

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

ANO 4 - NÚMERO 39 - 3.00 URV\$

# Videogame

## VIRTUA RACING

OS PILOTOS TONY KANAAN E DIMAS DE MELO PIMENTA TESTAM NO MEGA E NO ARCADE

NINTENDO  
DEBULHAMOS  
MEGA MAN 6

MULTIMÍDIA • EXCLUSIVO

## SUPER METROID

24 MEGA DE MUITA  
AÇÃO PARA O  
SUPER NES

  
SIGLA  
EDITORA

MAKING OF  
THE 7th. GUEST





# BOTE OS INIMIGOS NO BOLSO.

Agora você vai experimentar toda a ação do emocionante mundo Nintendo, em um game realmente portátil, leve e compacto: Game Boy. Alimentado por 4 pilhas comuns, permite cerca de 30 horas contínuas de jogo. Game Boy, o sistema número 1 em vídeo game portátil, inclui o fascinante jogo TETRIS.

E você ainda pode comprar dezenas de outros jogos incríveis e acessórios. É por isso que os melhores jogam aqui.

**GAME BOY**  
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM



THE Best  
play Here

Nintendo®

**PLAYTRONIC**



Diretora Presidente Maria Célia Furtado

## VideoGame

Diretor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretora de Comunicação Maria das Mercês Rocha Leite

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

### REDAÇÃO

Editor Chefe Mário Fittipaldi

Editor Assistente Betto D'Elboux

Editor de Arte Marco Palanti

Secretária de Redação M. Ângela de Miranda

Colaboradores Alexandre Barros da Silva, Ângelo Parise Neto, Eduardo Murata, Fábio Luiz dos Santos, Glauco Vilas Boas, Heraldo Galan, Jô Elias, Luiz Carlos Mazzaferro Jr., Marijô Zilveti, Mateus Andrade Silva, Rodrigo de Andrade Segatti, e Sylvio Deutsch.

Fotógrafos Daumer de Giuli  
Studio Norberto Marques

Arte Adinalva Ferreira Higa  
Alberto Almeida Aragão  
Manoel Marcelo Valverde  
Marcelo Barbosa da Silva

Produção Gráfica Ivo Ramos, Soraya Maria P.M. Corrêa

### PUBLICIDADE

Gerente Edgar Aguiar Rosa

Novos Negócios José Eduardo Bechara  
Fátima C.L. Abbamonte (assistente)

Contatos de Publicidade São Paulo Angela Taddeo; Antonio Carlos C.Silva e Tadeu Silveira

Representante Rio de Janeiro Áldano Alves  
Rua do Acre, 90802, Centro,  
CEP 20081-000 Tel. (021) 253.5874

Gerente de Circulação Arlete M.Lopes

Gerente Contábil Osny Luttingschlager 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. TELÉX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Jornalistas responsáveis: Elisa Sarti (Mtb 21343) e José Augusto Aideira (Mtb 23465). Impressão: CLY

ANER

Vocês já ouviram falar no sétimo convidado? Não? Pois é, galera, é demais. The 7th. Guest é um dos melhores jogos que eu já vi na vida. E olhem que estou nessa praia desde o tempo do Space Invaders dos flippers... O game utiliza um monte de técnicas revolucionárias de programação. Saca só: atores de verdade foram gravados em vídeo movimentando-se em um espaço vazio. Esse espaço foi posteriormente criado, em três dimensões, por um computador e um programa muito especial, chamado 3D Studio. É um arraso. E você vai ficar sabendo todos os detalhes da produção desse game para PC - claro, ele vem em 2 CDs e tem mais de 1 Gigabyte de memória...

Bom, nem só de computadores vive a **VideoGame**. Por isso, debulhamos todo o Super Metroid pra você. Tudo sobre esse superlançamento para o Super NES está aí: mapas de todas as áreas, roupas e armas especiais e muito mais. Confira! Pra Mega, o destaque fica por conta do Virtua Racing. De novo? Sim, de novo. Mas, desta vez, dois feras das pistas deram uma debulhada no game e comparam com a versão do arcade. Ah, claro: os feras são Tony Kanaan, que corre pela fórmula Alfa Boxer, na Itália, e Dimas de Melo Pimenta III, um fera do kart.

Apesar de estarmos em junho - mês de Copa do Mundo nos EUA -, você vai notar que não tem nenhum game de futebol nesta edição. Calma, galera, ninguém por aqui enlouqueceu. É que, como Copa do Mundo é um evento muito especial, resolvemos preparar uma edição também muito especial pra comemorar. É a VideoGame World Cup USA '94. Além de avaliar todos os últimos lançamentos de futebol do mercado - e olhe que não são poucos...! - esta edição traz também tudo sobre a

Copa, a história de todos os mundiais e tudo sobre o time do Brasil, com depoimentos exclusivos do Romário e do Carlos Alberto Parreira. Imperdível, não?

Com **VideoGame** é assim: você mata a pau!

Mário Fittipaldi

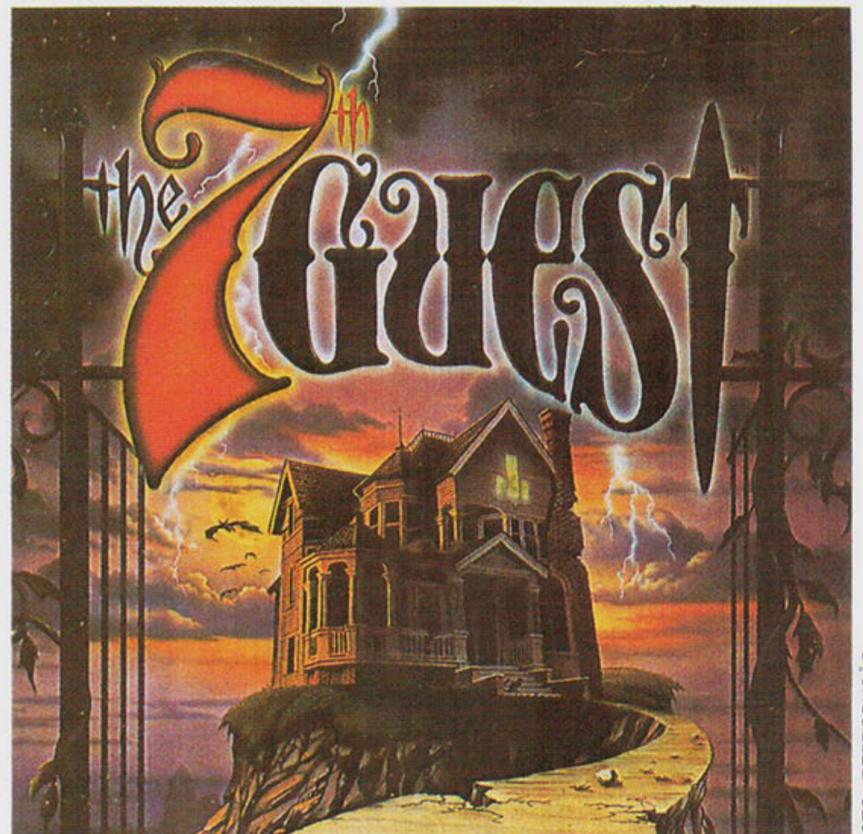


FOTO: REPRODUÇÃO

# OPTIONS

## MULTIMÍDIA

- 8 COMPUTADOR OU TV?
- 9 MAKING OF THE 7th. GUEST
- 14 SEGA CD: TOMCAT ALLEY

## SUPER NINTENDO

- 16 SUPER METROID
- 20 STAR TREK
- 22 KNIGHTS OF THE ROUND
- 24 THE FLINTSTONES

## MEGA DRIVE

- 26 NBA JAM
- 30 ESPECIAL VIRTUA RACING
- 32 DRAGON BALL Z 2
- 34 MEGA TURRICAN

## NINTENDO

- 38 MEGA MAN 6

## MASTER SYSTEM

- 41 SUPERMAN

- 6 BITS
- 42 GAME RADICAL
- 44 CARTAS
- 45 GAME SECRET
- 46 TILTE

## REVISTIM!

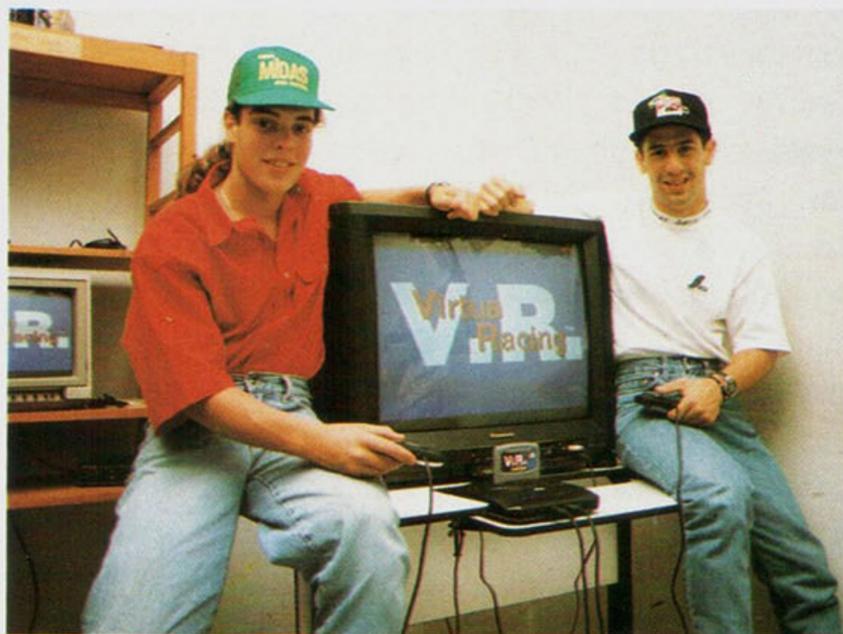
### CAPA: O FIM DA PIRATARIA?

- 3 ROLOS & TROCAS
- 7 CLUBES
- 8 GALERIA DOS FERAS



FOTO: DAUMER DE GIULI

*Super Metroid debulhadinho! Onde? Página 16, galera!*



*Dimas de Melo Pimenta III e Tony Kanaan contam tudo sobre o Virtua do Mega e Arcade, na página 30.*

# BITS

## SATURNO

### CHEGA NO FINAL DO ANO



DIVULGAÇÃO

O novo console da Sega chega com tecnologia RISC de 32 bits e promete muita emoção.

Por Marijô Zilveti

Saturno, além de um planeta, também foi o pai de todos os deuses na mitologia grega. No mundo do videogame, ele será um equipamento poderoso. É o que está prometendo a Sega, que deve lançar o produto até o final do ano nos Estados Unidos e Japão.

Gamemaníacos do Brasil terão de esperar até o ano de 95. É isso mesmo, a Tec Toy deve trazer esse videogame ao país somente no primeiro trimestre do próximo ano.

Saturn é o nome do projeto do novo videogame da Sega. Ele ainda não tem nome oficial, mas sabe-se que este console sairá de fábrica com 32 bits e chips RISC (conjunto de instruções reduzidas) da japonesa Hitachi.

Alguns de seus microprocessadores estarão dedicados a processamento de imagens e sons. Vantagens? Promete-se um maior desempenho no produto. Quer mais? Um console de 32 bits é bem mais rápido que os de 16 que andam nas mãos

da galera. Principalmente devido à tecnologia RISC - como o processador realiza um número menor de instruções, ele faz isso muito mais rápido. Claro, em contrapartida, os programas - leia-se jogos - tem de ser mais complexos na programação. O resultado é um processamento mais rápido dos gráficos e jogos muito mais interessantes.

Outra surpresa que executivos da Sega japonesa revelaram, quando estiveram no Brasil: já estão quase prontos três títulos para o Saturn. Virtua Racing - que você já conhece bem do Mega e arcades - Daytona e Virtua Fighting estão sendo desenvolvidos pela própria Sega. E de quebra, já estão sendo escolhidas softwarehouses para desenvolver games para esse novo equipamento.

Agora, o bom dessa história toda é o preço, item número um na hora de pesar prós e contras para comprar um console de videogame. A Sega quer

lançar esse equipamento, custando entre US\$ 450 e US\$ 500, nos EUA. No Brasil deve chegar a US\$ 700. Se parece caro à primeira vista, comparando com outros consoles de 32 bits do mercado - como o 3DO, por exemplo - já dá até para mudar de idéia.

E para completar as novidades, a Sega deve lançar com o Saturn um acionador de CD-ROM de dupla velocidade e um modem, que permitirá conexão com redes de jogos e serviços via telefone.

#### PROMOÇÃO 'QUAL É A BOLA DA COPA'

Aqui estão os 30 ganhadores da promoção "Qual é a bola da copa?", publicada na edição 36 da revista VideoGame. Confira se você está entre os premiados.

Alexandre Mathias Brito, Rio de Janeiro,RJ; André Cintra de Souza Pereira, São Paulo,SP; André Morade, São Paulo,SP; Cion A. do Nascimento, Curitiba,PR; Danilo M. de Souza, Santo André,SP; Eduardo Gonçalves, Varginha,MG; Franco Viana Cuadrado, Porto Alegre,RS; Gustavo Escudero da Silva, Jundiaí,SP; Iahn Gonçalves Barreto, Ribeirão da Neves,MG; Jean Carlos Back, Joinville,SC; Jean Rodrigo Lachman, Pato Branco,PR; Luciana Kazuko Nishioka, São Paulo,SP; Luciano R. Garcia, Araras,SP; Marcelo K. Butturini, São Paulo,SP; Marcelo Pinheiro, Natal,RN; Márcio H. Moreira, São Paulo,SP; Maurício Marques, São Paulo,SP; Paulo Ronaldo de Souza Junior, Rio de Janeiro,RJ; Rafael Dantas Arantes, São Paulo,SP; Rafael Ito Kawahara, Americana,SP; Raul Escabras Farré, São Paulo,SP; Renato Metran, São Paulo,SP; Ricardo Canuto Medeiros Amorim, Brasília,DF; Rodrigo Caldas Freitas, São Luis,Maranhão; Rodrigo Neto, São Paulo,SP; Rodrigo Zacarias de Moraes, Goiânia,GO; Thiago Barcelos, São Paulo,SP; Thiago de Araujo Coelho, Vitória,ES; Vitor dos Santos Vilas Bôas, Salvador,BA; Zelinda Vieira Miranda Silva, São Paulo,SP.



O *Incrível Hulk*: pronto para ataque na tela

### O INCRÍVEL HULK: PRONTO PARA ATAQUE NA TELA

O *Incrível Hulk* promete mais verde na tela de seu videogame. Quem joga com Mega Drive ou Game Gear poderá conferir a força desse herói. Hulk era um personagem de história de quadrinhos da Marvel, na década de 60, e que nos anos 80 virou filme. Trata-se de um cientista que em uma experiência de laboratório ficou exposto a raios gama. Cada vez que sua adrenalina sofria alterações, ele ficava mais forte, suas roupas rasgavam-se, já que ele aumentava de tamanho e, de quebra, ainda ficava verde - não que o cara gostasse do Palmeiras, ele nem se ligava em futebol....

O jogo para Mega deve trazer as mesmas emoções da TV. O jogador fará o papel do Hulk e terá de defender quem estiver em perigo.

### NOVOS TÍTULOS PARA SUPER NES

Prepare seu Super NES para as novidades. A Playtronic deve trazer para julho e agosto dois novos títulos. Nas suas férias vem aí *Stunt Race FX*. Um dos games mais aguardados, já que, como *StarFox*, o cart vem com o chip Super FX-2, que cria efeitos tridimen-

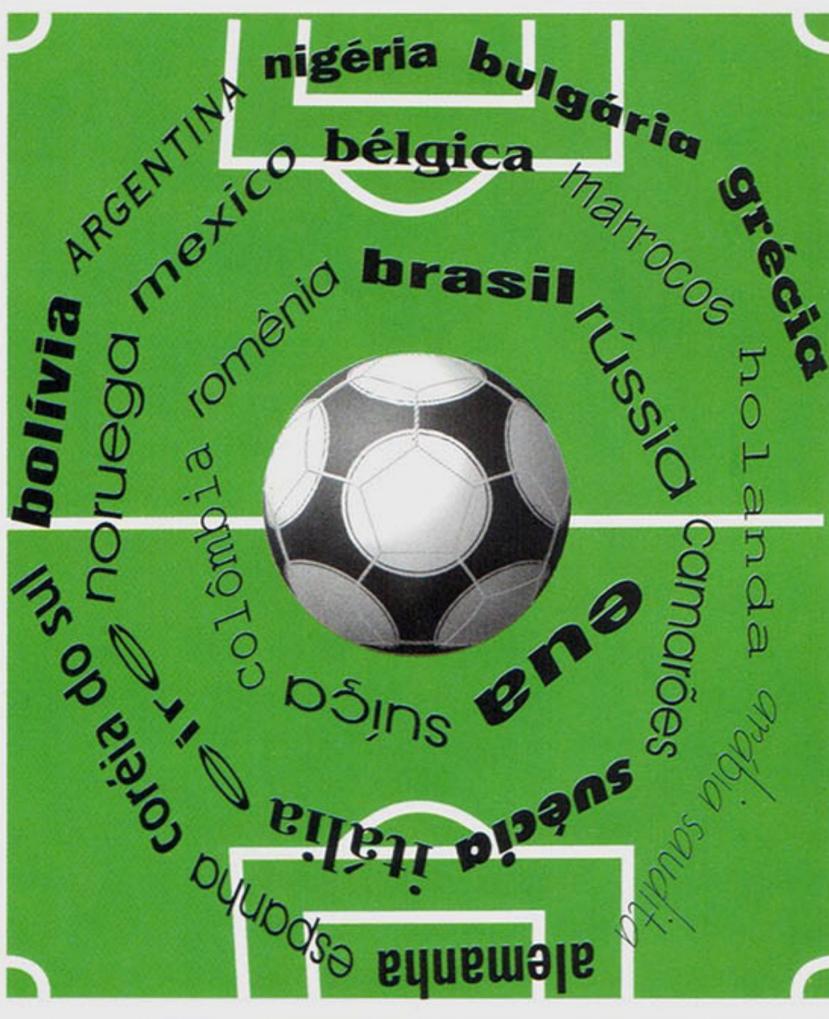
sionais. É uma boa pedida para quem gosta de simuladores de corrida. São 24 fases de emoção para correr pelas pistas de sua TV. O cartucho permite até dois jogadores. E para quem é viciado em Tetris, a Playtronic deverá lançar em agosto *Tetris 2*, também para o Super Nintendo. Quem já se aventurou pelo Game Boy ou mesmo em microcomputadores do tipo PC vai poder conferir a partir do segundo semestre o mesmo título para videogame. Haja vício.

*Stunt Race FX*, para super Nes



NINTENDO OF AMERICA

As novidades não param por aí. Em Outubro estão chegando mais dois títulos: *Uniracers*, um jogo de corrida em que você tem de provar que é o máximo em cima de um par de monociclos, e *Super Punch-Out!* Quem não se lembra desse cart no Nintendinho, assinado por Mike Tyson?



novas emoções. Em setembro, a Accolade lança nos EUA o CD-ROM *All-Pro Video Football* para micros IBM PC e Macintosh. Esse game simula todos os jogos da National Football League, trazendo nomes e estatísticas de pelo menos 51 jogadores da NFLPA. O CD traz ainda videoclips de jogos recentes e também comentários jornalísticos. Com *All-Pro Video Football* até dois jogadores poderão disputar partidas de futebol americano. O resultado do jogo é mostrado em imagens de vídeo. O preço de lista de *All-Pro Video Football* nos EUA é US\$ 69,95. O telefone nos EUA é (001-408) 985-1700.

ILUSTRAÇÃO: HERALDO GALAN

### VIDEOGAME VAI À COPA

### FUTEBOL TAMBÉM VAI AO MEGA DRIVE

Adeptos do esporte de poltrona vão vibrar com a novidade. Para pegar carona na Copa, os norte-americanos estão lançando *J-League Pro Strikers*. O cartucho é para Mega Drive e já vem com adaptador para conectar até quatro jogadores. Durante o mês de junho, o cartucho poderá ser encontrado nas locadoras. Vale a pena conferir.

### ACCOLADE ADERE AO FUTEBOL AMERICANO EM CD-ROM

Depois da Copa, o futebol americano ganha

Imperdível! VideoGame está preparando uma superedição especial para esta Copa do Mundo. A revista traz todos os grandes lançamentos de futebol para Mega Drive, Super Nintendo, Nintendinho, Master System, Game Boy, Game Gear e Neo Geo. Um guia completo para você não jogar dinheiro fora na hora de alugar.

E, como futebol é a palavra de ordem, você vai conferir também tudo sobre todas as copas, um guia completo da Copa do Mundo dos EUA e também como está o time do Brasil, nas opiniões do Técnico Carlos Alberto Parreira e do atacante Romário. Demais, não? Confira nas bancas!

# MULTIMÍDIA

Por Jô Elias

## COMPUTADOR OU TV?

**Uma gigantesca rede de serviços, acessados pelo usuário de dentro de casa e pelo telefone, é a tendência do mercado americano. A dúvida é o aparelho que fará essa conexão.**

Qual será a porta escolhida para o mundo totalmente digital? Esta é a grande questão que está rondando as cabeças dos empresários das empresas de informática, eletrônica e de comunicações. Será a TV ou o microcomputador? Eu não me atrevo a apostar agora.

Enfim, a discussão tem tomado páginas de jornais como The New York Times e as revistas especializadas estrangeiras. Os que são a favor da televisão creditam sua posição favorável à grande penetração do aparelho na sociedade americana. Que muito mais gente vê TV do que mexe no micro. Para acrescentar mais lenha na fogueira, tomam partido de uma pesquisa que aponta um dado curioso: cada americano passa em média um minuto por dia em frente ao micro. Agora, em frente ao televisor... tente só imaginar! O presidente da Silicon Graphics (uma fabricante de estações de trabalho que está projetando os aparelhos set-top que farão a conexão do televisor com a rede, Ed McCracken, afirma: "Em frente ao computador pessoal, você faz coisas e ele reage aos seus comandos. No mundo do entretenimento, a televisão faz coisas e você reage a elas. A TV interativa tem mais a ver com isso".

Já quem defende o micro aponta



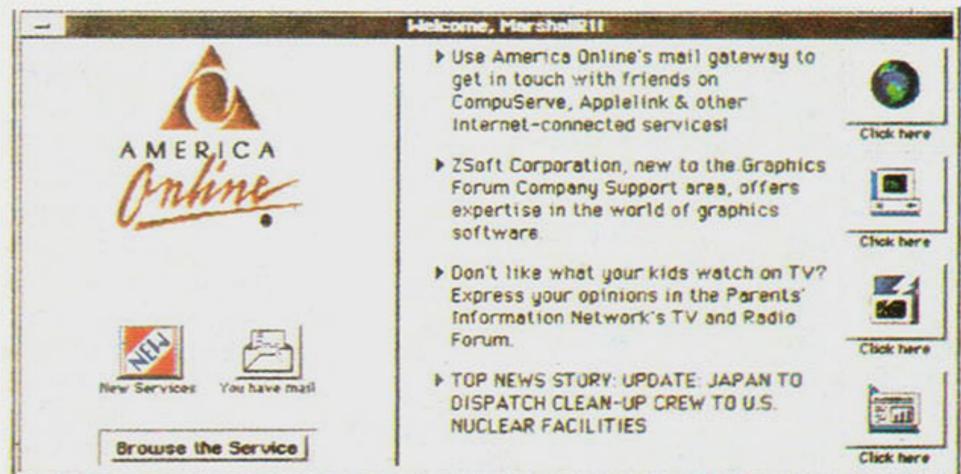
IS Multimídia (Itautec): um dos caminhos para acesso à redes.

várias vantagens. O número de usuários domésticos está aumentando. A Intel, fabricante dos processadores 80486 e Pentium, dos PCs, acredita que ele já esteja presente em mais de 30% das casas americanas. Outro dado: no final deste ano, os serviços on-line que as empresas americanas oferecem já contarão com mais de 5 milhões de assinantes - como é o caso do CompuServe, Prodigy e America On-line -, pois eles já contam com uma série de serviços que a TV interativa está prometendo para o futuro, como home shopping e home banking (compras e serviços bancários

em casa). A tela do computador é melhor que a da TV e o custo atual de um desktop é muito menor que o de um destes controladores que estão sendo projetados e testados em diversas cidades americanas. Resumindo: o micro já está aí na mão.

Como porta de entrada para a "super hiperestrada de informação" há ainda uma série de candidatos: os videogames (a Sega quer o seu Saturn nesta briga) e os players de multimídia, como tanto apregoou Trip Hawkins com o seu 3DO, numa vertente que ainda inclui Commodore, Sony, JVC, entre outras.

Agora nada resta a nós, mortais, a não ser esperar para saber quando isto tudo estará disponível para, consequentemente, fazer a escolha e assim determinar o que será o padrão. Nada com que você precise se preocupar até o fim da adolescência.



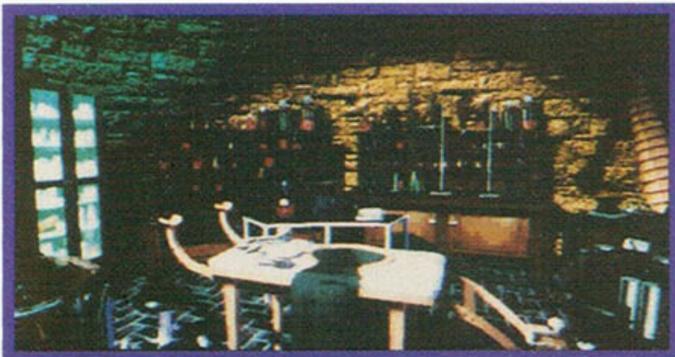
Tela de Abertura da America On-Line: serviços em casa.

# MAKING OF

Saiba, passo a passo, como foi feito o maior e o melhor jogo em CD já programado para PCs!

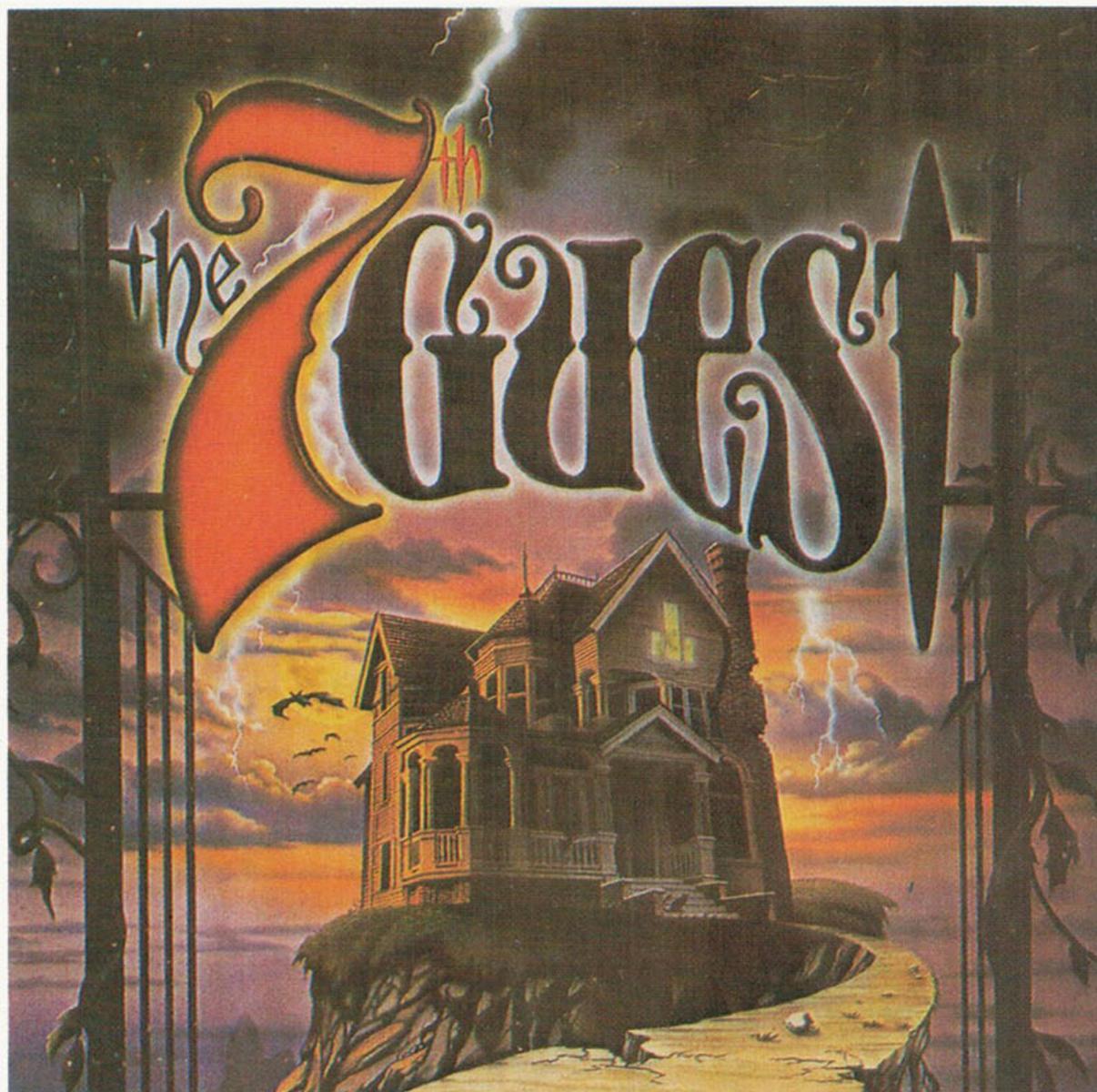
Luiz Carlos Mazzaferro Junior  
Sylvio Deutsch

**V**ocê já deve ter ouvido falar do famoso game para PC, The 7th Guest. Não ouviu? Então está ouvindo agora. Trata-se de um jogo fantástico em muitos aspectos, mas um dos mais impressionantes sem dúvida é o tamanho. Todo mundo sabe que um jogo com, digamos, 15 disquetes, é imenso. Considerando que num CD-ROM cabe o equivalente a 450 disquetes e que o The 7th Guest ocupa dois Cds, ele sem dúvida concorre ao título de maior jogo jamais feito! Vale lembrar também que ele levou a bagatela de três anos para ser produzido, de 1991 a 1993. Foi o primeiro jogo a introduzir atores de verdade com os quais você interage e é inteiramente construído com o 3D Studio da AutoDesk, um programa fantástico



Repare na textura das paredes:D+!

para criação de objetos e espaços tridimensionais. E, além de tudo, o The 7th Guest ainda é um jogo incrível de ser jogado! Você é um dos convidados numa mansão cheia de problemas que precisam ser resolvidos para que se consiga sair com vida. Alguns destes problemas, verdadeiros quebra-cabeças, são simples. Depois que você descobre o que precisa ser feito... mas a maioria deles são bastante complexos e desafiadores.



