



NOVO

SEGA
CLUB
TEC TOY



O Cartão está chegando!



A partir de agosto, a Tec Toy vai enviar os Cartões Magnéticos do NOVO SEGA CLUB para quem preencheu e enviou a Ficha de Recadastramento. Se você ainda não mandou a sua, vai ter mais uma chance. Se já mandou, é só dar mais um tempinho. Logo, logo seu Cartão com holografia, tarja magnética e código oficial de sócio do NOVO SEGA CLUB estará chegando aí na sua casa.

Veja como receber seu Cartão Magnético e todas as vantagens do NOVO SEGA CLUB. Págs. 2 e 3

Concurso "FERAS"

Veja quem faturou os prêmios de maio/junho e quais os jogos que valem para a próxima rodada, página 12.

MEGA MOUSE™

É rápido como um joystick e precisa como um mouse de computador. É o máximo em jogos de RPG e ainda vem com um cartucho incluído. Se você tem Mega Drive e Sega CD, o Mega Mouse vai cair como uma luva na sua mão. Aliás, sua mão que vai arrepiar em cima dele.

Saiba tudo sobre o Mega Mouse - Pág. 5



SEGA CD com Space Ace

Melhor do que comprar um grande video game é ainda levar junto um super cd game. Agora o Space Ace acompanha o Sega CD, um cd game consagrado por seus desenhos incríveis e sons gerados por tecnologia de última geração. Boa!

Novidades em Cartuchos

A minhoca mais radical do planeta para Sega CD e a nova aventura do homem-morcego para Mega Drive são alguns dos superlançamentos que o Jornal do NOVO SEGA CLUB traz, em primeira-mão, só pra você.



Lançamentos, lançamentos e mais lançamentos - Pág. 4,5,6 e 7.



Jogos fantásticos para CD-ROM. Confira!

Págs. 6 e 7

Entrevista com os feras do Hot Line.

Pág. 8

Concurso Novo Logotipo Hot Line Mãos à obra!

Pág. 9

CARTÃO DO



Os sócios dos outros clubes têm "carteirinha".
Você vai ter Cartão Magnético.

O NOVO SEGA CLUB é diferente, inédito, exclusivo, único... melhor! Tudo o que você imaginou para um clube e coisas que você nem sonhava vão agitar o NOVO SEGA CLUB. Por tudo isso, não seria apropriado identificar o sócio com uma simples carteirinha. Foi aí que nos bolamos o Cartão Magnético Holográfica Assinável e Intransferível. Nossa! Em outras palavras, seu Cartão vai ter uma Tarja Magnética que vai dar acesso a muitas surpresas exclusivas; Holografia para evitar falsificações; Fita Grafo-Sensível para você assinar; e o seu Código de Sócio que vai identificar você como sócio exclusivo do NOVO SEGA CLUB.



Você vai receber o Cartão Magnético e muitos presentes

Juntamente com o seu Cartão Magnético, você vai receber um adesivo campeão e a Manual de Sócio do NOVO SEGA CLUB que explica tinte por tinte as regras e as vantagens de ser sócio do NOVO SEGA CLUB.

©1992 Blerank Arts. ©1985, 1992 Entertainment Software, Inc. Todos os direitos reservados. Where in Time is Carmen Sanchez? © Carmen Sanchez/Entertainment Software, Inc. reg. marca registrada de Blerank Arts. Mega Man, produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd. Japan. Nasty Men, personagens, nomes e locais são elementos relacionados às marcas registradas da Sega. Mega Man: ©1991. Licenciado de Mileway Manufacturing Company. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Probe Software Ltd. Justice é uma criação da Justice Entertainment, Inc. © & ©1994 Justice Entertainment. Justice e Justice são marcas registradas. Justice não pode ser permitida de Justice Entertainment, Inc. Road Hawk é marca de Blerank Arts. ©1995 Blerank Arts. Todos os direitos reservados. Road Rash é Blerank Arts. Os nomes registrados do Blerank Arts. ©1991, 1993 Blerank Arts. Todos os direitos reservados. Licenciado para U.S. Gold Ltd. ©1993 U.S. Gold Ltd. Todos os direitos reservados. U.S. Gold é marca registrada de U.S. Gold Ltd. Batman™ e todos os personagens e elementos relacionados são de propriedade da DC Comics™. ©1995. Todos os direitos reservados. Prince of Persia™ & ©1984 Atari Games Corp. licenciado para Taito Amusement Inc. Todos os direitos reservados. Contra Force e todos os personagens relacionados são marcas registradas da SEGA. ©1993 SEGA. Todos os direitos reservados. Double Dragon e todos os personagens relacionados são marcas registradas da SEGA. ©1993 SEGA. Todos os direitos reservados. FM Intercontinental Soccer é um produto licenciado oficialmente pela FIFA. ©1994 Electronic Arts. Todos os direitos reservados. Soccer 2000, O mundo de Andy Ford © Paul & Mando. Air: The Little Mermaid, © Disney. Power Pitch Soccer, ©1995 U.S. Gold Ltd. Todos os direitos reservados. Earthworm Jim e todos os personagens relacionados © & TM. Moby Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Personagem original criado por Douglas Tenbrink. LODEWYCK THIEVES personagens, nomes e locais são elementos relacionados às marcas registradas de Warner Bros. ©1995. Todos os direitos reservados. Software ©1995 Electronic Arts. Footage Design ©1995 Blerank Arts. EA SPORTS, o logo e a linha "It's in the game" são marcas registradas do Blerank Arts. Todos os direitos reservados. NFL e logo dos times são propriedade de 1995 Properties, Inc. e não podem ser reproduzidos sem a autorização da NFL Properties, Inc. ©1995 Interactive International, Inc. Todos os direitos reservados. EA GOLF, Creative Realism e Pro-Am são marcas registradas do Blerank Arts. ©1994 Activision Software International. Todos os direitos reservados. Activision Software International é seu logo são marcas da Activision Software International. Blerank Arts é marca registrada. SEGA é marca de Sega Graphics, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os BNA, personagens e marcas da Activision Software International. © Copyright 1995. Origin Systems, Inc. Bio Forge e Origin Interativa são marcas de Origin Systems, Inc. Origin e W. Geste World são marcas registradas de Origin Systems, Inc. Electronic Arts é marca registrada de Blerank Arts. Software ©1994 Bullfrog Productions, Ltd. Todos os direitos reservados. Magic Carpet, Theme Park, Bullfrog e Bullfrog são marcas de Bullfrog Productions, Ltd. Apollon, Blerank Arts e logo de Blerank Arts são marcas registradas da Blerank Arts. Todos os BNA. Activision Activity Center: The Lion King Animated Storybook ©1994 The Walt Disney Company. Todos os direitos reservados. Todos os BNA.

