

SUPER NES • MEGA • SEGA CD • MASTER • ARCADE • PC GAMES • MULTIMÍDIA

VideoGame

ETERNAL CHAMPIONS

ADRENALINA PURA NO MEGA
MORTAIS SECRETOS

LAS VEGAS
A MAIOR FEIRA
DE GAMES DO MUNDO

SNES

PATOLINO

TODAS AS DICAS PARA
AJUDAR ESTE PATO DOIDÃO

PC GAME

DAY OF THE TENTACLE ATÉ O FINAL

MASTER EXCLUSIVO
MAKING OF MÔNICA 2

VIDEO GAME
CR\$1.800,00

ANO 4 - NÚMERO 35 - CR\$



PROMOÇÃO LKC REVISTA VIDEOGAME

**LKC - O QUE ERA LEGAL
FICOU AINDA MAIS**

- VALIDADE DA PROMOÇÃO: ATÉ 10/03/94
- ENVIE SUAS CARTAS PARA:
RUA ALICE DE CASTRO, 60
SAO PAULO - SP
CEP 04015-903



A LKC VÍDEO DO BRASIL e a REVISTA VIDEOGAME estão fazendo uma sensacional promoção, onde quem ganha é você !
Para participar basta enviar uma carta para nós, respondendo qual a única empresa do Brasil autorizada a vender os joysticks sem fio MICROGENIUS (compatível para SNES).
Para ajudar, a resposta tem 3 letras !
Serão 20 sortudos, que receberão os controles em casa

PONTOS DE VENDA E DISTRIBUIÇÃO

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA

R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP

R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL

R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP

R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ

R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0798/2589

LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR

R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG

P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF

SCLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA

Av. Gov. José Malcher, 1.677 - F: (091) 222-4190/225-1870 (FAX)

LKC SALVADOR - BA

R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE

Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE - SC

R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS

Shopping Pratavieira, Lj. 27 - F: (054) 223-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)

Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)

Estrada União e Indústria, 10035

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

CIDADE: _____

ESTADO: _____ IDADE: _____

CEP: _____ FONE: _____

**RESPONDA QUAL É A ÚNICA EMPRESA
AUTORIZADA A DISTRIBUIR OS JOYSTICKS
SEM FIO MICRO GENIUS ?**

--	--	--

* VOCÊ NÃO PRECISA CORTAR A REVISTA - COPIE OS DADOS EM UMA FOLHA DE PAPEL OU MANDE UM XEROX

DISTRIBUIDOR OFICIAL

Micro Genius

LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Mateus José, 1233 - Tel: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP

JAGUARTM

6 4 - B I T

INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

WELBY



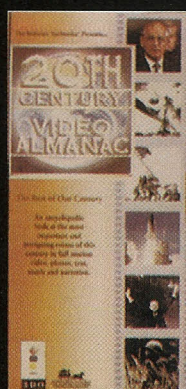
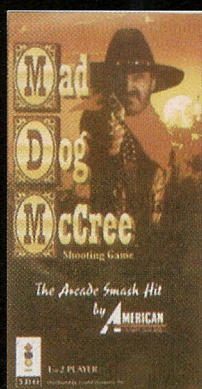
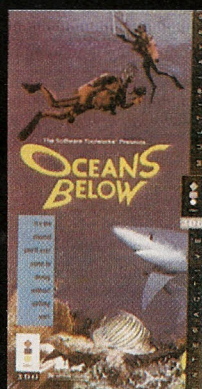
Os videogames da próxima
geração você só encontra na LKC
LKC - O QUE ERA LEGAL FICOU AINDA MAIS !



R·E·A·L
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER



CONSULTE
NOSSAS LOJAS



LKC

VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP

index

SUPER NINTENDO

- 10 DAFFY DUCK - THE MARVIN MISSIONS**
- 14 MARIO'S TIME MACHINE**
- 16 TONY MEOLA'S SIDEKICKS**
- 17 FATAL FURY 2**

MEGA DRIVE

- 18 ETERNAL CHAMPIONS**
- 22 TOEJAM & EARL 2**

SEGA CD

- 26 JURASSIC PARK**

PC GAME

- 28 MANIAC MANSION 2: DAY OF THE TENTACLE**

ARCADE

- 32 SUPER STREET FIGHTER II**

MASTER SYSTEM

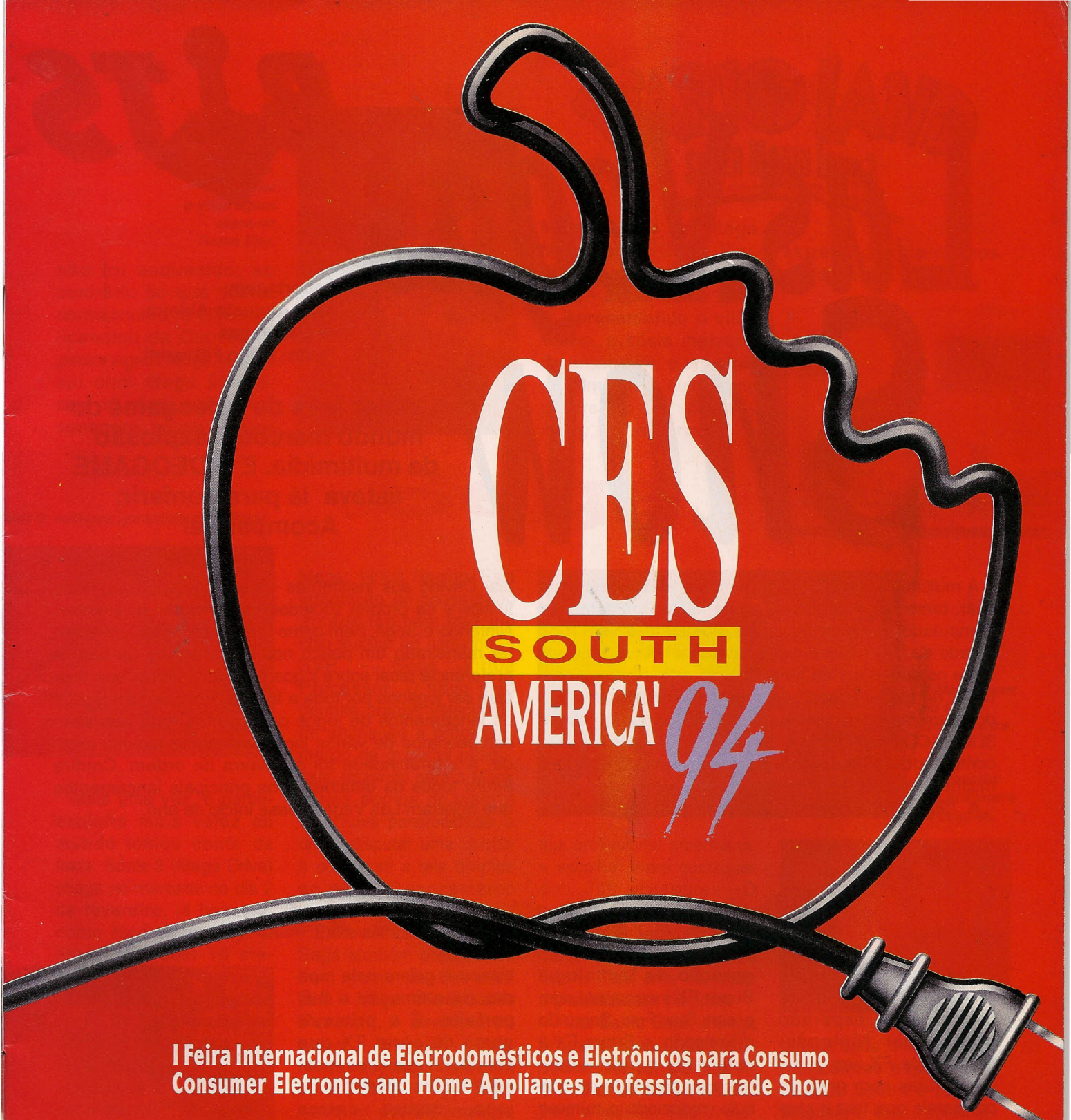
- 36 MAKING OF MÔNICA 2: O RESGATE**

- 6 BITS ESPECIAL: CONSUMER ELECTRONICS SHOW, LAS VEGAS**

- 38 GAME SECRET**
- 40 CARTAS**
- 42 PERGUNTE AOS FERAS**
- 43 CLUBES**
- 44 ROLOS & TROCAS**
- 46 GALERIA DOS FERAS**

Começo de ano sempre tem muita novidade. E, claro, novidade é o que não falta nesta VIDEOGAME. Só para começar a dar água na boca, nosso enviado especial, José Augusto Aideira, foi até Las Vegas, nos EUA, conferir a maior feira de Videogame do mundo, a Consumer Electronics Show. E trouxe um montão de novidades para todos os sistemas, inclusive novos lançamentos para sistemas de multimídia, baseados em CD ROM. Vale a pena embarcar nessa com o Augusto e conferir tudo o que está para chegar. Mas não paramos por aí. Nesta edição, debulhamos para você lançamentos chocantes. E o que é melhor: todos eles lançamentos nacionais! Tem Daffy Duck, ou Patolino (SNES), o pato mais maluco dos desenhos animados e que chega pela Playtronic; tem Eternal Champions (Mega) com golpes exclusivos e dicas chocantes de Jurassic Park (Sega CD), da Tec Toy; tem Maniac Mansion 2: Day Of The Tentacle até o final, que a BraSoft Games trouxe para PC; tem Super Street Fighter II (arcade), que a Romstar, representante Capcom no Brasil para arcades, acabou de trazer... Enfim, tudo leva a crer que o Brasil está entrando na modernidade dos videogames, com um mercado oficial e - o que é melhor - disputado palmo a palmo pelos diversos fabricantes e representantes. Prova disso é que, já em agosto desse ano, teremos a nossa própria Consumer Electronics Show, em São Paulo, SP, para a qual já estão inscritas diversas empresas de eletrônica e games dos Estados Unidos. Um mercado saudável, oficial e concorrido é a lição que, felizmente, estamos aprendendo com países como Estados Unidos, Japão e muitos europeus. Assim já funciona há anos nesses países. E, pode ter certeza, ninguém por lá sai perdendo com isso. Por que seria diferente por aqui? Toda a força para o mercado nacional!

Mário Fittipaldi



CES

SOUTH

AMERICA'

94

I Feira Internacional de Eletrodomésticos e Eletrônicos para Consumo
Consumer Electronics and Home Appliances Professional Trade Show

03 - 07 - AGOSTO • AUGUST 03 - 07

ANHEMBI - SÃO PAULO - SP - BRASIL

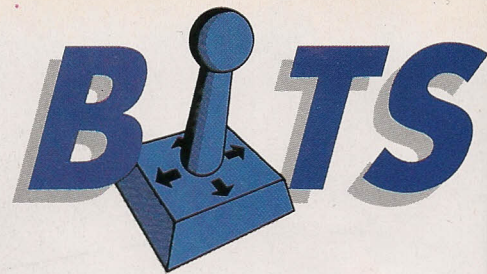
Empresa filiada à
Company Filiated to
UBRAFE

**GUZZELLI
ASSOCIADOS**
Tel.: 55 (011) 885-0711
Fax: 55 (011) 885-9589

EIA
Electronic Industries
Association

Transportadora
Oficial
Official Air Line
VARIG

Las Vegas Show



Reportagem:
José Augusto Aideira,
de Las Vegas
Texto: Mário Fittipaldi

A maior feira de videogame do mundo marcou a explosão da multimídia. E VIDEOGAME estava lá para conferir. Acompanhe!

A multimídia e o CD ROM parecem ter chegado para ficar, tanto em sistemas de vídeo interativos como em computadores ou sistemas de videogame. Este foi o recado da *1994 Consumer Electronics Show*, realizada entre os dias 6 e 9 de janeiro deste ano. Entre as centenas de títulos educativos e de entretenimento lançados para os vários sistemas do mercado - entre eles o 3DO, o CD-I da Philips, o Sega CD e CD software para computadores Macintosh e PC, não faltaram games, muitos games.

A *1994 CES* também foi marcada pelo não à violên-

cia. Devido aos insistentes - e eficientes - ataques da justiça e da própria sociedade americana, as gigantes Nintendo e Sega, bem como suas licenciadas, parecem ter maneirado um pouco nos lançamentos de luta. A preferência recai sobre jogos mais familiares, que possam ser jogados por toda a família. Por isso são muitos os lançamentos de jogos de esportes, que permitem campeonatos de vários jogadores numa mesma jogada. A interatividade foi a palavra de ordem. Confira agora todos os detalhes e os principais lançamentos que agitaram Las Vegas nesse início de ano.

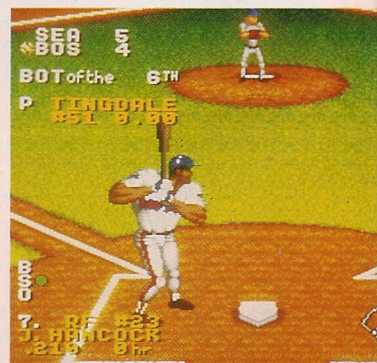
Nintendo

O maior destaque da Nintendo ficou por conta do jogo mais esperado para Super Nintendo: *Stunt Race FX*, um game de corridas com gráficos poligonais que traz o chip Super FX 2, a segunda

geração da tecnologia Super FX inaugurada com o cart Star Fox. Segundo a Nintendo, o Super FX 2 está mais rápido e com maior capacidade de cálculo, reduzindo o número de operações do processador central do Super Nintendo. O resultado deste aperfeiçoamento pode ser conferido no novo game: *Stunt Race FX* impres-

sionou a galera pela rapidez da animação e 3-D perfeito. É o primeiro game da série FX que permite 2 jogadores, possui 2 modos diferentes de jogo, quatro carros "flexíveis" - isso mesmo! - e 20 pistas alucinantes para você escolher. O lançamento, previsto para janeiro, foi adiado para fevereiro.

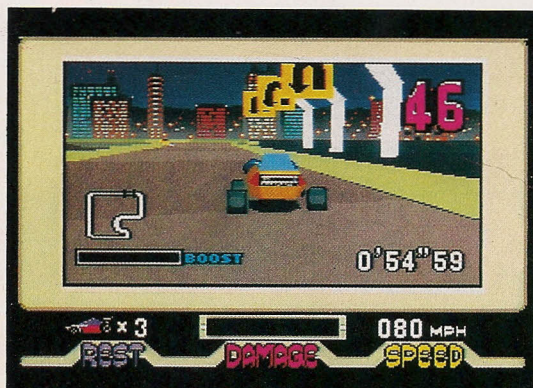
Além do *Stunt Race FX*, a Nintendo atacou pesado nos esportes, com um lançamento de arrasar para o Super NES: *Ken Griffey Jr. Major League*



Ken Griffey Jr.: Ídolo em game SNES

Baseball. Estão lá o astro do Seattle Mariners, os 28 times da liga profissional e seus respectivos estádios.

O Nintendinho de 8 bits



Mega Man 6:
novo game
Nintendinho.
Ao lado,
Wario:
o vilão agora
ataca no
Game Boy.

não foi esquecido: ao contrário do que ocorre normalmente, a Nintendo licenciou da Capcom o personagem Mega Man, e sai com *Mega Man 6*, com 16 níveis e dois personagens novos: Power

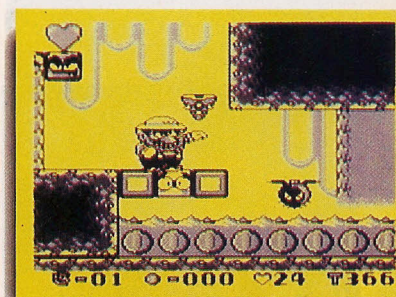


WARIO LAND

SUPER MARIO LAND 3

Mega Man e Jet Mega Man. Para o Game Boy, dois novos títulos: *Wario Land - Super Mario Land 3*, apresentando o vilão Wario, o sócia malvado do encanador, e um título comemorativo cujo nome provisório é *Donkey Kong*, relembrando a

estréia de Mario nos videogames.



Sega

Sonic 3: sucesso garantido para Mega.



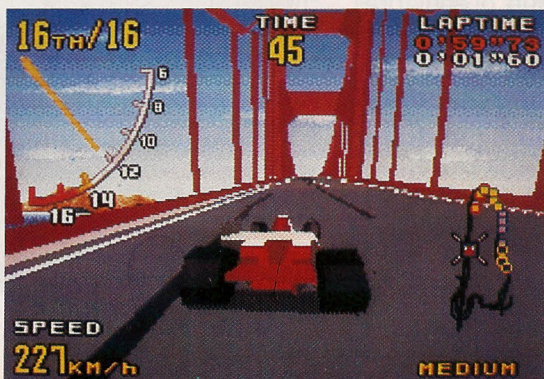
Mais uma vez, o porco-espinho mais veloz do mundo tomou conta da festa. *Sonic 3* (Mega Drive) chega no mercado no dia 2 de fevereiro, já batizado como *Hedgehog Day*. O novo cart, com 16 megabits, traz várias novidades. Além da participação de Tails, é possível salvar as jogadas, possui um estágio especial todo em 3-D, e ainda permite um modo competitivo, com a tela dividida em 2, para uma disputa entre a raposa e o porco-espinho. Será que agora vai dar para saber quem é o mais rápido?

A Sega também introduz uma nova tecnologia em seus carts. Rebatendo o *Super FX 2* e o game *Stunt Race FX*, da rival Nintendo, chega um lançamento chocante também para o

Mega: *Virtua Racing*. Esta adaptação do consagrado arcade também traz um chip auxiliar no cartucho, o SVP - Sega Virtua Processor. O novo chip permite grande velocidade de animação e processamento de gráficos poligonais, trazendo para o Mega vários pontos de vista e uma nova possibilidade: a de se disputar uma corrida a dois, com a tela dividida ao meio. O lançamento está previsto para Junho.

Entre outras novidades, a Sega também prepara um bom game de baseball para o Mega: *World Series Baseball*. A exemplo do game lançado pela Nintendo, aqui também será possível jogar com qualquer dos 28 times da

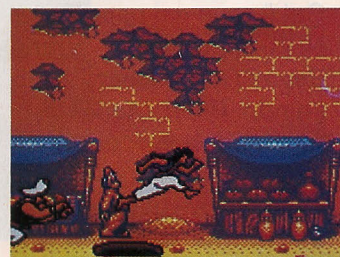
***Virtua Racing* (Mega): novo chip SVP dá mais velocidade.**



X-Men atacam no Game Gear; abaixo, Aladdin promete surpreender em gráficos e animação.

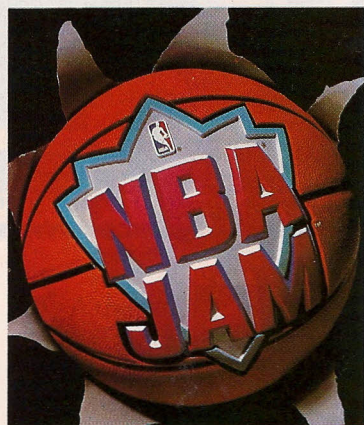
liga profissional americana, e escolher entre quaisquer dos 700 jogadores. O game traz ainda pontos de vista bem legais, como close-ups, e o exclusivo *Sports Talk*, uma narração digitalizada das partidas.

Para Game Gear, a Sega prepara duas boas novidades: *Marvel Comics X-Men* traz os heróis Marvel para a telinha. São 7 mu-

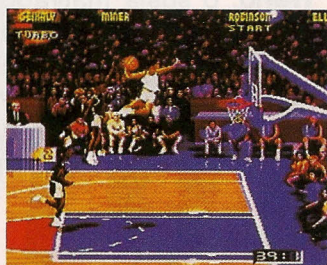


tantes, cada um com suas habilidades específicas, lutando contra o terrível Magneto e seus capangas. O game permite dois jogadores, com o cabo de jogo múltiplo. *Aladdin* já chega para o portátil como um clássico. E promete repetir as mesmas características do game lançado para o Mega: gráficos imbatíveis e animação nunca vista no Game Gear.

E tome Games!

