

SUPER NES MEGA SEGA CD MASTER PC GAMES ARCADE MULTIMÍDIA

Video Game news

ANO 4 - NÚMERO 41 - R\$ 3,00


SIGLA
EDITORA

NESTA EDIÇÃO: CHARLES BARKLEY E FATAL
FURY 2 - MEGA - ECO FIGHTERS - ARCADE
STUNT RACE FX FIGHTERS HISTORY E YU YU
HAKUSHU 2 - SNES - DARK WIZARD - SEGA CD
REBEL ASSAULT E TIE FIGHTER - PC E MUITO MAIS

A LKC JÁ CHEGOU À PRÓXIMA FASE. E VOCÊ?

A LKC decidiu avançar para a próxima fase no mundo dos videogames. Por isto ela passa a distribuir os videogames fabricados pela TEC TOY, representante exclusiva no Brasil da marca SEGA, líder no mercado de videogames. Isto quer dizer que a partir de agora, será possível encontrar em todas as suas lojas os mais modernos videogames, cartuchos e acessórios, que o levarão para a próxima fase no universo dos games.

A próxima fase significa:

- Jogos em CD-ROM, para serem usados com o SEGA-CD, que podem armazenar o equivalente a 200 jogos convencionais (em cartucho),
- Videogame portátil com tela colorida (Game Gear), que pode mostrar mais de 4000 cores, com som estéreo
- Jogos onde 5 pessoas podem competir simultaneamente, utilizando o adaptador Team Player,
- Centenas de jogos para o Master System, Mega Drive, Sega-CD e Game Gear, para proporcionar horas e horas de lazer ininterrupto.

A gente só Nintendo, quer dizer, NÃO COMPREENDE o que você esta esperando para avançar para a próxima fase !

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 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 FLORIANÓPOLIS - SC

R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (0482) 41-0800

LKC CAXIAS DO SUL - RS

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

LKC PETRÓPOLIS - RJ

Estrada União e Indústria, 10035



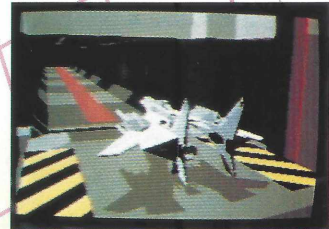
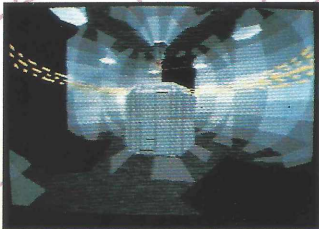
Só a TEC TOY tem um leitor para jogos em CD



Portátil e COLORIDO !
Que mais você quer ?



Até 5 pessoas podem
jogar simultaneamente



Esta são imagens do jogo Silpheed, para SEGA-CD, que deixa qualquer videogame babando.



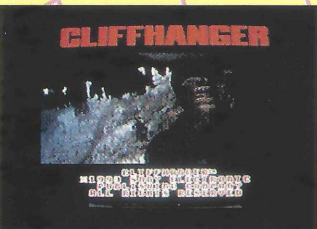
Master System Compact.
Agora com o jogo da Copa.



Dê um tiro na sua TV.
Use a Menacer.



Mega Drive.
O primeiro de 16 bits



Se você quer entrar para a era do CD venha para os videogames da TEC TOY !

DISTRIBUIDOR

LKC

VÍDEO DO BRASIL

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

SEGA

TEC TOY



Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VideoGame

REDAÇÃO

Diretora de Comunicação Maria das Mercês Rocha Leite

Editor Chefe Mário Fittipaldi

Editor Assistente Betto D'Elboux

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Ângelo Parise Neto,
Eduardo Murata,
Luana Pavani Bertaco,
Luiz C. Mazzaferro Jr.,
M. Ângela de Miranda (produção),
e Rodrigo de Andrade Segatti.

Fotógrafos Daumer de Giuli
Studio Norberto Marques

Arte Alexandre Guedes

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

PUBLICIDADE

Diretor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Gerente Eduardo Vergeiro

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

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

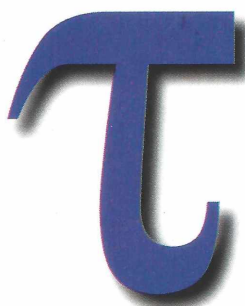
Gerente Contábil Osny Luttsenschlager S. Serra

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

Jornalistas responsáveis:
Elisa Sarti (Mtb 21343) e José Augusto Aideira (Mtb 23465)
Impressão: CLY

ANER

a í , g a l e r a !



aramm... o pior cego é o que não quer ver. Galera, a multimídia está chegando muito rapidamente. Quem foi à Fenasoft - importante feira de informática que rolou no Anhembi, em São Paulo, SP, no mês passado - viu o sucesso que as novas gerações de equipamentos estão fazendo! Principalmente na

nossa área, a de entretenimento.