ficha técnica
 O NOVO SEGA CLUB é uma publicação trimestral de 120 páginas, tamanho de bolso, com 56 páginas de conteúdo, editado por Gil Heckel - Ilustrações de Tereza - Av. Anália, 2002, cj. 151/152 - CEP 01210-832 - Tel: (011) 235-1922 - S. Paulo - SP.
 Assinatura: Espaço das Letras, Av. C. do Obelisco, Vila Paraisópolis, Jd. Santa Cecília, Praia de Morumbi, São Paulo - SP.
 Distribuição: Editora Esports - Rua Augusta, 1000 - São Paulo - SP.
 Redação: Editora Esports - Rua Augusta, 1000 - São Paulo - SP.
 Circulação: Editora Esports - Rua Augusta, 1000 - São Paulo - SP.
 Assinatura: Espaço das Letras, Av. C. do Obelisco, Vila Paraisópolis, Jd. Santa Cecília, Praia de Morumbi, São Paulo - SP.
 Distribuição: Editora Esports - Rua Augusta, 1000 - São Paulo - SP.
 Redação: Editora Esports - Rua Augusta, 1000 - São Paulo - SP.
 Circulação: Editora Esports - Rua Augusta, 1000 - São Paulo - SP.
 Assinatura: Espaço das Letras, Av. C. do Obelisco, Vila Paraisópolis, Jd. Santa Cecília, Praia de Morumbi, São Paulo - SP.
 Distribuição: Editora Esports - Rua Augusta, 1000 - São Paulo - SP.
 Redação: Editora Esports - Rua Augusta, 1000 - São Paulo - SP.
 Circulação: Editora Esports - Rua Augusta, 1000 - São Paulo - SP.

NOVO SEGA CLUB



Quem vacilar pode ficar de fora

O NOVO SEGA CLUB já está aí, detonando! Uma das primeiras novidades está nesse momento nas suas mãos. É o novo Jornal com 4 páginas a mais pra você curtir. Já saíram também os primeiros "Feras do Sega Club" e estamos lançando nesta edição o concurso de criação do novo logotipo da Hot Line. E aí, já se recadastrou? É, porque quem não se recadastra só vai ser sócio do NOVO SEGA CLUB se comprar um video game novo ou pagar uma taxa de filiação. E quem não for sócio não recebe Jornal, não participa de concursos, não ganha prêmios e o que é pior: NÃO

RECEBE O CARTÃO MAGNÉTICO DO NOVO SEGA CLUB! Por isso, não marque. ESTAMOS MANDANDO MAIS UMA FICHA DE RECADASTRAMENTO PARA QUEM NÃO ENVIOU A PRIMEIRA (quem já se recadastrou não precisa enviar). O prazo final, finalíssimo, inadiável, improrrogável para enviar esta ficha é 31/08/95. Fique esperto!

Para receber o Cartão Magnético você precisa responder a Ficha de Recadastramento

OLHO NELE!



A partir de agora, todas as embalagens da linha de video games Tec Toy vêm com uma novidade a mais: o Bônus! Ao preencher e enviar a Bônus pelo correio, você passa a ter direito a vantagens superlegais. Fique atento!



Preencha todos os espaços desta ficha com letra de forma. Assine, peça para seu pai ou sua mãe assinar também e, depois, envie pelo correio. Esta ficha é pessoal e intransferível da pessoa cujo o nome e código aparecem na etiqueta desta correspondência. Não serão válidas cópias.

Ficha de Recadastramento
NOVO SEGA CLUB

CÓDIGO DE SÓCIO: _____

SEU NOME COMPLETO: _____

SEU APELIDO OU COMO GOSTA DE SER CHAMADO: _____

SEXO: MASCULINO FEMININO

ANO EM QUE VOCÊ NASCEU: _____ Nº _____

Lançamentos

MEGA DRIVE

THE ADVENTURES OF BATMAN™ & ROBIN™

1 ou 2 jogadores
16 Mega

Santa gelada, Batman!

O homem-morcego e o menino prodígio se meteram numa fria. Seu arqui-inimigo, o Sr. Gelo, se juntou ao Coringa, ao Duas-Caras e a outros malfeitores para eliminar de vez nossos super-heróis. Você poderá enfrentá-las de duas formas: nas ruas de Gotham City ou nos céus, com o Bat-Glider. Seja qual for sua opção, você vai ficar espantado com as animações e efeitos especiais revolucionários. Encare essa aventura como Batman ou Robin e chame um amigo para ser seu parceiro no combate contra o crime.