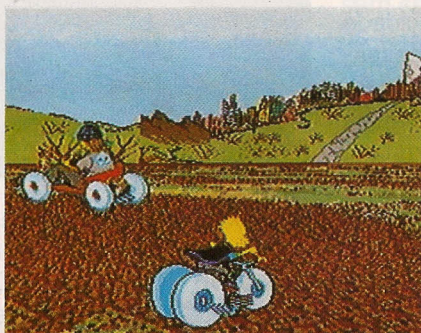


Em ano de Copa do Mundo, os carts de futebol estão sendo lançados aos montes. Além do game oficial da Copa, *World Cup USA '94* (U.S. Gold), que sai para Super NES, Mega Drive, Game Boy e Game Gear, estão saindo *Pele!* (Accolade), *Mega Man Soccer* (Capcom), um futebol com a turma do Mega Man para o Super Nintendo, *Champions World Class Soccer* (Acclaim), para o Mega e o Super NES, e muitos outros, para todos os sistemas. Apesar deste arraso futebolístico, o destaque da feira ficou por conta de *NBA JAM*, da Acclaim. O cart, adaptado dos arcades, tem 16 Megabits, 54 superastros da NBA, com todas as suas jogadas características, e efeitos incríveis. O game chega para Super NES, Mega Drive e Game Gear.



Ainda pela Acclaim, outras boas novidades chegam para vários sistemas: *Spider-Man and Venom in Maximum Carnage* traz

Virtual Bart, da Acclaim.

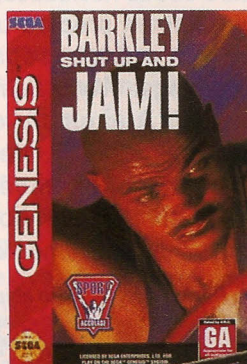


heróis Marvel para o Mega Drive e Super NES, e chegam ainda dois novos games com a turma de Bart Simpson: *Itchy & Scratchy*, com o gato e o rato de série de TV preferida de Bart, e *The Simpsons: Virtual Bart*, em que o endiabrado adolescente entra para o mundo da realidade virtual. Os Simpsons estarão disponíveis para Super NES, Mega Drive, Game Gear e Game Boy.

Outro game que deve despertar interesse é *Speed Racer* (Accolade). Disponível para Mega e

Super NES, o game permite emoções incríveis a bordo do Match-5 e dois jogadores simultaneamente, com a tela dividida ao meio. A Accolade traz também o astro do basquete Charles Barkley, do San Antonio, para as telas do Mega e Super NES. *Barkley Shut-up and Jam* traz um game diferente: o basquete de rua, muito praticado nos EUA.

A Capcom, produtora do mais famoso game de luta de todos os tempos, *Street Fighter II*, decepcionou. Contrariando as expectativas, nem uma palavra sobre o possível lança-



WorldCupUSA94

6 Languages including
Español, Deutsch,
and Français



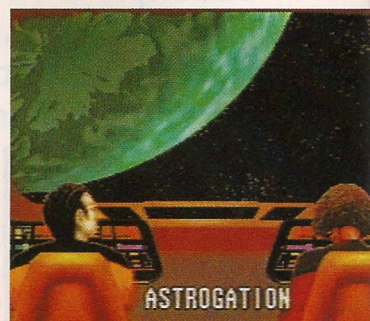
WorldCupUSA94



WorldCupUSA94



WorldCupUSA94



Star Trek: Next Generation.

mento de *Super Street Fighter II* para qualquer sistema caseiro foi dita. Além do inusitado Mega Man Soccer, o astro-robô da empresa estréia em outro game para o Super NES: *Mega Man X*.

A Spectrum Holobyte traz, para o Super NES, *Star Trek: The Next Generation*, cuja maior novidade é a nova geração da tripulação da famosa Enterprise.

MULTIMÍDIA

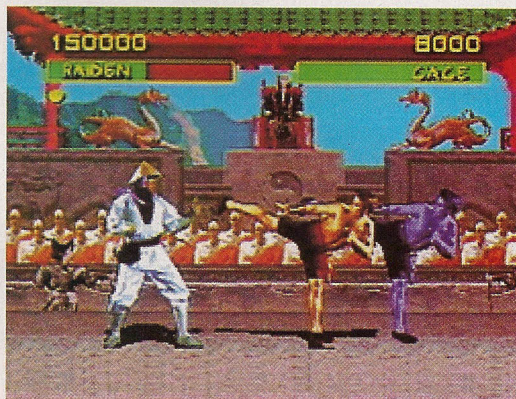


CDX: Mega e Sega CD na palma da mão. Abaixo, TomCat Alley, um novo simulador para o Sega CD.

SEGA

A grande novidade da Sega na área de CD ROM é um novo equipamento: o CDX. Trata-se do menor sistema multimídia do mercado, medindo cerca de 14 x 20 cm com 4,5 cm de altura. O novo aparelho incorpora o Mega Drive e o Sega CD, permitindo que se rode tanto games para o Genesis (Mega Drive) como para o Sega CD. As características técnicas dos dois aparelhos foram mantidas, mas uma novidade foi acrescentada: o CDX pode também funcionar com pilhas.

Entre os games, as novidades são muitas. Além do lançamento de *Jurassic Park*, que você pode conferir nesta edição, estão chegando *TomCat Alley*, um simulado de combate aéreo com o caça F-14; *Prize Fighters* traz uma luta de boxe com lutadores digitalizados e visão de primeira pessoa. *Double Switch*, estrelando Corey Haim (Lost Boys) e Deborah Harry (Blondie), traz as emoções do cinema para o Sega CD. Você explora uma mansão e deve evitar armadilhas. Outro bom lançamento fica por conta da Acclaim: *Mortal Kombat*, agora com qualidade de CD. Imperdível!

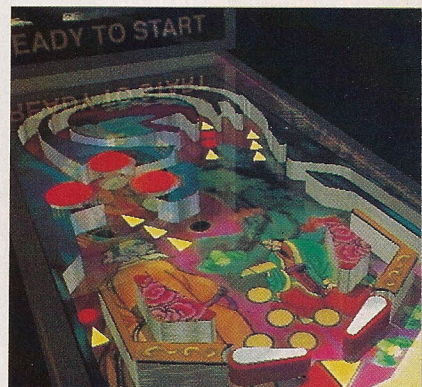


Entre os lançamentos estão muitos games, CDs interativos e títulos educativos, de várias softhouses licenciadas. A Panasonic distribui 3 títulos: *Virtual House*, *Peeble Beach Golf Links* e *Real Pinball*. A Tetragon está lançando *Gridders*, um adventure com gráficos belíssimos e quebra-cabeças intrincantes. Chegam também muitos títulos da Electronic Arts, entre eles *Shock Wave: Invasion Earth 2019*, um

3DO

O 3DO, o mais recente sistema de vídeo interativo do mercado, chegou para ficar. Com um número impressionante de títulos e qualidade gráfica surpreendente, o novo sistema baseado em CD vai, a cada dia, conquistando mais e mais adeptos. Por enquanto, somente a Panasonic produz o equipamento licenciado pela 3DO, mas em breve outras marcas deverão estar disponíveis no mercado. Apenas o preço é um pouco salgado: cerca de US\$ 700, nos EUA.

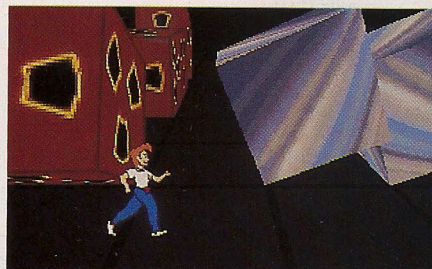
Entre os lançamentos estão muitos games, CDs



Real Pinball: 3D perfeito.

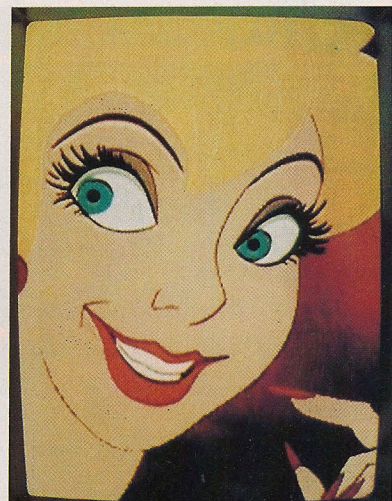
simulador de voo em que você deve impedir um ataque alienígena. Finalmente, uma game para se olhar com muita atenção: *Dragon's Lair*, lançado pela ReadySoft. A animação é perfeita e os gráficos, estonteantes. Vale a pena conferir!

À esquerda, *Gridders*; Abaixo, *Dragon's Lair*: gráficos são demais!



Não perca, na próxima edição de VIDEOGAME, mais multimídia e notícias da 1994 CES.

interativos e títulos educativos, de várias softhouses licenciadas. A Panasonic distribui 3 títulos: *Virtual House*, *Peeble Beach Golf Links* e *Real Pinball*. A Tetragon está lançando *Gridders*, um adventure com gráficos belíssimos e quebra-cabeças intrincantes. Chegam também muitos títulos da Electronic Arts, entre eles *Shock Wave: Invasion Earth 2019*, um



Você já ouviu falar em Daffy Duck? E em Patolino? Talvez Duck Dodgers...?

Calma, são todos a mesma pessoa, ou melhor, o mesmo pato maluco da série de desenhos animados da TV. Seu inimigo, Marvin the Martian - um marciano nanico e encouraçado - está querendo conquistar o universo com seu Exército Marciano Instantâneo. Acredite se quiser:

o cara joga uma cápsula no chão e, instantaneamente, aparece um soldado, cheio de vontade de arrasar com você. Pode? Pode. Quando o assunto é Patolino, tudo é possível. E, pra variar, cabe a você detê-lo. Essa, aliás, é a pior parte. É que o jogo possui dificuldade exagerada, com um milhão de inimigos e labirintos em quase todas as fases. Tanto que até é possível acessar o mapa de cada fase, só para dar uma mãozinha. Patolino percorre planetas lutando contra os soldados de Marvin, até acabar com o próprio - se for capaz. Confira agora os principais lances deste superlançamento Playtronic!

ANIMAÇÃO

Neste cart bem doidão, Patolino arrasa nas cenas e situações em que se mete. E faz as caras mais doidas quando se ferra ou quando se dá bem. Dá só uma sacada!



Acme Weapon Shop

Aqui você vai encontrar todo tipo de itens para vender. Procure dar prioridade na hora da compra para os Continue Gem.

ITENS



Jetpack Fuel:
combustível para o foguete portátil.



Nutty Attack:
ataque especial (bomba).



Continue Gem:
a cada 5 Gems você ganha um continue.



Extra Life:
1 vida.

Armas

Estas são as armas do pato alucinado. Confira sua potência e velocidade.

Arma	Potência	Velocidade
 Freeze Gun:	2	2
 Electricity Gun:	2	3
 Three-Way Gun:	2	2
 Bomb Gun:	4	1
 Anti Matter Gun:	3	2

Aproveite que a primeira parte é fácil e junte muita grana, não esquecendo de pegar as três vidas que estão espalhadas no labirinto. achar a saída aqui não será problemal!

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Playtronic
Memória:	8 Megabits
Fases:	15
Jogadores:	1
Dificuldade:	9
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	7

Planeta Magma

Sua missão aqui é deter Marvin, que está espalhando terror e destruição pelo planeta.



Boss

Para destruir esta nave estranha dê uma de suicida e fique embaixo da cabine atirando sem parar. Quando o braço começar a atirar

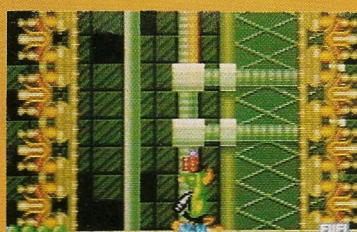
Planeta Aquarium

Aqui a coisa começa a complicar. Marvin construiu um grande laboratório submarino, e tem planos para criar um poderoso exército. Sua missão? Destruí-los, lógico!



Diquinha esperta: caso você esteja sem Fuel dentro da água, atire sem parar. Isto fará com que Patolino tenha impulsão para trás

e comece a flutuar, substituindo quase com a mesma eficiência o foguete portátil.



Sub-Boss

O cara vai tentar te esmagar. Para escapar, atire na roldana que fica no centro da tela e acabe com ela antes que as paredes se fechem.



Boss

Este Boss vai dar um pouco de trabalho. Atire apenas em Marvin, o carinha que está acima do vidro de sementes. Caso você acerte o vidro, prepare-se, porque vai chover inimigos na tela.

E aí vai ficar ruim... Prepare-se para atirar como um louco!

Planeta - Zeus 3

Para se vingar de sua derrota em Aquarium, Marvin sequestrou o Dr. I.Q. e sugou toda inteligência de seu cérebro. Sua missão não é mais óbvia porque não pode: liberte-o!



Sub-Boss

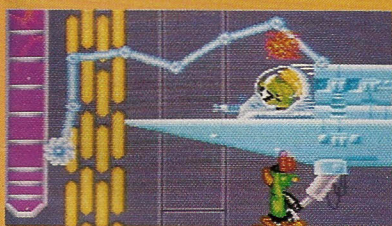
Marvin vai

tentar deter você na primeira parte deste planeta. Desvie de seus disparos e procure não se mover muito na tela.

Cuidado: depois de passar por cima pela segunda vez, o cara dá um rasante fulminante. É a hora para ir para o canto da tela atirar e pular assim que ele vier em sua direção.



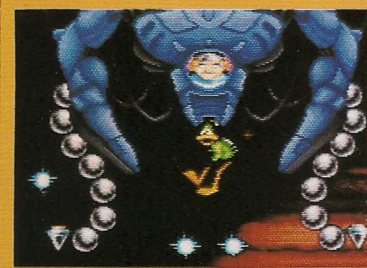
Sempre que encontrar um desses cristais não marque bobeira: a cada cinco deles você ganha um continue.



Boss

Dr. I.Q. foi dominado por Marvin e está ferrar Patolino. Para acabar com a graça dele use a seguinte tática: comece atirando na cabine onde está o Dr. I.Q. Quando ele resolver atacar, pule o terceiro tiro das garras, atire mais um pouco e pule o raio

forte que vai se formar. Desvie das bombas e da bola de energia, repetindo a operação até destruí-lo.



defenda-se usando o escudo (botão X).

Planeta Amazonius

Marvin está começando a jogar sujo. Agora ele inventou um raio encolhedor e está mirando para a Terra. Vá até lá e detenha-o antes que nosso planeta possa passar por um buraco de agulha.



Neste planeta o combustível é escasso e o uso do foguete é constante. Portanto, fique bem esperto

para não deixar de pegar nenhum galão.



Sub-Boss 1

Agora o problema é com esta Formiga Rainha. Atire sem piedade e desvie de suas investidas. Depois, detone estas formigas soldados e volte a atirar na Rainha até derrotá-la.



Boss

Agora Marvin está usando um robô bem esquisito: Só se consegue ver um par de tênis e um canhão laser. Detone bombas: elas ajudam bastante. Para desviar, fique abaixado nos buracos.

Planeta Mars

Vamos para Marte, o covil de Marvin, onde sua missão é destruir seu Modulador P-38 (que diabo é isso?) e acabar com a festa dele de vez.



Pô, até em videogame tem fila? Se liga no tamanho dessa aí... Não vai ter jeito, você precisa de uma passagem para Marte e tem de encarar mais essa!

Sub-Boss

O sujeito é esquentado e fica andando de um lado para o outro da tela.

Procure desviar de seus ataques e use bombas sempre que possível.



Sub-Boss

Marvin resolveu apelar e trouxe seu bichinho de estimação. Detone os dois atirando sem parar e desviando de seus tiros. Não é difícil.



Boss

Finalmente, e porque é a última fase, Marvin resolveu enfrentar você em um mano-a-mano.

O cara é fogo! Desvie dos mísseis e detone tudo o que você tiver, de armas especiais até bombas, procurando ficar no chão e usando o impulso do disparo para fugir.

PATO AQUI PATO ACOLÁ



Após esse trampo todo você consegue prender Marvin e restaurar a paz na galáxia e, como nos antigos desenhos: "THAT'S ALL FOLK'S".



OS MELHORES JOGAM AQUI !



A LKC VÍDEO DO BRASIL acaba de se tornar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras e revendas de todo Brasil.

Isto significa que a partir de agora, em todas as lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados no Brasil e que são garantidos pela PLAYTRONIC possuem.

A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para a loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA

R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP

R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL

R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP

R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ

R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 228-4040

LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR

R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG

P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF

SQLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA

Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA

R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE

Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE - SC

R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS

Shopping Pratavieira, Lj. 27 - F: (054) 223-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)

Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)

Estrada União e Indústria, 10035

Nintendo
PLAYTRONIC

THE Best
play Here
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Mateus José, 1233 - Tel: (011) 954-9418

Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP

MARIO'S TIME MACHINE™

RAIO-X

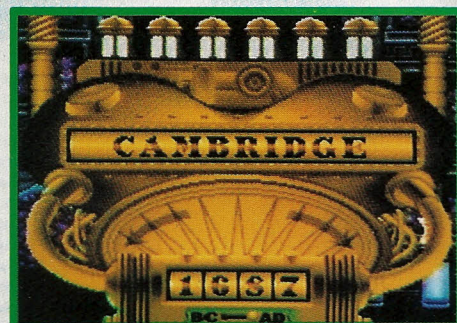
Tipo: Adventure
Fabricante: The Software Toolworks
Memória: 8 Megabits
Fases: Não disponível
Jogadores: 1

Dificuldade: 5
Gráficos: 7
Música/Efeitos: 7
Diversão: 8

O encanador mais famoso está de volta. Desta vez, em mais um game educativo da softhouse The Software Toolworks, a primeira licenciada Nintendo a desenvolver um game com Mário. Na onda do sucesso de Mario is Missing, o primeiro game da série, Mario's Time Machine propõe uma interessante viagem no tempo. Mario tem de ajudar fatos interessantes da história a acontecerem. E, de quebra, você pode aprender muito da História Universal com essa viagem. Tudo começa quando o terrível Bowser, o arquiinimigo de Mario, utiliza uma máquina do tempo para roubar importantes objetos para sua coleção particular. Entre outras coisas, o pilantra roubou a maçã que, segundo a lenda, teria inspirado Isaac Newton a formular as Leis da Dinâmica, ou ainda a Declaração de Independência dos Estados Unidos. Tudo bem, o museu dele ficou bem legal, mas sem esses objetos a história será diferente, e o mundo está perdido. Cabe a você ajudar Mario a viajar no tempo e devolver os objetos aos legítimos donos, deixando a História seguir seu curso natural. Vamos lá?

JOGANDO

The greatest collection of ALL time is nearly complete, and it's all mine!



Selecione na máquina o local e a data para onde você precisa viajar. Eles aparecem no topo da prova.



Tudo começa na tela principal, em que Mario pode escolher entre 5 objetos para devolver.



Agora, é preciso coletar energia para que a máquina funcione. Mario percorre um lago com uma espécie de prancha de surf e deve recolher 10 cogumelos.



Feito isso, é só entrar no redemoinho branco. Se você conseguir os 10 cogumelos antes do tempo acabar, o tempo remanescente vale como multiplicador de bônus.

Cambridge, 1687

Born on Christmas Day, 1642, Isaac Newton went on to become one of the world's great scientists. Newton was uninterested in school until he attended Cambridge University, but his studies there were interrupted by London's Great Black Plague of 1665. In two short years back at his family farm in Woolsthorpe, Newton invented calculus, made major discoveries in optics, and formulated his famous theory of gravitation after observing a falling apple.

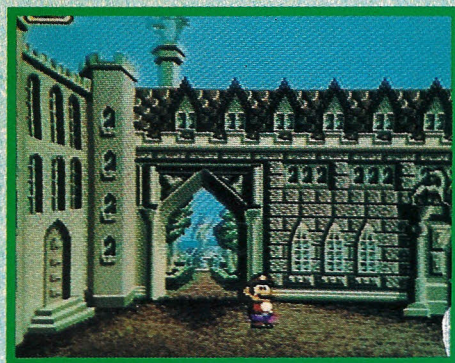
page 1 of 2

Cambridge, 1687

Newton's "Three Laws of Motion" revolutionized both physics and astronomy. He also discovered the spectrum of white light and invented the first reflecting telescope. Although London's Royal Academy of Science made him a full fledged member at the young age of 30, Newton actually waited many years before publishing his discoveries in two landmark books, "The Principia" and "Optiks." In the 20th century, Einstein's theories have prevailed at atomic sizes and extreme speeds, but Newtonian physics is still used to safely navigate rockets to the Moon, Mars, and beyond.

page 2 of 2

Selecione o objeto, uma prova aparece. Aqui, Mario deve preencher as lacunas com as palavras que estão faltando. E, se você não souber todas as respostas, o jeito é chamar a máquina do tempo.



