

OS MELHORES JOGMAQUI!



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







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

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

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

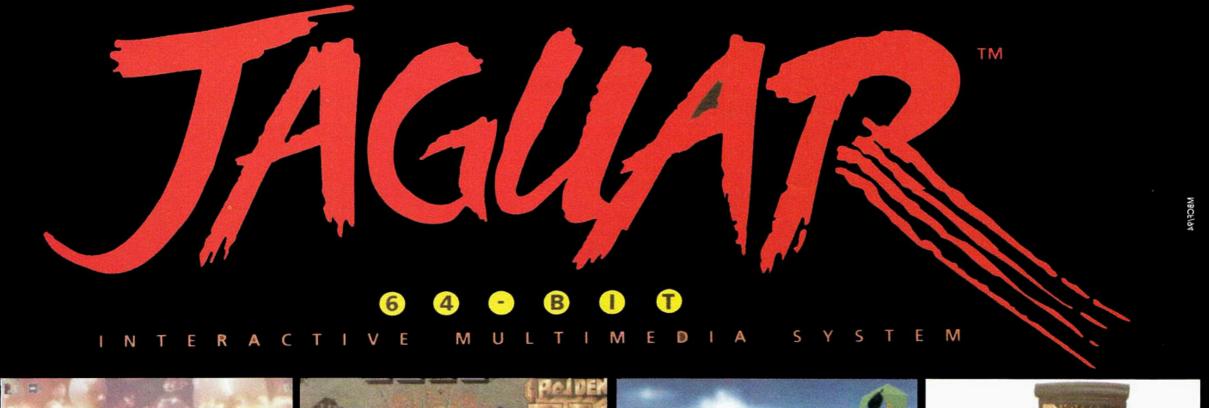
LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)

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

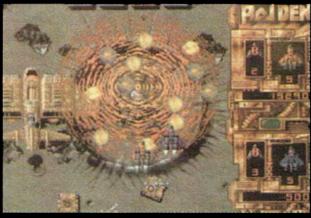
LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)

Estrada União e Indústria, 10035











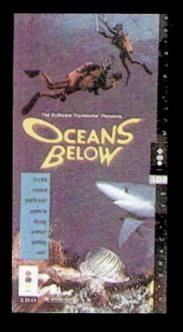


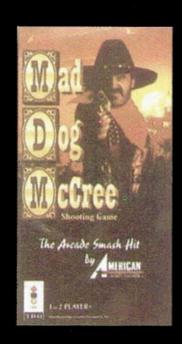
Os videogames da próxima geração você só encontra na LKC LKC - O QUE ERA LEGAL FICOU AINDA MAIS!



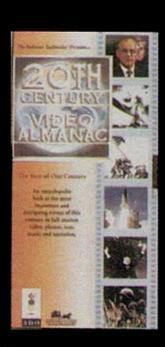






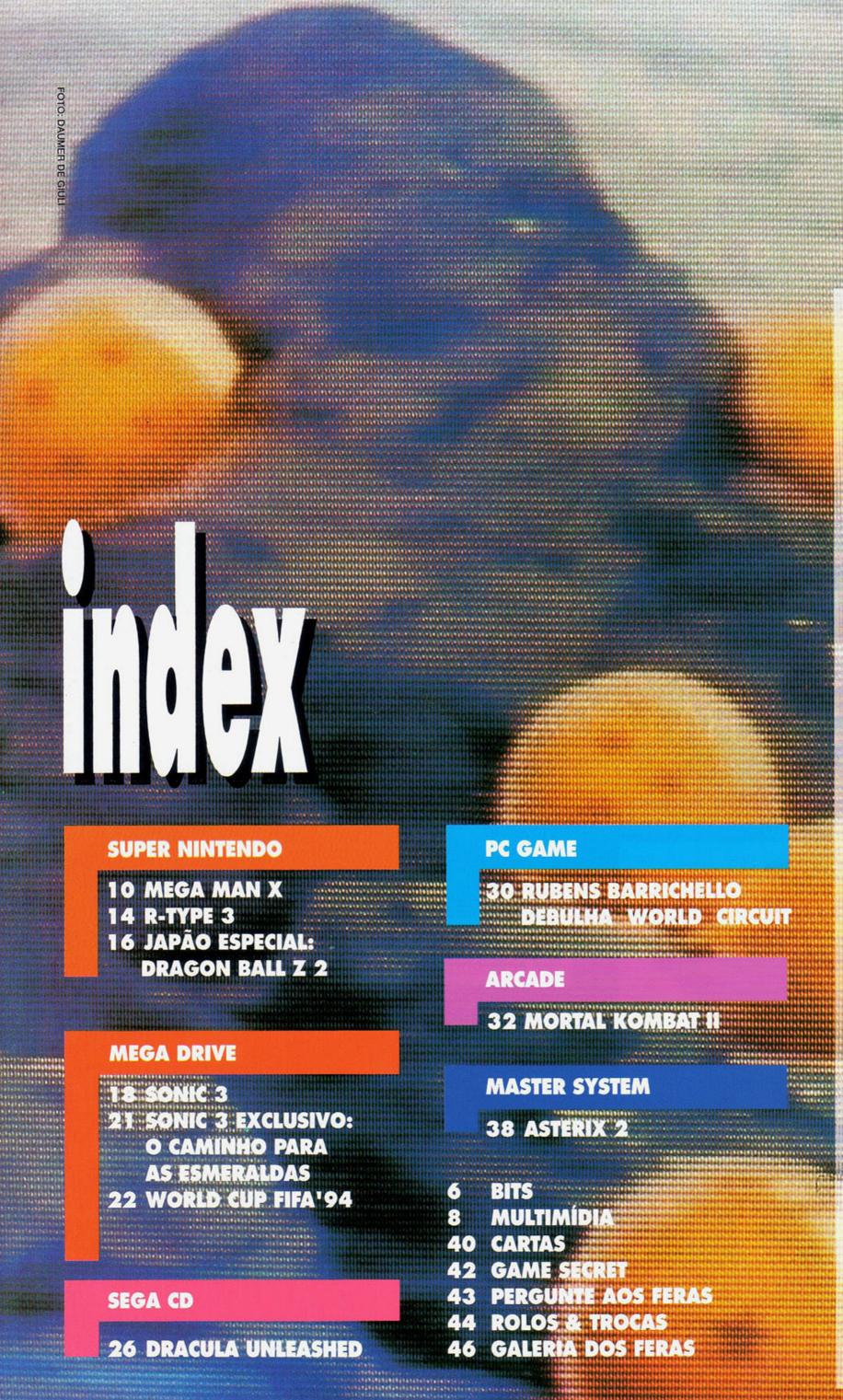






CONSULTE NOSSAS LOJAS





Quando todos imaginavam que os games de luta já estavam cansando os jogadores, uma surpresa: a Midway, que produz os arcades Mortal Kombat, surpreendeu: chegou Mortal Kombat II, com novos lutadores e muitos novos golpes. E o melhor: a Playland não dormiu no ponto, e rapidinho trouxe várias máquinas para suas áreas de lazer em shopping centers. Já é possível jogar o fantástico MKII nos shoppings Morumbi, Paulista e Center Norte, em São Paulo, SP. E, em breve, no Barra Shopping, no Rio de Janeiro, entre outras capitais brasileiras. Claro, também não dormimos no ponto. Imediatamente, o Edu e o Júnior foram conferir a novidade, testando o novo jogo, cada um dos 12 personagens e tentando descobrir todos os mistérios que chegaram junto com esse lançamento. De cara, revelamos alguns fatalities bem sangrentos e a estratégia para se jogar com cada um dos doze personagens, em quatro páginas com fotos sensacionais.

Imperdível. Tudo para você aproveitar ao máximo esse grande lançamento, sem gastar toda a sua mesada em fichas. Mas não é só. Também descobrimos que Rubens Barrichello, o piloto de Fórmula 1 mais promissor entre os novos talentos brasileiros, também é fera no World Circuit, o melhor simulador de F1 para computadores PC. E, após uma tarde muito divertida, em que o assunto não podia ser outro senão games e corridas, revelamos, com exclusividade, todas as dicas do campeão para a pista de Interlagos. Isso para não falar de Sonic 3(Mega), Dracula Unleashed (Sega CD), Mega Man-X (Super Nintendo), entre outros lançamentos incríveis e, como sempre, com dicas exclusivas. Com VideoGame é assim: os melhores jogos, as melhores dicas. E tudo para você ser o melhor e mais bem informado da sua turma.

Mário Fittipaldi

WORLD



SHOP

Novidades incríveis para você!

Kit para Mega

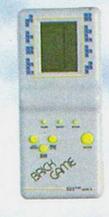
- 24 mega de memória
- cpu
- drive de 3.1/2" HD
- · adaptador de cartuchos
- · cabo interface para drive



JOYSTICK 6 BOTÕES para Mega Drive. com turbo, auto-fire, slow motion

SUPERMAGICOM

Além de gravar todos os jogos que você quiser, está equipado com a Super Wild Card que grava e executa jogos com 24 mega, salva qualquer fase do jogo, possui funções de copy disk, câmera lenta e muito mais!



BRICK GAME programado com o jogo tetrix

Kit para S. Nes

- 24 mega de memória
- cpu
- drive de 3.1/2" HD
- · adaptador de cartucho
- cabo interface para drive
- Super Wild Card



JOYSTICK TURBO para S. Nes.
Turbo, auto-fire,
slow motion



IMPORTANTE:

Os produtos deste anúncio são importados legalmente, com garantia da fábrica de 6 meses, Nota Fiscal e os assinalados encontram-se à venda também na Mesbla (*) e no Paes Mendonça Barra e Boulevard RJ (*).



JOYSTICK TURBO para Mega Drive. Com turbo, auto-fire, slow motion

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL POR SEDEX TELEVENDAS (021) 265-9626 / 205-0693 WORLD SHOP TRADING

MPORT. E EXPORT. LTDA



Quebra-pau de feras!

Sergio Batarelli, campeão mundial de Full Contact em 93, enfrentou nosso fera Eduardo Murata em um emocionante pega no Street Fighter II Hyper Fighting, do Mega. Veja como foi!

Um honroso empate! Este foi o saldo da "batalha" entre Sérgio Batarelli, anos, Campeão Mundial de Full-Contact em 93, lutador de artes marciais desde os 10 anos de idade e Eduardo Murata, 19 anos, supervigames de VideoGame e feríssima em Street Fighter II. No saldo final, aconteceu o previsto: Eduardo derrotou Sérgio no videogame e Sérgio detonou Eduardo no ringue. 1 a 1!!

As lutas foram no mínimo curiosas. Embora Sérgio tenha tido assessoria de suas duas filhas Daniele e Cristiane, fãs de vários games e fanáticas pelos lutadores de Street Fighter, demonstrou não ter nenhuma habilidade com o controle e com as sequências de golpes do game, mas gostou: "O jogo é bem legal! Quem o fez realmente entende de luta! Figuei impressionado com a movimentação dos lutadores e em especial do Sagat. A defesa de perna dele é perfeita!" disse empolgado.

Nem tudo foram elogios. Sérgio lamentou o fato de a jogabilidade do game não permitir defesa e ataque simultaneamente. Nas lutas "de verdade" ele tem a chance de defender com a perna e usar os braços para atacar ao mesmo tempo. E não gostou também das magias: "Falei para o Eduardo não usar as magias para as lutas ficarem mais reais, mas de vez em quando ele apelava" reclamou o campeão.

Eduardo, que encontrou certa facilidade no game, saiu do ringue queixandose de dores. "Ele não foi desleal e nem bateu com força, mas acho que deixei a perna mole e agora ela está doendo" disse o piloto enquanto mancava. Edu ainda elogoiu o adversário no game: "Para primeira

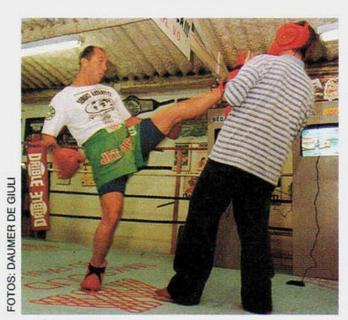
Confiram algumas "pérolas" ditas durantes as lutas:

- Ganhei mais uma Lesminha de Sérgio para seu amigo ao
- vencer um round de Eduardo. Em 10 lutas Sérgio venceu apenas 3 rounds e levou 7 nocautes sem vencer nenhuma luta.
- O japonês agora ficou nervoso - Idem, comentando um PERFECT
- Não vale usar magia Idem, em luta contra Ryu
- É ruim, hein?! de Eduardo quando foi convidado para a luta de Full contact no ringue, mano-a-mano.
- · O coração dele 'tá' disparado - de Sérgio, após derrotar Eduardo no ringue.



Eduardo (esq.) e Sérgio Batarelli: duelo na tela e no ringue.

vez ele se saiu bem. Deu para sentir que ele jogou com a mesma técnica de quem luta, guarnecendo bem a defesa e aplicando golpes na sequência. Mas eram golpes simples, já que o game permite sequências bem animais que não são reais..."



ATARI MOSTRA JAGUAR NA MAIOR FEIRA DE GAMES

A Atari dá a volta por cima e apresenta seu sistema novo videogames na Consumer Electronics Show, em janeiro último, na cidade de Las Vegas, EUA. Depois de começar toda a onda, no início dos anos 70, a empresa norteamericana perdeu terreno para as gigantes Nintendo e Sega. Agora, ela quer descontar o terreno perdido: chega o Jaguar, um super console que promete muito.

As características técnicas são de arrepiar: são cinco processadores MC68.000 (semelhantes ao do Mega Drive), com transporte de dados interno (bus) de 64 bits, à razão de 106,4 Megabytes por segundo. Quer mais? então toma: 16,7 milhões de cores simultâneas na tela, som com qualidade de CD e processamento gráfico (rendering speed) de 850 milhões de pixels por segundo.

Já estão disponíveis vários acessórios, como um cabo de áudio/vídeo. um cabo para saída Super VHS, um cabo para saída RGB (monitores) e possibilidade de conexão com o portátil Lynx, também fabricado pela Atari. A empresa promete ainda para o meio do ano o lançamento de um CD-ROM (leitor para games em CD), que transformará o Jaguar em um dos mais poderosos sistemas multimídia do mercado. Até o momento, 35 empresas já estão licenciadas para a produção de jogos, entre elas a Accolade, Virgin e Interplay. O Jaguar já pode ser encontrado em importadoras brasileiras ao preco médio de US\$ 400,00.

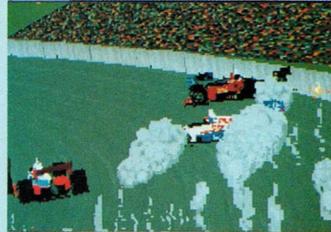


Las Vegas Significants Signific

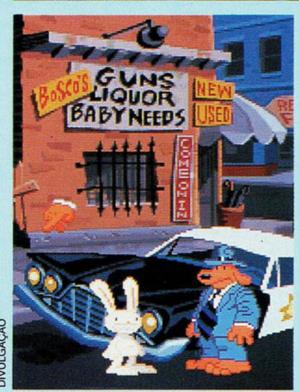
por Josø Augusto Aideira

CHEGA INDYCAR RACING PARA PC

A Papyrus, softwarehouse norte-americana que produziu Indianapolis 500, um dos jogos para PC e compatíveis mais vendidos do mundo, volta a arrepiar: chegou IndyCar Racing, a segunda versão do melhor simulador de fórmula Indy do mercado. IndyCar mantém todas as boas características da primeira versão, mas acrescenta muito mais realismo, 8 pistas diferentes e possibilidades de ajustes mais precisos em cada carro. É possível ainda construir seu próprio carro, combinando qualquer motor e chassis dos gusados pela categoria em 93. A Papyrus promete ≨ novas pistas para breve.



IndyCar Racing: mais realismo na simulação da F. Indy.



Sam & Max: novo Adventure.



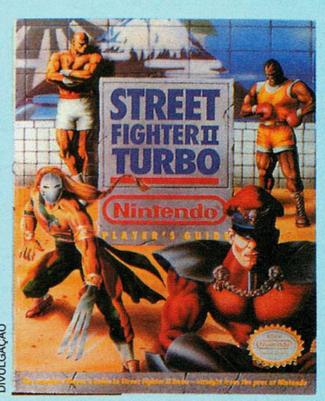
SAM & MAX: MAIS CARTOON GAMES NOS PCS

A LucasArts lançou, nos Estados Unidos, mais um PC Game de virar a cabeça. Sam & Max Hit The Road é um adventure bem ao estilo de Day Of The Tentacle, repleto de animações e, principalmente, de cenas muito bem humoradas. Sam, o cachorro detetive com pinta de herói noir e seu inseparável amigo Max, um coelhinho com cara de idiota, se auto intitulam policiais free-lancers - ou seja, detetives particulares. E aprontam as maiores confusões. Imperdível. Ah, a BraSoft Games deve lançar, no a dupla mais Brasil, engraçada dos PCs logo, logo. Já estamos ansiosos...