Atendendo a sugestão do Rodolfo Gontijo, de Contagem/MG, agora todos os cartuchos da seção de lançamentos vêm com a capacidade de mega e o número de jogadores. Valeu Rodolfo!

COMIX ZONE™

1 jogador
16 Mega

Esta aventura não está no gibí! Comix Zone é mais que um jogo. É o primeiro gibí interativo da história!

O cartunista Sketch Turner ficou preso no mundo dos quadrinhos que ele mesmo criou. Para salvá-lo, você lutará quadro a quadro contra terríveis inimigos mutantes. Além dos balões, este cartucho ainda conta com perspectiva original em multi-scrolling. É diversão garantida!



ROAD RASH 3™

1 ou 2 jogadores
16 Mega

Só é proibido perder. O resto vale! Escolha entre 15 motos diferentes e pegue todas as armas que puder. Ai é pau na máquina. Você vai ter que fugir dos helicópteros da polícia e queimar o asfalto em 7 países diferentes. Também dá para chamar um amigo para um racha animal! Mas lembre-se: neste desafio não existem regras nem princípios. O único objetivo é a vitória.



FEVER PITCH SOCCER

1 a 8 jogadores
(com 2 Team Players)
16 Mega

As chuteiras estão fervendo!

Roubadas de bola, lançamentos à distância, passes com efeito, cruzamentos na linha de fundo, fintas desconcertantes, entradas duras e gols, muitos gols! De cabeça, de falta, de bicicleta... o importante é a bola na rede! Chame seus amigos para um campeonato e mostre quem é o craque da turma.



PRIMAL RAGE™

1 ou 2 jogadores
24 Mega

Eles esperaram 60 milhões de anos por esta luta.

7 ferozes dinossauros. 70 movimentos diferentes. Gráficos desenvolvidos a partir de modelos de massa e animados em estações gráficas de última geração dão a este jogo a qualidade dos melhores arcades. Mas atenção! Quem não lutar pro valer vai ser extinto de novo.



WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?®

1 jogador
8 Mega

Agora ela viajou. No tempo!

Carmen Sandiego planeja roubar os grandes tesouros da história. Você poderá detê-la com a Chronoskimmer 3251, uma poderosa máquina do tempo. Todas as informações do jogo são em português e você ainda tem acesso ao Almanaque Abril para ajudar na perseguição. Boa sorte!



Lançamentos

SEGA CD
SISTEMA DE MULTIMÍDIA PARA MEGA DRIVE

EARTHWORM JIM™

1 jogador

- Melhor jogo de 94 - Revista Game Fun
- Melhor jogo para Mega Drive de 94 - Revista Electronic Gaming Monthly
- Jogo mais inovador - Revista Game Player
- Melhor Gráfico/Jogo - Sega da América



Uma arma a mais, uma fase a mais, um nível a mais. É mole?

Agora, além das chicotes, atiradores de plasma e todas as outras armas high-tech, a superminhoca Jim conta com um fantástico míssil teleguiado para enfrentar as 10 fases (uma a mais que no Mega Drive). E tem também um novo nível em que Jim está fora do seu traje cibernético. Gráficos em 3D combinados com o Animation, um processo digital de última geração, dão a este jogo o perfeito visual dos desenhos com efeitos jamais vistos.



MEGA MOUSE™

Chegou o Mega Mouse, o acessório para Mega Drive e Sega CD diferente de tudo que você já viu. Com o Mega Mouse você terá um completo controle e total exatidão principalmente nos títulos de RPG e estratégia. E já vem com o cartucho Wacky Worlds incluído para você criar músicas e desenhos se divertindo como nunca!



Lançamentos

GAME GEAR

CHEESE CAT-ASTROPHE
estrelando Speedy Gonzales™

1 jogador
Série G

Arriba, arriba, arriba!
O Frajola™ aprantou de novo com o Ligeirinho™. Além de sumir com todo o estoque de queijos da região, o gatuno seqüestrado a namoradina do nosso pequeno herói. Junte-se ao ratinho mais rápido do mundo nesta superaventura cheia de segredos e armadilhas. São 6 níveis de muita diversão, ação contínua e gráficos incríveis!



Lançamentos

SAPO XULÉ - O mestre do Kung Fu

1 ou 2 jogadores
1 Mega B

O Bruce Lee dos sapos!

Uma gang de lutadores capturou o mestre de artes marciais do Sapo Xulé e pretende dominar o mundo. Assim que soube disso, nosso herói partiu para o Oriente disposto a distribuir todos seus golpes e impedir os planos malignos do líder da gang, o impiedoso Naja. Vista seu quimono e ajude o Sapo Xulé!



CHEESE C estrelando Sp

1 jogador
4 Mega

Cadê o queijo
estava aqui?

O Ligeirinho™ (ou Speedy Gonzales para seus amigos) adoram fazer uma "siesta" de queijinho succulento. Só que o Frajola™ su queijos e ainda por cima raptou a namorada Bom, você já sabe o que fazer, então: "arri

Lançamentos CD-ROM

RELENTLESS™

1 jogador

30 horas de adrenalina! Prepare-se para o maior espetáculo visual que você jamais viu. Relentless é um dos mais inovadores jogos em RPG para CD-ROM. Você vai pirar com os efeitos, com a história e com os movimentos desta jornada do bem contra o mal. Seu nome será Twinsen, um herói com 4 tipos de personalidade, uma para cada situação de perigo. Mas isso é você quem terá que decidir. Intrigas, mistérios e criaturas estranhas esperam por você.



