



**LKC É O POINT.
VIDEOGAME É NINTENDO,
O RESTO É
BRINQUEDO ELETRÔNICO.**

**A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO
CONTA DO BRASIL.**



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

LKC

VÍDEO DO BRASIL

**CONSULTE NOSSA LOJA
MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.**

LKC SÃO PAULO - SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO - SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO - SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC BRASÍLIA - DF - SCLN 210 Bloco C - Loja 33/35
LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR - R. Manoel Rodrigues Fº, 41
LKC CURITIBA - PR - R. 24 de Maio, 765

LKC GOIÂNIA - GO - R. 22, nº 318 - Setor Oeste
LKC GUARULHOS - SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES - SP - R. Otto Unger, 158
LKC JOINVILLE - SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC POUSO ALEGRE - MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º piso
LKC FORTALEZA - CE - Av. Eng. Santana Júnior, 2828
Fax: (085) 234-2545

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

Chun Li dando golpes por todos os lados, as Tartarugas Ninja numa terrível luta, Lemmings a um passo do abismo... não resta dúvida que os jogos para o Super NES (ou Super Nintendo) estão nas telas de muitos heróis de videogame. E para atender aos jogadores desse console de 16 bits da Nintendo, VIDEOGAME reuniu os maiores sucessos com as melhores estratégias e dicas publicadas até agora na revista.

O critério da seleção foi de acordo com o sucesso dos games. O Super Mario World, ou Mário 4, que acompanha o console, é um sucesso com 96 fases nas quais sempre é possível descobrir um novo caminho, uma nova armadilha para lutar e vencer. E com estas dicas dadas por VIDEOGAME você poderá aproveitar ainda mais seu Super Mario World.

Mas com certeza, em toda a história do videogame, nenhum game "explodiu" tanto como o Street Fighter II. Se antes do lançamento já havia uma grande expectativa, depois de lançado, o game virou mania. Com seus 16 mega de memória, permite uma excepcional movimentação dos personagens, com os golpes mais fantásticos. Além de VIDEOGAME mostrar os golpes básicos de todos os lutadores, há uma reportagem especial para quem quiser "apelar" com a Chun Li.

O game Lemmings então, é ótimo. Os Lemmings, é verdade, são uns estúpidos completos que, se deixados sozinhos, sempre caem em algum abismo. Mas você deve ser bastante inteligente para salvá-los.

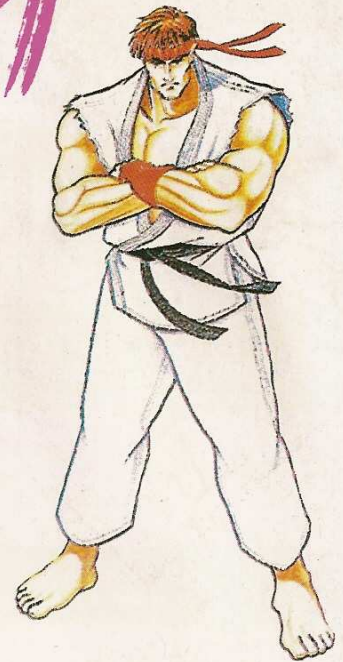
É claro que numa boa seleção dos sucessos de Super Nintendo não podem faltar as Tartarugas Ninja, da mesma forma que o F-Zero e o Super R-Type. E para fechar esta edição escolhemos, claro, o Super Mario Kart.

VIDEOGAME mostra todos os pilotos, carros e a melhor forma de você exercer toda a sua habilidade.

É uma edição para ler e guardar.

Os editores

index



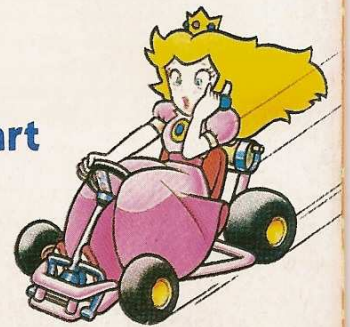
4 Super Mario World
10 Street Fighter II
18 Lemmings

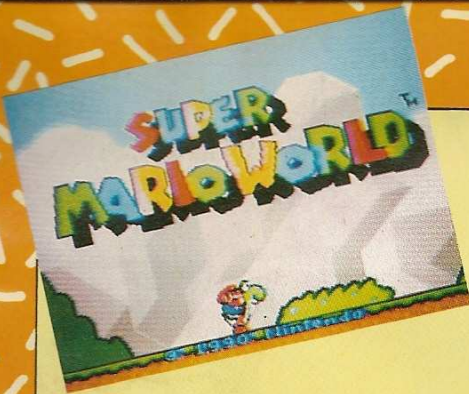


22 Teenage Mutant Ninja Turtles
Turtles in Time



26 F-Zero
29 Super R-Type
32 Super Mario Kart





SUPER MARIO WORLD



DIFICULDADE 6 GRÁFICOS 9 MÚSICA/EFEITOS 10 CLASSIFICAÇÃO 9

TIPO: Aventura

Super Mario World, ou Super Mario Bros. 4, tem como personagem o velho e conhecido Mario do Nintendo de 8 bits — game que já possui três versões — só que, evidentemente, um jogo muito mais sofisticado. Esta versão para o Super Nintendo (americano) ou Super Famicom (japones), de 16 bits, apresenta muito mais recursos, novos movimentos, cenários surpreendentes e, no melhor estilo das versões de 8 bits, músicas e efeitos sonoros

excelentes. Mas continua o mesmo Mario que todos amamos.

De fato, nesta aventura, pouca coisa mudou na forma do jogo. Como nas outras versões, Mario e Luigi estão novamente às voltas com o terrível Koopa, que não se cansa de raptar a princesa Toad e tentar dominar o Reino dos Cogumelos. Mas os caminhos pelos 8 mundos e cada uma das cenas destes mundos apresentam muitas alternativas diferentes. São 92 fases a se-



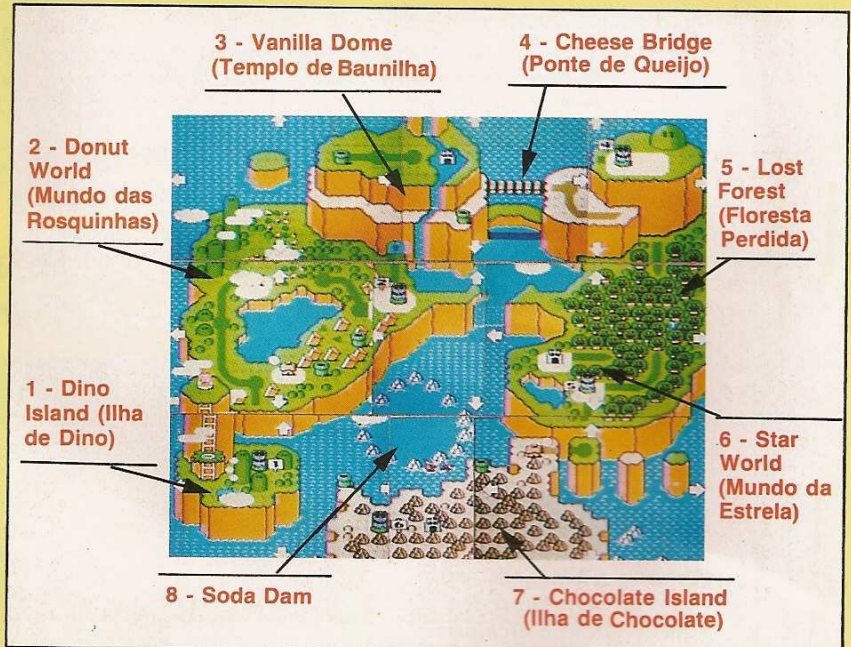
FOTOS: NORBERTO MARQUES

FOTOS: NORBERTO MARQUES

rem cumpridas até o final caso o herói resolva passar por todos os mundos. Mas, claro, existe um caminho alternativo; muito mais rápido. E é exatamente este caminho que você vai ficar conhecendo agora.

Os oito mundos

Ao contrário das versões anteriores, Mario ou Luigi podem agora ter uma visão global de todo o Reino, através de um grande e único mapa. Para se movimentar nele, basta apertar **START**. A cada mundo novo, um mapa ampliado deste mundo aparece, para que Mario se oriente e cumpra todas as fases. Aqui você vê o Reino completo. Para o atalho, você deve formar o acesso à estrela que aparece no Mundo 2. Basta seguir o mapa!



O Controle

Outra sofisticação do Super Nintendo e do Super Famicom é o controle. São ao todo 8 botões além do direcional, todos eles com alguma utilidade. Uma grande diferença é que, para que se possa acionar os botões **L** e **R**, localizados na parte anterior do controle, é necessário que o jogador use o polegar tanto no direcional como nos botões de comando. Isso exigirá bastante agilidade e treino. Aqui vão as funções.



Itens



Cogumelo vermelho:
Super Mario.



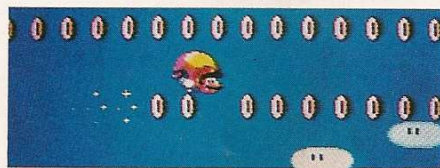
Cogumelo verde:
uma vida.



Flor de Fogos:
Fiery Mario.



Moeda Dino: cinco delas na mesma fase valem uma vida.



Pena: Cape Mario (ele pode voar por tempo limitado. A queda será suavizada pela capa, que se transforma em pára-quedas).



Balão: Mario pode subir e encontrar segredos cada vez que pegar um balão.

Rumo ao final do jogo!

Para que Mario chegue rapidamente ao final do jogo e enfrente Koopa, libertando Toad, ele deve começar o jogo normalmente pelo Mundo 1. Terminado este

mundo, será necessário encontrar duas chaves do Mundo 2 para se atingir a estrela e, aí, mais quatro chaves. Pronto, Koopa está próximo.



Mundo 1: Para quem já conhece o velho estilo deste italiano baixinho, este mundo não vai apresentar grandes dificuldades. O maior problema mesmo será o castelo, onde Lemmy Koopa o aguarda. Aí é que começamos a aparecer as novidades. Mario pode andar por uma tela e derrubar os inimigos que estão atrás dela (botão Y). Ou, se estiver dentro de um quadrado vermelho, passar para o outro lado. O único problema será passar os pilares. Para isso, corra — mas seja cuidadoso!

Para vencer Lemmy Koopa, Mario deve tentar derrubá-lo da plataforma-gangorra. O resto já é manjado: pule na cabeça dele ou acerte-o com bolas de fogo.

Mundo 2: Na Action Scene 1 Mario encontra a primeira chave. Veja o local correto na foto. Pronto, o caminho para a água está aberto. A Action Scene 2 é na água. Para pegar a chave, transporte o "P" para uma plataforma antes da plataforma onde aparece a interrogação (foto). Pule nele para transformar os blocos em moedas e alcançar a chave na interrogação.

Dino, um novo amigo

Na sua jornada, Mario (ou Luigi) conta com um grande amigo: Dino, um simpático dinossauro. Encontre os ovos coloridos para contar com a ajuda dele.

