

# GAMES

o fantástico universo dos jogos de vídeo



Dicas Roxas:  
**Bart Simpson**  
**Space Mutants**

- Dick Tracy*
- Gremlins 2*
- Rambo 3*
- Moonwalker*
- Rockman 3*
- Alex Kidd*
- Tico e Teco*
- Doutor Mário*
- Robocop*
- Total Recall*
- e muito mais!*



**Clubinhos.**  
Como participar  
e concorrer a prêmios

*Duelo de Gigantes*  
*Mega Drive X Super Famicom*

Conheça as  
**SUPERMÁQUINAS**  
Emoção pra valer!



**PROMOÇÃO**  
**PLAYCENTER**  
100 Passaportes da Alegria!

**Cowabunga!!!**  
**TARTARUGAS NINJA II**  
**Dicas Poderosas!**  
E veja o filme:  
"O Segredo do Ooze".  
Fotos deliciosas.  
Com sabor de pizza!

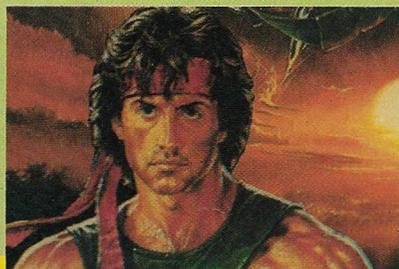


**PROMOÇÃO**  
**50 PRÊMIOS**  
5 Super Charger, 10 jogos  
10 adaptadores, 25 camisetas



Manaus, Boa Vista, Santarém, Rio Branco, Ji-Paraná, Porto Velho e Macapá (via aérea) Cr\$ 1170,00

## SUMÁRIO



4	GAMES
14	CLUBINHOS
16	DICAS MASTER
20	SIMPSONS
24	SUPER FAMICOM X MEGA DRIVE
26	FERAS
28	ESTRATÉGIAS DA GALERA
30	TARTARUGAS NINJA II
34	TARTARUGAS NINJA II - O FILME
36	SUPERMÁQUINAS
39	STARS GAMES
40	CRIPTOGAME
42	DICAS MEGA DRIVE
44	GAMESERVICE
46	CUIDADOS COM SEU VIDEOGAME



**Editor e Diretor:**  
Itagyba de Oliveira

**Editor Executivo:**  
José Edward Janczukowicz

**Diretora Responsável:**  
Ruti Mimura Fernandes

**Diretor de Arte:**  
Luiz Carlos Sorrentino

**Assistente de Arte:**  
Mirian Sorrentino

**Colaboradores:**  
Marcos Petruccielli  
Jô Elias  
Rosa Sposito  
Marcia Melo  
Marcia Kupstas  
Ricardo Renault  
Marcos Faerman  
Igor Kupstas Janczukowicz

**Fotos (SP):**  
Douglas Oliveira e Silva  
Malu Ferreira Pinto

**Fotos (Rio):**  
Ricardo Renault

**Revisão:**  
Tom Morooka

**Produção Gráfica:**  
Carlos Alberto de Castro

**Departamento Comercial/  
Atendimento ao Leitor:**  
Tel.: (011) 270-6366

41ª EDIÇÃO - ANO III - Nº 8



**GAMES** - edição especial da revista CINEVÍDEO - é uma publicação da Editora Ondas Ltda. Sede: Rua Joaquim Piza, 79 - Acimação - CEP 01528 - São Paulo, SP. O preço do número atrasado é igual ao preço de capa da última edição em banca. Todos os direitos reservados. CINEVÍDEO não admite publicidade redacional. As opiniões nos artigos assinados não são necessariamente as da revista, podendo até mesmo ser contrárias à mesma. Distribuidor exclusivo: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - Rio de Janeiro - RJ. Fotocomposição: ArtLaser Gráfica Computadorizada Ltda. - Laboratório fotográfico: PH Color. Fotolitos: Yanguer Studio Gráfico Ltda. Impressão: CLY - Rua do Cadete, 209 - São Paulo - SP. Matrícula na Lei de Imprensa sob nº 05.586, do Livro A, do Registro Civil das Pessoas Jurídicas - 5º Registro de Títulos e Documentos.



## CARTA DO EDITOR

### A gamemania chegou pra ficar.

Facilmente seduziu a moçada sedenta por uma boa aventura e com muito gás pra gastar. Atraiu, também, os pais e os avós.

A ordem é brincar! Competir, mostrar habilidades. Errar, aprender, voltar à luta, ultrapassar obstáculos. Quebrar recordes!

E é no pique do brincar ou brincar que Cinevídeo abre seu espaço para a gamemania.

Apresentamos dezenas de jogos, com informações e estratégias úteis para um melhor desempenho. Dicas especiais para o Master e o Mega Drive. Os clubinhos de videogame que existem, seu funcionamento e forma de participar.

E muito mais. Superestratégias de "Bart X Space Mutants" e um roteiro esperto pra você saborear - melhor - o Tartarugas Ninja II.

Pra quem curte ir fundo, temos um duelo de gigantes: um cara a cara entre o Mega Drive e o Super Famicom.

Curta, também, as supermáquinas, o gameservice e as estratégias da galera.

Bom divertimento!



## ALEX KIDD - The Miracle World

### MASTER SYSTEM

Um dos jogos mais clássicos que se encontram no mercado. Aqui, o garoto japonês apaixonado por bolinhos de arroz deve enfrentar muitos inimigos em várias telas para libertar sua companheira aprisionada num castelo. Você deverá recolher o máximo de dinheiro possível, pois ao final de cada fase Alex Kidd terá oportunidade de comprar armas, veículos e aparelhos de magia num shopping center.

Na segunda fase, compre uma bicicleta, esta lhe dará oportunidade de andar muito mais rápido, além de ser quase indestrutível. Tome cuidado com as bolas vermelhas neste período, pois é a única coisa que pode deixar o garoto a pé. Você deve contorná-las e nunca tentar destruí-las. Passada esta fase, o garoto deverá disputar um "jam-quem-pô" (aquele jogo de tesoura, papel ou pedra) com um monstro que não é nada tolo.

Use todos os aparelhos disponíveis. Tome cuidado com as hélices de seu helicóptero, ele será oferecido no shopping da terceira fase, se baterem nas pedras você terá que percorrer o resto do caminho a pé. O touro da quarta fase deve ser socado com muita categoria, pois caso contrário voltará com a força aumentada. A bengala voadora é essencial para a quinta fase. Esta é a tela na qual existem mais armadilhas no chão. De resto, treine muito. Alex Kidd — Miracle world não é um daqueles jogos chamados fáceis.



# G A M

De A a Z, jogos imperdíveis. Com dicas e e

## ALEX KIDD - Lost Stars

### MASTER SYSTEM

Neste jogo Alex Kidd terá que libertar as constelações do zodíaco aprisionadas por um gênio mau. A novidade fica por conta do marcador de tempo e energia. Se este ficar vazio você terá que começar outro jogo. Mas não se preocupe, aparecerão várias letras que possibilitarão o garoto adquirir estes itens e deixar o marcador cheio.

A primeira tela leva Alex a um quarto de crianças onde os inimigos são os brinquedos. O item SC arma o garoto de um poderoso sopro com o qual derrotará os carrinhos e trens de brinquedo. O latido do cãozinho de pelúcia é mortal e não pode ser atacado pelo sopro.

Nas próximas fases Alex passará por fábricas, jardins, cemitérios e muitos outros cenários, recebendo sempre um bolinho de arroz, a comida preferida dele, para cada vitória.



## CASTELVANIA 2

NINTENDO



Trata-se de uma "adventure": você terá que ler as instruções na tela para prosseguir no jogo. O herói da história terá que salvar a cidade de Castelvania do domínio de um malvado vampiro. Sua arma será um chicote mágico, com o qual você matará os monstros e abrirá portas. A maior parte do jogo se passa à noite, então tome muito cuidado com a iluminação das ruas e becos. Os asseclas do vampiro-mor são monstros, bruxas e corcundas, cada qual com uma arma mortal.

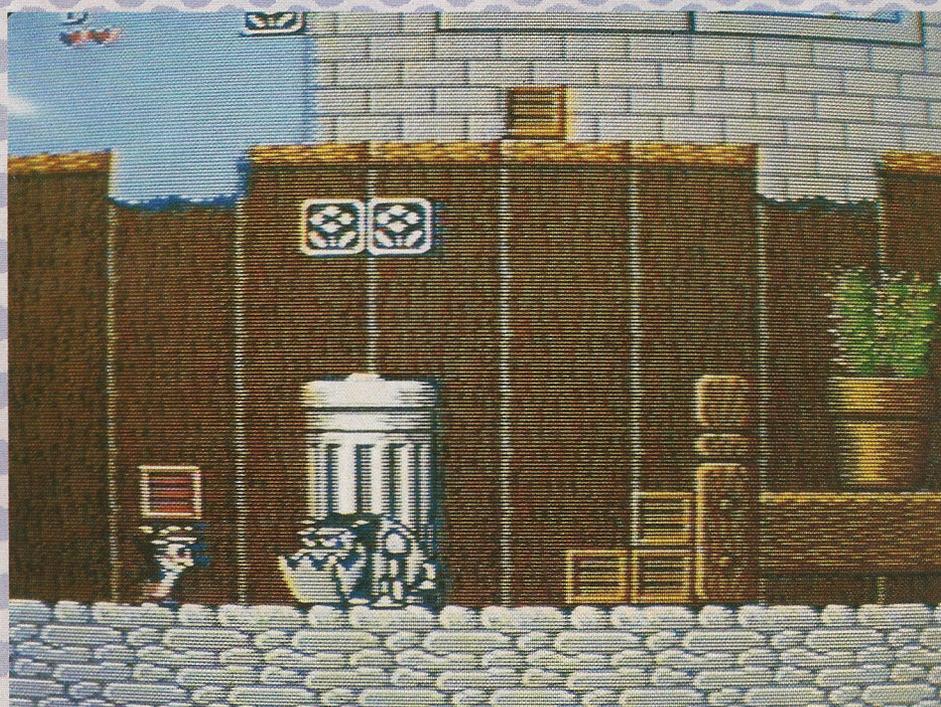
# AMES

**estratégias muito legais. É brincar ou brincar!**

por Jô Elias e Léo Varela

## CHIP AND DALE

NINTENDO



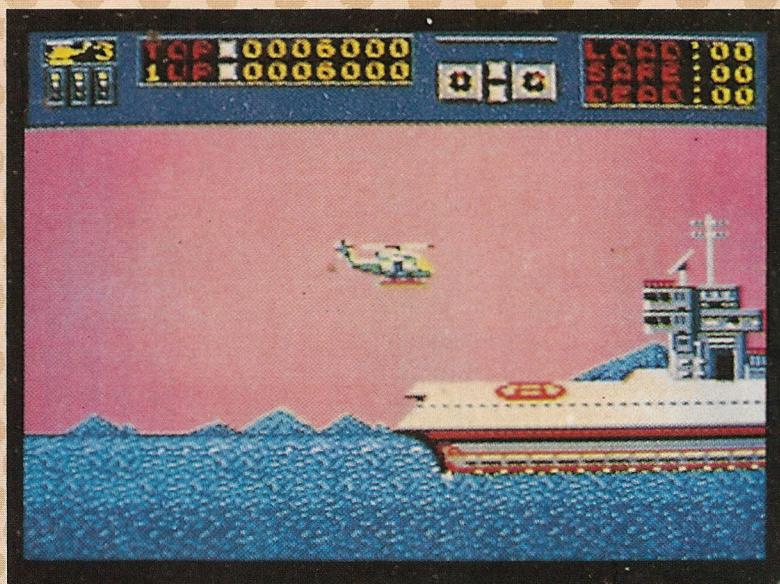
Tico e Teco, personagens de Walt Disney, são os heróis de Chip and Dale, videogame de dificuldade média e alta sofisticação. Neste game, que pode ser jogado por uma só pessoa ou por dois parceiros, o objetivo é resgatar uma das namoradas da dupla, que foi seqüestrada. Nos vários estágios, muitos inimigos irão tentar atrapalhar o resgate. Muito cuidado com um cachorro mecânico, com os espinhos, com um gato que fuma charutos (cuja cinza é mortal) e com muitos outros inimigos inesperados. Para proteger-se, os jogadores poderão se esconder sob os objetos ou ainda apanhá-los e atirá-los no inimigo. Ao pegar os objetos (caixotes, maçãs) o jogador encontrará estrelas que lhe darão vidas extras, energia e pontos.

## CHOPFLIFTER

NINTENDO

Um jogo de combate no qual você pilotará um helicóptero e tentará salvar seus companheiros de armas presos num quartel inimigo. São fases muito difíceis onde você passará por várias baterias de artilharia anti-aérea, além de aviões de combate.

O game possui variados cenários de resolução gráfica mediana: florestas, desertos e oceanos são alguns deles. Suas armas são restritas nas primeiras fases, mas com muito treino você conseguirá salvar todos e entrar para o hall of the fame.



# GAMES



## CONTRA

NINTENDO

Um jogo com sete fases que se passa numa selva tropical. Você terá que matar o chefe de cada grupo de bandidos para passar a um novo período. O problema é que os facinoras são muito numerosos. Para superar este obstáculo, aí vai uma dica: na apresentação do jogo comande no seu controle o seguinte: para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A e Start. Fazendo isto você começará o jogo com trinta vidas, tendo assim maior possibilidade de chegar ao final e combater o chefe dos chefes.

Você terá várias armas a sua disposição, além de bandidos diferentes equipados com aparelhos mortíferos.

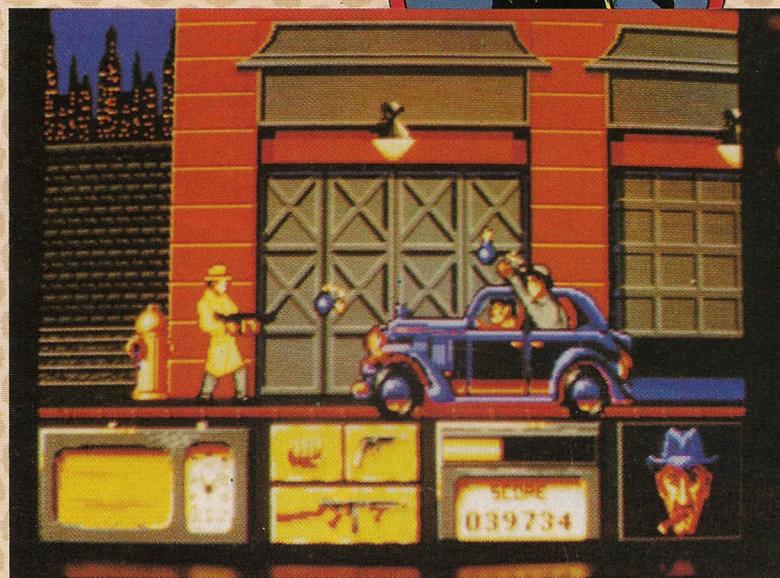


## DICK TRACY

NINTENDO/MEGA DRIVE

Depois de fazer sucesso no cinema e no vídeo, Dick Tracy chega ao universo dos videogames. Em duas versões: Nintendo e Mega Drive. No Nintendo, você terá vários casos para solucionar e existem alguns password que possibilitam pular de estágio. Para pular direto para o caso 2, use esta senha do cofre: 207-119-160. Para o caso 3: 164-003-201. Para o caso 4: 036-224-136. Para o caso 5: 007-215-047. O jogo começa com o carro de Dick Tracy correndo pelos quarteirões de Chicago. Vários gângsters estão escondidos em cima de prédios tentando acertá-lo. Você tem quatro vidas. Cada tiro que acertou em seu carro significa que você perdeu meia vida.

Na versão Mega Drive, a história é mais complexa e se aproxima mais do filme dirigido e interpretado por Warren Beatty. Você dispõe de armas e socos para combater os mafiosos.





## DOUBLE DRAGON

NINTENDO

Dois irmãos gêmeos especialistas em artes marciais lutam contra gangs urbanas. Devem resgatar a namorada do cativo. No final, ela parece estar morta, mas revive para a alegria dos gêmeos.

## DOUBLE DRAGON III

NINTENDO

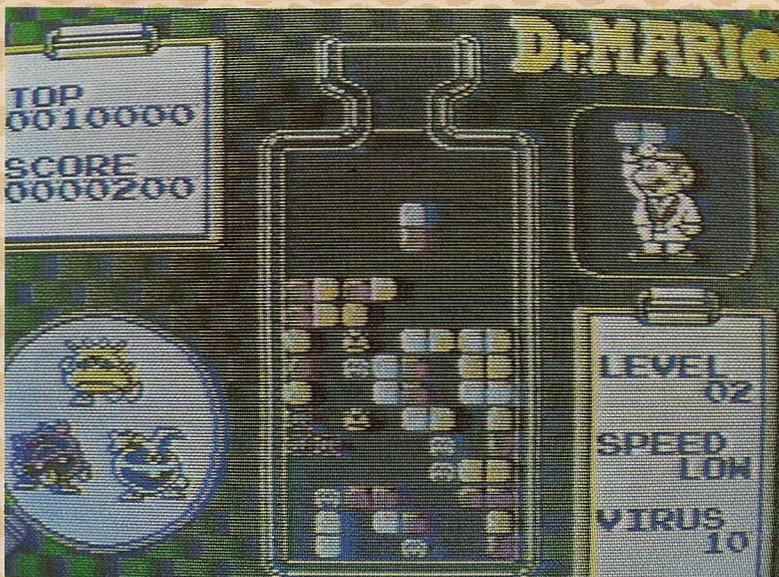
A novidade deste terceiro jogo da série fica por conta de um golpe inédito nos games: uma pirueta com a qual os heróis derrubam os bandidos pegando-os pelos cabelos. Para aplicar esta técnica, aperte os dois botões de seu controle e quando seu lutador estiver bem alto aperte o A.

## DOUBLE DRAGON II

NINTENDO

A primeira versão deste jogo fez tanto sucesso que não demoraram nada para lançar o número dois. Trata-se da mesma história: dois irmãos não medem esforços para salvar a namorada em comum de uma gangue de arruaceiros punks. Você terá que lutar muito para passar pelas oito fases deste jogo. Mas tudo fica mais fácil com o uso de algumas dicas. A primeira é a seguinte: não ande em dupla, bata bastante no irmão gêmeo no começo do jogo, toda a energia e as vidas que ele possuir ficarão com você. Depois, pegue todas as armas que seus inimigos perderem pela calçada. Por fim, se alguma fase não lhe agrada, passe para a seguinte apertando os botões A, B e Select ao mesmo tempo.

O grande final é uma batalha com o chefe da gang dos punks. Seria fácil vencê-lo se ele não ficasse invisível. Treinando você chega lá.



## DOUTOR MÁRIO

NINTENDO

Mário agora mudou de profissão. Ele é um médico eficiente e agitado que combate os mais terríveis vírus, armado com vitaminas multicoloridas. Ao passar pelos obstáculos, o Doutor Mário vai aumentando seus estoques de vitamina contra os mais variados tipos de vírus que vai encontrando pelo caminho.

O Doutor Mário foi eleito o melhor jogo de raciocínio pelos editores de revistas especializadas em videogames dos Estados Unidos.

