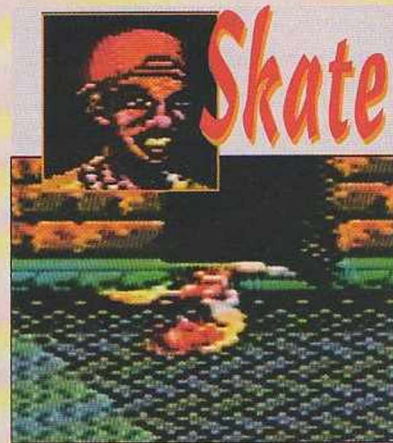


→ + 1 + 2 - girada para trás



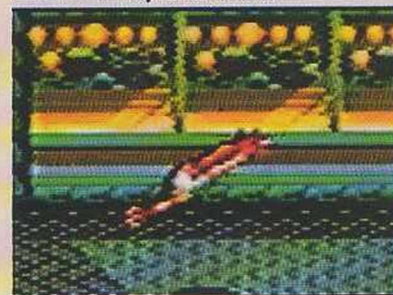
Segure, →, → + 1 - mortal

- 1 + 2 - rasteira
- 2 depois 1 - chute na cara
- 2, ↓ + 1 - tapa na orelha
- 2, → + 1 - voadora
- Agarre, aperte 1 - jogada no chão
- Segure, → + 1 - joelhada
- Segure, 2 depois 1 - quebra-espinha



### Skate

→ + 1 + 2: girada no chão

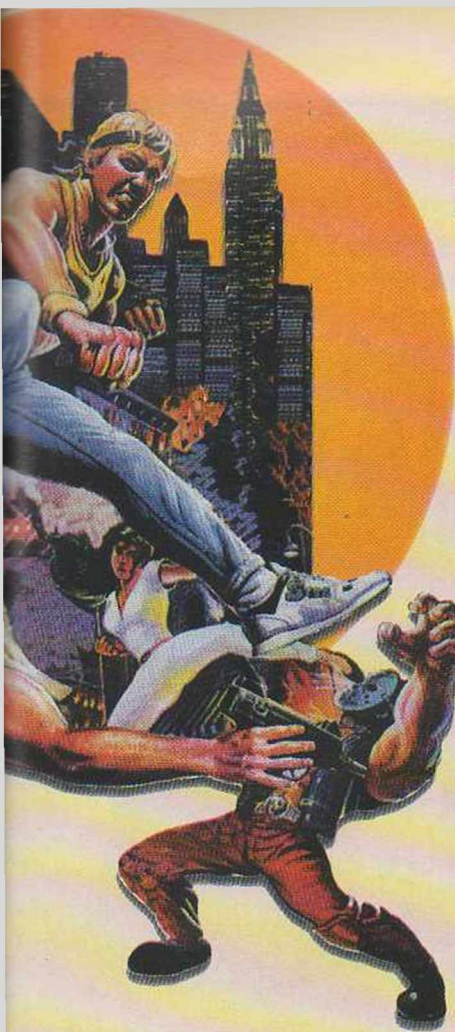


→, → + 1 - parafuso



1 + 2 - girada para trás

- 2, depois 1 - voadora
- 2, ↓ + 1 - cai com joelho na cara
- ←, → + 1 + 2 - magia de parafuso
- Segure inimigo e aperte B - cabeçada
- Segure, ← + 1 - patins na cara
- Segure, 2 depois 1 - croque na cabeça
- , → - corridinha



**NOVIDADE!** A tela da terceira fase não rola no Streets of Rage 2 de Mega



Jet é o chefe da terceira fase. Ele fica sobrevoando sua cabeça e desce feito um foguete. Intercepte-o no meio do caminho. Quando ele vier voando, curtindo uma de Super-Homem, FUJA!



Este Blanka cover (Zamza) é o chefe da segunda fase. Espere-o pular feito macaco pra cima de você e dê o bote antes que seja tarde demais...

R. Bear, o chefe da quarta fase, é um lutador de boxe bem sacana. Nem pense em ficar perto dele. Seus socos são tão poderosos que acabam com você em dois tempos

# NETUNIA

MIAMI - FLÓRIDA

A NETUNIA TRAZ PARA VOCÊ OS VIDEOGAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO!



NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

CONSULTE-NOS

FONE:(011) 67.2135 - 66.3318 - FONE/FAX: (011) 66.5618



## THE SEVENTH GUEST/Trilobyte e Interactive Drama

Adventure/Estratégia  
1 jogador

GRÁFICO ●●●●●

SOM ●●●●●

DESAFIO ●●●●●

DIVERSÃO ●●●●●

JOGABILIDADE ●●●●●

ORIGINALIDADE ●●●●●

Quem não desiste facilmente de um desafio e curte um suspense não pode perder.

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC 386 33MHz, com 2 Mega de RAM e 10 Mega livres no Winchester. Monitor Super VGA, CD-ROM com taxa de transferência de 150 H/S. Placas de som compatíveis com CD-Rom e mouse.

### FIQUE LIGADO NAS MUDANÇAS DO CURSOR

**Mão de esqueleto** - aponta a direção a seguir e coisas que você não pode fazer

**Dentadura** - aparece quando alguma coisa do outro mundo está acontecendo

**Máscara** - significa que há uma cena a ser vista

**Caveira com cérebro** - indica que há um puzzle a ser resolvido

**Diho** - aparece quando você move as peças do puzzle

### OS DESEJOS

**Martine** - Quer poder

**Edward e Elinor** - Dinheiro

**Brian** - Sucesso

**Julia** - Juventude

**Hamiltom** - Magia real

# THE SEVENTH GUEST

Para quem é apaixonado por suspense e gosta de frios na espinha, a Virgin Games lançou *The Seventh Guest* (O Sétimo Convidado), um supergame que vai mexer com seus nervos e seu raciocínio. Trata-se de um trabalho a quatro mãos da Interactive Drama com a Trilobyte que resultou num game verdadeiramente eletrizante.



## Suspense e Realismo

Os fabricantes capricharam: contrataram atores para gravação das imagens e escritores profissionais para escrever a história. Para que os gráficos ficassem bem reais, foi usada a técnica de renderização, que consiste na aplicação de textura, sombras e pontos de luz nas imagens dos objetos. Depois, as imagens são movimentadas com técnicas de 3D. O som é chapante! E há efeitos sonoros de gritos, vento, sussuros e tudo que uma boa história de terror tem direito.

*Apresentação da hora! Você vai ver a história nas páginas de um livro*



## Stauf

*The Seventh Guest* vai levar você ao mundo de Stauf, um ladrão comum que começa a ter sonhos e, a partir deles, cria brinquedos e puzzles. Stauf torna-se rico, mas todas as crianças que compram seus brinquedos morrem misteriosamente. O último sonho de Stauf inspira-o a construir uma mansão e a se trancar nela.

Os brinquedos fazem sucesso e trazem mistérios



As inocentes crianças morrem sem explicação



# CONVIDADOS NA MANSÃO

Stauf convida seis pessoas para visitar a mansão e decifrar seus puzzles. E oferece a cada uma o que elas mais querem: poder, riqueza, sucesso etc. Tudo isso em troca de alma. De quem será? Enquanto os convidados se agitam, um inocente garoto, desafiado pelos amigos, entra na mansão. Mal sabe ele o que o aguarda.

## É ATREVERIA A ENTRAR NESTA CASA?

### Pobre Garoto

O garoto Tad é o sétimo convidado e vai ser perseguido e morto pelos outros seis. Tudo o que Stauf planejou aconteceu. E é aí que você entra na história, no papel de Ego, um ser misterioso que deve proteger o garoto. Você vê a história no tempo presente, quando só restam os fantasmas. Mas atua no passado, tentando impedir que Stauf fique com a alma de Tad. Para isso, você tem de resolver os puzzles. Há um ponto a seu favor: os fantasmas não podem vê-lo e suas conversas dão grandes toques. Fique ligado nelas!



Você deve encontrar um livro nesta mesa da biblioteca. Ele contém dicas para a solução dos puzzles

### Neurios em A o

Em cada cômodo há puzzles para resolver. Além disso, o acesso a certos lugares da casa é restrito e às vezes é preciso resolver puzzles para entrar neles. Você vai curtir alguns efeitos incríveis percorrendo as salas.