Dino verde: **Ele está em todas as cenas. Alimente-o com cinco tartarugas e ele crescerá.**



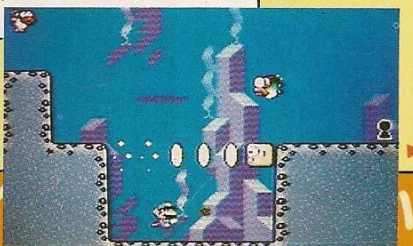
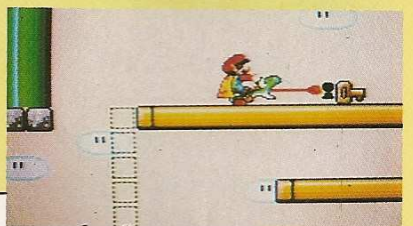
Dino vermelho: **Alimente-o com uma tartaruga vermelha e ele soltará fogo.**



Dino azul: **Alimente-o com uma tartaruga azul e ele poderá voar.**



Dino amarelo: **Uma tartaruga amarela dá a ele um pulo-terremoto.**



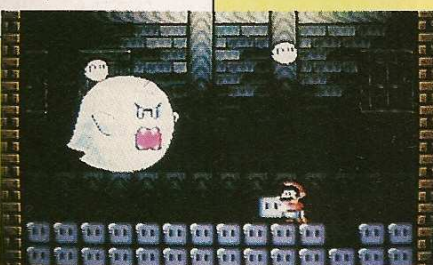
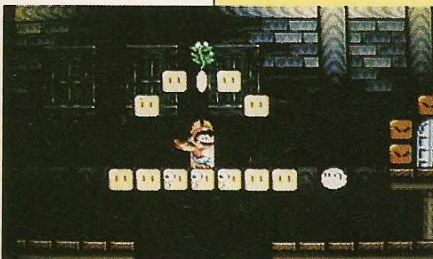
SUPER NINTENDO

SUPER MARIO WORLD

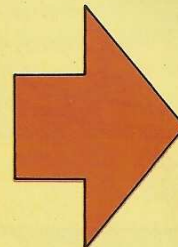
Ghost House: Este é o último obstáculo de Mario antes da fase da estrela. De novo, o "P": posicione-o sob a mola e pule nele. A mola vai cair. Use-a para passar sobre o fantasmão. Cuidado para não encostar nele. Mais adiante, outro "P" faz aparecer um pé de feijão (lembra dele, em Super Mario 1?). É o caminho para o fantasmão, que agora deve ser derrotado. Para isso, jogue três pedras nele. Ai, é só seguir pela estrela!



FOTOS: NORBERTO MARQUES



FOTOS: NORBERTO MARQUES

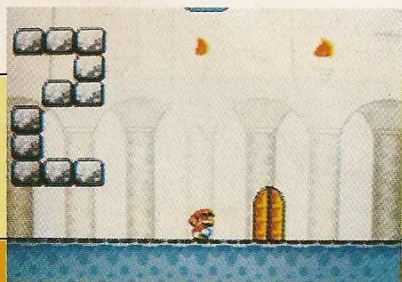


Castelo de Koopa



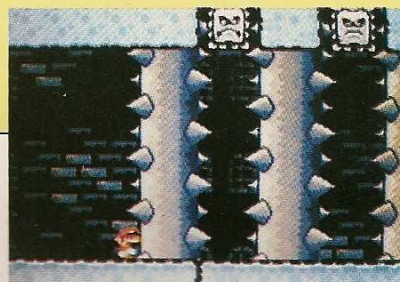
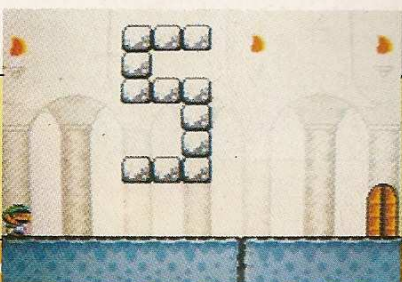
De posse da última chave, o caminho para o castelo finalmente se abre. E, lá dentro — lógico — há um caminho certo e outros truques. Confira!

Sala 1 - A porta correta é a segunda. Veja o "2" formado pelas pedras ao lado da entrada correta.



Sala 2 - Aqui, Mario pode passar para trás da tela de arame. Basta apertar Y dentro de um quadradinho vermelho. Y também derruba os inimigos que estão do outro lado. Entre na porta do final.

Sala 3 - Agora, entre na porta 5. Repare nas pedras ao lado dela.



Sala 4 - Uma grande dificuldade será passar os espinhos e as estátuas de rocha. Encoste bem no primeiro pilar. Quando ele subir até a mínima altura necessária para que Mario possa passar, corra! No final, poderá ser preciso agachar. Fique atento. A porta é obrigatória.

Sala 5 - Aqui, Mario pode acender a luz. Bata no bloco da interrogação. Mas não pise nos primeiros degraus da escada, pois ela se apagará. Suba no bloco e use o pulo longo para atingir o topo da escada. Passando os abismos de lava, é só enfrentar o vilão...

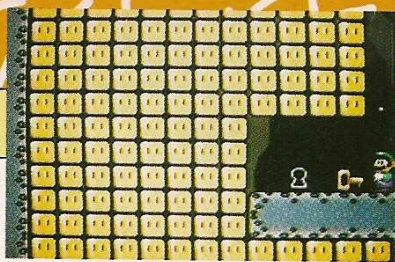




Fase da Estrela

1 - Mario deve abrir caminho por entre os blocos do lado direito da tela, até a chave.

2 - A saída normal seria pelo cano. Mas a chave está mais



adiante. Siga por baixo!

3 - Mario tem de derrubar a carinha da nuvem. Pegue um bloco do chão e jogue-o para cima, acertando a nuvem. Você derruba o inimigo. Agora é só subir na nuvem para encontrar mais uma chave.



chave.

4 - Agora, a última chave. Siga até os dois canos da foto. Vá até a plataforma seguinte e, sem pular, mas com o botão B apertado, deixe Mario cair para a esquerda, em direção aos canos. Ele deve estar com a capa. Ai é só dar uma capada na interrogação, pegar a chave e rumar para o castelo do vilão, pela ponta inferior direita da estrela.



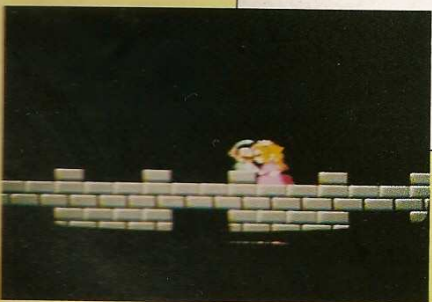
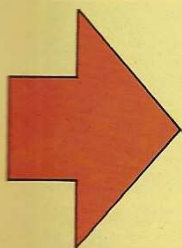
Derrote Koopa

A estratégia é complicada, mas não é difícil. Primeiro, acostume-se a ficar sempre no lado oposto ao que o inimigo estiver, correndo de um lado para o outro. Quando ele jogar as tartarugas, pegue-as e jogue-as na cabeça dele. Duas bastam.

Koopa foge, mas será por pouco tempo. Ele voltará e tentará esmagar Mario, pulando rapidamente sobre ele. Mantenha-se sempre do lado oposto, pas-

sando por baixo dele quando estiver no alto. Novamente, acerte duas tartarugas em sua cabeça.

Nova fuga. E Koopa voltará ainda mais irado. Desta vez, ele jogará uma enorme bola de ferro contra o herói. Desvie dela, aproveitando a chance para jogar mais duas tartarugas no vilão. É a chave para o beijo de Toad!





SUPER MARIO WORLD



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

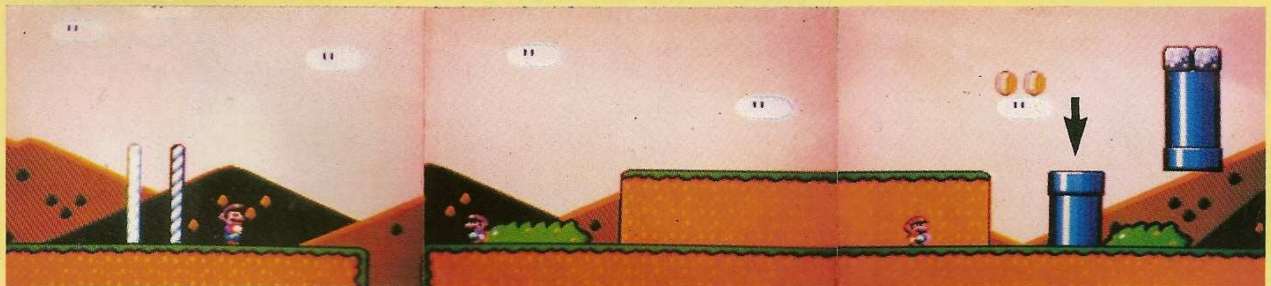
Este fantástico game você ficou conhecendo em detalhes na edição n.º 7 de **VIDEOGAME**. Mas, evidentemente, o jogo é gigantesco, e passar todos os mundos — mesmo que haja vários caminhos mais curtos para o final — é uma tarefa bastante complicada. Mas aqui vai um pequeno truque, logo no mundo 2, para você ganhar 99 vidas! Assim, fica fácil terminar o jogo e, ain-

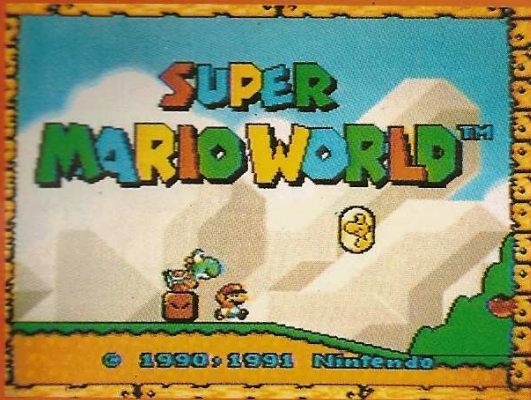
da por cima, com muitos pontos. Vamos a ele.

Logo no início da Action 1 do mundo 2 (veja no mapa o local), Mario pode conseguir duas capas de voo (Capa Mario). Para isso, basta que Mario chegue até o primeiro morrinho e espere o bichinho com a peninha aparecer. Aí é só pular em cima dele. Para conseguir mais uma capa de reserva

retorne ao início e repita a ação. Assim, a peninha vai para o quadro da parte superior da tela. Se Mario perder a capa em uso, aquela que está reservada no quadrô vai cair. Pegue-a.

Passando o meio da fase (veja o símbolo na foto), há um cano com um supersegredo. Entrando nele, pegue primeiro a capa, se você estiver sem ela. Você pode subir pelos canos verticais, basta apertar o botão **X** ou **Y** junto com o direcional para a direita. Se Mario der uma cabeçada no bloco azul, aparecerão instruções que o ensinarão a voar. Do outro lado do cano, milhares de moedas e muitas vidas. Repetindo a ação várias vezes, você consegue acumular até 99 vidas. Só tem um probleminha! A equipe de **VIDEOGAME** levou duas horas para conseguir a "mágica" e ficar com as 99 vidas.





SMS

RAIO-X

TIPO:	Aventura
FABRICANTE:	Nintendo
MEMÓRIA:	Não fornecida
FASES:	96
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	6
GRÁFICOS:	9
MÚSICA/EFEITOS:	10
CLASSIFICAÇÃO:	9



Mais 99 Vidas



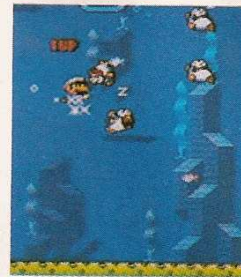
Na fase Donut Ghost House, do Mundo 2, Mario deve entrar já com a capa na Casa Fantasma. Voe até a parte de cima do cenário e chegará a este fantástico lugar, que esconde quatro vidas.



Entre na porta. Uma passagem se abre e Mario encontra a Top Secret Area.

99 vidas em 5 minutos

Logo no início da fase Star World 2, Mario deve apanhar a estrela de invencibilidade que vai cair do alto da tela.



Encoste em todos os peixinhos que puder, enquanto o encanador vai nadando rapidamente para direita.

Se Mario chegar ao bloco de interrogação ainda com efeito da invencibilidade, ele encontrará outra estrela. A partir de agora, em cada peixinho que o encanador encostar ele ganhará uma vida extra. Cada vez que Mario voltar a entrar na água, ele acumula mais vidas. Repetindo a ação por cinco minutos, ele conseguirá 99 vidas.



Na primeira vez que o encanador entrar nesta fase secreta, ele encontra um dinossauro no bloco do meio e ainda duas penas e duas flores de fogo. Cada vez que Mario voltar a entrar na fase secreta, ele ganha uma vida. Repetindo a ação por nove minutos, Mario ganhará 99 vidas. Experimente!



