

CINEVIDEO

apresenta:

4ª EDIÇÃO - ANO I - Nº 4 - Cr\$ 4.300,00

GAMES

o fantástico universo dos jogos de vídeo

Tom & Jerry
Runark
El viento
Basebol'89
Maniac Mansion
James Pond II
Shadow of Beast
John Madden 92
Goal
Mario Lemieux Hockey
e muito mais!

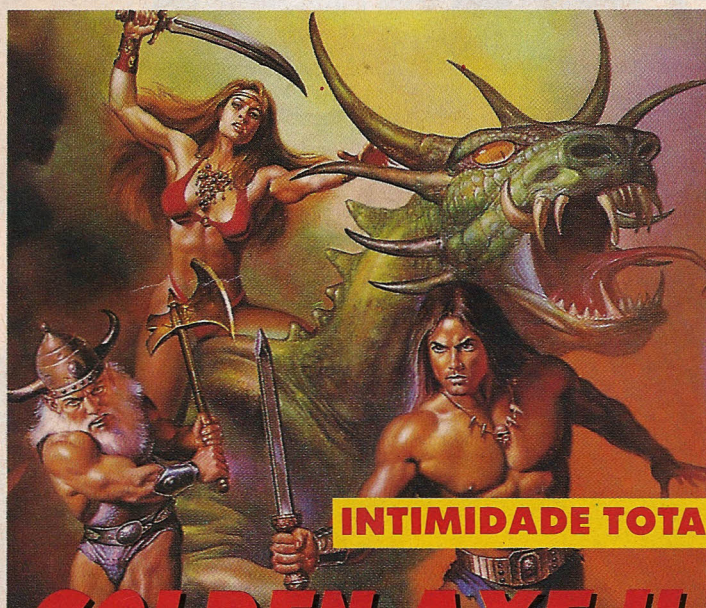


**ONDE ESTÁ
WALLY?**

Ajude a encontrar
nosso herói!

Ondas
EDITORA ONDAS

BART VS. THE WORLD
o novo game da aloprada família Simpsons



INTIMIDADE TOTAL

GOLDEN AXE II
É magia e pau puro!



HOME ALONE
Kevin está sozinho em casa.
Os bandidos sabem disso!

Estratégias da Galera. O leitor participa e mostra que é fera!

Editor e Diretor:
Itagyba de Oliveira

Editor Executivo:
José Edward Janczukowicz

Diretora Responsável:
Ruti Mimura Fernandes

Diretor de Arte:
Luis Carlos Sorrentino

Assistentes de Arte:
Mirian Sorrentino
Márcio Sorrentino

Colaboradores:
Marcos Petrucelli
Eduardo Cruz
Myrtha Rac'z
Ricardo Renault
Marcia Melo
Raul Galalite

Consultores:
Bruno B. Grosso
Igor V. Ribeiro
Wladimir Cruz
Igor Kupstas Janczukowicz

Fotos (SP):
Cristovam Avlis
Ondas Press

Fotos (RJ):
Ricardo Renault

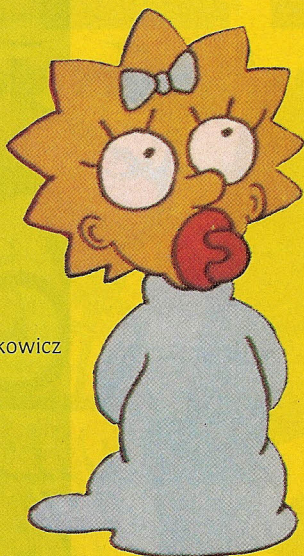
Revisão:
Milton Borgato

Produção Gráfica:
Carlos Alberto de Castro

**Departamento Comercial/
Publicidade:**
Tel.: (011) 270-6366

**Central de Atendimento
ao Leitor:**
Tel.: (011) 270-6366
Fax.: (011) 279-6975

4ª EDIÇÃO - ANO I - Nº 4



CARTA DO EDITOR

Os Simpsons, Golden Axe II, Wally

A aloprada família Simpsons está de volta ao seu videogame, bagunçando na China, Pólo Norte, Egito e em Hollywood. O jogo é "The Simpsons: Bart Vs. The World". Uma delícia para você curtir e aceitar o desafio.

A aventura continua com "Golden Axe II", game lançado recentemente pela Sega para o Mega Drive. Os guerreiros Ax-Batter, Tyris-Flare (uma amazona) e o anão bom de briga, Gillius Thunderhead, partem em busca do machado dourado, roubado pelo maligno Dark Guld. É muita emoção, magia e pau puro!

Pra turma que adora um quebra-cabeça, a grande pedida é o game da Nintendo "Where's Waldo", ou como é conhecido entre nós (através dos livros editados pela Martins Fontes) "Onde está Wally?". Você vai ajudar a encontrar o nosso herói, quase sempre (atenção para o lance) vestindo sua tradicional calça azul e camisa listrada de vermelho.

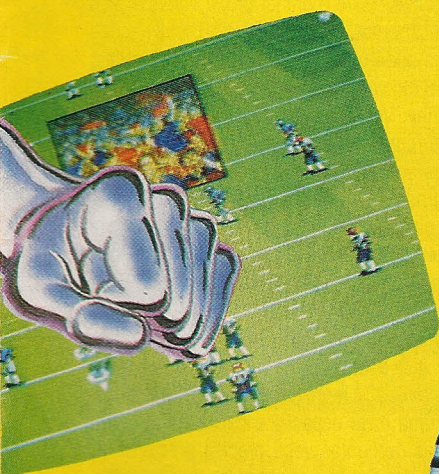
E mais. Games muito legais da Nintendo e Sega. A especial participação dos leitores em Estratégias da Galera. Old Games e Dicas & Estratégias.



GAMES - edição especial da revista CINEVÍDEO - é uma publicação da Editora Ondas Ltda. Sede: Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - 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 publicação 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: Sorrentino Publicidade e Propaganda Ltda. Laboratório Fotográfico: PH Color. Fotolitos: Yanguer Studio Gráfico Ltda. Impressão: CLY - Rua do Cadete, 209 - São Paulo, SP. Embalagem: Press Marketing (011) 940-3801. Matrícula na Lei de Imprensa sob nº 05.586 - do Livro A - do Registro das Pessoas Jurídicas - 5º Registro de Títulos e Documentos.

SUMÁRIO

4	GAMES NINTENDO
10	JOGOS DE PISTOLA
12	BART VS. THE WORLD
16	NOVIDADES MEGA DRIVE
19	GOLDEN AXE II
23	DICAS & ESTRATÉGIAS
24	ONDE ESTÁ WALLY?
28	NOTAS & NOVIDADES
31	DICAS & ESTRATÉGIAS
32	HOME ALONE
34	ESTRATÉGIAS DA GALERA
37	MULHERES ASSUMEM O COMANDO
38	ROLLERGAMES
40	OLD GAMES
42	MSX
45	DICAS & ESTRATÉGIAS
46	GAME SERVICE



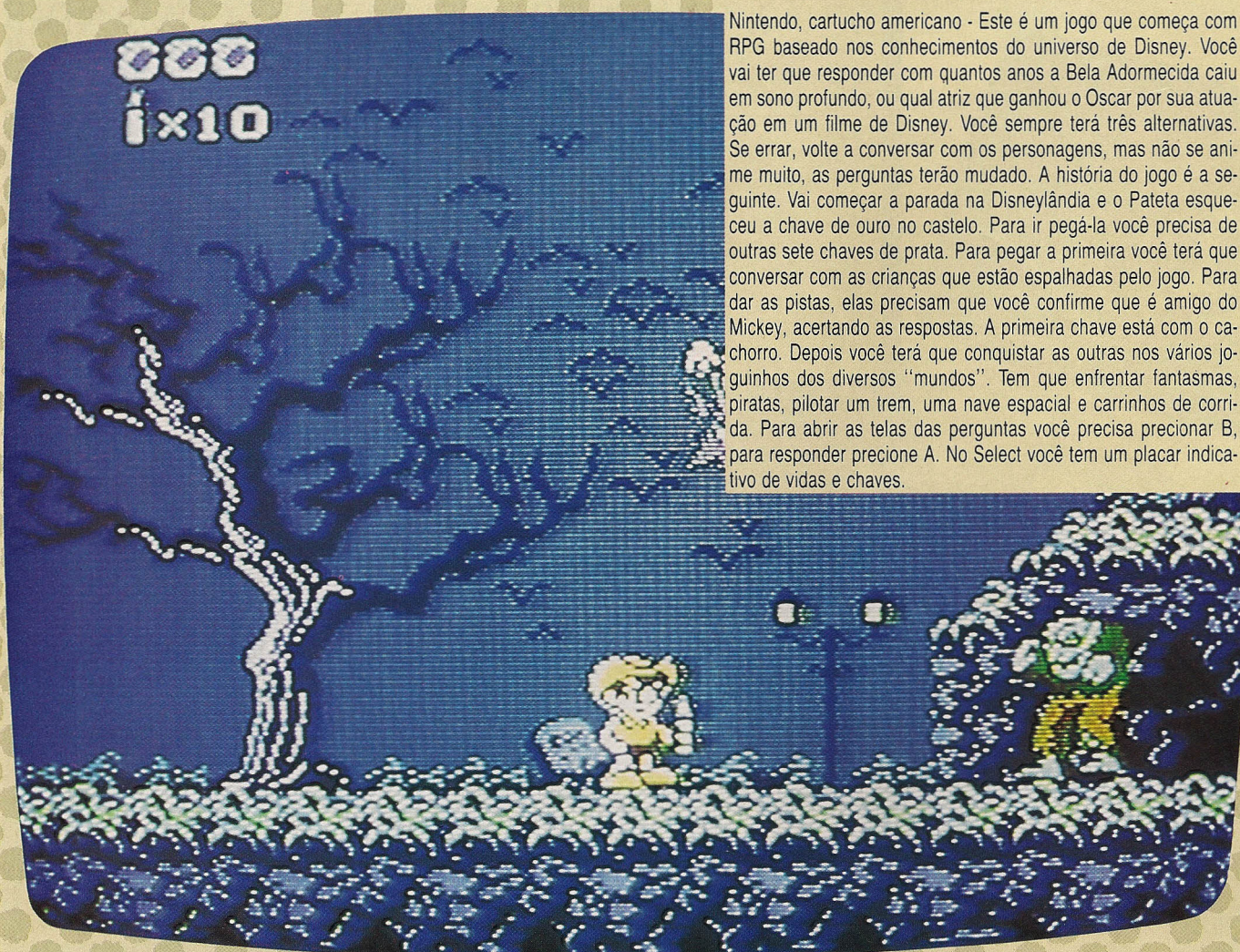
GAMES

Enfrentado as forças do Mal, lutando contra perigosos ninjas ou pilotando um avião de dupla cauda... A ordem é brincar e curtir os desafios. Divirta-se!

por Eduardo Cruz/Myrtha Rac'z - Fotos: Cristovam Avlis - Piloto: Wladimir Cruz - Apoio técnico: Tilty's (Tel.: 011 - 293-6569)

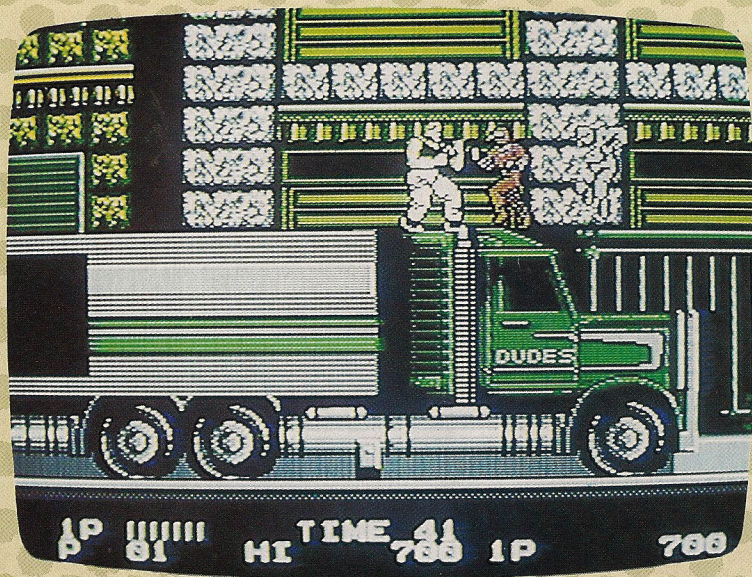
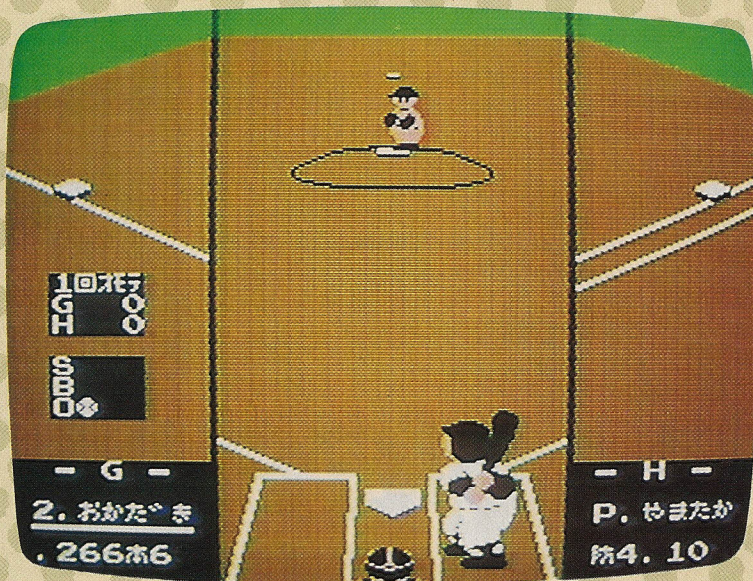
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

Nintendo, cartucho americano - Este é um jogo que começa com RPG baseado nos conhecimentos do universo de Disney. Você vai ter que responder com quantos anos a Bela Adormecida caiu em sono profundo, ou qual atriz que ganhou o Oscar por sua atuação em um filme de Disney. Você sempre terá três alternativas. Se errar, volte a conversar com os personagens, mas não se anime muito, as perguntas terão mudado. A história do jogo é a seguinte. Vai começar a parada na Disneylândia e o Pateta esqueceu a chave de ouro no castelo. Para ir pegá-la você precisa de outras sete chaves de prata. Para pegar a primeira você terá que conversar com as crianças que estão espalhadas pelo jogo. Para dar as pistas, elas precisam que você confirme que é amigo do Mickey, acertando as respostas. A primeira chave está com o cachorro. Depois você terá que conquistar as outras nos vários joguinhos dos diversos "mundos". Tem que enfrentar fantasmas, piratas, pilotar um trem, uma nave espacial e carrinhos de corrida. Para abrir as telas das perguntas você precisa precionar B, para responder precione A. No Select você tem um placar indicativo de vidas e chaves.



BASEBOL '89

Nintendo japonês - Neste jogo, complicado para o público brasileiro, você pode jogar com um ou dois participantes ou apenas treinar. Pode selecionar um dos quatro campos. O interessante neste game é a aproximação nas jogadas mais importantes (lançamento e rebatimento), as estatísticas e o placar detalhado. Você tem direito, neste cartucho, até a torcida organizada, só precisa aprender corretamente as regras do baseball...



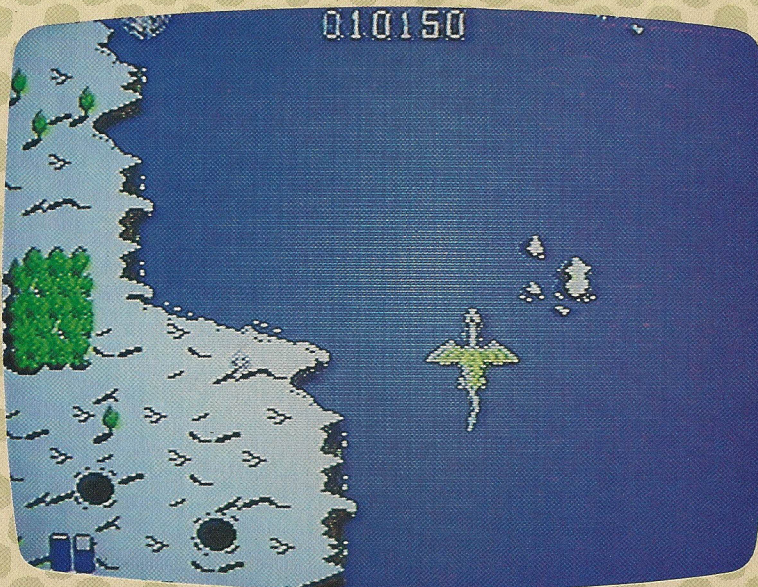
DRAGON NINJA

Nintendo japonês - Você pode ser Blade ou Striker, dois lutadores que enfrentam na rua perigosos ninjas. Pode ser para um ou dois jogadores não simultaneamente. Com o botão A você pula, e com o botão B, soca. Você tem ainda o supersoco, possível depois que você segura o botão B e depois solta. A cada 10 socos você tem direito a um chute violento. Atrás dos inimigos vermelhos, tem mais tempo para você. Para pegar os bônus você deve abaixar e apertar B. Os ninjas cinzentos são traiçoeiros e atiram estrelinhas mortais no chão. Não pise. O mestre da primeira fase além de ser muito forte ainda solta fogo pela boca. A segunda fase é no teto dos vagões de um trem em movimento.

GAMES

DRAGON SPIRIT

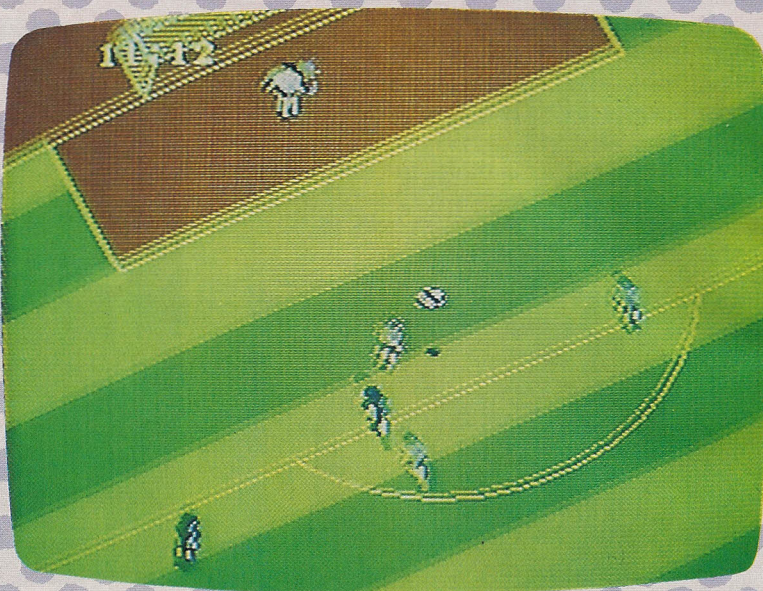
Nintendo japonês - Era uma vez um príncipe que foi transformado pelas forças do Mal em um dragão. Muito bem, você é o tal dragão. Para tudo dar certo, já que é um sonho, você precisa matar o "mestre dos sonhos" com o dragão dourado e seus aliados. Vencido o mestre, você terá o dragão azul. A primeira parte desta nova fase é na "era paleozóica". Com o botão A você atira para baixo, isto é, para a superfície. Com o botão B você atira no que vem pela frente. Pegando o símbolo de um círculo e o número romano "3" (III) você ganha mais dois mini-dragões. Com um "Y" você se transforma em um dragão de duas cabeças. O mestre da fase é uma "tartaruga de cabeça longa". A próxima fase é na selva. Lembre-se dos poderes do dragão.



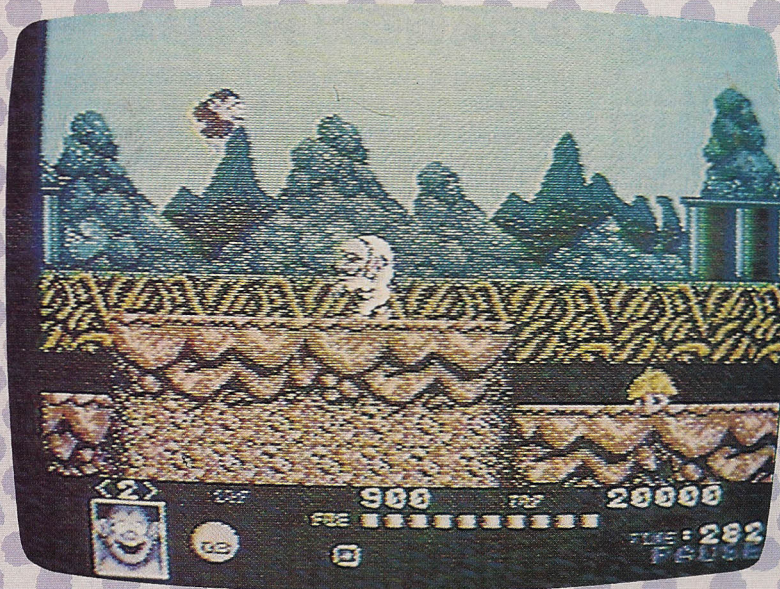
NINTENDO

GOAL

Nintendo japonês - Mais um jogo de futebol, desta vez são quatro chaves com as seleções do mundo. Você pode selecionar "World Cup". Treinamento, um jogador contra o outro. É um jogo para dois jogadores que pode ser cooperativo. Os tempos de jogos são de 15 minutos. Como o botão A você chuta, com o B você muda de jogador, apertando os dois ao mesmo tempo (A+B) você dá "carrinho". No treinamento, os times são do futebol dos Estados Unidos. Na tela, as imagens são vistas de angulo superior, o jogador com o número 1 indicado é controlado pelo joystick 1 e o 2 pelo segundo jogador (joystick 2).

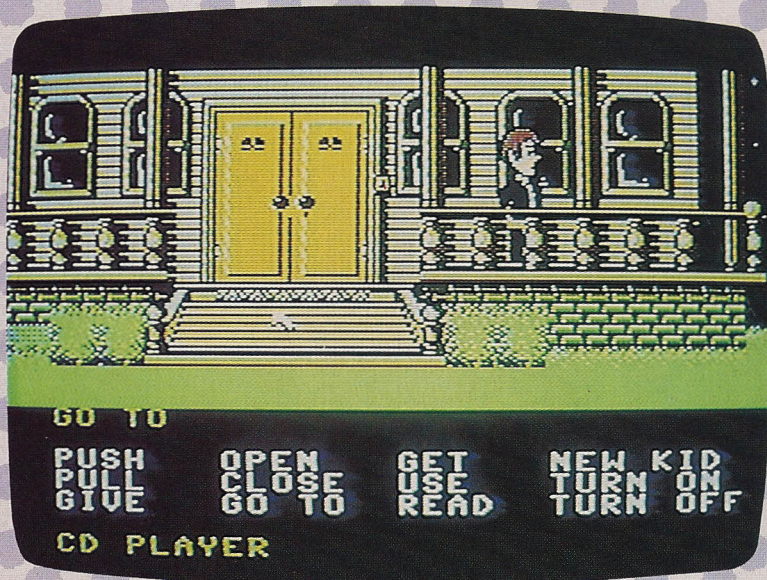


GAMES



LEGEND OF JUJU

Nintendo japonês - Para um ou dois jogadores. Juju foi transformado em um macaco e precisa salvar sua namorada, uma princesa, é claro. Com A você salta, com o B você dá tiros com a boca. No caminho, poderá pegar acessórios como um capacete e botas para pular mais alto. Você pode matar os inimigos também pulando sobre as cabeças. Você ainda pode modificar o tiro, tornando-o mais potente por algum tempo. Você direciona os tiros com o direcional. O primeiro mestre é um selvagem que atira também pela boca.