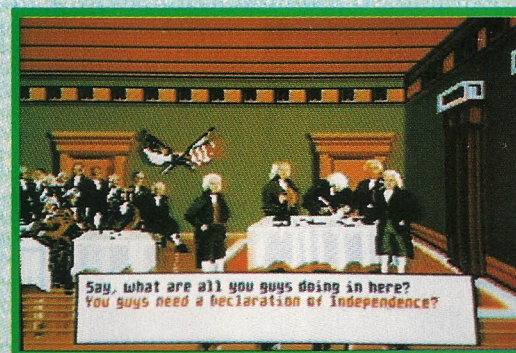
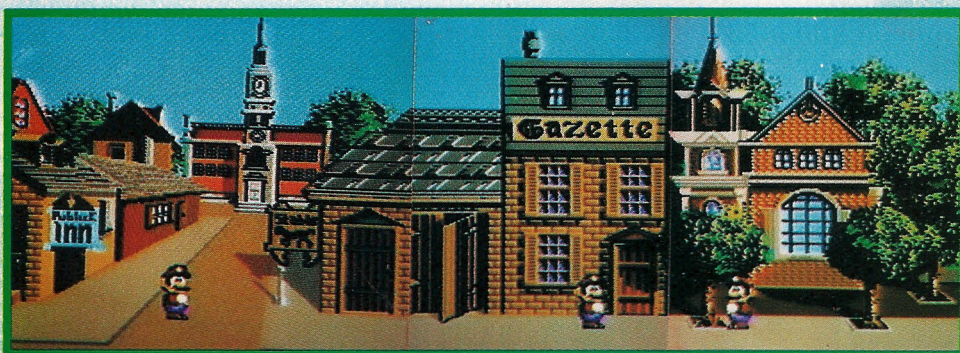
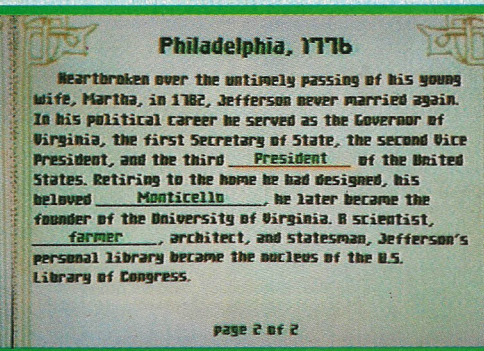
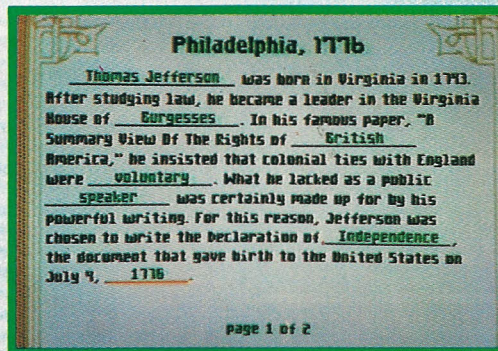
PHILADELPHIA, 1776



Mario finalmente chega a Universidade de Cambridge, na Inglaterra, em 1687. Para quem não sabe, Cambridge é uma das universidades mais antigas do mundo. Agora, o jeito é conversar com as pessoas para descobrir as respostas da prova. Até com o próprio Isaac Newton é possível levar um agô! Ah, você ganha mais pontos se completar a prova em menos tempo.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



Agora é a vez de devolver a Declaração de Independência dos Estados Unidos a seu legítimo dono, Thomas Jefferson. Pegue a máquina do tempo e divirta-se!

COMANDOS		
Na tela principal	Na prova	Nos cenários
Y - Mario corre	Direcional - Muda pergunta	X - Propõe pergunta
X - Escolhe assunto	X - Apresenta opções de respostas	Direcional - Escolhe pergunta
L - Chama máquina do tempo	A - Seleciona resposta escolhida	A - Seleciona pergunta escolhida
R - Apresenta a prova		Select - Alterna os itens coletados
		R - Apresenta prova

Tony Meola's

Sidekicks



RAIO-X

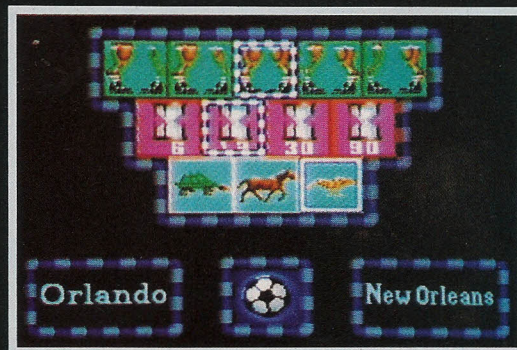
Tipo: Adventure
Fabricante: Electro Brain
Memória: 8 Megabits
Fases: Indefinidas
Jogadores: Até 6

Dificuldade: 7
Gráficos: 8
Música/Efeitos: 7
Diversão: 9

Em ano de Copa nos EUA, não podia dar outra: acaba de chegar um dos melhores jogos de futebol para Super Nintendo: Toni Meola's Sidekicks. Para quem não sabe, o goleiro Toni Meola é ídolo da torcida norte-americana, e já é apontado como uma das maiores esperanças da seleção na Copa. Agora, você pode antecipar as emoções com este Cart genial, lotado de efeitos de rotação e zoom - a imagem acompanha sempre a bola, do ponto de vista do jogador que a controla. Demais! Você pode ainda optar por disputar uma partida simples, um campeonato regional americano, ou ainda com times da América Central ou da Europa. Claro, não faltou a maior disputa de todas, a Copa do Mundo, com todas as seleções. Confira agora os detalhes!

OPÇÕES

Antes de cada partida, você pode escolher o nível de oposição entre os dois times, na primeira linha; o tempo da partida, na segunda linha; e a velocidade da partida, na terceira linha. A bola dá início ao jogo.



JOGADAS

LINHA DE FUNDO:

Esta é uma das jogadas mais perigosas. Além disso, o efeito de rotação do campo é demais! Confira no cruzamento.

4-2-4

4-4-2

3-5-2

3-6-1

4-3-3

Curto

1o. pau

2o. pau

TÁTICAS

ESCALAÇÃO

1	D	18	Haley
2	D	13	Taylor
3	M	33	Spagone
4	M	33	Thompson
5	M	13	Gibbs
6	M	13	Lawler
7	M	26	Morrell
8	M	40	Gramer
9	A	4	Paulson
10	A	1	Brennen
11	G	15	Ballard
12	G	12	Thompson
13	D	14	Wilson
14	M	7	Salin
15	M	6	Skinner
16	A	0	Lutes

Curto

Longo

Trivela

LANÇAMENTOS

Escolha seus jogadores de acordo com as indicações de velocidade, força do chute e habilidade indicados no quadro da direita.



Quando a bola é levantada na área, o jogador cabeceia automaticamente. Basta definir a direção



FALTA: Outra jogada interessante: há a formação de barreira, automática, e o chute, até a defesa. Veja como o game acompanha o curso da bola!

SNES

FATAL FURY 2

Sem dúvida a melhor transcrição já feita dos jogos de Neo Geo para SNES. Fatal Fury 2

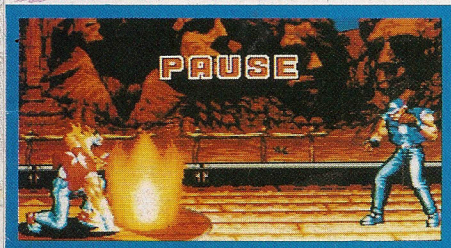
apresenta os mesmos 8 personagens do Neo Geo, com todos os golpes, inclusive os Mortais. Tá todo mundo aí: Joe Higashi, os irmãos Terry e Andy, a gatíssima Mai Shiranui, o chinês Cheng, Big Bear, Jubei Yamada e o coreano Kim Kap; além dos 4 chefes: W.Krauser, Lawrence Blood, Billy Kane e o boxeador Axel Hawk. Os gráficos são o ponto forte do jogo, mas seus 20 Megabits de memória não foram suficientes para sustentar todas as digitalizações de vozes e efeitos sonoros. Mesmo assim, a jogabilidade é boa, garantindo ótima diversão. Principalmente por causa dos Mortais: como esses golpes tiram cerca de 50% da energia do adversário, é possível "virar" uma luta quase perdida. E, exatamente por isso, VIDEOGAME traz para você todos esses golpes chocantes. Confira!

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Takara
Memória:	20 Megabits
Fases:	12
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	8

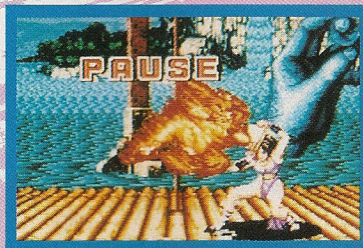


MORTAIS



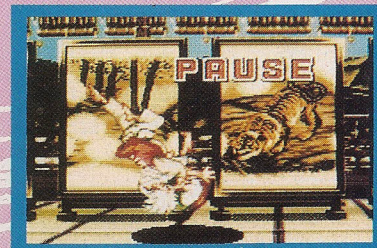
Terry Bogard

Baixo, diagonal inferior trás, trás, diagonal inferior trás, frente + soco forte e chute fraco.



Mai Shiranui

Frente, trás, diagonal inferior trás, baixo, diagonal inferior frente, frente + soco forte e chute fraco.



Jubei Yamada

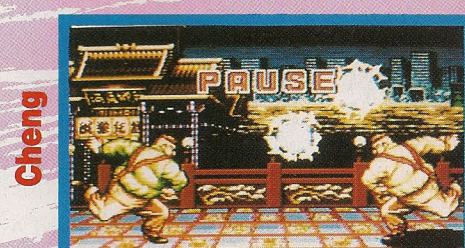
Diagonal inferior trás por 2s, baixo, diagonal inferior frente + soco forte e chute fraco.



Kim Kap

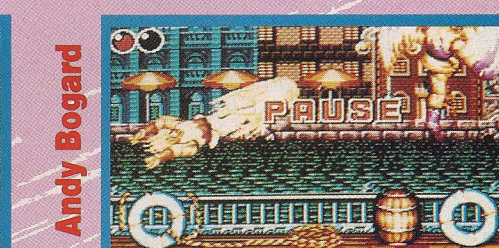
Baixo, diagonal inferior trás, trás, diagonal inferior trás, frente + chute fraco e chute forte.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Cheng

Segure diagonal inferior trás por 2s, baixo, diagonal inferior frente + soco forte e chute fraco.



Andy Bogard

Baixo por 2s, diagonal inferior frente, frente + chute fraco e chute forte.



Joe Higashi

Frente, trás, diagonal inferior trás, baixo, diagonal inferior frente, frente + soco forte e chute fraco.



Big Bear

Frente, diagonal inferior frente, baixo, diagonal inferior trás, trás, frente + soco forte e chute fraco.



MEGA

24 Megabits de pura adrenalina. São nove lutadores de diferentes épocas da história, um mais animal do que o outro. Cada um tem pelo menos 35 movimentos diferentes, entre golpes e magias, sem contar que o tamanho deles é considerável, facilitando assim sua definição e movimentação. É apelação que não acaba mais. O game ainda foi super bem programado, tanto que o *continue* é automático, cada lutador tem sua biografia própria, há modo *training* (treinamento), escolha de *rounds* (já jogou uma "melhor de 21"??), e muito mais!! Pensa que acabou? Não! O chip do game tem DPA, aquele circuitinho que vai adaptando a dificuldade do game conforme seu desempenho. Só para arrebentar: é possível também utilizar o *activator*, o novo acessório da SEGA em que os movimentos do corpo do jogador (você!!) são captados através de um sistema de sensores, para simular uma briga de verdade. Agora, com detalhes, para vocês... ETERNAL CHAMPIONS!!!

ETERNAL CHAMPIONS

por Eduardo Murata



TRAINING MODE

Jogando com um jogador você pode entrar neste TRAINING MODE. Aqui são três opções de treinamento. *Practice Sphere* serve para treinar a eficiência de seus golpes, com uma esfera. É importante saber que você deve calcular muito bem a distância, força e altura que é necessário estar de seu adversário, para o golpe pegar legal. E isso só treinando. *Holo-Trainer* é o treinamento com um inimigo holográfico, ou seja, apenas a imagem dele. Uma boa opção para treinar defesa e sequências. E o *Dexterity Spheres* treina a sua velocidade. Você tem de acertar o máximo de esferas plasmáticas e evitar que elas arranquem sua energia. O legal desta fase é a nota pelo seu desempenho que você recebe no final: desde LETHARGIC até LIGHT SPEED. D+!

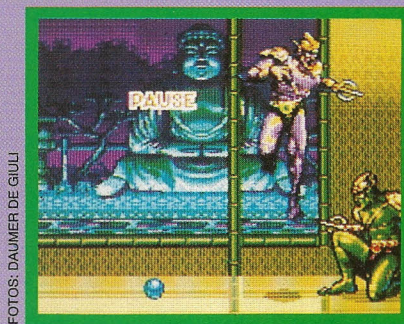
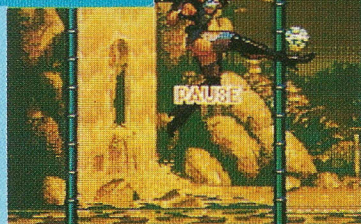
BATTLE ROOM

O Battle Room é um quarto carregado de armadilhas e encrencas. Nele, enquanto você enfrenta um oponente pré-definido, tem que se desviar e destruir as armadilhas. Não é mole! Se um pentelho já dá trabalho, imagine um monte de geringonças eletrônicas te atrapalhando enquanto luta!!! *Pure energie!*

Para "facilitar" você pode, nesta tela, escolher os grupos de armadilhas que terá instalados no quarto até um limite de cinco por vez. Selecione-as com o botão A. Se preferir deixe que o computador escolha para você (botão B). Para cancelar a escolha, sua ou dele, botão C.



- JUMP-RANGE
- HEAD-RANGE
- MID-RANGE
- FOOT-RANGE
- MOVING-RANGE



FOTOS: DAUMER DE GIULI

CONTROL PANEL

- | | |
|---------------------|--------------------|
| ■ SCATTER GRENADE | ■ FLOOR FIRE MINE |
| ■ MAGNETIC MINE | ■ FLOOR BUZZ SAW |
| ■ SPIKED BALL | ■ ELECTRIC BOLT |
| ■ STUN BOLT | ■ TRANSPORTER BOLT |
| ■ SLOW MOTION BOLT | ■ I.S. DRAIN BOLT |
| ■ FLYING BLADESAW | ■ FLATLINE BOLT |
| ■ DAMAGE DRAIN BOLT | ■ LIFE DRAIN BOLT |
| ■ SEISMIC CHARGE | ■ CONTROL BOLT |
| ■ INTELLIGENT MINE | ■ LIFE EXTENDER |

Colaboração Tilt's Game
Locadora, fone (011) 843-9021

RAIO-X

Tipo: Luta
Fabricante: Sega
Memória: 24 Megabits
Fases: 10
Jogadores: 2

Dificuldade:  9
Gráficos:  8
Música/Efeitos:  7
Diversão:  8

FIGHT



Agora é hora de briga! Ainda é possível mais uma sessãozinha de treinos. Antes, porém, você tem a melhor tela de options dos últimos tempos: além das opções de sempre, como poder escolher o seu adversário, você pode definir os *skill levels* (habilidade) seu e o do inimigo, é possível escolher jogar 1 *round* só ou melhor de 3, de 5 de 11 até de 21 *rounds*!!! Ou seja, quem ganhar 11 primeiro, leva! Esta tela também permite ligar o *replay* em três tipos possíveis: melhores lances, automático ou manual. O manual tem ainda três velocidades diferentes. É muito detalhe. A única sacanagem do *replay* é que ele não funciona com os mortais. Uma pena!

GOLPES ESPECIAIS

- | | |
|------------------|--|
| Especial (soco) | aperte simultaneamente os 3 botões de soco. |
| Especial (chute) | aperte simultaneamente os 3 botões de chute. |
| Ataque Especial | aperte simultaneamente 2 botões (soco ou chute). |
| Magia | Para trás, para frente + soco ou chute. |
| Voadora forte | Direcional para cima + C |
| Agarrão | Próximo ao inimigo, aperte Z |

GOLPES NORMAIS

- | | |
|-----------------------------|----------------|
| A - chute fraco | X - soco fraco |
| B - chute médio | Y - soco médio |
| C - chute forte | Z - soco forte |
| Direcional para cima - pulo | |

EXCLUSIVO! ANIMAL! MORTAIS DE ARREPIAR

Pronto! Lá vem a VIDEOGAME com dica exclusiva de novo! Cada cenário tem um mortal diferente! E o que é pior: só é possível fazê-lo com golpes específicos, em momentos definidos e em pontos também específicos da tela. Lógico, afinal eles variam de cenário para cenário! A grande

vantagem é que qualquer lutador pode executá-los, e aí basta que você se especialize no seu predileto para conseguir. É importante que todas estas coincidências ocorram no último e derradeiro golpe contra seu inimigo. Confira alguns mortais:



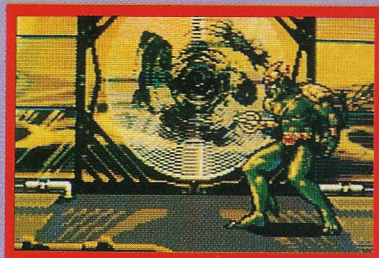
LARSEN TYLER

Jogue o inimigo em cima do carro cheio de gangsters que está passando em frente ao teatro.



JONATHAN BLADE

Dê uma voadora forte em seu oponente, próximo ao ventilador no centro da tela, de modo que ele caia



SLASH STAGE

Finalize com uma voadora forte totalmente no canto esquerdo da tela.



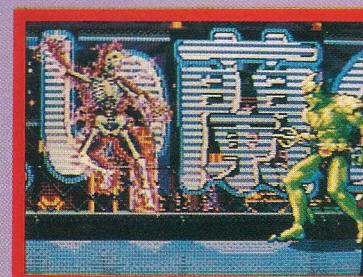
R.A.X. COSWELL

Liquide o inimigo com a magia especial, no canto esquerdo da tela.



XAVIER

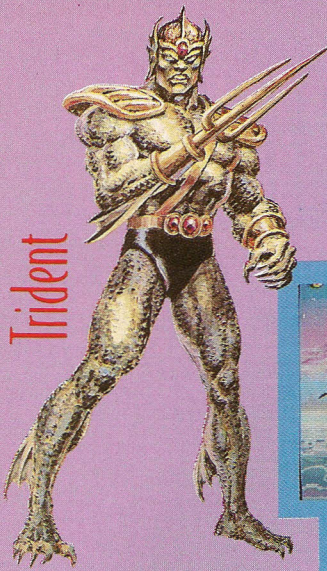
Arremese o pentelho na fogueira que está bem no meio da tela.



SHADOW YAMOTO

Arremese seu adversário na segunda letra, da esquerda

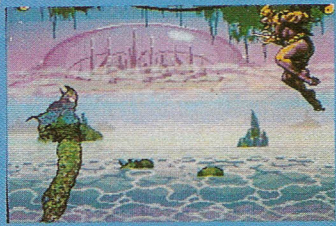
FOTOS: DAUMER DE GIULI



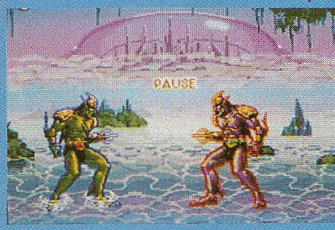
Trident



Especial (soco)



Especial (chute)



Ataque especial



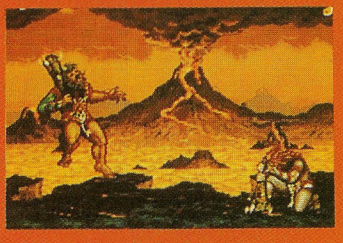
Magia



Slash



Especial (soco)



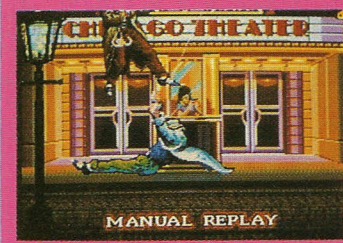
Ataque especial



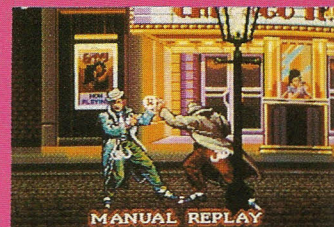
Magia



Larcen



Especial (soco)



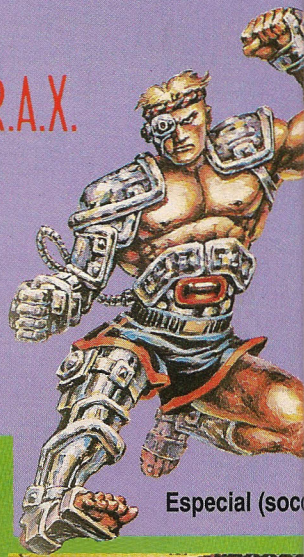
Especial (chute)



Ataque especial



Magia



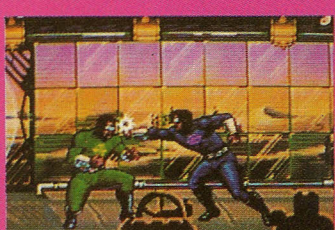
R.A.X.