# GAMES

## **GOLDEN AXE**

### **MASTER SYSTEM**

O objetivo do herói, neste jogo, é recuperar o machado dourado que foi roubado de sua aldeia por um perverso samurai. Enfrentará amazonas montadas em dragões, cavaleiros de armadura, bárbaros sanguinários e caveiras guerreiras. Você poderá montar nos animais usados por seus inimigos, desde que os derrote primeiro. Os anões que correm pela tela possuem poções mágicas essenciais para você derrotar o samurai. Bata nos anões e roube suas poções. Para continuar, leve o controle diagonalmente para cima e para esquerda e aperte o botão 1.

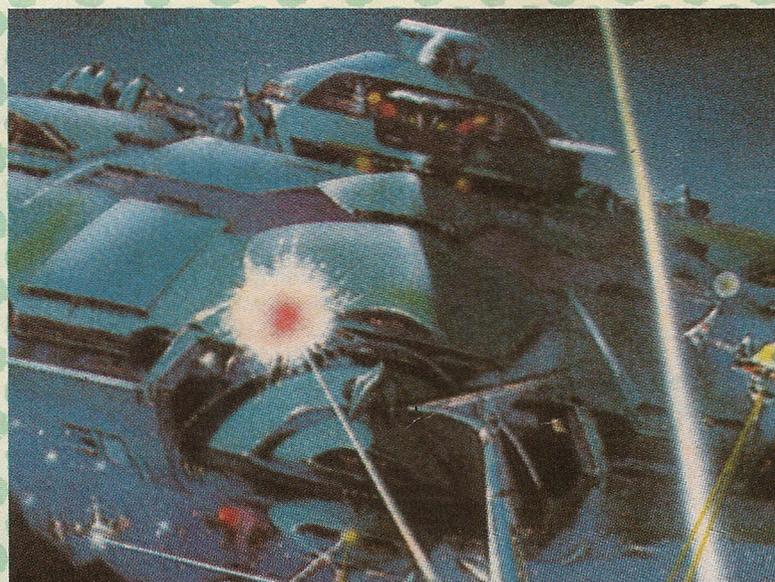


## **GRADIUS**

### **NINTENDO**

Como na maioria dos jogos de batalhas espaciais, este game tem uma resolução gráfica incrível. Você escolhe as armas que vão ser usadas no começo do jogo. Por isso convém ao usuário treinar muito para traçar uma estratégia coerente com o seu tipo de ataque. Por exemplo: mais armamentos de defesa se você não é muito bom no ataque.

A cada destruição de naves e monstros inimigos, seu poder de fogo aumentará. Mas os bandidos são numerosos e poderosos, exigindo de você muita visão e habilidade.



# **GAMES**

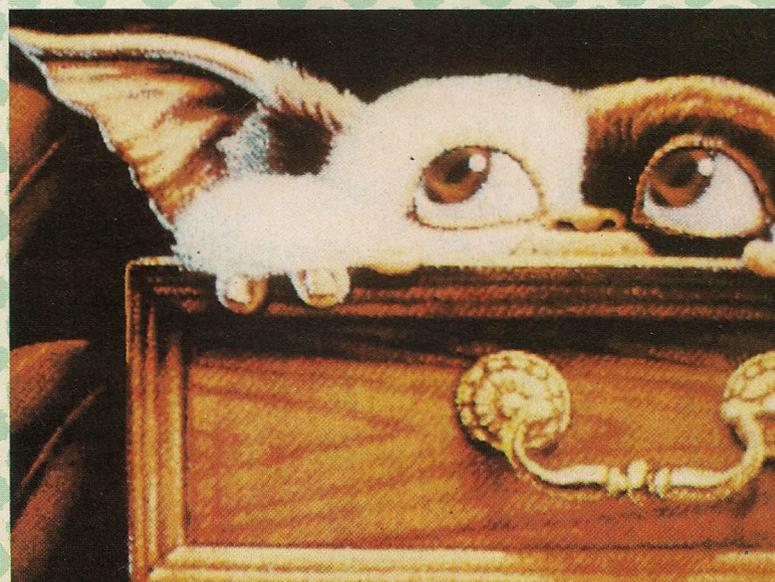
## **GREMLINS 2**

### **NINTENDO**

Escolhido como o melhor game de filme de 1990, pela revista americana EGM, Gremlins 2 começa quando Gizmo escapa de sua gaiola num laboratório de engenharia genética. Sua missão é encontrar a saída do prédio em que está, o arranha-céu Clamp Plaza, e rever o amigo Billy.

Em sua busca, Gizmo se molha e se transforma em Gremlin, e tem que atravessar seis estágios para chegar à saída - o escritório de Billy, o sistema de ar condicionado, o saguão do edifício, o escritório do presidente Clamp, o laboratório de genética e o Centro de Controle.

Em cada estágio você encontrará os companheiros Gremlins que lhe darão muito trabalho. Aos poucos, você vai ganhando armas e poderes para vencê-los.

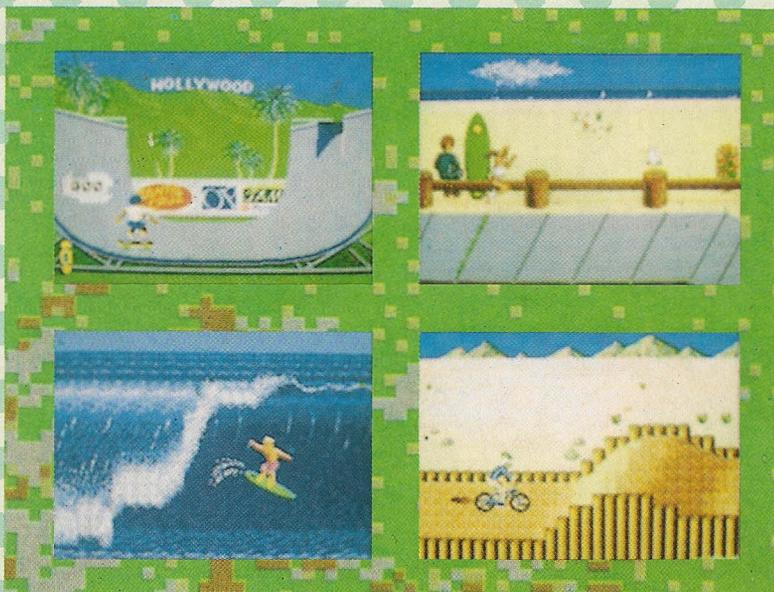


## JOGOS DE VERÃO

### MASTER SYSTEM

Um jogo que mostra a maioria dos jogos de praia californianos. Você jogará se comparando a recordes já estabelecidos por outros concorrentes.

A primeira fase é a do Skateboard, você andará por um "half pipe" fazendo manobras radicais. Depois tentará controlar uma pequena bola de borracha com a cabeça, pés e calcanhares. Se a bola acerta uma gaióva que voa esporadicamente na tela, sua pontuação será acrescida de cem pontos. Na fase seguinte você se tornará um surfista, deslizará por ondas perfeitas fazendo grandes manobras. Os jogos seguintes são: patins bike e freesbe. No final, um placar lhe mostrará seus pontos e sua posição no ranking da praia.



# GAMES

## MOONWALKER

### MASTER SYSTEM

Um jogo pra turma que curte o som de Michael Jackson e que curtiu a sua performance no filme "Moonwalker".

O terrível Mr. Big está seqüestrando as crianças do universo. Você deve ajudar Michael Jackson a acabar com este plano maligno e trazer as crianças de volta. Para isso, você conta com superpoderes e mágicas espetaculares. Irá pular, dançar e golpear os inimigos nos lugares mais aterrorizantes da cidade.

Use suas armas high-tec e mande Mr. Big para o espaço.



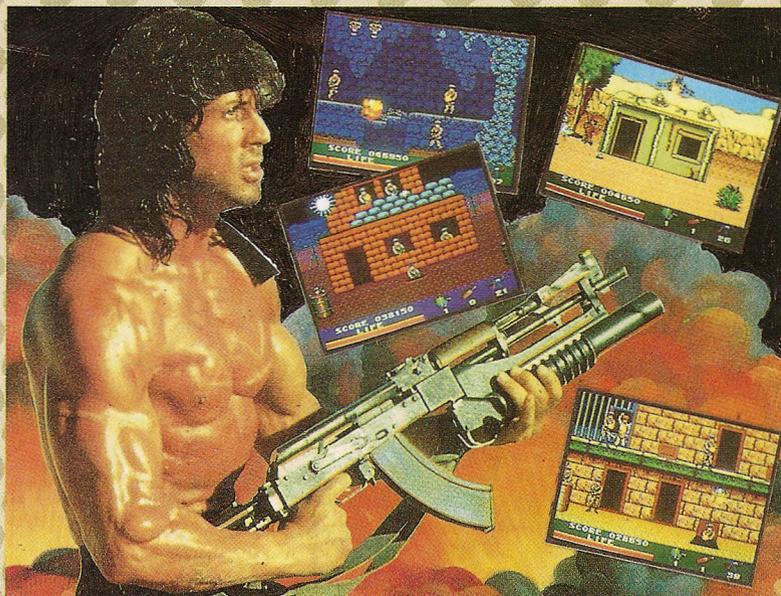
## R-TYPE

### MASTER SYSTEM

Trata-se de uma batalha espacial quase impossível de ser superada. Mas aí vai uma dica para sua nave ficar invencível e imune a todos os ataques inimigos: dirija o controle 1 para a diagonal direita para baixo e o controle 2 para a diagonal esquerda para cima. Quando o logotipo do R-Type aparecer na tela, aperte o botão 1 do controle 1. As músicas são o que há de melhor no rock progressivo e a resolução gráfica é quase perfeita, enfim, o jogo é muito bonito.

A melhor solução para derrotar os monstros que aparecem na tela é atirar nos seus olhos. Para aniquilar a supernave inimiga atire suas bombas no motor principal que está exposto no centro desta nave. As feras aconselham que se use a dica para treinar, para depois partir para o jogo franco e mais emocionante.





## RAMBO 3

MASTER SYSTEM

Um dos mais emocionantes jogos de pistola. Aqui, o herói Rambo deve salvar seu amigo e comandante: um coronel que está preso em um quartel inimigo. Atire em todos os soldados inimigos e tome cuidado para não acertar as mulheres e crianças que passarão esporadicamente pelos diversos cenários do jogo. E vai uma dica: todas as casas escondem um inimigo à esquerda, portanto deixe sua arma apontada. Outra: use o "rapid fire", um aparelho que transforma uma pistola semi-automática em uma poderosa metralhadora. Rambo pode também optar por granadas, que destruirão todas as pessoas que estiverem na tela, incluindo os reféns de seus inimigos. As mulheres e crianças atingidas podem custar muito caro para o herói, pois diminuirão as vidas que ele tem para salvar o coronel. Um jogo simples e extraordinário que pode ficar muito difícil se o "rapid fire" não for usado.

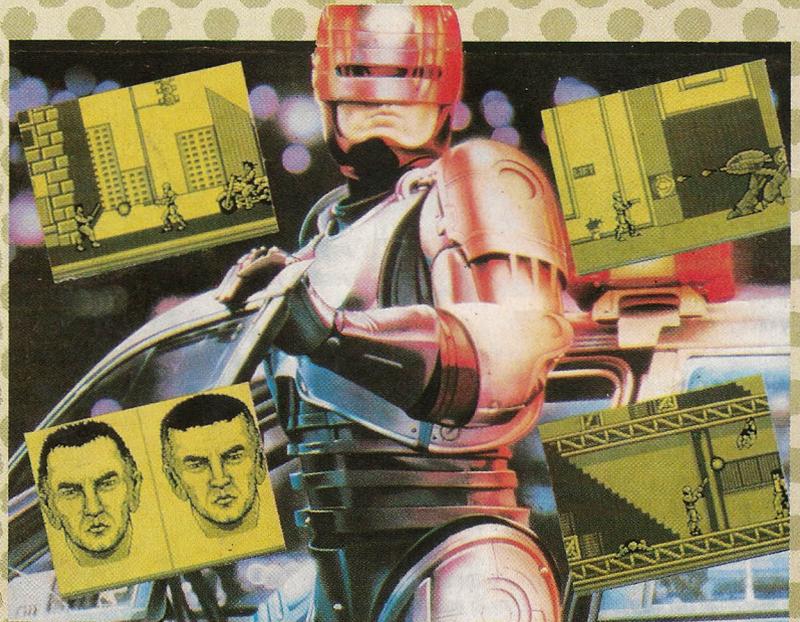
## ROBOCOP

NINTENDO

Mais um jogo de lutas e plataformas baseado em um grande sucesso do cinema. O objetivo do famoso andróide é libertar uma delegacia tomada por audaciosos bandidos.

O jogo tem um dispositivo de tempo e energia, além de "pastilhas" destes itens espalhadas pelo chão. Helicópteros com bombas, cães raivosos e bandidos punks são apenas alguns dos oponentes que você terá que enfrentar. O herói só usa sua arma quando estritamente necessário, portanto nunca gaste tiros à toa.

Na delegacia, entre em todas as salas e desaloje os facinoras. Quando uma arma mortífera perseguir o Robocop, este deve quebrar uma parede e sair por ela.

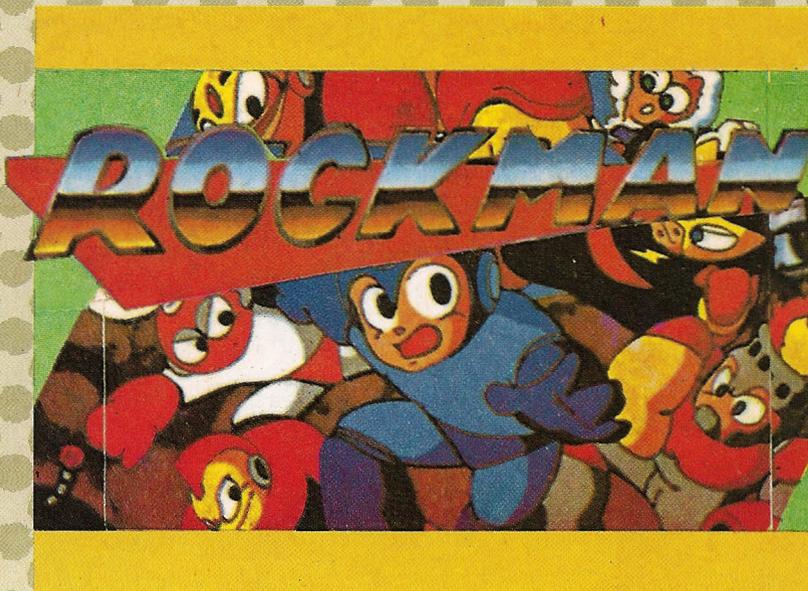


## ROCKMAN 3

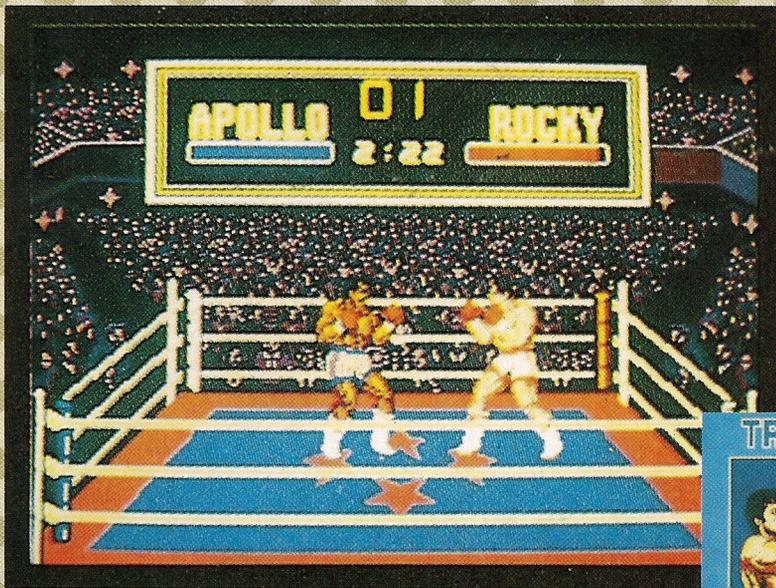
NINTENDO

Rockman enfrenta os poderosos inimigos Needleman, Magnetman, Sparkman, Geminiman, Shadowman, Topman e Snakeman. Para vencê-los, você vai viver muitas emoções, pois cada um deles é senhor de um estágio com características muito próprias.

Neste videogame de alta dificuldade e alta sofisticação, os superpoderes de Rockman são os pulos e as bolas de raios Beta, além de muita agilidade.



# GAMES



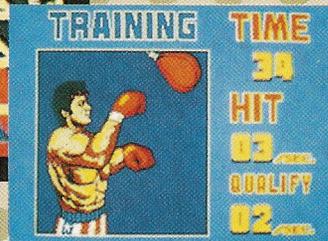
## ROCKY

### MASTER SYSTEM

Aqui, Rocky lutará com três ases do boxe: Apollo, Lang e Drago. No início de cada luta você terá que passar por uma fase de treinamento. Na luta com Apollo, sua força será testada, depois sua velocidade e por fim a mira de seu soco.

Cada adversário exige uma estratégia de combate. Para derrotar Lang, soque-o seguidamente na barriga. Para massacar Apollo, golpee o seu rosto. Para vencer Drago, alterne os golpes entre a cabeça e a barriga.

Se Rocky cair, aperte os botões do controle rapidamente, assim ele se levantará mais depressa. Use o "rapid fire" para as lutas e treinamentos.



## SHAPES AND COLUMNS

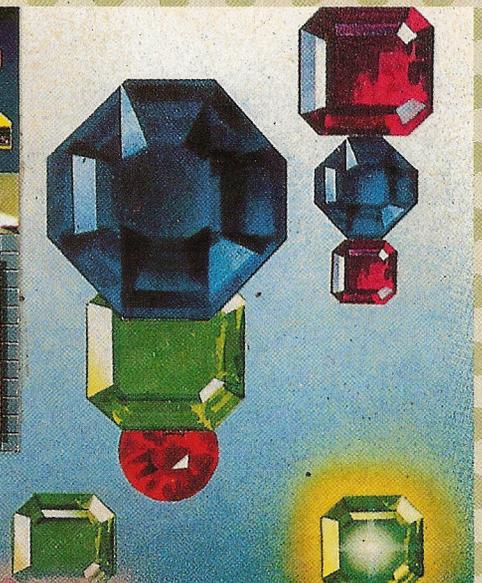
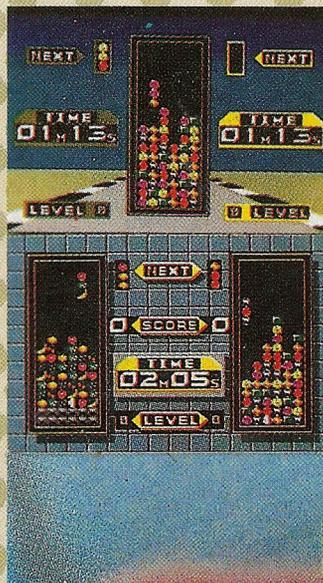
### MASTER SYSTEM

Este jogo é fácil de aprender e difícil para largar.