Se você tem um CD-ROM (de dupla velocidade, por favor!), aproveite. Se não tem, será que não está na hora de comprar um?

## A concepção

Graeme Devine e Rob Landeros, os dois fundadores da Trilobyte, que fez o The 7th Guest, pensavam em fazer um jogo só com imagens gravadas em vídeo. A idéia era gravar cenas dos atores em uma mansão que servisse de cenário.

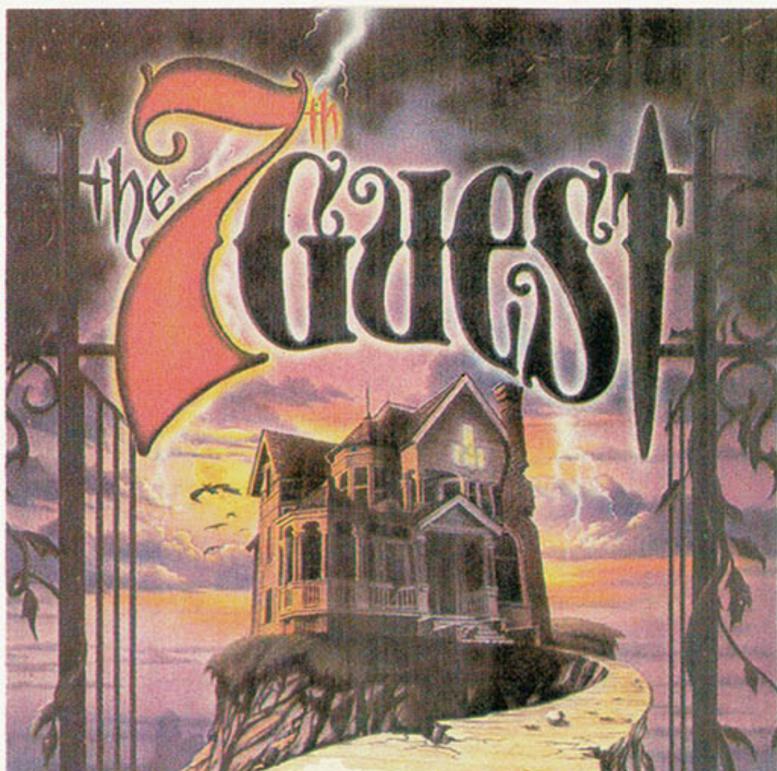


FOTOS: DAUMER DE GIJUI

Pouca iluminação cria clima de terror constante

Mas então conheceram Rob Stein, um especialista em animação tridimensional que trabalha com o 3D Studio. Ele

·MULTIMÍDIA· ·MULTIMÍDIA· ·MULTIMÍDIA· ·MULTIMÍDIA· ·MULTIMÍDIA·



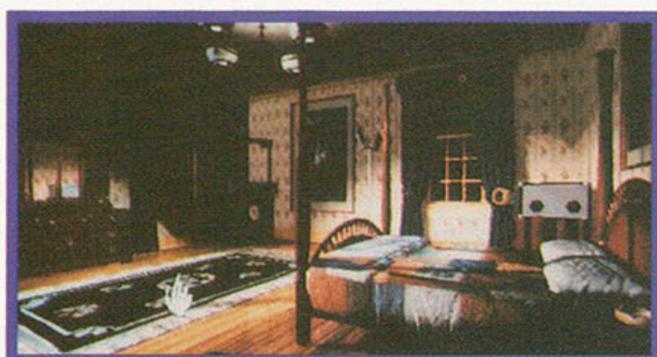
vários ângulos (nos abajures, por exemplo) e, como

ela é concebida em três dimensões, pode-se também andar por ela e olhar para qualquer lado. Isso é feito determinando-se "câmaras" - que mostram o ambiente de um determinado ponto de vista - e o trajeto que a câmara vai realizar através da sala. O programa calcula automaticamente a nova posição da sala de acordo com cada mudança de posição da câmara. Cada mudança é chamada de frame. E, na animação final do game, passam cerca de 6 frames por segundo.

Feita a parte do computador, vem a dos atores. É montado um cenário todo azul reproduzindo as salas já feitas. O azul é usado porque a câmara de vídeo não registra aquele tom específico da cor, assim a imagem fica sendo só a da pessoa se movendo no vazio. Sacou? Agora é só sobrepôr a imagem dos atores se mexendo no vazio com as imagens construídas no 3D Studio, e temos um jogo fantástico. Isto é feito em um computador gráfico muito usado pelas emissoras de tevê, e o efeito se chama cromakey.

Enfim, as duas partes finais: a música, composta especialmente para o jogo por um americano já famoso em jogos multimídia: The Fat Man; e os ruídos, feitos também num estúdio de som, como num filme comum. Por fim, estas duas trilhas sonoras são gravadas na fita que já está com as imagens. Está tudo pronto. Pronto? Não, ainda falta, evidentemente, passar tudo para os dois CDs, fazer o manual, a fita de vídeo contando como o jogo foi feito, colocar tudo na caixa e mandar pras lojas!!!

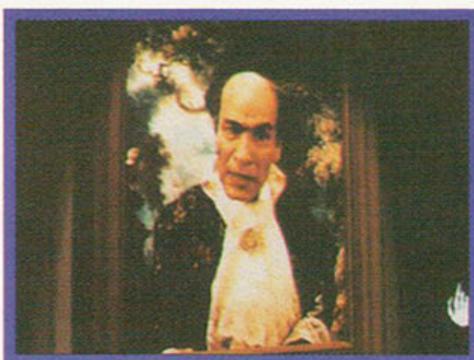
FOTOS: DAUMER DE GIJUI



fez um trabalho de apresentação desse programa para os dois que, animados, mudaram

*Iluminação sofisticada num dos ambientes mais legais* todo o projeto. Assim, o cenário todo - a casa - foi todo construído no 3D Studio. Cada objeto, tapete, degrau, sofá, piano, em seus mínimos detalhes, foram construídos nesse programa, capaz de reproduzir com muito realismo qualquer ambiente ou objeto em 3 dimensões (veja box).

Basicamente, desenha-se o "esqueleto" do objeto, depois faz-se - ou escolhe-se de uma lista - uma textura para ele, que recobre a imagem inteira dando uma cara de madeira, metal, vidro, plástico, ou o que quiser.



*Detalhe de um dos quadros*

Se o objeto for constituído de várias partes ou texturas, então cada um deles é feito em separado, e depois todos são reunidos pra montar a forma final. Um ambiente, como uma sala ou um quarto do jogo, também é um objeto. Depois, quando se desejar montar a sala inteira, é só ir

colocando os objetos, unindo-os ao objeto-sala. Desta maneira, vão-se compondo os ambientes.

Pode-se ainda iluminar esta sala de



*Repare o nível de detalhe na luz e paredes*



REPRODUÇÃO



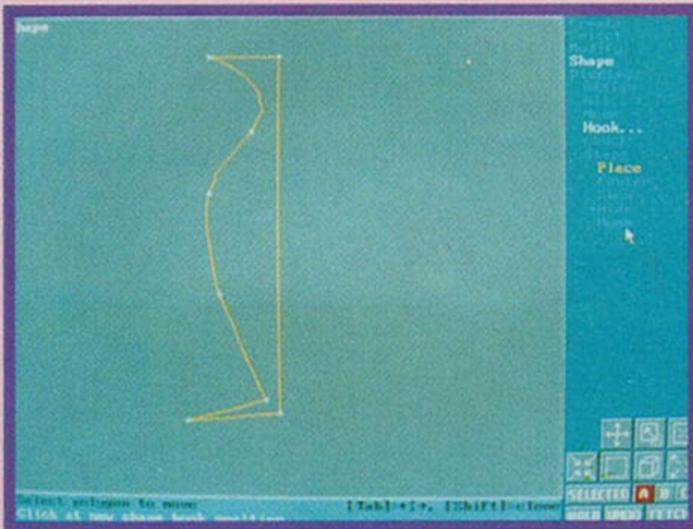
*Acima, só as mãos do ator aparecerão no game. Todo o azul é substituído por cenário do 3D Studio (ao lado).*

# Como funciona o 3D Studio

O 3D Studio, desenvolvido pela Autodesk, é um programa para confecção e criação de objetos e formas em três dimensões. Os recursos deste programa são praticamente ilimitados, fazendo com que este seja um software muito complexo e que exige muito do processador-mãe, responsável pelo controle geral do computador. Traduzindo: é recomendado ter uma máquina rápida, como um PC 486DX2 com muita memória RAM, para que se obtenha um resultado satisfatório em relação ao desempenho no uso do programa. Deve se levar em conta que, além da possante máquina recomendada, o 3D Studio não é muito baratinho: não sai por menos de 2500 dólares no Brasil!

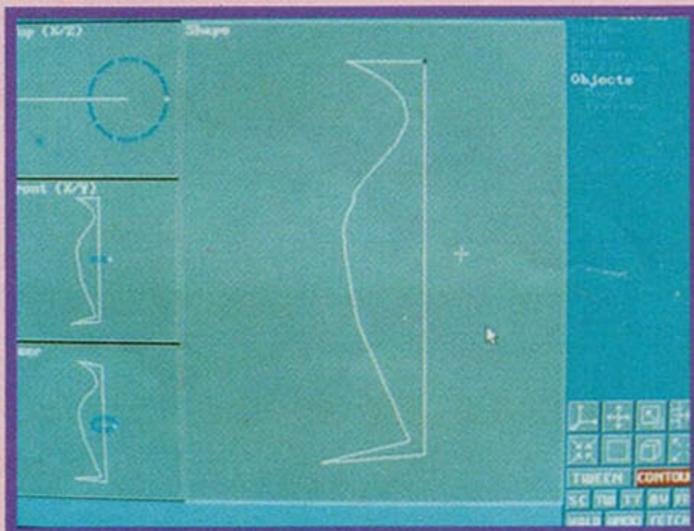
**Os módulos e objetos 2D** - Uma das maneiras de criar um objeto em três dimensões no 3D Studio é desenhá-lo em duas

dimensões. Para sacar o processo, acompanhe a concepção de um vaso, parecido com os encontrados em T7G. Uma vez desenhado o



objeto, O 3D Studio cria estruturas que dão volume a ele. O objeto é desenhado em 2D numa divisão do 3D Studio chamada 2D Shaper. Através dele, criamos só as formas do objeto.

**Edição e criação de materiais** - O módulo Materials

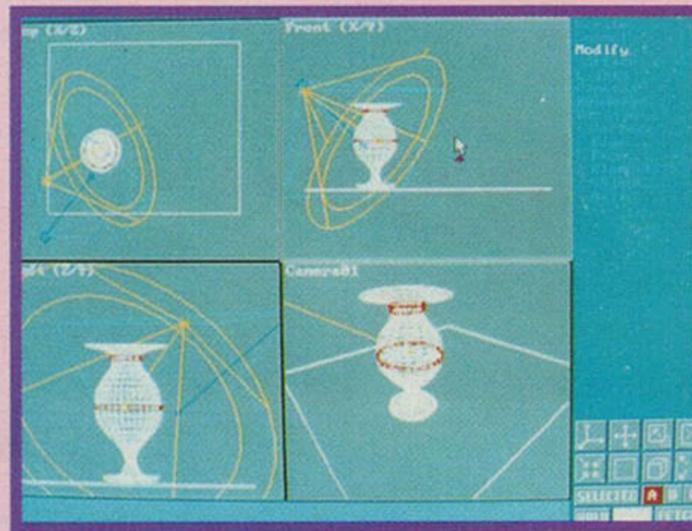


Editor é o que cuida da edição e criação de texturas para que a cena e os objetos tenham mais vida. Uma vez pronta a malha, é com essas texturas

que ela vai ser encapada, fazendo com que um objeto ganhe forma.

**Renderizando uma cena** - Depois de toda uma cena criada, é necessário renderizar os objetos. Renderizar, na prática, significa transformar as malhas 3D, que por sinal são super feias e sem vida, para uma cena com cores, luzes, animações, reflexos e enfim, colocar na cena a sua vida! Nessa parte do programa é que se definem as texturas que vão encapar as malhas, a posição em das câmaras que vão focar o objeto, o movimento dessa câmara, as luzes que vão incidir nele, entre outras coisas. É o mais legal. Pena que este processo é muitíssimo demorado até mesmo em 486s, dependendo da complexidade da cena criada. Ele envolve milhões de cálculos matemáticos simultâneos e complexos, que tomam quase todo o poder da CPU. Por causa disto, o 3D Studio só "roda" com o auxílio de um coprocessador matemático, que por sinal já vem embutido em PCs 486 DX.

**Módulo para conversão de 2D para 3D** - Esta é outra

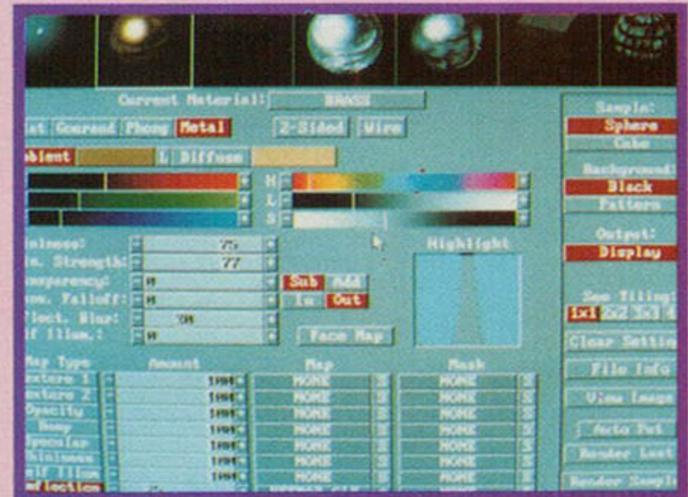


divisão do 3D Studio chamada 3D Loffer, que é encarregada de transformar os objetos em 2D para 3D. Os objetos são convertidos através de

caminhos definidos por um menu. É com os caminhos que os objetos vão se repetir sucessivamente, assim formando uma malha que vai diretamente para o 3D Editor.

**Módulo 3D** - É aqui no 3D Editor que o objeto já em malha vai ser

corretamente posicionado e editado no espaço em 3D. Também é neste módulo que você vai atribuir materiais e aplicar efeitos de formas nas malhas, também aplicando luzes à "cena" e focando câmeras que vão mostrar o objeto no espaço.



# LKC NA CABEÇA



Era só o que faltava !

A LKC agora vai estar na sua cabeça a hora que você quiser.

Isto porque só lá você vai encontrar os bonés mais transados que existem, da NBA, NFL, NHL e COLLEGE.

Então passe rapidinho em uma de nossas lojas e conheça a nova coleção.

LKC, o que já era legal, ficou ainda mais.



E como se isto não bastasse, você ainda vai encontrar chaveiros, blusas, jaquetas, camisetas, flâmulas e tudo mais que só os americanos podiam comprar.

Mas vá correndo porque você não vai querer ser o último a ter todas estas novidades !

**AGUARDEM:  
MULTIMÍDIA  
NA LKC**



## LKC SPORTS

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

**LKC FLORIANÓPOLIS - SC NOVA**  
R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (0482) 41-0800

### LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

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

### LKC SÃO PAULO - MOÓCA

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

### LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

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

### LKC GUARULHOS - SP

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

### LKC MOGI DAS CRUZES - SP

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

### LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL

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

### LKC GUARATINGUETÁ - SP

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

### LKC RIO DE JANEIRO - RJ

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

### LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR

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

### LKC POUSO ALEGRE - MG

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

### LKC BRASÍLIA - DF

SCLN 210- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

### LKC BELÉM - PA

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

### LKC SALVADOR - BA

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

### LKC FORTALEZA - CE

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

### LKC JOINVILLE - SC

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

### LKC CAXIAS DO SUL - RS

R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

### LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)

Estrada União e Indústria, 10035

### LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)

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

# NÃO DÁ PRA NÃO COMPRAR



**MATCHLINE**  
TV 28" GR 7585

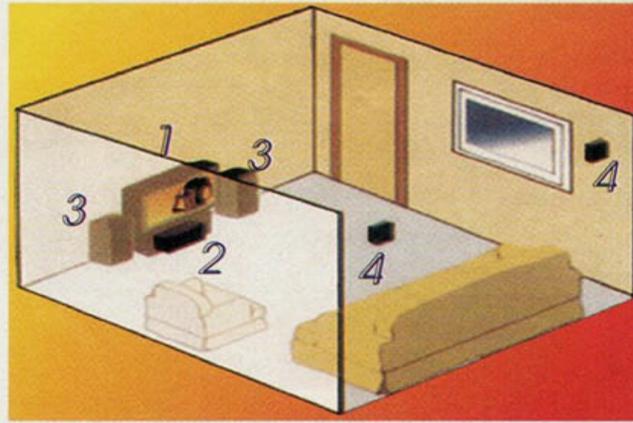


RECEIVER  
DE ÁUDIO  
E VÍDEO  
FR 930

**DISTRIBUIDOR  
AUTORIZADO  
PHILIPS**



CAIXAS  
ACÚSTICAS  
FB 830



**HOME THEATER  
AGORA NA LKC**

- 1- TV 28"
- 2- RECEIVER FR 930
- 3- CAIXA ACÚSTICA FB 830
- 4- CAIXA ACÚSTICA FB 10

Agora você pode montar em casa um sistema que vai parecer um cinema. Siga o esquema acima, ligando sua TV ao seu amplificador e pronto. Para ter um sistema com qualidade ainda maior use os equipamentos da PHILIPS e tenha um Home Theater de verdade em casa.

**DISTRIBUIDOR  
AUTORIZADO  
MOULINEX**

A LKC passa a distribuir agora mais uma linha de produtos para sua casa, os artigos importados da MOULINEX. Se você não sabia a Moulinex é uma das empresas líderes de mercado na Europa e agora esta pronta para invadir o Brasil.



MIXER



ABRIDOR  
DE LATAS



BATEDEIRA  
DE MESA



ESPREMEDOR  
DE CÍTRICOS



BATEDEIRA  
SUPERMIX



MULTI  
MOULINETTE

**TRANSPARENTE**



**AQUAPAD**

**6 BOTÕES**



**DISTRIBUIDOR  
AUTORIZADO  
DYNACOM**

TPC  
**5**



TPC  
**1**

TPC  
**2**

TPC  
**3**

TPC  
**4**

TPC  
**6**



**LKC**  
**DO BRASIL**

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

**AGUARDEM  
MULTIMÍDIA  
NA LKC**



**TomCat Alley (o beco do TomCat) é o codinome de uma base de operações supersecreta da aeronáutica americana. É dela que você decola com um poderoso caça F-14X TomCat para missões quase impossíveis. Mig's zunindo em seu ouvido, mísseis que passam raspando no seu F-14, e velocidade, muita velocidade. O jogo é no mínimo adrenalínico. As batalhas foram digitalizadas do próprio filme, grande sucesso de bilheteria nos EUA, mas que não decolou por aqui. Não importa. Imagens de vídeo de tela inteira, música tensa e pesada, o barulho do seu designador de alvos quando enquadra um avião inimigo, tudo isso contribui com o clima nervoso do game. A história toda começa quando um russo - sempre um russo! -, Coronel Alexi Povich, foge de seu país com dois esquadrões de caças, alguns bombardeiros, mísseis anti-aéreos e Deus sabe o que mais. Pronto: junte um psicopata pretensioso, armamentos de última geração e temos um novo problema mundial. Cabe a você resolvê-lo. Saiba como!**

## RAIO-X

Tipo: Simulador  
Fabricante: Sega  
Memória: N/D  
Fases: Indefinidas  
Jogadores: 1

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

## COMANDOS

**Direcional:** movimenta a mira na tela que, além de enquadrar os aviões inimigos, serve também para definir funções no HUD.

**Botão A:** dispara as armas de seu F-14.

**Botão B:** seleciona pontos de navegação e inimigos no HUD. Também ativa as armas, o rádio, a câmera e o sistema de armas.

**Botão C:** ativa e desativa o HUD.

## S A I B A U S A R O H U D

Todas as funções de seu F-14 são acionadas usando o HUD (tela de cristal líquido que fica entre a parte de fora da aeronave e o piloto, mostrando informações importantes). O co-piloto não tem HUD, uma pena! Como ele é transparente, o piloto pode ver estes dados sem tirar os olhos do que acontece do lado de fora da aeronave. Para usar as funções no HUD, coloque a mira em cima do que deseja e aperte o botão B. Veja agora as funções:

**Waypoints:** são os pontos de navegação durante as missões. Eles aparecem como um círculo numerado. Após a decolagem, seu piloto vai pedir um waypoint. Selecione um deles usando a mira e aperte o botão B para confirmar a seleção. São cinco segundos para selecionar um waypoint ou seu piloto vai te xingar até... Após o sermão, restam mais três segundos para selecioná-lo ou a missão será abortada.

**Rádior:** como co-piloto, você é responsável pelas comunicações entre seu avião e o

wingman (seu parceiro no outro avião). Você tem cinco segundos para responder a um chamado deles. Para isso, coloque a mira sobre o R no canto direito da tela e aperte o botão B.



**Aviões Inimigos:** os símbolos vermelhos no HUD são aviões inimigos. Quando seu piloto pedir, selecione um deles colocando a mira sobre um dos símbolos e aperte o botão B. Seu TomCat vai mudar a rota e você estará pronto para abatê-lo.

**Seleto Ar/Terra:** seleciona o modo de ataque para combates ar-ar ou ar-terra. Muda também as armas mostradas no canto esquerdo. A seleção precisa ser correta para funcionar.

**Armas:** são dois tipos de armas para cada situação. Para combates ar-ar utilize-se de mísseis Sidewinder e Phoenix. Já para ataques ar-terra abuse dos mísseis Maverick e das bombas. A quantidade de cada uma delas aparece ao lado de seu desenho.

**Lançador Chaff/Flare:** são enganadores de mísseis inimigos. Quando um inimigo atirar, coloque a mira sobre último ícone do lado esquerdo e aperte o botão B.

**Câmera de reconhecimento:** usada para conseguir fotos para a Inteligência. você só irá usá-las quando a missão especificar. Para isso, coloque a mira sobre o desenho da câmera no canto direito e aperte o botão B sobre o alvo.

**Sistema de Alerta:** quando um radar hostil enquadrar você para lançar um míssil, a palavra Warning vai piscar no seu HUD. Use um chaff/flare ou selecione um vetor de escape (selecione outro avião inimigo no HUD e aperte o botão B) para se desviar dele.

## TIPS

### Disparando

Quando selecionar um inimigo, derrube-o. Vá atrás do avião até que a mira fique vermelha e escreva a palavra LOCK. Agora com a mira travada, aperte o botão A para disparar e dê tchauzinho para seu inimigo. Tome cuidado para a mira não sair do travamento antes do disparo, ou o tiro será perdido.

### O Pessoal

Seu piloto tem o nome-código Dakota. O cara é um pouco rude mas é um bom piloto. O código em missão de seu F-14 é Shadow 5. Voando como seu wingman estão Ratchet, uma puta loira, e Buzz, seu co-piloto no Shadow 3. Eles até que voam bem, mas dão boas dores de cabeça também.

## TODAS AS MISSÕES

### Missão 1: DESTRUIR O BOMBARDEIRO.

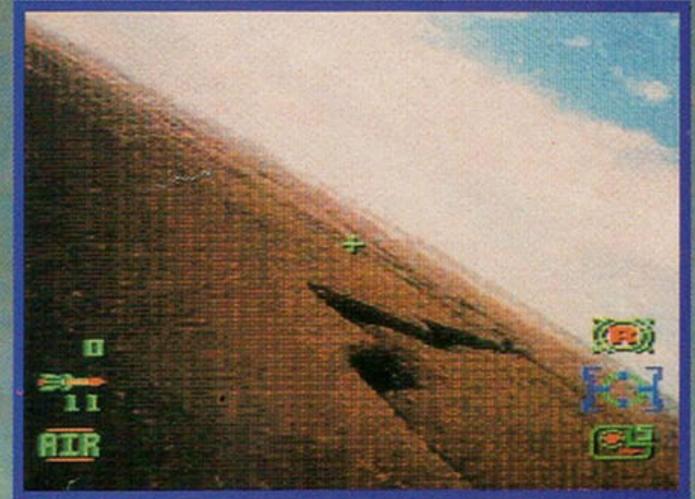
Aqui existe apenas um waypoint. Selecione-o e vá atrás do inimigo.



Tome cuidado com os Mig's e vá em frente. Quando chegar ao bombardeiro mude para os mísseis guiados por radar (coloque em cima dos mísseis de baixo e aperte o botão B) e derrube-o. Good Shoot, over!

### Missão 2: Reconhecimento.

Novamente no ar, vá primeiro ao waypoint 1 para detonar a defesa aérea inimiga. Feito



isso, vá para o waypoint 2 e tire fotos do desfiladeiro. Aqui vai ser disparado um míssil terra-ar contra vocês: cuidado.

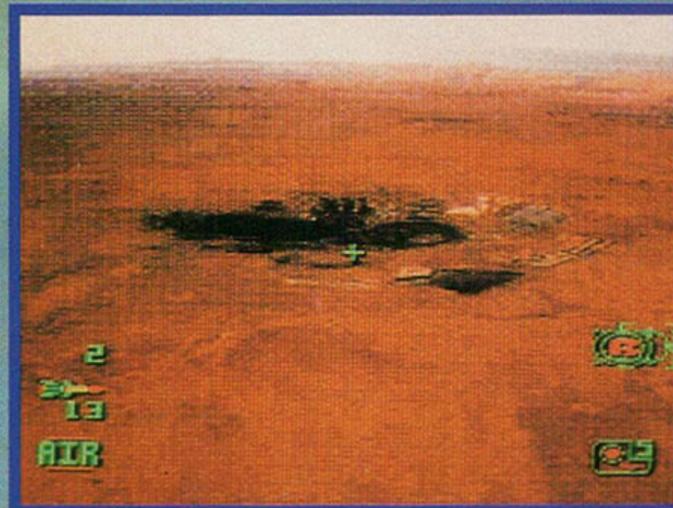
### Missão 3: Destruir a Ponte.

Vocês viram que há uma ponte fortemente guardada no desfiladeiro? Vá para o waypoint 1 e



destrua os aviões inimigos. Depois, waypoint 2 para acabar com os lançadores de mísseis que estão lá. Mude para o modo de ataque ao solo e use os mísseis Mavericks. Errou, já era! Na seqüência continue no modo de ataque ao solo, mas com bombas desta vez. Atenção na hora do lançamento: as bombas não têm travamento de mira, é no olhometro mesmo.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



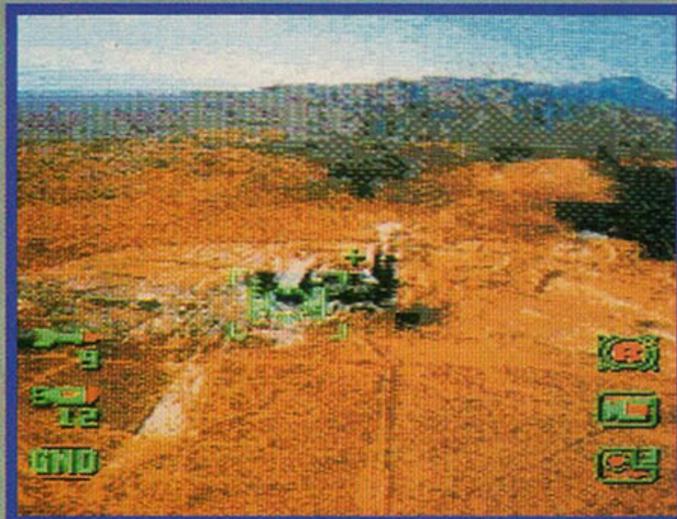
### Missão 4: Reconhecimento.

Novamente Shadow 2 foi derrubado voltando de uma missão em

que descobriu um fábrica de armas químicas. Vá lá para se certificar qual sua localização. Siga os waypoints na seqüência e tire fotos da fábrica.

### Missão 5: Destruir a Fábrica.

Agora que você sabe onde fica a fábrica, terá que destruí-la. Outra vez você vai seguir os waypoints, ficando esperto com o



desfiladeiro cheio de lança-mísseis. Na fábrica, o olhometro entra em cena novamente e as bombas fazem o resto.

### Missão Final: Destruir o resto da força aérea inimiga.

O russos cansaram de ser sempre o alvo e resolvem atacar a TomCat Alley. Para variar, sobrou pra

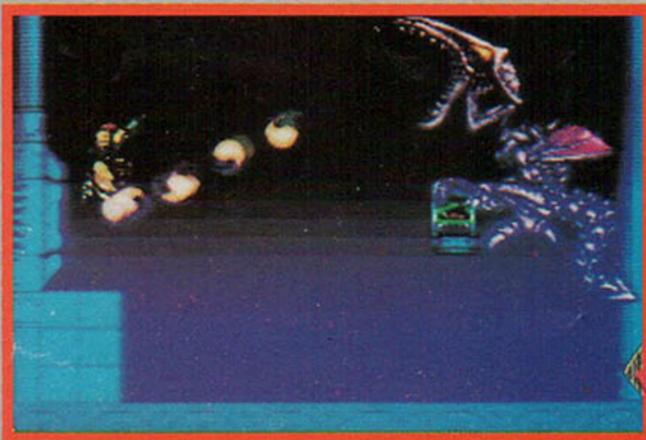


você!! Aqui não existem waypoints: é você e eles apenas. Vale a habilidade. Destrua todos e volte para a base para ser tratado como um herói. Ou então, veja sua querida base ir para o espaço. Good luck, over.

