Número 9 • Ano 1 • 395$00

MEGA FORCE

Abril Jovem

MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MEGA CD

MEGA force

A revista oficial dos jogos SEGA

REPORTAGEM
ELECTRONICS ARTS

PREVIEW
ETERNAL CHAMPIONS
SILPHEED
SENSIBLE SOCCER

ZAPPING
GP RIDER
FINAL FIGHT
THUNDERHAWK

STREET FIGHTER II

DOSSIER
GLOBAL GLADIATORS

AÇORES: 510$00 MADEIRA: 470$00

00009
5 602906 715658

A TUA REVISTA SUPER

quinta-feira, à maneira!

MEGA force

Fevereiro 94

N.º 9

MEGA FORCE
Propriedade
Editora Abril Morumbi, Lda.
DIRECTOR-GERAL: Miguel Ribeiro e Silva
DIRECTOR FINANCEIRO: Carlos Meneses

Direitos exclusivos de comercialização:
Publicações Abril Jovem S. A.
DIRECTORA: M. Fernanda Martins Soares

REDACÇÃO
Paulo Oliveira, Redactor
José Félix, Revisor

ARTE
Tina Bahner, Chefe
Ana Dulce Banha, Maquetista

PRODUÇÃO GRÁFICA
Margarido Reis, Director
Manuel Fernandes, Assistente

CIRCULAÇÃO
Fátima Cruz Constant

DIRECÇÃO COMERCIAL
M.ª João Costa Macedo, Gestora de Produto

PUBLICIDADE
João Xara-Brasil, Director
Neves Silva, Coordenador
Mendes Cabaço, Coordenador-Adjunto
Gertrudes Paz, M.ª João Gorjão, Contactos
José António Lopes, Coordenador de Materiais

REDACÇÃO E PUBLICIDADE
Rua Marcos Portugal, 16-A – Algés 1495 Lisboa
Telef.: 410 55 70 – Fax: 410 70 50

SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS
Quinta de São José de Ribamar, Algés 1495 Lisboa
Telef.:411 46 86 – Fax: 411 54 22

Delegação Zona Norte (Publicidade)
Rua Capitão Pombeiro, 246, 1.º Esq. – 4200 Porto
Telefs.: 410 62 52, 410 67 38

FOTOLITOS E MONTAGEM
Grafilis

IMPRESSÃO
Gráfica Europam Lda.

DISTRIBUIÇÃO
Distribuidora Jardim – Livros e Publicações, Lda.
Telef.: 947 25 42 – Apartado 52 – 2685 Sacavém

Registada no Ministério da Justiça sob o n.º 116415
Depósito Legal n.º 66376/93
Tiragem: 18 800 exemplares

Editora Abril Morumbi, Lda.
Inscrita na Conservatória do Registo Comercial
de Oeiras sob o n.º 5028.
Número de Contribuinte: 500 871 647

© Megapress/Editora Abril Morumbi
Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial sem autorização do editor.

membro da ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA
apct
PARA O CONTROLO DE TIRAGEM

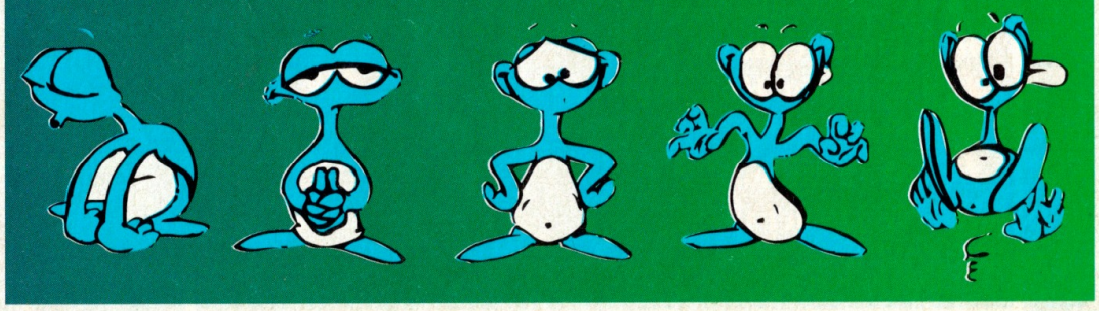
Editorial

Um dos jogos mais esperados de sempre para a Mega Drive foi sem dúvida o **Street Fighter II**, *com os seus 24 Megabytes de cartucho. No número 2 da MEGA FORCE fizemos a apresentação dele. Hoje apresentamos-te, num mega "Zapping" de seis páginas, uma análise completa de um dos melhores jogos de luta de sempre. Mas não é tudo: outro extraordinário jogo de luta está para chegar. Falamos do* **Eternal Champion**, *um jogo que vai fazer sucesso na Mega Drive e do qual te mostramos as primeiras imagens num mega "Preview". Verás também algumas alterações no "Painel do Sonic". Mais anúncios, e mais espaço para poderes anunciar gratuitamente. A verdade é que não contávamos com tão grande participação dos leitores, o que veio atrasar um pouco a inclusão de alguns anúncios. Vamos ver se assim os conseguimos pôr em dia. Preenche o cupão correctamente, procurando não ultrapassar os espaços em branco destinados para o texto, escrevendo um só carácter em cada quadradinho e assinalando a consola a que se refere e a que secção se destina. Só assim serão aceites para publicação. E como esta é uma revista de jogos* **Sega**, *já sabes, outras consolas não cabem no "Painel do Sonic". Os primeiros* **walkmans** *já foram entregues aos participantes do "Top Ten do Leitor". E tu, de que estás à espera? Telefona já a votar no teu jogo preferido. Temos mais prémios para oferecer mensalmente.*

Classificação

As características principais dos jogos são avaliadas de acordo com esta escala:

Aborrecido **Razoável** **Bom** **Super** **Genial**



ESTE MÊS

MEGANOTÍCIAS

Aqui tens as últimas notícias sobre o mundo das consolas Sega *e, claro está, do Sonic, agora transformado em vedeta de televisão.*

5 • *Meganotícias*

PREVIEW

Já não falta muito tempo para teres na tua consola alguns destes jogos. Podes ir tomando contacto com as últimas novidades.

7 • Winter Olympics *(MS)*
8 • Eternal Champions *(MD)*
12 • Lethal Enforces *(MD)*
14 • Cool Spot *(GG)*
15 • Sensible Soccer *(MS)*
16 • Silpheed *(CD)*

MEGA REPORTAGEM

O repórter da MEGA FORCE escolheu desta vez a Electronic Arts como alvo das suas pesquisas. Foi ver as próximas produções daquela empresa no campo dos videojogos.

20 • Electronics Arts

ZAPPING

De que estás à espera? Que esgotem? Se estás indeciso lê estas páginas e escolhe aquele que mais te agradar?

26 • Ultimate Soccer *(MD)*
28 • Street Fighter *(MD)*
34 • The Flinstones *(MD)*
36 • Sherlock Holmes *(CD)*
38 • Final Fight *(CD)*
40 • Thunderhawk *(CD)*
42 • Evander Holyfields *(GG)*
44 • Super Off Road *(MS)*
46 • Wolfchild *(MS)*
48 • GP Rider *(MS)*

DOSSIER

Hoje tens a primeira parte da solução deste engraçado jogo. Na próxima edição terás a segunda e última parte.

51 • Global Gladiators (1.ª parte) *(MD)*

SEGREDOS DO SONIC

O ideal será chegar ao final de um jogo sem truques nem ajudas. Mas, se não quiseres gastar muita energia a pensar, usa um dos truques que o Sonic e alguns leitores descobriram.

58 • *Segredos do Sonic*

TOP TEN

Os primeiros nove walkmans *já foram entregues. A MEGA FORCE continuará a dar mais* walkmans. *Vê nestas páginas o* top *das preferências e a lista dos premiados.*

60 • *TOP TEN*

CORREIO DO SONIC

Cada vez vão chegando mais cartas. Desde os pedidos de ajuda até ao simples cumprimento, o Sonic não pára de receber cartas dos fãs.

62 • *Correio do Sonic*

PAINEL DO SONIC

Queres trocar, vender ou comprar, ou simplesmente contactar com outros leitores? Aproveita este espaço para anunciares. Não te esqueças de que há sempre alguém que quer o jogo que puseste de parte há muito.

64 • *Painel do Sonic*

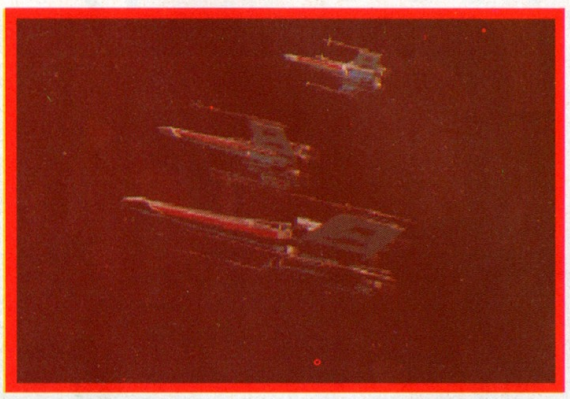
REBEL ASSAULT
AVENTURA ESPACIAL EM TRÊS DIMENSÕES

Os aficionados da saga da Guerra das Estrelas estão de parabéns. Em breve vão poder desfrutar das sensações de pilotar um autêntico caça da Aliança Rebelde e lutar contra as forças do Imperador.

A companhia Lucas Arts, muito conhecida pelas suas realizações para os computadores pessoais, especialmente o fabuloso X-Wing, uniu as suas forças à JVC para produzir um estupendo jogo para o Mega CD. Trata-se de *3-D Rebel Assault,* uma espécie de aventura tridimensional composta por 12 níveis cheios de acção e de emoção, com o objectivo final de destruir a Estrela da Morte. Mas antes é preciso ganhar as asas de piloto de combate (o galardão máximo) e superar três níveis de treino. Outra importante característica que define o jogo é a possibilidade de pilotar quatro naves distintas.

Desde o TG-16 até ao A-Wing passando pelo Snowspeeder e o famoso X-Wing, terás de provar as tuas habilidades defrontando os pilotos mais experimentados do Império. Vistas da cabina, do posto do copiloto e de fora da nave, acompanham as cenas extraídas dos filmes da série. Assim, muito treino, muitas horas de voo e um pouco de sorte, farão de ti um verdadeiro rebelde contra as forças da opressão.

Que a Força te acompanhe. ❑



Estas imagens foram retiradas da versão para PC por não dispormos de momento das imagens do Mega CD.

ROBOCOP 3, DIRECTAMENTE PARA A MEGA DRIVE

Sem passar pelos ecrãs de cinema e directamente dos video-clubes para a tua Mega Drive, o defensor da lei de Detroit está prestes a iniciar uma nova aventura contra os esbirros do crime organizado nesta cidade.

O argumento é muito simples: é preciso acabar com todos os maus, antes que eles acabem contigo.

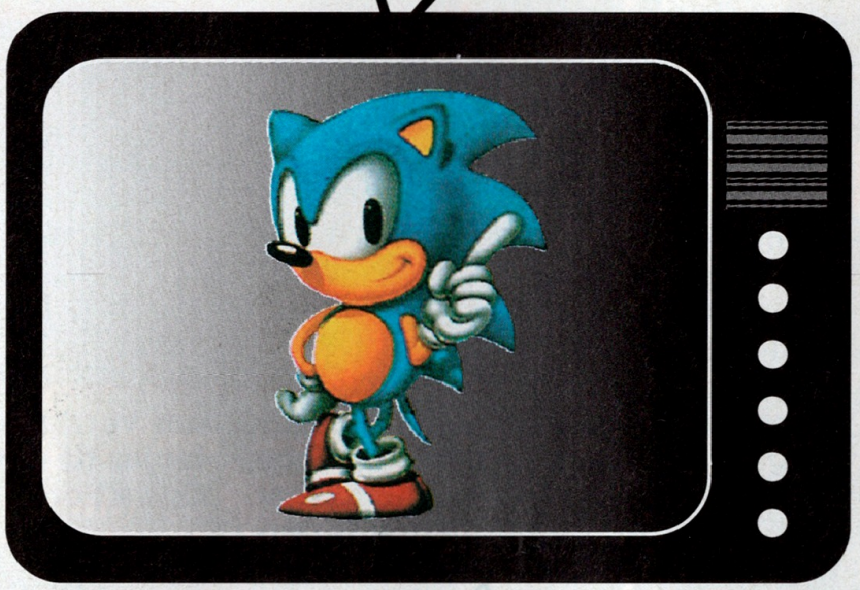
O *scroll* multidireccional permite seguir a acção sem problemas e a estratégia que se deve empregar é mesmo assim muito simples: golpear os teus inimigos até que deixem de respirar e logo ir à procura de mais. Por esta razão, o emprego dos polegares é o mais importante.

O armamento é muito variado, conforme compete a um jogo de acção situado em algum ponto do futuro. Resumindo, brevemente teremos nas nossas consolas mais uma aventura do polícia meio homem, meio máquina. ❑

CINCO JOGADORES EM COLUMNS III

Ainda que não se trate de um dos melhores jogos que se desenvolveram para as consolas *Sega, Columns* é um dos mais conhecidos. Entre outras coisas porque era oferecido na compra de uma Game Gear. Fez-se uma nova versão deste jogo, o *Columns 3.* Já se comercializa no mercado norte-americano e brevemente chegará à Europa (e, esperemos que a Portugal). Os seus gráficos não melhoraram muito desde a sua primeira versão, mas parece que isso não preocupa muito os seus autores. A principal novidade é que cinco jogadores poderão ver cair as peças simultaneamente, quer dizer, trata-se de uma versão para jogar em grupo. ❑

SONIC PROTAGONIZA UMA SÉRIE DE TV



Era previsível! Depois de protagonizar um montão de histórias para todas as consolas da *Sega,* incluindo o Mega CD, faltava uma série de televisão que contasse as histórias do Sonic, e ela já existe. Inicialmente apenas os telespectadores espanhóis tinham esse previlégio. Todas as quartas-feiras na rede de televisão espanhola Tele 5, os fãs do nosso querido Sonic podem passar meia hora contemplando as evoluções deste simpático ouriço, mas desta vez sem terem de mexer um dedo para o dirigir.

Agora também os portugueses podem ver,aos domingos de manhã na RTP 1, o Sonic e a sua amiga Tails defrontando-se com o malvado Dr. Robotnic numa série de desenhos animados no mais puro estilo japonês, no que se refere às animações dos personagens e ao desenho dos fundos e dos cenários. Não é o melhor que já vimos em filmes de desenhos animados, mas tem o atractivo de apresentar as peripécias do ouriço de uma forma diferente.

Parece que o interesse pelos videojogos tanto em Espanha como em Portugal aumenta dia após dia, e agora entrou em pleno no mundo do pequeno ecrã. ❑

OTTIFANTS: UMA NOVA ESPÉCIE

Será que algum de vocês sabe o que é um ottifant...? Não? Pois nós tão pouco, mas podemos dizer que se assemelha vagamente a um elefante (ainda que sem orelhas), por vezes parece um extravagante peluche e outras vezes parece um tapir marciano.

Enfim, o mais importante é que Bruno, um bebé ottifant, é o protagonista de uma emocionante aventura ao mais puro estilo de plataformas para a Mega Drive. A tromba deste animalzinho é a sua principal ferramenta e a sua mais poderosa arma.

O objectivo de Bruno é resgatar os seus pais das garras de um bando de extraterrestres que os sequestraram (pelo menos é o que ele pensa). Para isso terá de atravessar seis níveis cada vez mais complicados que o levarão a zonas do seu planeta que nem sequer sabia que existiam.

Bruno terá de recolher no seu caminho coisas verdadeiramente originais, por exemplo, biberões.

Também não devemos esquecer as numerosas vidas extras que se encontram espalhadas pelo percurso ou as caixas-surpresa. ❑

UMA PISTOLA DIRIGIDA POR UM CAPACETE

A *Sega* está a preparar o lançamento de um novo jogo electrónico. Na realidade é um dispositivo composto por duas partes, mas que basicamente serve para brincar aos índios e *cowboys* da era espacial. Trata-se de uma pistola com três botões e um gatilho e que funciona de forma similar à Menacer. Aqueles que puderam desfrutar com os Quasars de alguns parques de atracções da *Sega,* espalhados pela Europa, sabem do que é que estamos a falar. No entanto, esta arma conta com mais uma

sofisticação que a distingue dos Quasars (que são basicamente uma espingarda e um colete ao qual se aponta). Neste caso, a pontaria faz-se através de um capacete que apresenta o alvo num pequeno ecrã que se situa em frente dos olhos.

A pistola é capaz de acertar nos objectivos a uma distância de 55 metros, de forma que é muito adequada para jogar ao ar livre e inclui algumas funções extras, como o contador de disparos ou o interruptor Select.

Ainda não sabemos quando chegará ao mercado português (provavelmente não chegará nunca, mas, pelo menos, sabemos que está disponível no Japão) nem que outras aplicações lúdicas, ou seja, que outros jogos possam aproveitar as suas vantagens.

Gostarias que a *Sega* em Portugal decidisse lançar o produto no nosso país, mas parece que de momento, esta possibilidade não figura nos seus planos. ❑

Winter Olympics

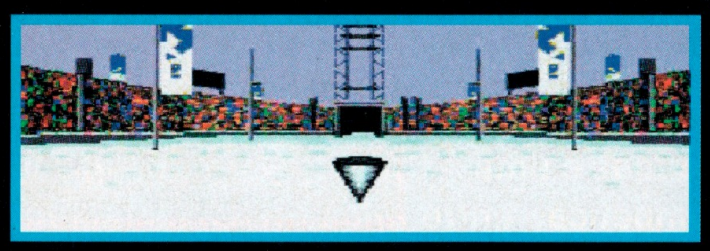
Tínhamo-nos esquecido, nem tão pouco queríamos pensar nisso, e ele aí está, e de certa forma, este jogo anuncia-nos a sua vinda. É claro que estou a falar do Inverno e das constipações, das mãos geladas e de tudo o resto. Para os amantes do desporto, *Winter Olympics* será uma boa surpresa, para os outros, uma boa maneira de esconjurar a sorte!

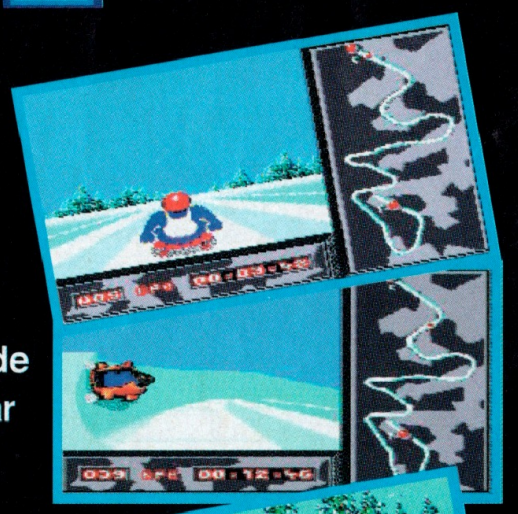
CHEIO DE EXPERIÊNCIAS!

As modalidades que se podem praticar são bastante variadas: esqui de fundo com tiro de carabina, *slalom* (corrida de esqui em pista de obstáculos), trenó, saltos de esqui, patinagem, etc. Poderás praticá-los em competições diferentes: regional, nacional ou olímpica. Escusado será dizer, se com um pouco de treino conseguires um lugar no campeonato regional, deverás decidir fazer alguma coisa a nível olímpico! Felizmente, foi prevista uma opção de treino, bem como a possibilidade de jogarem quatro pessoas ao mesmo tempo (cada um por sua vez).

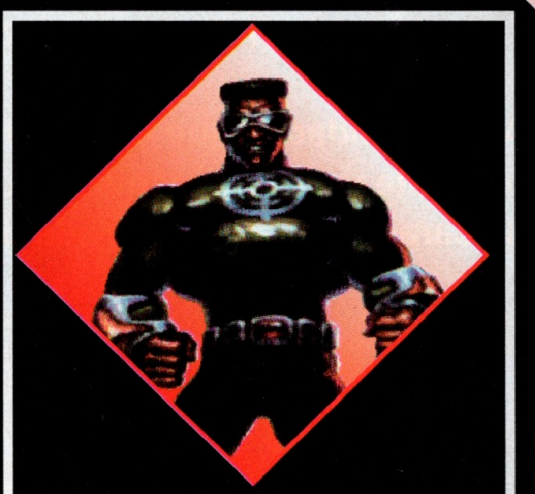
O OBJECTIVO DO JOGO

O lado prático do jogo, é que praticamente todas as provas jogam-se com os mesmos processos, salvo algumas excepções para o esqui de fundo e para o *slalom.* Nas outras provas, basta saberes que é preciso premir rapidamente os dois botões para ganhares em rapidez e, continuares. Em compensação, para o esqui de fundo, é necessário premir os botões no momento exacto, pois a precipitação ajudará o teu desportista a ficar "no mesmo lugar". É necessário algum tempo de adaptação para fazer a mudança de direcção e, assim, tomar as direcções correctas. Este jogo é destinado principalmente aqueles que se interessam por jogos desportivos. ❑





CHAM

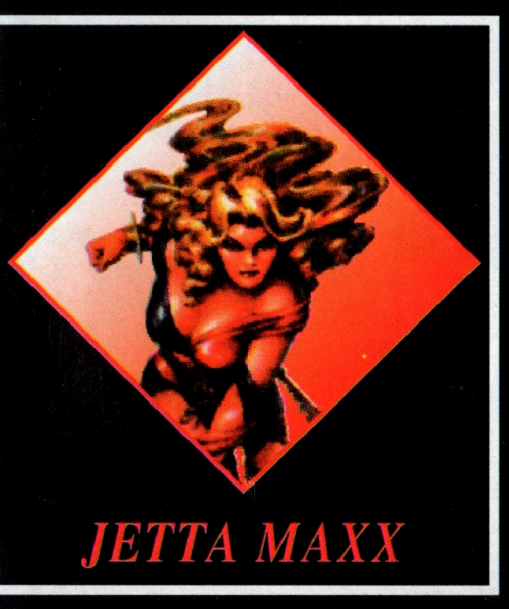


JONATHAN BLADE

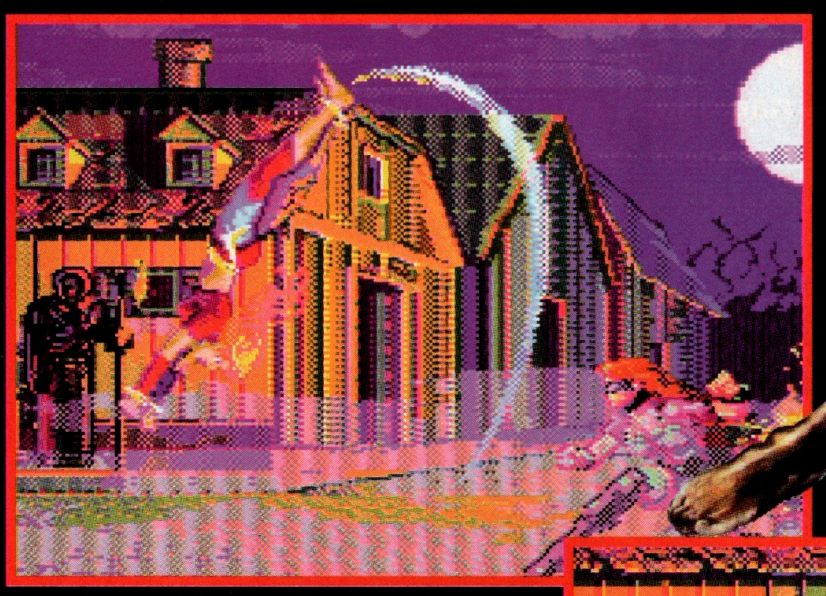
Bem-vindo! Eu sou o Campeão Eterno e o meu dever é manter o equilíbrio entre o bem e o mal, a luz e a noite, a esperança e o desespero. Hoje, esse equilíbrio não existe mais e a estrutura que retém o mundo inteiro irá ser rasgada em bocados. O teu futuro, o meu presente, foi destruído por uma cruel e injusta viragem do destino!

NOVE MAGNÍFICOS COMBATENTES...

Nove pessoas de diferentes épocas foram mortas antes da sua vida poder afectar este sombrio destino. Eu sou a pura e intocável energia de todos os maiores mestres de artes marciais que viveram antes de mim. A sua sabedoria, ponderação e força interior pertencem-me, mas só posso restituir a vida a uma pessoa. Cada uma delas pode ter um profundo efeito sobre o futuro. Por esta razão, deve haver um concurso. No fim deste, apenas restará um lutador. O vencedor poderá então regressar ao passado, alguns segundos antes da sua morte, e escapar à morte para mudar o futuro. Apenas um, deverá ficar com vida para que o equilíbrio possa existir de novo. Vamos começar o concurso... A história de *Eternal Champions* é uma espécie de competição entre



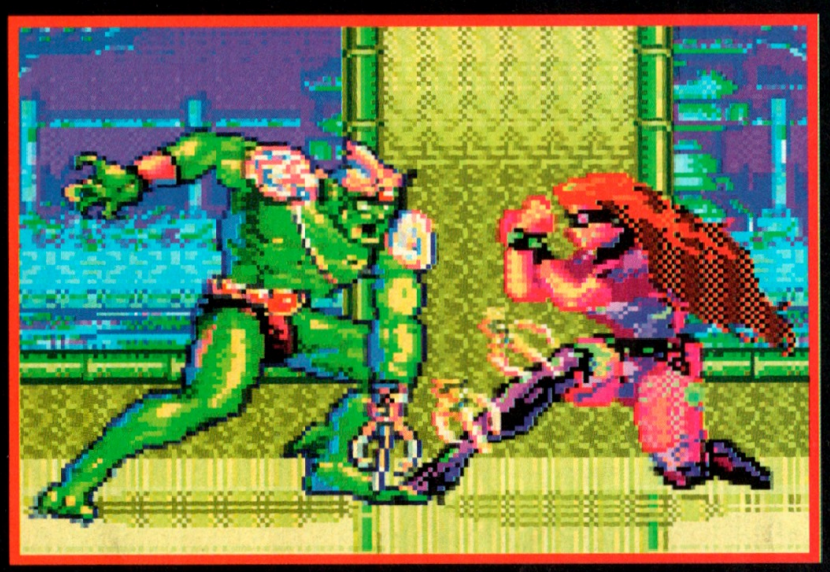
JETTA MAXX

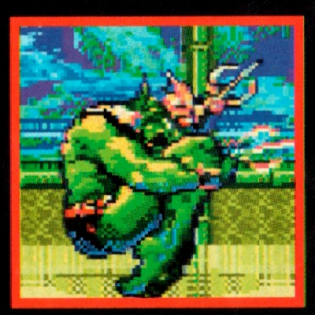


ETERNAL

ONS

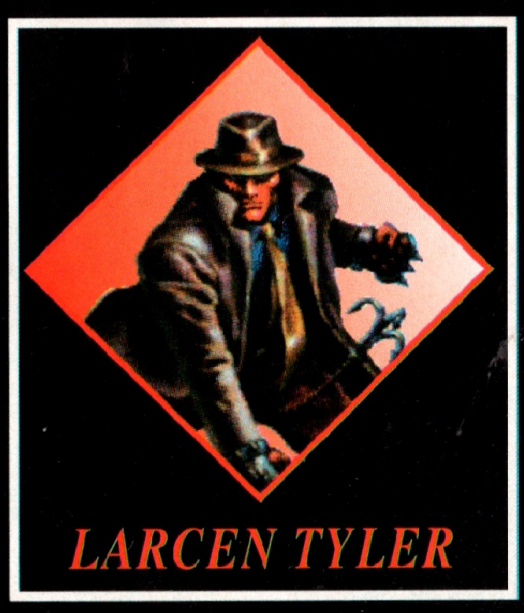
SLASH



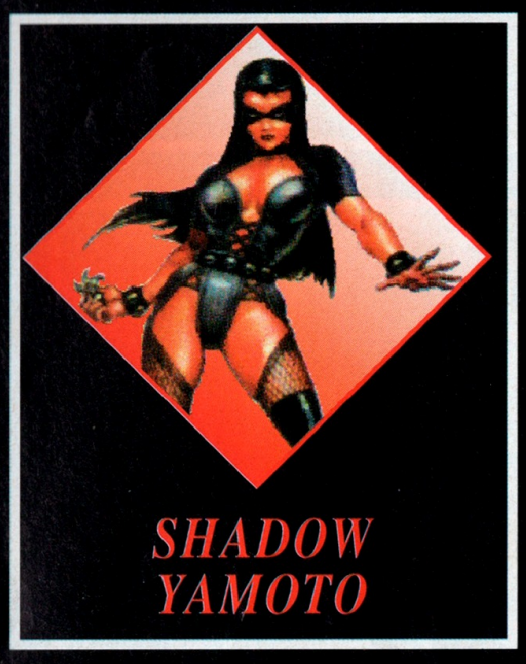


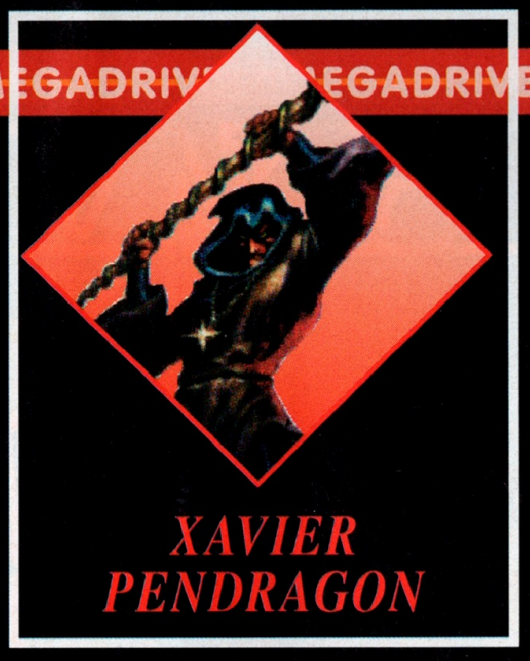
MIDKNIGHT

homens do presente que lutam no futuro, para salvar o passado. Perdão, *Eternal Champions* é a história de homens do passado que lutam no presente para mudarem o futuro. Ou então, talvez seja o inverso do espaço-tempo, num contexto tridimensional com mudança do referencial sobre a linha de base do tempo! ➢



