

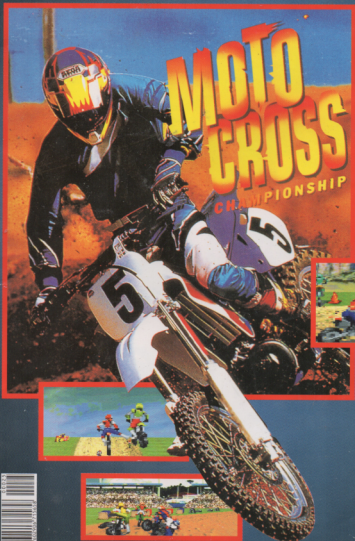
MEGA FORCE



MEGA force

A revista portuguesa dos jogos

SEGA



DOSSIER
LION KING (MS)



ZAPPING
SOULSTAR
RISTAR
BUGGY RUN



RED ZONE

PREVIEW
BC RACERS
LINKS
X-MEN 2
FEVER PITCH SO
ALIEN SOLDIER



**ESTE ANO
A TENDÊNCIA
DA MODA INFANTIL
VAI SER**



ALEGRIA TODO O DIA.

MEGA

Junho 95 N.º 25

MEGA FORCE
Propriedade
Editora Abril Moranah, Lda.

DIRETOR-GERAL
Miguel Ribeiro e Silva
DIRETOR DE DIVISÃO JOVEM
Fernando Vicente

REDAÇÃO
Paulo Oliveira (Editor), Paulo Ferreira (Redator)
José Félix (Revisor), Susana Correia (Secretária)

ARTE
Tina Warner (Chefe) Ana Dulce Bastão (Maquetista Principal)
Paula Rodrigues (Maquetista)

DIRETOR DE INFORMÁTICA
José Augusto Cabé

PRODUÇÃO GRÁFICA
Paulo Duarte

DIREÇÃO COMERCIAL
Luís Segurado (Diretor de Marketing e distribuição)
Isabel Xara-Brandt e Helena Matos (Assistentes)
Mário Rosário (Circulação)

ASSINATURAS
Alexandre Correia (Coordenador de Assinaturas)
Paula Fialho (Assistente)

PUBLICIDADE
João Xara-Brandt (Diretor) Neves Silva (Coordenador)
Gertrudes Paz e Cristina Marques (Assistentes)
José António Lopes (Coordenador de Materiais)

REDAÇÃO, PUBLICIDADE
E SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS
Largo da Lagoa, 15-C — 2795 Lindo-a-Velha
Telefone Geral: 414 30 78 (busca automática)
Fax: 414 32 27

Delegação Zona Norte (Publicidade)
Rua Capão Pombalino, 246, 1.ª F.ª — 4208 Porto
Telef.: 550 67 52 e 550 75 71 Fax: 550 67 38

FOTOLITOS E MONTAGEM

Gráficos
IMPRESSÃO
Gráfica Europam, Lda.

DISTRIBUIÇÃO
Delapress - Snc, Distribuidora de Publicações, Lda.
Lisboa: Tapada Nova, Capa Rota, Lisboa — 2719 Sintra
Telef.: 924 84 47 e 924 86 87 - Fax: 924 84 29
Porto: Zona Industrial da Maia, Sector 9
Rua B, lote 227 — 4470 Maia
Telef.: (01) 941 76 70

Registada no Ministério da Justiça sob o n.º 116 415

Depósito Legal n.º 66 576/93

Tiragem: 24 000 exemplares

Editora Abril Moranah, Lda.
Inscrita no Conservatório do Registo Comercial
de Oeiras sob o n.º 5828.
Número de Contribuinte: 500 871 647

© Megapress/Editora Abril Moranah

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total
ou parcial sem autorização do editor.
Capa: Mibacerno © Sega
Red. Zone © Tina Warner Interactive

MEMBRO DA
ASSOCIAÇÃO DE EDITORES
apct
PARA O COMÉRCIO DE LIVROS

Editorial

Este primeiro número do terceiro ano da MEGA FORCE, não ficaria completo sem as pequenas alterações que todos se permitem num início de ano. Para nós o início do ano de edições começa no dia 2 de Junho. Para começar este ano criámos uma nova personagem que nos irá acompanhar a partir de agora. O Schumrtz, aquele boneco que já se habituaram a ver no final das análises que fazemos aos jogos, é francês. Depois destes 24 meses na nossa presença, regressou ao seu país. Para ocupar o espaço que deixou livre, veio uma personagem energética, dinâmica e cheia de alegria. De momento vamos chamá-la

“O Mega”, pois não encontramos outro nome. Talvez os nossos leitores tenham um nome mais bonito para ele. Se quiserem baptizá-lo com outro nome enviem as vossas sugestões para a nossa redacção. O Mega quer ser vosso amigo. Por isso vai estar sempre aqui para responder às vossas cartas, atender os vossos pedidos e ajudar-vos com os jogos mais difíceis. Será ele que irá dar a classificação final de cada jogo analisado na MEGA FORCE, e poderão vê-lo eufórico, contente, ou triste, consoante o jogo seja excelente, bom ou mau. Ficamos à espera das vossas sugestões.



Classificação

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

Aborrecido Razoável Bom Super Genial



ESTE MÊS

NOTÍCIAS

As pequenas notícias que chegam até nós por diversas vias, as quais vamos seleccionando mensalmente.

5 • Notícias

REPORTAGEM

Não podíamos faltar a um dos maiores acontecimentos mundiais no campo dos videojogos. A ECTS de Londres, edição da Primavera, a partir de agora realizada em novo e mais amplo local, apresentou uma mão cheia de novos produtos para as consolas Sega.

6 • ECTS Spring 95



PREVIEWS

Um dos jogos que certamente mais sucesso irá ter em Inglaterra é o Fever Pitch Soccer.

Está mesmo vocacionado para os holligans ingleses. Um misto de jogo de futebol e de batalha campal, em que algumas vezes se transforma um espaço destinado ao desporto.

22 • Fever Pitch Soccer (MD)

25 • BC Racers (MCD)

26 • Links (MCD)

27 • Shining Force (MCD)

28 • Alien Soldier (MD)

29 • X-Men 2 (MD)

ZAPPINGS

Com as férias à porta já começa a pensar nos próximos tempos a jogar.

Pois estes títulos podem ajudar-te a decidir por quais deves optar.

32 • Motocross

Championship (32X)

34 • Red Zone (32x)

38 • Buggy Run (MS)

39 • Ristar (GG)

40 • Ristar (MD)

48 • Soulstar (MCD)

50 • Mickey: Legend of Illusion (GG)



DOSSIER

Não vamos divulgar o tempo que demorámos para chegar ao fim desta extraordinária aventura na Master System. Afinal sempre é mais difícil do que prevíamos. Aqui está a solução. Já ficam com o trabalho facilitado.
51 • Lion King (MS-GG)



SEGREDOS DA MEGA FORCE

Os truques que os leitores nos enviam são um complemento para os truques que se vão descobrindo por aqui. É também a resposta a muitos pedidos.



HIT PARADE

A lista dos jogos para as consolas Sega que vendem mais actualmente, segundo informações da Ecofilmes, pode dar uma ideia aproximada das preferências dos "consoleiros" Sega.

CORREIO DOS LEITORES

Antes de fazeres a tua pergunta vê lá se encontras a resposta nos números anteriores. Mesmo com mais espaço não conseguimos ainda vaziar a mesa.

PEQUENOS ANÚNCIOS

Se pretendes trocar, vender ou comprar um jogo ou uma consola, ou simplesmente contactar com outros leitores, preenche e envia-nos o cupão. O anúncio é gratuito.

MORTAL KOMBAT 3

Mediático como sempre, o terceiro episódio de *Mortal Kombat* está na origem de uma disputa entre fabricantes e editoras que se arrasta há vários meses. Ainda antes da

Midway ter concluído a máquina arcade que já deve estar exposta nos salões de jogos do mundo inteiro. As principais editoras de *software* desencadearam uma guerra pelos direitos de conversão às consolas e computadores. A última informação que nos

chegou à redacção, não é nada animadora para os nossos leitores, utilizadas habitualmente de consolas Sega, afastada a ideia de se produzirem versões para todos os sistemas, como aconteceu nos primeiros episódios de MK, só a consola da Sony — Playstation — beneficiará de uma versão doméstica do *Mortal Kombat III*. Isto porque o fabricante japonês adquiriu os direitos de exclusividade. Invejosos! □



MEGA NOTÍCIAS

SEGA CHANNEL

Após vários meses de sondagens, a Sega pôde considerar-se satisfeita com o seu canal de televisão. Segundo os números fornecidos por esta empresa, 95% dos assinantes declararam-se satisfeitos. Alguns (8%) chegaram até a comprar uma 16 bits para a ocasião, entre eles uma senhora de 60 anos. A Sega Channel prevê contar com 20 milhões de assinantes até ao final de 1995. □

COMPACT DISC: A NOVA GERAÇÃO

A Philips e a Sony acabam de efectuar a primeira demonstração pública de um compact disc (CD) de alta densidade. Produzido pela 3M, esta nova geração de CD apoia-se num disco de capacidade



normal com uma dupla camada de informação. Permite até quatro horas e meia de vídeo digital, sem qualquer tipo de interrupção e tem uma capacidade de 7,4 GB, em termos práticos equivalente à informação contida em 11 CD convencionais como, por exemplo, os discos utilizados pelo Mega CD. Imaginem só este potencial aplicado à produção de videojogos. □



JOGOS "MADE IN" CHINA

Pela primeira vez, as autoridades de Pequim procederam a uma apreensão de consolas piratas. O material em causa destinava-se ao mercado negro russo, Interior da China e Hong-Kong. As versões piratas das consolas e jogos da Sega causam prejuízos anuais na ordem dos milhões de dólares. Só em Hong-Kong, onde a Sega esperava vender milhares de car-



tuchos do jogo *Sonic & Knuckles*, um sucesso no mundo inteiro, apenas conseguiu comercializar a módica soma de 200 exemplares, isto porque os piratas já se tinham adiantado à própria Sega na distribuição do jogo. Entre 50% e 70% dos jogos comercializados nesta colónia britânica para as consolas Sega são falsos. □



JOGOS M/18

Deep Water é o nome de um departamento fundado pela Sega America para a concepção de jogos para adultos. Segundo a divisão americana, este sector do mercado, por enquanto explorado apenas pelos computadores, ainda não recebeu a devida atenção dos fabricantes e editores de jogos para consolas. O primeiro jogo a sair desta nova linha é uma



versão do *Eternal Champions* para o Mega CD. Inclui fatalidades ainda mais grotescas do que o *Mortal Kombat* e muitos litros de sangue. A comissão classificadora de videojogos, não se fez rogada à investida da Sega, respondeu-lhe à letra com o selo M/18. □

APRENDE COM O MEGA CD

É prática corrente no universo dos computadores, a produção de enciclopédias interactivas. Nas consolas, não abundam os programas de carácter pedagógico, mas a Sega America tomou a iniciativa de produzir a primeira enciclopédia interactiva para o Mega CD — *Com-*



ton's Interactive Encyclopaedia cerca de 34 mil artigos, 5 mil fotografias e algumas dezenas de pequenos filmes. □



ECTS 95 SPRING



TIME WARNER

Uma das maiores produtoras americanas de videogames é a Time Warner Interactive. Nesta edição de ECTS, praticamente todo o seu stand estava dedicado ao *Primal Rage*, que se prevê venha a ter tão grande sucesso como o *Mortal Kombat* da Acclaim. Estavam outros jogos para computadores em exibição, apesar de não nos parecer que um dia sejam convertidos para consolas, pelo menos, com a qualidade de imagem que apresentavam no computador. Mas um deles, *Conqueror*, fazia as delícias dos amantes de jogos de estratégia militar, reportando-se aos tempos do rei Artur. Segundo nos foi dito pelo apresentador do jogo, estão a ser feitas versões para os diversos sistemas, PC, CD-ROM, Amiga e Macintosh, não faltando as versões para a Mega Drive, 32 X e Saturn. Sendo a Sega um dos grandes clientes da Time Warner não podiam faltar versões para as suas consolas. Outro jogo em exibição, já aqui apresentado à algum tempo, era o *Kawasaki Superbike*, produzido pela Domark. Esta empresa deixou de editar jogos para consolas, deixando essa tarefa à Acclaim. □

O afluxo de pessoas aos certames de videogames, aumenta em cada nova edição. Por tal motivo e porque cada ano surgem novas empresas produtoras de jogos, obrigou a que este ano a ECTS se mudasse para novas instalações como aliás já havíamos anunciado numa das nossas edições. O gigantesco pavilhão do Olympia Hall acolhe sem grandes dificuldades as maiores e mais representativas empresas distribuidoras e produtoras de software lúdico. Apesar do muito frio que se fazia sentir em Londres no final do mês de Março, ninguém parecia incomodado por esperar algum tempo na bicha para entrar na feira. A troca de impressões, informações, novidades e pequenos segredos são o quotidiano dos visitantes, em grande parte representantes de empresas distribuidoras e revendedoras. A um acontecimento apreciável de jornalistas da especialidade, ávidos de informações para os seus leitores. O repórter da MEGA FORCE estava neste grupo. As horas que passou ali não foram demais para saber tudo (ou quase tudo) o que diz respeito a novas produções de jogos para as consolas Sega. De stand em stand lá foi recolhendo informações que de outra forma dificilmente chegariam aos nossos leitores. Aqui está um pequeno resumo daquilo que mais interessará saber aos possuidores de consolas Sega.

PRIMAL RAGE (MD)



Trata-se de uma conversão de máquina recreativa considerada a número um em todo o mundo em 1994. Ainda não totalmente terminado, na prática não passa de um *Mortal Kombat* com animais da pré-história. É o primeiro jogo que emprega um sistema de animação baseado em imagens sem movimento, técnica conhecida por *Stop Motion*. Para este jogo foram feitas imagens de bonecos de látex semelhantes a uma pessoa de verdade, filmados em centenas de posições diferentes. Inclui um grande número de movimentos normais, movimentos especiais e fatais. A parte do jogo correspondente à luta, apresenta uma possibilidade de combinação maior do que a de qualquer outro jogo de luta. □

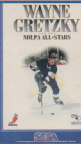


A guardar a entrada da feira estava um enorme gorila com ar de quem queria devorar o mundo, com o sugestivo nome de Blizard, uma das personagens do mais recente jogo da Time Warner.



WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL STAR (MD)

A estrela americana do hóquei sobre o gelo autorizou a Time Warner a usar o seu nome neste jogo. Patrocinado pela NHLPA (Associação de Jogadores da Liga Nacional de Hóquei Americana) este jogo apresenta 26 equipas americanas e seis selecções internacionais, totalizando mais de 600 jogadores, com perfis biográficos e estatísticas de jogadores reais. Possui quatro modalidades de jogo diferentes: simulação, onde são respeitadas as regras do jogo; arcade, onde a acção é mais agressiva; prática, onde podes jogar uma partida normal ou um jogo de desempate com a equipa que quiseres; e torneio, onde podes jogar todas as 84 partidas da temporada. Vive um ambiente autêntico com vozes e sons digitalizados, com seqüências de imagens animadas e inseridas em pontos relevantes. □



CONQUEROR (32X)

Desenvolvido pela mesma equipa que criou os excelentes simuladores *Aegis*, *Guardian of the Fleet* e *Fast Attack*, *Conqueror* apresenta uma variedade de estilos de jogo que proporciona um entretenimento magnífico. O ambiente transporta-nos à Idade Média, plena de intrigas e de lutas e onde os feudos não se conseguem apenas no campo de batalha, mas também com conspirações à volta da mesa e no campo de jogo. *Conqueror* inclui quatro estilos de jogo diferentes: simulação, estratégia, rol e acção em três dimensões. □



US GOLD

A US Gold formou juntamente com a Core e a Kixx um forte grupo, a Centre-gold Multimedia. Duas sumptuosas limusinas levavam os convidados a um hotel a 500 metros da feira onde eram recebidos pessoalmente por diversos elementos da empresa. Alguns televisores ligados a consolas e computadores apresentavam as novidades. Um funcionário da empresa explicava individualmente aos visitantes cada um dos jogos.



Tivemos oportunidade de ver um ótimo jogo de futebol que irá certamente derrubar grandes sucessos, como USA 94, FIFA Soccer, etc. □



FEVER PITCH SOCCER (MD)

Pelo que nos foi dado ver não estará longe de vir a ser considerado o melhor jogo de futebol jamais feito. A US Gold tenciona colocar o jogo muito em breve no mercado apenas para alguns sistemas enquanto prepara versões para todas as consolas e computadores, incluindo os Mac. *Fever Pitch Soccer* é um jogo de futebol cheio de acção



com muita jogabilidade, e adiciona golpes de jogos de luta, o que está muito em moda no futebol (infelizmente). Basta o árbitro virar as costas e começa logo a pancadaria. Oito personagens especiais adicionam agressão e emoção ao jogo. A velocidade que caracteriza os jogos arcade está presente em *Fever Pitch*, o que torna os outros jogos para consolas demasiado lentos. □



FLASHBACK (MCD)



Flashback já é bem nosso conhecido, pois foi um êxito para a Mega Drive em 1993. Surge agora a versão para Mega CD com suberbas sequências animadas. A história já a contamos, pois é a mesma da versão cartucho. O agente secreto Conrad B. Hart descobre uma conspiração extraterrestre com seres superinteligentes que pretendem dominar a Terra. Enviado para o planeta alienígena terá de enfrentar inúmeros inimigos e outros perigos em densas florestas e na base inimiga.

Possuindo mais de 200 cenas diferentes o jogo desenvolve-se em três mundos. □

SPRING



INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES (MD)

Através de 26 níveis, irás gular Indy nas suas memoráveis aventuras no cinema. Reunindo as melhores cenas dos três filmes, *Indiana Jones Greatest Adventures* transporta o jogador ao centro da acção servindo-se do chicote de Indy, evitando ou provocando tiros e explosões como aparece em *Os Salteadores da Arca Perdida*, *O Templo Perdido* e a *Última Cruzada*. Não falta sequer a célebre cena da perseguição em carros das minas ou a fuga no bi-motor, assim como muitas das cenas que nos maravilharam no ecrã. Um jogo de 16 megas para a Mega Drive onde não poderíamos faltar as preciosas passwords. □



95

IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RING (MD)

A mascote dos próximos Jogos Olímpicos que se realizará, em 1996, na cidade de Atlanta, nos Estados Unidos, é a personagem deste jogo de plataformas, num cartucho de 16 megas para a Mega

Drive. O alegre Izzy vive na chama Olímpica. Mas não está satisfeito por limitar-se a ser um simples espectador. Decide então participar como atleta, mas para isso precisa de recuperar os cinco anéis mágicos escondidos no Mundo da Tocha.

Este simpático jogo de plataformas contém três níveis de cinco fases e seis níveis de bónus. □



U.S. GOLD

MEGA MAN (GG)

Um dos heróis mais antigos dos videogames surge agora para a portátil da Sega. Um grande sucesso no Japão, Mega Man também desperta interesse nos Estados Unidos e na Euro-

pa. Mega Man tem de lutar em quatro níveis repletos de boss armados até aos dentes assim como numerosos grupos de inimigos igualmente ferozes. No final defrontará o seu rival de longa data, Dr. Willy, que deverá ser afastado definitivamente da vida de Mega Man. □



U.S. GOLD

INTERPLAY

A Interplay foi uma das primeiras empresas a quebrar as barreiras da realidade entre o consumidor e o ecrã, usando métodos que estavam antes reservados a Hollywood, para criar experiências que o público nem sequer imagina, servindo-se de uma técnica hoje já muito divulgada de fazer fotografias com um fundo azul para depois colocar-lhe outro fundo, criando a sensação de realidade. Os resultados têm sido reconhecidamente positivos, levando a Interplay a alcançar um estatuto de vencedora em diversos produtos para muitos tipos de sistemas. □



EARTHWORM JIM (MGD)

A minhoca mais louca da terra que de um dia para o outro virou estrela de um dos melhores jogos para a Mega Drive, surge agora em formato CD numa edição especial. Mais níveis, passwords, sequências animadas e armas suplementares, são alguns dos melhoramentos que a Interplay resolveu introduzir para satisfazer os pedidos de milhares de jogadores.



CLAYFIGHTER 2 (32X)

Apresentando 11 personagens, com apenas dois lutadores da primeira versão, e fazendo uso de uma nova arma, Clayfighter 2 utiliza duas

vezes mais animação que a versão anterior. Oferece toda a acção que o jogador possa querer, mas sem o derramamento de sangue que os pais tanto criticaram noutros jogos de luta, como no *Mortal Kombat*. Novas músicas e seis tipos de torneio, completam este jogo para a Mega Drive 32 X que provavelmente estará disponível só no segundo semestre de 1995. □



SPRING

95

ECTS

BLACKHAWK (32X)

Numa estranha terra perdida no tempo Blackhawk vai travar uma luta contra o mal para reconquistar o seu trono. Assim começa a história deste jogo de acção e aventura. Usando um avançado método de rotoscoping, uma técnica também usada no Red Zone, Blackhawk apresenta-nos um mundo de fantasia habitado por criaturas hediondas e engenhos de alta tecnologia. Este universo fictício é uma boa oportunidade para a 32 X demonstrar o que vale. Vão abundar efeitos sonoros digitalizados e cenários gráficos sumptuosos. ☐



CASPER (32X/SATURN)

Um dos primeiros títulos que estão a ser desenvolvidos para as novas plataformas será uma adaptação do próximo filme de Steven Spielberg, Casper, que se prevê esteja terminado no final do terceiro trimestre deste ano para quatro sistemas, onde se incluem as consolas da Sega 32 X e Saturn.

Inspirado na série de televisão "Casper The Fiendly Ghost" e nos livros de quadrinhos da Harvey Comics, o Fantasma Gaspar tal como é conhecido entre nós este personagem, reaparecerá pelas mãos de Steven Spielberg numa produção conjunta



Amblin Entertainment/Universal Pictures, com os efeitos especiais da companhia de George Lucas, a Industrial Light and Magic. ☐



SUNSOFT



A grande novidade do stand da japonesa Sunsoft foi a apresentação de uma versão para Mega CD e para a Saturn de um grande sucesso dos computadores, Myst. Trata-se de uma aventura repleta de enigmas. Apontado como um dos jogos mais revolucionários de 1993, Myst é composto por centenas de imagens em 3D de uma qualidade gráfica

irrepreensível, sequências filmadas com actores de cinema e uma banda sonora criada para o jogo. Servindo-se de uma nave espacial o jogador viajara para mundos paralelos representados por ilhas. Em cada uma delas terá que resolver um conjunto de enigmas que o permitirão voltar a Myst, trazendo de cada ilha

uma página de um diário.