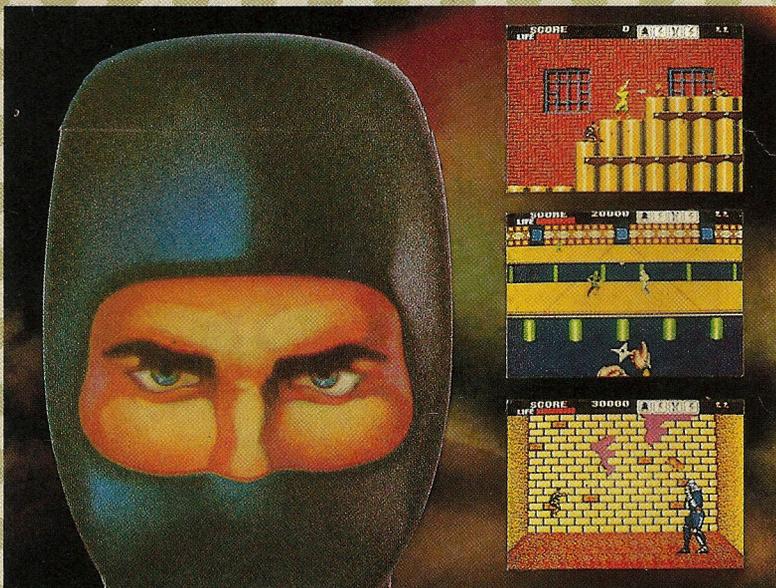
As peças coloridas vão caindo do alto, e você deve formar colunas na vertical, horizontal ou diagonal.

À medida que você avança, os itens caem cada vez mais depressa, tornando o desafio ainda maior. Junte as frutas, as pedras e os naipes e use toda sua astúcia para vencer este quebra-cabeça.

Para um ou dois jogadores.



# GAMES



## SHINOBI - Arcade

### MASTER SYSTEM

Talvez o mais famoso jogo de artes marciais existente no mercado. O sucesso veio devido à difusão do game em lojas de fliperama.

O herói é um ninja que deve salvar reféns de seus inimigos. Ele possui grandes armas que sempre estão em dupla: uma arma de longo alcance e uma de contato direto. Por exemplo: uma faca está sempre acompanhada de uma pistola. Existem armas específicas para cada fase: nunchacus, shurikens, pistolas, granadas e espadas; além do poder da magia, que pode fazer o ninja ficar invisível, paralisar seus oponentes para matá-los ou simplesmente explodir destruindo todos que estão por perto, inclusive os inocentes que deverá salvar. A dica para escolher a fase que você quer jogar é dirigir seu controle para baixo e apertar o botão 1. A partir daí, escolha.



## SUPER CONTRA

NINTENDO

O mesmo tipo de luta do Contra, só que desta vez a ação se passa na cidade. O herói sempre ataca ou se defende dos bandidos caminhando por diversas plataformas da cidade. As armas são variadas (facas, pistolas e granadas) e seu objetivo é aniquilar o chefe de toda a gangue, que só aparece na última fase e é quase invencível.

# GAMES



## SUPER FUTEBOL II

MASTER SYSTEM

Trinta dos maiores times do mundo estão fazendo tudo para vencer. Escolha um deles e entre em campo com muita garra, pois desta vez você pode levar a taça para casa.

A perspectiva é tão real que você vai sentir como se estivesse num estádio.

Possibilidades de passes rápidos, lançamentos que percorrerão todo o campo tornam este jogo bem vibrante. Participe da disputa de pênaltis, tentando defender os chutes dos adversários.



## SUPER MÔNACO GP

MASTER SYSTEM

Você poderá competir nos principais circuitos da Fórmula 1: Monza, Silverstone e até em Suzuka, no Japão.

Entre no cockpit do seu carro e regule a sua máquina. Antes de começar a corrida, você deverá participar dos treinos. A pole position é difícil e os seus adversários também a querem.

Acelere ao máximo. Troque as marchas no momento certo. Fique de olho no espelho retrovisor e não deixe os retardatários ultrapassá-lo.



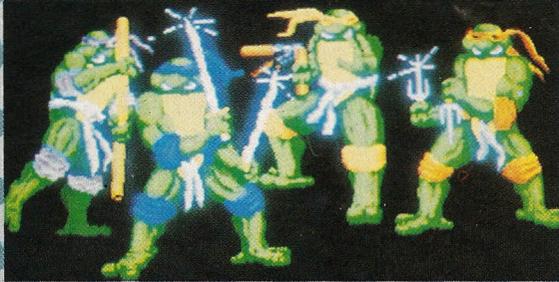
## TARTARUGAS NIJAS 1

### NINTENDO

Leonardo, Donatelo, Rafael e Michelangelo devem enfrentar o vilão destruidor e seus aliados mutantes para salvar a jornalista April e o rato mestre Sprinter.

Você escolhe com qual tartaruga quer jogar. Cada uma tem uma arma específica. Espada sai, nunchaku, bastão e espada são equipamentos perfeitos quando usados pelas tartarugas adolescentes.

Não se esqueça de comer seu pedaço de pizza ao final de cada fase.

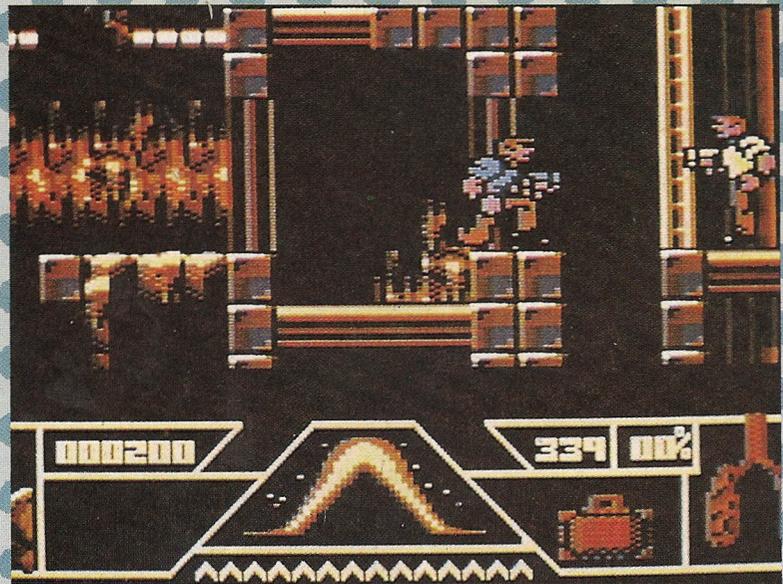


## TOTAL RECALL

### NINTENDO

O jogo é baseado no milionário filme de Arnold Schwarzenegger, 'O Vingador do Futuro'. As primeiras fases se passam na Terra, para depois se transferir para Marte. Pule sempre que aparecer um beco escuro, nele existem animais que acabam com suas vidas. Para ganhar vidas extras, entre em todos os cinemas que aparecerem pelo caminho.

Trata-se de um jogo difícil, que requer muito treino e habilidade. Lembre-se sempre de que você não possui armas, mas pode tomá-las dos bandidos.



## VIGILANTE

### MASTER SYSTEM

O vigilante tem como missão salvar uma garota seqüestrada por bandidos. Os combates se travarão na selva e o herói poderá recolher todas as armas perdidas por seus inimigos. O jogo pode ser operado por duas pessoas, cada uma dirigindo um vigilante.

Para escolher a fase que você quer começar, dirija seu controle diagonalmente para cima e para a esquerda, apertando o botão 1.



# GAMES

# A UNIÃO FAZ

**Conheça os clubinhos que reúnem os ga**

Os gamemaníacos perceberam que a união faz mesmo a força. Por isso, os clubinhos especializados em jogos eletrônicos estão aumentando a cada dia. O Master & Mega Club, da Tec Toy, foi o pioneiro e contabiliza hoje mais de 30.000 sócios. Além de distribuir um boletim com as últimas novidades, a Tec Toy tem uma disputadíssima Hot Line -- (011) 260-3877 --, que atende as dúvidas e ainda passa estratégias, códigos e dicas pelo telefone.

As indústrias fazem de tudo para atrair novos consumidores. Por isso, a Dismac e a Super Charge não ficaram para trás e também resolveram criar seus clubes. A Super Charge, a última a entrar no mercado, vai começar a distribuir as carteirinhas, que parecem com o cartão de crédito de seu pai. A empresa planeja fazer convênios com cinemas, teatros e parques de diversão para a carteirinha ser usada como forma de desconto. Haverá ainda, a partir do segundo semestre, concursos de estratégias, sorteios de cartuchos e um boletim informativo, distribuído a sócios e em grandes locadoras. Seu endereço é avenida Eng. Luís Carlos Berrini, 495, CEP 04571, São Paulo.

Mais adiantada a Dismac já sorteia um dos 30 cartuchos de sua linha todos os meses entre os 5.000 sócios do Club Bit System. Fundado há um



O álbum da Dismac: sucesso entre a galera de mais de 5.000 sócios.

# Z OS FERAS

**emaníacos e saiba o que cada um oferece**

ano, o Club Bit passou agora a ser mais democrático: aceita sócios com qualquer tipo de console. Para isso, é só se inscrever pelo tel. (011) 825-3588 – ou por carta para avenida Marquês de São Vicente, 600, CEP 01139, São Paulo. Seu álbum de figurinhas também faz bastante sucesso. Reúne as melhores marcas dos associados para manter o ranking de recordes sempre atualizado.

Já algumas locadoras paulistanas, como a Progames (831-5787), a Dimensão (217-7161) e a Star Computer (280-4722), por exemplo, bolaram clubinhos que, na verdade, servem apenas para alugar ou vender cartuchos pelo Correio.

Fora as empresas e locadoras, já existem clubes formados pelos próprios gamemaníacos. A mais nova surpresa é o Geração Game (veja o quadro). Outro, mais modesto, é o clube Nintendo, que fica na avenida Cupecê, 5726, CEP 04366, São Paulo. Ele edita um boletim bem simples, com notícias, recordes e dicas de jogos. Como se vê, não faltam alternativas. É só procurar o que você quer e se unir às outras feras.



## GERAÇÃO GAME

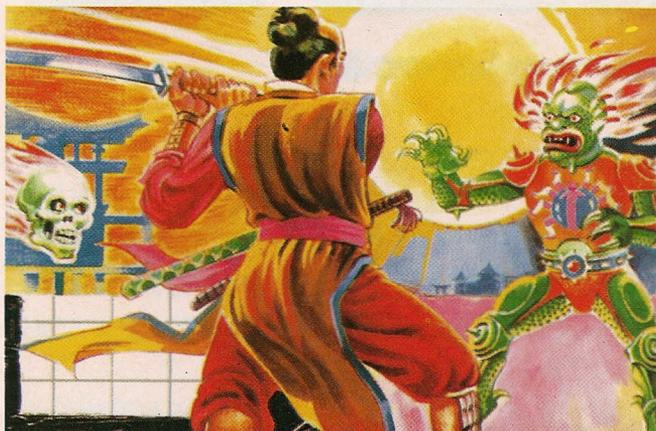
O monstrinho da Geração Game. Em busca de um nome, ele vai pra rua e pede passagem.

### **O monstrinho que invadiu o mundo dos games**

O Geração Game nasceu com uma proposta inovadora. Quer, antes de tudo, colocar a nova mania nas ruas. Isto é: espalhar sua marca por todo o Brasil. Como? Eles estão vendendo camisetas, que servem como inscrição do clube. Tem também decalques e adesivos, todos com um incrementado monstrinho. A camiseta Geração Game custa 2.500 cruzeiros, pagos com o pedido. As despesas postais são pagas após o recebimento. São 300 cruzeiros pela embalagem e entre 500 e 1.800 cruzeiros pela remessa (o preço varia de acordo com a distância de sua cidade e São Paulo). Junto com a camiseta, virá a ficha de inscrição. Já os adesivos, para colocar na janela do seu quarto ou no vidro do carro do pai, e os decalques, para os cadernos e mochilas, custam apenas 600 cruzeiros, com as despesas postais incluídas.

O monstrinho também já virou tema do primeiro concurso do grupo. O sócio que bolar o melhor nome leva um cartucho do sistema que quiser.

Depois disso, prometem, farão campeonatos regionais. Através de um computador, os sócios serão divididos por bairros ou cidades. Um representante de cada grupo receberá uma destas relações para organizar a competição. Os prêmios ficarão por conta do clube. Em julho, sai o primeiro jornalzinho, com o resultado da promoção. Quando alcançar os 5.000 sócios, o Geração Game acredita que conseguirá patrocinadores para editar um bom jornal, cheio de estratégias e resultados desses campeonatos. Por isso, ninguém pode ficar de fora. A Caixa Postal é 41648, CEP 05499, São Paulo, SP.



## KENSEIDEN

**Seleção de Fases:** (você escolhe a tela que quiser jogar). Antes de ligar o Master, segure os botões 1 e 2. Sem soltar os botões, ligue o aparelho. Segure-os até aparecer a imagem na tela. Ao aparecer, solte os botões 1 e 2 e aperte o botão direcional na diagonal superior esquerda e o botão 1.

**Último Chefe:** Use a espada estridente, dando nove golpes na cabeça do monstro e corte o rosto dele até sumir.

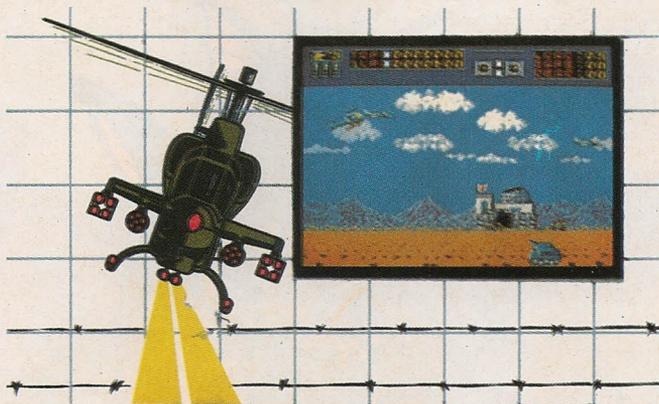


## BLACK BELT

**Como conseguir vidas infinitas:** Quando iniciar o jogo irá aparecer uma tela vermelha que indica o número de vidas. Aperte o botão 1, no joystick, e espere aparecer uma tela preta e vazia. Ao aparecer, aperte a tecla Reset, no Master. Segure a tecla por alguns segundos.

**Como acabar com Rita:** É preciso dar várias voadoras enquanto Rita estiver no ar. Ela demora um segundo para cair. Antes de ela tocar o chão, dê três ou quatro socos nela e repita este procedimento dez vezes.

**Como acabar com Wang:** Vá para o canto esquerdo da tela e fique agachado. O Wang vai pular sobre você. Antes de ele encostar no chão, dê socos nele e prenda-o encostado na parede, sempre dando socos. Ele morre e você ganha o jogo.



## CHOPFLITER

**Seleção de fases:** Quando aparecer a segunda tela de apresentação (o segundo helicóptero), aperte o botão direcional para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita (nessa ordem) e o botão 1.



## AZTEC ADVENTURE

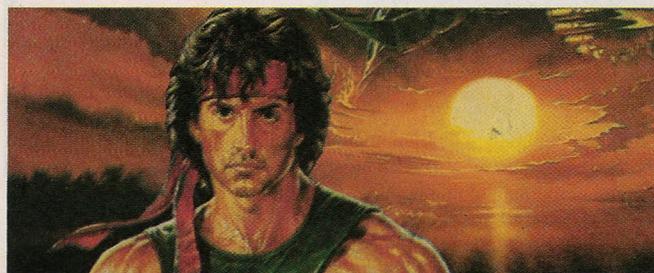
**Seleção de Fases:** No início do jogo há um papiro escrito Aztec Adventure. Antes de abri-lo, aperte o botão direcional cinco vezes para cima. O Nino (um menino) irá descer e vai para o lado direito. Antes de o Nino jogar o saquinho de dinheiro, aperte o botão direcional três vezes para a direita. Quando o Nino virar para a esquerda, aperte uma vez para a esquerda.

# MASTER



## ROCKY

**Como derrotar o Drago:** No primeiro treino, deve ser feito 85 pontos. No segundo, 7 pontos, e no terceiro mais 85 pontos. Obtendo essa pontuação nos treinos, Rocky vai ficar mais forte. Porém, tome cuidado para não levar um golpe fatal antes do quinto assalto, pois é somente depois dessa fase que o Drago cairá.



## RAMBO 3

**Como acabar com o Último Helicóptero:** Para isso, basta atirar sem parar na ponta da frente da aeronave. Os tiros que atingem os lados ou a parte de trás não têm efeito.



## VIGILANTE

**Como acabar com o Último Mestre:** Vá para o canto esquerdo da tela, agache e dê vários golpes no mestre usando um tchaco. Essa é uma arma que você vai adquirir no decorrer do jogo e ela é indispensável para vencer o Último Mestre.



## WONDER BOY

**Seleção de Fases:** Quando aparecer a tela SEGA, aperte duas vezes o botão 1, duas vezes o botão 2, mantenha os dois botões apertados por um ou dois segundos e mexa o botão direcional para cima ou para baixo. (Assim como a Seleção de Fases do Chopfliter, nesse Wonder Boy o procedimento é bastante difícil. Os movimentos do botão direcional devem ser exatamente como foram descritos. Por menor que seja o movimento do botão para algum dos lados não haverá a seleção.)



## SHINOBI

**Seleção de fases:** ao aparecer a tela do título, apertar o botão direcional para baixo e o botão 2, simultaneamente.

**MANDARA:** ficar o mais próximo das estátuas, dando quatro tiros em cada uma para destruí-las. Mais à frente surgirá um rosto numa parede. Pule essa parede, dando oito tiros no olho vermelho.

# SYSTEM



### ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

**Continue:** (este comando serve para você continuar da fase em que parou, sem precisar voltar ao início do jogo). É preciso ter no mínimo 400 moedas. Quando der Game Over, apertar o botão direcional para cima e segurar. Em seguida aperte o botão 2 oito vezes.

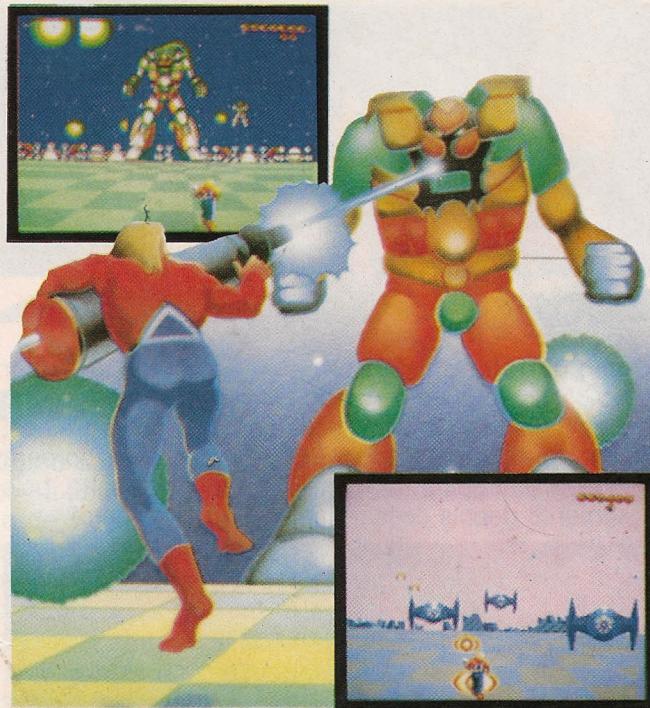
**Passagem secreta:** No início do jogo há o primeiro povo. O Alex Kidd deve jogar seu pó mágico no povo, ao mesmo tempo dando socos. O povo vai se transformar em caldeirões. Force a barriga do Alex Kidd no caldeirão duas vezes. O Alex Kidd encontrará a passagem secreta, que dá numa caverna. Na caverna existe uma pedrinha cor-de-rosa, com uma estrela. Passe por cima dessa pedrinha e ela desviará uma outra pedra abrindo um novo caminho.