STREET FIGHTER II



O jogo

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



Data de nascimento
21/07/1953
Nacionalidade:
japonesa

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

Peso: 137Kg
Altura: 1,85m

Golpes

E - ◀ C - ▲
D - ▶ B - ▼



Data de nascimento
01/03/1968
Nacionalidade:
chinesa

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

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

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



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



B, C, chute - giratória

MENU
TIPO: Luta
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: 10
JOGADORES: 2

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO

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

Comandos básicos

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

Direcional - Movimentos dos lutadores

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



B, EB, E, chute - Voadora giratória



botões de chute rapidamente - seqüência de chutes

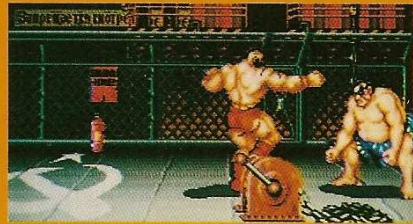


ZANGIEF

Data de nascimento
01/06/1958
Nacionalidade
russa

Objetivo Salvar seu líder Gorbachev do domínio de Vega, outro vilão.

Peso 115Kg
Altura 2,11m



Y, X, L - giratória com os braços



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

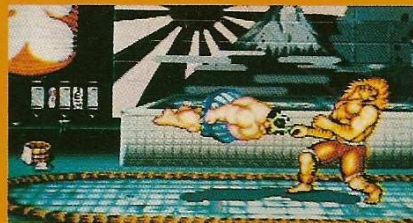


E. HONDA

Data de nascimento
03/11/1957
Nacionalidade:
japonesa

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

Peso: 137Kg
Altura: 1,85m



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



botões de soco rapidamente - Sequência de socos



GUILE

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

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

Peso: 98Kg
Altura: 1,92m



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



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



BLANKA

Data de nascimento
12/02/1966
Nacionalidade:
brasileira

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

Peso: 98Kg
Altura: 1,92m



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



botões de soco rapidamente - Blanka eletrocuta os inimigos

FOTOS: MARIO FITTIPALDI

STREET FIGHTER II

FOTOS: MARIO FITTIPALDI



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



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



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



Data de nascimento:
14/02/1965

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



D, B, DB, soco - supersoco para cima



B, DB, D, soco - bola mágica



B, EB, E, chute - voadora giratória

Os grandes vilões

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



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



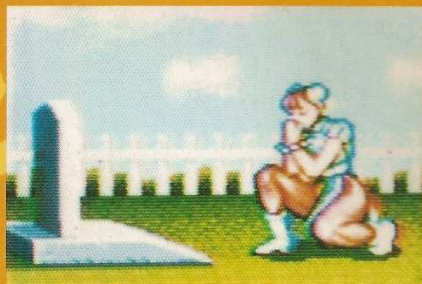
Data de nascimento
27/01/1967
Peso: 72Kg
Altura: 1,98m



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



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



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

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

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

Promoção válida só para videolocadoras até 31/7/93

DISTRIBUIDOR OFICIAL

TEC TOY



ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.
BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

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

REPRESENTANTES OFICIAIS

Interior de São Paulo - Ana Maria P.G. Abreu - Fone (0192) 32.6501/58.2828 ramal 247 • Belém/PA - Emprenerji - Empresa Representações do Norte Ltda. - Fone (091) 233.0356 • Brasília/DF - CVA - Com. Importação e Representação Ltda. - Fone (061) 351.9009/351.0292 - Fax (061) 501.4125 • Campo Grande/MS - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 • Cuiabá/MT - Trade Publicidade Ltda. (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323.2758 • Curitiba/PR - Business Representações Com. Ltda. - Fone: (041) 257.2760 - Fax: 356.1044 • Fortaleza/CE - Magalhães Representações Ltda. - Fone (085) 231.4322 - Fax: (085) 231.8377 • Goiânia/GO - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 • Niterói/RJ - Aristheu de Medeiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 • Porto Alegre/RS - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 • José Carlos Valencio da Silva - Fone: (051) 330.2158 • Recife/PE - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 432.2507 • Rio de Janeiro/RJ - Artur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 • Crivano Vídeo Representações Ltda. - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930

SNES

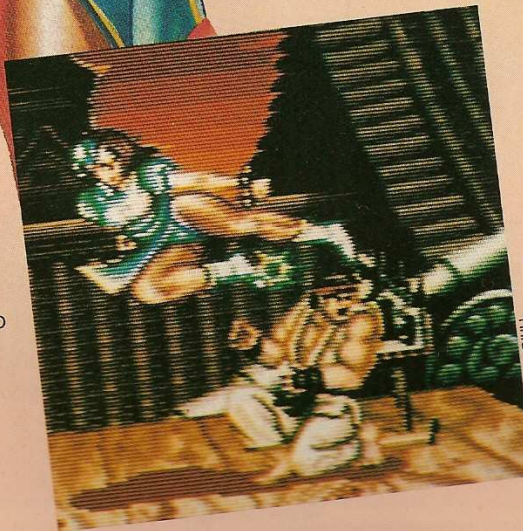
STREET FIGHTER II



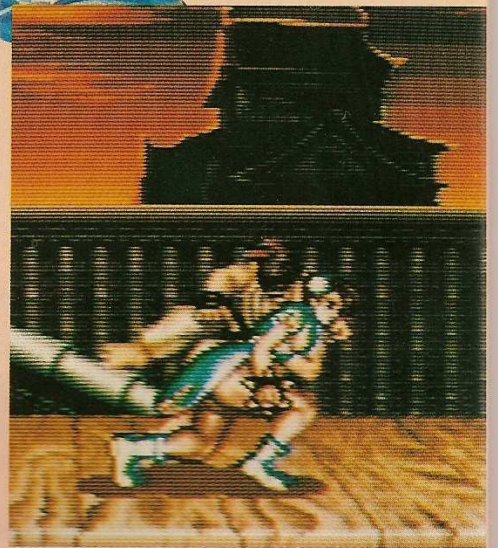
Você pode alterar os comandos, se quiser. A configuração padrão é esta:

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

Voadora normal:
↖ ou ↗, **X** no alto



FOTOS: DAUMIER DE GIULI



Para agarrar o adversário e jogá-lo no chão:

← ou → + **Y** ou **X** ou **L**

Movimentos especiais

Na posição de defesa, use **A** para dar rasteiras.



Para defender: ↖ ou ↗



Street Fighter II continua agitando a moçada. O cartucho não pára nas prateleiras das locadoras, a fila de espera para jogar na própria loja (no caso dos gameclubes) é imensa e até mesmo nos arcades a vez é bastante disputada. Como se não bastasse, acaba de ser lançado em versão para o Nintendo de 8 bits (confira na seção Nintendo desta mesma edição). Tamanho sucesso não poderia passar em branco, e

exatamente por isso, VIDEOGAME passa a publicar, a partir desta edição, uma série de seqüências de golpes praticamente indefensáveis, para os lutadores mais "famosos". Com estes golpes e um pouco de treino, você vai "detonar" facilmente o computador e até mesmo outros jogadores. A homenagem desta edição é a chinesinha Chun-Li. Agora, chega de papo e vamos aos golpes!

RAIO-X

TIPO:	Luta
FABRICANTE:	Capcom
MEMÓRIA:	16 Megabits
FASES:	11
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	10
MÚSICA/EFEITOS:	9
DIVERSÃO:	10

Chun-Li vs. Ryu

ATAQUE



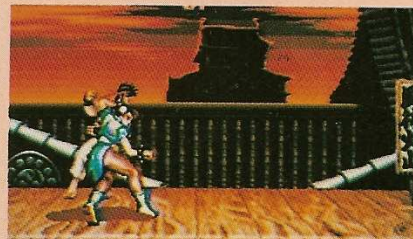
Esta seqüência é quase infalível: dê uma voadora...



...e, assim que cair no chão agarre Ryu e jogue-o no chão.

DEFESA

Um dos golpes mais temidos de Ryu é o dragon punch (um poderoso soco para cima). Para escapar, afaste-se da investida de Ryu...



...e, assim que ele cair, agarre-o e jogue-o no chão!

Chun-Li vs. E. Honda

ATAQUE



Acerte uma voadora...



...e, assim que cair no chão, dê a rasteira.



Rapidamente, acerte seguidos chutes. É só apertar rapidamente o botão de chute médio.

DEFESA



O golpe mais poderoso de Honda é o salto seguido de soco. Para escapar, passe embaixo dele...



... e acerte um soco forte quando ele estiver caindo. Aí é só passar para o ataque!

STREET FIGHTER II

Chun-Li vs. Blanka



FOTOS: DAUMER DE GIULI

ATAQUE

Use a mesma tática para derrotar Ryu. Ela é bastante eficiente contra Blanka.



DEFESA

Para escapar do Blanka "elétrico", salte para cair bem sobre ele, apertando **(A)** e **↓**. Blanka leva um "pisão" e Chun-Li não leva choque! Use também esta tática quando ele atacar girando.



Chun-Li vs. Guile



ATAQUE

Usar a voadora, seguida da rasteira e jogar Guile no chão é uma boa. Capriche!

DEFESA



Para escapar do chute "facão", primeiro defenda-se...



...e, enquanto ele estiver caindo, aproxime-se dele e jogue-o no chão.



Para escapar do sonic boom de Guile, salte no canto da tela e acione o direcional para o lado contrário...



...emendando na seqüência um chute forte. Não falha!

Chun-Li vs. Ken



Ken é um lutador idêntico a Ryu — seus golpes são os mesmos. E, exatamente por isso, vale a mesma estratégia de ataque e defesa.

Chun-Li vs. Zangief

ATAQUE

Um golpe bastante eficiente é a voadora. Siga o golpe jogando-o no chão e dando seguidos chutes, como contra E. Honda.



DEFESA

Uma tática comum de Zangief é o chute em cima. Defenda-se apertando o direcional para o lado contrário e...

... fique esperto para defender embaixo logo em seguida. Na primeira bobeadada dele, acerte seguidos chutes e passe ao ataque!

Chun-Li vs. Dhalsim

ATAQUE

Contra Dhalsim, a técnica é a seguinte: primeiro jogue-o no chão, do jeito que você já conhece...

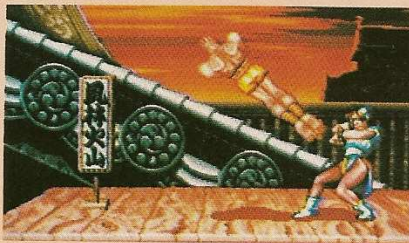


...e, antes de ele levantar, acerte-o com seguidos socos fracos — aperte rapidamente o botão. Se você conseguir, o "round" está garantido. Dhalsim não consegue se safar.

DEFESA

Um golpe comum — e poderoso — de Dhalsim é a descida em parafuso.

Para escapar, é só defender...



...e, quando ele cair, jogá-lo no chão.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

◆ SUPER SEGREDO ◆ SUPER SEGREDO ◆ SUPE



Chun-Li vs. Chun-Li

Para que os dois jogadores possam escolher o mesmo lutador, aperte, logo que ligar o console (durante a mensagem CAPCOM) a seqüência

↓ R ↑ L Y B X A

Se deu certo, você ouvirá um som característico e a tela de apresentação do game aparecerá com o fundo azul. Aqui, a parada é dura, e só depende de habilidade. O jeito é usar a defesa normal e variar os golpes no ataque. Esta é, talvez, a modalidade mais divertida deste game. Experimente. Você vai gostar!



LEMMINGS

Os Lemmings são pequenas e adoráveis criaturas. Só que completamente estúpidas. Tudo o que eles sabem fazer é andar, em uma única direção. Pior para eles, que sempre acabam se metendo em confusão. Eles sempre caem em uma região

cheia de obstáculos e perigos, e podem todos morrer se ninguém fizer nada para ajudá-los.