**Warning: terror, suspense e principalmente um clima muito**

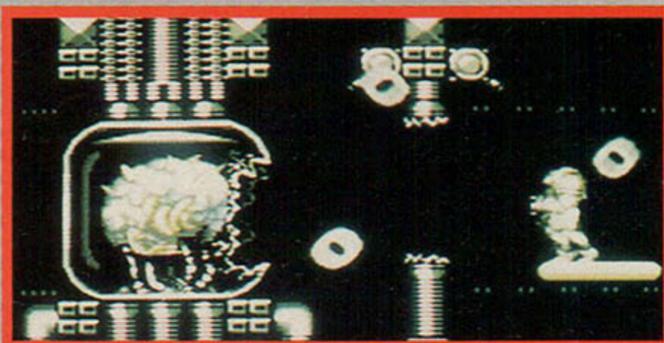
**sombrio faz deste Metroid um jogo único e o melhor de todos os tempos! Pelo menos foi o que a galera que esteve na última Consumer Electronics Show, em Las Vegas, EUA, achou. Vocês lembram do desespero quando se assiste Aliens pela primeira vez? Super Metroid proporciona essa mesma sensação de claustrofobia com terror alienígena.**

**Labirintos que são só escuridão, infestados de criaturas acompanhados ainda de uma trilha sonora assustadora! Imperdível! É muito muito muito muuuuito bom, mesmo!!! Seus 24 mega de memória demonstram o poder desta nova era para o "velho" 16-bit da Nintendo. O primeiro desta linha foi o Fire Emblem, igualmente animalesco! Os próximos, esperamos, serão: Final Fantasy 3, Samurai Spirits e o Super Street Fighter 2. Todos super completos com gráficos, som, jogabilidade nota 11. Enredo adequado e original para cada estilo, demonstrando que os limites não estão no aparelho, mas em quem programa o game. Seria o 24 Mega-Shock! da Nintendo. Pegou?**

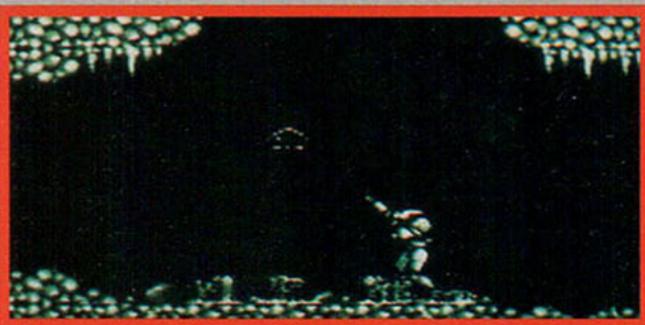


## THE LEGEND OF METROID

O game Metroid saiu primeiro para o Nintendinho, lançado em 1987. Samus Aran, uma gata bounty hunter, tem a missão de invadir o Planeta Zebes e destruir a Mother Brain. Esse célebre maldito tem sob seu domínio os Metroids, "águas-vivas" que absorvem qualquer criatura que encontram em seu caminho. Estas criaturas possuem grande poder energético e, aliadas a Mother Brain, tentam dominar toda a galáxia. A continuação direta deste game, Metroid 2 - Return of Samus, veio para o portátil Game Boy em 1991. Nesta aventura, nossa heroína é designada para acabar com todos os Metroids em seu planeta natal, SR-388. Mas quando foi destruir a última larva de Metroid, uma surpresa: a pequena criatura começou a segui-la por todo o lugar, como uma criança perdida. Mais mistérios... Agora é a vez da Nintendo detonar com o lançamento animalesco de Super Metroid, ou Metroid 3, no Japão, para o Super Nintendo. Tudo começa com um breve flashback da saga de Samus e entra de



cabeça na história. Depois de ter poupado o último Metroid, Samus o entrega nas mãos de cientistas para estudá-lo. Em Cebes, a estação de estudos espaciais, os cientistas percebem que sua força poderia ser utilizada para o bem de toda humanidade. Terminada a missão, a nossa caçadora sai novamente em busca de mais recompensas... Passando em um complexo de asteroídes perto de Cebes, Samus recebe em sua nave um alerta: a estação está sendo atacada! Adivinha por quem... Sacou, não? É exatamente aqui que você entra.



FOTOS: DAUMER DEGIULLI



# SUPER METROID



# DEER ROOM

## RAIO-X

Tipo:	Action/Adventure
Fabricante:	Nintendo/Playtronic
Memória:	24 Megabits
Fases:	6 áreas
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	10
Música/Efeitos:	10
Diversão:	10

## SUITS

**Varia Suit:** aumenta a resistência contra ataques inimigos e reduz danos contra lava vulcânica.

**Gravity Suit:** permite o livre movimento de Samus dentro de líquidos; sem perda de velocidade.

## MISC

**Morphing Ball:** transforma em bolinha.

**Bomb:** detona bombas quando está na forma de bolinha.

**Spring Ball:** pode pular quando estiver na forma de bolinha.

**Screw Attack:** destrói certos tipos de paredes e alguns inimigos durante o pulo giratório.

## BOOTS

**Hi-jump Boots:** capacidade de pular mais alto.

**Space Jump:** propulsão extra durante o salto giratório.

**Speed Booster:** com esse equipamento você poder correr com super velocidade, assim passando por certas passagens.

**Speed Booster Blast:** é um movimento que permite transformar a energia cinética da super velocidade em energia potencial. Basta abaixar quando estiver com a super velocidade. E quando Samus estiver piscando, pule e direcione para o local desejado.

## BEAM

**Charge:** acumula um tiro mais poderoso.

**Ice:** tiro que congela e destrói também.

**Wave:** tiro que atravessa paredes.

**Spazer:** três tiros ao mesmo tempo.

**Plasma:** tiro mais forte.

## SUPPLY

**Reserve Tank:** quatro tanques que estoam até 400 unidades de energia.

## SPECIAL EQUIPMENTS

**Missile:** destrói inimigos e abre portas específicas. Capacidade máxima de 230 unidades.

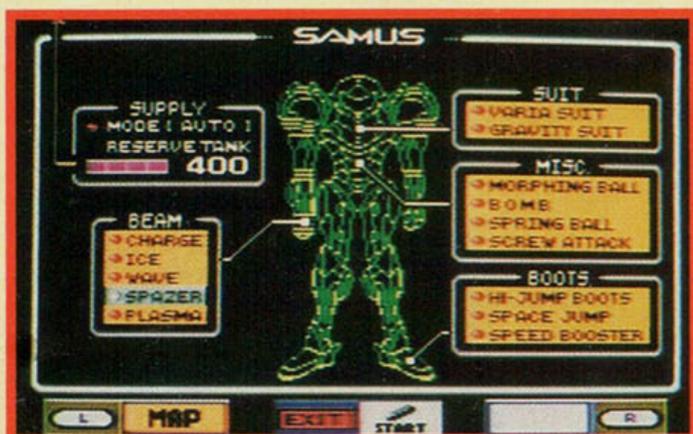
**Super Missile:** fundamental para destruir inimigos fortes (bosses). Abre portas específicas. Sua capacidade máxima é de 50 unidades.

**Super Bomb:** muito forte, abre portas específicas e destrói vários tipos de blocos. Capacidade máxima de 50 unidades.

**Grappling Beam:** permite que Samus se pendure em certos tipos de blocos.

**X-Ray Scope:** capacidade de ver blocos, passagens e itens escondidos. Cuidado, esse equipamento não é 100% confiável.

## EQUIPAMENTOS



Temendo a dominação do mal, os membros do Clã Chozo resolveram criar uma série de equipamentos especiais. Somente um escolhido poderá usar essa linha de equipamentos. Quem será? É novas: Samus Aran, que apesar de ser uma caçadora de recompensas, tem a habilidade necessária e um bom coração.



FOTOS: DAUMER DEGIULLI

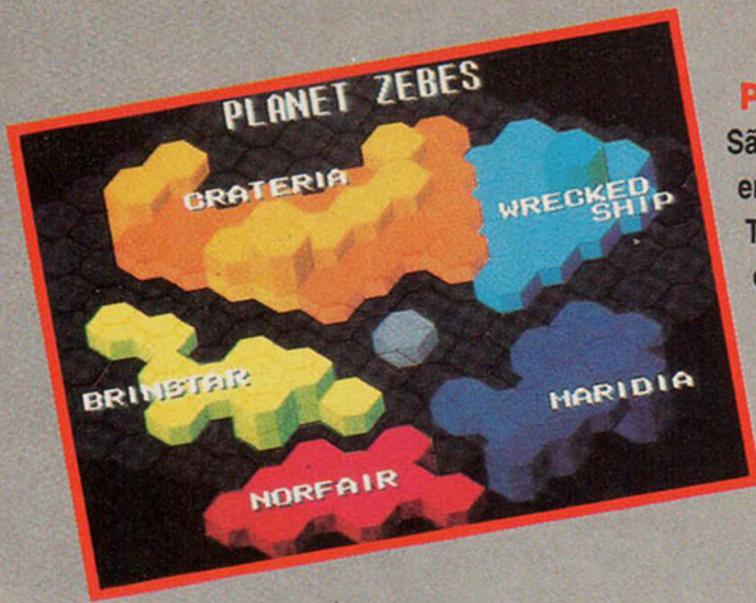
Bem, durante sua aventura pelo planeta Zebes, vocês vão perceber que os itens mais importantes estão nas mãos de estátuas de criaturas alienígenas. Conheça os equipamentos.



## TIP

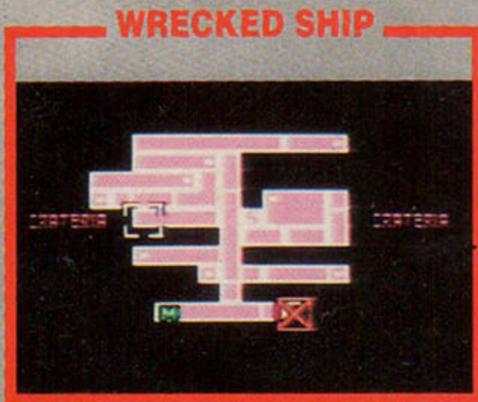
Conforme você for avançando no jogo e tiver alguma dúvida no manuseio de um equipamento, é só assistir o demo do game. Só assista em pleno desespero, senão perde a graça.



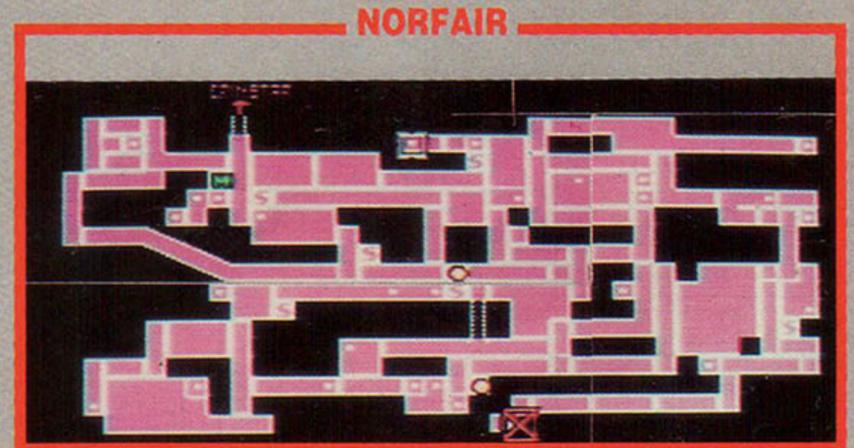
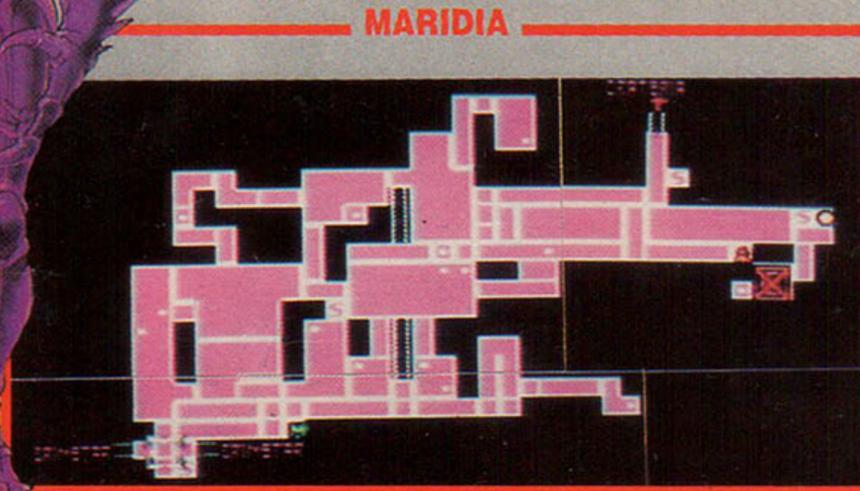
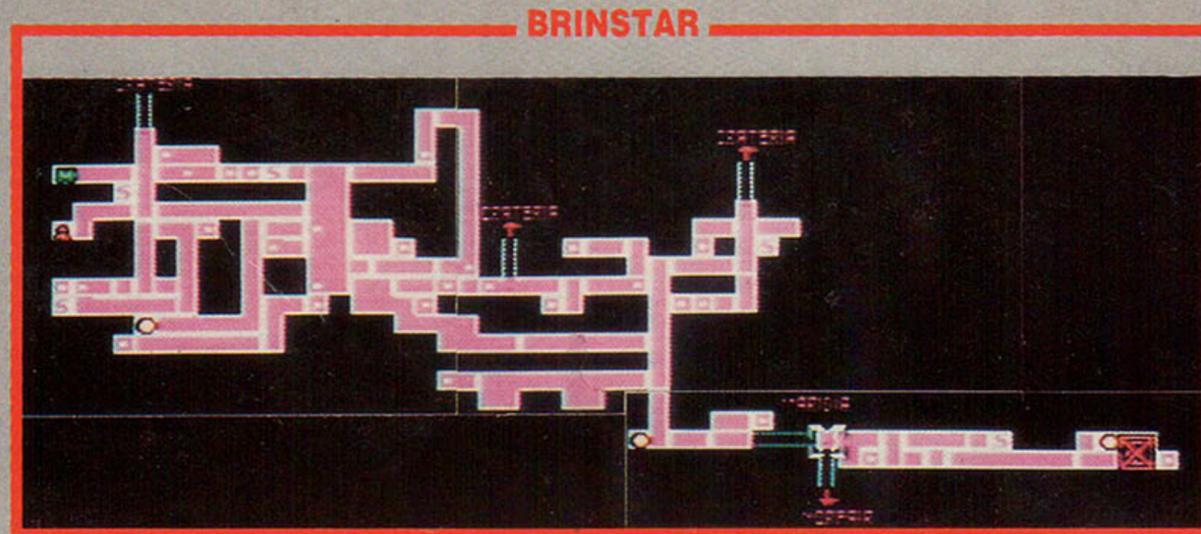
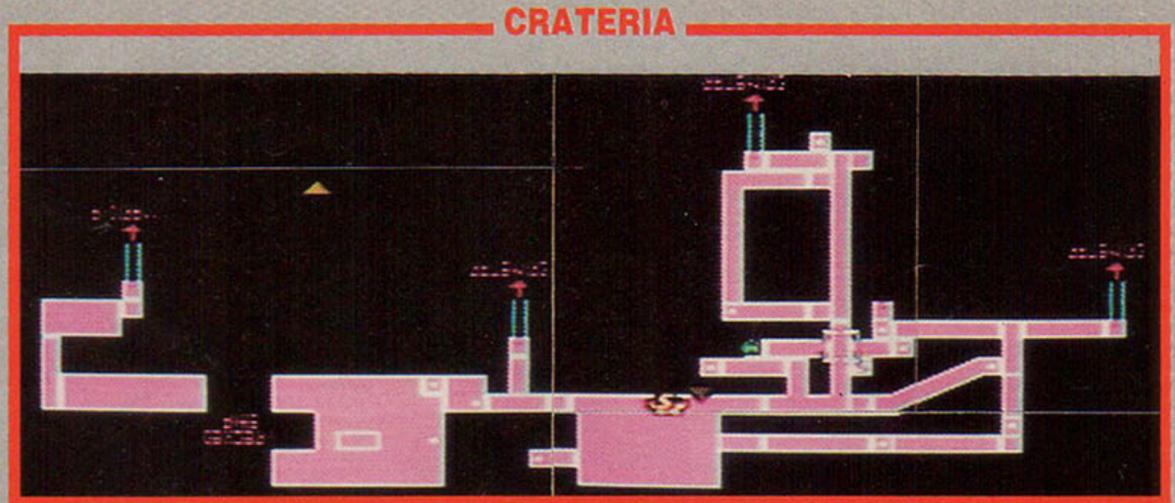


## PLANETA ZEBES

São seis áreas no total, Crateria, Brinstar, Norfair, Wrecked Ship, Maridia e Tourian. Sua missão é encontrar e destruir quatro bosses, escondidos nos labirintos do planeta. Assim a passagem para Tourian será liberada, é nessa última área que você encontra a Mother Brain. Veja agora os mapas completos dessas áreas, e todos os itens escondidos. Os pontos brancos são os itens especiais, os "S" são salas para gravar o jogo, os "M" recarregam os mísseis comuns e a bolinha amarela restaura a energia. Confira!



FOTOS: DAUMER DEGIULLI



funciona quando sua energia estiver no osso (piscando).

## HYPER TIPS

- Com esse movimento, Samus poderá transformar a energia da Super Bomba em pontos de HP (hit point). Primeiro selecione a Super Bomba e transforme em bolinha. Ao mesmo tempo que você soltar a bomba, coloque o direcional para baixo e segure L + R (fique segurando tudo). Lembre-se: este comando só

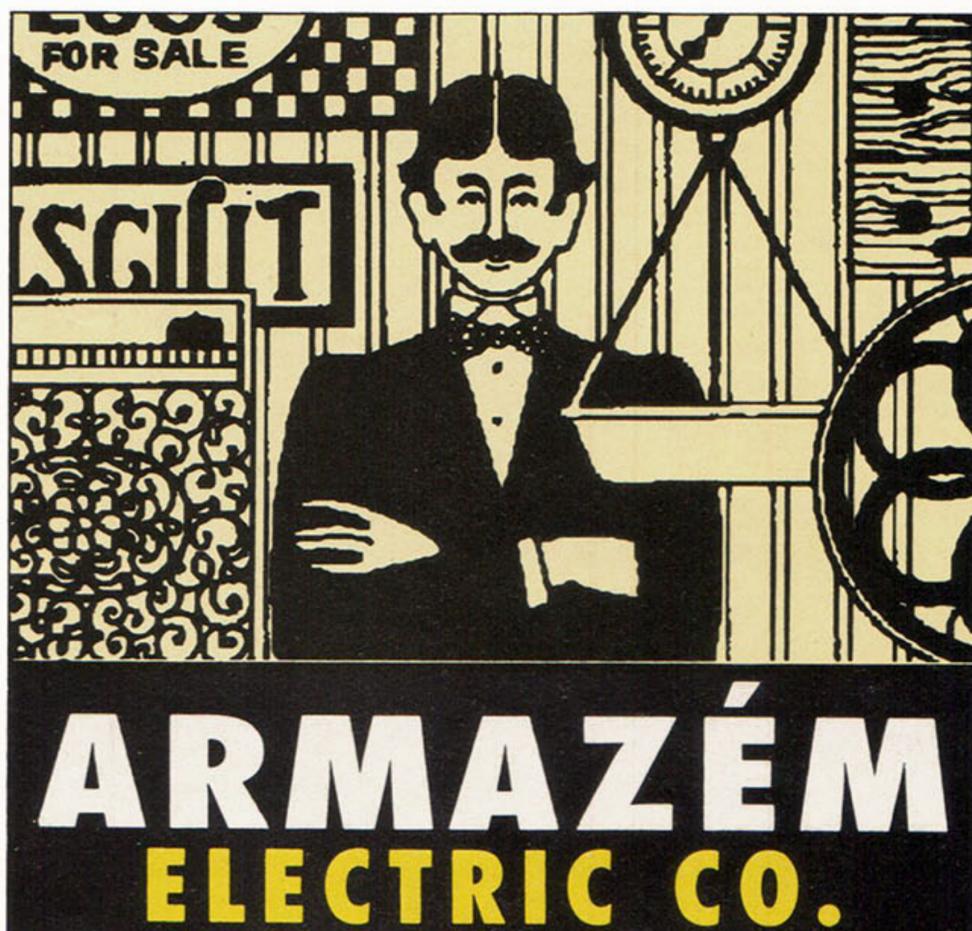
- Como todo Metroid, o game tem vários finais. No SNES são apenas três, para conseguir é simples. Terminando o jogo com menos de três horas, Samus tira a armadura no final (só a armadura!). Menos de seis horas só retira o capacete. E mais de seis horas, é novas, não tira nada.



# LOCADORAS DE GAMES

**PRO  
MO  
ÇÃO**

REVISTA  
**Videogame**



## QUAL O MELHOR AMIGO DA VIDEOLOCADORA?

Para participar basta preencher o cupom abaixo, responder a pergunta e enviar para a Sigla Editora, R. Alice de Castro, 60 - V. Mariana - SP/SP - CEP 04015-903 colocando no envelope Promoção Armazém/Videogame. Você poderá ganhar um dos 3 prêmios indicados ao lado neste anúncio. Não perca tempo, faça a sua locadora sair na frente! E não se esqueçam, esta promoção é somente para locadoras. Validade: 30/0794.



**Armazém Electric Co.**  
Fones:(011) 66-9363  
66-3243 / 66-8236  
Fax:(011) 66-8794

RESP: \_\_\_\_\_

NOME: \_\_\_\_\_

CIDADE: \_\_\_\_\_

EST. \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_

TEL.: \_\_\_\_\_

NOME DA LOCADORA: \_\_\_\_\_

Validade: 30/07/94

**ARMAZÉM  
ELECTRIC CO.**

# SNES

# STAR TREK THE NEXT GENERATION

## RAIO-X

Tipo: Adventure  
 Fabricante: Spectrum  
 Holobyte  
 Memória: 4 Megabits  
 Fases: 6  
 Jogadores: 1

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

**B**em-vindo ao século XXIV. E em grande estilo! Afinal, agora você faz parte da nova geração de tripulantes da nave intergaláctica Enterprise, da famosa série de TV Star Trek. Totalmente reformulada, a série desagradou os mais fanáticos por Spock e cia. Em todo o caso, o game arrasa. Principalmente se você gostar do gênero *adventure*, como nos bons jogos para computadores PC. Não faltam bons gráficos e músicas

interessantes. O único defeito talvez seja o fato de o game ser bastante curto. Você começa a sua aventura tendo de monitorar as operações dos Romulans, uma raça meio "complicada", na Zona Neutra controlada pela Starfleet - da qual a Enterprise faz parte. Para se dar bem, é necessário estar familiarizado com a sua tripulação - você pode descer em terra com quatro tripulantes - e os comandos da Enterprise. Vamos a eles!

## U.S.S. ENTERPRISE

São 6 estações de controle. Saiba operá-las bem.

### COMMUNICATIONS

Para enviar ou receber mensagens. Sempre que ouvir um bip, vá para lá e aperte o Botão A para receber a mensagem. Quando não houver mensagens na tela, a palavra *Conn* aparece na estação de comunicação. Você pode, então, escolher o curso (sistema, estrela, planeta e satélite para onde você deseja ir) e a velocidade da nave.

### BRIEFING ROOM

Se você não estiver certo do próximo passo, vá para a sala de instruções e o capitão Jean-Luc Picard irá orientá-lo.

### SENSORS

Através dos sensores você se informa sobre planetas e espaçonaves estranhas. As informações obtidas ajudam a entender e a resolver os problemas do game.

### COMPUTERS

Usando os computadores você poderá conseguir várias informações, inclusive a respeito da própria Enterprise, além de passwords que só podem ser obtidos quando você está próximo de alguma base estelar.

### ENGINEERING STATION

Na estação de engenharia você pode determinar a porcentagem de recursos que serão usados para reparar sistemas danificados durante as batalhas.

### TRANSPORTER ROOM

Na sala de transportes você pode escolher de um a quatro personagens para missões fora da nave. Esta sala só pode ser utilizada com a permissão do capitão Jean-Luc Picard.



FOTODAUWER DE GIULI

### Doutora T'Lirus

Sua primeira missão é viajar para Codis Mu VI e salvar a doutora T'Lirus das mãos dos Romulans.

### Em combate:

- Botão A** - phasers.
- Botão B** - torpedos de photon.
- Botão R** - envia energia auxiliar para os escudos.
- Botão L** - envia energia auxiliar para os phasers.
- Botão X + Y** - rendição ou comunicação com o inimigo.

### COMANDOS

#### Dentro da Enterprise:

- Botão A** - confirma uma opção.
- Botão X** - cancela uma opção.
- Botão B** - confirma um curso.
- Botão X + Y** - retorna a ponte de comando.

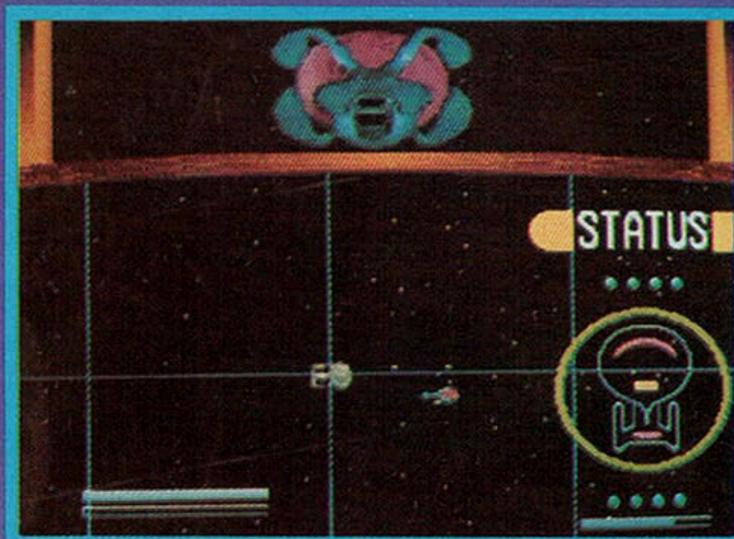
### Dos personagens

- Botão A** - phasers, tricorders, etc.
- Botão B** - pegar objetos, abrir portas, etc.
- Botão Y + Direcional** - troca de personagem.
- Botão R ou L** - troca de item.



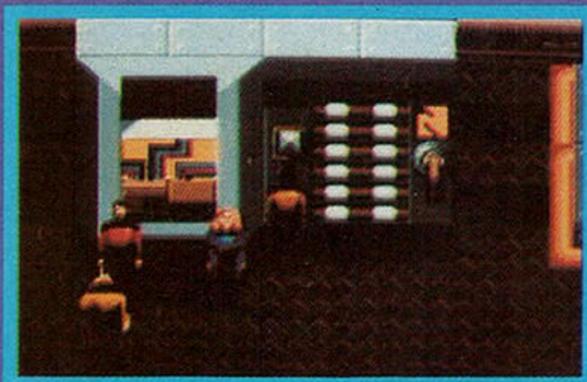
### Nave Desconhecida

Sua missão agora é explorar uma estranha nave que você encontra no caminho para Orientis Alpha III. Não se esqueça de levar Data. Ele e Geordi LaForge são os únicos capazes de enxergar no escuro.



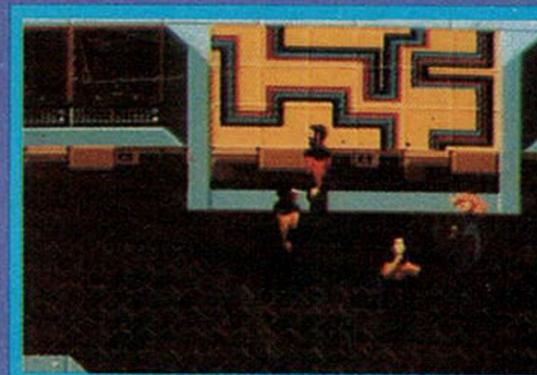
### HYPER TIP

Existe um jeito bem mais fácil de destruir as naves inimigas: basta fugir até chegar a uma distância na qual os tiros inimigos se desintegram um pouco antes de atingir a Enterprise e, neste ponto, comece o contra-ataque. Os tiros do adversário não lhe atingirão, mas os tiros da Enterprise farão a festa.



Pegue esses resistores nesse compartimento e coloque-os no local da foto para que o local seja iluminado.

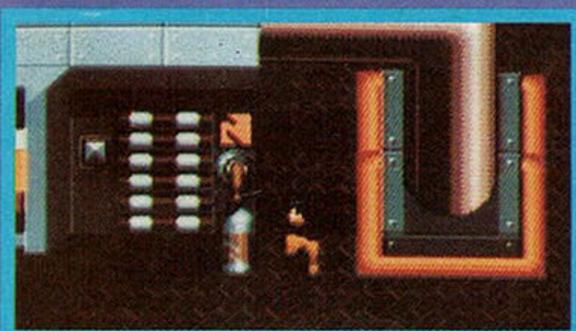
Usando o Tricorder, desative esses computadores e os robôs não aparecerão novamente.