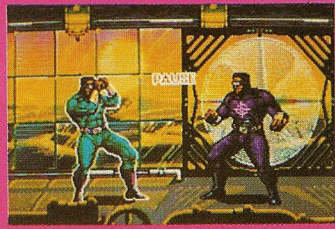
Especial (soco)



Especial (soco)



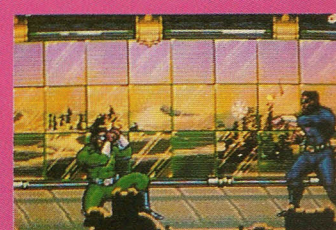
Especial (chute)



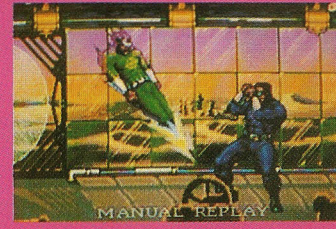
Especial (soco)



Blade



Especial (chute)



Magia

Voadora

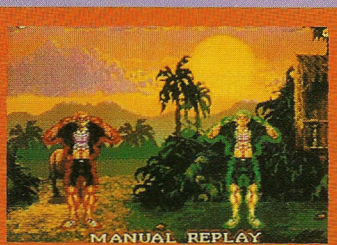


Especial
(chute)

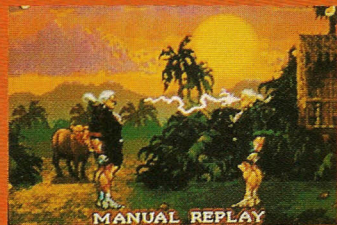


Midnight

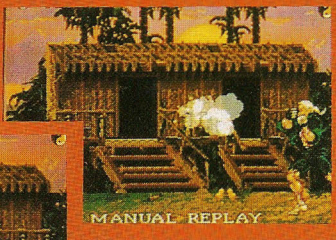
Especial
(soco)



MANUAL REPLAY



MANUAL REPLAY



MANUAL REPLAY

Ataque especial

Magia

Ataque especial



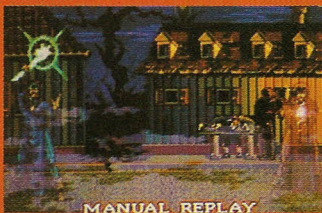
MANUAL REPLAY



MANUAL REPLAY

Magia

Especial (chute)



MANUAL REPLAY

Magia

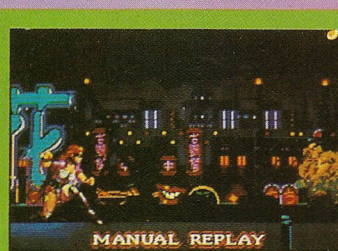


MANUAL REPLAY

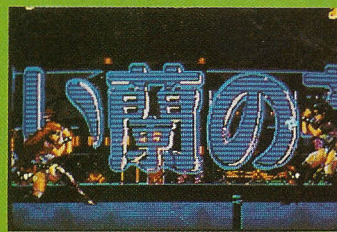
Ataque especial

Especial (soco)

Ataque
especial

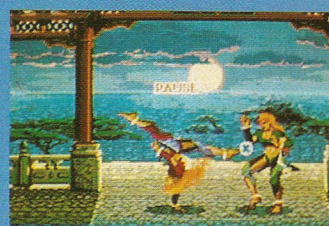


MANUAL REPLAY

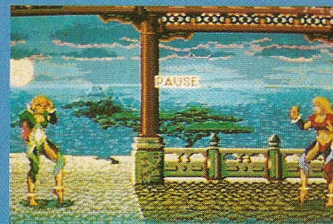


Magia

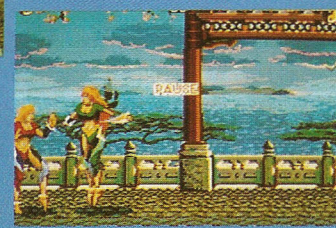
Especial (chute)



PAUSE



PAUSE



PAUSE

Ataque especial

Especial (soco)



MANUAL REPLAY

Magia



Xavier

Especial
(chute)



Shadow Yamoto

BIG BOSS - ETERNAL CHAMPION
O Boss é cavernoso!!! Além de ter que derrotá-lo normalmente, você ainda enfrentará os seus quatro poderes masters: Tigre, Águia, Dragão e Tubarão. É covardia: a cada luta, uma barra de energia nova para eles, enquanto que você só tem uma para os quatro. E isso tudo em dois rounds! Não é bolinho! A melhor tática são os golpes simples. Sequências de voadoras e rasteiras alternadas fazem melhor efeito do que magias. O desgraçado é bom na defesa! Cuidado com sua magia: defenda-se! Tentar pular ou fugir pode ser catastrófico. Well, respire fundo, treine muito e boa sorte!

ToeJam & Earl in PANIC ON FUNKOTRON™

por Alexandre B. da Silva
Betto D' Elboux

FOTOS: DAUMER DE GIULI

O que? Você achou este game muito loco??? Pírou!!! Louco é quem não jogar.... Yeah! Let's go everybode e everycabra.... É sudal cretzipipou!!!! A-le-lu-lu!!!!

ATELUIA
Você escutará uma musiquinha antiga e engravada a cada 10.000! Significa que ganhou uma vida.



Smoot



Chester e Lester



O Velho Otis



Flarney



Bloona



Lewanda



Sharla



Peabo

OS BROTHERS

Até a quinta fase o seu objetivo é prender os humanos e mandá-los para a Terra, mas a partir da sexta até a décima quinta fase, além disso você deverá encontrar dez itens para trazer Funkapotamos (Lamont) da Funkdimensão. Você pode descobrir a localização das portas secretas para os itens através de informações dadas pelos seus amigos.

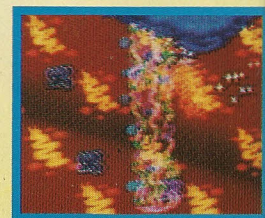


Os humanos estão encerrando? Use este super aspirador-sugador quando estiver em apuros e todos os inimigos da tela serão capturados. Baba...



Faxina

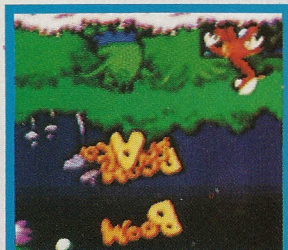
Esta fase é no pique! Toe Jam ou Earl vão, sozinhos, correr no maior pau para a direita, enquanto coletam pontos e itens. Sua missão é não deixar eles caírem fora daqui. Para isso aperte A, B ou C sempre que uma barreira ou uma panelinha aparecerem. Assim você encolhe e não perde velocidade e ainda continua no bônus, até o tempo acabar.



Agora vamos pular! Mas não qualquer pulo. Radicalize, afinal, uma comissão julgadora vai atribuir notas para suas acrobacias sobre os fungos saltitantes. Cada pulo bem dado vale pontos, mas não toque o chão nem caia de cabeça! Senão, fim do show...



Sempre que encontrar um brother com o som não perca o ritmo. Repita direitinho a batida que ele fizer e você ganhará muitos FUNKS. Mas se ligue na sua bateria! O botão A faz Shaka, o botão B Boom, e o botão C Clap.



Fases de bônus

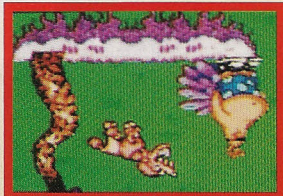
GALERA! ESTE GAME É DE VIRAR A CABEÇA

baixo imediatamente. Assim, você fecha os olhos e não fica cego...



•Olha o passarinho! Aliás, não olhe! Quando estes turistas tentarem fotografá-lo, ponha o direcional para

engarratá-la, é mais seguro pegar os pentelhos raivosos. Antes de montão de cachorrinhos medida a besta tem um Loucos: essa madame



•Cuidado! Cachorros

sacanas, para ter seu ar reposto. Isto podia ser real!!! e Toedam ou Earl irão dar-lhe um belo daqueles bem



•Não morra afogado: fique perto de um peixes desses

Ela indica onde os humanos estão escondidos e fica vermelha (de vergonha??) se algum terraqueo estiver muito próximo. Quando todos forem capturados, a seta ficará verde (lupuliiii!). Ai é só segui-la para encontrar a nave.



•A seta ao lado da energia é a maior deda-dura do pedaço.



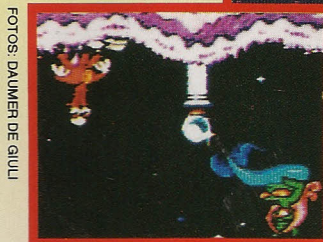
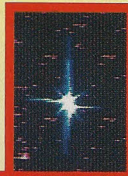
•Abrir os bueiros: é simples! Aperte o direcional para



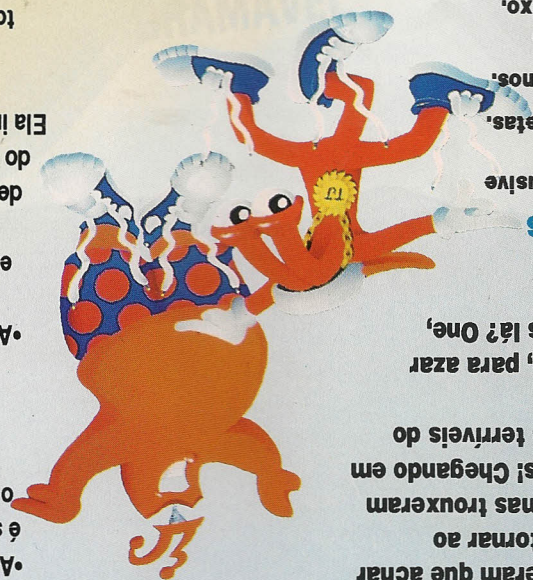
ULTRA TIPS

•Pegar os presentes: não adianta correr atrás, o melhor jeito é pular sobre eles.

•Moedas infinitas: no terceiro estágio fique ligado no túnel secreto: no final, você encontra Trixie, a Deusa da Alegria Funk! A gatinha (Ou será peixinha?? Sereinha, talvez??) irá presentear os heróis com moedas infinitas, mas você pode usá-las apenas nesta fase. Trixie aparece em várias fases do game distribuindo prêmios. Basta encontrá-la.



FOTOS: DAUMEN DE GIULI



É uma loucura! A nova versão de Toedam & Earl tem o funk mais animal já ouvido em um cart. E tem mais: o estilo do jogo também mudou: agora os alienígenas mais malucos do Universo atacam no velho e bom estilo plataforma horizontal, ganhando muito mais movimentos e maluquices. Os gráficos estão D+, com efeitos de scroll chocantes. E de arrasar. Na sua primeira aventura, nossos amigos "funkeiros" cairam no planeta Terra e tiveram que achar as partes de sua nave, assim podendo retornar ao planeta Funkotron. Enfim, conseguiram, mas trouxeram uma grande dor de cabeça no porta malas! Chegando em casa deram de cara com os animais mais terríveis do universo: HUMANOS INSANOS!!! Sua missão agora será capturá-los e bem, para azar nosso, mandá-los de volta à Terra. Vamos lá? One, Two, Three, Four...

COMANDOS COM ARCADE PAD-6 BOTÕES

BOTÃO A: funk move, teletransporte (inclusive através de paredes), muito útil para encontrar passagens secretas.

BOTÃO B: atrai jarros para capturar humanos.

BOTÃO C: pulo. Você pode pular mais alto

BOTÃO X: funk scan, radar que mostra objetos escondidos na tela.

BOTÃO Y: funk panic. Uau! Loucura alucinante: super velocidade e tiro a dar com pau! O pânico, é claro, fica por conta dos humanos;

BOTÃO Z: funk vacuum, suga todos os terraqueos da tela.

Com o controle de 3 botões é aquela estória! basta apertar START e problema resolvido!

PASSWORDS

3a. fase P0D6HK2d2G86
5a. fase VJY6XZ2KX0J
7a. fase VY0-X1LZF51R
9a. fase PDDT1CL5D0VR
11a. fase E0A93J-N18-
13a. fase DEYQHHD2J8VI
15a. fase AIXTZH60HTI

RAIO-X	Tipo: Aventura
	Fabricante: Sega
	Memória: 16 Megabits
	Fases: 17
	Jogadores: 2
Dificuldade: 7	
Gráficos: 9	
Música/Efeitos: 10	
Diversão: 8	

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.

As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonômico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.

COMPATÍVEL COM:

SUPER NES* / SUPER FAMICOM*



SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive* falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2.

Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A, B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.

COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE*



STIVEL

SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas!

Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.



COMPATÍVEL COM: PHANTON SYSTEM*
HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME* TOP GAME*
VG9000/VG8000* DYNAVISION II E III* HANDYVISION*.

**ÚNICO
PROGRAMÁVEL**

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonômico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.



COMPATÍVEL COM:
SUPER PRO-8* NES*

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES
E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

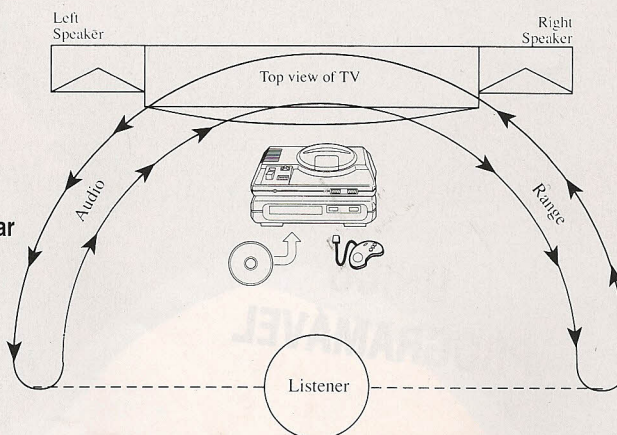
image

Chegou Jurassic Park para o Sega CD. E chegou arrasando! O novo CD game, que a Tec Toy lança simultaneamente com os EUA, traz cenas de animações bem legais, som incrível (graças ao revolucionário sistema Q-Sound) e ainda muitas informações sobre os dinossauros e o período jurássico, dadas a viva voz pelo paleontólogo Robert Bakker, uma das maiores autoridades no assunto. De quebra, você ainda pode passear por todo o parque, com visão de 1a. pessoa (como se você estivesse realmente andando por lá) e ainda pode se surpreender ouvindo sons atrás de você. Legal, não?

Tudo começa quando o Dr. Alan Grant chega ao parque depois da tragédia consumada - ou seja, quando os dinossauros já fugiram e espalharam ovos por todo o parque. Para evitar a encrenca que eles poderão causar, você deve ajudar o paleontólogo Grant a sobreviver e encontrar os ovos, restaurando-os à incubadeira do parque. São ao todo sete espécies de dinossauros, e você deve encontrar pelo menos um ovo de cada espécie. Para isso, você tem apenas 12 horas. Mãos à obra!



Por Luiz Carlos Mazzaferro Jr.



RAIO-X

Tipo: Adventure
Fabricante: Sega/TecToy
Memória: Não Megabits
Fases: Indefinidas
Jogadores: 1

Dificuldade: 8
Gráficos: 7
Música/Efeitos: 9
Diversão: 7

Q-Sound

Uma das grandes inovações de JP é um novo sistema de som chamado Q-Sound, desenvolvido pela empresa norte-americana Archer. Além do estéreo, o Q-Sound acrescenta um efeito de profundidade, pois as ondas sonoras se propagam à volta do jogador, criando um efeito bem realista do ambiente. Para isso, basta conectar a saída de áudio do seu Sega CD a um bom equipamento estéreo. Use a entrada CD ou Aux. E, depois de tudo ligado, relaxe e aproveite o som...

CURSORES

Dependendo da ação que possa ser realizada em determinada cena, um tipo de cursor diferente aparece. Conheça-os.



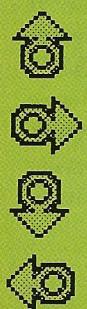
aparece durante a exploração das cenas. Quando você escolhe alguma ferramenta, o cursor imediatamente muda para a forma da ferramenta escolhida.



aparece sempre que for possível coletar alguma coisa. Pressione o botão de tiro para coletar os itens iluminados pela mão.



aparece sempre quando houver um objeto que possa ser examinado em detalhes, ou um aviso que possa ser lido. Pressione o botão de tiro para acionar a lupa.

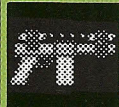


aparecem quando houver caminhos que possam ser seguidos. Pressionando o botão de tiro você entra no caminho escolhido.

ARMAS



arma tranquilizante de poder médio. Segurando o botão C por um certo tempo o tiro ficará mais poderoso, gastando portanto mais munição da arma.



arma de poder baixo. Também possui munição limitada.



é uma das mais poderosas do game. Guarde-a para situações de aperto.



a mais poderosa. Só pode ser usada uma vez. Que pena!

FERRAMENTAS



use-os para abrir portas no Visitors Center. Lembre-se que elas tem uma hierarquia de

cores: branca, azul, vermelha e ouro. Obtendo uma chave mais graduada do que a outra, você automaticamente poderá abrir uma porta mais "atrasada".



Óculos para visão noturna. Uma vez com eles, seu funcionamento é automático toda vez que entrar em uma sala escura.



servem para cortar redes de proteção. Piers são os mais fracos.



Wire cutters - cortadores de metais. Tem poder de corte médio.



cortam parafusos e instalações soldadas



abre portas e locais lacrados.



use para soltar parafusos



medicamento para dinos doentes.



use-os nos centros de informações de cada espécie para conseguir informações valiosas.



combustível para o bote.

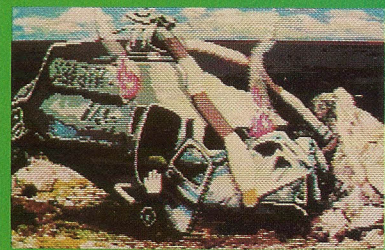


Use-as para movimentar objetos, abrir passagens, entre outros usos.

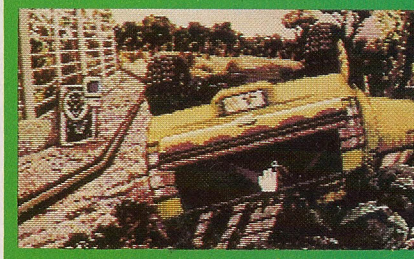


JOGANDO

No início do game comece por explorar o helicóptero destruído. Você encontra a arma elétrica. Ainda no mesmo cenário não se esqueça da pedra.



Entre à esquerda e abra o carro destruído para pegar um alicate. Volte para a entrada do Visitors Center e siga por uma abertura na parte de trás.



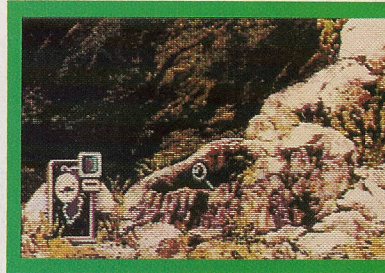
Com ela você tem acesso à segunda sala, onde está a incubadora. Leve para lá o mais rápido possível todos os ovos que encontrar.



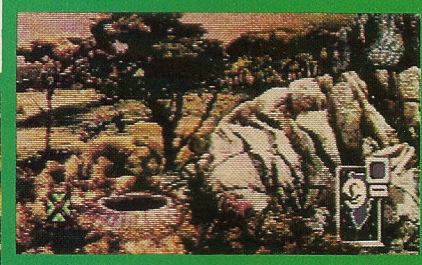
Lembre-se que para completar o game é necessário recolher pelo menos um ovo de cada espécie, certo?



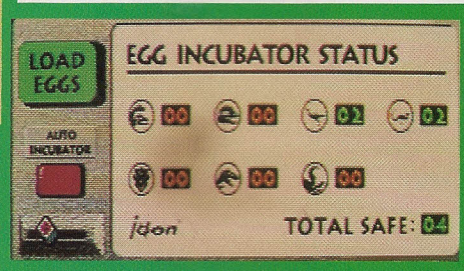
Ainda no computador, aproveite para dar uma olhada olhada nas dicas da moça que irá falar com você através do videofone. Sempre que tiverem novos recados, uma luzinha irá piscar da parte esquerda de cima da tela. Aí é só consultá-la para saber das novidades.



Passando pela caverna, você entra no território dos Brachiossauros. Explore o local e se ligue na pequena cratera: quando a lupa aparecer aperte o botão C. Na sequência, pegue a White Key para abrir a porta de um dos escritórios do Visitors Center.