LARCEN TYLER

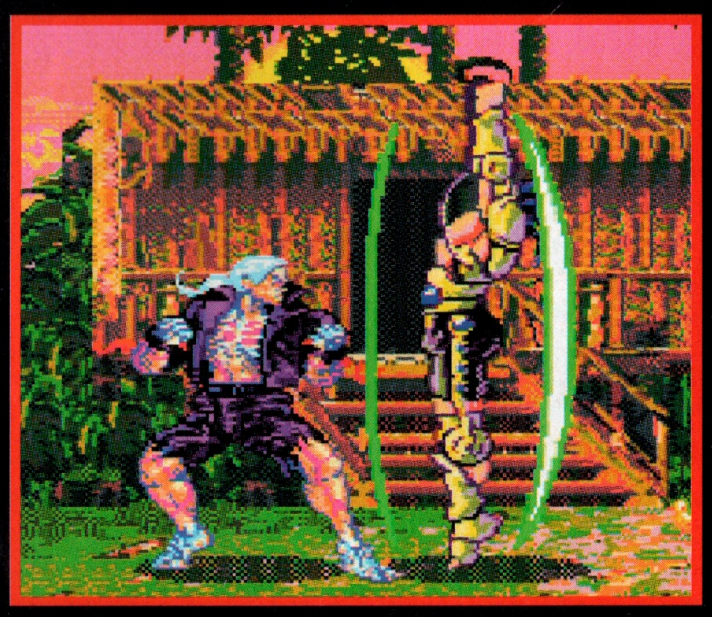


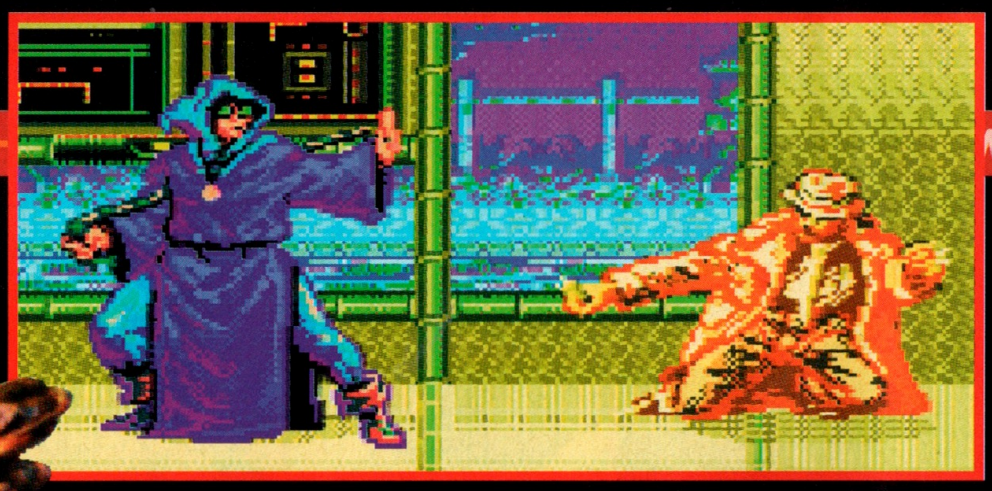


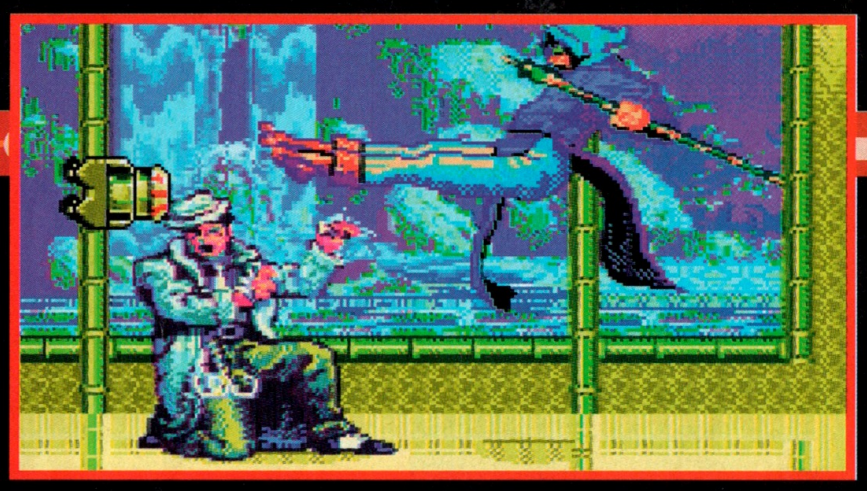
A VERSÃO SEGA DE STREET FIGHTER II

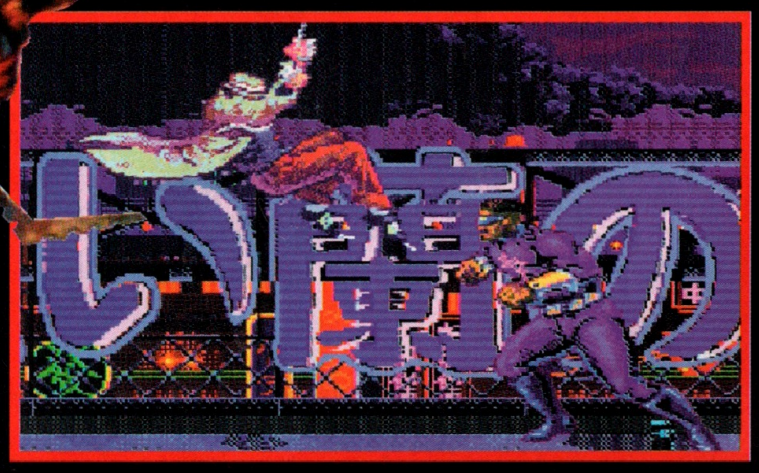
Evidentemente, não se pode falar de um jogo de artes marciais para a Mega Drive, no qual se pode jogar sozinho ou acompanhado, sem fazer referência a *Street Fighter II.* Na mesma linha deste último, *Eternal Champions* permitir-te-á que te entregues a combates sanguinários e frenéticos. Terás muitos e vários golpes à tua disposição para aniquilares os teus adversários. Além disso – e naturalmente –, golpes especiais garantirão o interesse deste título do gigante japonês. Desenvolvido pela Sega Interactive nos EUA, *Eternal Champions* está programado para um cartucho de 24 megas.

Cheio de opções, tem mesmo um modo ao *ralenti.* Um sério concorrente em perspectiva para o deus, o rei, o imperador das artes marciais: *Street Fighter II.* ❑







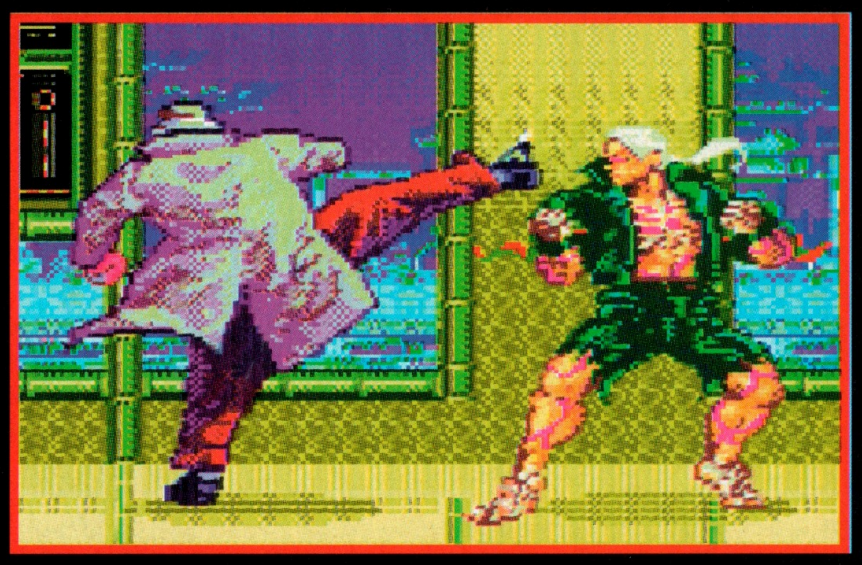


R.A.X.
COSWELL

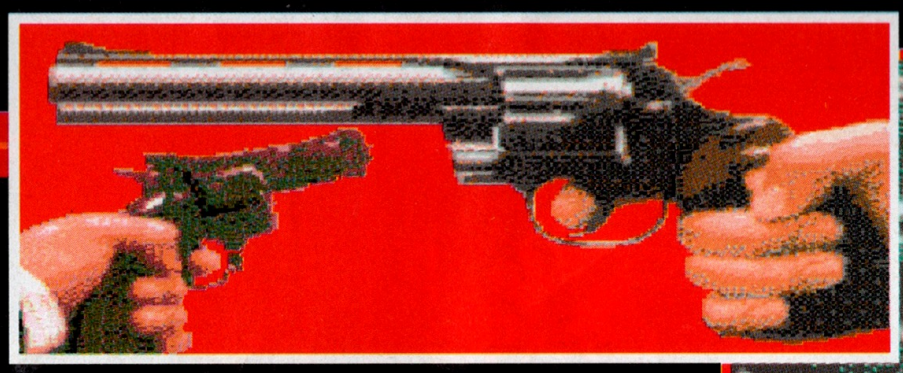
TRIDENT

ETERNAL

ONS



pre view



LETHAL ENF

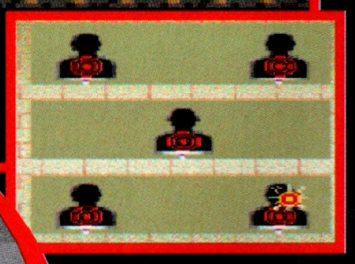
Depois de vários anos de treino, a tua formação está agora concluída e poderás fazer reinar a justiça... Recrutado no mais total segredo quando tinhas 14 anos, fazes parte de uma equipa de policias, uma força especial destinada a lutar, desta vez eficazmente, contra o banditismo. Numa só palavra, o teu objectivo é ELIMINAR a escória da sociedade...

AGIR DEPRESSA E BEM...

Agindo sozinho ou com um colega, atacas sempre de improviso. A tua arma é ligeira e manejável, pelo que consegues uma precisão espantosa. O único instante em que te encontras em verdadeiro perigo, é no momento em que recarregas a arma, pois seis balas são rapidamente disparadas! Felizmente que usas um colete à prova de bala. Além disso, ser rápido não significa obrigatoriamente eliminar tudo o que mexe! Portanto, preserva a vida dos inocentes, se um dia quiseres vir a ser comandante...

CINCO MISSÕES DE GRANDE INTERESSE!

Para tua primeira missão, defrontarás ladrões de bancos. O tiroteio começa no banco onde os empregados correm em todas as direcções, provocando a confusão total! Alguns são até utilizados como escudos humanos. Os bandidos erguem-se atrás das secretárias, rebolam no chão e não hesitam em disparar contra ti. Por vezes, habilmente apanhas-lhes algumas das suas armas.



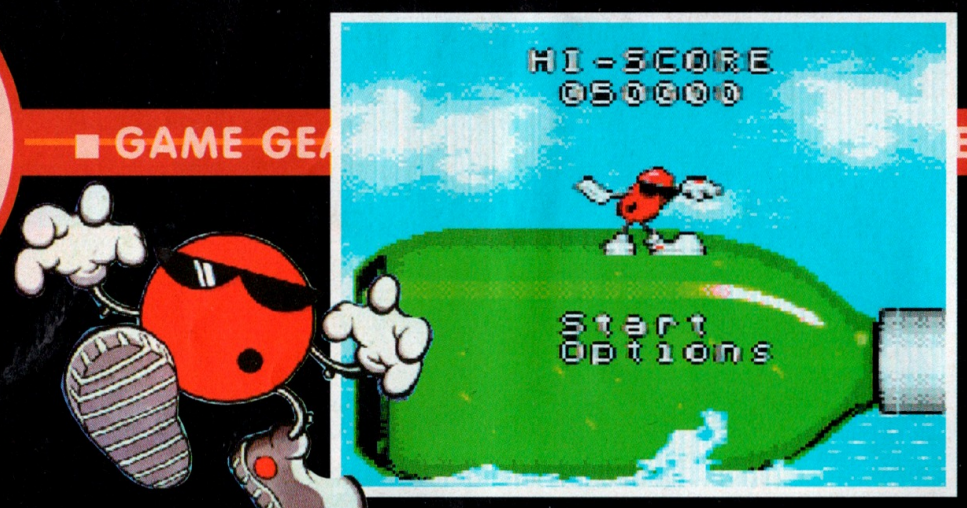
RCERS

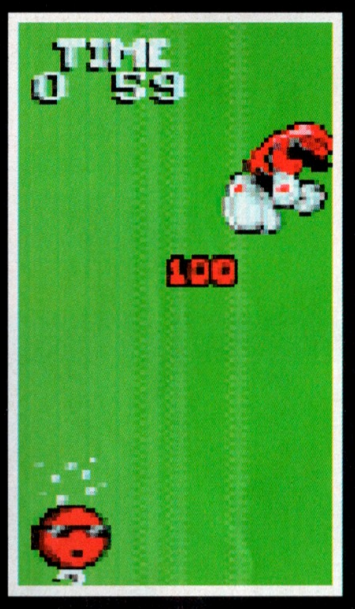
Mas infelizmente, eles conseguem fugir... A perseguição continua na estrada e, finalmente, deténs o camião que transporta o dinheiro. Aguarda-te uma outra missão, pois a mafia chinesa dá que falar!

Depois de chegares ao lugar, atiram-se a ti, tentando apunhalar-te, além de também estarem equipados com armas de fogo! O confronto é sangrento, mas tu consegues detê-los... Pouco depois, o teu comandante envia-te ao aeroporto onde alguns terroristas tentam desviar um avião não hesitando em atirar-te granadas...

UMA CAUSA NOBRE

Este é um jogo de actualidade que nos faz pensar e que se pode jogar com duas pessoas, com a alavanca de comando ou pistolas especiais e que, aparentemente, a versão para cartucho não tem grande coisa para invejar em relação à versão para Mega CD. ❑

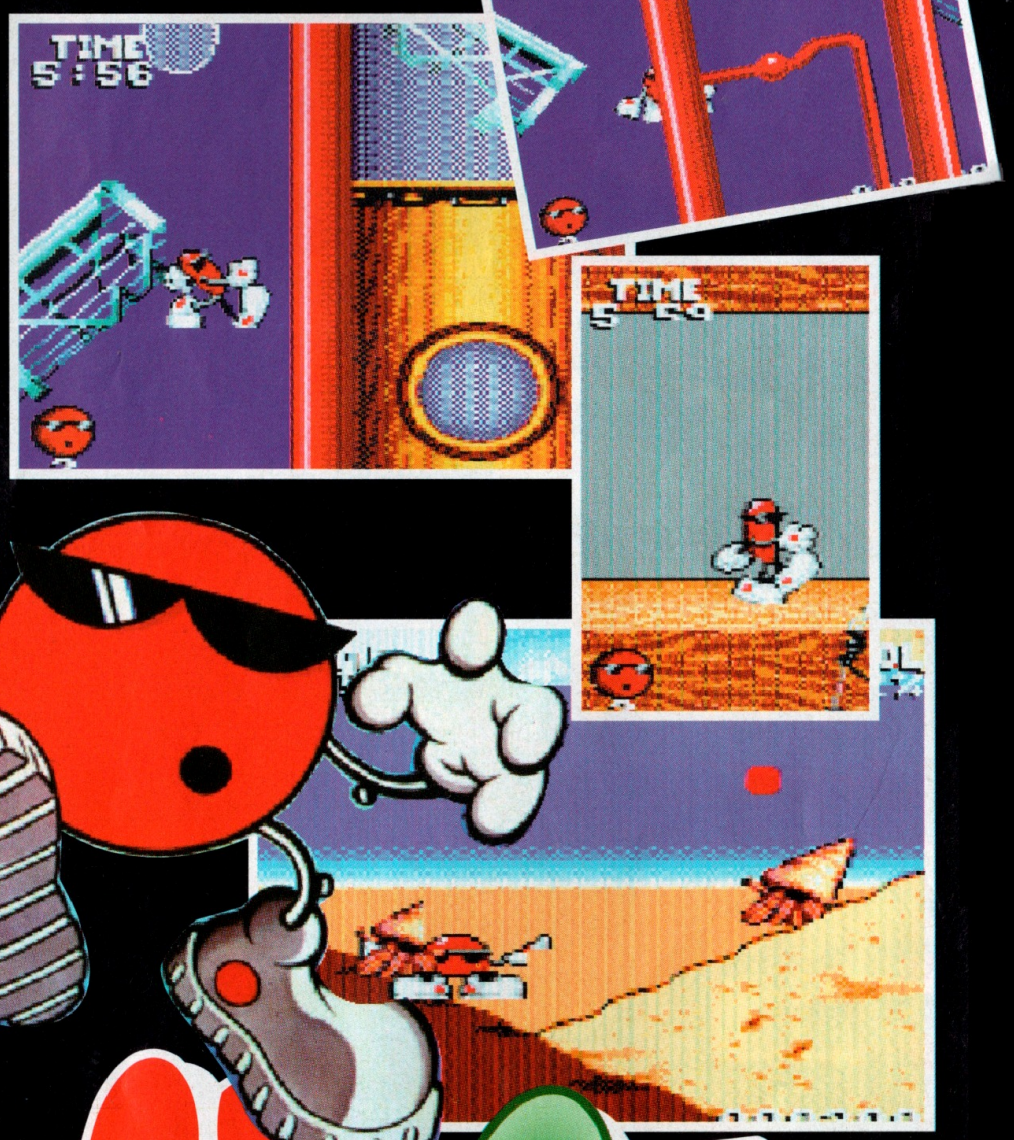




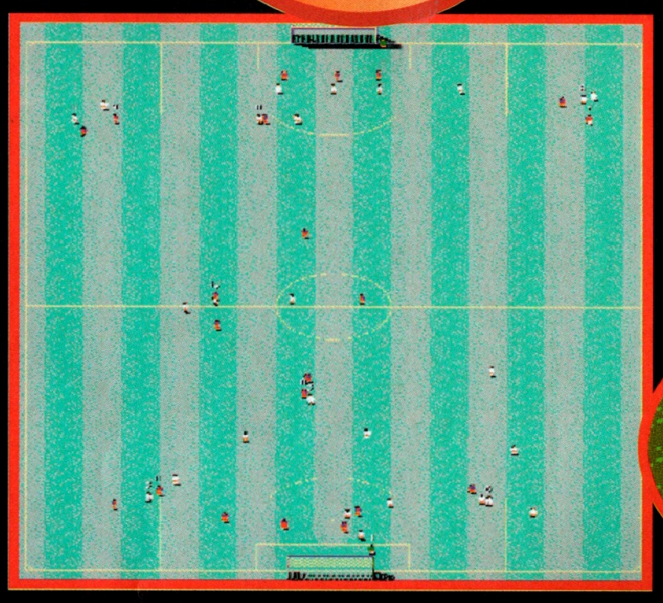
O jogo para Game Gear, tem muito poucas das versões para Mega Drive ou Master System. Não podes escolher o nível de dificuldade e o écrã de opções explica-te o jogo: deverás evoluir nos níveis para encontrar homólogos que não têm a tua liberdade de acção visto que, infelizmente, eles estão fechados em gaiolas. Para os libertar, basta atirares para a fechadura!

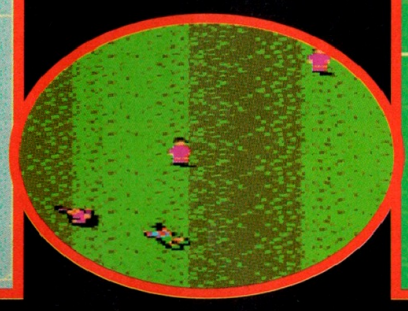
DELIBERADAMENTE DIVERTIDO!

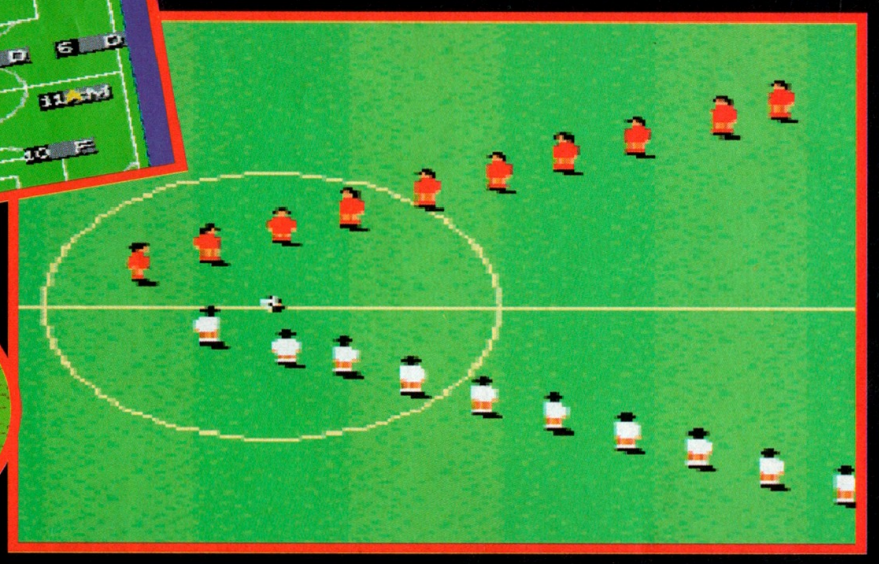
O espírito superdescontraído do jogo de 16 *bits* encontra-se sem nenhum problema na versão Game Gear, onde reconheces a animação tão particular deste pequeno personagem, que lhe dá uma atitude entre a fleuma inglesa e o passo à maneira de "Aldo Maccione". Terás oportunidade de o admirar através dos diferentes níveis do jogo, todos diferentes mas decididamente plataformas orientadas, visto que é disso mesmo que se trata: numerosos e variados inimigos, níveis diferentes, passagens secretas, níveis de bónus, etc. ❑



COOL SPOT





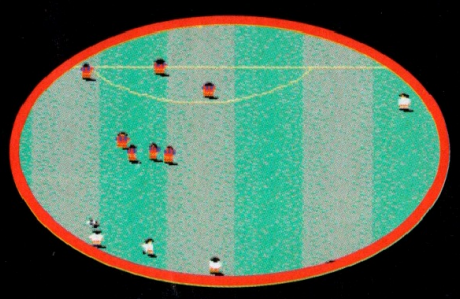


SENSIBLE SOCCER

Que te daria mais prazer, ter um resumo das regras de futebol que toda a gente conhece, ou ler uma história magnífica e deslumbrante? É verdade, preferes a história! Antes de mais, não te esqueças de pôr as tuas caneleiras, pois nunca se sabe...

SABER LER NAS ENTRELINHAS!

Era uma vez, (as histórias começam sempre assim) uma bola de futebol cansada de receber pontapés. O seu desejo era aborrecer ao máximo os jogadores, mas sem ser demasiado. Um dia, bateu num poste de baliza mágico e depois, todas as suas vontades foram satisfeitas. Podia decidir sobre o tempo e o estado do terreno: gelado, lamacento, fraco, seco, rijo... Podia incitar um jogador a cometer uma falta e ajudar o árbitro a mostrar um cartão, podia decidir um toque, uma marcação de canto, rolar sobre o relvado ou saltar para fintar o guarda-redes. Em resumo, tinha uma bela vida. Ainda que as imagens falem por si, acrescentaremos algumas palavras. Imagina cerca de 60 equipas, vários tipos de competição, um respeito absoluto pelas regras oficiais, técnicas de ataque e de defesa... e verifica tu próprio! Bem entendido, que o próximo teste ensinar-te-á muito mais. Vá lá, reconhece que tens uma enorme vontade de jogar... ❑



Silph

Algumas cenas da espectacular introdução

Acabas de te cruzar com uma nave em mísero estado. Evita ficares assim!

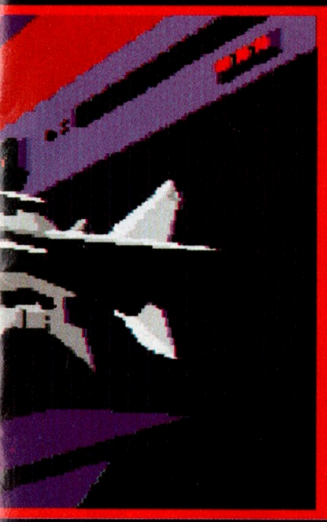
Muito pouco foi dito sobre este jogo, apresentado pela Sega/Ecofilmes em Setembro do ano passado. Nessa ocasião as imagems a que tivemos acesso eram de fraca qualidade. Agora, estas já são as que verás no jogo *Silpheed,* um *shoot-them-up* em 3D. Anunciado mundialmente pela *Sega,* este jogo desenvolvido pela equipa de Game Arts é uma verdadeira revolução técnica.

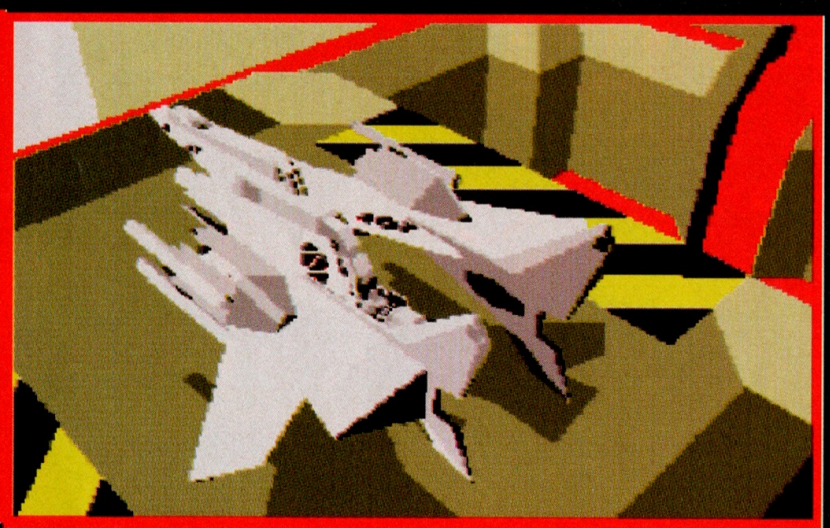
OS ELEMENTOS CLÁSSICOS DE UM "SHOOT-THEM-UP"

Tu pilotas o SA-77, um caçador intersideral. A bordo deste arsenal voador, deverás percorrer 11 níveis que te levarão aos confins da galáxia, seja no interior de um impressionante navio inimigo ou por cima de uma cadeia montanhosa. Sobrevoarás também uma cidade proibida que certamente te lembrará a cena final da *Guerra das Estrelas,* no fosso da Estrela da Morte. Poderás apanhar em voo vários bónus e *power-ups:* losangos que multiplicam a tua pontuação, cápsulas que restabelecem o teu nível de energia

Não te aproximes muito deste raio amarelo!

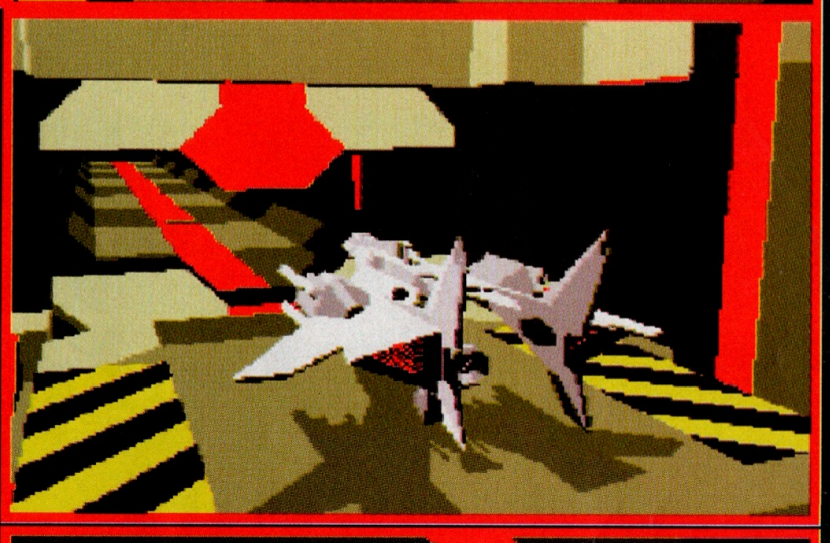
Perante esta imensa nave espacial, não tentes equilibrar-te...

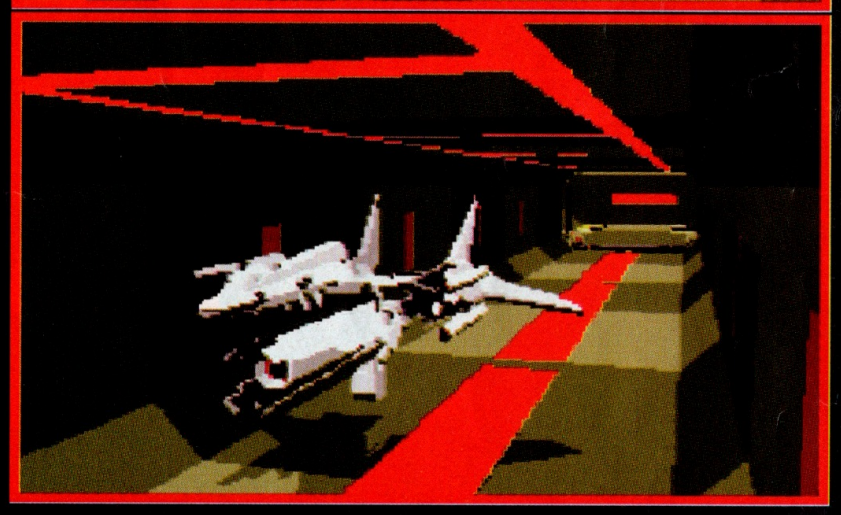




O ecrã permite-te escolher o teu armamento

A quilómetros acima de nós desencadeia-se a batalha.





eed

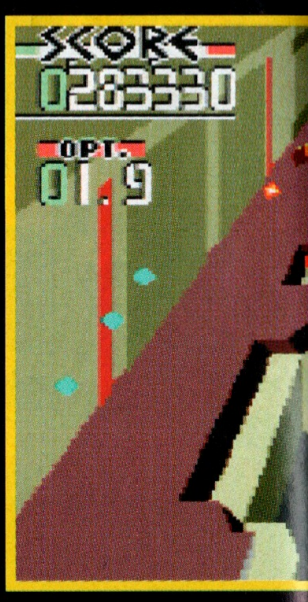
Beneficias de todas as honras: para ti, desenrolaram o tapete vermelho!

É impressionante, mesmo visto de trás

à sua intercepção, três tipos de superbombas em que uma destruirá tudo o que mexe no ecrã, *lasers* mais ou menos potentes, escudos e ícones de invencibilidade provisória. Entre os níveis, terás além disso, a possibilidade de escolher a instalação do material bélico em cada asa, bem como uma série de opções, bombas e escudos. O cenário do jogo é dos mais complicados: deves destruir tudo o que se te depara, seja em forma de canhões disparando raios *laser*, de asteróides ou de caças inimigos. Estes últimos fazem parte de uma frota importante e que se dirigem para o nosso velho planeta Terra cheios de más intenções. Esse povo extraterrestre, comandado por um gigante que poderia muito ➢

Desconfia do relevo!

Sobrevoas um verdadeiro puzzle...



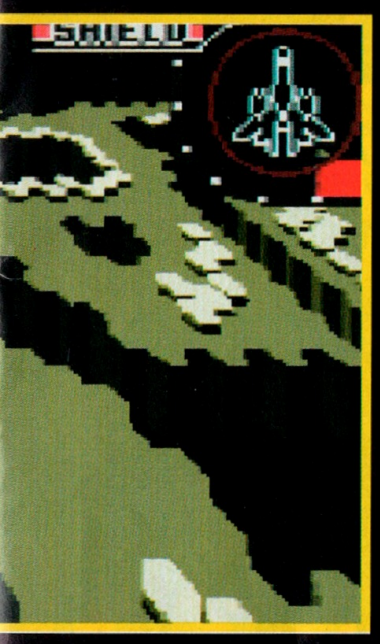
bem figurar nos episódios do desenhos animados "Macross Robotech", está decidido a riscar a Terra do sistema solar. Contrariar os seus planos não será fácil, uma vez que só dispões de uma vida e de três continuações. Por esta razão e pelo seu alcance, *Spilheed* classifica-se, logo à primeira vista, entre os jogos de tiro mais difíceis para consola.

Aqui cheira a queimado!