SUNSOFT



DOMARK



O discreto stand da Domark não tinha em exibição jogos para consolas, pois a colocação desses jogos no mercado está a cargo de outras editoras. Mas subemos que estão prestes a ser comercializados jogos para a Mega

Drive e Game Gear. Wizard Pinball, para a portátil, é um jogo de flippers que apresenta pela primeira vez várias bolas no tabuleiro. Possui quatro níveis, ou tabuleiros, fases secretas de bónus e uma animação bastante realista da bola.

Timmy Time, ainda não terminado, destina-se a quase todos os formatos de consolas, incluindo a Mega Drive. Timmy Time é um shoot-em-up baseado num desenho animado com uma personagem do futuro, passada e presente. Conduz o teu herói numa batalha contra os diabólicos Space Nasties que tentam eliminar os períodos mais importantes da história da humanidade. ☐

DOMARK



ACESSÓRIOS



Nem só de jogos viveu esta feira. Em todas as edições da ECTS surgem sempre empresas que se dedicam a produzir ou a distribuir acessórios (periféricos) cada vez

mais sofisticados. Uma empresa do gênero apresentava dois comandos especialmente concebidos para computadores, um para comandar um simulador de voo e outro para controlar um potente automóvel de corridas de fórmula Indy. Com um comando em cada mão e um em cada pé, o jogador no simulador terá de fazer levantar um avião, tarefa nada fácil, e ir à procura de aviões inimigos para abater. No jogo de corridas da Nascar, um volante, uma alavanca de mudanças e dois pedais, travão e acelerador, dão uma sensação de realidade. A própria pressão do volante numa curva e o seu retorno à posição inicial é só comparável com os comandos das máquinas arcade. O elevado preço de cada um destes comandos, mais de 100 mil escudos, não trará muitos clientes a esta empresa. Outra empresa, a Powerplay, apresentava comandos para computadores e para todo o tipo de consolas existentes no mercado. A Powerplay é o maior e melhor sucedido fabricante e fornecedor de joysticks e control pads de qualidade, comercializados com a marca "Competition Pro". □



Esta empresa americana, autora de jogos que fizeram sucesso nos computadores, como por exemplo *Mad Dog McCree 1 e 2,*



Space Pirates e *Crime Patrol*, entre outros, acaba de lançar no mercado uma pistola do tipo da que acompanha o jogo *Lethal Enforcers*, compatível com uma série de jogos de tiros, segundo aliança o fabricante.

Este acessório, com um alcance de cerca de 3,5 metros, torna muito mais agradável qualquer jogo de tiro-no-ecrã. É preciso é que se façam jogos compatíveis com este acessório... □



INFOGRAMES



Nascida em 1983, a Infogrames Multimedia é a mais antiga empresa francesa especializada em programas de entretenimento interativo.

Já bem conhecida do mundo dos computadores pelos excelentes trabalhos apresentados, como é o caso de *Alone in the Dark* e *Drakkhen*, por exemplo, a Infogrames compete lado a lado com as melhores companhias produtoras de software lúdico. A mais recente criação, apresentada nestas feiras, trás-nos um velho herói da banda desenhada, Spirou. A história do jogo resume-se em poucas linhas: o Congresso Internacional de Cientistas vai ter lugar em Nova Iorque, onde além de eminentes cientistas mundiais estará presente também o conde de Champignac, um amigo de longa data de Spirou. Mas o conde, quando se preparava para apresentar a sua última invenção é raptado. Spirou e Fantasio, dois famosos jornalistas terão de o encontrar. As



pistas não são muitas, mas apontam para um único suspeito, Cyanure, um terrível robô. Este jogo de plataformas está dividido em duas partes, uma delas tendo por cenário as ruas e o metro de Nova Iorque. □



MIRAGE

O pequeno stand da Mirage era dedicado quase totalmente à nova versão do *Rise of the Robots*. *Rise 2: Resurrection*, é anunciado como muito melhorado, não apenas nos novos cenários mas também e principalmente na acção e movimentos. A verdade é que não nos pareceu ver nada de novo, a não ser efectivamente os cenários que são diferentes da primeira edição.

MIRAGE



Quanto a movimentos e personagens são alterações pouco significativas, pois o jogo é basicamente o mesmo, uma luta entre robôs com imagens tridimensionais, numa simulação de realidade virtual. Não sabemos se a edição deste jogo será feita pela mesma empresa que editou a primeira edição, a Time Warner. Vamos aguardar mais alguma informação que a Mirage certamente nos enviará. □

MICROPROSE

Num aparatoso stand composto por dois andares a imitar uma nave espacial, o destaque para *Star Trek: the Next Generation*. Tanto no

MICROPROSE



outro piso diversas máquinas exibiam versões deste jogo, adaptado da série televisiva com o mesmo nome. Lá estava o capitão Picard com toda a sua tripulação, não faltando o tenente Wolf e o comandante Riker. □

OCEAN



A Ocean teve grande representação este ano na ECTS. No meio do enorme salão da feira instalou dos dois lados do corredor central alguns pequenos stands, não faltando um bar onde os convidados eram recebidos e onde podiam tomar uma bebida. Esta empresa não é grande fornecedora de jogos para as consolas Sega, tendo apresentado apenas três títulos, comuns a outros sistemas. *Adams Family Values*, *Putty Squad* e *Manchester United Championship Soccer* são jogos que em breve serão lançados no mercado europeu para diversos formatos. □

ocean

ELECTRONICS ARTS



A Electronic Arts destaca-se das suas congéneres pelo facto de se dedicar mais a simulações desportivas do que a qualquer outra, embora não se-

ja apenas neste campo que figuram os sucessos desta empresa. Os jogos que mereceram destaque nesta ECTS para as consolas Sega, não são novidades entre nós, pois já nos referimos a alguns deles em edições anteriores. De qualquer forma é bom recordar os títulos que a EA Sports tem preparados para comercializar. *NHL 96* e *Line Drive 95* são as únicas excepções, pois foi a primeira vez que os vimos.

O primeiro trata-se de mais uma versão de *NHL*, hóquei no gelo, modalidade de muito agrado dos americanos, mas não tanto de alguns países europeus, que têm o seu próprio hóquei. Utilizando uma versão melhorada do programa que criou o *NHL 94*, esta nova edição oferece um aumento na velocidade do jogo, animações em 3D totalmente novas e diversos efeitos visuais não presentes na versão de 94. *Line Drive 95* é um dos muitos jogos feitos nos Estados Unidos que provavelmente não chegarão à Europa. É que o baseball é uma modalidade que não tem significado entre nós, e pelos resultados obtidos por jogos deste género noutros sistemas não nos parece sequer que este jogo venha ser comercializado em Portugal. *Line Drive 95* combina sons e imagens realistas com um desenvolvimento de jogo interessante e uma autêntica estratégia de baseball para criar um boa simulação deste desporto. □

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

VIRGIN

A Virgin apresentou um salão futurista a que deu o nome de Space Station (estação espacial). Em feito de contentor de dois pisos, o stand podia albergar mais de 50 pessoas a jogar e outras tantas reunidas com representantes da empresa. Não tivemos oportunidade de falar com elementos da Virgin, pois as suas agendas de entrevistas já há muito que estavam cheias. Mas tivemos oportunidade de ver jogos que em breve estarão disponíveis em diversos formatos.



O jogo que mais atenção nos mereceu, apesar de se destinar apenas ao formato CD-ROM, foi *Heart of Darkness*. Durante três anos o trabalho da Amazing Studio, criadora do jogo, foi mantido em segredo.

Não sem razão, pois *Heart of Darkness* irá ser, estamos certos,

um estrondoso êxito nos computadores. Pelo pouco que vimos do jogo ficamos maravilhados com a beleza e a fluidez das imagens. Para as consolas Sega apenas um jogo para Mega CD e outro para Mega Drive será lançado. Mais uma simulação de golfe a juntar a muitas outras que já existem para a 16 bits. Mas não devemos esquecer que esta produção tem o selo da Sensible Software e é bom lembrar que a Virgin não edita jogos que não ofereçam a partida possibilidades de êxito. A qualidade dos produtos a que já nos habituámos faz prever que este *Sensible Golf* seja mais um sucesso a acrescentar à já extensa lista de jogos editados pela Virgin.



COPYRIGHT 1992 - 1995
by AMAZING STUDIO



nos habituámos faz prever que este *Sensible Golf* seja mais um sucesso a acrescentar à já extensa lista de jogos editados pela Virgin.



TIME COP (MCD)

Assumindo o papel de Max Walker, o jogador embarca numa caçada ao homem através do tempo numa tentativa de deter um louco que

tenta alterar o rumo da história e cumprir o seu sonho de controlar o mundo. Desde os tempos pré-históricos até 1952, quando teve lugar, no Nevada, um teste nuclear; desde a Alemanha nazi a Los Angeles no ano de 2144... os jogadores deverão conduzir o seu herói através de viagens no tempo para esmagar definitivamente o malvado Hans Kliendast, num terrível combate final que pode salvar o futuro do planeta. □



SENSIBLE GOLF (MD)

Quem disse que o golfe é um passeio desperdiçado? O que interessa isso? No *Sensible Golf* não há caminhadas para fazer. Apenas é preciso

saber usar os tacos correctos e ter boa pontaria para acertar nos 18 buracos que constituem cada campo,

no menor número de tacadas possível. Até aqui não há nada de novo em relação a outros jogos do gé-

nero. A diferença está na qualidade das imagens deste jogo e na sensação de realidade que pro-

voca, pois são respeitadas muitas regras que se aplicam ao jogo real. Ideal para os futuros praticantes desta modalidade que não podem dispenhar centenas de contos para aprender as técnicas do golfe. □



SEGA



E finalmente chegamos ao stand da Sega. Este ano a Sega adoptou a estratégia usada no ano passado pela Sony, aquando da apresentação pública



da Play Station. Num pequeno stand com pouco mais de 50 metros quadrados, eram apresentados alguns jogos para as consolas Sega. Ali funcionava uma recepção aos convidados que eram encaminhados para as novas instalações da Sega, em Londres, onde numa enorme sala a vedeta era a tão desejada Saturn. Grandiosos efeitos de luzes e sons anunciaram a chegada da consola do futuro deixando os jornalistas e visitantes ali presentes de boca aberta. Quisemos saber a opinião dos representantes da Sega em Portugal, a Ecofilms, sobre o que a Sega tem preparado para lançar em breve no mercado. Gil Santos,

MEGA FORCE — Quais foram as novidades apresentadas pela Sega nesta edição da ECTS?

Gil Santos — A Sega uma vez mais esteve em grande. Não propriamente pelo stand aí apresentado, que foi de mera participação, mas, sobretudo, pela fabulosa apresentação na Sega Saturn que teve lugar durante o período da ECTS, nas suas instalações em Cromwell Road. De referir também o Pico, o computador brinquedo, cujo lançamento será em breve nos maiores países da Europa (em Portugal o lançamento será próximo do Natal, dado estar-se a trabalhar na versão portuguesa). Esta vai ser mais uma "jóia" da Sega que no seu primeiro ano já vendeu cerca de 1 milhão de unidades, nos Estados Unidos e Japão. Estas foram as novidades de hardware. Muito bem continua a área de software para os diversos sistemas Sega, tanto a nível das produções *in house* como das licenças Sega com um leque de títulos inigualável.

MEGA FORCE — Tivemos oportunidade de ver a futura consola da Sega, a Saturn. Para quando está previsto o seu lançamento na Europa e, consequentemente, em Portugal?



Gil Santos — A Saturn vai ser lançada em Portugal em Setembro próximo, a exemplo do resto da Europa.

MEGA FORCE — A Sony disponibilizou enormes meios técnicos e humanos para apresentar dois jogos para a sua consola, a Play Station.

Era sem dúvida o maior e mais concorrido stand na feira. Está a consola a ir de alguma forma afectar as vendas da Saturn? É uma concorrente a temer?

Gil Santos — Sony, é um nome que só por si merece respeito. A sua consola está uns furos aquém da Sega Saturn e o software ainda mais. A falar-se de um despique entre a Saturn e a consola da Sony, duas máquinas que irão custar pouco mais de 100 000\$ em Portugal, e clara a vantagem da Sega, sobretudo pelas melhores e mais variadas performances

desta e também pelo melhor e maior número de software apresentado. Títulos como o *Virtua Fighter* e *Daytona USA*, justificarão só por si a aquisição desta fabulosa máquina com características únicas e das quais destaco: três processadores Risc de 32 bits; gestão de 500 mil polígonos por segundo; leitura de CD áudio, CD + gráficos; leitura CD vídeo (opcional); e leitura de Photo CD (opcional).

MEGA FORCE — A par dos jogos que es licenciados da Sega estão a preparar, quais irão ser os primeiros jogos Sega a editar na ocasião do lançamento da Saturn?

Gil Santos — Compreenderá que não vou enumerar os títulos todos, (o segredo é importante) mas, levantando um pouquinho o véu e para além do *Virtua Fighter* e do *Daytona USA*, sairão outras "bombas" tais como: *Panzer Dragon*



(uma mistura de *Virtua Fighter* com *Daytona USA*, com um resultado verdadeiramente espectacular), *Clockwork Knight* (um jogo de plataformas que irá fazer esquecer tudo o que já existe neste género, um título, na minha opinião, com gráficos deliciosos), *Sega Victory Goal* (para deixar qualquer um extasiado. O jogo de futebol mais impressionante que já vi!) e *Peable Beach Golf* (que como o nome indica, trata-se de um excelente jogo de golfe que é preciso ver para crer).

MEGA FORCE — A estratégia promocional da Sega para o lançamento desta nova consola será a mesma adoptada para a 32 X ou haverá algo mais amplo?

Gil Santos — Será distinta e baseada essencialmente nas performances excepcionais da máquina e no seu excelente e variado software.

MEGA FORCE — Fala-se muito do gradual abandono da Sega da produção de jogos para a Master System II. Será que pretendem acabar com a 8 bits?

Gil Santos — Não. Vamos continuar com a Master System II em força e o software também vai aparecer como habitualmente. Haverá países mais ricos onde a Master System não venderá mais. Tal facto não se verificará em outros países. Incluindo Portugal.

MEGA FORCE — Que jogos prevê lançar a Sega em Portugal nos próximos meses, para todas as suas consolas?

Gil Santos — A Sega, conforme já habituou o mercado, faz lançamentos de no mínimo, uma dúzia de títulos por mês. Esta prática vai manter-se e aumentará em quantidade nos últimos três meses do ano, não só pela aproximação do Natal, mas também pelos lançamentos da



Saturn e da Pico, em Setembro. Para além dos já referidos para a Saturn, posso indicar alguns exemplos: para a Mega Drive 32 X teremos: *Kruxicles Chaotix*, *Motherbase*, *Virtua Fighter*, *Fifa* e *Surgical Strike*; para a Mega Drive: *Speedy Gonzalez*, *Comic Zone*, *Garfield*, *Power Rangers II* e *Bugs Bunny*; para o Mega CD: *Power Rangers*, *Eternal Champions*, *Striker* e *Surgical Strike*; para a

Master System II: *Mickey III*, *Speedy Gonzalez*, *Out Run*, *A Turma da Monica*, *Monica no Castelo do Dragão*, *Fantasy Star*, *Chapolin*, *Where in the World is Carmen Sandiego*, *Ren & Stimpy* e *X-Men*; para a Game Gear: *Speedy Gonzalez*, *Batman* and *Robin*, *Garfield*, *Power Rangers II* e *Bugs Bunny*; e para a Pico: *Mickey's Blast*, *Winnie the Pooh*, *Magic Crayons* e *Prof. Pico Colour*.

Além dos jogos que estarão no mercado português muito em breve, conforme nos disse Gil Santos, a Sega tem em preparação, ou já terminados, muitos outros, incluindo jogos para a Saturn, o que vem reforçar a nossa opinião de que as outras consolas do género, concorrentes mais directas, serão delegadas para segundo plano. E que não basta produzir uma máquina, é preciso alimentá-la e a Sega irá fazê-lo da melhor maneira. Aqui estão alguns deles.

MOTHERBASE (32X)

Os jogadores dos anos 80 lembram-se com certeza da arca-de Sega Zaxxon. Era um destruidor que possuía uma área isométrica em 3D.

Esta ideia nunca foi convenientemente explorada — até agora, com a chegada de *Motherbase* para 32 X. A ideia básica permanece: o mesmo voo para um território isométrico em 3D, usando os teus *lasers* para rebentar legiões de *sprites* inimigos que vêm na tua direcção.

Não entanto, *Motherbase* promete ser bastante superior graficamente pois combina gráficos

convencionais com uma vasta gama de inimigos e chefes tendo polígonos como base. A acção também foi actualizada para os anos 90, pois agora os jogadores podem sequestrar as naves inimigas e apoderar-se das suas armas.

Motherbase é vencedor em quase todos os aspectos. □



COMIX ZONE (MD)

E m *Comix Zone* o jogador encarna Sketch Turner — um jovem artista sugado para um mundo de banda

desenhada criado por ele próprio. Infelizmente, uma criação sua, *Mortus*, é transferido para o nosso mundo e está determinado a matar Sketch nas páginas do livro. Os jogadores têm de dominar as vastas técnicas de combate de forma a derrotar as legiões maldadas criadas por *Mortus*. A grande particularidade de *Comix Zone* reside na sua execução. Assim que *Sketch* derrota os vilões de cada quadradinho, ou resolve um intrincado puzzle, ele salta para o outro quadradinho onde novos desafios o aguardam. Há múltiplos caminhos através do livro, o que afecta o enredo do jogo (assim como o nível de dificuldade). □



KNUCKLES CHAOTIX (32X)

Depois de ser a estrela ao lado de Sonic, o ouriço, no jogo arrebatador *Sonic and Knuckles*, a criatura cor-de-rosa está pronta para seguir o seu caminho sozinha neste espantoso jogo para 32 X. *Knuckles Chaotix* é um original jogo de plataformas protagonizado por Knuckles e acompanhado pelas novas personagens Heavy and Bomb, Vector the Crocodile, Charmy Bee, Espio, the Camaleon e Mighty Armadillo. Cada uma destas personagens tem poderes especiais que ajudarão Knuckles na sua busca. Visualmente o jogo tem a forma de anteriores jogos do Sonic contudo, a acção foi radicalmente modificada com o jogador a controlar duas personagens no ecrã ao mesmo tempo, ligados por dois poderosos anéis místicos. Estes anéis são a fonte de um novíssimo método de controlo, e precisas de dominar muitas técnicas secretas se pretendes chegar ao fim do jogo. As capacidades poderosas da 32 X são utilizadas na excelente animação de sprites durante o jogo. Os avançados chips gráficos deste sistema são esticados ao limite durante os incríveis níveis bônus que possuem cenários animados com polígonos. Possuindo modos de jogo para um e dois jogadores, *Knuckles Chaotix* é um lançamento de primeira divisão para 32 X.



O jogo. Os avançados chips gráficos deste sistema são esticados ao limite durante os incríveis níveis bônus que possuem cenários animados com polígonos. Possuindo modos de jogo para um e dois jogadores, *Knuckles Chaotix* é um lançamento de primeira divisão para 32 X.

O jogo. Os avançados chips gráficos deste sistema são esticados ao limite durante os incríveis níveis bônus que possuem cenários animados com polígonos. Possuindo modos de jogo para um e dois jogadores, *Knuckles Chaotix* é um lançamento de primeira divisão para 32 X.

O jogo. Os avançados chips gráficos deste sistema são esticados ao limite durante os incríveis níveis bônus que possuem cenários animados com polígonos. Possuindo modos de jogo para um e dois jogadores, *Knuckles Chaotix* é um lançamento de primeira divisão para 32 X.

ETERNAL CHAMPIONS (MCD)

O jogo original *Eternal Champions* foi substancialmente actualizado com sequências fantásticas em full-motion vídeo vindas da Silicon Graphics, equipado com 24 personagens (11 das quais estão escondidas!) e contando com uma quantidade de

opções que põem este título no topo da actual lista de jogos de luta. *Eternal Champions* é o primeiro título Sega da divisão



Deep Water, o que significa que este produto está vocacionado para um público superior a 18 anos, pois contém muitas e variadas cenas de violência e derramamento de sangue. Quem quer ser mortal quando se pode ser eterno? □

THE ADVENTURE OF BATMAN AND ROBIN (MD)

O cartucho *The Adventures of Batman and Robin* está previsto para dois jogadores. Estes heróis têm de lutar contra alguns dos mais terríveis vilões de Gotham City. Two Face, Mr. Freeze, Scarecrow, Mad Hatter e o Joker uniram-se e cabe ao duo dinâmico libertar Gotham deste terrível bando do Mal. Tecnicamente este produto não tem igual, possuindo alguns dos mais espantosos cenários, gráficos animados jamais vistos num jogo para consola de 16 bits.