Pegue as peças que estão espalhadas

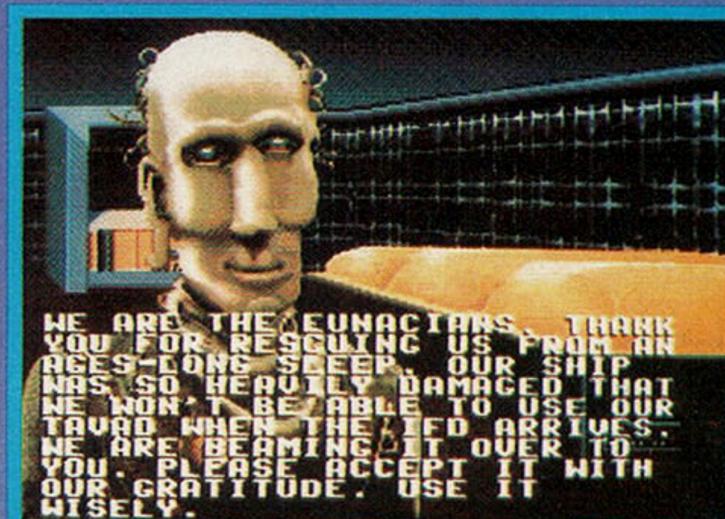
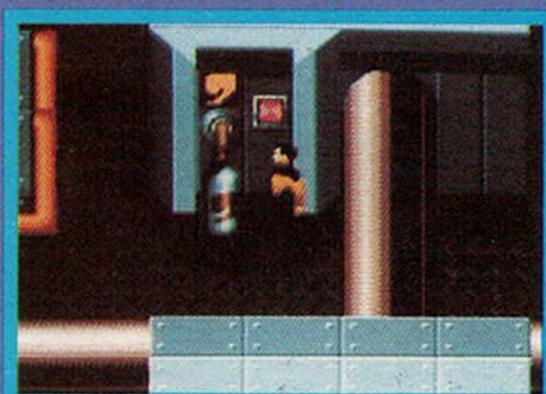
pela espaçonave e monte o quebra cabeça como na foto.

Existem dois conectores para os galões de gasolina.



Coloque esse galão no conector inferior.

Coloque esse outro no galão no conector superior e interruptor ao lado.



Pronto! A nave está totalmente consertada e seus tripulantes finalmente acordaram depois de um longo sono.

### Mina

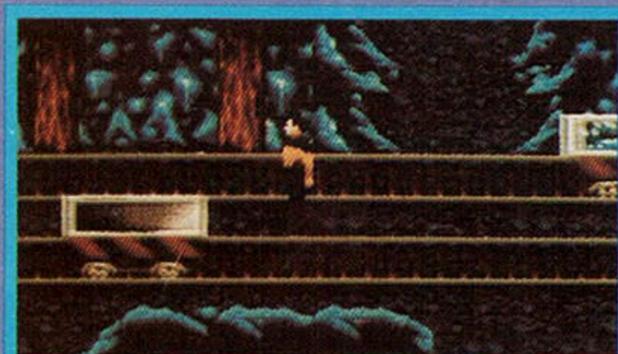
Agora você deve salvar 10 mineradores que estão presos nas minas de Orientis Gamma III B. Para essa missão Data é uma boa pedida pois ele não precisa respirar. Fique ligado pois não há nenhum minerador escondido no primeiro nível da mina.



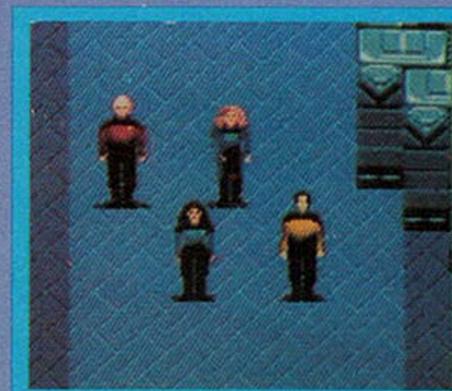
FOTOS: DAUMER DE GIULI

Os mineradores estão presos em teias de aranhas. Para libertá-los use os Phasers.

Ligue os sistemas de ventilação para que os mineradores possam respirar.



Fique no meio dos carrinhos de minério para não ser atingido.

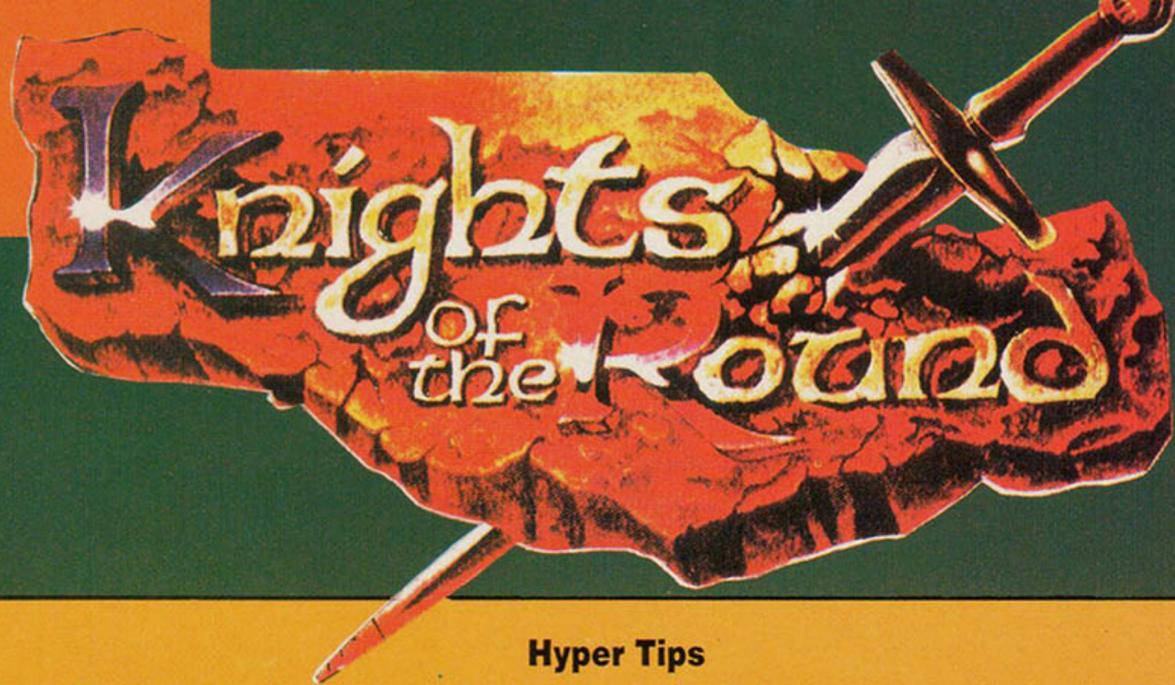


Em Codis Zeta V leve Jean-Luc Picard, pois os

alienígenas não dão informações para qualquer um.

## RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Capcom
Memória:	12 Megabits
Fases:	7
Jogadores:	2
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	9
Diversão:	9



**Knights of the Round é um clássico de arcade, mais conhecido pelo mesmo pessoal que jogava Street antes de virar cartucho (bons tempos aqueles...). É bem parecido com o The King of Dragons, que tem 16 Megabits, só que é bem melhor. Os personagens ocupam mais espaço na tela e vão subindo de level dando upgrade nas armaduras. Da hora, mano! E o estranho é que este só tem 12 mega. Vamos à lenda? Lembra do Young Merlin? Pois é, ele cresceu e virou o maior mago de todos os tempos. A primeira coisa que ele fez foi armar o esquema com o Arthur para unificar a Bretanha e achar o Santo Graal (que nem Indiana Jones). Por que ele precisava do Arthur, se ele era o maior mago do mundo? Ninguém explica, mas deixa quieto... Como o Arthur não é bobo nem nada, ele mais do que rapidamente chamou o Sir Lancelot e o Sir Percival para não ter que apanhar sozinho. Afinal, a Excalibur sozinha não ganha guerra nenhuma.**

COMANDOS	
A:	pé
Y:	Ataque
B:	Pulo
A ou Y+B:	Ataque especial
X:	Defesa
No cavalo	
Y:	Ataque
B	Vira de lado
A:	Sai do cavalo
Dois toques para frente:	Pulo

### Hyper Tips

- Durante o ataque, Rei Arthur e seus companheiros podem dar golpes especiais com as espadas - ou o machado, no caso de Percival. Tente estas combinações com qualquer um dos três. Aperte o direcional rapidamente para frente, e o botão Y para girar a espada e dar um golpe poderoso. Direcional para trás e para frente com Y é ótimo para atacar inimigos sorrateiros de surpresa. Direcional para baixo, para cima e Y dá uma voadora animal!
- E para matar os chefes? Simples: ataque com espadadas durante o pulo; quando eles atacarem é só defender e contra-atacar rapidamente.
- Primeira fase: Village on fire. Proteja a aldeia dos bandidos que a estão queimando. Scorn, o primeiro chefe, é bem fácil.



•Segunda fase: A desperate fight. Aqui a coisa complica um pouco. O boss Braford vem a cavalo com ódio nos olhos. Ai, que medo!

•Terceira fase: Battle on the castle fort. Arthur e seu exército invadem um reino inimigo e no final lutam com o Imperador Prateado Arlon. Com um nome desses, fica difícil ganhar. Mas, abuse das voadoras e ele já era.



•Quarta fase: The knight's tournament. No começo é só pegar a bandeira inimiga, mas Arthur e seus cavaleiros são atacados por bárbaros e, para seu espanto, o chefe é o fantasma da ópera. É sério!!



•Quinta fase: The expedition. Intrigado com o ataque

bárbaro da quarta fase, o rei atravessa o oceano para tirar satisfações. Quando ele vê o tamaninho do rei do lugar, Balbars, só não volta nadando porque a armadura ia enferrujar.

•Sexta fase: Knights in a strange land. Essa fase é pentelha. Só a paciência e a dedicação de um rei pode superá-la. Que coisa, né? Tem um tal de Arthur aqui que parece rei. Ufa! O desafio é Muramasa, um samurai. Na Inglaterra, um samurai. Era só o que faltava...



•Sétima fase: O desafio final. Aleluia! Aqui tem um robôzão no meio da fase. É só detonar

os pistões que estão no meio e ele já era. Aí só falta Garibaldi, um boss que apela mais que os caras que jogam com o Guile no Street, mas não é impossível. É só insistir, tomando muito cuidado com a defesa.



# SNES

# THE FLINTSTONES

# THE TREASURE OF SIERRA MADROCK

Yaabaa-dabaa-doo! Quem não reconhece o "grito de guerra" do grande Fred Flintstone não teve infância. Ou não estava no planeta desde a idade da pedra. O desenho dos Flintstones foi um marco da TV. Produção dos estúdios Hanna-Barbera, virou moda - e não saiu mais dela - desde os anos 60. Agora, com o filme para o cinema, que tem John Goodman como Fred e Rick Moranis como Barney, vão voltar com certeza às lancheiras escolares, camisetas e quem sabe até às cuecas... Mas que coisinha! Claro, não podia faltar também o game para Super Nintendo. Cavernoso!!

## RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Taito
Memória:	8 Megabits
Fases:	5 áreas
Jogadores:	2 não simultâneos
Dificuldade:	6
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7

### O tesouro de Sierra Madrock

Bem antes do período Jurássico, os Flintstones viviam numa boa em



Bedrock. Para fugir do tédio, Fred e Barney entram para a sociedade secreta dos "Water Buffaloes". Passa o tempo e o grande Poobah, líder da seita, decide passar a bola para outro irmão. Como muitos mereciam e só um poderia ser o chefe, ele organizou uma caça ao tesouro para decidir: quem encontrar o tesouro de Sierra Madrock será o novo Poobah. Como não poderia deixar de ser, Fred e Barney também estão nessa. Let's go!

### Segunda fase - Magmarock

Na terra do fogo, cuidado para não cair nos buracos e corra atrás de Quartz para ganhar os chinelos. É só vencê-lo na corrida de kart. É baba!!



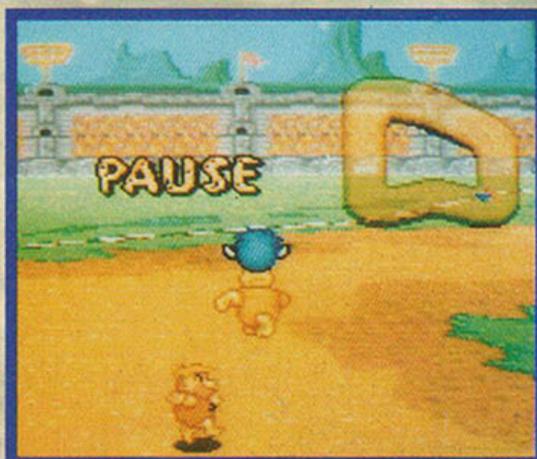
### Quarta fase - Junglerock

No começo da fase, um pterodáctilo rouba a sua bússola e você tem que ir atrás. Sem corridas desta vez, é só chegar e matar para conseguir o importante aparelho de volta.

### Quinta fase-Caverock

Esta fase é meio chata mesmo, não tem nada de mais. Cuidado com os saltos sobre abismos. O mais estranho é que, normalmente, no final, você espera um boss gigantesco para detonar. E aqui, NADA, NADA DE CHEFE NEM NADA!!

AARRGH!



FOTOS: DAUMER DE GIULI

### Primeira fase - Bedrock

Você tem que alcançar Rockhead, um irmão da sociedade secreta. Desvie de Wilma e Betty, ou elas te levarão de

volta pra casa ("muito bem, nanico", você volta algumas telas e tem de recomeçar). Teste também sua habilidade na corrida a pé com Rockhead. Se ganhar, recebe o mapa.



### Terceira fase - Snowrock

Vá com calma e cuidado para não escorregar no gelo. Vá atrás de Marble

buscar o martelo para conseguir a bússola. E agora a corrida é no gelo.

## PASSWORDS



2 A - MagmaRock



3 A - SnowRock



4 A - JungleRock



5 A - CaveRock

# Revista TIm!

★ ANO I - Nº 3

PARTE INTEGRANTE DE VIDEOGAME 39 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

JUNHO - 94 ★

## O FIM DA PIRATARIA

**C**erta vez, na China, havia um casal especialista em fabricar vinhos de qualidade...no fundo do quintal. É mole?

Os caras falsificavam a marca mais famosa de vinho chinesa - claro, jamais conseguiremos traduzir o nome pra vocês - na cara dura. Dançaram, lógico. O marido foi preso, mas a mulher continuou a produção do tal vinho mesmo assim. Dançaram de novo, e desta vez, os dois foram presos e julgados. Quer saber qual foi a sentença? Schhraccckk! Foram executados.

Pegaram pesado? Até Kiishi Nishikura, diretor jurídico da Sega do Japão e especialista em combate à pirataria - que contou essa história - acha que sim. "Easy way to stop counterfeit", brincou. Traduzindo: um jeito fácil de acabar com a



FOTOS: DAUMER DE GIULI

*Nome: Kiishi Nishikura. Missão: acabar com a Pirataria!*

pirataria...O homem é especialista em estourar fábricas pirata de videogame sabe onde? Na China, Taiwan, Hong Kong... Barra pesada, galera! O fato é que empresas como a Sega já estão mais do que cansadas de serem lesadas por

esses parasitas do mercado, que não investem nem um tostão em pesquisas, chupam sem o menor escrúpulo o trabalho de quem levou anos desenvolvendo jogos e consoles e - de quebra - ainda se aproveitam dos milhões gastos em

marketing e propaganda pelos produtores oficiais. É muita sacanagem. Em sua última visita à China, Nishikura conseguiu acabar com várias “fabriquetas” de produtos da Sega - Mega Drive, cartuchos, placas, etc...- todos entre aspas. “Passei mais de um ano observando as atividades destas fábricas e escritórios, recolhendo amostras e investigando as atividades. Depois de juntadas as provas necessárias das irregularidades, entramos com ação judicial”, conta Nishikura. “Em dezembro de 93 finalmente ganhamos os processos e conseguimos fechar estas fábricas”, comemora. Não é para menos: segundo ele, só no mercado asiático (excluindo o Japão), os piratas detêm quase 30%

FOTOS: KIISHI NISHIKURA



O Mega Drive 2 original...

do mercado, o que justifica plenamente os investimentos de cerca de US\$ 2 milhões ao ano no combate à pirataria.

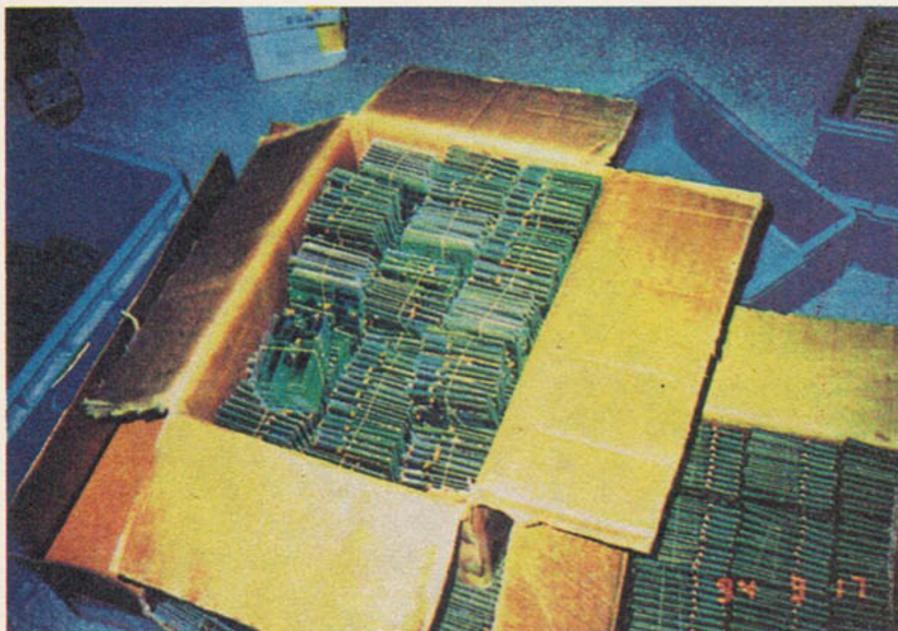
“Nesta ação na China e Taiwan”, continua Nishikura, “conseguimos uma grande apreensão de material em um escritório de Taiwan e numa fábrica da China. Todos os produtos são quase idênticos aos nossos: as caixas seguem o mesmo design, só sendo retiradas as marcas Mega Drive e Sega, e os aparelhos seguem a linha do Mega Drive II”, analisa. Os números da apreensão: 2 mil Mega Drive completos, 1,5 mil caixas de embalagem com desenho similar (leia-se copiado na cara dura mesmo); 700 placas de circuito impresso e 2,5 mil gabinetes de Mega Drive. É mole? “Agora, estas fábricas estão definitivamente fechadas”, orgulha-se o executivo japonês.

E vocês sabem o que ele veio fazer no Brasil? Não precisa nem fazer força para adivinhar. Combater a pirataria, é claro. Nishikura acredita que a maior parte dos produtos piratas que entram no Brasil são procedentes da Ásia - China, Taiwan, Cingapura e Malásia. Entram, é claro, principalmente via Paraguai, mas também há



... e o pirata!

outros caminhos. Depois de uma breve temporada pelos trópicos da América do Sul, Nishikura-san já voltou para o Japão. Claro, levando na bagagem um Mega Vision, o console da Dynacom compatível com o Mega Drive. “Aparentemente, esse é um caso muito parecido com as apreensões que realizamos na China. Mas precisamos ainda analisar melhor para chegarmos a uma conclusão definitiva”, revela.



Placas falsificadas embaladas para comércio



O momento da apreensão em março deste ano

Ultara Game??? Não, mil vezes não...



Detalhe da linha de montagem da fábrica chinesa

**C** COMPRO  
**R** ROLOS  
**V** VENDENDO

**AMAZONAS**

**V**Atari 2600 - com 2 controles e 2 cartuchos. Dayvison, fone (092) 671-2345, Manaus, AM.

**V**Master System - com 3 controles, pistola e 5 cartuchos. Daniel, fone (092) 233-9336, Manaus, SP.

**V**Nintendo - com controle turbo, pistola, adaptador para 60 pinos e 350 jogos na memória. Marcos, fone (096) 227-2146, Macapá, AP.

**BAHIA**

**R**Turbo Game - com 2 controles, 4 cartuchos e Pense Bem, por 2 ou 3 cartuchos de Mega Drive. Cesar Caribaldo Prince, Rua Raul Leite, s/n, Condomínio Vila Verde, Edifício Ficus, apto. 703, Vila Laura, CEP 42280-170, Salvador, BA.

**R**Master System 2 - com 2 controles (sendo 1 Pró-1 e outro tipo Manche), pistola Light Phaser e 5 cartuchos, por Mega Drive. Adolfo, fone (071) 359-7469, Salvador, BA.

**V**Cartucho Mega Drive - Altered Beast por Cr\$ 20 mil e controle para Master System tipo Manche. André, fone (071) 244-4365, Salvador, BA.

**R**Master System - com controle, pistola e 5 cartuchos, por Dynavision com 2 ou 3 controles e pistola. Essoje, fone (071) 248-7518, Salvador, BA.

**R**Pense Bem - por Dynavision 3, com controle. Sergio, fone (071) 521-1817, Salvador, BA.

**V**Phantom System - com controle Turbo Jet e outro normal, adaptador, pistola e 9 cartuchos. Renato, fone (071) 231-4949, Salvador, BA.

**C**Nintendo - importado com controle. José Cardoso, fone (085) 521-1194, Crato, CE.

**DISTRITO FEDERAL**

**R**Mega Drive 2 - com 2 controles, 2 cartuchos Sonic e Street of Rage 2, por Mega Drive 3 com controle e cartucho. José Wagner, fone (061) 585-9497, Brasília, DF.

**R**NBA Show Down - e Super Soccer, por Nigel Mansell ou Out Of This World. Pedro, fone (061) 274-3512, Brasília, DF.

**R**Cartuchos Mega Drive - japonês Sonic, Street of Rage, por Street Fighter Special Champion Edition. Henrique, fone (061) 223-2980, Brasília, DF.

**R**Cartuchos Master System - Global Gradiadores, R.C. Grand Prix, Thunder Blade, Choplifter, Wanted e muito mais, por outras de meu interesse. Welton, fone (061) 234-1207, Brasília, DF.

# ROLOS & TROCAS

**V**Atari 2600 - com cartucho, preço a combinar. Daniel, fone (061) 372-1279, Brasília, DF.

**V**Cartuchos Atari - ou troco tudo, inclusive Atari 2600, por Game Gear. Adriano, fone (061) 384-3769, Brasília, DF.

**MARANHÃO**

**R**Sonic the Hedgehog - sistema Mega Drive, por Alex Kidd in the Enchanted Castle. Danúbio, fone (098) 732-1198, Estreito, MA.

**MINAS GERAIS**

**R**Cartuchos para Master System - Back to the Future 2 e Shoplifter, por Mortal Kombat e Super Mônaco GP. Daniel, fone (031) 337-9574, Belo Horizonte, MG.

**R**Nigel Mansell F-1 - sistema Super NES, por outro cartucho do mesmo sistema. Rafael, fone (031) 467-5924, Belo Horizonte, MG.

**R**Mega Man 5 - por Mega Man 1 ou 3. Só negocio com pessoas de Belo Horizonte. Cícero, fone (031) 332-8356, Belo Horizonte, MG.

**V**Mega Drive - japonês, transcodificado, com 2 controles de 3 botões e outro de 6 botões, mais 3 cartuchos. Guilherme, fone (031) 444-4382, Belo Horizonte, MG.

**V**Game Boy - com 7 cartuchos, Eliminator e Case Boy, por US\$ 110. Leonardo, fone (031) 442-7184, Belo Horizonte, MG.

**R**Dynavision 3 - com 6 cartuchos e uma manete, por Master System 2 ou 3. Paulo, fone (031) 821-5713, Ipatinga, MG.

**C**Cartuchos para Mega Drive - Street Fighter ou outros do meu interesse. Jardel Barbosa Galvão, Rua dos Cravos, 65, São Geraldo, CEP 35680, Itaúna, MG.

**R**Cartucho para Master System - por Jurassic Park ou Spider Man. João Carlos, fone (032) 211-5050, Juiz de Fora, MG.

**R**Battletoads - e Dragons, por RPG do sistema Super NES. Eduardo, fone (031) 951-1331, Paraguaçu, MG.

**C**Revista VideoGame - ns. 1 a 20 em perfeito estado de conservação. Marco Antonio Muller, Rua Carrancas, 95, Cotia, CEP 37410, Três Corações, MG.

**R**Phantom System - com 2 controle, pistola, adaptador e 4 cartuchos, por Game Gear com adaptador de Master, fonte e cartucho. Marco, fone (032) 551-1266, Visconde do Rio Branco, MG.

**MATO GROSSO DO SUL**

**R**Game Gear - na caixa, bem conservado, com 2 cartuchos, por Game Boy com 3 cartuchos. João Carlos de Brito, Rua Bororó, 48, Centro, CEP 78600-000, Barra das Garças, MS.

**R**Cartucho para Master System - Sonic Chaos e F16 Fighter, por Mortal Kombat do mesmo sistema.

Fernando, fone (067) 751-7270, Campo Grande, MS.

**V**Mega Drive 2 - com 2 controles (um de 6 botões), e 2 cartuchos, tudo na caixa. Rivane, fone (067) 291-1080, Coxim, MS.

**R**Cartucho Super NES - Street Fighter 5, por Mortal Kombat. Ou vendo por Cr\$ 30 mil. Fabrício, fone (067) 291-1693, Coxim, MS.

**V**Cartucho para Super NES - Street Fighter, por US\$ 50. Ou troco por outro de meu interesse. Alex, fone (064) 242-1426, Miranda, MS.

**PARÁ**

**R**Dynavision 3 - com controle, pistola, 4 cartuchos, Pense Bem com livro de atividades e Ferrorama, por Super NES com 2 controles e 2 cartuchos. Allen, fone (091) 244-3198, Belém, PA.

**R**Mortal Kombat - sistema Super NES, por controle do mesmo sistema. Abnatal, fone (091) 229-4760, Belém, PA.

**R**Bicicleta Ranger - por 4 cartuchos de meu interesse. Ou vendo por US\$ 90. Yvens, fone (091) 721-3356, Castanhal, PA.

**PARANÁ**

**V**Master System - com 2 controles. Juliano, fone (041) 253-740, Curitiba, PR.

**R**Bicicleta Cross - aro 20, bom estado e Panthom System, com 2 controles e 2 cartuchos, por Super NES com 2 controles e qualquer cartucho. Fabio, fone (041) 242-1983, a partir das 13:00 hs, Curitiba, PR.

**V**Master System 3 - com 2 controles, Sonic na memória e 3 cartuchos, por US\$ 80. Rafael, fone (041) 244-5757, Curitiba, PR.

**R**Cartuchos para Super NES - Desert Strike e Street Fighter 2, por outro de meu interesse do mesmo sistema. Wagner, fone (041) 266-3856, Curitiba, PR.

**C**Cartuchos para Atari - compro cartuchos. Alexandre Nunes Ferreira, Caixa Postal 228, CEP 86400-000, Jacarezinho, PR.

**R**Cartucho para Nintendo - americano, por outro qualquer de meus interesse, do mesmo sistema. Thiago, fone (041) 266-5872, Pinhais, PR.

**R**Dactar - com controle e 6 cartuchos, por Super NES. Eduardo, fone (0425) 22-6297, União da Vitória, PR.

**PERNAMBUCO**

**V**Atari - com 2 controles, 4 cartuchos de 4 jogos, por apenas Cr\$ 40 mil. Hugo, fone (081) 521-1488, Cabo, PE.

**V**Phantom System - com 2 controles, cartucho e equipamento completo. Igor, fone (081) 461-1297, Recife, PE.

**C**Cartucho Game For Nintendo - 72 pinos de ação para 2 pessoas. Man Wa Yau, Rua Córrego da Jaquira, 154, Beberique, CEP 52131-140, Recife, PE.

**RIO DE JANEIRO**

**V**Cartuchos para Nintendo - por US\$ 15 cada e Super NES por US\$ 30. Gustavo, fone (021) 616-1897, Niterói, RJ.

**R**Cartuchos Nintendo - 6 títulos e 3 controles de Phantom System, por Mortal Kombat para Mega Drive. Murílio Souza Di Lipis, Rua Nove, 15, Caioaba, CEP 26140, Nova Iguaçu, RJ.

**R**Cartuchos para Super NES - Contra 3 e Word Heroes, por Dragon Ball ou TMNT Tournament Fighter. Lincoln, fone (0242) 43-9777, Petrópolis, RJ.

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

NOME: \_\_\_\_\_

END: \_\_\_\_\_

BAIRRO: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_

TELEFONE: DDD ( ) \_\_\_\_\_ CIDADE: \_\_\_\_\_

ESTADO: \_\_\_\_\_ ANÚNCIO: R C V

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

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

agito **OS** **METAL** **CIN**  
**DANÇA** **VIDE** **IAS** **T**  
**NATUREZA** **Agem**  
**SOL** **TEATRO** **ASTRAL** **ES**  
**TEEN** **GENTE.** **V**  
**FM**  
**Humor** **PUN**  
**HITS** **AVENTURA**  
**OPINIÃO** **Opiniões** **VÍDE**  
**FESTA** **AAH!** **AAH!** **Compo**  
**ROCK** **T.C.**  
**TALENTO** **ENTREVISTA**  
**Discos** **Revolução**

**TUDO NA**



Chegou Zap! O caderno mais novo do Estadão, que vai sair toda quinta, no lugar do Cola. Só que totalmente diferente. Zap! é um caderno que só vai ter matérias que interessam. Tem Bussunda, da turma da Casseta & Planeta. Tem a coluna "Na Real", com mais espaço para você soltar o verbo. Zap! vai continuar falando de vestibular e universidade, vai falar de política e economia sem ser chato (difícil, não é?). Mas você vai ver. Leia Zap! Ele é muito mais do que você está pensando.

**ZAP!**

**QUINTA.**

**ESTADÃO**  
É muito mais jornal.

**C** Mega Drive - com 2 controles e cartucho Sonic 2. Luis Felipe, fone (021) 235-1233, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Super Mario World - sistema Super NES, por Mario is Missing do mesmo sistema. Mônica, fone (021) 541-9981, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Tiny Toon - de Mega Drive japonês, por outro de aventura do meu interesse. Diego, fone (021) 268-8408, Rio de Janeiro, RJ.

**V** Cartuchos - sistemas Phantom System, por CR\$ 5 mil e cartuchos Super NES por CR\$ 13 mil. Pedro ou Rafael, fone (021) 286-4105, Rio de Janeiro, RJ.