Dando um giro rápido pelas páginas desta VideoGame você perceberá 10 delas dedicadas a PC Games, CD-Roms e Multimídia. Nunca se vendeu tanto kit de Multimídia como hoje se vende. E, cada vez mais, a galera está curtindo os PC games, em CD ou não. É uma nova geração que veio para ficar e já pega desde os velhos maníacos por computador, como também os jovens feras do game. E chega com tudo: mostramos um especial de Star Wars: Rebel Assault, em PC - CD ROM, que conta a história tal como no filme. E o inédito TIE Fighter, para PC, que conta a história do ponto de vista do Império. Agora você tem de detonar os Rebeldes e, especialmente, o tal loirinho, Luke Skywalker. Pra não falar em Dark Wizard, um super RPG para Sega CD. Demais!

Calma, ninguém vai ficar órfão tão cedo: os videogames também estão com tudo nesta edição. Como o esperado Stunt Race FX, outro show de gráficos poligonais da Nintendo e do chip FX2, que chega para o Super NES. Você acompanha também o recém-lançado Yu-Yu-Hakusho 2, porrada pra tudo quanto é lado. Para o Mega, mais porradas em Fatal Fury 2 e o grande Charles Barkley Shut Up and Jam, mais um game na onda da NBA. Eco Fighters arrasa no Arcade e Ecco The Dolphin mostra muita qualidade também no Master System.

Mas como o leitor é quem manda aqui, mais uma seção exclusiva de vocês: Game Postal. Agora, todo mês você confere os mais bonitos envelopes que a galera mandou pra gente. Ah, o Revistim! também está imperdível. Uma matéria especial sobre os fãs de videogame da década passada que não conseguiram largar o vício! O pior cego é o que não quer ver... VideoGame está mudando e promete muito mais novidades a cada edição. Quem viver... verá!!

M Á R I O F I T T I P A L D I

O P T I O N S

Multimídia

- 8 CDs para todas as idades
- 10 SEGA CD - Dark Wizard
- 12 PC GAMES - Rebel Assault

PC Game

- 18 Tie Fighter

Super Nintendo

- 22 Stunt Race FX
- 25 Fighters History
- 26 Yu Yu Hakusho 2

Mega Drive

- 28 Charles Barkley Shut Up and Jam
- 32 Fatal Fury 2

Arcade

- 36 Eco Fighters

Master System

- 39 Chapolim vs. Drácula
- 40 Ecco the Dolphin

E o que mais?

- 6 Bits
- 44 Game Radical
- 46 Game Postal

Revistim!

- 1 Gamemania não tem idade
- 3 Rolos & Trocas
- 5 Clubes
- 6 Cartas
- 7 Game Secret
- 8 Galeria dos Feras





SONIC não pára!!

O porco-espinho agora ataca de salgadinho de batata

A empresa Salt Alimentos S. A., de Belo Horizonte, MG, lança, até o final do ano nas principais capitais brasileiras, o novo salgadinho com o nome do porco-espinho. A Salt licenciou a marca junto à Character, que detém os direitos de uso do personagem para produtos. A escolha do porco-espinho aconteceu após uma pesquisa, realizada entre outubro e dezembro de 93, entre crianças com idades de 5 a 12 anos. Sonic detonou em duas vezes e meia o segundo colocado na preferência da galera entrevistada. O salgadinho chegará ao mercado em duas versões: ring e bônus, e com 30% menos de gordura que as marcas tradicionais e sem utilização de con-



Divulgação

servantes ou aditivos. A embalagem será metalizada, na cor azul, de 20 e 70 gramas. Segundo Ives Figueiredo, diretor de Negócios e Alimentação das

Empresas Irgominas, holding controladora da Salt Alimentos, "as crianças do país inteiro poderão jogar o Sonic saboreando os Sonics"

GAME TV VOLTA DE CARA NOVA!

Agora em edições diárias pela TV Manchete

Está na hora de comprar um relógio bom, ou mandar consertar o velho!! Desde o dia primeiro de Agosto está de volta um velho conhecido dos gamemaníacos: o Programa Game TV reestreeou, agora pela TV Manchete, em edição nacional. E o que é melhor: diariamente! São 5 minutos das 11:55 hs. às 12:00 hs. de segunda a sexta. O programa agora é apresentado por Thais Padovani, 16 aninhos e muita vontade de ser atriz. Nestes cinco minutos todos os sistemas serão abordados com dicas infernais descoladas pelos pilotos Guga e Fábio, da equipe de produção do programa. Nesta nova versão a produção fica a cargo de Fernanda Marmorato e a direção por Ricardo Yamada, que já dirigia o programa antigo. Segundo Ricardo, "a vantagem é que agora a galera não precisa esperar a semana toda para assistir as dicas. Todo dia tem um pouquinho." Não vai dar para perder a hora, certo?



Foto Danimar de Góvil

Sukita Adventure Game Festival e Multimídia & Advanced Computer Games

Show de games, CD-ROM, Multimídia e PC Games começa em Setembro

De 2 a 11 de setembro, no Ginásio do Esporte Clube Sírio, em São Paulo, SP, acontecerá a maior mostra de informática ligada exclusivamente aos jovens, incluindo o que há de mais moderno em videogames, PC-Games, multimídia e computação gráfica.

O público terá a disposição 100 terminais de videogame, 60 pontos de multimídia e pelo menos 25 computadores mostrando as últimas novidades no mercado mundial.

Como nos anteriores, não faltará a grande atração do evento: um Supercampeonato de Videogame aberto a todos os participantes e que irá premiar os melhores com excelentes prêmios.