UMA REALIZAÇÃO QUE FARÁ HISTÓRIA

Logo após a apresentação, o jogador fica espantado com o que vê. Assistirás estupefacto a uma rotação e a um *zoom* do teu caça antes da sua descolagem. A total 3D é de uma perfeição nunca atingida num programa lúdico. Eu vi a cena de introdução várias vezes, dizendo para mim "não, não é possível, isto não é um *pad* Mega Drive!" Este prazer inicial é simplesmente espantoso. As próprias partidas não são menos espectaculares: as formas em 3D são imponentes mas delicadamente desenhadas e dotadas de uma animação desconcertante. Como é que os realizadores consegui-

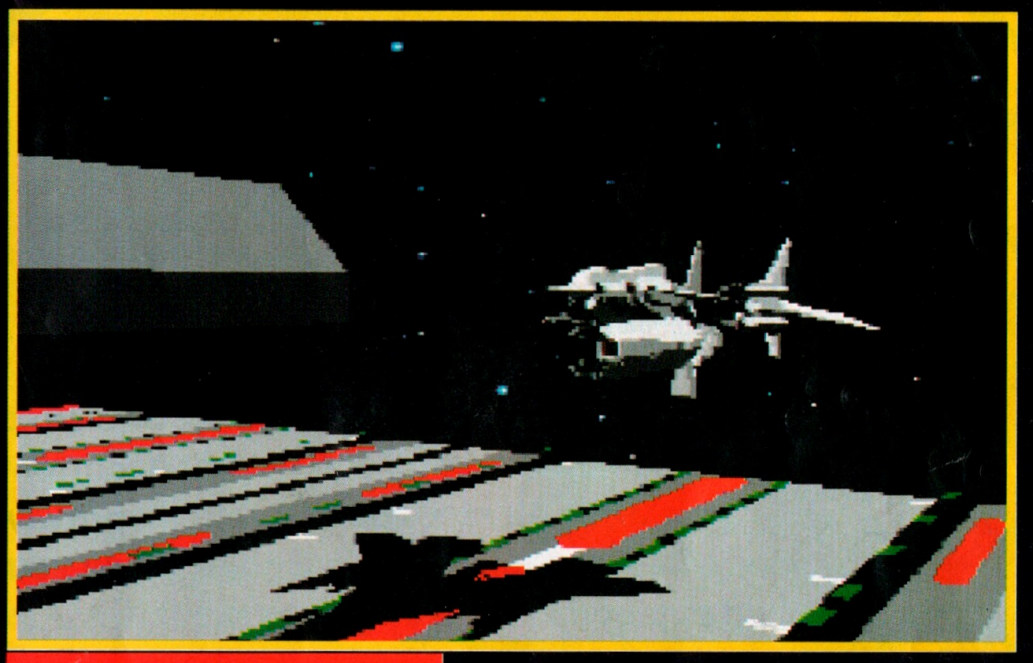
A esta altura do jogo, os adversários redobram de entusiasmo.



Não será fácil evitar estes tiros todos

O jogo já não está em construção, mas os andaimes ficaram.

Dentro deste nível, a consola vai-te conduzir, por meio de intervenções sonoras, para que possas assistir às espectaculares mudanças de direcção.



Uma aterragem espectacular

Sobre as plataformas suspensas, o inimigo está atento...

Mesmo quando voas à velocidade da luz, os inimigos perseguem-te.

ram conciliar esta proeza gráfica com uma grande fluidez das deslocações? No Mega CD este processo é exigido pela consola, quase a cada segundo de um jogo, para os cálculos de dados, permitindo a afixação e os movimentos dos *sprites.* Com efeito, estando o jogo gravado em CD-Rom, nenhum DSP (micro-processador assistindo os da consola durante certas operações) pôde ser incluído. A única coisa que é de lamentar neste jogo é a dimensão demasiado pequena do caça que pilotamos. Preferíamos que fosse mais imponente. Deverás apenas dirigires-te ao teu revendedor *Sega* e sentirás uma enorme alegria quando entrares em casa e te puseres à frente do ecrã. No entanto, não te esqueças: no espaço, ninguém te ouve gritar... ❑ *EDITOR: SEGA*

ELECTRONIC ARTS

O repórter da MEGA FORCE foi visitar a Electronic Arts de Londres, empresa que nasceu em Abril de 1987, tendo como missão impôr-se na Europa e integrar-se melhor no mercado de software *do velho continente. Em 1992, a E. A., Ltd. podia orgulhar-se de já ter editado mais de 550 títulos em cartuchos e disquetes, distribuídos por oito sistemas diferentes, consolas e PC em 16 países europeus. Não nos devemos esquecer de que esta filial distribui igualmente os produtos concebidos nos EUA e possui direitos exclusivos das obras da Interplay Productions, Mindcraft Software, Broderbund ou ainda Millenium Software. Foram abertas duas novas filiais, em França e na Alemanha, no princípio de Julho do ano passado. Uma equipa de 20 pessoas no total, que pretende expandir-se. Dos próximos lançamentos da Electronic Arts destaca-se o* Aspect Warriors, *jogo de características futuristas,* Skitchin *e* Road Rash, *sobre patins e* Power Monger, NHLPA 94 *e* Bill Walsh College Football, *com sequências (full motion video), para Mega CD. Estas são algumas das imagens dos futuros jogos da E. A.*

Se a Electronic Arts gosta particularmente das simulações desportivas de todo o género, os derivados parecem ser apreciados pelos programadores, livres de regras aborrecidas para respeitar. Apenas lhes basta dar livre curso à sua imaginação durante alguns instantes e o mal está feito! Quem nunca teve vontade de partir à conquista do asfalto numa *Vespa,* depois de ter terminado o jogo com uma vitóra estonteante? Certamente que algum Hells Angels, experimentou já em passar do virtual à realidade, mas aquelas correntes que no jogo se usam à volta do pescoço, provavelmente partiram-se à primeira travagem do seu *VTT* ultra-ligeiro.

QUANDO UM ROAD RASHEUR CALÇA OS SEUS PATINS

O herói que tu encarnas não tem um ar desvairado, mas sim um jovem *skatter* de capacete, com uma *T-shirt* e umas bermudas, e mota último grito. O teu objectivo é atravessares as principais cidades americanas, de Denver a Chicago, agarrado aos *Chevrolets,* jipes e carrinhas de todo o género, até aos carros da polícia que contam um máximo de pontos. Todos os problemas que te arriscas

WARNING

a encontrar provêm dos bandos de *punks* em cima de motas, como tu, com um chefe de grupo muitas vezes carismático, pronto a esmurrar-te para impedir que continues o teu caminho. Quinze circuitos diferentes, para percorrer rapidamente, evitando complicações e manchas de óleo, tendo como objectivo em ser um dos cinco primeiros de forma a ganhares o prémio (em dólares, é claro) para comprares um novo equipamento.

UM LEITOR DE CD PORTÁTIL À CINTURA

Isso faz parte das muitas opções que o jogador ou os jogadores podem dispor, pois é possível andar no asfalto a dois, com ou sem os outros concorrentes. A tua escolha é feita num ecrã onde apenas as metas servem de referência. No que se refere ao som, podes escutar o tipo de música que te apetecer entre as 16 propostas. E depois, ao longo das corridas, existem trampolins que te permitem realizares figuras de estilo, observadas por três juízes que aparecem nos compartimentos situados em baixo à esquerda do ecrã.

Por conseguinte, neste jogo, estás sempre a tocar na "massa". O tempo que o jogador fica a tomar balanço, é convertido em dinheiro. O mesmo acontece com o número de figuras conseguidas, o número de *punks* desfigurados pelos extintores e o lugar sobre a linha de chegada. ❑

report

Aspect W

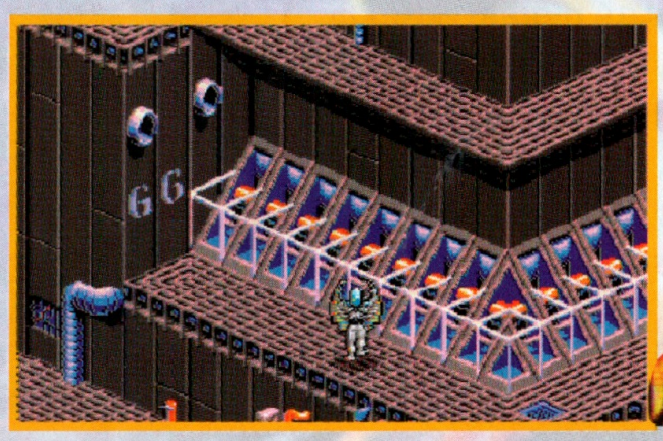
Este é o jogo em que provavelmente os programadores da Electronic Arts, de Inglaterra, sentem maior orgulho, uma vez que foi inteiramente realizado e concebido por esta equipa, sem passar pela equipa americana. A Europa interessa cada vez mais aos comedores de *hamburgers,* ao ponto de deixar o desenvolvimento de um título de A a Z fazer-se fora da casa-mãe? Com ou sem razão, leitores e jogadores serão os únicos juízes das capacidades desta equipa dinâmica, a começar por algumas iinhas ornamentadas de fotografias impermeáveis. Sim, conhecendo o risco de salivação excessiva, previmos tudo!

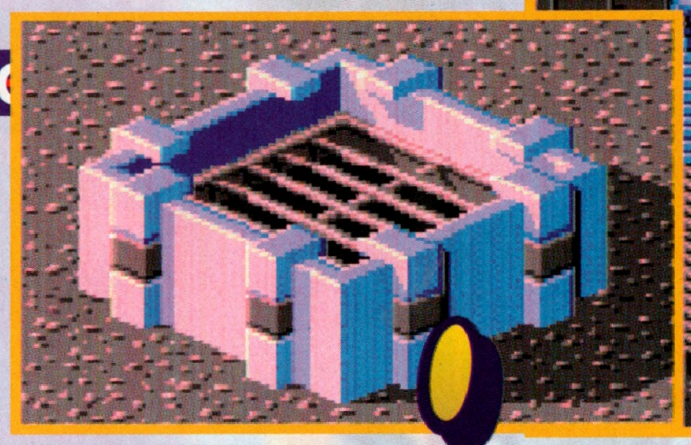
SALVAR O CRAFTWORLD!

A história tem lugar num futuro mais do que hipotético, no universo fantasmagórico dos jogos de representação "Games Workshop". Muito conhecidos no país de sua graciosa majestade, um deles, *Space Hulk,* foi objecto de uma adaptação bem conseguida para o Amiga e para o PC. Tudo começa quando os heróis do jogo, três Eldars se encontram a bordo da *Craftworld.* Esta enorme e imponente nave alberga alguns milhares de gnomos mutantes, da raça dos Eldars, que passam dias bem divertidos, até ao momento em que, à força, o exército de Chaos se ergue repentinamente através de uma fenda intertemporal, arrasando de forma intempestiva tudo o que mexe. Que pena! Pois um gnomo com armadura de titânio não se assemelha aos bonecos dos jogos televisivos actuais, longe disso!

SWOOPING HAWK, HOWLING BANSHEE, DARK REAPER

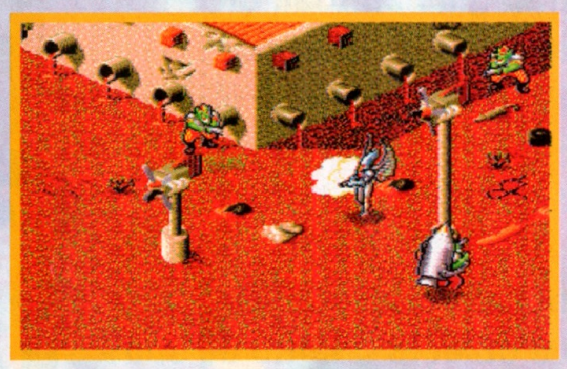
"Tu vais ver, meu cão de guerra!", gritaram em coro os três guerreiros enviados em missão para restabelecerem a ordem e vencer o senhor Chaos. Dois machos e uma fêmea com características próprias partem à aventura e atravessam corajosamente a fenda. A sua missão consiste em dar cabo dos monstros disformes, orcas e outros animais, que vão surgindo durante os quatro níveis do jogo. O último nível, por ilação, consiste num último conflito *(the final conflict)* no decurso do qual o jogador encarna as três personagens juntas numa única divindade mais ou menos poderosa, segundo o número de pontos de vida acumulados ao longo do jogo.





Warriors

CONSOLA: MEGA DRIVE



LANDSTALKER, ANO 10 020...

Os níveis são divididos entre um labirinto fantástico, um deserto à Mad Max, os baixios frios de uma cidade decadente e o desfecho sobre a *Craftworld.* O que faltava aquando da nossa visita: o som e um nível bónus para as motos do que não consegui tirar nenhuma fotografia, mas que promete ser bastante divertido. Tecnicamente os cenários de cada missão (cerca de dez por nível) são em 3D, vistos por cima, com cores garridas à medida dos teus desejos, adequadas a este género de *soft.* O jogador escolheu, portanto, o "eldar" que deseja dirigir à partida. O Swooping Hawk pode voar, a Howling Banshee (a mulher) possui um devastador ataque especial de cabeça, e a Dark Reaper é uma verdadeira bruta! Cerca de 80 movimentos diferentes por pessoa. Depois começa o *stress,* uma vez nos mundos caóticos, caracterizados por uma cor dominante segundo o nível (cinzento, azul, vermelho ou amarelo), cheios de inimigos para massacrar e de objectos para encontrar com vista a um eventual despertar de Avatar. Uma mistura astuciosa de fantasia heróica futurista, de tecnologias imaginárias. De uma originalidade segura, de um grande interesse e apenas algumas horas e duas páginas para ficar com um grande apetite... ❑

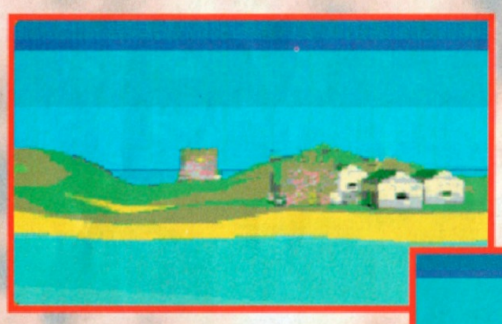
Ilustrações © da Games Workshop.

report ■ ELECTRONICS ARTS ■ LONDON

Uma história de generais conquistadores, sequiosos de glória e de poder, encantados por lutarem por um pedaço de terra onde se encontra uma população rebelde... Tal é o cenário resumido, da última realização dos programadores de Bullfrog Productions para o Mega CD. Sabendo isso, poderia esperar-se um jogo de estratégia habitual, divertido, mas não apaixonante, tal como se conhece para consola (PC e Amiga estão excluídos).

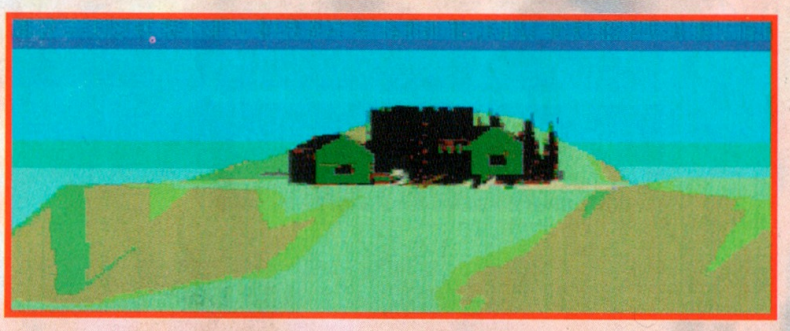
SIM, MAS...

... o Mega CD, apesar de algumas críticas de que é objecto quanto às suas capacidades em termos de cores por exemplo, provou aos mais cépticos que é capaz de grandes proezas técnicas. É por isso que *Power Monger* para Mega CD merece uma atenção especial. A razão: um megatoque de originalidade no que se refere à realização gráfica, graças ao CD da *Sega.* Desta vez não se trata de reflectir durante horas frente a um ecrã plano com um mapa pouco detalhado, grande como um selo de correio, onde o actor se contenta em nivelar paisagens sobre paisagens, esperando que as cabanas se transformem em castelos. Desapareceram também os três *sprites* que tinham uma animação deplorável, e que se batiam em duelo durante 10 segundos com um barulho de fundo, que mais pareciam ratos a guinchar, quando mordem os pés dos pobres condenados que somos nós. *Power Monger,* com os seus 195 mundos a conquistar em modo "Conquest" cria uma nova alma visual a este tipo de jogo. A reflexão é auxiliada por sequências animadas sobre um ecrã 30% maior do que o normal. Além de *zooms* e rotações, em 3D, tens uma vista aérea dos territórios a cores brilhantes antes do fim de cada guerra.



CONSOLA: MEGA DRIVE

Power



Monger

O ESPÍRITO DOS MORTOS DESVANECE-SE...

O jogo segue o esquema tradicional, os bons contra os maus, numa época da Idade Média. Mas as opções e os pontos de humor na animação conseguiram realçar o interesse. Antes de mais, podes escolher o caminho que desejas seguir, não esquecendo que te deves dirigir de noroeste para sudeste. Existe uma quantidade de ilhas adjacentes.

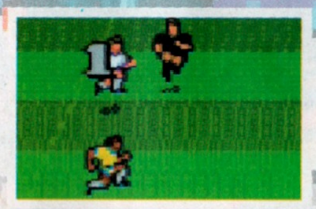
Portanto, há por vezes, três direcções. O mais importante, apesar de tudo, é a representação, verdadeiramente melhorada pelas opções inovadoras. O general que tu encarnas age como um verdadeiro gestor das suas tropas e das populações conquistadas.

Para evitar qualquer tipo de rebelião e problemas diários, é necessário pensar em alimentar, vestir, armar e incitar as pessoas a inventarem novos meios de transporte, de comunicação (o pombo-correio é muitas vezes utilizado) e de defesa.

A animação é contínua, visto que tocando sobre um aldeão, poderás obter a sua ficha identificativa, com a data de nascimento e outras informações úteis para a sequência dos acontecimentos, e decidir sobre as diligências a tomar. Todas as personagens podem ser desenhadas e apontadas com o dedo. Militar, comerciante ou patife, tu "dominarás" conforme desejares. Mesmo as almas dos mortos, que se vêem subir aos céus tranquilamente, respondem às tuas perguntas: "Jack, falecido em 21 de Maio de 1320, com 43 anos...". Entretanto, dou-te um conselho: toma cuidado com os espiões, esses mensageiros das trevas que são a origem de muitos problemas em tempo de guerra! ❑

ULTIMATE

Falas inglês, francês, alemão, italiano ou espanhol?



Para os golos ou os cantos, deslocas uma linha pontilhada para chutares a bola (podes escolher a direcção e a altura).

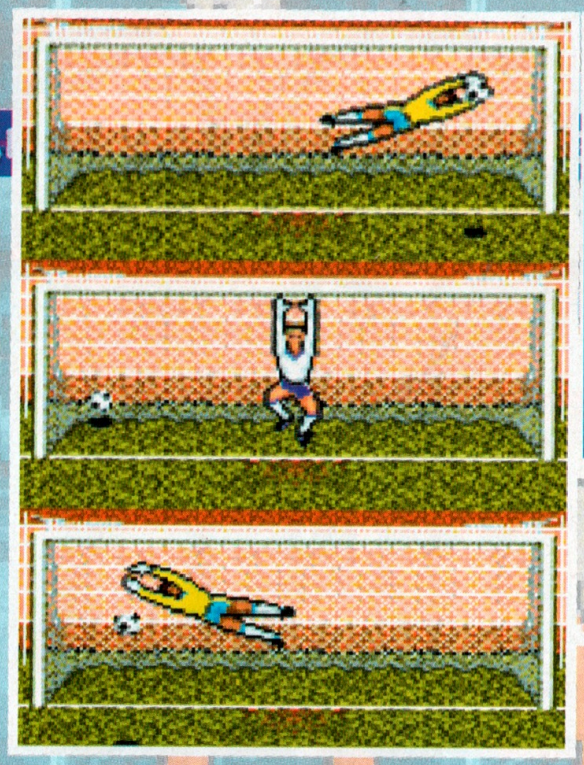
Sem dúvida que o futebol já não tem segredos para ti. As marcações de cantos, os toques, claro que sabes fazê-los. Mas… e o futebol de salão? Hi, hi, a primeira vez é sempre difícil pois os adversários fazem 1-2 e tu ficas plantado que nem uma cenoura. Para os guarda-redes, ainda é mais difícil, a bola pode saltar de ricochete por detrás da baliza e regressar ao terreno oferecendo uma nova oportunidade de golo! É superesquisito ver o guarda-redes saltar em todas as direcções à espera de apanhar a bola. Portanto, o ritmo é muito mais intenso. Mas os que preferem um bom relvado poderão sempre escolher esse tipo de terreno e expandir-se como nos bons velhos tempos. Há para todos os gostos! Vamos ao espectáculo…

Queres a taça?

1 – A pontuação.
2 – O jogador que controlas.
3 – O tempo que falta.
4 – Os jogadores mais próximos da bola.

Jogo amigável com um ou dois jogadores, chutos à baliza com um ou dois jogadores, opções, três campeonatos diferentes. Em 'World League', estão inscritas 32 equipas. Em 'Ultimate Cup', 24 equipas estão divididas pelas diferentes competições. E em 'Knockout', todas as equipas participam no torneio!

Revê as tuas melhores jogadas ao ralenti! Aqui, pode ver-se uma magnífica jogada apanhando a bola no ar.



Faz lançamentos à baliza com um ou dois jogadores. O guarda-redes salta em todas as direcções (para baixo, para cima...)

Marca o teu jogador; é ele que receberá a bola. Escolhe o lançamento da bola. Joga com calma pois o árbitro não hesitará em te mostrar o cartão (vermelho ou amarelo)!

SOCCER

As equipas (mais de 60) distinguem-se pela sua rapidez, técnica e força.

COMENTÁRIO

Desde que se liga a consola, vemos com alegria que o jogo *Sega* está acompanhado do... Sonic! Questionamo-nos o que ele fará num jogo de futebol, e todavia, apercebemo-nos de que nos quadros de opções o ouriço azul faz a função de *sprite* para a selecção do segundo jogador. É num abrir e fechar de olhos! Depois de teres saído das interessantes opções, chegas ao campo, um pouco decepcionado. Mas essa decepção não durará muito tempo, apesar de imaginares uma outra visão do campo diferente dessa. Em 3D é bastante desconcertante a princípio, mas com o tempo, verifica-se que é ideal. A animação é sensacional e está em todo o lado, sendo de um realismo único. O futebol de salão é espectacular, mesmo sendo tudo azul (!). *Ultimate Soccer* é, de longe, o melhor jogo de futebol para Mega Drive. Deves comprá-lo!

■ MEGA DRIVE ■

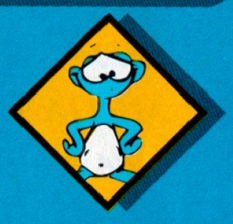
ULTIMATE SOCCER

SOM

Não muito.

GRAFISMO

Jogadores bastante bem desenhados, mas os campos são fracos.



ANIMAÇÃO

Excelente.

MANEJABILIDADE

Rápida e boa.

EDITOR: SEGA
TAMANHO DE CARTUCHO: 8 MB
GÉNERO: DESPORTO
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 3
NÚMERO DE NÍVEIS: 3 TORNEIOS
NÚMERO DE JOGADORES: 1 OU 2
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: INFINITAS

\+ *O melhor jogo de futebol para MD*
\+ *Realismo incrível.*
\+ *Torneios.*
\+ *A técnica dos* zooms!
\- *Decepção em termos de som.*

87%

CHUN-LI

BLANKA

GUILE

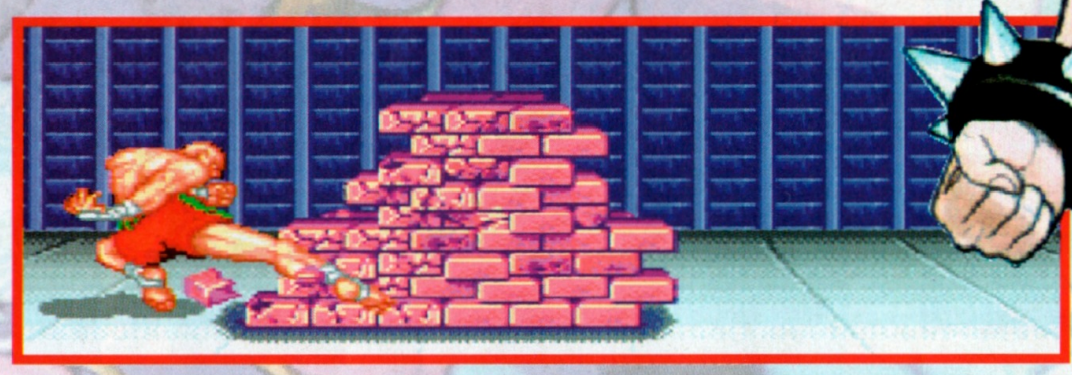
KEN

ZANGIEF

Depois de seis páginas na n.º 2 da **MEGA FORCE**, *e de muito se falar do* **Street Fighter II**, *aqui tens mais seis para completares o teu* **dossier** *que poderia chamar-se: "O meu pé no teu nariz", "Ir-te à cara" ou uma outra coisa adequada… Bom, mas vamos parar de falar, com medo de te pôr* **K. O.**! *Para mergulharem no ambiente deste jogo, aqueles que praticam artes marciais podem vestir o uniforme, os outros podem vestir o pijama ou as camisas de dormir das irmãs e se não tiverem irmã, fiquem nus! Os oito melhores lutadores estão prontos, os quatro últimos* **boss** *também, só faltas tu entre estas 12 vedetas!*

Cansado de lutares no teu país e não encontrando adversário à altura, irás pelo mundo fora, para lutares com os melhores na sua especialidade. É preciso muita coragem, pois não estás preparado. Apesar de técnicas novas que provavelmente descobrirás, chegarás a fazer boa figura?

TRÊS PROVAS CONTRA-RELÓGIO DE OBJECTOS QUEBRADOS



STREET FI

ALSIM

RYU

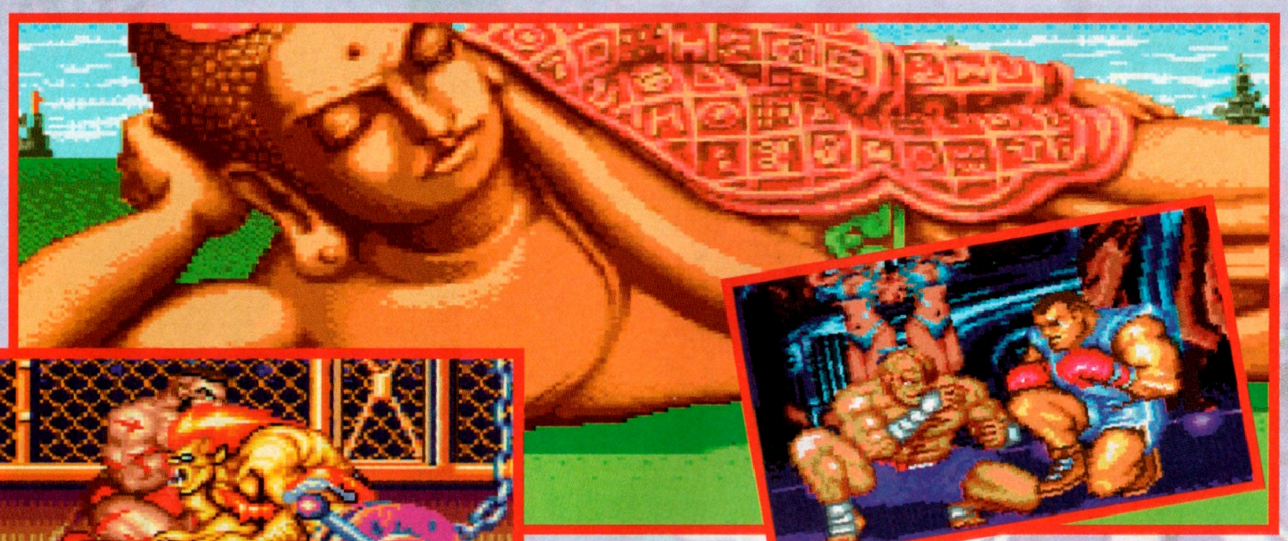
BALROG

VEGA

SAGAT

HONDA

BIZON



AS OPÇÕES E OS MODOS DE JOGO...

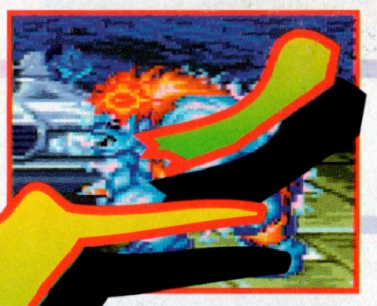
Escolhe a força de luta dos combatentes e a rapidez dos movimentos, opta pelos encontros limitados pelo tempo ou até que o adversário fique K. O. e define as acções dos botões do comando. Não te esqueças de que podes utilizar um comando de três ou seis botões.

Três modos de jogo:

1 – Um jogador contra todos os outros lutadores. Encarna a personagem que escolheste (mesmo os boss) e vai para cada país. Combate em dois rounds ganhos.

2 – Dois jogadores um contra o outro. Os combates decorrem também em dois rounds ganhos. Podes trocar de lutador depois de cada round e escolher o lugar do combate. Um quadro recapitulará todos os teus resultados. Para equilibrar ou reforçar os duelos, altera a força dos teus golpes.

3 – Dois jogadores a lutarem. Combates à primeira vitória. Modo competição: cada jogador escolhe seis combatentes. O vencedor é o que conseguir vitórias em, pelo menos, quatro encontros. Modo eliminação: cada jogador escolhe o número de lutadores que controlará (1 a 6). O lutador que ganhar, continuará a lutar.

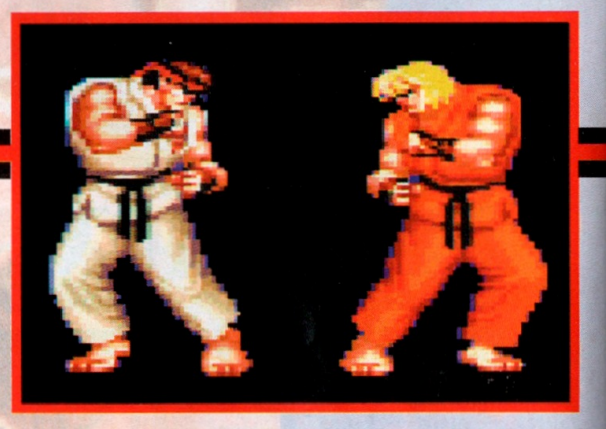


GHTER II

SPECIAL CHAMPION EDITION

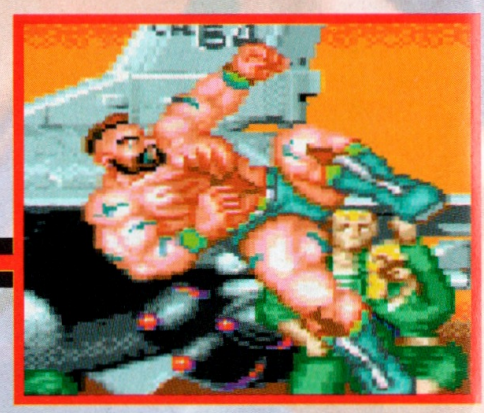
OS OITO PRIMEIROS

RYU e KEN
Quatro golpes especiais: Fireball, Dragon Punch, Hurricane Kick e Air Hurricane Kick.



CHUN LI
Quatro golpes especiais: Lightning Kick, Whirlwind Kick, Kikoken e Air Spinning Bird Kick.