The Adventures of Batman and Robin é uma espectacular aventura gráfica com intensa acção para dois jogadores. □



STRIKER (MD)

Striker vendeu quantidades incríveis noutras plataformas — e agora está disponível para



Mega Drive na melhor versão de sempre. A famosa jogabilidade das antigas versões foi melhorada ainda mais e agora há três visões diferentes de jogo: a original perspectiva de *Striker* em 3D, *scrollings* laterais e visão por cima da cabeça. □



SURGICAL STRIKE (MCD)

Surgical Strike também utiliza a técnica da Sega, de full motion, mas coloca-te no comando de um grupo anti-terrorista, usando tecnologia avançada para destruir o terrorismo urbano de uma vez por todas. □



FAHRENHEIT (MCD)

Utilizando a técnica inigualável de full motion em ecrã total, *Fahrenheit* é um filme interativo



inspirado em *Backdraft* — *Mar de Chamas*, no qual o jogador é um membro de uma equipa de corajosos bombeiros. □



THE OOZE (MD)

Com *The Ooze*, a Sega volta a reafirmar o seu empenho na inovação dos seus videogames. Este produto coloca o jogador como um homem metamorfoseado numa poça de lama radiactiva, e a situação é: mata ou és morto! A lama pode aumentar o seu volume ao engolir inimigos, mas perde massa se for atingida por armas. A qualidade de jogo combinada com a sua originalidade fará com que seja um dos campeões de vendas. □



STELLAR ASSAULT (32X)

Lança-te no espaço com *Stellar Assault*, um novo e originalíssimo shoot-em-up da Sega. A tua missão é levares o teu pequeno caça para dentro do território inimigo e usares as tuas poderosas armas para acabares com navés inimigas, navés-mãe e estações espaciais. *Stellar Assault* possui alguns dos melhores gráficos em 3D jamais visto para consolas, que recria com sucesso um universo em 3D, assim como uma grande variedade de equipamento espacial extraterrestre. A 32 X é capaz de produzir 50 mil polígonos por segundo, o que resulta em gráficos muito ricos, detalhados e suaves. Mantendo o "espírito de cooperação" dos anos 90, *Stellar Assault* tem modos de jogo para um ou dois jogadores. Com dois jogadores nos controlos, um guia a nave enquanto o outro trata das armas. *Stellar Assault* está preparado para ser um dos produtos mais impressionantes para a 32 X. □



MIDNIGHT RAIDERS (MCD)

Midnight Raiders traz-te mais excitantes filmes interactivos em Mega CD. O jogador assume o papel de um artilheiro pe-



rito nos comandos de um helicóptero Apache. Se conseguires imaginar o que é poder ser capaz de interagir com num filme como *Wings of the Apache* já terás um pequena ideia do que trata este título. □

WIREHEAD (MCD)

Já alguma vez quiseste ser a estrela do teu próprio filme de acção? *Wirehead* dá-te a hipótese de tomar a decisão respeitante ao herói Nero Hubbard. Este promete ser um dos mais originais e viciantes filmes interactivos disponíveis para Mega CD. □



SEGA SATURN

DAYTONA USA

Nas arcade, apenas um único jogo de corrida dominou os salões durante o último ano.

Esse jogo é o incrível *Daytona USA* da Sega, e está previsto o seu lançamento para a Saturn.

Mais uma vez a equipa de programação original foi encarregada de fazer a conversão e o resultado é espantoso. A AM2 conseguiu passar todos os pormenores gráficos dos cenários para esta conversão, assim como a excelente jogabilidade. E enquanto alguns corredores das próximas eras têm problemas em dispor mais do que alguns carros no ecrã ao mesmo tempo, *Daytona USA* demonstra bem o que a Saturn da Sega é capaz ao incluir todos os 40 carros da versão original. Nalguns aspectos, a conversão deste jogo para a Saturn é superior ao da máquina de arcade na medida em que foram incluídas muitas opções novas. Podem escolher-se carros diferentes nesta versão e também há diferentes opções de jogo, incluindo o modo "Endurance", que eleva o número de voltas que precisas de correr por um factor de dez! Também foram incluídos como *standard* os modos "Mirror Image" e "Time Attack". *Daytona USA* estará disponível nas lojas na



altura do lançamento da Saturn e reafirma que a máquina da próxima geração tem tanto o *hardware* e o *software* necessários para a tornar a primeira no sistema de videojogos. □

VIRTUA FIGHTER

Virtua Fighter, o mais bem sucedido jogo de arcade do Japão, é o único jogo de luta que merece o nosso tempo.

E agora este clássico da arcade está pronto para ir para nossas casas. A conversão *Virtua Fighter* para a Saturn é virtualmente indistinguível do original de arcade, o que não é surpreendente se considerarmos que foi realizado pela melhor equipa de desenvolvimento de jogos do mundo: a AM2 da Sega japonesa. Tudo o que existia em arcade está presente neste jogo da Saturn da Sega.

Estão presentes os oito jogadores, assim como o boss Dural. Todos os níveis são quase idênticos e todos os



movimentos do original de arcade teve a sua réplica fiel na conversão. Os gráficos movem-se tão rápida e suavemente como na versão original da máquina — outra demonstração das proezas de *hardware* da Saturn. □



PANZER DRAGON

Também em breve estará disponível o destruidor da nova geração: *Panzer Dragoon*.

Este produto tem sete níveis da melhor acção *shoot-em-up*.

Panzer Dragoon coloca-te na pele de um cavaleiro de dragões, cavalgando e disparando à medida que vais andando através dos cenários mais espectaculares em 3D que jamais viste em jogos para consolas. A acção surge de todos os ângulos, com inimigos a atacar-te de todas as direcções.

Felizmente podes aniquilá-los usando uma das quatro diferentes visões. Podes usar duas armas — a básica besta laser assim como uma série de mísseis de plasma guiados. A variedade de *Panzer Dragoon* é imensa. O nível um é uma série espectacular de ruínas de texturas cartografadas subaquáticas, o nível três é composto por um terreno espantoso de mineração e montanhas, dado de forma suave. O nível cinco é um cenário florestal mortífero,



que contém navas letais assim como um dos boss mais espectaculares da história de videojogos. *Panzer Dragoon* é um *shoot-em-up* por excelência e uma amostra perfeita das espantosas capacidades da nova geração da Saturn. □



CLOCKWORK KNIGHT

Utilizando os processadores gráficos da Saturn, *Clockwork Knight* traz-nos panos de fundo nunca antes vistos em plataformas. À medida que vais andando Pepperachou — o cavaleiro do mecanismo do relógio — na sua busca para encontrar a sua amada numa enorme casa, viagens do berçário ao sótão, passando pelo lava-louças da cozinha, fazendo até uma viagem alucinante no cimo de um comboio miniatura!

Armado apenas com uma espada que é a chave do mecanismo do relógio, Pepperachou pode esgrimir como um verdadeiro cavaleiro para se desvencilhar dos objectos doidos da casa com que se vai confrontando — que vão desde uma caixa de surpresas louca até robôs que se transformam. Para além

disso, as suas pequenas pernas de mecanismo impulsionam-no a uma velocidade vital para evitar alguns dos objectos do cenário, todo numa textura cartografada de forma a tornar-se hiper-realista. Com muita acção, alguns puzzles diabólicos e uma quantidade razoável de quartos escondidos, *Clockwork Knight* alia a boa jogabilidade a mais avançada tecnologia gráfica. Assim que vires *Clockwork Knight* nunca mais olharás da mesma forma para um jogo de plataformas! □



PEBBLE BEACH GOLF

O sucesso de uma consola de videojogos está frequentemente ligada à qualidade das simulações de desporto disponíveis, por isso, não é surpresa saber que a Sega gastou uma razoável quantidade dos seus recursos para produzir espantosos jogos para a sua consola da nova geração. *Pebble Beach Golf* traz-nos a excelente jogabilidade da melhor colheita de simulações desportivas de golfe e adiciona visões em 3D geradas por computador e visuais foto-realistas.

A jogabilidade aproxima-se da perfeição, mas a inovação mais óbvia reside nos gráficos. Graças à capacidade gráfica da Saturn, os programadores puderam incluir algumas características verdadeiramente revolucionárias. Uma das melhores é a *ballcam*, em que a perspectiva da partida é dada pela bola à medida que vai voando pelo ar. □



DEADALUS

Os visuais da Saturn são levados ao extremo neste destruidor incrível. □



BUG

Um jogo de plataformas repleto de acção totalmente num ambiente em 3D. □



PINBALL AREA

A lista de jogos para esta nova consola da Sega não ficaria completa se não contasse também com um jogo de *flippers*, tão em moda nas máquinas arcade nos salões de jogos. □



NHL HOCKEY

A novidade da gama da Sega Sports é esta simulação de hóquei no gelo. A animação de 360 graus, acompanha o jogador nas deslocções pelo campo. □



95

ECT

SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL

a consola da nova geração. A acção do futebol já é suficientemente impressionante, mas mais uma vez, são os gráficos que roubam o espectáculo. Em Victory Goal descobri-

As simulações de futebol são uma das formas mais populares de videojogos na Europa, por isso não é de espantar que *Sega International Victory Goal* é o dos mais impressionantes do género para



rás as jogadas supersuaves com total rotação em 3D, compositas por texturas incríveis, que talvez encontres numa simulação de desporto em tempo real para computadores. Isto faz com que haja uma área de jogo muito flexível e permite a utilização de múltiplas visões e ângulos durante o jogo. Todos os principais clubes internacionais foram incluídos neste jogo, com as adequadas forças e fraquezas atribuídas às equipas dependendo da sua posição internacional. Outras características reais incluem diferentes torneios e lances de grande penalidade. □



GRAND CHASER

Entra no acontecimento automobilístico do futuro com

Grand Chaser.

Composto por pistas assombrosas de polígonos e texturas, este jogo vai ser um título memorável e uma prova de fogo às capacidades da Saturn. □



NOTAS À MARGEM

Apesar de esta feira não ser dedicada ao *hardware* não deixam de ser ali apresentadas novas máquinas de diversão. As consolas são as que têm ali sempre lugar. A Nintendo, em sérios riscos de desaparecer da Europa se os seus dirigentes não tomarem medidas nesse sentido, não esteve presente nesta edição. Desde Setembro do ano passado que se espera uma fulgurante apresentação de uma nova consola, a Ultra 64, embora nos pareça que quando esta máquina vir a luz do dia (se alguma vez isso vier a acontecer) estará tão ultrapassada em relação a outras máquinas do mesmo tipo como a pequena Game Boy o está em relação à Game Gear.

A consola que mais atraiu a atenção de todos os visitantes foi a Play Station, da Sony. Um aparelho *stand* ocupava toda a parte final do pavilhão, onde num *vide wall* se podiam seguir as evoluções de um carro da Nascar, controlado por jogadores que faziam bicha para poderem conduzir uns minutos na versão do *Ridge Racer* para a consola da Sony. Quem quisesse podia lutar num jogo parecido com o *Virtua Fighter* noutras consolas espalhadas pelo *stand*.



A 3DO, da Goldstar, muito discreta, não mostrava nada de novo. Sofre de falta de *software*, apesar de o anúncio de mais de 150 títulos.

A Jaguar fazendo alarde dos seus 64 bits, apresentava como novidade o jogo *Doom*.

Pouco conhecida em Portugal, não nos parece que venha a ter aqui um longo futuro, para mais quando está prestes a ser lançada a futura consola da Sega, a maravilhosa e deslumbrante Saturn. □



SEGA

É MAIS FORTE QUE TU!

Venda por Correio

o teu pedido por telefone: (02) 8303442 / 812186 ou por carta: Rua do Carvalho, 76 - 4200 PORTO

PER PROMOÇÃO SUPER PROMOÇÃO SUPER PROMOÇÃO SUPER PROMOÇÃO SUPER

MEGA DRIVE GAME GEAR MEGA DRIVE II MASTER SYSTEM II

c/ 7 jogos



29.900

c/ 2 jogos + 1 comando

19.900

c/ 2 jogos

19.900

no game

14.900











Destes quatro jogos escolhe dois por 7.900

COMPRA JÁ ANTES QUE ESGOTE



HARDWARE
MD II c/ 5 jogos 32.900
Arcade Power Stick II 10.990
Four Player Adaptor 8.990
Inlini Red (Six buttons) 8.990
Joys 7.790

SOFTWARE
10.990
ATV Tennis 11.990
Cannon Fodder 12.990
Earthworm Jim 15.820
Ecco 2 - Tales of the Ties 12.990
F1 Racing 10.990
Fifa Soccer 95 13.990
Lemmings II 14.420
Lethal Enforcers II S/P 11.590
Lion King 12.990
Man Overboard 11.990
Mega Bomber Man 10.590
Micro Machines II 12.990
Mortal Kombat II 14.420
NBA Live 95 12.990
NBA Tournament 13.890
NHL 95 12.990
PGA Tour Golf 2 11.990
Pitfall 12.590
Power Drive 12.490
Psycho Pitfall 12.590
Raid Zane 12.990
Rasta 11.990
Shock Troop 12.990
Slipping Force II 13.680
Snaker 9.980
Soldi 13.790
Sonic 3 16.900
Sonic and Knuckles 13.990
Super Street Fighter II 15.990
Taz 2 (Escape from Mars) 12.990
Tiny Toon Adventures 11.990
Urban Strike 12.990
Virtus Racing 17.990
WWF Raw 13.600
Virtus Start 6.990
Smurfs 12.900
Aero the Acrobat 8.490
Mega Zone 11.490
Second Samurai 6.490
Vortex of Fear 14.990
Dragon 10.990
Duffy Duck in Hollywood 12.990
Dynamical Champions 8.990
Keweenaw 12.490

PISTON DEK WATER 9.990
POWER RANGERS 11.990
Rise of Robots 10.990
Road Rash II 12.590
Semtex Shadow 13.490
Star Gate 12.990
Street Fighter II 8.990
Syndicate 13.990
Taxi Man 12.490
USA 94 8.990
X-Man 2 12.990

NOVIDADES
Atetrix - Power of Gods 12.990
Road Runner - Desert 11.990
Speedy Gonz. Cheese C. 12.990
Warlock 9.990
Toughman Contest 14.990

Master System II



SOFTWARE
Akabé 9.580
Atetrix and the G. Rescue 7.990
Batman Returns 3.990
Buggy Run 7.990
Dragon 8.990
Incredible Hulk 8.990
Lion King 9.990
Master of Combat 5.900
Micro Machines II 8.990
Mortal Kombat II 9.580
Som of Chuck 4.990

Sonic Chess 9.580
Sonic II 5.900
Sonic Spinball 7.990
Speedball II 4.990
Streets of Rage 3.990
Strider 2 4.990
Wimbledon 2 4.990
Wonder Boy in WW3 3.990
World Cup USA 94 2.990
Zone II - The Rescue 5.900
Cool Spot 4.990
Star Wars 3.590
Smurfs 7.990
Adams Family 4.490
No Rescue 3.990
E-Sweet City Under S. 2.990
F-16 Fighter 3.990
G-Lac 4.990
Dat Run 3.990
Pilgrimage 2.990
Rampage 3.990
Road Rash 3.990
Special C. Investigation 3.990
Master System II c/ Sonic 8.990

NOVIDADES
Speedy Gonz. Cheese C. 7.990

GAME GEAR™



HARDWARE
Sonic Game c/ 4 Super Jogos 21.990
Gotta Get Sonic 2 21.990
TV-Tuner 16.990

SOFTWARE
Aladdin 8.270
Atetrix G. Rescue 3.990
Batman Returns 3.990
Chuck Rock 2.990
Duffy Duck in Hollywood 8.670
Dragon 8.570
Ecco 2 8.870
F1 8.890
G.P. Rider 7.760
Incredible Hulk 8.990
Jungle Book 8.990
Man Overboard 8.670
Master Trick Wars 8.890
Mortal Kombat II 9.990
NBA Tournament 10.590
Power Rangers - Power Strike 8.670
Ran & Slippy 7.860
Road Runner 5.990
Shenka 3.990
Smurfs 8.490
Som of Chuck 4.900
Sonic Chess 4.990
Sonic Spinball 8.470
Sonic Triple Trouble 7.660
Streets of Rage II 9.880
Taz 2 - Escape from Mars 7.900
USA 94 10.420
WWF Raw 8.990
X-Man 2 8.890
Donald Duck 2 4.390
Road Rash 3.990
Prince of Persia 3.990
T2 the Movie 3.990
Fatal Fury Special 8.990
Micro Machines II 8.990
Mickey Mouse Legend of Illusion 8.990
Ristar 7.990
Star Gate 8.690

NOVIDADES
Pitky & Scratchy 8.490
Sonic Delt 7 8.490
Speedy Gonz. Cheese C. 8.490
Tarcen 8.490



HARDWARE
Mega CD Road Avenger 49.990

SOFTWARE
Dragon Master S. 12.990
Dragon Lair 9.990
E.A. Fifa Soccer 12.990
Eye of Beholder 10.590
Formula 1 World Champ 11.990
Jurassic Park 9.900
NBA Jam 11.990
NHL 13.610
Night Trap 15.990
Pitfall 9.990
Prize Fighter 16.720
Sonic CD 11.490
Tom Cat Alley 12.990

NOVIDADES
Power Rangers 11.990
Sonic CD 10.990
Chuck Rock 4.990
WildChild 6.990
Spiderman Vi King Pin 6.990

Mega Drive 32X



SOFTWARE
After Burner Complete 12.200
Doom 15.990
Space Harrier Perfect Star Wars 12.200
Super Motocross 15.990
Virtus Racing Deluxe 12.990

NOVIDADES
Golf Beat 36 Holes 15.990
Mortal Kombat II 14.990
Mortal Kombat II 12.990

A TUA LOJA

Prameta

Todos os dias por Tel.: (02) 8303442-812186 ou por carta para: "Prameta" Rua do Carvalho, 76 4200 PORTO

Dentro de 2 dias tens o teu jogo ou a consola em casa.

SEGA

MAIS PRÓXIMA!!!

OFERTA ESPECIAL MEGA-CD

Se encomendares um destes quatro jogos-CD:

WWF-Rage in The Cage 12.990
Ecco The Dolphin 12.990
Sewer Shark 12.990
Jaguar 12.990

TENS DE OFERTA:
CD c/ 5 jogos

Encamenda já!
Ajuda tambm muitos brindes surpresa para ti!



ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS INCLUINDO AÇORES e MADEIRA AS DESPESAS DE ENVIO SÃO GRÁTIS

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE

Violência no desporto. É verdadeiramente deplorável a atitude que certas pessoas insistem em levar para o interior dos estádios de futebol. Ao mau desportivismo de alguns jogadores, junta-se o comportamento dos espectadores que atiram pedras, garrafas, insultos e sabe-se lá mais o quê. No universo das simulações de futebol nada disto acontece porque nos é apresentado um mundo cor-de-rosa deste desporto, reina o *fair-play* e a presença omnisciente do árbitro está lá para punir os jogadores que ousam recorrer à violência.



Le Striker

País: França

Idade: 29

Sexo: AC / DC

Tipo de sangue: Está à espera do resultado do teste

Passatempo: Dedica-se ao cultivo de tubérculos e outros vegetais

Comida: Suculentas carnes de rã e outros peixes franceses.

Bebida: Um bon Beaujolais

Música: Martelinhos e "mixalhadas"

Estilo: Um temperamento tempestivo

Biografia: Le Striker é um futebolista nato. Desde pequeno que

trava uma luta contra a sua própria

personalidade agressiva para

ser aceite no futebol profissional.

Quando integrou a equipa de Plich

Soccer pode finalmente apresentar

os seus pés a muitas pessoas

Fever Pitch Soccer



SER DIFERENTE

A última produção da *US Gold* é uma pedrada no charco porque rompe com todos os demais simuladores de futebol. *Fever Pitch Soccer* adiciona elementos de luta à simulação do jogo com uma equipa dura de oito jogadores especiais, cada um equipado com movimentos impressionantes. Há jogadores que gostam de praticar um futebol limpo como o Striker,

Playmaker e o menino capô-de-leite do jogo. O seu hobby é resolver equações matemáticas com a ajuda de sua mãe

Esta pobre figura vestida de negro é o árbitro convocado para as partidas de Fever Pitch Soccer



É goooooolooo!!!

U.S. GOLD

Cheat é o jogador mais velho da seleção

Serdá que o guarda-redes vai conseguir apertar a bola? Não perca as cenas do próximo capítulo



0:56

Tricky tem 28 anos e é natural da Colômbia. É um frequentador assíduo de discotecas

Marker e o Playmaker que passam a bola, rematam e fintam, mas basta o árbitro virar as costas para os maus da fita: Barger, Tricky e Cheat transformarem o estádio num pequeno campo de batalha. É de realçar que este jogo não envereda por uma violência de arrancar tripas e corações como o *Mortal Kombat*, bem pelo contrário, apresenta-nos uma violência de entretenimento, com o mesmo espírito divertido dos desenhos animados, que nos



2:16



Morumbaf não é todo acrobata show? É a frase favorita de Bad-Blazer, o segundo avançado desta equipa de estrelas



Marker é um italiano de sangue quente e latino. Divide-se a dançar e lambada e a...



A marcação de um cartão é assinalada pelo alvo branco

conseguem arrancar gargalhadas com cenas de pancadaria. Basta olharmos para o aspecto e dados biográficos dos oito jogadores principais para confirmarmos as nossas suspeitas.

PRÓXIMO DA REALIDADE

Fever Pitch Soccer também anuncia algumas novidades a nível técnico. A perspectiva isométrica dá-nos uma sensação de profundidade e a animação foi realizada a partir de uma estação gráfica da Silicon Graphics. Os movimentos dos jogadores estão simplesmente extraordinários.

Os cânticos das claques e de 50 mil espectadores foram digitalizados para recriar toda a atmosfera que realmente se vive num estádio de futebol. Além de ser um simulador original e divertido, Fever Pitch Soccer é um bom jogo. □



Barger: País: República da Geordielândia; Idade: 71; Sexo: Nem lhe falem disso!; Tipo de sangue: Azedo; Passatempo: Luta; Comida: Batatas fritas; Bebida: Cervejaaaaaa!; Música: Bandas li da terra; Estêil: Tem o braço direito mais forte do futebol europeu...; Biografia: O "10 barrigas" (a carinhosa alcunha deste jogador) lutou muito para atingir as equipas da primeira divisão. Os fãs já conhecem os seus movimentos no campo e gostam de o ver em acção. Infelizmente, Barger nunca conseguiu cumprir os 90 minutos de jogo.



O guarda-redes inglês tem uma dieta à base de cerveja. Não gosta de misturar e rulo aceita subornos (pela...)