**Como matar o Janken:** fuja das armas que o Janken atira. O melhor esconderijo é embaixo da barriga do Janken, que é muito grande. Quando o Janken estiver distraído, dê três socos no seu chifre.

**Combinação da Pedra Hirota:** Durante o jogo, será encontrado o medalhão da Pedra Hirota. A combinação aparece na tela nesse momento, mas dificilmente ela é rapidamente decifrada. Agora, guarde bem a combinação: sol, duas ondas, lua, estrela, sol, lua, duas ondas, peixe, estrela, peixe. Pule sobre as pedrinhas, exatamente na ordem da combinação, para não aparecer nenhum fantasma.

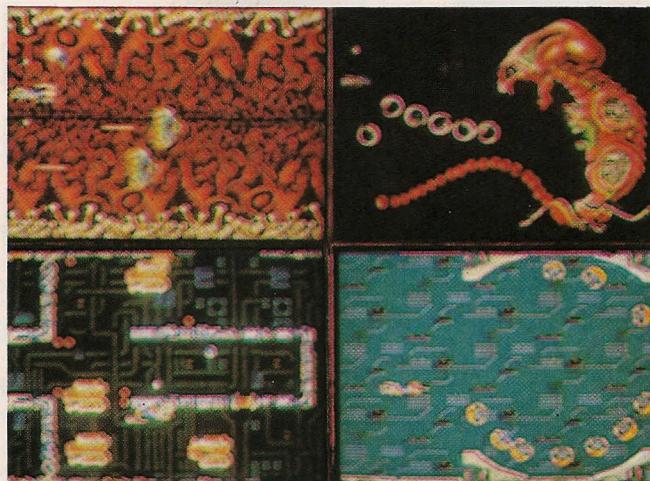
### LINHA QUENTÍSSIMA

A Tec Toy, que lança os games do Master System e Mega Drive, mantém uma linha direta com o consumidor (Hot Line - tel.: 011 260-3877). Por esse telefone, você pode tirar todas as dúvidas quanto às dificuldades que cada jogo -- somente da Tec Toy, é claro -- pode apresentar. A assistente de marketing Cristiane Borges da Silva faz parte da equipe que atende a Hot Line. Ela conhece tudo de Vídeo Game. Cristiane: com muita competência, ela atende "feras" e iniciantes.



### SPACE HARRIER 3D

**Comandos especiais:** Sound, Level e Three. O comando especial Three serve para modificar o jogo de 3D para 2D (duas dimensões). Para isso, é necessário completar 1 milhão de pontos. Tirar o joystick da tomada 1 e colocar na tomada 2. Em seguida digite o nome do efeito especial Three. Atenção: as duas primeiras letras aparecem na tela. O restante ficará oculto.



### R-TYPE

**Invencibilidade:** Ligue os joysticks 1 e 2, antes de ligar o Master. No joystick 1, aperte o botão direcional na diagonal inferior direita. No joystick 2, aperte o botão direcional na diagonal superior esquerda e o botão 1. Sem soltar os botões, peça para alguém ligar o Master.

**Sétima fase:** (Depósito de lixo) Jogar a unidade droid dentro do depósito de lixo e ficar atirando constantemente em direção ao monstro.

# A SUPER PROMOÇÃO



Você poderá ganhar prêmios super legais na super promoção SUPER CHARGER.

**5** videogames **10** cartuchos **10** adaptadores **25** camisetas  
**SUPER CHARGER** **SUPER CHARGER** **SUPER CHARGER** **SUPER CHARGER**

Veja como é fácil participar.

Vá até a sua loja preferida e escolha os 3 títulos de jogos SUPER CHARGER que você mais gosta. Preencha o cupom abaixo, recorte (ou tire xerox) e envie para o SUPER CHARGER CLUBE.

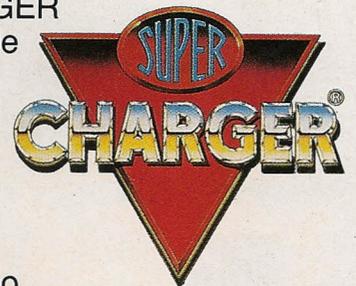
As 5 primeiras cartas ganharão 5 videogames SUPER CHARGER.

Da 6ª até a 15ª carta, 10 cartuchos SUPER CHARGER.

Da 16ª até a 25ª carta, 10 adaptadores SUPER CHARGER.

E da 26ª até a 50ª carta, 25 camisetas SUPER CHARGER.

Envie seu cupom hoje mesmo. Quanto mais rápido você enviar, maiores suas chances de ganhar. Mas lembre-se: só valem cartas enviadas pelo correio.



Nome: \_\_\_\_\_ End.: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

Nome da Loja: \_\_\_\_\_ End. \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

Os 3 jogos SUPER CHARGER que eu mais gosto são: \_\_\_\_\_,

\_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.

Você possui Videogame? \_\_\_\_\_ Qual? \_\_\_\_\_

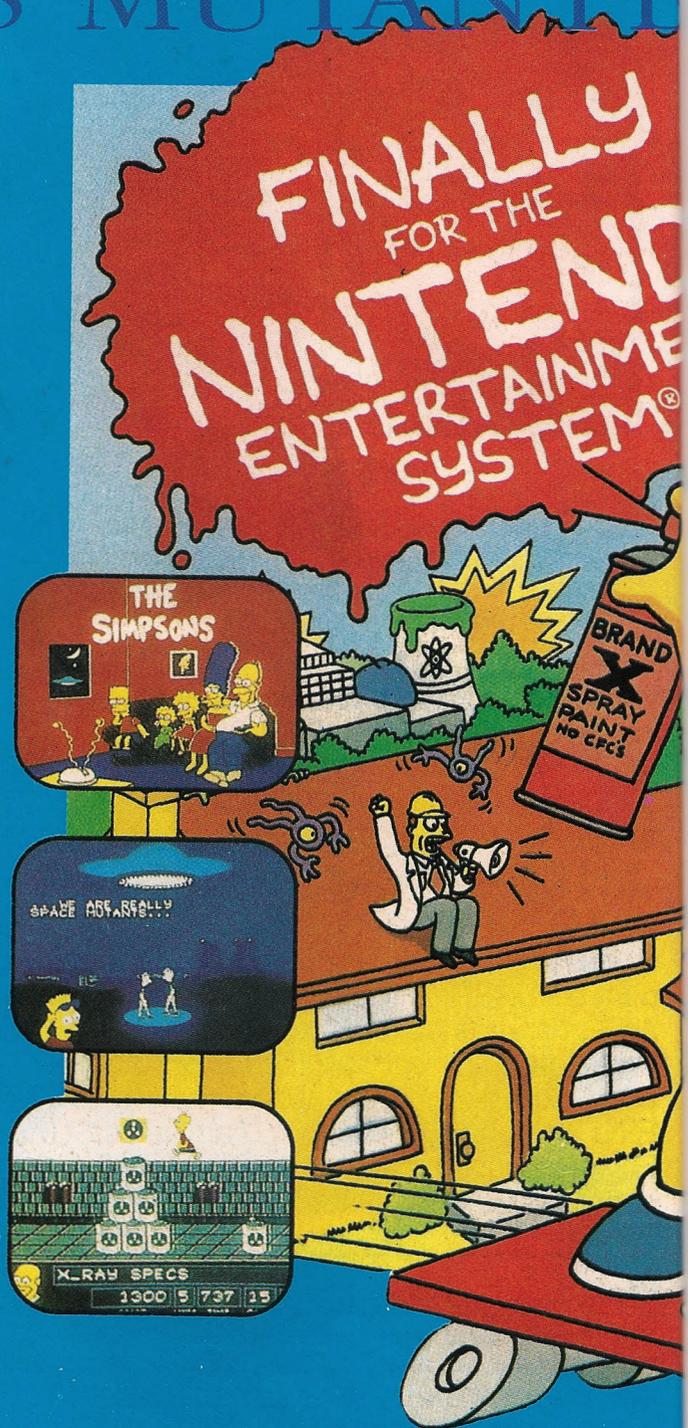
Preencha e envie para SUPER CHARGER CLUBE - Av. Engº Luiz Carlos Berrini, 495 - CEP 04571 - São Paulo - SP **Cinevideo/Games**

# OS SIMPSONS

## BART X OS MUTANTES

O desenho animado e o cartucho de videogame chegaram praticamente juntos ao Brasil. E em pouco tempo conquistaram a moçada. O desenho, apresentado nas tardes de sábado, na Rede Globo, é divertidíssimo. Já o jogo da Nintendo, um dos campeões das locadoras, é um dos melhores desafios lançados nos últimos meses.

No ranking da revista americana GamePro, "Os Simpsons: Bart X Os Mutantes Espaciais" ganhou a nota máxima nos quesitos "som", "diversão" e "desafio". Diante do aparelho de TV, Bart imagina que aquela será mais uma noite chata e sem graça. Enquanto sua família está com os olhos pregados na tela, ele vê uma nave espacial descendo na sua cidade. Mas ninguém leva a sério o garoto amalucado. Os seres entram nos corpos dos habitantes de Springfield e só Bart poderá acabar com essa ameaça. Para isso, você irá ajudá-lo com seu joystick. Está pronto?



# ONS: S ESPACIAIS



**DICA IMPORTANTE:** Quando os seres invasores são mortos, eles retornam a seu planeta natal e deixam para trás uma letra. Vá colecionando essas letras. Ao formar o nome dos outros membros da família Simpson, ao final de cada nível eles aparecerão para ajudá-lo. Os personagens são: Maggie, irmã mais nova (primeiro estágio); Marge, a mãe (segundo); Lisa, a irmã mais velha (terceiro); e Homer, o pai (quarto).



## ESTÁGIO 1

### As ruas de Springfield

Os alienígenas chegaram à Terra com uma máquina terrível. O único problema é que ela precisa de certos objetos para começar a funcionar. A missão de Bart é descobrir quais são e destruí-los antes que caiam nas mãos dos invasores espaciais. Neste estágio, a máquina precisa "daquilo roxo". Ou melhor: todos os objetos roxos que aparecerem na tela. Bart, a bordo de seu skate, vai passando spray vermelho em tudo que for roxo (cuidado, presidente!), incluindo o avental de Moe, o dono do bar. Não deixe a tinta acabar. Para passar mais facilmente por esta fase, siga alguns conselhos:

\* Você poderá comprar objetos muito úteis em





algumas lojas. Um exemplo são os foguetes, que servirão para atingir os alvos mais altos. Um deles será a pomba que pousou na estátua do fundador da cidade, Jebediah Springfield.

\* O hidrante não está ali por acaso. Ele não deve ser pichado. Use uma das ferramentas para descobrir o que se esconde dentro dele.

\* Dois alvos roxos não estão visíveis na tela. Um deles surgirá quando Bart usar o telefone e o outro ao desobedecer uma certa tabuleta.

\* Use os óculos de raios-x para distinguir os mutantes das pessoas normais. Quando encontrar com um dos alienígenas, pule sobre sua cabeça e apanhe o que ele deixar.



\* Para conseguir passar pelo primeiro estágio sem atropelos, procure apanhar a medalhinha do palhaço Krusty, o herói de Bart. Ela lhe dará uma vida extra. Fique bem no cantinho esquerdo da tela, espere pelo inimigo. Daí pule para o lado direito. Use o superpulo para cair na lata de lixo. Isto dará altura suficiente para Bart alcançar a medalha. Cada uma delas vale uma vida extra - e você precisará de muitas para chegar até o final da aventura.

\* Se você não quiser ter o bumbum picado por uma abelha, tome cuidado para não saltar em frente do primeiro arbusto, logo depois do prédio.

\* Bart adora uma explosão. Ele deve parar no teatro na hora do espetáculo para dar uma conferida nas atrações roxas.

\* No final da fase, procure desviar do sujeito que vem com o braço enfaixado. Depois de alguns segundos, aperte o botão B para revidar.



## ESTÁGIO 2

### Shopping Center

Bart terá agora que aprontar mais uma de suas estrupulias: tirar o chapéu de todo mundo que estiver andando pelo shopping. Ele precisa ainda defender as lojas quando as mercadorias em liquidação, como sapatos gigantes, ganham vida e começam a atacar os fregueses.



\* Para passar sem problemas pelo cimento fresco, vá para a segunda plataforma e pule para cima e para baixo três vezes.

\* Dê sempre uma conferida nas latas de lixo do shopping. Você poderá encontrar objetos de valor lá dentro. Um conselho: nunca deixe nenhuma lixeira, arbusto ou buraco na parede passar em branco.

\* Cuidado com as malas arremessadas pela temível babysitter Senhorita Botz. Você, provavelmente, poderá usar a mãe Marge para impedi-la de fazer isso. Marge esconde sempre segredos em sua cabeleira azul.



### ESTÁGIO 3

#### Parque de Diversões Krustyland

O próximo objetivo de Bart é estourar os balões em um parque de diversões. Ao longo do passeio, ele terá que enfrentar mutantes escondidos.

\* Como todo parque de diversões, este tem uma série de atrações em barracas. Em uma delas, acertar três carinhas com um único pulo vale cinco moedas.

\* Errar a hora de entrar na roda-gigante pode ser fatal. Por isso, calcule bem seu salto antes de fazer o passeio.

\* Use um air jet para alcançar os balões que estiverem voando.

\* Side Show Bob é o vilão do estágio 3. Para acabar com toda a sua gangue, lembre-se de que eles têm pés pequenos.

\* Um espião Albanês, bem escondido, estará preparando uma armadilha com bombas de cereja.



### ESTÁGIO 4

#### Museu de História Natural

Bart Simpson não é chegado num museu. Mas este é passagem obrigatória para chegar ao fim da missão. Ele precisa se movimentar com agilidade para escapar do sistema de segurança com raios laser. Enquanto isso, Bart deve atirar em todos os

sinais de "Exit" (saída) que encontrar pela frente.

\* Pule em cima da redoma de vidro do museu para se apoderar dos objetos que estão lá dentro.

\* Quem disse que os jacarés são perigosos? Diretamente do rio Tietê para o game de Bart Simpson, eles ajudarão o herói a atravessar a lagoa.

\* As plantas carnívoras adoram comer uma criancinha. Mas esse mal deve ser cortado pela raiz. Basta dar um salto em sua cabeça.

\* Olhe por onde você anda na trilha dos fosséis. Um passo em falso e você se transformará num deles.



### ESTÁGIO 5

#### Usina nuclear

O local de trabalho do pai de Bart, Homer, será o final desta incrível maratona de desafios. Você está perto de acabar com os seres extraterrestres.

\* Elementos de energia nuclear são os últimos que Bart deve colecionar. Ao encontrá-los, coloque todos no reator no andar térreo da usina.

\* Alguns de seus parentes podem estar precisando de ajuda dentro da usina. Até Lisa deixará suas diferenças de lado com Bart para acabar com os invasores.

**NÃO DESCUIDE!** Se você passar por muitos objetos que interessam aos alienígenas, o jogo não deixará você avançar muito e terá que voltar para apanhá-los. Mas, como há um tempo-limite para cada estágio, você não deve nunca voltar. Isso tudo torna o cartucho ainda mais excitante.

#### ONDE ALUGAR O CARTUCHO

Magno Laser: Av. Angélica, 1.393, tel. 66-1608, em Higienópolis, e mais três endereços;  
Dimensão Video: R. Santa Virgínia, 107, no Tatuapé, tel. 217-7161, e mais três endereços.

#### ONDE COMPRAR O CARTUCHO

Brinquedos Laura: shoppings Morumbi e Paulista, tel. 531-7293.

Depois da explosão dos jogos de videogame de terceira geração, é a vez dos fabricantes começarem a brigar pelo mercado de quarta geração. A primeira a lançar um console de 16 bits foi a NEC, com o TurboGrafx 16, em 87. Na seqüência, foi a vez da Sega lançar o Mega Drive - que nos Estados Unidos se chama Genesis. O Mega Drive foi lançado no mercado japonês em 89 e a Tec Toy, em um lance de grande astúcia de marketing, colocou o Mega Drive nacional no fim do ano passado no mercado, perto do Natal.

Em novembro do ano passado, a Nintendo deu a sua cartada. Estava mesmo demorando para a gigante do ramo lançar o seu 16 bits, ela que detém cerca de 80% dos maiores mercados de videogame: o americano e o japonês.

Foi assim que nasceu o Super Famicom, que ainda não estreou no mercado americano -- é uma grande novidade também no hemisfério norte. No Brasil, alguns poucos felizardos conseguiram trazer ou receberam de pessoas de fora um modelo. Apesar de saber que os dois consoles são de quarta geração, com 16 bits, a maioria das pessoas não sabe a diferença entre o Mega Drive e o Super Famicom, além de que os fabricantes são diferentes

### Diferente por fora e por dentro

Comparando-se o Mega Drive e o Super Famicom, o primeiro item que se deve chamar a atenção é para os microprocessadores de cada um. No Mega, o principal controlador do videogame é o Motorola 68000, o mesmo utilizado nos computadores Macintosh, Amiga e Atari ST. No Super Famicom, o microprocessador é um 65C816. A principal diferença entre os dois é em relação à velocidade com que trabalham. No Mega, a freqüência é de 8 megahertz, enquanto no Famicom, de 12 MHz. Isso faz com que o último se torne mais veloz.

Os co-processadores também são importantes para o videogame. São

# DUELO DE

## Super Famicom

Conheça os dois superconsoles que estão



*Super Famicom: 300 mil unidades vendidas em poucos minutos, em dezembro/90, no Japão.*

uma espécie de auxiliares, que executam algumas funções comandadas pelo microprocessador. No Mega Drive, há um Z80, que trabalha na freqüência de 3,59 MHz para executar tarefas diversas de áudio e vídeo. No Famicom, três co-processadores que complementam o serviço do micro: um deles manipula os sprites - cada elemento que se movimenta na tela, desde um boneco até uma nuvem que passa. O segundo gerencia os gráficos e a paleta de cores. O terceiro serve para executar alguns efeitos especiais, como zoom, redução, rotação ou distorção

# GIGANTES

por Jô Elias

## Mega Drive

zendo a cabeça dos feras japoneses.



**Mega Drive: mais títulos disponíveis e possibilidade de jogar com os cartuchos do Master.**

de imagem - semelhante ao que um ADO faz em imagens gravadas em videotape. Normalmente, a execução desses efeitos tinha que ser colocada na memória do cartucho. No Famicom, o software indica para este co-processador que o videogame deve fazer determinado efeito.

### 2048 cores, 13 canais de áudio

Quanto à paleta de cores, o Famicom oferece 32.768 tons. Simultaneamente, podem aparecer 256 cores, na média resolução, e 2.048, na alta resolução. No Mega, há uma paleta de 512 cores, com a possibilidade de 32 simultaneamente.

Em relação a áudio, a diferença é pequena, com ligeira vantagem para o 16 bits da Nintendo. O Mega possui 10 canais de som, com um deles apenas para sintetização de voz. No Famicom, são 13 canais.

Os jogos dos dois consoles se equivalem em capacidade de memória. No Famicom, a Nintendo pretende lançar cartuchos com até 10 mega de memória (mas os que foram lançados ainda não têm essa capacidade).

No Mega Drive, os jogos têm até 8 mega.