ZANGIEF
Três golpes especiais: Spinning Clothesline, Spinning Pile Drier, Super Double Lariat

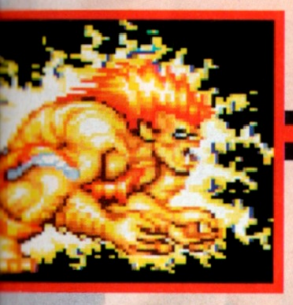


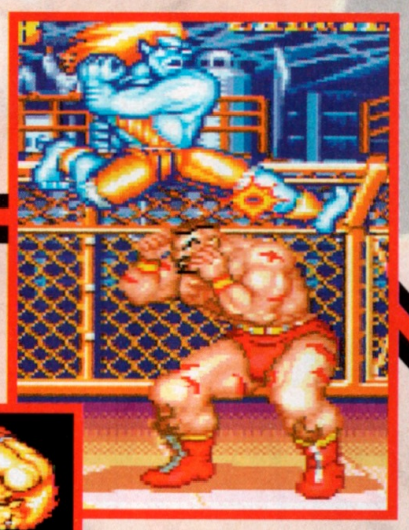
GUILE
Dois golpes especiais: Sonic Boom, Flash Kick.

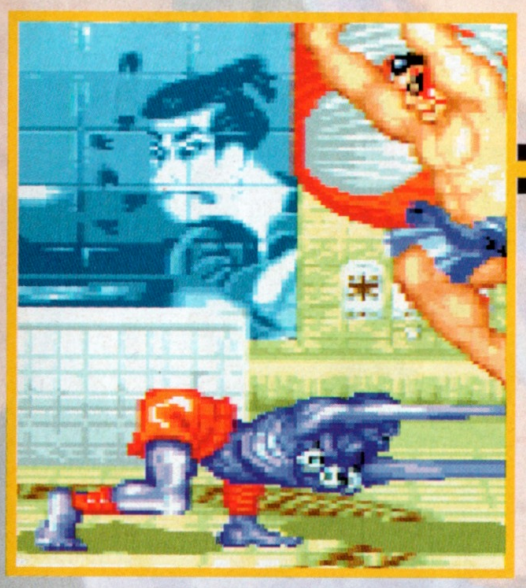
STREET FIG

COMBATENTES...

HONDA
Três golpes especiais: Hundred Hand Slap, Sumo Heat Butt e Super Sumo Press.







BLANKA
Três golpes especiais: Electricity, Rolling Attack e Vertical Rolling Attack.

DHALSIM
Três golpes especiais: Yoga Fire, Yoga Flame e Yoga Teleport.

OS MELHORES NO SEU PIOR ASPECTO!

Ser humilde é uma boa forma de estar na vida. Vencer um combate significa ter sido o melhor a um dado momento, perante um adversário, mas em nenhum caso, ser invisível! A prova disso, é os melhores ficarem num triste estado. Pensavam ganhar facilmente como no país deles e, contudo, foram miseravelmente massacrados. A cara inchada, os dentes partidos, os olhos negros, a língua de fora... A derrota é verdadeiramente difícil de encaixar, mas os melhores de entre vós aprenderão uma lição valiosa para o futuro...

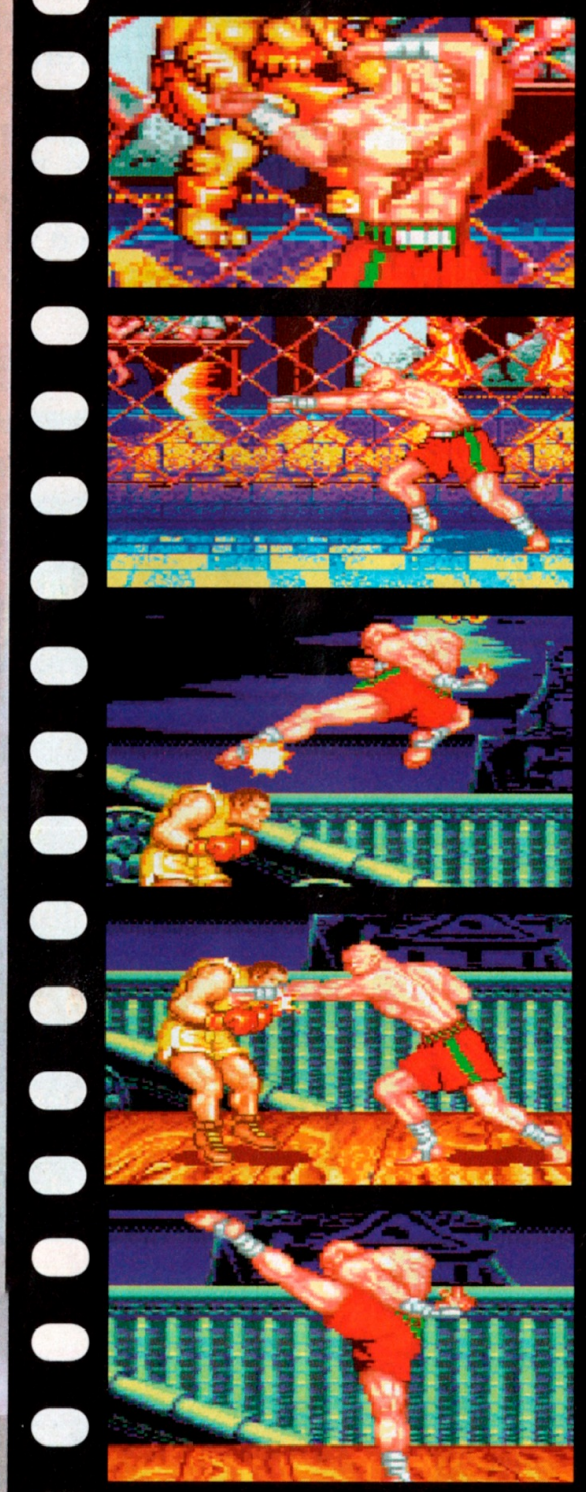
COMENTÁRIO

A adaptação tão esperada deste jogo para Mega Drive foi bem conseguida! Doze personagens para jogar e para dominar. Movimentos fluidos, rapidez definida pelo ou pelos jogadores, assim como o nível de dificuldade. Tem duas opções suplementares completamente inéditas: um modo "Group Battle" no qual cada um escolhe de um a seis lutadores por equipa para um combate sem piedade. E uma janela que permite visionar e eliminar um ou todos os golpes especiais do personagem encarnado. Os únicos (pequenos) defeitos são: o som, por causa das músicas e vozes muito agudas, e os grafismos nos contornos serem um pouco espessos. Mas não se pode ter tudo e o *Street Fighter II* oferece-nos já tanto que te vou deixar já de seguida, com os quatro *boss!*

STREET FIGHTER

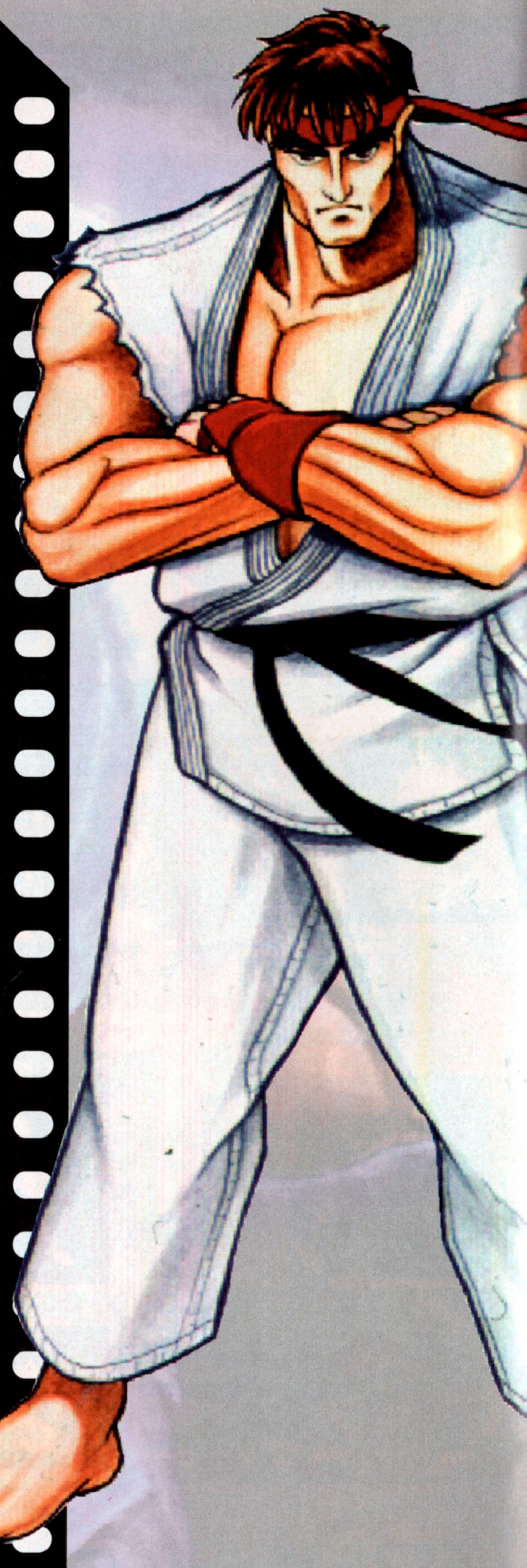
BALROG

Especialista de boxe, não utiliza os pés pois basta-lhe os punhos para aniquilar qualquer adversário. Pelo menos, é o que ele julga... Três golpes especiais: Turn Punch/Dash Punch/Dash Uppercut.



SAGAT

Especialista em boxe tailandês, os golpes que dá com as tíbias são totalmente devastadores e, apenas com um olho, tem uma precisão impressionante. Quatro golpes especiais: Tiger Shot/Ground Tiger Shot/Tiger Uppercut Tiger Knee.



OS QUATRO BOSS!

BISON

O seu estilo não se assemelha a nenhuma arte marcial conhecida, o que não impede de ser perigoso. Três golpes especiais: Psycho Crusher/Scissor Kick/Head Stomp.

VEGA

A sua máscara é supostamente para proteger o seu belo rosto dos golpes mais fortes! Serve-se das unhas para ferir profundamente alguém que tente aproximar-se... Três golpes especiais: Rolling Claw/ Claw Die/Air Suplex.

■ MEGA DRIVE ■

STREET FIGHTER II'

SOM

Sons por vezes deslocados em relação à acção e músicas muito agudas.

GRAFISMO

Os traços das personagens são um pouco espessos.

ANIMAÇÃO

Uma grande fluidez em todos os movimentos.

MANEJABILIDADE

Todos os golpes se fazem sem problemas.

ARTES MARCIAIS

EDITOR: CAPCOM
TAMANHO DO CARTUCHO: 24 MB
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 8
NÚMERO DE NÍVEIS: 12
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: SIM

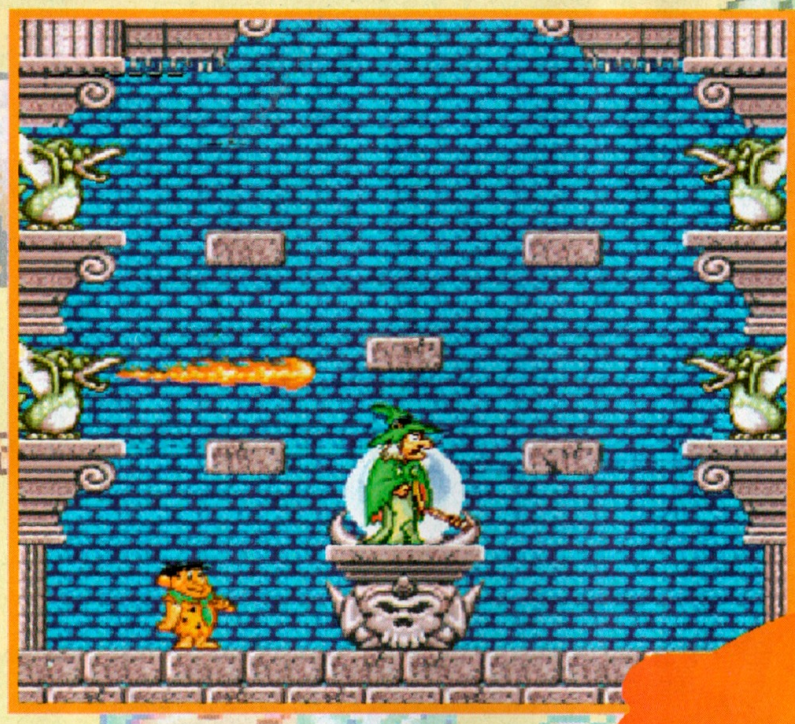
- \+ *Adaptação muito boa para Mega Drive.*
- \+ *Opções bem-vindas.*
- \+ *Manejabilidade sem falhas.*
- \+ *12 escolhas de personagens.*
- \- *Não pôr o som muito alto.*

95%

A tua pobre cabeça!...

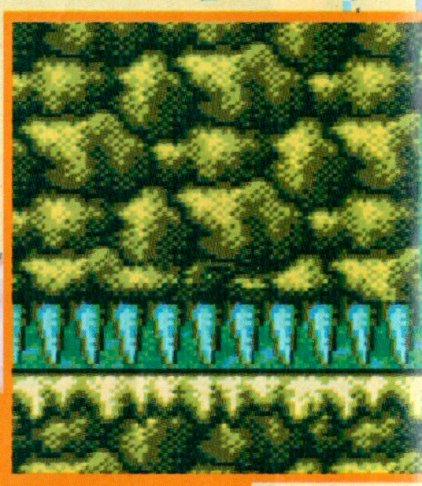
THE FLINTS

Casar com uma mulher autoritária e estar sempre pronto a servi-la poderá conduzir-te a estranhas aventuras! Já experimentaste? É o que acontece a Fred Flintstone que já deves conhecer pela sua famosa moca que agita com tanta piada. O nosso amigo está muito atrapalhado, pois queria fazer a sesta e é obrigado a deixar precipitadamente o lar familiar para encontrar a fita de Wilma e o saleiro. Apesar de tudo, Fred mantém o seu sorriso e sai de casa. Um pouco distraído, caminha sem se aperceber do perigo, e sem saber que na volta terá de sair de novo. Um pequeno homem corajoso a quem não lhe doem os pés! Onde irá ele?



Espanca a bruxa com a moca, evitando as pequenas estrelas que ela te atira e as chamas dos dragões. Ela não hesitará, em seguida, em utilizar a sua varinha mágica para te fulminar! Portanto, procura os dois corações pequenos que se encontram em cima...

Não tenhas medo em te deixares cair no vazio. Aí poderás encontrar algumas opções que não te provocarão nada!



Fred descobriu um ovo gigante perto e que começou a rolar. Fred corre atrás dele... Desconfia do relevo e baixa bem a cabeça pois os tectos podem ruir. Depois, deverás passar por cima de um tronco de árvore que se encontra numa nascente.

Barney, um dos teus amigos perdeu o anzol e tu ofereces-te para o encontrar. Terás oportunidade de mostrares o teu estilo a nadar! Serás incomodado por imensos peixes... Aqui, os polvos põem as ventosas a trabalhar para provocarem corrente. É claro que o muro está cheio de picos!

O primeiro monstro. Antes de lá chegar, encontrarás um ovo. Passa-lhe por cima e depois dá-lhe uma mocada. Sairá um pássaro. Monta-te nele e bate as asas para levantar voo. Agora, poderás atirar bolas para venceres o monstro facilmente.

COMENTÁRIO

The Flinstones é o tipo de jogo muito simpático de jogar, mas que está longe de extravasar as grandes proezas técnicas. Poderia até mesmo dizer-se que a sua concepção é demasiado simplista. Felizmente, tem interesse o que não acontece com o mesmo título da Master System. Este, tem um interesse cem vezes maior. Imensos monstros bloqueiam-nos o caminho, os meios de locomoção são variados e os *scrollings* bastante eficazes.

Todavia, nada diz que não encontrarás pequenos problemas que venham a ser bastante enervantes. A manejabilidade é bastante complexa, quando se trata de apanhar uma plataforma superior. Isso exige uma coordenação absoluta e sem falha e está longe de ser evidente. O Gigante da Arcade é, portanto, um jogo mediano.

TONES

O nível 5. Um dragão mau voou sobre o clube de Bamm-bamm, o filho de Betty (a mulher de Barney). Irás em direcção aos vulcões onde habita esse dragão. Cuidado que esse animal lança espinhos. O chão é frágil e os desabamentos são frequentes. Nas grutas, pingos de lava caiem-te na cabeça; é escaldante!

■ MEGA DRIVE ■

THE FLINTSTONES

SOM

Francamente não é o ponto forte do jogo, mas é aceitável.

GRAFISMO

Muito sóbrios, mas muito característicos, apesar de uma evidente falta de pormenores.

ANIMAÇÃO

Não tem nenhuma falha notória e os scrollings são muito bem feitos.

MANEJABILIDADE

Um período de habituação é exigido para poder dominar os mínimos golpes.

EDITOR: TAITO
TAMANHO DE CARTUCHO: 4 MB
GÉNERO: PLATAFORMAS
DIFICULDADE: FÁCIL
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 3
NÚMERO DE NÍVEIS: 6
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: 3

\+ *Grafismos simpáticos.*
\+ *Variedade na acção.*
\+ *O ambiente Hanna Barbera!*
\- *Um pouco fácil.*
\- *Manejabilidade delicada.*

73%

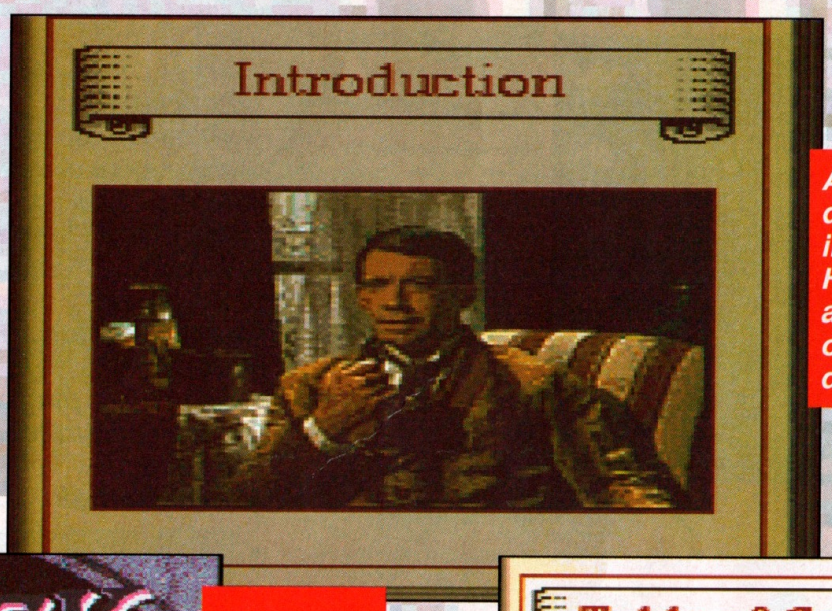
ZAPPING

Esta é a identidade das personagens cujas respectivas especialidades te ajudarão consideravelmente ao longo das tuas investigações.

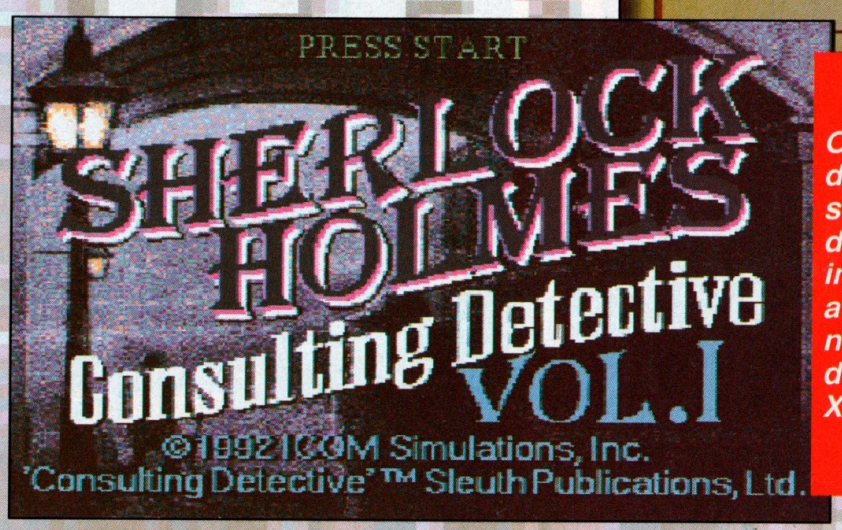
Sherlock Ho

CONSULTING DETE

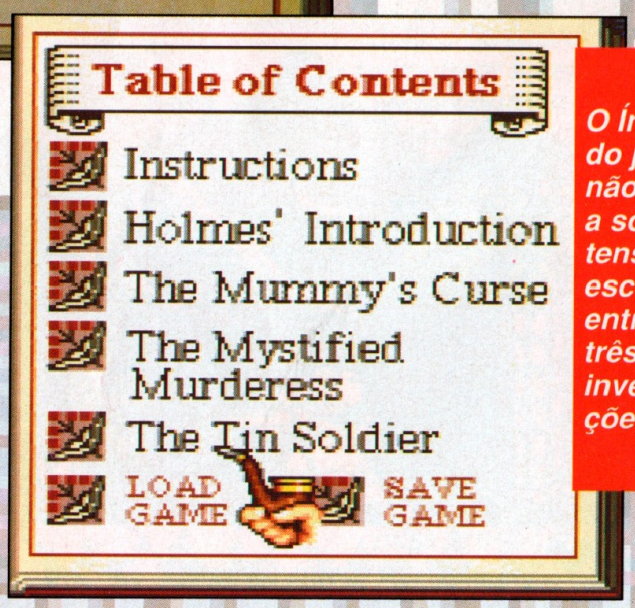
Sherlock Holmes e o seu assistente, Dr. Watson, preparam-se para começar uma nova investigação. Quatro cientistas foram assassinados e corre o boato, sustentado pelo jornal* Times, *de que o assassino foi uma múmia. Com efeito, foram encontradas ligaduras junto de cada um dos corpos, que pareciam pertencer a uma múmia. É assim que começa a primeira das três histórias propostas neste jogo interactivo. A tua função é orientares Holmes e Watson nas suas investigações, inspeccionando lugares, documentos, palavras referidas ou ouvidas.



Antes de começares a investigação, Holmes aconselha-te o caminho que deves seguir...

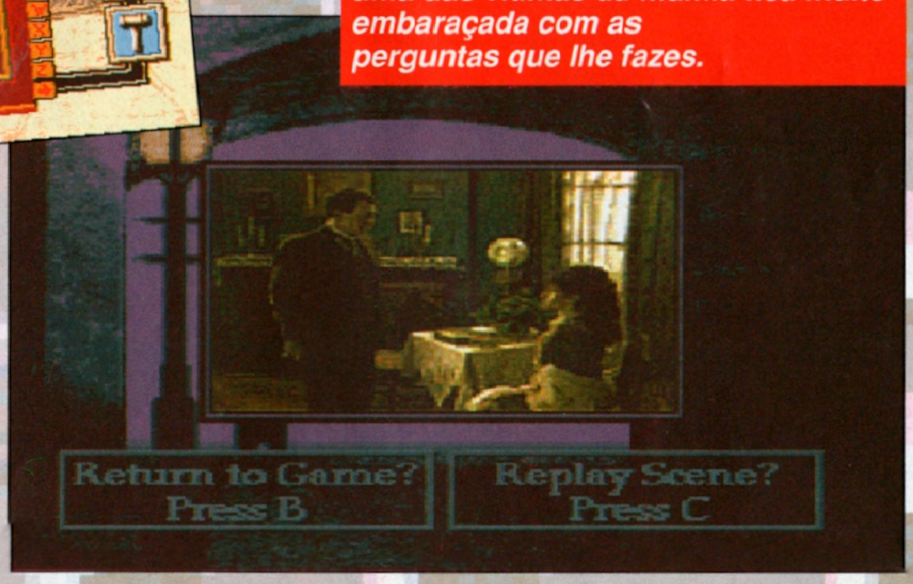


O título do ecrã submete-te de imediato a Londres no fim do século XIX.



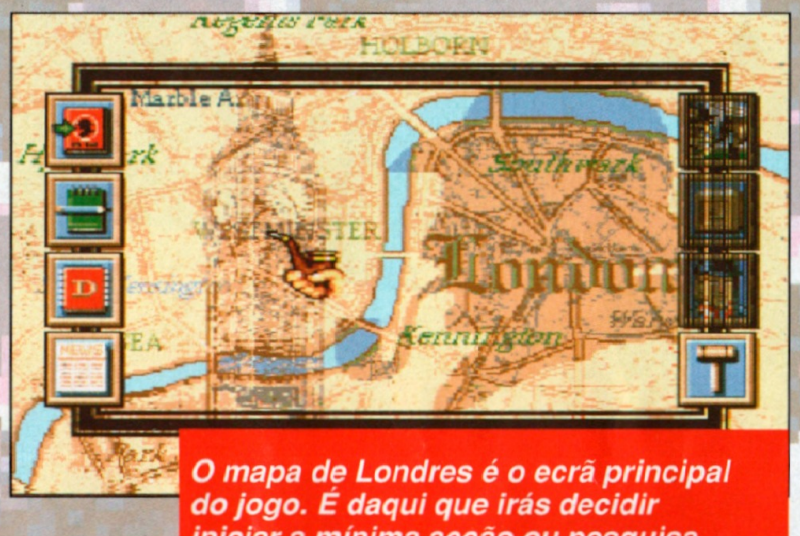
O Índice do jogo: não estás a sonhar, tens de escolher entre as três investigações.

O London Directory, um acessório precioso onde estão registados nomes, revistas e lugares.



A mulher de Andrew Weatherby, uma das vítimas da múmia fica muito embaraçada com as perguntas que lhe fazes.

mes
CTIVE



O mapa de Londres é o ecrã principal do jogo. É daqui que irás decidir iniciar a mínima acção ou pesquisa.

■ MEGA CD ■

Sherlock Holmes
CONSULTING DETECTIVE

SOM

É pena a ausência de música durante o jogo. À excepção disso, os diálogos são perfeitos

GRAFISMO

Verdadeiras cenas de filme com actores verdadeiros. Nada a disser.

ANIMAÇÃO

Tal como o grafismo, a animação é de um filme.

MANEJABILIDADE

A consulta dos dados é trabalhosa, mesmo que isso se explique pela quantidade alucinante de informações disponíveis.

COMENTÁRIO

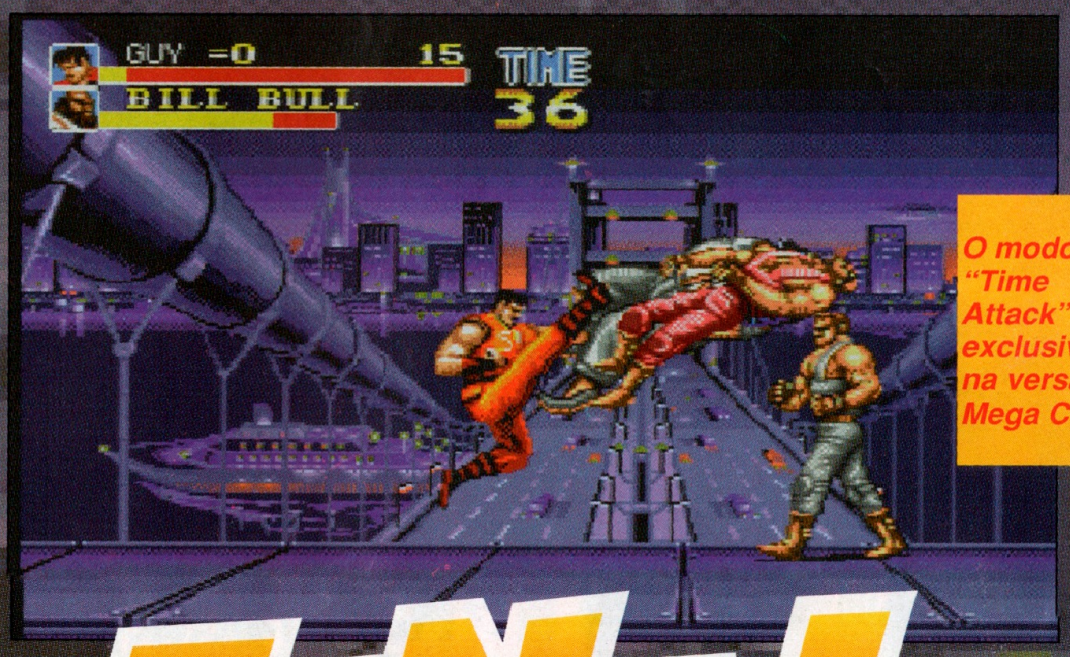
Quando começamos a jogar *Sherlock Holmes,* tudo leva a crer que é um jogo fantástico. Com efeito, este jogo tem muitos trunfos. Primeiro, apercebemo-nos de que o jogo tem três pesquisas diferentes, o que nos garante longas horas de investigação. Depois, assistimos a verdadeiras cenas cinematográficas, dignas dos melhores filmes, entrando em cena o lendário detective e o seu amigo inseparável. Entretanto, depois de iniciada a pesquisa, constata-se rapidamente a repetitividade do jogo. Para esclarecer os enigmas, basta interrogar o maior número de pessoas. A investigação não é muito difícil. A sua longa duração não provém da sua complexidade, mas sim do tempo que levares a interrogar todas as pessoas implicadas no assunto e a reunir as informações necessárias. Será preferível uma intriga mais leve, com ressaltos e enigmas misteriosos que durem mais tempo. Os que já conhecem os jogos de aventura em consola e em *micros* arriscam-se a ficar com água na boca ao verem este jogo. Quanto aos outros, os principiantes neste género de jogo, ficarão encantados por conduzirem uma investigação sua, orientando Holmes e Watson nas suas pesquisas. Como o jogo apresentado em forma de filme interactivo, pouca informação é dada por escrito. De facto, os jogadores que não dominem perfeitamente o inglês poderão dar uma vista de olhos por outro lado.

EDITOR: SEGA
GÉNERO: INVESTIGAÇÃO INTERACTIVA
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE INVESTIGAÇÕES: 3
NÚMERO DE JOGADORES: 1
SALVAGUARDAS: SIM

\+ *Três investigações diferentes.*
\+ *Ambiente visual fidelíssimo ao espírito dos romances originais.*
\+ *Toneladas de informações disponíveis*
\- *A imortal linearidade da acção.*
\- *A língua inglesa.*

FINAL FI

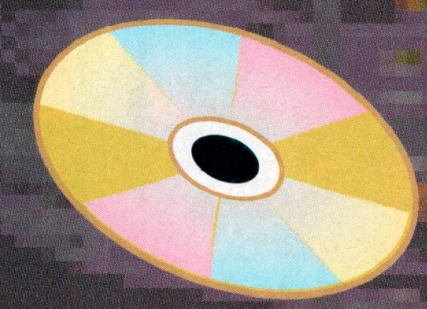
Cody e Guy enraivecidos. Vai ser um caso sério!



O modo "Time Attack" exclusivo na versão Mega CD.

Haggar é um presidente de câmara honesto que trabalha muito para satisfazer a sua população. Apesar de ser um homem muito calmo, perdeu as estribeiras no dia em que recebe um telefonema que nunca esquecerá durante o resto da sua vida... No outro lado da linha está um canalha da pior espécie, o líder de um bando de malfeitores que aterroriza a cidade. Esse bando de rufias violentos acaba de raptar a filha de Haggar com o objectivo de obter alguns favores da câmara. O ódio de um pai substitui-se à calma e à inteligência de uma figura política importante: chama imediatamente Cody, o noivo de sua filha Jessica, e o seu melhor amigo Guy, perito em artes marciais. Juntos, decidem partir à procura de Jessica...