MANIAC MANSION

Nintendo americano - Este é um jogo criado pela Lucas Game. Três garotos vão entrar em uma mansão abandonada que acreditam esconder o Dr. Fred e uma garota desaparecida. Você escolhe com quais garotos vai querer entrar. Com o cursor, vai indicar quem irá andar e até onde. O menu para ação está no um terço inferior da tela. Sua dificuldade começa ao tentar apenas entrar na casa. Este jogo é impossível de se jogar sem manual.



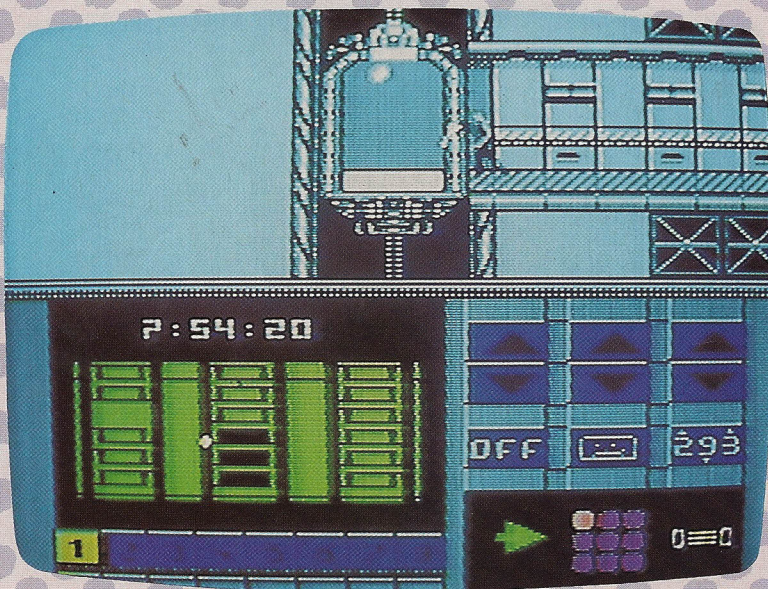
METAL MECH

Nintendo americano - Este jogo é de batalha urbana utilizando um robô. Você vai para as ruas utilizando-se de um artefato de guerra parecido com o "vigilante" de Robocop. Pressionando Start você pode, apertando A ou B, entrar e sair do robô, eliminar a trilha sonora ou conhecer os créditos. Você tem cinco vidas, sua força é indicada por quatro cruzeiros. Se você for seriamente atingido, ela fica vermelha e desaparece. Nas costas do robô existe uma luz piscando, atingido nesse local ele é destruído, mas você continua sua missão. Para mudar de fase entre no esgoto e pegue o símbolo "K". Você tem mais uma cruz de força, no carro verde estacionado na superfície. Na fase dois, vá em frente, pegue o elevador e comece sua batalha.

GAMES

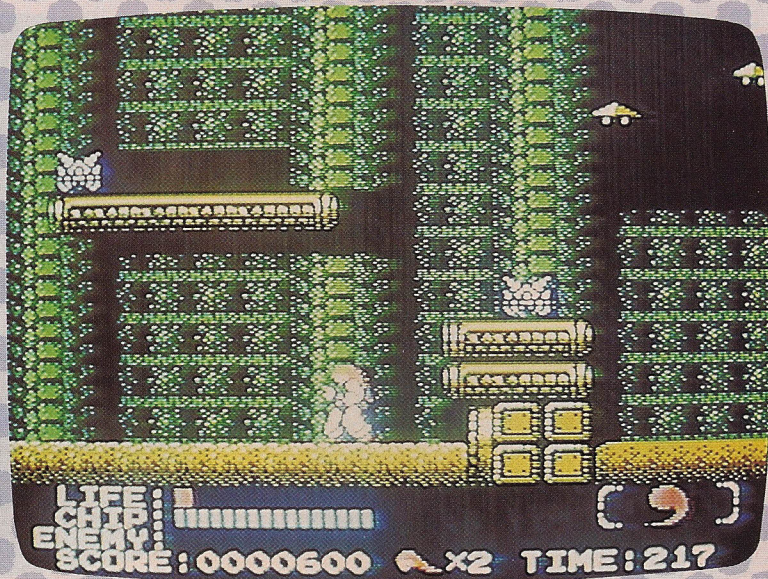
MISSÃO IMPOSSÍVEL II

Nintendo americano, distribuição Milmar - Você é um agente secreto que precisa entrar no prédio que está sendo controlado por um supercomputador, que manipula o sistema nuclear de defesa. Você precisa passar por várias portas que se abrem graças a um sistema de sons musicais. Para entrar na sala de controle do computador, você terá que pegar elevadores e procurar as passagens pelos diversos andares. Existem robôs que irão te atacar. Procure ler todos os dados do manual, que é em português. Aprenda a operar corretamente o gravador. Quando você morre, solta um grito bastante real. Pelo caminho você irá recolher itens fundamentais para poder completar a missão, que é difícil, mas não impossível.



QUARTUM FIGHTER

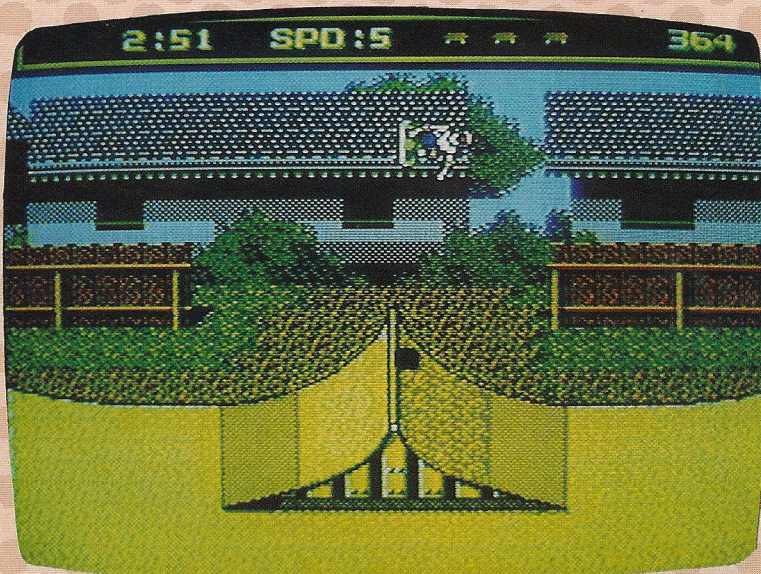
Nintendo americano - Bobby Iano, vítima de uma mutação, fica com seus cabelos longos e indestrutíveis. Dessa forma pode usá-los como arma. Para você combater os vilões neste futuro terrível, será Bobby. No Select você poderá selecionar sua arma. A princípio, um golpe mortal com os cabelos ou um dardo que é indicado como Chip e tem apenas 12 para começar. Para atirar ou dar o golpe dos cabelos pressione B. Agachado e pressionado B você dá socos, ele ainda fica pendurado e apertando-se o B nosso herói dará chutes. O botão A serve para saltos ou para galgar a parte de cima das plataformas. Cuidado que alguns trechos na primeira "Area" são de lava e podem carregá-lo em sentido contrário. Algumas vezes, ao matar os inimigos aparecem corações de força. Os símbolos "esmeralda" repõem os dardos. Muitas vezes você pode escalar as paredes, basta pular contra elas e colocar o direcional para cima. Cuidado ainda com os chãos de espinhos. Eles são mortais.





RC PRO AM

Nintendo americano - Esta é uma corrida de Big Foot, onde passar por cima dos concorrentes também está valendo. São várias fases em circuitos diferentes, onde você precisa mostrar sua habilidade no volante e ser esperto, pegando os truques pelo caminho. O tempo todo, o game indica a sua colocação. A dificuldade deste jogo é que o direcional aponta para uma visão tridimensional. No caminho, os símbolos são vários: esferas vermelhas são bombas para atirar nos adversários. As bombas saem pelo escapamento. Motores azuis melhoram o seu desempenho, assim como novos pneus. A ventoinha verde é o turbo, que fará seu carro mais rápido na aceleração. Cuidado com a água na pista e, pior ainda, o óleo. Se você conseguir coletar as letras que formam a palavra "Nintendo" poderá trocar de carro.

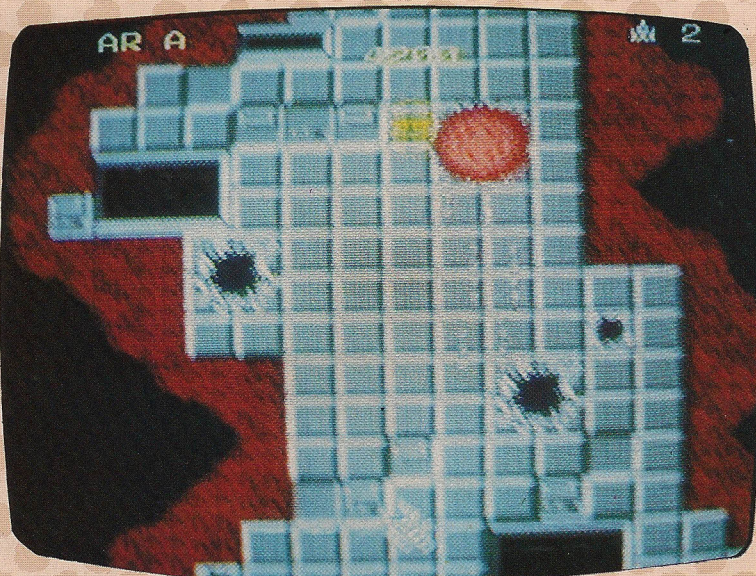


SKATE OR DIE 2

Nintendo Americano - Muito bem, a aventura continua. Desta vez, se você apertar Start, irá para as ruas. Se apertar Select, irá para a rampa. Escolha como quer começar. Adventure, nas ruas. Em uma tarde tranqüila, a velhinha leva sua Fifi para passear até que "splatt", a desgraça acontece. Pois bem, pelo cominho você vai recolher "tacos" (comida mexicana) que poderá repor a energia, além de rodas e outros acessórios. A gangue de skatistas tentará te acertar, e você precisa mostrar que é bom. Com o direcional você anda, ou melhor, esqueita. Com o B você atira e com o A você pula. Cuidado, até os cachorros estarão contra você. Você poderá entrar no armazém e lá dentro encontrará mais itens. Ramp é a fase da rampa que você construiu e está enlouquecendo os vizinhos. Quanto mais radical sua manobra, mais pontos irá fazer. Você começa com quatro skates. Tem direito até a vizinhas apaixonadas se seu escore for alto.

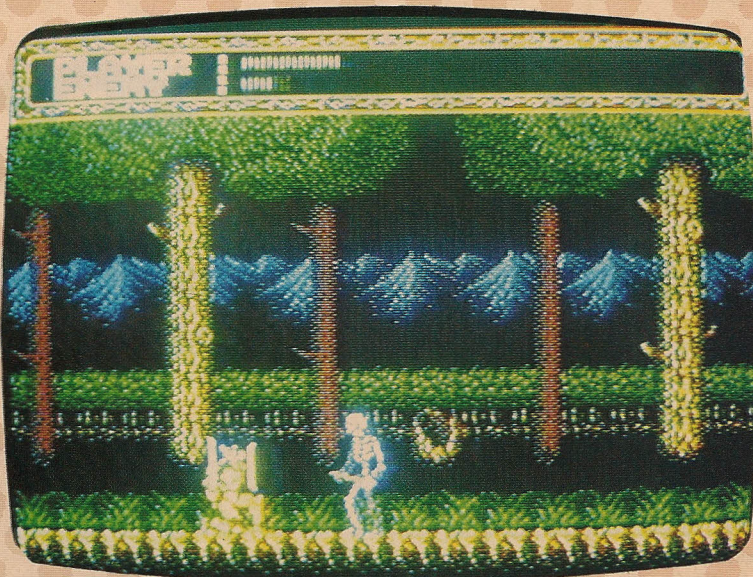
STAR FORCE (Star Wars)

Nintendo japonês - Um jogo de nave espacial onde você, sozinho, precisa lutar contra as naves alienígenas. Não existem fases ou mestres, apenas naves mais difíceis de serem derrubadas. As primeiras são em forma de machado, depois esferas potentes e rápidas, e a seguir as naves com tiros de laser. Para enfrentá-las, o ideal é ficar na parte superior da tela. Os comandos do direcional avançam, retrocedem e voam para os dois lados. Com o botão A ou B você dispara seus tiros. Quando você chegar na tela onde a terra é verde, chegou a hora de enfrentar a nave-mãe. Nunca fique no local onde o computador inicia o jogo. Para derrotá-lo fique à direita da tela durante a formação final do inimigo. A nave inimiga totalmente montada, vá para o centro e atire sem parar. Este é um jogo original para Arcade.



SWORD MASTER

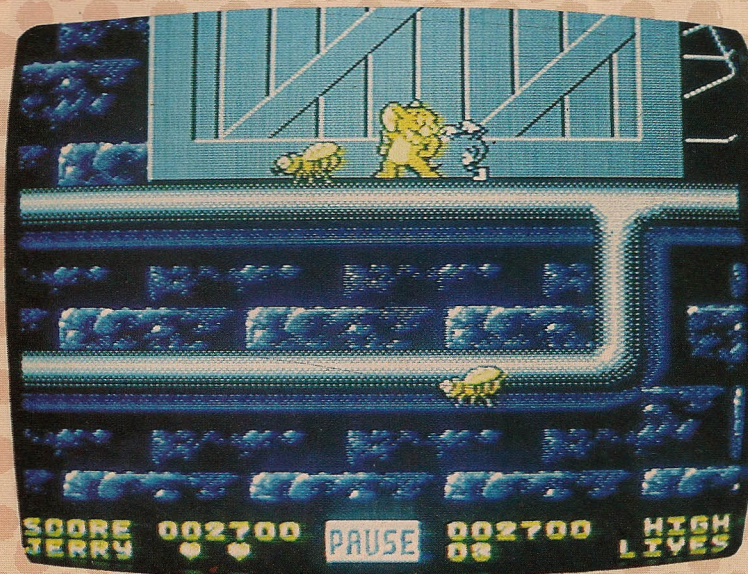
Nintendo japonês - Você é um legendário guerreiro e terá que enfrentar as terríveis forças do Mal. Em um ambiente de muita magia, você é o mestre da espada. Os gráficos deste jogo são muito bonitos. Com o botão A você salta e com o B, luta com a espada. Colocando o direcional para baixo, você muda a espada de posição e anda agachado. Os primeiros inimigos na floresta são os morcegos. Depois são os esqueletos e os lobos. Pegue a poção pelo caminho. Seu primeiro inimigo mais perigoso é um homem das cavernas. O primeiro mestre é um Mago que aparece e desaparece. Ele atira bolas de fogo e, o que é pior, cria uma chuva delas. Muito cuidado.



GAMES

TALESPIN

Nintendo americano - Este é um cartucho lançado pela Capcom, com o personagem Disney, Baloo Bear, um piloto comercial que voa para mais uma missão com o seu Mini-Sea Duck. Só que o ar e o mar estão infestado de piratas aéreos que querem roubar cargas. Os bandidos têm fabricas de "bolhas" que atingem o avião. Pelo caminho além dos inimigos pegue frutas e vida, você estará repondo forças. Você começa com três vidas e tem três continúes. Não é nada fácil passar pelos inimigos. Com o direcional, você comanda o avião. Com o botão B, você dá tiros. Com o botão A, você vira de ponta cabeça. Com Start, você vê como está seu score e outros itens. Reaperte para retornar ao jogo. São oito fases com grandes perigos para o simpático urso enfrentar.



TOM & JERRY

Nintendo americano - Este é um lançamento da Hi Tech Expressions com os personagens o gato Tom e o ratinho Jerry. Você irá ajudar Jerry em sua jornada pela casa. Com o botão A, Jerry pula. Com o botão B, aciona um dos itens de defesa que vão de chicle de bola a tinta invisível. Não deixe de coletar queijo pelo caminho. Você tem fases bônus, aproveite. Seus inimigos têm níveis de vida diferenciados. Cuidado com as aranhas. Comece no porão, passe pela cozinha. Pela árvore você chega ao telhado. Tom e Jerry é diversão garantida.

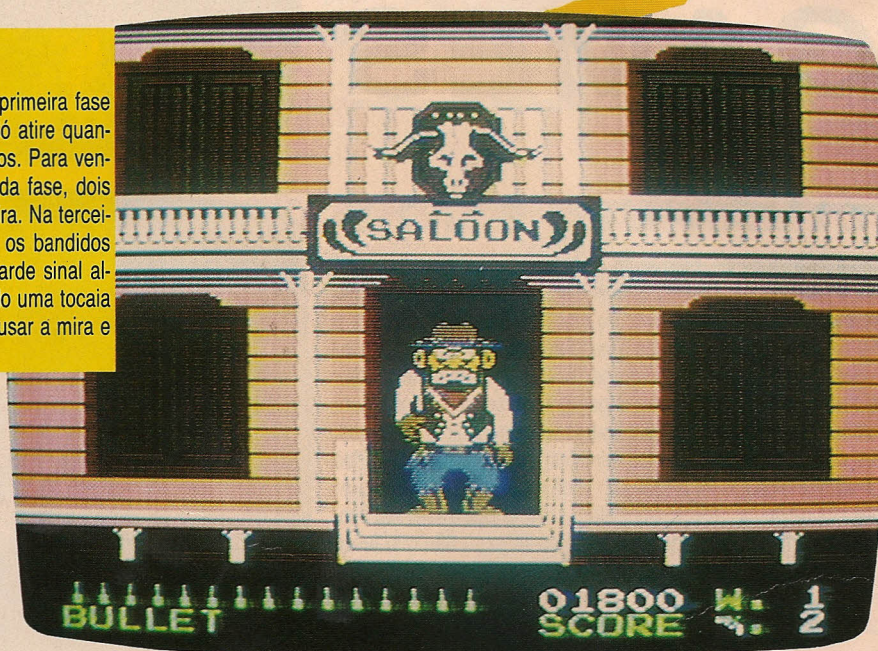
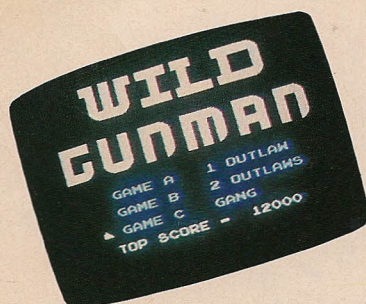


JOGOS CO

Sempre que surgirem lançamentos de cartuchos separado. Pra facilitar a vida dos u

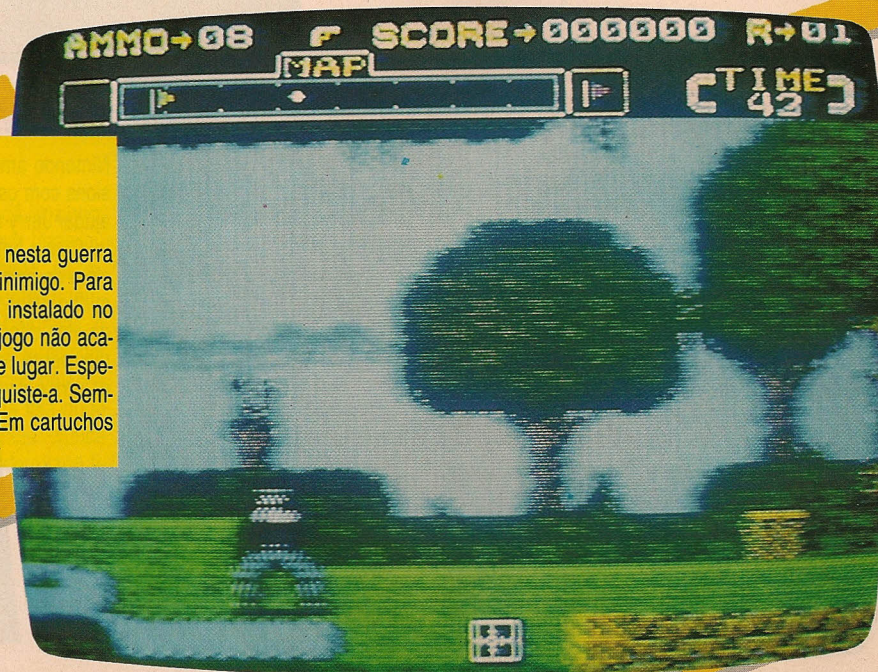
WILD GUNMAN

Outro cartucho CCE. Você está no velho oeste. Na primeira fase você precisa duelar com uma orda de fascínoras. Só atire quando ele der o sinal. Muitas vezes você não irá matá-los. Para vencer, basta arrancar seu cinto ou chapéu. Na segunda fase, dois de cada vez irão lhe desafiar. Seja rápido e use a mira. Na terceira e última fase você está em frente a um saloon, os bandidos aparecem nas portas e janelas. Desta vez não aguarde sinal algum, você não está mais duelando e sim enfrentando uma tocaia no melhor estilo dos westerns americanos. Procure usar a mira e ser rápido no gatilho.



GOTCHA THE SPORT

Este é um jogo de paint ball só que em game. Você nesta guerra de brincadeira precisa conquistar as bandeiras do inimigo. Para alguns consoles você precisa andar com o joystick instalado no controle 2 e atirar com a pistola no controle 1. Este jogo não acaba nunca. Atenção, muitas vezes a bandeira muda de lugar. Espere e atire no homem que a está transportando e conquiste-a. Sempre ao voltar ao início de cada fase atire no mastro. Em cartuchos americanos.



M PISTOLA

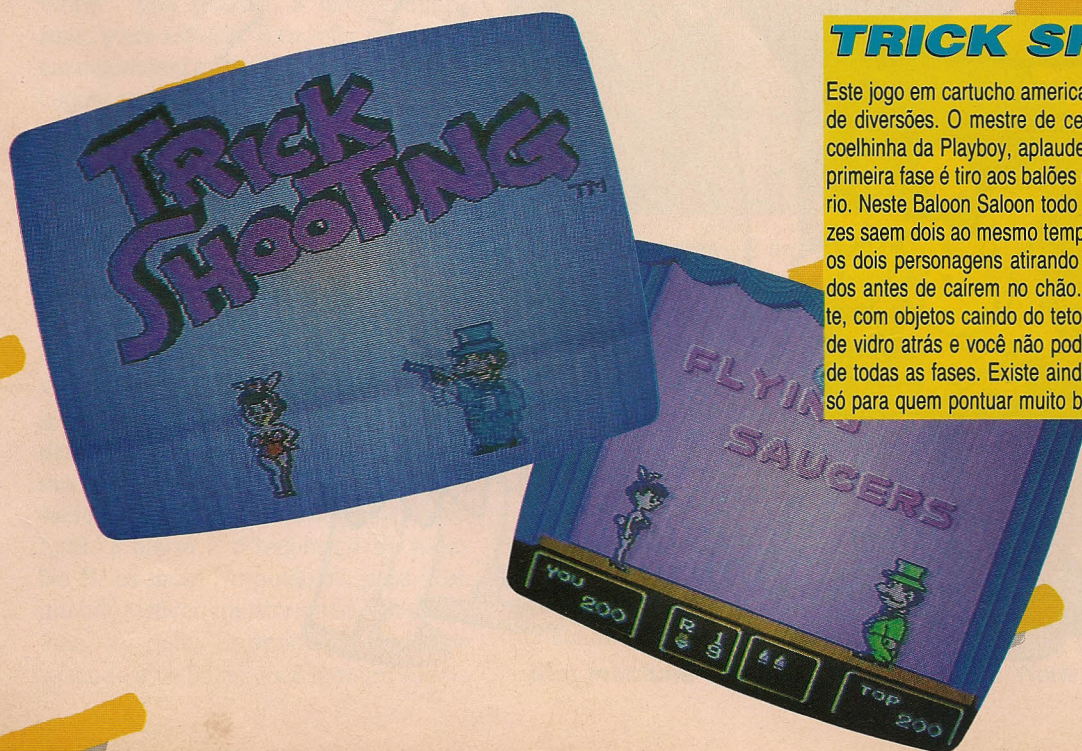
para serem jogados com pistola, publicaremos em
suários deste acessório muito legal.

por Raul Galalite/Fotos: Cristovam Avlis



DUCK HUNT

Este é um cartucho CCE. A primeira fase é de tiro ao pato. Atenção, você tem três balas de cada vez. A segunda fase é o mesmo tiro ao pato só que dois voam das moitas a cada oportunidade. Se você acertar o pato, seu cachorro irá pegar o troféu. Se errar, ele irá rir do péssimo caçador que você é. A terceira fase é de tiro ao pato, desta vez atirando por lançadores mecânicos.