**C** Mortal Kombat - sistema Master System. Nilson, fone (021) 596-5268, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Master System 2 - com 4 controles, 4 cartuchos e carro de controle remoto, por Mega Drive ou Super NES sem controle. Rodrigo, (021) 390-6674, Rio de Janeiro, RJ.

**V** Super NES - completo, com 2 controles e cartucho Super Mario World, ótimo preço. Roberto de Andrade V. P. Jr., Rua Vicente Ferreira Mariano, 06, Realengo, CEP 21730-720, Rio de Janeiro, RJ.

**V** Master System 2 - com 2 controles, Alex Kidd e 5 cartuchos, por 100 URVs. Vinicius, fone (021) 983-5604, Rio de Janeiro, RJ.

**V** Mario World - para Super NES. Diego, fone (021) 230-1476, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Super NES - na caixa com 2 cartuchos, por MSX e Game Boy. Thiago dos Prazeres Gomes, Rua Visconde de Pirajá, 515, ap. 516, Ipanema, CEP 22410-030, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Cartuchos para Mega Drive - por outros de meu interesse. Roberto, fone (021) 981-7147, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Master System 3 - com controle, cartucho e Alex Kid na memória, por Mega Drive com controle e qualquer cartucho do Sonic. Advaldo, fone (021) 332-8510, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Street of Rage - por Mortal Kombat, ambos para Master System. Ou por edições de 1 a 32 da revista VideoGame. Fabio, fone (021) 201-3995, Rio de Janeiro, RJ.

**V** Super NES - Control Set, preço a combinar. Allan, fone (021) 396-9617, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Master System - super compact, Dynavision com 2 controles e 17 cartuchos, mais Atari, por Mega Drive com controle e cartucho. Carlos Eduardo, fone (021) 390-2612, Rio de Janeiro, RJ.

**V** Nintendo - japonês Super Charger, com controle e 6 cartuchos, por US\$ 60. Alcimir, fone (021) 289-4096, Rio de Janeiro, RJ.

**V** Cartuchos para Nintendo - Mickey Mouse, Mario Bros e outros, por ótimo preço. Aurelio, fone (021) 257-1588, Rio de Janeiro, RJ.

**V** Master System - com cartuchos, em bom estado de conservação. Gilson, (021) 201-4710, Rio de Janeiro, RJ.

**V** Cartuchos para Game Boy - Tetris, Nemesis e Cosmotank, preço a combinar. André, fone (021) 551-9190, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Cartucho de Phantom System - por Street Fighter 3. Sebastião, fone (021) 390-8362, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Moto Bike - por Super NES com 2 controles e 2 cartuchos. Carlos Eduardo Santa Rosa, Rua Dona Chara, 187, casa 21, Madureira, CEP 21310-030, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Turbo Game - com 2 controles e 5 cartuchos, por Mega Drive com 2 controles e cartucho. Carlos, fone (021) 350-1617, Rio de Janeiro, RJ.

**V** Master System Super Compact - com Sonic, 3 cartuchos, TopGame com turbo e 3 cartuchos. Raquel, fone (021) 273-6159, Rio de Janeiro, RJ.

**V** Nintendo - americano, com 2 controles em ótimo estado. Leonardo, fone (021) 286-2007, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Turbo Game - com 2 controles e cartucho novinho na caixa, por Master System com controle Fábio, fone (021) 772-0352, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Dynavision 3 - com 2 controles, pré-computer e cartucho, por Mega Drive com Street Fighter 2. Luiz Fernando, fone (021) 268-2735, Rio de Janeiro, RJ.

**R** Mega Drive 2 - com 2 controles e cartucho, por Super NES com controle e cartucho, em bom estado. Roberto, fone (021) 701-3540, São Gonçalo, RJ.

**R** Cartucho para Super NES - Super Mario World, por qualquer outro do meu interesse. E também Robocop por Mega Man ou Batman. Jeferson Dionisio de Oliveira, Rua da Prata, 184, fundos, Coelho da Rocha, CEP 25550-560, São João, RJ.

**R** Pistola do Master System - por cartucho Battle out Rum ou Black Belt. João Paulo, fone (0243) 43-4134, Volta Redonda, RJ.

**R** Mega Drive - com 4 controles, fonte e 10 cartuchos, por Neo-Geo com 2 controles, fonte e cartuchos. Wagner Honorato da Silva, Rua Santo Amaro, 171, Parque São Vicente, CEP 26172-340, Belfort Roxo, RN.

#### RONDÔNIA

**R** Mega Drive - na caixa, com 2 controles e 2 cartuchos, por Super NES com controle e cartucho. Denilson, fone (069) 222-3591, Porto Velho, RO.

**V** Micro Computador PC - semi-novo com vários programas, aceito rolo e proposta. Thales, fone (069) 222-3175, Porto Velho, RO.

#### RIO GRANDE DO SUL

**C** Cartuchos para Mega Drive - qualquer um com Spider Man e outros. Eduardo, fone (054) 282-1838, Canela, RS.

**C** Cartuchos Mega Drive - Jurassic Park e Batman Returns. Eduardo, fone (054) 282-1838, Canela, RS.

**R** Revistas - de game por cartucho de Mega Drive. Ou vendo por US\$ 20. Evandro, fone (051) 545-1919, Igrejinha, RS.

**C** Mortal Kombat - sistema Mega Drive. Adrian, fone (051) 982-8446, Novo Hamburgo, RS.

**R** Hi-Top Game - com 2 controles, adaptador, fonte de alimentação, cabo e cartucho, por Turbo Game com controle TPC 3, pistola, fonte de alimentação, cabo e cartucho. Ricardo M. Leite, Rua Minvano, 797, Liberdade, CEP 93330-150, Novo Hamburgo, RS.

**R** Hi-Top Game - turbo, com 2 controles, adaptador, cabo RF, fonte de alimentação e cartucho, por Turbo Game com 2 controles, cabo RF, fonte de alimentação e cartucho. Ricardo M. Leite, Rua Minvano, 797, Liberdade, CEP 93330-150, Novo Hamburgo, RS.

**R** Master System 2 - com 2 controles Pró-1 e 8 cartuchos, por Super NES com 2 controles. Rodrigo, fone (051) 339-2851, Porto Alegre, RS.

**V** Mega Drive - com 2 controles e 9 cartuchos, tudo por US\$ 250. Milton, fone (051) 741-2741, Vila Aires, RS.

#### SANTA CATARINA

**V** Cartuchos Mega Drive - Street Fighter 2, Champion Edition, Paperboy 2 e Senic 2, ou troco por

Sonic 3, Eternal Champions, ou outro do meu interesse. Alexander Antunes Siqueira, Rua Baldicero Filomeno, 1080, CEP 88064-000, Florianópolis, SC.

**R** Dynavision 3 - com 3 controles e muitos games, por Super NES com controle e cartucho. Juliano, fone (0478) 25-2557, Rio do Sul, SC.

**R** Dit System - com 2 controles, adaptador e 6 cartuchos, mais bicicleta 18 marchas da Ferrare, por Mega Drive com 6 cartuchos. Fábio, fone (0476) 44-1342, Rio Negrinho, SC.

**C** Cartuchos para Super NES - em bom estado. Daniel, fone (0497) 44-1389, São Lourenço D Oeste, SC.

**R** Cartucho para Mega Drive - The Simpsons Bart vs The Spoco Mutants, por Tournament Lighter. Felipe, fone (0495) 33-3534, Videira, SC.

**R** Dynavision 2 - com controle, pistola e cartucho, mais Master System 3, com controle, cartucho e jogo na memória, por Mega Drive com controle e cartucho. Roberto, fone (0186) 23-0096, Araçatuba, SP.

**R** Cartucho Fatal Rervind - por Where in time is Carmen San Diego? Renato, fone (0147) 21-1934, Avaré, SP.

#### SÃO PAULO

**R** Cartuchos para Dynavision - Hogans Alley e F1 Race, por Street Fighter 3. Fausto, fone (0122) 52-2668, Caçapava, SP.

**R** Cartucho Mega Drive - Granada por Sonic 1 ou Raiden-Trad. Diego, fone (0192) 41-3754, Campinas, SP.

**R** Cartucho Mega Drive - Sonic 2, por Ayrton Senna Super Mônaco GP 2. Douglas, fone (011) 727-4997, R. 28, Carapicuíba, SP.

**V** Cartuchos Neo-Geo - World Heroes 2, Art Fighting, Eight Man, por US\$ 170. Paulo, fone (0175) 22-2609, Catanduva, SP.

**R** Turbo Game VG 9000 - em ótimo estado, com 2 controles, 3 cartuchos, 3 mini games e 9 revistas de games, por Super NES com ou sem cartucho, pago a diferença. Luiz Carlos, fone (011) 431-4099, Caieiras, SP.

**R** Pistola Phantom System - com cartucho na caixa, por Batman Returns de Super NES. Gustavo, fone (011) 456-1759, Diadema, SP.

**R** Aparelho de Som 3 x 1 - por Master System 2, com 2 controles e pelo menos um cartucho. Wagner Rodrigues dos Santos, Rua Varsóvia, 110, Parque Vitória, CEP 07780-000, Franco da Rocha, SP.

**R** Turbo Game VG 9000 - com controle e 2 cartuchos, por Mega Drive ou Super NES Playtronic, com controle e cartucho. Denny Erickson da S. S., Rua Augustinho Mendes, 04/A, Jardim Moreno, CEP 08430-680, Guianazes, SP.

**R** Master System 2 - com controle, cartucho, revistas e posto de brinquedo, por Mega Drive. Thiago, fone (0132) 55-2688, Guarujá, SP.

**V** Bicicleta Berlineta - por US\$ 26, 2 controles de 3 botões (Mega Drive) US\$ 30, jogos: Furo Quest US\$ 10, Jogo da Vida US\$ 9, Banco Imobiliário US\$ 5, moto (à pilha) US\$ 7. Michael K. Matruo, Rua Colombia, 147, CEP 08576-260, Itaquaquecetuba, SP.

**V** Super NES - com 2 controles e cartucho Mortal Kombat, por US\$ 200. Adriano, fone (011) 449-7313, Mauá, SP.

**R** Super NES - por Mega Drive nacional, com cartuchos. Erich, fone (011) 709-1739, Osasco, SP.

**R** Super NES - completo e com 3 cartuchos, por Neo Geo com 2 controles e cartucho. André, fone (011) 702-6960, Osasco, SP.

**R** Master System 3 - com 2 cartuchos e Alex na memória, por Game Gear com cartucho. Leandro, fone (011) 701-7395, Osasco, SP.

**R** Cartucho para Mega Drive - por Super Mônaco GP original. Fábio, fone (011) 705-1466, Osasco, SP.

**R** Bicicleta Caloi - de alumínio, 21 marchas, Mountain Bike, por Sega CD. Vagner Emiliano Heller, Rua João Batista, 40, Vila Pires, CEP 12900-000, Piracaia, SP.

**R** Mega Drive - com 2 controles, cartucho e máquina de escrever portátil Olivett, por Super NES, com controle e no mínimo 2 cartuchos. Marcelo, fone (0195) 65-1498, Pirassununga, SP.

**R** Televisão - e Atari, com 2 controles e 30 cartuchos, por Mega Drive completo. Felipe Francisco Leão, 241, Santa Helena, CEP 08550-000, Poá, SP.

**R** Walk Man - sem fone de ouvido e cartucho Super Mario World, por Alladim do sistema Super NES. Osman, fone (011) 416-3858, São Paulo, SP.

**V** Mega Drive - japonês, com controle e 1 ano de uso, por 110 URVs ou com mais 2 cartuchos por 155 URVs. Leonardo, fone (011) 716-6315, Santo André, SP.

**V** Hi-Top Game - novo na caixa, com 2 controles turbo, cart e adaptador, mais 12 revistas de games, por US\$ 70. Anderson Bonifácio, Rua Sebastião Polesi, 116, Jardim Las Vegas, CEP 09081-050, Santo André, SP.

**R** Super NES - completo por Mobilete que esteja em bom estado. Marcio, fone (011) 444-8416, Santo André, SP.

**C** Cartucho para Master System - Phantasy Star. Leandro, fone (011) 447-6760, Santo André, SP.

**R** Cartucho Grand Prix - por outro do meu interesse, para Master System. Rodrigo, fone (0196) 22-3808, São João da Boa Vista, SP.

**V** Mega CD - por US\$ 450 e Jaguar por US\$ 550, transcodificado. Sheckespeare, fone (016) 728-7050, São João da Barra, SP.

**R** Cartuchos para Super NES - The Magical Quest Starring e Mickey Mouse, por Super Soccer. Diogo, fone (0172) 21-5302, São José do Rio Preto, SP.

**R** Mega Drive - japonês, com 2 controles e cartucho, por Super NES ou Mega Drive nacional. José Luiz de Souza, Rua Dona Paulina, 15, Santo Amaro, CEP 05797-240, São Paulo, SP.

**R** Mega Drive - com 2 controles e cartucho na caixa, por Computador TK-3000, aceito proposta. Luis, fone (011) 847-0411, São Paulo, SP.

**R** Indiana Jones - para Mega Drive, por outro cartucho do mesmo sistema. Andrés, fone (011) 521-3201, São Paulo, SP.

**V** Cartuchos de Nintendo - por apenas 5 URVs, 32 títulos. Flávio, fone (011) 864-5083, São Paulo, SP.

**V** Phantom System - com 2 controles, pistola Light Phaser e 10 cartuchos, por US\$ 100. Gabriel Hardt, fone (011) 62-3170, São Paulo, SP.

**V** Master System - com 2 controles, pistola e 3 cartuchos, por bom preço. Sidney, fone (011) 810-6075, São Paulo, SP.

**R** Master System - com 2 controles e 5 cartuchos, por Game Gear ou Game Boy com cartucho. Leandro, fone (011) 212-5009, São Paulo, SP.

**V** Revista VideoGame - ns. 1 ao 18 com edições especiais, por US\$ 1 cada. Rodrigo Aurélio Galiléa, Rua Mergenthaler, 223, apto. 24, Vila Leopoldina, CEP 05311-030 São Paulo, SP.

**V** 2 Mega Drive - japonês, nova na caixa, por US\$ 165 cada. Marcelo, fone (011) 954-3802, São Paulo, SP.

**R** Cartuchos de Mega Drive - vários por outros de meu interesse. Rafael, fone (011) 290-1880, São Paulo, SP.

**V** Mega Drive - Master System e Phantom System. Dionizio, fone (011) 850-2074, São Paulo, SP.

**R** Double Dragon - sistema Master System, por Renegade ou outro qualquer. Luiz Alberto, fone (011) 277-6060, São Paulo, SP.

**V** Master System 2 - com 2 controles e cartucho. Thomaz, fone (011) 842-4588, São Paulo, SP.

**V** Super Nintendo - com controle novo na caixa, por US\$ 120. Pedro Luis, fone (011) 205-9099, São Paulo, SP.

**R** Mega Drive - com 2 controles (sendo 1 Pró-2) e 2 cartuchos, por Super NES com 2 controles. Daniel, fone (011) 276-1949, São Paulo, SP.

**V** Cartuchos Super NES - Niguel Mansel e Dragons Lair. Percy, fone (011) 210-0926, São Paulo, SP.

**R** Cartuchos Super Nintendo - Mickey Magical Quest e Robocop 3, por Mortal Kombat. Cleiton, fone (011) 251-4684, São Paulo, SP.

**V** Cartuchos de Super NES - Mega Drive e Master System, por US\$ 8. Luiz Ricardo, fone (011) 911-2050, São Paulo, SP.

**R** Master System 2 - com 2 controles e 2 cartuchos, por Mega Drive com 2 controles e cartucho ou Super NES com controle e cartucho. Edmundo Nunes da Silva Filho, Rua Sebastiao Laranjeiras, 12-B, Jardim Panamericano, CEP 02992-000, São Paulo, SP.

**R** Mortal Kombat - por outro de meu interesse, sistema Super NES. Rodrigo, fone (011) 994-4751, São Paulo, SP.

**V** Master System 3 - com 2 controles e 2 cartuchos. Ronaldo, fone (011) 956-2049, São Paulo, SP.

**R** Mortal Kombat - por Strike, e Street Fighter 2 por Sim City, para Super NES. Eduardo, fone (011) 943-5283, São Paulo, SP.

**R** Phantom System - com 2 controles e adaptador, por Mario World ou cabo de AV do Super NES. Marcio Roque dos Santos, Rua Valter Horatio Pater, 16, Jardim Alpino, CEP 04836-390, São Paulo, SP.

**R** Super Mario 3 - com 2 semanas de uso, por Super Mario Cart para Super NES. Antonio Oliveira N. Moraes, Rua Macatuba, 2, Itaim Paulista, CEP 08191-110, São Paulo, SP.

**R** Hi-Top Game - com 2 controles, adaptador J-72 e 2 cartuchos, por Super NES com 2 controles e cartucho. Flávio, fone (011) 512-8760 recados, São Paulo, SP.

**V** Master System 3 - com 2 contrles e cartuchos. Ricardo, fone (011) 914-6249, São Paulo, SP.

**V** Sega CD - com 10 CDs por US\$ 700. Genesis com 2 controles, um original e outro de 6 botões, mais cartuchos, por US\$ 200. Super NES com 2 controles e cartucho, por US\$ 200. Wagner, fone (011) 511-5410, São Paulo, SP.

**V** Cartuchos para Master - e adaptador para Mega Drive, preço a combinar. Nicholas, fone (011) 530-5813, São Paulo, SP.

**V** Turbo Game - na caixa com manual, controle e cartucho. Alcides, fone (011) 965-4794, São Paulo, SP.

**R** Computador MSX - Expert Plus completo, controle, 50 cartuchos uma tabela de basket Pró RM, por Super NES com 2 controles e cartucho. Leonardo, fone (011) 549-4797, São Paulo, SP.

**R** Cartuchos de Super NES - por outros de meu interesse. Allan, fone (011) 523-9481, São Paulo, SP.

**V** Master System 3 - com pistola e 6 cartuchos, por US\$ 150. Também troco por Mega Drive ou Super NES, pago a diferença. Dionísio, fone (011) 273-7928, São Paulo, SP.

**R** Cartucho para Mega Drive - Kid Chameleon ou Fighting Masters, por Toe Jam e Earl. Ricardo, fone (011) 262-5908, São Paulo, SP.

**V** Master System 2 - na caixa, com controle e bicicleta BMX Monark usada. Ou troco por Mega Drive, com controle. Alex, fone (011) 876-4860, São Paulo, SP.

**R** VG 2800 - CCE, 3 controles, 17 cartuchos, por Master System com pelo menos um cartucho. Adilson Pereira da Silva, Rua Benedito Maia, 245, Jardim Itapeva, CEP 09330-260, Mauá, SP.

**V** Super NES - com 2 controles, 6 cartuchos, mais Mega Drive 2. Tudo por US\$ 350. Daniel, fone (011) 273-6267, São Paulo, SP.

**R** Video Game - novo, com 2 controles e 2 cartuchos compatível com Nintendo Americano. Fabio, fone (011) 291-5038, São Paulo, SP.

**V** Master System - com pistola, óculos 3D e cartuchos, tudo por US\$ 100. Ou troco por Mega Drive. Sandro, fone (011) 207-9654, São Paulo, SP.

**R** Master System 3 - com controle, 3 cartuchos e 14 jogos do sistema Atari, por Mega Drive com controle e cartucho. Leandro, fone (011) 963-0258, São Paulo, SP.

**V** Super NES Baby - sem uso, ótimo preço. Jefferson, fone (011) 295-2450, São Paulo, SP.

**V** Sega CD - americano, na caixa, sem uso e por ótimo preço. Maria Cidalia, fone (011) 205-9099, São Paulo, SP.

**V** Super NES - novo na caixa, com controle, por US\$ 125. Pedro, fone (011) 205-9099, São Paulo, SP.

**V** Revistas Nacionais - ns. 1 e 3 a 12, por 3 URVs. Alexandre, fone (011) 826-8636, São Paulo, SP.

**R** Cartuchos para Super NES - The World Warrior, por Super Castlevania 6 e Dragons Lair. Carlos, fone (011) 919-4699, São Paulo, SP.

**R** Mega Drive - com controle e Arcade e cartucho Sonic, por Super NES com controle. Mauricio Tartarelli Mendes, Rua José Magnoli, 31, Santo Amaro, CEP 04930-150, São Paulo, SP.

**R** Cartucho para Neo Geo - Fatal Fury 2 por outro de meu interesse. Carlos, fone (011) 66-1148, São Paulo, SP.

**V** Cartuchos para Nintendo - Simpsons, Sky, Robocop 2 e outras, mais adaptador para Nintendo japonês. Ou troco por Mega Drive, com 2 controles e cartuchos. Ronaldo, fone (011) 212-2170, São Paulo, SP.

**V** Super NES - com 2 controles e 2 cartuchos e mais 35 cartuchos de Nintendo.

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.

## FIGHT OF THE GODS

Há quase um ano atendendo sócios de todo o Brasil, estamos com tudo. Associe-se a nós para aprender os macetes de todos os sistemas. Mande 2 fotos 3x4, 3 selos e CR\$ 1 mil. Você receberá a carteira do clube e um jornal mensal bem descontraído. Nosso endereço é Rua Rolando Rolemborg, 31, Centro, CEP 13560-360, São Carlos, SP.

## NEW GENERATION GAME CLUB

Galera, chegou New Generation Game Club, o clube que fala a língua do jovem gamenaniaco. Para participar e receber o jornal é só mandar mensalmente a quantia de 1/5 da URV do dia 5 (pegar a URV do dia 5 do mês e dividir por 5), selo e envelope, para a Rua São Balduino, c/37, Taquara, CEP-22720-350, Rio de Janeiro, RJ.

## MV GAMES CLUB

Chegou o mais radical game

# CLUBES

clube do Brasil. Se você tem qualquer console entre nessa também. Nosso jornalzinho é mensal e tem as melhores dicas do mundo. Para ficar sócio basta enviar seus dados e de seu console, 2 selos e CR\$ 800 para Rua Marcílio Dias, 900. Santa Helena, CEP 96503-340, Cachoeira do Sul, RS. Os primeiros 50 sócios concorrerão a brindes sensacionais. Escrevam!!!

## STAR GAMES CLUBE

Trabalhamos com Master, Mega, NES e SNES e damos dicas sensacionais. Os gamemaniacos recebem

um jornal a cada dois meses. Associe-se já, enviando 1 URV, 3 selos, 2 fotos e seus dados. Star Games Clube, Rua Maranhão, 1423/11B, Água Verde, CEP 80610-001, Curitiba, PR.

## ATUAL GAMES CLUB

Trabalhamos com o sistema Sega, temos um catálogo de 80 jogos. A cada mês fazemos um campeonato interno só para sócios. Ligue ou escreva e mande seus dados pessoais. Fone (011) 440-6996, Av. Capoava, 1020, Vila Homero Thon, CEP 09111-000, Santo André, SP.

## VIGILANCE GAME CLUB

O nosso forte é Nintendo e Master System, mas trabalhamos também com outros sistemas, somos especialistas em RPG's e gostaríamos de nos corresponder com clubes que entendam de RPG's. Fornecemos carteirainha e jornalzinho mensal. Associe-se escrevendo para Rua Fernando Delgado, 15, casa 3, Furnas, CEP 02322-000, São Paulo, SP, não se esquecendo de mandar 2 fotos 3x4, dados pessoais e do console, selo e CR\$ 1 mil para despesas.

## RÓIS MASTER GAME

Alô adoradores de Nintendo, Super Nintendo e Mega Drive. Nós conseguimos o impossível, somos fanáticos e manjamos tudo de videogame: não perca tempo! Aprenda conosco!! Basta mandar 2 fotos 3X4, 1 URV e seus dados. Nosso endereço é Rua Agostinho Assuís Fernandes, 5, Cenro, CEP 09310-010, Mauá, SP, a/c Ronaldo V. Lopes.

# GALERIA DOS FERAS

Se liga, galera!! O desafio está aí:  
estamos esperando recordes e mais recordes.  
Fique ligado e detone estes games.

	TIPO	GAME	NOME	ESCORE
SNES	Clássicos	Super Mario Kart - Mario Circuit I (2)	Daniel B. Oliveira Carvalho	<i>Best Time</i> 1'00"17 - <i>Best Lap</i> 0'11"92
		F-Zero - Mute City 1 (1)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	<i>Best Time</i> 2'03"01 - <i>Best Lap</i> 0'23"14
		StarFox (2)	Mendel Winiawer	59.600 (99%)
		Axelay (-)		
	Hot Games	Final Fight 2 (1)	Gustavo A. Assalim	4.854.506
		Addams Family II (9)	Bruno P. Guerra A.J.E.	84.494.550
		R-Type III (-)		
		Actraiser 2 (-)		
		Sunset Riders (1)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	978.070
	Desafios	Empire Strike Back (-)		
Last Action Hero (-)				
		Equinox (-)		

MEGA	Clássicos	Pit Fighter (6)	Equipe Thunder Game	2.254.680
		Thunder Force III (N)	Equipe Droids e Dionisio Cason	9.999.990
		Air Buster (N)	Equipe Droids	1.140.260
	Hot Games	Aliens 3 (4)	Equipe Droids	8.045.590
		Terminator 2 (5)	Jean Pierre Ferrari	99.998.539
		Taz-Mania (1)	Fred Bugmann	99.999.990
		Sonic 2 (-)		
	Desafios	Havoc (-)		
		Shadow of the Best (N)	Dionisio Cason	99.999.990

NES	Clássicos	Vice: Project Doom (1)	Dionísio Cason	999.900
		RC Pro-AM (4)	Luiz Otávio G.M.	107.887
		Ninja Gaiden (-)		
	Hot Games	TMNT 2 The Arcade Game (1)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	266.590
		Tiny Toon Adventures Score (2)	Ronaldo Ferreira M.	1.252.800
		Robocop 2 (1)	Dionísio Cason	51.546.800
		Mega Men 6 (-)		
	Desafios	Fire Emblem (-)		

MASTER	Clássicos	The Secret of Shinobi (1)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
		Sonic The Hedgehog (9)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800
		R-Type (-)		
	Hot Game	The Lucky Dime Caper (1)	Dionísio Cason	999.900
		Asterix (9)	Dionísio Cason	3.492.600
		Masters Of Combat (-)		
		Sonic 2 (-)		
	Desafios	Alien Syndrome (-)		

Não desamine se você ainda não entrou para a GALERIA. As chances agora são 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!!!

# 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



### Kit para S. Nes

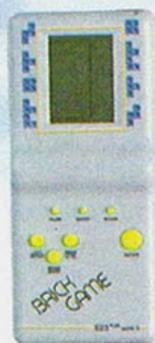
- 24 mega de memória
- cpu
- drive de 3.1/2" HD
- adaptador de cartucho
- cabo interface para drive
- Super Wild Card

### SUPERMAGICOM *plus*

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!



**JOYSTICK 6 BOTÕES**  
para Mega Drive.  
Com turbo, auto-fire,  
★ slow motion



**BRICK GAME**  
programado com o  
jogo tetrix



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



**JOYSTICK TRANSPARENTE**  
para S. Nes.  
★ Com turbo, auto-fire e  
■ slow motion



**JOYSTICK TURBO**  
para Mega Drive.  
Com 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 (■).

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL POR SEDEX

TELEVENDAS

(021) 265-9626 / 205-0693

WORLD SHOP TRADING

IMPORT. E EXPORT. LTDA

# MEGA

# NBA JAM

**A**pós o sucesso que este game animal fez no Super Nintendo, a Arena (softhouse ligada à Acclaim, produtora do game) não marcou bobeira: lançou rapidinho a versão para o Genesis. E, mais do que rapidinho, a Tec Toy lança o game por aqui para o Mega Drive. Demais! Enterradas, passes, dribles e tudo o mais que um bom jogo de basquete deve ter está aqui. E também todos os lances absurdos que consagraram NBA JAM. Pulos gigantescos, arremessos que literalmente queimam a cesta, tabelas quebradas e muito mais! Aqui também é possível escolher entre duplas formadas pelos melhores jogadores de cada uma das 27 equipes de basquete profissional da NBA. As partidas são realizadas sempre entre duas duplas, podendo ser você e um amigo contra o computador, você e o computador contra um amigo ou então (o que torna as partidas deste game mais emocionantes do que nunca) quatro jogadores simultâneos na tela. Apesar de estar indiscutivelmente mais rápido que a versão para Super Nintendo, ele perde em gráficos, som e jogabilidade. O que não quer dizer, em absoluto, que o cart é ruim. Afinal, o que vale mesmo é a diversão, arrasadora. É só cair de cabeça.

## RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Arena Tec Toi
Memória:	16 Megabits
Fases:	6/Indefinidas
Jogadores:	1 a4
Dificuldade:	 6
Gráficos:	 8
Música/Efeitos:	 7
Diversão:	 9

### Comandos

**Turbo:** como o próprio nome diz, é um turbo para o seu jogador. Faz com que ele corra mais e dê enterradas mais poderosas (aquelas capazes de arrebentar a tabela).

**Pass:** serve para passar a bola para o seu companheiro, permitindo lances animais. Caso você esteja sem a bola, este comando serve para roubá-la.

**Shoot:** serve para arremessar a bola. Caso você esteja de mãos vazias, serve para dar o famoso toco!

### Times

Você pode escolher entre duplas formadas pelos 57 melhores jogadores dos 27 times da NBA. O melhor é escolher jogadores com os níveis de Dunks (enterradas) e Speed altos.

Para o computador escolha os com defesa e arremessos de três pontos altos. Assim você pode sair correndo pela quadra que nem um louco e enterrar, enquanto o computador tenta mais de longe e cuida da defesa.