O futebol é um desporto violento e que eu gosto de empurrar e derrubar os meus adversários



INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

MEGA CD - MEGA CD - MEGA CD - MEGA CD - MEGA CD - MEGA CD - MEGA CD

SEGA CORE



BC RACERS



Aplica um soco aos teus adversários para impedir que te passem à frente



A tua beta companheira também sabe fazer batota

Terceiro jogo da Core Design inspirado em personagens da pré-história, *BC Racers* apresenta-se aos nossos olhos como uma versão do *Chuck Rock* sobre rodas. Apesar de os produtores não identificarem este título como uma seqüela dos jogos acima citados, o estilo de *BC Racers* não consegue esconder alguns pormenores:

as personagens têm o mesmo ar de palerma do Chuck Rock, de olhos esbugalhados e cabeças enormes,

a clássica moça de madeira continua a fazer galos nas cabeças incautas e os dinossauros ajudam a animar a festa. As corridas e os circuitos acidentados desenvolvem-se ao ritmo destas loucas figuras da pré-história, nunca sabemos que homem ou animal aparecerá à nossa frente. O nosso carro é um *side-car*, feito mesmo à medida para este tipo de provas, acolhe



Uma segunda visão permite-te ver um panorama mais amplo do circuito

um segundo elemento que nos ajudará nas curvas apertadas e, é também uma mãozinha extra para socarmos as viaturas (que tentam passar)

à nossa direita. Em jeito de *Virtua Racing*, também podemos escolher entre duas perspectivas de visão: a tradicional (mesmo atrás da nossa viatura) e outra ligeiramente mais afastada do centro da acção. É um efeito agradável. Enfim, a coisa promete. Tem o mesmo sabor dos divertidos *Flintstones* e sempre é uma ideia que nunca foi explorada nos jogos de carros. □



Não entres na água!



Com a aproximação das curvas, a tua companheira inclina-se sobre o side-car



INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

MEGA CD - MEGA CD - MEGA CD

MEGA CD



LINKS

THE CHALLENGE OF GOLF

Bem-vindos ao Torrey Pines Country Club de São Diego, na Califórnia. Encontramo-nos na costa Oeste dos Estados Unidos na orla do oceano Pacífico e proponho-vos sobrevoar em helicóptero o nosso magnífico percurso, um "18 buracos" impecavelmente conservado, que faz a nossa reputação. Admire a beleza das nossas florestas e o traçado inteligente do nosso percurso com os numerosos *bunkers* de areia.



**SEM DÚVIDA ALGUMA,
É UM JOGO DE GOLFE!**

É efectivamente um jogo de golfe, provavelmente com um pequeno "mais" em relação aos outros. Links permite jogar até seis, cada um de sua vez, o que não está nada mal.

Poderás ser um homem ou uma mulher, escolher o teu nível de dificuldade e os teus tacos (madeira, ferro...), tal como um profissional. Depois de cada tacada, a câmara lenta vai permitir-te apreciar os teus talentos e, se o resultado não te convier, poderás pedir para refazer

a tacada, o que te será concedido sem nenhuma penalização, evidentemente. Catita, não é? Uma opção de salvaguarda também foi prevista para te permitir repousar um pouco, pois todos nós sabemos como o golfe é um desporto difícil, sobretudo quando o Sol brilha em todo o seu esplendor. Naturalmente, existirão outros modos de jogo, entre eles um "Treino" e outro "Torneio". Para finalizar, fica a saber que o jogo tem apenas 2 CD, é assim mesmo e nada podemos fazer quanto a esse assunto! Ainda assim, será certamente possível comprar outros CD, no futuro, para se mudar os percursos. □



O buraco não está assim tão longe para um profissional como tu. O put está próximo.



Não gostamos de criticar as mulheres, mas ainda assim é necessário lutar para nos reavocarmos no caminho!

MEGA CD

Esta encantadora
menina vai
contar-te uma
história na
qual serás o herói.



How sweet an expedition
with his forces.
What, what happened next?

Shining Force

SEGA



Aqui está
a equipa que
pós fim aos
ataques de
Dark Dragon
há 20 anos.
Não têm
um ar feroz?

Será que existe algum "segamaniaco" que ignore a existência de *Shining Force*? Ousamos esperar que nenhum de vocês esteja neste caso, senão atiramos-lhe um feitiço força 28 e, com 159 pontos de experiência, tenho como fazê-lo perder 20. Bom retomemos o assunto: *Shining Force* é um dos melhores jogo de aventuras para a Mega Drive. E brevemente estará disponível para Mega CD.

HOME SWEET HOME

Só se está realmente bem em nossa casa, parece dizer a rainha Anrí. Ela que, há 20 anos, lutou duramente



É aqui que se iniciou a tua aventura: no palácio de Guardiana, lar da rainha Anrí.

para derrotar Dark Dragon, um espírito maligno que se queria apoderar do reino de Guardiana. Desde aí, ela tem vivido uma existência pacífica. Até ao dia em que... (reparam? Isto estraga-se num momento).

Dizíamos então, até ao dia em que o seu guarda lhe vem anunciar uma visita de mensageiros vindos de Cypress. Apesar da recusa dos seus conselheiros, ela digna-se a recebê-los. Alguns segundos depois ela jazia adormecida aos pés

do seu trono. A única forma de a manter viva será obedecer a Edmund, the Reluctant, rei de Cypress. Se o não fizerem, a sua magia mata-la-á.

É mesmo neste momento que entras em acção propondo aos conselheiros partir para Cypress, para que possas recolher o antídoto e acabar com os dias de Edmund.

Para isso disporás de feitiços, equipamento de guerra e de diversos materiais.

Mas principalmente, para ultrapassares os meandros desta longa aventura, terás de utilizar o teu cérebro e o teu sentido de estratégia. Uma longa e bela demanda esperam-te, e não serão aqueles que venceram em

Mega Drive que nos vão contradizer. Esperamos apenas que o Mega CD tenha aproveitado bem este jogo de prestígio. □



As zonas de sombra
delimitam os caminhos por
onde deves seguir.



Ainda não conheciam a minha casa? Foi recuperada.



De forma derrotado, não hesites
em parar no campo.
Encontrarás tudo o que precisas
para te voltar a pôr no lugar.



Aqui te vêes, no coração
do perigoso território de Cypress.

MEGA



Quanto a boss, será um pouco difícil. Os níveis são relativamente curtos, mas numerosos e difíceis.

ALIEN

SEGA

SOLDIER

Na tropa, ensina-se aos mancoas a recanilar das portas. O mesmo é válido nesta situação. Os extraterrestres adoram-nas



Alien Soldier. O título é apenas este e já dá o tom. Estamos no ano da graça de 2015 e a Terra está submetida ao poder

de um tirano, um extraterrestre que responde pelo doce nome Epsilon-Eagle. De facto, ele tomou a Terra como "refém", impedindo que os seus habitantes a abandonem. Para fazer isto, ele criou um espécime, metade carne, metade robô: o grupo Scarlet (que nada tem a ver com *E Tudo o Vento Levou* ou *Scarlet O'Hara*). O fim último de Epsilon é fazer desaparecer a raça humana e assim poder invadir a Terra.

EYE OF THE TIGER

Os terrestres, conscientes do perigo, deverão agir e depressa. Para isso vão utilizar Xi-Tiger. É um ser mutante que nada tem a ver com um tigre pois é cruzado com um humano, do qual habita o corpo, e uma águia, que é a cabeça.



Bem que tivemos avisado para não porem a imagem ao contrário! Não tem sentido nenhum. Nem graça



Nas tuas armas tens de qualquer forma o Baygon Verde. Colado de ti!

Alien Soldier versus Ecco the Dolphin 2. Um duelo imaginável? Espera para veres Alien Soldier antes de começares a dizer assim!



Seis armas todas igualmente diversificadoras. Faz bem a tua escolha, mesmo bem, pois isso é vital

A tua missão será levá-lo frente a Epsilon para que possa libertar o teu planeta do seu domínio. Mas isto não se fará assim. Terás de abater um grande número de extraterrestres e de boss para atingires as tuas metas. Mas não fiques inquieto. Para terminares este *beat-em-up* de ritmo infernal disporás de quatro armas, que terás de seleccionar num primeiro tempo por entre outras seis. E poderás até regular a velocidade do jogo se te sentires ultrapassado pela acção. Não ficarás desiludido por este jogo quando vires toneladas de extraterrestres a bombardear-te e a saíres de todos os cantos. Mas, graças aos teus golpes especiais e aos teus equipamentos, terás com lhes responder. □



Será mais prudente saber andar no tecto, pois a água será fortemente desaconselhável



MEGA DRIVE - MEGA D

Nightcrawler num combate contra Exodus...



X-MEN 2

SEGA

A BD intitulada "X-Men" (publicada agora em Portugal) tem muita história, numa delas Magneto constrói uma base espacial chamada Avalon para criar uma nação de mutantes afim de dominar a raça humana. Por outro lado, Xavier, mentor dos X-Men sonhava com uma

harmonia entre os humanos e os mutantes. É por esta razão que os X-Men intervêm para frustrar os projectos de Magneto e evitar uma guerra.



O jogo retoma, no geral, esta história, mas também muitas outras passagens das complexas e tumultuosas aventuras dos X-Men...

UM JOGO DE PLATAFORMAS ANTES DE MAIS

É claro que *X-Men 2* é um jogo de plataformas (de 16 Mb) normalmente para um só jogador, mas deverá permitir igualmente jogar a dois no modo "Batalha" que coloca os X-Men em competição entre si! O jogo deverá contar com cerca de 15 níveis e o jogador deverá escolher a personagem que mais lhe agrada, cada um possui golpes e poderes diferentes: Wolverine com as suas garras aterradoras, The Beast com



Quem pode resistir aos ataques de Wolverine?

a sua força monstruosa, Psylocke com os seus poderes psíquicos e a sua espada cortante, Nightcrawler com o seu poder de teletransportação, Gambit com o seu bastão e o seu poder de utilizar objectos como armas ou ainda Cyclops com o seu raio óptico. Como vês, muita variedade em perspectiva! Ao longo do jogo irás reencontrar numerosos inimigos tais como Exodus ou ainda robôs exterminadores de mutantes (as Sentinels) criadas pelos homens para sua defesa. Terás a possibilidade de recuperares a tua energia ao encontrares pedaços de ADN um pouco por todo o lado e que te serão bem úteis! O jogo está actualmente em fase de desenvolvimento, e por isso não podemos obter informações mais precisas, mas não percas o *zapping* que te esclarecerá sobre o conteúdo exacto do jogo... □



Agarrar-se às paredes e não no facto não resolve qualquer problema para os

Testilê. Nesquik

Um cientista maluco apoderou-se da Receita Secreta de Nesquik, o que provocou nos amigos de Quicky uma grande agitação. Para a recuperar, Quicky vai ter de enfrentar muitos inimigos através de florestas, no fundo do mar, na terra fria dos pólos, nos desertos escaldantes e até pelo espaço. São 15 níveis cheios de acção num jogo de plataformas onde não faltam os boss de fim de nível e os níveis de bónus onde podes apanhar vidas extras.



O CIENTISTA LOUCO ROUBOU A RECEITA SECRETA DO NESQUIK. OS AMIGOS DO QUICKY PEDEM-LHE AJUDA.



PASSA ESTE ANÚNCIO, POIS SE MORRERES NÃO VOLTARÁS AO INÍCIO DO NÍVEL.

A SAÍDA ESTÁ PRÓXIMA. MAIS UM SALTO E ENTRARÁS NOUTRO NÍVEL COM MAIS PERIGOS.



DEVES APANHAR TODOS OS OBJECTOS QUE ENCONTRARES PELO CAMINHO.



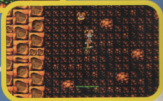
AS BOLAS SERVE-TE DE ARMA PARA DESTRUIRES AS COBRAS E AS VESPAS QUE NÃO TE DEIXAM ANDAR TRANQUILAMENTE.



PODES RECUPERAR ENERGIA AO APANHARES ALGUNS OBJECTOS E PASSAR PELOS ADVERSÁRIOS SEM QUE NADA TE ACONTEÇA.

QUICKY COMPUTER GAME!

SE JUNTARES TODAS AS BOLAS TERÁS ACESSO A UM NÍVEL DE BÓNUS ONDE PODES GANHAR UMA VIDA EXTRA.



AO DERRUBARES O CIENTISTA RECUPERAS PARTE DA FÓRMULA SECRETA E LIBERTARÁS OS AMIGUINHOS DE QUICKY QUE ENTRETANTO TINHAM SIDO APRISIONADOS.



ALGUNS COGUMELOS SERVEM DE TRAMPOLIM PARA AJUDAR O QUICKY A CHEGAR AOS PONTOS MAIS ALTOS.



OS PINGUINS SÃO TÃO FÁCEIS DE ABATER COMO AS VESPAS OU OS PEIXES.



APANHA AS LETRAS QUE COMPÕEM A PALAVRA NESQUIK.



EM ALGUNS NÍVEIS É PRECISO DERRÓTAR O CIENTISTA QUE NOS ATACA COM BOLAS A PARTIR DE UM HELICÓPTERO. COM CINCO TIROS BEM CERTEIROS DESTRURÁS O HELICÓPTERO.



Para receberes este sensacional jogo, basta enviáres 6 pontos de Nesquik pó (800 ou 400 g) mais 4 pontos de Nesquik pronto a beber (200 ml) para: **QUICKY COMPUTER GAME**
Apartado 2842 - 1121 Lisboa Codex, acompanhado de um cheque no valor de Esc. 500\$00 (inclui despesas de envio) em nome de Nestlé Portugal, S.A. Lembra-te que para jogares necessitas de 4Mbytes de RAM no teu PC e sistema DOS. Participa já nesta promoção* e diverte-te a valer.

* Promoção limitada a 20.000 jogos.

ZAPPING

MEGA DRIVE 32X - MEGA DRIVE 32X - MEGA DRIVE

Todos os concorrentes estão parados na linha de partida, à espera do sinal e, pronto, foi dado. A primeira corrida do campeonato de motocross 125 cc acaba de se iniciar na pista! Há já vários concorrentes que se encontram na estrada e tentam erguer a sua mota com muita dificuldade. As motas estão enredadas umas nas outras e corresponde a preciosos segundos perdidos! Mas vamos antes para a dianteira da corrida onde a batalha aquece entre o n.º 7 e o n.º 11. Reparem bem! Quando as duas motas se encontram, a n.º 7 bateu na mota do seu adversário com um pontapé selvagem. O acidente era inevitável atendendo à força do golpe e pronto, lá vemos o n.º 11 bem no meio dos montes de palha que rodeiam o circuito. Tanta intensidade logo no início da primeira volta! De facto, os concorrentes parecem um pouco nervosos se repararmos nos erros de condução que eles fazem. A classificação não pára de mudar ao fim de alguns minutos e pensamos que com cinco voltas já dadas ainda não será possível fazer um prognóstico. De facto, as quedas são numerosas, mas é preciso lembrar que o circuito foi redesenhado, o que pode explicar bastantes coisas... Senhoras e senhores, vamos agora interromper as imagens para um intervalo publicitário, voltamos já a seguir...



Aqui vê alguns dos 12 circuitos disponíveis. No modo "Treino" podes correr naquele que escolheres. Curiosamente aquilo que podes ver nas imagens, as curvas não são elevadas



Deverás passar nos três primeiros para poderes passar ao circuito seguinte



MOTO Champs



A lutar pelo primeiro lugar! Em baixo no ecrã vê a tua posição, o teu tempo, o número de voltas restantes e a tua velocidade



É esta a visão em modo de jogo jogadores. Evita a lama se não te quiseres queimar





Evita os concorrentes no solo para não provocar um rachaete



Para passar as pequenas rampas, para fazer saltos e para controlar o regresso ao solo, deverás colocar-te na roda traseira



Corta as curvas para ganharas tempo

Logo à partida é muito difícil encontrar um caminho por entre a dúzia de concorrentes

Apesar da estrada ser muito larga neste circuito, nem sempre será assim



Up! Traveste mesmo a tempo e evita-te a queda por uma unha negra!



Baixa a cabeça para aceleraras assim que a pista te permita

CROSS Championship

Durante os saltos podes virar e tua lambreta para fazeres figuras e voltar no sentido certo da curva



COMENTÁRIO

Sem a 32X, este jogo não poderia existir tal como é, com a velocidade de tratamento das imagens, só possível com um processador de 32 bits, e ainda bem que assim é. Mesmo assim achamos que o jogo poderia ter sido melhorado, tendo em conta as outras capacidades desta máquina! Motocross é um bom jogo que te agradecerá por três razões principais: primeiro, é possível jogar a dois, segundo é superdivertido, saltos e ressaltos nas inúmeras rampas dos circuitos e terceiro, a maneabilidade da moto é excelente e por consequência a condução é particularmente agradável. No entanto, apresenta algumas pequenas imperfeições. Os efeitos sonoros, por exemplo, são muito repetitivos. Quem jogou Road Rash vai achar Motocross Championship muito interessante, pois permite também derrubar os adversários ao muro e ao pontapé.



■ MEGA 32X ■

MOTOCROSS Championship

SOM

13/20

O ambiente não é muito convincente e falta-lhe realismo. Os efeitos sonoros, incluindo o ruído das motos são demostado discretos. Mas as músicas são boas!

GRAFISMO

16/20

As leituras utilizadas são fixas e fiéis aquelas que se podem encontrar num verdadeiro terreno de motocross. No geral é bem realizado.

ANIMAÇÃO

14/20

A sensação de velocidade é muito bem conseguida e as diferentes posições das motos são realistas. Ainda assim, a animação torna-se esbarratada.

MANEABILIDADE 16/20

Apesar os pontapés e murros causam problemas de tempos e tempos. À parte disso, a condução é extremamente agradável!

INTERESSE

15/20

Apesar da visão ser pequena, a possibilidade de jogar a dois simultaneamente agrada bastante as coisas! Este título é mais um jogo de arcade do que uma simulação.

◆ DESPORTO ◆

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 32 Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 3
NÚMERO DE CIRCUITOS: 12
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
PASSWORDS: SIM
CONTINUAÇÕES: SIM

- ↑ Os saltos.
- As curvas e derraps.
- ↓ O modo dois jogadores.
- Os cenários não são muito variados.
- Circuitos demasiado fáceis.



89%

ZAPPING

MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE

Acaba de acontecer um golpe de estado num pequeno país chamado Zyristan.

O general Ivan Retovitz, autor do golpe, é bastante conhecido pela sua brutalidade. É um psicopata e um mentiroso notório.

Por azar, existiam numerosos depósitos de armas nucleares que se encontram agora em seu poder. O povo de Zyristan está a ser sujeito a torturas e será mesmo deportado. O conselho da ONU reuniu-se para saber o que se poderá fazer para evitar isto, mas a decisão foi esperar e ver como a situação progride. Pouco tempo depois, Zyristan invade de repente um país vizinho com bombardeamentos massivos que matam centenas de pessoas inocentes. A resistência do país é completamente aniquilada.

O ditador reivindica a posse de dois novos países. Ameaça utilizar armas nucleares contra todos os países que se lhe quiserem opor e concede 24 horas à ONU para satisfazer a sua exigência de propriedade.

Fotos de satélites permitiram desvendar os planos de Ivan para conquistar o mundo. Peritos militares decidiram enviar um helicóptero para uma missão denominada "Operação Red Zone".

O objectivo é destruir as rampas de mísseis para permitir que os civis voltem a tomar o controlo do país. Foste escolhido para dirigir a missão mais delicada de toda a história. Não te esqueças: tens apenas 24 horas.

A sargento Mirage é uma especialista em armas marcadas. Utiliza metralhadoras e facas.



Red

Enquanto isso, es tu a líder do grupo. Possui uma metralhadora e granadas. Tal como os outros dois membros do grupo, podes também colocar minas.



Vai pousar naquela ilha onde te espera um dos teus agentes. Ele possui uma diquete que contém um vírus capaz de paralisar os sistemas informáticos inimigos.



Além também é um sargento. Ele transporta um lança-chamas assim como um lança-foguetes.



MISSION 5 Password: BARRBDECCBB

OPERATION CHIMP

In order to get close to the main nuclear missiles, you must destroy some chimp bunkers dispersing the energy. Do this by shooting up a large fuel stack located in the northwestern corner.

Please note that you will get a ted eventuality, so you should be for the missiles as quick as you can.

Agora a festa já acabou e tem de trabalhar durante a noite! Cria uma diversão fazendo explodir os stocks de petróleo. Ainda assim toma atenção aos helicópteros inimigos!



ZONE

MISSION 3 Password: ABCDEFACAAA

NO HAS LOCATED THE ENERGY NUCLEAR BUNKER.

WORLD AIR TO BE SWATH BY CLIMBING TO THE northwestern air base first.

Then enter the missile launchers to destroy the missile tanks before Ivan initiates a counter attack.

Antes de poderes entrar nos bunkers inimigos para destruí-los nas rampas de lançamento de mísseis, deverás impedir que o inimigo te possa vir atacar pelo ar. Para isso, deves atacar o aeroporto. Vários aviões conseguirão, ainda assim, descolar e deves faz-los descer para te tornares senhor do espaço aéreo.



O TEU HELICÓPTERO

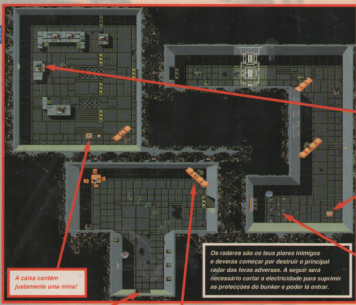
Encontra-te aos comandos de um helicóptero Apache, modelo AH-64B, equipado com quatro tipos de armamento.

Foguetões. Para teres a certeza de que atinges o teu alvo, desloca a mira e dispara assim que ela ficar vermelha. A precisão só depende de ti!

Balas. Utiliza-as principalmente para eliminar os soldados.

Mísseis terra-ar autoguiados. É a arma mais potente que possuis. A mira é atraída automaticamente por qualquer massa metálica. Lança o teu míssil e continua o teu caminho tranquilamente.

Mísseis ar-ar. Combate aéreo, conheces? Desloca a mira em direcção ao avião que te ameaça e lança um míssil para o abater.



Introduz o disquete no computador para instalares o vírus. O centro vai auto-destruir-se, por isso corre depressa para a saída.

Abre a caixa para curar os teus ferimentos.

O solo está minado. Lança uma granada ou faz explodir um bloco para provocar a explosão de todas as minas. Atenção, no teu regresso a porta estará fechada e deverás colocar uma mina para a estorvar.

Os radares são os teus piores inimigos e deverás começar por destruir o principal radar das forças adversas. A seguir será necessário cortar a electricidade para suprimir as protecções do bunker e poder lá entrar.

A caixa contém justamente uma mina!