Felizmente, como toda criatura estúpida, eles também sabem obedecer algumas ordens. Assim, tendo você como guia, eles poderão superar as dificuldades, cavando túneis, construindo escadas e bloqueando caminhos perigosos, por exemplo. Para que eles cheguem a salvo em casa, sua inteligência é fundamental: você deve descobrir a melhor estratégia para levá-los de volta. Ajude-os. Sem você, eles não têm a menor chance.

Níveis

Você pode escolher o nível de dificuldade de cada região por onde os **Lemmings** começam a lutar pela sobrevivência. Cada nível é dividido em um certo número de fases, que são as regiões hostis das quais você deve salvar os **Lemmings**. Veja quais são esses níveis e quantas fases há em cada um:

- Fun** - 30 fases (fácil)
- Tricky** - 30 fases (médio)
- Taxing** - 30 fases (difícil)
- Mayhen** - 35 fases (muito difícil)

MENU

TIPO: Estratégia
 FABRICANTE: Sunsoft
 MEMÓRIA: Não fornecida
 FASES: 125
 JOGADORES: 2 simultâneos



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

Ordens

Na parte inferior da tela existem 9 teclas brancas, que são as teclas de comandos (ordens). Cada uma delas, ao ser acionada, dá uma determinada ordem a um **Lemming**. Não se esqueça que, dada a ordem, o **Lemming** começa a executá-la imediatamente e no local onde ele estiver. Isso quer dizer que você só poderá mandar ele fazer uma escada, por exemplo, quando ele estiver no local exato que você quer iniciar a escada.

Selecione a função com o botão **X** e use o botão **A** para dar a ordem. A mira deve estar exatamente sobre o **Lemming** e no local em que a ordem vai ser executada. O

número que aparece em cima da tecla significa quantas vezes você poderá dar aquela ordem a algum **Lemming**. Veja agora quais são as ordens possíveis:

1 - Aumentar/diminuir a velocidade: Coloque a mira sobre o sinal **+** (mais) para aumentar a velocidade com que os **Lemmings** caem na tela. No sinal **-** (menos) a velocidade diminui. Este comando não altera a velocidade com que eles se movem.

2 - Escalar: Dada esta ordem, o **Lemming** pode escalar montanhas e paredes. Atenção: só o **Lemming** que recebeu o comando vai escalar a parede. Para que mais **Lemmings** também escalem, você deverá dar uma ordem para cada um deles.

3 - Guarda-chuva: Serve para suavizar quedas, como um pára-quedas. Você deve dar um guarda-chuva para cada **Lemming** que vai cair.

4 - Explodir: Dado esta ordem, o **Lemming** explode. Se ele estiver sobre uma escada, parte dela explode também, abrindo um buraco. Se ele estiver no chão, também abrirá um buraco.

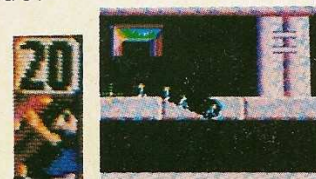
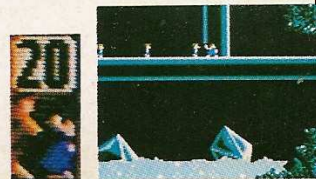
5 - Bloquear: Dada esta ordem, o **Lemming** fica parado com os braços abertos, e impede a passagem de todos os outros.

6 - Construir escadas: O **Lemming** que receber esta ordem constrói uma escada a exatamente 35 graus do solo, para o lado em que estiver virado. Use-a para transportar obstáculos ou mesmo um **Lemming** adversário que estiver bloqueando o caminho.

7 - Cavar para a frente: O **Lemming** que receber esta ordem cava túneis em linha reta, na horizontal. Atenção: o metal não pode ser cavado.

8 - Cavar na diagonal: O **Lemming** cava um túnel para o lado em que estiver virado, na diagonal para baixo.

9 - Cavar para baixo: O **Lemming** cava um poço, para baixo, exatamente na vertical.





SUPER NINTENDO

Comandos

Direcional - Move a mira pela tela. Você deve posicionar a mira sobre um **Lemming** para mandar ele executar alguma ordem. A ordem será executada exatamente no local onde o **Lemming** estiver. À exceção da explosão, que ocorrerá depois de 5 segundos da ordem.

Botão A - Para dar a ordem, uma vez estando a mira posicionada sobre o **Lemming**.

Botão X - Para escolher a ordem que será dada. Quando acionado, este botão faz mudar a tecla de ordem selecionada que aparece na parte inferior da tela. É possível também mudar a ordem posicionando-se a mira sobre a tecla desejada e apertando-se o botão **A**. Só que com o botão **X** é mais rápido.

Estratégias

Como **Lemmings** é um jogo de inteligência, a maior parte do trabalho fica por conta da sua habilidade como estrategista. Mas, para dar uma mãozinha, a equipe de **VI-**

DEOGAME escolheu algumas das fases mais difíceis para resolver. Aí vão as estratégias completas, acompanhadas das **passwords** para você também chegar lá!



Fase 1 - Nível Fun
10 Lemmings - salve 10% em 5 minutos

Passar por esta fase é fácil. Basta dar uma ordem para que um **Lemming** cave aqui. Pronto, você conseguiu.

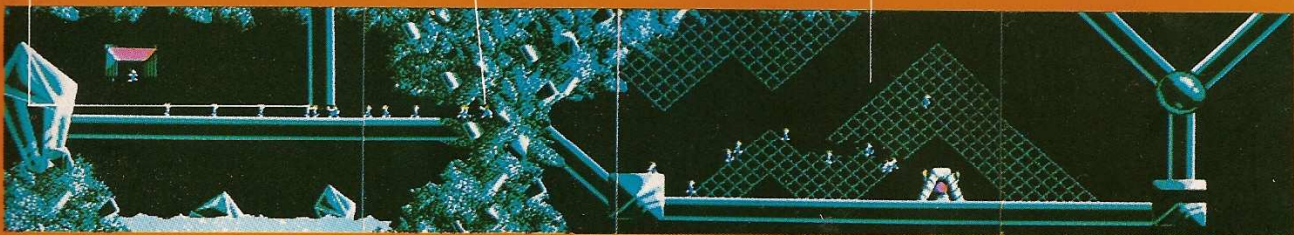


Fase 5 - Nível Fun - NCDKKWG
50 Lemmings - salve 10% em 5 minutos

3 - ... até atingir a grade. Ela também deve ser cavada para abrir o caminho para a casinha.



1 - O primeiro passo é cavar este cano para abrir a passagem.



6 - Mande um **Lemming** cavar o início da escada, para que eles não caiam da escada que você está construindo. Assim, eles

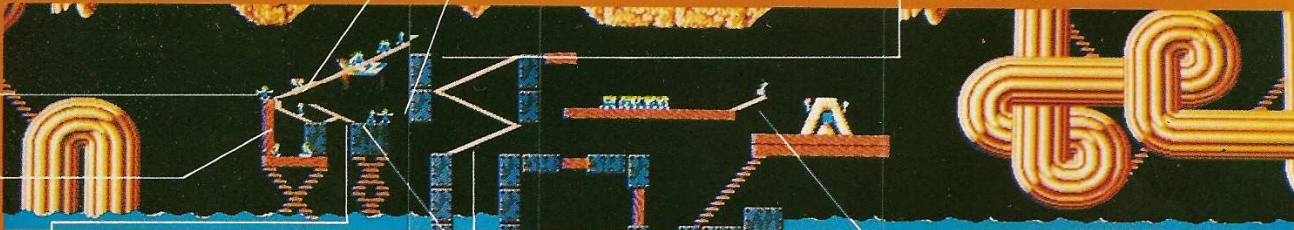
batem nos dois bloqueadores das pontas e ficam presos enquanto você termina o caminho sossegado.

Fase 13 - Nível Tricky
ZVMQKXB
100 Lemmings - salve 70% em 8 minutos

5 - Agora, quando o seu **Lemming** chegar aqui, mande ele bloquear a passagem. Assim que o próximo **Lemming** chegar, construa esta escada grandona.

1 - O primeiro passo é mandar um **Lemming** bloquear o caminho aqui (lado direito da casinha)

7 - Chegando aqui, dê um guarda-chuva para o seu **Lemming** trabalhador. Ele cai no bloco inferior.



4 - Construa agora este pedacinho. Ele evita que o **Lemming** caia na água. Não se preocupe, pois ele vai bater no bloqueador e voltar.

8 - Aqui, é a hora de construir estas escadas. Toda a vez que ele bater na parede e der a volta, inicie a construção para o outro lado.

9 - Agora, é só construir esta pequena escada para que eles não caiam, e cheguem na casinha em segurança.

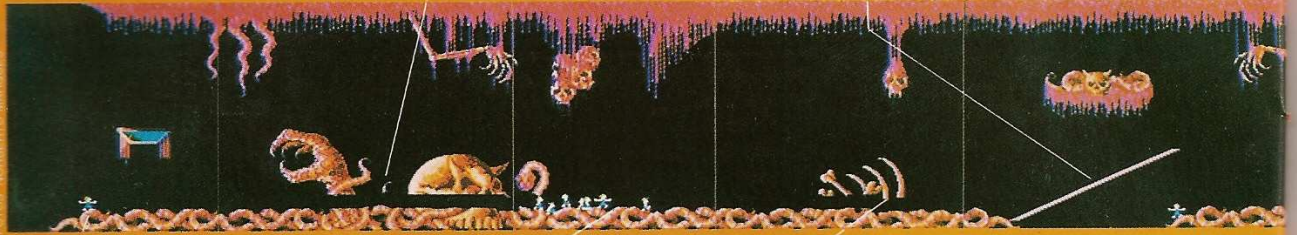
3 - Construa duas escadas, bem na ponta do bloco. O **Lemming** vai bater na parede e voltar.

2 - Construa então uma escada para a esquerda, em direção ao bloco.

10 - Volte para o local em que você mandou o **Lemming** cavar a escada (6) e reconstrua o pedaço que está faltando. Assim, todos eles chegarão em segurança ao lar.



Fase 14 - Nível Tricky - ZZRHJPL
80 Lemmings - salve 87% em
6 minutos



1 - Cave para a frente nestes locais.

5 - Aqui, construa quatro escadas, uma logo em seguida da outra.

2 - Alguns Lemmings vão voltar enquanto o túnel não estiver completo. Bloquee a passagem no canto esquerdo para que eles não caiam no buraco.

3 - Quando o túnel estiver completo, bloqueie também esta passagem. Só um Lemming prossegue, e é ele que vai terminar o caminho.

4 - Cave esses ossos.

8 - Finalmente, bloqueie o caminho antes da escada, para que os Lemmings que caírem da escada em construção voltem.



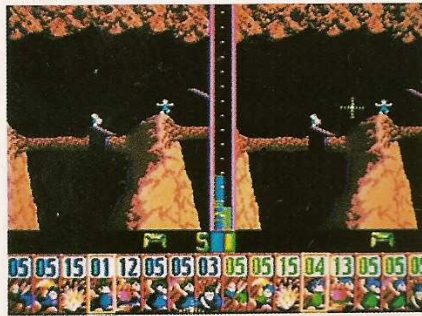
Dois jogadores

Lemmings pode ser jogado por dois jogadores simultaneamente. E aí o jogo fica bastante interessante, pois um jogador vai disputar com o outro quem consegue salvar mais **Lemmings**. A tela se divide em duas partes, uma para os **Lemmings** azuis, do jogador 1, e outra para os **Lemmings** verdes, do jogador 2. A região em que eles caem é a mesma, mas preste atenção: há duas casinhas — uma para cada grupo de **Lemmings**. O objetivo passa a ser levar os **Lemmings** azuis para a casinha com bandeira azul, e os verdes para a casinha com bandeira verde.