O temível bate-estacas de Haggar.



Não batam às portas, isso não serve de nada.

COMENTÁRIO

Juntamente com o *Street Fighter 2,* também da Capcom, Final Fight é um dos jogos preferidos dos fãs de jogos de sala, onde o barulho das moedas se mistura ao dos "Insert Coin" digitalizados. Perante tal sucesso, adaptar o *Final Fight* a uma consola Mega Drive não constituiu grande risco. Logo que se soube que o jogo sairia no Mega CD, sentimos um ligeiro arrepio percorrer-nos a espinha: o jogo exploraria a capacidade do suporte? Seria fiel à versão arcade? Agora que temos o jogo à nossa frente, estamos seguros disso e encantados. De facto, os seis níveis originais estão integralmente incluídos no CD. À medida que os ecrãs passam, o jogador não acredita no que vê: parece realmente um jogo de café! Todos os *sprites* e cenários do jogo assemelham-se como duas gotas de água aos seus irmãos de arcade! É claro que podes pedir ajuda a um compincha na tua louca missão de limpeza da cidade... Não contentes por terem realizado uma maravilhosa adaptação, a Capcom incluíu no jogo uma nova experiência chamada "Time Attack". Deves vencer um máximo de adversários num mínimo de tempo, o que constitui um excelente treino que te familiarizará com os golpes e tácticas para cada adversário. Os que gostam de pancada, poderão adquirir este jogo de olhos fechados.

Escolham o vosso jogador, Haggar é lento mas poderoso, Guy é rápido, mas mais fraco do que Cody que, por sua vez, é mais lento do que Guy.

No Metro, é cada um por si.

Este ringue deve fazer lembrar a Haggar os seus combates de boxe.

■ MEGA CD ■

FINAL FIGHT

SOM

Temas musicais à medida dos teus desejos. Contudo, lamentamos que os ruídos não sejam digitalizados.

GRAFISMO

Os sprites e os cenários das arcade no Mega CD.

ANIMAÇÃO

Todos os movimentos e fluidez da arcade.

MANEJABILIDADE

Tudo está bem.

EDITOR: CAPCOM
GÉNERO: PANCADARIA
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 4
NÚMERO DE NÍVEIS: 6
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PALAVRA-CHAVE: NÃO
CONTINUAÇÕES: 4

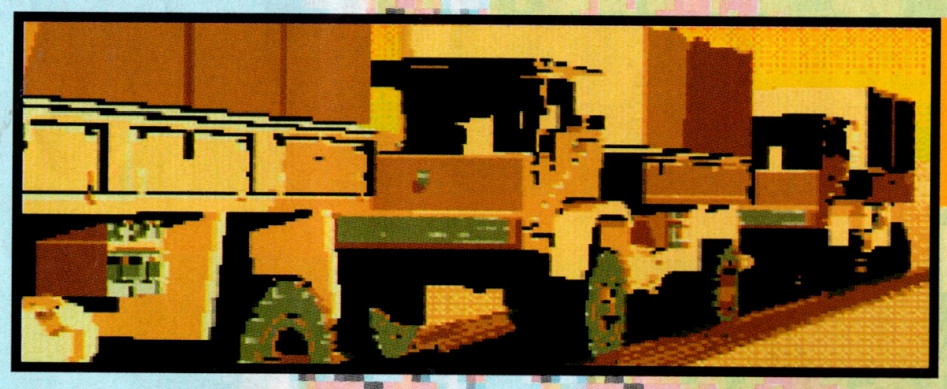
- *Os grafismos de arcade.*
- *Os seis níveis de arcade.*
- *O modo "Time Attack".*
- *O modo "Dois jogadores".*
- *Os quatro níveis de dificuldade.*

93%

FLECT CAMPAIGN

THUNDERHA

Depois do* LHX Chopper Attack *em cartucho e do* Cobra Command *em CD, eis um novo jogo de simulação de helicóptero de que já falámos um pouco. A bordo do teu engenho, um* Thunderhawk AH-73M, *estarás em várias linhas de combate para dez missões que levar-te-ão ao deserto, à selva e a outros lugares longínquos. Para te defenderes, terás à tua disposição uma metralhadora situada debaixo do* cockpit *do teu aparelho e também mísseis. A tua meta não é apenas sobreviver às missões, mas também atingir os teus objectivos a fim de seres recompensado pelos teus superiores e poderes passar à missão seguinte. Boa sorte e que tudo corra a teu favor!



Um comboio de camiões que irá acabar mal...

Um grande plano da cabeça do piloto que encarnas.

Escolhe a tua missão.

Este é o mapa descritivo da tua missão.

Acabas de assinalar um navio...

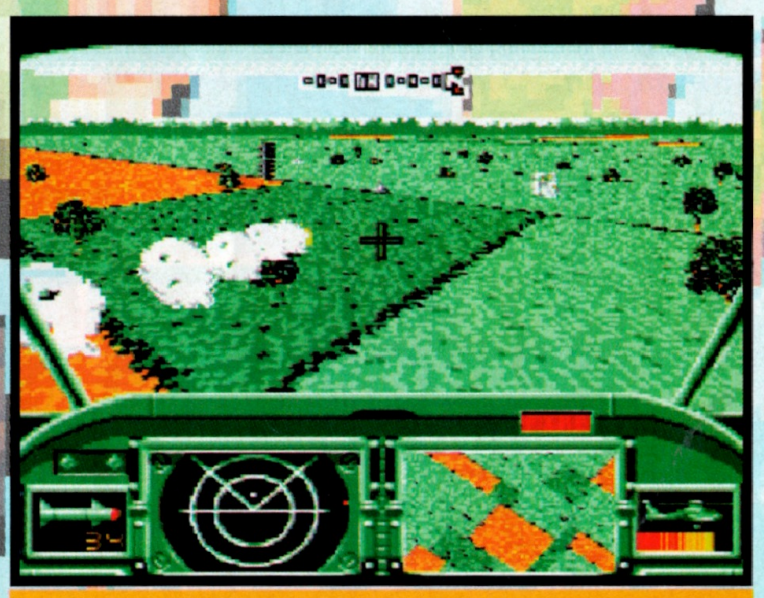
Os combates à noite têm uma variante interessante.

Depois de cada missão, os teus superiores farão a apreciação crítica do teu comportamento.

COMENTÁRIO

As simulações de voo foram sempre consideradas como um tipo de jogo destinado exclusivamente aos *micros.* Contudo, depois de algum tempo, alguns editores aventuraram-se, com mais ou menos sucesso, no desenvolvimento de simulações para consolas. A equipa de Core Design aplicou-se bastante nesta área. Com Thunderhawk, criaram um jogo de que o Mega CD pode orgulhar-se e que irá fazer inveja. A sequência de introdução constitui por si só um espectáculo: verás em pormenor as características do teu aparelho num cenário programado em modo fractal (quer dizer que a consola nunca representará o mesmo cenário duas vezes, sobre uma base de elementos fixos). O resto do jogo está à altura dessa fantástica abertura: todos os *sprites* e elementos do cenário são feitos em *zoom* ou postos em rotação em função do trajecto do teu helicóptero. O universo assim criado dá uma agradável e única sensação de liberdade: os cenários não têm nenhuma influência sobre ti, pelo contrário, eles é que evoluem contigo na representação no ecrã. Apesar de menos técnico, terás a possibilidade de te proteger, o que não é um luxo quando se sabe que cada uma das dez missões compreende cinco a dez objectivos internos. Entre o *Desert Strike* e o *LHX Chopper Attack,* mas superior no que se refere à concepção, *Thunderhawk* é um jogo brilhante, tanto pela sua realização como pelo interesse que oferece.

Por mar ou por estrada, deverás permanecer vigilante



Uma vista parcial aérea da actividade agrícola do lugar.

■ MEGA CD ■

THUNDERHAWK

SOM

A qualidade CD é óptima!

GRAFISMO

Um pouco ilusórios, mas não têm evidência neste tipo de jogo.

ANIMAÇÃO

Excelente em todos os pontos de vista!

MANEJABILIDADE

Muito boa! O helicóptero responde perfeitamente aos comandos.

EDITOR: CORE DESIGN
GÉNERO: SIMULAÇÃO
DIFICULDADE: MEDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE NÍVEIS: 10
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES SIM

- *Rotações e zooms à farta!*
- *Dez longas missões.*
- *A manejabilidade do helicóptero.*
- *Possibilidade de protecção.*
- *Os grafismos não são fantásticos.*

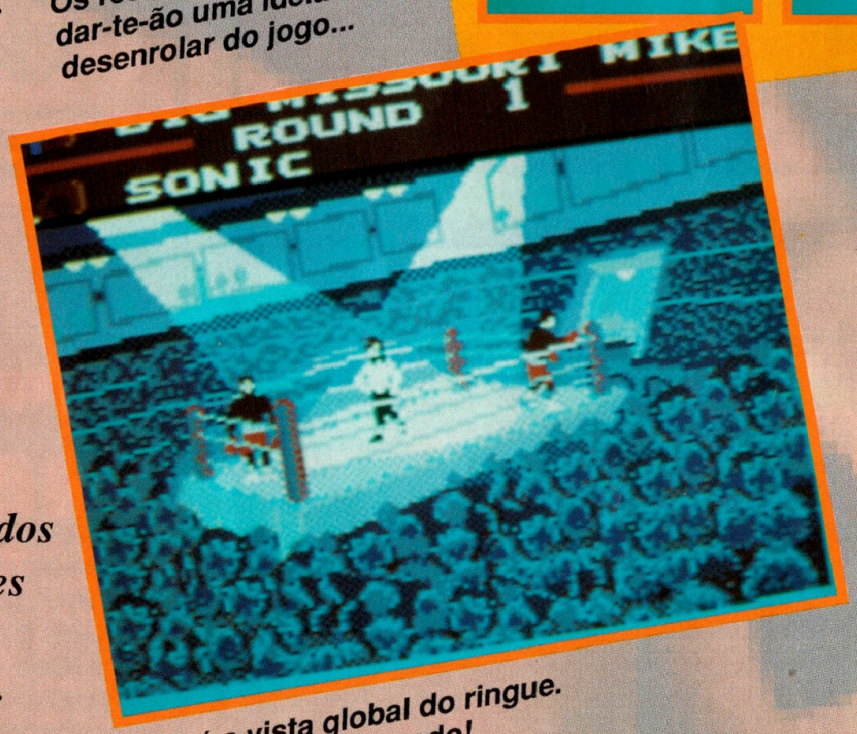
92%

EVANDER HO

real dea

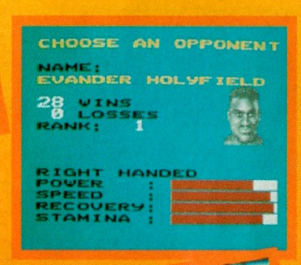
É verdade que não havia jogos de boxe na Game Gear. Pelo menos jogos de boxe "potáveis", pois até agora isso nunca aconteceu. Com o* Evander Holyfield, *parece que as coisas tomam um rumo completamente diferente. Neste jogo... de boxe encarnas, de preferência, um dos grandes campeões do mundo dos últimos dez anos. Mas poderás igualmente escolher um dos outros 14 adversários à tua disposição e que têm todas as suas próprias características.

Os resultados dar-te-ão uma ideia do desenrolar do jogo...



Esta é a vista global do ringue. Vá lá, não tenhas medo!

OS 14 LUTADORES DO JOGO



14 LUTADORES E UM EDITOR!

Para evitar a monotonia e, sobretudo, a facilidade, pois Holyfield apresenta características excepcionais, poderás também escolher entre os outros 14 jogadores de boxe, classificados pela sua força. O décimo quarto da lista, é, obviamente, o que tem menos pujança, menos agilidade e menos outras coisas. No modo "Torneio", bater-te-ás por ordem crescente equivalente à força do teu adversário. Assim, não arriscarás a seres apanhado no primeiro *round*! Mas o atractivo do espectáculo é ser possível criarmos o nosso pugilista, com a ajuda do editor!

O nosso amigo começa seriamente a perder energia!

COMENTÁRIO

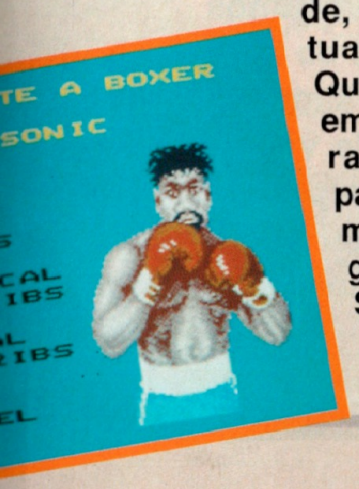
Depois do *Georges Foreman's K.O. Boxing*, receávamos que este novo jogo de boxe fosse do mesmo género. E, surpresa, não é o caso! Há uma imensidão de jogadores, os *sprites* mexem bem, muito bem mesmo, os golpes são executados com grande facilidade, e a duração de vida é bastante boa. Que dizer mais? A não ser relembrar a grande utilidade do editor, que permite variar os gostos, dar livre curso à imaginação! Quando te disser que também podem jogar duas pessoas através do cabo Gear, darás pulos de contentes!

E é a vitória final!
És finalmente recompensado por todos os teus esforços!

GAME GEAR ■ GAME GEAR ■ GAME GEAR ■ G ... EA

OLYFIELD'S
l boxing

Poderás assim acrescentar-lhe qualidades meramente técnicas, mas também mentais! Por exemplo, atacará ou será ponderado. Por outro lado, terá a cara e a cor de pele que escolheres. Não cries nenhum monstro, pois ele já o é!
À partida, terás a escolha entre dois ângulos de visão diferentes. No primeiro, verás apenas as tuas luvas, pois o écrã da consola desempenhará as funções dos teus olhos! No segundo caso, estarás de frente para a "câmara", mas também à tua responsabilidade, sendo difícil de te habituares a esta última visão. Quando levares um directo em cheio, o ecrã vibrará durante alguns instantes, para te mostrar o que realmente os verdadeiros jogadores de boxe sentem. Se estiveres ainda de pé no fim do *round,* saberás os resultados do encontro, que serão afixados num quadro. Isso poderá ter um efeito reconfortante se vires que não estás longe do teu adversário. Mas o contrário também poderá acontecer! Não te esqueças de que o objectivo é dares golpes firmes, graças aos *uppercuts,* directos e em cheio. ❑



Eis um directo em cheio!

■ GAME GEAR ■

EVANDER HOLYFIELD'S *real deal boxing*

SOM

Um ambiente bastante sóbrio!

GRAFISMO

As passagens do ecrã e os sprites estão muito bem feitos.

ANIMAÇÃO

Não há grande movimento no ringue, mas os golpes são muito rápidos!

MANEJABILIDADE

Não há problema, os campeões conduzem-se com aturada vigilância!

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 2 MB
GÉNERO: SIMULAÇÃO DESPORTIVA
DIFICULDADE: MEDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE NÍVEIS: 14
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
PASSWORDS: SIM
CONTINUAÇÕES: SIM

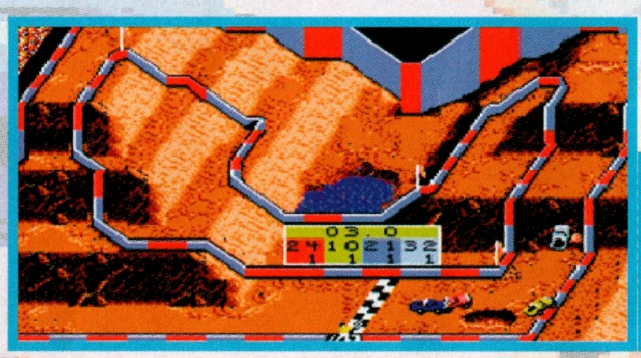
- \+ *O melhor jogo de boxe para GG.*
- \+ *A possibilidade de dois jogadores.*
- \+ *Muitos lutadores.*
- \+ *Todos os golpes de boxe.*
- \+ *Gráficos bonitos.*
- \- *Som médio.*

84%

O quadro afixado, com o cronómetro, o número de turbo e o número de voltas efectuadas.

No final de cada corrida, poderás melhorar o teu carro comprando turbos (10 000$), pneus (40 000$), amortecedores (60 000$), um acelerador melhor (80 000$) ou um motor mais potente (100 000$). Também é possível, em caso de necessidade, comprares a crédito. O vencedor ganhará 100 000 dólares, aquele que ficar em segundo lugar 90 000 e o classificado em terceiro lugar 80 000.

Põe-te ao volante dos mais espectaculares 4x4 e inicia uma das mais loucas corridas que jamais existiram, com circuitos montados, de todas as peças para tornar a corrida ainda mais atractiva! O público fica radiante! Os veículos aceleram, derrapam, batem nos muros. Carambolas impressionantes, saltos para experimentar as suspensões... Chegarás ao circuito com o teu novo bólide impecável, mas não ficará assim por muito tempo! Os carros são imensos e não perdoam... Felizmente, és um grande estratega e consegues tirar o melhor partido do teu mecânico utilizando o teu dinheiro. Muito bom condutor, terás grande prazer em ziguezaguear entre os numerosos obstáculos, escapando à pressão imposta pelos teus adversários. Mas cuidado com os defeitos de fabrico que te poderão ELIMINAR!



Um relevo caótico exigindo uma acelereção especial nas subidas. O circuito é muito largo, o que facilita as ultrapassagens. Não hesites em ultrapassar o adversário.

COMENTÁRIO

Depois das versões Mega Drive e Game Gear, a Master System acolhe de braços abertos os jogo de corridas! É de facto a primeira expressão que nos ocorre, quando descemos as encostas íngremes, saltamos as valas, ultrapassamos em derrapagem e retomamos o caminho sem arriscar grande coisa. É aí que reside todo o divertimento. A dois, obviamente, é o máximo. Arranja-se uma trama para que nenhum dos dois fique classificado em último lugar, mima-se os concorrentes e embolsa-se os 100 000 dólares da vitória! É isso, o espírito de equipa. Tecnicamente, sentimo--nos satisfeitos. As animações são impecáveis, os *sprites* bem desenhados e as músicas são diferentes para cada um dos circuitos! Não ficamos espantados quando sabemos que a Virgin Games está por detrás de tudo isto... *Super Off Road* é um jogo que não te deixa indiferente, simplesmente porque sentes sempre prazer em jogar, e a duração de vida é muito importante (com muitos circuitos em sentido inverso), e podem jogar duas pessoas em simultâneo! Além disso, não se pode dizer que a Master tinha grandes corridas de automóveis deste género. Portanto, não penses muito, é muito bom!

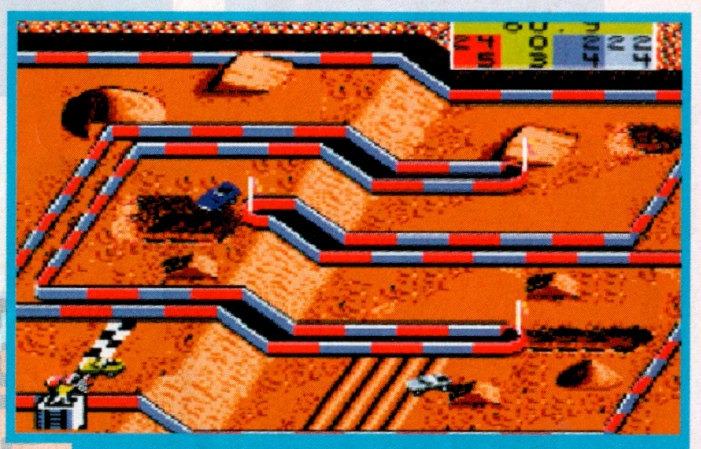
SUPER SUPER SUPER SUPER SUPER SUPER road

Os cruzamentos são quase sempre muito perigosos. Arriscas-te a ir na direcção errada atrás de um outro carro. Acelera até à meta; o número de voltas a efectuar varia consoante o circuito.

Saltos espectaculares. Agarra nas opções turbo e em dinheiro que se encontram no circuito.

Não te enganes! O circuito deve ser feito num sentido exacto. As poças de lama são impossíveis de evitar, portanto, não hesites, avança! Os veículos equipados com pneus largos têm vantagem.

Tenta manter-te no trajecto e respeita os marcos. Não há muros no interior do circuito para teres de afrouxar.



Avança ao lado das crateras, com moderação, evitando os montões de terra e ganhando velocidade sobre os trampolins. Utiliza os turbos nas linhas direitas, senão arriscas-te a estampares-te nos muros e em seguires em sentido contrário.

MASTER SYSTEM

off road

SOM

Músicas fantásticas muito variadas e sobretudo em grande número.

GRAFISMO

Bons desenhos, tanto as corridas como as passagens no ecrã.

ANIMAÇÃO

É magnífica do princípio ao fim, muito rápida, com muita fluidez, breve, é de fazer saltar a tampa!

MANEJABILIDADE

O carro enfia-se nos recantos mais pequenos com uma destreza inacreditável.

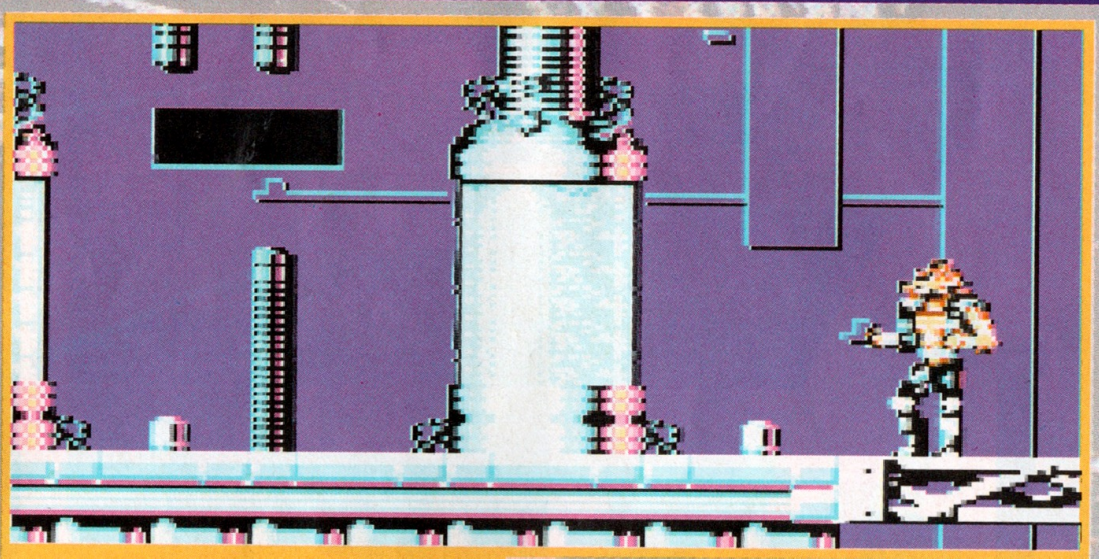
EDITOR: VIRGIN GAMES
TAMANHO DO CARTUCHO: 2MB
GÉNERO: CORRIDA DE AUTOMÓVEIS
DIFICULDADE: MEDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 3
NÚMERO DE NÍVEIS: 20
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: 2

- *Uma animação fantástica.*
- *Dois a acelerar!*
- *Músicas infernais.*
- *Total divertimento!*
- *Uma duração boa de vida.*
- Sprites *bem desenhados.*

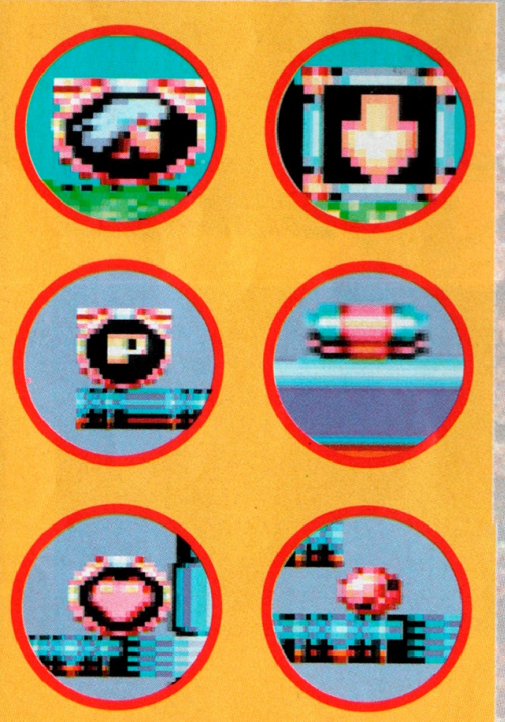
90%

Wolf

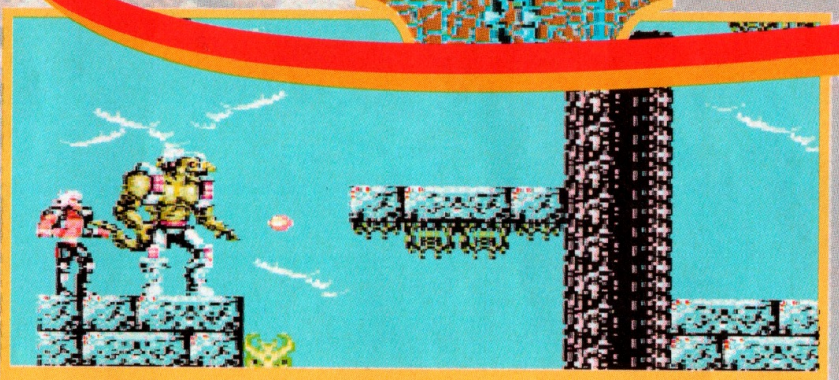
Os trabalhos de alguns investigadores são por vezes objecto de uma grande cobiça... As descobertas caem então nas mãos sujas de homens sem escrúpulos e são utilizadas em objectivos bem diferentes dos inicialmente previstos! Foi o que aconteceu ao Dr. Karl Morrow, o teu pai, perito em ciência biogenética. Raptado por um grupo terrorista, foi forçado a trabalhar para eles. Criador de um instrumento formidável de transformação física, contudo, conseguiu esconder o essencial dos seus raptores, mas por quanto tempo?... Tu decides partir para encontrar e libertar o teu pai e para isso, irás armado com o seu projecto "Wolfchild" que te permitirá mudares de aparência! Homem ou lobo, adquirirás uma fantástica força.



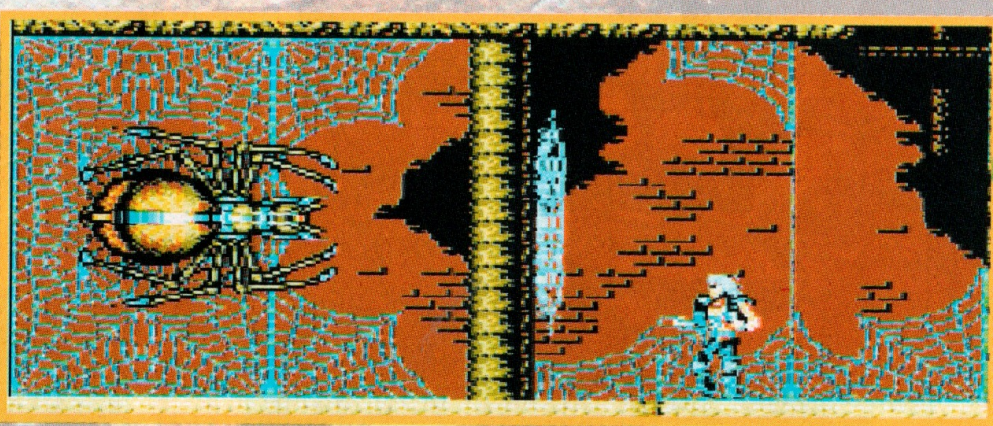
Este é o laboratório... Como em todo o jogo, podes saltar, baixar-te e correr. Lutas apenas para a direita e para a esquerda. Os inimigos são muitos e tu não terás um momento de descanso!



AS OPÇÕES... Indispensáveis para te transformares em lobo, protegeres a tua posição, recuperares energia... Podes também rebentar com as caixas para procurares. Repara bem nos cantos, pois, às vezes, há passagens secretas.



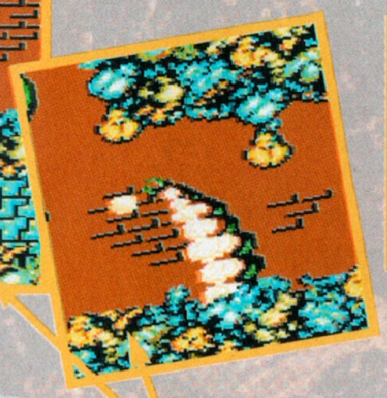
O boss do nível 2. Coloca-te em cima da plataforma central e depois salta para cima dele.



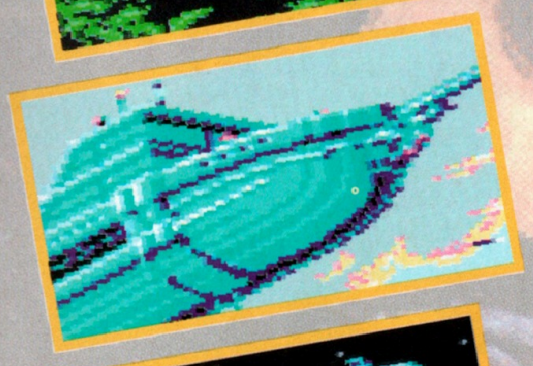
O monstro final do nível 3. Esta aranha cospe bolas de veneno e paralisa-te na sua teia!

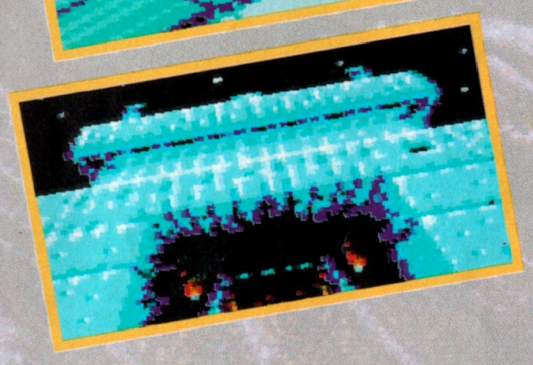
OS PRIMEIROS NÍVEIS...

Nível 1 – O barco
Nível 2 – A floresta - Código WX9F2
Nível 3 – O templo antigo - Código FD4RM
Nível 4 – O laboratório - Código VGK6S

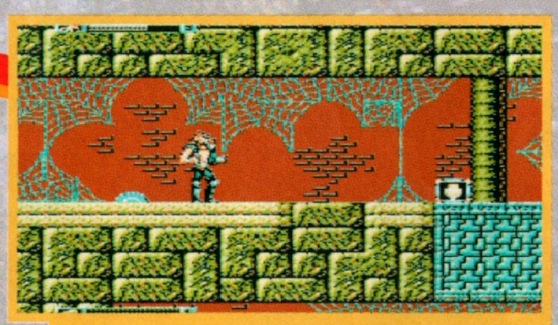


O nível 3... Inúmeras rochas tentam esmagar-te, vermes gigantes saem do solo, abelhas tentam picar-te, peixes-serra atacam-te a cabeça e os pés, sem contar com os guardas que são sempre ferozes!





hild



Quatro vidas para começar. Em cima, verás o número de vidas que te restam e a tua barra de energia. Em baixo, terás o estado das tuas armas e a que está em serviço.