Encontrando uns pequenos dinos, você deverá espantá-los para abrir espaço. Vasculhe o buraco, agora livre, e apanhe uns ovinhos de início. Volte tudo e entre no Visitors Center.



Continue a caminhada e logo você estará em frente a entrada do Visitors Center.



No Visitors Center, abra uma caixa de ferramentas logo na entrada. Pegue o outro alicate e volte para a porta de entrada.

Agora, é só usar o alicate na caixinha e pronto: você agora tem a Blue Key.



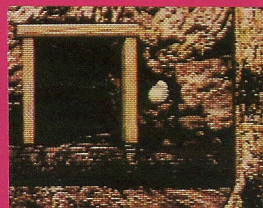
Depois de todo esse trampo, não esqueça de salvar o game na sala ao lado, que você abre com a White Key. É só usar o computador para isso.



DICAS ESPERTAS!



Sempre que você estiver "rondando" as telas com o ícone do controle, não deixe passar os Hot Spots, que indicam uma nova ação que pode ser executada naquele local.



Use armas para "tranquilizar" os dinos enquanto você escapa para algum lugar ou segue um caminho interrompido. Desconfie de cada local, e vasculhe tudo o que for suspeito. Sempre que você precisar de energia, procure por caixas de primeiros-socorros.

Com estas super dicas será moleza escapar do Jurassic Park. Boa sorte!!

No caso da mãozinha, ela mostra que você pode mover ou apanhar algo com o botão C. Já o ícone verde indica a possibilidade do uso de algum objeto que você tenha. Sempre salve o game quando você faz algo de importante. Use todos os itens possíveis em cada Hot Spot.



PC

Maniac Mansion.

Day of the Tentacle

por Mário Fittipaldi

É simplesmente demais!! Desta vez, a LucasArts arrebitou. Quem curtiu o já clássico Maniac Mansion não vai acreditar neste novo adventure. Desta vez com gráficos VGA e 256 cores, a principal característica de Maniac Mansion: Day Of The Tentacle, ou simplesmente DOTT, é a qualidade das animações. Os personagens são engraçadíssimos, e se metem nas mais engraçadas situações à medida em que você vai resolvendo os problemas. A mistura de desenho animado com adventure é uma característica marcante em todo o game, muito bem explorada pelos criadores, Tim Schafer e Dave Grossman.

DOTT está disponível em duas versões, lançadas no Brasil pela BraSoft Games: em discos de 3,5", que incluem uma introdução completamente animada e com vozes dos personagens (desde que se use uma SoundBlaster Pro ou superior) de 10 minutos, ou na versão multimídia, em CD: neste caso, as vozes dos personagens aparecem sempre. Desde o lançamento, no segundo semestre de 93, DOTT já é um dos adventures mais jogados no Brasil. E é por isso mesmo que apresentamos agora a solução dos principais enigmas.

RAIO-X

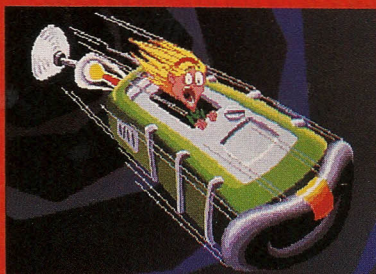
Tipo:	Adventure
Fabricante:	LucasArts
Config. Mínima:	PC-AT 286 com 570K livres de RAM e 15MB de espaço livre no HD
Suporta:	SoundBlaster, Ad Lib, Pro Audio, Roland, General MIDI. Mouse recomendado.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



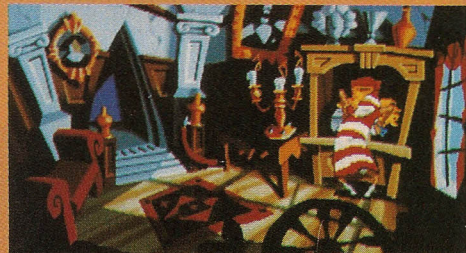
LIBERTANDO LAVERNE

Pegue a tinta vermelha, no sótão. Vá para fora da casa e use a tinta na Kumquat Tree. Pronto! Agora, é só levar um lero com George que ele cortará a árvore! Laverne está livre — ou quase...



A HISTÓRIA

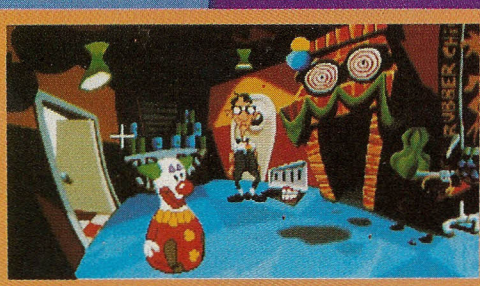
Dr. Fred, um cientista louco, está poluindo o rio detrás da sua casa com uma máquina absurda. E, acidentalmente, seu bichinho de estimação, o Purple Tentacle (Tentáculo Roxo), acaba bebendo a água do rio, tornando-se extremamente mau - e com planos de conquistar o mundo. Green Tentacle, o tentáculo bonzinho de Dr. Fred, avisa os amigos Bernard, Hoagie e a desajeitada Laverne, que partem ao passado para desligar a máquina e impedir que Purple beba a água. Algo dá errado - Uh-Oh: Bernard fica no presente, Hoagie vai parar 200 anos no passado e Laverne 200 anos no futuro. Trazê-los de volta ao dia anterior da catástrofe e salvar a humanidade dos maus tentáculos é com você.



SUPER BATERIA

Hoagie precisa construir uma Super Bateria para ligar sua máquina do tempo. São três ingredientes: óleo, ouro e vinagre. O óleo é bico: basta pegar na estante da cozinha. O vinagre tem um truque: pegue a garrafa de vinho no quarto de Ben Franklin e coloque-a na Time Capsule de Thomas Jefferson. No Futuro, Laverne pode pegá-la abrindo a Time Capsule (que estará no quarto 1 do primeiro andar) com o abridor de latas. E, como o tempo passou, o vinho já virou vinagre.

O ouro é o último ingrediente. E, para conseguir pegar a pena de ouro dos presidentes, é preciso tirá-los da sala. Essa sequência envolve operações de Bernard e Hoagie. Primeiro, jogue com Bernard.



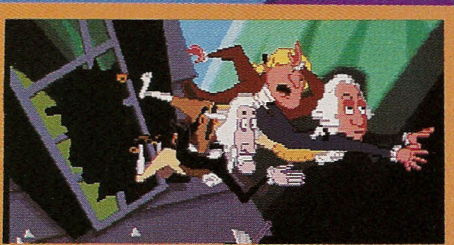
Pegue a dentadura na sala do vendedor de charutos, abrindo a grade no chão e fazendo com que ela caia no buraco. A seguir, use a carta que Hoagie encontra na caixa de correio para entregar para Dwaine. Ele abre a porta e você pode pegar o revolver (flag gun).



Agora, troque o Flag Gun com o isqueiro do vendedor de charutos e peça um charuto a ele. Além de tirar um sarro do cara, você leva, de quebra o charuto e o isqueiro. Mande tudo para Hoagie!



De volta com Hoagie, Ofereça um charuto para George Washington. Acenda-o. Quando o charuto explodir, a dentadura do Presidente voará longe. Dê a ele a dentadura que Bernard te mandou. Achando que o presidente está com frio, os outros dois futuros presidentes acenderão o fogo na lareira.



Com o fogo aceso, John Hancock jogará sua manta no chão (blanket). Pegue-a, vá até o telhado e use-a para tapar a chaminé. Observe o resultado e não esqueça de pegar a pena!

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Pegue, então, o martelo para canhotos no laboratório do Dr. Red e, no quarto dos irmãos Ned e Jed, troque os martelos. A estátua se quebra e os dois irmãos trocam de lugar, agora um fazendo a estátua e o outro posando.



Repare que, no presente, a mão da espada da estátua passa a ser a direita. Agora, é só empurrá-la de novo e usar o vídeo. Não esqueça da fita, que está no quarto de Green Tentacle, no presente mesmo. Para descobrir a combinação, assista à fita mudando a chave SP/EP, à direita, para EP. Pronto, agora é só abrir o cofre e pegar o contrato!



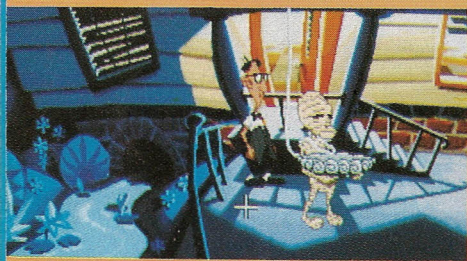
BERNARD CONTRATO



Conversando com Nurse Edna, você descobre que Dr. Fred é sonâmbulo e abre seu cofre sempre que está dormindo. O negócio então é fazer Dr. Fred dormir e tirar Nurse Edna da sala para poder gravar a cena em vídeo. Para fazer Dr. Fred dormir, é só dar café descafeinado para ele (decaf coffe, na cozinha). Para tirar Nurse Edna, basta empurrá-la (push). Só que a danada agarra no braço da estátua. Volte ao passado para jogar com Hoagie.



LIBERTANDO DR. FRED



Que susto! Agentes estranhos capturam o cientista louco. Para libertá-lo, entre no sótão e pegue a corda com a qual o cientista louco foi amarrado. No telhado, use a corda na roldana e, voltando ao térreo, fora da casa, use a corda na múmia.

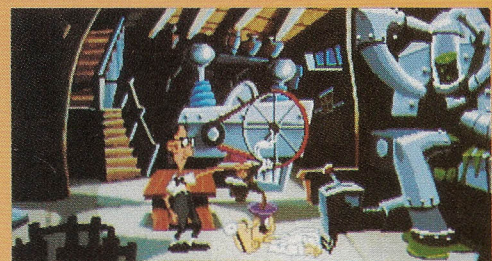


Volte ao telhado e puxe a corda. Assim você põe a múmia dentro do sótão. Pegue a tinta vermelha com Hoagie e pinte a múmia de vermelho. Em seguida, troque Dr. Fred com a múmia.

Agora, use a corda com o Dr. Fred, vá para o telhado e puxe a corda novamente. Pronto, Dr. Fred já está fora do sótão.



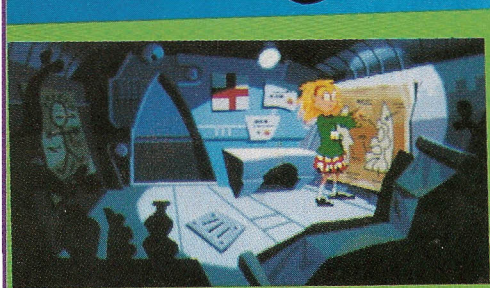
Para acordá-lo, basta dar café normal para ele. Não esqueça de usar o funil. Agora é só curtir a cena...



Day of the Tentacle

LAVERNE

DISFARCE DE TENTÁCULO



No início, Laverne pouco se movimenta. Ela só sai da prisão para ir ao banheiro (e usar o Chron-O-John) ou para ir à sala do médico. Para se movimentar livremente,

ela precisa de uma fantasia de tentáculo. Diga ao guarda que você está se sentindo mal e, na sala do médico, pegue o cartaz de anatomia tentacular (Tentacle chart). Volte para a prisão e, dizendo que quer ir ao banheiro, mande o tentacle chart para Hoagie.

Agora, jogando com Hoagie, basta colocar o tentacle chart junto com os planos de banheiro da costureira. Ela fará uma banheira em forma de tentáculo. Agora,



Laverne pode pegá-la. Basta usar a maçaneta (cranck) no crank box! A maçaneta está no presente, no mastro da bandeira, mas Bernard pode pagá-la e mandá-la para o futuro.

LIVRANDO-SE DOS GUARDAS

1 - CONCURSO DE BELEZA

Para se livrar do guarda da prisão, Laverne tem de participar de um concurso de beleza para humanos de estimação. A inscrição (name tag) está com o tentáculo azul. Vá até o quarto da múmia, pegue a extensão (extension cord) e os patins (skates). Use os patins e a etiqueta de inscrição com a múmia, e empurre-a para fora do quarto.



Agora é preciso preparar a múmia para vencer o concurso. Pegue o espaguete com Hoagie, use-o na múmia e, a seguir, faça um belo penteado, usando o garfo no cabelo macarrônico.

Bernard precisa mandar duas coisas: o saco de risadas e o vômito falso. O saco de risadas está dentro do João Bobo, ao lado do vendedor de charutos, no presente. Fure-o com a faca. O vômito falso está grudado no teto da sala de entrada da casa. Para descolar o grude, vá até o



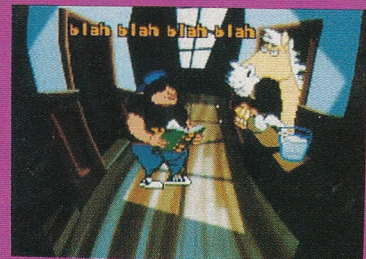
quarto de Green e ligue o som. Um pedaço se descola. Agora, jogue a caixa de som no chão. Pronto, é só pegar a meleca e mandar junto com o saco de risadas para Laverne.



Finalmente, use tudo na múmia: o saco de risadas e a dentadura. O vômito falso você usa no Herald, o humano concorrente. Assim você tira o cara da jogada e ganha o concurso. Dê o prêmio, que é um convite para jantar no Clube dos Tentáculos, para o guarda da prisão e pronto: você está livre dele!



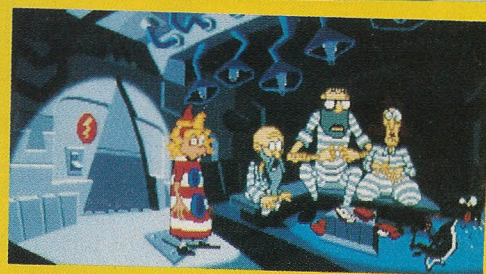
Ainda falta a dentadura. Para isso, vá ao passado. Hoagie precisa do livro de Bernard. Basta lê-lo para o cavalo e pronto: o livro é tão chato que nosso amigo equino dorme, depositando a dentadura no copo com água. É só mandá-la para Laverne.



FOTOS: BAUMER DE GIULI

2 - ESVAZIANDO A PRISÃO

tinta corretiva (Booboo-B-Gone) na cerca branca atrás do gato. Pronto, o felino encosta na cerca e se transforma em gambá! Para pegar o gato disfarçado de gambá, use o ratinho de brinquedo que Hoagie consegue no sótão, no passado. Não falha!



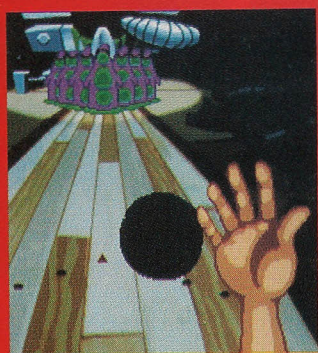
Tirando os outros humanos da prisão, o guarda da porta do laboratório se manda para capturá-los. E você terá livre acesso ao que restou do local de trabalho do Dr. Fred. Vá ao lado de fora da casa e use a



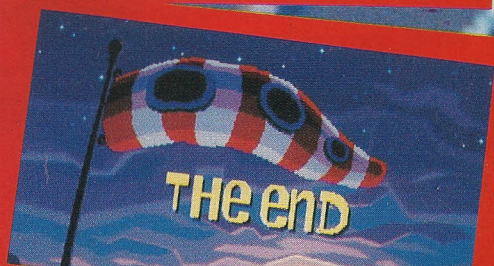
Agora, é só usar o gato-gambá dentro da prisão. Os humanos saem em disparada, e você se livra do segundo guarda!

A hora da verdade! primeiro, quando levar um tiro de Purple, entre pequeno no quarto de Dwaine. Passe para o quarto de Green, ainda pequeno, pelo buraco de rato da parede.

Pegue então a bola de boliche. No laboratório, é só fazer o strike...



Finalmente, só na conversa, convença Purple a disparar contra Dr. Fred. E observe! A animação é demais, e muito engraçada!!



ARCADE

Os 12 lutadores mais famosos dos arcades se encontram novamente em The Tournament Battle, a versão mais recente do grande clássico Street Fighter. É Isso aí, galera! Agora a pancadaria rola com mais 4 personagens, totalizando 16 guerreiros, com muitos golpes e movimentos inéditos. Os 4 novos lutadores possuem características únicas e estilos diferenciados de combate, que vão deixar a galera realmente alucinada. E tem mais! Agora, a abertura é totalmente animada - Ryu detona um super Hadouken, sua magia. E, só para humilhar, agora é possível escolher entre 8 cores diferentes para cada personagem. Com tanta novidade, pode apostar que Super SF2 vai pegar, pois a essência do bom e velho Street, que é a jogabilidade, voltou. E com mais força do nunca!

STREET FIGHTER II

Por Eduardo Murata



RAIO-X

Tipo: Adventure
Fabricante: Sega/TecToy
Memória: Não Megabits
Fases: Indefinidas
Jogadores: 1

Dificuldade: 8
Gráficos: 7
Música/Efeitos: 9
Diversão: 7



T.HAWK

MEXICO
O Mexicano é um dos últimos sobreviventes de sua tribo. Luta sozinho para entregá-la a seus legítimos donos.



8 jogadores?!!

Isso mesmo! Super Street Fighter permite que sejam ligadas até 4 máquinas em série, proporcionando um supercampeonato para até 8 jogadores simultaneamente, dois a dois. Após os três primeiros rounds, os vencedores enfrentam vencedores, até todos se enfrentarem. No final, a máquina dá os rankings de cada luta e indica o vencedor. Um arraso!



Q SOM, BROTHER!

As novidades não param por aí. A nova máquina Super Street possui som tridimensional, dando efeitos bem interessantes ao game. O responsável por isso é o chip Q-Sound, desenvolvido pela empresa norte-americana Archer. Todas as vozes foram reformuladas, ganhando efeitos delay (profundidade) bem interessantes. Só as vozes de Ken e Guile decepcionaram. Uma pena também que por aqui ainda não tenham chegado as cabines de áudio, que isolam o som externo e permitem que se aproveite o máximo que essa tecnologia pode oferecer.

VELOCIDADE

O fator velocidade é bastante interessante e polêmico. Em SF2 Turbo, a Capcom, produtora do jogo, tentou dar mais emoção com uma velocidade alucinante. Mas a galera não curtiu muito, pois o jogo perdia muita jogabilidade.

No Street normal, o que contava mesmo era conseguir encaixar o golpe certo na hora certa. Na versão Turbo, o jogador tem de agir por reflexo, já que o jogo é muito rápido. Super Street Fighter II resgata a velocidade original - e, também, a jogabilidade incrível que tornou SF2 o maior sucesso dos videogames!

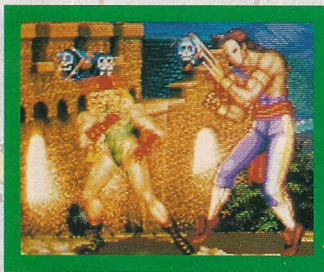


Rasante: Pule e durante o salto coloque para baixo + os três botões de soco.
Arremesso: 360 graus + os três botões de soco.
Indian Shoryuken: frente baixo, diagonal inferior frente + soco.

MAIS EQUILIBRIO

A Capcom reestruturou os movimentos dos lutadores, tentando deixá-los mais equilibrados. Por exemplo: Zangief agora pode pular as magias com mais facilidade, pois seu salto aumentou. Vega pode cortar golpes aéreos com seu novo chute, compensando uma das maiores deficiências do lutador espanhol.

ESQUEMA DAS CORES DE RYU



Super cenário da Cammy, dê uma olhada!



Nova magia da Chun-Li: trás, frente + soco



Zangief com três pilões, fique longe!



Vega ainda mais rápido: baixo, cima + soco.



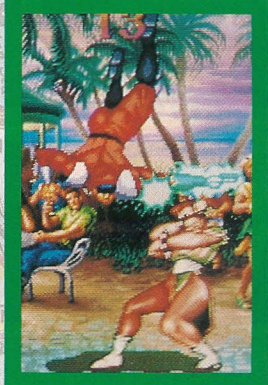
CAMMY

REINO UNIDO
A gatinha inglesa é a mais nova concorrente de Chun-Li-e, segundo alguns, a mais apelona. Faz parte do B.I.S., um grupo paramilitar inglês.

Arrow attack: baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.
Spiral kick: frente, baixo, diagonal inferior frente + chute.
Turn punch: trás, diagonal inferior trás, baixo, diagonal inferior frente, diagonal superior frente + soco. Este golpe torna Cammy invencível a magias.



Se liga na galera!