BIO FORGE™

1 jogador

Já ouviu falar no
Vingador do Futuro?

Arrancaram sua memória, reconstituíram seu corpo com tecnologia humana e alienígena e transformaram você num perfeito assassino. Mas eles falharam em algum ponto, porque você não vai querer colaborar! Bio Forge tem gráficos perfeitos, sons alucinantes e personagens tridimensionais. É demais, contrat!



MAGIC CARPET™

1 a 8 jogadores

Se você gosta de
tranquilidade, afaste-se.

24 jeitos de matar, 50 mundos diferentes, possibilidade de jogar com até 8 pessoas em rede. Assim é Magic Carpet, uma viagem pelo perigo a bordo de um tapete mágico. Um jogo rápido e nervoso pelos mais estranhos lugares. Se você não gosta de adrenalina, nem chegue perto!



NBA® LIVE '95

1 a 4 jogadores

Escolha seu time, coloque seu
bonê e... cesta!

A diferença deste para as outros jogos de basquete é simplesmente incrível. Gráficos de alta resolução mostram os mais de 300 jogadores da NBA, com fotos e dados completos. Passes aéreos, bloqueios, tocas, passes na corrida e enterradas animais são algumas das possibilidades. Você vai de-li-rar!!!



Atos Master System

AT-ASTROPHE
eedy Gonzales™

inho que



os americanos) e
pois de comer um
niu com todos os
da do Ligeirinho™.
ba, arriba, arriba!"

ROAD RASH™

1 ou 2 jogadores
4 Mega

Socos, chutes e pauladas a
150 km por hora!

Tudo começou quando Fang e Polygon, eternos rivais,
resolveram "correr" em busca da fama. Foi aí que surgiram
os rachas, competições sem princípios e sem regras. Você
escolhe a moto e manda ver! São vários tipos de estradas e
incríveis desafios. Cuidado com os animais e com as
manchas de óleo na pista. A polícia também não vai dar
moleza, então não vacile. Acelere e boa sorte!



A Tec Toy está lançando jogos incríveis em CD-ROM. Você
vai delirar com as imagens, as possibilidades e as sons de
cada uma dessas aventuras. Para jogar você precisa ter
um computador compatível com cada jogo.

Verifique as especificações nas embalagens dos
CD-ROMs ou solicite informações à Central de Atendimento.
Confira agora os primeiros lançamentos.

ALADDIN - Activity Center

1 jogador

Você aprende jogando.
Genial!

O gênio mais engraçado que já apareceu está doído para levar você a uma
viagem educativa e superdivertida por três maravilhosos lugares. Você
encontrará labirintos mágicos, quebra-cabeças intrigantes e muito mais! Não
perca esta oportunidade. Chame seu pai de Gênio e peça a Aladdin Activity
Center. Ele não vai ter como negar o seu pedido.



THE LION KING Animated Storybook

1 jogador

O filme que virou livro
que virou jogo.
Tudo neste CD-ROM.

Imagine um livro com a aventura completa do
Rei Leão. Agora imagine que, a cada página,
você pode movimentar os personagens e descobrir
surpresas e jogos incríveis. Este livro existe e o que é melhor: virou um
CD-ROM com a qualidade Disney e a som de uma orquestra de verdade!
Se você é fera, não perca!



AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

1 jogador

A viagem mais
legal da sua vida!

Este jogo vai ajudar você a tomar decisões,
a melhorar seu vocabulário, além de ensinar
história e geografia. Tudo isso é verdade, mas o mais
legal é que toda a aventura rola em desenho animado. E tem mais: você
vai poder interferir na história! Prepare seu espírito de aventura e boa
viagem!



Tudo o que você queria saber sobre os feras da Hot Line.

Até agora você só conhecia o pessoal da Hot Line por telefone. Por isso nós invadimos o esconderijo deles e descobrimos tudo o que rola lá dentro.

Eles estudam, jogam bola, assistem televisão, vão ao cinema e fazem compras, como qualquer outro garoto. Mas quando o assunto é video game, eles não brincam em serviço. Ou melhor: eles só brincam em serviço!

Como é o esquema

Os primeiros a chegar são o Fábio e o Sidney, junto com os especialistas Willian e Juliano. Às 8 da manhã eles já ligam os equipamentos e começam a jogar. Dali a pouco já tem gente ligando para pegar dicas, perguntar qual a

seqüência de golpes para derrubar o Shao Kahn ou até mesmo para passar trote. O Fábio disse que tem um senhor, o seu Roberto, do Rio de Janeiro, que liga direto. "Ele tem 80 anos!" Ao meio-dia, é a vez do Victor e do Agostinho assumirem os joysticks e headfones. No final da tarde, depois de centenas de ligações e mais alguns jogos detonados, o pessoal se manda.

Depois do trabalho...

O Sidney vai praticar arte marcial, o Fábio vai dar aulas de karatê, o Juliano vai para a colegial, o Agostinho para a faculdade e o Willian e o Victor vão estudar para

a vestibular. Mas quando chegam em casa, adivinha o que eles gostam de fazer? Jogar, é claro! Menos o Juliano, que já está nessa há 8 anos - "Agora eu só jogo profissionalmente" - diz ele.