COMENTÁRIO

Wolfchild para a Master System é uma agradável surpresa. Conhecendo as limitações desta consola, podíamos esperar pelo pior. Ora, eis-nos perante um jogo de plataformas, perfeitamente conseguido e, sobretudo, muito original. O herói, que muda de aparência, tem traços de um brutamontes ágil e revela uma boa manejabilidade.
Desloca-se em níveis de decorações futuristas, cuja atmosfera envolvente se adapta bem ao jogo. O herói não tem a mínima hesitação, não pára nunca, faz explodir tudo o que se mexe com facilidade. Pudera, também pode bem fazê-lo, pois se é fruto de um cruzamento entre o Stallone e um lobo.

MASTER SYSTEM

Wolfchild

SOM

À parte da música de introdução, nada de muito excitante. Os barulhos predominam.

GRAFISMO

Tomando em consideração a máquina, eles são surrealistas, mas muito escuros.

ANIMAÇÃO

Pouca, pois apenas o herói é capaz de se movimentar.

MANEJABILIDADE

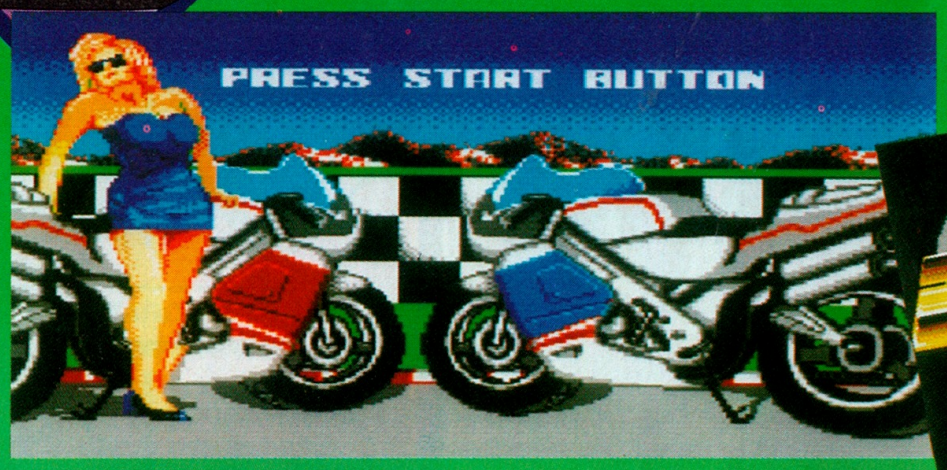
Boa, pois Wolfchild obedece rapidamente.

PLATAFORMAS

EDITOR: VIRGIN
TAMANHO DO CARTUCHO: 2 Mb
DIFICULDADE: MEDIA
NÚMERO DE NÍVEIS: ?
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: SIM
CONTINUAÇÕES: SIM

\+ *Um jogo original.*
\+ *Uma grande manejabilidade.*
\+ *Transforma-se em lobo, o palerma.*
\- *Muito receptivo.*
\- *Cenários muito sombrios.*

80%



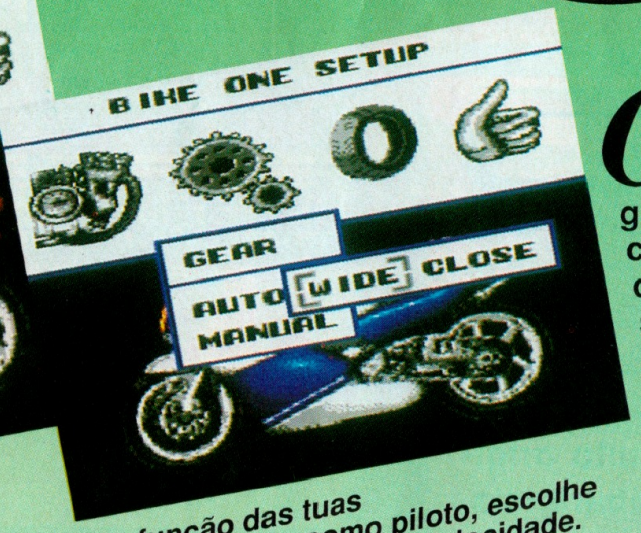
Já sabemos que a moça é um elemento bastante interessante, mas tens de concentrar a tua atenção nas motos, que são as protagonistas da corrida.

Podes escolher duas configurações para o teu comando de controlo.

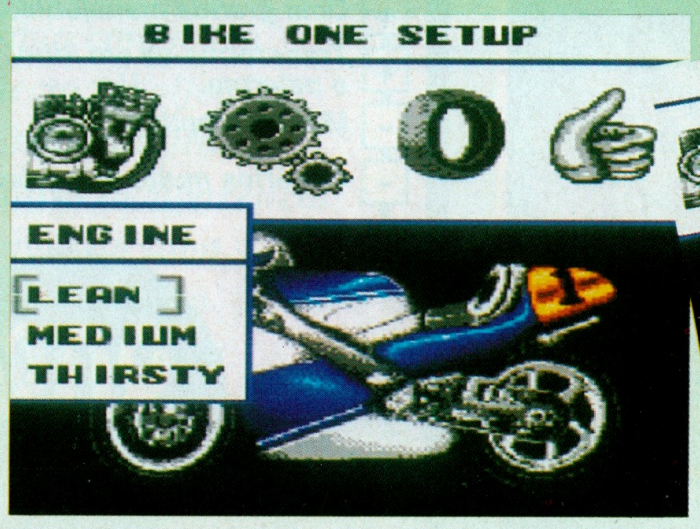
Não faças muitas vezes o "Sito Pons", senão vais acabar como na fotografia.

GP

Este é o menu de opções que te apresentam.



Em função das tuas características como piloto, escolhe o tipo de mudanças de velocidade.



Escolhe um motor segundo o consumo e a potência.

Para conseguir a aderência máxima nos pneus, tem em consideração as condições meteorológicas.

Os que tiveram a sorte de conhecer GP Rider para máquinas recreativas Sega vão com certeza alegrar-se com a notícia do lançamento deste grande êxito para a consola Master System.

E os que não o tenham conhecido também se alegrarão por poder disfrutar de um simulador de corridas de motas como este, que, ainda que não seja tão bom como a sua versão original (é uma conversão a 8 bits de um jogo de 16 bits), não está nada mal.

Existem três modos de jogo: Arcade, o mais fácil, Torneio, que permite escolher um circuito para fazer uma corrida, e Campeonato, que te faz defrontar os ases do motociclismo num giro por todos os circuitos mundiais.

Nos três, podes jogar com um amigo de forma simultânea e aceder a um ecrã de opções.

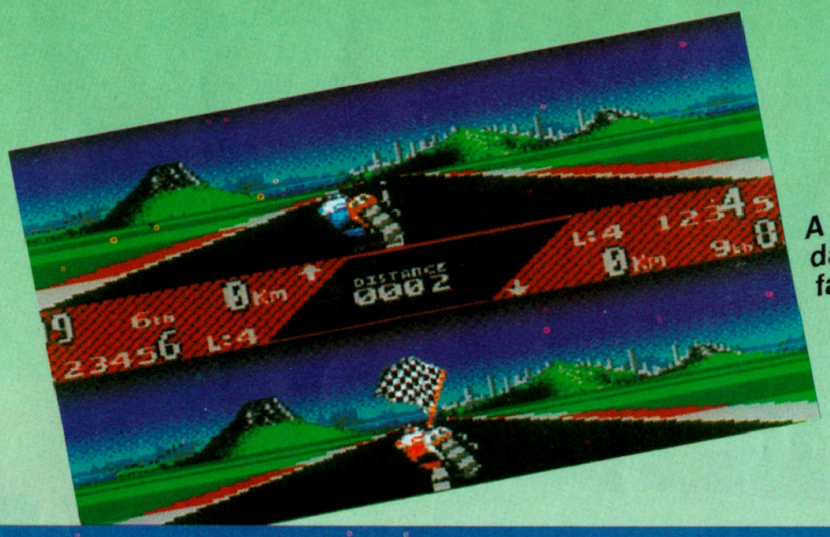
Após esta escolha, aparece uma página de informação sobre o circuito, com um desenho do traçado, o seu ➢

Os sinais dos lados indicam-te o sentido de uma curva antes de estares dentro dela.

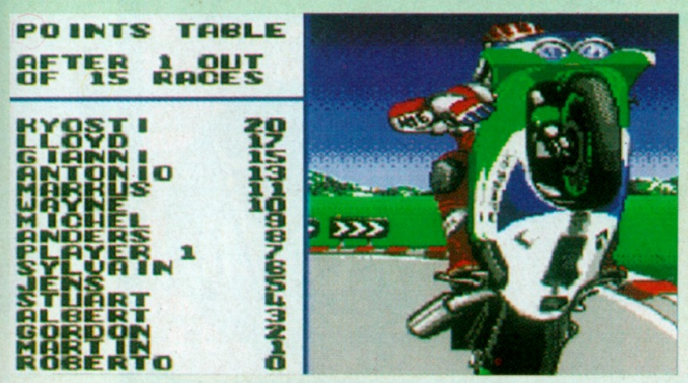
Cuidado ao aproximares-te dos outros participantes.

RIDER

No final de cada corrida, podes comprovar os resultados parciais...



A corrida terminou... da próxima vez farás melhor.



... e a classificação geral para o Campeonato Mundial.

Vê o que acontece por pisar os calcanhares ao adversário!

GP RIDER

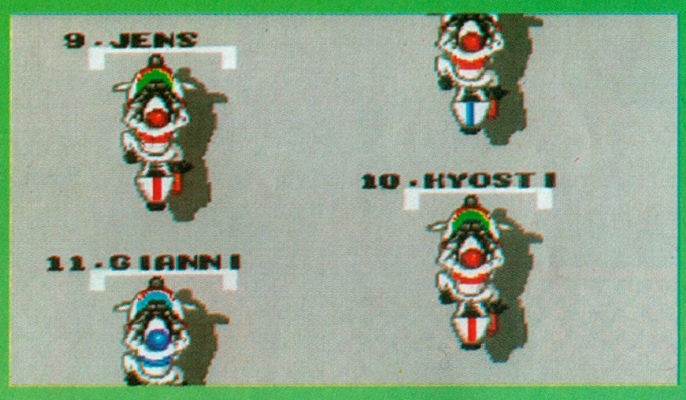
comprimento e situação meteorológicas. Estas características são muito importantes para poderes preparar a tua máquina e adaptá-la às circunstâncias de cada circuito. Podes escolher entre diferentes relações de consumo e potência, e depois decidir se queres mudanças automáticas ou manuais (não te esqueças de que a tua mota possui nada mais, nada menos, do que seis velocidades). A tua forma de conduzir determinará também outros pormenores, como a escolha do carreto, segundo a reprise desejada a alto ou baixo regime.

E poderás usar também diferentes tipos de pneus, para chuva ou piso seco (não te esqueças de ver o tempo que fará nos treinos de qualificação e na corrida, porque são sempre diferentes).

Fara facilitar a adaptação ao terreno e sobretudo estudar as curvas do traçado e a melhor posição de entrar nelas, nos treinos de qualificação só correm duas motos, ainda que existam 16 à partida.

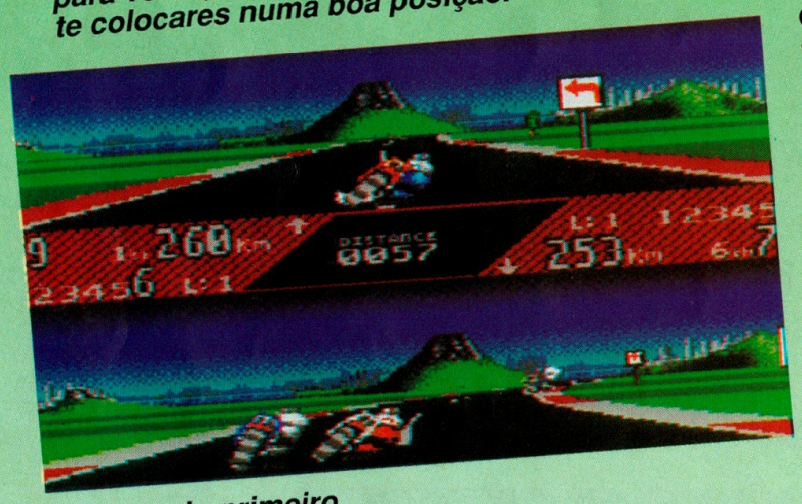
Não te preocupes, porque desde que não tenhas feito um tempo demasiado mau, estarás entre os participantes.

Bom, depois de cumpridas estas formalidades, estarás pronto para competir com os teus adversários e situar-te-ás na grelha de partida. Quando o semáforo mudar, acelera ao máximo para que não se adiantem os que estão atrás de ti e procura ir subindo posições: se não cometeres erros, se fizeres as curvas com suavidade, mas sem deixar de acelerar, se fores hábil e paciente... então, com certeza, vais conseguir. Deves tomar em consideração que um choque com um adversário significa perder qualquer oportunidade de ganhar, e que, além do mais, no modo Campeonato, só poderás passar para o circuito seguinte se estiveres entre os dez primeiros. Mas com umas quantas horas de consola, não haverá rival para ti. ❑



Aqui, vê-se a tua posição na grelha de partida.

Quando o semáforo mudar para verde, acelera ao máximo, para te colocares numa boa posição.


A luta pelo primeiro lugar é tão tenaz como perigosa.

Vais descobrir horizontes novos na tua aventura.

■ MASTER SYSTEM ■

SOM | GRAFISMO | ANIMAÇÃO | MANEJABILIDADE

EDITOR: US GOLD
GÉNERO: SIMULAÇÃO DESPORTIVA
DIFICULDADE: ALTA
NÚMERO DE NÍVEIS: 4 (COMPETIÇÕES)
JOGADORES: 1 OU 2
CHAVES DE ACESSO: NÃO
CONTINUAÇÕES: NÃO

73%

★ MEGA DRIVE ★

A protecção do ambiente não te deixa indiferente, o que é óptimo, e, por isso, podes juntar-te ao Mick e ao Mack na limpeza do planeta imaginário. Armado com a tua "GooShooter", vais apanhar todas as criaturas que poluem esta maravilhosa região! Tens de percorrer quatro níveis até te encontrares com os Boss do final. Os teus dois amigos vão levar-te a sítios muito diversos e surpreendentes, como o mundo viscoso, a floresta mística, a cidade tóxica e para acabar, o mundo árctico... mas não esperes que seja habitado por gentis focas bebés! Pensamos que ficarás satisfeito em saber que a Mega Force, com a generosidade que lhe é habitual, vai fornecer-te, através deste dossier não um, nem dois, mas sim três "Cheat Code"... É motivo para ficares contente! Bom, agora é contigo, é tua vez de jogar... Boa sorte!

McDonald's™ GLOBAL GLADIATORS

OS CÓDIGOS, OS CÓDIGOS!

Selecção de nível
Faz pause durante o jogo e, com o teu comando, prime os botões: B, C, B, A, B, B, C, B, A, B.

VIDAS SUPLEMENTARES
Faz pause durante o jogo e, com o teu comando, prime os botões: A três vezes, B três vezes, C quatro vezes, depois A, para obteres mais uma vida.

VIDAS INFINITAS
Quando o logo Virgin aparecer, prime os botões: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

EXPLICAÇÃO DOS SÍMBOLOS NOS PLANOS

OS ARCOS "M": é preciso que apanhes trinta para passares de nível. Se recolheres 70 ou mais, tens a oportunidade de fazer o nível de bónus.

CORAÇÕES: permitem-te recuperar toda a energia.

CUBOS BRANCOS: são plataformas invisíveis, muitas vezes colocadas perto de locais cheios de objectos; vamos indicar-te todas sob a forma de cubos de açúcar, mas, no jogo, elas permanecerão invisíveis, salvo aquelas que possam piscar um pouco.

1-UP: dá-te – tal como o nome indica – uma vida suplementar, mas com as dicas que já vos demos, será que são essenciais? Sim, para os puristas, os fanáticos!

S: são pontos de salvaguarda, que te permitem recomeçar nesse sítio, se a tua personagem acabar por morrer.

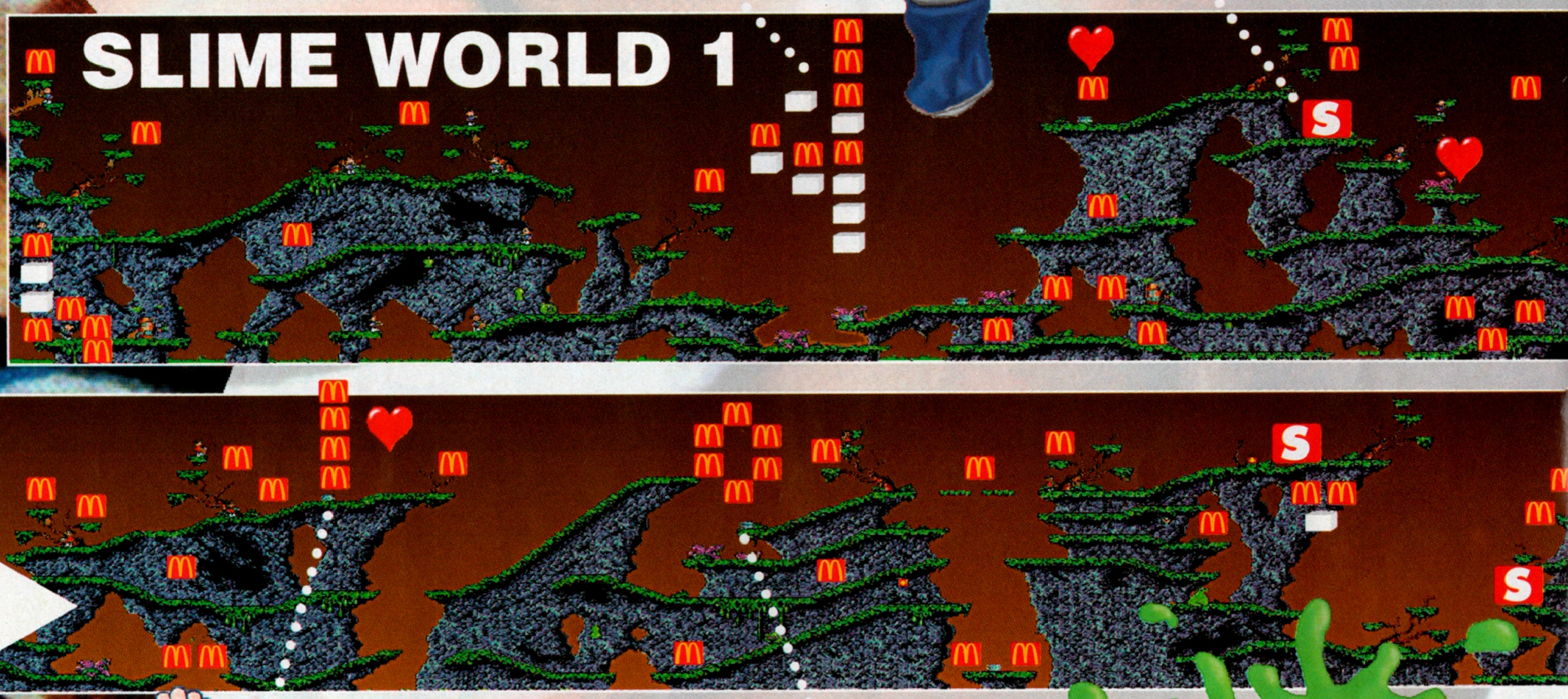
O DESPERTADOR: dá-te novamente um minuto para terminares o nível.

Global Gladiators™, The Golden Arches™, Ronald McDonald™e Mick & Mack™ são marcas registadas pela McDonalds Corporation, © 1992

NÍVEL 1

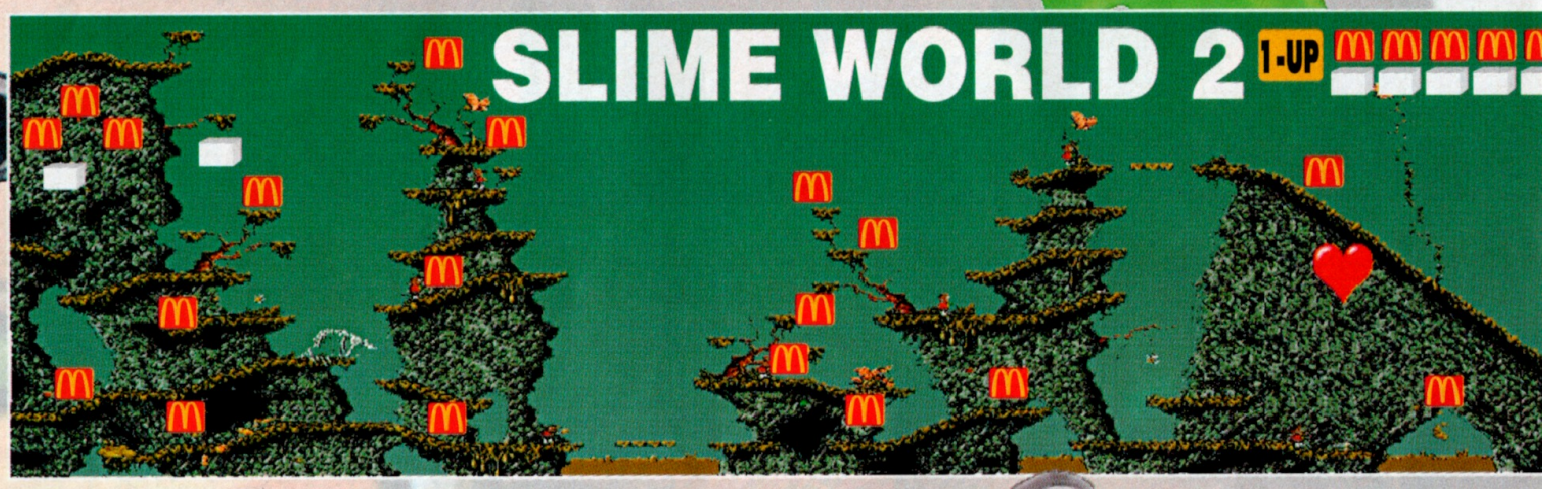
Podes apanhar um grande número de arcos se trepares ao longo destas plataformas invisíveis.

Aproveita este começo para salvaguarda.



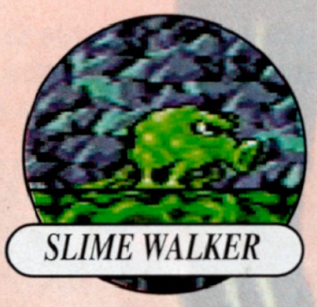
Deves impulsionar-te nos ares, graças ao trampolim, para assim poderes coleccionar mais arcos.

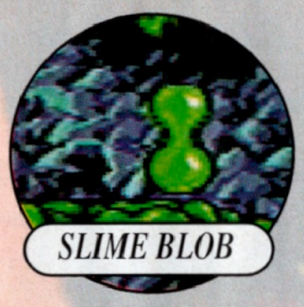
Mais uma vez, graças a um propulsor, poderás recuperar bastantes arcos.



Para recolheres estes arcos, deves passar sobre uma série de plataformas. Vai devagar, pois são escorregadias e não te é dada segunda hipótese, se caíres no rio de slime.

McDonald's™ GLOBAL





OS HABITANTES DO SLIME WORLD

SLIME BALL: não são verdadeiramente perigosas.
Estas bolas rolam pelo solo, da esquerda para a direita.
Tudo o que tens a fazer é evitá-las.

SLIME BIRD: não te atacam, picando, como aquelas do filme de Hitchcock, mas "sobrevoarão" os céus; tens apenas de ter cuidado para não esbarrares nelas, num dos teus numerosos saltos!

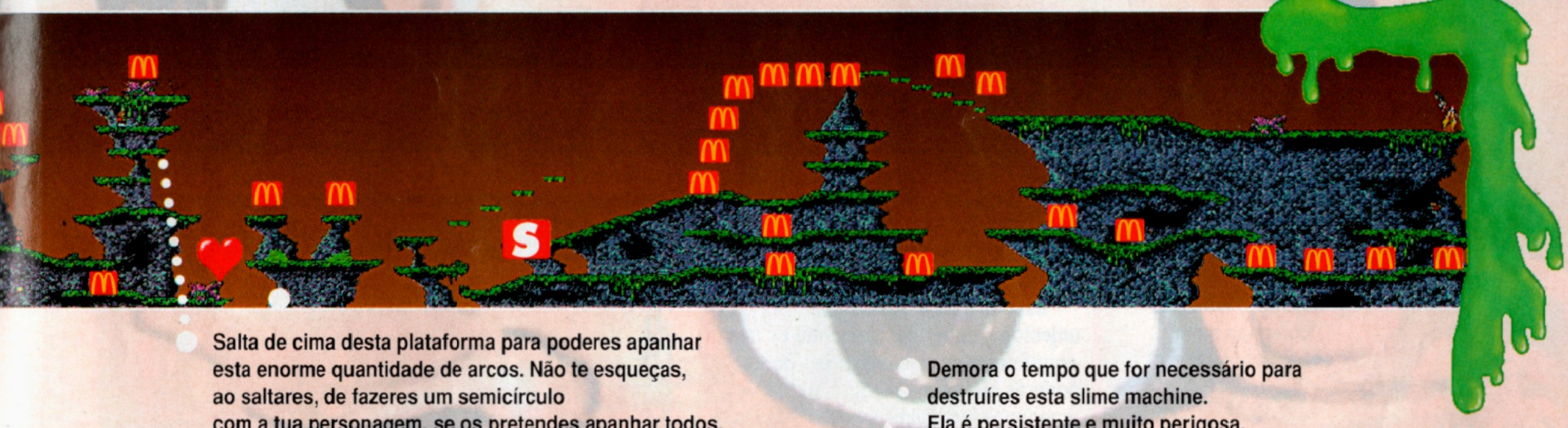
SLIME MACHINE: estas são máquinas meio reservatórios, meio canhões, que atiram slime verde em todas as direcções, assim que tu te aproximas.

SLIME THROWER: os inimigos mais virulentos deste nível! Esta espécie de geleia nojenta atira-se para cima de ti, assim que te vir. Tem muita atenção, são mais rápidos do que a própria sombra!

SLIME WALKER: são um pouco como as Slime Ball, mas, ao contrário destas, eles cospem grandes esguichos de... slime! Evitam-se muito facilmente.

SLIME BLOB: expressão mais simples das "slime creatures". Elas não saltam senão para cima, nas grutas mais baixas. Não te preocupes com elas!

Apanha este despertador, pois ele vai permitir-te vaguear neste nível, sem seres pressionado pelo tempo!



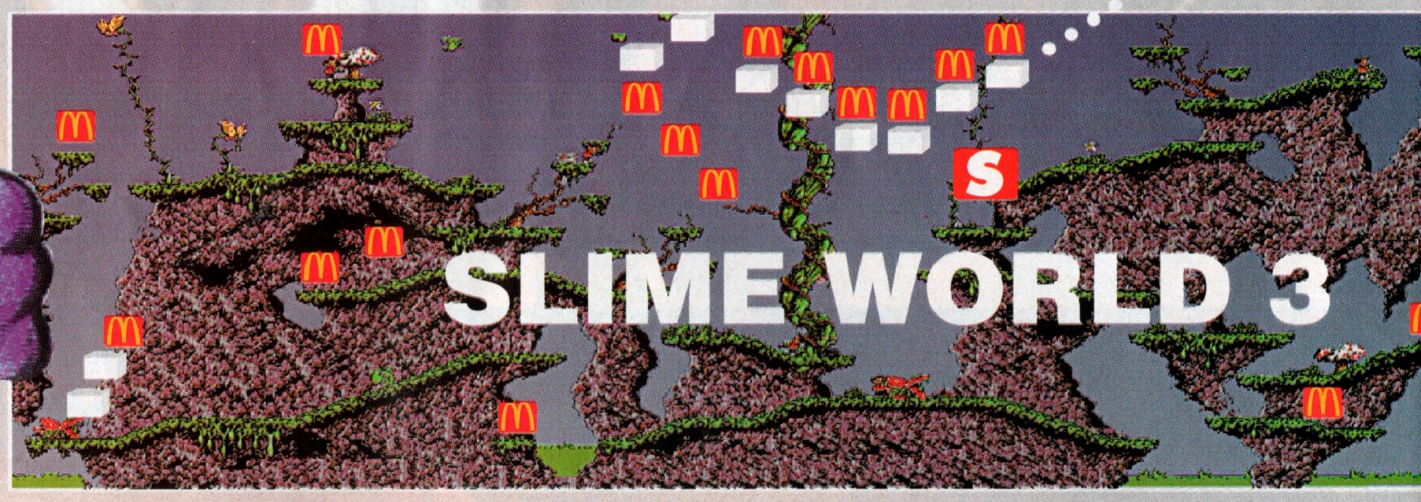
Salta de cima desta plataforma para poderes apanhar esta enorme quantidade de arcos. Não te esqueças, ao saltares, de fazeres um semicírculo com a tua personagem, se os pretendes apanhar todos.

Demora o tempo que for necessário para destruíres esta slime machine. Ela é persistente e muito perigosa.

Uma nova secção de plataformas invisíveis.

O Ronald está aqui, e vai abrir-te a passagem para o nível seguinte, se tiveres conseguido recolher 30 arcos!

Para alcançares esta série de arcos, deves servir-te de diversos cubos invisíveis; tem cuidado, não faças piruetas durante o salto. Já viste a altura a que se encontram os arcos e... a queda será muito dura!



Cuidado com esta máquina cuspidora de slime, pois atola-te numa geleia verde nojenta... tão certo como um e um serem dois!

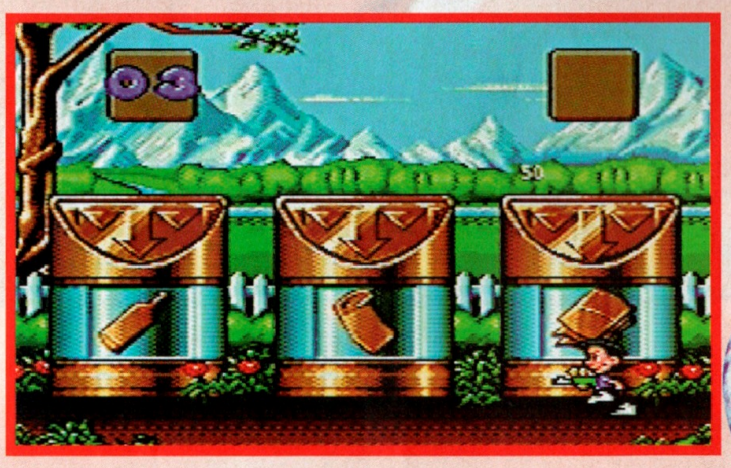
STAGE BONUS

Neste nível, deves reciclar garrafas usadas e papéis. Quantos mais objectos recuperares, metendo-os nos contentores respectivos, mais pontos poderás atingir e – já agora, e uma vez que jogas incrivelmente bem – deves aproveitar para ganhares mais umas preciosas vidas!

NÍVEL 2

Quando fores atravessar estas cascatas, um cardume de piranhas virá morder-te os pés...

Não te detenhas nem um segundo, ao passares nestas plataformas, pois elas caem quase ao mesmo tempo que tu as pisas.



Trepa, com a juda dos cubos invisíveis, ao longo desta liana, pois poderás encontrar uma vida suplementar à sua esquerda.

Salta para cima destas árvores. Não te distraias na manobra, senão cairás um banho fatal.

Salta por cima destes picos, e por favor, não caias: se o fizeres, morres instantaneamente.

Se saltares sobre estas plataformas, podes apanhar muitos arcos, assim como um despertador, sinónimo de minutos suplementares!

Salta a partir do começo do ramo, para atingires esta série de cubos invisíveis.