TRICK SHOTING

Este jogo em cartucho americano é de stand de tiro de parquinho de diversões. O mestre de cerimônias e sua partner, vestida de coelhinho da Playboy, aplaudem e criticam a sua performance. A primeira fase é tiro aos balões de gás que saem atrás de um cenário. Neste Baloon Saloon todo cuidado é pouco porque muitas vezes saem dois ao mesmo tempo. A segunda é Flying Saucer, com os dois personagens atirando os pratos que precisam ser atingidos antes de caírem no chão. Window Pains é muito interessante, com objetos caindo do teto, o problema é que existem janelas de vidro atrás e você não pode quebrá-las. Fun Follies é a soma de todas as fases. Existe ainda uma fase especial surpresa, mas só para quem pontuar muito bem.

THE BAR SALL

por Raul Galalite
Fotos: Cristovam Avlis
Apoio técnico: Tilty's
Rua São Felipe, 200-A
Tatuapé - São Paulo, SP
Tel.: 293-6569



THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD VE-SE QUEM PUDER!



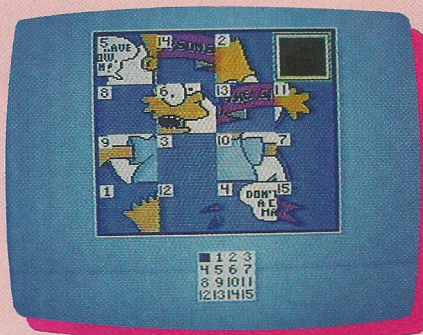
Se você se divertiu com Simpsons vs. Os Mutantes Espaciais, prepare-se para uma aventura muito mais empolgante: "The Simpsons: Bart vs. The World". Isso mesmo, a família Simpsons, e em especial Bart, não satisfeitos em detonarem a cidadezinha onde vivem, bagunçam a China, o Pólo Norte, o Egito e completam o show em Hollywood. O objetivo do jogo, além de matar os mestres, versões locais de Mr. Montgomery Burns, é recolher figuras do palhaço Krusty.

Para começar, aprenda os movimentos de Bart no seu joystick. No direcional, para cima: escalar, subir; para baixo: para mergulhar ou descer; para a direita ou esquerda movimentar-se, andar, e pressionando o botão A ao mesmo tempo, para correr. No Select, as saídas e escolha dos Minigames. No Start, a pausa e o recomeço do jogo. No B, os tiros. No botão A, para voar quando estiver transformado em Bartman, ou pulo. Pressionando e depois soltando esse botão você tem um super-

pulo, ou um superpulo longo, se pressionado juntamente com A.

A primeira opção que você tem é familiarizar-se com os mini-games, que durante o jogo lhe darão muitos "Krusty" fundamentais para se ter mais vidas. Ou então apenas para você se divertir com eles individualmente. Ou você vai de Start e começa o jogo pra valer ou escolhe "pratique" e fica só com os joguinhos.

Confira agora cada um deles:



Sliding Puzzles - é um quebra-cabeças. Você tem 15 peças embaralhadas que formam a figura da família Simpson. Pressionando A, você move a peça escolhida até a área vaga. Pressione A novamente para fixá-la, e assim sucessivamente até completar a figura. Para a escolha da peça use o cursor.

Simpsons Trivia - é um jogo de múltipla escolha. Você vai passar por um teste que tem três respostas como opção. Escolha uma delas. O tema é a vida conturbada de uma certa família...

Slot machine - é um caça niqueis.

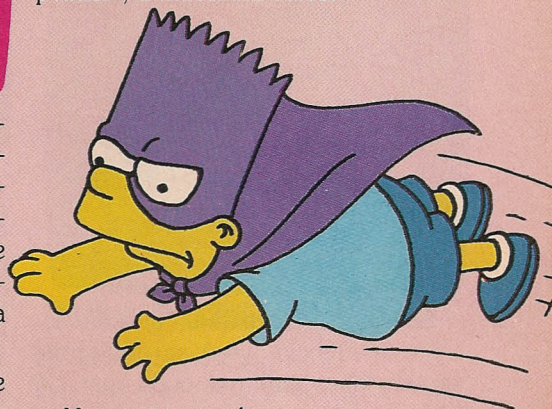
Esse você já conhece, é preciso coincidir três figuras iguais nas janelas da máquina.

Moe's - Você precisa ajudar o Bart a saltar os copos que ele atira sobre o balcão e pegar os Krusty que vêm de quando em quando. Use o botão A.

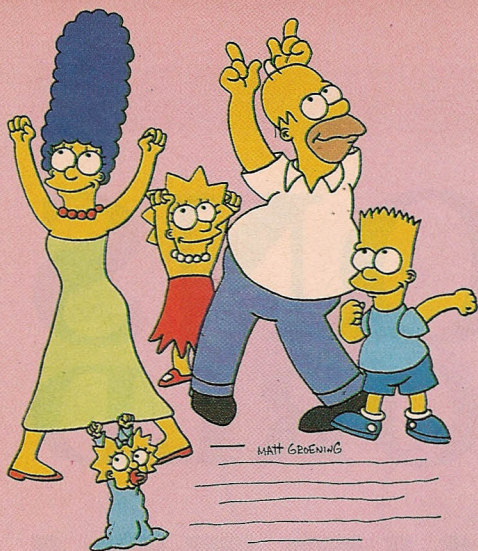
Find The Bats - Bart precisa abrir os caixões e coletar três Krusty. Para abrir as tampas use o botão B e muito cuidado na escolha.

Igloo Shell Game - desta vez você precisa ajudar Maggie a achar as figuras de Krusty. Use o direcional, escolha o igloo e acione A para ver o que está embaixo da "concha" de gelo.

Card Match - é o bom e velho jogo da memória. Vire as cartas e faça os pares. Para escolhê-las use o "hand pointer", a mãozinha cursor.



Na sequência dos jogos, no game principal, os minigames estão assim distribuídos. Na China, jogue Card Match, Simpsons Trivia e Sliding Puzzle. No Pólo Norte, a Slot Machine, Sliding



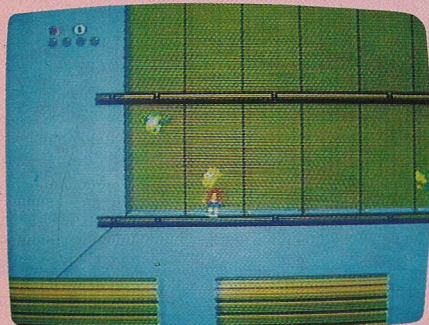
Puzzle e Igloo Shell. No Egito é a vez de Simpsons Trivia e Slidding Puzzle. Em Hollywood jogue Find The Bats e Moe's. Para uma idéia da importância dos joguinhos, confira, montando o quebra-cabeça você ganha 4 Krusty. No jogo da memória também 4 Krusty. Nas perguntas, você ganha 3 Krusty.

Vamos agora falar de armas. Como você sabe, Bart pode dar tiros, porém para isso precisa de munição. A munição pode ser conquistada durante a jornada, e está dentro no "Bag of Ammo", um saco que contém 10 tiros. É bom lembrar que você encontrará alguns personagens nada amigáveis pelo caminho.

Mas, além das armas, muitos outros objetos e símbolos irão te ajudar durante a jornada. Confira agora o que são eles e o que eles proporcionarão à Bart:

A figura do **Krusty** - a cada 15, você ganha uma vida extra (lup).

A cabeça de **Jebediah Springfield** - ela dá invulnerabilidade por alguns segundos.



A figura de **Bartman** - pulando sobre este símbolo, você se transforma em um super-herói que pode voar. Só não esbarre em ninguém e nem seja atingido por nada ou o poder acaba no mesmo instante.

Grape Squishee - o baldinho aumentará sua energia.

Bag of Ammo - é a sua munição.

Diamante pequeno - lhe dará mais pontos (bônus).

Diamante grande - dá uma vida extra (lup). Procure pegar todos.

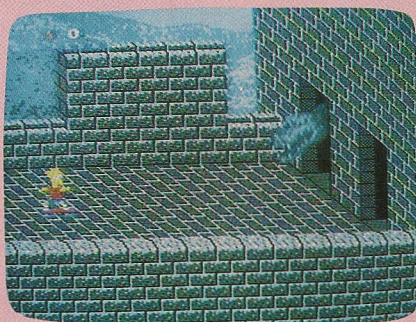
Uma dica, cada vez que você encontrar um membro da família Simpsons, eles estarão com uma figura do Krusty.

Em cada estágio você terá mais que uma emoção. Vamos a algumas dicas para facilitar a sua viagem.

Na China



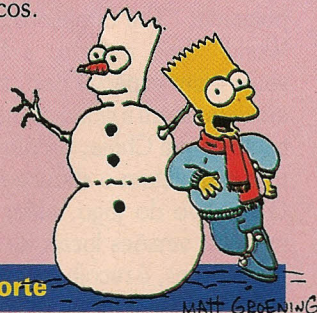
No barco de Junko. Você está em um barco de junko de grandes velas. Nas varas das velas estão os diversos itens que já comentamos. No convés e na primeira vara da primeira vela estão os chineses inimigos. A Maggie está abaixo do convés no leme, próxima à água. Para chegar ao fim do estágio, e à saída, é claro, o caminho direto seria pelo convés até a segunda vela. O fim do estágio é limite da quinta vara dessa segunda vela.



A Grande Muralha - para ir bem nesta fase basta desviar dos guardiões e ir pegando os objetos pulando as rampas. Maggie está logo no começo depois de passar dos primeiros guardiões. Após o segundo dragão existem três rampas com buracos. Após o terceiro, mais problemas como este. Ao chegar em um portão sem dragão, chegou ao fim. Para derrotar o mestre nesta fase é preciso descarregar sua munição na cabeça dele.

MATT GROENING

Quase que dá para passear com o skate com tranquilidade. O cuidado maior precisa ser com a rampa que precede os buracos.

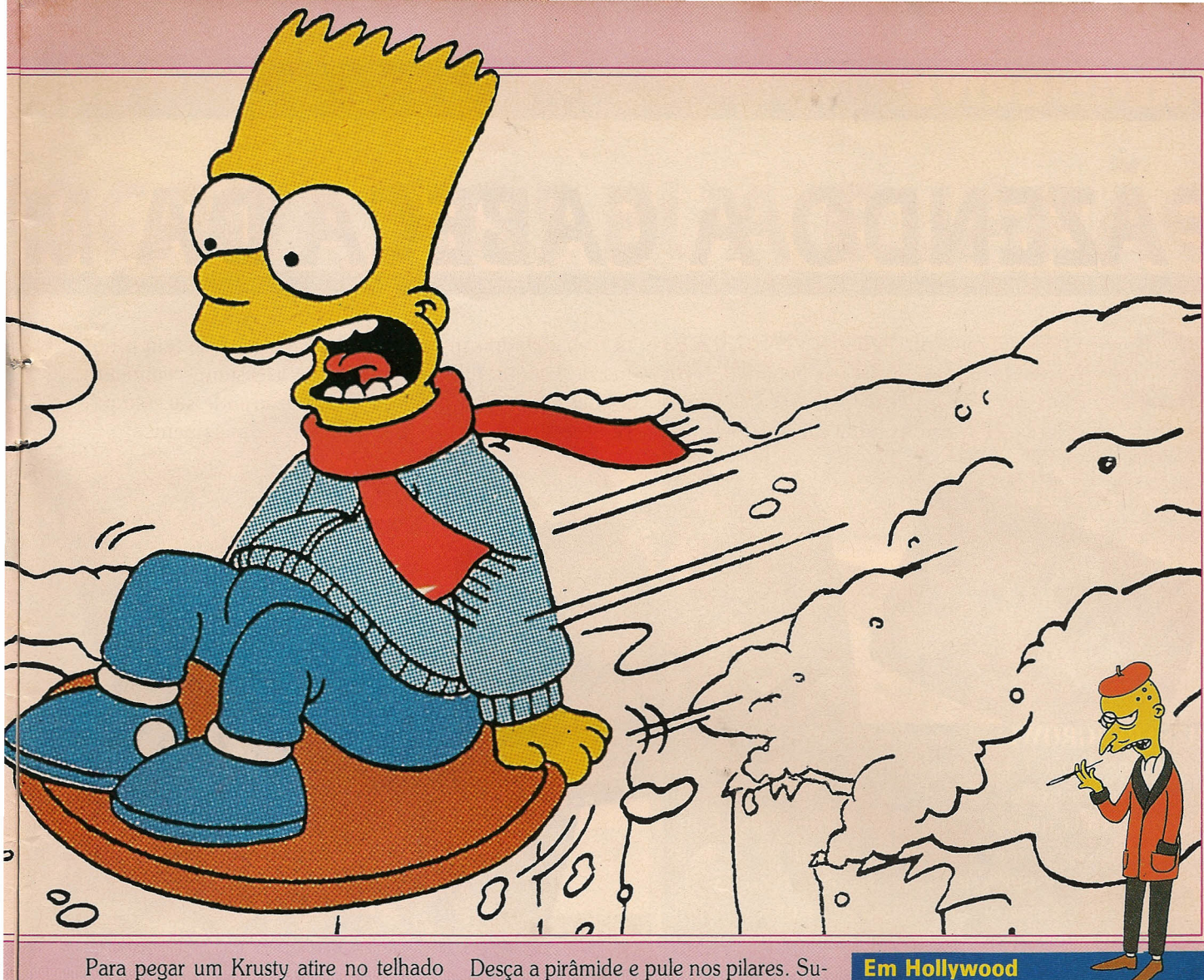


No Pólo Norte

Na Caverna de Gelo - para matar o mestre aqui, basta pular sobre sua cabeça. Para chegar à saída, um pouco antes dela você terá o caminho obstruído por formações de gelo que saem do teto e saem do chão. Vá correndo e bata contra elas duas vezes.

Na subida, encontrando a mão de Bart, pare. Ela vai atirar bolas de neve. Rebata-as e acerte e a estátua de Krusty, até derrubá-la.

No Rio Congelado - Bart anda por ele, bastando pular nos blocos de gelo.



Para pegar um Krusty atire no telhado do igloo onde está Maggie. A figura vai aparecer e basta ficar embaixo e pular.

Para soltar o bloco de gelo que sai fluando até a outra margem, pule uma vez. Quando você troca de bloco, cuidado, o outro afunda. Atirando no igloo para pegar a figura de Krusty, você precisa derrubar os blocos aos poucos. Vai gastar muitos tiros e só vai conseguir pegá-la após descobri-la totalmente.

Desça a pirâmide e pule nos pilares. Suba depois pela pedra mágica e vá para a direita quando ela atingir um local cheio de pedrinhas quadriculadas.

Vale dos Reis - vá para a direita e pegue invencibilidade. Sob o símbolo do Jabediah caia no fosso e vá para a direita. Pegue os símbolos do Bartman, eles serão importantes para você continuar a jornada. Você pode escalar as paredes também.

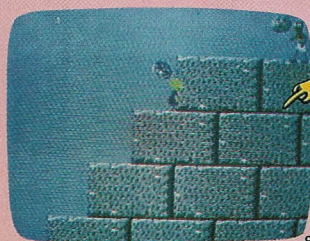
A saída está na cabeça, na orelha esquerda da esfinge.

Em Hollywood

No set de filmagem 1 você tem um navio pirata. Cuidado com os ratos e gaiotas.

No outro set, o mais difícil, o cenário de um filme de terror. A segunda parte é quase impossível. Procure não gastar munição à toa. O mestre final é o diretor que atira megafones. Use a munição que outras "Bag of Ammo" cairão do céu. Você tem os estúdios e...você não acham que a gente ia terminar esse jogo nesta edição. Chegou a hora de vocês seguirem sozinhos. Boa sorte!

No Egito



Na Grande Pirâmide - suba a pirâmide e entre na porta do último bloco.



A Esfinge - O topo da cabeça é a saída. Use o poder de Bartman.

VOCÊ BATEU UM RECORD? NÓS PUBLICAMOS!

- 1) Tire uma foto da tela
- 2) Diga em quanto tempo você chegou ao record
- 3) Envie nome e endereço completos

* Cada recordista publicado receberá, em sua casa, gratuitamente, um exemplar de Cinevídeo/Games. Antes dela chegar nas bancas.

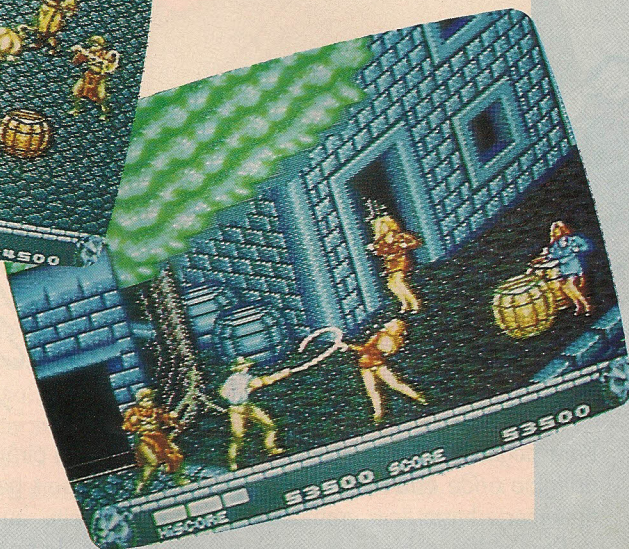
FAZENDO A CABEÇA DA M

Com o aquecimento da “guerra” entre a Sega e a Nintendo fomos buscar as novidades em cartuchos para Mega Drive, que já são sucesso nos EUA e Japão. Para se ter uma idéia, a Sega es-

tá trabalhando um cartucho de 8 Megas que tem o nome de Double Dragon II. Não se assustem, realmente a Nintendo cedeu os direitos de seu grande sucesso para o pessoal da Sega. Mas vamos aos lançamentos:

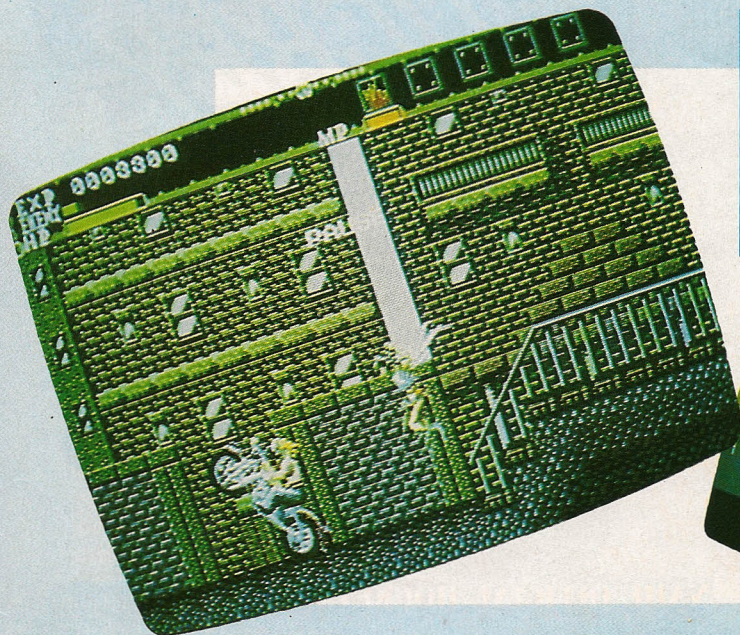


RUNARK (GROWL) - Este é um cartucho de 4 megas, lançado no Japão e conhecido no Brasil nas máquinas Arcade com o título “Growl”. Você tem 4 opções de lutadores, cada um deles com golpes diferentes. É um jogo ecológico, já que você precisa salvar os animais da floresta que estão sendo capturados e vendidos ilegalmente. Sua missão é salvar águias, veados e elefantes, entre muitos outros. Para completar a missão você vai quebrando pelo caminho caixas e barris onde estão escondidas armas como chicotes, facas e bombas. O chicote é uma ótima arma, já que com ele você derrota os inimigos que estão à sua frente e às suas costas.



SHADOW OF BEAST - Cartucho de 8 megas com uma história cheia de magia. Em uma noite escura uma criança é raptada e entregue ao Mago da Escuridão, o sacerdote guerreiro Beat Lord. Dominada pela forças do Mal, a criança está à mercê da criatura. Com o tempo, se recupera e começa a se vingar dos que lhe fizeram mal. Um game muito conhecido entre os usuários de computador Amiga. São treze níveis de ação e 132 monstros diferentes.