A Neder & Associados, promotora do festival, espera um público

mínimo de 30 mil pessoas durante os dez dias do evento. Neste ano, o Sukita Adventure Game Festival, que é a continuação do Videogame Shopping Festival dos últimos 3 anos, terá patrocínio da Brahma, através de seu famoso refrigerante de laranja.

Com a realização do evento, a Neder & Associados espera mostrar ao jovem que vai ingressar na faculdade uma série de profissões relacionadas à informática e que se mostram muito promissoras. Principalmente para a geração que está em contato com a informática desde cedo.



Foto Dauner de Gólf

Sukita Adventure Game Festival e Multimídia & Advanced Computer Games
De 2 a 11 de Setembro - Ginásio do Esporte Clube Sírio,
Av. Ceci com Av. Moreira Guimarães, Planalto Paulista (próximo ao metrô São Judas)
Ingresso: R\$ 4,50 - Informações: (011) 255-4240.

Nova loja de games chega arrebatando

Este mês uma superpromoção nos preços

Acostumada a atender locadoras em sua loja de Osasco, SP, a Wicale cresceu e sentiu necessidade de um espaço maior e com localização privilegiada. Mudou para o bairro de Pinheiros em São Paulo, SP, e com um novo target: além das locadoras, agora atendem também o consumidor final. Tudo o que você precisar de cartuchos, joysticks, acessórios e tudo o mais que seja nacional, oficial e original tem lá: a Wicale é representante da Tec Toy e da Playtronic. O endereço da Wicale é Av. Eusébio Matoso, 654, Pinheiros, fone (011) 814-3300, São Paulo, SP.



Foto Dauner de Gólf

A VEZ DOS BAIXINHOS...

Cada vez mais são lançados títulos infantis em CD-ROM para PC e Mac. O motivo é simples: os computadores multimídia, equipados com drive de CD ROM, começam a ocupar lugar de destaque

dentro de casa. Principalmente nos Estados Unidos, mas isso agora começa a acontecer também no Brasil. A Word Perfect, por exemplo, lançou aqui a linha *Main Street*, composta por vários programas para o usuário doméstico cujas principais características são o baixo preço e a facilidade de uso. Entre eles, três infantis. São duas histórias interativas com o personagem *Wallobee Jack* e o *Kap'n Karaoke*, com músicas para serem cantadas pelas crianças. Estão disponíveis em versões para Macintosh e PC-Windows. Além da *Word Perfect*, a Broderbund - famosa pelos games da série *Prince of Persia* - tem uma série de livros animados, a *Living Books*, para PC - Windows. A maior estrela desta série é Arthur, um ratinho bem simpático que, como todos nós, tivemos problemas na escola.

Kap'n Karaoke, como o próprio nome diz, é um Karaoke infantil. Feito especialmente para baixinhos a partir de 4 anos, o programa é bem divertido. O manuseio é simples: basta escolher a música no menu - que inclui sucessos como *Old McDonald Had a Farm*, *Oh, Susanna* e até temas adultos como *Live and Let Die* ou *New York, New York* - e cantar. O pacote inclui um microfone, que pode ser ligado a uma *Sound Blaster 16* ou compatível. Uma vez escolhida a música, os comandos aparecem na tela como os de um gravador cassete. São todos grandes, de fácil identificação pelas crianças.

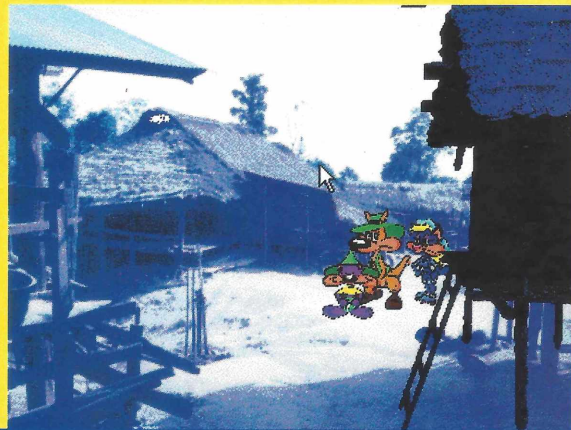
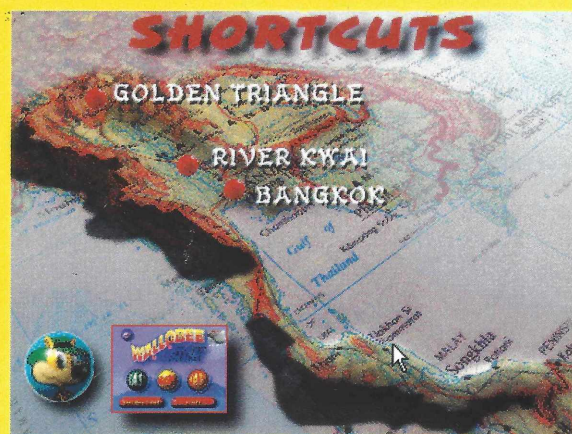
Kap'n Karaoke: repertório para crianças e adultos



● "Have a chocolate chip cookie," said Mother. "Don't have time," said Arthur. "I have tons of homework." "I'll eat Arthur's," said D.W. "I don't have any homework." "You don't even go to school," said Arthur. "I know." D.W. smiled.