O Jaguar, novo console da Atari: capacidade de processamento impressiona.

NINTENDO LANÇA GUIA DE ESTRATÉGIAS PARA SF2 TURBO

Demorou, mas chegou. Diretamente dos Prós da Nintendo, chega um dos livros de estratégia mais aguardados. Street Fighter II Turbo Player's Guide traz todas as estratégias de combate, defesa e as famosas seqüências e apelações para todos os personagens, com informações inéditas e técnicas especiais para o maior sucesso de luta de todos os tempos. Em tempo: as estratégias são para a versão do Super Nintendo.



MULTIMÍDIA

por Jô Elias e Mário Fittipaldi

CD-i da PHILIPS

ganha títulos chocantes



The 7th Guest (Virgin Games): animação perfeita.

O CD-i (Compact Discinteractive), lançado pela Philips no início de 1992 (VideoGame n. 16), acaba de ganhar títulos de jogos e educativos em CDs pra ninguém botar defeito. Com essa série de lançamentos, apresentados na última Consumer Electronics Show, em Las Vegas, EUA, a Philips entra pra valer na briga da multimídia, com uma linha de Cds que vão dos educativos para crianças em fase pré-escolar a games sofisticadíssimos, com recursos como full motion video ou animações para deixar qualquer adventurer com água na boca. Para não desapontar os gamemaníacos mais experientes, está chegando também um novo controle, com respostas

mais precisas, ideal para os jogos de ação. Entre os lançamentos de games em CD, o destaque fica para The 7th Guest (Virgin Games), premiadíssimo como o melhor game de 1993 para computadores PC. Você deve explorar uma mansão e descobrir seus segredos, e pode andar pela casa como se realmente estivesse dentro dela. graças à visão de primeira pessoa. Outro lancamento de peso é Cae-



Cartoon Carnival: para crianças.

sars World Of Boxing, que traz para a tela um boxe com atores de verdade. São mais de 30 personagens diferentes, entre boxeadores, trei-

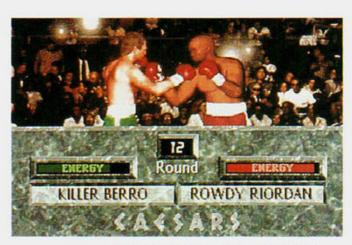
nadores, juízes e produtores. É incrível. Na linha de desenhos animados, um grande lançamento é Space Ace (Ready-Soft). O herói luta contra o terrível Borf, em ce-

nas de animação perfeitas produzidas por Don Bluth, o gênio da animação que produziu também Dragon's Lair.

Na linha de educativos, a Philips investe em games que proporcionem entretenimento para toda a família, apostando, inclusive, no potencial do CD-i como uma alternativa excitante em relação à TV ou ao videocassete. E o CD-i é o único CD interativo que tem um controle especialmente desenvolvido para crianças em fase pré-escolar, com direcional em forma de trackball de bom tamanho e botões de acionamento

fácil. Entre os lançamentos, Hanna-Barbera's C a r t o o n Carnival é bem interessante. Traz jogos com personagens como Fred Flintstone, Os Jetsons ou Dom

Quixote. Cada vez que um jogador ganha um dos jogos, consegue uma letra. O Objetivo é formar a expressão Cartoon Carnival.



Caesar's World of Boxing: boxe com atores de verdade e muito realismo.

r.e.m.

• A LucasArts, produtora da série de games Star Wars para computadores PC, está lançando Rebel Assault, um game em CD que recria todas as emoções de mais um ataque dos soldados do rebelde à Estrela da Morte, a poderosa arma do Império. Rebel Assault conta com gráficos 3-D texturizados com imagens extraídas diretamente da película dos filmes da trilogia Star Wars, e som de primeira, incluindo aí as vozes dos personagens. Imperdível!



Rebel Assault: Star Wars em CD.

 A Sega e a Microsoft anunciam parceria para produzir um novo sistema de multimídia. Chamado inicialmente de Project Saturn, o novo console terá grande capacidade de processamento gráfico e rodará games em CD. A Microsoft está produzindo o sistema operacional, enquanto que a Sega se encarrega do hardware.



SNES

RAIO-X

Tipo: Ação
Fabricante: Capcom
Memória: 12 Megabits
Fases: 12
Jogadores: 1

Dificuldade: Gráficos: Música/Efeitos: Diversão:



Sala de Opções

Aqui você pode conhecer melhor seus inimigos, ver como são os estágios de cada um e também ver o mapa geral da cidade.

ITENS

Coração: aumenta o medidor de energia

Pílulas energéticas: enchem o medidor de energia

Pílulas munição: recarregam a energia da arma

Sub-tank: energia reserva.

Precisa ser recarregado, e para isso é preciso estar com a energia cheia e pegar as pílulas energéticas.

EQUIPAMENTOS "X"

Botas: servem para dar dash, uma corridinha muito útil para escapar de tiros e pular em lugares altos.

Armadura: Diminui os danos em 93%.

Capacete: Com ele você pode quebrar blocos especiais, conseguindo assim pegar itens escondidos.

Power Buster: É o X. Buster mais poderoso. Com ele você pode juntar energia para armas especiais. Caso você não consiga apanhá-lo durante as primeiras fases, Zero vai dá-lo mais para frente.

As armas certas Inimigo Itens da fase Arma Chill Penguin X.Buster Botas, coração. Spark Mandrill S.Ice SubTank, coração. Armored Armadillo E.Spark Sub.Tank, coração. **Launch Octopus** R.Shield Coração. **Boomer Kuwanger** HomingT. Coração. Sting Chameleon **B.Cutter** Armadura, coração. Sub.Tank, capacete, Storm Eagle C.Sting coração. Sub.Tank, coração, Flame Mammoth StormT. powerbuster.

CHILL PENGUIN

Mega Man está de volta. E em grande

estilo: não conformados com as 6 aventuras para

o Nintendinho 8 bits, o pessoal da Capcom resolveu dar um

upgrade no simpático robô e transformá-lo em uma grande aventura para o Super

NES. O resultado não poderia ser outro: ficou demais! Novos gráficos, novos movimentos do

herói, que agora pode correr (dash) ou agarrar-se nas paredes, música... bem, a música é muito

louca, legal pacas. O importante é que Mega Man X é muito gostoso de jogar. Toda a essência

da série Mega Man foi mantida, com a mesma estrutura: armas certas para cada inimigo, novos

e fantásticos equipamentos X e muitos desafios. A galera só não gostou do "sumiço" do cão

robô Rush, que não aparece nesta aventura. Agora, caia de cabeça na estratégia completa!



Botas
Fique ligado
nessas
cabines: um
holograma
de Dr. Light,
o criador da
geração X de

robôs, aparece. E você fatura algum equipamento chocante: agora é hora de usar as botas!



Boss

Este pingüim não tem nada a ver com aqueles que ficam em cima de geladeiras. Pule seus disparos e sua cabeçada, atirando com o X. Buster. Concentre o tiro, mantendo o botão apertado por alguns instantes e soltando em seguida. Não esqueça de detonar também os pingüins de gelo que ele irá fazer com seu sopro congelante.

SPARK MANDRILL

Este Boss é bem marcão. Desvie de seus tiros e congele-o com a S. Ice. Só tem um probleminha: o soco do cara é poderoso. Fique esperto!



ARMORED ARMADILLO

SUPERDICA 9 VIDAS!!!!!!

Assim que você subir na primeira plataforma rolante, desça no primeiro morcego gigante. Detone com ele, pegue a vida e volte para a tela anterior.

Surpresa! O morcego está lá de novo e é só repetir a operação. Com isso, você fatura 9 vidas.

Sub Tank

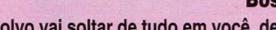
Quando encontrar a primeira broca, corra até encontrar um buraco de espinhos. Salte para o outro lado e espere a broca se detonar. Agora é só voltar até o local de onde a broca saiu. Você acaba de achar o primeiro sub.tank!

LAUNCH OCTOPUS

Coração

Primeiro, destrua este barco que parece uma baleia. Depois de detoná-lo, ele irá afundar e abrir uma passagem. Lá no fundo, você vai ter que enfentar uma serpente mecânica. Após derrotá-la, é só seguir para a esquerda e conseguir mais um coração.

Boss



O polvo vai soltar de tudo em você, de peixes até mísseis. Acabe com ele usando a R.Shield desviando de seus ataques quando ele estiver muito próximo.

BOOMER KUWANGER

Boss

O chifrudo é meio besta! Detone-o com o Homing T, subindo nas paredes para se desviar de suas investidas. Não fique perto, ou será arremessado no teto, o que é fatal.



FLAME MAMMOTH

Vida e Sub Tank

No lugar acima de onde está o coração, existem robôs que atiram picaretas.

Boss

O elefante está louco para dar um sentadinha em

você. E que será desastrosa caso ele consiga. Desvie de seus disparos e fique esperto quando ele pular. Para acabar com ele mais rápido use o Storm-T.

Coração

Agora, caia atrás da segunda broca e vá atrás dela atirando sem parar. Seja rápido, pois você deve acabar com ela antes que ela destrua a parede onde está o coração, senão será impossível pegá-lo!



Boss

O cara é um tatu mecânico. Use a E.Spark para detoná-lo mais rápido. Primeiro ele vai começar a ricochetear pela sala. Desvie e acerte-o quando ele parar. Na seqüência, pule seus tiros e acerte-o no intervalo entre um e outro.

STING CHAMELEON

Armadura

Fique ligado: quando chegar a uma sala em que pedras despencam do teto, volte para a tela anterior. Use o dash para conseguir velocidade e grudar na parede. Sobre a sala onde as pedras despencam está a armadura. É só detonar esse cara e pronto!



Boss

O camaleão tem o dom de ficar invisível. Espere ele aparecer e use a B. Cutter, desviando de seus tiros e dos espinhos que caem do teto. Moleza!!

STORM EAGLE

Coração

No começo da fase, existe uma estrutura verde atrás de você. O coração está lá em cima, mas para pegá-lo é preciso subir nos elevadores até o máximo, dar um dash e pular para a esquerda. Pronto, mais um coração na mão.

Sub Tank

Destrua os lança-chamas para poder subir nas plataformas. Siga para a esquerda. Encontrando o vidro, é só quebrá-lo: o Sub Tank agora é seu.

Capacete

Chega a hora de pegar o capacete. Para abrir caminho, destrua os cilindros com sinais de inflámavel no final das plataformas.

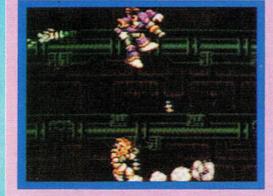
Boss

O penoso usa duas técnicas: ou ele tenta te derrubar batendo as asas, ou com um sopro



cavernoso. E, para não cair na dele, use o dash. Tenha cuidado ainda com seus rasantes, desviando também com o dash. Use a C.Sting para acabar com ele.

SIGMA'S BASE 1



Vava

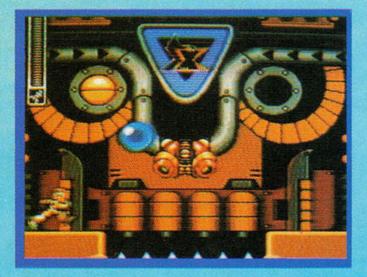
Seu amigo Zero se sacrificou para que você possa completar a missão. Não o desaponte! Use a Homing T, pulando seus tiros e suas investidas.

Aranha

Fique esperto com essa aranha. Ela solta umas aranhas menores e cai seguindo as linhas verdes que aparecem. Use o X.Buster e detone-a.

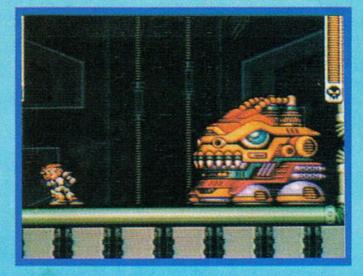


SIGMA'S BASE 2



Agora o problema é com esta caveira-robô. Seus olhos tem vários tipos de ataque, mas a estratégia é só desviar, agarrando-se na parede quando a situação apertar. A melhor arma é a Homing T. Quando as paredes se fecharem e o nariz começar a se mexer, use a C.Sting.

SIGMA'S BASE 3



Tanque

Este tanque é o Boss desta fase. Ele se divide em dois e vem para cima com tudo. Desvie-se de seus ataques e acerte a cabeça com a B.Cutter. Quando ele resolver juntar energia, pule na parede para se safar do disparo.

PASSWORDS

	In í	cio	
6	7	1	4
8	6	6	7
2	6	4	8
	Spark I	Mandrill	
6	3	8	2
1	5	6	6
2	6	3	8

Armored Armadillo			
5	7	1	4
1	5	6	8
4	6	4	6

Launch Octopus				
6	8	6	8	
5	8	8	7	
6	8	7	. 1	

Boomer Kuwanger				
4	7	1	8	
2	1	2	8	
8	3	2	1	

Sting Chameleon					
6	3	2	5		
2	4	1	6		
5	8	7	4		

Storm Eagle				
6	- 7	6	4	
2	2	4	7	
6	6	5	6	

Flame Mammoth				
4	7	1	1	
4	6	2	8	
8	2	6	1	

Fase final				
2	6	5	6	
6	4	8	8	
3	2	4	8	



Colaborou: STOP Game Locadora, R. Ipaguaçu, 22, Sto Amaro, S. Paulo, SP, fone (011) 511-8958

SIGMA

Agora é a hora da verdade. Primeiro você vai ter de derrotar a mascote de Sigma. Desvie de suas investidas e tome cuidado com seus disparos. A melhor arma para

derrotá-lo é a S.Ice.

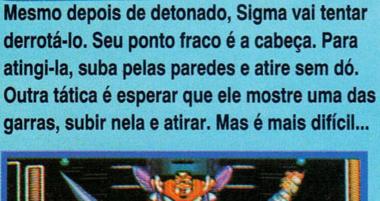


Já com Sigma, o esquema é totalmente outro: selecione a E.Spark e suba até o canto



esquerdo da tela. Espere até ele começar a subir

atrás de você, caia e atire durante a queda. Espere ele descer e repita a operação.





FOTOS: DAUMER DE GIULI

E, depois de acabar com Sigma, você vai ter direito a ver a base dele afundando no oceano. Nada mais trágico. E, como se trata de mais um Mega Man, Sigma escapa, é claro. Pode ir se preparando para mais uma aventura...

ACREDITE GALERA: AGORA T-SHIRTS E BERMUDAS ESTAMPAS EXCLUSIVAS



TIGHTER

FABRICADO E DISTRIBUIDO PELA:

BALI WAVE INDS. E COM. Ltda. R. Galeno de Castro, 126

SP - SP - 04696-040 Tel.:(011) 546-0603

TM & © 1993 Capcom Co., Ltda. All Rights Reserved Direitos cedidos pela CHARACTER Comércio e Serviços Ltda. Av. Brigadeiro Faria Lima, 2223

13° andar q. 131 SP - SP Tel.: (011) 814-4955 Fax: (011) 815-0162

* RIO DE JANEIRO: Kid's Game (021) 733-1201 * CUIABÁ: Baloon Brinquedos * FLORIANÓPOLIS: Baloon Brinquedos * BELO HORIZONTE: (031) 335-8588 * RIBEIRÃO PRETO E REGIÃO: (016) 635-6353 * SÃO PAULO: (011) 546-0603

VENDAS

SIGA A SIGLA.

AS DUAS CARAS DE



SHARON STONE OU TOM HANKS?

Escolha sua capa, envie seu cupom e concorra a uma fita

EXCLUSIVO:

JULIA ROBERTS, DANIEL DAY-LEWIS, EMMA THOMPSON

RUBENS EWALD FILHO CONTA TUDO SOBRE O OSCAR

A COPA VEM AÍ: ESCOLHA TVS DE 14",20" E 21"

VideoGame

TEM ATÉ PILOTO DE FORMULA 1

WORLD CIRCUIT

Rubinho Barichello revela segredos e dicas de pilotagem

ARCADE

MISTÉRIO E FATALIDADES EM

MORTAL KOMBAT II

MEGA DRIVE

Todas as esmeraldas em

SONIC 3

SUPERLANÇAMENTOS SNES Mega Man X e R-Type III

E MUITO MAIS!

GIL ACÚSTICO REVELA SEU ENSAIO PARA

EXCLUSIVO: Passamos dois dias ensaiando com ele

O TOP DOS **AMPLIFICADORES**

TESTE DO MÊS O CD Changer da Kenwood

CECILIA BARTOLI

A soprano que conquistou o Classical Award

VEM MAIS NOVIDADE POR AI.