Golpe bastante eficiente com Bison: baixo,



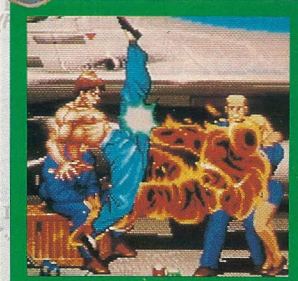
FOTOS: DAUMIER DE GUILL

Power upper: baixo, cima + os três botões de soco.
Magia: trás, frente + soco.
Chutão : trás, frente + chute.



FEI LONG

HONG KONG
Mestre de Kung Fu, nasceu em Hong Kong. Possui uma sequência de socos poderosa.



DEE JAY

JAMAICA
O nome já diz! Nosso amigo black se liga num som, e é campeão de kick-box. Já viu no que vai dar isso tudo?



Dragon Kick: trás, baixo, diagonal inferior trás + chute.
Sequência de socos: dê um hadoken + soco e Fei irá dar o primeiro soco. Para continuar a sequência, dê mais um hadoken + soco. Continue até um máximo de três socos.

Colaboração: Romstar, distribuidora exclusiva Capcom para máquinas coin-up.

NÃO VAMOS DEIXAR A CPI DO ORÇAMENTO ACÁBAR EM PIZZA.

Enquanto as leis servirem de escudo para os oportunistas, ninguém vai estar livre da corrupção e dos escândalos.

A única maneira de dar um basta no oportunismo e na farra com o dinheiro público é lutar para mudar as leis caducas que ainda regulam as atividades políticas deste país.

Faça como mais de 90 mil paulistanos que já entraram nesta luta.

Participe você também do Movimento Pelo Fim da Impunidade, colocando sua assinatura neste abaixo-assinado e fazendo-o circular entre seus amigos e colegas de trabalho. Vamos mostrar a Brasília o que a Nação realmente espera dos seus representantes no Congresso. 

MOVIMENTO PELO FIM DA IMPUNIDADE.

jornal da tarde
CADA DIA MAIS SURPREENDENTE.



E modificar as regras do processo de Orçamento da União.

K

Encaminhe a lista preenchida para a Caixa Postal 7140 - CEP 01064-970

Mônica

2

Em mais uma ousadia, a Tec Toy volta a arrepiar: chegou Mônica 2: O Resgate, para Master System, o segundo cartucho produzido no Brasil. Para isso, a Tec Toy contou com o trabalho conjunto dos Estúdios Maurício de Souza, que se encarregou dos personagens e da animação. A parceria Maurício - Tec Toy está afinadíssima: depois de Mônica no Castelo do Dragão, o primeiro da série e pioneiro no Brasil, chega agora uma versão que inclui todos os personagens da Turma da Mônica e requintes de animação muito bons, levando-se em conta os recursos do Master System.

Para a realização do projeto, a Tec Toy não economizou esforços: foi necessário um árduo trabalho do departamento de engenharia e também do departamento de desenvolvimento de produtos da empresa, que levou cerca de um ano, conta Alexandre Pagano dos Santos, que acompanhou o projeto em todas as suas etapas. "Quando foi lançado Mônica no Castelo do Dragão, já havia a intenção de se lançar uma continuação. Só que havia uma exigência do Maurício, que era a de que todos os personagens da Turma fossem incluídos no game".

Isso, é claro, significou muito mais trabalho para a turma da Tec Toy e dos Estúdios Maurício de Souza. Havia ainda um problema: o Cascão. É que todos os personagens de Wonder Boy III - The Dragon's Lair, game da Sega cuja estrutura foi aproveitada para o desenvolvimento do novo game, entram na água em determinado momento, e o Cascão... Bem, todos sabemos que o Cascão "adora" água... bem longe dele. "A solução foi colocar nosso amigo suquinho na lojinha de itens, dando uma força para o resto da turma", explica Alexandre. Outro personagem que aparece para ajudar é o Franjinha, o "dono" da loja de saúde. Como bom cientista, o Franja não podia estar em outra...



Os desenhos de Maurício, em Mapa de Pixels

A TECNOLOGIA

Definido o game, começou então o trabalho de desenvolvimento de ferramentas (softwares) que permitissem a estruturação do game e a montagem das cenas de animação dos personagens, feito pelo departamento de engenharia da Tec Toy. Quem conta como foi feito esse trabalho é o engenheiro Maurício Antônio Guerta: "utilizamos um equipamento japonês, que permitia a execução do programa passo a passo. Esse processo foi fundamental para que pudéssemos conhecer a organização das imagens dentro do cartucho, e então, definir a quantidade e a posição em que deveriam ser desenhados os personagens pelo Maurício".



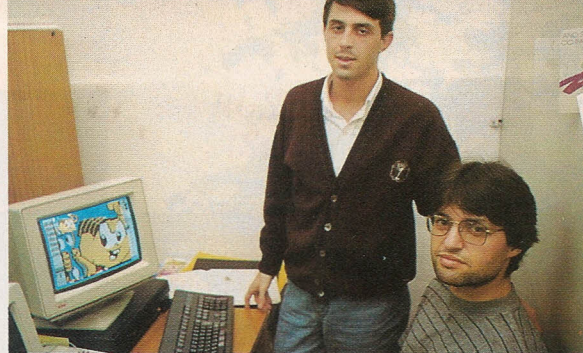
O próprio Maurício (o da Tec Toy!) se encarregou de criar softwares específicos para essa finalidade. "Foram criados dois programas, em linguagem C e que rodam em computadores padrão IBM PC: o SWSprite, responsável pela inclusão dos personagens no cartucho, e o EDIMG, um editor de imagens com o qual trabalhamos todas as imagens grandes, como a tela de apresentação, por exemplo", diz Maurício.

O PROCESSO DE ANIMAÇÃO

Aqui começa o trabalho mais difícil: desenhar os personagens em cada posição para que a animação ficasse legal. Por exemplo, o Chico Bento, armado com um bacamarte, fica na ponta dos pés e movimentava os olhos como se estivesse mirando o tiro. Também o Anjinho, quando voa, bate as asas, e assim por diante. Cada um desses desenhos foi feito pelos Estúdios Maurício de Souza, de acordo com as características passadas pela Tec Toy, em uma espécie de mapa de pixels. Foram usadas pranchas de papel quadriculado para indicar, ponto a

Os personagens, desenhados ponto a ponto por um PC AT 286 no programa SWSprite.

O Resgate



Alexandre (esq.) e Maurício, da Tec Toy:
um ano para desenvolver Mônica 2

CONFIRA, PASSO A PASSO, CADA DETALHE DO DESENVOLVIMENTO DO SEGUNDO CART NACIONAL PARA O MASTER SYSTEM.

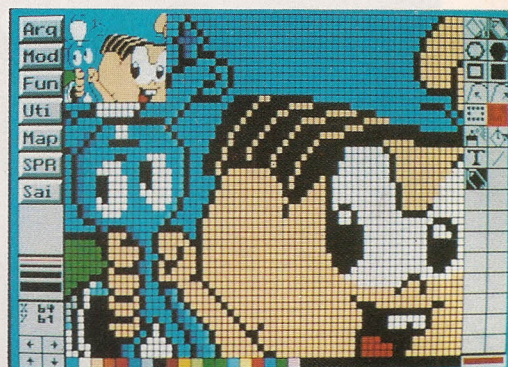
por Mário Fittipaldi

ponto, cada personagem nas suas mais variadas posições. Só para se ter uma idéia, a Mônica possui 15 posições diferentes. E, na prática, quando o jogador aciona no controle um movimento correspondente a uma determinada ação, o

O TOQUE FINAL

Com a animação pronta e todos os personagens incluídos, restava ainda a inclusão da história, com a criação dos textos - todos em português, claro - e a inserção no programa. E a criação da tela de apresentação. O processo foi semelhante ao utilizado com os personagens: o desenho básico foi feito pelos Estúdios Maurício de Sousa em mapa de pixels e foi transcrito, ponto a ponto, em um computador IBM PC-AT 286, no programa EDIMG. Segundo Alexandre, "o principal trabalho foi adequar o desenho ao número máximo de sprites que uma tela do Master pode ter, que é de 448". Um sprite é um bloco de 8 pontos por 8, e que pode ser repetido, como um quebra-cabeças, para representar o desenho na tela. "depois de transcrito o desenho, o EDIMG calcula o número de sprites que ele contém. Foram necessárias várias alterações para que se economizassem sprites. No final, conseguimos um desenho de boa qualidade na tela de apresentação, e com 447 sprites" continua Alexandre.

Prontos os desenhos, um outro programa, também desenvolvido pela Tec Toy, inseriu as imagens no cartucho. Finalmente, depois de tudo pronto e testado, o cartucho protótipo foi enviado para a Sega para aprovação. E todo esse trabalho valeu a pena. Afinal, é bem mais divertido arrebentar a boca do balão com heróis brasileiros. E, com certeza, a Mônica, o Cebolinha, o Cascão, o Bidu, a Magali, o Chico Bento, o Anjinho e o Franjinha vão precisar da sua ajuda!



As várias etapas
da tela de apresentação

processador do Master vai buscar, no programa, a sequência de desenhos necessária para realizar aquela ação.

A partir dessas pranchas, os personagens foram desenhados, ponto a ponto, em um computador PC AT 286, no programa SWSprite. Quem fez esse trabalho foi Alexandre: "foram necessárias várias alterações no desenho básico das pranchas para que a animação ficasse realmente surpreendente. Também foi realizado um trabalho cuidadoso de cores para reproduzir volume nos objetos e personagens, e também a incidência de luz". Ainda segundo Alexandre, cada alteração foi incluída no programa do cartucho pelo próprio SWSprite, e depois testada pelo mesmo equipamento que permitiu a análise do programa, até a aprovação final da coordenadora do projeto, Andrea Bedricovetchi, da Tec Toy, e do próprio Maurício de Souza.

LANDSTALKERTM

THE TREASURES OF KING NOLE

Na primeira parte deste game, você conferiu as duas primeiras missões. Agora veja os segredos de algumas partes mais difíceis do game.



A Grande Árvore

No caminho para a cidade de Mercator, Nigel encontra Tibor, a Grande Árvore! Entre nela e detone todos os monstros que estão lá. Como prêmio você poderá usar as árvores menores como para se transportar mais rapidamente de um lugar para o outro.



The Thieve's Hideout

Dentro do esconderijo dos ladrões empurre esta estátua e volte. Agora é possível entrar na caverna que está atrás da cachoeira. Lá você encontrará o prefeito da cidade de Ryuma. Ele lhe dará o *Safety Pass*, que abre o caminho para Mercator.

Underground Crypt

O Underground Crypt fica ao lado da igreja. Aqui, Nigel tem que resolver oito enigmas, um em cada sarcófago. Usando as dicas das lápides você deve tentar decifrá-los. Quando o enigma for resolvido, você ouvirá um sonzinho característico. Resolvidos os oito você ganhará o Armlet que lhe permitirá entrar na Mir's Tower. É lá que está escondido o terrível Mir, um malvado bruxo que é o responsável pelos altos impostos de Mercator.

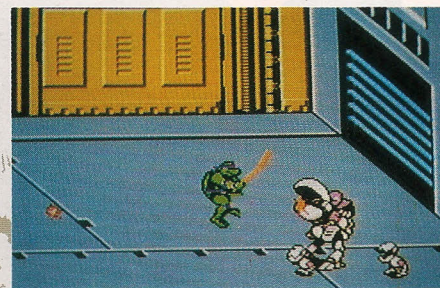
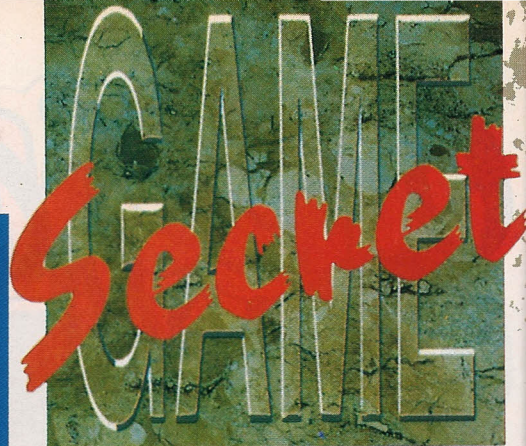


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Mir's Tower

O pilantra, para piorar sua situação, fica escondido. Não marque bobeira, entre neste parede para achá-lo. Pronto! Para destruí-lo é simples, basta não ficar de frente com ele. Atacando pelos lados, ele não resiste.

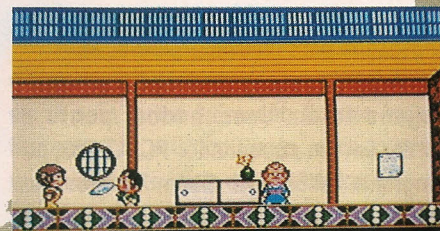
To be continued...



LMN.T 3 MANHATTAN CITY (Nintendo)

Recuperando vidas: logo que perder uma vida durante este game, aperte o direcional para cima + **start** e, automaticamente, você ficará com 8 vidas. Um bom refresco, não?

Eduardo Tiberani dos Santos
Lima
Mogi das Cruzes, SP.



ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD (Master System)

Passe fácil pelo Checkpoint: para conseguir isto, basta ter 2.000 GP's. Indo para a loja *Antiques*, compre um *backscratcher* e venda-o por 1.000 GP's na *Down Shop*. Para conseguir mais 1.000 GP's vá até a lanchonete e, quando chegar lá, espere o seu tempo ser um

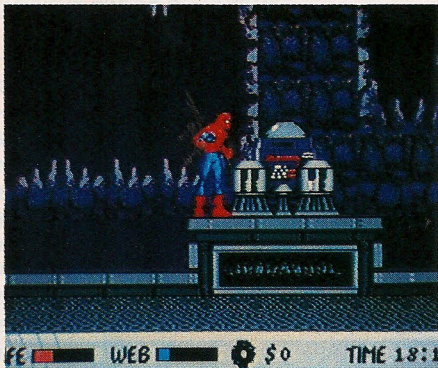
múltiplo de 5 (5 ou 0). Agora entre e saia da lanchonete até às 14:00 hs. Bingo! Você acaba de ganhar 1.000 GP's por ter sido o décimo milésimo freguês a entrar na lanchonete. Pegue a grana toda, vá para "Checkpoint" e suborne o guarda. Não é demais?

Carolina Cotia
Rio de Janeiro, RJ.

WIDGET (Nintendo)

Seleção de fases: com este password você pode escolher qualquer fase do game, até a última. Anote: 5 9 4 1 2 4.

Christian Marin
Santa Maria, RS.



FOTOS: ARQUIVO

SPIDER MAN (Mega Drive)

Super carregador: já pensou em, durante o game, recarregar energia e teias, conseguir invencibilidade e até mudar de fase? Pois é, com esta dica fica fácil: entre na tela de *options* com o controle 1 deixando o homem-aranha na palavra *level*. Feito isso aperte **start** no controle 2 e as letras **A**, **B**, e **C** no controle 1 e, sem soltá-los, aperte o direcional para baixo, para cima e na diagonal superior direita. Se deu certo aparecerá "!!!". Agora comece o game normalmente. Quando der pausa você pode apertar o botão **A** para recarregar o Web (teias), o botão **B** para recarregar o life e o botão **C** para conseguir 5 segundos de invencibilidade. Para mudar de fases automaticamente aperte os três botões juntos.



PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD (Super Nintendo)

Pular fases: para conseguir "passear" entre as fases deste game, logo após entrar em qualquer uma delas, aperte **select** e **start**. Bico, não?

Giuliano Lenti Dante
São Paulo, SP.

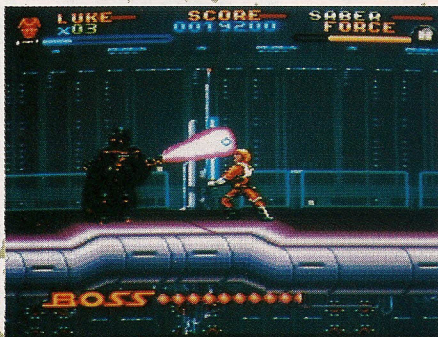
THE EMPIRE STRIKES BACK (Super Nintendo)

Passwords para as últimas fases: 19a. fase: M B R C G B; Última fase: S W P M S S.

Rubens Antônio França Júnior
Contagem, MG.

Detone Darth Vader: fique agachado com Luke no canto direito da tela. Ali o vilão não consegue acertá-lo. Com a **saber** vá tirando as vidas dele usando a magia **HEAL**. Pule sempre que ele atirar tranqueiras sobre você e não deixe de pegar as bolas verdes para recuperar sua energia.

Yudi e Kendi Souza Kurihara
São Paulo, SP.



RUSHING BEAT 2 (Super Nintendo)

Como passar para a versão americana: na tela de abertura, quando aparecer a marca **Jaleco**, faça a seguinte sequência: **Y**, **B**, **A** e **X** até escurecer a tela. Já na tela escura aperte **start** duas vezes. Automaticamente o game se transformará na versão americana. Bem loco, né!

Aristides Álvares
São Paulo, SP.

TEST DRIVE 2 (Mega Drive)

Tela secreta: correndo em qualquer pista, aperte e segure os botões **A**, **B** e **C**. Logo aparecerá uma tela secreta chocante!

Rômulo Valente Ferreira
Porto Velho, RO.



THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES (Nintendo)

Seleção de fases: estágios e mais *continues*? É fácil: basta apertar o direcional para direita, direita, cima, esquerda, cima, direita, baixo, **B**, **A** e **select**. Pronto! Você deve ouvir um som característico. Agora escolha 1 ou 2 *players* e aperte **start**, para escolher aonde jogar.

Luiz Antônio dos Santos
Guarulhos, SP.

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda *passwords*, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista VIDEOGAME, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

CARTAS

PIRATARIA I

Achei a revista D+!!
Dá só uma sacada: o pessoal do *Dinho* (um suplemento infantil do jornal *O Estado*, de Porto Velho, RO) detonou a revista e chupou, na maior cara dura, a seção Pergunte aos Feras. Eles nem se deram ao trabalho de tirar os nomes dos leitores das respostas...

Leonardo P. de Castro
Porto Velho, RO

É isso aí, Leo! Valeu o toque... Quanto ao pessoal do *Dinho*, sem comentários...

COMPRA OU LOCAÇÃO

Olá, tenho algumas dúvidas e gostaria da ajuda do pessoal aí da VIDEOGAME. O que é melhor, comprar ou alugar cartuchos? Para colocar CDs de 5 polegadas no Sega CD é preciso algum tipo de adaptador? O game *Silpheed* (Mega) já foi lançado? Ele terá algum chip? Quantos Megabits ele tem, e qual o fabricante?

Michael K. Matsuo
Itaquaquecetuba, SP

Michael, esta é uma pergunta difícil de responder, pois é muito pessoal, não acha? Em todo o caso, a galera aqui da redação normalmente aluga os games, e compra os cartuchos que realmente arrasam. Afinal, entre ficar alugando um jogo que se quer jogar sempre (e gastando a maior nota nisso) e comprá-lo, é mais econômico comprá-lo, sem falar que, nesse caso, você vai poder jogar quando bem entender, sem filas ou esperas na locadora. De qualquer modo, a decisão final sempre terá que ser sua. O Sega CD pode rodar CDs de 3 e 5 polegadas sem qualquer adaptador, de acordo com a Tec Toy. Finalmente, o game *Silpheed* não foi lançado para Mega, e não há previsão para que isso aconteça. Ele saiu apenas para Sega CD, pela softhouse Game Arts, e que você pode conferir nas páginas 42 e 43 de Videogame 34.

PIRATARIA II

Tenho algumas dúvidas e sugestões. Por que VIDEOGAME não compra os cartuchos que são publicados no Paragui? Eles são mais baratos e mais recentes do que os lançados aqui. E por que vocês não incluem jogos de computadores PC, Neo Geo e Arcade na revista? Finalmente, imploro: será que dá para o Lig voltar às páginas de index?

Carlos Eduardo T. Bueno
Poá, RS

Carlos, não compramos esses cartuchos "paraguaios" simplesmente porque eles são piratas. Somos radicalmente contra essa turma, uma vez que eles desrespeitam o trabalho de muita gente legal, que leva mais de um ano para criar um game. O pirata simplesmente copia, sem o menor escrúpulo e em apenas 5 minutos, todo esse trabalho, sem pagar nenhum tipo de direito aos criadores dos jogos. Aliás, a carta do Leo pode dar um exemplo de como é isso... Quanto aos jogos dos sistemas que você mencionou, VIDEOGAME publica todos os lançamentos importantes. Você deve ter acompanhado *Fatal Fury*, *Art of Fighting* e *Samurai Shodown*, para Neo Geo, *Fatal Fury Special*, *Virtua Racing* (Arcade) e, nesta edição, *Maniac Mansion 2: Day Of The Tentacle* (PC), só para citar alguns exemplos. Finalmente, o Lig não volta ao Index porque o Alexandre, seu criador, está morando no Japão. Uma pena!