Arthur's Teacher Trouble: divertidos biscoitos cantores



Em *The Thai Sun Adventure*, escolha o caminho e decida o destino de Wallobee

Arthur's Teacher Trouble, da Broderbund, conta a história de Arthur, um jovem estudante que, como todos, têm problemas com um professor autoritário. Ele sempre tem quilos de lição de casa para fazer e tem de estudar muito para participar de um campeonato de gramática - ufa!

Cada quadro apresentado na tela conta uma parte da história. São mais de vinte quadros, e aí é que o livrinho em CD começa a ficar legal: clicando com o mouse nas figuras do quadro, algo muito engraçado acontece. Rosquinhas que cantam, máquinas de torrar pão que engasgam, luzes que acendem e apagam, entre milhões de opções muito bem humoradas, vão com certeza divertir "garotos" de 4 a mais de 40 anos. É possível ainda optar entre o inglês e o espanhol.

Wallobee Jack chega no Brasil em duas aventuras: *The Bingi Burra Stone* (A Pedra Bingi Burra) e *The Thai Sun Adventure* (A Aventura Thai Sun). E não vem sozinho: nas duas aventuras, luta ao lado de sua namorada, Francesca Felini, contra Dagon, um terrível e malvado crocodilo.

The Bingi Burra Stone é uma aventura na Austrália em busca da pedra preciosa Bingi Burra. O herói começa em Sidney, mas você pode escolher os caminhos através do interior do continente em busca da pedra. Entre os perigos enfrentados pelo herói, vale também relaxar e dar uma banda de canguru!

The Thai Sun Adventure leva a dupla de heróis a uma aventura no interior da Tailândia, por entre suas perigosas selvas. Seu objetivo é encontrar o Elefante de Ouro sagrado e salvar a terra oriental da destruição.

Nas duas aventuras, a história rola como um desenho animado. Com o mouse, você escolhe os caminhos do personagem e vai montando o enredo à sua maneira. E, claro, dependendo da escolha, Wallobee pode dançar.

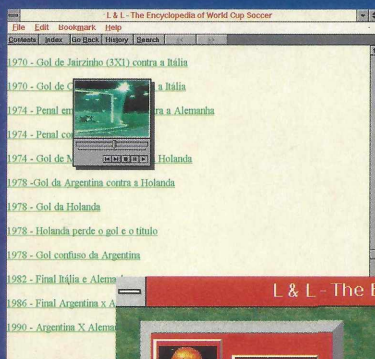
Calma, tem também lançamentos para os não tão baixinhos assim. A Brasoft Games, por exemplo, está trazendo o game *Iron Helix*, uma fantástica aventura para PC-CD ROM e que roda em ambiente Windows. E a Lucci & Labrada lança *The Encyclopedia of World Cup Soccer*, do jornalista esportivo Orlando Duarte.

Iron Helix é emocionante. A aventura começa com uma nave desgovernada, a Obrian, que se dirige a um planeta pacífico prestes a detonar suas armas nucleares e destruí-lo. Seu objetivo é invadir a nave, driblar o sistema de segurança e, ganhando acesso às salas e computadores, desativar as armas. Você invade a nave no comando de um robô, e de cara tem um problema: é que a nave conta com um robô programado para destruir tudo o que é estranho - inclusive você. São quatro

fases, com objetivos básicos. Na primeira, você deve encontrar quatro chaves de DNA, que permitirão acesso às salas dos computadores. Na segunda, o objetivo é descobrir as senhas de acesso aos computadores. Elas são deixadas em vídeo por tripulantes desesperados antes da morte. Na terceira fase, é preciso eliminar o robô de defesa para que, finalmente, na quarta fase, você possa acessar os computadores e parar a nave. Diversão garantida.



Iron Helix: evitar robô de defesa da nave (o x do mapa) é o desafio



The Encyclopedia of World Cup Soccer traz tudo sobre todas as copas

The Encyclopedia of World Cup Soccer é um grande lançamento da Lucci & Labrada. Escrita pelo jornalista Orlando Duarte, o CD apresenta tudo sobre a Copa dos EUA - Cidades-sede, estádios, grupos e seleções. Tem também a história das Copas, com tudo sobre todas as Copas, e o mais legal: uma galeria de vídeo em que você pode assistir os maiores lances e gols de todas as Copas do Mundo - detalhe: a partir de 1966 eles são coloridos. Claro, todo o texto está em português. Imperdível!

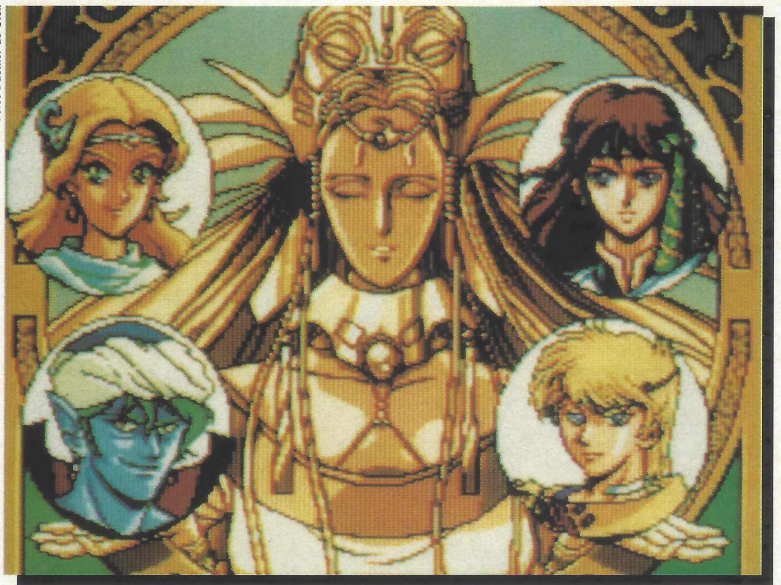
... E DOS GRANDES!