R-Type volta a arrasar nos videogames, agora pela segunda vez no SNES. O jogo está animal! Os gráficos estão três vezes mais R-legais e o som bem R-metalizado. Qem curte jogos de nave vai delirar!! Isso por que, entre outras coisas, a imaginação dos produtores está a milhão, com bosses muito loucos. Vale a pena curtir. As histórias dos games da série R-Type são sempre as mesmas, não mudando a regra para esta terceira versão. Você pilota uma super-nave de combate estrelar chamada R-9. Esta nave é a única esperança da terra para se livrar da dominação do império Bydo, que tenta a qualquer custo destruir o nosso planeta, ou incorporá-lo ao seu domínio. Você vai combater em planetas longinquos, sequer descobertos pela humanidade. Que dureza... Além disso, R-Type tem dois finais. Uma vez terminado o game, você tem de jogar tudo de novo para ver o final diferente. Claro, na segunda rodada é mais difícil. Mas as estratégias são as mesmas. Pode ir esquentando os motores...

Escolha o Droid certo!

Durante o jogo você conta com itens e armas especiais - os Droids. A escolha é muito importante, pois você não poderá trocá-lo depois. Faça sua escolha!

Tipo 1 - Round Force

Data da Fabricação - 2235 Ganho de Poder com itens - 2.29

Tipo 2 - Shadow Blaster

Data de fabricação -2243 Ganho de poder com itens - 3.76

Tipo 3 - Cyclone Force

Ainda é um protótipo. Ganho de poder com itens - 5.02

RAIO-X

Nave/Simulação Tipo: Fabricante: Irem 16 Megabits Memória:

Fases: Jogadores: 2/ Não simultâneos

Dificuldade: Gráficos: Música/Efeitos: Diversão:



Agora é a vez do chefe. Para acabar com ele, é só carregar a barra de intensidade na base Hyper, usando o botão "L" para trocar para o modo desejado. Quando você já estiver com poder total, solte a saraivada de tiros quando ele parar de se exibir com os seus maravilhosos Zooms. É baba!



Primeira Fase

Acabe com as navezinhas com tiros fracos, com as maiores use os tiros fortes segurando o botão "Y" até a barra de intensidade de tiro ficar no poder desejado.



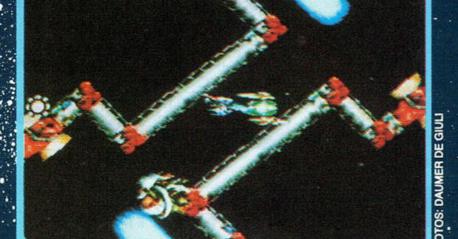
Segunda Fase

Comece se preocupando com os pingos de ácido que estão caindo do teto: tomou, dançou! Use as bolinhas de proteção da nave para não ser atingido.



Este boss é muito esquisito. Principalmente por causa dos tiros esquisitos dele.. Fuja deles e das bolas que ele vai soltar. Você só vai poder acertá-lo com super-tiros, e com uma complicação a mais: tem de ser bem no olho.





Terceira Fase

A única surpresa nesta fase é o ataque de uma turminha de robozinhos quando você estiver subindo um túnel. Prepare-se para detoná-los com um super-tiro.



Quinta Fase

Esta fase tem uns bichinhos chatos.
Use somente super-tiros para dar
um jeito neles.

Boss 5



Este boss é uma célula que se transforma em vários monstros. O primeiro é fácil: jogue o Droid na pontinha da barriga dele e ajude com super-tiros. O segundo não traz problemas. Para acabar com o terceiro, acerte bem no meio dele. Já o qua to, só com o Droid. Solte-o na bolinha azul. Resta ainda uma formação de naves, que você detona com um super tiro no líder. Finalmente, a célula. Mas agora é facil: basta atirar.

Boss 3:

detonar a aracnídea, você deverá contar com a ajuda de um Droid, de preferência que esteja bem equipado com armas.

Jogue o Droid no inimigo certificando-se de que ele atinja as costas da inimiga.

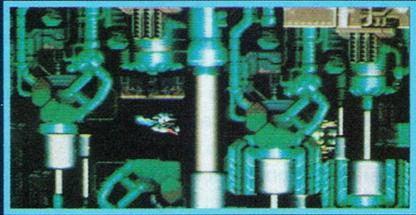
As pequenas naves que vem por trás podem ser absorvidas chamando-se o Droid para defesa da nave.

A aranha metálica e a "chefa" aqui. Para

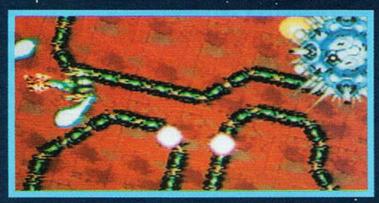
Quarta Fase

Você começa a fase tendo de se safar por entre as máquinas de incineração. Siga a "mira" até que você consiga ficar bem no centro dela para não ser esmagado.

Quarta Fase



Boss 4



Esta bola de espinhos vai começar lenta e conforme você vai atacando ela fica mais rápida. Fuja das bolinhas de energia que circundam o monstro e ataque-o com seu arsenal de armas. Use também o fiel amigo Droid se a coisa esquentar.

Sexta Fase

Ufa, esta é a última fase do jogo!
Aqui, você deve seguir uma espécie
de portão dimensional, destruindo
os inimigos e usando o portão
para passar sobre paredes
que não se abrem.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



FINAL BOSS!

Acerte-o na sua primeira forma na cabeça, depois se esconda em baixo de suas patas, tomando cuidado com os lasers.

Agera ele vai tentar acabar com você usando seus braços pegajosos. Fuja que ele é rápido. Atire sempre!



Na sua última transformação, ele tentará acertar você com tiros bastante rápidos. Antes que ele chegue a fazer isso, e no

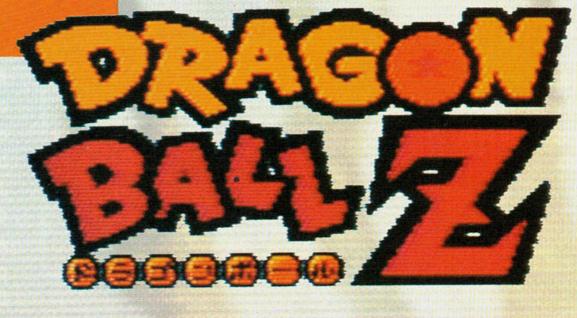


momento que sua boca se abrir, jogue seu Droid rapidamente. Pronto! O final'é todo seu! SNES

RAIO-X

Tipo: Luta
Fabricante: Bandai
Memória: 16 Megabits
Fases: Indefinidas
Jogadores: 2

Dificuldade: Gráficos: Música/Efeitos: Diversão:



DE OLHO NA TELA DO SOL NASCENTE

O primeiro jogo da série Dragon
Ball Z para Super Famicom foi o
Super Saiya Densetsu, um RPG de
oito mega. Com seu estilo
diferenciado de batalha, foi logo
um sucesso para os amantes do
seriado japonês. Na seqüência
veio o game de luta: Dragon Ball Z
Super Butouden, que por ser
parecido com Street, foi mais
divulgado no Brasil. Com treze
lutadores, cenários gigantes e

magias animais, o sucesso foi garantido! Agora você confere a grande continuação da saga:
Dragon Ball Z Super Butouden 2.
A história deste cart acompanha o final do Cell Game, e continua com o último especial para cinema...
no Japão, é novas! O jogo está D+, com cenários variados e personagens bem maiores e animados. O som dispensa comentários, vai do clássico ao

beat dance. Outros aspectos foram melhorados: agora é possível duelar com as magias, jogar de baixo d'água e até fazer a própria história como num RPG, mas nada de complicado. Outro ponto fundamental são os detalhes, no caso dos personagens é possível ver até as expresões dos rostos e, alguns cenários são totalmente destruídos.

Absurdo!



Goku detonando sua super seqüência de chutes.



Gohan: pancadaria até debaixo d'água!



COMO DETONAR OS GOLPES

Durante a batalha, pause o jogo e

aperte select, automaticamente você

aperte select, automaticamente vocânentrará em uma tela de opções. Vá até
entrará em uma tela de opções. Comand
entrará em uma tela de opções.

a terceira linha e entre no Comand
a terceira linha e entre no personagem,
a terceira linha e entre no controle
eselecione alguma seqüência e apente
selecione alguma seqüência no controle
selecione alguma seqüência no controle
botão A. Faça o movimento no do lutador!
botão A. Faça o golpe do lutador!
e confira o golpe do lutador!





Piccolo puxando no Mystic Attack.



Tamanho não é documento: Cell júnior vs. Cell.



Destruindo no chutão: Bo Jack contra Zangya.



Olhe o estrago!



Brolee arrasando no contra golpe!

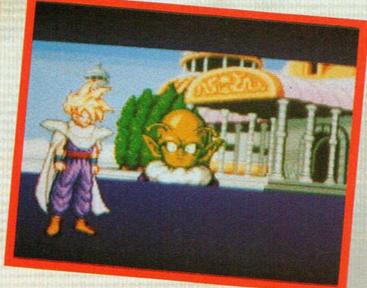


Aqui duelo das magias



No meio do game... historinhas!!!





Bye bye, Minna-san!

MAIS DRAGON BALL Z!!!

Em cada planeta existe um dragão, o ser mais poderoso de todas as criaturas. Para convocá-lo é preciso reunir suas setes bolas numeradas. A quem reuní-las, será concedido qualquer desejo, desde poderes especiais até mesmo ressucitar uma pessoa. A série está subdividida em três grandes blocos: a primeira parte começa com Freeza destruindo o planeta de Saiya. E antes que todos sejam detonados, Goku, Nappa, Vegeta e seu irmão Rajtsu

são mandados para Terra. Nessa primeira parte Goku e seus amigos são pivetes, e as histórias super cômicas! Na segunda parte, as aventuras giram em torno de Goku e o Grupo Z. A partir desta série as batalhas entres os personagens realmente impressionam, o enredo e a qualidade gráfica são um capítulo à parte. É até aqui que a história do game vai. Após a grande consagração da série, começa agora a terceira parte, e pelos mangás (gibi em

japonês), promete ser muito longa! A nova série tem como principal personagem Gohan, filho de Goku. Goku está no céu e não quer mais voltar, fala também que Gohan pode assumir todas suas responsabilidades. Já Gohan, vive em Satan City com sua mãe e Goten, seu mais novo irmãozinho, o garoto detona! O primeiro evento desta nova série que promete muita ação é o super campeonato da cidade! Agora é só esperar para conferir!

MEGA

RAIO-X

Fabricante: Sega/ TecToy Memória: 16 Megabits Fases: 9 Jogadores: 2

Dificuldade: Gráficos: Música/Efeitos: Diversão:



Robotinik não desiste mesmo. Em Sonic 2 você chegou a achar que tinha destruído a Death Egg Machine, certo?

Errado! Agora o pentelho está de volta e planeja reconstruir a fortaleza e acabar com o porco-espinho definitivamente. Para piorar, além do velho careca bigodudo, surge agora Knuckles, um personagem imprevisível e rápido como Sonic. É difícil dizer se ele é amigo ou inimigo. Uma coisa é certa: ele adora aprontar peças com Sonic e Tails. Fique bem ligado para não cair na dele!! Os novos gráficos impressionam e dão a Sonic um visual tridimensional. A animação de cada personagem melhorou muito e o som é aquela coisa! De que-

bra é possível gravar 6 partidas diferentes em bateria, o que facilita bastante a tarefa de terminar o game. Durante a aventura, Sonic percorre seis fases: Angel Island, Hydro City, Marble Garden, Carnival Night, Ice Cap e Launch Base. Cada uma tem duas sub-fases, carregadas de passagens secretas como em todo bom cartucho Sonic. Existem também novas máquinas inventadas pelo vilão que devem ser destruídas no final de cada fase. Confira os detalhes e aprenda a pegar todas as esmeraldas.

As Sacadas do Porco-espinho!

Competition Mode

Sonic agora tem um modo de competição muito louco! Você pode escolher entre Sonic, Tails ou Knuckles e apostar corrida.....

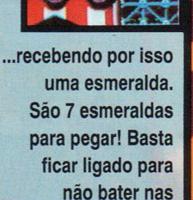


é um circuito apenas. E Time Attack é a aposta contra o computador.

Duas Fases de Bônus!!



A primeira Sonic acessa entrando na argola gigante. Lá dentro, sua missão é pegar todas as esferas azuis...



esferas vermelhas e meter bronça na coleta.

Carregador

Tails pode carregar Sonic em qualquer lugar. Para isso, é preciso estar jogando com um parceiro. Basta aquele que controlar Tails apertar o botão de pulo 2 vezes. Legal, não?

...contra um amigo ou

contra o computador.

Ganha quem terminar

tempo. Em Grand Prix.

você disputa em vários

cicuitos. Match Race

uma fase no menor

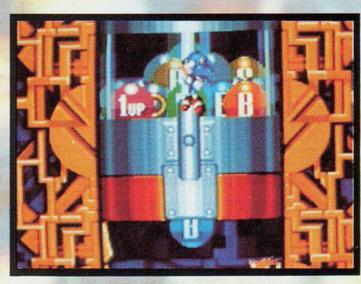


Escudos

Sonic possui três tipos de escudos - Fire Shield: Sonic pode se transformar em uma bola de fogo e fritar tudo o que aparecer pela frente. Water Shield: este tem a capacidade de armazenar o ar dando a Sonic mais tempo para investigar as fases aquáticas. Electric Shield: este escudo atrai as argolas que estão próximas

a Sonic. Todos esses escudos tem capacidade de rebater determinados tiros inimigos e cada um deles permite a Sonic um ataque especial. Para isso basta apertar o botão de pulo 2 vezes.

Para entrar na outra fase de bônus, Sonic deve recolher 50 argolas e então encostar em qualquer mapeador de tela (aqueles postes que macam a posição da fase). O objetivo é bater na



na manivela, fazendo-a girar e derrubar itens preciosos!

OPPSSS..... Atenção!!!

- Se Sonic cair n'água usando o Fire Shield ou Thunder Shield, um abraço! Adeus escudo!
- Sonic pode deslizar sobre a água. Basta que ele esteja em supervelocidade.
- Todos os espinhos que atiram podem ser usados como mola.



Super Sonic
Pegando as sete
esmeraldas, Sonic fica
amarelo, lotado de
superpoderes.

ANGEL ISLAND ZONE - ACT 1



Sub-Boss

Na primeira vez que encarar o inimigo fique parado. Na segunda pule em cima dele e permaneça atacando até destruí-lo, sempre toman-

do cuidado com seu lança-chamas. É a baba da baba....



Para escapar dos ataques de mísseis que a nave atira o jeito é sair correndo para a direita. A fuga é o remédio!

Robotnik

Não fique parado na ponte.
Fique na plataforma à direita
da ponte movimentando-se
sempre e pulando para
desviar das bolas de fogo
que o inimigo dispara
contra você. No meio
de cada pulo aproveite
para acertá-lo!



HIDROCITY ZONE - ACT 1

Use o Water Shield para passar mais facilmente desta fase.

Sub-Boss

Para destruir este inimigo só mesmo no ataque especial. Portanto, abuse e use!!



HIDROCITY ZONE - ACT 2



Aqui o grande lance é
pegar carona nas garras
mecânicas para correr
mais depressa. Aí sim os
loopings verticais
serão alucinantes.
Tente!!

Robotnik

Espere o inimigo atirar bombas. Elas explodem e jatos d'água "pipocam" do chão! Beleza! Suba nestes jatos e deles atinja o inimigo. Outro bom momento é quando o palhaço desce para fazer o furação.

Acerte o que der para acertar e fique esperto para não ser tragado pelo furação. Nesta hora pule!!!

MARBLE GARDEN ZONE - ACT 1



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Quando encontrar este pião, aproveite e guie-o para qualquer lugar. Para isso basta ficar correndo em cima dele. Pra quê? Existem paredes que só com o pião você consegue destruir.



Aqui existe uma manha para subir. Use a bolinha rasteira em direção ao ioiô

enterrado. Pronto, o caminho vai ser aberto.

Sub-Boss

Atinja-o pelos lados para não correr o risco de encostar nas brocas inferiores. É morte certa. Cuidado também quando ele sair da tela: acontece um terremoto e es estalactites despencam do teto. Fique ligado para desviar!

MARBLE GARDEN ZONE - ACT 2



Segure-se nas argolas dos ioiôs para ser puxado! !



Robotnick

Ei-la! A raposinha Tails enfim chega para ajudar! É ela que leva Sonic para perto de Robotnik. Aí basta Sonic atacá-lo! Saia de perto e volte a carga até detoná-lo.





Para destruir o Boss aqui, o grande lance é usar o ataque especial. Tente!

CARNIVAL NIGTH ZONE - ACT 1



Sub-Boss

A tática é a seguinte: Desvie do ataque da broca giratória e só depois execute o seu próprio ataque.

LAUNCH BASE ZONE - ACT 2

Robotnik

Na primeira vez que Robotnik ataca, pule na plataforma e acerte-o. Bico agora, acerte-o só quando realmente der.