Como entrar para a Hot Line

Por falar em profissão, nós descobrimos que além de se divertirem o dia inteiro, eles ainda ganham bem pra caramba! Mas a Sydney

já vai avisando aos interessados: "Para entrar na Hot Line você tem que ficar ligando 1 ano e meio para a menina do departamento pessoal da Tec Toy e mandar um currículo muito louco". Além disso, ensina o Willian, "é preciso ter boa dicção, ser muito educado, gostar bastante de criança, ter notas altas na escola e saber tudo de video game".

E o NOVO SEGA CLUB?

Todos eles fizeram questão de dar uma palavrinha sobre o assunto.

Sidney: "O NOVO SEGA CLUB está vindo para ficar!"

Juliano: "O Cartão Magnético não é só de enfeite. Vai ser superútil e é lindo!"

Willian: "Já estamos preparando dicas ainda mais legais, inclusive para o Saturn!"

Fábio: "Os sócios do NOVO SEGA CLUB vão ficar doidos!"

Victor e Agostinho: "Vai detonar!"

Agradecimento especial para a Ana Selma, a "santa" que supervisiona a Hot Line e tem que agüentar essa turma todos os dias.

Juliano Barbosa de Oliveira
idade: 20 anos.
apelido: barba.
escolaridade: está acabando a colegial técnica de administração de empresas e vai prestar vestibular para a mesma área.
esportes: futebol.
lazer: todo e mais um pouco.
2 anos na Hot Line e 2 anos como espectador.

Willian Rodger Zanpelli
idade: 20 anos.
apelido: melhor não dizer.
escolaridade: vai prestar vestibular para administração (não faz nada).
esportes: nada.
lazer: vídeo/drama.
3 anos na Hot Line e 4 meses como espectador.

Sidney Passos Borges dos Reis
idade: 21 anos.
apelido: Barto.
lugar: casa do Chico Bento.
escolaridade: faz colegial técnica em processamento de dados e vai prestar vestibular para análise de sistemas administrativos.
esportes: pratica karatê.
lazer: quando sai da Hot Line, vai pra casa e joga mais vídeo game! 1 ano e 4 meses na Hot Line.

Agostinho Garcia
idade: 23 anos.
apelido: Gut.
escolaridade: cursando 2º ano de faculdade - direito estado civil: ele diz que é "noivo".
esportes: natação.
lazer: foto, cinema, vídeo.
2 anos na Hot Line.

Fábio Antunes Peres
idade: 20 anos.
apelido: Fábio.
escolaridade: vai começar o 1º ano de colegial técnica em marketing.
esportes: pratica e dá aula de karatê.
lazer: curta muito sair à noite.
2 anos na Hot Line.

Victor Guilherme
idade: 19 anos.
apelido: não tem (por enquanto).
escolaridade: fez 1 ano de comércio exterior. Vai prestar vestibular para comunicação, estado civil: solteiro.
esportes: futebol.
lazer: "o que pinta eu faço".
Acabou de entrar na Hot Line.



DICAS DICAS HOT LINE DICAS DICAS

MASTER SYSTEM

PHANTASY STAR

PARA VENCER O GOVERNADOR:
Alis - Fire
Nyau - Cura (quem estiver morrendo)
Odin - Pist L
Noah - Vento

KENSEIDEN

SELEÇÃO DE FASES:
Antes de ligar o console, segure os botões 1 e 2. Então ligue o Master e continue segurando até aparecer a tela do título com a imagem. Solte os botões 1 e 2, aperte o botão direcional na diagonal superior esquerda e o botão número 1.

PARA CONTINUAR:
Na tela de Game Over acionar o botão direcional 2 vezes para cima, 2 vezes para baixo e o botão número 1.

Agostinho - HL

MEGA DRIVE

BOOGERMAN

PASSWORDS:
1: homem com pintas, pingo vermelho, fantasma, boogerman.
2: pingo vermelho, fantasma, homem de gelo, boogerman.
3: diabo com a lança, pingo vermelho, fantasma, gorda laranja.
4: homem com bolinha amarela, boogerman, fantasma, homem com bolinha amarela.
5: homem com bolinha amarela, homem de gelo, boogerman, minerador.

THE GREAT CIRCUS MISTERY

PASSWORDS DAS FASES:
- Pluto/Donald/Mickey/Pateta
- Pateta/Donald/Mickey/Ninie
- Donald/Pateta/Pluto/Mickey
- Ninie/Mickey/Donald/Pateta
- Mickey/Pateta/Donald/Ninie

FIFA SOCCER '95

Barreira invisível - C C C B A A A B
Bola com curva - B A C B C C
Superdefesa - B B B B C B
Supergoleiro - A A A A B B B B B
Bola louca - C A B C C B A C

Tima das sorinhas - A A B B C C A A
Superofensivo - A A A A A B C
Cobrança de pênalti - A B A C A B

PHELIOS

9 CONTINUES:
Na tela do 1º capítulo aperte:
C A B A C A B A

WARLOCK

PASSWORDS DAS FASES:
6: H R V H A (cemitério)
7: M L Y H G (cemitério)
8: B T B Y S (cemitério)
9: P R D I G (cemitério)
10: S C F S H (cemitério)

Willian - Especialista

SEGA CD

ECCO THE TIDES OF TIME

PASSWORDS:
Vortex Queen - DKJMTBPA
Home Biry - CSNCRUA
Epilogue - CEWSXKPA
City of Forever - WSSXZKVA

REVENGE OF THE NINJA

DICA: VEJA O JOGO INTEIRO

Na segunda tela de apresentação (aquela com as mensagens Game Start e Options), você deve fazer deste modo:

DIREITA - ESQUERDA - CIMA - BAIXO - DIREITA - ESQUERDA - CIMA

Ai então surgirá Test Mode.