Entrada do bunker

Uma granada bem lançada será suficiente para lhe demitir a cabeça



Pilotar não é fácil. Deverás incessantemente verificar o estado das estirgas para evitar que embale, pois possas apenas uma vida! Vigia o teu nível de combustível, as minas que te restam e também o teu radar, que te indica em que direcção é que avanças.



Chegar em frente ao inimigo é muito arriscado. Aproxima-te por trás pois assim não terás tempo de atingir os canhões na sua direcção.



Ao carregares em "Start" accedes ao computador de bordo que te dará então um mapa. Assim que tiveres superado todas as minas aparecerá um novo mapa. As letras brancas assinalam os pontos de abastecimento de combustível, armamento e também lugares onde poderás fazer reparações. As marcas vermelhas são os objectivos das minas. O teu computador de bordo permite-te ler o conteúdo das minas, fazeres zoom no mapa para examinares precisamente as tropas inimigas e preparares o teu itinerário e, por fim, teres uma visão do inimigo assim como informações tais como a potência de fogo ou a blindagem de um equipamento inimigo.



As pistas de aterragem são representadas por um círculo. Poderás desta forma recuperar armas, combustível ou mesmo fazer reparações. Antes de pousares, lança os arredores para estares certo de que não vais sofrer um ataque surpresa. Consoante o número de vezes que és atacado, o teu helicóptero vai tendo cada vez mais avarias. Torna-se dificilmente controlável, o radar já não pode funcionar e podes mesmo perder a utilização de certas armas.





Nesta missão deves afundar um submarino atómico extremamente bem protegido. Primeiro deves encontrar a entrada do corredor que conduz a ele. Se as portas se abrirem à tua chegada deves encontrar outra porta para voltares e sair pois elas fechar-se-ão logo de seguida. Não te arriscoas apenas a bater nos postes que formam o corredor mas também serás ameaçado por baterias de mísseis SAM. Tomado de surpresa, o submarino não se poderá defender! Agora, para voltar a sair é outro assunto...



Assim que já não tens mísseis, tiveres de abandonar o helicóptero, poderás escolher a personagem com a qual queres sair. Se um dos dois morrer, poderás fazer sair outra personagem. Assim que encontráres caixas, poderás abri-las para obter armas e até medicamentos. Poderás ser obrigado a dar um salto para superar um obstáculo. Se caminharas sobre um inimigo morto, verás sangue a esguichar sobre os teus pés! Por vezes o solo pode desmoronar-se e fazer aparecer uma passagem secreta. Desce e depois volta a subir saltando. Assim que disparas, a tua personagem pára de andar e poderás apostar em todas as direcções e mesmo em todos os ângulos. Para lançar uma granada ou uma faca e o tempo de pressão sobre o botão que determina a força do lançamento. À medida que vais progredindo, completas o teu mapa. Ao reverteres num computador, poderás obter a mapa de uma só vez. Para fazer funcionar este vínculo, terás de activar as duas alianças precedentes!



COMENTÁRIO

O desenvolvimento de *Red Zone* parece-se com o de *Urban Strike*. O jogo é principalmente articulado em torno de duas cenas, numa das quais te encontras aos comandos de um helicóptero de combate e a outra que te colocará na pele de um comando pedestre. Tirando as suas diferentes proezas técnicas, como os *scrollings* diferenciais que conferem uma profundidade impressionante ao jogo assim como uma excelente visão de perspectiva, a atmosfera contida neste título é admirável, guerreira, mas admirável. Com uma boa diversidade nas missões a executar, do ponto de vista estratégico leve mas apreciável e uma jogabilidade muito agradável, *Red Zone* é a boa surpresa. E nós cá na MEGA FORCE gostamos muito de ser surpreendidos.

Se tu creias na segurança ao voar sobre o oceano, e submarinos, assim como os barcos nuclear-mísseis podem atacar um ataque

MEGA DRIVE

Red Zone

SOM

18/20

Durante o jogo não há o som do helicóptero, mas sim uma música que nos mergulha em pleno na guerra. Os disparos e as explosões são retumbantes!

GRAFISMO

16/20

Os gráficos são finos e estão perfeitamente de acordo com o estilo do jogo, apesar de serem de vez em quando, demasiado atípicos e pouco coloridos.

ANIMAÇÃO

18/20

Entre os *scrollings* multidireccionais das diferentes partes do jogo, perde-se frequentemente a cabeça. Antes assim!

MANEABILIDADE

17/20

O helicóptero pilota-se com precisão e os seus deslocamentos são muito realistas. As personagens são também agradáveis de manipular.

INTERESSE

18/20

Tanto em helicóptero como a pé, as missões são variadas e a tua estratégia e reflexão são postas à prova. É tu que geras o teu combustível e o armamento...

ACÇÃO

EDITOR: TIME WARNER
TAMANHO DO CARTUCHO: 16 Mb
DIFICULDADE: DIFÍCIL
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: SIM
CONTINUAÇÕES: NÃO



Sair do helicóptero.



Três personagens diferentes.



Um armamento completo.



Ambiente muito militar.



Gráficos "atípicos".



92%

ZAPPING

MASTER SYSTEM — MASTER SYSTEM — MASTER SYSTEM



A primeira pista é a mais acessível!



Quatro, três, dois, um, partida!



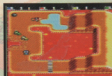
No intervalo de cada corrida, pedes comprar acessórios.



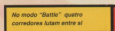
BUGGY RUN



Mantém-te no centro da estrada. À tua esquerda tens buracos e à direita, água.



Um lago, um fossa cheio de lava e umas rampas fazem parte deste circuito. O perigo é intenso.



No modo "Battle" quatro corredores lutam entre si.



COMENTÁRIO

Já chegámos à conclusão de que os jogos de corridas são uma fonte inesgotável. Quando julgamos que já vimos tudo, pimba! Cai-nos na secretária outro jogo recheado de novidades. *Buggy Run* quase que se pode encaixar neste lote, não é um *Micro Machines 2* ou um *Virtua Racing*, mas o seu lançamento para a Master System, constitui só por si uma boa nova.

Buggy Run é uma alternativa (acrescenta-se bélica) ao *Micro Machines*. Também conduzimos um pequeno carrinho numa desenfreada competição só que num meio completamente inóspito. Os carros oponentes atiram-nos para a ravina e lançam-nos armadilhas, todavia, temos objectos ao nosso alcance como as minas e as bombas que permitem-nos retribuir na mesma língua. No intervalo de cada corrida podemos reparar os danos e aumentar a potência do nosso veículo. Feito o balanço, é um jogo agradável.

■ MASTER SYSTEM ■

SON 13/20

GRAFISMO 15/20

ANIMAÇÃO 14/20

MANEABILIDADE 15/20

INTERESSE 14/20

◆ CORRIDAS ◆

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 2 Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
CONTINUAÇÕES: NÃO
PASSWORDS: SIM



86%

Esta é a história de Ristar, uma pequena estrela cadente muito cansada que estava a dormir serenamente há vários anos para recuperar forças. Após ter viajado por todo o universo e iluminado numerosos planetas à sua passagem, um tal repouso era mais do que merecido! Contudo, ela vai ser incomodada em pleno sono e dotada, de poderes extraordinários para que possa vir socorrer vários planetas em perigo. De facto, a constelação de Valjeé foi atacada pelo demoníaco soberano de Despair que não tarda a semear terror e desolação. Ristar, mais forte do que nunca, voa em direcção do primeiro dos sete planetas que deverá libertar. Como estes planetas, são totalmente diferentes uns dos outros, ela irá encontrar-se em paisagens variadas, tão depressa ensolaradas como cobertas de neve... Inteligente e tenaz ela não desistirá nunca, mesmo em frente dos monstros mais impressionantes. Vive o destino excepcional de uma pequena estrela cadente...

Mes aonde é que levarg este feijoeiro gigante?



Aparra o balão para subir docemente e balance-te para alcançar a terra firme



Encontra um objecto para o colocares sobre a moia



O inimigo atirou-te a sua lança, utiliza-a também na tua vez

Estende os seus braços para partir os blocos ou apanhar as estrelas



Ristar

The Shooting Star



Aparra-te bem e avança equilibrando-te



O boss do primeiro nível — não te deixes paralisar pelos seus raios! Toca-lhe várias vezes para o venceres



Encontra todos os cofres pois eles encerram tesouros



COMENTÁRIO

Esta pequena estrela cadente tem tudo de uma grande! O ambiente musical é extraordinariamente vivo e o que dizer da maneabilidade que responde na perfeição? Isto parece-se estranhamente com um Sonic: a apresentação dos níveis, os grafismos, a maneabilidade da personagem... tudo nos lembra. Ristar é um excelente jogo, com cenários variados e coloridos nos quais diriges uma pequena estrela que não deixará de te surpreender pela sua agilidade. Muita acção, um pouco de reflexão, e o cocktail é explosivo! Nasceu uma nova estrela, o que é óptimo, pois já começávamos a aborrecer-nos.

■ GAME GEAR ■

SOM 18/20

GRAFISMO 16/20

ANIMAÇÃO 16/20

MANEABILIDADE 18/20

INTERESSE 17/20

◆ PLATAFORMAS ◆

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 4 Mb
DIFICULDADE: MEDIA
NÍVEL DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE NÍVEIS: 7
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: SIM
CONTINUAÇÕES: SIM

90%



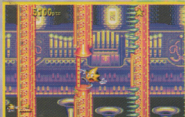
ZAPPING

Enquanto o Sonic se encontra de férias e não pensa intervir nos próximos tempos, é Ristar, uma estrela, como o seu nome indica, que é enviada para o substituir em ajuda dos oprimidos. Mas estejam descansados, ela não se vai defrontar com Robotnik, o Sonic possui a exclusividade neste assunto. Ristar é uma estrela cadente, muito rápida que se pode deslocar a velocidades vertiginosas. Apesar de ser preguiçosa, ela está sempre vigilante. Um ruído, um só e pronto, desperta logo do seu sono, pronta a socorrer a viúva e o cão, o órfão e todos os que precisarem. Resumindo, houve uma desordem na galáxia desde que vários planetas foram atacados pelo soberano de Despair. É o caso de Neer, Leatow, Onaclove, Neuos, Elykiki e Rewope, os planetas do sistema solar Valdi. Em cada um deles, a pequena estrela deverá encontrar o caminho que a conduzirá ao monstro que controla o planeta. Então, acontecerá um combate que fará tremer toda a Terra... é necessário dizer que o soberano de Despair não esteve a brincar quando criou os seus robôs Riho e Itamor que nada têm a ver com a fragilidade da pequena estrela cadente. Ristar precisará de bastante força! A sua lenda só precisa de ser escrita e é a li que cabe esta pesada tarefa...

MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE



Encontra a entrada dos diferentes níveis-bônus (é importante...). O objective é alcançar um cofre que encerra uma jóia. Utiliza todos os meios ao teu alcance para lá chegares.



Ups! Não é nada fácil passar sem ser pilado... Resaltas sobre os tamboreis e dizes agarrar-te no momento certo. Tem atenção pois fazes música ao fofoco em certos instrumentos...



A tua missão: escolher o metrônomo amigável e deixares cair em mãos inimigas. Ergue-o, lança-o por cima dos obstáculos, pousa-o sobre as trombetas e recupera-o mais alto...

R

O QUE VAIS ENCONTRAR



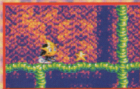
Visitas suplementares



Rubis para aumentares a tua pontuação



Agarra este homocidista. Ele será de alguma forma o teu pai-da-costela! Atira-o para os picos, ele ficará prisioneiro em vez de ti. Destroi a jaula para o libertares e agarrar



Estrelas amarelas para recuperar um ponto de energia e estrelas cinzentas para recuperar toda a tua energia

REFLECTAMOS UM POUCO

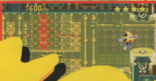
MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE

MEGA DRIVE



Repare bem nos números que aparecem à frente de cada buraco e faça que as monedas saírem muito-se pela mesma ordem. Terão assim várias provas sucessivas cada vez mais difíceis. Pega numa folha de papel e num lápis!

Mude os movimentos das plataformas para que possam aceder ao teletransportador



Star

The Shooting Star



Nada te consegue parar! Bata várias vezes no tronco de árvore para lhe fazer a cair e continua o teu caminho...



Agora-te para subires e balance-te para alcançares a coruja. Também o podás fazer para te agarrares assim aos inimigos

Olha bem, que ateta! O único problema é que a posição das barras muda de cada vez que tu saltas...





A GALERIA DOS MONSTROS



A batalha de bolas de neve! Sabes como se joga e isto? Forma simplesmente as tuas bolas e lança-as para cima do teu adversário.



Assim que a grande agulha tornar o lugar do pequeno pássaro bate-lhe no poleiro três vezes para o fazer cair. Esquiva-te dos seus ataques e fá-lo cair de novo assim que ele voltar para o poleiro até que ele recuse definitivamente.



É assim! Aponte para a sua cabeça! Ataca-o nos pés para o desequilibrar e fazer recuar. Num momento ele focará na parede e explodirá em mil bocados.



OS TEUS PRIMEIROS PASSOS NO PLANETA NEER



Bate várias vezes no ventre para que ele deixe cair o miúdo que tem às costas. Bate-lhe mais uma vez quando estiver no solo. Como para a maioria dos monstros, a sua cor muda assim que estiver ferido. Evita as raízes paralelas assim como as flocos de neve.

Bate na parede para obteres uma vida suplementar.

Cuidado com o coelho que sai de muito.



R



MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA



Observa este tubarão-marinho em seu hábitat plano. Ele provocará por vezes deslombamentos ao chocar nos recifes de coral. Assim que ele vier para primeiro plano, bate-lhe. Começará a nadar em todas as sentidos e retirará uma das raias plantadas no solo. Repete a operação várias vezes para fazer o tubarão descer a pouco a pouco o nível de água até que o tubarão dê à costa



Descobrirá desta surpresa! Ela vai provocar vagas de terra para te evitar a longa as suas garras como missões! Nunca te encontre por cima dela quando ela sair da terra!

Ramar, o grande gato é muito famoso! Um servidor irá trazer-te várias vezes um prato cheio de croquetes. Pega nele e atira-o para a boca do Ramar. Ele dará alguns pulos de alegria. Pressa por falta dele no melhor momento. Dá-lhe de comer até que ele exploda!



Agarra-te à parede e respira um pouco até obtêres uma estrela

Descobrirá destas pequenas plataformas! O jogo por vezes a que se e podes atirar em altos com pisco!

Não passes através desta alveia, está armadilhada

Agarra-te à parede e não Chagará a um cofre.



Ray
Flying Star



A GALERIA DOS MONSTROS

Aqui vê-se uma máquina de guerra poderosa com os seus dois canhões! Assim deixo, o piloto ajuda-te a lançar bumerangues! Bate no meio de máquina e o piloto será obrigado a sair para verificar o seu equipamento. Aproveita para o atacar...



Mesmo antes de chegares ao fim deste robô, poderás vê-lo nos ecrãs de televisão. Repara bem no que ele faz para lançar-te à duas vezes as cavilhas! Podes trepar as paredes para evitares a sua picada laser ou os raios de energia que ele te lança. Bate-lhe várias vezes na cabeça para o desancoras e impedi-lo que a gise te apunhe. O monstro adormecerá e deves espantá-lo ainda mais vezes para que ele sucumba.

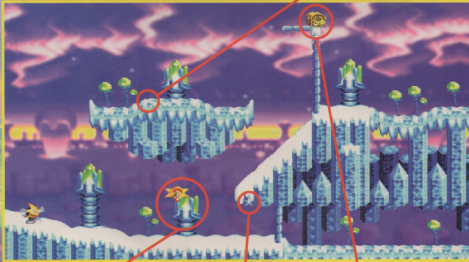


Após teres impellido o ataque de várias bolas, chegaras diante desta ignóbil personagem. Não fica muito tempo no mesmo lugar por isso segue os seus mínimos movimentos para conseguires alcançá-lo. O fim está próximo, coragem...



OS TEUS PRIMEIROS PASSOS NO PLANETA ELYKIKI

Assim que o solo tiver esta forma, é gelo! Não deslizar em emboras nesta parede. Salta para te lertares agarrar a alguma coisa...

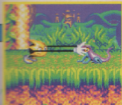


Agarra a barra. A tua personagem começa a rodar em sua volta. Começa no direito ou na esquerda para pular ou abrandar a sua velocidade de rotação. Larga tudo para descolares.

Bate neste lugar para obteres um diamante.

Agarra-te várias vezes ao poste para treparas para o alto. O cofre contém um diamante e poderás obter um outro balaudo no poste.

R



COMENTÁRIO

Pois, não vos escondemos se dissermos que Ristar não é senão uma cópia de uma outra personagem da Sega, um ouriço azul, por acaso. Não há dúvida de que é uma cópia, mas não uma de se deitar fora. É uma supercópia bastante boa, mesmo que tenhamos de jogar forte para dirigir esta estrela cadente no labirinto enredado deste jogo de plataformas. Quanto à realização, é tudo fixe, com classe, bom. As cores bem escolhidas harmonizam-se perfeitamente com o ambiente vivaço e simpaticucho que este jogo recria.

É um técnica de combate e sempre eficaz. Estende os braços para arrematar e depois volta-lhe com elas na cabeça. Aqui vê um golpe original!



No final de cada nível verá os resultados e até obterá uma apreciação do computador tal como se tivesse na escola.

LEVA BONS	
VIBRO CLEAN BONS	1000
TECHNICAL BONS	100
TECHNICAL POWERS	1000
SECRET BONS	0
RINGO TOTAL	0
SCORE	12700

Utiliza a barra para descer para o solo das máquinas. Activa a alavanca para fazeres explodir o inimigo.



Este pássaro letado agarra-te e abra-te para o fogo. É mais rápido do que ele para evitares uma tal desventura.

MEGA DRIVE

Ristar
The Rolling Star

SOM

18/20

As músicas são mesmo de embalar, doces, agradáveis, quase encantadoras. O jogador é acompanhado por beleza no seu percurso.

GRAFISMO

17/20

O mínimo que se pode dizer é que o jogo é colorido! Os grafismos são finos e originais. Ristar é adorável, tal como as outras personagens.

ANIMAÇÃO

17/20

Procurando bem podemos detectar alguns abrandamentos ou apagamento de sprites mas sem a consequência de nos perdermos.

MANEABILIDADE

18/20

Tirando uma ou duas excepções precisas, o controlo da personagem é total. Quer corra, nade ou deslize, Ristar manipula-se com grande precisão.

INTERESSE

18/20

Se Ristar se parece com sarris como duas gotas de água, foi porque os programadores foram extrair deste último as suas qualidades.

PLATAFORMAS

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 16 Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 2
NÚMERO DE NÍVEIS: 7
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: SIM
CONTINUAÇÕES: SIM

- + Maneabilidade excelente.
- + Provas originais.
- + Grafismos muito coloridos.
- + Múltiplos boss.
- Falta de originalidade.



92%

Quando o diamante é grande projecta-te no céu. É uma maneira fácil de acederes ao cofre que está empoleado.

O cofre contém um diamante.

**NOVA REVISTA
MENSAL
EDIÇÃO PORTUGUESA**

HOMEM-ARANHA

2099

**A Banda
Desenhada
do futuro
nas bancas
hoje!**

SUPER **JOVEM** POSTERS



N.º 6 480500
MAYO '95

VAN DAMME
BRAD PITT
PREUD'HOMME
VAL KILMER
PRINCE
MARÉS VIVAS
PEARL JAM
ADULTOS À FORÇA
AGENTE ESPECIAL
JOHNNY DEPP
FERNANDO COUTO
NAOMI CAMPBELL
MARK-PAUL GOSSELAAR
RUI COSTA
HELENA CHRISTENSEN



15 POSTERS GIGANTES

JÁ

NAS

BANCAS

ZAPPING

O sistema estelar Soulstar foi atacado por uma raça de extraterrestres conhecidos por Myrkoides. Estes invasores são também denominados por assassinos do mundo pois eles descem sobre os planetas para roubar a sua energia interna. Tu, Bryk Hammelt, o último sobrevivente de uma raça de guerreiros conhecidos como Cryo-Commandos, conheces bem estes monstros! São eles que estão na origem da destruição do teu planeta. Por fim, conseguiste reencontrá-los e és aos comandos da tua nave a que ironicamente chamaste "O Agressor", que te lanças, sozinho, ao ataque! O agressor não é uma máquina como as outras: é transformável consoante o terreno e permite-te uma maior eficácia de combate. Equipado de uma diversidade de armas até aqui inigualável, contas vingar a morte de milhões de pessoas, que sofreram à sua passagem. Estás determinado a não os deixares escapar e a eliminá-los. Os Myrkoides já instalaram um extractor de energia no coração do planeta Gígun e projectam muito simplesmente destruir Twingha. Outros engenhos já foram também instalados em planetas adjacentes. Depois de salvares o sistema estelar, deverás dirigir-te ao dos Myrkoides para te assegurares de que eles nunca mais causarão danos a ninguém. Sé prudente, pois aventuras-te num território hostil.

MEGA CD - MEGA CD - MEGA CD - MEGA CD - MEGA CD - MEGA

AS TUAS ARMAS



Disponível de oito armas standard (lâzo de plasma, missão, canhão com anéis, laser, rajadas, bombas...), e duas armas especiais (torpedo e IAB).



Vai-te aproximando e passa o passo de nave que crioudo afrente dos teus olhos. Em breve poderás entrar no seu interior.



Controla a energia para fazeres aparecer um círculo de propulsores. Pressa no controlo para aquarelhar e apoiar arma, a aplicar força ao escape. Não despendas na tua excepção!

Soulstar



A TUA NAVE

O AGRESSOR!

A tua nave pode transformar-se consoante a missão a efectuar. Assim, de alto para baixo podes ser a versão avião de combate, a versão helicóptero de ataque e a versão lanque de assalto.



Para obtiveres uma maior força de ataque, poderás activar o sistema de pilão automático. Assim que te encontrares frente a um inimigo, viras a tua barra de energia.

SOUL STAR

SOM

17/20

As músicas são muito bonitas e são apenas os efeitos sonoros que não deixam um pouco desejantados. As vozes são tridimensionais em três línguas.

GRAFISMO

16/20

O contraste das cores é por vezes um pouco esbatido, mas no conjunto está bastante bem.

ANIMAÇÃO

17/20

Tendo em vista o tamanho da nossa nave, o número de inimigos assim como a complexidade dos cenários, a animação é verdadeiramente boa! Os zooms também são muito bem sucedidos.