### JOGADAS ESPERTAS

#### Jump Shot Pass

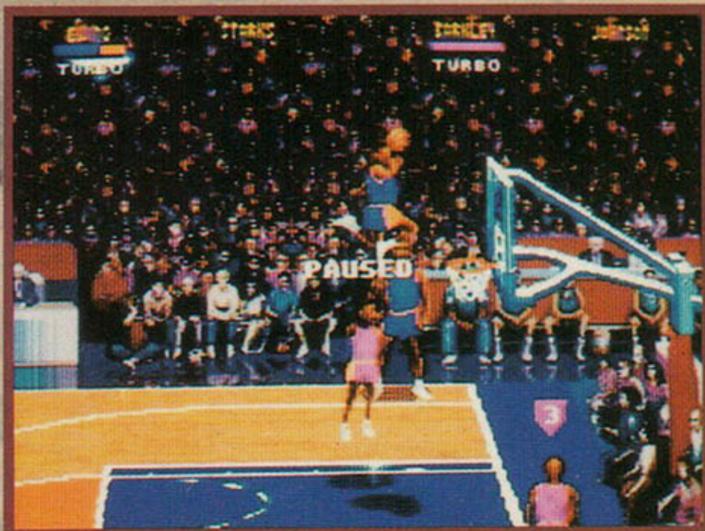
(Passe no Ar)

Ótimo para enganar trouxas.

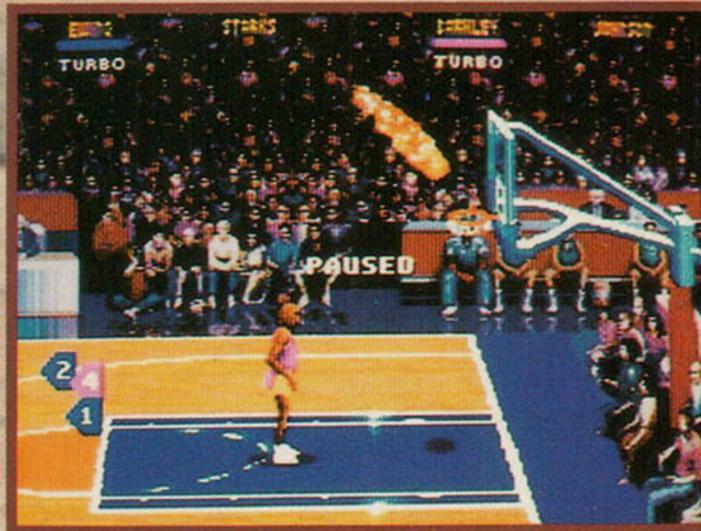
Finja que vai arremessar (botão de shoot) e, no meio do salto, aperte o pass.

Isto fará com

que você passe a bola para o seu parceiro, deixando os adversários a ver navios.



FOTOS: DAUMER DE GIULLI



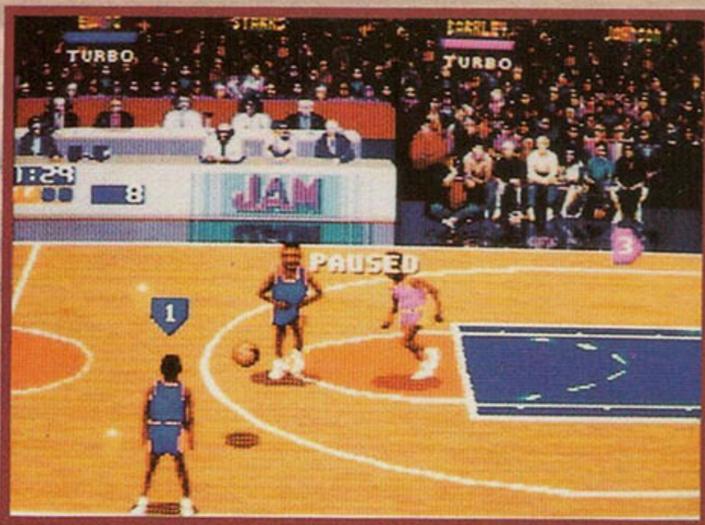
#### Court Awareness

(Localização na Quadra) Localize seu companheiro pela seta com o número dele. Ela indica a posição que ele ocupa na quadra quando ele está fora da tela.

Assim, ou você faz um lançamento longo para seu parceiro, ou evita um adversário antes dele te ver.

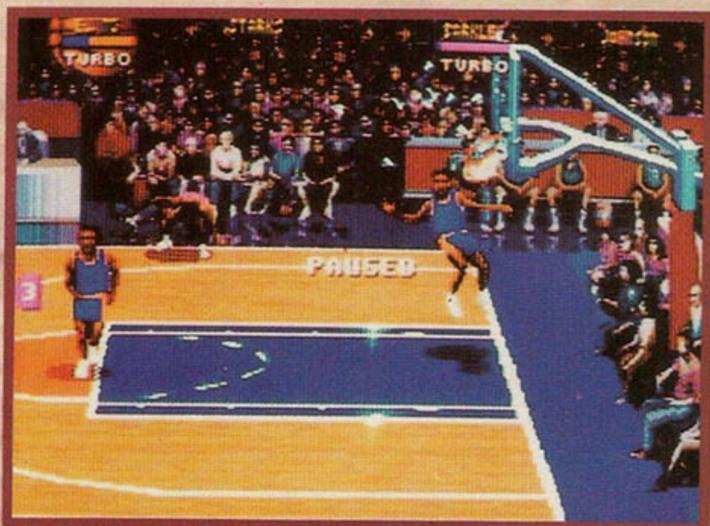


**Turbo Pass**  
(Passe Turbo)  
Aperte o botão de turbo, segure e aperte o botão pass. Isto fará com que seu toque seja muito rápido, impossível de ser interceptado. Muito bom para lançamentos a grande distância.



**Hot Streak**  
(Marca Quente)  
Quando um jogador faz três cestas seguidas, ele fica in fire (em fogo). E, quando isso acontece, fica muito, mas muito difícil mesmo de errar. Aproveite e

abuse das cestas de três pontos. É demais, a cesta fica torradinha...



**Super Dunks**  
Para detonar super enterradas, venha correndo na direção da cesta segurando o botão de turbo. Quando estiver dentro do

garrafão, sem soltar o botão de turbo, aperte o shoot. Vale babar!

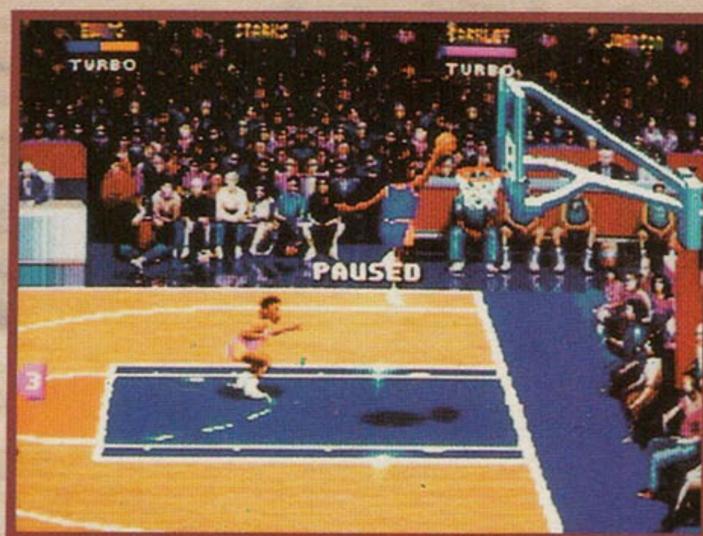
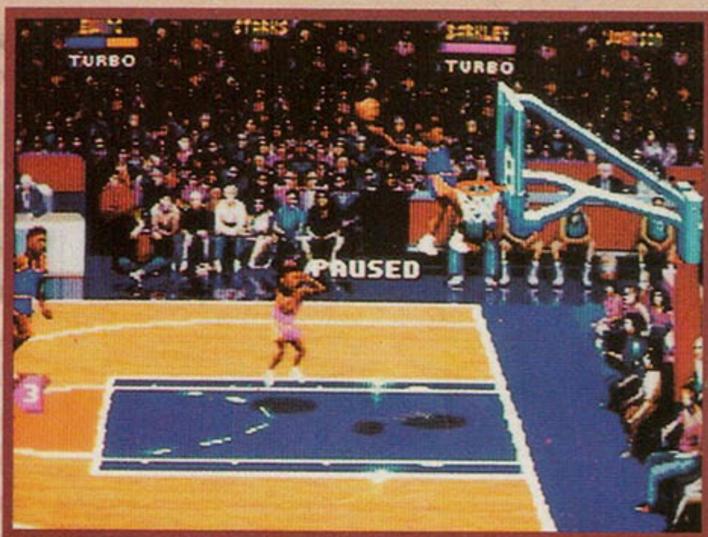
**Physical Play** (Jogo Bruto)

Para deixar seu adversário no chão só na manha do jogo de corpo, aperte o botão de pass e turbo juntos quando você estiver com a bola. Qualquer um que tentar roubar a bola de você vai ficar no chão por algum tempo.

**Acurate Jump Shot** (Arremesso Durante o Salto)

Aumente as chances de sucesso na hora de arremessar da linha de três pontos soltando o botão de arremesso no ponto mais alto do salto. Quase sempre funciona.

**Smart Play**  
(Jogada Esperta)  
É sabido que um cara desmarcado tem infinitamente mais chances de marcar pontos do que um que tem um monte de gente e cima dele. Portanto, larga a mão de ser fominha e passe a bola para o seu parceiro.



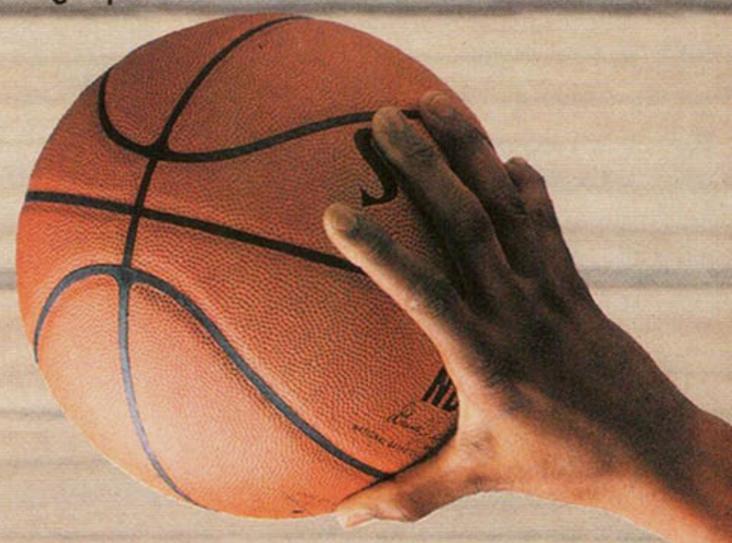
**Ponte Aérea**  
Consiga mais pontos arremessando a bola bem de longe e deixando seu parceiro embaixo da

cesta. Caso você não consiga fazer a cesta de três, ele vai estar lá para pegar o rebote. Ou brigar por ele.

**HYPER TIP**  
**JOGADAS PRESIDENCIAIS**

Calma, nós não vamos ensinar como roubar do povo, mais sim como colocar Mr. President Bill Clinton e seu vice Al Gore no game. Os caras são feras, e jogar com eles é bem engraçado! Entre na tela de entrada das iniciais do seu nome e escreva as iniciais indicadas. Quando for entrar a terceira letra, segure Start e o botão A. Manha!

**BILL CLINTON - ARK**  
**AL GORE - NET**



COLABORAÇÃO: TILT'S GAME LOCADORA - F.8439021



# SUPER PRO

COMPATÍVEL COM  
SUPER NES\*/  
SUPER FAMICOM\*

Nenhum outro resiste aos  
recursos do SUPER PRO.

## DETALHES:

- Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.
- Design ergonômico (Com total encaixe para as mãos).
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).



# Detalhes que

## SUPER PRO-2

COMPATÍVEL COM  
MEGA DRIVE\*

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

### DETALHES:

- Botão de disparo A+B.
- 2 Botões laterais programáveis A, B ou C.
- 3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velocidades para os botões A, B e C.
- Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
- Botão PAUSE.



## Chips do Brasil

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

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILLTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVID DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO DO BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL TAKEI - EL CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J.C.S. - J.J.C. - J.V. VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VÍDEO - TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOEMBA - LONGINES - PATRIARCA - PAULO NAGAL - POWER CONVERSION - REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI - STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMBRA - CASAS BURI - SÃO PAULO - ABCD - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL. TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI - HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - ELETROFIL - G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S. NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP. SUZANO - REL. DIGITAL - REL. RUBI - S. DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR. TV SOM - F.B. BRINQUEDOS - L. DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL. BANATF - ELDORADO - O. FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGOS

# SUPER PRO-8

COMPATÍVEL COM:  
PROSYSTEM - 8 BABY\* / NES\*  
Debulhador de games.

## DETALHES:

- Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.
- Botões de disparo L e R.
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
- Design ergonômico com total encaixe para as mãos.



# valem recordes

# SUPER PRO-3

COMPATÍVEL COM:  
PHANTOM SYSTEM\* / HI TOP  
GAME\* / TOP SYSTEM\* / TURBO  
GAME\* / TOP GAME\* / VG 9000\* /  
VG 8000\* / DYNAVISION II E III\* /  
HANDYVISION\*.

O Joystick que te acompanha nos  
"Combates" fora de casa.

## DETALHES:

- Único programável.
- Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.
- Botões laterais de L e R.
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
- Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).



# ÚNICO PROGRAMÁVEL

\*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

- SUSA - TELERIO - MAKRO - MNAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ITALIA - DISKOTECA - EL FUTURO - ELMUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUDOS - HOT SOM - KIKI COLORIDA - LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ESPÍRITO SANTO - CITRON - EL GORZA - EL MONTE FUJI - EL RANGEL - EL YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARANÁ - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J. MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA - SHEVA MUSICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNETT - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA. REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG - ROGATEX - FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J.H. SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - GOIÁS - ARITANA - CENTER VÍDEO - C.L.C. - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - BRASÍLIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL - KING JÓIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R.W.B. - SANSUEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - F. PIO - H. VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J.M.L. BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T.L. - Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSU - CASAS BURI - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARANHÃO - ZONA FRANCA.

image

## A REAL SOBRE O MEGA E O ARCADE

Que o Virtua Racing é muito bom e inclusive considerado por muitos o melhor simulador de Fórmula 1 para games, ninguém dúvida! Mas o que pilotos "de verdade" acham disso? Será que ele é bom mesmo? E como ficou a transcrição do arcade para o Mega? Para responder essas e outras perguntas, convidamos dois especialistas para tirar a limpo, curva a curva, toda a verdade dos gráficos e da jogabilidade do Virtua. Conheça agora Tony Kanaan, que corre na Itália na Fórmula Alfa Boxer, e Dimas de Melo Pimenta III, piloto de kart. Os dois feras das pistas revelam agora suas análises e opiniões nada virtuais desse sensacional sucesso da Sega.

# Virtua Racing

## PEGA-PEGA

### ARCADE

O primeiro round foi realizado na Playland do Shopping Center Norte, na zona Norte de São Paulo. Ambos conheciam bem o game: Dimas já havia disputado várias provas contra seu irmão, o também piloto Rodrigo Dimas de Melo Pimenta. Tony confessou que, quando está na Itália, chega a gastar de US\$ 100 a US\$ 150 nas horas vagas pilotando o arcade. Ele tem um "sparring" de peso: Rubinho Barrichello, outro viciado em games de corrida - confira na edição 36. Segundo Tony, "o Rubinho é viciado pra caramba". Ganho dele no Begginer e ele me detona no Expert." Habitados a correr com câmbio manual, já saíram pisando fundo: na primeira prova Dimas chegou em 1o. e Tony fez a melhor volta: 37s84! Era só



o começo!! Dimas explica que "a dirigibilidade é igualzinha a dos karts. Olha só como faço esta curva. Na pista, o kart reage igualzinho". No final de várias provas o recorde de melhor volta ficou com Tony: 34s50, mas Dimas venceu mais vezes. Foi por essas e outras que os dois constataram a presença de um "intruso": o programa do game estimula a competição acelerando mais os pilotos que estão pior colocados. Assim, em uma corrida sem batidas, o piloto que estiver mais para trás terá melhores chances de fazer a volta rápida. Assim ninguém dispara na ponta.

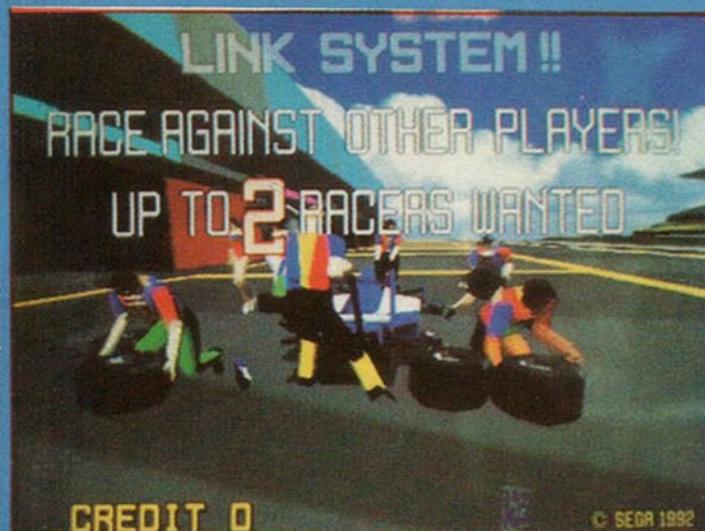
E as sensações no volante e no

banco? Pois é, boas e más!! As tensões aplicada no volante dos arcades é boa, próxima da realidade, mas as do banco não. Segundo Tony, "quem nunca correu pode achar que é assim mesmo, mas não tem nada a ver." Os dois pilotos tem opiniões diferentes quanto a melhor visão para se pilotar o game. Dimas prefere a visão 3, de cima. "Dá

para visualizar melhor a pista e principalmente as curvas", justifica. Tony já acha melhor a 2, por trás do carro: "é

mais emocionante. Pura adrenalina!"

*Arcade: a visão por trás e de cima do carro (abaixo).*

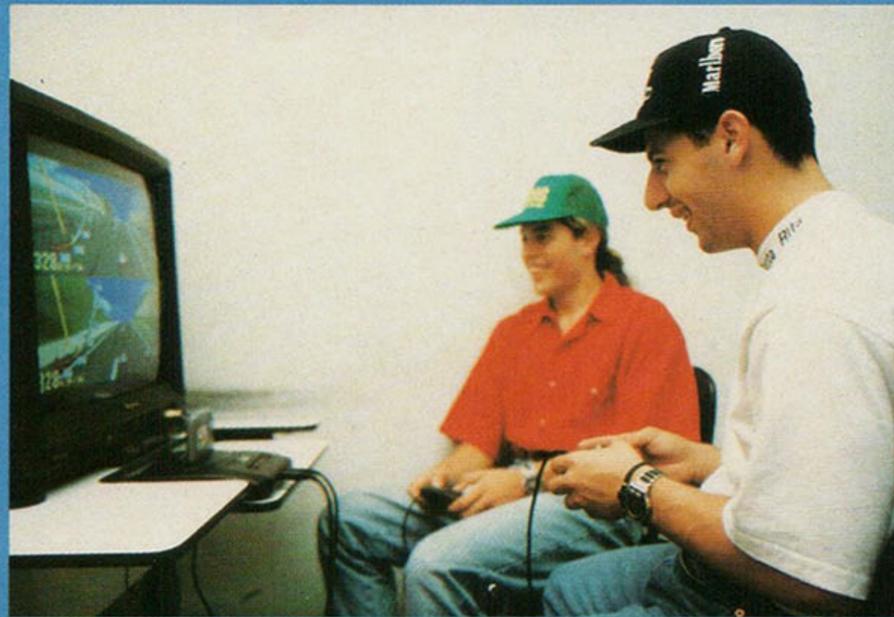


*No Arcade, rachas entre 2 pilotos*

## MEGA

Depois fomos para a redação testar o Virtua do Mega Drive. Outro show de pilotagem e novas considerações. Desta vez Tony venceu mais e também fez o tempo mais baixo: 38s33 no Begginer, a preferida por ser a mais rápida. Para Dimas, "Virtua Racing realmente é um dos melhores games de corrida". A opinião é também compartilhada por Tony. Nem a tela bipartida trouxe reclamações. Embora dificulte um pouco, ambos acham que não atrapalha, até porque é igual a de outros games de corrida que jogaram antes. O que surpreendeu foi o comen-

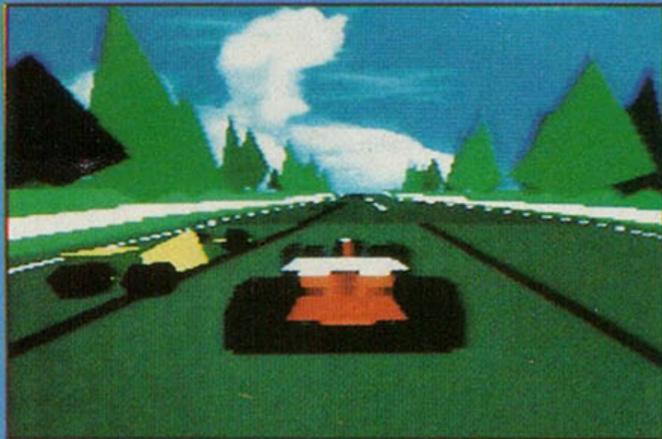
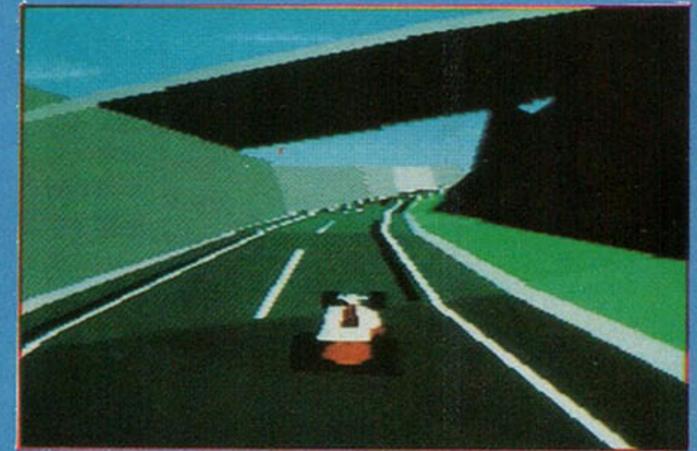
*No Mega, a visão por trás do carro.*



mais legal. "O arcade é bem mais sensível, o que facilita para quem tem noções de pilotagem. Isso não acontece no Mega, já que se dirige com joystick e a sensibilidade é completamente diferente" analisa Dimas.

*Por cima, melhor visão da pista.*

tário sobre o som: tanto Tony como Dimas acham o do arcade "muito baixo, talvez fosse melhor se tivessem fones de ouvido". No Mega o volume é bom, segundo eles, "dá até para aumentar e curtir mais, só que aí parece briga de mosquitos, não tem a ver com a real". Segundo os pilotos, a Sega deveria desenvolver um controle de volante para o Virtua do Mega ficar



## BANDEIRA QUADRICULADA

Fim da temporada!! Foi lindo!! E a taça não vai para a mão de nenhum dos dois pilotos!! Já que eles praticamente empataram nas provas, VideoGame entrega o troféu na mão do game! Este sim, o verdadeiro campeão do teste! Quanto aos pilotos, uma menção honrosa como ótimos comentaristas de games. Valeu!!

Tony Kanaan nasceu em Salvador/BA - "meus pais estavam de férias por lá" - em 31 de dezembro de 1.974. Começou a correr de kart em

85 e no primeiro ano já recebeu o Troféu de Piloto Revelação da Categoria Júnior. Foi Campeão Paulista de 86 a 90. Em 91 disputou uma temporada de Fórmula Ford e foi sexto colocado no

Brasileiro. No ano seguinte foi a vez da Fórmula Chevrolet: terminou em quinto. Ano passado



Tony Kanaan

## OS PILOTOS

correu na Europa de Fórmula Opel. Disputou apenas metade das provas e chegou em 6o. lugar, tendo subido três vezes ao podium e marcado 1 pole. Este ano, Tony está disputando a Fórmula Alfa Boxer, na Itália, pela Equipe Tattus. Na primeira prova já fez a pole e venceu de ponta a ponta. Garoto de futuro...

Dimas de Melo Pimenta III é paulistano e nasceu em 11/11/76. Começou a correr em 90. Filho de piloto, Dimas começou na categoria Júnior do Campeonato Paulista de Fórmula Kart. e, na primeira prova de que participou, fez a pole-position. E não parou mais. Paralelamente aos campeonatos de kart participou de provas de Fórmula 200, tendo conquistado em Estoril, Portugal, na preliminar da Fór-

mula 1, pole e primeiro lugar na prova. Correu também nas 3 Horas de Interlagos de 93, Mil Milhas de 93 - chegou em quinto lugar - e as duas últimas etapas do Campeonato Brasileiro de Super Stock, tendo vencido uma das provas em sua categoria. Participou ainda da última edição das Mil Milhas, junto com os maiores feras do automobilismo nacional e internacional.



Dimas de Melo Pimenta III

# MEGA

# DRAGON



**P**ara a alegria dos japoneses que curtem Mega, a softhouse Bandai finalmente começa a produzir jogos para essa plataforma. E o primeiro cart já chega apavorando: trata-se do super megahit japonês Dragon Ball Z, D+! Para se ter uma idéia do sucesso que a galera do desenho animado faz por lá, não interessa se o game é bom ou ruim, vende da mesma maneira! É claro, a Bandai não se arriscaria e mostrou serviço. O game em si está razoável. Tem gráficos que impressionam, som mais a ver com o desenho, vários movimentos e o melhor: muitas historinhas e finais animaiscos! Agora as más notícias: a dificuldade é ridícula, o computador é mais burro que uma porta, só faltam as orelhas saírem do Mega Drive! Outro ponto fraco é o tempo de resposta dos dos comandos. Depois de executada uma seqüência, o personagem demora muito para detornar o golpe. Mas não vamos esquecer: é apenas o primeiro jogo da Bandai e é o Mega Drive, falta ainda aquela experiência que só o tempo traz...

## HYPER TIPS

### EXTRA! EXTRA! DEFENDA AS MAGIAS:

**Hajiku** (desvia magia): diagonal cima frente, diagonal baixo trás + botão A

**Yokeru** (fugir): cima, baixo, diagonal baixo frente, frente + botão A

**Kakikesu** (campo de força): trás, frente + botão A (Só a Número 18)

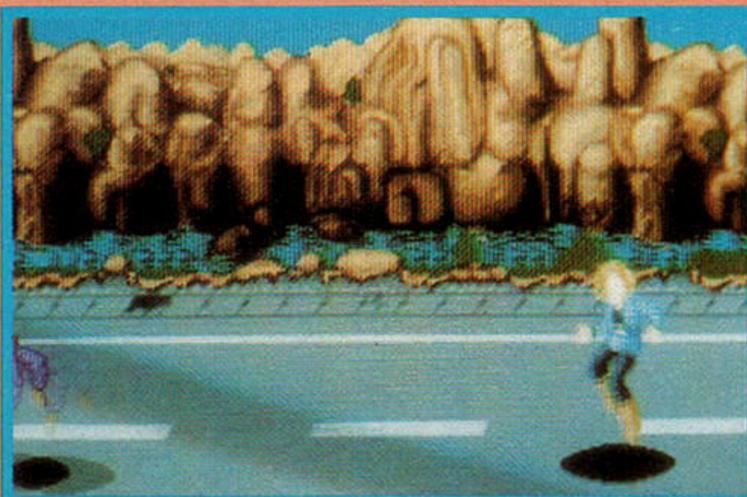
**Hajikikaesu** (devolve a magia): baixo, diagonal baixo trás, trás, frente + A

·OTOS: DAUMER DE GIULI



• Com o Cell fica muuuuito fácil, é só aplicar seu chutão e já era! Se liga na seqüência: trás, diagonal baixo trás, baixo + chute.

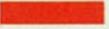
• Encoste seu inimigo no canto da tela e detone uma cabeçada. Logo o adversário irá sair do cenário, mas quando ele voltar correndo é só repetir a operação.



• Com a Número 18 faça este movimento: pule, frente, baixo + chute. Está seqüência é destruidora!

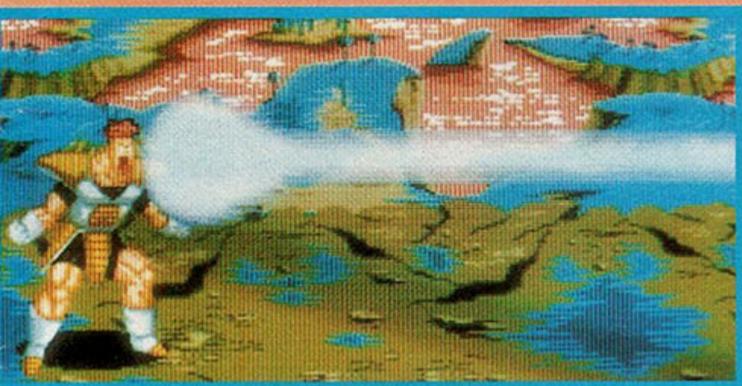
# BALL Z

## RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Bandai
Memória:	16 Megabits
Fases:	8
Jogadores:	2
Dificuldade:	 4
Gráficos:	 8
Música/Efeitos:	 8
Diversão:	 7

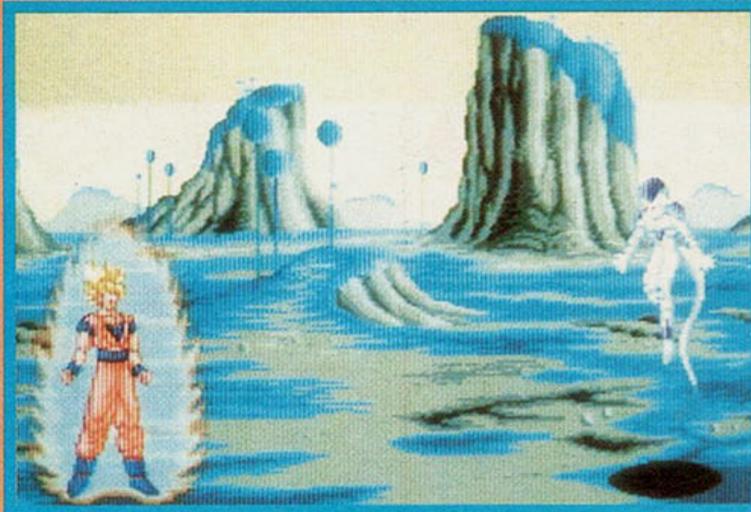
### COMMAND HELP

Para aprender os golpes dos personagens, aperte Start durante a luta. Você cairá numa tela de opções, não mexa e aperte o botão A uma vez. Coloque para baixo e veja como detonar os golpes!