Uma excelente pedida para quem curte aventura, lutas e RPG's. E o melhor: lançado aqui!

DARK WIZARD

O pessoal aqui está dando pulos de alegria por causa do lançamento de um jogo de estratégia no Brasil, cortesia da Tec Toy. Esperamos que a concorrente Playtronic se toque e lance os melhores títulos também para o seu sistema. Este é um dos jogos mais vendidos atualmente nos EUA, e não é pra menos, pois até lá há uma certa escassez de jogos deste tipo. Dark Wizard não é um RPG convencional, ele está no limite entre a simulação de guerra e o RPG de menu. O jogo é bem parecido com Fire Emblem, do Super Famicom, mais conhecido dos japoneses. Com poucos defeitos (a lentidão nas telas de luta, por exemplo), o jogo é um bom motivo para adquirir um Sega CD. O esquema de jogo é simples: o campo é visto por cima e é dividido em hexágonos, como um jogo de tabuleiro. Cada exército tem um número de guerreiros que devem ser movidos na sua vez e, se estiver próximo do adversário, atacar dos jeitos que forem possíveis com armas e magias. Existe a possibilidade de entrar nas cidades para conseguir informações e comprar armas e itens valiosos. O objetivo é sempre eliminar o comandante das tropas inimigas, que fica geralmente dentro do seu próprio castelo. Lá é possível convocar mais soldados e isto vale pra você também. Na grande quantidade de opções que o jogo oferece encontra-se de tudo, desde informações sobre os tipos de terrenos, até o efeito que os seus ataques têm sobre os adversários.

Foto: Danmer de Gêlli



Dark Wizard

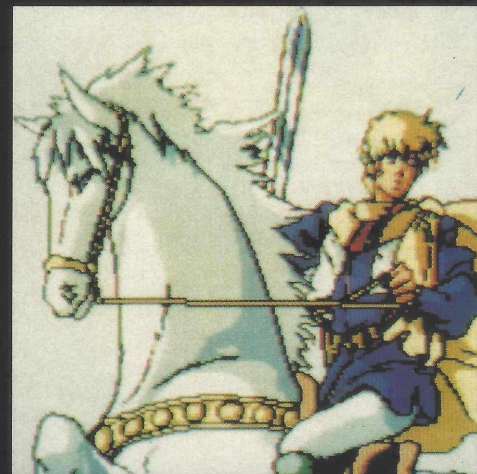
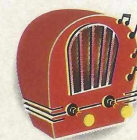
TIPO: Estratégia/RPG

FABRICANTE: Tec Toy

MEMÓRIA: 361 Megabytes

FASES: Indefinidas

LOGADORES: 1



Armer IX - é o herdeiro direto do rei, após sua morte. No dia do seu casamento, demônios assassinaram sua noiva Chelsea. Ele então toma o caminho da vingança contra DARK WIZARD.

THE DARK STORY



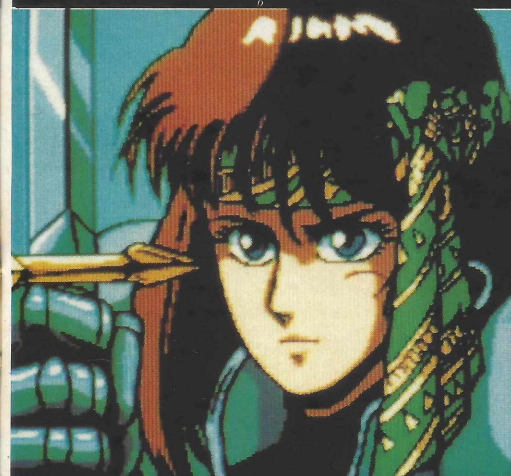
Estamos em Cheshire, uma terra próspera. O deus das trevas Arlin e a deusa da luz se uniram para dar vida ao local. O rei de Cheshire, numa decisão parlamentar, resolveu dividir sua terra em pequenos reinos para que as pessoas possam ser melhor governadas. O grande bispo, com a intenção de tomar o governo, fez com que as pessoas venerassem mais a deusa da luz e isso provocou grande inveja no deus das trevas. Aproveitando a deixa, o grande bispo usou uma antiga magia para dar um corpo para Arlin. Prevendo uma guerra, a deusa da luz deu poderes

a dois humanos, uma guerreira e um dragon rider. Ela derrotou a encarnação do deus. O dragon rider Vian, então, aprisionou a essência de Arlin em uma jóia e deu a Gillian, o gran-mago. A guerra dos 1000 dias havia terminado. O povo então nomeou a guerreira para a função de rainha e rei, já que o bom rei de Cheshire pereceu na batalha. Tudo parecia bem, ou quase...