MANEABILIDADE 15/20

A maneabilidade muito constante e nave. O perfeito controlo das máquinas exige ainda alguma aprendizagem, sobretudo para o helicóptero.

INTERESSE

17/20

O jogo é original, com uma quantidade grande de armas e a possibilidade de jogar a dois simultaneamente na mesma nave. As missões são variadas e muito interessantes.

◆ SHOOT-EM-UP ◆

EDITOR: CORE DESIGN
 NÚMERO DE CD: 1
 DIFICULDADE: DIFÍCIL
 NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
 NÚMERO DE NÍVEIS: 8
 NÚMERO DE JOGADORES: 1 ou 2
 PASSWORDS: NÃO
 CONTINUAÇÕES: SIM

- ↑ + Três máquinas para pilotar.
- + Vozes digitalizadas.
- + Armamento completo.
- Maneabilidade complexa.
- Nave um pouco grande.
- ↓



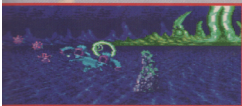
88%



As duas naves brotam do mar e, agora, vão uma gigantesca! Não entra em colisão com as enormes bombas explosivas que constituem as suas defesas. Cada robô vai bater-se e carregar várias vezes.



Ziguezagueie entre os diferentes obstáculos e destrói a maioria de inimigos, evitando os seus fins. Assimile os edifícios no solo e destrua-os.



O teu helicóptero de ataque possui uma zona subaquática que lhe permite desloca-se debaixo de água.

Repara no sentido de rotação das bombas e passa no melhor momento. Podes desloca-te horizontal ou verticalmente.



SOUL STAR



Via no teu scanner que tens três caminhos possíveis: um fácil, um médio e um difícil. Para saltar os níveis os jogadores terão de passar por devoto seguir por todos.



COMENTÁRIO

Soulstar poderia ser um jogo extraordinário se apenas alguns pontos tivessem sido melhor trabalhados: efeitos mais pronunciados que teriam dado um maior realismo, uma nave menor para se poder ter uma melhor visão e, sobretudo, uma maneabilidade um pouco mais simplificada. Apesar de tudo isto, este shoot-em-up está razoavelmente bem. A opção "Dois jogadores" na mesma nave dá uma outra dimensão do jogo que possui à partida um grande interesse graças ao número importante de armamento e, sobretudo, à transformação da nave em três máquinas diferentes. O desafio proposto ao jogador é muito entusiasmante e excitante. Bastante difícil, este jogo promete-te belas horas de jogo.

Tudo começa num país distante de tudo, um reino governado por um rei muito egoísta, que se chama Pete. Um dia, um estranho nevoeiro apareceu, de repente, à volta do seu castelo, o que mergulhou os seus habitantes numa tristeza profunda. O seu conselheiro disse-lhe então que a única forma de curar o reino era partir à procura da lendária água da vida. Egoísta e desleixado, o rei Pete ordena ao seu escudeiro, Mickey, que vá procurar a água em seu lugar. Mickey, de início, protesta, mas depois foi obrigado a obedecer às ordens. Foi então pedir ajuda a um outro rei, Pateta. Infelizmente, este nunca mais tinha dado notícias desde o dia em que havia partido para ajudar o seu amigo, o rei Donald. A aventura complica-se! Já em missão para o rei Pete, Mickey aceita partir à procura do rei Pateta, esperando, por sua vez, que este o possa ajudar. Mickey ainda não sabe, mas o rei Pete vai tornar-se o seu pior inimigo!



É preciso pensar! O jogo conta ainda com muitos

MICKEY MOUSE

LEGEND OF ILLUSION



Ergue os cofres e depois atira-os para os abrigos. No seu interior, esperam-te imensas opções. Atenção, o gato vai fazer tombor o vaso que se encontra sobre a tua cabeça. Lança os pedregulhos aos teus inimigos para os fazer desaparecer



Aqui vais o primeiro boss. Tem atenção porque aparece em diferentes lugares. Lança-lhe vários vasos e blocos para libertar o rei Pateta

Este mapa aparece de cada vez mudares de lugar para te indicar o teu próximo destino. O nevoeiro dispersa-se à medida que vais progredindo



Não fiques muito tempo debaixo de água. Os pequenos quadrados azuis indicam o teu oxigénio



Será frequentemente necessário empurrar, puxar ou erguer os blocos para que possas progredir



COMENTÁRIO

Uma coisa hiperfixe deste jogo de plataformas/reflexão é que cada nível é separado por ecrãs de BD que nos mergulham bem na aventura. O grau de reflexão não é muito puxado, mas é de apreciar as diferentes provas assim como as numerosas opções que se encontram. A personagem que controlamos é bem animada, mas, por oposição, o que é desagradável, o cenário não aparece à medida que nos vamos deslocando, mas sim por bloco, quebrando de cada vez a acção. O efeito é nulo! À manobrabilidade também falta precisão e a personagem escorrega um bocadinho. Ainda assim, diante da profundidade deste jogo, estes ligeiros defeitos esbatem-se e Mickey Mouse torna-se de novo a estrela que sempre foi.

■ GAME GEAR ■

SOM 15/20 GRAFISMO 16/20

ANIMAÇÃO 13/20 MANEABILIDADE 16/20

INTERESSE 17/20

◆ PLATAFORMAS ◆

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 4 Mb
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMERO DE JOGADORES: 1
PASSWORDS: NÃO
CONTINUAÇÕES: SIM



87%

★ GAME GEAR ★ MASTER SYSTEM ★



Este jogo, como já deves ter reparado, é extraído da mais recente produção dos estúdios Disney. Simba é o filho do rei da selva que, por causa da maldade do seu tio Skar, vai ser obrigado a fugir do seu meio para se exilar longe dos seus e do seu futuro reino. No decurso da sua fuga vai encontrar duas personagens que se vão tornar seus amigos: Pumba, o javali gorducho, e Timon, o suricate que vão completar a sua educação. Graças a Pumba, vais poder recuperar vidas suplementares, desde que estejas vivo e esperto. Deverás assim ajudar Simba a recuperar o seu trono e a frustrar todas as armadilhas que irá encontrar no seu caminho, mas, acima de tudo, a tua missão apenas chegará ao fim após eliminares o terrível Skar, que está na origem de toda esta maquinação. Então, já para os comandos!

THE



LION KING



THE LION KING

O TERRI

Os possuidores da Master System e da Game Gear que fiquem descansados, pois pensamos neles e preparámos uma solução completa. As versões para

Master System e Game Gear são sensivelmente diferentes da versão para Mega Drive, mas ainda assim são ambas atraentes e relativamente bem animadas para este tipo de consolas. Assim, na falta de poderes ser o "rei", torna-te o "príncipe" da maneta indo até ao fim desta aventura.



ESCOLHA DE NÍVEL

Assim que o logo de Sega desaparecer do ecrã faz várias rotações de 300 graus (ACIMA-DIREITA-ABAIXO-ESQUERDA) na cruz direccional em movimentos circulares e contínuos até que ouças um som retiro. Começa então uma partida e terá acesso a um Secret Menu que lhe permite escolher o nível pretendido direita ou esquerda



Este item não é mais do que uma salvaguarda que te permitirá reconegar justamente neste local no caso de te acontecer alguma desgraça

Esta cabeça leonina, como podes calcular, simboliza uma vida suplementar, e que não está longe de ser um luxo assim que estiveres a jogar no modo mais difícil



Só podes aceder ao nível bonus se tiveres recuperado um diamante no decurso de um dos níveis periclitos. Tomarás o controlo de Pumba que deverá apertar o máximo de sementes de malica, evitando os insectos que caem da árvore. Ganharás uma vida de cada vez que juntares dez sementes

STAGE BONUS



A PROVA

NÍVEL 2-1



Podes recuperar esta vida servindo-te do macaco que se encontra à direita

Agarra-te à cauda deste hipopótamo para alcançares o ninho que se encontra no ramo. Depois salta para a cabeça das girafas para iras para o outro lado. Não permanexas muito tempo nas suas cabeças serão vele direlito para a caida!

Esta pássaro inuslita não te deve impressionar... serve-te dela para alcançares o macaco que se encontra no último ramo



RIO DOS LEÕES

NÍVEL 1



Esta hiena enfurecida barra-te a passagem! Para te desembaracares dela, deves saltar-lhe para cima a partir do momento em que ele abrir a língua de fora, pois a esse momento que está vulnerável.

Deverás recuperar este diamante pois ele permitir-te-á aceder ao nível-bónus onde poderás ganhar uma vida suplementar se não fores preguiçoso.

Neste primeiro nível irás escalar alguns rochedos e efectuar saltos perigosos auxiliando-te dos picos incrustados na rocha. Recupera o máximo de insectos necessários à tua sobrevivência, o que te permitirá defrontar nas melhores condições possíveis a hiena que se encontra no topo superior direito do nível.

Toma cuidado para não te aproximares demasiado destes castos, pois perderás uma vida, o que deves evitar como prioridade se queres ir o mais longe possível nesta aventura.

AS CRINAS

Vais servir-te das caudas dos hipopótamos para te propulsionares para a cabeça das girafas que te permitirão saltar de ilha em ilha. Também deves servir-te dos macacos que te utilizarão como uma bola de basquetebol, para que te possas passear através das árvores. A tua principal preocupação será não cair na água, senão perderás uma vida cada vez que isso acontecer.

Da um belo rugido para cima deste macaco para que ele te projecte na melhor direcção.



Agarra-te a esta estrutura e depois, assim que estiveres por baixo dos ramos, efectua um duplo salto para que possas alcançar os ramos que te servirão de plataformas.

Da um rugido para que este macaco te possa propulsionar para as galhês mais altas.



Tenta de atirar sobre estas folhas para que possas continuar a teu perigo neste nível.

THE LION KING

SALVE-SE QUEM PUDER

O fio Skar com a ajuda das suas amigas hienas conseguiu desencadear um tumulto no grande canyon do deserto. Vais correr a toda a velocidade e servir-te das plataformas para não seres esmagado que nem um crepe. Tens a possibilidade de ressaltar sobre os animais, o que te permitirá alcançar as plataformas mais altas. Boa sorte...



NÍVEL 4



Este animal permitir-te voltar a subir à árvore no caso de teres caído à água.



Utiliza este macaco pois ele permitir-te saltar diretamente na cabeça da gruta mais próxima.

O CEMITÉRIO DOS ELEFANTES

É preferível que passes pela parte superior da gruta num primeiro tempo, senão arriscas-te a teres encontros desagradáveis...

Se fores desorientado deves passar este abutro sem te deixares tocar, senão safa-lhe em cima até que ele desapareça completamente.



NÍVEL 3

Simba vai desobedecer à proibição do seu pai ao querer explorar um cemitério de elefantes. Deverás ajudá-lo a não cair nos abismos e a evitar os maus encontros que ele poderá ter! Sé vigilante...

Esta vida será bem-vinda, sobretudo se tiveres algumas dificuldades de te desembaraçar dos predadores que se encontram no teu caminho...

Utiliza esta salvaguarda antes de te debruçares com a hiena, pois pode evitar dissabores...

ROVA DAS CRINAS



ANTES

Para recuperares a continuação deverás ganhar o máximo balance possível estando na plataforma mais alta que se encontra à direita

O EXÍLIO

NÍVEL 5

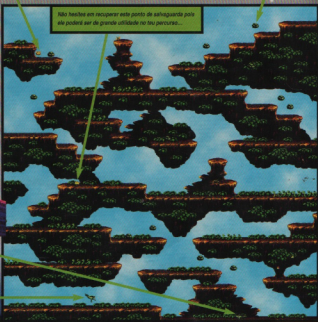
Desde os teus primeiros passos deverás evitar os rochedos que se vão abater sobre ti. Evita mudar-te no mesmo local demasiado tempo, sendo atirado-te a ser expulso como um crepe

Simba, remoído pelo remorso fugiu do seu território para se exilar em regiões desconhecidas. As hienas fétidas estão sempre no teu encalço e querem atira-lo de cima dos rochedos para que ele desapareça para toda o sempre. Sé prudente e tem atenção ao casto que poderá picar o teu rabo se te distraíres um pouco...



Esta hiena está a barrar-te o caminho, mas nada te impede de te esquivares para poderes sair do nível

Não vale a pena matar a cabeça inutilmente com esta hiena. Routilla a mesma técnica que usaste no primeiro nível



THE LION KING

O DESTINO DE SIMBA

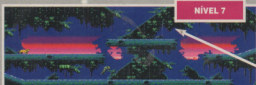
Simba já é um leão adulto, o que te facilitará a tarefa quando te encontrares face a hienas irascíveis... Verificarás com surpresa que Simba efectua saltos bem mais importantes, o que não é de deitar fora quando se pretende alcançar certas plataformas.

Estes hipopótamos vão servir-te de plataformas, mas não adormeças lá em cima sendo vata molhar-te todo!

Para matares esta aranha deves saltar-lhe para cima; para partir-lhe a sua teia basta rebolar-te.



Para recuperar esta vida deita-te cair na pequena brecha que se encontra por cima à esquerda.



Para te desembaraçares das teias de aranha deversas dar patadas.

Isto é mais uma chaticice! Para continuares deversas passar pela parte inferior do nível.

Para te desembaraçares das hienas, dá-lhes uma patada bem colocada e já está feito!



Atenção à teia de aranha, pois ela pode-te atrair para o nada se te precipitares que nem louco!

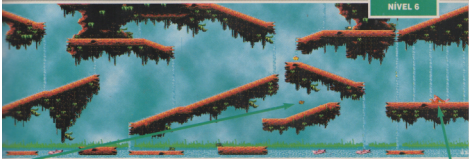


Elimina-as muito facilmente esta garça se lhe saltares em cima em vez de lhe deres patadas.

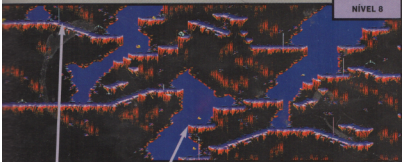


HAKUNA MATATA

Vais encontrar-te numa aqualand gigante, povoada de aranhas, hipópotamos e sapos gigantes...
e vais praticar descidas ultra-deslizantes onde não poderás fazer absolutamente nada!



ESTÁ PREPARADO



Este portão não tem interesse nenhum em brincar contigo. E sobretudo não quer dividir a seu almoço. Deves saltar-lhe para cima esquivando-te dos seus socos e dos seus deslocamentos laterais para fazê-lo descer de sua árvore.

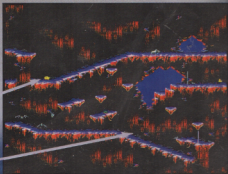
Desembaraça-te desta aranha e de sua teia com uma patada

Assim que estiveres nesta plataforma não saíres para a direita pois perderás com certeza um vida

Mudança radical de cenário, onde vais encontrar morcegos que estão longe de serem simpáticos! Para te desembaraçares deles, basta-te dar um rugido; contra os outros inimigos, utiliza as mesmas técnicas que usaste antes.

Esta salvaguarda poderá ser-te útil, mas ten atenção à hiena que se encontra por trás de si

Toma o máximo de balanço possível para efectuar o salto que te permitirá alcançar a outra plataforma, senão, é a queda!



THE LION KING

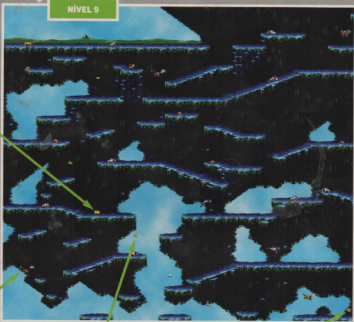


O COVIL DAS HIENAS

Para retomar o controle do seu reino, Simba deverá passar primeiro pela caverna impiedosa onde estão enfileiradas algumas hienas afáveis que têm apenas um objectivo, o de evitar o teu progresso. Mantém-te atento e sé impiedoso.

Este ponto de salvaguarda será de grande utilidade, tendo em conta a quantidade de hienas que irão encontrar neste nível.

Elimina o abutre antes de te encontrares sobre estas pequenas plataformas pois ele atirará-te a água para o vazio.



Não negligências esta pequena pililampo pois ele permitir-te-á tornares-te invulnerável e desembaraçares-te melhor das profundezas que estão na tua cola.

Esta vida não é difícil de recuperar e poderá ser de uma grande utilidade na continuação das acontecimentos...

A ROCHA DO ORGULHO



NÍVEL 10

Esta vez terás de defrontar o tio Scar para recuperares o teu trono. Para o vences, deverás colocarte de forma a que seja ele a encontrar-se ao lado do precipício; depois que ele saltar para cima de ti, salta ao mesmo tempo do que ele e dá-lhe uma patada, no ar, para o empurrar. Repete a operação até que o tio Scar acabe no precipício e que tu possas governar o teu reino com toda a serenidade, casar-te e ter muitos pequenos Simbas...



OS TOPS

Olá a todos!

A tabela dos jogos mais vendidos também "levou a cara". A apresentação é diferente, mas os nossos leitores continuam a ser informados sobre os jogos que estão na moda para as consolas Sega: Mega Drive, Mega CD, Master System e Game Gear.



MEGA CD

- 1.º DUNGEON MASTER II - SKULLKEEP
- 2.º E. A. FIFA SOCCER
- 3.º EYE OF THE BEHOLDER
- 4.º DRAGON'S LAIR
- 5.º FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP



MASTER SYSTEM

- 1.º SONIC SPINBALL
- 2.º WORLD CUP USA'94
- 3.º SONIC CHAOS
- 4.º STREETS OF RAGE
- 5.º MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION
- 6.º POWER STRIKE II
- 7.º STAR WARS
- 8.º RENEGADE
- 9.º ROAD RUNNER
- 10.º DESERT STRIKE



GAME GEAR

- 1.º NBA JAM TOURNAMENT EDITION
- 2.º FATAL FURY SPECIAL
- 3.º STARGATE
- 4.º SONIC III
- 5.º POWER STRIKE
- 6.º X-MEN 2
- 7.º POWER RANGERS
- 8.º THE INCREDIBLE HULK
- 9.º ALADDIN
- 10.º MORTAL KOMBAT II



MEGA DRIVE

- 1.º FIFA SOCCER 95
- 2.º SAMURAI SHODOWN
- 3.º KAWASAKI SUPERBIKES
- 4.º NBA LIVE 95
- 5.º X-MEN 2
- 6.º STARGATE
- 7.º SONIC & KNUCKLES
- 8.º NHL'95
- 9.º SYNDICATE
- 10.º SECOND SAMURAI



SEGREDOS DA MEGA FORCE

A Mega Drive 32 X estreia-se nesta secção com um supertrque para o Doom. Os novos lançamentos para as consolas de 8 bits: Master System e Game Gear também se reflecte nos trques enviados pelos nossos leitores. Esperamos que continuem assim. Enviem-nos dicas para todas as consolas Sega.



DOOM

Esta batata é muito útil, todavia, a sua execução depende de um comando de seis botões. Se ainda tens um comando de três botões, está na altura de renovarres o teu material. No decorrer da acção, não

importa o nível, activa a PAUSA e, carrega ao mesmo tempo os botões A, C, MODE e ACIMA. Quando regressares à acção, tens em teu poder as seis armas possíveis, todas as chaves, energia, resistência e munições

na máxima. Assim é muito mais fácil enfrentar as legiões de monstros que se atravessam no teu caminho. Sempre que tiveres necessidade de restaurar as armas e a energia, repete este trque.



MIKEY MANIA

Dirige-te às opções, selecciona o sound test e dentro deste menu faz os seguintes

escolhas: música —

"Continue", efeitos especiais (FX) —

"Appear" e voz (speech) — "Think". A seguir coloca o cursor sobre a opção "Exit" e carrega na direcção [ESQUERDA] durante 5 segundos, até a consola emitir um sinal sonoro. Quando começares a jogar normalmente, surgirá um pequeno quadro onde podes escolher os níveis.



STAR WARS

Enviado por Luis António. Assim que ligares a consola, pressiona os três botões no mesmo tempo até aparecer

o título "Lucasfilm Games", seguido da palavra "Sega" no canto superior esquerdo.

Este trque permite-te jogar só com o Luke Skywalker e com a pistola laser (à excepção do primeiro nível).



REBEL ASSAULT

Enviado por José Carlos Oliveira

Os verdadeiros cavaleiros Jedi têm aqui um bom desafio, todas as câmbias de acesso aos capítulos no modo "Hard".

- | | |
|----------------------------|---------|
| 02 Asteroid Field Training | BORDOX |
| 03 Planet Raider | SKYNX |
| 04 Star Destroyer Attack | DEFEL |
| 05 Tatooine Attack | JEDGAR |
| 06 Asteroid Field Chase | MADINE |
| 07 Imperial Walkers | TARKIN |
| 08 Stormtroopers | MOTHMA |
| 09 Protect Rebel Transport | GLAYDY |
| 10 Yavin Training | OTTEGA |
| 11 Tie Attack | RISHII |
| 12 Death Star Surface | IZKINA |
| 13 Surface Cannon | KARRIDE |
| 14 Power Relays | VONZEL |
| 15 Death Star Trench | OSSUS |
- Ecó Final MALANI



PSYCHO PINBALL

Estes trques funcionam em todos os cenários/habilidades. Para os activar basta accionar a pausa e carregar nas seguintes

batões: B, A, B, B, A, C, A e C — Transport-

mas é um das sub-jogos para ganharmos bônus ABAIXO, B, C, B, DIREITA e DIREITA — Accede a luzinha do "Free Ride", a que equivale a uma bola extra.



GAUNTLET

Enviado por Cláudio Rodrigo & Tom.

Escolhe o modo "Dois jogadores" e quando atingires a fase do tesouro, faz com que apenas um jogador entre nesta sala. Enquanto o outro dispõe de todo o tempo do mundo para recolher todos os arcos de tesouro entre outras objectos de bônus.



Bem-vindos à seção "Correio dos Leitores"!