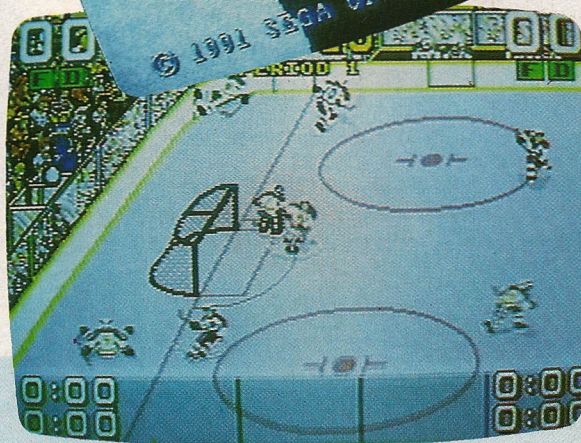
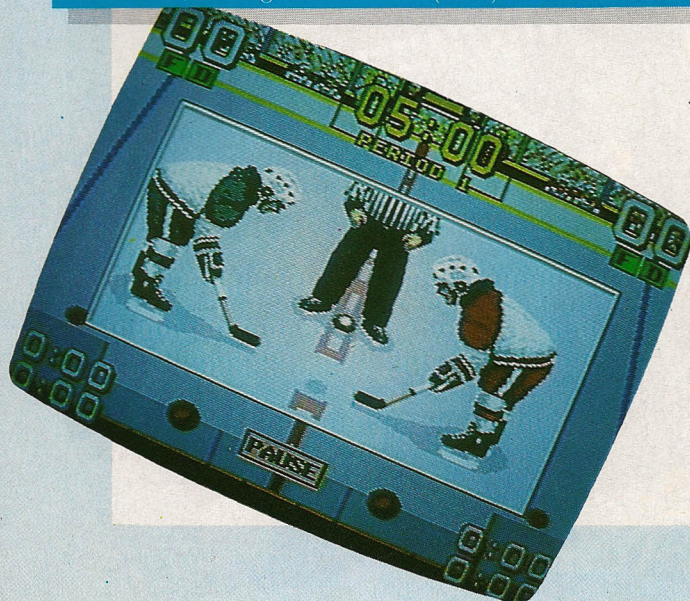
LOÇADA NOS EUA E JAPÃO



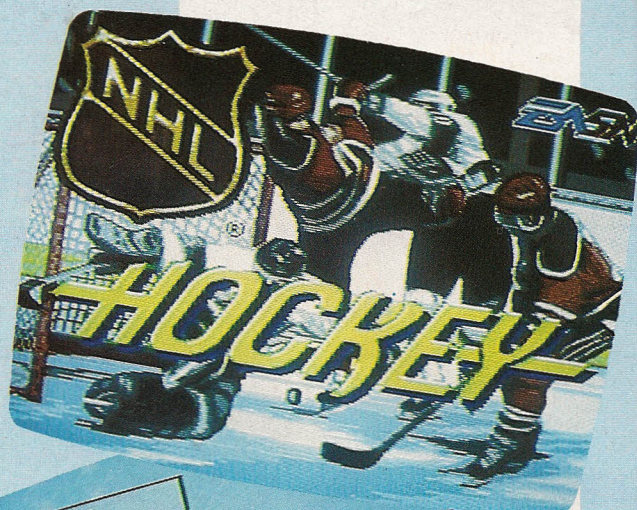
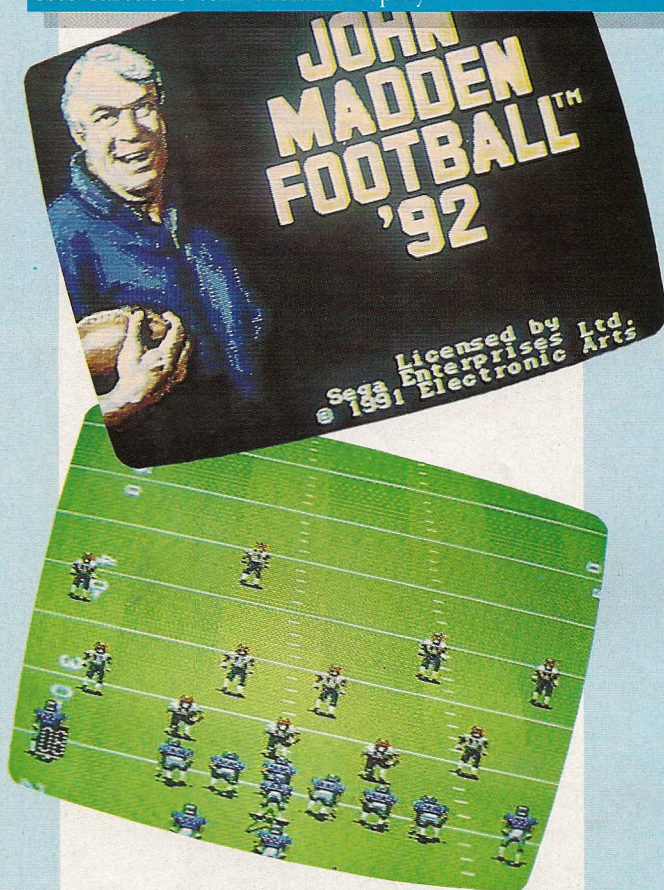
EL VIENTO - Um cartucho de 4 megas, onde o cenário é New York e sua violência urbana. Uma garota irá enfrentar gangues de todos os tipos e usará um boomerang para se defender. Com o botão A você dará saltos, com o botão B usará a magia, com o botão C saltará e atirárá o boomerang. Uma dica: não dê Start logo de cara e curta a belíssima abertura desse game.



MARIO LEMIUX HOCKEY - Cartucho de 4 megas que leva o nome de um famoso jogador. Neste game, você terá uma visão lateral do campo. O campeonato tem dezesseis times e pode ser jogado com dois jogadores cooperativos. O tempo de jogo varia de cinco a vinte minutos e você pode selecionar se na partida pode ou não ocorrer falta. Nos Estados Unidos, comprando o cartucho, você ganha o disco (bola) oficial de hockey.

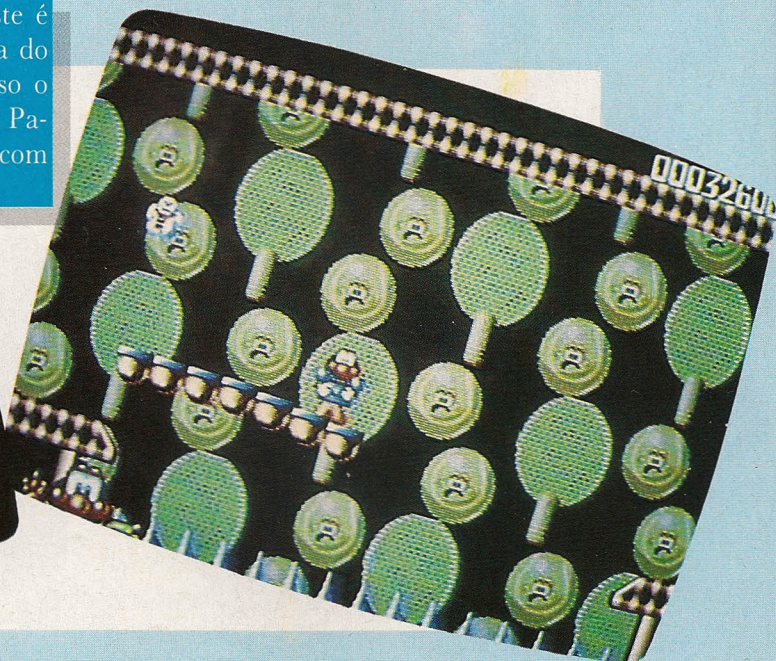


JOHN MADDEN 92 - Este cartucho de 4 megas foi considerado pela revista Game Player's como o jogo do ano. É uma sequência do grande sucesso em cartuchos de futebol americano. Tem novas táticas, novo design, com imagens totalmente renovadas. Detalhe: quando acontece algum acidente em campo, até uma ambulância aparece para socorrer. Assim como no Hockey, este cartucho tem Instant Replay.



NAHL OFFICIAL HOCKEY - Este é um cartucho de 4 megas, com os times do campeonato atual 91/92, e visão de campo por detrás do gol. São 22 times da liga (NAHL), com destaque para o New York Rangers e Los Angeles Kings. Um dos destaques neste game é o Instant Replay — você pode rever a jogada em câmera lenta.

JAMES POND II - (codinome - Robocode) - Este é um cartucho de 4 megas, continuação da aventura do peixinho, só que desta vez ele não ficará submerso o tempo inteiro. Sua missão é salvar os brinquedos. Para um único jogador, foi elaborado para concorrer com a simpatia do Sonic e do Mickey.



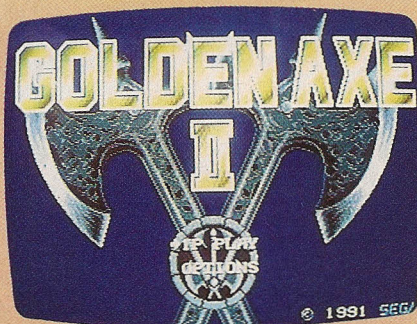
GOLDEN AXE II

Um Mega Sucesso Internacional

por Myrtha Rac'z/Fotos: Cristovam Avlis - Consultoria técnica: Tilty's - Tel : (011) 293-6569

A Sega não ia deixar os "guerreiros" na mão e por isso lançou "Golden Axe II", uma aventura eletrizante. Conheça agora esse mega sucesso internacional.

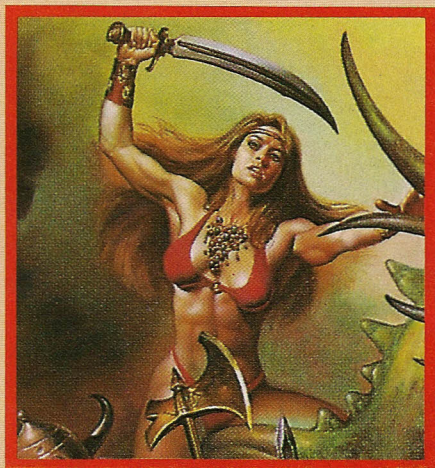
Vamos a um mergulho na história. O maligno lorde Dark Guld foi derrotado pelo bem em sua última batalha, mas agora, recuperado, está de volta com força total acompanhado de sua orda. Voltou pela vingança, movido pelo desejo de ver este mundo transformado em caos. Pegou o poderoso machado dourado (Golden Axe), símbolo da paz e da prosperidade,



usando-o para seus propósitos malignos. Suas criaturas aterrorizam a todos por onde aparecem, e alguém precisa dar um basta a tudo isso.

Uma vez mais, três guerreiros aparecem para enfrentar os opressores. Um é Ax-Battler, um bárbaro. O segundo é Tyris-Flare, uma feroz amazona, e o terceiro, Gillius Thunderhead, um anão sem medo. Eles arriscarão suas vidas para pôr um ponto final neste terror. E não descansarão até que o machado dourado retorne ao seu lugar de direito. É hora de começar a longa jornada através do território infestado de inimigos. Não deixe que os répteis lhe amedrontem. Vá em frente, até a batalha final contra o próprio Dark Guld.





PREPARE-SE PARA A LUTA

Para um bom desempenho na luta você precisa conhecer muito bem a sua arma. Por isso, pegue o controle (joystick) e confira as várias funções neste jogo.

Direcional (botão D) - pressione para cima ou para baixo para mover o marcador na seleção. Para a direita ou esquerda para selecionar as opções. O mesmo movimento para selecionar o guerreiro. Durante o jogo, para mover seus guerreiros em qualquer direção.

Start - para iniciar o jogo. Para abrir telas. Para "entrar" o selecionado (opções, mode selections etc.) ou então utilize A, B ou C com o mesmo efeito; durante o jogo, para pause e reinício de jogo.

Botão A - pressione para usar a mágica.

Botão B - pressione para o ataque.

Botão C - pressione para o pulo.

Essas funções podem se rearranjar durante a tela de opções (Options).

Mas o importante mesmo é você conhecer os movimentos especiais. Pressione o botão B (ataque) e o botão C (pulo) ao mesmo tempo para um ataque especial que é diferente para cada um dos guerreiros, Tyris-



Flare faz um ataque com salto para trás, Ax-Battler faz um salto com giro seguido de ataque na sua retaguarda, e Gillius Thunderhead dá um pu-

lo, girando ao redor de si mesmo e usando o machado.

Pressionando o botão C e rapidamente em seguida apertando o B você muda sua arma para baixo.

Pressionando o botão D, duas vezes, para esquerda ou direita, você corre nessas direções. Pressionando B durante a corrida você pode dar uma pancada forte com o corpo, ou uma voadora, ou ainda uma cabeçada, com Ax-Tyris e Gillius respecti-



vamente. Pressionado C, enquanto corre, você vai mais alto e mais longe. Pode também pressionar B, enquanto salta, para mudar a posição de sua arma.

Mas você ainda tem alguns ataques que podem ser utilizados em funções da proximidade de seus adversários. Facadas ou "fatiadas", esmagar os inimigos próximos com a sua arma. Agarrar seu inimigo à direita e acima de você e atirá-lo. Chutar o inimigo que esteja à direita e acima de você.

VAMOS AO JOGO

Você pode pular as telas que contam a história, mas vai perder o visual. Pressionando Start, você vai para a tela Play/Options. Com o botão D, escolha um ou dois jogadores ou options. Na tela Options, o D para cima ou para baixo para a escolha do que você quer mudar, e para direita ou esquerda para mudar a seleção. Selecione Exit para retornar à tela Mode Selections. São três níveis de **difículdade** (easy, normal e hard). **Life Meter**, você pode incrementar sua força em até cinco unidades. **Magic**, sua mágica pode ser especial ou normal. Com Special, pressionado A, você pode mover o indicador de mágica aos níveis que você quer usar. No normal, você utiliza o que tem disponível. No **Control**, você rearranja as funções de A, B ou C.

O **B.M.G.** é a música de fundo e você pode ouvir as 16 variações usadas no game. **S.E.** são efeitos sonoros, e você poderá ouvir os 35 dife-

rentes que existem no game. **Exit** - pressionando A, B ou C você volta à tela de seleção. Atenção, você pode voltar à tela de seleção a qualquer jora, basta apertar Start.

Uma vez que você já escolheu o game para um ou dois jogadores, agora você vai escolher o jogo normal ou duelo; selecione então com qual guerreiro você irá lutar com o botão D.

CONHEÇA OS GUERREIROS



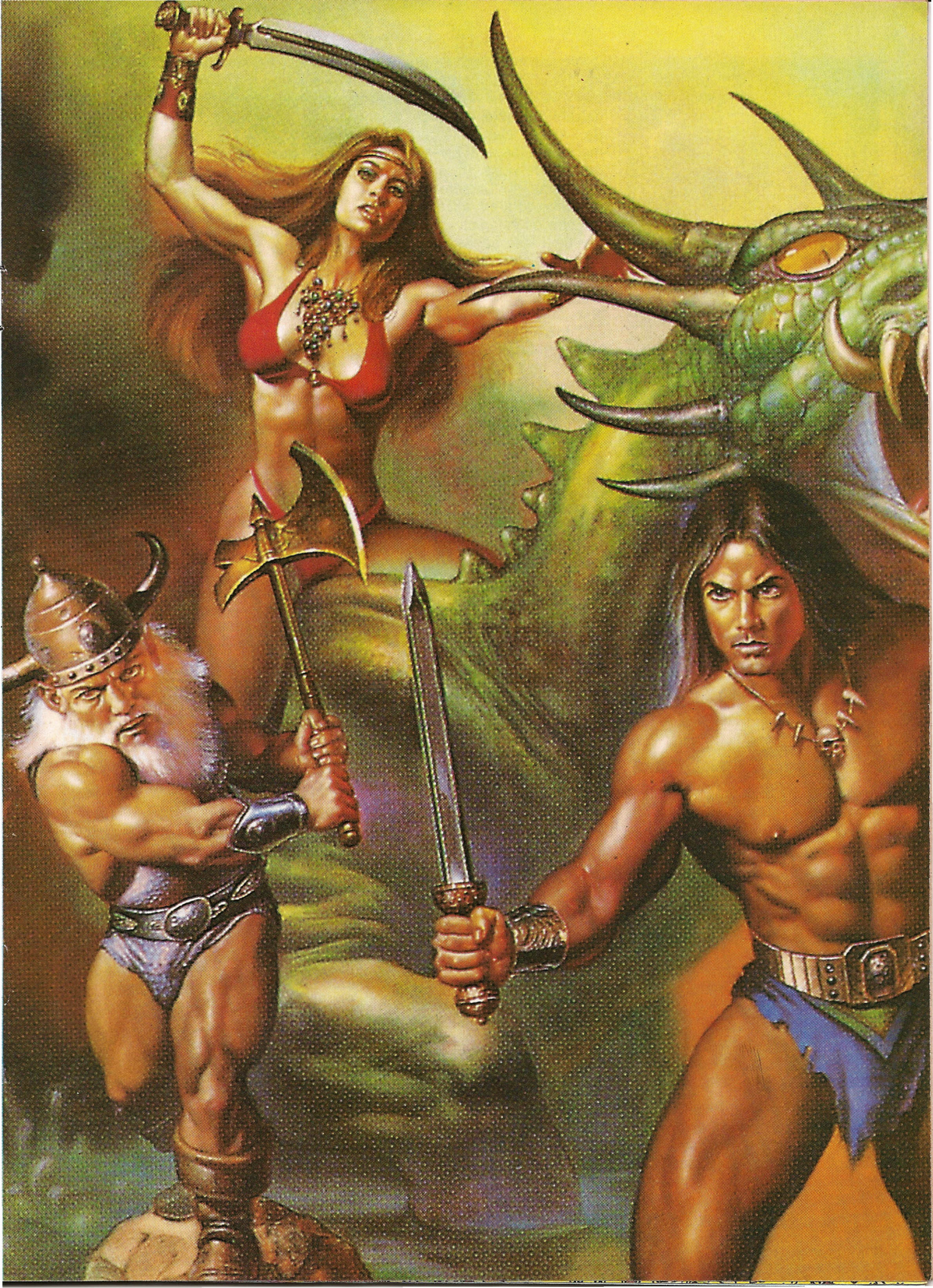
Tyris-Flare (Amazona) - ela é capaz de usar seu ataque às costas para sair de situações. Pode ainda envolver os inimigos com as chamas de seu fogo mágico.



Ax-Battler (o Bárbaro) - ele gira sua espada e usa uma técnica de giro muito especial. Pode ainda usar tornados (furacões) para se livrar dos inimigos.



Gillius Thunderhead (o Anão) - usa seu machado de batalha e às vezes para golpes cortantes. Pode ainda fazer pedras gigantes caírem do céu para esmagar os inimigos.





Para você enfrentar e destruir, é claro, Dark gold terá que passar por seis estágios. Confira agora os sinais da tela, o seu placar. São quatro itens:



1) Magic, a mágica. Cada vez que você destruir um mago, vai conquistar um item que pode ser um livro mágico. Pegando o livro, seu poder de magia aumenta. Ax tem um poder com quatro unidades de capacidade, Tyris seis unidades e Gillius três unidades. 2) Life Gauge, nível de força.

Cada vez que você leva um golpe do inimigo, você perde uma unidade componente da vida. Alguns magos deixam unidades de força, ao invés de livros, e elas restaurarão parcialmente sua força. 3) Lives Remaining, número de vidas. Você começa com três vidas. 4) Character. Indica qual guerreiro está em ação.

Entre os estágios você vai encontrar uma fase bônus. Os magos vão tentar sabotar seu caminho enquanto você dorme. acorde e ataque os magos para conseguir o máximo de itens possíveis.

Confira agora os itens:

Magic book (o livro mágico). Aumenta seu poder de mágica.

Bread (o pão). Aumenta sua força em uma unidade.

Meat (a carne). Também acresce uma unidade à sua força.

Alguns inimigos estarão cavalgando estranhas criaturas, são os Bizarrians (os bizarros). Destrua os inimigos e roube os animais. Utilize seus poderes de ataque. Mas seja rápido, porque se ninguém montá-los eles irão embora. Eles darão outra vantagem, quando você for atacado novamente. Se você for atingido, perde a montaria mas não perde unidade de força. São três tipos de Bizarrians: Chicken Leg, que chicoteia com o rabo; Green Dragon, dá patadas (chutes) com as pernas traseiras; Fire Dragon, lança chamas.



Se você perder as três vidas, pressione Start e ganhe um continue. Você tem três continues até o Game Over.

Atenção, se você estiver jogando com outro companheiro, cuidado porque mesmo sendo cooperativo ele pode te acertar e fazê-lo perder vida.

São sete estágios de jogo: seis estágios normais e um final, o grande confronto. Os estágios Ravaged Village, a vila devastada; Ruins, ruínas; Tower, a torre; Dragons Throat Cave, a caverna da garganta do dragão; Castle Gates, portões do castelo; Castle, o castelo; Dark Guld's Chamber, a câmara de Dark Guld.

O DUELO

Neste Golden Axe II, você pode apenas duelar. Lute com os adversários em uma sucessão do mais fraco para o mais forte. Você poderá avançar por 15 estágios quando jogar sozinho. Ou lutar contra seu oponente, com a opção para dois jogadores. Na parte superior da tela você encontrará o medidor da força e do inimigo. Você inicia com dez unidades de força, que não podem ser restauradas.

DICAS PARA GUERREIROS

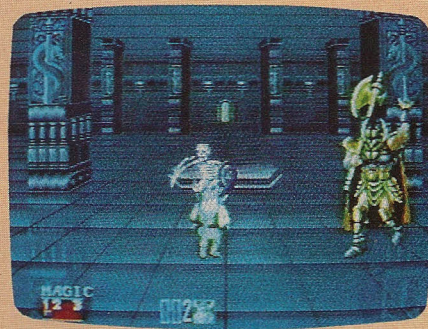
Neste jogo, como você pode ver, existe uma grande variedade de formas de ataque. Pratique todas as variações até que você possa controlar bem cada personagem.

Cavalgue um Bizarrian, sempre que puder. Use os seus poderes para maior vantagem.

Aprenda os pontos fracos de cada inimigo. Ataque esses pontos sempre que possível.

Use sua mágica com sabedoria. Você não sabe quando irá conseguir mais.

Em alguns lugares você estará lutando na beira de precipícios. Afaste-se da margem para não correr o risco de cair da beirada. Que o Golden Axe esteja com você.



VOCÊ DESCOBRIU UMA DICA PODEROSA? NÓS PUBLICAMOS!

- 1) Descreva a dica, nos mínimos detalhes
- 2) Envie nome e endereço completos para:
Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79 -
Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

* O autor de cada dica, estratégia ou password publicada receberá, em sua casa, gratuitamente, um exemplar de Cinevídeo/Games. Antes dela chegar nas bancas.

DICAS & ESTRATÉGIAS

por Bruno B. Grosso - Colaboraram: Igor V. Ribeiro/Raul Galalite

SHADOWGATE

Nintendo

Para matar o Cyclope no pátio do castelo, lembre-se da história de David e Golias. Use uma stone (pedra) para recarregar o seu sling (estilingue) e acerte-o, para obter resultados "gigantescos".

Para pegar a flauta. Primeiro, você precisa da luva que está no pátio do Cyclope, dentro de um balde, num poço. Pegando a luva, use-a e aí é só pegar a flauta na fonte d'água.

Pegar a primeira chave: coloque "open" na caveira fora do castelo.

Se você entrar numa sala onde (no fundo dela) se enxergam olhos no escuro, e no chão um monte de objetos, inclusive um escudo, pegue-o e saia da sala. Depois, entre de novo e pegue apenas três objetos. Assim, o fogo do monstro não o acertará. Repita a operação até pegar todos objetos. E não será atingido.

Se você venceu a aparição fantasmagórica, pegue a capa verde e entre na sala adiante. Lá verá duas jaulas no chão e uma mensagem escrita na parede: "EPOR". Pegue tudo na sala e dê "Open". na parede do fundo, você achará uma mensagem secreta. Quando entrar, use a Blue Gem no buraco côncavo da mesa e veja o que acontece. A Blue Gem está numa das "Bags". Abra todas para obtê-la.

SOLAR JETMAN

Nintendo

Use esses códigos e começará com valores diferentes de dinheiro:

KKKKKKKKKKKKKK = \$ 444.444

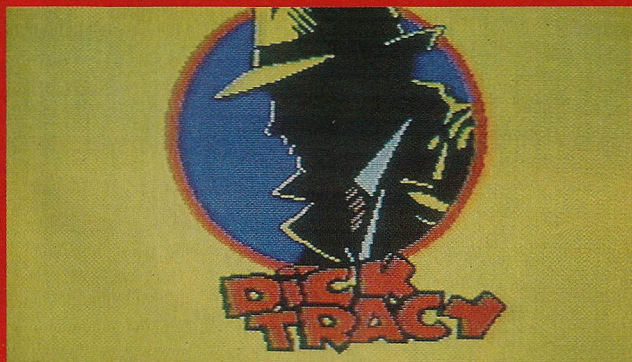
LLLLLLLLLLLLLL = \$ 555.555

MMMMMMMMMMMMMM = \$ 666.666

NNNNNNNNNNNNNN = \$ 777.777

PPPPPPPPPPPP = \$ 888.888

QQQQQQQQQQQQQ = \$ 999.999



DICK TRACY

Nintendo

Use os códigos para os seguintes casos:

Caso 2: 207-119-060

Caso 3: 164-003-201

Caso 4: 036-224-136

Caso 5: 007-215-047

NESS PLAY ACTION FOOTBALL

Nintendo

O código para jogar no campeonato mais avançado, com o time San Francisco x Miami, é: 87H5DSD5FC

PILOTWINGS

Super Nintendo

Use os seguintes códigos:

Última fase: 882943

4ª fase: 520771

Agora use estes códigos e terá uma surpresa:

- 760357

- 165411

- 773624

- 400718



ALTERED BEAST

Mega Drive

Que tal escutar os sons deste game? Dê A, C e direcional para cima e direita, na tela de apresentação.