Finalmente, pule por cima da garra

Robotnik vai tentar acertá-lo com os

se aproximar. Agora é só repetir a

sequência.

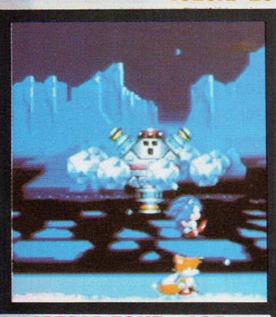
espinhos. Para escapar, fique no canto esquerdo da tela e pule quando o vilão

mecânica e acerte-o duas vezes.

CARNIVAL NIGTH ZONE - ACT 1



Robotnik Pule e acerte-o o mais rápido que puder



Sub-Boss

Não é moleza. Só acerte o cara no momento em que ele estiver desprotegido. Enquanto isso, desvie. Cuidado também com as bolas de neve.



ICECAP ZONE - ACT 1



ICECAP ZONE - ACT 2

Robotnik

Pule na plataforma abaixo do vilão e ataque o inimigo. O O vilão não é bobo e tem um ataque com o gás congelante. fuja e volte a carga.

O CAMINHO DAS ESMERALDAS

ANGEL ISLAND ZONE, ACT 1

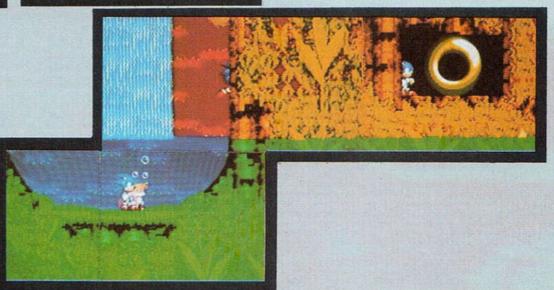


Como conseguir esmeraldas
Para conseguir as esmeraldas
são sete · e se transformar
em Super Sonic, é preciso
encontrar as argolas gigantes,
que levam à fase de bônus.
Existem pelo menos duas
argolas por fase. Confira
agora a localização das mais
difíceis, fase a fase.



ANGEL ISLAND ZONE, ACT 2





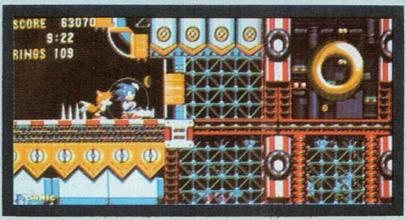
HYDROCITY ZONE, ACT 1

HYDROCITY ZONE, ACT 2



CARNIVAL NIGHT ZONE, ACT 1





ICE CAP ZONE, ACT



MEGA



Em ano de Copa do Mundo nos Estados Unidos, a melhor jogada, sem a menor dúvida, é este cartucho desenvolvido pela EA Sports. Que jogaço! Tem Replay com movimentação quadro a quadro e a visão em perspectiva também é bem legal. A EA Sports não brincou

Tipo: Esporte
Fabricante: EA Sports
Memória: 16 Megabits
Fases: Indefinidas
Jogadores: 4

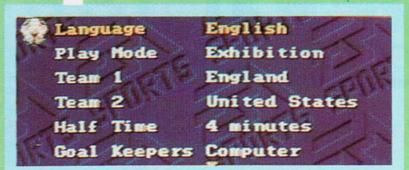
Dificuldade: 6
Gráficos: 7
Música/Efeitos: 9
Diversão: 9

em serviço na programação dos gráficos e os mais desatentos (ou mais míopes) podem até achar que estão assistindo jogo de verdade, sem exagero! Uma das coisas mais legais é a existência da nova regra "Morte Súbita". Se um jogo empata no tempo normal e na prorrogação, a partida recomeça até algum time marcar um gol. Jogo moderninho, não? Chega de noticiário esportivo, vamos para o jogo: PRRRIIIIIII!!!!

4 JOGADORES !!!!

É possível escolher entre 48 times membros da FIFA, cada um com diferentes variações técnicas em ataque, defesa, velocidade, habilidade, eficiência do goleiro, etc.

Destes 48, quatro podem jogar um mesmo campeonato, desde que você tenha um adaptador para 4 controles. Se não tiver, você ainda tem duas chances. Ou cada *player* fica com um time se revezando no campeonato (ou jogando um contra o outro), ou os dois jogam no mesmo time. Isso mesmo! Só depende de onde você posicionar o controle na tela de *Choose Controller*. Aí os dois *players* podem ser amigos ou inimigos.



OPÇÕES

São opções que não acabam mais.
Lógico que aquelas de sempre estão
aí! Tempo de jogo, modo de jogo,
goleiro manual ou computador...
Mas algumas opções não muito habituais

estão presentes também, como tipo de cronometragem (se é tempo corrido ou só com bola rolando), tipo de tempo (sol, chuva...), grama natural ou sintética, com falta ou sem, com impedimentos ou sem. Enfim, dá para fazer qualquer alteração no regulamento do seu próprio campeonato, sem o perigo dos "cartolas".

Existem ainda outras opções que podem ser consultadas ou alteradas durante as partidas.

Confira:



O SOM

É uma das coisas que mais impressiona!
Sai daquela mesmice de barulhinho de torcida (mal) digitalizado e gritinho de gol, para uma vibração alucinante o jogo, todo. Dependendo das ações do jogo, a torcida vibra e acompanha os lances mais emocionantes. É demais!!



TEAM COVERAGE - aqui você define que faixa do campo seus jogadores de defesa, meio-campo e ataque devem ocupar. Se o time estiver tomando muito gol, é prudente recuar um pouco e vice-e-versa.

TEAM STRATEGY - a tática do técnico.

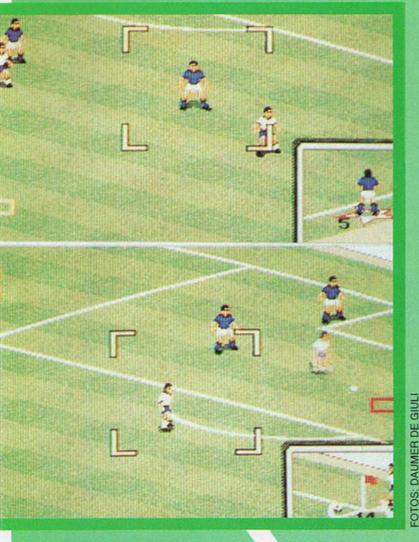
Define o estilo de jogo e de jogadas ensaiadas que o time vai executar e até em que posição cada jogador vai estar a cada momento.



TEAM FORMATION - é aquela velha estória do 3-5-2, 4-4-2, 4-2-4, líbero, etc. É o tipo de opção que na hora "agá" ninguém sabe se funciona ou não. Mas faz parte do futebol...

ALGUMAS DICAS PARA CRAQUE NENHUM BOTAR DEFEITO

- Evite segurar muito a bola com um jogador só. Isso evita que um jogador de outro time tenha facilidade para lhe "roubar" a bola.
 - Chutes de longa distância são bons neste game. Na média, a cada quatro chutes longos, um o goleiro solta.
- Nos escanteios procure passar a bola para um jogador fora da área. Isso dificulta o trabalho de defesa do goleiro.
- Logo que recuperar a bola saia tocando com o botão C, de chute longo, até o meio-de-campo. depois vá passando com o botão B, de chute curto. Se continuar com o C você corre o risco de ainda não ter um atacante pronto para receber a bola na frente.



Nestas situações você verá duas telas.

Uma com quem está cobrando e outra com está está por perto para receber. Se você está cobrando, use o direcional para posicionar o quadrado amarelo para um jogador seu desmarcado e aperte o botão C rápido. Se é o seu adversário que está cobrando, procure posicionar o seu jogador da vez (o que tem uma estrela amarela ou vermelha ao redor dos pés) próximo ao jogador que está enquadrado, para marcá-lo, "roubando" assim a bola e partindo para o contra-ataque.

LANCES DE GÊNIO

Confira alguns lances que selecionamos a dedo para vocês sacarem bem a realidade e jogabilidade do game.



Bicicleta



Toque de calcanhar



Espalmada do goleiro



Jogador machucado rolando de dor



Juiz dando cartão amarelo



Cobrança de pênalti



Falta grave (empurrão!!)



Peixinho

ESTATISTÍCAS



Todo bom futebol moderno tem que ter a matemática do futebol, que vemos nos intervalos das partidas de futebol pela TV ou mesmo nos jornais. No game, a qualquer momento você pode apertar Start e ter acesso a esses números.

O GOL DA COPA

Acompanhe agora, quadro-a-quadro, este golaço que o atacante inglês Matt Webster fez contra a seleção americana. Narre conosco:



Matt avança sozinho pela meia cancha. Viu Tony Meola adiantado, chutou...



... o zagueiro está parado, Matt voa de peixinho e....



... espaaaaailima Tony...



... Goooooooooollli....



... a bola está sobrando no meio da área, Matt corre...

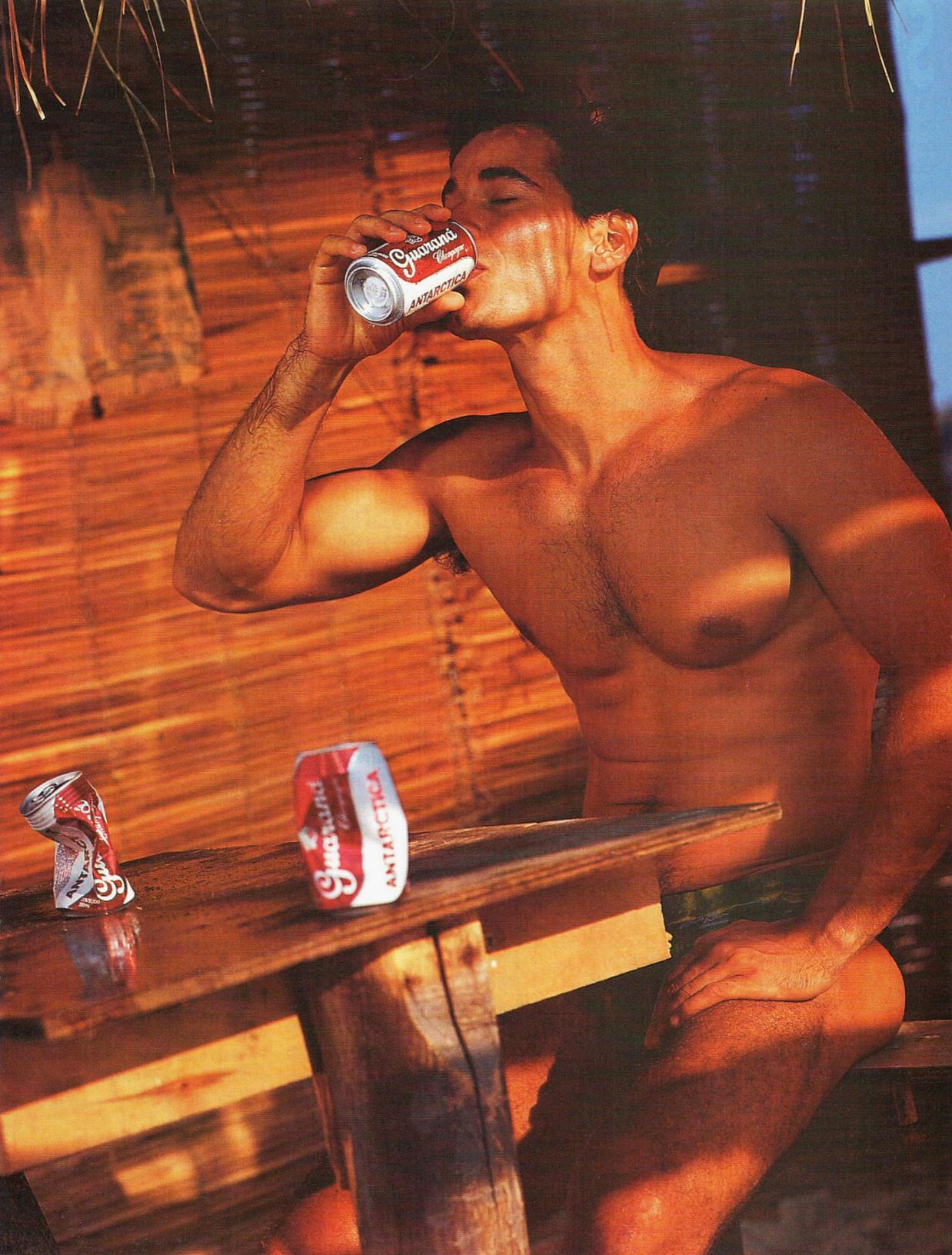


... daa In-gla-ter-ra... Matt Webster... aos 12 do segundo tempo:





ESTE É O SABOR.



SEGA CD

DRACULA.

Se você se assusta com facilidade, cuidado: Dracula Unleashed é acima de tudo, um

game de terror e suspense. E, graças à técnica de full-motion-video, que utiliza atores de verdade em ações digitalizadas a partir de gravações em vídeo, o resultado é surpreendente: dá mesmo para ficar com os cabelos em pé. Como em todo adventure, o que vale é sacar bem a história e decidir quais serão as suas ações. Vale a pena destacar a música de abertura (veja box) e o enredo, baseado no romance de Bram Stoker · recentemente filmado pelo diretor de cinema Francis Ford Copolla e que deu origem ao filme Dracula. Sua aventura começa quando Morris, um dos personagens, visita o túmulo de seu irmão, assassinado misteriosamente. Revoltado, ele parte para descobrir o responsável pela morte de seu irmão, provevelmente o mesmo que vem causando uma onda de morte em Londres. Morris · ou você · tem apenas quatro dias para solucionar o mistério. Dracula Unleashed tem uma dificuldade a mais: todos os diálogos são em inglês. E, quem não consegir entender, vai ter de se guiar pelo "chute", o que torna a tarefa mais difícil.

Tipo: Adventure Fabricante: Sega/Viacom/ TruVideo Memória: 1 Gigabyte Fases: Indefinidas Jogadores: 1 Dificuldade: 8 Gráficos: 9 Música/Efeitos: 10 Diversão: 7

Charme Pagão

A música usada na abertura de Dracula
Unleashed tem um charme pagão que lembra
a mistura de terror e sensualidade que
caracteriza o vampiro. Carmina Burana, escrita
pelo compositor Carl Orff (1895-1982),
é uma cantata profana inspirada em uma
coleção de aproximadamente duzentos poemas e canções medievais escritos provavelmente entre os séculos XI e XII e copiados
pelos monjes beneditinos em um único códice
(espécie de livro ou catálogo) lá pelo final do

século XII. Carmina Burana significa Canções de Benediktbeuren ou, em uma tradução aproximada, poemas dos beneditinos bávaros. Carmina em latim é o plural de canção (carmem) e Burana vem de Beurens, região da Baviera (Alemanha) em que se situa a Abadia de Benediktbeuren, lugar onde esses textos foram decobertos em 1803.

Orff era de uma família de eruditos e militares de Munique e ainda muito novo tomou contato com esse livro. Ele musicou 24 desses poemas em um "happening" e os agrupou em três categorias: primavera, taverna (com bebidas e jogos) e amor. Eram canções dos monjes e dos eruditos viajantes escritos em latim medieval e continha versos no vernáculo alemão, além de algumas pinceladas de frâncico (francês arcaico). Eram usados para a dança e para representações teatrais. E, convenhamos, caiu como uma luva no jogo. Apague a luz, aumente o volume e divirta-se: VideoGame também é cultura...

Carlos Sandano, jornalista e crítico de música erudita.

Na parte inferior da tela aparecem menus e ícones, que representam ações que você poderá realizar durante o jogo. Aprenda a usá-los.



Livro - use sempre que você terminar uma "entrevista" importante. Assim você anota observações e fatos que aconteceram.

Dificuldades à parte, que tal conhecer um pouco mais este game animal?



Relógio - informa a hora e adianta o tempo.



Bolsa - Inventário. é onde estão guardados os seus itens.



Bússola - mostra quanto tempo a carruagem leva para chegar de um ponto ao outro da cidade.



Van Helsing - ele é um caçador de vampiros que vai lhe oferecer dicas sobre pessoas e itens do game.



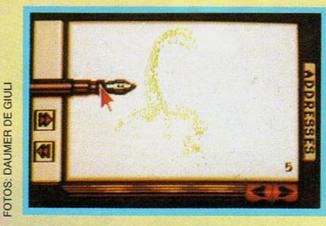
CD - grava, carrega e funciona como tela de opções do game.

MORRIS

Tudo começa com a morte de Quincey. Morris tem 4 dias para resolver o mistério.



UMA GERAL NO GAME





Começando

Depois de se lamentar no túmulo de Quincey, seu irmão, preste atenção nas conversas dos personagens do clube Hades. Não esqueça de anotar no seu livro o que você viu. Para isto basta "clicar" no seu livrinho na parte de baixo da tela e em seguida na caneta para que, automaticamente, os fatos sejam descritos. Ufa, lendo fica mais fácil, não?