Victor - HL

MEGA 32X

TEMPO

PASSWORDS DAS ETAPAS:
Segundo andar - D A F E C E A "REST".
Segundo andar bailarina - F C G C A C G C.
Fase final - G "REST" G G E D B "REST"

MORTAL KOMBAT II

KITANA:
Fatality 1 - Segure CHUTE FRACO - DUAS VEZES
FRENTE, BAIXO e FRENTE, solte CHUTE FRACO (parte do adversário).

LIU KANG

Fatality 1 - BAIXO, FRENTE, TRÁS (2 vezes) e CHUTE FORTE.

Distância: PERTO.

Fabião e Sidney - HL

CD-ROM

MYST

Para conseguir entrar no foguete, você precisa ligar os geradores da cabana de modo que a soma da energia seja 59 volts. Para isso, acione o primeiro e o terceiro botão da fileira da esquerda. Na segunda fileira, ligue o terceiro e o quarto botão.

KYRANDIA III

MALCOM'S REVENGE
Sabe como passar pelo esquilo na ponte ao lado da castela? primeiramente jogue sementes para atrair o esquilo. Depois, com a ovela e o cordão que você pegou no outro lado, hipnotize-o e caminho livre!!!

Juliano - Especialista

AS MAIS PEDIDAS DA HOT LINE

MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT

LIU KANG
FATALITY: BAIXO, PARA FRENTE DUAS VEZES, PARA TRÁS E CHUTE.
VOADORA: 2 TOQUES PARA FRENTE + CHUTE.

MEGA DRIVE

QUACKSHOT (PATO DONALD) GAME GENIE

CÓDIGO MESTRE: AJCA - JA24.
VIDAS INFINITAS: AVEA - AA28.

Willian - Especialista

Mande suas dicas para o Willian da Hot Line.
Caixa Postal 60025 - CEP 05096-970 - São Paulo/SP

CONCURSO LOGOTIPO HOT LINE

O vencedor vai passar um dia inteirinho com o pessoal da Hot Line!

Essa é demais! Prepare papel, lápis, canetinha, tinta e tudo que tiver à mão e bote a cabeça pra funcionar. Quem criar o melhor logotipo para a Hot Line vai poder pegar todas as dicas possíveis sobre os cartuchos que quiser. Tudo isso na fonte! Lá mesmo, com a turma fera da Hot Line!

REGULAMENTO

1. O "Concurso Logotipo Hot Line" vai premiar o sócio que criar o melhor marca (logotipo) para a Hot Line. Serão consideradas os critérios de originalidade, criatividade e adequação.
2. Serão dois prêmios para o vencedor. O primeiro é passar um dia inteiro na Hot Line com todas as despesas pagas (transporte e alimentação). O segundo é um presente especial que o vencedor só vai saber na hora de receber.
3. Os trabalhos deverão ser enviados pelo correio para "Promoção Logotipo Hot Line" Caixa Postal 60025 - CEP 05096-970 - São Paulo/SP.
4. Só serão válidos os cartos postados até o dia 31/08/95.
5. Quem for menor de idade deverá mandar, juntamente com o trabalho, uma autorização do pai, da mãe ou do responsável dando ciência de sua

participação na promoção.

6. Todos os trabalhos, premiados ou não, serão de propriedade exclusiva da Tec Toy que se reserva o direito de utilizá-los em qualquer material promocional por tempo ilimitado.
7. Haverá uma pessoa da Tec Toy responsável pelo sócio enquanto ele estiver nas dependências da Hot Line.
8. Para participar desta promoção, primeiramente você deve enviar o fiche de Recadastamento totalmente preenchido. Se você já mandou o seu, ótimo!
9. Uma comissão julgadora composta pelos membros da Hot Line analisará todos os trabalhos e escolherá o vencedor.
10. O resultado será publicado na próxima edição deste Jornal (nº 12).

ATENÇÃO: SOMENTE QUEM SE RECADASTROU COMO SÓCIO DO NOVO SEGA CLUB VAI PODER PARTICIPAR DESTA PROMOÇÃO. SE VOCÊ AINDA NÃO SE RECADASTROU, MANDE JÁ SUA FICHA!

INFOTOCS

Realidade Virtual:

Um dia você também vai entrar nessa!

UM MUNDO FANTÁSTICO, QUE VOCÊ PODE TOCAR E ESTAR LÁ DE VERDADE!

Imagine o que pode acontecer se você entrar de verdade num jogo de video game? Ou, quem sabe, passear ao vivo e a cores pela terra dos dinossauros apenas ligando o computador? Coisa de maluca? Não! Coisa de quem passeia pelo incrível mundo da realidade virtual. Tempos atrás, ser transportado aos mundos imaginários, cheios de ambientes e criaturas fantásticas da realidade virtual era um privilégio para poucos. Mas a evolução da tecnologia criou condições para que a realidade virtual pudesse estar ao alcance de muitas pessoas.

REALIDADE... O QUÊ?

Realidade Virtual é uma tecnologia que utiliza o computador para fazer simulações do mundo real. Nessas simulações, os objetos ficam tridimensionais e é possível "entrar" em cenários computadorizados como se fossem reais.