Por trás destas cortinas de água, podes voltar a encher o teu depósito de arcos!

PIRANHAS

SHUNK

FLYTRAP PLANT

OS HABITANTES DA FLORESTA MÍSTICA

AXE MONSTER: é um machado vivo, que frequenta esta floresta e percorre os ramos à procura de vítimas... sobretudo tu, neste caso!

BEE HIVE: grandes colmeias de abelhas estão suspensas ao longo das árvores. Toma cuidado para não lhes tocares, pois se o fizeres, um enxame de zangãos e de outros bichos voadores de ferrões bem aguçados, vão-te fazer arrepender de lhes teres tocado!

CHIPMONKS: estas perigosas criaturas vão estar à tua espera, bem colocadas em cada canto e noutros buracos invisíveis, para te surpreender na tua caminhada vitoriosa!

PIRANHAS: assim que atravessares um pontão ou um sítio com água, estas pérfidas criaturas vão atacar-te sem te ferir e guardarão os nossos dois heróis para a sobremesa.

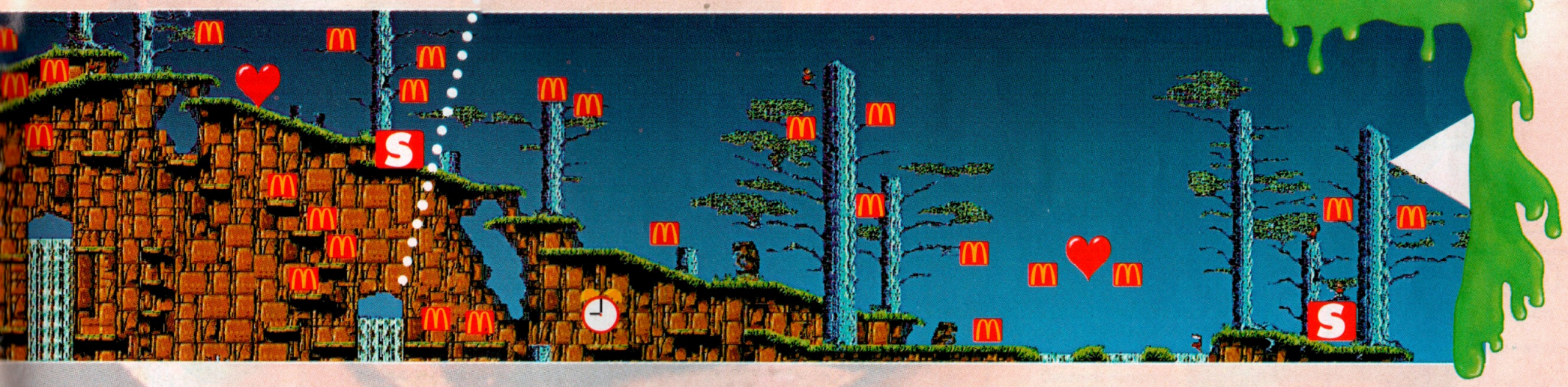
SKUNK: vais encontrar este "empata" só na terceira floresta. Vai passear-se espalhando as suas emanações nauseabundas!

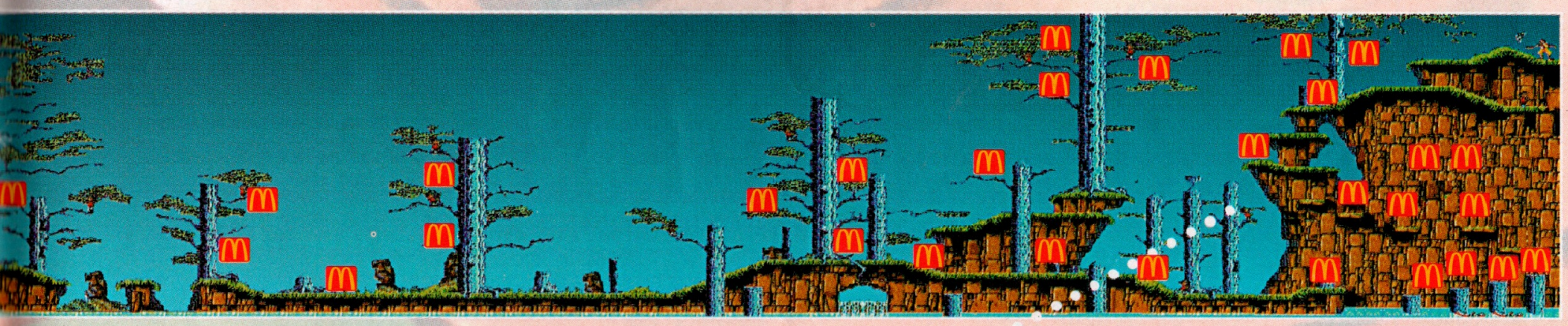
FLYTRAP PLANT: são plantas carnívoras, que normalmente se alimentam de moscas e que, aproveitando a ocasião, fariam de bom grado um desvio no seu ciclo alimentar, se podessem apanhar um dos nossos gladiadores!

Um outro ponto de salvaguarda, que não é nada inutil, uma vez chegado a este nivel!

Se fores pelo caminho de baixo, podes apanhar um despertador.

Desce ao longo desta colina, para ganhares uma vida suplementar!





Deves escalar estes ramos, para atingires o topo da colina.

(CONTINUA NO PRÓXIMO NÚMERO)

Segredos do Sonic

Se existe alguém que conhece todos os truques de um jogo esse alguém é o Sonic.
Não há nada que lhe resista, arma que não possa conseguir nem inimigo que não consiga vencer.
Mas tudo o que sabe não teria sentido se não pudesse contá-lo aos seus amigos
para que tirem o maior partido das consolas **Sega** *e dos seus jogos*

ALADDIN

MEGA DRIVE

Em qualquer momento do jogo, faz PAUSE e pressiona os botões nesta sequência: A, B, B, A, A, B, B, A. ouvirás um som musical que te permitirá passar de nível para nível.

STREETS OF RAGE

MEGA DRIVE

No ecrã de apresentação, desloca o cursor para "Options", pressiona os botões A e B no comando , e sem os largares pressiona o botão START. Terás assim acesso a um "Select Round", com um número de vidas à tua escolha e um modo "Very Easy" (muito fácil) ou "Super Hardest" (muito difícil).

JURASSIC PARK

MEGA DRIVE

Para ti, que já desesperavas por não conseguir avançar neste jogo, eis aqui os códigos dos níveis do Dr. Grant.

Nível 2 – Central eléctrica: 2R9BJ015
Nível 3 – Rio : 41TCI099
Nível 4 – Bomba de gasolina: 6VVVL495
Nível 5 – Canyon: 8VVVO4LM
Nível 6 – Vulcão: AVJVS4LG
Nível 7 – Central de visitantes: CVNVV8LT

ROAD AVENGER

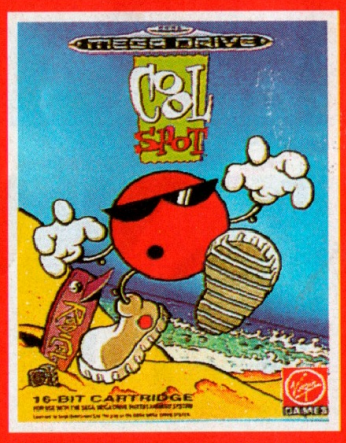
Eis como obter a "Demo Mode" (o CD joga sozinho em "Modo de demonstração"): Aperta o botão START, vai ao quadro de opções e coloca o manípulo do comando para cima, pressiona cinco vezes o botão A, cinco vezes o botão B, depois START e finalmente A.

OUT RUN

Quando se der a partida, não arranques. Fica no teu sítio, da grelha de partida e não percas de vista o homem da bandeira axadrezada. Ele tem reservada uma surpresa para ti...

GAME GEAR

COOL SPOT



MEGA DRIVE

Faz PAUSE durante o jogo. Prime os botões nesta sequência: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A e C. Se tudo correr bem, ouvirás um pequeno ruído. Em seguida o ecrã vai mostrar "Level Completed". Desta forma poderás acabar todos os níveis rapidamente.

JUNGLE STRIKE

MEGA DRIVE

Já te demos os truques das missões. Agora vamos dar-te códigos para jogares essas mesmas missões mas com 18 vidas.

Nível 2: RMCD374MHNW
Nível 3: 9WMF9WNS6TB
Nível 4: XMCD374MHNW
Nível 5: VMCD374MHNW
Nível 6: WMCD374MHNW
Nível 7: T7PZ9WNS6TB
Nível 8: 7MCD374MHNW
Nível 9: NMCD374MHNW

SONIC 2 THE HEDGEHOG

Se queres ter acesso a um novo ecrã que te permita escolher o teu nível, mantém pressionados os botões 1, 2 e START, assim que acenderes a consola, além de mover rapidamente a cruz direcional da esquerda para a direita. Ao fim de poucos momentos, ouvirás um pequeno som. Só necessitas pressionar STAR para aceder a ao tal ecrã secreto.

GAME GEAR

WONDERBOY: THE DRAGON'S TRAP

Entra com esta *password*: Y30V DAV VYEU T91. Depois, entra na mansão ao lado. Vais chegar a uma sala onde, em cada sítio que tu batas, vai aparecer uma porta, dando-te também um "Select Round".

GAME GEAR

MIG 29 FIGHTER PILOT

Esta *password* dá acesso a todos os níveis.
MDMWUAKIWRGSPE

MEGA DRIVE

• Truque enviado por Newton Alves.

ECCO THE DOLPHIN

MEGA DRIVE

Para ficares com oxigénio infinito. entra a *password* LIFEFISH. Isto vai ter como resultado o desaparecimento da barra de oxigénio e assim já poderás dedicar mais atenção em encontrar a saída, deixando-te de te preocupares com a falta de ar.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

• Bonus Round – Quando chegares ao primeiro Octopus, levanta os tentáculos ou compra "Talcum Power" e ficarás invencível. Põe a barriga de Alex sobre o cofre e desloca-te da esquerda para a direita, pressionando BAS sobre o bloco de pedra direccional, até que te encontres debaixo da terra no Bonus Round.

• Para evitar ter de jogar a pedra, papel ou tesoura, vai visitar qualquer dos *boss* e pressiona START.

MASTER SYSTEM

DISCOVIDEO

PEDIDOS

(062) 3 40 44
(062) 6 32 79
FAX (062) 84 32 38

ou DISCOVIDEO
RUA DO MONTEPIO, 3 - C
APARTADO 112
2502 CALDAS DA RAINHA

ENVIAMOS GRATUITAMENTE CATÁLOGO COMPLETO

MEGA DRIVE

BASIC — 33.900$00
CONSOLA • 1 COMANDO
SONIC PACK — 36.900$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 1 JOGO SONIC
MEGA PACK — 43.900$00
CONSOLA • 2 COMANDOS • 4 JOGOS
(Sonic, Columns, World Cup e Super Hang On)
MEGA ACTION — 44.900$00
CONSOLA • 2 COMANDOS • 4 JOGOS
(Sonic, Shinobi, Golden Axe e Streets of Rage)

ALLADIN	11 700$
JUNGLE STRIRE	14 600$
F1RACING	15 900$
ASTERIX	14 900$
ULTIMATE SOCCER	11 700$
MIG 29	14 900$
COOL SPOT	14 700$
STREET FIGHTER 2	17 900$
MORTAL KOMBAT	14 200$
MICRO MACHINES	13 400$
JURASSIC PARK	15 300$
FATAL FURY	12 900$
MUHAMMAD ALI BOXING	14 900$
MENACER	13 900$
ARCADE POWER STICK	13 500$
MASTER MEGA CONVERTER	11 700$

MASTER SYSTEM

BASIC — 13.990$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 1JOGO ALEX KIDD
SONIC PACK — 16.890$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 2 JOGOS
(Sonic e Alex Kidd)
MASTER PACK II — 19.900$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 4 JOGOS
(Alex Kidd, Columns, Super Monaco e World Soccer)

SONIC CHAOS	9 500$
JURASSIC PARK	8 900$
F1 RACING	10 900$
MORTAL KOMBAT	11 900$
ASTERIX S. MISSION	8 900$
COOL SPOT	11 500$
CALIFORNIA GAMES 2	8 900$
007 JAMES BOND	9 900$
SUPER OFF ROAD	10 900$
WWF STEEL CARE	9 900$
GLOBAL GLADIATORS	9 900$
MICKEY - LAND ILLUSION	7 900$
CHAMPIONS OF EUROPE	10 900$
CONTROL STICK	3 650$
INFRA JOY PAD	7 900$
LIGHT PHASER	8 600$

GAME GEAR

COLUMNS — 26.900$00
CONSOLA • 1 JOGO COLUMNS
4 EM 1 — 29.900$00
CONSOLA • 4 JOGOS
Columns, Penalty Kick, Road Rally e Champion Ship Tennis)
TV PACK — 39.900$00
CONSOLA • 1 JOGO COLUMNS
• SINTONIZADOR DE TV

SONIC CHAOS	8 800$
MORTAL KOMBAT	10 900$
ASTERIX S. MISSION	8 800$
DESERT STRIKE	10 700$
ECCO THE DOLPHIN	9 700$
JURASSIC PARK	9 700$
STREETS OF RAGE II	9 600$
WORLD CUP SOCCER	6 900$
TALESPIN	6 900$
MICKEY MOUSE II	7 900$
LEMMINGS	6 900$
SHINOBI II	5 900$
4 EM 1	10 900$
TRANSFORMADOR	3 500$
MASTER GEAR CONVERTER	3 390$
TV TUNER	16 900$

MEGA CD

ROAD AVENGER PACK
69.900$
1 CD ROM + JOGO ROAD AVENGER

FINAL FIGHT	11 400$
SHERLOCK HOLMES	14 400$
MUSIC VIDEO 1 INXS	11 300$
BATMAN RETURNS	13 400$
NIGHT TRAP	15 900$
SONIC CD	11 400$
SEWER SHARK	14 300$
ECCO THE DOLPHIN	11 400$

SEGA
É MAIS FORTE QUE TU!

PREÇOS COM IVA INCLUÍDO • ENVIAMOS À COBRANÇA • AGENTE AUTORIZADO

TOP TEN do LEITOR

Mais uma vez, a participação dos leitores em novas iniciativas da MEGA FORCE fica demonstrada pela grande participação na feitura deste "Top Ten do Leitor". Estes resultados refletem as preferências dos usuários das consolas **Sega** *no período entre o dia 10 de Dezembro de 1993 e 10 de Janeiro deste ano. Como poderão observar, o jogo* **Mortal Kombat** *vence em duas consolas. Nos primeiros lugares figuram jogos de luta, em todas as consolas. Como resultado disto, aconselhamos os senhores da* **Sega** *em Portugal a editar jogos deste tipo, pois eles são os mais solicitados. De momento, não incluiremos os jogos para Mega CD, pois existem ainda muito poucos no nosso mercado. Mas esperamos, em breve, alargar esta votação a esse periférico da Mega Drive, pois os jogos que apresenta são simplesmente soberbos.*

Depois de escolhidas as melhores frases sobre a MEGA FORCE dos votantes de cada consola, o júri, composto por elementos da sua redacção, atribuiu um *walkman* aos seguintes leitores:

MASTER SYSTEM

- Ricardo Batista Brás – Lisboa
- Manuel José T. da Cunha – Montalegre
- Filipe Peixoto – Vila Verde

MEGA DRIVE

- Filipe Rocha Fernandes – Lisboa
- António Fernandes Vieira – Machico, Madeira
- Ricardo Miguel G. Mota – St.ª Iria de Azóia

GAME GEAR

- Pedro Manuel Costa Mota – Rinchoa
- Rui Jesus Lourenço – Cacém
- Miguel Ângelo Saúde – Angra do Heroísmo

Queres ser tu o próximo a ganhar um *walkman* como o da foto? Então, participa votando no teu jogo preferido.

MASTER SYSTEM

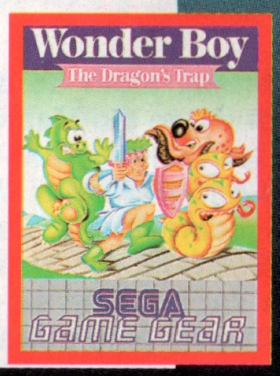
1.º	MORTAL KOMBAT
2.º	SONIC 2
3.º	GLOBAL GLADIATORS
4.º	JURASSIC PARK
5º	F 1 RACING
6.º	SONIC CHAOS
7.º	ASTÉRIX: THE SECRET MISSION
8.º	GHOSTBUSTERS
9.º	AERIAL ASSAULT
10.º	GOLFMANIA

MEGA DRIVE

1.º	MORTAL KOMBAT
2.º	STREETS OF RAGE II
3.º	PITFIGHTER
4.º	GOLDEN AXE II
5º	AFTER BURNER II
6.º	SONIC 2
7.º	ALIEN III
8.º	JURASSIC PARK
9.º	ROAD RASH
10.º	QUACKSHOT

GAME GEAR

1.º	BATMAN RETURNS
2.º	SHINOBI II
3.º	SPIDERMAN: RETURN OF SINISTER SIX
4.º	WONDERBOY – DRAGOON'S TRAP
5º	SONIC 2
6.º	SONIC
7.º	SPIDERMAN
8.º	KLAX
9.º	HALLEY WARS
10.º	DEFENDER OF OASIS



A MEGA FORCE criou especialmente para os seus leitores esta secção, "Top Ten do Leitor", a fim de descobrir quais as suas preferências em cada uma das três consolas *Sega*. Para a elaboração deste *top*, contamos com a colaboração desses mesmos leitores e usuários, que poderão participar através do telefone habilitando-se a ganhar um belo leitor de cassetes portátil com auscultadores, igual ao da fotografia da página anterior. Os interessados em participar devem ligar um dos números de telefone que abaixo se indicam, correspondente à consola em que querem votar, e responder às perguntas que lhe são feitas.
O custo de cada chamada é de 10$70 por cada impulso de 3,7 segundos.
Sejam rápidos e claros, para podermos identificar facilmente os vencedores.

Se tens uma Game Gear
marca 100 173
Se tens uma Mega Drive
marca 100 174
Se tens uma Master System
marca 100 175
Se moras na zona de Lisboa ou do Porto, marca o 506; no resto do país e ilhas, marca o 0670, seguidos do número correspondente à tua consola.

Vou dar-te um exemplo: eu moro em S. João da Madeira e tenho uma Game Gear e o jogo que mais gostei de jogar este mês foi o *Global Gladiators.*

Ligo o 0670 100 173 e digo: "*Global Gladiators.* A MEGA FORCE é a minha revista preferida. Chamo-me Sonic e o meu telefone é o... ".

E pronto, resta esperar para saber se sou eu que vou ganhar um *walkman.*

CORREIO DO SONIC

Olá amigos! Já sabem que estou aqui para vos ajudar com algum problema que vos surja. Se precisarem de mim ou quiserem fazer alguma sugestão escrevam para:

Revista MEGA FORCE
CORREIO DO SONIC
Rua Marcos Portugal, 16-A
Algés 1495 Lisboa

Luís Manuel
Rodrigues Guimarães
Sócio n.º 20 209
Almeirim

Adquiri o jogo Mortal Kombat *para a Mega Drive e gostava de saber como se fazem os "Death Moves" e os "Fatalities" dos lutadores. Queria também saber se posso ligar colunas de som à Mega Drive.*

Olá amigo Luís.
Eu sei alguns truques para o *Mortal Kombat,* mas prefiro não os dizer todos de uma só vez. Se leste a MEGA FORCE n.º 8 terás visto alguns truques para esse jogo. Vou tentar ensinar-vos mais alguns nas próximas edições.
Quanto a poderes ligar umas colunas de som na Mega Drive, eu já liguei dois tipos de colunas; umas tinham amplificação própria, funcionando a pilhas ou com um transformador. As outras, eram daquelas que se ligam aos *walkmans,* com pouca potência, mas funcionaram às mil maravilhas.

João Miguel
Almeida Soares
Évora

Sonic. Aprecio muito a revista MEGA FORCE, mas entristece-me o facto de dar pouca importância à consola Master System, em comparação com as outras consolas.

Embora contra a nossa vontade, é certo que se têm feito poucos jogos para esta consola, e periféricos quase nenhuns. Mas isso não é culpa da MEGA FORCE ou da *Sega* portuguesa. Deve-se a que a casa-mãe da *Sega,* no Japão, dedica mais tempo a grandes produções para a Mega Drive e para o Mega CD, do que a fazer adaptações para as consolas de 8 *bits* (Master System e Game Gear). Não obstante, a distribuidora portuguesa preocupa-se sempre em conseguir nos mercados internacionais a mesma quantidade de jogos para as três consolas, o que nem sempre é fácil e possível.

Bruno Eduardo de Sousa
Peso da Régua

Infelizmente só agora foi possível responder a esta carta do Bruno. Ele pede um *poster* do Sonic.
De momento ainda não é possível incluir *posters* na MEGA FORCE, mas não está posta de parte essa possibilidade.

Cristóvão Moreira
de Figueiredo
Leiria

Olá Sonic.
Parabéns pela revista. Só tem um pequeno defeito; nos "Segredos do Sonic" os jogos que eu tenho nunca lá aparecem.

Bom, não podemos agradar apenas a um leitor. O que tens tido é azar. Pode ser que da próxima vez apareça algum truque para um dos teus jogos.

João Nuno
Alverca

Tenho uma Master System com 19 jogos (por enquanto), e gostaria de saber se o Master-Mega Converter transforma a Master System em Mega Drive.
Também queria saber se existe alguma loja de assistência técnica da Sega *e onde é que se situa, pois o comutador de antena da minha consola está partido.*

João. Deves dirigir-te à loja onde adquiriste a tua consola, que eles saberão o que fazer com o comutador avariado. Os serviços técnicos da *Sega* em Portugal, situam-se em S. João da Madeira, mas é sempre conveniente que seja o agente revendedor a responsabilizar-se por alguma reparação.
Quanto ao Master-Mega Converter não sei o que é. Existe sim o Power Base Converter (será isto?), que permite que os jogos da Master System possam ser jogados na Mega Drive, e não o inverso. Nunca poderás usar jogos da Mega Drive nesse adaptador.
Creio que esta resposta serve também para a Teresa Varandas.

Teresa Varandas
Sócia n.º 9425

A Teresa, além de querer saber o que é o Master Mega Converter, pede ajuda para o jogo *Aliens III* e para o *Boble Buble,* da Master System. No primeiro quer saber como se passa o 16.º nível e no outro, quer saber em que nível se apanha a chave. Se alguém souber, agradeço que me escreva para eu dizê-lo à Teresa. *O. K. ?*

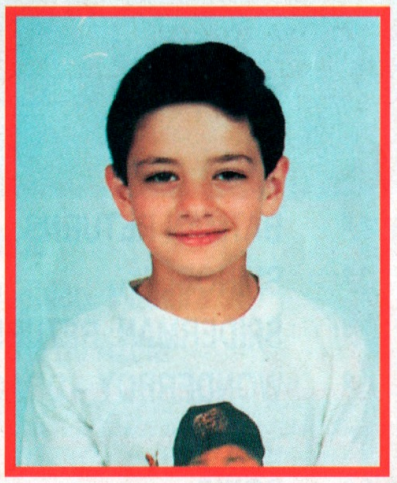
Rui Farinha
Sócio n.º 19 731
Lisboa

Gostava de saber se na MEGA FORCE já saiu algum dossier do Ecco the Dolphin. *Se não, achas possível que saia alguma vez?*

Ainda não saiu por falta de oportunidade. É que têm aparecido tantos jogos novos que fomos "esquecendo" esse jogo extraordinário.
Pode ser que no próximo número possamos incluir um dossier para a Mega Drive. Vamos lá ver se isso é possível.

Álvaro da Silva Mourato
Vialonga

Gosto muito da Sega. *Tenho uma Master System e gostaria que a MEGA FORCE falasse mais dela e desse mais sugestões.*
Também gostaria de ter algum truque para o jogo Out Run *desta consola.*



Prometo que de futuro daremos mais atenção à tua consola. Vou ver se encontro algum truque para esse jogo. Se entretanto houver algum leitor que saiba truques para o jogo *Out Run,* agradeço que me comunique.

Newton Alves
Sócio n.º 18 161
Ameixoeira – Lisboa
O Newton enviou uma *password* para o jogo *MIG 29* que foi direitinho para os "Segredos". Pede também para publicarmos os golpes do *Street Fighter 2.* Parece que foi de propósito, pois hoje temos um *zapping* desse jogo, onde são descritos todos os golpes dos lutadores.
Manda mais truques.

Diogo Bruno da Rocha
Sócio n.º 13 507
S. Cosme – Gondomar
Olá Sonic
Espero que já tenhas jogado o Jurassic Park, *pois é um jogo espectacular. Como é que se passa, na Mega Drive, o Dr. Grant quando assumimos o papel de Velociraptor? Tento tudo, mas ele acerta-me sempre com o seu raio.*
Um abraço do teu amigo Diogo.

Olá Diogo.
Olha, na verdade eu não joguei muito no *Jurassic Park.* Quando assumi o papel do Dr. Grant cheguei ao 3.º nível, enquanto que no Velociraptor cheguei quase ao final do 4.º Até aí não tive grandes dificuldades.
Depois, como foram aparecendo novos jogos, nunca mais joguei esse jogo. Agora estou muito ocupado a esperimentar os jogos do Mega CD. Por isso não te posso ajudar. Mas fica aqui o pedido de ajuda.

Ricardo António Saraiva
Sócio n.º 24 419
Vilar Formoso
Podias-me dizer alguns dos melhores jogos de acção para a Master System e Mega Drive, do tipo Desert Strike, Jungle Strike, Merc, *etc., e também de luta, tipo* Fatal Fury?
Queria também saber como posso adquirir números atrasados da MEGA FORCE. O meu irmão ganhou uma Mega Drive.

Parabéns para o teu irmão. Olha, para adquirires

números atrasados da MEGA FORCE, escreve para a Abril Jovem indicando quais os números que queres. Brevemente vamos publicar um cupão para pedir números atrasados. Assim a coisa fica mais fácil, não achas?
Quanto aos jogos de acção existem muitos e variados. *Shooting Gallery, Rambo III, Alien III, Shadow Dancer, Spiderman,* etc. De luta, mais concretamente de *karaté,* tens o *Street Figther II,* o *Fatal Fury,* o *Mortal Kombat,* o *Double Dragon* e mais uns quantos. O melhor é fazeres uma visita a um agente *Sega* e ele que te mostre o que tem de melhor, dentro do género que mais aprecias.

João Luís Moura
Olá, Sonic. Infelizmente ainda não sou sócio do Clube Sega. Gostava que saísse uma reportagem sobre o WWF Super Wrestlemania *para a Mega Drive. Se não for possível contento-me com o máximo de truques. Também gostaria de ter todos os truques do* Street of Rage I *e* II, *do* Fatal Fury, Super Monaco GP II *e do* Formula one.

Por que não escreves ao Clube Sega a pedir um boletim de admissão?
O *WWF* não é um jogo recente, como sabes.
Vamos ver o que se pode arranjar. Quanto aos truques que pedes, alguns já os publicamos, por isso não pensamos repeti-los, pelo menos, por agora. Outros irão sendo publicados à medida que se vão descobrindo.

Mas, não achas demasiado fácil jogares um jogo sem usares um pouco de energia mental? Eu só uso truques quando fico bloqueado num ponto e não consigo continuar. Aí sim, fico aliviado se me ensinam algum truque. Mas nunca começo um jogo já sabendo os truques todos. Assim o jogo perde todo o interesse.

Sérgio Santana
Amoreira – Estoril
O Sérgio enviou um desenho muito violento onde está o Sonic a lutar com outra "pessoa".
Sérgio, o Sonic é contra a violência gratuita. Não lhe coloques armas nas mãos. Ele não gosta. Ele só usa a violência contra o Dr. Robotnik porque ele quer destruir a humanidade.

Rui Semedo
Faro
O Rui pergunta como se efectuam as trocas que são anunciadas no "Painel do Sonic". Claro que não é para a revista que se devem enviar os jogos. Deves entrar em contacto com a pessoa que anuncia e combinarem uma forma de fazerem a troca, por exemplo, por correio.

Mário Gilberto
Sócio n.º 8576
Mário. O teu anúncio não foi aceite para o "Painel". Seria aceite se tivesse sido enviado no cupão que publicamos mensalmente para esse efeito. Desculpa, mas são normas.

Nuno Miguel Pires
Sócio n.º 2707
Nuno. O teu anúncio também não foi aceite para o "Painel". O recado que dei ao Mário também serve para ti. Usa o cupão e limita-te a escrever nos quadrados nele impresso.

António Manzarra Franco
Lisboa
Caro Senhor. O anúncio que pede para publicarmos não reúne as condições necessárias para o efeito. Deve destinar-se apenas aos consumidores *Sega.* Caso contrário deve contactar o nosso departamento de publicidade.

Carlos M. C. Cardoso
Sócio n.º 5140
Tenho as duas consolas, Mega Drive e Master System, e gosto muito da revista MEGA FORCE, mas acho que tem poucas páginas. Conheço a espanhola, e ela tem mais páginas. Porquê tanta diferença, já que o nome é o mesmo?
Tchau, Sonic. E mete mais umas folhinhas na nossa revista, não te esqueças.

Olha, Carlos, o facto de as revistas terem o mesmo nome, não significa que elas sejam rigorosamente iguais. A nossa MEGA FORCE está feita à dimensão portuguesa, e não à de outros países com mais habitantes, portanto com mais leitores, mais jogadores e mais jogos.
Não nos serviria de muito aumentarmos o número de páginas da revista, se não houverem jogos suficientes para comentarmos. A não ser que repetissemos comentários ao mesmo jogo. Não tem muita lógica, não é verdade? Vamos esperar um pouco para ver se o mercado de videojogos aumenta um pouco mais.

João David Dias Martins
Sócio n.º 22 881

Hoje ficamos por aqui. Deixo um recado para o Paulo Nuno Pinto: *o Street Figther II* não vai sair para a Game Gear, pelo menos, nos moldes em que está feito.

Sonic

Painel do Sonic

Mega Drive (MD) • Master System (MS)
Game Gear (GG) • Mega CD (MCD)

CONTACTOS

• Gostaria de contactar com possuidores da MD • Jorge Miguel Dias Ferreira. R. Bela da Fontinha, 30 – 4000 Porto. Telef.: 31 11 54

• Queremos formar um clube com possuidores de consolas *Sega.* Vamos ter revistas trimensais, cartas mensais e os quatro primeiros ganham um *poster* • Filipe Norte e Renato Vicente. Alameda 1 de Março, 3, 2.º Esq. – 2300 Tomar. Telef.: (049) 31 21 62

• Desejo trocar correspondência com possuidores da MS. • Bruno José Monteiro Barros. Rua Joaquim Faria. – 4815 Caldas de Vizela. Telef.: (053) 48 26 35

• Quero trocar dicas e truques para a GG • Nuno Mendes da Rocha. R. Jornal Soberania do Povo, 40 – 3750 Águeda.Telef.: 62 46 22.

• Gostava de trocar impressões sobre jogos, dicas, etc., da MS e da GG • Carlos Santo António. R. António Abreu Freire, 21 – 3860 Estarreja. Telef.: 4 94 47

• Tenho 14 anos e quero contactar com sócios do Clube Sega, de ambos os sexos, dos 13 aos 15 anos • Hélder Filipe Sousa – Covas. Oliveira Sta. Maria – 4765 Riba d'Ave. Telef.: (052) 93 13 83.