Licoom destruindo na magia!

Cenários super detalhados!



No final de Trunks, a galera inteira se despedindo.

Destruição do mundo no final de Cell!

FOTOS: DAUMER DE GIULI



## CONHEÇA OS CARINHOS!

### SON GOKU

É o lutador número 1, o ser mais poderoso da galáxia! Apesar disso já morreu duas vezes, sendo que ainda não ressuscitou da segunda morte. Pode até se teletransportar, característica ausente nos games, uma pena...



### SON GOHAN

Herdou do pai Goku os mesmos poderes de Super Saiya-Jin. Pequeno e super rápido!



### VEGETA

Membro da realeza do planeta Saiya, tem a fraqueza de ser muito orgulhoso.



### TRUNKS

Filho de Vegeta. Veio do futuro para salvar Son Goku.



### PICCOLO

Allenígena do planeta Namek. Criou Gohan depois da primeira morte de Goku, por isso possuem técnicas semelhantes.



### KULILIN

Guerreiro shao-lin. Aprendeu a técnica de luta Kame, a mesma de Goku. Atualmente é casado com a ex-andróide Número 18.



### NÚMERO 18

É a única garota do game. Antes de se transformar em humana, era bem má. Agora, casada com Kulilin, atualmente tem uma filhinha.



### CELL

Criado pela Bio-Tecnologia Rei Ribbon, a mesma dos andróides. Seu criador, Doutor Gero, o fez para um único objetivo: destruir Goku.



### FREEZA

O destruidor do planeta Saiya, e responsável pela morte dos pais de Goku e Vegeta. Na história original foi derrotado por Goku e massacrado por Trunks.



### LICOOM

Um dos capangas de Elíte do Freeza, é forte e solta magias pela boca (imaginou o hálito?).

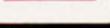


### GNU

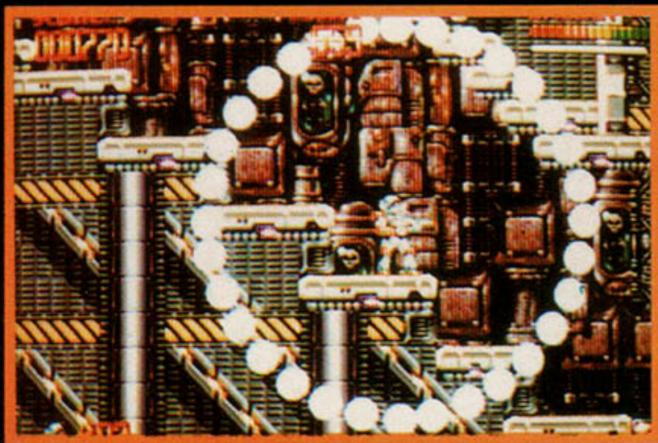
Mais um capanga de Freeza. Tem uma magia secreta que lhe dá o poder de trocar de corpo com seu adversário.



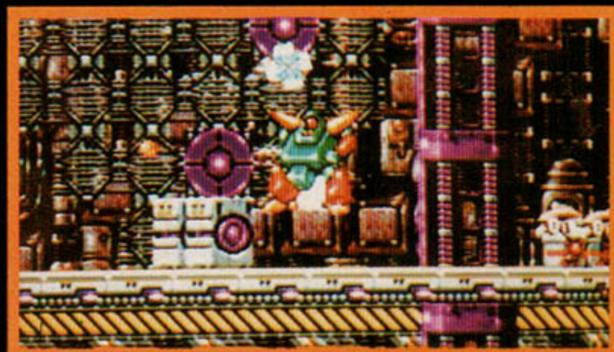
## RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Data East
Memória:	Não fornecida
Fases:	5
Jogadores:	1
Dificuldade:	 8
Gráficos:	 8
Música/Efeitos:	 9
Diversão:	 7

Mega Turrigan é a segunda parte do consagrado Turrigan. Aventura pura. Para quem não se lembra, a terrível Evil Machine, uma organização criminosa, foi destruída no primeiro cart, libertando todos os planetas conquistados e trazendo paz e liberdade por muitas gerações. Tudo isso é muito legal, até que chegam rumores de uma nova investida da Evil Machine, totalmente reformulada. Uma garota consegue mandar uma mensagem para Bren, um membro da USS Freedom Forces (Força da Liberdade dos Estados Unidos), relatando planetas destruídos e civilizações inteiras conquistadas pela organização do mal. Sacou qual é a sua? Claro, na pele de Bren, salve o universo, cara!



Botão A + Direcional para baixo - Ataque Especial (detona todos os inimigos da tela, ideal para chefões e para situações críticas). Você pode usar três Ataques Especiais por vida.



## ITENS

**Tiro Múltiplo** - Possui força média e seu disparo é dirigido para a frente e nas diagonais

**Tiro Laser** - É o mais poderoso só que seu disparo é dirigido apenas para frente.

**Tiro Rasteiro** - Possui força média e seu disparo é dirigido para cima, para baixo e para frente, só é útil em certas ocasiões.

**Shield** - Deixa você imune por algum tempo. Todos os inimigos que tocarem em Bren serão destruídos. Quando você encontrar um Shield corra e destrua tudo que puder

**Mísseis** - Os mísseis teleguiados perseguem os inimigos até atingí-los. Pena que são bem fracos.

**Diamantes** - Valem pontos no final das



**1 Up - Vida.**

**Se Liga!**

Jogando no Easy o game acaba na segunda fase. É só para dar uma sacada geral no jeitão. No Medium e no Hard o game é idêntico, até o final. Só muda a dificuldade mesmo.

## COMANDOS

Botão A - Gancho.

Botão B - Tiros.

Botão C - Pulos.

Botão C + Direcional para baixo - Ataque Rasteiro (apertando o Botão B várias bombas serão lançadas). Esse

tipo de ataque é o único que gasta power. Por isso economize.

## 1 HYPER TIPS

Use o gancho para alcançar lugares altos ou para ultrapassar buracos.



Para entrar em locais fechados, atire nas paredes. Se o tiro vazar, dá pra passar. Use o gancho se necessário.



Para destruir esse chefe, pendure-se no teto até que apareça o coração cinza. Desça e atire até que o coração desapareça. Pendure-se novamente e repita a operação mais duas vezes.

Toda vez que você encontrar um local como esse, entre e destrua todos os inimigos. Você consegue muitos itens e até vidas.



Atire nos canhões e só assim você conseguirá subir em segurança. Não esqueça de usar o gancho. Pendure-se, balance e pule para alcançar as plataformas.



FOTOS: DAUMER DE GIULLI



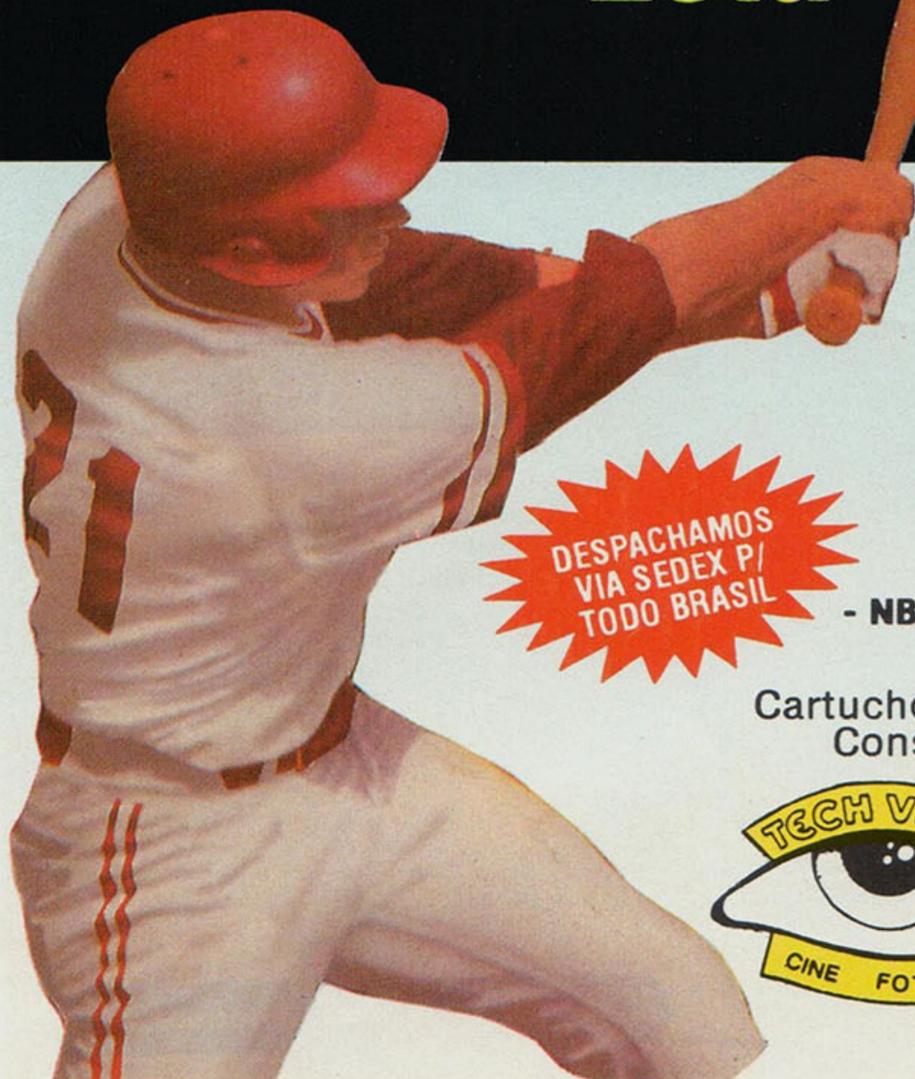
## LAST BOSS!

Comece usando o Ataque Especial. Quando a mamata acabar, fique ligado

para escapar dos tiros. Você precisa destruí-lo duas vezes. Na segunda vez, use a mesma tática e o inimigo não resistirá por muito tempo. É o preço para curtir o pôr do sol com a gatinha...

# Atenção Videomaníacos Esta é a Grande Jogada.

A maior disponibilidade e variedade, lançamentos simultâneos com o fabricante, a melhor condição e entrega imediata.



DESPACHAMOS  
VIA SEDEX P/  
TODO BRASIL

## CARTUCHOS MASTER

- American Baseball
- André Agassi
- Jogos de Verão
- Turma da Mônica
- Wimbledon
- Chapolin
- Super Man
- Sega Chess

## CARTUCHOS MEGA

- NBA Basketball
- Fifa Soccer
- Sonic Spinball
- Toe & Jam II
- MSL Football
- Sonic III
- Tinny Toon
- Mortal Combat

OS  
MAIS NOVOS  
CARTUCHOS DO  
MERCADO.

## CARTUCHOS PLAYTRONIC

- NBA Jam - Stanley Cup - Aladim - World White Soccer
- Super Mario All Star - Zelda - Jurassic Park

Cartuchos para PC Games, CD Games, Game Boy, Game Gear, Consoles, Joysticks, Fontes, Acessórios e muito mais.



**PLAYTRONIC**

SHOPPING CENTER IBIRAPUERA  
(011) 542-2584 / 543-7403

SHOPPING LESTE ARICANDUVA  
(011) 271-8062 / 271-4079

**ADESIVOS**

# COPA 94

Compre já sua cartela com 10 Adesivos da Copa do Mundo de 94 por apenas



© 1992 WC'94 TM

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

# 1 URV

**VEJA COMO É FÁCIL.**

ENVIE CHEQUE NOMINAL À  
MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.  
NO VALOR CORRESPONDENTE  
AO NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.  
RUA FRANCISCO MARENGO, 339  
TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313 - 000  
SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE  
SEM NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.

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

**Existe um milhão de tabelas, dados estatísticos e cálculos que se pode levar em conta na hora de decidir onde aplicar sua verba publicitária. Mas nenhum desses métodos consegue medir a relação especial que o consumidor tem com a revista e que, com certeza, tem muita influência na eficiência de um anúncio. Anunciando em revista, mais do que estar falando com o consumidor que pode comprar seu produto,**

## **Anúncio de revista trabalha em**

**você vai estar falando com ele através de um meio de onde ele tira opiniões e comportamentos, em que ele se inspira para se vestir, para o qual ele escreve e fala o que sente. Essa intimidade, essa proximidade com o consumidor, só a revista consegue. Se você também quer que o consumidor tenha tanta intimidade com o seu produto, renda-se: anuncie em revista.**

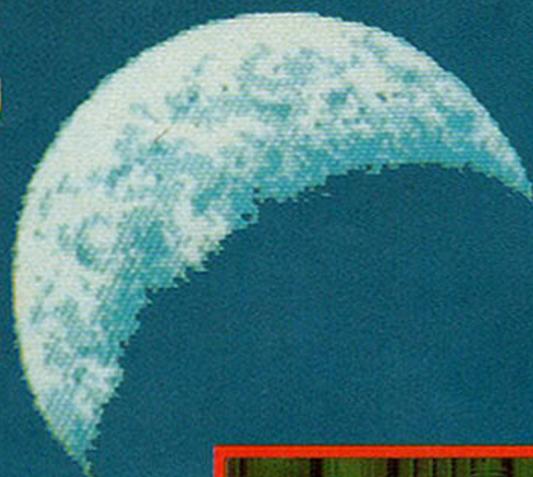
**silêncio.**



**Quem pode comprar revista pode comprar seu produto.**

Boêmia... aqui me tens de regresso... Olha só, galera!

E não é que a seção de Nintendinho voltou!!! Eu quero ouvir, eu quero ouvir... onde estão as palmas?? E os rojões?? Afinal, depois de uma saraivada de cartas pedindo a volta dos 8 bits, só um Mega Man para celebrar a volta, não? Pois é, agora Dr. Willy se disfarçou de um tal de Mr. X e promoveu um torneio convocando os robôs mais poderosos do mundo. Isso era apenas um truque para dominar o planeta. Impedi-lo é a tarefa de Mega Man em sua sexta aventura. O fundamental continua sendo a ordem certa para combater os inimigos. As passwords estão entre parênteses. Boa sorte!



## RAIO-X

Tipo: Aventura  
Fabricante: Capcom  
Memória: 4 Megabits  
Fases: 16  
Jogadores: 1

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



1



### FLAME MAN

Arma: Fire Blaster  
Atire com a arma carregada (B apertado). Cuidado com os fogos rasteiros, pois eles protegem o inimigo. Nessa hora, apenas pule.



2



### BLIZZARD MAN

(A1, A2, A3, B1, F5)  
Arma: Blizzard Attack.  
Atire com Fire Blaster

quando ele estiver contra-atacando com pedrinhas de gelo. Cuidado: não é possível acertar o cara quando ele estiver girando.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



3



### PLANT MAN

(A1, A3, B1, C2, F5)

Arma: Plant Barrier. Pule de seus tiros e ataque-o com o B.Attack. Depois de derrotá-lo, você ganha o R.Jet., que fará Mega Man voar.



4



### TOMAHAWK MAN

(A1, A4, B1, C2, F5)

Arma: Silver Tomahawk

Utilizando a arma Plant B., o robô-índio está no papo.

Nesse pedaço, prossiga por baixo usando o Jet.

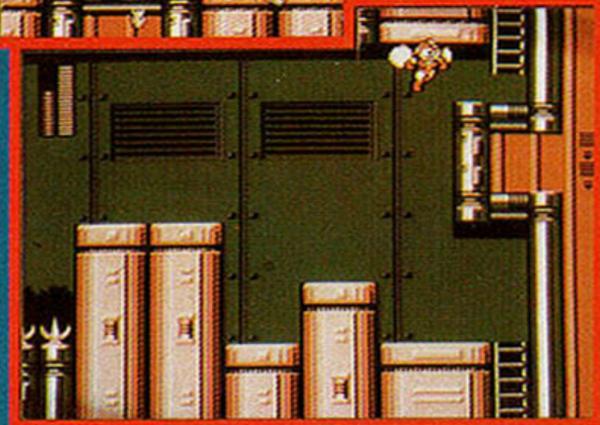


5



(A1, A5, D4, E3, E6)

Arma: Yamato Spear



Cuidado com os tiros de Yamato quando pular. Atinja-o com o Silver T. sempre que ele se descuidar. No local da foto maior, suba usando o-yes, yes...! - o Jet.

**Se Liga!**  
Nas fases dos robôs Tomahawk, Yamato, Knight e Centaur há dois chefes, sendo um deles falso. Para derrotar o verdadeiro e ganhar o pássaro Beat., há um caminho certo. Confira os desvios nas próximas fotos!



**KNIGHT MAN**

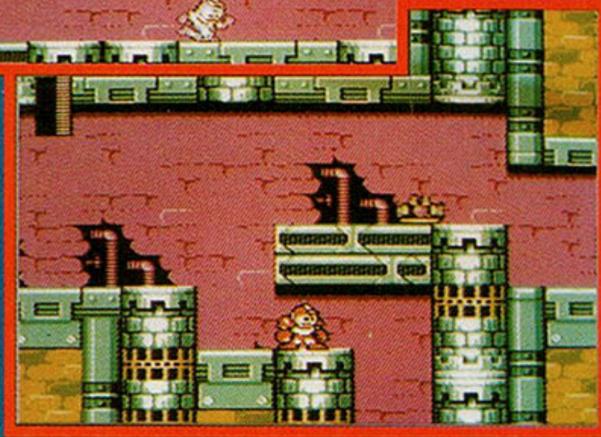
(A1, A4, B6, C6, F5)

Arma: Knight Cutter.

Com o Y.Spear, acabar com Knight Man é bico. É só detonar!

Nesta parte, destrua o bloco que interrompe a passagem com o Pow e B apertado.

6



7

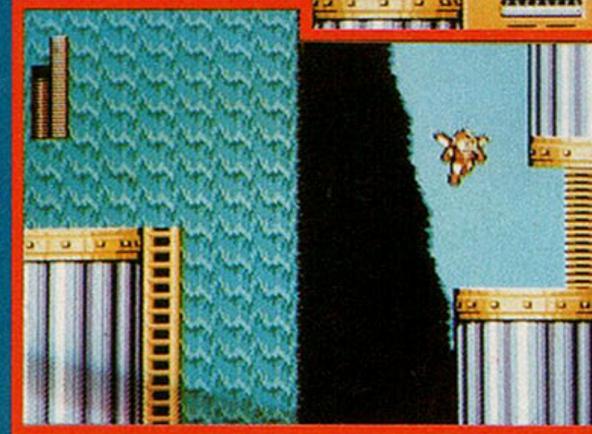
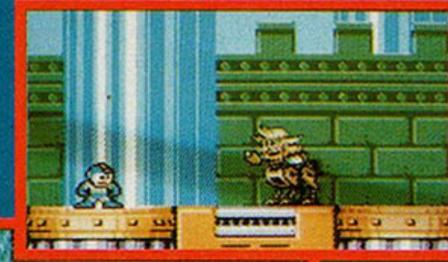
**CENTAUR MAN**

(A1, B6, C5, C6, F5)

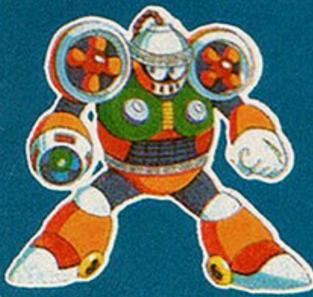
Arma: Centaur Flash.

O cara gosta de te paralizar com flashes de luz e ainda atira em cima de você. Mostre quem manda com Knight C.

Use o, adivinhe, Jet, é claro, e atravesse o penhasco.



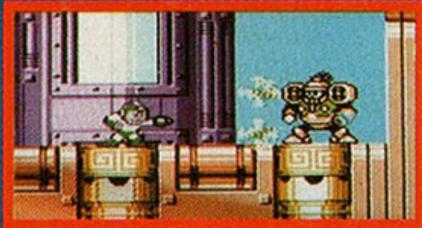
8



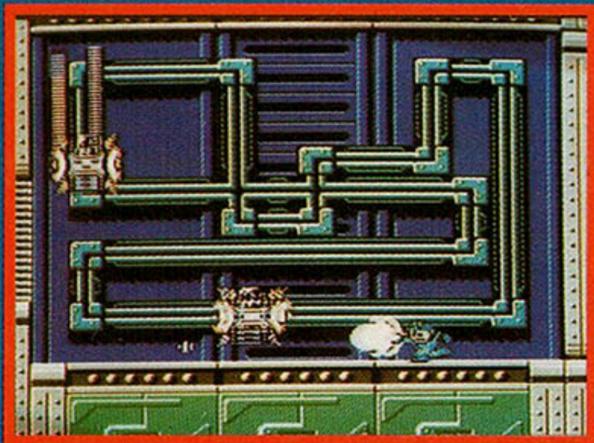
**WIND MAN** (C6, E3, E6, F1, F2)

Arma: Wind Storm.

O maior triunfo desse cara é um aspirador que faz com que você vá de encontro a ele. Dê um jeitinho esperto com a C.Flash, desviando dos pulos e tiros.

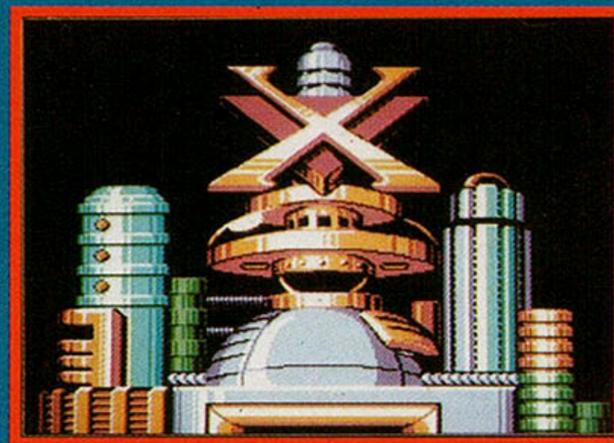


## CASTELO DO MR.X

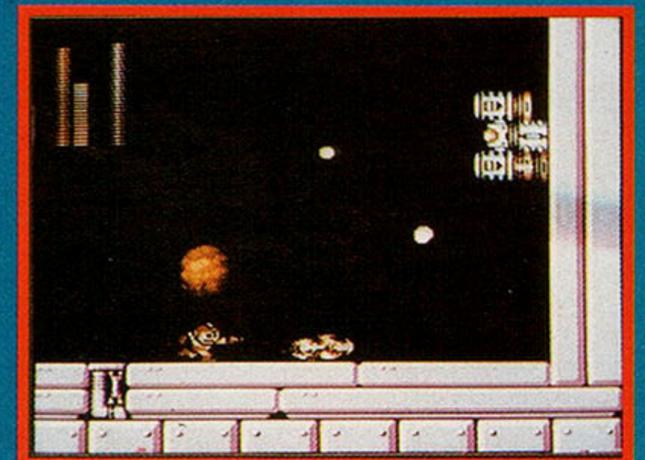


**PRIMEIRA PARTE**

Essas duas engenhocas são a encrenca agora. Preste atenção na trajetória delas. Utilize arma normal.



**CASTELO DO MR.X**  
(D6,E3,E6,F1,F2)

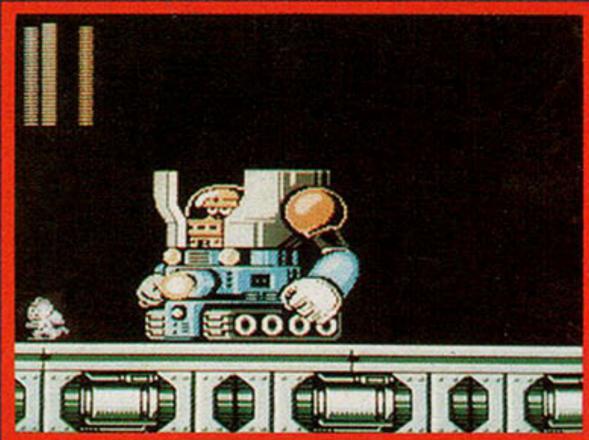


**SEGUNDA PARTE**

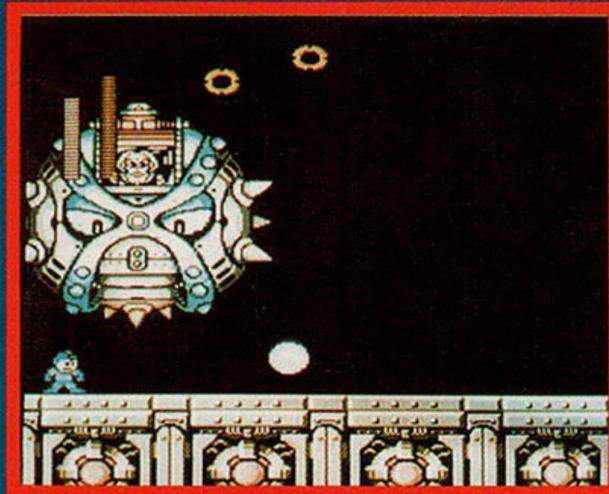
Fique no local da foto atirando com o Silver T., desviando dos tiros e pedras que caem do alto da tela.

### TERCEIRA PARTE

Cuidado com as bolas de fogo que ele solta. A arma B. Attack é a melhor opção.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



### QUARTA PARTE

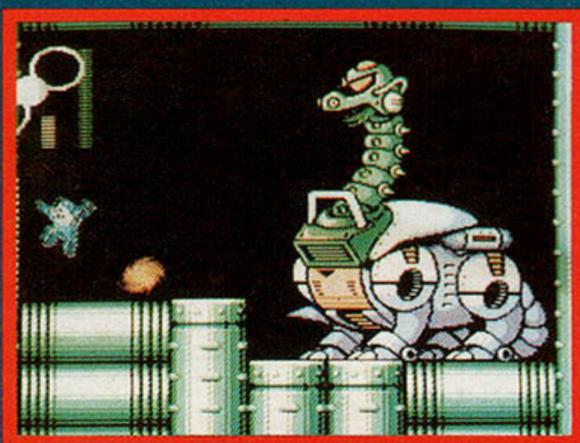
Mr.X aparece dentro de um pêndulo espinhudo. Fique em um dos cantos e atire com arma normal

carregada sempre que ele se distanciar de MegaMan.

## CASTELO DO DR. WILLY

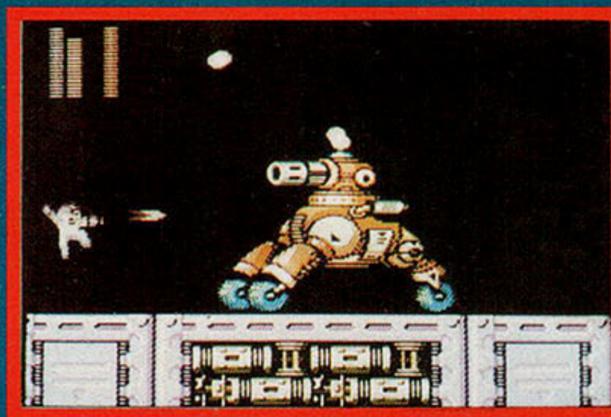
### PRIMEIRA PARTE

Suba nas plataformas que aparecem e atire na cabeça do monstro mecânico.



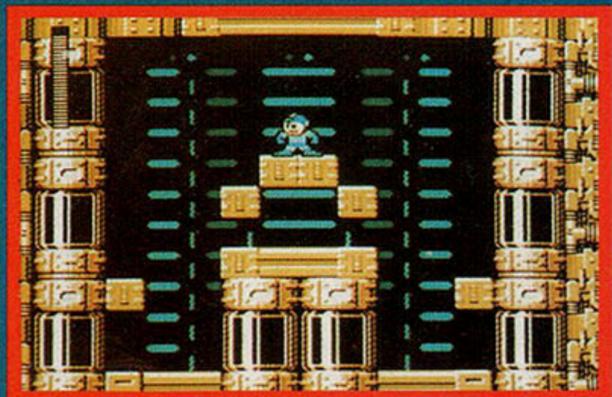
### SEGUNDA PARTE

Acerte no canhão na parte de cima com a Yamato Spear.



### TERCEIRA PARTE

Você deverá enfrentar os oito robôs do início do game novamente, como em Mega Man 4 e 5. As estratégias são idênticas.



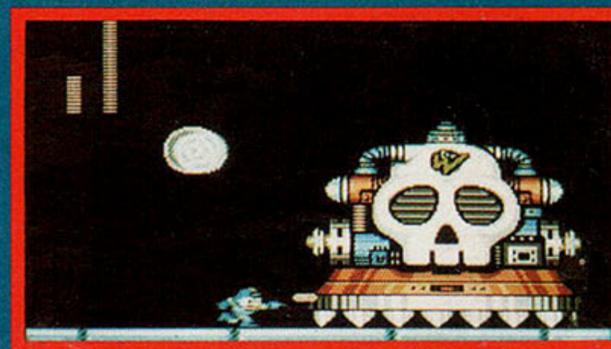
- 1- Yamato Man
- 2- Plant Man
- 3- Knight Man
- 4- Centaur Man

- 5 - Wind Man
- 6 - Blizzard Man
- 7 - Flame Man
- 8 - TomahawkMan

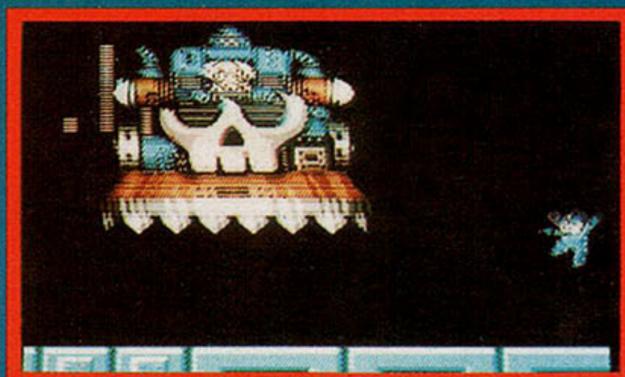
### QUARTA PARTE

#### Sub Boss

Esse monstro pula o tempo todo. Fique perto dele, atire e passe por baixo alternando os lados. Repita a operação até destruí-lo.