Tecnicamente falando, o Super Famicom é mais avançado do que o Mega Drive, até porque o último foi criado há mais tempo. Mas é importante analisar as questões mercadológicas. No momento, o Famicom oferece poucos jogos - embora a Nintendo esteja preparando uma série deles -, cujos principais destaques ficam por conta de Super Mario World (quarto jogo com o famoso Mario), Super R-Type, New Legend of Zelda, Y'S III, Darius Twin e Final Fight.

### Aproveitando os cartuchos do Master

No caso do Mega Drive, além de já existirem muitos títulos para o 16 bits, há a possibilidade de jogar com os cartuchos do Master, usando um adaptador que não custa barato mas é uma boa opção para quem já tinha o videogame de 8 bits da Sega e não quer se desfazer dos jogos. No Famicom, ao que parece, não há compatibilidade entre os jogos do NES (oito bits) e o console de 16, ou seja, quem já tiver o videogame de terceira geração terá que começar do zero no que se refere a software.

**Super Famicom:  
Três co-processadores  
completam o  
serviço do micro.**

Os preços também são bem diferentes. No mercado externo, um Genesis está saindo por 180 a 200 dólares. O Super Famicom está custando cerca de 300 dólares no Japão (ainda não chegou aos EUA e deve ser vendido por lá em setembro).

Por enquanto, os consumidores brasileiros não têm muita opção. Apenas o Mega foi lançado por aqui. A Nintendo não licenciou nenhum fabricante nacional para produzir seus aparelhos e cartuchos. Portanto, ainda é cedo para saber quem vai vencer esta briga. Até porque a Atari está anunciando que vai lançar um 16 bits também - dizem que se chama Panther - e que deve ser de arrasar. É esperar para ver.

# Michele & Bruna Machado

texto/foto: por Ricardo Renault

**Console:** Nintendo

**Jogam com pistola, acessórios:** Só em determinados jogos onde a pistola funciona como revólver ou canhão

**Melhor hora pra jogar:** Depois de fazer os deveres de casa

**O primeiro videogame:** Atari (há quatro anos)

**Jogam sozinhas ou em turma:** Sempre jogam juntas. Nos finais de semana se agrupam com mais cinco colegas (primos e turma do colégio)

**Melhor parceira:** Bruna (diz Michele). Michele (confessa a Bruna)

**Dados pessoais:** Michele, 13 anos, sagitário. Bruna, 9 anos, câncer. As duas torcem pelo Flamengo. Ambas pretendem fazer cursos de Comunicação. Michele sonha ser publicitária. Bruna, repórter

**Filmes preferidos:** Os Goonies e Ghost, o Outro Lado da Vida

**Praia:** Barra da Tijuca

**Num passe de mágica:** Elas gostariam de se transformar no Mario Bross 3 e viver as mesmas emoções e aventuras que existem no game

**Jogo preferido:** Super Mario 3

**Apoio:** Os pais, Leno e Elda, dão o maior apoio e vibram com Michele e Bruna.

**O que o game representa:** É a maior diversão que se pode ter dentro de casa. Os jogos são empolgantes. Pode se ficar horas jogando direto, sem interrupção



# FERAS

## Ricardo

por Marcos Petruchelli  
Foto : Douglas Oliveira e Silva

*Nome:* Ricardo Samezima de Souza

*Idade:* 15 anos (22/08/75)

*Signo:* Leão

*Família:* Em casa tenho meus pais, Dorival Gimenez Imenez (padrasto) e Matumi Samezima; avó, Sumie Samezima; e meu irmão Ronaldo Samezima de Souza

*Console:* Master System

*Acessórios:* Gosto, já usei, mas não tenho. Até prefiro jogar sem

*Melhor horário para jogar:* À tarde, depois das 16 horas.

*Primeiro Game:* Atari, aos 9 anos

*E o Master:* Só aos 14 (né, mãe?)

*Primeiro recorde:* Foi logo que ganhei o Atari, na fita Pitfall. Não me lembro direito, mas devo ter feito 46 mil pontos

*Joga sozinho, em dupla ou com torcida:* Prefiro sozinho; em dupla jogo com meu irmão Ronaldo, de 17 anos, ou com meu primo Nilsley Samezima Cortez, de 15 anos

*Sonha jogar com uma fita supervida:* O Mickey Mouse (Mega Drive)

*Jogo que você ainda não viu:* Uma guerra com armas superpoderosas

*Transforme-se num super-herói do Game:* Mario Bros

*Por quê:* É divertido, muito interessante

*Gosta de cinema:* Acho muito legal. Gosto de Terror, Policial (Robocop II) e Aventura (Chuva Negra, De Volta para o Futuro)

*Gostaria de ver qual filme no Game:* 48 Horas

*Tirando o Game, qual o seu lazer:* Torcer para o Corinthians e jogar futebol com os amigos do colégio

*Qual colégio:* Positivo, na Pompéia

*Matérias que gosta e detesta:* Adoro Ciências, Filosofia. Não suporto OSPB (Organização Social e Política Brasileira)

*O que vai ser quando crescer:* Pretendo ser médico

*Por quê:* Acho bonito e interessante

*Como seria seu mundo sem o Game:* Sem graça. Eu tentaria construir um, mesmo que levasse a vida inteira



## AS TARTARUGAS NINJAS

NINTENDO

Com este truque, sua tartaruga poderá usar duas armas ao mesmo tempo. Primeiro, selecione aquela que usa o bumerangue e atire-o. Antes que ele volte, troque rapidamente a tartaruga. Mesmo fazendo a substituição, o bumerangue voltará para a nova tartaruga e ela ficará com as duas armas.

Antônio Nascimento Pires  
Belo Horizonte, MG

## SHINOBI

MASTER SYSTEM

Esta é a melhor maneira de destruir Mandara. Quando seu personagem aparecer na tela, fique apertando rapidamente os botões 1 e 2, mas nunca recue. Desse modo, Shinobi jogará estrelinhas em cima e embaixo, sem dar chance para Mandara. Depois virá uma cabeça. Desvie de seus fogos e acerte uma das estrelinhas no rubi de sua cabeça.

Paulo Cesar Miltino  
Santo André, SP.

## JOGOS DE VERÃO

MASTER SYSTEM

Na prova de surfe, entre no tubo o mais rápido possível e fique batendo a prancha dentro dele até a onda estourar. Se o surfista estiver saindo do tubo, aperte o botão 2 e comece a bater bem rápido a prancha para ele voltar.

José Carlos Pecci  
Santos SP.

## DEAD ANGLE

MASTER SYSTEM

Na última rodada, em vez de matar Robert King, acerte sua namorada. Isto fará você voltar para o início da sexta fase, só que com todos os pontos conquistados. Use esta estratégia até sobrar uma vida. Com ela, você derrotará Robert King e acumulará muitos pontos para quebrar seu recorde.

Vicente Alexandre Forte  
Embu, SP.

## DOUBLE DRAGON II

NINTENDO

Uma boa dica para chegar ao final é começar com oito vidas. Para isso, jogue sozinho, mas selecione a opção para dois jogadores. Logo na primeira tela, mate seus inimigos e depois mate também Jimmy, ganhando suas quatro vidas.

Sílvio A. Nogueira  
Curitiba, PR.

Você também pode participar! Envie as estratégias, passwords e senhas que só você conhece. Elas serão publicadas nesta seção com o seu nome.

# ESTRATÉGIA

Dicas da maior qualidade. Enviadas

## DOUBLE DRAGON

MASTER SYSTEM

No começo da quarta missão, dê 30 voadoras e imediatamente você ganhará vidas infinitas para chegar ao fim do jogo.

Marcos Petrônio  
São Paulo, SP.

## BATMAN

NINTENDO

Quer destruir o Coringa? Selecione o bat-bumerangue e aproxime-se dele, o que impedirá que você seja atingido por seus tiros. Tome cuidado com os raios, que sempre caem perto do vilão.

Renato Batista da Luz  
Niterói, RJ.

Para ir pulando as fases, é só usar estes bat-códigos:

Segunda fase - A B B A A

Terceira fase - A B B A A A

Quarta fase - A B B A A A A

Quinta fase - A B B A A A A A

Sexta fase - A B B A A A A A A

Rodrigo C. Delgado  
Santos, SP.

## DUCK TALES

NINTENDO

Para não precisar pular as lagoas das minas africanas, depois de descer pela corda, vá para o canto da tela. Lá, você salta mais alto. Quando estiver no alto, mova o Tio Patinhas para a direita. Assim, ele andarará no ar e poderá sobrevoar a lagoa sem maiores problemas.

Lúcio Jihata  
São Paulo, SP.

## BLACK BELT

MASTER SYSTEM

Para conseguir vidas infinitas, é só pressionar simultaneamente as teclas Reset e Pause durante a tela de apresentação.

Julio Traveto  
Diadema, SP.

## ROBOCOP

NINTENDO

Esta é uma dica para a fase 1. Assim que o jogo começar, aparecerá uma moto. Fique em pé atirando ou dando socos. Ao invadir o prédio da OCP, entre na primeira porta para pegar a metralhadora. Depois de subir a escada, entre na primeira porta de novo. Para acabar com o chefe, é só ir em cima dele e socá-lo sem parar.

Henrique Borges Yuri  
São Paulo, SP.

## MOONWALKER

MEGA DRIVE

Para surpreender os inimigos e liquidá-los, existe um belo truque em qualquer fase que você estiver. Ao descer as escadas, aperte o botão "A" do joystick. Michael Jackson irá deslizar pelo corrimão, matando os adversários.

Liliane Tinhorão Macedo  
Salvador, BA.

# DA GALERA

or leitores espertos e muito criativos.

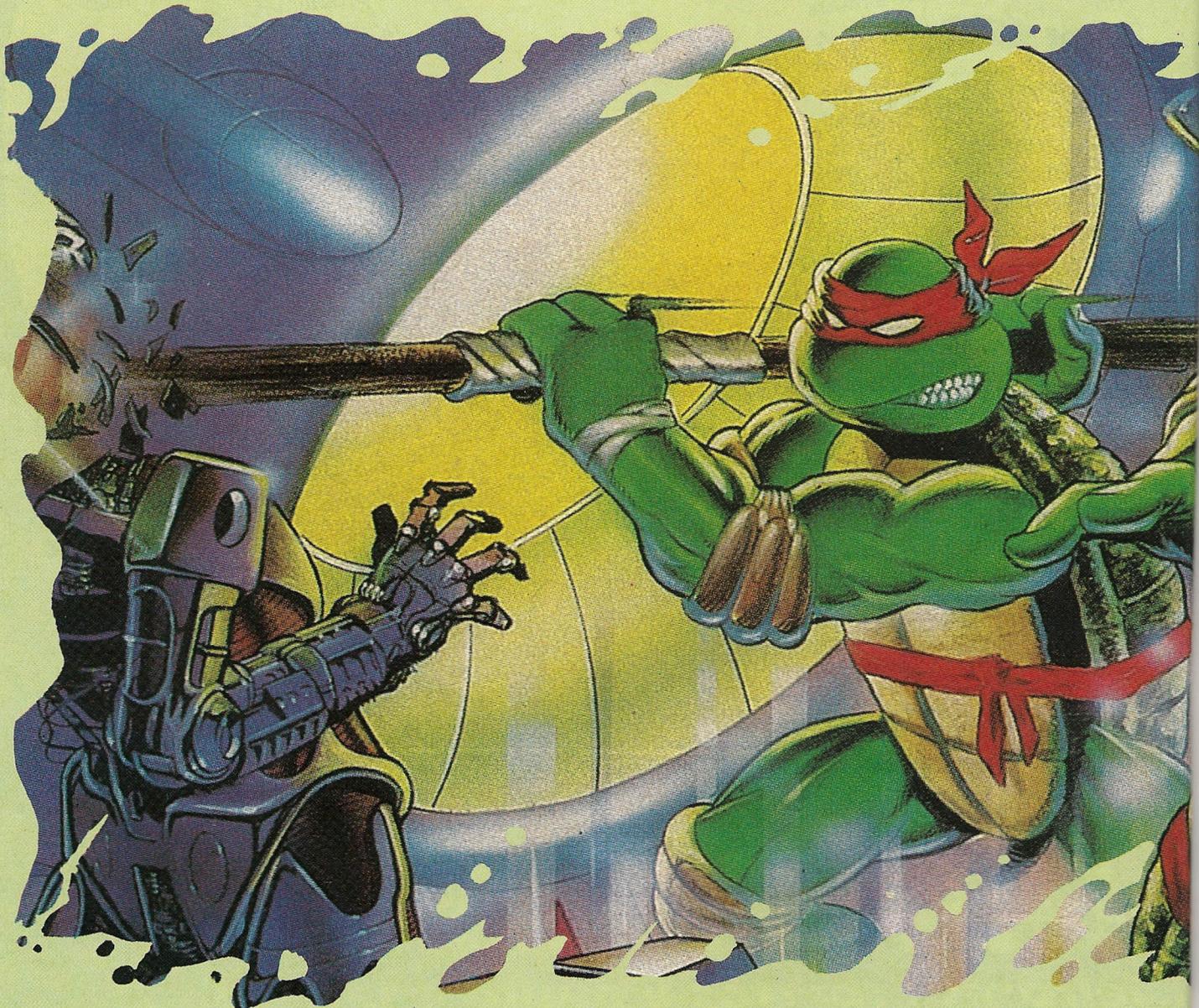
# TARTARUGA

Um roteiro bem “azeitado” pra você e seu parceiro curtirem um dos jogos mais requisitados nas locadoras. É pau puro, do começo ao fim da aventura!

**D**epois do sucesso que conseguiram em sua primeira participação num videogame, as Tartarugas Ninja retornam para uma bem merecida seqüência: Teenage Mutant Ninja Turtles II. E você mais uma vez controla Donatello, Raphael, Michaelangelo e Leonardo numa empizxada missão. Shredder (O Destruidor), o grande inimigo desse quarteto de heróis, recrutou Tora

e Shogun, dois caçadores de recompensas, e lhes deu uma única missão: destruir as Tartarugas Ninja.

Para atrair os ninjas, Shredder seqüestra April O'Neil, bela repórter de TV e grande amiga das Tartarugas. Apenas as Tartarugas guiadas por Splinter, o rato de esgoto que é um mestre ninja podem salvar April de Shredder e seus capangas.



# AS NINJA II

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE II

## A AVENTURA CONTINUA!

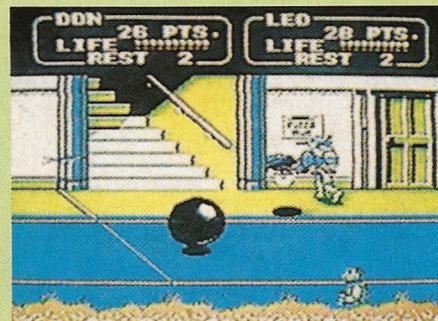
Quando o jogo começa, Splinter e as Tartarugas vêm um prédio pegando fogo no coração da cidade de Nova York. Sentindo que April pode estar em perigo, as Tartarugas entram no edifício em chamas para salvá-la. Mas quase imediatamente elas se vêem às voltas com os ninjas que sofreram lavagem cerebral e trabalham para o Destruidor. Começa aí a emocionante aventura...

### TARTARUGAS/JOGO

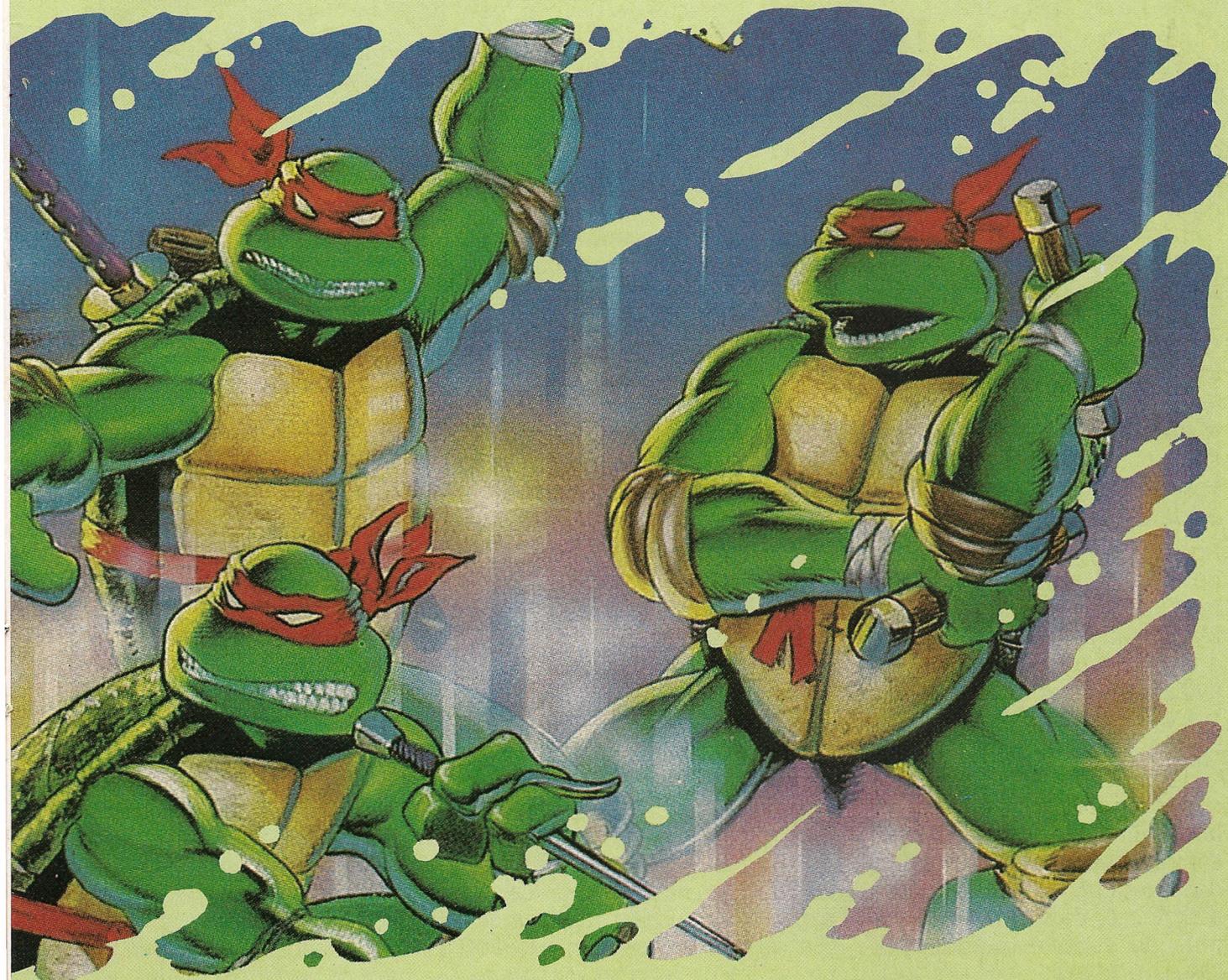
Aperfeiçoe seu chute voador tão cedo quanto possível esta será sua melhor arma durante todo o jogo. Uma simples "voadora" é suficiente para nocautear vários inimigos.

Quando a gigantesca bola de boliche rolar na sua direção, fique próximo das paredes. Se houver duas pessoas jogando, esta será uma das poucas ocasiões em que separar as Tarta-

rugas vai se mostrar uma boa idéia.