TOMMY LASORDA BASEBALL

Mega Drive

Use este código para ir aos playoffs:

VaVi opqm 1Fhb YKaY GoEE kA

Use este código para escolher o seu adversário e o seu próprio time:

H f lmnj iaVX hLQZ PqBC VA

Repare que a senha está incompleta. No primeiro espaço deve se colocar a letra correspondente ao seu time. No segundo, a letra do time adversário. Para tanto, consulte a tabela:

D = Detroit

G = NY AL

J = Cleveland

M = Oakland

P = California

S = NY NL

V = Pittsburgh

Y = Cincinnati

b = Atlanta

E = Toronto

H = Boston

K = Minnesota

N = Seattle

Q = Texas

T = Montreal

W = Chi. NL

Z = Houston

c = San Diego

F = Milwaukee

I = Baltimore

L = KC

O = Chi. Al.

R = St. Louis

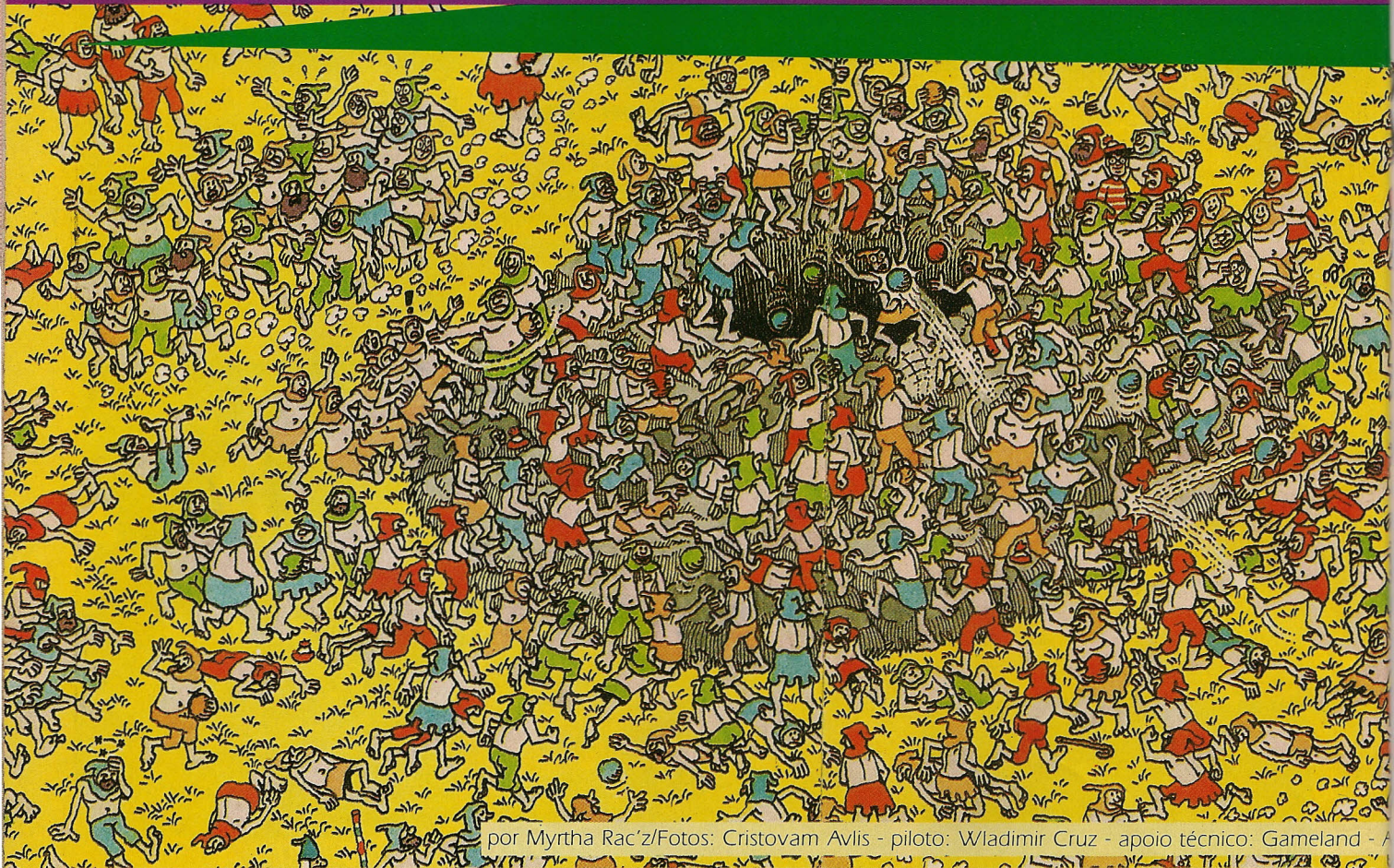
U = Philadelphia

X = S.F.

a = Los Angeles

ENCONTRE NOSSO HERÓI

ONDE ESTÁ W

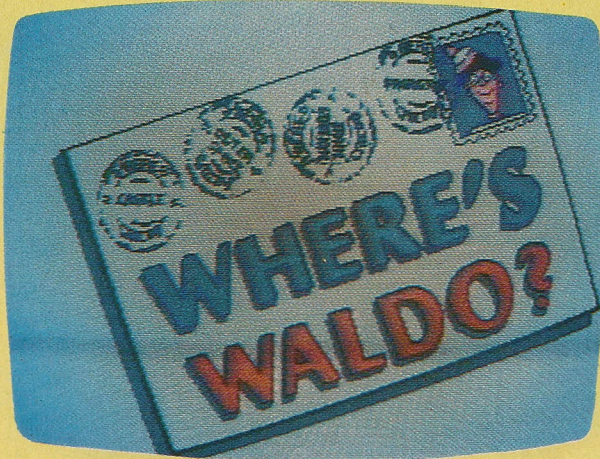


por Myrtha Rac'z/Fotos: Cristovam Avlis - piloto: Wladimir Cruz - apoio técnico: Gameland - A

Você já viu livro virar game? Pois bem, muita gente não havia lido livro sem texto, que era jogo. Estamos falando de Wally, uma criação de Martin Handford que há dois anos vem tirando o sono de muita gente.

Wally, virou jogo da Nintendo, só que com o nome de Waldo. Wally, Waldo ou Jeca são nomes usados para identificar pessoas simplórias que parecem ter o dom de se meter em encrencas graças à sua distração e impassibilidade diante de incríveis confusões. "Onde está Wally?", ou se preferirem "Wher's Waldo?", segue a mesma linha dos livros, no meio da grande confusão você precisa encontrar nosso herói.

O primeiro problema deste cartucho é a definição. Não se iluda com as ilustrações do manual e da caixinha com rótulo. Para ter algu-



ma condição de encontrar Wally, você precisa ter o seu console monitorado por uma TV de no mínimo 20 polegadas. É interessante ainda procurar a regulagem ideal de brilho, contraste e cor.

WALLY?



E O WALDO?

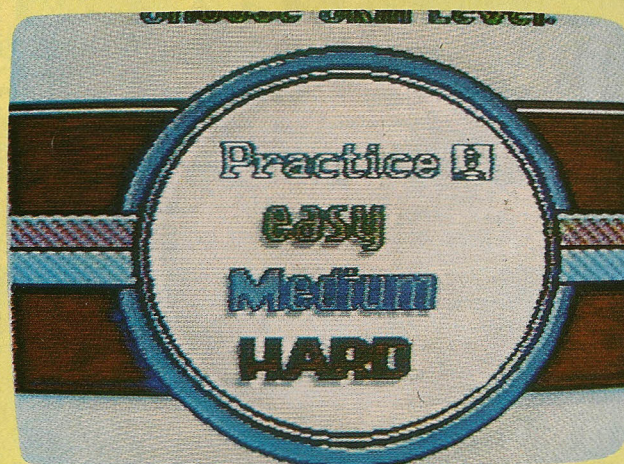


Pompéia, 510 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 864-8760 Pilotos: Reinaldo Thomaz/Ricardo Falcão

Neste jogo não existem estratégias, cada vez que você vai para uma fase, ou volta para a mesma, Wally já mudou de posição na tela. Pode estar representado em mais de uma situação, de frente, perfil, andando meio escondido por malas, cabanas, etc. Como se não bastasse, sua tradicional roupa, calça azul e camisa listrada de vermelho, pode mudar de cor.

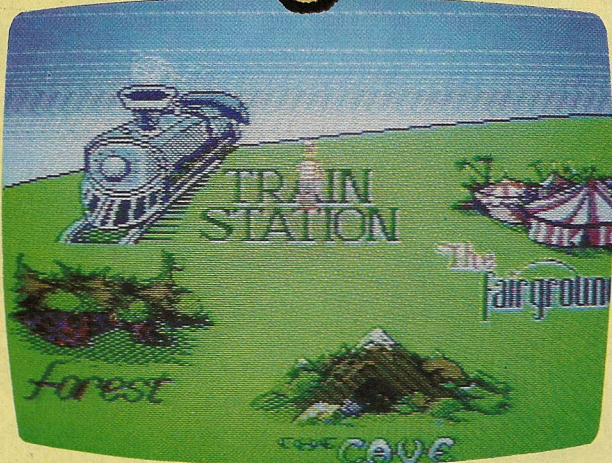
“Pratic”

Vamos ao jogo. Para você se familiarizar com o game, experimente o “Pratic”. É realmente para você praticar, não conta tempo, só que permitirá que você chegue apenas até a caverna. Para selecionar o nível de dificuldade você anda o cursor pressionando Select e para fixar a escolha aperte Start. As outras três fases são: fácil (easy), média (medium)



ou difícil (hard). Existem diferenças fundamentais entre elas, que conheceremos caso a caso.

Na fase fácil você começa a contagem regressiva em 0960. Começando o jogo, você verá um mapa com os “mundos” ou lugares

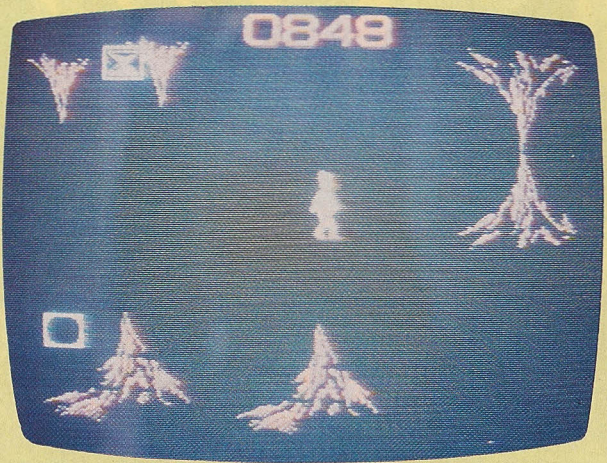


que Wally irá visitar. O primeiro é a "train Station", uma estação de trem com passageiros e bagagens. Depois vem "The Forest", a floresta, com direito a um camping. O próximo



caso é uma caverna (The Cave), onde o jogo se modifica. Ela é totalmente escura e, vez por outra, Wally é iluminado, você tem que achá-lo com o cursor. Uma vez encontrado, ele ficará iluminado pelo seu flash, acionado pelo botão A. Mova Wally até a saída, um pequeno quadrinho e aperte o botão A novamen-

te, você completará o nível e sairá da caverna. Atenção: existe uma ampulheta dentro dessa caverna, pegando-a estará arriscando



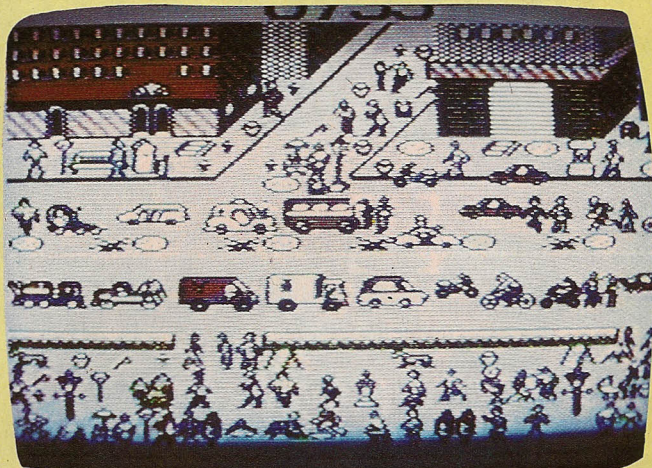
ta sorte, pois com ela você ganha ou perde preciosos minutos.

O cursor nesta fase fácil pode conter três ou quatropersonagens. Sendo a área maior, fica mais fácil "mirá-lo" sobre os possíveis Wallys. Para mover o cursor, utilize o direcional. Para fixar a escolha, aperte A. Se estiver reto você ouvirá um som surdo. Se acertar, tocará a musiquinha tema. Cada vez que você arrisca e erra estará perdendo dez segundos de seu tempo total.

Labirinto



Saindo da caverna você irá para "The Fairground", um parque de diversões. Depois é a vez da cidade "The City", onde Wally poderá estar até dentro dos carros. Depois vem outra fase diferente, a do metrô, "The Subway". Você estará em um labirinto e precisa pegar os óculos e o Wally fugir do "Mestre de Barbas Brancas". Apertando o botão A, você anda e apertando o B muda de "trilho". Cuida-



Na fase Fácil, você estará procurando Wally em apenas uma tela. Na fase Média serão duas telas que abrem você movimentando o cursor. Nesta fase a mira envolve apenas dois personagens por vez, o tempo também diminui.

Na fase Difícil, você terá três telas para procurar Wally, e o cursor diminuirá para envolver apenas um personagem de cada vez.



do que o mago também salta de trilhos. Passada esta fase, você vai para o castelo, "The Castle". Para poder chegar à última fase, que é a Lua, "The Moon", você precisa passar

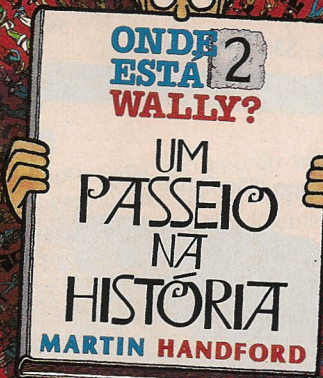


por mais uma fase diferente em "Launch Pad", a estação espacial. Como em uma máquina caça-níqueis de cassino você precisa de três Wallys para conseguir sua passagem. Pressione A para começar rodar as figuras, com o direcional você escolhe a janela que deve parar. Para parar as figuras pressione novamente o botão A. A cada fase concluída aparece uma tela indicando o quanto da jornada foi completada.

WALLY EM LIVROS

A Martins Fontes já lançou três volumes de Wally, criação do desenhista Martin Handford. O primeiro deles é "Onde Está Wally?", com Wally se perdendo e perdendo cada um de seus objetos por museus, aeroportos e parques de diversão. Além de procurar os personagens e seus objetos, no final do livro você tem uma lista de coisas para encontrar. O segundo volume é "Um Passeio na História", onde Wally passeia pelo tempo das cavernas, pelo Egito e chega até o futuro das estações espaciais. A cada página Wally perdia um livro. O terceiro volume é "Uma Viagem Fantástica",

onde Wally visita o imaginário com ajuda do Mago Barba Branca. No caminho foram perdendo pergaminhos. Uma dica: na lista de tarefas deste livro existe um erro — onde se lê "Cinco Espadas" leia-se "Seis escadas". Muita gente enlouqueceu procurando as espadas que não existem. O sucesso desse tipo de livro foi tão grande que a Martins Fontes lançou outros no mesmo estilo: "Caça ao Tesouro", de David Anson Russo, "Houndini, o Hamster Fújão", de Terence Blacker e Pippa Unwin, e "A Grande Confusão", de Martin Wandell e Phillippe Dupasquier.



NOTAS, RECORDES, CAMPEONATOS E NOVIDADES

SUPER FAMICOM X MEGA DRIVE

Mais lenha na fogueira!

“Discordo da carta do leitor Jorge Chamma Jafet, em que ele parece querer concluir que o Mega Drive é superior ao Super Famicom. Vejamos alguns fatos:

a) Ele se ‘esqueceu’ de divulgar dois dados da referida revista (Electronic Gaming Monthly). 1) A resolução gráfica do Super Famicom é de 512x448 (o que dá 229376 pixels na tela), contra 320x224 (apenas 71680 pixels) do Mega Drive. 2) O Super Famicom pode processar até 128 sprites, contra 80 do Mega Drive.

b) O Super Famicom possui recursos incríveis de escala e rotação de imagens, que não existem no Mega Drive.

c) O fato do Mega Drive possuir um cartucho de 12 Megs não significa nada, pois pode ser que o Super Famicom, futuramente, tenha cartuchos com mais memória ainda.

d) A Nintendo em parceria com a Phillips também está preparando o CD-RON para o Super Famicom.

e) Todos que já viram os jogos do Super Famicom sabem que ele deixa o Mega Drive ‘no chinelo’. Basta comparar a versão do jogo Ghouls'n Ghosts do Super Famicom com a do Mega Drive. Aliás, a Electronic Gaming Monthly (junho/91) já fez a comparação, declarando que a versão do Super Famicom ‘detona’ o seu predecessor em pedacinhos.

f) O sucesso que Super Famicom vem obtendo no Japão e agora nos EUA, com o nome de Super Nintendo, é uma prova de que a Nintendo se tornará sinônimo de videogame de 16 bits, assim como já o é em relação aos de 8 bits.”

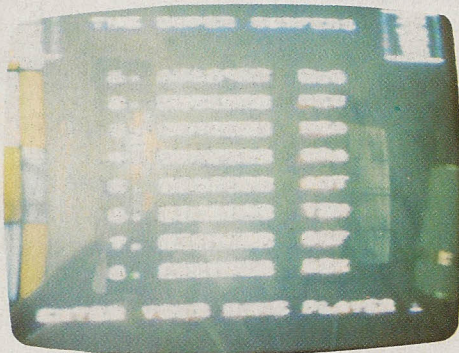
Marcos Tamashiro - São Paulo, SP

RECORDES

de Eugênio Kiko Pato (São Paulo, SP)



Runark
Growl
(Mega Drive)
606.500



Surfista Prateado
Silver Surfer
(Nintendo)
1.513.900

1º CAMPEONATO DE VIDEOGAME DE CAMBUÍ, MG

Nos dias 30/11/91 e 01/12/91 rolou o 1º Campeonato de Videogame de Cambuí, MG. Realizado nas dependências do Clube Literário, o Campeonato teve 120 concorrentes, que se dividiram em três categorias (Nintendo, Master e Mega Drive). Depois de uma disputa acirradíssima, pintaram os dois feras vencedores. André Luiz Miranda ficou em segundo lugar. Em primeiro, ficou o Alemão. Novos torneios estão sendo planejados.



Os feras de Cambuí lotaram o Clube Literário.



Os vencedores: Alemão (a esquerda) e André (a direita).

LINGUAGEM E GÍRIAS...

O leitor participa!

CRAZYGAMER

Indivíduo que joga diariamente cerca de oito horas. É geralmente viciado e um bossdestroyer.

BOSSDESTROYER

Destruidor de Bosses.

Ernando Soares Borges - São Paulo, SP

GAME CLUBE

Tilty's Mega Club

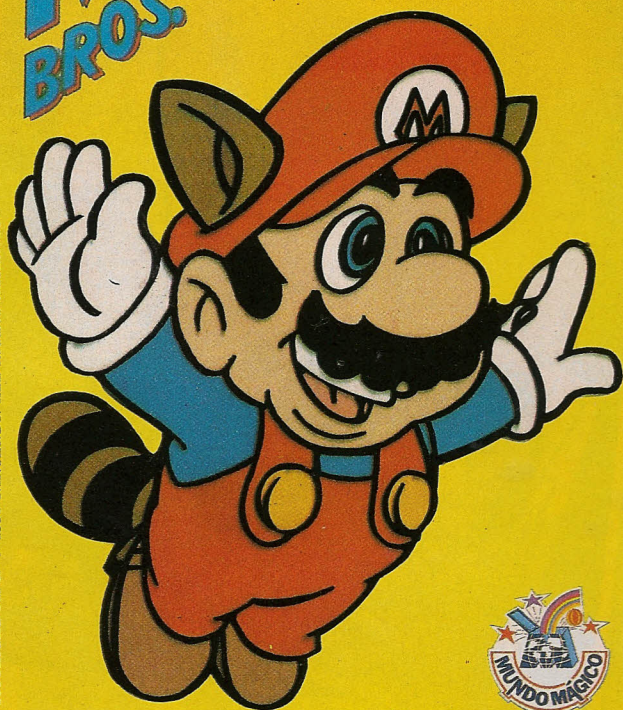
O único com consoles disponíveis para os integrantes. E claro, sempre a melhor revista (Games) e também uma superapostila para você detonar o seu Mega Drive, seu Master e seu Nintendo. Ligue para a gente. Nossos telefones são: (011) 731-7406/731-1447/731-1532.

Francis Paulus Martins - Jundiaí, SP

AS EMOÇÕES DOS GAMES - AGORA NO VÍDEO

SUPER MARIO 3 BROS.

COPYRIGHT TM & © 1991 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



SUPER MÁRIO EM FITA DE VÍDEO

por Raul Galalite

Finalmente chega ao vídeo o personagem de maior sucesso da Nintendo, o Super Mário. Com o título de Super Mário Bros 3, a Mundial está trazendo uma coletânea de quatro histórias de nosso maluco encanador. Os desenhos animados saem em versão dublada e são produzidos nos Estados Unidos em 1990, com produção e direção de John Grusd. As primeiras histórias são: "Répteis na Casa Branca", onde o rei Kopa manda seqüestrar o presidente dos Estados Unidos e nomeia sua própria filha embaixatriz da América. Em "Ninjas Gigantes", usando um raio, o rei Kopa transforma sua turma em ninjas gigantes para capturar o príncipe Hugo. Em "Crimes e mais Crimes", o rei Kopa tira da prisão um supercriminoso para ensinar seus filhos a serem bandidos. E, finalmente, "Vida de Cachorro", onde os malvados gêmeos Hip e Hop pegam o raio mágico do rei Windbag e transformam Luigi e o rei em cachorros. Todas as vezes quem tem de dar um jeito na situação é Super Mário e sua turma.

SONIC'S CLUBE

Clube já foi formado há algum tempo. A cada dois meses organizamos um concurso para os sócios, com vários prêmios.

Temos um computador para cadastro dos sócios e fornecemos uma carteirinha.

Trocamos informações sobre fitas de qualquer sistema e ainda trocamos jogos e aplicativos para o PC.

Presidente: Rodrigo Matheus. Vicê: Tiago Luiz Conduta.

Para se tornar sócio, basta escrever.

Sega/Sonic's Clube

Avenida dos Estados, 463 - Jardim Sumaré

16060 - Araçatuba - SP

ERRAMOS

Apontadas por Bruno B. Grosso

- O jogo Actraiser é fabricado pela Enix e não pela Nintendo, como foi publicado na edição nº 44, página 36.

- O código correto do jogo Arnold Palmer Tournament Golf (página 18, edição nº 47) é: BsDV y0Yv oKAK LKde XXil GOGz 6QgY kg0A 542e.

(0 = ao número zero. O = letra ó maiúscula - 14º do nosso alfabeto).

LINGUAGEM E GÍRIAS DOS GAMEMANIACOS (III)

por Bruno B. Grosso

TG 16

Apelido do videogame de 16 bits da NEC, o Turbo Gráfix.