Usado a carruagem

Siga agora para a casa de Annisette, usando a carruagem do lado de fora da casa. Entrando na

carruagem, um livro se abre para que você indique ao motorista a direção a seguir.



Na casa de Annisette.

Assistindo ao vídeo, você descobre que o pai dela morreu. Repare também que você já pegou um item nesta sequência, o lenço. Saindo da casa use o livro de anotações

novamente para registrar as informações conseguidas. Aproveite agora para "arrumar" o novo item no inventário. É só clicar na bolsa que está perto do seu livro de anotações.



Horários são importantes.

O jogo é tão realista que, se você chegar muito tarde em uma casa, passar em um escritório fora do horário comercial, ou tentar conversar com alguma madame na hora do sagrado chá da tarde inglês, ninguém vai querer te receber e você vai quebrar a cara. Tome cuidado para não perder tempo e fique de olho no relógio! Afinal, você nunca ouviu falar da pontualidade britânica?



Comprando jornal.

Algo muito importante neste game é comprar sempre o jornal. Utilize a carruagem

para ir até o jornaleiro (hábito saudável, quem sabe não tenha por lá um número atrasado de VideoGame...). Clique nos jornais e compre um. Agora, usando o livro de anotações, você poderá recortar os fatos mais importantes e colá-los no jornal para que assim você possa ler. Consulte os recortes e suas anotações para obter informações indispensáveis à aventura.





Dormindo...

Ninguém é de ferro, e até os mais espertos detetives dormem. Você precisará voltar agumas vezes para sua casa afim de dormir por algumas horas, ou então você corre o risco de passar a noite nas perigosas ruas de Londres.

acordado.

	Com va	ampiros à solta, já viu, não?
	Além de ser uma boa	, dormindo você também
	recebe importantes i	nformações da história através
	de sonhos ou pesade	elos. Use a tabela seguinte
novos endereços. do com as pessoas,		de horas que você irá dormir, ero de horas que você ficou



HORAS ACORDADO	DURMA
0-23	5
24-35	8
36-47	10
48	15

Leva-e-traz.

você vai receber endereços.

informações muito valiosas.

localidades e pessoas na

cidade. Elas podem ter

Utilize-os para conhecer novas

Em algumas partes do jogo você servirá como um "leva-e-traz", ou seja, você deverá pegar objetos e itens de um lugar para levar para um outro. Fique esperto para que, quando você

Descobrindo r

Conversand



quiser levar um item, ter certeza de o estar segurando na mão. Utilize a tela de itens para selecionar o item desejado.



Marcou, dançou!

Não perca muito tempo dando "bandeira" nas escuras ruas de Londres, seja rápido no jogo para não virar um vampiro!!!



TUDO NA



World Grading

RUBENS BARRICHELLO DÁ AS DICAS

Mario Fittipaldi

1min11s8. Foi de cair o queixo. A princípio, ninguém acreditou, mas depois, pudemos conferir na prática: o dono deste temporal para uma sessão de classificação em Interlagos, no game World Circuit (Microprose) só podia ser um campeão: Rubens Barrichello. Brincalhão, mas extremamente competente ao "volante" de qualquer game de corrida, Rubinho recebeu a equipe de VIDEOGAME em Janeiro deste ano no Hotel Casagrande, no Guarujá, litoral paulista, onde participava de um evento da Philip Morris - Marlboro, seus novos patrocinadores junto com a Arisco. A reunião foi bastante informal. Enquanto aguardávamos o piloto, que estava dando sua "corridinha" diária de 40 minutos (a pé, mesmo!), começamos a ligar o Notebook AT 386 SX 25MHz a um monitor VGA colorido e a preparar a "competição". Tudo pronto, funcionando, começamos a brincar: Betto, o mais "kamikaze" da redação, fez o acerto do seu carro (uma Benetton) e foi para a pista. Foi quando chegou Rubinho: "Pô, que zona é essa no meu quarto?", foi logo dizendo para quebrar o gelo. E, aproximando-se da tela, emendou: "Olha só o temporal que o Betto vai fazer... Você tá feito! Feito bobo na pista..." Betto não conseguiu baixar da marca de 1min15s. Chega a vez de Rubinho. Primeiro, o acerto do carro. Claro, ele escolheu uma Jordan, carro que dirigiu no campeonato mundial de Fórmula 1 de 93 e com quem

já tem contrato acertado para a temporada de 94. "Vocês não vão acreditar no que eu vou fazer com esse carro" disse. escondendo a tela para aumentar o suspense. E partiu para algumas voltas para conhecer o computador. Vale lembrar que, no caso do Notebook, a pilotagem fica extremamente difícil, devido às características do teclado, muito pequeno, e à baixa velocidade do clock (25 MHz). Rubinho optou por usar câmbio automático, acelerando e freando manualmente. Carro na pista. Volta de aquecimento lenta, para escolher bem a distância entre os adversários e não pegar tráfego - tudo como numa corrida de verdade. No Mergulho, pé embaixo - ou seria mão embaixo? - e, em seguida, volta aberta. No final da reta, a Jordan de Rubinho chega a 319 km/h. "Vem tempo!", comentou. No "S" do Senna, Rubinho freia lá embaixo, quase dentro da curva - como faz na verdade um piloto de Fórmula 1 -, entra em segunda marcha e já engata a terceira no meio da curva, acelerando sempre. No final do "S", o carro já está em sexta marcha para ganhar o retão. "Fiz essa curva muito lento", comentou. "Não vai dar bom tempo". A previsão estava certa: o carro passa com o cronômetro cravado em 1min-

13s273. Che-

ga a minha vez.

E, ao pressionar o

"Q" para que hou-

vesse a troca de pi-

lotos, um pequeno susto: "Ih, sujou, tem

cara quente no pedaço". Rubinho se referia

à mensagem Riding

with Mário Fittipaldi,

que apareceu na tela logo que a McLaren

n.1, carro que uso habitualmente, apareceu na tela. Mas o sobrenome famoso não ajudou: minha melhor volta ficou perto de 1min15s, um pouco pior que a melhor volta do Betto. Rubinho, é claro, largou na pole. E venceu a corrida com facilidade, fazendo também a melhor volta. Para uma corrida de 40 por cento (28 voltas), ele usou o mesmo carro de classificação e pneus C. Terminada a brincadeira, Rubinho finalmente revelou suas regulagens, que você pode conferir nesta reportagem. E mostrou o replay da classificação em que sua Jordan cruzou a linha na casa de 1min11s, obtido em um AT 486 DX2 66MHz. Realmente, não tem para ninguém. Resta torcer para que Rubinho repita a performance no dia 27, no GP Brasil de Fórmula 1. E que a Jordan de verdade não decepcione!

Pra quem não conhece...

O simulador de Fórmula 1 World Circuit, da softhouse americana Microprose, é um dos melhores e mais realistas simuladores do mercado. Está disponível nas versões PC e Amiga, e permite que se dispute todas as corridas do calendário da temporada de 1991, com treinos preparatórios para classificação, sessões de treino cronometradas de até 2 horas de duração, warm-up e a corrida, que pode ter o mesmo número de voltas do GP de verdade. Programado com gráficos poligonais, o nível de realismo das pistas é incrível. Não é para menos: os programadores contaram com as medições da galera da telemetria da equipe Footwork para desenvolver o game. Além destas características, World Circuit tam-

otwork para desenvolver
e. Além destas caracteicas, World Circuit também permite que dois pilotos corram ao mesmo tempo, desde
que dois computadores, cada um
com uma versão
instalada, sejam
ligados via modem (pela linha
telefônica) ou
através da porta
serial.

S do Senna

O segredo é frear depois da placa de 100m, reduzindo para 2ª. Entre acelerando, engate 3ª no meio da primeira perna, faça tudo em terceira, dosando o volante para o carro não derrapar muito e, na segunda perna, engate 4ª, 5ª e 6ª.



Laranjinha e miolo

Passando a placa de 100m, apenas reduza para 5º e entre acelerando. Se você fizer bem, dá até para espetar uma 6º antes do "S", que é feito em 2º. Em seguida, engate a 3º.



Riding with Rubens Barrichello

Bico de pato

Entrando em 2ª, você faz a curva com velocidade maior e já sai com o giro alto. Aí é só descer marcha e entrar no mergulho.





Junção

Dá para frear bem depois da placa de 100m. Entre em terceira, deixando o carro escorregar para a zebra. Essa curva é super importante: cuidado para não sair de traseira. Agora, é só acelerar para fechar a volta.

O acerto do carro

Confira agora a configuração usada por Rubinho. Estão aí as telas do *Car Setup* (asas e freio) e *Gear Ratio* (marchas) do piloto. O controle de tração pode estar ligado ou não.







ARCADE Mortal Kombat está de volta e mais sangrento do que nunca!! Cenários e personagens numa

nunca!! Cenários e
personagens numa
super harmonia, com ótimas digitalizações, cores bem

Para se ter uma idéia, o próprio Arcade anuncia a trilha sonora do game em CD, com preço sugerido em US\$ 9.95 nos States. Também, não é para menos: MK 2 possui um sistema parecido com o QSound: é o DCS (Digital Sound Compression). Entre outras coisas, esse sistema tem um bass booster animal, e até dá para sentir a máquina tremer ao se dar um Fatality. Ah! Os famosos Fatalities: cada lutador tem agora uma média de três! Os que não explodem o adversário, fazendo o sangue jorrar na tela, arrancam e esparramam as tripas das vítimas por todo o cenário. Outros terminam a luta perfurados no teto de espinhos, ou acabam caindo no abismo do The Pit 2. MK 2 já está nas Playlands do Morumbi Shopping, Center Norte e Shopping Paulista, em São Paulo, SP.

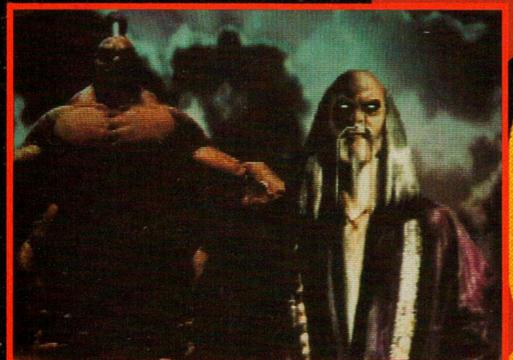
RAIO-X

Tipo: Luta Fabricante: Midway Memória: Não disponivel

Fases: 14 Jogadores: 2

Dificuldade: Gráficos: Música/Efeitos: Diversão:





Gráficos alucinantes, áudio que dispensa comentários, muito sangue e principalmente muitos mistérios... Isso mesmo, o novo MK 2 tem no mínimo cinco enigmas para serem desvendados. Veja alguns deles: na seqüência de batalhas contra o computador, a décima segunda casa vem com um símbolo de interrogação, provalvelmente um estágio secreto. Durante o nosso teste, pudemos peceber no cenário da floresta uma garota andando por entre as árvores, era igualzinha a Mileena, só que usava

uma roupa verde. Ainda na mesma fase encotramos um ninja cinza tentando se esconder. Será irmão do Reptile? O famoso e enigmático The Pit está de volta agora na sua segunda versão. Ao fundo do The Pit 2, numa outra ponte, está o master kung fu Liu Kang lutando contra um cara que da cintura para cima está em chamas. Quem será o esquentadinho? Já no meio das lutas, acertando as seqüências de arpões com Scorpion, aparecerá no canto inferior da tela um carinha dando tchauzinho. Também no final de cada round ganho, você recebe um símbolo do dragão. Dez dragões equivalem a um outro símbolo MK2. Aí

um palpite: a quantidade de símbolos ganhos poderá tivar a tela com a interrogação, desde que não se eve nenhum fatality.





Participam agora do grande torneio ShaoLin 12 lutadores, sendo sete novos

personagens. E a mudança que mais agradou é que a lóraburra Sonya levou mesmo uma fritada, sendo substituída pelas misteriosas e fatais Kitana e Mileena. As duas novas gatas são bem parecidas, mas com estilos bem diferenciados de kombat. Contam com uma agilidade priveligiada e golpes bastantes eficientes. Os lutadores antigos também ganharam novos golpes. Confira!

Os nolnes e as seniiências!

Conheça os botões

HP - hight punch (soco forte)

HK - hight kick (chute forte)

LP - low punch (soco fraco)

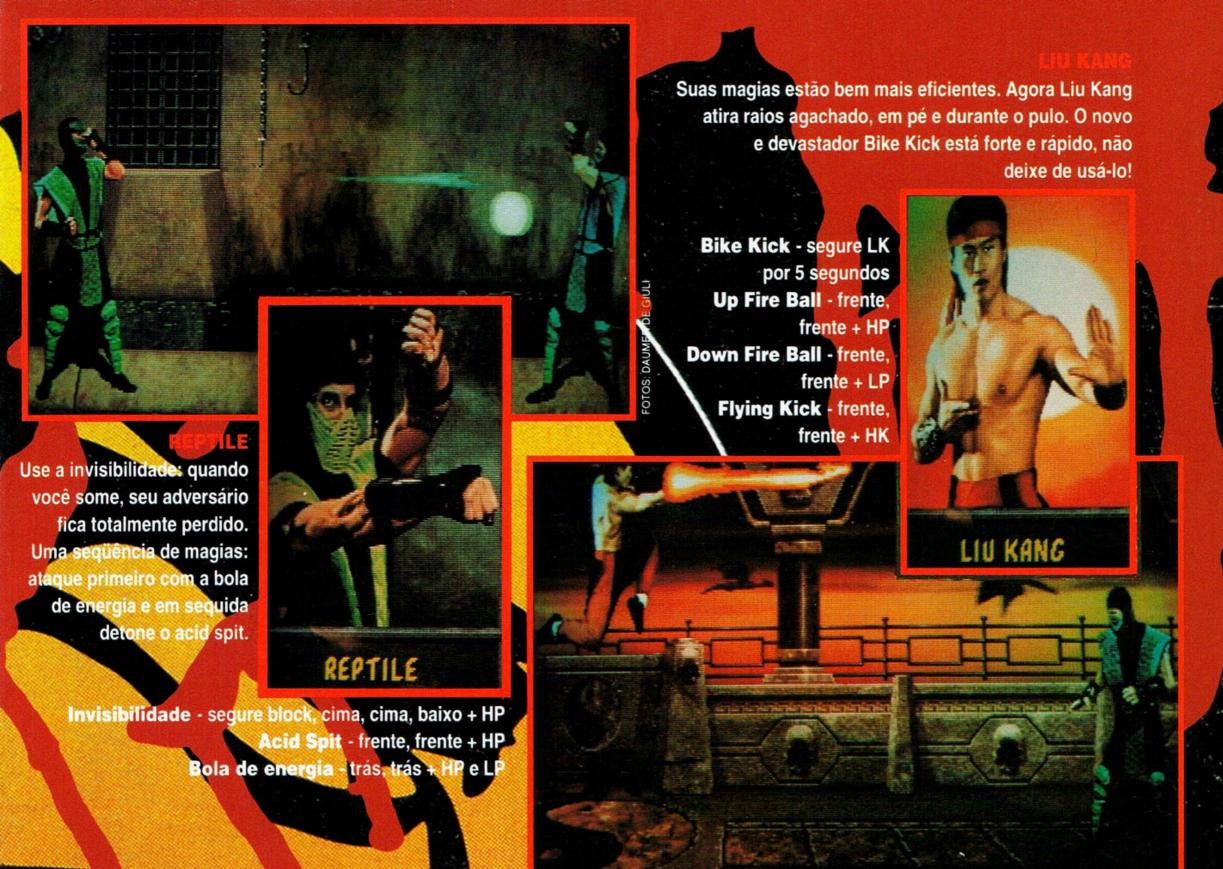
LK - low kick (chute fraco)

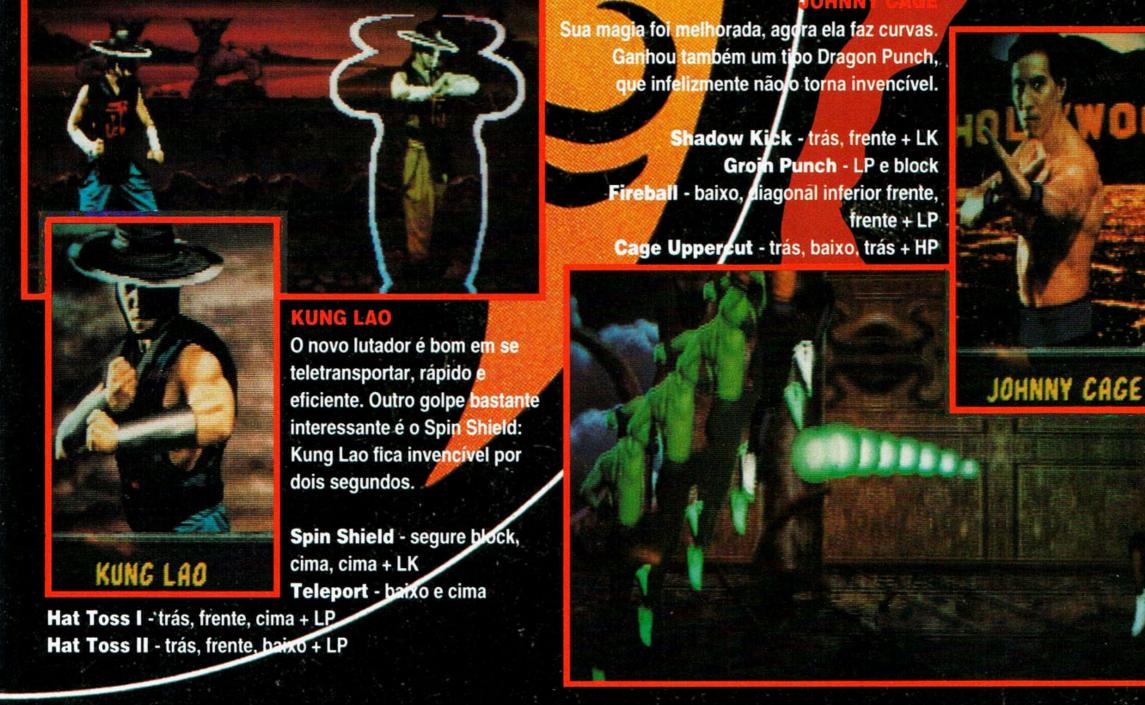
BABALITIES AND FRIENDSHIPS!!!