Um dos aprendizes de Gillian, Velanese, foi punido por usar magias proibidas. Ele será banido para a ilha Raven e terá que cuidar eternamente da jóia.

Isso foi há 300 anos...

Velanese cultivou seu ódio durante todo esse tempo e tirou grande poder negro da pedra, tornando-se o tão falado DARK WIZARD. De quatro das suas costelas ele criou líderes para seus exércitos de demônios. Eles dominaram todos os reinos de Cheshire, menos Quentin, onde os guerreiros restantes estão reunidos para proteger o rei Armer VIII. No começo do jogo você pode escolher entre quatro pessoas para se tornar o novo rei. Para cada um haverá uma história diferente, mas em todas o rei morre de um jeito ou de outro.



Robin - ela é a líder da cavalaria de Quentin. Soube que o rei morreu inesperadamente, e que deixou o cetro para que ela expulse os demônios. Ela é a melhor guerreira de Quentin.



Amon - um vampiro com intenções beeem deturpadas. Ele assassina e toma a forma de Armer VIII. Só com o avanço do jogo você descobrirá suas verdadeiras intenções.



Krystal - Teve sua irmã assassinada por Velanese e jurou vingança. Mas ele a enganou e ela matou Armer VIII por engano. Agora ela toma o reino de Quentin e persegue DARK WIZARD.

DARK WIZARD

STRATEGY TIPS

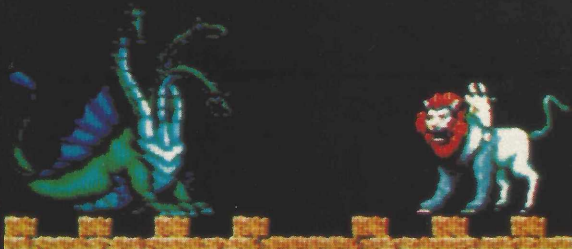
Fotos: Daumer de Guji



O ataque mais seguro é em blocos de soldados, sempre com o Priest atrás para curar magicamente seus combatentes. Se a energia estiver muito baixa, afaste seu guerreiro por uma rodada e use REST para ele se recuperar.



Se o inimigo bobear, faça uma rodinha nele.

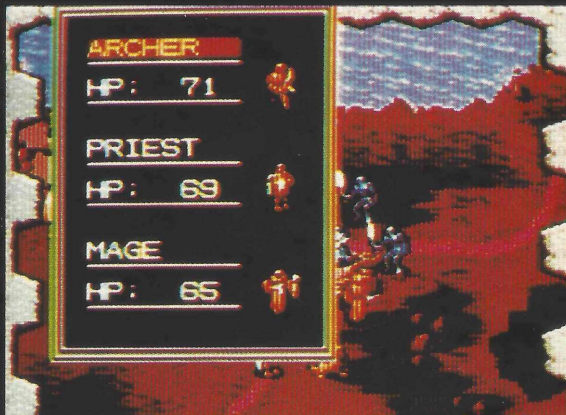


Use a Hydra para ataques pela água, pois sua mobilidade neste elemento é bem maior, assim como a eficiência de suas investidas.

TERRAIN	CSTL	SHRN	TOWN	RUIN	ROAD	B
GROUND	⊙	⊙	△	○	X	
DESERT	△	△	X	△	X	
AIR	○	○	△	○	X	
WATER	△	△	X	△	X	



Dê uma boa olhada no menu do jogo. Lá há várias informações importantes, como as características dos terrenos, por exemplo.



Alguns lutadores, ao alcançarem um certo nível, têm a possibilidade de mudar de classe.



Perto do chefe ocupe os espaços do castelo inimigo para que ele não convoque mais monstros.



Nas cidades compre itens importantes e converse com todos que puder.

AVISO

CÓPIAS "PIRATAS"

Algumas casas e/ou distribuidores de diversões eletrônicas estão utilizando para fins lucrativos nossos cartuchos e/ou sistemas de videogame, por vezes usando-se do expediente de sua adaptação para sistemas e/ou gabinetes operados por fichas ou tempo. Alguns desses cartuchos e/ou sistemas de videogames são reproduções não autorizadas, cópias "piratas". A exploração desses cartuchos e/ou sistemas constitui violação de Direitos Autorais, nos termos da lei nr. 5988, de 1973, e do Código Penal, que prevêem sanções civis e criminais, com pena de multa e até de reclusão de 1 a 4 anos. Não permitiremos que terceiros utilizem indevidamente nossos direitos autorais e não hesitaremos em coibir tais violações, recorrendo aos meios judiciais para que os infratores sejam punidos nos termos da Lei.

ROMSTAR DO BRASIL COML. LTDA.