Além de ter de bolar a estratégia para levar seus **Lemmings** em segurança para casa, você também pode (e deve!) atrapalhar os movimentos dos adversários. Seu **Lemming** pode bloquear a passagem do seu grupo mas também a do adversário, por exemplo. Ou ainda

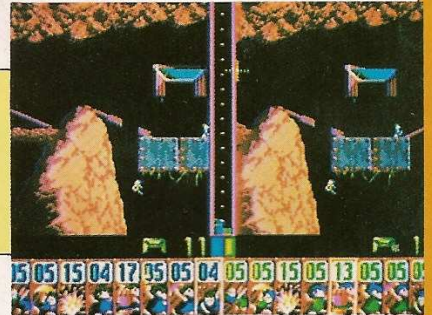
você pode cavar um buraco para que os **Lemmings** adversários caiam nele. Vai vencer quem conseguir a melhor estratégia para

atrapalhar o adversário sem ser atrapalhado. Aqui vão algumas dicas para armar armadilhas e também escapar delas:

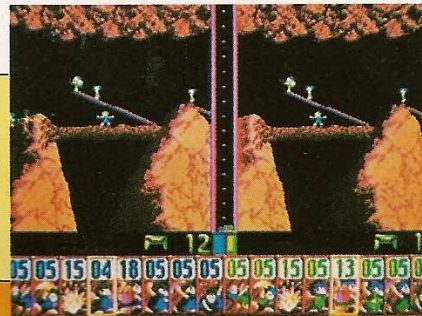


Buraco - Se o seu adversário cavar um buraco para você cair, bloqueie rapidamente a passagem dos seus **Lemmings**, deixando apenas um passar. Este é o que vai construir a escada sobre o buraco.

Escadas - As escadas dos adversários podem também ser escavadas pelos seus **Lemmings**. Assim, todos os inimigos não conseguirão atravessar o buraco ou o bloqueador.



Passagem bloqueada - Quando o adversário bloquear sua passagem, escape construindo uma escada sobre o bloqueador. Em alguns casos é melhor cavar por baixo dele — quando houver caminho embaixo, por exemplo.



Bloqueador - Use o seu **Lemming** para bloquear o caminho para a casinha adversária. Cuidado: ele também bloqueia a passagem dos seus **Lemmings**. De qualquer maneira, todos os **Lemmings** bloqueados (adversários ou não) tomarão o rumo da sua casinha.

SUPER NINTENDO

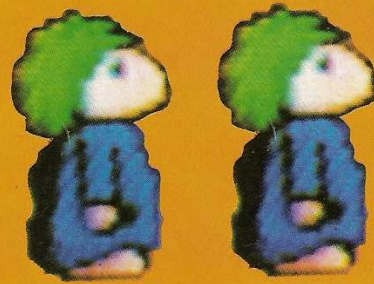
LEMMINGS



6 - Cave novamente estes obstáculos



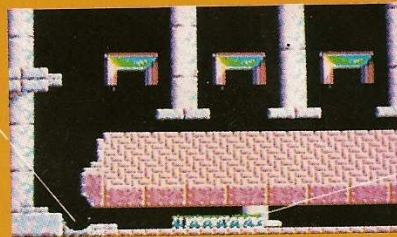
7 - Agora construa três escadas neste local. No final da terceira, bloqueie o caminho. Volte e exploda o Lemming que ficou bloqueando o caminho dos outros, no item 3. Fique esperto: quando o primeiro Lemming bater no bloqueador da escada e virar, ordene a construção de mais quatro escadas — que vão dar direto na casinha.



Fase 6 - Nível Taxing
MDGMJLV
50 Lemmings — **salve 60% em 3 minutos**

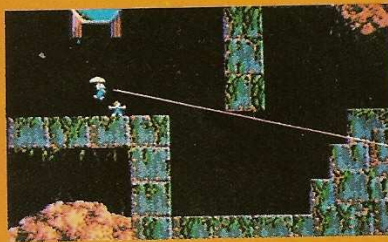
2 - Se você foi rápido, deu para chegar até aqui sem que nenhum caia. Acione o bloqueador.

3 - Quando quase todos os Lemmings já tiverem caído, exploda o bloqueador.



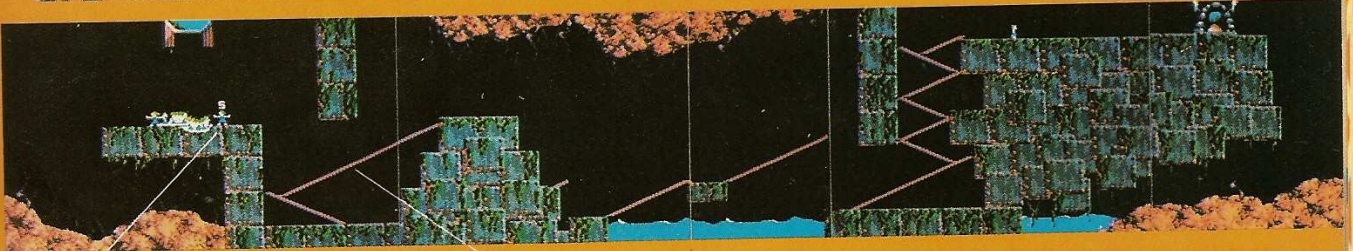
1 - Nesta fase, rapidez é o que importa. Primeiro ordene rapidamente que os Lemmings cavem as bases destas colunas.

4 - O pilar desce, mas só esmaga um de cada vez. Passando em bloco, seus Lemmings sobreviventes chegam em segurança na casinha, e na quantidade certa.



Fase 1 - Nível Mayhen
XNMTWVD
100 Lemmings - **salve 90% em 8 minutos**

1 - Antes de mais nada, você deve dar um guarda-chuva para o primeiro Lemming que cair. Rapidamente, bloqueie a passagem aqui. O segundo Lemming (não esqueça de dar outro guarda-chuva) vai construir a escada, para que os outros não morram ao cair. Bloqueie também a passagem do lado esquerdo.



2 - Agora, exploda o bloqueador da direita, deixe apenas um Lemming passar e logo em seguida bloqueie novamente a passagem.

3 - O Lemming que passou deve cair aqui de guarda-chuva, e ele é que vai começar a construir a seqüência de escadas que aparece aqui.

4 - Agora, é só explodir aquele Lemming que ficou bloqueando o caminho dos outros. Pronto!

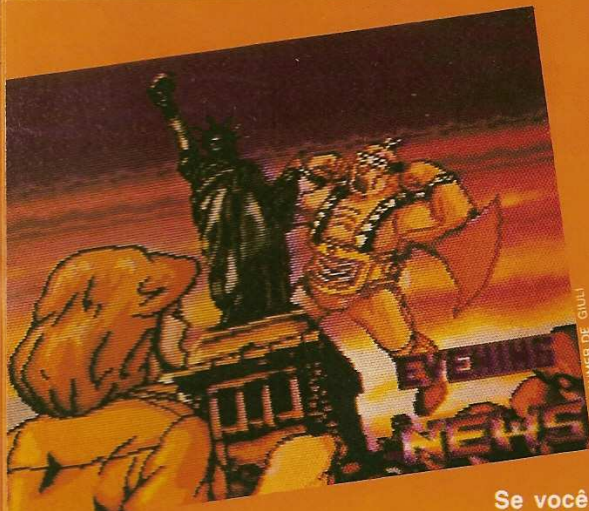


SNES

TEENAGE MUTANT NINJA

TURTLES

TURTLES IN TIME



FOTOS DAUMER DE GIULI

RAIO-X

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

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

O JOGO

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



OPTION

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



VERAUS

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

TIME TRIAL

Aqui, um novo desafio: sua batalha é escolher uma fase e terminá-la no menor tempo possível. Não enrole e pau neles!

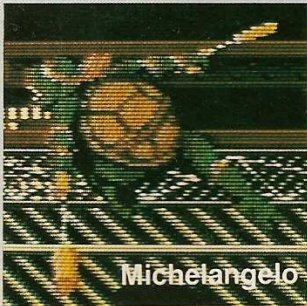


Cuidado com a unha encravada... tropeçar nas minas vai doer!



Os efeitos são incríveis se liga no zoom!





SUPER GOLPES

Michelangelo

Vô sobre os inimigos, seguido de golpe de nunchuck



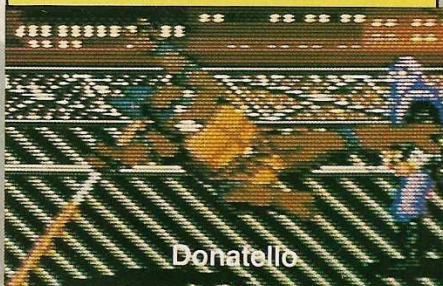
Super giratória, com golpes de espada

Leonardo



Rafael

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



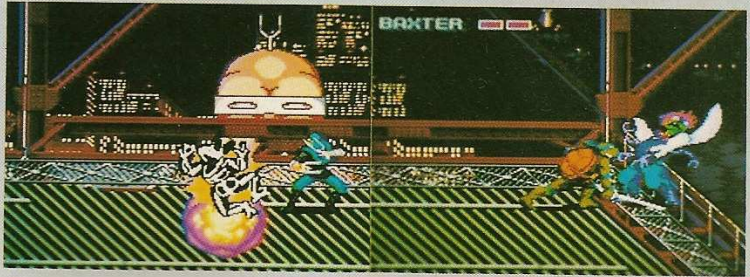
Donatello

Chute nos inimigos, com apoio do bastão no chão.



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

FASE 1



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

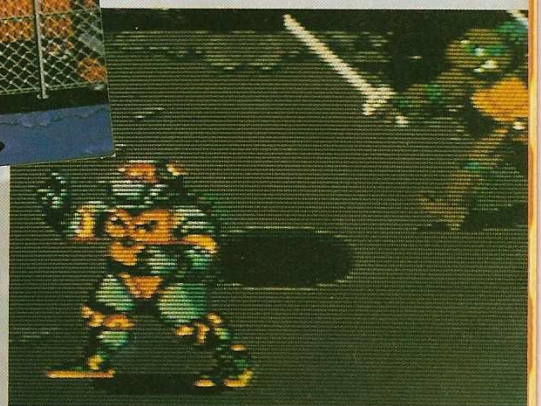
Baxter Stocker é seu primeiro inimigo. Quando ele estiver no alto, salte e acerte-o. Quando ele estiver embaixo, tente encurralar a mosca nos cantos, acertando sempre. Salte sempre que ele atacar.



Os robozinhos darão trabalho. Voadoras neles! Pegue também o maior número de pizzas.

FASE 2

Para detonar Metal Head, acerte-o com os golpes normais e fuja. Voadoras também são excelentes.



FASE 3



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

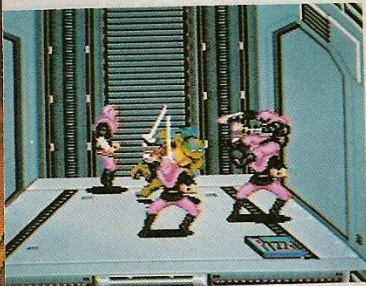
Detonar Rat King é fácil: acerte-o sempre com sua arma. Quando ele atirar, fique em segurança bem no topo da tela. É moleza!