Sim, dos leitores porque esta é mesmo a seção para onde devem escrever, como até agora o têm feito em quantidades industriais, colocando dúvidas, apresentando sugestões, etc. Envie as vossas cartas para o seguinte endereço:

MEGA FORCE
Largo da Lagoa, 15-C
2795 Linda-a-Velha



Nelson Jorge Lopes
Sócio n.º 68 107

Olá! Escrevi para esta revista porque é a melhor maneira de divulgar as novidades aos utilizadores das consolas Sega. Agora gostaria de saber algo mais sobre o TV Tuner. Quanto custa o Robocop vs Terminator para a Game Gear? Há mais algum jogo com o Robocop?

Olá, Nelson.
O TV Tuner é um acessório que permite ver televisão no ecrã da Game Gear. Não tem nenhum segredo, basta introduzir esta peça na mesma abertura dos cartuchos e sintonizar como um vulgar televisor. O Robocop vs Terminator custa 8900\$ e é o único jogo com o Robocop para a portatil da Sega.

Pedro Nazare
Minda

Olá, Pedro. Em relação à tua pergunta, a Virtua Racing Deluxe está disponível para a Mega Drive 32 X e permite dois jogadores ao mesmo tempo.



Carlos Rodrigues
Albufeira

Chamo-me Carlos Rodrigues, sou adepto fervoroso do Sonic e tento uma Mega parabéns pela simplicidade da vossa revista, muito bem conseguida a todos os níveis, pois quem o diz é uma menina de 9 anos que tenho cá em casa, de nome Patricia. Ela lê a MEGA FORCE todos os meses, gosta muito e compreende perfeitamente a finalidade dos jogos descritos pela vossa revista.

Obrigado pelo voto de confiança. É bom saber que a MEGA FORCE tem leitores de todas as faixas etárias.

André Pereira
Sócio n.º 15 640

Estou a escrever-te pela terceira vez e queria fazer-te algumas perguntas (espero não incomodar muito). Aqui vão elas:
1 — Quais os jogos de basquetebol disponíveis para a Game Gear?
2 — Por que é que, logo que saiu o 2.º volume de Truques e Dicas, foi retirado do mercado o primeiro volume deste livro?
3 — Os truques publicados na MEGA FORCE funcionam?
4 — Se existo um adaptador da Master System para a Game Gear, por que é que não é possível o contrário, já que ambas as consolas são de 8 bits?

Claro que não incomoda. Este espaço está à disposição dos nossos leitores.

- 1 — Só conhecemos um jogo, o NBA Jam Tournament Edition
- 2 — É o procedimento correcto porque esta edição além de ter mais truques e dicas, também é uma actualização.
- 3 — Não podemos garantir a 100%, mas andamos lá perto, muito perto mesmo. Sempre que é possível, confirmamos os truques e pedimos a todos os leitores que façam o mesmo antes de nos enviarem qualquer material. Desde que procedemos a estas alterações, deixámos de receber reclamações.
- 4 — Já explicámos por alto os motivos dessa incompatibilidade. Sem entrarmos em detalhes técnicos, é verdade que ambas as máquinas têm processadores de 8 bits, mas isso não implica que sejam idênticas. A Game Gear é tecnologicamente mais avançada do que a Master System e é por isso que permite o adaptador e o contrário não é viável.

Rui Miguel
Sócio n.º 9199

Olá, revista MEGA FORCE.

Dizem-me que, se tirarmos um cartucho da Mega Drive enquanto a consola estiver ligada, pode provocar danos. É verdade? Qual dos jogos da série Strike: Desert, Jungle e Urban Strike, é o melhor?

É mesmo verdade. Evita qualquer ligação, seja de cartucho ou de acessório com a consola ligada. Nós preferimos o Urban Strike por ser o jogo mais elaborado de toda a série Strike. Tem mais opções, melhores imagens e as missões são mais complexas.

Obrigado pelo baralho de cartas. Assim que recebemos o teu presente, a redacção da MEGA FORCE organizou um joguinho. Sabes, nós também gostamos muito de ler as revistas de banda desenhada da Marvel. Já há o jogo do X-Men para a Mega

Drive há algum tempo e acaba de sair um novo episódio destes super-heróis.



Hélder Pereira
Pires



Fábio Henrique Martins

Sócio n.º 26 023

Olá. Embora eu considere a MEGA FORCE uma ótima revista, com um conteúdo interessante e um aspecto gráfico agradável, também estou um pouco desiludido, pois já escrevi duas cartas e ainda não me responderam. Apesar disso sou paciente e vou escrever de novo. Agora, vou passar directamente às minhas questões:

- 1 — O vosso critério de avaliação depende da consola, ou seja se um jogo da Mega Drive tem 91% e outro título do Mega CD tem uma percentagem semelhante, os jogos têm a mesma qualidade ou o facto do jogo ser para o Mega CD faz com que a vossa avaliação seja mais exigente?
- 2 — As percentagens não muito altas obtidas nos jogos de Mega CD, significa que estes são de fraca qualidade?
- 3 — Já são comercializados em Portugal jogos para o Mega CD 32 X?
- 4 — Estes jogos são melhores do que os da Mega Drive 32 X?

A culpa não é inteiramente nossa. So não respondemos às tuas questões, porque entretanto já foram respondidas na carta de um outro leitor.

- 1 — Exacto. O nosso critério depende inteiramente das capacidades da máquina. Um jogo com 91% na Mega Drive, no Mega CD e no Master System II, não significa obrigatoriamente que os jogos sejam idênticos. O único ponto que têm em comum é a qualidade, embora sejam mais exigentes à melhor máquina porque tem mais capacidades do que as outras e, por isso, o jogo deve ser melhor. Mas é mais provável que sendo os jogos idênticos o menos favorecido seja o Mega CD, porque tem mais capacidade de armazenamento do que as outras. Se o autor do jogo não explorar bem essas capacidades o jogo pode sofrer.
- 2 — Essas pontuações reflectem a nossa opinião sobre os jogos feitos para o Mega CD. Não são maus, mas podem ser muito melhores.
- 3 — Quando escrevemos estas linhas, ainda não tinha sido comercializado nenhum jogo para o Mega CD 32 X, mas pensamos ver em breve o Shadow of Atlantis para Mega CD 32 X.
- 4 — Evidentemente que sim. O Mega CD vai buscar as potencialidades do processador de 32 bits o que resulta uma ótima combinação.

José Miguel Lopes Dias
O José Manuel tem apenas 10 anos e enviou-nos um desenho do Sonic. Quer saber quando é que chega o Populous para o Master System. José Manuel, este jogo já é um pouco antigo, não me parece que alguma vez chegue até nós.

Rui Marretros

Sócio n.º 40 974

Olá. Eu sou o Rui e gostaria de saber quando é que a Game Gear Converter está disponível no nosso mercado e qual é o jogo com a percentagem mais alta produzido para esta consola?

Olá. Não sei se sabes, mas esse acessório já se encontra à venda à imensidão. Como não é um artigo muito vendido, é natural que os revendedores não o tenham armazenado. Experimenta procurá-lo em mais agentes autorizados ou então entra em contacto com o Clube Sega para saberes onde o podes comprar. Há muitos



jogos bons para a portátil da Sega. Entre os nossos títulos favoritos destacamos o Asterix and the Secret Mission (93%), Mickey Mouse: Land of Illusion (95%), Mortal Kombat II (90%) e o Star Wars (90%).



Daniel Cherrus
Sócio n.º 30 861

Eu sou um superpapa do Sonic e gostaria de fazer algumas cartas e depois perguntas que me têm deixado noites sem dormir.
1 — Ganhei um CD de demonstração do jogo Mickey Mania para o Mega CD. Se eu o colocar numa aparelhagem vulgar, o disco ou o Hi-Fi, sobrevive alguma coisa? ou quando é que a Sega organiza outro concurso?

A sério?! Deves estar a brincar comigo! Bem, se estás mesmo sério, aqui tens as respostas:

- 1 — Não há nenhum problema, pode é não funcionar no Hi-Fi. No entanto a maioria dos jogos do Mega CD traz faixas de música que podem ser tocadas nessas aparelhagens.
- 2 — Ainda tem que colocar esta questão. Assim, aproveitamos a ocasião para explicar a muitos dos nossos amigos e leitores o seguinte: a MEGA FORCE não é o Clube Sega. Temos ótimas relações com o Clube, mas há assuntos, como o Campeonato Nacional Sega, que nos ultrapassam. Para tomar conhecimento das iniciativas levadas a cabo pela Sega, aconselhamos-te a contactar o Clube através do número de telefone 0 500 27 00.

Silvério Fernando Ribeiro Santos

Sócio n.º 30 861

- 1 — Qual a diferença entre as Mega Drive 1 e 2?
- 2 — Qual a morada do Clube Sega? E o número da linha verde?
- 3 — Que devo fazer para obter números atrasados da MEGA FORCE?
- 4 — Que vantagem nos dá o Clube Sega?
- 5 — A diferença que existe entre a Mega Drive 1 e a 2 é apenas no aspecto exterior. A Sega depois de fazer o Mega CD viu que colocada a Mega Drive em cima ocupava muito espaço. Assim fez uma consola mais pequena, mas em tudo igual à anterior.
- 6 — A morada do Clube Sega é: Apartado 460, 3701 S. João da Madeira Codex. Telef. 0 500 27 00.
- 7 — Podes pedir para a MEGA FORCE, assinaturas, os números atrasados, ou telefonar para 414 30 78.
- 8 — Telefona para o Clube e informa-te das vantagens, ou lê o cupão que vem na consola que compraste.

Miguel João Silva

Sócio n.º 20 493

O Miguel coloca algumas questões. Aqui estão as respostas: Miguel, não me parece que alguns vez possas jogar o The Legend of Kyrandia no Mega CD.

Se seguires à riscas a solução do Dune verás que consegues chegar ao final. O NHL 95 custa 12 990\$. Ainda não temos jogos suficientes que nos permitam incluir a 32 X no top. Em breve chegaremos lá.

Miguel Angelo Pereira Dias

Sócio n.º 55 227

O Miguel, assim como outros leitores, sentem alguma dificuldade em terminar o Shinobi e pedem-nos ajuda. Não temos as soluções de todos os jogos. Em muitos deles apenas dedicamos algumas horas para tentar compreendê-los. Imaginem se tivéssemos de terminar os mais de 450 jogos que existem em Portugal para as consolas Sega? Neste campo o Clube Sega pode ajudar-te mais do que nós. Mas aqui fica o pedido do Miguel para que alguém o ajude. No nível do "Labirinto Subterrâneo", aquele que tem muitas portas, o que se deve fazer para sair de lá?

Nuno Gomes Lima

Sócio n.º 62637

Gostaria de saber se existe mais algum jogo do tipo Doom para a Mega Drive, mas com pistola.

Não, Nuno, não existe outro jogo como essa maravilha. E muito menos para jogar com pistola.



Daniel Silva
Sócio n.º 47 603
O Daniel, além de enviar um desenho do Sonic, coloca uma série de questões e pede truques para o *Dynamite Head*, ao mesmo tempo que envia um truque para o *Desert Speedtrap*. Ora bem, o único truque que sabemos para o *Dynamite* é para escolher o nível; no ecrã onde aparece "Game Start", pressiona C, A, Esquerda, Direita e B. A secção "S. O. S." foi suspensa porque não chegavam respostas suficientes para essa secção. Também tivemos de reduzir uma página nos segredos para ficarmos com mais espaço para o (muito) correio e (muitíssimo) papel.
Diz o Daniel que escreve a palavra **TRAPDOFF** na tabela de pontuações do *Desert Speedtrap* e fica imune a alopista estragada. Vamos experimentar também.



Nuno Duarte
Sócio n.º 17 798
Gostaria de saber por que é que os cartuchos da 32 X têm tantos megabytes como os da Mega Drive. O *Star Wars* da 32 X tem 24 Mbytes, e o *Lion King* da Mega Drive tem os mesmos Mbytes. Se o *Star Wars* é melhor em gráficos e noutros factores porque é que têm ambos os mesmos megabytes.

Nuno, compreendo as tuas dúvidas e vou tentar esclarecê-las. Esta informação servirá de certa forma de resposta a outras questões colocadas por leitores que ainda não entendem bem isto dos Mbytes (Megabytes). Colocando as coisas em termos práticos analisemos o seguinte: O *Lion King* tem diversas paisagens de cenário. Cada uma delas é uma imagem diferente com muitas cores, ocupando um espaço relativamente grande. O *Star Wars* apenas tem um cenário de fundo, o espaço, a preto com luzinhas brancas (as estrelas). Este cenário ocupa menos espaço. Outra coisa, a música; já ouviste as músicas do *Lion King*? São mais do que as do *Star Wars*. Tudo isto é um factor a considerar no espaço que ocupa cada jogo. De qualquer forma isto não é muito relevante, pois um cartucho pode levar muito mais Mbytes. Tudo depende dos chips de memória que lá foram colocados e da capacidade de os gerir de cada consola. A 32 X gere-os mais rapidamente e melhor do que a Mega Drive. Não te admires se um dia vires jogos para a Saturn com 24 Mbytes. Não significa que o jogo seja mau. Nos computadores existem jogos com apenas 2 Mbytes de uma não qualidade estúpida e jogos em CD-ROM com mais de 500 Mbytes que não valem nada. Tudo está na forma como cada programa está feito. Esclarecido?



João Tiago Caleja
Escrevo a pedir-te que me envies a MEGA FORCE n.º 1 e n.º 17. Estou contente com o vossso trabalho, mas podiam fazer mais concursos e publicar posters destacados. Tenho algumas dúvidas que gostaria de ver esclarecidas: Os truques do *livrinho* do *Mortal Kombat* também se aplicam a *Master System*? Não poderiam baixar os preços dos jogos?



João. O teu pedido foi encaminhado para o departamento de assinaturas. Em breve receberás a cobrança dos dois números atrasados. Quando começamos a publicar posters foi apenas uma brincadeira. Ainda bem que gostas-te da ideia. De momento vamos publicar apenas posters simples. Os truques do "Top Secret" eram só para a Mega Drive. Não sabemos se algum deles funciona na Master System. Agora a parte mais difícil. Baixar o preço dos jogos está dependente da Sega no Japão fazer o mesmo e do escudo subir de cotação, o que é pouco improvável.



VIDEOJOGOS CLUBE 2010

O MAIOR ESPAÇO SEGA

NÃO PERCAS ESTA OPORTUNIDADE

ENCOMENDA JÁ ...

SEGA



89.9900

MEGA CD FIGHTER - PACK (7JOGOS)

CRICK ROCK	4.990	DUNE	13.000
POWER RANGERS	11.990	TOM CAT ALLEY	12.990
SMASHER	10.990	NHL	13.610
DUNGEON MASTER S.	12.990	SHERLOCK HOLMES	14.520
DRAGONS LAIR	9.990	SAP HEAD	11.390
SOLSTAR	12.490	BATMAN RETURNS	13.510
PRIZE FIGHTER	16.930	FINAL FIGHT	11.490
FORMULA 1 W. CHAMP	11.990	MORTAL KOMBAT	11.490
E. A. FIFA SOCCER	12.990	NIGHT TRAMP	15.990
BATTLE CORPS	12.990		



19.9900

24.9900

GAME GEAR + 4 JOGOS + 1

STORY & SCENARIO	8.490	DRAGON	8.570
SONIC DRIFT 2	8.490	NBA TOURNAMENT	10.590
SPEEDY GOALS, CHEESE C.	8.490	POWER STRIKE	4.900
TARZAN	8.490	SMURFS	4.490
MICRO MACHINES II	8.490	SON & SCHUCK	8.490
STAR GATE	8.490	CYCLIC WARRIORS	4.900
FINAL FURY SPECIAL	8.990	ROCKSTAR TRUCK WARS	8.490
Micro Movies, Linnex Boat	8.990	CCCD 2	8.870
RISTAR	7.990	POWER RANGERS	8.670



14.9900

MEGA DRIVE II NO GAME

MEGA DRIVE II+3 JOGOS+2 COMANDOS 25.9900
MEGA DRIVE II+2 JOGOS+2 COMANDOS 25.9900
MEGA DRIVE II+ST. FIGHTER+ET. CHAMPION 32.4900

ASTERIX - Power to Gods	12.990	AIKO THE ACROBAT	8.490
Road - Rammer - Deuter	11.990	MEGA SWIV	11.490
Speedy Goals, Cheese C.	12.990	Princes of Dark Water	9.990
TOUGANMAN CONTEST	14.990	SMURFS	12.990
WARLOCK	8.990	STORY OF THOR	14.990
Duffy Ducks in Hollywood	12.990	ATP TENNIS	11.990
KUONZARI SUPERHEROS	12.490	NBA TOURNAMENT	13.890
ROAD RASH III	12.590	NBA LIVE 95	12.990
SAMURAI SHODOWN	13.490	NHL 95	12.990
STAR GATE	12.990	FIFA SOCCER 95	13.990
SYNDICATE	13.990	DRAGON	10.990
TRILE LIES	12.490	ETERNAL CHAMPIONS	8.990
X MAN 2	12.990	STREET FIGHTER II	8.990



89.9900

MEGA 32X

GOLF BEST 36 HOURS	15.990	STAR WARS	15.990
METAL HEAD	14.990	DOOM	15.990
MORTAL KOMBAT II	12.990	Sonic Business Planct	12.300
MUTOSQUID CHAMPION	12.990	Venus Race Deuts	18.990
AFTER BURNER	12.990		

MASTER SYSTEM II + SONIC

SPEEDY GOALS, CHEESE C.	7.990	MASTER OF COMBAT	5.990
SONIC SPINBALL	7.990	SONIC CHAOS	3.990
SMURFS	7.990	MICRO MACHINES	8.990
DRAGON	8.990	ASTERIX II RESCUE	7.990
SON OF CHUCK	4.990	MORTAL KOMBAT II	9.580
STRODZ II	4.990	JURASSIC PARK	3.990



ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS E ILHAS.
Faz o teu pedido pelo telefone: 02-568556 ou por carta por:
VIDEO JOGOS CLUB 2010 + STOP SHOPPING CENTER
Rua do Heroísmo, 333 - Lujá 8 - 4300 PORTO
Dentro de 2 dias tens o teu jogo ou consola em casa.

ENCOMENDA JÁ... NÃO PERCAS TEMPO. ENCOMENDA JÁ... NÃO PERCAS TEMPO. ENCOMENDA JÁ... NÃO PERCAS TEMPO.

SEGA

PAINEL DOS LEITORES

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

COMPRAS

• (MD) *Jungle Strike* por 5000\$ - José Henrique David. Lug. do Soutelo Carmos, Escalheira - 4615 Liza.

• (MD) *Desert Strike*. Também troco jogos - Pedro José Maciel. Telef.: (01) 981 21 71.

• (MD) *Super Monaco G.P. II*, *Outrun* ou *Lotus Turbo Challenge* - Carlos Vicente Rosa. Telef.: (044) 45 03 42.

• (MS) *USA 94* por 2500\$ ou outro jogo de futebol por 2000\$. Também troco - Bruno Alexandra Pereira. Telef.: (034) 52 33 85.

• (MD) *Terminator* e *Spitterhouse* por 4900\$ cada um, *Rambo III* e *588 Attack Sub* por 4200\$ cada um - Filipe Mendes. Telef.: (049) 31 21 52.

• (MD) *Jungle Strike* etc 6000\$, *Charies Barkley* etc 5000\$, ou ambos por 12 000\$ - Rui Manuel Ferreira. Telef.: (054) 69 92 82.

• (MD) *Micro Machines* por 8000\$ - Ricardo Alexandre Gouveia. Telef.: (02) 371 05 07.

• (MD) *Side Pocket*, *Pac-Mania*, *Tokki*, *Fifa* e outros jogos - Brind Campino. Telef.: (043) 75 91 90.

• (MD) Tudo o tipo de jogos - Nuno Ribas. Telef.: (01) 388 23 65.

• (MD) *Dragon*, *Fifa Soccer*, *Sonic 3* e *Mickeymania* - José Ribeiro. Telef.: (036) 2 81 53.

• (GG) *Compro Game Gear* por 16 500\$ - Diogo Barreira. Telef.: (02) 617 91 26.

• (GG) *Master Gear Converter* e *Mortal Kombat* - João Silva. Telef.: (01) 254 03 04.

• (MD) *Consola* com 2 ou 3 jogos, preço a combinar - João Silva. Telef.: (01) 254 03 04.

• (MD) *Street Fighter II*, *Mortal Kombat II* e *Eternal Champions* - Marco Machado. Telef.: (031) 41 66 71.

• (GG) Jogos de desporto - Daniel Charua. Telef.: (094) 6 11 90.

• (GG) *Lemmings* por 2000\$ e *Super Off Road* por 3000\$. Também troco - Jorge Abreu. Telef.: (053) 53 25 65.

• (MD) *Compro NBA Jam* e *NHL 95* - Nuno Filipe. Telef.: (01) 778 98 52.

CONTACTOS

• (MD) *Troques para o Mortal Kombat II* - Gonçalo Seabra Ferreira. R. das Laranjeiras, 126, 1.º - 4655 S. Mamede do Infesta.

• (TODOS) *Dezenas de troques Sega* e Nintendo - Diogo Salgueiro. Telef.: (01) 814 82 49 (sexta-feira, sábado e domingo).

• (TODOS) *Dezenas de Troques* - Horácio Manuel Sousa. R. N. Sra. do Rosário, 205 - 4420 Valbom.

• (TODOS) *Troques e dicas, mas de preferência MS* - Júlio André Cabral. R. João Pedro Ribeiro, 862, 1.º - 4000 Porto.

• (GG) *Troques e talvez cartas* (10 a 13 anos) - Ricardo Jorge Marques. Telef.: (034) 31 10 32.

• (MD) *Troques para o Ecco 2*, *Mortal Kombat II*, *Fifa Soccer 95*, *Streets of Rage*, *Mickeymania*, *Lion King* e *Sonic & Knuckles* - Filipe Alexandrino Lopes. Telef.: (01) 495 05 20.

• (MD) *Fifa Internacional Soccer* e *Sonic II* - Nuno Miguel Rodrigues. Telef.: (032) 5 85 94.

• *Compro, vendo e troco jogos de todos os géneros* - Apartado 1170, Cidade Nova - 2670 Sto. António dos Cavaleiros.

• (MS) *Quería fazer um grupo de pessoas que tenham Master System para trocar jogos* - Bruno Lopes. Telef.: (044) 3 53 18.

• (MD) *Quero contactar sobre o jogo do Rei Leão* - Pedro Silva. Telef.: (051) 493 07 12.