As mãos neste quadro parecem saltar. Dá arrepios!

## Vinte e dois Puzzles

Os puzzles são do tipo passatempo: é preciso mover ou encaixar peças, pisar no lugar certo etc. Os temas são bem variados. Há criptas para você adivinhar quais devem permanecer fechadas; cartas de baralho para compor a imagem da mansão destruída. E por aí vai. São vinte e dois puzzles para você se cansar de rachar a cuca. Alguns são bem simples e economizam seu fosfato. Já outros vão fazer você arrancar os cabelos.



Seu desafio neste puzzle é formar uma frase com as letras disponíveis. Mas a única vogal é o V. Se seu inglês estiver enferrujado, fica difícil

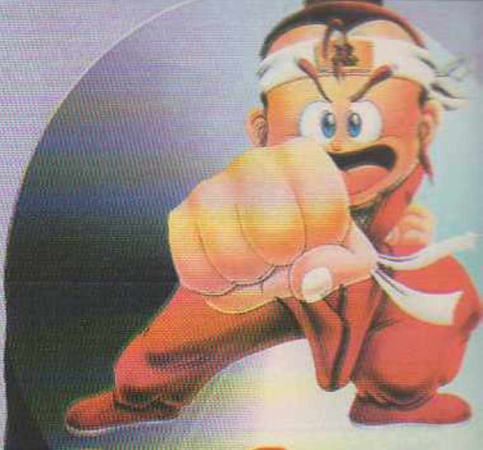


Escolha as letras e coloque nas laterais deste estranho tabuleiro. As letras incorretas não podem ser transportadas. Esse é fácil

Aqui o lance é conduzir o sangue bombeado do coração por este labirinto



Teste seus conhecimentos de xadrez. Seu objetivo neste puzzle é colocar as peças brancas no lugar das brancas sem parar em casas em que o bispo possa ser eliminado



**PROGAME**  
TATUAPÉ

**A MAIS COMPLETA  
LOCADORA  
DA ZONA LESTE**

As últimas novidades de Sega CD, Neo Geo, Jaguar e 3DO. E o maior acervo de cartuchos de Mega e Super NES

Rua Serra do Japi, 859 - Tel.: (011) 941-995  
Tatuapé - São Paulo - SP

**TECTOY**

**DESCULPE, FOI ENGANO!**

O telefone certo do Centro de Atendimento ao Consumidor da Tec Toy é

**831-2266**

e não o que está em alguns dos "Folhetos de Dicas" dos Master System Super Connect





EDITORA  
**AZUL**

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

# ACÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

## REDAÇÃO

**Editora-chefe:** Regina Giannetti  
**Editor:** Paulo Montoia  
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa  
**Editor Assistente:** Roberto Guimarães  
**Editor Assistente de Arte:** Iusse José Filho  
**Designer Gráfico:** Tadeu Cerqueira Pereira  
**Diagramadores:** Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas  
**Redatores:** Suzete Stimpel, Bento Abreu  
**Coordenadora de Produção:** Érica Luísa Assan Câmara  
**Consultores:** Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa:** Sérgio Carreras. **Tradutor:** Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

## PUBLICIDADE

**Diretor de Publicidade:** Claudio Santos  
**Supervisores de Contas:** Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos  
**Gerente:** Luis Carlos Stein  
**Contatos:** Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade  
**Marketing Publicitário:** Denise Terranova  
**Coordenadores:** Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

## COMERCIAL

**Diretora:** Vera Helena Mirandez Gomes  
**Gerente de Planejamento e Controle:** Ariovaldo Carrera Dias  
**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato  
**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni

**Diretor Administrativo e Financeiro:** Pedro Frazão  
**Azul Press-Gerente:** Benjamin S. Gonçalves  
**Operações Editoriais:** Rossane Gonçalves Costa  
**Diretora Responsável:** Liège de Lima Dória Castelli

**Ação Games** é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 61, junho de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: 2ª quinzena do mês. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

**ANER** IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

**NÃO PERCA  
NA PRÓXIMA  
EDIÇÃO**

## QUATRO PÁGINAS COM DICAS QUENTÍSSIMAS

- Vidas extras em Mega Man X
- lute como canguru em Streets of Rage 3
- Passwords para Soldiers of Fortune
- E isso é só o começo!