TECNÓDROMO

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

TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
 TURTLES IN TIME



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

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



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



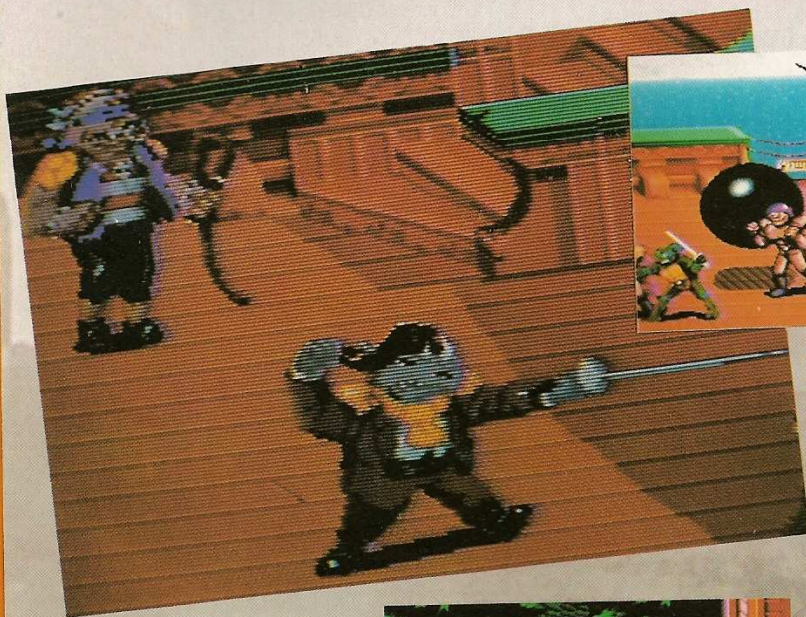
FOTOS: DAUMER DE GIJULI

DE VOLTA AO FUTURO

250.000.000 ANTES DE CRISTO

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

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



1530 DEPOIS DE CRISTO

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

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

1930 DC

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



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



TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
 TURTLES IN TIME

2020 DC

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

FOTOS: DAUMER DE GIULI



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

2100 DC

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



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



**BATALHA FINAL
 DESTRUIDOR**



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



Verde - Destruidor solta tartaruginhas assassinas.

Vermelho - Destruidor solta fogo

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



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



FOTOS NORBERTO MARQUES

F-ZERO



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Automobilismo

No futuro, os bólidos da Fórmula Zero são a categoria máxima do automobilismo mundial. E você pode ser um dos feras das pistas, pilotando um destes sensacionais carros. Claro, neste game tudo é diferente. A começar pelas pistas: elas são construídas no espaço, flutuando alguns milhares de metros acima da superfície do globo terrestre. Com atenção, pode-se ver ao fundo o cenário do local sobre o qual elas foram construídas.

Mas nelas existem ainda outras particularidades: as bordas são construídas com um material ultra-resistente e de grande elasticidade. Tudo pensado para que os acidentes não sejam graves e que possam até fazer parte da competição. Bater nessas bordas significa ser devolvido à pista quase na

mesma velocidade da batida, sem dar ao algum para seu bólido. Em todo o caso, evite bater: afinal, você poderá perder preciosas posições! Outro risco é seu carro rodar após uma batida e seguir pela contra-mão. Nesse caso, retorne logo, ou o jogo terminará. A mensagem "REVERSE" aparecerá na tela, avisando do perigo!

Seu objetivo é terminar a temporada em primeiro lugar no campeonato, ganhando o maior número de provas possível. Antes disso, é preciso permanecer na pista e se classificar para a prova seguinte. Para isso, é necessário chegar pelo menos na mesma posição indicada pela tela, em "safe". Cada vez que você perde esta posição-limite o jogo chegará ao final. Veja agora mais detalhes deste incrível game!



O modo de jogo

Você poderá optar por **Grand Prix**, que é a disputa do campeonato mundial. Neste modo, você compete contra outros três carros controlados pelo computador; **Practice**, que é apenas para que você fique conhecendo a pista — nesta modalidade, você pode ou não escolher um rival e disputar apenas com ele; e **Records**, que mostra todos os melhores tempos nas três categorias.

Escolhendo a categoria

São três categorias, que variam o grau de dificuldade das pistas na temporada. **Knight League** é a mais fácil, sendo aconselhável que, na primeira vez, se inicie jogando nesta categoria. **Queen League** é um pouco mais difícil, e já aparecem muitas surpresas na pista, como barreiras, saltos longos e outras dificuldades. Finalmente, **King League** é a mais difícil, tendo pistas sinuosas, com saltos, obstáculos e até atalhos que podem ser tomados pelo corredor.



Escolhendo o carro

São quatro modelos à disposição, todos com propulsão a jato alimentado por baterias atômicas. Outra particularidade é que eles não têm rodas. Isso mesmo, eles flutuam a poucos centímetros do solo! Eles aparecem na tela, e, antes de escolhê-los, você poderá visualizar suas características. Normalmente, o carro **Fire Stingray**, de cor rosa, é o que tem a melhor combinação velocidade-estabilidade, sendo



mais fácil de vencer utilizando-o. Mas, dependendo de seu estilo de pilotagem, outros carros poderão se adaptar melhor a você. Experimente todos!



Pilotando

Pilotar um carro tão avançado não é tarefa das mais fáceis. Além do direcional para os lados, usado nas curvas, há outros comandos importantes. Veja quais são eles:

Direcional para baixo: faz com que o carro salte mais alto. Neste caso, ele perde velocidade.

Botão **B**: acelerador.

Um toque no botão **A** seguido de **B**: aciona o turbo (do carro).

X ou **Y**: freios.

L e **R**: controla a inclinação do carro nas curvas, aumentando a estabilidade.

As dicas de cada pista

Mute City

Seu campeonato começa aqui. E, com um pouco de treino, não será difícil vencer, pois, além de possuir traçado fácil, este circuito não reserva maiores surpresas. Preste bastante atenção nos "esses": a maioria deles pode ser contornada passando-se quase em linha reta!



Death Wind

Nesta prova, você corre em uma sinuosa pista, ou, dependendo da categoria, ela pode se transformar em um fantástico oval. A novidade aqui é a seta de velocidade: passando sobre ela, seu carro é acelerado a 900 km/h! Na categoria **King League**, este circuito é um oval simples com duas setas de velocidade, no início de cada uma das duas retas. A velocidade é alucinante! O turbo é uma excelente arma para vencer, mas sua energia acaba. Veja onde recarregar as baterias atômicas de seu carro.



SUPER NINTENDO

F-ZERO

Port Town

Aqui, a novidade é o salto. Seja esperto para não despencar espaço abaixo. Há também uma rampa de salto, que pode ser usada para se ultrapassar os concorrentes. Fique de olho na energia! Veja o local para recarregá-la na foto.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Red Canyon

Neste fantástico circuito, são três os saltos. Procure usá-los sempre para ganhar velocidade e ultrapassar os concorrentes, ou ganhar distância deles. Você consegue isso combinando a mínima altura possível para o salto com maior velocidade. Mas a grande sacada é pegar a grande seta que fica ao lado da terceira rampa (foto). Sua velocidade será incrível!

Fire Fight

Esta é a última prova do campeonato. Por isso mesmo, é a pista mais sinuosa e difícil. A dica é a mesma: pegue as setas de velocidade para ultrapassar os concorrentes, e não esqueça de reabastecer quando o seu medidor de energia estiver no fim. A surpresa fica por conta de minas instaladas na pista, que farão com que seu carro perca velocidade. Decore sua posição e desvie delas!





SUPER NINTENDO

SUPER R-TYPE



TIPO: Aventura

Forças interplanetárias estão ameaçando invadir a Terra e criaturas a serviço do império Bydo estão a ponto de dominar o planeta. A nave R-9 é a única com poder suficiente para impedir que isso aconteça. A sua missão neste incrível game, que chega agora aos cartuchos de Super Nintendo, é pilotar a R-9 e salvar a Terra dos intrusos. Pa-

ra conseguir a vitória, é necessário enfrentar os inimigos em oito etapas. O melhor para quem está iniciando a "jornada" é escolher o nível de dificuldade **novice**, onde as armas conquistadas e a nave droide estão garantidas, mesmo que você tenha de recomeçar o jogo. Fique ligado também, porque a cada 40 mil pontos surge uma vida extra.

Itens

- S** - velocidade
- Azul** - tiros laser
- Amarelo** - tiros rastejantes
- Verde** - tiros de fogo
- Vermelho** - tiros anelados de laser
- M** - mísseis
- Olho Vermelho** - atira e protege a nave

Comandos

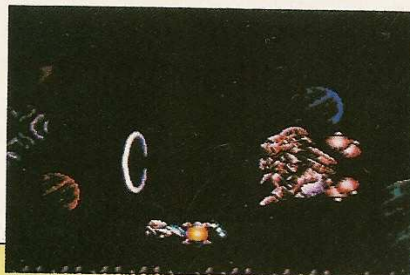
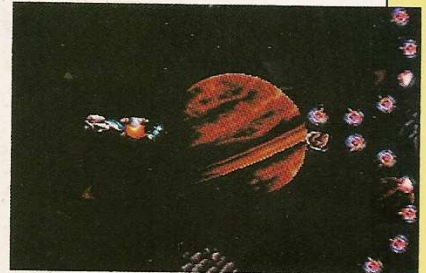
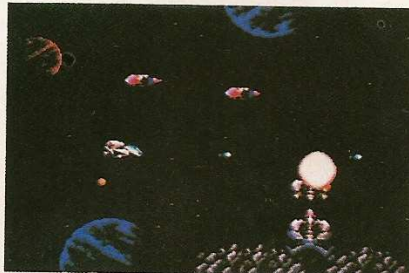
- Direcional** - movimentos da nave R-9
- Botão A** - chama e solta a nave droide
- Botão B** - tiros normais
- Botão B pressionado** - super-tiro e ultra-tiro
- Botões X e Y** - tiros rápidos

Primeira fase

Agora tem início a missão da nave R-9, destacada para proteger o planeta Terra da invasão do império Bydo. Não esqueça de ir apanhando itens durante o caminho e de se defender das pequenas naves. Fique ligado, porque alguns itens aparecem somente depois que você atira. A base que está na parte de baixo e no alto da tela também solta diversas naves inimigas. Acabe com estas bases com o super-tiro (pressionando Botão **B**, até o nível de energia ficar azul). Apanhe a nave droide o mais rápido possível. Com a nave "nas mãos" você pode tocar os inimigos menores, acabando com eles, e também soltá-la, para que ela os destrua. Agora dois círculos formados por robôs tentarão destruir a R-9. Para passar por eles segure o ultra-tiro (pressionar Botão **B** até o medidor ficar laranja) e quando os dois círculos estiverem vindo em sua direção solte. Restam somente dois inimigos. Destrua-os com tiros normais. Mais um probleminha: agora é a vez do robô atirador de la-

ser. Para liquidá-lo, basta ficar na parte de baixo da tela e soltar o super-tiro quando o monstro parar de atirar. O inimigo da fase é um robô em forma de cruz móvel. Destrua primeiro os quatro

sensores que estão nas pontas da cruz. Atire também para acabar com as minas liberadas pelo inimigo: elas atiram. Finalize o trabalho com um super-tiro. Pronto, você venceu a primeira etapa!