JOGO PADRÃO

Jogo que tem sempre o mesmo enredo básico. Um herói vai em busca da princesa ou um objetivo importante. Sempre com opções de armamento ou Power Up. Alguns exemplos são: Batman, Castlevania I e III, Ninja Gaiden I, II e III.

TIP

Dica ou estratégia.

HIT

Um jogo novo e bom, que faz sucesso.

SMS

Sigla usada para resumir o nome do famoso Sega Master System.

E.P.

Sigla muito usada em RPG. EP significa Experience Points. Quanto mais você matar monstros, mais EP você ganhará. Com mais EP você passa de nível. Passando de nível, você fica mais forte e o valor de seus poderes também.

G.P.

Outra sigla usada em RPG. Significa Gold Piece, uma básica quantidade utilizada para comprar equipamentos.

MOFO

Jogo que fica "mofando" nas locadoras de game, ou porque é muito chato, enjoativo, ou é RPG em japonês.

NOTAS, RECORDES, CAMPEONATOS E NOVIDADES

RECORDES ATARI

"A Cinevídeo/Games poderia criar um espaço para Recordes Atari e seus compatíveis, tendo em vista que este sistema continua tendo muitos adeptos. Poderiam ser em número de cinco a, no máximo, dez, escolhendo, é claro, os mais difíceis títulos para tornar assim uma batalha mais emocionante entre seus leitores. Alguns títulos difíceis para este sistema seriam: Galaxian, Enduro, River Raid, Zaxxon, Benrider, Chopper Command, Lase Gates, Black Pirat, Subterrânea, Kung-fu Master, Hero, Donkey Kong Júnior, Vanguard."

Paulo César Girard - Passo Fundo, RS

N.R. - Achemos a sua idéia perfeita. A partir do próximo número as portas estarão abertas para os Recordes Atari. Para participar é fácil. Batido o recorde, é registrar em foto nítida (pode ser em papel ou slide colorido). Enviar para Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP. Não esqueça de enviar o nome do recordista, jogo e tempo que ele levou para executar tal façanha.

TREASURE MASTER

por Marcos Petrucelli

Na terceira edição da sua Cinevídeo/Games nós anunciamos que a Nintendo estaria lançando o game "Treasure Master", aquele que no dia 24 de março a MTV irá divulgar um password que garante ao jogador passar para o sexto mundo. Muito bem, o jogo já foi lançado e é realmente genial. A seguir você vai conhecer um pouco mais sobre o "Treasure Master".

Treasure Master faz uma viagem ao interior da sua mente.

O game tem como personagem principal o garoto Scooter. Um dia, ele encontra uma antiga moeda de ouro. Ele guarda a moeda consigo. Naquela noite, tem um sonho com terríveis criaturas. Passam-se alguns dias, até Scooter encontrar um livro que traz na capa o título "The Legend of the Treasure Master" (A Lenda do Tesouro Mestre). O livro continha a mensagem de um velho chamado Osciban, dizendo que havia um grande tesouro escondido. E para encontrá-lo, a pessoa se arriscaria numa grande aventura, mas que também precisaria de uma moeda. Quem ainda não percebeu, era a própria moeda que Scooter havia encontrado há dias.

Scooter vai se aventurar inicialmente em cinco mundos diferentes (o sexto só em março), cada um mais estranho que o outro. Sua missão será encontrar vários objetos em cada fase dos mundos. Tudo começa numa ilha. Metade do tempo será gasta em terra e outra metade, debaixo das águas do mar. Depois disso Scooter seguirá caminho para a lua, onde criaturas bizzarras serão o maior de todos os desafios. Os próximos mundos são Fantasy Forest e Circuit Board.

"Treasure Master" é um jogo difícil. O jogador começa com quatro vidas e não há nenhum continue. Você começa do primeiro mundo e vai seguindo até o quinto, sem que tenha qualquer dica para escolher a fase em que irá começar.

GERAÇÃO GAME

A REVISTA ELETRÔNICA
DE VÍDEO GAME
Ano I, n.º 2 - dezembro/91

Lançamentos,
dicas e estratégias,
master system,
mega drive,
game gear,
game boy,
nintendo e
super nes.



SEGUNDA EDIÇÃO DE GERAÇÃO GAMES NAS LOCADORAS

por Bruno B. Grosso

Para quem gosta de conferir dicas, uma grande dica é o segundo volume da revista eletrônica "Geração Games", que a Mundial já colocou no mercado. A primeira fita tinha como escolher as fase do Sonic, dicas para o Rocketeer e muitos visuais chocantes. O segundo número tem o Ultraman no Super NES, Homem-Aranha e Batman, os games do Arnold Schwarzenegger, e muitas outras informações e estratégias. De quebra tem a gracinha da Mabel, uma pausa para os nossos bits cansados. Confira nas locadoras e magazines. A duração de cada fita/programa é de trinta minutos.

VOCÊ FAZ ALGUM JORNAL, BOLETIM...? NÓS DIVULGAMOS!

Escreva para: Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79
- Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

DICAS & ESTRATÉGIAS

BONK'S REVENGE

Turbo Grafx

Neste jogo existem muitos Bonus Games engraçados. Para ter acesso a eles, vá à tela Mode Select, aperte o botão 2 e Run. Então escolha o seu preferido.

8 EYES

Nintendo

Para obter diferentes finais dê:

- 1: ONAPPMBPPF
- 2: CKBPAAPEE
- 3: GBCPHAAHAD

FLYING WARRIORS

Nintendo

O código final do jogo é END.

TWIN COBRA

Mega Drive

Pause o jogo e dê: para cima, para baixo, esquerda, direita, A e Start. Você terá um Power Up muito bom.

PIPE DREAMS

Game Boy

Para ir ao level 29 dê: YALI.



SILVER SURFER

Nintendo

Experimente estes códigos:

FPNFR7
9KY3FG
GDXK4F

NARC

Nintendo

Se você acha difícil este game, que tal começá-lo com dois continues extras? Dê a seqüências na tela de apresentação: A, B, SELECT e direcional para baixo, depois START.



GRADIUS

Super Nintendo

Se você está muito cansado e não quer se levantar para "resetar" o jogo, dê: L, R, Start e Select ao mesmo tempo. O jogo voltará à tela de início.

R.P.M. RACING

Super Nintendo

Na tela de criação de pistas não dê trégua aos inimigos. Coloque Gravity 0 e verá eles pulando muito alto, perdendo tempo.

FLYING DRAGON BOXING III

Nintendo

Para quem tem o cartucho original japonês e não sabe lê-lo, aqui vão algumas dicas. Para utilizar os códigos abaixo, preste atenção: o número corresponde à ordem da letra que vai definitivamente no código.

Fase 2 - O Templo

		6		1	4	
					7	
		5			2	
			3			
8						

Fase 3 - A Floresta

	8				7	
			1			
				6		
	3		2	4	5	

Fase 4 - O Cemitério

	3				5	
				6		
9	8				7/4	
2						
				1		

Fase 5 - O Confronto Final

			5			2/3
						10
		8			7	
		9			4	
			6	1		

“HOME ALONE”

Pois bem, quem gosta de cinema e de games deve estar contente... se tiver um Super NES. É que foi lançado o cartucho “Home Alone”, filme que saiu por aqui como “Esqueceram de Mim”. Você irá se divertir com essa aventura de Kevin McCallister, que precisa derrotar Harry, Marv e novos personagens, os Wet Bandit, ou bandidos molhados, se preferirem, recrutados para este game alucinante. A fortuna inteira da família dos McCallister está em jogo nesta caça ao tesouro maluca, cheia de truques e armadilhas.

Marv e Harry, os ladrões do filme, estão de volta para se vingarem das humilhações que sofreram. Kevin precisa colocar em segurança os valores da família e você vai ajudá-lo recolhendo tudo que os Wet Bandits não colocarem as mãos; mas seja cuidadoso, um o dois pesadelos estão lhe esperando no porão. Terão coragem de entrar?...

A HISTÓRIA DESTE GAME

Harry e Marv, e é claro os Wet Bandits, pagaram sua dívida com a sociedade e agora estão prontos para se vingarem de Kevin. Deram um jeito para que o restante da família não estivesse presente. A nova gangue formada por ladrões e escroques estão loucos para pôr a mão nos tesouros. Só Kevin



pode impedir isso. Veja como, acionando os comandos:

Para direita ou esquerda no direcional - faz Kevin correr nestas direções.

Para cima (no direcional) - abre os seguintes itens quando Kevin está em contato com eles - portas, gavetas de móveis, caixas, gabinetes etc.

Use também para descobrir valores escondidos. Talvez você precise pular para descobrir alguns deles.

Para baixo (no direcional) - faz Ke-

vin mergulhar, pular na cama ou poltrona.

Botão A - use para fazer Kevin pular, ou para mover mais rápido os textos da tela.

Botão B - para atirar

Botão Y - para escolher as armas

Star - para início do jogo, pausa ou ainda para passar os textos na tela mais rapidamente.

UM JOGO COM SURPRESAS

Agora que você já sabe o que está acontecendo e como mover Kevin, vamos ver as surpresas que nos reservam essa casa. Para tirar os valores do alcance dos bandidos, Kevin atravessa-



rá diversas salas e quartos procurando os diversos itens. A casa é bastante grande em quatro alas, cada um com dois andares, e cheia de tesouros e armadilhas. No alto da tela você tem marcadores no placar. Da esquerda para a direita são:

Pizza - mostra o número de pedaços de pizza que foram coletados. Cada pizza completa dá a Kevin uma vida extra.



Arma - mostra a arma que está sendo utilizada e o número de tiros disponíveis.

Itens necessários (cofre) - indica o número mínimo de valores que Kevin



precisa recolher para completar o nível. Uma vez que o número alcance “0” (zero), ele pode ir ao porão para guardar. Aparecerá uma chave em frente da porta do porão que estará trancada. Se você colecionar mais que o número mínimo você ganhará pontos de bônus.

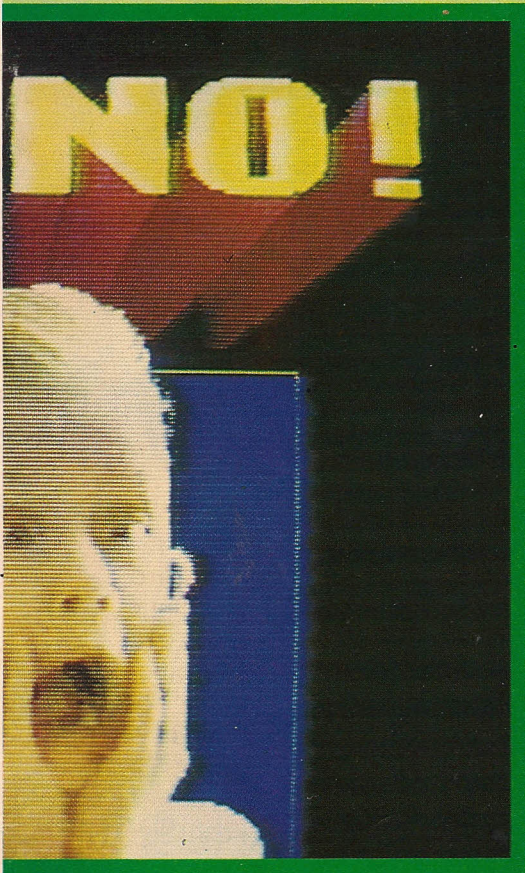
Itens colecionados (mochila) - indica o número de objetos que Kevin está carregando naquele momento. Ele piscará quando atingir o nível máximo. Kevin não poderá somar nada neste número até que deposite na “rampa” da lavanderia para ir para a pilha do porão.

A porta da lavanderia está posicionada nos halls através da casa. Posicione Kevin à frente delas e pressione o direcional para cima.

À esquerda você tem ainda o score, o número de vidas e quantas vezes Kevin foi atingido. A cada três socos, uma vida é perdida. Todas as vidas perdidas, já sabe, é Game Over mesmo.

Cada sala da casa dos McCallister

Lembraram da Gente...



Cookie (biscoitos) - recupera-se uma pancada.

Pizza Box (caixa de pizza) - dá-lhe uma vida extra.

After-shave (pós-barba, loção) - dá invulnerabilidade temporária frente aos inimigos.

Agora vamos às armas, listadas da mais fraca para a mais forte:

Pistola d'água - quantidade ilimitada de tiros e tem tiros rápidos.

Estilingue - 10 tiros a cada estilingue coletado.

Baseball - uma jogada por bola. Faz Harry dobrar-se com um único tiro.

BB Rifle - 15 tiros por rifle. Você precisa de mais tiros para parar Harry, mas o deixa fora de combate por mais tempo.

Se um projétil não acertar o inimigo, Kevin pode ainda recuperá-lo e recolocá-lo no estoque.

SAIBA CONTRA QUEM VOCÊ ESTÁ LUTANDO

Não pense que a gente vai contar quais são seus pesadelos... mas sobre a gang a gente pode dar algumas dicas. Afinal, sabendo as características dos inimigos fica mais fácil derrotá-los.

Cada um dos bandidos reage de uma forma diferente à presença do Kevin.

O "Light-fingered" Mobstes (Mobster Dedos Leves) não vai atrás de Kevin, mas corre com qualquer dos valores descobertos, se Kevin não pegá-los primeiro. Usam roupas pretas.

Marv, corre atrás de Kevin e pega os valores (objetos).

Harry, somente vai atrás de Kevin e ignora os tesouros.

Experimente as armas e veja com quantos tiros você precisa para derrotar cada um dos inimigos. Uma dica, atire até derrubar o inimigo, assim você poderá com segurança pular sobre ele, mas só se ele não for muito grande.

TRUQUES, ARMADILHAS E QUEBRA-CABEÇAS

Uma grande variedade de armadilhas pode ser usada e estão em várias

partes da casa dos McCallister. Kevin pode utilizá-las em determinados lugares para eliminá-los temporariamente.

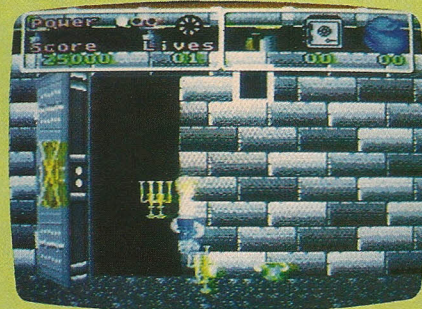
Casca de banana - para eles escorregarem fora da tela. Tire-as do armário...

Objetos que caem - podem ser programados para cair de lugares não suspeitos. São latas de tinta e ferros.

Obstáculos no chão - carrinhos de brinquedo e tachinhas espalhadas no chão. Normalmente Kevin não se machuca com suas armadilhas, mas este tipo pode atingi-lo. Escolha a armadilha certa para o tipo de bandido que enfrenta na aquele momento.

O CONFRONTO FINAL

Uma vez que a casa foi limpa dos bandidos, e que todos os valores estão a salvo, chegou a hora de Kevin se confrontar com o seu mais terrível pesadelo. Somente depois de se ver face a face com o vilão final, nosso amigo reconhecerá seus pais e irmãos. Não desanime... a Nintendo, agora Super, não esquecerá de você. Em breve, outro filme em cartaz no seu videogame.



tem um valor diferente. Alguns itens estão à sua vista, outros estão dentro de escrivaninhas, gabinetes ou outros objetos. Experimente abrir todas as gavetas e pular em cima e em frente da mobília e de objetos nas paredes.

Cada vez que Kevin completa um nível, precisa encarar seus pesadelos. Como os níveis, os monstros no porão são diferentes a cada encontro.

OS ITENS DE FORÇA

Pedaço de Pizza - cada oito pedaços você ganha uma vida extra.

VOCÊ QUER FORMAR UM FÃ-CLUBE? QUER PARTICIPAR DE UM? NÓS PUBLICAMOS!

Escreva para: Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

Double Dragon 3

Nintendo

Para eliminar as múmias da última fase, o melhor são as voadoras de Chin. Para eliminar a mulher da última fase, use YAG-YU, e dê sempre (que possível) espadadas nela!

Daniel D'Ercole
Mairiporã, SP

Quackshot

Mega Drive

Para derrotar o primeiro mestre, atire assim que ele abrir a capa.

Quando os morcegos estiverem se aproximando, fuja se arrastando. Repita este procedimento até derrotá-lo.

Alan Nascimento Fonseca
São Paulo, SP

Super Tennis

Master

Aí vão alguns passwords.

Digite: XRGS SNFW EFSA QPZL
Você irá para a Itália com o jogador Y. Nova.

Ou digite:

EKUX UTVM
WPUB OKRN

Você irá para a Austrália com o jogador Y. Nova.

Rodrigo Marx Hollerbach
Nanuque, MG

Super Cross

Master

Para pegar seletor de fase, digite: cima, baixo, esquerda, direita. Você notará que do lado direito da tela aparecerão os números. Só funciona na tela de apresentação.

Rodrigo Marx Hollerbach
Nanuque, MG

Mercs

Mega Drive

Na tela do título, pressione os botões A, B, C e START. Mantenha os botões A, B, C, pressionados e escolha o "arcade mode". Aparecerá, então, uma tela preta onde estará escrito STAGE 1. Pressionando o direcional para direita, você escolherá o estágio em que pretende começar o jogo. Quando o jogo iniciar-se (no estágio por você escolhido), o personagem estará invencível, ou seja, nada o atingirá.

Sérgio D. Zacarias de Godoy
São Paulo, SP

Solstice

Nintendo

Poções e mágicas ilimitadas. Para isso, faça o seguinte. Use SELECT para ir para a subtela. Em seguida, faça esta sequência: aperte o botão B, 2x START, 2x B, 2x START, 2x B, 3x START, B, START, 3x B, 3x START, B, START, B, 2x START, B, 2x START, B, START. Se você fez tudo certo, a tela irá piscar. Então volte para o jogo normal e você notará que todas as suas poções mágicas são automaticamente enchidas cada vez que você volta para a subtela.

Paulo César Girardi
Passo Fundo, RS

P.O.W.

Nintendo

O melhor golpe nesse jogo é o superchute: A e B juntos.

Daniel D'Ercole
Mairiporã, SP

Pit-Fighter

Mega Drive

Para entrar na tela de options faça o seguinte: aperte o botão A durante a tela de apresentação.

Alan Nascimento Fonseca
São Paulo, SP

Silver Surfer

Nintendo

Conquiste itens colocando o botão direcional para cima, nos dois controles, e use as seguintes senhas, na ordem:

CKWJT4 - todas as armas

KJTJJK - invencibilidade

SJM333 - continue infinito

Paulo Roberto de A. Júnior
Niterói, RJ

Street of Rage

Mega Drive

Para vencer o mestre da 5ª fase, faça o seguinte. Vá para o canto esquerdo da tela e fique de costa para o inimigo. Assim que ele estiver bem perto, aperte, juntos, os botões B e C. Você dará um soco para trás (se estiver com Hank), uma voadora, se estiver com Wolf; um chute para trás, se estiver com Blaze.

Alan Nascimento Fonseca
São Paulo, SP

Bart Simpson X Space Mutants

Nintendo

Na segunda fase, quando quando você subir a primeira escada rolante, aparecerá, logo em frente, a lata do lixo. Suba em cima dela e pressione para baixo. Você entrará numa sala onde você pegará chapéus.

Rafael Gomes Chaves
Salvador, BA

ESTRATÉGIAS D

Dicas poderosas. Enviadas por

Double Dragon II

Nintendo

Quando seu medidor de energia estiver com apenas dois quadradinhos, use este truque para recarregá-lo. Jogando no modo de dois jogadores, deixe-se abater pelo parceiro e então ele ficará com a sua vida. Em seguida, ataque o personagem do seu parceiro, para ficar com a vida dele. Você perceberá que os dois continuarão com o mesmo número de vidas, mas as energias estarão recuperadas. Outra dica é para quando você enfrentar um dos gigantes. Se houver alguma escada por perto, um dos jogadores deve subir nela enquanto o inimigo for em direção ao outro jogador. Assim que ele passar pela escada, desça um pouquinho para chamar sua atenção e o gigante virará para persegui-lo. Nesse momento, o outro jogador deve atacá-lo impiedosamente por trás. Repita a operação até derrotar o gigante.

Ernando Soares Borges
São Paulo, SP

Super Mário Bros 1

Nintendo

No mundo 1-2 existe uma passagem secreta. Em vez de você pegar o caminho correto, que é o cano, pegue as barras que sobem e pule em cima da parede. O seu Mário ficará bem em frente ao marcador. Andando para frente, você encontrará uma sala com três canos. Entre em um deles e você pulará fases. Fala o mesmo no mundo 4-2, e com isso será mais fácil chegar ao fim do jogo.

Edilson Sacolli
Campinas, SP

Astro Warrior

Master

Assim que sua nave aparecer na tela, dê três pequenas voltas em torno de si mesmo, no sentido anti-horário e seus dois amigos aparecerão.

Rodrigo Marx Hollerbach
Nanuque, MG

Sword of Sodam

Mega Drive

Para selecionar a fase, faça o seguinte. Você tem que bater o record. E aí, em vez de escrever o seu nome, coloque HINAMP e depois aperte o botão START no controle 2.

Alan Nascimento Fonseca
São Paulo, SP

Road Rash

Mega Drive

Para começar já no level 3 e com mais de 8000 (mil) em dinheiro, use o seguinte password:

70000 014K0
115D9 33PT4

Alan Nascimento Fonseca
São Paulo, SP

Battletoads

Nintendo

Na terceira fase (Turbo Tunnel), você tem que pular de um lugar para o outro para continuar e andar. A dica para pular sem cair nas bolas é ficar em cima da linha preta, chegar o mais perto da outra superfície e pular. Você vai cair exatamente na outra linha preta.

Leonardo Acquarone
Rio, RJ

Captain Silver

Master

Para obter o continue. Na mensagem Game Over, coloque o botão direcional para cima e o botão 1. (Esse truque só se repete três vezes).

Claúdio Evangelista dos Santos
Praia Grande, SP

Contra

Nintendo

Como passar de 3 vidas para 30: 2 vezes o direcional para cima, 2 vezes o direcional para baixo, 1 vez o direcional à esquerda e outra para direita, outra para esquerda, outra para direita, B e A, B e A (se for jogar duas pessoas: SELECT) e START. Atenção: digitar estas coordenadas quando aparecer a apresentação.

Clayton Luiz Miquelin
Santo André, SP

Arkanoid

Nintendo

Coloque na versão 1 player e fique apertando START quando começar o jogo. Aperte A, daí você passará de fase sem enfrentá-la. Esse truque vale até a fase 16.

Erick Leandro Pauia
Campinas, SP

Rockin'Kats

Nintendo

Para só precisar fazer a última fase é só entrar com este password:

8 DZN
S9C7?

Camila G. Nunes
Guarulhos, SP

A GALERA

ossos leitores.

Para participar, envie sua estratégia para:
Revista Cinevideo/Games.
Rua Joaquim Piza, 79 -
Aclimação. CEP 01528 -
São Paulo, SP.

1943

Nintendo

Senhas de 21 missões, para este cartucho de 60 pinos.

Missão 3: E 9 j b
Missão 4: L 9 j 13
Missão 5: S 9 j GA
Missão 6: Z 8 j GN
Missão 7: I 8 9 GP
Missão 8: P 8 9 GP
Missão 9: W 8 9 OD
Missão 10: 3 8 9 OD
Missão 11: A B 9 OG
Missão 12: H 8 9 OD
Missão 13: U 8 9 OD
Missão 14: 5 T K NE
Missão 15: K B 9 OG
Missão 16: F B 9 OG
Missão 17: 1 B 9 OG
Missão 18: 6 B 9 OG
Missão 19: 8 B 9 OG
Missão 20: D B 9 OG
Missão 21: M B 9 OG
Missão 22: R Y 690
Missão 23: T Y 690
Missão 24: não tem senha

Jair Alves de Almeida
São Paulo, SP

Spider Man

Mega Drive

Na fase 3, para pegar mais teia. Pegue a caixa com teia logo no começo da fase. Vá para sua casa, saia e a caixa com teia estará novamente lá. Repita essa operação quantas vezes forem necessárias.