• Desejo contactar com todos os possuidores da MS, especialmente os que tiverem o *Alex Kid in Miracle World* • José Alberto Fernandes Marques. Bairro das Taiças. Rua 2, 9, r/c Esq. – 3520 Nelas. Telef.: (032) 94 90 11.

• Queria obter os códigos do *Ecco the Dolphin* (MD) • Frederico Amadeu de Andrade. Rua do Alecrim, 2, 2.º Dto. – Paço de Arcos – 2780 Oeiras. Telef.: 443 31 16.

• Gostaria de contactar com um sócio do Clube Sega. Tenho diversos jogos que quero vender para a MD e MS • Diogo Bruno dos Santos da Rocha. Rua Novais da Cunha, 245 D, 2.º Esq. – São Cosme – 4420 Gondomar. Telef.:383 44 74.

• Troco dicas de jogos para MD • Fernando Augusto Loureiro Gil. Alameda da Conchada, 32 – 3000 Coimbra.

• Troco dicas dos jogos *Rastan, Global Defense, Line of Fire, Alien 3* e Shadow Dancer • João David. Rua Alberto Sampaio, 121 – 4200 Porto. Telef.: 82 01 30.

• Quero contactar com possuidores da MS e GG, para troca de dicas dos jogos *Alex Kid, Golvelius* e *Sonic 2* • Sílvio José Geraldes. Rua Dr. Ruy de Andrade, 49 – 2330 Entroncamento. Telef.:(049) 71 91 79.

• Desejo contactar com possuidores do jogo *Street Figther II* para troca de dicas • Nuno Guilherme Bento. Rua Timor, lote 124, 1.º Esq. – Olival de Basto – 2675 Odivelas. Telef.: 938 92 54

• Quero contactar com possuidores da MS e do *Sonic 2,* para trocar dicas. Estou disponível aos sábados • Pedro Miguel Pinto e Pinho. Rua Ferreira de Castro, 11, 3.º Esq. – 6200 Covilhã. Telef.: 32 32 48

• Queria que me dissessem algumas dicas para o *Golden Axe* da MD. Troco dicas de jogos da *Sega* • Sérgio Samuel Simões Santana. Bairro do Picoto, 4 – Amoreira – 2765 Estoril. Telef.: 467 25 35.

• Estou interessado em trocar correspondência e códigos para jogos da MD • Pedro Alexandre Marques Lima. Av. de Santa Maria, 12, 3.º Esq. – 2735 Agualva-Cacém. Telef.: 432 28 24.

• Pretendo contactar com outros jogadores para troca de dicas e truques da MS • João Nuno Viana Ferreira. Rua da Fonte Fria, 20. – Salão Frio – 7300 Portalegre. Telef.: (045) 2 42 57.

• Quero trocar ideias e dicas sobre jogos da MD • Marcos Luís Salgado de Carvalho. R. do Moinho, 29, 3.º Esq. – 2825 Monte Caparica.

TROCO

• (MS) *Global Defense, Double Hawk, Action Fighter* e *Ghostbusters* • Miguel Gomes Coelho Dias. R. Ferreira Borges, 79, 4.º Dto. – 1300 Lisboa. Telef.: 395 46 51.

• (MD) *Cast Battel, Alisia Dragon, Terminator* e *Super Thunder Blade* • César Leandro de Jesus Emídio. Rua das Palmeiras, 22, 3.º Dto. Quinta do Brasileiro – 2800 Corroios. Telef.: 254 63 68.

• (MS) *Terminator, Master of Darkness, The Syber Shinobi, G-Loc* e *Tom & Jerry* por outros jogos ou acessórios • António Araújo. Urb. da Portela, lote 122, 2.º Esq. – Portela de Sacavém – 2685 Sacavém. Telef.: 943 43 59.

• (MS) *Thunder Blade, Shinobi, Aztec Adventures* e *Enduro Racer* por *Terminator* e *Mercs* • Carlos Manuel Carreira Cardoso. Rua dos Pereiras, 5 – 2445 Pataias.

• (MS) *Double Dragon, G-Loc, Sonic 2* e *Forgoten World* • Vanessa Alexandra Fonseca da Silva. Rua Santa Catarina, 541, 2.º – 4480 Vila do Conde. Telef.: 64 39 86.

• (MD) *James Pond II* por *Lotus Turbo Challenge* • Rui Nélson da Silva Lopes. Rua Visconde, 2405. – 3700 S. João da Madeira. Telef.: 81 15 84.

• (MS) *Strider* por qualquer outro • Pedro Tiago Guerreiro. Rua Gonçalo Velho, 37 – 8700 Olhão. Telef.: 70 25 27.

• (GG) *Olympic Gold* • Ricardo Nuno Valente Rocha. Rua Ferreira Castro, lt. 339, 3.º Esq. – Zona 1 de Chelas – 1900 Lisboa. Telef.: 859 57 37.

• (MD) *Mercs* e *WWF Wrestlemania* por *Another World* ou *Flashback.* Também aceito a Menacer • Nuno Miguel Valente Casquinha. Tr. do Pão Bolorento, 16. – 7000 Évora. Telef.: 2 47 41.

• (MD) *Talmit's Adventure, Last Battle, Italia 90* e *Super Hang On* • Carlos Manuel Ferreira Louro. Rua Camilo Castelo Branco, 210, 2.º Esq. – 2900 Setúbal.

• (MD) *Rambo III* • Rui Jorge Gomes Marques. Rua da Videira, 136 – Barbeita – 3500 Viseu. Telef.: (032) 47 81 43.

• (MD) *Super H. Q.* e *Donald Duck* por *Ecco the Dolphin* ou qualquer outro • Emanuel Jorge Tavares Araújo. Rua dos Reis, 7 – Alto Cova da Moura – Buraca – 2700 Amadora.

• (MS) Consola com dois jogos, por uma Game Gear sem jogos • Filipe Emanuel Oliveira Morais. – Assequins – 3750 Águeda. Telef.: 62 23 36.

• (MS) *Ninja Gaiden* por *Predator 2* ou *Asterix* • Pedro Manuel Gonçalves Lamas Sousa. S. Bento – S. João de Ver – 4520 Feira. Telef. (056) 36 31 67.

• (GG) *Sonic 2* pelo *Super Kick Off* e *Tazmania* por *Super off Road* • Miguel Pedro Lopes Gomes. R. Dr. Corino de Andrade, lote 12, r/c – 7860 Moura. Telef.: (085) 2 24 86.

Se pretendes trocar ou vender jogos, consolas ou simplesmente trocar correspondência com outros leitores, podes anunciá-lo grátis na MEGA FORCE. Basta preencher o cupão e enviá-lo para:

Painel do Sonic
Revista MEGA FORCE
Rua Marcos Portugal, 16-A
Algés – 1495 Lisboa

MASTER SYSTEM ☐	GAME GEAR ☐
MEGA DRIVE ☐	MEGA CD ☐

Compra ☐ Venda ☐ Troca ☐ Contacto ☐

Nome: ..... Idade: .....
Morada: ..... Telef.: .....
Localidade ..... Código Postal ..... Data .... / .... / ....

• (MD) *The Revenge of Shinobi, Streets of Rage* e *Golden Axe* • Alexandre Paulo Oliveira Volga. Rua Vasques Mesquita, 353, 1.º – 4300 Porto. Telef.: 59 09 39.

• (MS) *Double Dragon* por um destes: *Shinobi, Chuck Rock, Land of Illusion, Castle of Illusion* ou *Super Kick Off* • José Miguel Gomes de Melo. Av. N. Senhora de Fátima, 205, 2.º-D. – Arcozelo – 4750 Barcelos. Telef.: 81 33 06.

• (GG) Consola com *Tazmania, Columns, Pan American Road Rally, Penalty Kick* e *Chaci-Tenis* por uma Mega Drive com dois comandos e dois jogos • Alexandre Jorge Gonçalves Oliveira. R. Marquês Ponte de Lima, 30, 2.º-D. – 1100 Lisboa. Telef.: 886 22 53.

• (GG) *Ninja Gaiden* pelo *Shinobi II* ou por outro jogo • António Jorge Tavares Vasconcelos. R. Vasco da Gama, 156 – Afurada – S. Pedro da Afurada – 4400 V. N. de Gaia. Telef.: 781 03 83.

• (MD) *Splatterhouse 2* por *Cool Spot, Fatal Fury* ou *Krusty´s Super Fun House* • Ricardo Morais de Almeida. Rua Eugénio dos Santos, 9, r/c, Esq. – 2780 Oeiras. Telef.: 457 87 61.

• (GG) *Super Monaco GP* por qualquer outro, de preferência *Streets of Rage, Aliens 3* ou *Simpsons* • Emanuel Orlando Pinheiro da Costa. Bairro das Campinas, bloco 5, Ent. 90, casa 42. – 4100 Ramalde.

• (MD) Menacer por *Dick Tracy* ou outro qualquer • Nuno Miguel Marques Lopes. Rua da Assunção, 7 – 2655 Ericeira.

• (MD) *Home Alone* por *Shinobi, Golden Axe II* ou *Shadow Dancer* • Hélder Filipe Oliveira Barbosa. Casais – Gandra – 4580 Paredes. Telef.: 911 11 91.

• (MD) *Super Wrestlemania* por *Shinobi I* ou *2, World of Illusion* ou *Fatal Fury* • Manuel Maria Martins Colaço. Rua do Sobral, 43 – 7845 Vila Nova de São Bento. Telef.: (084) 5 84 65.

• (MS) *Ninja Gaiden* por *Prince of Persia* • Rui Guilherme. Rua Pedro Nunes, 49, 2.º Ft. – 2840 Seixal. Telef.: 221 79 95.

• (MD) Menacer por *Super Kick Off* ou outro • Célia Maria Rasga. Rua São Marcos da Abóbada, 2, r/c, Esq. – 7000 Évora. Telef.: (066) 2 44 19.

• (GG) Ou vendo o *Paperboy* • Rui Lemos Ferreira. Rossio da Sé, 8 – 4700 Braga. Telef.: (053) 7 96 50.

• (GG) Ou compro *Super Monaco GP II* • Calisto Henrique Coelho. R. Prof. Dr. António Flores, 13 – Reboleira – 2700 Amadora. Telef.: 495 52 48

• (MS) *Super Monaco GP II, Golden Axe, Chop-lifter, Black Belt, Zaxxon-3D* e *Space Harrier,* por outros • Ricardo Jorge Gonçalves. Praça dos Cedros, 7, 1.º – 2900 Setúbal. Telef.: (965) 57 21 79

• (MD) *World Cup Itália 90, Super Hang on* e *Columns* por *Batman Returns* e/ou *Desert Strike* • Pedro Alexandre Dias Carrilho. R. António Nunes Sequeira – 2735 Agualva-Cacém. Telef.: 431 39 15

• (GG) *Ax Battler* • João Miguel Branco. R. Almeida Grandela, 105, r/c — Foz do Arelho – 2500 Caldas da Rainha. Telef.: 97 93 27

• (MD) *E-Swat* e *World Cup Itália 90* por outros dois • Pedro Miguel Garcia. Pta. Duarte Pacheco Pereira, 9, 3.º Frt.– Laranjeiro – 2800 Almada. Telef.: 259 52 63

• (MD) *Alisia Dragon* por *Sonic 2, Bio Hazzard, Streets of Rage 2, Gouls'n Ghosts* ou outro de acção • Bernardo Manuel Carvalho. Praceta de Nampula, 5, 3.º Esq. – 2780 Oeiras. Telef.: 443 14 39

• (MS) Consola com três jogos por GG mesmo sem jogos • Ricardo Jorge Cerqueira. Estrada Exterior da Circunvalação, 8558, C/5 – Amial – 4200 Porto. Telef.: 81 56 43

• (GG) *Castle of Illusion* por *Super Monaco GP* ou qualquer outro de desporto • Bruno Guimarães Marçal. R. Principal, 11 – Alto da Cova da Moura – Buraca – 2700 Amadora. Telef.: 490 03 69

• (MS) *Thunder Blade* por *Prince of Persia, Indiana Jones* ou *Super Kick Off* • Luís Fernando do Nascimento. R. Dr. Mário Vasconcelos Sá, 26, 3.º Dto. – 4000 Porto. Telef.: 82 02 91

• (MS) Consola com Control Pad e seis jogos por Mega Drive • Ricardo Emanuel Batista. Av. Ind. Nacional, 6, 9.º Esq. – 2500 Caldas da Rainha. Telef.: (062) 84 29 69

• (MD) *Cyberball, Streets of Rage, Desert Strike, Turtles, Sonic, Super Wrestlemania* e *Pit-Fighter* por outros • Tiago Madruga. Urb. Verde Sintra, lote 104, 1.º – Linhó – 2710 Sintra. Telef.: 923 45 55

• (GG) *Global Gladiators, Indiana Jones* e *Sonic 2* por quaisquer outros • João Ricardo Martins. R. Prof. Egas Moniz, 11, 1.º Dto. – Venda Nova – 2700 Amadora. Telef.: 474 53 27

• (GG) *Shinobi* e *Out Run* pelo *Columns* e *Pengo* • Nuno Miguel Carvalho. Av. Jaime Cortesão, 48, 1.º Dto. – 2900 Setúbal. Telef.: 2 75 18

• (MD) *Itália 90, Super Hang on, Last Battle* por outros equivalentes, se possível o *Side Pocket* ou *Flashback* • Sérgio Miguel de Almeida. Praceta Miguel Bombarda, 24, r/c – 2700 Amadora. Telef.: 493 70 10

• (MD) *Rampart, Ninja Gaiden, Predator 2* e *Aliens 3* por *Double Dragon, R-Type, Air Recue, Quackshot* ou *Indiana Jones* • Ricardo António Saraiva. R. de Santo António – 6355 Vilar Formoso. Telef.: 5 22 83

• (GG) *Batman Returns, Sonic 2* e *Super Kick off* por *WWF Steel Cage, Chackan, Shinobi* e *Spriderman* • Miguel Ângelo Peixoto. R. Flávio de Resende, 10, 7.º-B — 2780 Oeiras. Telef.: 457 97 62

• (MD) *Home Alone* ou vendo por 6000$ • Marcos Ivo Sela de Sousa. R. Gil Vicente, lote 18, 3.º Dto. – Arrentela – 2840 Seixal. Telef.: 221 56 71

• (MD) *Mystic Defender* • Marco Aurélio Murraças. Bairro da Caixa, bloco 13, 2.º Esq. – 2520 Peniche. Telef.: 78 94 64

• (MD) *Super Thunder Blade, Olympic Gold, F22 Interceptor, Thunder Force II, Out Run, Turbo Out Run, GP Monaco, Twin Hawk* e *Sonic* • Nuno Fernando Lopes. R. Vicente Esteves, lote 22, 3.º Dto. – 2700 Amadora. Telef.: 430 00 21

• (MD) *Last Batlle, Gain Ground* e Sonic por *Ecco the Dolphin, Super Monaco GP 2, Flashback* ou *European Club Soccer* • Hugo Renato Saraiva Santos. R. da Industria, 60, 2.º Esq. – 6200 Covilhã. Telef.: (075) 2 45 54

• (MS) *Lemmings, Sonic 2* e *Double Dragon.* Aceito outros em troca • Sandro Miguel Tavares Mouro. R. de Santo Isidro, 146 – 3840 Vagos Aveiro. Telef.: (034) 79 16 99

VENDO

• (MD) Consola, comando e dois jogos por 20 000$ • Paulo Jorge da Silva Deyllot. Bairro da Corredoura, 36 – Corredoura – 2480 Porto de Mós. Telef.: 40 31 26.

• (MS) Consola, Control Pad e seis jogos. Preço a combinar • Ricardo Emanuel Batista. Av. Indústria Nacional, 6, 9.º, Esq. – 2500 Caldas da Rainha. Telef.: (062) 84 29 69.

• (MS) *Super Monaco GP I* e *II* e *Double Dragon* • Nuno Ricardo Queirós Cruz. Lugar de Margaride, bloco 2, c/v, Dto. – 4800 Guimarães. Telef.: (053) 41 06 46.

• (MD) Consola e um jogo por 35 000$, ligar depois das 19 horas aos dias de semana • Nuno Filipe Luz Reis. Av. General Humberto Delgado, 27, 1.º, Dto. – Belas – 2745 Queluz. Telef.: 431 47 03.

• (MD) Consola e dois comandos, urgente • Francisco José de Alcobia e Sousa. Lote 92, 6.º, Dto. – Portela – 2685 Sacavém. Telef.: 943 14 90.

• (MD) *Sonic, Terminator 2, Alisia Dragoon, Splatter House 2* e Mega Games 1 (*Super Hang-On, World Coup Italia'90, Columns*) • Wallerson Paulo da Silva. Rua João de Deus, lote 8, 3.º, Esq. – 2955 Pinhal Novo.

• (MD) *Talespin, Rambo III, Terminator I* e *Shinobi the Revenge,* entre 3000$ e 8000$ • Nuno Miguel Nóbrega. Largo Dr. António Sérgio, 6 – 3060 Cantanhede. Telef.: (031) 42 03 42.

• (MS) *Indiana Jones, Super Tenis, Grand Prix* e *Chase H. Q.* • Pedro Nuno Vinagre Sena Alves de Gusmão. Rua Sacadura Cabral, 89, c/v, Esq. – S. João do Estoril – 2765 Estoril. Telef.: 466 03 45.

• (MD) Consola com Full Screen, Mega CD, sete jogos de CD, conversor (corre os CD vendidos em Portugal), conversor de 8 bits e dez jogos, tudo por 85 000$ • João Carlos Pereira Monteiro. Rua Adelino Amaro da Costa, 8, 6.º-D – Paço de Arcos – 2780 Oeiras. Telef.: 442 53 06.

• (GG) Bateria Sega por 5000$ • Nuno Miguel Carvalho Pinho. Av. Jaime Cortesão, 48, 1.º, Dto. – 2900 Setúbal. Telef.: 2 75 18.

• (MD) *World Cup Italia 90* e *Last Battle* a 5000$ cada • Tiago João Raposinho. R. Oliveira Martins, 8, 8.º-D. – Casal S. Brás. – 2700 Amadora. Telef.: 492 26 77

• (MD) *Moonwalter, Toki, Super Thunder Blade, Mystic Defender* • Paulo Jorge Matos. Urbanização da Portela, lote 45, 8.º Dto. – 2685 Sacavém. Telef.: 943 44 85

• (MS) Consola, dois comandos, *Alex Kidd, Super Monaco GP II,* 15 000$ • João Diogo de Figueiredo Dias Coelho. Rua Duarte Barbosa, 37, 5,º-C – 4100 Porto. Telef.: 610 61 60

• (MD) *Batman Returns,* 7500$ • Francisco Henrique Branco Granito. Loteamento do Tribunal, lote 14 – 7580 Alcácer do Sal. Telef.: 62 27 43

• (MD) Mega-Games 1, 10 000$, *Talmits Adventure, Darwin 4081,* 6000$ cada um, *Sonic, Desert Strike, Zoom, Golden Axe 2, Mickey* e *Donald, The Duel,* 7000$ cada um • Orquídea Maria dos Santos Ribeiro. Rua Marquês Sá da Bandeira, 386, 4.º – 4400 V. N. de Gaia. Telef.: 379 58 96

• (MS) Consola, control pad, control stick, seis jogos, 25 000$, sem os jogos, mas com o *Alex Kidd,* 12 000$ • César Figueiredo Pimentel. Rua José Luciano de Castro, 166, 4.º-B – Esgueira – 3800 Aveiro. Telef.: 31 36 00

• (MS) *Dynamite Dux,* 6900$ • Pedro Miguel Sousa Russo. Rua da Cabêda, 477, r/c – Montes da Costa – 4445 Ermesinde. Telef.: 974 96 02

• (MS) Consola, nove jogos, 50 000$ • Cláudio Filipe Galvão Cataluna. Rua António Nobre, 19, 2.º, Frente – 2675 Odivelas. Telef.: 932 67 06

• (MS) *Sonic 2, Putt & Putter, Air Rescue, Enduro Racer,* 13 000$ • Rúben Daniel Eusébio Martins. Estrada da Califórnia – Gaeiras – 2510 Óbidos. Telef.: 3 36 63

• (GG) Consola, 18 000$, *Super off Road, Aerial Assaut,* como oferta • Vítor Manuel Vieira. Rua Guerra Junqueiro, 13 – 3000 Coimbra. Telef.: 2 83 43

• (MS) *Tazmania, Paperboy, Prince of Persia,* 13 000$ • José Ricardo Barros de Gouveia. Rua Comandante Sacadura Cabral, 26, 1.º, Dto. – 4785 Trofa. Telef.: 4 54 52

• (MD) *Terminator 2,* 9900$, Mega-Games, 8500$, Sonic, 4900$ • Joaquim Miguel Vieira Pereira. Av. Serpa Pinto, 756, habit. 63 – 4450 Matosinhos.

• (GG) Consola + *Sonic 2, Paperboy, Batman 2* e *Four in One,* com transformador, por 28 000$. • Filipe Alexandre Ramos Silva Van Der Kellen. Rua Dr. Carlos Malheiro Dias, 415, 3º esq.– 4800 Guimarães. Telef.: (053) 41 21 29.

• (MS) *Sonic* 5000$, *Sonic 2* e *Asterix,* 9500$, *Tom & Ferry* e *Vigilante,* 4000$ cada. • Francisco Diogo Cyrne. R. Fernandes Costa, 235, 2.º, Esq. – 4100 Porto. Telef.: (02) 69 71 94.

• (MS) Consola + *Shinobi* por 15 000$. • Pedro Miguel Fonseca Gonçalves. R. Prof. Urbano Moura, 75, R/c. hab. 07 – Santa Marinha – 4400 Vila Nova de Gaia.. Telef.: 30 67 20.

• (MS) *Basic* por 10 000$. • Ângelo Miguel Martins Galente. Rua dos Navegantes, lt. 303 – Bairro da Fraternidade – 2685 Sacavém. Telef.: 955 52 36.

• (MD) Menacer praticamente nova. • Paulo Jorge Bastos Martins. Paradela. Sever do Vouga. – 3740 Sever do Vouga. Telef.: 55 19 89.

• (MD) *Ecco the Dolphin,* 7500$. *Flasback* 10 000$. • João Filipe da Cruz Albuquerque. Rua do Salão. – 3070 Mira. Telef.: (031) 45 14 70.

• (MD) *Altered Beast, Shadow Dancer* e *Chuck Rock.* Vendo-os como novos a bom preço, com ofertas especiais na compra de mais que um jogo. • David Rato. Az. das Carmelitas, 23, 5.º, Esq. – 1600 Lisboa. Telef.: 715 13 37.

• (GG) *WWF Wrestlemania* por 8400$. • Nelson Miguel Alexandre Rodrigues. Carreirinha, 23 – São Bento – 9700 Angra do Heroismo. Telef.: (095) 62 80 69.

• (MS) Consola + 4 jogos: *Sonic 2, Chuck Rock, Asterix* e *Action Fighter.* Tudo por 20 000$. • Telma Maria Nunes Rodrigues. Bairro 1º de Junho, 21. – 8500 Portimão. Telef.: 8 39 10.

• (MS) Consola com três jogos: *Alex Kid, Sonic* e *Super Kick Off,* por 20 000$. • Telmo Rúben dos Santos Alves. R. Padre Manuel Bernardes, 36, 5.º, Esq. – 4465 S. Mamede Infesta. Telef. 953 17 84.

• (MS) *Tazmania, Asterix, Donald Duck* e *Bart Simpson* por 28 000$. Também os troco, especialmente pelo Golden Axe • Miguel Gomes Domingos. Quinta da Bonita. Caixa Postal 4707 — Pontes, 2900 Setúbal. Telef.: (065) 70 61 01

• (MD) *Streets of Rage, Golden Axe* e *The Revenge of Shinobi* por apenas 20 000$ • Hugo Manuel Magalhães. R. Araújo Carandá, 132, 3.ºEsq. - 4700 Braga. Telef.: (053) 7 85 75

• (MD) *Flashback,* 5000$, *European Club Soccer* e *David Robinson,* 4000$ cada e *Sonic* 3000$ • Jorge Augusto Henriques Silva. R. José Luciano de Castro, 176, 5.º C — Esgueira, 3800 Aveiro. Telef.: (034) 31 42 34.

• (MD) *Super Monaco GP II* ou *Menacer* por 8000$ ou troco por *Fatal Fury* ou outro do género • Jorge Daniel de Lima — Fontainhas, Vilarinho, 4780 Santo Tirso. Telef.: (053) 48 33 59.

• (MS) *Ninja Gaiden,* 7500$, *Aliens III,* 7900$ *Wimbledon 2,* 5600$ • David Alexandre Nobre. R. de Santo António — 6355 Vilar Formoso. Telef.: 5 22 83

• (MD) *Streets of Rage, After Burner, Golden Axe II, Altered Beast, Robocop, Quackshot, Strider* e *Olympic Gold* • João Mendes de Oliveira. Herdade da Abegoaria — Canha, 2985 Pegões Velhos. Telef.: (065) 8 74 20

• (MS) Consola nove jogos por 30 000$ • Luis Filipe Santos Rodrigues. R. Dr. Carlos Nunes Ferreira, 30 — Monsanto, 2380 Alcanena. Telef.: (049) 87 90 81

• (MD) Kid Chameleon, Turbo Out Run, California Games, World Cup Italia 90 por 6000$ cada e o Tiny Toon por 9000$ • Cláudio Roberto Sousa Fonseca. R. São Domingos, 70, 1.º Esq. — 6200 Covilhã. Telef.: (075) 33 23 22

• (MD) *The Terminator* por 8000$ ou troco por *Lotus Turbo Challenge* ou outro • Cristiano Marcos Correia. Estação Raiva – 4550 Castelo de Paiva. Telef.: (055) 76 21 16

• (MD) Jogos recentes com 15 dias de uso. Bons preços. Compro 2 consolas (MD), Infra Joy Pad e Arcade Power Stick • Hélder Manuel Godinho. Gorduchos, 12 – 2300 Tomar.

COMPRAS

• (MS) *Champions of Europe, Flintstones* ou *Marble Madness* • André Cerquerra da Rocha. R. Violinda Medina, lote 62, n.º 98. – Tavarede – 3080 Figueira da Foz. Telef.: 3 53 00.

• (MD) *Bio Hazard Battle* • João Pedro Silva Mendes. Rua da Serra, 66 – Paião – 3080 Figueira da Foz. Telef.: (033) 94 12 01

• (GG) *Mortal Kombat* a preço razoável ou troco por *Streets of Rage II* rigorosamente novo • António Miguel Poupino Serrano. Estrada Nacional 118, 993 – Pego – 2200 Abrantes. Telef.: (041) 9 34 31.

• (MS) e (MD) com ou sem jogos. Compro também o conversor para a (MS) • Carlos Manuel da Silva Rosa. R. de São Pedro, 256. – 9700 Angra do Heroísmo.

• (MD) *Castle of Illusion, E-Swat, Aliens 3, Jurassic Park* e *Ecco the Dolphin.* Também troco • Victor Manuel Santos de Oliveira. Vale Domingos – 3750 Águeda. Telef.: (034) 62 55 45.

• Revistas números 1 e 2 da MEGA FORCE ao preço de capa ou mais barato e em bom estado • Carlos Filipe do Rosário Branco. Calçada de São José – 2200 Abrantes. Telef.: (041) 2 54 44.

• Qualquer consola *Sega* com alguns jogos. Quero facilidade de pagamento • Carlos Miguel Reis. R. Eça de Queirós, 3, bloco K. – Quinta Fonte da Prata – 2860 Moita Telef.: 289 23 58.

• (MD) *Flashback* • R. dos Girassóis, 3, r/c. – 2900 Setúbal. Telef.: 3 19 89

• (MD) *Super Hang on* e *Super Monaco GP II* • Ivo Romeu de Oliveira Machado. R. Dr. João Gomes Patacão, 15, 1.º Dto. – 1885 Moscavide. Telef.: 944 68 94

• (MD) Jogos recentes ou antigos • Pedro Miguel Leite Alves. R. Joaquim Ereira, 2 – 2750 Cascais. Telef.: 484 12 11

• Conversor da Master System II por 30% do que ele custou • Mariana Pinto Garrido. R. de Costa Cabral, 2306, 9.º-B – 4200 Porto. Telef.: (02) 48 36 68

• (GG) Desejo comprar diversos jogos • Orlando José Maravilha Azevedo. Bairro da Alegria – 5340 Macedo de Cavaleiros. Telef.: (078) 42 18 19 ❑

CAMPEONATO • CAMPEONATO • CAMPEONATO

Bazar Prameta

CAMPEONATO • CAMPEONATO • CAMPEONATO

MEGA CD

MEGA CD ROAD AVENGER	69.900$00
FINAL FIGHT	11.400$00
SHERLOCK HOLMES	14.400$00
MUSIC VIDEO 1 INXS	11.300$00
BATMAN RETURNS	13.400$00
NIGHT TRAP	15.900$00
SONIC CD	11.400$00
SEWER SHARK	14.300$00
ECCO THE DOLPHIN	11.400$00
JAGUAR XJ 220	11.300$00
THUNDER HAWK	11.300$00
SILP HEED	11.300$00

MEGA DRIVE

GAIN GROUND	4.490$00
688 SUBMARINE ATTACK	4.990$00
TAZMANIA	5.990$$0
WONDERBOY II	5.990$00
ANOTHER WORLD	7.490$00
JURASSIC PARK	15.300$00
STREET FIGHTER 2	17.900$00
F 1 RACING	15.900$00
ULTIMATE SOCCER	11.700$00
ASTERIX	14.900$00
TALMIT'S ADVENTURE	4.900$00
TURBO OUT RUN	5.990$00

QUERES SER O CAMPEÃO?

CAMPEONATO EXCLUSIVO A SOCIOS CLUBE SEGA E CLIENTES PRAMETA. INFORMA-TE!

Rua do Carvalhido, 76
PORTO - Telef.: 81 21 86

MASTER SYSTEM II

DYNAMITE DUX	3.990$00
GHOULS'N GHOSTS	4.990$00
BONANZA BROS	3.990$00
WIMBLEDON	4.490$00
SEGA CHESS	3.990$00
SPEDD BALL	4.490$00
VAMPIRE	3.990$00
CRASH DUMMIES	5.990$00
JURASSIC PARK	8.900$00
F 1 RACING	10.900$00
MORTAL KOMBAT	11.900$00
BACK TO THE FUTURE III	3.990$00

GAME GEAR

SOLITAIRE POKER	3.990$00
CHESS MASTER	3.990$00
WORLD C. LEADERBOARD	3.990$00
HALLEY WARS	3.990$00
MARBLE MADNESS	4.990$00
INDIANA JONES III	5.900$00
WWF STEEL C. CHALLENGE	9.900$00
PREDATOR II	9.700$00
STREETS OF RAGE II	9.600$00
SUPERMAN	10.400$00
SONIC CHAOS	8.800$00
WONDER BOY D. TRAP	3.990$00

PREÇOS COM IVA INCLUÍDO • ENVIAMOS À COBRANÇA PARA O PAÍS • ENVIAMOS GRATUITAMENTE CATÁLOGO COMPLETO

COM A

SUPER JOVEM

CONCURSO TV CANAL 1

GANHA

TODAS AS SEMANAS

BICICLETAS

- Carretos Shimano 18 veloc.
- Jantes em alumínio
- Rodas 26´´

5

TOYS'R'US®

LEITE COM CHOCOLATE

vitaminado

TOM & JERRY™

É BOM A VALER!

© 1993 TURNER ENTERTAINMENT CO.

LACTICOOP
UNIÃO DE COOPERATIVAS DE PRODUTORES DE LEITE DE ENTRE DOURO E MONDEGO, U.C.R.L.