Além de tudo MK 2 tem os fatais de brincadeiras!

Isso mesmo, galera, para os menos
sanguinários, é possível finalizar o Kombat
tirando um sarro de seu adversário.

Podem ser feitos de duas maneiras: os babalities
dão o poder de transformar o inimigo em um
bebezinho; já os friendships são bem mais
engraçados! Scorpion apresenta seu boneco de
brinquedo e fala: "disponível nas melhores lojas
do ramo!" Shang Tsung forma um arco-íris no
cenário. Raiden mostra o Thunder Kid, sua versão
em miniatura. Será seu filho?







Ground Ice - baixo, diagonal inferior trás, trás + LK
Freeze - baixo, diagonal inferior frente, frente + LP
Rasteira - diagonal inferior trás + block, LP, LK

Sua grande arma: as metamorfoses. Outro ponto forte são as magias, principalmente a Multi-Ball.

Fireball - trás, trás + HP

Multi-Ball - trás, trás, frente, frente + HP

Scorpion - segure block e cima, cima

Baraka - baixo, baixo + LK





RAIDEN

Ganhou apenas um golpe, a Terapia de Choque. Mas não possui grande utilidade contra o computador. Ficou mais ágil, agora ele pode detonar o Torpedo no ar.

Torpedo - trás, frente, frente
Raio - baixo, diagonal inferior frente, frente + LP
Teleport - baixo, cima
Terapia de Choque - segure HP perto do adversário

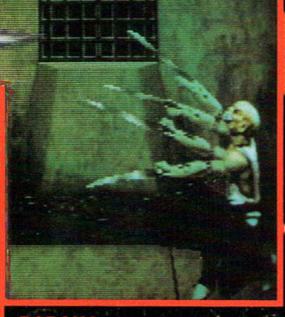
JAX.

Excelente e muito forte nos agarrões. Outro ponto forte são suas magias. Use e abuse do Wave Punch: você consegue até neutralizar voadoras.









BARAKA

O mais sanguinário. Suas duas garras metálicas lembram Wolverine, e o cara é tão nervoso quanto! Não se esqueça do Shredder, útil contra ataques aéreos.

Spark Toss - baixo, diagonal inferior trás, trás + HP Shredder - trás, trás, trás + LP Wave Punch - baixo, diagonal inferior trás, trás + HK Abraço Carinhoso - frente, frente +

Tremor da Terra - segure HP e LP por alguns segundos



A gata tem uma sequência animal: detone o Fan Wave e em seguida o Fan Toss, é uma das melhores táticas contra o computador.

Fan Toss - frente, frente + HP e LP

Fan Wave - trás, trás + HP Air Sweep - directional 180° trás + HP







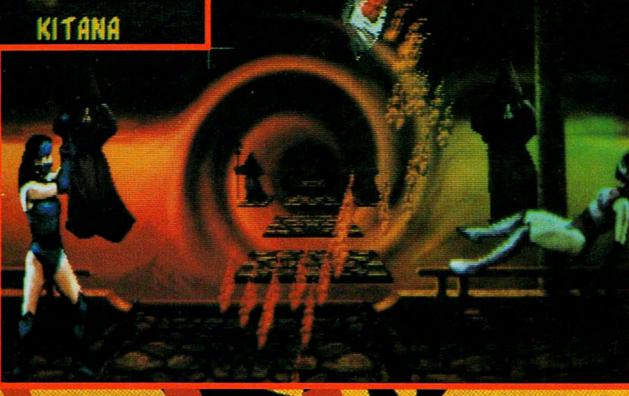
SCORPION

Sempre a mesma tática:

arpão e gancho, que ainda dá certo! Ah! Scorpion agora pode sumir durante o pulo, dando incrível poder de fuga.

Arpão - trás, trás + LP

Teleport - baixo, diagonal inferior trás, trás + HP Air Throw - segure block e pule contra voadoras Take Down - baixo, diagonal inferior trás, trás + LK



FATALITIES

Dá uma sacada em alguns fatalities super secretos!



Scorpion: aperte repetidamente o HP e dê dois toques para cima.

Johnny Cage: baixo, baixo, frente, frente + LP. Bem de perto!

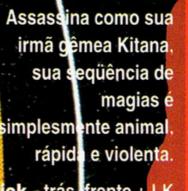
Baraka: durante o pulo faça trás, trás, trás e quando cair no chão HP

Sub Zero: frente, frente, baixo, frente + LP para congelar o inimigo.

Chegue então perto dele e aí detone frente, frente, baixo, frente, frente + HP.



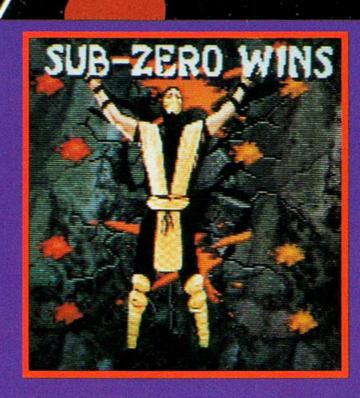
Um dos fatais de Mileena: ela aspira o inimigo e cospe os ossos. Apavora!



MILEEN

Drop Kick - trás, frente + LK Sai Shot - segure hight punch e solte





Caindo no
The Pit 2:
agora com
zoom e muito
sangue!

IRRRES

SUPER PRO





STIVEL



SUPER PRO-8







Estamos no ano de 50 A.C.. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos. Toda? Não!!! Uma pequena aldeia ainda resiste bravamente aos exércitos de Júlio César.

E, pra quem não conhece as aventuras de Asterix e Obelix, dos cartunistas franceses Goscinny e Uderzo, a principal razão de tanta bravura é uma poção mágica preparada pelo druida Panoramix, o bruxo da simpática aldeia gaulesa. Com essa poção, os guerreiros ficam invencíveis - pobres romanos...

Nesta aventura, Asterix e Obelix devem procurar pelas florestas gaulesas 6 diferentes ervas para que Panoramix possa continuar preparando sua poção. Afinal, sem ela, toda a resistência gaulesa iria para o brejo. Para superar este desafio, Asterix e Obelix tomam caminhos diferentes, proporcionando duas aventuras incríveis e muito engraçadas. Ainda é possível escolher entre 3 línguas: inglês, francês ou alemão! Ah, o game não tem passwords, mas sobram continues... Agora é com você!

OS PERSONAGENS



ASTERIX

O baixinho é fera! O que ele não tem de tamanho, tem de inteligência e de velocidade. E, com a poção mágica então... No game, Asterix é mais veloz e pode dar o pulo duplo.



OBELIX

O gordo amigo de Asterix é o único que não toma jamais a poção de Panoramix. Sabe como é, o cara caiu dentro do caldeirão quando era pequeno, e nele os efeitos são permanentes. E, por isso mesmo, Obelix é mais forte que Asterix. Porém, mais lento. Seu hobbie preferido é colecionar elmos romanos conquistados em batalhas - depois, é claro, de bater em romanos.



IDÉIAFIX

O pequeno e sagaz cãozinho de estimação de Obelix sempre acaba encontrando um jeito de ajudar

os companheiros. No caso do game, Idéiafix dá uma força nas fases de bônus.

	COMANDOS
ASTERIX E OBELIX	Botão 1 - soco. Botão 2 - pulo.
ASTERIX	Botão 1 + direcional para o lado - corre. Botão 1 + direcional para cima/baixo - joga a poção (se tiver).
OBELIX	Botão 1 + direcional para cima/baixo - atira o menir.

Tipo: Aventura Fabricante: Sega/ Tec Toy 4 Megabits Memória: Fases: 6 Jogadores: 2

Dificuldade: Gráficos: Música/Efeitos: Diversão:



01060

Pode-se jogar com Asterix, com Obelix ou ainda alternando os dois personagens à sua escolha. Idéiafix, o cãozinho de Obelix, entra em ação nas duas fases de bônus. A vantagem de jogar com o Asterix é que ele é mais rápido e dá o pulo duplo. Já o Obelix é mais forte, lógico!

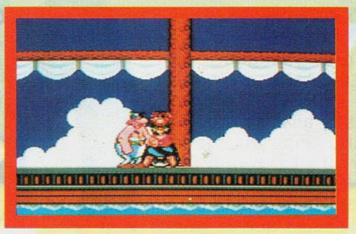
DICAS ESPERTAS

CAVERNAS



NAVIO PIRATA

O Boss desta fase vai dar um pouco de trabalho. Mas é só pegar a manha dele: pule quando ele vier por baixo e rapidamente passe por baixo dele quando ele saltar. Espere



até ele parar de girar para acertar um soco, e aí recomece a estratégia, até acabar com ele. Dá trabalho, mas é fácil!

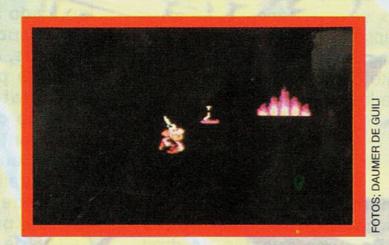
Na segunda fase Asterix começa a ter problemas. Para deslocar a pedra do alto, dê uma cabeçada na parede.
Para isso fique no canto esquerdo e venha correndo.
Com o caminho livre fica fácil pegar a poção do fogo.



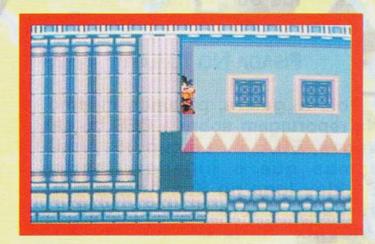
Agora volte para o lago e jogue a poção do fogo n'água. Pronto! A água evapora e surge a segunda ervinha!

CAVERNAS DE GELO

Quando as luzes se apagarem,
use a poção do fogo
para se guiar. Atire-a no
chão e fique bem
esperto: se o fogo cair,
indica a existência
de um buraco. Aí fica
fácil, não?

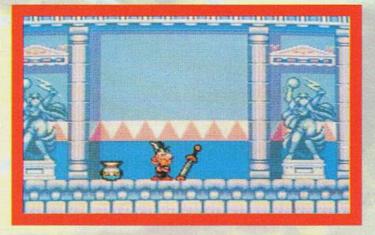


CASTELO ROMANO



Para pegar a erva desta fase você terá de trabalhar um pouquinho. Primeiro pule nessa parede acima da porta. Você encontra uma passagem secreta e chega em uma sala. Aí, é só encostar...

...na espada e voltar até a porta que está logo abaixo da entrada da passagem secreta, entrando nela. Pronto, agora é só seguir normalmente e conseguir mais uma erva!



BOSS



Esses romanos são uns neuróticos... E esse aí está disposto a cumprir ao pé da letra as ordens de César. Primeiro desvie das bolas de metal. Depois, pule os machados que vêm por baixo e abaixe-se para escapar dos que vêm por cima, aproveitando as brechas para atacá-lo. Quando você pensa que acabou com ele, engana-se: o centurião está de volta, mas desta vez atacando só com as bolas de metal. Escape delas passando por baixo, atacando sempre que ele der uma brecha.

E pronto: mais uma vez, como nos quadrinhos, a aventura acaba em pizza...

Ou melhor, em javali!



CD ROM NINTENDO

Caros amigos VIDEOGAME, a revista está PERFECT e nem precisou aliar-se a outra revista. Bom, eu queria saber se o CD para o Super NES vai sair mesmo ou não. Uma revista brasiliera disse que la sair, outra disse que não. E eu continuo sem saber. Aliás, o que diz a americana Electronic Gaming Monthly? Finalmente, vocês não acham que os cartuchos da Playtronic estão muito caros em relação ao mercado americano?

> Marcos Paulo Saiki Umuarama, PR

De uma vez por todas: a Nintendo não tem, pelo menos oficialmente, nenhum plano de lançar um leitor de CDs para o Super Nintendo. Segundo Michael Schachter, o executivo da Nintendo responsável pela América Latina, a Nintendo prefere apostar em uma máquina mais poderosa (o Project Reality, veja VIDEOGAME n. 30), de 64 bits, a entrar no mercado de games em CD, simplesmente porque com os recursos do atual Super Nintendo, o CD seria lento e não traria nenhum benefício em ação aos jogos. Estas informações, que Schachter deu em entrevista ao nosso Editor, Mário Fittipaldi, conferem com o que a revista Electronic Gaming Monthly publicou. Finalmente, os cartuchos da Playtronic custam um pouco mais caro que os cartuchos americanos, mas isso se deve à política de impostos do nosso governo em relação ao produto importado. Satisfeito?

MAPEAR OU NÃO MAPEAR...

Amigos da VIDEOGAME, gosto muito da revista e por isso vou fazer uma crítica. Por que vocês não colocam mais mapas de Zelda (Super NES)? Vocês publicaram mapas da primeira parte e depois, nada de mapas, por que isso? Afinal, já vi matérias sobre o Zelda que explicavam mais detalhadamente como pegar os objetos...

Paulo AugustoGalembeck São Paulo, SP

Você tem razão e não tem, Paulo Augusto. É que, assim que publicamos a primeira parte,



alguns leitores escreverem reclamando que estávamos acabando com a graça do game. Concordamos com isso, e optamos por publicar o que realmente fosse importante, e que não acabasse com o prazer da descoberta dos leitores. Acho que todos concordamos que um passo a passo do Zelda seria um desastre, não?

MEGA DRIVE JAPONÊS

Oi, galera da VIDEOGAME! Tenho um Mega Drive japonês, e muitas dúvidas. Gostaria de saber porque não consigo rodar alguns cartuchos. Para ser mais exato, os americanos. E, se existir algum adaptador ou algo que eu possa fazer me digam, pois não agüento mais alugar tanto cartucho legal e não conseguir jogá-los.

Euzébio Reis Rodrigues Nova Iguaçu, RJ

Infelizmente o seu Mega só roda mesmo cartuchos japoneses, Euzébio. Por uma questão de direitos autorais dos fabricantes, a Sega dividiu seus mercados em áreas, e fabrica produtos específicos para cada uma dessas áreas, sendo que tanto jogos como consoles são incompatíveis entre diferentes áreas. Simplificando, Mega japonês só roda cartucho japonês, Mega europeu só roda cartucho europeu, Genesis americano só roda cartuchos americanos e brasileiros. e



Zelda para SNES

assim por diante. No caso do Brasil, os produtos da Tec Toy seguem o padrão dos Estados Unidos. Para que o seu Mega rode cartuchos americanos e brasileiros, é preciso uma adaptação que pode ser feita em lojas especializadas de assistência técnica.

SUPER NES DA PLAYTRONIC

Aí, galera! Gostaria de parabenizá-los pelo trabalho. E gostaria tam-

bém de esclarecer algumas dúvidas: Por que alguns cartuchos americanos para Super Nintendo não funcionam no console da Playtronic? E para que serve aquela saída EXT que há na parte de baixo do console?