Os robôs Roadkill Rodneys ata-



cam vindo de todos os lados. Será fácil derrotá-los se você forçá-los contra a parede, onde eles não têm muito espaço para manobras.

Quando Bebop (o principal inimigo deste estágio) aparecer não espere pelo ataque dele. Comece a lutar imediatamente, golpeando-o pelo lado e, em seguida, aplicando-lhe uma "voadora". Repita essa estratégia em ataques de curta duração, afastando-se de novo após cada ataque.

Você pode usar o hidrante e o parquímetro como armas, lançando-os de um lado a outro da tela contra os inimigos.

Não esqueça de repor suas energias comendo pizza na calçada do nível superior da rua, quando as fatias aparecerem.

Fique perto da parte de baixo da tela quando estiver andando por estas ruas. De outra forma, a tabuleta do quiosque de pizza (*Pizza Hut*) triturrará você, ao cair sobre a calçada. Além disso, inimigos ocultos saltarão de trás da placa.



Rocksteady, o principal inimigo deste estágio, é um dos mais durões de todo o jogo. Mantenha-se em movimento e use os chutes voadores para evitar que ele amasse você contra a calçada ou contra o carro abandonado.

Às vezes você não pode permanecer na parte de baixo da tela, enquanto anda pelos esgotos, porque mísseis são lançados de dentro da água. Teste a situação, de vez em quando, pulando dentro da água. Mas esteja preparado para recuar.

O Professor Baxter Stockman é um perigoso adversário que chega num misto de barco e avião. Mas, se você o atacar incessantemente com golpes e chutes voadores, poderá derrotá-lo facilmente.



Na cidade de Nova York coberta de neve, você não deve deixar o carro de limpeza enfiado na neve semiderretida.

No Central Park, você é atacado por bonecos de neve armados com mísseis teleguiados. Para impedir que os bonecos continuem a atacá-lo, force-os contra o extremo da tela. Mas tome cuidado para não tropeçar nos obstáculos cobertos pela neve.

Tora, um dos caçadores de recompensa contratados por Shredder, vai atirar pedras contra você e golpear seu rosto. Desvie das pedradas e contraataque com chutes voadores.

No estacionamento de Vinnie's Valet, você pode usar como arma os cones que ficam no chão para indicar o caminho. Quando os inimigos chegarem bem perto, atinja-os com esses sinalizadores.



Não facilite na frente do carro azul (e depois do vermelho). Ele vai avançar em cima de você, a fim de atropelá-lo. Apro-

xime-se com cuidado e salte rapidamente para trás quando ele se movimentar. Atrás do automóvel virão inimigos armados de metralhadoras. Mantenha-se em movimento e derrote-os com pontapés voadores e outros golpes.

Golpeie várias vezes o barril que aparece na tela e depois vá para o canto direito inferior da tela a fim de atrair os inimigos para fora da caminhonete. Quando eles passarem perto, o barril vai explodir e atirá-los longe.



Baxter ataca. Mas você deve cuidar da pizza antes de combater-lo. Use os chutes voadores para encostá-lo na parede e mantê-lo preso.



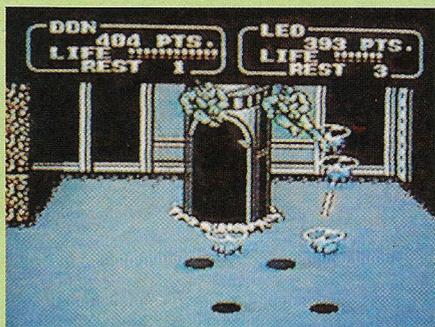
Motos e carros rabo-de-peixe da década de 50 vão tentar transformar você em pizza de asfalto. Pule fora da estrada e procure derrubar o motoqueiro que anda na parte de baixo. Em pranchas a jato, as Tartarugas enfrentam helicópteros Blackhawk armados com bombas e metralhadoras. Para vencê-los, use seus pontapés voadores e force-os contra o lado direito da tela.

Lasers sugadores de energia tornam a calçada muito perigosa para os pedestres. Para evi-

tá-los, pule o corrimão e abata os hostis ninjas que tentaram caçá-lo.



O robô de três pernas caiu do forro e agora tenta liquidar você com seus raios. Se prestar atenção nas sombras, você perceberá quando ele estiver caindo e poderá se preparar para enfrentá-lo.



"Mosquitos mecânicos" com canhões de raios laser estarão entre seus inimigos. Pule bem alto para evitar os raios e então ataque os "mosquitos" com pontapés voadores.

Recue de encontro à parede para se desviar dos consumidores de energia, quando eles surgirem.

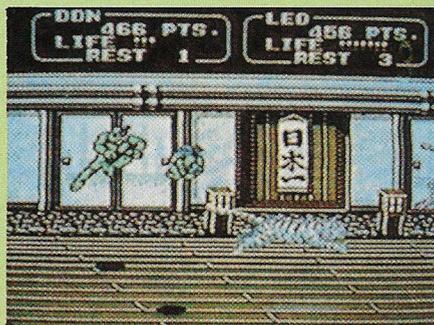


Enquanto Splinter, amarrado, olha sem esperança, as Tartarugas investem contra o Guerreiro de Pedra, que tenta cozinhá-las com seu lança-chamas. Lembre-se de que os pontapés voa-

dores são sua arma mais eficiente.

Na Casa de Shogun, tome cuidado com os ninjas inimigos que podem surgir de passagens ou portas secretas.

Para não ser espetado e aparecer no menu do jantar de Shredder como sopa de tartaruga, desloque-se para o alto da tela e salte por cima dos espetos.



O tigre de papel (Vincent Van Gowl) avança contra você. Atinja-o e saia fora do caminho dele. Repita esse tipo de ataque até que ele fique em chamas. Então prepare-se para enfrentar um segundo tigre.



Não é fácil derrotar Shogun, um dos caçadores de recompensa contratados por Shredder. Quando você o atinge, a cabeça dele salta e fica girando em torno do corpo como um satélite-escudo. Lute de perto, sempre se movimentando muito, e no momento apropriado aplique-lhe um pontapé voador.

Dentro do Technodrome, o esconderijo de Krang, os inimigos atacam com bumerangues, facas e outras armas. Fique perto da parte de baixo da tela e contra-ataque com todos os seus recursos. Use principalmente os pontapés voadores.

Espadachins e canhões de raios laser são alguns dos inimigos que se escondem no Technodrome.

Carros de combate espirram gás congelante na sua direção. Salte para a direita se não quiser se transformar num sorvete de tartaruga.



O Guerreiro de Pedra ataca com um lança-mísseis. Ao enfrentá-lo, fique de olho nas grades da porta - elas estão eletrificadas!



Krang pula da barriga de um robô destruído. Embora reduzido a um cérebro voador com olhos, ele jura que é invencível. Shredder aparece repentinamente, usando a magia ninja para se dividir em dois. Você deve socar os capacetes de ambos para vencê-los. Mas se você acertar um golpe num Shredder que já tiver perdido o capacete, ele morre e o outro se divide em dois de novo. E, se você for atingido por um dos relâmpagos luminosos de Shredder, se transformará numa tartaruga-bebê.

**Golpe de mestre:** use a sua arma mais potente - as voadoras. Bata forte e ganhe o jogo.

**Jogue o jogo! Veja o filme!**

# AS TARTARUGAS NINJA II O SEGREDO DO OOZE

**A**rrasando quarteirões e mentes, Raphael, Leonardo, Michaelangelo e Donatello (As Tartarugas Ninja) estão de volta, em mais uma aventura movimentada e delirante: O Segredo do Ooze. April O'Neil está preparando uma reportagem para a televisão com o professor Jordan Perry, da empresa T.G.R.I. Ela quer saber quais os motivos que levaram esta

empresa a remover os resíduos de um depósito de lixo que utiliza há 15 anos. Aí entra em cena o temível Shredder. Com informações fornecidas por um dos membros de sua gang, ele conclui que os produtos químicos da T.G.R.I. de alguma forma sofreram uma metamorfose e se transformaram no mesmo "ooze" que atuou sobre Splinter, o chefe dos nossos



*Sempre há tempo para uma deliciosa pizza.*



*Splinter, o guru das Tartarugas Ninja.*

heróis, e as quatro tartarugas, há 15 anos, dando a eles sua força incrível e seus poderes humanos. Shredder envia quatro capangas ao laboratório da empresa para que busquem o que tiver restado do "ooze". Splinter, assistindo 'a entrevista do professor Perry, chega 'a mesma conclusão do seu arquiinimigo Shredder. Reconhecendo o perigo de tais substâncias em mãos inimigas, ele envia as Tartarugas para confiscá-las. Entretanto os capangas do Mal, nesse primeiro momento, conseguem escapar, levando um último recipiente do "ooze" e o professor Perry. No esconderijo de Shredder, o professor é obrigado a aplicar o "ooze" em duas criaturas mutantes: uma tartaruga voraz, de nome Tokka, e um lobo chamado Rahzar. O plano do temível vilão: utilizar suas criaturas mutantes contra os nossos heróis. Auxiliados pela sabedoria de Splinter, Raphael, Leonardo,

Michaelangelo, Donatello e o entregador de Pizzas, Keno, entram em ação, lutando pelo lado do Bem. O embate final, num sofisticado clube noturno, acontece ao som do rapper Vanilla Ice. O pau come solto, enquanto Vanilla canta "Ninja Rap". Uma delícia!

**AS TARTARUGAS NINJA II - O SEGREDO DO OOZE**  
(*Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of The Ooze*)

**ELENCO:** April O'Neil (Paige Turco), Professor Jordan Perry (David Warner), Michaelangelo (Michelan Sisti), Donatello (Leif Tilden), Raphael (Kenn Troom), Leonardo (Mark Caso), Splinter (Kevin Clash), Keno (Ernie Reyes Jr.), Shredder (François Chau).

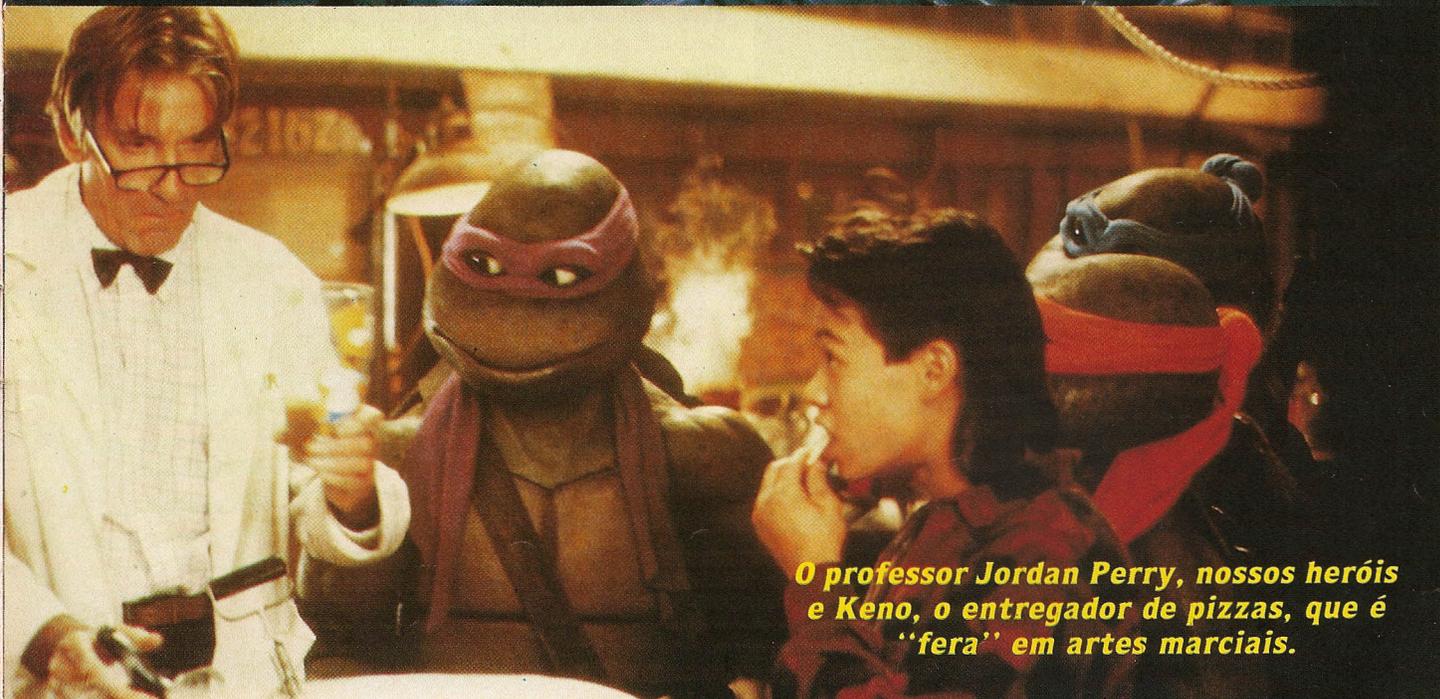
**DIREÇÃO:** Michael Pressman.

**BASEADO EM PERSONAGENS CRIADOS POR:** Kevin Eastman e Peter Laird.

**DISTRIBUIÇÃO:** Fox Film.



**Splinter alerta seus discípulos para os perigos do "ooze" cair em mãos erradas.**



**O professor Jordan Perry, nossos heróis e Keno, o entregador de pizzas, que é "fera" em artes marciais.**

# SUPER MÁQ

por Marcos Petruchelli

Fotos: Malu Ferreira Pinto



A Disneylândia brasileira é, há dezoito anos, o Playcenter. Em todos esses anos, sua única preocupação foi oferecer alegria e diversão às crianças e também aos adultos. Em 1981, surgiu o Playland, uma extensão do Playcenter, instalado em pontos diferenciados da cidade, como em Shopping Centers, e que tinha como principal atração os brinquedos eletrônicos. Naquele tempo, o grande sucesso eram os Fliperamas. Hoje - e não poderia ser diferente - os games de última geração são campeões de bilheteria.

Fomos ao Playland do Shopping Morumbi (veja box com todos os endereços) para conhecer as últimas novidades. Além dos jogos que são disponíveis em cartuchos de games domésticos, como Tartarugas Ninjas, Moonwalker e Super Monaco GP, o grande barato são as máquinas simuladoras: motocicletas, carros de corrida, foguetes e aviões supersônicos. São monitores de vídeo que dão a sensação de tridimensionalidade, de um realismo incrível. As máquinas balançam, viram 360 graus (é o caso da Galaxy Force), tremem e emitem sons atordoantes. "Todo equipamento nosso tem um movimento. Essa geração de games simuladores iniciou com movimentos e, sem eles, não fariam sucesso", explica Arnaldo Rebelo, 48 anos, Diretor de Marketing do grupo Playcenter.

Acompanhe a relação de games e simuladores do Playland. Mas cuidado: um desvio da sua atenção e você pode cair da moto, bater o carro no adversário ou ter seu supersônico explodido por um míssil inimigo.

## GALAXY FORCE

Esse é o mais engenhoso dos jogos. É também um supersimulador. Você pilota um supersônico que deverá destruir aviões inimigos. O incrível nesse jogo é que a máquina oferece todos os movimentos possíveis. Para cima, para baixo, para os lados, chegando a fazer movimentos de 360°. O realismo das imagens é somado ao jogo de luzes e som. O Galaxy Force tem sido o mais procurado.



# UINAS

## Emoção pra valer!

### POWER DRIFT

Um simulador competitivo. Trata-se de uma corrida de automóveis, com uma diferença: apesar de ser em duas telas, os dois jogadores participam da mesma competição, cada um na sua tela e com seu carro. O interessante é que cada corredor pode atrapalhar a performance do outro.

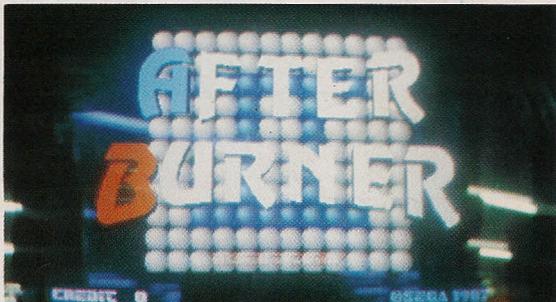


### BIG RUN

Um simulador do rally Paris-Dakar. Desertos e florestas são as principais paisagens. Os momentos mais emocionantes são quando a estrada está esburacada. O banco em que você fica sentado não pára de tremer.

### AFTER BURNER

É um simulador de voo. Você participa de uma batalha aérea, tendo logo abaixo um grande oceano. Quando seu avião sobe ou desce, a máquina acompanha esses movimentos, para dar realismo. O objetivo é atirar mísseis contra os aviões inimigos. Cuidado para não perder o controle, pois você pode afundar no mar.



### GP RIDER

É um simulador de motociclismo. Você se senta numa moto e nela dá os comandos para o que se passa na tela. Nas curvas, você precisa deitar a motocicleta, da mesma forma que fazem os grandes corredores. O objetivo é chegar ao final da prova. Cuidado para não perder o controle e atropelar o bandeirinha ou a sua namorada, pois eles estão bem perto da pista.



**Veja aonde encontrar um Playland perto da sua casa e divirta-se**

#### SÃO PAULO

**MORUMBI SHOPPING:** Av. Roque Petrónio Jr., Morumbi;  
**SHOPPING CENTER INTERLAGOS:** Av. Interlagos;  
**SHOPPING CENTER NORTE:** Travessa Casalbuono, Vila Guilherme;  
**SHOPPING CENTER IGUATEMI:** Av. Brigadeiro Faria Lima, Jardins;  
**SHOPPING LAR CENTER:** Carandiru;  
**SHOPPING WEST PLAZA:** Av. Antártica, Sumaré;  
**SHOPPING CENTER ELDORADO:** Av. Eusébio Matoso, Pinheiros.

#### GRANDE SÃO PAULO e INTERIOR

**GOLDEN SHOPPING CENTER:** Av. Kennedy, São Bernardo do Campo;  
**SHOPPING MAPPIN ABC:** Av. Pereira Barreto, Santo André;  
**MIRAMAR SHOPPING CENTER:** Av. Mal. Floriano Peixoto, Santos;  
**BAURU SHOPPING CENTER:** R. Henrique Savi, Bauru.

#### OUTROS ESTADOS

**BARRASHOPPING:** Av. das Américas, Barra da Tijuca, Rio de Janeiro;  
**SIDER SHOPPING CENTER:** R. Dr. Mario Ramos, Volta Redonda, Rio de Janeiro;  
**SHOPPING IGUATEMI:** Av. João Wallig, Porto Alegre, Rio Grande do Sul;  
**SHOPPING CENTER MUELLER:** Av. Cândido de Abreu, Curitiba, Paraná;  
**SHOPPING CENTER ELDORADO:** Av. Afonso Pena, Campo Grande, Mato Grosso do Sul;  
**CONDOMÍNIO GOIABEIRAS SHOPPING CENTER:** Av. 31 de Março, Cuiabá, Mato Grosso;  
**FLAMBOYANT SHOPPING CENTER:** Av. Jamel Cecílio, Goiânia, Goiás.

## LASER GHOUST

A imagem é refletida por um espelho. Você acompanha o jogo pela lente de uma metralhadora, na qual você vai atirar raios laser e destruir os fantasmas que atacam uma cidade desabitada. A imagem tridimensional faz parecer que os fantasmas estão realmente vindo em nossa direção.