Sons e imagens produzidos através do computador e mais uma parafernália de equipamentos especiais - óculos 3D, capacetes, luvas, coletes etc - permitem que o usuário sinta cheiro, caminhe pelo mundo imaginário, tenha a sensação de que está voando e até toque paredes ou objetos. As sensações da Realidade Virtual são indescritíveis. Só mesmo quem já vivenciou sabe o que pode acontecer. E aí, tá a fim de encarar essa?

TECNOLOGIA COM VIAGEM MARCADA PARA O FUTURO

A Realidade Virtual é uma maravilha recente da tecnologia. Cientistas, profissionais e pessoas que curtem computadores e jogos de video games

estão conseguindo incluí-la no seu dia-a-dia. Com o uso da realidade virtual, muita gente está sendo beneficiada e se divertindo para valer. Se liga nessa:

Engenharia pode testar produtos antes mesmo de eles existirem!

Com um capacete 3D e uma simulação no computador, engenheiros civis ou mecânicos "entram" de verdade no automóvel ou máquina que projetaram, sem precisar de protótipos.

Profissionais da área médica examinam corpos virtuais! A realidade virtual simula operações em que estudantes de medicina e profissionais veteranos podem sentir a diferença entre artérias, ossos e músculos do corpo humano e de animais. Alguns hospitais têm até elevadores virtuais de 50 andares para ajudar na cura de pacientes que sofrem de vertigem.

Na arqueologia, o poder de recriar nossas antepassados! Imagine passear pela interior das misteriosas pirâmides egípcias? Programas computadorizados estão sendo desenvolvidos para recriar locais históricos famosas. É só apertar o botão, pôr óculos especiais e decolar.

Canal aberto para o mundo dos video games, ao vivo e a cores

A realidade virtual pode levar você para mundos fantásticos que, até então,



pareciam intocáveis. Com a ajuda de capacetes e luvas especiais, os supervideo games de hoje podem, por exemplo, recriar o interior de aeronaves, onde seus tripulantes participam de verdadeiras batalhas virtuais no espaço.

Vãos em tapetes mágicos no Epcot Center. Graças à realidade virtual, visitantes do Epcot Center, em Orlando, Estados Unidos, estão podendo participar de uma viagem das Arábias, a bordo de tapetes e camelos virtuais. O brinquedo permite que o visitante escolha o itinerário de seus passeios pelas ruas de Agrabah (local onde se passa a história de Aladdin) e descubra segredos escondidos entre telas e balaios.

Um parque com diversões inteiramente virtuais!

Parece até que podemos tocar o mundo dos sonhos com a realidade virtual.

Um dos planos da Disney para o futuro é a criação de um parque de diversões virtuais. Imagine a loucura que vai ser!

Para saber mais sobre Realidade Virtual, consulte os livros:

- *Divertindo-se com Realidade Virtual*, de Nicholas Lavroff
- *Aventuras em 3D (para usuários intermediários)*, de Douglas E. Wolfgram,
- *Mundos Virtuais e Multimídia (para usuários avançados)*, de Nadia Magnenat Talmann e Daniel Talmann
- * Todos da Editora Berkeley

CARTAS

Nós, que fazemos o Jornal do NOVO SEGA CLUB, estamos com o sorriso escancarado de tanta carta que chega diariamente à nossa redação. Infelizmente, o espaço não permite que publiquemos todas, mas elas

são respondidas uma a uma, viu? Se você está a fim de dar alguma sugestão, esclarecer alguma dúvida ou até criticar, é só escrever. O endereço está na pág. 12.

Para ser sócia da NOVO SEGA CLUB precisa pagar alguma taxa?

Aline Ribeiro da Silva
São Paulo - SP

Não, Aline. Se você recebe o Jornal em seu nome, deve ter percebido que dentro da edição número 10 e desta aqui também, veio uma Ficha de Recadastramento. É só preencher esta ficha e mandar para a Tec Toy. Você não precisa pagar nem o selo!

Eu comprei um Mega Drive usado. Como faço para ser sócia do NOVO SEGA CLUB?

Douglas Oliveira Matosa
Curvelo - MG

E aí, Douglas, pelo jeito você não tem a mesma sorte da Aline de receber o Jornal a cada 2 meses. O que fazer então? Bem, ou você adquire um video game novo da Tec Toy que vem com uma Ficha de Filiação ou paga uma taxa de filiação. Para saber o valor dessa taxa ligue para (011)831-2266. Falou?

O amigo do Sonic, Knuckles, é de que espécie animal?

Fabiana Rosa de Oliveira
Santo André - SP

Essa foi difícil, mas aí vai, Fabiana: o Knuckles é uma espécie de taupeira mamífera que vive na Nova Guiné, Austrália e Tasmânia (não tem nada a ver com o Demônio da Tasmânia). Se você gosta de Biologia e Zoologia, saiba que o Knuckles é da espécie eqüidna, da ordem dos monotremados. Ufa!

Quero dar uma idéia. Um joystick de 6 botões (igual ao do Mega Drive) para o Master System.

Filipi V. Pereira
São Paulo - SP

Você lê pensamento, Filipi? Porque agora em agosto a Tec Toy estará lançando um novo joystick para o Master System com 6 botões que vai dar muito mais emoção aos jogos.

Um abraço especial para o Rodrigo Dias Ferreira do Guarujá, SP. Ele mandou esta carta aí abaixo com um monte de sugestões, perguntas e até algumas críticas. É tanta coisa que resolvemos colocar a própria carta na seção.



Leandro Roberto
Ribairão Preto - SP



Márcio Pimenta
Farsina
Carriacica - ES

Aí vão as respostas que você quer Rodrigo:

1º - Como você pode ver, o Jornal aumentou.