CAPCOM

ROMSTAR

TECH

PLAYTRONIC

Conheça os detalhes deste game animal em CD-ROM para os PCs

LUIZ CARLOS MAZZAFERRO JR

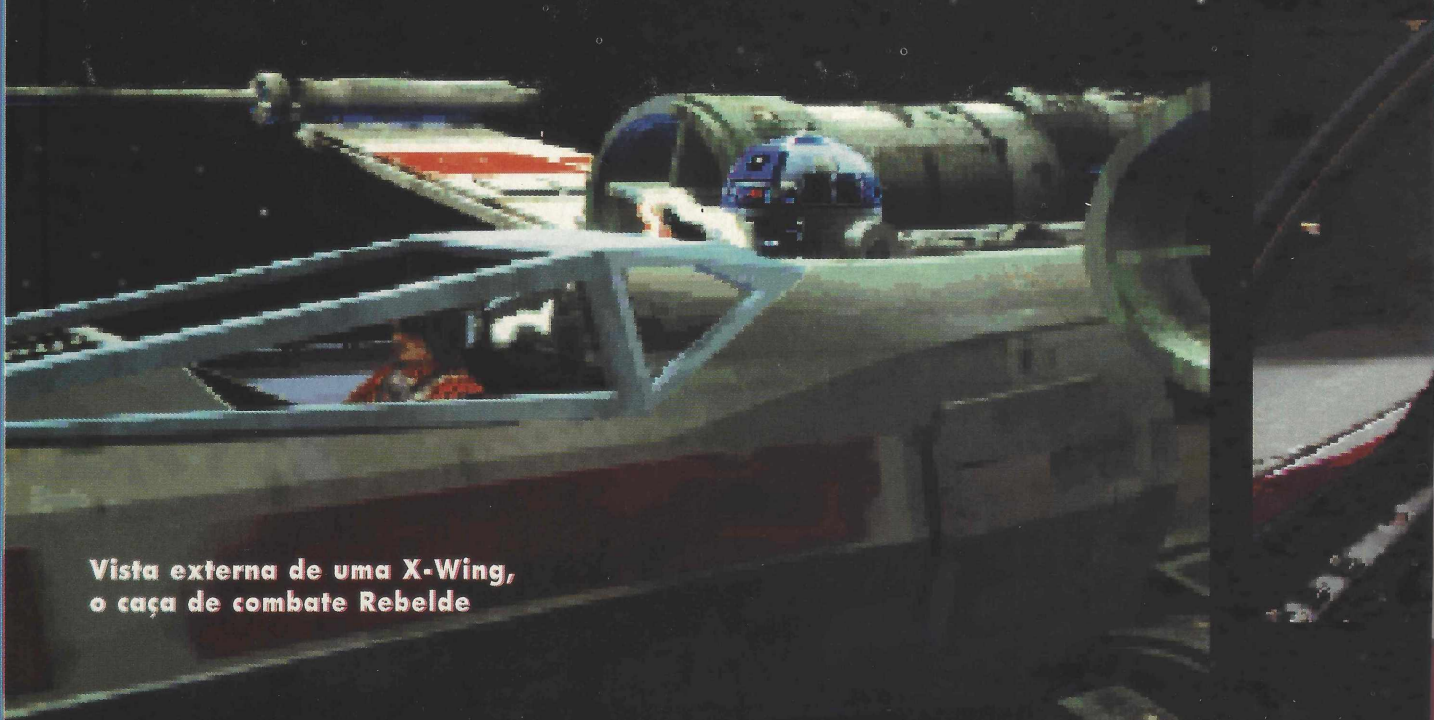
Rebel Assault é um dos games de simulação mais emocionantes já produzidos. Baseado na trilogia Star Wars, de George Lucas, seu objetivo é participar da luta da Aliança Rebelde contra a dominação do Império. Com direito a salvamento de princesa - quem não se lembra da sensual Leia? - e a condecoração no final. Exatamente como no filme.

Papo furado à parte, você pilota uma nave rebelde e vai detonando caças e bombardeiros imperiais. Claro, habilidade no controle - um bom joystick é fundamental para o perfeito domínio da nave - e manobras precisas são exigidas do jogador durante todo o game. Por isso, Rebel Assault foi considerado quase "interminável" por muitos. O que não atrapalhou o sucesso: desde o lançamento, a Lucas Arts, produtora do game, já vendeu mais de um milhão de cópias. Nada mau, não? O sucesso foi tanto que já estão planejados os lançamentos de Rebel Assault para outros sistemas de videogame multimídia, como o 3DO, o CD-I da Philips e o Sega CD.