## GP DO BRASIL

Um monitor de alta definição. Há uma réplica de um carro de corrida. Você entra nele e dá os comandos ao carro que aparece na tela. Como o circuito é brasileiro, você não terá muitas dificuldades. A não ser bater no carro da frente, que aparece de repente no final de uma curva.



## G-LOC AIR BATTLE

Outro simulador, onde uma nave supersônica trava uma batalha nos céus. Como o After Burner, o que traz mais perigo é perder o controle da nave e cair no mar. O supersônico possui uma mira eletrônica e o objetivo é atirar nos aviões inimigos.

## Vá brincar no PLAYCENTER por nossa conta!

As 100 primeiras cartas que chegarem em nossa redação, via Correio, receberão, no endereço indicado, um PASSAPORTE DA ALEGRIA. Depois, a ordem é brincar ou brincar!

Pergunta: Cite três brinquedos do Playcenter que você mais curte?!

Resposta: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_

Endereço \_\_\_\_\_

Bairro \_\_\_\_\_ CEP \_\_\_\_\_

Cidade \_\_\_\_\_ Estado \_\_\_\_\_ Idade \_\_\_\_\_

Só para cartas enviadas pelo Correio.

Envie para: Revista Cinevideo/Games - Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

Se não quiser cortar a revista, pode xerocar. Ou repassar todos os dados numa folha em branco.

Importante: não deixe de preencher nada.

# STARS GAMES

O videogame está presente no dia-a-dia de reconhecidas feras do rádio, TV e MPB. Vamos curtir os motivos de cada um.

## CESAR FILHO

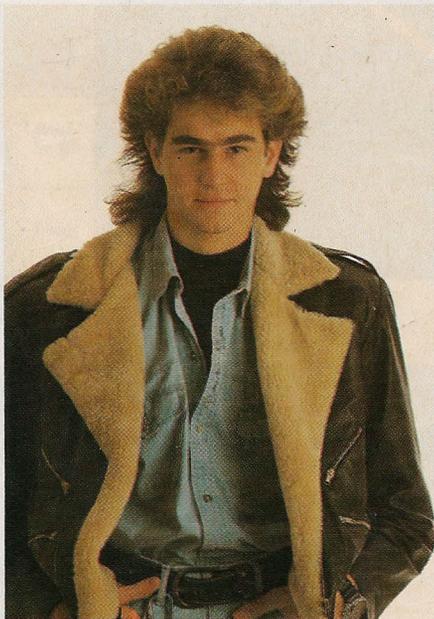
Ator, comunicador de rádio

"Eu jogo sempre. Tenho um Master e gosto mais dos jogos que têm motos e carrinhos. Brinco mais nos finais de semana, sempre acompanhado do meu sobrinho Saulo, de 8 anos. Ele sempre ganha de mim."

## VIRGÍNIA NOVICK

Modelo, atriz (Alô Doçura!).

"Gosto dos jogos que exigem que você pense mais, encaixe as coisas nos seus devidos lugares. Tenho o Master System e curto o jogo Esportes do Verão. Brinco quatro vezes por semana, aproximadamente uma hora por dia."



Divulgação - Promoart

## AFONSO

do grupo Dominó

"Tenho o Dynacom, mas infelizmente jogo pouco (ensaios, discos, shows). Um jogo que aprecio é o Rambo, onde ele tem várias missões, viajando de helicóptero, e tem que passar pelos inimigos. Encaro como passatempo e já joguei muito em minha vida."

## ROGER

Roqueiro, líder do grupo Ultraje a Rigor

"Tenho o Master System e cerca de vinte cartuchos pra jogar bastante. Curto o R-Type, que é um game onde uma nave tem que salvar um planeta em perigo, com muitos tiros, muitas fases, efeitos sonoros. Diariamente jogo por períodos de várias horas. Gosto de novidades e estou sempre comprando revistas especializadas, vendo os lançamentos. Às vezes, quando fazíamos viagens, eu e o Leospa (que já deixou a banda) levávamos o jogo para passar o tempo. Encaro o game como uma diversão. Relaxa bastante e serve como uma terapia."

## RALF

Cantor popular. Forma com o irmão, Chrystian, uma dupla romântica e sertaneja

"Tenho o Master e possuo uns vinte cartuchos para brincar com meus filhos. Modéstia à parte, sou bom nisso. Já bati vários records. Meu jogo preferido é o Shinobi. Neste, vou bem em todas as etapas."

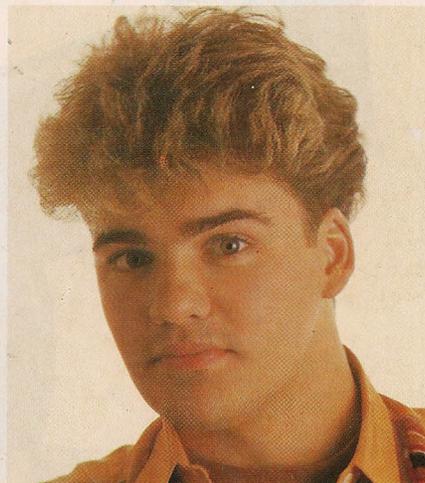
## AMADO BATISTA

Cantor popular

"Tenho o Master e costumo jogar com o meu filho Erick, de 16 anos. Ele é fera e também joga com o meu assessor, Roberto Manzoni, o "Magrão". Os dois são craques. Por falta de tempo, fico sem treino para que eu jogue bem e possa superá-los."

## GAMEMANIA com força total

Previsão de venda de consoles até o final de 1991: um milhão e quinhentos mil.



## MARCOS

do grupo Dominó

"Eu tinha um Atari e sou até do jogo mais antigo, o telejogo da Philco. Atualmente jogo muito pouco. Acho o videogame gostoso e interessante, além de ser uma distração capaz de aliviar nossas tensões, acalmar, descarregar energias."

## CAROLINA FERRAZ

Atriz e apresentadora

"É impossível não conviver hoje em dia com os jogos eletrônicos. Tenho em casa duas crianças, o Luca, com 9 anos, e a Manoela, de 7 anos. Eles jogam o Master diariamente. É difícil levá-los para o banho ou para jantar no momento em que estão entretidos no jogo."

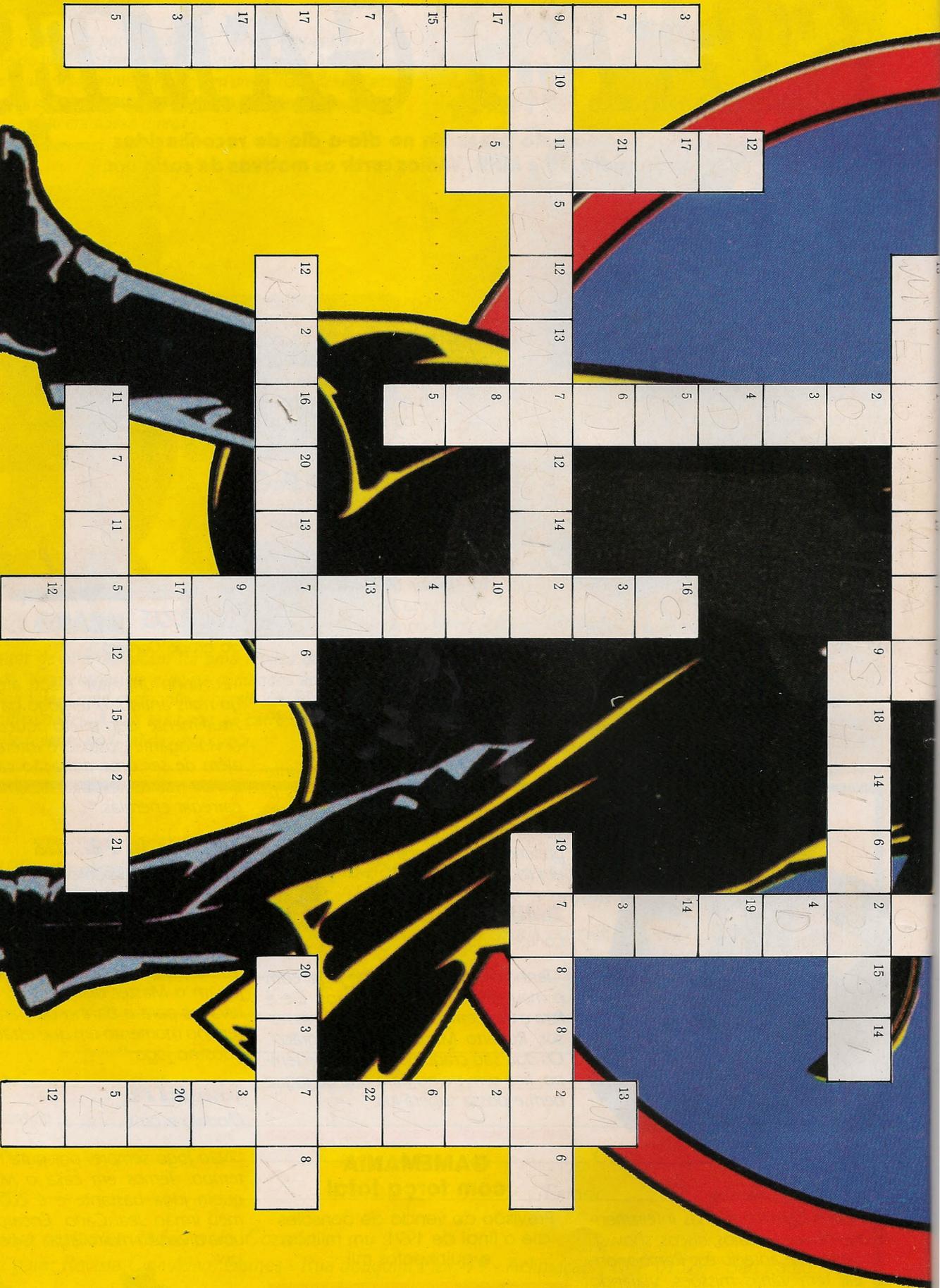
## MARIETTE

Modelo e atriz

"Não jogo sempre, por pura falta de tempo. Temos em casa o Master e quem joga bastante e é cobra é o meu irmão JeanCarlo. Encaro como uma diversão muito legal, supergostosa."

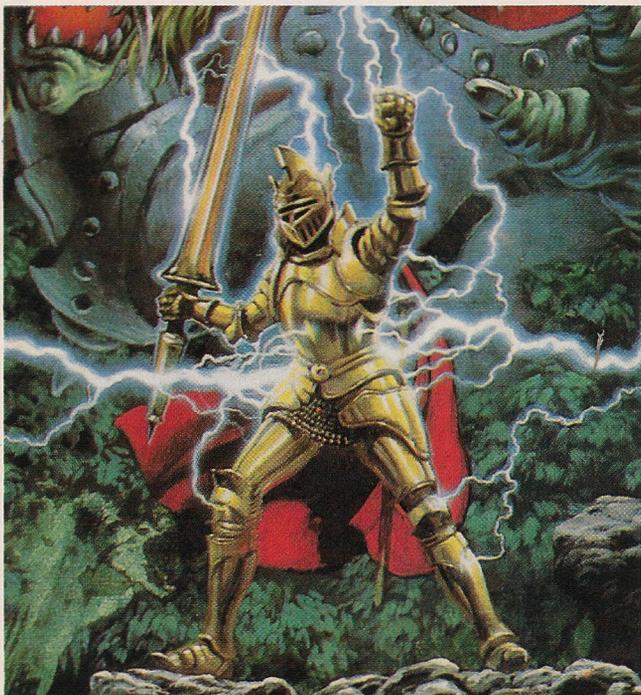
Divulgação - Promoart





Respostas na página 46.





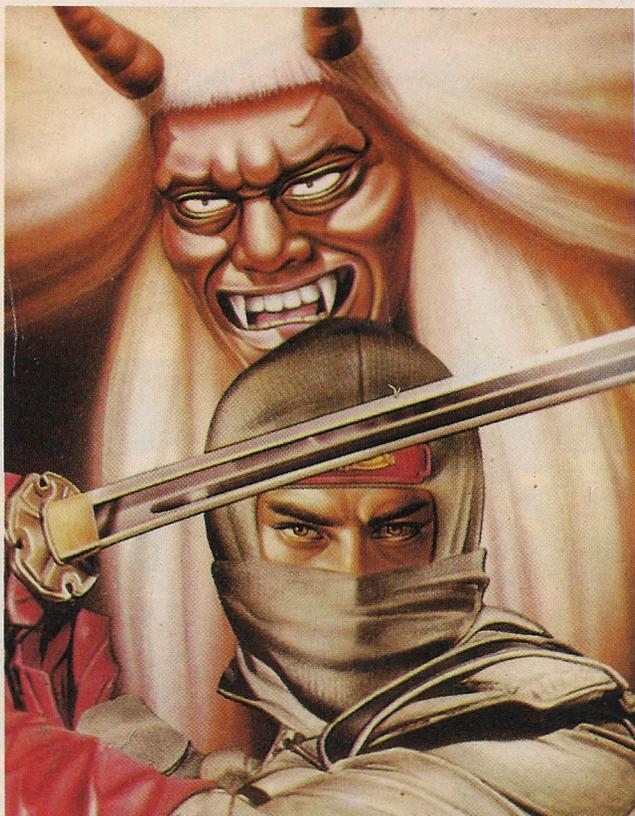
### GHOU'L'S AND GHOST

**Seleção de fases:** manter pressionado o botão A e apertar o botão direcional para cima, para baixo, para a esquerda e direita (nessa ordem), até escutar o som de uma harpa. Tudo isso na tela de apresentação. Ao ouvir o som da harpa, aperte o botão direcional para qualquer lado e o botão Start duas vezes.

**Rainha da Larva:** usar a arma Firewater. Mantenha-se longe da Rainha, a sua esquerda, e atirar nos círculos no meio dela. Ir para o lado direito e repetir o procedimento. Depois de ter passado pelos lados esquerdo e direito, ir para o centro, repetir os movimentos e atirar umas quarenta vezes.

**Abelha Gigante:** o segredo é mirar o ferrão e a cabeça, dando quinze golpes. Aparecerá na tela uma mensagem para você retornar à vila e pegar uma arma especial para a princesa, mas isso só será possível se você estiver usando a armadura de ouro pela segunda vez. Somente assim você será admitido na câmara de Loki.

**Loki:** um demônio poderoso. Para matá-lo, vá ao centro da tela e comece a pular e atirar de dez a quinze vezes em seu rosto. Pular sobre um dos pés. Quando Loki levantar a perna, pule sobre o joelho e depois sobre o seu colo. Desvie das armas que ele lançar e atire sem parar no rosto de Loki.



### THE REVENGE OF SHINOBI

**Seleção de fases:** não existe

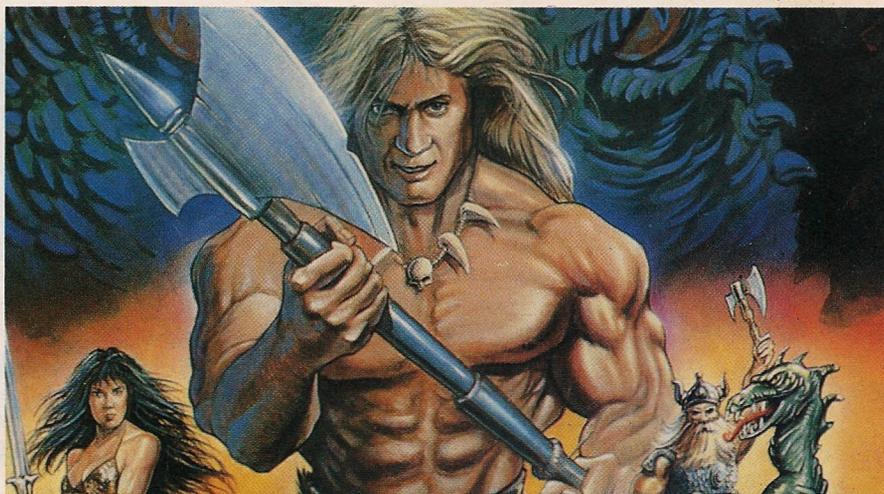
**Como sair do Labirinto:** procure uma parede que não alcança o teto. A parede fica numa área negra onde existem caixas com pacotes de força. Dê uma pirueta e salte pela parede. Do outro lado do labirinto, procure uma área com muitas portas, uma em cima da outra, como se fosse um prédio. Entre pela porta de baixo, do lado direito. Cuidado: as portas que têm uma bolinha desenhada abrem automaticamente. Não esbarre na porta, pois você poderá voltar ao início do jogo.

**Como vencer o último inimigo:** nessa fase, use a magia Ikazuki (magia do trovão). Tente levar o inimigo para a esquerda ou direita, atirando sem parar. Vá para o centro da tela, acione o botão direcional para baixo e fique chutando sem parar o inimigo. Quando ele brilhar, pule por cima dele e fuja, pois ele joga seus cabelos e retira a energia do Shinobi. Usando as armas necessárias, acerte o ponto preto que existe na parede em frente, a fim de fazer a corrente da prisão parar.

# MEGA

## GOLDEN AXE

**Como ganhar mais um crédito:** Inicie a partida como se fosse para dois jogadores. Aperte o botão início no joystick 2 e faça o segundo jogador perder de propósito. O crédito que era dele passará para Você.

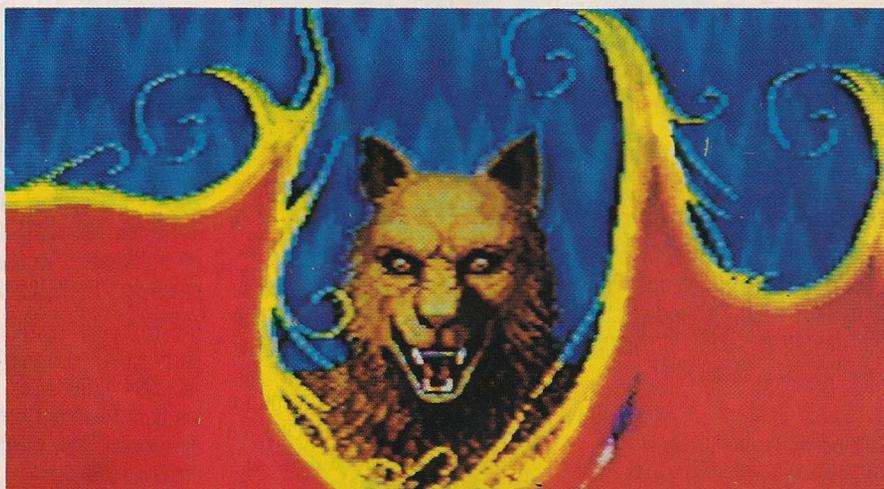


## ALTERED BEAST

**Medidor de Vida Adicional:** Quando aparecer a tela do título, aperte os botões B e início, simultaneamente.

**Continue:** Quando der Game Over, aperte o botão A uma vez e o botão início duas vezes. (Você só pode usar esse recurso uma vez.)

**Seleção de Criaturas:** (você poderá escolher o monstro que quiser lutar) Segure os botões A, B e C e o botão direcional no canto esquerdo inferior, depois aperte o botão início.



## MOONWALKER

**Como derrotar Mister Big:** Este é o último vilão do jogo. Ele é o responsável por colocar gangues nas ruas de Nova York e seqüestrar crianças. Nessa fase, Mister Big e Michael Jackson estão lutando no céu. Segure o botão direcional para baixo e atire constantemente. Michael deve desviar a todo custo dos meteoritos que caem. Sem parar de atirar, os meteoritos vão perdendo a velocidade. Aparecerá um sinal azul, que você deve mantê-lo no centro da tela e atirando contra ele. Quando o sinal azul começar a se aproximar de você, pule para cima e para baixo mas não pare de atirar. Mister Big não terá chances.