2º - Está lançado o Concurso de Logotipo Hot Line (pág.9).

Estamos esperando as suas criações, Rodrigo.

Hilton - CAC

Gerson Gonçalves
Campinas - SP



INTERSEGA

Este pessoal quer se corresponder com sócios do NOVO SEGA CLUB. Escreva para eles!

Lembra que a Débora de São Paulo sugeriu na edição número 10 uma seção de correspondência entre as sócias? Pois é: a seção INTERSEGA é pra isso mesmo e já chegaram os primeiros interessados em se corresponder. Mas atenção: tem muita gente menor de idade esquecendo de colocar nas cartas a **autorização por escrito dos pais**. Assim não dá para publicar!

Leandro de Vasconcelos Marchi
Rua Ministro Octavio Kelly, 467 - Apto. 1102-A - Icarai
Miterai - RJ - CEP 24220-300

Fernanda / Etieno / Lilian Hayashida
Av. Eng. Armando Arruda Pereira, 1664 - Jabaquara
São Paulo - SP - CEP 04308-001

CONCURSO FERAS do SEGA CLUB

JÁ SAÍRAM OS PRIMEIROS "FERAS DO SEGA CLUB"

Essa galera abaixo detonou a primeira rodada do Concurso Feras do Sega Club. Eles ganharam o Certificado Oficial de Fera do Sega Club e um cartucho de presente. Se você não conseguiu desta vez, não encare. Vai aí a nova tabela de jogos com o mínimo de pontos que você tem que fazer para participar. **ATENÇÃO: PARA PARTICIPAR VOCÊ PRECISA ESTAR RECADASTRADO COMO SÓCIO DO NOVO SEGA CLUB.** Leia o regulamento e boa sorte!

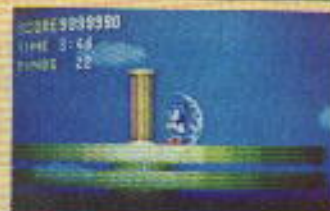


MEGA 32X
 JOGO - VIRTUA RACING DELUXE
 FERA - ALEXANDRE Y. YONETA
 FASTEST LAP - 00 : 37 : 551

MEGA DRIVE
 JOGO - VIRTUA RACING
 FERA - CARLOS EDUARDO
 SENER NETO
 BEST LAP - 0 : 37 : 80



MEGA DRIVE
 JOGO - SONIC KNUCKLES
 FERA - CARLOS COURADO
 CESAIONI LOPES
 SCORE - 9.999.990 PONTOS



SEGA CD
 JOGO - FINAL FIGHT
 FERA - DENIS CORREIA DE
 OLIVEIRA
 SCORE - 2.335.554 PONTOS

SEGA CD
 JOGO - CLIFFHANGER
 FERA - CARLOS EDUARDO
 NAPOLI DA SILVA
 SCORE - 593.907 PONTOS



MASTER SYSTEM
 JOGO - GERALDINHO
 FERA - RODERLEI ANTONIO
 CALDERON
 SCORE - 440.050 PONTOS



MASTER SYSTEM
 JOGO - SONIC SPINBALL
 FERA - RODERLEI ANTONIO
 CALDERON
 SCORE - 4.102.500 PONTOS



REGULAMENTO

1º Veja na tabela de jogos quais jogos e quantos pontos você tem que fazer, no mínimo, para participar.

2º Se você bater um recorde, dê um pausa no jogo, pague uma máquina fotográfica e tire uma foto da tela.

Atenção: repare se a tela da televisão não está refletindo a luz de lâmpadas, da janela, ou de você mesmo. Atenção de novo: não use flash!

3º Escreva seu nome no verso da foto e mande pelo correio até 31/08/95. Colegue a foto dentro de um envelope endereçado ao "Concurso Feras do Sega Club" - Caixa Postal 60025 - CEP 05096-970 - São Paulo/SP. Não esqueça de selar e colocar o remetente.

4º Quem fizer o maior recorde entre todos os participantes, vai ganhar um cartucho compatível com o vídeo game que tiver e ainda receberá o Certificado de Fera do Sega Club.

5º Caso haja empate entre 2 ou mais participantes com o mesmo recorde, vencerá o que tiver a data de postagem anterior. Persistindo o empate, serão dados 2 ou mais prêmios.

Na próxima edição, você saberá quem são os vencedores e os jogos que estarão valendo para as próximas mesas. Boa Sorte!

TABELA DE RECORDES VÁLIDA ATÉ 31/08/95

MASTER SYSTEM	STREETS OF RAGE II	10.000 PONTOS
MASTER SYSTEM	STRIDER II	35.000 PONTOS
MEGA DRIVE	BOOGERMAN	10.000 PONTOS
MEGA DRIVE	STREETS OF RAGE III	30.000 PONTOS
SEGA CD	CHUCK ROCK II	5.000 PONTOS
SEGA CD	SONIC CD	20.000 PONTOS
MEGA 32X	TEMPO	7.000 PONTOS

Mês que vem
 tem mais!
PARTICIPE!!!

CENTRAL DE ATENDIMENTO
(011) 831-2266
 DE 2ª A 6ª FEIRA, DAS 8:00 ÀS 18:00 H



O JORNAL É SEU!
 Mande suas cartas para:
 Jornal do Sega Club
 Caixa Postal 60025
 CEP 05096-970 - São Paulo - SP



(011) 260-3877

Atendimento
 Eletrônico 24 h