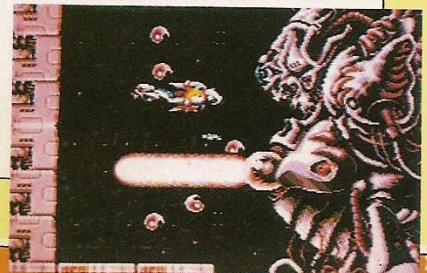
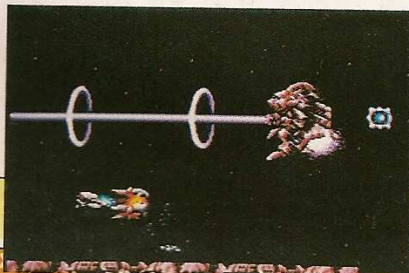
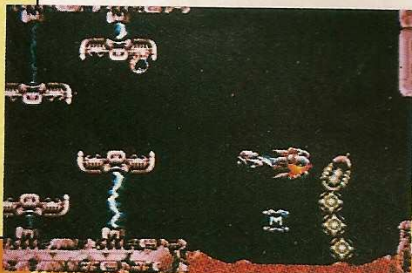


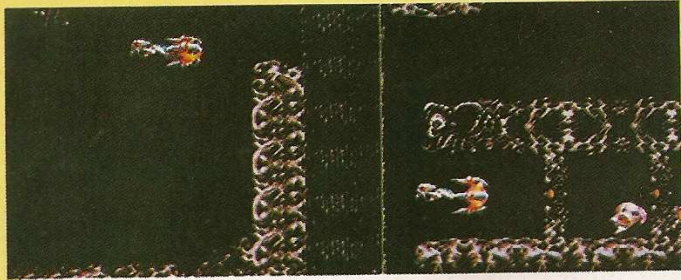
Segunda fase

A R-9 prossegue em sua difícil missão agora dentro de uma usina de lixo. Continue apanhando os itens que estão no caminho e destruindo as pequenas naves. Cuidado com o monstro que pula das águas. Liquide-o usando o droide, com tiros simples. Cuida-

do ainda com os esmagadores elétricos. Use o ultra-tiro para conseguir passar. As centopéias que saem do esgoto também vão dar trabalho. Destrua as monstros com um tiro na cabeça. O robô atirador de laser da primeira fase aparecerá novamente. Você já sabe como destruí-lo: é só ficar na parte de bai-

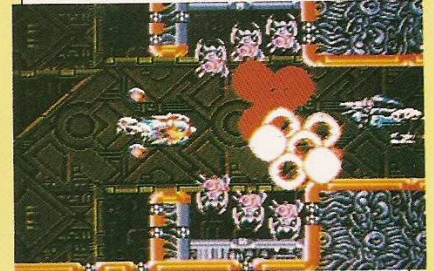
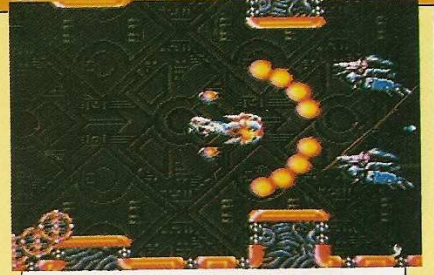
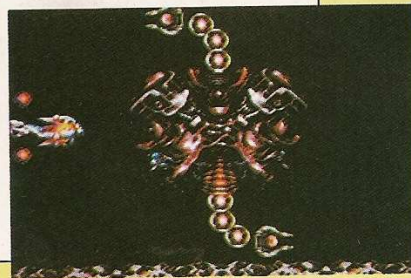
xo da tela e soltar o super-tiro quando o monstro parar de atirar. O inimigo principal é um monstro robotizado gigante. Para acabar com ele, solte um ultra-tiro na bola que aparece em sua barriga. Cuidado também com os tiros do monstro. Você conseguiu mais uma vez!





Terceira fase

A R-9 está agora numa caverna. Fique ligado nos peixes mecânicos: eles são indestrutíveis. Fique esperto também para passar pelas cachoeiras e pelos filetes de água. Eles têm a "manha" de desgovernar a nave. Quando aparecer a primeira divisão (foto), escolha continuar pela parte de baixo. Só assim, você evita os inimigos e as cachoeiras. Vá destruindo os muros até alcançar a saída. As lagartas e girinos também vão incomodar. Fique ligado no escaravelho verde e rosa. Solte um super-tiro para acabar com ele. O inimigo da fase é um enorme monstro de onde saem duas serpentes. Antes de as monstros aparecerem surge uma bola verde de dentro do inimigo. Solte um ultra-tiro na bolinha e você conseguirá acabar com o monstro e com as serpentes automaticamente.



Quinta fase

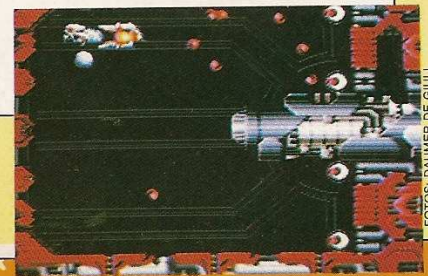
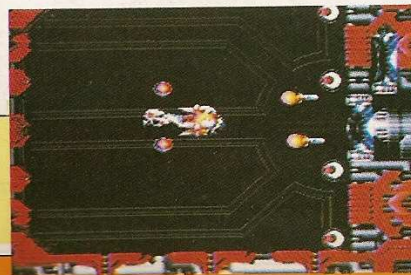
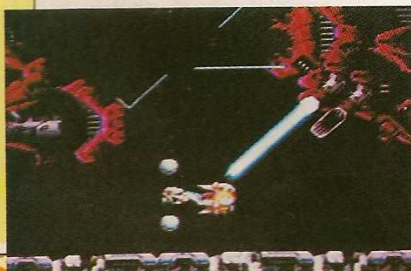
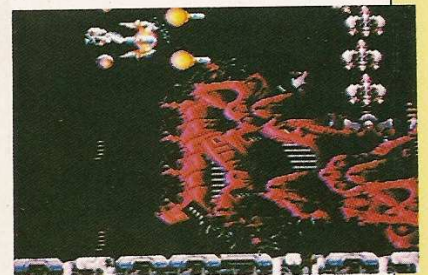
A nave R-9 chega agora a uma usina de reciclagem. Cuidado para não ficar preso nas plataformas móveis. Aqui o segredo é ter paciência e esperar até que "as coisas se acalmem". Só então é que você deve escolher o caminho certo (foto) a seguir. Cuidado com os robôs. Acabe com eles disparando tiros. Quando as plataformas na diagonal começarem a aparecer, passe por baixo para não ficar preso. Pronto, você chegou ao inimigo da fase: uma máquina gigante, que caminha rapidamente para trás. Ande atrás dela, mas tome cuidado com as plataformas que

Quarta fase

A R-9 está novamente no espaço e seu objetivo agora é destruir a nave inimiga. Todo cuidado é pouco com os canhões que soltam girinos e com os atradores de laser. Use o super-tiro e o ultra-tiro a vontade para atacar a nave. Não esqueça também de ir apanhando os itens. Fique ligado ainda nas pequenas naves que saem de dentro da nave-mãe e nos raios laser que ela solta por baixo. A nave inimiga então se abre e a R-9 deve entrar dentro dela, para destruí-la por completo e acabar com o chefe da fase. O inimigo principal é um robô controlado por computador. Antes de ele aparecer por inte-

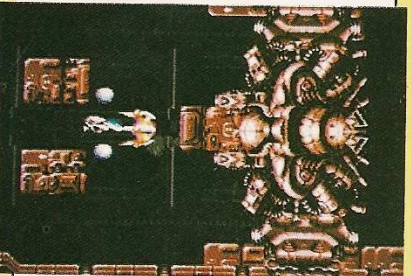
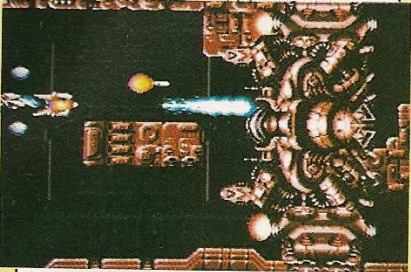
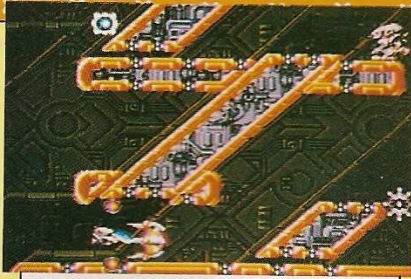
ro, atire nos quatro canhões que estão na frente. Espere a placa azul surgir e atire somente quando ela estiver no meio da tela. Cuidado com os raios que ricocheteiam e também com os tiros dos quatro canhões. Para escapar, fi-

que na parte alta do canto esquerdo da tela e atire também. Quando o computador cessar fogo, desça e dispare na bolinha vermelha que vai aparecer. Use então o ultra-tiro para acabar de vez com o monstro.

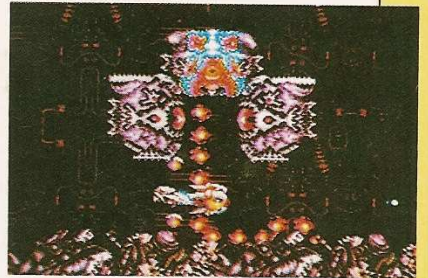
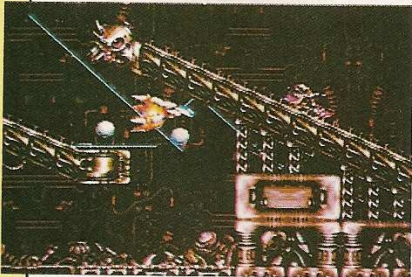
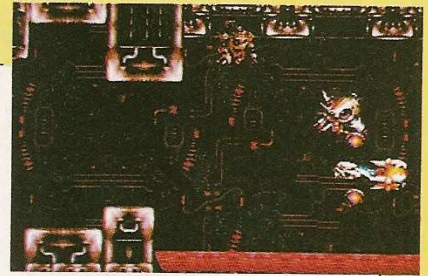
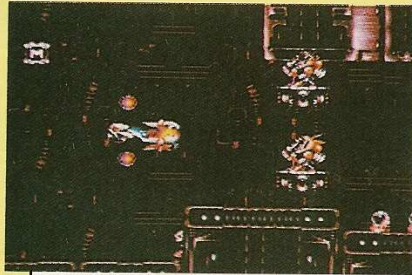


SUPER NINTENDO

SUPER R-TYPE



servem de obstáculo. Vá soltando super-tiros na bola vermelha que está no meio do monstro. Pronto, você conseguiu acabar com ele.



Sexta Fase

A R-9 está numa fábrica abandonada e aqui você tem de ficar ligado nos inimigos que descem de elevador. Acabe com eles usando os tiros normais. Vários adversários começam agora a despencar do alto da tela. Mas se você tiver os dois olhos vermelhos de segurança acoplados à nave, não há problema: eles ajudam a acabar com todos os inimigos. Quando você chegar às escadas rolantes, coloque a nave

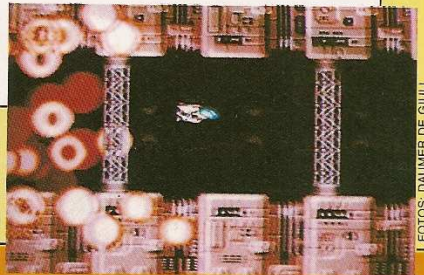
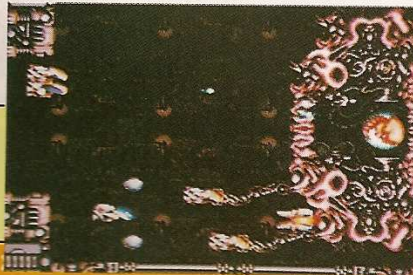
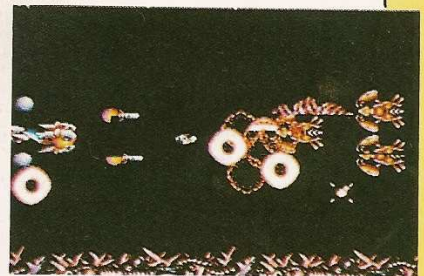
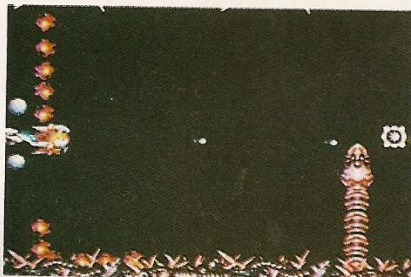
droide atrás da R-9 para poder absorver os tiros e acabar com inimigos mais facilmente. Mas não esqueça de passá-la para frente outra vez. O inimigo da fase são três olhos mecânicos que se separam. Atire na parte vermelha de cada um deles para destruí-los. Mas muito cuidado com os tiros inimigos, eles não podem ser absorvidos pela nave droide e saem pelas laterais do monstro. Cuidado também com as pedras que eles atiram para o alto.