# DRIVE

# GAME SERVICE

## Alugar, comprar, consertar!

por Marcos Petrucci e Ricardo Renault

### Rio de Janeiro

**Videodream** - Av. Ataulfo de Paiva, 725 - Loja K - Leblon. Tel.: 511-5945. Mais de 50 títulos para o sistema Top Game, com adaptador para o Nintendo japonês e americano e Dynavision II. Aluga consoles. Segunda a sábado, das 10 às 20h.

**HR Vídeo Locadora** - Av. Armando Lombardi, 205 - Loja 102 (ao lado de La Mole) - Barra da Tijuca. Tel.: 399-1022. Dispõe de 120 títulos: Nintendo, Phantom, Bit System. Segunda a sábado, das 10 às 22h. Domingos e feriados, das 10 às 18h.

**JAM Locadora** - Av. N. Sra. Copacabana, 978 - Sala 207 Copacabana. Tel.: 521-7396. Mais de 120 títulos para Phantom, Nintendo e Bit System. Fornece assistência técnica para Phantom e Nintendo. Segunda a sexta, das 9 às 19h. Sábado, 9 às 14h.

**A.V. Vídeo** - Rua Barão de Mesquita, 644 - Tijuca. Tel.: 208-8066. 45 títulos para o Master. Segunda a sexta, das 10 às 20h. Sábado, 9 às 17h.

**Movieland** - Rua Barata Ribeiro, 181 - Loja N - Copacabana. Tel.: 541-1896. Mais de 100 títulos para Phantom e Nintendo. Segunda a sábado, das 10 às 20h.

**Blue Sky Vídeo** - Rua Von Martius, 325 - Jardim Botânico. Tel.: 239-1492. Mais de 100 títulos para Phantom e Nintendo. Segunda a sexta, das 10 às 21h. Sábado, das 11 às 18h.

**Copacabana Vídeo Filme** - Av. N. Sra. de Copacabana, 978 - Sobreloja 207 - Copacabana. Tel.: 521-7396. Mais de 100 títulos para Phantom, Nintendo e Genesis. Entrega a domicílio até as 17h30 (de segunda a sexta) e até as 13h, no sábado. Segunda a sexta, das 9 às 19h. Sábado, das 9 às 14h.

**Vídeo & Cia** - Rua Barata Ribeiro, 370 - Loja C - Copacabana. Tel.: 255-7563. Rua Pereira da Silva, 102-A - Icaraí. Tel.: 714-6336. Rua da Conceição, 26 - Niterói. Tel.: 719-9140. Av. Presidente Kennedy, 339 - Loja 10 - São Gonçalo. Tel.: 712-2621. Mais de 300 títulos para Master, Nintendo, Mega Drive, Top Game, Dynavision II. Segunda a sexta, das 9 às 20h. Sábado, das 9 às 18h.

**Icaraí Vídeo Club** - Rua Cel. Moreira Cesar, 229 - Loja 234 - Shopping Icaraí. Tel.: 714-1899. Mais de 40 títulos para o Master. Segunda a sexta, das 9 às 20h. Sábado, 9 às 16h.

**Rocha's Vídeo** - Rua Ana Barbosa, 47 - Lojas B e C - Méier. Tel.: 594-4398. Mais de 200 títulos para Phantom e Atari. Segunda a sexta, das 12 às 21h. Sábado, 9 às 16h.

e Bit System. Oferece assistência técnica para todos os games. Segunda a sexta, das 12 às 20h. Sábado, das 12 às 19h.

**Take 1 - Vídeo & Games** - Rua Visconde de Pirajá, 281 - Loja K / Ipanema. Tel.: 521-6098. Mais de 100 títulos para Nintendo, Master e Genesis. Segunda a sábado, das 10 às 19h. Entrega a domicílio.



**Hollywood Vídeo** - Rua Comendador Bastos, 270 - Loja A - Freguesia, Ilha do Governador. Tel.: 396-4371. Mais de 30 títulos para Nintendo, Phantom e Bit System. Segunda a sexta, das 9 às 19h30. Sábado, das 9 às 18h.

**Vídeo Game Center** - Rua Conde de Bonfim, 346 - Sobreloja 207 - Tijuca. Tel.: 204-0798 e 228-4040. Mais de 770 títulos para Dynavision II, Mega Drive, Nintendo, Phantom, Master, Genesis, Atari e CCE. Segunda a sexta, das 9 às 20h. Sábado, das 9 às 18h. Entrega a domicílio na Tijuca.

### São Paulo

**Brinqueson** - Rua Baronesa, 457-B (em frente a Praça Seca) - Jacarepaguá. Tel.: 359-3395. Mais de 50 títulos para Master, Phantom, Mega Drive e Nintendo. Segunda a sexta, das 9 às 20h. Sábado, das 9 às 19h.

**Data House Vídeo** - Rua Visconde de Pirajá, 550 - Sobreloja 122 - Ipanema. Tel.: 259-4596/239-2976 e 259-3741. Mais de 100 títulos para Nintendo, Genesis e Master. Segunda a sexta, das 10 às 19h. Sábado, 9h30 às 18h.

**175 Videoclube Locadora** - Rua Haddock Lobo, 175-B - Tijuca. Tel.: 293-6196. Mais de 40 títulos para Nintendo, Master, Phantom e Atari. Segunda a sexta, das 8 às 19h. Sábado, das 9 às 16h.

**Dr. Vídeo** - Shopping Cassino Atlântico - 2º Piso - Loja 209. Tel.: 521-6343. Mais de 40 títulos para Phantom, Nintendo, Master

**CATV** - R. Sta. Efigênia, 44 - Centro - Tel.: 229-5877. Somentemente para venda. Jogos para todos os sistemas. Várias novidades nacionais e importadas. Para qualquer dúvida quanto aos jogos, a CATV mantém uma linha direta - Disc Game, a partir das 15h. De segunda à sexta, das 8 às 18h. Sábados, das 8h30 às 12h30.

**Gameland** - Av. Pompéia, 510 - Tel.: 864-8760. Locação de Nintendo (japonês e americano), Phantom System, Master System, Mega Drive, Sega Genesis. Venda de jogos, consoles e acessórios, Game Boy, Nintendo, Super Famicom, PC Engine, Mega Drive, Sega Genesis, Neo Geo. Venda de programas para Amiga. Serviços: assistência técnica para todo tipo de videogame e computador Amiga e MSX. Assessoria para montagem de novas locadoras e implantação de videogame em videolocadoras, sistema de franquia ou sociedade. Segunda à sexta, das 9 às 20h. Sábados e domingos, das 10 às 18h.

**Pop Art** - Av. Heitor Penteado, 1.570 - Sumaré - Tel.: 263-8377. Shopping Jardim Sul - Loja 142 - Morumbi. Mais de 200 cartuchos para todos os sistemas, incluindo Atari e MSX. Locação de adaptadores e pistolas. Heitor, de segunda à sexta, das 9 às 20h. Sábados, das 9 às 19h. Shopping, de segunda a sábado, das 10 às 22h. Domingos, das 12 às 20h.



**Audicom** - R. Dr. Cesar, 71 - Santana - Tel.: 950-8148. Locação e venda de cartuchos, micros (novos e usados) e consoles. De segunda a sábado, das 9 às 20h.

**Vídeo Leste** - R. 24 de Maio, 77 - 14º andar - Centro - Tel.: 222-9166. Mais de 100 cartuchos de todos os sistemas, somente para venda. Assistência técnica total. De segunda a sábado, das 9 às 19h.



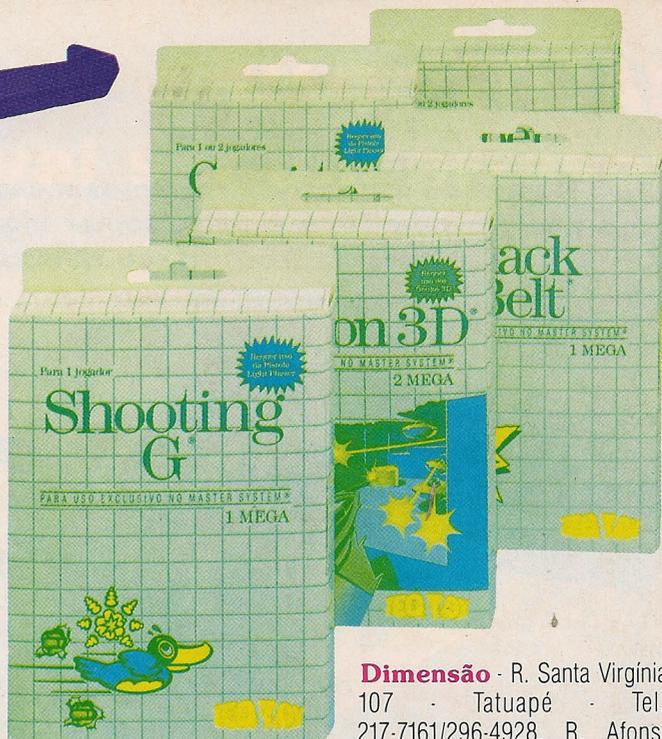
**Bruno Blois** - R. Barão do Triunfo, 347 - Centro - Tel.: 61-7248. Mais de 50 cartuchos, todos os sistemas, para locação. Mais de 80 cartuchos, todos os sistemas, para venda. De segunda à sexta, das 9 às 19h. Sábados, das 9 às 13h.

**Progames** - R. Albion, 65 - 2º andar - Lapa - Tel.: 831-5787/261-7935. Av. Paulo Facchini, 525 - Guarulhos - Tel.: 209-0971. R. Serra do Japi, 766 - Tatuapé. Mais de 650 cartuchos de todos os sistemas. Para venda e locação, incluindo consoles e acessórios. Locação para qualquer cidade do Brasil, através do Game Clube. De segunda à sexta, das 9 às 20h. Sábados, das 9 às 16h.

**Adami Vídeo** - Av. Engenheiro Heitor Antonio Eiras Garcia, 824 - Butantã - Tel.: 869-9203. Mais de 50 cartuchos para Nintendo japonês e americano e de mais sistemas. De segunda à sexta, das 9 às 21h. Sábados, das 9h30 às 19h. Domingos, das 14 às 19h.

**Primeranus Vídeo** - Av. do Oratório, 3.596 - Parque São Lucas - Tel.: 216-3478. Mais de 100 cartuchos para todos os sistemas. Locação de acessórios e assistência técnica especializada. De segunda a sábado, das 10 às 20h30. Domingos, das 10 às 15h.

**Click Vídeo** - R. Javorahu, 135 - Freguesia do Ó - Tel.: 858-1286. Mais de 120 cartuchos para todos os sistemas. Locação de adaptadores. De segunda à sexta, das 9h30 às 20h. Sábados, das 9 às 17h.



**Dicomp** - R. Santa Efigênia, 265 - 1º andar - sala 15. Tel.: 223-5100. Somente venda de consoles, acessórios e cartuchos (menos Mega Drive). De segunda à sexta, das 9h30 às 18h. Sábados, das 9h às 13h.

**Massimus Vídeo** - R. Dr. Amâncio de Carvalho, 308 - Tel.: 544-1449. E. R. Sena Madureira, 535 - Tel.: 570-8734. Mais de 400 cartuchos de todos os sistemas disponíveis (menos Game Boy). De segunda a sábado, das 10 às 22h. Domingos e feriados, das 10 às 20h.

**Pró-Vídeo** - R. Caraibas, 973 - Pompéia. Tel.: 864-2995. Mais de 150 cartuchos para o Atari e todos os sistemas, incluindo o Genesis. Para venda e locação (também para consoles). De segunda à sexta, das 11 às 21h. Sábados, das 10 às 21h. Domingos e feriados, das 13 às 20h.

**Real Vídeo Shop Games** - Av. Paes de Barros, 2.959 - Mooca - Tel.: 914-7121. Av. Conselheiro Moreira de Barros, 207 - Santana - Tel.: 950-5379. R. Bartira, 505 - Perdizes - Tel.: 263-7210. R. Baronesa de Itu, 96 - Higienópolis - Tel.: 67-1714. Av. Alberto Andarós, 3.333 - Tel.: (0172) 33-4300 - São José do Rio Preto. Mais de 500 cartuchos para todos os sistemas, inclusive Game Boy, Genesis e Turbo Grafx. Locação de consoles e acessórios. De segunda a sábado, das 10 às 20h.

**Dimensão** - R. Santa Virgínia, 107 - Tatuapé - Tel.: 217-7161/296-4928. R. Afonso Celso, 771 - V. Mariana - Tel.: 884-8151/884-8152. R. Xavier de Toledo, 210 - 2º andar - Centro - Tel.: 36-3226/34-8391. R. Alfredo Pujol, 481 - Santana. R. Padre Manoel da Nóbrega, 236 - Santo André. Av. Andrade Neves, 1.654 - Campinas. Mais de 2.000 cartuchos para todos os sistemas, incluindo Super Famicom, Neo Geo, Game Boy e PC Engine, para locação e venda. Assistência técnica especializada em cartuchos, consoles e acessórios. Consoles e acessórios para locação. De segunda à sexta, das 10 às 21h. Sábados, das 10 às 17h.

**Vip Vídeo** - R. Verbo Divino, 214 - Santo Amaro - Tel.: 522-4394. Mais de 90 cartuchos para todos os sistemas. Acessórios para venda e locação. De segunda a sábado, das 9 às 20h.

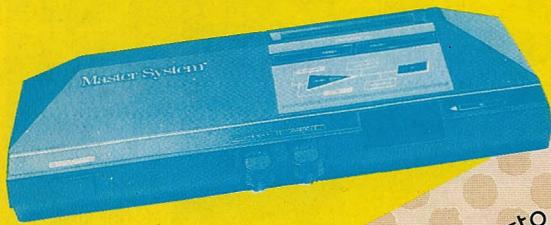
## Maceió

**Super Games** - Galeria Sete Coqueiros - Loja 8 - Pajuçara - Maceió, Alagoas (CEP 57035). A primeira loja especializada no Nordeste. Mais de 150 títulos Nintendo e Sega, com jogos da Super Charger, além do Game-Boy e seus cartuchos. Vende ou aluga consoles e cartuchos. Apresenta sempre os mais recentes lançamentos do mercado. As principais atrações são: Tartarugas Ninja II, Batman, Robocop, Doutor Mario, Supercontra, Tico e Teco e Rockman 3.

# CUIDADOS COM SEU GAME

Nem tudo é brincadeira. Antes mesmo de pegar o equipamento e ligá-lo no aparelho de TV, é preciso tomar alguns cuidados básicos para a manutenção e preservação do seu querido e estimado Game. Anote aí!

por Marcos Petrucci Dicas de Mário Câmara Filho, da Dimensão Vídeo.



- 1 - Não deixe o aparelho exposto em lugares da casa onde haja muita poeira (perto de uma janela aberta, por exemplo).
- 2 - Locais úmidos em demasia (banheiro ou cozinha) também não fazem bem à saúde do seu console e dos cartuchos.
- 3 - Ideal: manter o equipamento guardado na embalagem, dentro de um armário ou gabinete.

- 4 - Quando for usá-lo: dê sempre uma limpadinha, com pano seco ou úmido (use somente água. Álcool ou benzina, jamais).

- 5 - Colocar a fita sempre com o aparelho desligado.

- 6 - Uso de adaptador: a fita deve ser conectada com a etiqueta invertida.

- 7 - Sujeira nos conectores do cartucho: passar um lápis-borracha ou um cotonete molhado com álcool (só o isopropílico), benzina ou outro solvente.

- 8 - Não atire seu joystick contra a parede. São muito sensíveis e uma pancada pode danificá-los. Não dê moleza para o azar. Seja paciente.

- 9 - Quando a vida dos joystick está acabando, eles apresentam defeitos. Na verdade que um bom técnico não possa resolver.

- 10 - Os joysticks do Master, com o tempo, apresentam defeitos nos cabos. A chave liga-desliga pode queimar, ter mal contato. Problemas que um bom técnico resolve rapidamente.

## Criptogame/Respostas

1 = G/2 = O/3 = L/4 = D

5 = E/6 = N/7 = A/8 = X/9 = S

10 = U/11 = P/12 = R/13 = M/14 = I

15 = B/16 = C/17 = T/18 = H/19 = Z/20 = K

21 = Y/22 = W/23 = V

# NÃO PERCA! A próxima edição vai ser um arraso!

Mais e melhores GAMES — pesquisando lançamentos e jogos nas prateleiras, nossos “feras” indicam os mais gostosos. É brincar ou brincar!



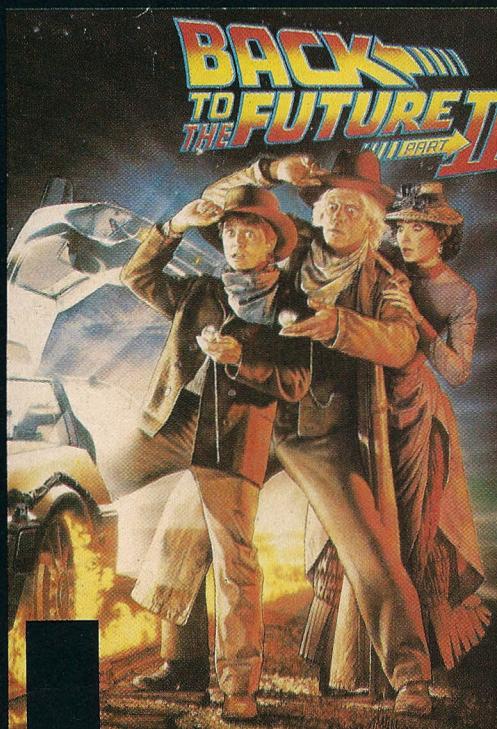
Dicas incendiárias para o Master, Mega Drive, Super Famicom

**Game Boy X  
Game Gear**  
os jogos mais quentes

A NINTENDO no Brasil. Chegando pra ficar. E abafar!

MSX/PC - a emoção e a aventura rolam nas telas do seu micro

Feras de videogame, campeonatos...

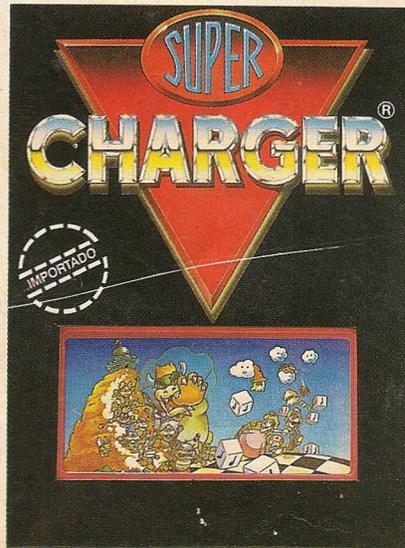


A magia de Steven Spielberg e George Lucas — Indiana Jones, De volta para o Futuro, Guerra nas Estrelas. Para PC e videogames

Todos os vencedores da promoção Super Charger e Playcenter

E muito mais!

# O SUPER JOGO



# O SUPER VIDEO GAME



- Joysticks turbo com 3 velocidades de tiro
- Ejetor de fita
- Saídas independentes para áudio e vídeo
- Super compacto