Na fase 2, uma boa coisa é atravessá-la inteirinha se balançando em teias.

Alexandre Campos Moraes
Amato
São Paulo, SP

Psychic World

Master

Para matar o primeiro chefão, uma flor. Logo que aparecer na tela, corra para perto dele e fique quase encostado, para que ele não possa atirar. Para pegar os tiros aperte o botão 2 e ponha para baixo o direcional. Dessa forma você direciona o tiro que quiser.

Rodrigo Godoy
São Paulo, SP

Conquest of the Crystal Palace

Nintendo

Durante a tela do título, aperte SELECT e botão A juntos. Solte-os, e em seguida aperte o SELECT e botão B juntos. Fique fazendo este procedimento até você ouvir um som de sinos. Então aperte STAR para você começar o jogo. Enquanto estiver jogando, segure pressionando SELECT e use um destes comandos especiais: controle a direita - invencibilidade por algum tempo
esquerda - aciona mais ouro
baixo - enche seu medidor de energia

cima - você ganhará superpulo
diagonal superior esquerda - você obtém uma arma de fogo
diagonal superior direita - aumenta suas vidas para 99
diagonal inferior esquerda - pode aumentar a sua força

Paulo César Girardi
Passo Fundo, RS

The Last Ninja

Nintendo

Com esses passwords se pode pular fases e ganhar novas armas.

The Street (2ª fase):
5666666265464176
The Sewers (3ª fase):
F66666644266HD6
The Mansion (última fase):
F22222200622562
André Luiz Borges Barreto
Limeira, SP

Battletoads

Nintendo

Como voar. Na primeira fase do jogo, antes do primeiro mestre, próximo à cascata, existe o monstro voador. Dê uma paulada nele e, assim que ele cair, corra e fique parado em cima dele. Quando ele sair voando, você estará montado nele e poderá golpear os próximos inimigos com pauladas ou rajadas de fogo que o monstro solta. O direcional te leva para direita ou esquerda. O botão A faz subir. Para pegar facilmente uma vida extra (1 up), pare bem em cima de sombra da 1 up e aperte o botão A. Pule e boa sorte.

Tilty's
São Paulo, SP

Thunder Force II

Mega Drive

Para escolher fases, pressione os botões A, B, C e START. Aí aparecerá a tela de seleções de fases.

Christian Jacobsen Teixeira
São Paulo, SP

Castlevania II

Nintendo

Passwords.
Para todas as armas e 2º final:
(DYZYUQAU R425SMIA)
Para todas as armas e 3º final:
(C1DF026D L1KNSWJK)

Márcio Ferreira
São Paulo, SP

Fantasia

Mega Drive

Logo que você sair na porta, na primeira fase, desça a escada e vá para a direita. Virão duas vassouras em sua direção. Leve-as o mais perto possível da escada em que você desceu, e dê o ataque pisão nelas. Fazendo assim, ganhará várias estrelas e um livro.

André Roberto Adinolfi
São Paulo, SP

Altered Beast

Mega Drive

Para derrotar Neff, na fase cinco, escolha o Drágão. Fique sobre a cabeça dele e aperte o B várias vezes. Como Neff não dá socos para cima, será derrotado. Para escolher o dragão em que quer se transformar, aperte: A, B, C, direcional para a esquerda, para baixo e START, tudo ao mesmo tempo.

João Carlos Hipólito Veloso
São Paulo, SP

AS MULHERES ASSUMEM O COMANDO

por Marcos Petrucelli/Fotos: Cristovam Avlis



Juliana: "Eu estudo, faço minhas lições e depois jogo."



Kátia aprendeu a jogar para ensinar o filho. Gamou e virou fera.

O videogame é uma das invenções mais inteligentes dos últimos anos para quem quer realmente se divertir. Interessante é que o videogame, desde a sua criação, era sinônimo de "coisa para meninos". "Imagine, mulher não pode brincar com videogame...", diria qualquer rapaz há bem pouco tempo. Hoje, e era de se esperar, o sexo feminino se rendeu completamente aos jogos eletrônicos. E acreditem, rapazes, elas estão se saindo melhor do que a encomenda.

As irmãs Juliana e Roberta, de São Paulo, capital, são duas ferinhas nos comandos do joystick. Juliana, de 13 anos, disse que começou a jogar depois que sua mãe fez uma viagem ao exterior e comprou um console Nintendo e o Game Boy. Depois disso, foi difícil parar. Juliana já jogou um monte de cartuchos e diz gostar de uma infinidade de títulos. Entre eles ela destaca "The Simpsons", "Tetris", "Chip & Dale" e "Mario Bros". "Gosto muito do 'Tetris' e 'Mario' porque eles têm fases rápidas e lentas, e precisa ter muita atenção no jogo", disse Juliana.

Mas, como já sabemos (e os gamemaníacos estão cada vez mais alertas a isso), há hora para brincar e jogar. Não dá para misturar as duas coisas. Sendo assim, Juliana tem hora marcada para assumir os comandos do controle. "Eu estudo de manhã, volto para casa, faço as minhas lições e depois, se tiver tempo, jogo", explica ela. O mais interessante disso tudo é que Juliana faz competições até com seu avô, Jorge, de 63 anos. Segundo ela, o vovô Jorge já bateu recorde no "Tetris". Já Roberta não conversou com a reportagem da "Cinevídeo/Games", mas sua irmã Juliana garantiu que a maninha é uma fera no "Super Mário".

Curiosa mesmo é a história da advogada Kátia Carras-

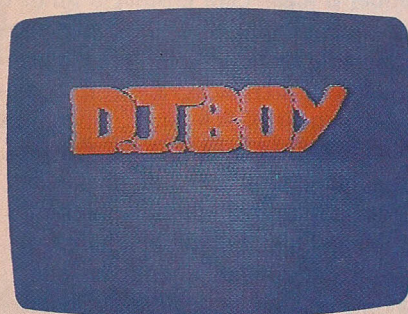
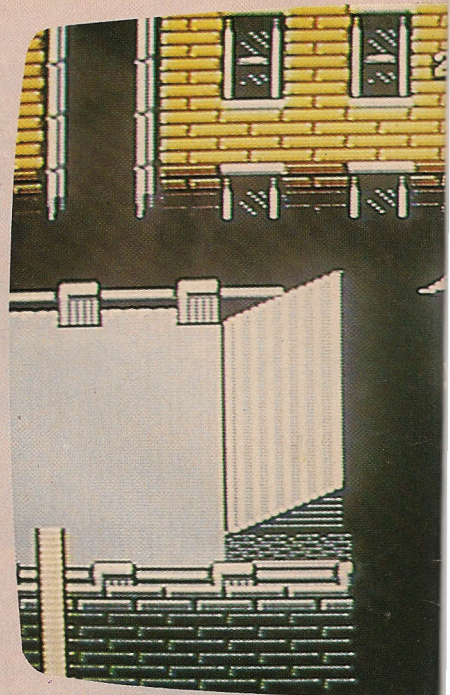
co Alves, 32. Kátia se iniciou no videogame por acaso. Seu filho, que na ocasião estava com apenas 3 anos, lhe pediu um videogame e ela comprou um Master System. Como ele ainda era muito pequeno, não conseguia jogar direito. Assim, ela precisava aprender a jogar para ensinar o filho. É claro, Kátia gostou da idéia. Hoje, seu filho está com 5 anos e já entende melhor como funciona os jogos. "O videogame é importante na formação das crianças, a partir do momento em que não há a dependência. O game aumenta os reflexos e o raciocínio", avalia Kátia.

Kátia insiste em dizer que não é uma fera, mas é sim. Só para ter uma idéia, ela possui três consoles diferentes: um Master System, um Mega Drive e o Super Charge. Assim como a Juliana, Kátia conhece tantos cartuchos que as vezes não se lembra o nome de cada um. Ela separa alguns dos melhores segundo cada console. No Master System, suas preferências são "Zaxon 3D" (com esse jogo, aliás, ela diz gostar muito por ter de usar os óculos tridimensionais), "Psycho Fox" (que ela já bateu recorde), "Under Boy" e "Castle of Illusion". No Mega, Kátia também aprecia "Castle of Illusion" e os lançamentos do ano "Sonic, The Hedgehog" e "Spider Man". Para terminar, classifica "Super Mário Bros.", "Battletoads" e "Roller Skate" como alguns dos bons títulos da Nintendo compatíveis com o console Super Charger.

Portanto, meninada, agora acabou a velha história. As mulheres estão invadindo o mundo dos games e não pensam em parar. E mais: elas são craques, conhecem "um mundo" de cartuchos e batem recordes fenomenais. Vocês não acreditam? Pois comecem a acreditar. Nos próximos campeonatos nós teremos UMA GAMEDMANÍACA no alto do pódio.

ROLLER

Siga estas dicas e se torne



História/avaliação

Uma gangue de marginais seqüestróu uma família inteira com o objetivo de obter uma grande quantia como resgate. A polícia tentou de tudo, mas fracassou. E o dinheiro do resgate era imenso. Felizmente a polícia se lembrou de três jovens patinadores com habilidades incomuns. Era a última opção para salvar as pessoas seqüestradas.

Esse é o enredo básico de Rolergames (que no Japão saiu com o nome de D.J. Boy). Um jogo pa-

ra Nintendo, com muita ação e aventuras, que se passa em cidades, florestas e até num ferro-velho.

Você pode jogar com três personagens. T-Birds, um pouco gordo, é muito habilidoso com suas ótimas voadoras. Hot Flash é uma garota que consegue ser bem veloz com seus patins. Rockers é um cara bem rápido, mas sua especialidade é não derrapar mesmo em alta velocidade.

Este jogo tem ótimos gráficos. Para aceitar o desafio, é preciso ter bons reflexos e ser muito habilidoso.

BIG ESTRATÉGIA

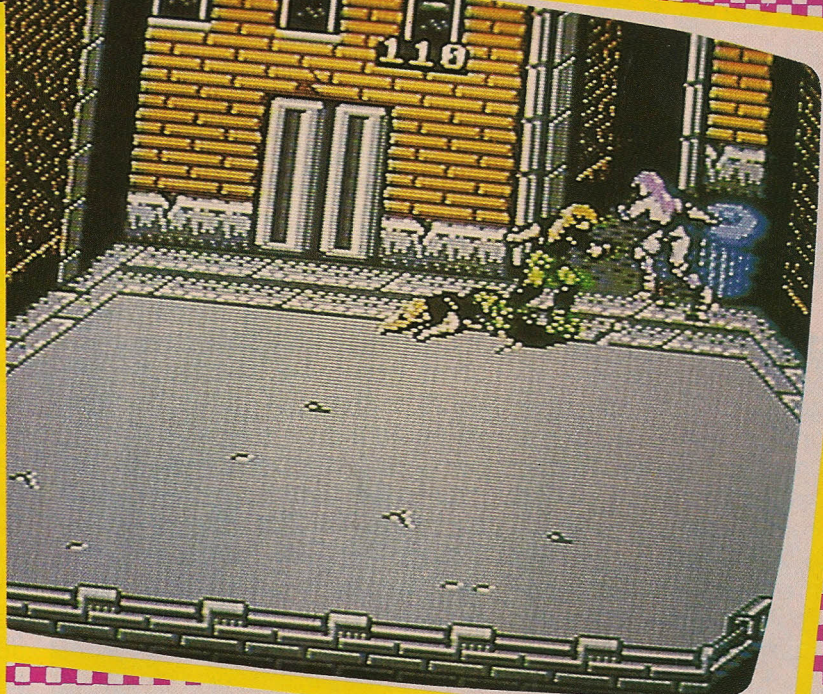
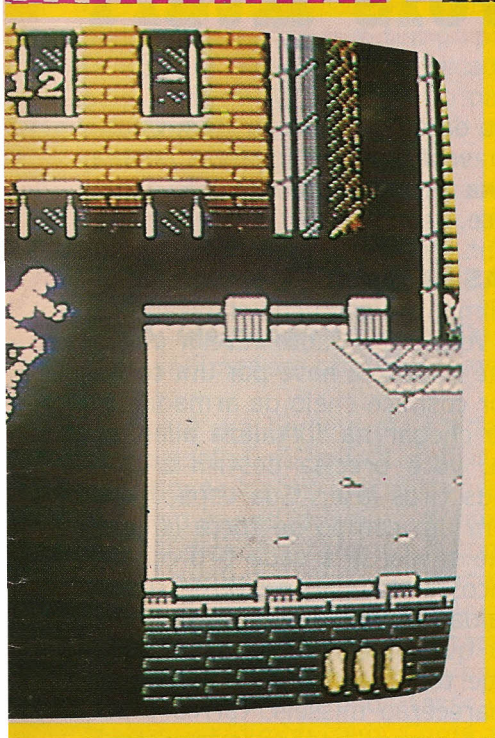
Na fase 1-1 escolha Hot Flash. Ela é a mais veloz, tem bons golpes e dá pulos bem longos. Por isso, tome cuidado na hora de pular um buraco em não cair em outro buraco na frente. Na 1-2 também use-a. O inimigo final é muito fácil, é só você esperar ele cansar e esmurrá-lo sem parar.

Na fase 2 também use Hot Flash. Logo no começo da fase não se mova, vá para trás e você terá mais espaço para desviar dos obstáculos. Logo que os obstáculos acabarem, e começarem os buracos, dê tudo para frente e pule sem medo. Nas rampas é um pouco difícil, mas é só marcar os lugares certos que você tem que ir que tudo se resolverá. No helicóptero, você não tem que acertá-lo, é só você desviar dos mísseis. O melhor jeito de fazê-lo é assim: se você olhar bem na pista você vai ver dois pequenos traços, vá para trás e fique em cima do 1º traço (só um pouco acima), contando de baixo para cima. O helicóptero soltará, então, um monte de mísseis que não pegarão em você, somente um pegará. Ele vai cair abaixo desse traço em que você está, daí é só pulá-lo.

Na fase 3-1 use Rockers. Na 3-2 não tenha pressda de passar pela água que cai dos canos do esgo-

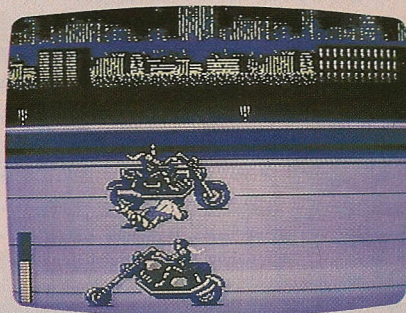
RGAMES

era nesse game da Nintendo.



to, você tem que ser muito paciente. O inimigo final é muito fácil também. Fique encostado o máximo em cima na tela, assim a lança não te pega por baixo. No carinha que fica dando voadoras é só ficar desviando dele, até a hora que ele parar. Daí é sua vez de acertá-lo, com uma voadora potente. Quando você matar esse cara da voadora, e subir para brigar com você o carinha da lança, é só detoná-lo com voadoras seguidas e bem colocadas.

Na fase 4 use Hot Flash. Logo no começo suba para o canto superior direito da tela, bem rápido, antes que o cachorrão pule em cima de você. Daí é só você ficar aí que nada pegará em você, fora um barril, por isso preste atenção. Na hora dos motoqueiros, fique no meio dos dois. Quando eles passarem vá bem rápido para baixo. Antes que eles joguem coquetel Molotov em você, vai passar um barril. Depois que ele passar,



repita a operação. Depois vá para baixo e pegue a estrada de baixo que é melhor. Só tome cuidado com o monte de barris que vai te importunar. Nas pontes finais é como nas rampas da fase 2. Há lugares determinados que você tem que marcar a olho. Na hora do caminhão não tem muito segredo, você tem que ser bom mesmo e pular tudo o que ele jogar em você.

Na fase 5-1 use Rockers. T-Birds também é bom, mas é meio lerdo. Tenha paciência e cuidado para não escorregar. Preste atenção nos carinhas que saem do meio

das moitas. Nas pontes pule dando socos, pois tem um carinha te esperando do outro lado. Na montanha não tenha pressa e preste atenção onde o rochedo for se despedaçar.

Na 5-2 use Hot Flash. Você tem que estar muito atento nas rampas por causa dos barris. Nas pontes vá bem no meio que os peixes não pegarão em você. Nas pontes móveis siga a ordem certa. O carinha do jet-ski também não tem muito segredo. Acerte-o com precisão e cuidado com o tempo.

Agora a última fase fica por sua conta. Boa Sorte!

**QUER LANÇAR
UM DESAFIO?
NÓS PUBLICAMOS!**

Escreva para: Cinevídeo/Games - Rua Joaquim Piza, 79 - Aclimação - CEP 01528 - São Paulo, SP.

OLD GAMES

A magia dos compatíveis Atari

por Myrthã Rac'z/Fotos: Cristovam Avlis

Mais um mergulho no tempo nos compatíveis Atari. Desta vez conferimos o "Atlantis", o "Nexar", o "Laser Gate", o tradicional jogo de damas e uma curiosa luta submarina.

ATLANTIS - distribuição CCE.

Este cartucho tem quatro níveis de jogo. 0, 1, 2 e 4 são para um jogador e somente o 3 é para dois jogadores cooperativos. Com a alavanca do joystick você seleciona com qual canhão estará atirando, esquerdo, central ou direito. Você está defendendo a cidade e suas instalações. Você precisa acertar as naves invasoras. Os bombardeiros, quando se aproximam, têm um som característico, são eles que com seus raios destroem as usinas de força, postos de comando e três instalações principais. Quando sua pontuação atingir determinadas marcas, você recupera as instalações destruídas, uma a uma. O jogo termina quando você perder todas as instalações.

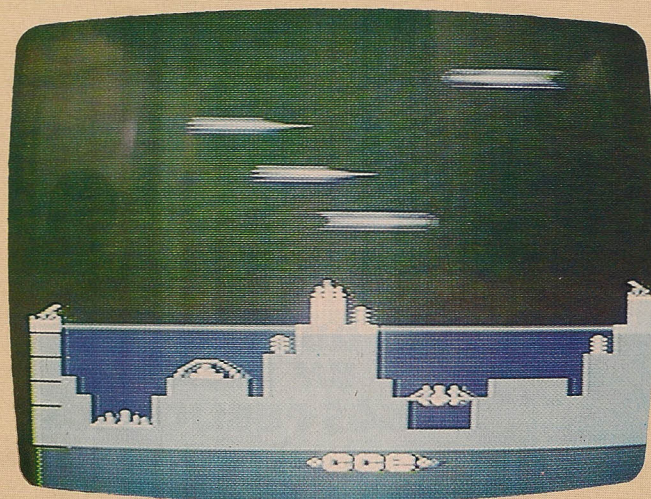
DAMAS - distribuição da Milmar em cartucho chaveado

As regras conhecidas deste jogo de damas são as conhecidas por todos. Só que neste game você sempre estará obrigado a comer, ou então não abrirá tela. O início do jogo é comandado pelas peças brancas e a chave de dificuldade troca as peças de lado. As peças que ficarão na parte superior da tela-tabuleiro são comandadas pelo videogame, as outras por você. Para mover as peças, mova o "x" que estará piscando em diagonal e posicione sobre a peça que quer mover, em seguida aperte o botão do joystick. Mova então até o local desejado e aperte novamente o botão. Entre um movimento e outro a tela toda escurece. Não é permitido comer para trás. Jogos 1, 2 e 3 estão em ordem crescente de dificuldade. No 4 você joga contra um segundo gamemaniaco. Um detalhe, ao completar sua jogada (nas fase 1, 2 ou 3) a imagem que desaparece demorará mais tempo para surgir em direta propor-

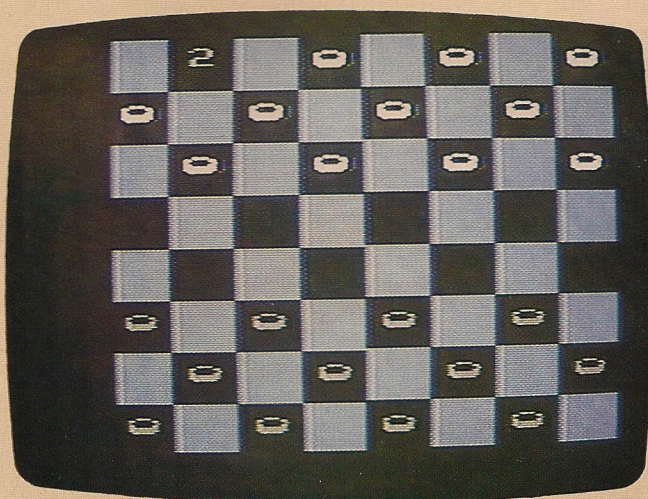
ção da dificuldade do jogo. Quando você estiver jogando contra uma outra pessoa, isso não acontece.

LASER GATE - distribuição da Milmar em cartucho chaveado

Você é um piloto estelar e tem que levar sua nave por um corredor cósmico cheio de armadilhas. Ao chegar na fortaleza alienígena, você precisa destruí-la com seus tiros laser. Sua espaçonave tem um campo de força (shield) que se perde a cada tiro ou por encostar nas paredes do corredor. Cuidado com os que se fecham, ou que precisam ser destruídos (abertos) com tiros. Na trajetória aparecerão mísseis, torres e até alienígenas. Você precisa destruí-los para marcar pontos. Atenção para o painel inferior, ele mostra o quanto de tempo, força ou proteção ainda tem. Ao derrubar uma fortaleza você ganha mais tempo. O quadrado piscando é uma estação espacial, ele lhe dará mais energia. Este game é para um único jogador.



"Atlantis": quatro níveis de jogo.



O tradicional jogo de "Damas" na tela-tabuleiro.

NEXAR - distribuição da Milmar em cartucho chaveado.

Você é um explorador cósmico e para marcar pontos precisa destruir as espaçonaves e estações inimigas. A sua visão de tiro é através da janela frontal de sua nave. Com um canhão deve atirar ou desviar das naves e procurar destruir as estações básicas dos inimigos representadas por cubos de força. Você tem um tempo para realizar sua missão indicado pelo número decrescente no painel. Chaveando a dificuldade na posição A você terá 5 chances e na posição B, 3 chances. O game é para um jogador e podem ser selecionadas fases com maior dificuldade.

LUTA SUBMARINA - distribuição da Milmar em cartucho chaveado

Você é um homem-rã, e a faixa vermelha no painel indica a quantidade de ar que tem para ficar no fundo do mar. A faixa verde indica o seu tempo para completar a missão. Com o passar do tempo, os tentáculos do polvo irão crescer. Não deixe ele tocar em você e nem chegar ao fundo. Com o arpão você pode fazer os tentáculos diminuírem. Como se não bastasse, precisa enfrentar um tubarão. Quanto mais para baixo, mais rápido o tubarão nadará. O seu companheiro de superfície, que está no barquinho, tem um tubo que pode abastecê-lo de ar. Com a chave em B, o tubarão fica mais lento. Selecionando as fases: 1-3-5 para um jogador e 2-4-6 para dois jogadores.