• (Todos) *Troques e dicas para todos os jogos* - João Antunes. Telef.: (01) 254 03 04.

• (Todos) *Clube para troca de jogos e dicas para todas as consolas* - Rui Guedes. Telef.: (02) 971 26 83.

• (MS) *Master System II com 1 comando e seis jogos por Game Gear* ou *Mega Drive* com pelo menos 1 jogo - José Rebelo. Telef.: (01) 521 72 59.

TROCAS

• (MD) *Cool Spot*, *Geds*, *Sonic Global* e *World of Illusion*. Também vendo - Telmo Loureiro. Telef.: (055) 8 58 41.

• (MD) *Another World* e *King of the Monsters* ou *Alisia Dragon* por *Mortal Kombat II* - Frederico Correia. Telef.: (01) 813 36 39.

• (MS) *Sonic* por *Tom & Jerry* - José Ricardo Almeida. Telef.: (02) 964 57 51.

• (MD) *Jogos interessantes por outros* - Paulo Dias. Telef.: (02) 52 75 73.

• (GG) *4 em 1 e WWF Steel C. Challenge* - Nuno Santos. Telef.: (084) 5 82 34.

• (MD) *Fatal Fury*, *Micro Machines*, *Rocket Night Adventures*, *Tiny Toon*, *Olympic Golden*, *World Cup Italia 90*, *Super Hang-on*, *Crackdown*, *Plicky* - Nuno Lopes. Telef.: (02) 996 42 38.

• (MD) *Sonic*, *Flashback*, *Olympic Gold*, *Sonic Spinball* por *Virtua Racing*, *F1*, *Turtles Tournament*, *Micro Machines* ou *Jurassic Park* - Ricardo Miranda. Telef.: (02) 941 45 47.

• (MD) *Street Fighter II*, *Mortal Kombat* e outros jogos. Também vendo - Bruno Reis. Telef.: (01) 485 70 99.

• (MS) *Consola com 8 jogos por Mega Drive, de preferência com jogos* - Alexandra Magalhães. Telef.: (01) 274 10 15.

Pretendes trocar, comprar ou vender jogos, consolas ou simplesmente trocar correspondência com outros leitores? Podes anunciá-lo grátis na MEGA FORCE.

Para isso, só tens de preencher o cupão e enviá-lo para:
Painel do Sênior - Revista MEGA FORCE
Largo da Lagoa, 15-C
2795 Linda-a-Velha

MASTER SYSTEM		GAME GEAR	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MEGA DRIVE		MEGA CD	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Compra <input type="checkbox"/>	Venda <input type="checkbox"/>	Troca <input type="checkbox"/>	Contacto <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nome:		Idade:	
Morada:		Telef.:	
Localidade		Código Postal	
		Data / /	

(MD) Golden Axe, Wrestlemania, Super Kick Off e Super Real Basket por F1 Racing, Sensible Soccer ou World Cup 94
• Duarte Teles. Telex: (02) 82 56 70.

(MD) Mortal Kombat por Fila Soccer ou dois pelo Fila, Alien 3, Alisia Dragon e Green Ops por outros jogos
• Vasco Filipe. Telex: (01) 468 63 21.

(MD) Kid Chameleon, Superman, Battlefields, Mega Games 2, Sonic r. Game Gear por 6 jogos e Mensacer com 6 jogos por Eternal Champions
• David Estrela. Telex: (01) 295 64 33.

(GG) 4 em 1, Spider Man e Robocop vs Terminator por USA 94, Desert Strike e TV Turner's Luis Santos. Telex: (063) 4 49 13 (Sábado, das 14 às 15 horas).

(MCD) Lethal Enforcers e Night Trap por Mega Drive em bom estado
• João Borges. Telex: (01) 418 71 77.

(MD) Eternal Champions por Charles Barkley • António Soares. Telex: (01) 347 26 47.

(GG) Troco Aladdin por outro jogo
• Hugo Cabral. Telex: (065) 52 40 86.

(GG) Troco Columns por outro jogo
• Carlos Teixeira. Telex: (02) 962 14 81.

(MD) Troco Batman Returns por Super Monaco GP, Lotus Turbo Challenge ou outro jogo de corridas • Bruno Dinis. Telex: (043) 58 94 53.

(MD) Corporation por Gods
• André Casiro. Telex: (01) 225 25 72.

(MD) Muhammad Ali Boxing por Lotus Turbo Challenge ou Super Monaco GP II, ou GP X-Men por Road Rash ou Turbo Out Run • António Alves. Telex: (032) 72 35 44.

(MD) Cool Spot, Asterix, Sonic 3, Virtua Racing e Fila Soccer por Fatal Fury, NBA Jam, Sunset Riders ou Jungle Strike. Também vendo jogos • Pedro Costa. Telex: (032) 85 13 51.

(MD) Fila Soccer por Sensible Soccer ou USA 94. Também troco Tazmania, Sunset Riders, Super Kick Off, GP Monaco II, James Bond e Superman por consola Game Gear
• Alexandre Pereira. R. da Esperança, 13.0. Cabeça, 2560 • Torres Vedras.

(GG) Game Gear com Battery Pack, transformador, Sonic 2, Winter Olympics, Outrun Europa, Columns, Solitary Poker mais 1 jogo
• Pedro Borges. Telex: (056) 58 55 86.

(GG) 4 em 1 por qualquer Sonic ou Star Wars • Hermano Correia. Telex: (059) 9 53 50.

(MD) Jungle Strike e WWF Super Wrestler por Virtua Racing; Jungle Strike por Art of Fighting ou Robocop vs Terminator • Sérgio Nunes. R. Dr. Afonso B. Tavares, 6 — 2330 Entroncamento.

(MD) Street Fighter 2 por Cool Spot por 9000\$; EA Hockey por jogo de basquetebol ou vendo por 6000\$ • João Rodrigues. Telex: (049) 53 19 92.

(MD) Streets of Rage por qualquer jogo do mesmo valor
• Paulo Carvalho. Telex: (043) 76 96 88.

(GG) Columns por Shinobi II ou Super Kick Off. Também vendo por 3500\$
• João Coelho. Telex: (01) 457 12 26.

(MD) Road Rash II por Jungle Strike ou Desert Strike • José Queijo. Telex: (02) 541 54 36.

(MD) Aladdin, T2 e Moonwalker por F1, Sonic 3 ou Kick Off, ou vendo todos por 10 000\$ • António Silva. R. Nova do Covêlo, 8, Celeiros — 4700 Braga.

(MD) Street Fighter II por Eternal Champions • Joaquim Fidalgo, R. Latino Coelho, 11, 1.ª Esq. — 2600 Almada.

(GG) Mortal Kombat por World Cup USA 94 • Sérgio Soares. Telex: (01) 947 86 37.

(MD) Alien 3, Green Dog, Last Battle, Streets of Rage II, Dragon Fury, Monaco II por Cool Spot ou Jungle Strike, ou troco 4 destes jogos por uma Game Gear • André Correia. Telex: (02) 951 29 43.

(GG) TV Game com 127 jogos por Game Gear • Pedro Santos. Telex: (039) 5 94 10.

(MS) Consola com 11 jogos por Mega Drive com Aladdin ou Mortal Kombat
• André Ramos. Telex: (01) 983 51 21.

(MD) Teku, Corporation e Sonic por Warp Speed, F-15, F-117, Mig 29, After Burner ou outro jogo de aviação ou de nave
• Carlos Costa. Telex: (01) 411 45 09.

(GG) Troco, Shinobi 1 e 2, St. Beats of Rage II Asterix e Super Kick Off
• Rui Pedro. Telex: (084) 5 81 53.

(MS) Consola com 5 jogos e 4 para Mega Drive por Game Gear com 1 ou mais jogos, que tenha Master Gear converter, bateria, e se possível TV. Também vendo • José Lima. Telex: (058) 83 18 87.

(MD) Sonic 1 e 2 e World Cup Italia 90 por outros jogos • Carlos Coutinho. R. Joaquim Pinto, 205, 3.ª Esq. Tras., Sra. da Hora — 4450 Matosinhos.

(GG) Sonic 2 ou Desert Speed Trap por Tengen World Soccer ou Tom & Jerry; Super Off Road Racer por Streets of Rage; Global Gladiators por Super Monaco GP 2 ou Tazmania • Rui Santos. Telex: (01) 215 23 63.

(GG) Consola com 2 jogos: 4 em 1 e Streets of Rage e conversor por uma Mega Drive • Carlos Costa. Telex: (053) 7 51 54.

(GG) Super Monaco GP por outro jogo
• Hugo Freitas. Telex: (01) 851 90 49.

(MD) Quackshot, Terminator, Thunder Blade, Twin Hawk e Road Rash por outros jogos • Cristiano Gonçalves. Telex: (005) 76 21 16.

(MD) European Club Soccer por Sonic 2; Lemmings, NBA Jam e Sonic 3 por outros jogos • Jaime Silva. Telex: (075) 2 41 94.

(MS) Consola com 9 jogos e dois comandos por Mega Drive • João Mota. Sta. Eulália. Refetório, 4990 — Ponte de Lima.

(MD) Street Fighter II, Indiana Jones III e Arch Rivals por Fila Soccer e outros jogos • Pedro Borges, R. D. António Carlos Melreles, 1903, 1.ª Esq. Baguim Monte — 4435 Rio Tinto.

(MS) Marble Madness e Back to the Future III por Mortal Kombat e Super Tennis • Sara Borges. Telex: (044) 3 40 36.

(MD) Super Wrestle Mania por Sonic 2, ou outros jogos. Também vendo
• Laurindo Magalhães. Telex: (02) 549 64 58.

(MS) Troco Superman
• António Rego. Telex: (034) 4 30 43.

(MS) Double Dragon por Streets of Rage II ou Super Monaco GP e Sonic por Sonic 2 • José Fortes. Telex: (01) 490 59 13.

(MS) Consola com comando e 4 jogos por Mega Drive com jogo
• Armando Fernandes. Telex: (073) 2 99 04.

(MD) Wonder Boy in Monster World por qualquer jogo. Também vendo
• Filipe Gomes. Telex: (063) 4 83 51.

(GG) Consola, Battery Pack, transformador, Sonic 2, Winter Games, Ninja Golden, Solitary Poker e 2 jogos por Mega Drive com jogos
• Pedro Borges. Telex: (056) 58 55 86.

EUROPA

VIDEO CLUBE

VILA FRANCA DE XIRA
ALVERCA
ALENQUER
SANTARÉM
CALDAS DA RAINHA
TORRES VEDRAS

PREÇO.....Mínimo
GARANTIA.....Máxima
INSPECÇÕES E TESTES.....Grátis
ASSISTÊNCIA..... Permanente

AGENTE OFICIAL SEGA

(MD) Ecco, Flashback e Street Fighter II por Mega Action, Robotnik's Mean Bean Machine, Toe Jam & Earl 2, F1, Sonic 3, Subterranean e NBA Jam
- Fernando Ferreira. Telef.: (034) 52 32 44.

(MS) Sonic, Strider Renegade e Operation Wolf - Tiago Santos. Telef.: (01) 294 30 76.

VENIDAS

(MD) Eternal Champions por 12 500\$
- Eduardo George. Telef.: (01) 778 97 56.

(MD) Alien 3, General Chaos, Italia 90, Sonic I e II, Tazmania, European Soccer, Golden Axe II, Altered Beast, Forgotten Worlds, Hellfire, California Games e Populous de 200\$ a 600\$ - Luiz França.
Telef.: (01) 301 61 23.

(MD) Consola com 7 jogos e a Mega Drive sozinha - Nuno Oliveira. R. 1, II, 25, Marco do Grilo - 2840 Seixal.

(GG) Game Gear com Columns por 13 000\$, TV Tuner por 10 000\$, F1, Sonic 2 e Micro Machines por 5000\$ cada
- Bruno Alves. Telef.: (01) 474 65 58.

(MD) Street Fighter II por 16 000\$
- Jaime Silva. Telef.: (075) 2 41 94.

(MCD) FIFA Soccer Championship Edition por 10 000\$, Dune por 10 000\$ e Night Trap por 8000\$ - Sérgio Fábela.
Telef.: (02) 711 37 83.

(MD) Virtua Racing por 14 000\$ e Jungle Strike por 9000\$
- Sérgio Fábela. Telef.: (02) 711 37 83.

(MD) Mortal Kombat II, Super Street Fighter II, Virtua Racing, Sensible Soccer e outros jogos - Francisco Teixeira.
Telef.: (091) 22 37 36.

(MS) Alien 3, Streets of Rage e Champions of Europe por 8000\$ cada um e Ninja Gaiden por 6000\$. Também troco jogos de Mega Drive - Miguel Gonçalves.
Telef.: (052) 7 65 13.

(MD) Menacer com 6 jogos por 7000\$ - José Coelho. Telef.: (052) 64 31 35.

Mortal Kombat e Virtua Racing por 6000\$ e outros jogos - Paulo Duarte.
Apartado 1170, Cidade Nova, Sto. António dos Cavaleiros - 2670 Loures.

(MD) Mortal Kombat, Cyborg Justice, Side Pocket, Captain America, Sonic 2, Atomic Runner, Sunset Riders e outros jogos - Ricardo Pereira. Telef.: (053) 81 34 57.

(MD) Altered Beast, Super Hang On, Last Battle, Fatal Fury, Batman Returns, Steel of Rage, Otitants e Wrestlemania - Joel Esteves. Telef.: (053) 84 16 95.

(GG) Lemmings, Off Road, Klax por 4000\$ cada um e Columns por 2500\$. Também troco 2 a consola por 1 jogo de Mega Drive - Nuno Carvalho. Telef.: (065) 2 75 18.

(GG) Consola com transformador, Carry All, Columns, F1, Deep Duck Trouble por 36 000\$. Também troco por Mega Drive com alguns jogos - Nuno Macedo. Telef.: (052) 68 32 49.

(MD) Super Kick Off, Rocket Knight por 5000\$ e Mega-Lo-Mania por 3000\$. Troco 2 a consola por Mortal Kombat
- Nuno Carvalho. Telef.: (065) 2 75 18.

(MD) Mega Games 2 por 13 500\$ e Sonic por 2000\$ - Mário Alves.
Br. Lugar de Lagoços - 4765 Riba de Ave.

(MS) Shinobi por 5000\$ - André Fernandes.
Telef.: (065) 9 56 80.

(GG) TV Tuner, Sonic II, Pop'n, Streets of Rage e uma bolsa por 15 000\$
- João Lopes. Telef.: (01) 868 68 28.

(MD) Eternal Champions, Sensible Soccer, FIFA Soccer, NBA Jam e USA 94 por 7000\$ cada, General Chaos, Lotus Turbo e Sonic II por 5000\$ cada um, Superman por 4000\$
- Nelson Nogueira. Telef.: (02) 550 13 76.

(MD) Vendo Street Fighter por 15 000\$
- Pedro Pereira. Telef.: (063) 2 51 51.

(MS) Consola por 30 000\$ com 7 jogos: Flintstones, Streets of Rage, Alien Storm, Paperboy, Prince of Persia, Alex Kid e Banana Brothers - Luis Sousa.
Telef.: (053) 69 33 83.

(MCD) Consola nova por 50 000\$
- João Teixeira. Telef.: (01) 758 50 38.

(MS) Consola por 24 000\$ com 6 jogos
- Vitor Tomé. Telef.: (055) 96 44 35.

(MS) Super Tennis por 2200\$
- Luis Hilário. Telef.: (01) 444 32 58.

(MS) Consola com 5 jogos ou troco por Mega Drive - Pedro Martins. Telef.: (01) 853 25 52.

(MCD) Grand Slam, Final Fight e Night Trap por 8000\$ cada um, Streets of Rage e Corporation por 5000\$ cada um - Tiago Madruga. Telef.: (01) 923 45 55.

(MS) Consola com Sonic, 1 comando e os jogos: Sonic II, Speedball e Tom & Jerry.
Telef.: (069) 5 11 59.

(MS) Crash Demites, GoolBusters e Double Dragon por 5000\$ cada, Speedball por 3000\$ e Enduro Racier por 2000\$
- Hugo Cunha. Telef.: (039) 71 80 63.

(MD) Turries por 8000\$
- Pedro Almeida. Telef.: (01) 932 92 25.

(MS) Vendo o Krusty's Fun House por 8000\$
- Rui Ferreira. R. da Liberdade, 54, Foros de V. de Figueira - M7050 Montemor-o-Novo.

(MD) Consola e conjunto Mega Action por 25 000\$ - Bruno Ferreira. Telef.: (01) 410 46 50.

(MD) Thunder Force 4 por 5000\$ e Lemmings por 4000\$. Também troco por Megalomania ou Populous I ou II - José Santos.
R. Pedro Álvares Cabral, 414 - 4435 Rio Tinto.

(MD) Sonic, Strider e Pac-Mania
- Fernando Almeida. Telef.: (01) 471 13 11.

(MD) Consola. Também troco por 20 jogos
- Bruno Campino. Telef.: (043) 75 91 50.

(MD) Flashback por 6000\$ e Eswat por 5000\$ ou troco por Simpsons CD.
Sonic CD) ou Shinobi III (MD) - Cláudio Reis.
Telef.: (052) 66 16 04.

(MS) Consola com Sonic, Sonic Chaos, Cool Spot e Land of Illusion por 21 000\$
- José Estêvão. Telef.: (01) 474 69 68.

(MS) Dez jogos, Master System Converter e Game Gear com um jogo ou troco por jogos para MD ou para MCD - Manuel Nogueira. Telef.: (031) 95 01 66.

(MD) Consola com dois comandos e sete jogos - Bruno Magalhães.
Telef.: (02) 912 06 55 (a partir das 20H).

(MD) Vendo jogos desde 2000\$
- Paulo Vieira. Telef.: (036) 3 27 71.

(MS) Consola, 1 comando, Alex Kid e Air Rescue por 10 000\$
- Miguel Serra. Telef.: (01) 482 34 29.

(MD) Consola com 2 comandos e 7 jogos: Sonic, Mega Games II por 34 000\$
- Tiago Sarmiento. Telef.: (01) 490 10 70.

(MCD) Sonic CD e Jaguar XJ220 por 8000\$ cada. Também troco
- Sérgio Figueiredo. Telef.: (01) 943 62 72.

(MD) Super Kick Off por 8000\$
- Ricardo Dias. R. do Pinhal, 470 - 4405 Vilar do Paraíso.

(MD) Consola com 2 comandos e 4 jogos + 1 jogo MS + revistas da Sega por 5500\$ - João Lemos.
Telef.: (051) 79 50 23 (ao fim-de-semana).

(MD) Consola com 2 jogos por 16 000\$
- Carlos Ferreira. Telef.: (01) 760 80 42.

(MD) Consola com 4 jogos por 20 000\$. TeenSpin, Dragons Fury's World, Illusion por 5000\$ cada, Sonic por 3000\$, SF II por 12 000\$ e outros jogos
- Cláudio Mota. Telef.: (036) 94 74 16.

(MD) Mega Drive com Mega Games 2, E-Swat, Sonic e outros jogos - Nuno Silva.
Telef.: (01) 397 60 78 (a partir das 19 H).

(MD) Jungle Strike por 9000\$, Mig 29 por 8000\$, European Club Soccer por 6000\$, Desert Strike por 5500\$ e EA Double Header por 4000\$
- Francisco Meio. Telef.: (01) 410 27 62.

(MD) e (MCD) Final Fight e Jaguar XJ220 para MCD e Last Battle, Mega Games I, Super Thunder Blade, Alien 3, Sonic e Flashback; Mega Drive com 2 comandos e o Mega CD com 1 jogo
- Sérgio Santos. Telef.: (02) 30 55 92.

(MD) Consola + 2 comandos + joystick, Menacer e 19 jogos incluindo T2, WWF, Sensible Soccer, Sonic I e 2, Golden Axe 2 e Lemmings. Telef.: (01) 812 75 15.

(GG) Global Gladiators por 5000\$, Sonic 2 por 6000\$ e Ultimate Soccer por 7500\$, ou todos por 15 000\$
- José Veiga. Telef.: (053) 67 27 85.

(MD) Flashback por 10 000\$, Cool Spot por 7000\$, Terminator por 6000\$ e Hard Driving por 5000\$ - Bruno Sequeira.
Telef.: (053) 7 87 05.

(MS) Alien 3 e Terminator II. Também troco por Super Kick Off e Tazmania
- Paulo Barreiro. Telef.: (034) 64 59 55.

(MD) Indiana Jones por 7300\$
- Andre Malvas. Telef.: (01) 442 18 37.

(GG) Paper Boy por 5000\$ e Aladdin por 7500\$, ou troco por F1, Fantastic Dizzy, USA 94, Cool Spot, Sonic Drift ou TV Tuner
- Miguel Roque. Telef.: (052) 7 24 55.

(MD) Sonic I por 5000\$, Bio Hazard Battle por 6000\$, Mega Games 1 por 7000\$, King of Monsters, Chakan e Cyborg Justice por 2000\$ cada um - Diogo Dias, Barreiro, Mosteiro. - 4520 Santa Maria de Feira.

PREPARA OS TEUS NERVOS!

"ELES"

ESTÃO À TUA ESPERA...

A REVISTA QUE VEIO DO FUTURO PARA PROVOCAR
SENSAÇÕES FORTES!

FANTÁSTICOS
XAMEN
2099



EDIÇÃO
PORTUGUESA

ENTRAR EM ACCÇÃO!



SKY ROADS



EPIC PINBALL



HOCUS POCUS



TUBULAR WORLDS



OXYD



GANHA 1 JOGO EM CADA CAIXA DE 10 DISQUETES (9+1)

Se és melhor ou menor, se gostas de jogar em alta velocidade, ou mesmo em baixa, vais currir o jogo que podes encontrar nas caixas de 10 disquetes Sony (nove disquetes + jogo). Experimenta já hoje, ou amanhã, se te der mais jeito. Ainda por cima o disquete é de 3 1/2, de 1.44 Mega, alta Densidade, pré-formatada, e pode ser reutilizada, ou não. Despacha-te, tens 5 jogos diferentes e, ao tempo que estás a ler este anúncio, já estás a ganhar. Promoção limitada ao stock existente e válida só nos agentes SONY. CENTRO DE INFORMAÇÃO AO CONSUMIDOR: 0 500 66 60.