Sétima fase

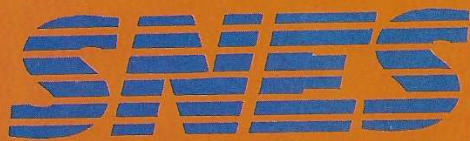
A R-9 consegue finalmente encontrar o esconderijo do chefe do império Bydo, que tem em seu poder quatro naves amigas. Aqui vai uma super dica: se você estiver com os dois olhos vermelhos, fique no meio da tela e não pare de pressionar o Botão X ou Y. Usando esta tática, a R-9 fica totalmente protegida dos tiros inimigos e consegue acertar todos seus adversários. Mas cuidado com os escorpiões atiradores. Eles são os únicos que representam perigo. Logo que vê-los, solte o super-tiro e fuja de suas investidas. Para chegar ao inimigo final, liberte as quatro naves

que estão sob seu poder. Para isso, é só soltar a nave droide. O monstro então começará a se abrir. Atire no embrião que está dentro dele e fuja dos

tiros que vêm em sua direção. Parabéns, você conseguiu acabar com o império Bydo e salvar a terra dos invasores!



SUPER MARIO KART™



O encanador Mario e toda sua turma estão aí outra vez! Eles voltaram para disputar um incrível campeonato de Kart. Para ganhar é preciso vencer cinco corridas, que acontecem em diferentes lugares. Mas há muitas manhas para derrotar os outros competidores. Saque só!



OS PILOTOS

Conheça as qualidades de cada um dos personagens e escolha com qual deles você deseja competir.

LUIGI

aceleração	8
velocidade	8
estabilidade	8



MARIO

aceleração	8
velocidade	8
estabilidade	8

KOOPA

aceleração	5
velocidade	9
estabilidade	6



RAIO-X

TIPO:	Corrida
FABRICANTE:	Nintendo
MEMÓRIA:	4 Megabits
FASES:	15
JOGADORES:	2
DIFICULDADE:	7
GRÁFICOS:	8
MÚSICA/EFEITOS:	7
DIVERSÃO:	7

TIPOS DE CORRIDA

CAMPEONATO



Durante o campeonato, o jogador tem de enfrentar sete outros concorrentes. Ao todo são 15 pistas, divididas em três modalidades. Cada corrida pode contar com três vidas.



VERSUS

Você e seu companheiro escolhem os

personagens com os quais desejam correr. Neste campeonato, somente vocês dois irão disputar o primeiro lugar. Além das 15 pistas do GP, o jogador ainda pode escolher cinco pistas especiais nesta modalidade.

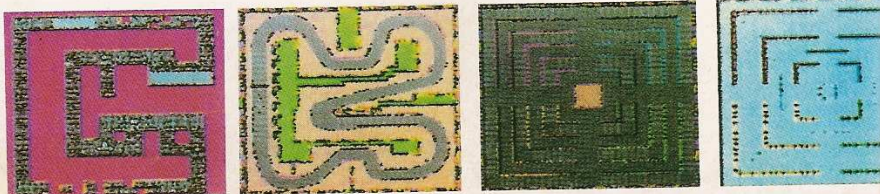


DESAFIO

Dois corredores se enfrentam em quatro novas pistas. O objetivo é destruir o Kart do adversário usando os tiros (A).

Para apanhar os itens é preciso passar em cima das interrogações amarelas.

Mario Kart conta com 24 pistas diferentes. Dá só uma espiadinha em algumas delas!



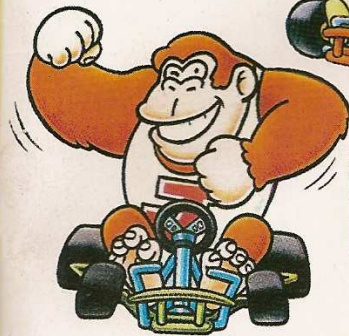
YOSHI

aceleração	7
velocidade	7
estabilidade	9



PRINCESA

aceleração	9
velocidade	7
estabilidade	6

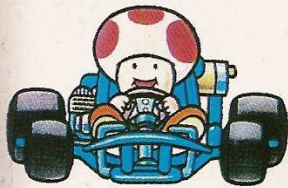


DONKEY KONG

aceleração	6
velocidade	8
estabilidade	7

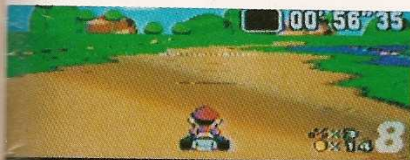
BOWSER

aceleração	6
velocidade	6
estabilidade	8



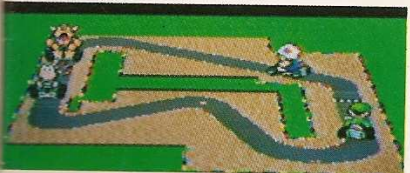
MUSHROOM

aceleração	8
velocidade	6
estabilidade	6



ESPELHO RETROVISOR

Correndo com um só jogador Mario tem a imagem do seu espelho retrovisor na tela de baixo.



Caso você prefira, apertando Select é possível ver o mapa e a posição de cada piloto durante a corrida.



LAKITU

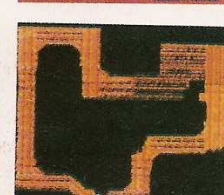
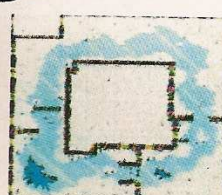
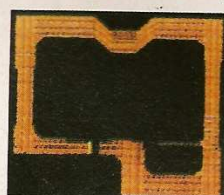
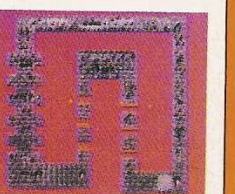
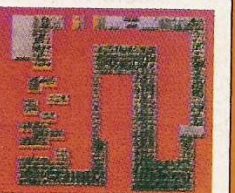
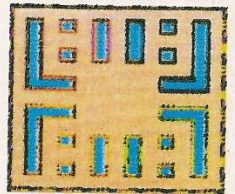
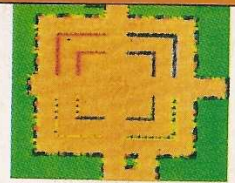
Toda vez que seu piloto sair fora da pista, Lakitu virá para salvá-lo. Mas ele não faz este servicinho de graça, não! O "salva-vidas" cobra duas moedinhas a cada queda (as moedas você recolhe pela pista). No desespero, você também pode tentar acelerar **A** e sair desta enrascada sozinho.



Pegando da quinta colocação para baixo o corredor perde uma vida.



FOTOS: DAUNER DE GIULI





NOBERTO MARQUES

O SUCESSO SUPER NES

Saiba porque este

console de 16 bits

conquistou tantos

adeptos em apenas

um ano de vida

Em pouco mais de um ano de vida, o console Super Nintendo conseguiu o que parecia impossível: conquistar a preferência quase unânime dos gamemânicos do mundo inteiro. Nos Estados Unidos ele já se popularizou, e uma versão compacta, sem qualquer jogo e com apenas um controle, já pode ser encontrada por cerca de US\$ 100 — que era o preço do Nintendo de 8 bits há dois anos atrás. E, no Brasil, o caminho é o mesmo: hoje ele é o objeto de desejo de qualquer jogador, e seus jogos já são, de longe, os mais alugados em quase todas as locadoras.

A razão para todo esse sucesso está no que o Super Nintendo é capaz de realizar. Só para se ter uma idéia, a resolução gráfica é de 512 x 448 pontos na tela, e os programadores de jogos têm à disposição 32.768 cores, das quais 256 podem

ser mostradas simultaneamente na tela. Mas o grande trunfo são os efeitos especiais que a máquina pode produzir, como o **scrolling**, que acentua o efeito de profundidade, **rotation** e **scaling**, que permitem rotação de um objeto na tela e variação do tamanho na escala real à medida em que ele se aproxima ou afasta no cenário. O som também não fica para trás: ele é gerado por um processador sonoro tipo DSP, idêntico aos usados nos **CD-players**. Sem dúvida, todas estas características tornam o Super Nintendo o console mais sofisticado produzido no momento.

Mas nem só de efeitos especiais vive um console. A prova disso é que o Neo Geo, por exemplo, não conseguiu se popularizar, apesar de ser também bastante sofisticado. E os motivos são fáceis de entender: o preço aliado à qualidade e disponibilidade de jogos. E isso o Super Nintendo tem de sobra: ele não é o sistema mais caro e, em outubro deste ano, já contava com mais de 300 jogos lançados, que usam e abusam do potencial da máquina.

Mas o sucesso promete não parar por aí. É que, para 93, a Nintendo japonesa promete lançar o leitor de jogos em CD para o Super Nintendo. E, se os jogos já são demais sem CD, imagine com...



DIRETORES

Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:

Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)

Redator-Chefe:
Roberto Araújo

Editora convidada:
Sílvia Szarf

Colaboradores:

Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Junior, Eduardo Bourdot Fidelis, Alan Gonçalves Campos. **Fotos:**
Studio Norberto Marques.

Revisão:

Rosana Mauro.

Arquivo:

José dos Santos Silva

EDIÇÃO DE ARTE

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

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Gerente

Marcos Barros

Representantes SP:

Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Tony B. Simões, Gilberto Branco e Salomão Poltanski.

Coordenadora:

Ulla Schöffel

Arte:

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

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:

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

Gerente Financeiro:

José Eduardo Teixeira

Gerente Contábil:

Osny Lutenschlager S. Serra

RIO DE JANEIRO - Filial

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

VIDEOGAME com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicação). Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no IN-PI, protocolo nº 811.012.018. Foliótos: Margraf, Marprint, Fotoline e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão CLY

ANER

GAME GENIE

SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS



COMPATÍVEL COM
TODOS OS CONSOLES
DO SISTEMA NINTENDO.
OPERA COM
CARTUCHOS DE
72 PINOS.

Produzido na Zona Franca de Manaus

O GAME GENIE é um potencializador de jogos, que oferece super poderes para seus cartuchos, possibilitando a alteração das principais características dos jogos, através de efeitos especiais. O GAME GENIE possibilita:



- ▶ INICIAR O JOGO NA FASE QUE DESEJAR
- ▶ VIDAS INFINITAS
- ▶ MAIS PODER
- ▶ MAIOR VELOCIDADE
- ▶ MAIS ARMAS
- ▶ SALTOS MAIS ALTOS
- ▶ SEGURAR COM MAIS FORÇA



- ▶ Acompanha Manual com instruções para mais de 300 jogos
- ▶ A tela de Códigos aparece no início de cada jogo e através do joystick você aciona a senha desejada
- ▶ As alterações provocadas pelo GAME GENIE não são permanentes e desaparecem quando você desliga o jogo
- ▶ O desempenho do GAME GENIE depende da qualidade dos cartuchos que você utiliza



TIRA TEIMA
C.P. 2377 CEP 01060-970

Colocamos um número de caixa postal a sua disposição, para o esclarecimento de quaisquer dúvidas. Escreva pra gente.



À VENDA NAS LOJAS:
FONES:

• GALPÃO DOS ELETRÔNICOS
011-826 0022

• JOTÃO
011-228 6845

• MAGAZINE LUIZA
016-634 7512

• MESBLA
011-223 9166

• STILL
011-222 1407

Se você está atrás de um produto leve e resistente...



Procure a Two Hard e descubra as vantagens de quem mais entende de motocicletas.

Qualidade e tecnologia de ponta na fabricação de aros de roda, guidões e ponteiros de alumínio, para uso em on-off-road.

E para você que gosta de curtir a vida pedalando, a Two Hard oferece tudo para a prática do Mountain Bike: quadros modelo Splendid liga 6061, guidões MTB, aros de roda MTB, Cruiser e Cross, canotes, garfos e suporte de guidão, de alumínio, em várias cores.



TWO HARD

Leveza e Resistência

Av. Arnaldo Magnicaro, 1370 - São Paulo - SP - CEP 04691

Tronco Chave (011) 524-7772 Fax (011) 524-7756