GAME SERVICE

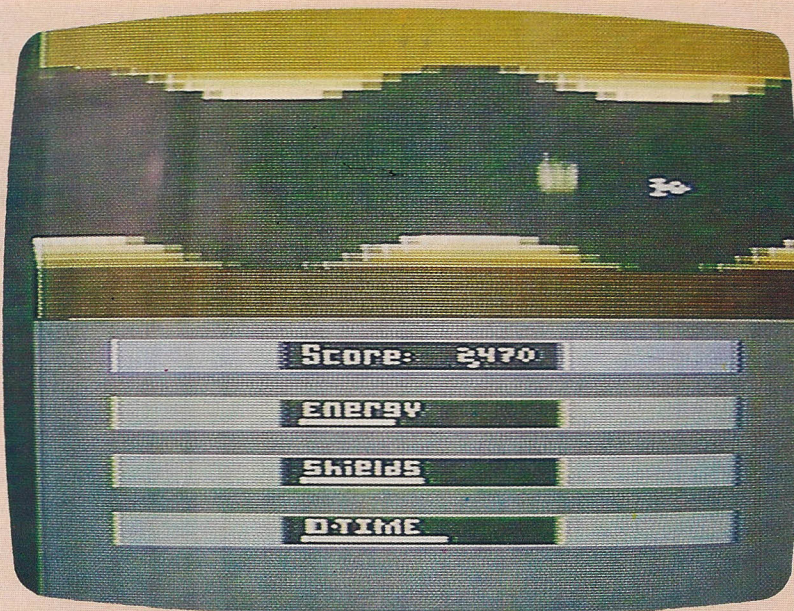
LOCAÇÃO DE FITAS

ATARI - Mastervision - Rua Itacolomi, 445 - Higienópolis - São Paulo - SP - Tel.: (011) 257-8000

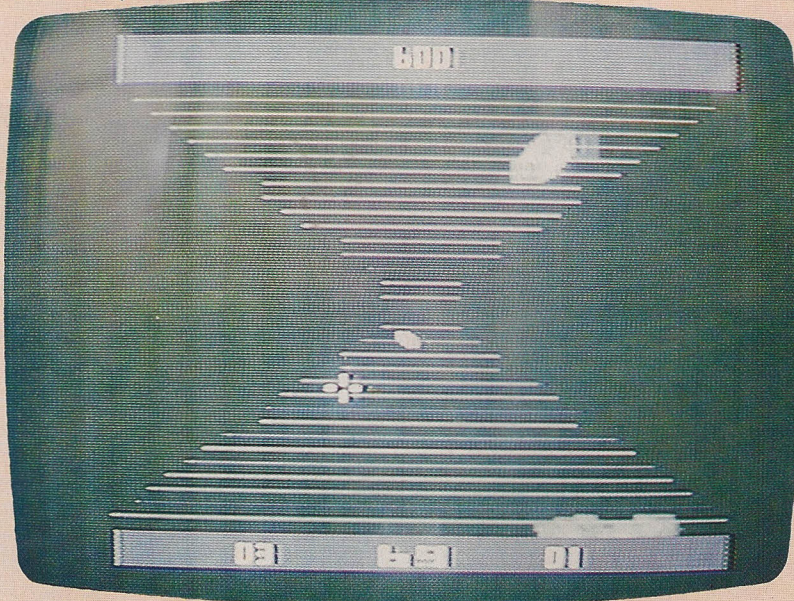
ATARI - COLLECO - INTELEVISION - Systemania - Av. Morumbi, 8.215 - Morumbi - São Paulo - SP - Tel.: (011) 530-5248 e 542-2841

VENDA DE CARTUCHOS E CONSOLE

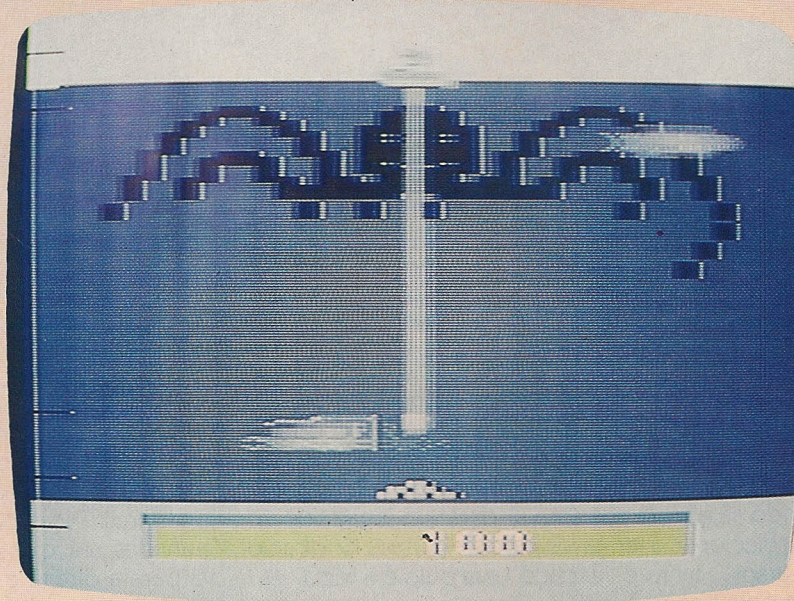
DACTAR - Milmar - Rua Borges Lagoa, 1.341 - Vila Mariana - São Paulo - SP - Tel.: (011) 575-0204



Você é um piloto estelar em "Laser Gate".



Em "Nexar", a luta contra o tempo.



"Luta Submarina": perigos no fundo do mar.

MSX

Uma defesa apaixonante

Na edição nº 44 comparamos os desempenhos dos computadores MSX e os PCs. Os usuários do MSX protestaram e agora saem em defesa de seus CPUs.

Rubens Archangelo Filho, Antonio Carlos S. Machado e Cristiano Luiz Prete fazem parte do grupo Maniac MSX juntamente com mais cinco usuários. Se reúnem para trocar idéias, programas, discutir as últimas novidades e jogar, é claro.

“Eu por exemplo”, explica Rubens, “era usuário de PC, profissionalmente. Prefiro o MSX pelo que ele pode me oferecer em uma relação custo-benefício. Ninguém compra um PC para colocar em casa para jogar ou utili-

zã-lo em programas utilitários (caseiros). Você compra um CPU com drive e monitor de MSX e expande de acordo com as suas necessidades.”

Antonio começou com o MSX com data-corder (utiliza fitas K-7 ao invés de disquetes) e acredita que “todos começam a se interessar pelo computador através dos jogos. Hoje eu o utilizo para estudar, redigir meus trabalhos, fazer algumas experiências de digitalização de fotos (armazenar fotos e desenhos em disquetes), mas os jo-



CONTRA

O bom e velho Contra da Nintendo em sua versão para MSX tem algumas diferenças. Enquanto no cartucho ele tem 8 fases, no disquete são 19 fases. Segundo os usuários ele é mais operacional, mais fácil de jogar. Sua desvantagem é que as telas de fundo são paradas, só mudam quando se abre a próxima. É para um jogador e você pode selecionar a arma usando o cursor. O direcional é o “cursor”, o tiro é “espaço” e o pulo é a tecla “M”. Foi criado pela Konami.

ASTROMARINE CORPS

Este é um jogo da Creepsoft - Dinamic da Espanha, o país que depois do Japão tem mais maníacos por MSX. Você vai ver que as primeiras telas têm informações em espanhol. Um jogo de ação com 8 fases. Mais uma vez o “espaço” é tiro e a letra “L” é granada. Para um ou dois jogadores. Dicas para destruir o chefe 2: fique atirando granadas até que ele apareça. Vem aí uma mensagem, vá para a direita e pegue o cruzador espacial. O código para a segunda parte do jogo é (DAGOBAN).

gos são um grande barato". Antonio também foi melhorando a performance do equipamento aos poucos com placas de maior capacidade de memória, as placas de expansão.

Segundo eles, "o MSX é superior aos computadores da linha PC logo em uma primeira visão, que nos interessa, os games. Existem pelo menos 20 vezes mais jogos para MSX que para PC. E com qualidade e definição gráfica incomparáveis". O som é "outra vantagem para o MSX, que tem normalmente 3 canais expansíveis para 12, sendo 2 para simulação de voz". "Além disso, o MSX tem uma maior rede de usuários caseiros, está disponível para gamemaníacos de todas as idades. Para jogar não precisa de conhecimentos profundos, basta aprender os comandos ou então adaptar um joystick. Mesmo assim, quem já conhece razoavelmente programas de MSX tem a possibilidade de interferir nos jogos e conseguir, por exemplo, vidas infinitas."

Outra vantagem que Rubens e sua turma vêem no

MSX é a quantidade de comandos que se pode dar em um jogo. "Tem jogo que você utiliza todo o teclado". E o MSX, segundo eles, "não está morto. No Japão está saindo o Turbo R da Panasonic, de 16 bits, com grandes velocidades de processamento. No Brasil a versão mais avançada é a 2+". Quanto à quantidade de games disponíveis, tudo depende da capacidade do computador que você tem: "São 600 para quem tem Data Corder, 1500 para um "drive 360", 1800 para "1.1" e para quem tem "2.0 com drive 720" são cerca de 2400 opções. Enquanto isso para PCs existem no máximo uns 300.

No mercado japonês, segundo informações colhidas com os usuários de MSX, existem cerca de 4000 jogos. Uma curiosidade, o famoso Gradius e o Salamander, são partes de um jogo-saga criado pela Konami para MSX. "Gradius é a segunda parte, e Salamander é a terceira de Nemesis, um grande sucesso para computador".

Vamos conhecer agora quatro jogos que são os prediletos do pessoal da Maniac MSX.



F1 SPIRIT

Outro jogo da Konami. Para 256 Kbytes expandidos. Este jogo é chamado também "The Way of to F1" tem esse espírito, o de começar a correr em categorias menores até chegar à formula 1 e correr em todas as pistas da temporada. Você começa com Stock Car, passa para F3, F3000, Rally, Endurance, e finalmente a temporada de Fórmula 1. Uma dica - (MAXPOINT) libera todas as pistas para você correr sem precisar contar com a classificação.



COLUMNS

Um jogo conhecido de todos, de 720 Kbytes. É um jogo de inteligência com as pedras caindo do teto. A cada três peças iguais, na horizontal, vertical ou diagonal elas desaparecem. Você pode escolher três níveis de dificuldade. Muito parecido com o Tetris.

GAME SERVICE

Maniac MSX - Endereço para correspondência: Rua Pedro Rabelo, 305 - Vila Nova Yorque - São Paulo - SP - CEP 03908

ESTRATÉGIAS PARA OS JOGOS DOS MICROS MSX 1.1

Eric dos Santos Silva - Rio, RJ

PAC MAN

Para ficar com vidas infinitas neste jogo, carregue-o da seguinte forma: 10 BLOAD **nome do program** : POKE &H8858, 0 : DEFUSR = &HA200 : A = USR(0).

ALPHAROID

Para obter 99 vidas, na tela de apresentação pressione: F1 + ESQUERDA + CIMA.

GALL FORCE

Para possuir 11 poderes e 9 vidas, escolha o primeiro personagem e aperte: 1,5,0, e SPACE.

JACKIE CHAN'S THE PROTECTOR

Para escolher a fase, tecle, durante o jogo, as teclas T, 0 e 1.

MSX X PC

O leitor contra-ataca!

Gostaria de parabenizá-los pela excelente publicação Cinevídeo/Games, tanto pelo conteúdo como pela apresentação gráfica.

Porém não poderia deixar de observar alguns graves erros na seção MSX e PC.

Realmente não existe uma suposta rivalidade entre games de MSX e PC, mas a maneira como os micros foram classificados é errônea, pois o padrão PC é tão ou mais antigo que a linha MSX; sendo que esta foi lançada em 1983 no Japão e em 1985 no Brasil; e não no "começo da década", como foi dito.

Em informática, o termo "geração" tem um significado diferente, e o que foi dito é completamente fantasioso, haja vista que MSX e PC só diferem em termos de aplicação e utilização.

Aliás, o MSX não se limita ao uso caseiro e tem se comprovado eficiente em muitas aplicações profissionais, provando ser um micro versátil e que cresce de acordo com o usuário.

Quanto a recursos gráficos, os micros da linha MSXZ possuem alta resolução (512X212) e 512 cores (como o Mega Drive) e alguns de seus jogos

chegam a ocupar 4 discos de 3 1/2", o que equivale a 8 discos de 5 1/4".

Além disso, o hard-disk não tem mostrado nenhuma vantagem no que se refere a games, e sim a manipulação de memória em massa.

A memória dos MSX é facilmente expansível a 256 ou 512 KBYTES, o que se compara à memória de um PC.

Outro erro foi o preço dos equipamentos, já que US\$ 500 são suficientes para comprar um bom MSXZ, joysticks, drive e expansão de memória. US\$ 4.000 também são meio exagerados para um AT. Com esse valor é possível adquirir um Amiga 3000, com todos os periféricos!

Também é injusto com os leitores publicar fotos de monitores VGA coloridos, já que se sabe que a maioria dos PC se utiliza de monitores CGA monocromáticos.

Outra dica. Procurem se informar sobre os mais quentes lançamentos para MSXZ, Megaram e outros.

Luiz Gustavo Rodrigues
Pq. Continental - São Paulo, SP

DICAS & ESTRATÉGIAS



LITTLE NEMO

Nintendo

Para escolher a fase desejada, dê: para cima, Select, esquerda, direita, A, A, B. Depois é só escolher a opção Dream Select.

CASTLEVANIA II

Game Boy

Para começar o jogo com nove vidas extras, dê no password: vela, vela, coração (grande), coração (grande).

ZELDA II - THE ADVENTURE OF LINK

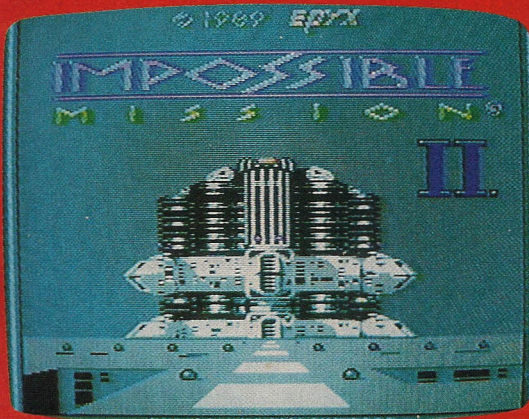
Nintendo

Pegue uma vida extra perto de uma grande ponte, à direita do North Castle. Para você que não tem a bota para andar na água, terá que ir pelo caminho mais difícil.

SAGAIA

Mega Drive

Coloque ZZT no High Score e imediatamente terá o Sound Test do jogo.



MISSION: IMPOSSIBLE

Ura Game/Nintendo

Para ir até a área 6: Q-B-Y-Z.

BOXXLE

Game Boy

Level 11: QBBQ

PHANTASY STAR II

Mega Drive

Para andar no mapa sem ser pego por monstros, aperte sempre (deixe apertado) C e B juntos.

NINJA BOY

Game Boy

Para obter continue dê Start e A, B quando morrer.

GRADIUS III

Super Nintendo

Para obter um Power Up superbom, pause o jogo e dê: para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A.

Obs.: O direita e esquerda, ou seja left e right, não são do direcional e sim o L e R em cima do controle.

METAL STORM

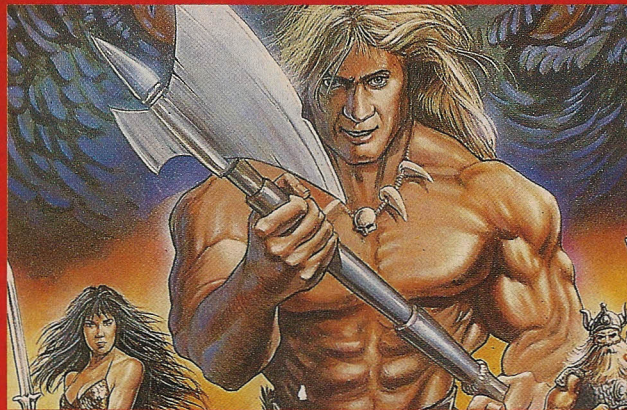
Nintendo

Código para entrar diretamente no estágio 6-1: WJ6 JRZK K1B.

POWER BLADE

Nintendo

Último estágio: 77KD10GJ.



GOLDEN AXE

Mega Drive

Para ganhar dois continues extras, entre no modo de dois jogadores. Quando o personagem dois morrer, você ficará com os continues dele.

DIRTY HARRY

Nintendo

Vidas infinitas: CLYDE.

GAME SERVICE

Alugar, comprar, consertar.

por Marcos Petrucelli (SP) e Ricardo Renault (RJ)

São Paulo

Sbidio Vídeo Locadora - Rua Senador Godoy, 544 - Penha - Tel.: 966-9874. Locação de cartuchos para Nintendo, Phantom, Dynavision, Nintendo americano, Master. Acessórios, pistolas, adaptadores etc. Locação grátis para quem levar o recorte desta revista. Segunda a sábado: 10 às 22h.

All Games - Rua Indiana, 153C (esq. Av. Portugal) - Brooklin - Tel.: 543-5550. São mais de 500 títulos, todos originais de Nintendo, Game Boy, Mega e Master. Pode-se encontrar os últimos lançamentos. Venda de cartuchos, consoles e acessórios. A inscrição é gratuita (basta apresentar CIC, RG e comprovante de residência). A cada dez locações, uma é grátis. Segunda e sexta: 11 às 20h. Sábado: 10 às 18h. Domingo: você ganha.

Famicon Plaza - Videogame Center - Av. Brigadeiro Luiz Antonio, 2344 - Lj. 3 - Tel.: (011) 289-1523. Um espaço para os feras que não têm console ou querem curtir um equipamento de 4ª geração. Só para jogar no Mega Drive (cinco disponíveis), Super Famicom (seis disponíveis), Master System, PC Engine (quatro disponíveis), Super Charger e CD PC Engine (três disponíveis). Mais de 180 games. Segunda a sábado: 9 às 21h.

Thor Games - Rua Luiz Martins, 16 (altura do nº 1400 da Rua Tito) - Lapa. Tel.: (011) 832-9997. Troca, compra, venda, locações. Mega, Master, Nintendo, Game Boy, Game Gear. Superpromoções de segunda a quinta. Inscrições grátis.

Verão 42 - Rua Brigadeiro

Gavião Peixoto, 1028 - Alto da Lapa - Tel.: (011) 832-6039. Troca, compra, venda, locações. Mega, Master, Nintendo, Game Boy, Game Gear. Superpromoções de segunda a quinta. Inscrições grátis. Também videolocadora.

Gameland - Av. Pompéia, 510 - Tel.: 864-8760. Locações de Nintendo (japônês 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 o tipo de videogame e computador Amiga e MSX. Assessoria para montagem de novas locadoras e implantação de videogame em videolocadoras, sistema de franquias ou sociedade. Segunda a sexta, das 9 às 20h. Sábados e domingos, das 10 às 18h.

Tilty's Video & Games - Rua São Felipe, 200-A - Tatuapé - Tel.: 293-6569. E Loja 2: Rua Almeida Nogueira, 41 - Penha (próximo Trav. João Ribeiro) - Tel.: 296-5731. Com mais de 600 cartuchos para alugar. Master e Mega: todos os cartuchos do catalogo nacional. Todas as novidades para Phantom, Super Charger, Dynavision II, Nintendo japonês e americano, Bit System. Adaptadores, pistolas, luvas Power Glove, Power Tron... Também os novos joysticks Asa, Manche, Arcade para o Master e Mega Drive. Segunda a sexta: 10 às 20h. Sábado: 10 às 17h.

Systemania - Av. Morumbi, 8215 - Booklin - Tels.: 542-2841/530-5248. Comércio e locações de consoles, acessórios e games. Mais de 500 títulos,

incluindo "old games" Atari, Colleco e Intelevison. Segunda a sábado: 9 às 20h.

Tao - Home Vídeo - Rua Herval, 338 - Belém - Tel.: 264-5452. Cartuchos para Mega Drive, Nintendo e Master System. Segunda a quinta: 10 às 21h. Sexta a sábado: 10 às 22h. Domingo: 10 às 18h.

Ciber Games - Av. Maria Amália Lopes de Azevedo, 678 - Sala 3 - Tremembé - Tel.: 952-6873. Locação de cartuchos para todos os sistemas, nacionais e importados. Novidades todas as semanas. Segunda a sexta: 9 às 19h. Sábado: 9 às 18h.

Super Games - Al. Barros, 945 - Higienópolis - Tel.: 825-4317. Cartuchos de Atari a Mega Drive. Os lançamentos mais quentes para o Game Gear e Game Boy. Cartuchos, acessórios e consoles. Filmes para fotografar seus recordes. Fitas de vídeo para gravar os jogos que terminou. Um esperto balcão de usados (quer vender os jogos ou consoles que não usa mais?). Todos os meses, campeonatos nas cabines de testes (Sega e Nintendo). Funciona todos os dias da semana.

Luxman - R. Dr. Olavo Egídio, 870 - Santana - São Paulo. Tel.: 950-2773 e 950-1349. Assistência técnica, autorizada CCE, conserto de joysticks e consoles. Venda de cartuchos sistema Atari e Nintendo, acessórios, pistolas e consoles. Segunda a sexta: 9 às 18h. Sábado: 9 às 13h.

Minas Gerais

Mega Mania Vídeos - Travessa do Carmo, 22 - Cambuí, MG - Tel.: 431-1093. Trabalho com cartuchos para Mega Drive, Master, Bit Sistem e Nintendo. Locação de videogames, fitas de vídeo e videocassetes. Segunda a sábado: 9 às 21h. Domingo: 13 às 18h.

Game Nando - Shopping Tatita - 3º piso - Cambuí, MG. Locação de cartuchos Master. Mais de 100 títulos. Segunda a sábado: 9 às 17h.

Perfumaria Gislaíne - R. João M. Salles, 88 - Cambuí, MG - Tel.: 431-1093. Também locando cartuchos de videogame, da Nintendo. Grande acervo. Segunda a sábado: 8 às 18h.

Rio de Janeiro

Data House Vídeo - Rua Visconde de Pirajá, 550 - Sobreloja 122 - Ipanema. Tel.: 259-4596/259-3741. Mais de 500 títulos para Phantom, Nintendo, Master, Genesis e Mega Drive. Segunda a sexta: 10 às 19h. Sábado 9h30 às 18h.

JAM Locadora - Av. N. S. Copacabana, 978 - Sala 207 - Copacabana. Tel.: 521-7396. Mais de 140 para Phantom, Nintendo, Bit System e Mega Drive. Fornece assistência técnica para Phantom e Nintendo. Segunda a sexta: 9 às 19h. Sábado: 9 às 14h.

GAME SERVICE

Para anunciar: (011) 270-6366

GuiaGames

O primeiro catálogo brasileiro dos jogos de vídeo

Mais de
500
jogos
no Brasil
EUA e Japão



À

Editora Ondas Ltda.

Caixa Postal 15021

01599 - São Paulo - SP

Sim, eu quero receber _____ exemplar(es) do GuiaGames - o primeiro catálogo de jogos de vídeo,

pelo preço de Cr\$ 3.600,00 Validade: São Paulo e Rio, até 15/04/92

Demais Estados: até 30/05/92

Para isso, envio o cheque n° _____, banco _____, no valor de Cr\$ _____

Ou Vale Postal n° _____.

Nome _____

Endereço _____

CEP _____

Cidade _____

Estado _____

NÃO É UM JOYSTICK MAS VAI AJUDAR A DETONAR!

JOGAR BEM NÃO BASTA!

*Para arrepiar você tem que
manter seu equipamento limpo,
livre de sujeiras. **HEAD CLEANER***

*é o **ÚNICO** produto indicado
**PARA LIMPAR CARTUCHOS
E APARELHOS DE GAMES,
CABEÇAS DE AUDIO E
VIDEO, COMPUTADORES**
e muitos outros produtos
eletro eletrônicos.*

*Mantendo o game limpo
você joga mais e por muito
mais tempo. **INFORME-SE**
na sua locadora.*



head cleaner®

**QUEM TEM CABEÇA
USA HEAD CLEANER.**

TELEFONE VENDAS ATACADO:

(011) 412-9408