## DR. WILLY



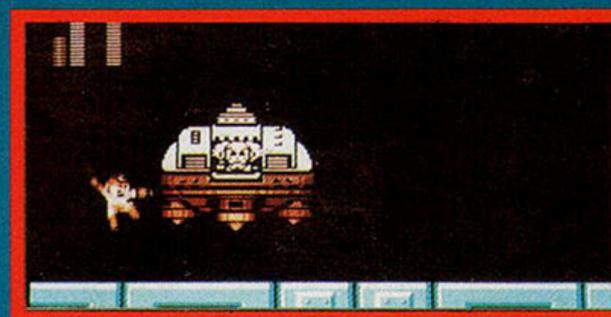
### DR. WILLY 1

Acerte-o com o Silver T. rapidamente.

Só assim o inimigo será derrotado com menos dificuldade.

### DR. WILLY 2

O cientista agora está numa nave que aparece e desaparece continuamente por diversos pontos da tela. A arma Silver T.



continua sendo uma ótima opção.

# SUPERMAN



# MASTER

Se você conhece Super Man de Mega Drive, esse game não será estranho. Super Man de Master System tem as mesmas fases e os mesmos inimigos do Mega. É lógico que o som e os gráficos nem se comparam, mas o game é bem legal. Neste game, Superman pode voar em quase todos os lugares, o que não acontecia na versão do Mega. Os problemas do Homem de Aço começaram quando Brainiac raptou Lois Lane, espalhou seus comparsas pela cidade de Metrópolis e submeteu Superman a um pedaço de Kryptonita. Mesmo enfraquecido - senão, qual a graça? - Superman terá que derrotar o terrível Brainiac e resolver o rapto de sua namorada. E tudo isso em cinco fases. Sua aventura começa nos telhados de Metrópolis. Mãos à obra!

## RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Sega/TecToy
Memória:	2 Megabits
Fases:	5
Jogadores:	1
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7

### ITENS

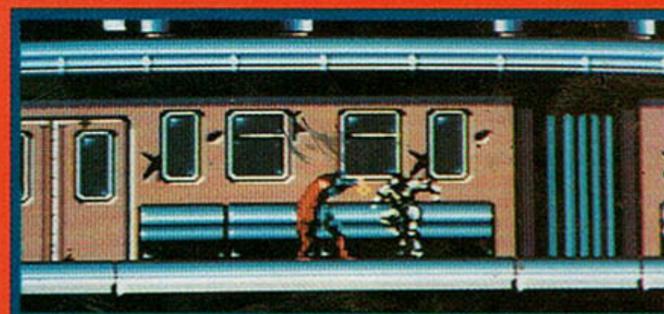


**Símbolo Azul -**  
Visão de calor ou  
Super Soco

**Símbolo Vermelho**  
Recupera parte da  
energia de Super Man



### CHEFE DO TREM

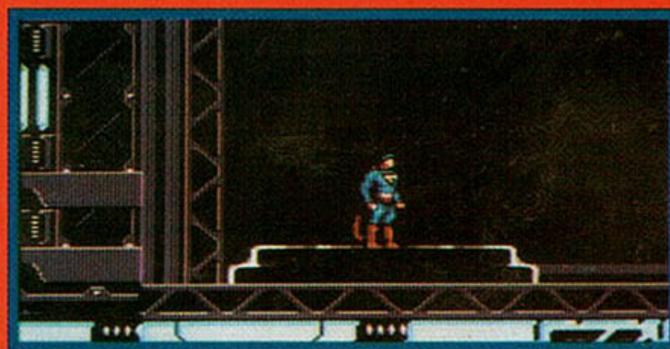


Para destruir esse chefe maldito comece socando quando ele aparecer e recue até que o inimigo pule. Nesse momento, o cara ficará parado por alguns instantes. Aproveite para detonar. Vá para trás e espere ele pular

inimigo pule. Nesse momento, o cara ficará parado por alguns instantes. Aproveite para detonar. Vá para trás e espere ele pular

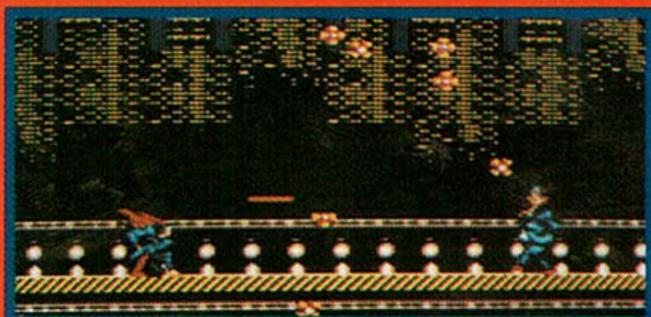
### PLATAFORMAS

Na última fase você encontra essa plataforma estranha com uma tela gigante. Para sair dessa, basta entrar na tela no



momento em que a imagem aparecer. Tome cuidado com os tiros que ficam girando em volta dela.

### HYPER TIP

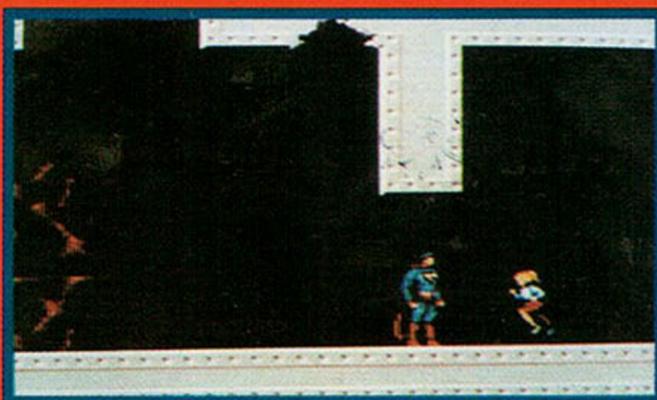


Quando os chefes aparecem, eles ficam meia hora parados e só depois começam a atacar. Não deixe passar em branco. Vá

chegando e meta pau. Quando eles atacarem, fique de longe detonando com a visão de calor.

### CRIANÇAS

Seu objetivo na segunda fase é salvar essas pobres crianças. É só derubar a porta a socos e encostar nelas para fazer o serviço.



### COMANDOS

**Botão 1:** Pulos

**Botão 2:** Socos

**Vôo:** mantenha o Botão 2 apertado

**Visão de calor:** aperte o botão 2 quando estiver voando ou então pule e aperte o botão 2.

### ÚLTIMO BOSS!

Comece a briga chegando perto - sempre agachado - e detonando socos. Depois de algum tempo,



FOTOS: DAUMER DE GIULLI

o inimigo foge. Vá na cola do cara, desviando sempre dos tiros. Quando ele se abaixar, é hora de se aproximar tomando cuidado com os raios e acabar com essa festa de uma vez por todas. Agora é só entrar na tela gigante novamente, não se esquecendo de tomar cuidado com os tiros salvar a gatinha Lois Lane e - claro - dar-lhe um superbeijo!





**Andre Ebisui  
Vinhedo SP**



**Ubiratã Nei Schubert  
Blumenau SC**



**Fabiano Corrêa da Silva  
Duque de Caxias, RJ**



**Diego S. Garcia  
Santo Antonio das  
Missões, RS**

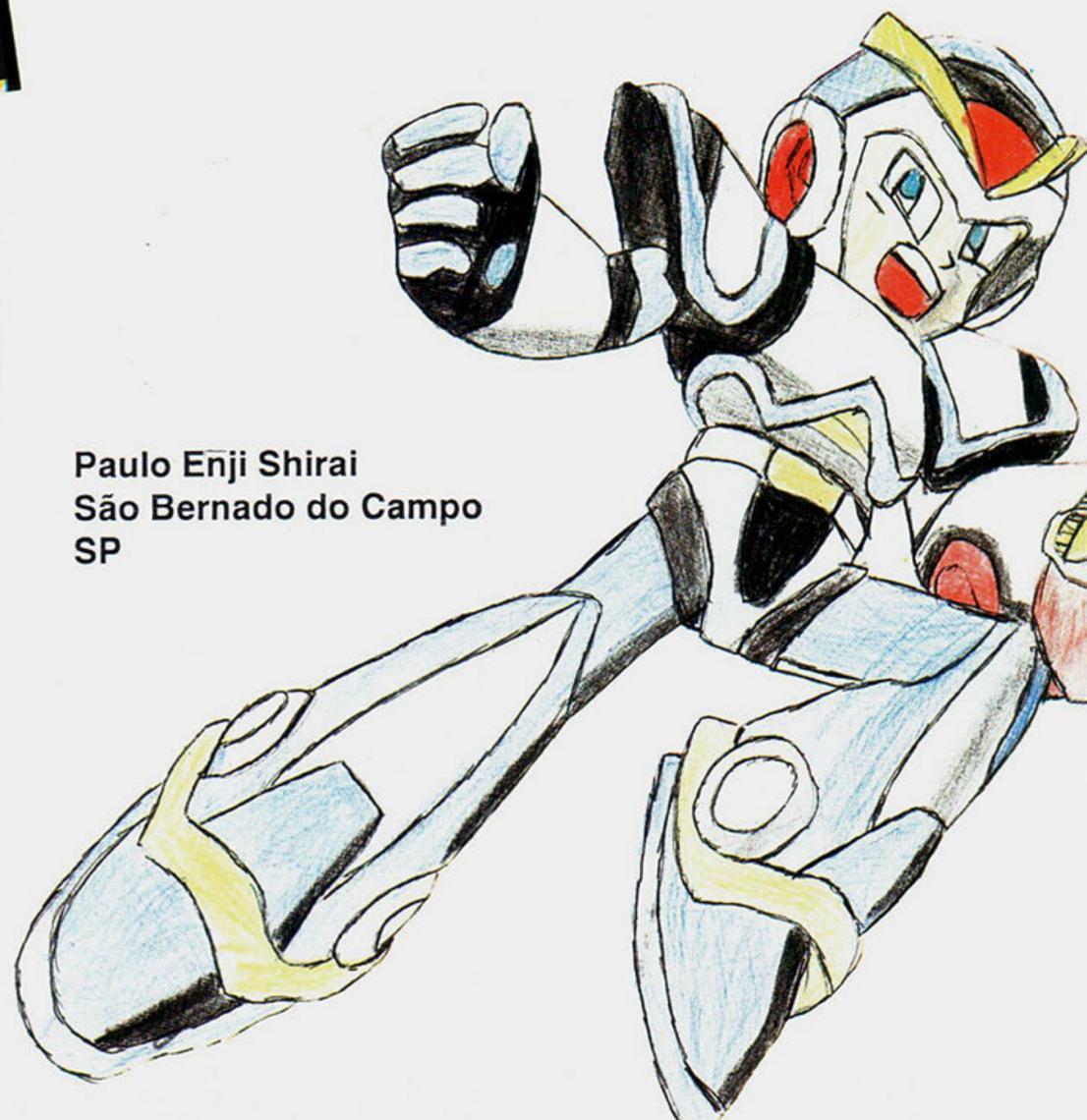
GAME RADICAL  
R: ALICE DE CASTRO, 60  
VILA MARIANA  
CEP-04015-903  
SÃO PAULO-SIP

# GAME



# STREET FIGHTER II

**Jaks  
Rodrigo  
Corrêo  
Arcos MG**



**Paulo Enji Shirai  
São Bernado do Campo  
SP**

VideoGame agora radicalizou de vez!! Todo mês publicamos 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



Marcio Girunde  
Fonseca  
Rio De Janeiro, RJ



Leonardo Henrique  
Machado Belo  
Horizonte, MG

**TECNOFAX**

**SUPER NINTENDO  
NINTENDO**

**MASTER SISTEM  
PHANTOM SISTEM**

**BIT SISTEM**

**HI TOP GAME**

**ATARI CCE**

**MEGA DRIVE**

**GENESIS**

**NEO GEO**

Preços Especiais para oficina,  
revendedores e locadoras

- Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

- Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 2 anos.

- Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

- Destravamos Nintendo Americano

- Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

- Adaptadores para cartuchos. *Super Famicom e Super Nes*

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

**TECNOFAX**

Comércio e Assistência Técnica Ltda.

R. Sta. Ifigênia, 295

1º Andar - Conj. 114/115

CEP: 01207 - São Paulo -S.P.

F.: (011) 222-1471

Fone/Fax: (011) 222-9083

**AUTORIZADA**

São Paulo/SP - Games e Games, Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742

AUTORIZADA  DYNACOM COUGAR

# CARTAS

## OPPSS... PROBLEMAS!

Aí galera, estou com um problema! Como faço para passar pela segunda fase do Wolverine, no game X-Men para Super NES? Há outra dica especial sobre este jogo?

Carlos Eduardo Schulz  
Jundiaí, SP

Não tem manha. É só difícil. Você tem que fugir e ao mesmo tempo atacar o Juggernaut. E não esqueça de derrubar as bigornas na cabeça dele.

## PILOTO ...DE KART!!!

VideoGame mostrou tantos simuladores legais de Indy e Fórmula 1 que acabei me interessando pelo assunto. Gostei da entrevista com o André Ribeiro e gostaria de ver o Christian Fittipaldi na próxima matéria de games de corrida. Vocês poderiam me informar o endereço de alguma escola de kart, aqui no Rio?

Wilson Souza Antunes  
Rio de Janeiro, RJ.

Uau, Wilsão!! Que entusiasmo!! Olha, garoto, embora sejamos fanáticos por corridas e games, não conhecemos nenhuma escola de kart no Rio. O melhor a fazer é ligar para a CBA - Confederação Brasileira de Automobilismo - e pedir informações. O fone é (021) 221-4895. Quanto ao Christian, vamos tentar. Primeiro precisa aparecer um bom lançamento para valer a pena o convite e depois torcer para "pegá-lo" em suas rápidas passagens pelo Brasil. Enquanto ele não vem,

curta os jovens pilotos da matéria do Virtua nesta edição, falou?

## GAME BOY COLORIDO

Amigos da VideoGame, já é a décima-primeira vez que escrevo perguntando: existe Game Boy colorido? Afinal, quando vocês vão responder...? Parabéns pelo trabalho de vocês!

Renato Gaiarsa  
Salvador, BA

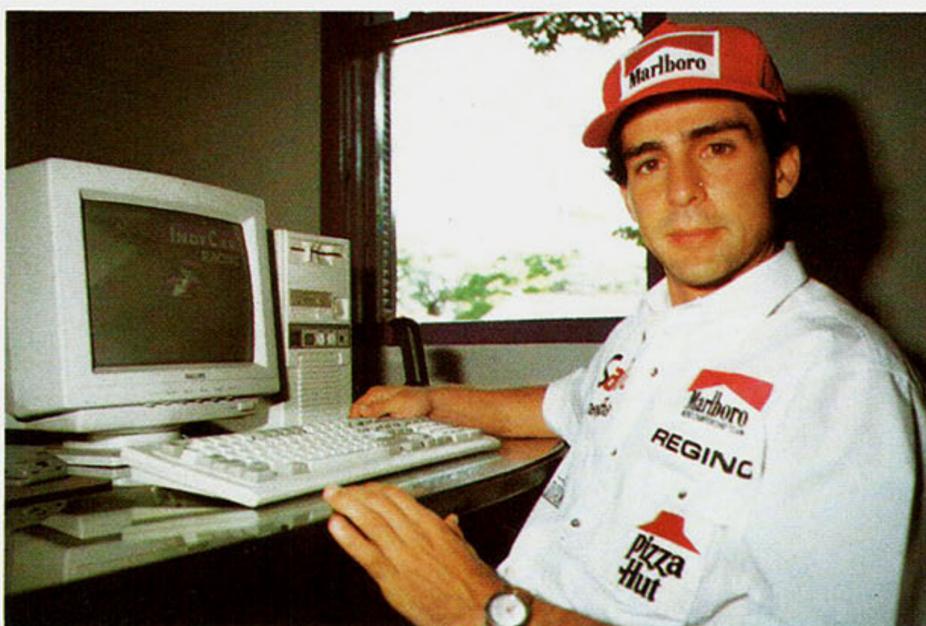
Super NES, com o adaptador, claro! Este novo acessório está com lançamento previsto para Junho nos EUA e deverá custar aproximadamente US\$ 60. Junto com ele virão sete cartuchos já colorizados: Tetris (incrível, não?), Bomberman, Jungle Book, Mighty Morfin' Power Rangers, Seaquest: DSV, Sports Illustrated Golf e Taz-Mania. A boa nova é que o custo dos novos cartuchos será o mesmo dos cartuchos atuais, entre US\$ 20 e US\$ 50 lá fora. A má é que não há previsão de lançamento por aqui. Vamos aguardar, certo?

## AERO, THE ACRO-BAT

Estou com grandes problemas neste game para Mega Drive. Vocês tem alguma dica animal para me ajudar? Gunther F. Kuntz  
Florianópolis, SC.

Take it easy, Diego! Na tela do Start/Options aperte C, A, direita, esquerda,

C, A, direita e esquerda. Feito isso vá para a primeira fase e quando o Aero aparecer aperte Pause e digite cima, C, baixo, B, esquerda, A, direita e B. Agora segure os botões A e C. Fique segurando até as opções aparecerem na tela. Bingo! Agora você pode escolher vidas infinitas, estrelas infinitas e colisões desligadas.



O Piloto André Ribeiro testa o IndiCar Racing (PC)

Agora mesmo, Renato! Olha, Game Boy colorido não existe! O que está para chegar é um adaptador para cartuchos de Game Boy no Super NES. Para isso alguns cartuchos do portátil já estão sendo programados com 256 cores. Estes cartuchos funcionariam nos dois consoles, mas cor só no

# GAME SECRET

## SHADOW OF THE BEAST (Mega Drive)

Para terminar esse clássico: comece o jogo normalmente, mas faça uma pontuação bem baixa, depois se mate. Vá para a tela de códigos e coloque **ZQX**, aperte os botões **A**, **B**, **C** e **start** ao mesmo tempo. Inicie o jogo novamente. Só que agora, que legal, você está invisível.

Equipe Nes Tendo  
São Paulo, SP.

## JOE & MAC II (Super Nintendo)



Aqui vão alguns passwords:

Fase 1 - RHDM FGRC NGCQ  
BPBB

Fase 2 - HDMF GRJF KHPK  
CJCB

Fase 3 - RHDM FHRH NJTQ  
BGCB

Fase 4 - HDMF GTJP KGFJ  
CLCB

Fase 5 - HRJN KDQB JKSS  
HMDB

Fase 6 - QJNK BSKB TMDD  
JRDB

Ronaldo Felipe Maeda  
São Paulo, SP.

## ZICO SOCCER (Super Nintendo)

Passwords desse jogo:

Fase 1 - YBDGQ9642QFS1QY  
Fase 2 - H Y8HZPFSXWYM55  
Fase 3 - NBPFHQ8SKVVB7Z  
Fase 4 - G73YBQC32G67Z75  
Fase 5 - YSWGYG943YT5NJO  
Fase 6 - W39PWP8YWWYXNTN  
Fase 7 - 9W4C1V3F9R46C 1  
Fase 8 - TS76CRZKBHB68Y6  
Fase 9 - XJPSK8GQPJP RMS  
Final - LGV7DVCGN5NL2 7

## ROCKIN KATS (Nintendo)

Para encher o seu life: basta pausar o jogo, Pressione **baixo** no controle, seguido dos botões **A**, **B** e **start** ao mesmo tempo. Agora, para ir na tela de seletor de canal, pause o jogo e depois pressione **A** três vezes. Siga para o canal de compras e compre o que você vai precisar.

## SILVER SURFER (Nintendo)

Vá direto na tela de passwords: aperte **cima** nos dois controles e digite o código **CKWJT4** e aperte **start** na hora em que pedir outro password, você começa com armas completas.

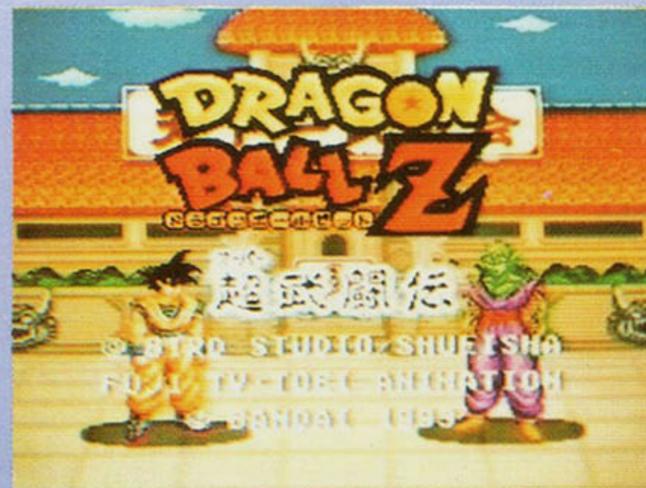
## TOM E JERRY (Master System)

Na última fase: na parte dos robôs, você só tem que apertar o botão que faz o Tom correr e

permanecer apertado até o final da fase. Você ficará a frente do Jerry, então solte o botão. Na bagunça perderá poucas vidas, mas terminará o jogo, ou melhor, vai zélar.

Rodrigo Netto Rohem  
Rio de Janeiro, RJ.

## DRAGON BALL Z (Super Nintendo)



Para conseguir uma luta Goku x Goku: é só pressionar os botões **L**, **R**, **X** e **B**, sem soltá-los; digite **cima**, **baixo**, **esquerda**, **direita**, **cima**, **baixo**, **esquerda**, **direita** e no fim da seqüência você vai escutar "dekita".

Saleir Marcos de França  
Taubaté, SP.

## SPLATTER HOUSE III (Mega Drive)

Password para este game:

Fase 2 - REISOR

Fase 3 - ETLBUD

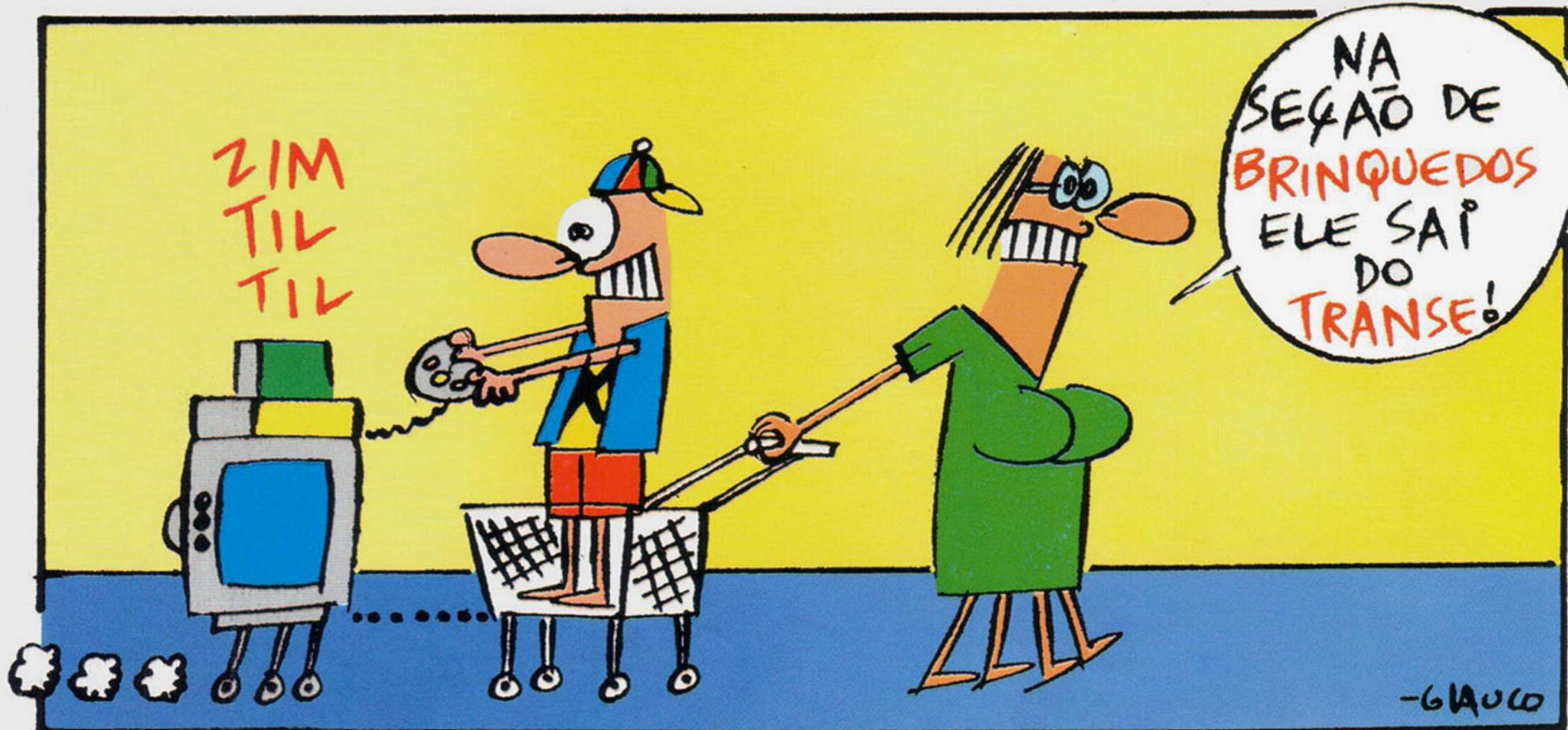
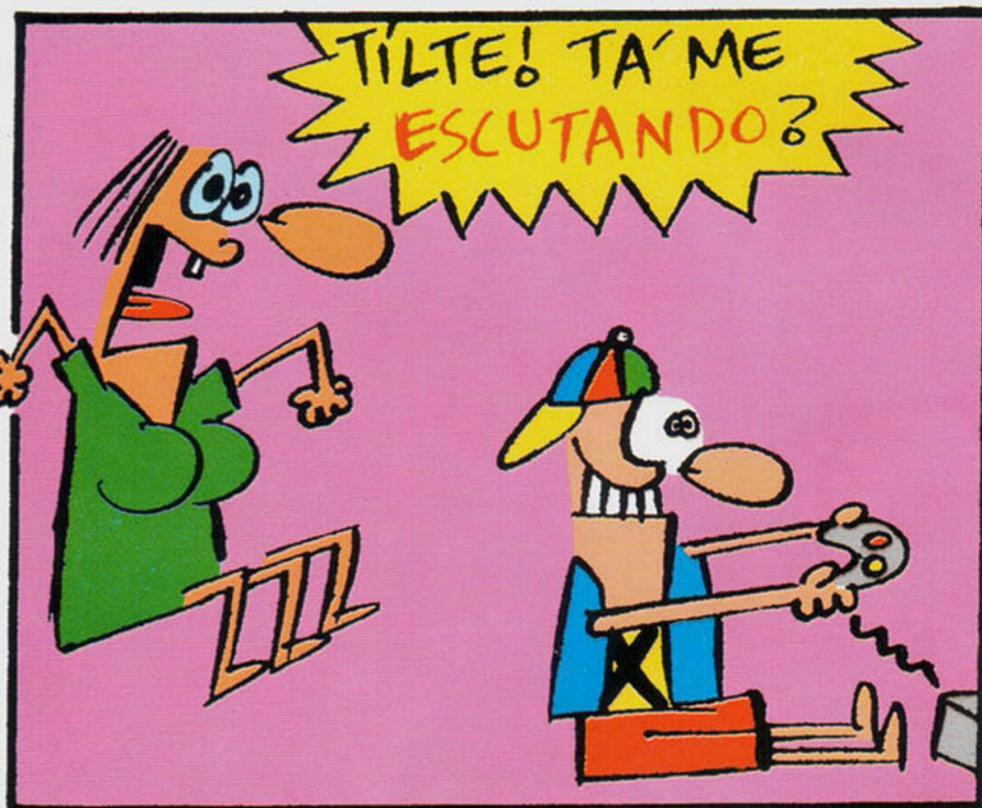
Fase 4 - TEKROH

Fase 5 - RUATNC

Fase 6 - DEPITN

Henrique César de Araujo  
Sorocaba, SP.

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



-GLAUCO



**DÊ UMA VIRADA RADICAL.  
MUDE PRA JOVEM PAN 2.**

Foto: Márcia Fasoli

Vira daqui, vira dali e eu acabo parado na Jovem Pan 2. É a rádio que me marca. Tudo o que eu gosto de ouvir, a Jovem Pan 2 toca: Reggae, Funk, Rock, Ben Jor e tem até balada que me toca.



Quando eu saio da toca entro no meu carro e ligo o som a mil, a Pan me toca mais forte. Por tudo isso eu vou te dar um toque, a Pan 2 é a melhor rádio do Brasil. Só falta você se tocar.

NorthWest

**S E T O C A , É J O V E M P A N 2 .**

# A WICALE INAUGURA O NOVO POINT DOS GAMES. VENHA CONHECER NOSSO NOVO SHOW ROOM.



**INAUGURAÇÃO  
01/JUL/94**

**CARTUCHOS • JOYSTICKS • CD GAMES  
ACESSÓRIOS • BRINQUEDOS • JOGOS P/ PC • MULTIMÍDIA**

**ATACADO E VAREJO**

Aqui você encontra os últimos lançamentos.  
Se você quer estar sempre em dia  
com as novidades, venha visitar-nos.

**SEJA NOSSO  
REPRESENTANTE  
EM SUA CIDADE.  
INFORME-SE**

Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros  
Com Estacionamento

TELEVENDAS

**(011) 814-3300**





## Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers 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 esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: *evil\_arthas*

Editada por: *anderbass*

Revista: *Pedro Henrique*

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)



[retroavengers.com.br](https://retroavengers.com.br)