## ULTRAMAN

Melhor que a série da TV! Ultraman traz imagens digitalizadas feitas especialmente para o game e som digital

**SNES**  
**SPECTRE**  
O game parece um paintball eletrônico, com infinitos tabuleiros pra você conquistar



## MY PAINT

Até que demorou. O primeiro soft de desenho e pintura para Sega CD, na linha de Mario Paint e Fun 'n' Games



EDITORA  
**AZUL**

## NOSSAS PUBLICAÇÕES

### Entretenimento

**CONTIGO:** Gente, Atualidades e TV  
**BIZZ:** Rock  
**SET:** Cinema e Vídeo  
**AÇÃO GAMES:** O Mundo dos Videogames

### Esportivas

**FLUIR:** Surf  
**GRID:** Automobilismo e Velocidade

### Femininas

**BOA FORMA:** Fitness, Beleza e Saúde  
**CARÍCIA:** Comportamento Adolescente  
**UAU:** Ídolos da juventude  
**HORÓSCOPO:** Horóscopo e Previsões

### Interesse Geral

**OS CAMINHOS DA TERRA:** Viagem, Natureza e Ecologia  
**SAÚDE É VITAL:** Prevenção e Saúde

### Guias e Anuários

**VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL**  
**1500 VÍDEOS**

### Especiais

**FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO**

## NOSSOS ENDEREÇOS

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP  
**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644  
**Campinas:** CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975  
**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534  
**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844  
**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azevêda, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528  
**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

**A GENTE FAZ TUDO PRA VOCÊ  
NÃO ESQUENTAR A CABEÇA**

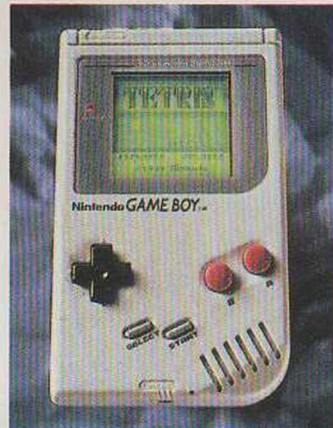


# RI HAPPY BRINQUEDOS

**A RI HAPPY liquida os jogos Super Nes antes que eles liquidem você.**



**SUPER NES - 260 URV**



**GAME BOY - 130 URV**  
Acompanha um cartucho *Tetris*.



**GAME STAR FOX - 74 URV**  
Incrível batalha interplanetária em 3 dimensões.



**SUPER MARIO KART - 69 URV**  
2 jogadores simultaneamente desafiam incríveis pistas de corridas.



**NCAA BASKETBALL - 69 URV**  
Uma partida de basquete com direito a torcida.



**STREET FIGHTER II**  
74 URV

Sensacional briga de rua envolvendo 12 personagens.

**Na compra de um dos cartuchos anunciados você ganha um boné *PLAYTRONIC***

**Lojas *Ri Happy Brinquedos* : maiores informações pelo tel. (011) 253-2666.**

- Centro : R. São Bento, 260
- Cerqueira César : R. Augusta, 1.298
- Itaim Bibi : R. João Cachoeira, 457
- Osasco : R. Nathanael Tito Salmon, 34
- Pinheiros : R. Teodoro Sampaio, 2.871
- Poli Shopping Guarulhos - Loja 201/205
- Brooklin : R. Pe. Antônio José dos Santos, 922

- Shopping Center Ibirapuera - Piso Campo Belo - Loja 216
- Vila Mariana : R. Domingos de Moraes, 923
- Shopping Center Piracicaba - Loja P-58
- Shopping Ribeirão - Loja 61-A (Ribeirão Preto)
- Shopping São José do Rio Preto - Loja 20
- Shopping Center Catuaí - loja 221 A (Londrina - PR)

Validade até 30/08/94.



# MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA\* para MEGA DRIVE\* I, II, III e GENESIS\*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM\*. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

**DYNACOM**

*A Dynacom é fera.*