> Washington Leite Ribeiro São Paulo, SP

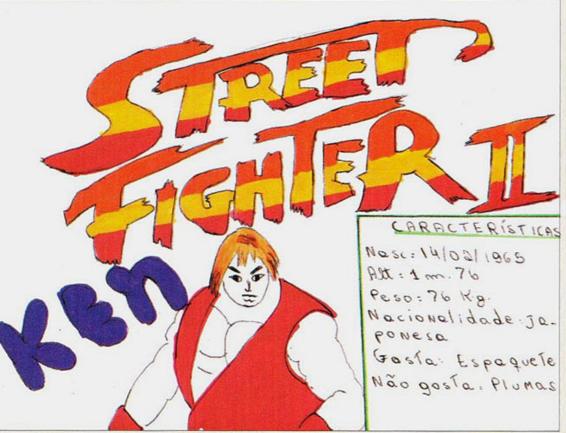
Washington, teoricamente todos os cartuchos americanos devem funcionar no Super Nintendo da Playtronic, uma vez que o console fabricado aqui é idêntico ao console americano, a não ser pelo sistema de cores, que no caso do brasileiro, segue o padrão PAL-M. Quanto ao EXT, trata-se de uma porta para conexão de periféricos (acessórios) que eventualmente possam ser lançados, como por exemplo um modem para ligação ao telefone e acesso à rede de jogos ou outras aplicações; ou até mesmo um CD-ROM (leitor de jogos em CD). Mas, por enquanto, essa porta não tem função, uma vez que nenhum desses acessórios ou qualquer outro foi lançado.

PISADA NO TOMATE

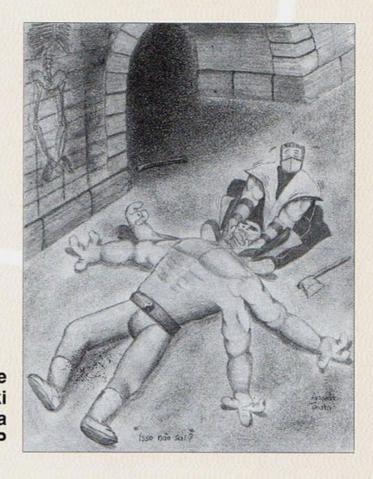
Pois é, galera, pisamos mesmo. Na reportagem sobre a CES de Las Vegas, EUA, na edição 35, publicamos que o jogador Charles Barkley joga no San Antonio. Na verdade, o fera Barkley joga no Phoenix Suns. Como nossos esforços para que o atleta fosse rapidamente contratado pelo time de San Antonio não deram certo (!), só nos resta pedir desculpas...

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!!!

RADICAL



Leonardo C. Cruvinel. 14 anos Coromandel. MG



Alexandre **Toshiaki** Tanaka Suzano, SP

Transcoders Para Video Games

Super Nintendo - Mega Drive - Game Family



Não precisa de fonte de alimentação própria. É leve e super compacto.

Mantém o seu vídeo game original.

Preço super econômico.



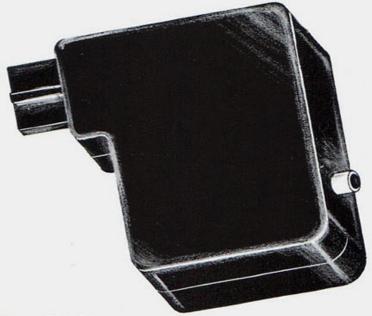
Transcoder T 44 SN transcodifica vídeo games Super Nintendo (Super Nes) NTSC para o sistema PAL-M. A qualidade é ótima.

Conheça os outros modelos:

Transcoder Br 42 MEGA - transcodifica sinais NTSC de vídeo games Mega Drive para o sistema PAL-M.

Transcoder Br 40 - transcodifica sinais NTSC de vídeo games: Game Family e similares, para o sistema PAL-M.

Transcoder Br 41 SNES - transcodifica sinais NTSC de vídeo games Super Nintendo (Super Nes) para o sistema PAL-M.



REVENDEDORES

SÃO PAULO / CAPITAL

Tecnovideo (Sumidouro) (011) 813-6300 Tecnovideo (Moema) (011) 575-5227 Tecnovideo (Potiguar) (011) 816-6431 Tecnovideo (Pinheiros) (011) 815-9144 Capital das Antenas (011) 220-7500 Ceamar Eletrônica (011) 223-7577 Ceamar Eletrónica (011) 223-7577 Color Som (011) 259-0999 Coml. Eletr. Bang (011) 220-3660 Eletrônica Santa Inês (011) 267-3058 Eletrônica Santana (011) 298-7066 Fotóptica (011) 212-0823 Midopa (011) 223-7964 NIDI (011) 241-4455 Panafax (011) 291-9825 Photografe (011) 239-2166 Trancham (011) 222-5711 Unitrotec (011) 223-1899 Wilson Bolsoni (011) 220-2895

Baurú - Eletrônica Asami (0142) 23-9551 Campinas - Merlin Video (0192) 42-4488 Campinas - Tecnicentro (0192) 31-2177 Campinas - Com. Somi (0192) 53-3434 Limeira - Vasconcelos (0194) 42-3624 Marília - D.M.Bernardes (0144) 33-7022 Mogl das Cruzes - Foto e Est. Takada (011) 469-2938 Ribeirão Preto - Pauledson (016) 634-9655 Santo André - Eletrônica Gilda (011) 440-1309 Santos - Eletrônica MHR (0132) 34-5973 S.José dos Campos - Service News (0123) 22-0100 S.José dos Campos - JWJ (0123) 22-0599

OUTROS ESTADOS

Rio de Janeiro / RJ - L.F.Queiroz (021) 262-8197 / 533-3399 - Centro Rio de Janeiro / RJ - L.F.Queiroz (021) 237-3399 - Copacabana Rio de Janeiro / RJ - World Video do Brasil (021) 325-6444
Rio de Janeiro / RJ - Hyper Sound (021) 252-7827
Rio de Janeiro / RJ - Pen Watch (021) 221-1086
Belo Horizonte / MG - Eletr. Sinderal (031) 201-5728
Belo Horizonte / MG - Transistora Beagá (031) 201-8955 Belo Horizonte / MG - Transistora Beagá (031) 201-8955
Brasîla / DF - Videotec (061) 274-9085
Campo Grande / MS - Eletrônica Concord (067) 383-4649
Curitiba / PR - Eletrônica Osaka (041) 222-0917
Golania / GO - CLC (062) 224-5996
Golania / GO - Radibra (062) 224-6933
Joinville / SC - Hang Video (0474) 33-6493
Londrina / PR - Katsumi Hayama (0433) 21-4004
Manaus / AM - Videotron (092) 223-7207
Natal / BN - Hartz Eletrônica (094) 222-1829

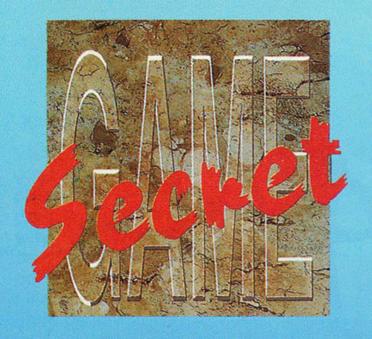
Natal / RN - Hertz Eletrônica (084) 222-1829 Ponta Grossa/ PR - Eletrônica W.A. (0422) 23-7058 Porto Alegre / RS - Video Game (0512) 24-3781 Porto Alegre / RS - Zaniratti (051) 221-8818 Recite / PE - Cielta (081) 241-4378 São Luiz / MA - Video Eletrônica (098) 227-2151

TCT - TELEVISION AND COMPUTER TECHNOLOGY

T 44 SN

Se você tiver dúvidas quanto a operação ou as conexões deste aparelho, entre em contato com a nossa Central de Vendas: (011) **581-7264** (Tronco)

> Fax: (011) 276-0968 Av. Pedro Bueno, 237 - Jabaquara São Paulo - SP





GREENMAZE

Quando encontrar esse cachorro, ajude-o com um EkeEke. Siga-o e você encontra Cutter, o dono do cachorro: ele lhe dará o Einstein Whistle. Esse item permitirá a você conversar com todos os cachorros. Depois de encontrar a Sun Stone volte para Massan e converse com o único cachorro da vila. Logo você descobre que o cachorro era uma garota chamada Bell, e quem a transformou foi a bruxa Helga. O feitiço só se quebrará quando a bruxa for destruída, então não perca tempo!

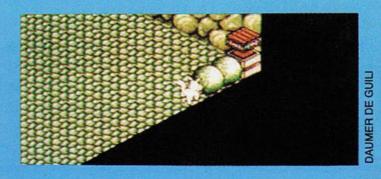
HELGA'S HOUSE



A casa da bruxa está ao norte de Mercator. Chegando lá Nigel será transformado em um cachorro vira-lata e deverá ultrapassar vários enigmas até encontrar a maldita bruxa. Nesta sala use as bolas de pedra para pisar em todos os blocos. Elas são o único caminho para ativar os blocos a tempo. Para facilitar sua missão, junte as bolas

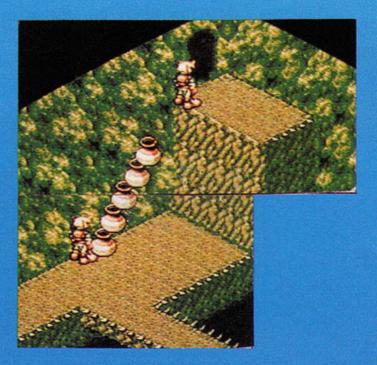


como na foto, assim você poderá andar sobre elas. Destrua Helga e todos voltarão ao normal. Ah! não se esqueça de pegar a Saturn Stone. Agora leve a Sun Stone para Ryuma e devolva-a para a Lighthouse, assim os navios poderão navegar novamente. Agora a viagem para Verla está liberada!



VERLA'S MINE

A população de Verla foi aprisionada pelo Duke Mercator. Sua missão? Salvá-los! Aqui você terá que empilhar os vasos para subir o paredão, só assim você poderá continuar sua jornada. Ainda no labirinto não esqueça de pegar a armadura Chrome Breast. Depois de salvar toda população volte para a cidade e receba a Thunder Sword, ela está dentro do poço.



DESTEL'S CAVE

Atravesse está caverna para chegar até o Lake Shrine. Lá você encontra Duke Mercator. Nesta sala você terá que encaixar os três caixotes nos respectivos buracos, mas não é tão simples! A melhor tática é cair dentro do buraco, e, ao sair, você estará na direção correta. Agora é só tentar! Depois de todo o sacrifício, pule no quarto buraco e ganhe a chave, sem a qual é impossível atravessar a caverna. Ainda na caverna pegue a Healing Boots, que é um item valioso.



LAKE

Use a estátua de Gaia em frente à deusa, logo o caminho para o Lake Shrine se abrirá. Pronto! Não perca a continuação na próxima edição!



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..

PERGUNTE AOS FERAS

SUPER MARIO WORLD (Super Nintendo)

Eu queria saber se há alguma passagem para ir por trás da montanha de *Vanilla Dome*. Já estou tentando há dias e ainda não consegui!! Diogo Antonialli Ortega Sidrolândia, MS.

Essa passagem existe, Diogo, e para encontrá-la faça o seguinte: o primeiro passo é encontrar e acionar os blocos vermelhos. Para isso, entre no estágio Vanilla Dome 2, encontre o "P" e leve-o para esquerda até o muro de blocos marrons. Agora, pisando no "P", o muro se transformará em moedinhas. Indo em frente, pule o primeiro buraco e caia no segundo. Neste pequeno labirinto você encontrará uma chave. Coloque-a na fechadura e abra o Red Switch Palace. Terminando este estágio vá para o Vanilla Dome 1. Neste estágio, logo depois dos blocos amarelos, você encontrará os blocos vermelhos. Suba neles e acione o péde-feijão. Este pé-de-feijão o levará para outra chave com fechadura que abre a passagem por trás da montanha. Ufa, matou?

TAZMANIA (Super Nintendo)

Eu gostaria de saber se existe algum macete para este game.

Frederico L. Netto Nova Iguaçu, RJ.

Neste game, Frederico, o importante é ser rápido e habilidoso. Cada segundo ganho é muito importante para conseguir mudar de fase. Uma boa dica para ganhar uns segundinhos preciosos é movimentar o direcional rapidamente para cima e para baixo, toda vez que você bater de frente com algum obstáculo. Desta forma é possível "desamassar" o Tazz mais rapidamente, sem perder tempo. Bom apetite!

ALADDIN (Super Nintendo)

Como é que eu faço para passar o primeiro BOSS?

Fábio Luís Lucco Limeira, SP.

É simples, Fábio! Fique parado na frente dele, esperando ele tentar acertá-lo. Na hora que ele tentar dar uma espadada em você, pule na cabeça dele e suba. Fique em cima até ele parar quieto com a espada. Aí é só repetir a tática mais 3 vezes e pronto. A única encrenca que você poderá encontrar, é se o seu cart for pirata. Em alguns piratas este BOSS é invencível e não dá para derrotá-lo... Puuuuutz!!

A LENDA DE ZELDA (Super Nintendo)

Seguindo as dicas da edição no. 31 de VIDEOGAME, consegui chegar até a porta do Santuário aonde tenho que deixar Zelda em segurança, mas não consegui saber como chego na capela. Aproveitando, gostaria de saber onde posso encontrar cartuchos de games de raciocínio, jogos de mesa e flippers (tipo pinball), e conhecer alguns títulos destes estilos.

Elaine Lavrador Vila Isabel, RJ.

Chegando na última sala marrom, após atravessar todo o calabouço, preste atenção, Elaine, pois existe uma porta impedindo sua passagem à capela. Note que nesta sala existem duas válvulas. Vá para a da direita, fique com Link em frente a válvula e aperte o botão A. Com o botão ainda apertado, aperte o direcional para baixo e Link acionará a válvula que abre a porta para a capela. Os games de raciocínio podem ser encontrados em grandes locadoras e algumas importadoras. Quanto aos títulos, o mais famoso é o Super Tetris 2 + Bombliss e, da mesma linha, existem ainda o

Yoshi's Cookie e o Pack Atack. Outros de raciocínio são o Push Over e o Pipe Dream. Um grande sucesso é o game Sim City, em que você terá de administrar uma cidade enfrentando problemas como a criminalidade, poluição, desemprego e tendo que resolvêlos com inteligência. Nessa linha de simuladores existem ainda o Sim Ant, Sim Earth, Megalomania e Populous. Os games de mesa existem mas com outros nomes. O xadrez chama-se ChessMaster. Banco Imobiliário chama-se Monopoly e o Detetive chama-se Clue-Classic Detective Game. Os jogos de cassino são Caesar Palace e o Vegas Stakes, ambos da PLAY-TRONIC, e tipo pinball o único existente por enquanto é o Jaki Crush, que é bem legal. Certo?

FINAL FIGHT II (Super Nintendo)

Existe alguma manha para jogar com outros lutadores, além dos três normais?

Osmar Barbosa S. Santos Jaboatão dos Guararapes, PE.

Para jogar com outros lutadores não, Osmar, mas é possível fazer o mirror match, aquela luta entre dois lutadores iguais. Na tela título aperte o direcional para baixo, para baixo, para cima, para cima, direita, esquerda, L e R. Pronto! Agora Haggar pode bater em Haggar, o Carlos surra o próprio Carlos e até a linda Maki pode bater nela maesma. Mais dicas deste game? Na edição no. 28 de VIDEOGAME tem um monte!

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.



- ROLOS V VENDO

BAHIA

- Dynavision 3 com 3 controles, 4 cartuchos e pistola, por Master System com 2 controles e 1 cartucho. Nilo, fone (071) 521-2168, Salvador, BA.
- V Nintendo com Super Mario 3, por US\$ 120. Marcelo, fone (071) 351-9386, Salvador, BA.
- Batman Returns sistema Super NES, ou troco por outro cartucho de meu interesse. Danilo, fone (071) 359-2008, Salvador, BA.
- Master System com controles, pistola e vários cartuchos. Eduardo, fone (071) 247-5815, Salvador, BA.

CEARÁ

R Best Of The Best - para Super NES, por Spider Man and X-Men ou outro. George, fone (085) 231-2501, Fortaleza, CE.

ESPÍRITO SANTO

- R TMNT 3 para Nintendo japonês, por qualquer cartucho para Master System, desde que com 4 Mega. Mateus, fone (027) 522-1473, Cachoeiro do Itapemirim, ES.
- Fatal Fury por Street Fighter Turbo, ambos para Super NES. Leandro, fone (027) 227-8764, Vitória, ES.

MATO GROSSO DO SUL

- Master System II com 3 cartuchos, rapid fire e óculos 3D. Tudo na caixa. Fábio, fone (067) 295-1788, São Gabriel D'Oeste, MS.
- Nintendo americano importado e destravado, com pistola, 1 cartucho e adaptador, tudo novinho. Vendo também os cartuchos Dragon Warrior III, Yo! Noid, Goal, Paperboy, Hogan's Alley e Mario 1. Eduardo, fone (067) 725-8504, Campo Grande, MS.
- Street fighter II e TMNT IV, ambos para Super NES, por US\$ 39 cada. Alex, fone (067) 242-1426, Miranda, MS.