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Alô, galera da VIDEOGAME! Tenho um Super Famicom, japonês, e gostaria de saber se vou ter assistência técnica autorizada para este console.

Edison J. Vicentin
Vinhedo, SP

Fique sossegado, Edison. A Playtronic vai dar assistência para todos os consoles fabricados pela Nintendo, como o Super Nintendo ou o Super Famicom (japonês) a partir da metade do primeiro semestre de 1994, através da sua rede autorizada. Quem garante é a própria Playtronic.

40 D+ - Página 02

Dinho Porto Velho, domingo / 14 e segunda-feira / 15 de novembro de 1992

PERGUNTE AOS FERAS

MEGA MAN III (Nintendo)

D. Certo amigo, gostaria de saber desta revista qual o preço médio para o último chip e qual a melhor arma para derrotar os quatro últimos chefes?

R. O preço médio para o último chip varia entre R\$ 1,50 e R\$ 2,00. A melhor arma para derrotar os quatro últimos chefes é a arma de fogo.

THE SECRET OF SHINOBIO (Master System)

D. Por favor, como posso saber se o meu jogo é original?

R. O jogo é original se a caixa tem a seguinte etiqueta: "The Secret of Shinobio". Se não tiver, não é original.

PAI MANIACO

D. Eu tenho um pai maníaco e quero saber se ele é original.

R. O jogo é original se a caixa tem a seguinte etiqueta: "Pai Maníaco". Se não tiver, não é original.

PAI OK

D. Eu tenho um pai OK e quero saber se ele é original.

R. O jogo é original se a caixa tem a seguinte etiqueta: "Pai OK". Se não tiver, não é original.

FATAL FURY (Mega Drive)

D. Gostaria de saber se o jogo é original.

R. O jogo é original se a caixa tem a seguinte etiqueta: "Fatal Fury". Se não tiver, não é original.

ART OF FIGHTING (Arcade)

D. Gostaria de saber se o jogo é original.

R. O jogo é original se a caixa tem a seguinte etiqueta: "Art of Fighting". Se não tiver, não é original.

SUPER MARIO 2 (Nintendo)

D. Gostaria de saber se o jogo é original.

R. O jogo é original se a caixa tem a seguinte etiqueta: "Super Mario 2". Se não tiver, não é original.

SAMURAI SHODOWN (Neo Geo)

D. Gostaria de saber se o jogo é original.

R. O jogo é original se a caixa tem a seguinte etiqueta: "Samurai Shodown". Se não tiver, não é original.

Videogame faz escola!!

CD-ROM

Já que o CD-ROM pode aumentar a capacidade de processamento do Mega Drive, por que não lançam um CD-Rom para os consoles de 8 bits? Talvez eles ficassem comparáveis aos consoles de 16 bits.

Gilson Paulo da Conceição
Nova Iguaçu, RJ

Paulo, o console Turbo Duo, fabricado pela TTI, é um console de 8 bits com CD-ROM acoplado. Realmente sua capacidade de processamento é maior do que a de um console de 8 bits, mas esse console possui um chip gráfico (que processa as imagens) de 16 bits, daí a boa qualidade dos gráficos. Os outros consoles de 8 bits existentes no mercado são bastante simples, e um CD ROM que melhorasse sua capacidade de processamento e velocidade acabaria se tornando muito caro, de maneira que não traria vantagem nenhuma para o consumidor. Por isso não é lançado.

GAME RADICAL

LANÇAMENTO

Olá! Gostaria de saber quando vai ser lançado o game Samurai Shodown para o Super Nintendo.

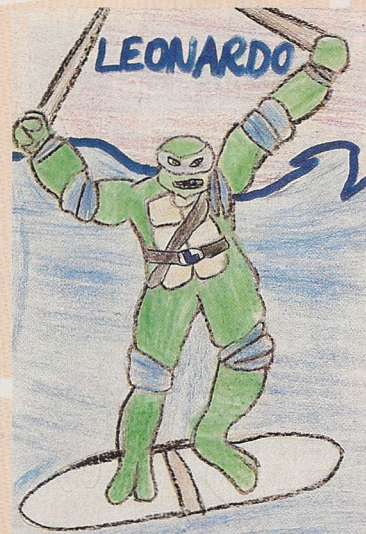
Márcio C. Padilha
Rio de Janeiro, RJ.

Olha, Márcio, segundo informações da Playtronic a previsão para o lançamento deste cartucho é para este semestre ainda. O que se sabe de concreto, por enquanto, é que ele deverá sair pela softhouse Takara! Agora é aguardar...

VIDEOGAME agora radicalizou de vez!! Todo mês publicaremos na seção **GAME RADICAL** os melhores desenhos dos leitores. Participe! Radicalize! Detone sua imaginação e mande sua arte para a seção **GAME RADICAL**, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Só podia ser VIDEOGAME!!!



José Wagner R. de Alencar
Ceilândia, DF



Renan Shimabukuro
Ponta Grossa, PR



Nintendo®
PLAYTRONIC

A união dos feras

Traz para você a mais completa linha de acessórios, consoles e cartuchos da atualidade



CARTUCHOS SUPER NINTENDO

- Aero the Acrobat
- F-Zero
- Mario is Missing
- Star Fox
- Street Fighter II
- Super Mario Kart
- Super Mario All Star
- Super Soccer
- Tazmania
- The Magical Quest
- World Heroes
- e outros



SUPER NINTENDO

ARS Design

MATRIZ: Av. Washington Luiz, 2796 - SP/SP - CEP 04662-003 - Sto Amaro - Fone: (011) 246-2099

LOJA 1 - Av. Indianópolis, 3220 - SP/SP
CEP 04062-003 - Fones: (011) 276-2605 / 276-2892

Fax: (011) 523-4720

LOJA 2 - R. Blumenau, 439 - Jaguaré - SP/SP
CEP 05319-020 - Fones: (011) 261-4425 / 261-4606

PERGUNTE AOS

STREET FIGHTER II (Super Nintendo)

Pessoal, fiz a dica para jogar sem barras de energia, conforme publicado na edição 32 de *VIDEO-GAME* e, depois do primeiro *round*, o jogo trava. O que está acontecendo?

Alexandre de Aguiar Parussulu
Serra, ES.

O problema na verdade, Alexandre, está na nacionalidade do seu cartucho. Esta "travada" logo após o primeiro *round* acontece frequentemente nos cartuchos americanos e nacionais. No cartucho japonês só às vezes. Varia de cartucho para cartucho. Tente repetir a dica em cartucho japonês e você poderá jogar direto sem as barras, falou?

TOP GEAR (Super Nintendo)

Vocês sabem algum *password* deste game?

Thiago Cotta da Fonseca
Juiz de Fora, MG.

Sabemos sim, Thiago! Anote aí os *passwords* para o nível Pro: América do Sul - FOUR MEG; Japão - LEGEND; Alemanha - THE WORLD; Escandinávia - LETSRACE; França - ALCHEMY; Itália - A LOOPER; Inglaterra - CIASONAL. Bons vãos para você, garoto!

TURMA DA MÔNICA 2 - O RESGATE (Master System)

Pelo amor de Deus! Gostaria de obter os *passwords* deste game para jogar com os outros personagens em outras fases. Até agora só consegui jogar até o Chico Bento...

Daniel R. Silva
Rio de Janeiro, RJ.

Virgem Santa, Daniel, anote aí os *passwords* do resto da turma: BIDU - 6CVF PKL8UDFA70;

CEBOLINHA - CL5M554B3BA731;
MAGALI - KXGWPT4FE6JA6C;
ANJINHO - 9JC7YHTXN5EHVL.
Taí, pode jogar com a galera toda agora, garoto!

THUNDER BLADE (Master System)

Existe alguma dica para passar da terceira fase? É aquela do pântano que se parece com game 3D.

Alexandre Guimarães
Recife, PE.

A dica aqui, Alê, é treinar muito e ter muita habilidade. Faça movimentos circulares rápidos e repetidos, por toda a tela, sempre atirando muito. O que pode te ajudar também é usar o *continue*! Aperte o direcional para baixo, para direita + botão 2 para ter mais chances de mudar de fase, ok?

FLASHBACK (Mega Drive)

Não consigo terminar este game! Chego na base inimiga, onde tenho que colocar os explosivos que ganhei do Dr. Phillip, tento acionar os explosivos e nada acontece. Entro no menu de opções, seleciono a carga atômica e também não acontece nada. O que estou fazendo de errado?

Luís Fernando L. Fernandes
Itajaí, SC.

Quase nada, Luís! Apenas não tente acionar a bomba. Jogue-a dentro do elevador e o resto acontece sozinho. O grande lance é sair correndo depois para cima e para a direita, antes que tudo vá para os ares. Para ganhar tempo na fuga, antes de jogar a bomba no elevador, deixe o tele-porter no início da fase. Assim que jogar a bomba use o tele-control e chegará rápido para o início da fase, ganhando segundos preciosos. Beleza?

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS (Super Nintendo)

Como faço para passar da 5a. fase? Não consigo fazer o "motociclo" do sapo correr mais rápido do que o do ratinho que vem logo atrás com uma serra. Help!!

Emerson Carvalho do Amaral
Santo André, SP.

Olha, Emerson, aqui será preciso muito treino! Treine bastante principalmente para fazer bem as curvas. Aí é que você tem chance de ganhar tempo para se distanciar do rato. Vire o direcional na hora certa para acelerar. Para facilitar as coisas, logo que entrar nesta fase vá dando *pause* com o botão de *Start* para visualizar bem para que lado é a curva.

JURASSIC PARK (Mega Drive)

Queria saber como passar com Raptor no Centro de Visitantes, na parte em que ficam dois esqueletos de dinossauros e o Dr. Grant em cima atirando. E como passar com o Dr. Grant pelo mesmo local.

Thiago A. Euzebio
Aracaju, SE.

Não consigo passar da 4a. fase. Quando chego lá tem uma porta fechada impedindo a passagem de Raptor. E na 2a. fase, com o Dr. Grant, tem um dinossauro enorme que acaba me engolindo. De quebra, gostaria de saber todos os *passwords* do game.

Emival Luiz da Silva Júnior
Brasília, DF.

Nossa! Quantas dúvidas, galera!!! Bem, vamos lá: na fase final, tanto com Raptor quanto com Dr. Grant, a tática para vencer o inimigo é a mesma. Não precisa chegar perto dele, é só derrubar os esqueletos de dinossauros sobre ele e pronto. Com Dr. Grant, pule no meio dos raptors e atire

FERAS

granadas nos esqueletos, ora no da direita, ora no da esquerda. Com Raptor basta dar umas patadinhas nas pedras que seguram os esqueletos. Bico! Para passar da 2a. fase com Dr. Grant e da 4a. fase com Raptor é preciso abrir a porta da saída. Isso fica fácil se vocês notarem a presença de uma alavanca perdida em algum ponto da fase. Acione-a com o botão de soco do Dr. Grant e com o botão de patada do Raptor. A porta de saída se abrirá. Para o dinossauro não devorá-lo, marque bem de onde ele surge e passe correndo. Finalmente, os *passwords*. Anotem: Dr. Grant - 2a. fase: 2QH3J014; 3a. fase:

4UUL2010; 4a. fase: 6UJU001M; 5a. fase: 8VVVM0LG; 6a. fase: AVVV90H1; 7a. fase: CUVBSKDI. Raptor - 2a. fase: I21G0018; 3a. fase: K21G0018; 4a. fase: M21G001A; 5a. fase: O21G001C. UFA! Agora dá para acabar, não?

As cartas desta edição foram respondidas por Betto D'Elboux e Eduardo Murata.

Para participar, basta escrever à Revista VIDEOGAME, seção *Pergunte Aos Feras*. Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.

NINTENDO POWER CLUB

Aí, leitores da VIDEOGAME, acabaram suas preocupações: surgiu o melhor clube do planeta, especializado em NES e Super NES. Oferecemos carteirinhas, dicas, promoções e muito mais. Mande 2 fotos 3X4 e CR\$ 200 para Avenida 8, 273, CEP 14620-000, Orlandia, SP.

WORLD LAND GAMES

Dicas para Super NES, Mega, Game Boy, Game Gear e Nintendo. Para associar-se envie seus dados e 2 fotos 3X4. Temos jornal mensal e daremos prêmios super especiais para os primeiros 10 sócios. Escreva para nós e diga que viu nosso anúncio na VIDEOGAME e ganhe 1 revista importada. Nosso endereço é Rua Cajueiro, casa 24, Ilha



CLUBES

Nome: _____ Lig _____
Endereço: R. Alice de Castro, 60

dos Bentos, CEP 29104-200, Vila Velha, ES, a/c Humberto.

SNES-MANIA GAME CLUB

Faça parte do melhor clube do mundo, especializado em Super NES e Arcades. Mande 1 foto 3X4, uma pequena taxa de CR\$ 200 e seus dados pessoais e você receberá em sua casa sua carteirinha e uma revista mensal com tudo sobre estes sistemas. Nosso endereço é Rua da Matriz, 785, casa 3, CEP 25525-130, São João de Meriti, RJ.

FIGHT OF THE GODS

Você já faz parte do F.O.T.G.? Não? Então

não perca mais tempo e associe-se a nós para aprender todos os macetes de games para PC, NES, Super NES, Mega Drive, Master System e Game Gear. Mande uma carta para Rua Rolando Roemberg, 31, Centro, CEP 13560-360, São Carlos, SP, com 3 selos, 1 foto 3X4 e CR\$ 200. Em pouco tempo você receberá a carteirinha do clube e nosso jornal mensal.

POWER GAMES

Seja você também sócio do primeiro clube especializado em games para Mega Drive e Master System de Aracaju. Nosso jornal mensal tem dicas estratégicas, passwords, lançamentos e enigmas nunca antes desvendados. Escreva para POWER GAMES, Rua Urquiza Leal, 787, Salgado Filho, CEP 49025-400, Aracaju, SE, enviando seus dados pessoais e os dados de seu console, 1 foto 3X4 e CR\$ 100.

NOVA SEÇÃO

MULTI MÍDIA

É MUITO MAIS

VideoGame

PRA VOCE



COMPRO ROLOS VENDO

ALAGOAS

R **Turbo Game** - novo na caixa, compatível Nintendo 60 - 72 pinos, com os cartuchos Gun-Dec e Yo! Noid, por um Master System. Aceito contra proposta. Manoelito Vasconcelos C. Souza, Rua Cons. Sebastião Lima, 159, CEP 57602-080, **Palmeira dos Índios, AL**, fone (082) 421-2154.

BAHIA

R **Street Fighter II** - e os cartuchos Yo! Noid, Krazy Creatures (Nintendo) e 1 controle Pro-3 por Super Mario Kart (Super NES). Luís Henrique do Canto Pinto, Rua Régis Pacheco, 245, Uruguai, CEP 40450-000, **Salvador, BA**, fone (071) 226-9617.

V **Street Fighter II** - para Super NES, por US\$ 45. Vendo também cartuchos para Atari. Thiago Oliveira, Rua da Paz, 24, Itapua, CEP 40.000, **Salvador, BA**, fone (071) 249-2413.

DISTRITO FEDERAL

V **Atari 2600** - semi novo, por apenas CR\$ 10 mil. Só faço negócios com pessoas de Brasília. Daniel Souza Ponce, QNM 8 cj F, casa 10, Ceilândia Norte, CEP 72200-000, **Brasília, DF**, fone (061) 372-7229.

V **Cartuchos de Game Boy** - Burai Fighter, Dragon's Lair e Pac Man. Vendo também Fatal Fury para Super NES. Frederico Prado de Melo, SHIS Q1 13, cj 9 casa 10, Lago Sul, CDP 71635-090, **Brasília, DF**, fone (061) 248-5155.

ESPÍRITO SANTO

R **Atari 2600** - com 2 controles e 2 cartuchos, por 2 cartuchos de meu interesse de Super NES. Victor Lorenzetto Monteiro, Rua do Vintém, 06 ap 1401, CEP 29.000, **Vitória, ES**, fone (027) 223-0155 ramal 270 ou 275.

MATO GROSSO DO SUL

V **Turbo Game** - com 2 controles, 15 cartuchos e 1 adaptador. Leonardo

Albuquerque Malta, Rua do Carmo, 410, Centro, CEP 79380-000, **Miranda, MS**, fone (067) 242-1014.

R **Controles** - 2 Turbo Jet Control e 1 fone de ouvido por 2 controles tipo Turbo Pad para Dynavision 3. Everton Juliano da Silva, Rua Itaporã, 91, CEP 79150-000, **Maracaju, MS**, fone (067) 454-2379.

MINAS GERAIS

V **Game Boy** - com Contra C e Tetris, por CR\$ 15 mil. Frederico Azevedo, Rua 13 de Maio, 70, centro, CEP 38200-000, **Frutal, MG**, fone (034) 421-5848.

V **Nintendo Americano** - completo, com 8 cartuchos incluindo um com 110 jogos, por US\$ 350. Thiago Cotta da Fonseca, Av Rui Barbosa, 387 casa 11, Sta. Terezinha, CEP 36045-910, **Juiz de Fora, MG**, fone (032) 224-2447.

V **Cartuchos SNES** - Mortal Kombat e Super Mario World. Só negocio com pessoas de BH e região. Tarcísio Braga, Rua Mansueto Filizola, 979, Santa Amélia, CEP 31560-270, **Belo Horizonte, MG**, fone (031) 443-2283.

R **Top Game VG 9000** - com 2 controles Pro-3 e 35 jogos, por um Super NES com 2 controles. Volto diferença. Tiago Macedo Sampaio, Av. Cipriano Del Favero 947, Centro, CEP 38400, **Uberlândia, MG**, fone (034) 236-1267.

V **Cartuchos Mega** - Super Monaco GP, Batman, Quack Shot, Granada e Streets of Rage 1, por US\$ 45. Vendo também dois controles: Pro-2 e Pro-3 por US\$ 35. Aceito troca. Rodrigo Braga Lima, Al. dos Salgueiros, 30, Jaraguá, CEP 39404-170, **Montes Claros, MG**, fone (038) 215-1602.

V **Master System 2** - com Alex Kidd na memória, um cartucho, pistola e 2 controles, por US\$ 180. Lucas Simões de Albuquerque, Rua Costa Rica, 183 ap 01, Sion, CEP 30320-030, **Belo Horizonte, MG**, fone (031) 286-1974.

R **Altered Beast** - por Sonic 2. Troco também Sonic 2 por Decap Attack. Felipe Marinho Gonçalves, Rua Bahia, 583 ap 04, Centro, CEP 30160-900, **Belo Horizonte, MG**, fone (031) 226-9678.

V **Mega Drive japonês** - semi-novo, pouco uso, e dois cartuchos de Master System (Golden Axe e Jogos de Verão). Preços a combinar. Tratar com Alberto, fone (032) 212-3495, **Juiz de Fora, MG**.

PARANÁ

R **Super Star Wars** - ou Power Moves, por Super Formation Soccer I ou II (Mega), ou vendo cada um por CR\$ 10 mil. Tratar com Ricardo Antônio Cardoso, fone (0446) 42-2431, **Guaira, PR**.

R **Atari** - com 2 controles, 10 jogos, 1 carrinho de controle remoto e um jogo Banco Imobiliário Jr., por um Nintendo com 2 controles e 1 ou 2 cartuchos. Só negocio com pessoas de Curitiba. Eriksson, fone (041) 277-1996, **Curitiba, PR**.

V **Cartuchos Mega Drive** - Streets of Rage, Sonic, Double Dragon 3, Alest, M.U.S.H.A., Desert Strike, Mc Kids, Deadly Moves, Super 3x1, por US\$ 25. Ou troco

tudo mais uma bicicleta por um Super NES completo em bom estado. Carlos Sérgio, Rua Caetano Marchezine, 374, Portão, CEP 81070-110, **Curitiba, PR**, fone (041) 248-1153.

R **VG 9000** - com 43 jogos por Super Nintendo ou Mega Drive, com Top Gear ou qualquer jogo de corrida ou futebol. Tratar fone (041) 263-2676 com Bruno, **Curitiba, PR**.

R **Cartuchos Nintendo** - Fire Dragon e Elevator Action por Battletoads, Double Dragon II, Race America ou Futebol Nacional. De preferência 72 pinos. Rinaldo Aleixo de Oliveira, Rua Mário Ribeiro Borges, 2486, Centro, 87820-000, **Cidade Gaúcha, PR**.

V **Hi-Top Game** - com 2 controles, o cartucho Double Strike, tudo em bom estado, por US\$ 60. Jorge Augusto Barbosa, Rua Alcino Rafael Moretti, Centro, CEP 87820-000, **Cidade Gaúcha, PR**, fone (0447) 45-1319.