MINAS GERAIS

- Phantom System com 10 cartuchos, pistola e 3 controles (1 TPC-3). Bruno, fone (031) 445-1096, Belo Horizonte, MG.
- R Street Fighter 3 para Nintendo, por Mega Man 6 do mesmo sistema. Edgar, fone (032) 235-1581, Juiz de Fora, MG.
- R Street Fighter II para Super NES, por Capitan America and the Avengers ou Super Mario Kart, ambos do mesmo sistema. Rogério, fone (032) 421-2153, Cataguases, MG.
- R Cartuchos para Master System Wonder Boy, Double Dragon, Alex Kidd In Miracle World e outros, mais pistola Light Phaser, por 2 cartuchos para Mega Drive. Marcelo, fone (032) 224-1019, Juiz de Fora, MG.
- Phantom System com 3 cartuchos e 2 controles mais uma bicicleta aro 26", por Super NES com 1 controle e 1 cartucho. Marcelo Mendes Vieira, Rua Quinanga, 179, Venda Nova, CEP 31610-260. Belo Horizonte, MG.
- Master System 2 com Alex Kidd na memória, 2 controles, pistola e 1 cartucho. Tudo por US\$ 150. Maria das Graças, fone (032) 351-1376, Barroso,
- Master System com 2 controles, 3 jogos na memória, rapid fire, pistola Light Phaser e 10 cartuchos, por US\$ 130. André Luís, fone (031) 279-4220, Belo Horizonte, MG.
- Bicicleta Monark Ranger por Mega Drive com Sonic e 1 controle. Carlos Tadeu, fone (035) 271-1666, Lambari, MG.
- Dr. Mario sistema Nintendo (72 pinos), original. Fernando, fone (031) 222-9232, Belo Horizonte, MG.
- Master System com 14 fitas por 1 Mega Drive com 3 cartuchos e 2 controles. André, fone (037) 231-4585, Pará de Minas, MG.
- C Phantasy Star para Master System. Ou troco por 2 cartuchos. Leandro, fone (032) 212-2430, Juiz de Fora MG.
- Hard Drivin' sistema Mega Drive, por outro cartucho de meu interesse. Patrícia Almeida, Rua Pernambuco, 1274, ap. 301, Centro, CEP 35500-008, Divinópolis, MG.
- Bit System com 2 controles e 1 cartucho, por US\$ 40. Jacy, fone (031) 273-3211, Belo Horizonte, MG.

PARÁ

- Dynavision 3 com 2 controles e 3 cartuchos por Mega Drive com 1 controle e 2 cartuchos. Eduardo, fone (091) 424-0728, Redenção, PA.
- Turbo Game com 3 cartuchos, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Aécio, fone (091) 255-1524, Belém, PA.

PARAÍBA

Cartucho de Odissey - Come-Come, por ET e Indiana Jones do Atari.

- Sebastião Faustino Casado Jr., Rua Samuel Antão de Farias, 33, CEP 58187-000, **Picuí**, PB.
- Master System Super Compact com eliminador de pilhas e 2 cartuchos, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Carlos Eduardo P. B. Amaral, Rua Luiz Lianza, 700, CEP 58040-040, João Pessoa, PB.

PARANÁ

- R Super NES completo com 5 cartuchos e Mega Drive completo com 10 cartuchos, tudo por NEO GEO completo com cartuchos. Admir, fone (0427) 46-1381, Pitanga, PR.
- Super NES com 1 cartucho e 2 controles. Pago até US\$ 150. Elvis Preslei, fone (041) 252-7260, Curitiba, PR.
- C Skate or Die para Game Boy. Urgente. Pago bem. Aurélio, fone (041) 244-2522, Curitiba, PR.
- Master System 2 com 7 cartuchos e Alex Kidd na memória, pistola e 2 controles. Tudo por US\$ 100. Gustavo, fone (041) 256-9458, Curitiba, PR.
- R Cartuchos sistema Nintendo, por outros cartuchos para Super NES. Pago a diferença. Fausto, fone (041) 224-5310), Curitiba, PR.

PERNAMBUCO

- Cartuchos 15 títulos para Méga Drive e 1 para Nintendo (60 pinos). João Manoel de A. Filho, Rua Camargos, 18, Itaparica, CEP 56463-000, Petrolândia, PF
- Adaptador sistema Nintendo, 72/60 pinos. Frederico, fone (081) 221-1928, Recife, PE.
- Super NES com 2 cartuchos e 1 controle, por US\$ 170. Nitamar, fone (081) 851-1128, Petrolândia, PE.

PIAUÍ

R 1942 - sistema Nintendo, por outro de meu interesse. Alexandre, fone (086) 234-1202, Teresina, Pl.

RIO DE JANEIRO

- Master System 3 ou Compact. Ou troco por Top Game com Mega Man 2, 3 e 4. Wilson Souza Antunes, Rua Alexandre Amaral, Lote 8, Quadra N, Santíssimo, CEP 23098-120, Rio de Janeiro, RJ.
- Dynavision 3 com 1 controle, pistola e 1 cartucho. Bom preço. Igor, fone (021) 719-1236, Niterói, RJ.
- Cartuchos para Top Game 5 títulos, ou troco por 2 cartuchos de Master.

 Alcimir, fone (021) 289-4096, Rio de Janeiro, RJ.
- R Atari com 4 controles e 5 cartuchos (3 de 4 jogos), por Prince Of Persia para Super NES. Ou outro cartucho de meu interesse. Leandro Barbosa Brandão, Trav. Carlos Xavier, 399, c/1, Madureira, CEP 21310-010, Rio de Janeiro, RJ.
- R Super NES com 3 controles e 4 cartuchos, por Sega CD. Robson, fone (021) 580-8562, Rio de Janeiro, RJ.

- Fatal Rewind sistema Mega Drive, por Capitan America do mesmo sistema. Fernando, fone (021) 371-1221, Rio de Janeiro, RJ.
- Master System 3 com 10 cartuchos, 2 controles e pistola, por Mega Drive com 2 controles e 4 cartuchos. Fábio, fone (021) 201-3945, Rio de Janeiro, RJ.
- R Bicicleta Caloi Cruiser, por Super NES com 1 cartucho e 1 controle. Luiz Fernando, fone (021) 521-7634, Rio de Janeiro, RJ.
- Master System com pistola, óculos 3D, Rapid Fire e 12 cartuchos, por US\$ 280. Mariana, fone (021) 238-8637, Rio de Janeiro, RJ.
- R Game Boy com 4 games, por 1 Mega Drive. Bruno, fone (021) 236-6309, Rio de Janeiro, RJ.
- Phantom System com 6 cartuchos e 2 controles. Peterson, fone (021) 222-5958, Rio de Janeiro, RJ.
- Master System 3 com 2 controles e 2 cartuchos, por US\$ 115. E também 6 cartuchos, por US\$ 15 cada. Fabrício, fone (0243) 43-3973, Volta Redonda, RJ.
- R Mega Drive com 1 controle, por 1 Game Gear com 1 cartucho. Roberto, fone (021) 593-3378, Rio de Janeiro, RJ.
- Cartuchos e 2 controles, por 2 cartuchos de Mega Drive. Magno, fone (021) 701-9939, São Gonçalo, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

R Lethal Weapon - para Super NES, por Super Mario Kart do mesmo sistema, ou outro cartucho de meu interesse. Henrique, fone (054) 344-1784, Tapejara, RS.

SANTA CATARINA

Cartuchos Nintendo - TMNT 2 e 3 e Ninja Gaiden II. Daniel, fone (0497) 44-1389, São Lourenço D'Oeste, SC.

SÃO PAULO

- Cartuchos para Super NES -Tiny Toon, Batman, Street Fighter II Turbo, Aladdin, Bubsy e outros. Pedro, (011) 205-9099, São Paulo, SP.
- Ayrton Senna Super Monaco GP por F1 Hero. Ambos na caixa com manual. Roberto, fone (011) 222-8522, ramal 416, São Paulo, SP.
- Renegade para Master System, super lançamento, por apenas US\$ 20. Ricardo, fone (011) 944-8531, São Paulo, SP.
- R Bicicleta BMX aro 20, nova, e Turbo Video Driver na caixa, por computador PC-XT. Gilbert Júnior, fone (011) 577-3924, São Paulo, SP.
- Master System II com 2 controles, pistola e 1 cartucho, mais US\$ 20. Tudo por Mega Drive. Marcelo, fone (011) 271-0875, São Paulo, SP.
- Turbo Game com 1 controle, e adaptador, 1 mini-game e 1 tabela de basquete. Tudo por US\$ 150. Paulo Roberto Sposito da Costa, Rua Húngara, 99, Lapa, CEP 05055-000, São Paulo, SP.
- Super NES completo, com 2 controles e o cartucho Tiny Toon. Tudo por US\$ 250. Aceito troca por Sega CD. Aliete, fone (011) 910-0333, São Paulo, SP.
- R Master System II com 1 controle e Alex Kidd na memória, por Super Charger com cartuchos. Thierre, fone (011) 201-8011, São Paulo, SP.
- Master System II semi-novo, com pistola, óculos 3D, rapid fire e 3 cartuchos, por Super NES completo. Renato, fone (0152) 92-1029, Salto de Pirapora, SP.
- Mortal Kombat para Mega Drive, por Aladdin e Immortal. Ou vendo por US\$ 70. Edson, fone (011) 239-8809, São Paulo, SP.

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.

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				
NOME:				
END:		1		1
BAIRRO:		1		
TELEFONE: DDD () CIDADE:		1		
ESTADO: ANÚNCIO: R C V	1			
	1			
		1		

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

NES CANYON CLUB

Especializado em Nintendo 8 bits, oferecemos jornal mensal e troca de cartuchos entre associados. Os interessados devem enviar dados pessoais e do console, catuchos que possui e uma pequena taxa de US\$ 1 (equivalente em CR\$) para Rua General Raul da Cunha Bello, 89, CEP 81150-320, Curitiba, PR.

SONIC'S GAMES CLUB

Para os fãs do porco-espinho, este é o melhor clube do mundo! Você que tem qualquer game do Sonic escreva para Rua da Penha, 249, Centro, CEP 13970-000, Itapira, SP. Dentro do envelope envie algumas dicas "da hora" do seu Sonic preferido e seus dados pessoais. Temos carteirinha, jornal mensal com dicas e segredos e muito mais. Fique sócio já!

FERAS EM DICAS CLUB

Continuamos funcionando a todo vapor! Mandem suas cartas pedindo e enviando dicas de NES,



Mega Drive e agora também de Super NES. Atenção: NÃO fornecemos jornalzinho. Carta que vier sem selo para resposta não será respondida. Somos especializados em RPG's e gostaríamos de entrar em contato com clubes que entendam deste tipo de game. O endereço vocês já sabem, Rua Pe. Ladislau Kula, 227, Santo Inácio, CEP 82010-210, Curitiba, PR.

BAD GAMES CLUBE

Somos especializados nos sistemas Nintendo e Sega, em todo tipo de games. Para associar-se basta escrever para Rua Cotinga, 460, Vila Nova Curuçá, CEP 08032-500, São Paulo, SP, não se esquecendo de

mandar 1 foto 3X4, dados pessoais e CR\$ 200 de taxa para o jornalzinho mensal.

NINTENDO MANIA CLUB

Somos especializados em Nintendo e Super NES e fornecemos dicas exclusivas destes sistemas pelo nosso jornalzinho mensal. Seja nosso sócio e receba a carteirinha do clube. Escreva para Avenida Manoel Dias da Silva, 2.407, ap. 102, Pituba, CEP 41830-001, Salvador, BA.

MEGA ESPECIAL CLUB

Um clube com muitos sócios em todo o país e com muitas dicas para Mortal Kombat de Mega Drive. Para associar-se envie 1 foto 3X4, CR\$ 200, 2 selos e

seus dados pessoais para Rua Jambeiro, 251, Jardim Jaraguá (novo), CEP 12062-580, Taubaté, SP. Temos carteirinha e jornal. Escrevam!

CLUBE SUPER MORTAL

Nosso clube trabalha com Super NES, Mega Drive e Master System. Fornecemos jornalzinho mensal. Para ficar sócio mande uma carta contendo seu nome endereço e telefone, CR\$ 250 e 2 fotos 3X4 para SHCES, quadra 711, bl. C, ap. 104, CEP 70655-703, Cruzeiro Novo, DF. E ligue para nós: fone (061) 274-3108, com Samuel.

MEGA GAME CLUB

Somos especializados em Super NES, Nintendo e Master System. Para associar-se mande 2 fotos 3X4, dados pessoais e CR\$ 200 para despesas. Você receberá um jornalzinho mensalmente e carteirinha. Nosso endereço é Rua Apucarana, 675, ap. 1, Ouro Preto, CEP 31310-000, Belo Horizonte, MG.

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.



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

Empresa oficial *WorldCup*USA94[™] para etiquetas adesivas

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

SU	PER NITENDO)						
SUPER MARIO KART (6) Mario Circut I	Reinaldo M.F. dos Santos	Best Time - 1'00"88 Best Lap - 0'12"11						
DEATH VALLEY RALLY (1)	Alexandre Negreiro Jung	1.530.710						
FINAL FIGTH 2 (N)	Leonardo A.Wilczek	3.335.105						
TAZ-MANIA (6)	Fernando Wendt	713.410						
SUPER STAR WARS (1)	Ricardo Brasil Lopes	1.136.000						
ADDAMS FAMILY II (6)	Bruno P. Guerra A.J.E.							
IV	IEGA DRIVE							
SUPER 0FF ROAD (6)	Rodrigo Marx Hollerbach	2.870.100						
PIT FIGHTER (3)	Equipe Thunder Game	2.254.680						
ALIENS 3 (1)	Dionisio Cason	4.283.570						
TERMINATOR 2 (2)	Daniel Zappe A.J.E.	9.267.300						
TAZ-MANIA (1)	Dionisio Cason	50.011.640						
	NINTENDO							
TMNT 2 THE ARCADE GAME (6)	André Silveira	226.060						
VICE: PROJECT DOOM (6)	Equipe Nes Tendo	961.200						
TINY TOON (1)	Fred Bugmann	1.063.600						
RC PRO-AM (1)	Luiz Otávio G.M.	107.887						
ROBOCOP 2 (6)	Luís Claúdio Moreira	21.876.200						
MAS	STER SYSTE	M						
THE LUCKY DIME CAPER (6)	Rodrigo Marx Hollerbach	902.550						
THE SECRET OF SHINOBI (6)	Rodrigo Marx Hollerbach	61.600						
SONIC THE HEDGEHOG (6)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800						
ASTERIX (6)	Dionísio Cason	3.492.600						

Só um recorde novo este mês! Uma pena! Mas podem ir esquentando os consoles, a pedidos, vamos mudar radicalmente esta seção, inclusive tornando-a muito maior. Não desanime se você ainda não entrou para a GALERIA. As chances agora serão maiores. O número entre parênteses indica quantos meses o escore 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); Alexandre Barros da Silva, Fábio Luiz dos Santos, Jô Elias (Multimídia), Luiz Carlos Mazzaferro Jr; Mateus Andrade Silva e Sylvio Deutsch.

Fotos

Studio Norberto Marques

Arquivo

José dos Šantos Silva

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

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Gerente Igar Aguiar Ros

Edgar Aguiar Rosa

Gerente de Marketing Publicitário Fernando A. C. Andrette.

Representantes SP Angela Taddeu, Tadeu Silveira e 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 Luttenschlager 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. VI-DEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados - 50 Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 00 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 4811.012.018. Editoração Eletrônica: Sigla V Editora. IMPRESSÃO: PADILLA

ANER



QUAL A BOLA DA COPA?



Participe da promoção "Qual é a bola da copa?" Para isto basta preencher o cupom abaixo respondendo qual é a bola oficial da Copa do Mundo de 1994. Sortearemos 30 bolas. O resultado final será publicado na edição de junho da revista Video Game. Validade da promoção: 15/Maio/94. Mande quantos cupons quiser. Não precisa recortar a revista, basta copiar os dados num papel ou tirar xerox da página. Envie o cupom para: Sigla Editora - Promoção "Qual é a bola da copa?"
Rua Alice de Castro, 60 - CEP 04015-903 - Vila Mariana - São Paulo - SP

	0 1 1 1 5 11 6	CUPOM		
	Qual a bola oficial da Cop Nome	d de 94?		
	Endereço		CEP	
1 2 2 2 2 2	Idade	Estado		

VOCÊ VAI CAUSAR MUITO IMPACTO.



MAS NÃO VAI SENTIR.

MIZUNO. Os melhores atletas do mundo recomendam e usam.

Sabe por quê? Ele é bonito, leve e resistente.

O sistema Transpower MIZUNO transforma todo impacto em impulso.

Aliás, não controle o seu impulso. Experimente um MIZUNO.

Você vai causar o maior impacto.



ZEN





Em prol da cultura gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor.
Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: Pedro Henrique

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e mail.



facebook.com/retroavengers



retroavengers@gmail.com



retroavengers.blogspot.com.br



