V **Super Monaco GP** - para Mega Drive. Ou troco por outras do meu interesse. Mauro Francisco Lemes, Rua Amazonas, 235 ap 405, Água Verde, CEP 80610-030, **Curitiba, PR**, fone (041) 243-6218.

R **Geniecom** - com Game Genie embutido, completo com livro de códigos, também 1 Atari com 18 jogos, por Super NES com 2 controles e 1 cartucho. Mauro Reinaldo Dietrich Jr., Rua Brasília Itiberê, 4324, ap 1201, Água Verde, CEP 80240-060, **Curitiba, PR**, (041) 242-1027.

R **Super NES** - completo com 5 cartuchos, também Mega Drive completo e 10 cartuchos, por um Neo Geo completo com 1 cartucho. Admir Moreira, Rua Juiz José de Mello, 651, Centro, CEP 85200-000, **Pitanga, PR**, fone (0427) 46-1381.

R **Tiny Toon 2** - para Nintendo, por cartucho de meu interesse. Rodrigo Kirschnick, Rua Afonso Rubelatto, 6, Xaxim, CEP 81710-020, **Curitiba, PR**.

V **Master System III** - com 2 controles e 6 cartuchos, por US\$ 250. Leonardo André R. de Oliveira, Rua Alcides T. de Carvalho, 848 ap 2, CDP 81520-230, **Curitiba, PR**.

R **Cartuchos Mega Drive** - Tiny Toon e Golden Axe, por Streets of Rage II e Sonic 2. Alex Nishimura, Caixa Postal 45, CEP 85845-000, **Vera Cruz Do Oeste, PR**, fone (0452) 67-1167.

R **Mega Drive** - com 1 controle e sem cartuchos e mais uma TV colorida Philips com o tubo de imagem queimado, por um videocassete de qualquer marca. Sebastião Erony Villas Boas Nil, Rua Tiradentes, 520 Centro, CEP 86840-000, **Faxinal, PR**.

V **Phantom System** - com 119 jogos, pistola e dois controles, por apenas US\$ 130. Aceito troca. Alessandro ou Daniel, fone (041) 243-2549, **Curitiba, PR**.

R **Master System III** - com 2 controles e 6 cartuchos, por Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos. Leonardo André R. de Oliveira, Rua Alcides T. de Carvalho, 848 ap 02, Guabirubeta, CEP 81520-230, **Curitiba, PR**.

RIO DE JANEIRO

C **Console** - por CR\$ 10 mil, qualquer um desde que em bom estado. Alexandre B. Araújo, Trav. do Colégio, 43, Irajá, CEP 21235-290, **Rio de Janeiro, RJ**.

R **Master System II** - com 2 cartuchos, óculos 3-D e com 1 game na memória, mais rádio portátil AM-FM e um carro controle remoto importado, por Mega Drive em bom estado, com 1 cartucho e 1 controle. Tratar fone (021) 756-8667, **S.J. do Meriti, RJ**.

V **Master System** - completo, com três cartuchos, e mais um Nintendo americano com pistola e 2 cartuchos, por um Mega Drive com Sega CD, Rodrigo Goulart da Cunha, Rua Maurício Rodrigues Francisco, 136, CEP 26.250-380, **Nova Iguaçu, RJ**, fone (021) 767-2660.

R **Mega e Phantom** - ambos com 12 cartuchos, por um computador PC-AT 386 SX ou Amiga 600. André Alves Flores, Rua Cristais Paulistas, 10, Campo Grande, CEP 23085-420, **Rio de Janeiro, RJ**, fone (021) 316-1574.

R **Master System III** - na caixa, com 4 cartuchos, por Game Gear. Erick de Sá Noronha, Rua Vereador José Regazzi, 201, Centro, CEP 28540-000, **Cordeiro, RJ**.

R **Master System II** - com 4 controles, 5 cartuchos, 1 óculos 3D e Rapid Fire por Mega Drive com 2 cartuchos e 1 controle. Marcelo Silva Sousa, R Washington Luis, 95 sl-03, Centro, CEP 20230-021, **Rio de Janeiro, RJ**, fone (021) 252-7719.

V **Mega Drive II** - completo, com 2 controles e cartucho Sonic 2, por US\$ 170. Marcelo Guedes Pereira, Rua Ibituva, 33, Padre Miguel, CEP 21715-400, **Rio de Janeiro, RJ**, fone (021) 401-7626.

V **Master System II** - em ótimo estado com Alex Kidd na memória, 3 cartuchos, uma pistola e dois controles, por US\$ 150. Marco Antonio Souza, Estrada do Dendê, 2030, bl 21, ap 201, Ilha do Governador, CEP 21911-210, **Rio de Janeiro, RJ**, fone (021) 393-7783.

V **Phantom System** - completo com 13 cartuchos, sendo um de 4 jogos. José Luiz Figueiredo, fone (021) 719-1386, **Rio de Janeiro, RJ**.

V **Cartuchos Mega** - Sonic e Streets Of Rage II, em bom estado e por bom preço. Eduardo Fontinha, fone (021) 246-1344, **Rio de Janeiro, RJ**.

V **Game Boy** - com 16 cartuchos, todos com manual. Matheus E. Noronha, Rua Lineu de Paula Machado, 117 ap 102, Lagoa, CEP 22470-040, **Rio de Janeiro, RJ**, fone (021) 286-1241.

R **Top Game** - por qualquer cartucho de Super NES de meu interesse. Bruno Carlos Gomes de Bessa, fone (021) 237-4855, **Rio de Janeiro, RJ**.

R **Turbo Game** - com 2 controles, adaptador 60-72, 6 cartuchos, revistas VIDEOGAME de 1 a 32, por um Super NES. Eduardo, fone (021) 772-4291, **Duque de Caxias, RJ**.

R **Turbo Game** - VG 9000, com 1 cartucho (Brush Roller), dois controles, mais um Super Game VG 5600, com 1 controle e 5 cartuchos de múltiplos jogos, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Pago a diferença. Marcio Ferreira da Silva, Ra 02, n. 55, Caixa D'Água, CEP 26300-000, **Queimados, RJ**.

R **Master System I** - com controle e 1 cartucho, por Turbo Game com adaptador. Oferta igual existe? Carlos, fone (021) 237-1735, **Rio de Janeiro, RJ**.

R **Toe Jam & Earl** - para Mega Drive, com caixa e manual, por Road Rash I ou II, After Burner II Power Athlete, Arrow Flash ou outro de meu interesse. Danielle, fone (021) 395-1015, **Rio de Janeiro, RJ**.

V **Revistas VIDEOGAME** - dos ns. 1 ao 32, em ótimo estado de conservação. Só vendo a coleção completa. Luiz Cláudio, fone (021) 372-8205, **Rio de Janeiro, RJ**.

R **Master System II** - com 2 controles e o cartucho Astro Warrior, mais um

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a **REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS & TROCAS**, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

NOME: _____

END: _____

BAIRRO: _____ CEP: _____

TELEFONE: DDD () CIDADE: _____

ESTADO: _____ ANÚNCIO: R C V

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em ANÚNCIO marque com X se é Rolo, Compra ou Venda.

skate praticamente sem uso, por um Mega Drive. Luciano Amaral Oliveira, Rua Primeira, 1041 fundos, CEP 23510-001, Santa Cruz, RJ.

R **Tiger Heli - Nintendo**, em bom estado, por Double Dragon I ou Metal Mech. Alexandre Gonçalves da Silva, Av. Getúlio de Moura, 350, Mesquita, CEP 26235-630, Nova Iguaçu, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

R **Phantom System** - com 3 controles, sendo 1 turbo e um cartucho, por Master System III em bom estado, com 2 controles e 1 cartucho. Pago a diferença. Italo H.C. Batista Jr, Rua Rodolfo Bher, 325, Camobi, CEP 97105-440, Santa Maria, RS.

R **Mega Drive nacional** - com 3 controles, sendo um turbo e dois cartuchos (Super Monaco GP 2 e Taz Mania) por Super Nintendo completo e transcodificado. Ou vendo tudo. Anderson Maia Costa, Rua Napoleão Laureano, 158, Centro, CEP 92010-190, Canoas, RS, fone 476-6724 H.C.

V **Super NES** - com 2 controles (1 turbo) e os cartuchos Mortal Kombat e Super Mario Kart, por US\$ 217. Ou troco por Mega com CD-ROM, pagando a diferença. Antonio Paulo Schmidt Jr, Rua Cipó, 366 ap 123, Jd Ipiranga, CEP 91360-370, Porto Alegre, RS, fone (051) 341-5249.

C **Cartuchos de Game Boy** - Prince of Persia, Double Dragon I, Super Mario Land, Turtles I e Pit Fighter. Sérgio Lorenzon, Rua Bartolomeu de Gusmão, 339, CEP 92200-700, Canoas, RS, fone (051) 343-4290.

R **Pro System 8** - com 2 controles (1 Turbo), pistola e 1 cartucho com 4 jogos (3 para pistola), por 1 mega com 1

controle e 1 cartucho. André Luis Bordim, Rua São Salvador, 419, CEP 94950, Cachoeirinha, RS.

V **Master System Super Compact** - barbadão! Com 5 cartuchos, 1 jogo na memória e um controle Super Pad 4. Marcelo, fone (051) 341-0560, Porto Alegre, RS.

R **Cartuchos NES** - Super Mario e Robocop por Karate e Aventura da Dynavision. Luis Carlos Vieira, Rua Piratini, 117, Centro, CEP 96750, Butiá, RS.

R **Master System** - com 2 controles e 2 cartuchos por um Nintendo com 1 cartucho e 1 controle. Rodrigo Pinheiro da Silva, Rua Pedro Lebach, 955, CEP 93250, Esteio, RS, fone (051) 472-2715.

R **Double Dragon III** - e controle Pro 3 (Nintendo), por Tiny Toon ou Bubsy (Super NES). Vinicius Pagani Silva, Av. dos Ferroviários, 1242, Navegantes, CEP 90250-150, Poá, RS.

V **Master System II** - com 2 controles. Alex Kidd e Ayrton Senna's Super Monaco GP II, por US\$ 150. Gregório Bonotto, R 7 de Setembro, 931, centro, CEP 95300-000, Lagoa Vermelha, RS, fone (054) 358-1935.

SANTA CATARINA

R **Cartuchos Nintendo** - Top Gun e Contra, troco por Street Fighter II. Angelo Rizzo Jr., Rua do Comércio, 987, Centro, CEP 89890-000, Iporá, SC, fone (0498) 34-1220.

R **Hi-Top Game** - com controle, adaptador J72 e 4 cartuchos, por um Game Boy com 5 cartuchos. José Eduardo Januário Pereira, Av. São João, 590, Armação, CEP 88315-000, Penha, SC, fone (0473) 45-0539.

SÃO PAULO

V **Master System III** - semi-novo, com 2 controles, um turbo e dois cartuchos, por US\$ 100. Tiago Bansi, Av. Euclides Miragaia, 744, Jd. Sumaré, CEP 16200-000, Birigüi, SP, fone (0186) 42-2431.

R **Mega Drive** - com 2 cartuchos (Sonic e Mortal Kombat) e 2 vintrols por um Super NES com 1 controle e se possível 1 cartucho. Altair Alexandre Silva, Av. Pe. Vicente Mello, 1051, Jd. Estér, Osasco, SP, fone (011) 704-1940.

R **Turbo Game** - com um controle original e 2 controles Pro-3 com os games Double Dragon, Mike Tyson, Castlevania Kid, Tartarugas Ninja e Revolution Heroes, por um Super NES com pelo menos 1 jogo. Ou troco um desses jogos por Castlevania III, Super Mario Bros. 2 ou Battletoads. Elizabeth, Rua Lorenzo Rodrigues, 18, V. S. José, CEP 04837-070, São Paulo, SP. Somente Segundas e Terças feiras.

R **Super NES** - com 2 controles e 6 cartuchos, sendo 3 originais, por Sega CD. Daniel, fone (011) 273-6267, São Paulo, SP.

R **Bazuca Menacer** - para Mega Drive, com cartucho de 6 jogos, por X-Men, Dinosaurs por Hire e TMNT - The Hyperstone Heist. Roberto Murat Alves de Lima, Rua S. Mateus, 126, Granja Julieta, CEP 04721-020, São Paulo, SP, fone (011) 522-2428.

V **Dactar** - com 4 cartuchos, semi-novo, ótimo preço. Tratar com Rodrigo, fone (011) 949-9736, São Paulo, SP.

V **Super NES** - completo com 4 cartuchos e adaptador para cartuchos japoneses. Robson Chum Fu Toy, Av. Paes de Barros, 1252, Moóca, CEP 03114, São Paulo, SP, fone (011) 264-5585.

R **Master System** - com 3 controles, 8 cartuchos, pistola Light Phaser, por Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos. Ricardo de Souza Costa Lopez, Al. dos Curiós, 4, Alpes da Cantareira, CEP 07600, Mairiporã, SP, fone (011) 485-2146.

V **Master System III** - novo, por CR\$ 20 mil, e três cartuchos, cada um por CR\$ 5 mil. João Eduardo Pereira dos Santos, Rua Vasco Cinquini, 70, ap 2D 102, Santana, CEP 02022-130, São Paulo, SP, fone (011) 298-9621.

R **Cartuchos para Mega Drive** - Sonic e Bare Knuckle (2 em 1) e Fantasia por outros do meu interesse. Ricardo, fone (011) 270-3736, São Paulo, SP.

R **Master System II** - com 3 controles, 5 cartuchos e pistola, por Mega Drive completo. Everton, fone (0194) 42-2692, Limeira, SP.

R **Mega Drive** - com 3 controles (sendo 2 turbo), por Super NES. Alexandre de Oliveira Simões, Rua Tereza Maturano Lagamba, 650, Jd Pres. Dutra III, CEP 14060-740, Ribeirão Preto, SP, fone (016) 622-0212.

SERGIPE

V **Master System I** - com 3 jogos na memória, 3 cartuchos, pistola, óculos 3-D, 4 controles sendo 1 PRO e outro TPC, 29 revistas de videogame e o Show de Mágicas do Gugu I, II, III por CR\$ 45 mil. Mary Ann, fone (079) 222-4712, Aracaju, SE.

V **Super NES** - Compact ou completo, com Street Fighter II ou Super Mario World. Compro também o cart Super Ghouls 'n Ghosts. Fernando Pereira M. dos Santos, Av. José da Cunha, 462, Centro, CEP 49510-000, Frei Prado, SE, fone (079) 447-1156.

Rolos & Trocas é um serviço gratuito prestado por VIDEOGAME a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

ESSA VAI COLAR

RECEBA EM CASA A CARTELA COM 10 ADESIVOS OFICIAIS DA COPA 94

Envie o cheque nominal à
Mack Color Etiquetas Adesivas Ltda, no
valor correspondente ao número de cartelas
que você deseja, e envie para a
Rua Francisco Marengo, 339 - Tatuapé
CEP 03313-000 - São Paulo - SP.

Obs.: Favor fornecer seus dados completo
para enviarmos os
Adesivos da Copa do Mundo 94
Val. até 28/02/94

ADESIVOS OFICIAIS DA COPA DO MUNDO DE 94
Coleção completa (10 adesivos)



DIMENSÃO DE CADA ADESIVO
95 x 60 mm

APENAS CR\$ 700,00 CADA

Se você não quiser recortar sua revista,
mande seus dados. Seu pedido será
entregue no seu endereço, sem nenhum
custo adicional de postagem.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

R. Francisco Marengo, 339
Tatuapé - CEP 03313-000
São Paulo - SP

Empresa oficial **WorldCupUSA94**™ para etiquetas adesivas

GALERIA DOS FERAS RECORDS

SUPER NITENDO

SUPER MARIO KART (5) Mario Circuit I	Reinaldo M.F. dos Santos	Best Time - 1'00"88 Best Lap - 0'12"11
DEATH VALLEY RALLY (N)	Alexandre Negreiro Jung	1.530.710
FINAL FIGHT 2 (2)	Fred Bugmann	2.745.603
TAZ-MANIA (5)	Fernando Wendt	713.410
SUPER STAR WARS (N)	Ricardo Brasil Lopes	1.136.000
ADDAMS FAMILY II (5)	Bruno P. Guerra	84.494.550

MEGA DRIVE

SUPER OFF ROAD (5)	Rodrigo Marx Hollerbach	2.870.100
PIT FIGHTER (2)	Equipe Thunder Game	2.254.680
ALIENS 3 (N)	Dionisio Cason	4.283.570
TERMINATOR 2 (1)	Daniel Zappe A.J.E.	9.267.300
TAZ-MANIA (N)	Dionisio Cason	50.011.640

NINTENDO

TMNT 2 THE ARCADE GAME (5)	André Silveira	226.060
VICE: PROJECT DOOM (5)	Equipe Nes Tendo	961.200
TINY TOON (N)	Fred Bugmann	1.063.600
RC PRO-AM (N)	Luiz Otávio G.M.	107.887
ROBOCOP 2 (5)	Luís Cláudio Moreira	21.876.200

MASTER SYSTEM

THE LUCKY DIME CAPER (5)	Rodrigo Marx Hollerbach	902.550
THE SECRET OF SHINOBI (5)	Rodrigo Marx Hollerbach	61.600
SONIC THE HEDGEHOG (5)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800
ASTERIX (5)	Dionísio Cason	3.492.600

Uau! Até que enfim! Este mês 6 recordes caíram!! 4 deles estavam "intocáveis" até então. É isso aí, turma. A briga continua! Só no Master System que nada acontece... Mas vamos continuar tentando. O número entre parênteses indica quantos meses o score está na GALERIA sem ser batido. O "N" indica recorde novo. Mande a foto com seu recorde para Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo/SP, não esquecendo de anotar no verso seu nome e o sistema do game e a pontuação. Seja você também um FERA!!!



DIRETORA
Maria Célia Furtado

Editor Chefe
Mário Fittipaldi

Editor Assistente
Betto D'Elboux

Editor de Arte
Marco Palanti

Jornalista Responsável
Elisa Sarti

Colaboradores
Eduardo Murata (redação e games);
Luiz Carlos Mazzaferro Jr; Mateus
Andrade Silva; Alexandre Barros da
Silva e Fábio Luiz dos Santos.

Fotos
Studio Norberto Marques

Arquivo
José dos Santos Silva

ARTE
Alberto Almeida Aragão (Diagramação);
Adinaiva F. Higa e Marcelo Barbosa da
Silva (Edit. Eletrônica); Manoel
Marcelo Valverde (Arte Final); Soraya
Maria P.M. Corrêa (Secretária);
Ivo Ramos (Produtor Gráfico).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente

Edgar Aguiar Rosa
Gerente de Marketing Publicitário
Fernando A. C. Andrette.

Representantes SP
Angela Taddeu, Maria Sílvia Varella,
Antônio Carlos C. Silva,
Coordenação de Apoio às Vendas
Angela Miranda e Marília Elizabete R.
Leite

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS
Gerente de Circulação
Arlete M. Lopes - fone (011) 574-0633

Gerente Financeiro
José Eduardo Teixeira

Gerente Contábil
Osny Lutenschlager S. Serra

VIDEOGAME, com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633. **TELEX nº (011) 36696** - SGLE - BR. **FAC-SÍMILE (011) 549-1220** - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: **Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.** - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: **Electroliber, Lda.** Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Editoração Eletrônica: Sigla Editora. Impressão: cv

ANER

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha **SUPER PRO**. Design super ergonômico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO:

Compatível

com Super Nintendo*

é o modelo que além dos

6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.



SUPER PRO 2: Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.



SUPER PRO 3: Compatível com os videogames Phantom System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.



DEBULHADOR DE GAMES



Chips do Brasil

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.

Vendas no Atacado tel: 264.0644



A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS



TPC-1

Para Dynavision 2 e 3



TPC-2

Para Mega Drive* e Genesis*



TPC-3

Para Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game*



TPC-4

Para Master System* e Atari*



TPC-5

Para SNES* e Superfamicom*



TPC-6

Para Nintendo Americano (NES*)

SUPER LANÇAMENTO:



**TPC SUPER
FIGHTER**
para
Mega Drive
I, II e III*

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5, 6 e o novo SUPERFIGHTER tem recursos radicais, design anatômico e Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;

TPC-2 turbo automático separado para botões A, B e C e Slow-Motion;

TPC-3 turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;

TPC-4 botões A, B, e A+B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.;

TPC-5 botões A, B, X, Y, R e L com turbo total para todos os botões;

TPC-6 turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, e A + B e Slow-Motion;

TPC SUPERFIGHTER botões A, B, C, X, Y, Z e MODE, turbo total para todos os botões e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM

A Dynacom é fera.