O jovem Lucky Skywalker prestes a ser engajado na Aliança Rebelde

REBEL ASSAULT



Vista externa de uma X-Wing, o caça de combate Rebelde

P

C

G

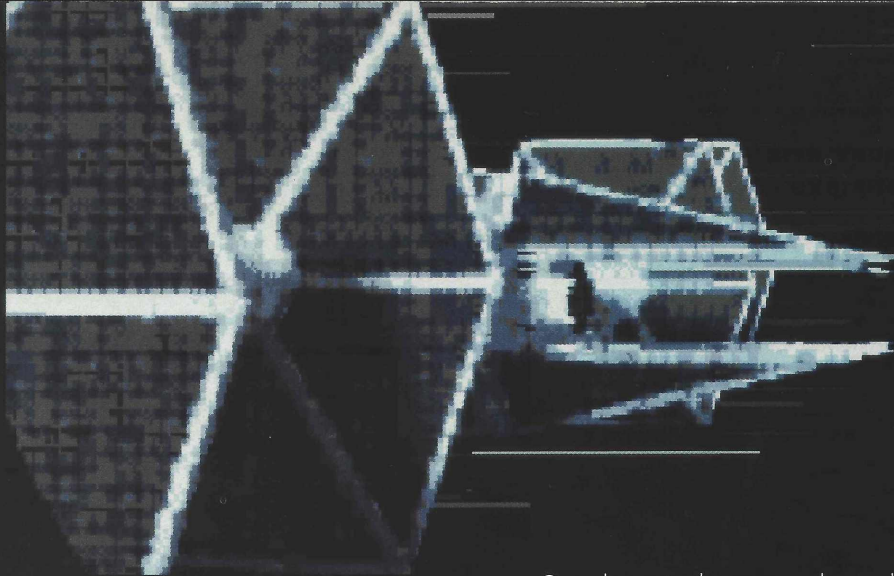
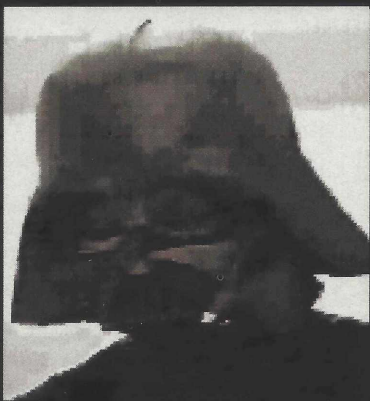
A

M

E

S

Darth Vader, comandante do exército imperial



O caça imperial TIE Fighter: muito rápido e perigoso

REBEL ASSAULT



Sua parceira de frota passa instruções

Grande parte do sucesso de vendas se dá pelo trabalho de divulgação e fama da Lucas Arts. Para você ter uma idéia, a softhouse de George Lucas colocou um *demo* de RA - antes do jogo ser lançado - em cada cópia dos seus jogos de CD que já estavam no mercado, tais como *Day of The Tentacle* e a versão multimídia de *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*, outros sucessos de venda. Com isso, já no lançamento, RA já era bastante conhecido - e aguardado pelos jogadores.

Mas o que realmente impressiona é o trabalho gráfico e sonoro desenvolvido em Rebel Assault. Os gráficos impressionam, sendo uma mistura de gráficos poligonais, presentes em todas as cenas de simulação, com gráficos bitmap, que dão excelentes efeitos visuais, principalmente nas explosões. Como se isso não bastasse, o game vem ainda recheado de cenas (bem) animadas. Os cenários são muito bonitos e bem trabalhados, chegando a empolgar. O som contribui muito para isso: é o original da série do cinema, com qualidade de CD. As explosões e vozes digitalizadas são perfeitas e a trilha é executada pela Orquestra Filarmônica de Londres. É D+!

O game reserva ainda outras surpresas. Toda a saga de Lucky Skywalker, o garoto rebelde, contra o domínio de Darth Vader - que, na realidade, é seu pai - é contada através de cenas digitalizadas em vídeo do próprio filme. É uma sessão de cinema em casa, rolando na telinha do seu PC. Imperdível!

O GAME

Aliado ao grupo Rebelde armado, você tem de treinar bastante e derrotar o lado negro da Força. São ao todo 5 níveis com três seções cada, num total de 15 cenários diferentes. E com ação bem variada. Você começa saindo do planeta base dos Rebeldes e tem de voar dentro de um canyon, uma garganta estreita e com curvas acentuadas. Não é difícil, basta seguir o líder da frota, e esta tarefa torna-se bem emocionante, pois a sensação de terceira dimensão é incrível. O ponto de vista é por trás da nave. Saindo da garganta, a batalha começa. Daí para a frente, tudo pode acontecer. Desde fantásticas batalhas no espaço até tiroteios em planetas desconhecidos, sempre com destaque para os belos cenários.

Rebel Assault foi feito para rodar em PCs robustos e bem equipados, no mínimo com placa de som e drive de



DAMAGE | PILOTS | SCORE 000110

Primeira fase: pilotagem emocionante dentro do canyon



Em outro canyon, X-Wing enfrenta dura batalha



Vista externa de sua X-Wing, após vencer batalha



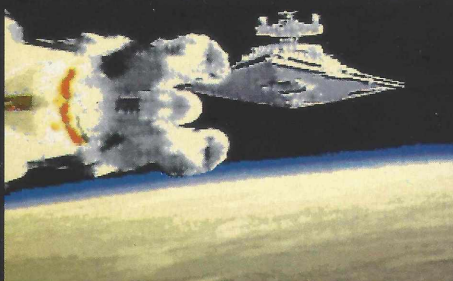
Hangar Rebelde: decolagem para ataque



X-Wing detona bombardeiro, com visão de dentro da nave e a explosão, vista de fora



Nova batalha, agora num planeta gelado



CD-ROM de velocidade simples, sendo extremamente recomendado o uso de um drive de dupla velocidade e uma placa de som potente como a Sound Blaster 16 e as suas amiguinhas clones, como a Pro Audio Spectrum, a Logitech 16, a Sound Galaxy, Ad Lib Gold 1000, entre outras. Mas uma Sound Blaster Pro já ajuda bastante. Um ponto curioso de RA é que, apesar de recente, ele não possui drivers para o padrão General MIDI. A trilha é gravada digitalmente como um CD de áudio comum, e o som rola direto do CD.

Outro aspecto importante na configuração é ter um bom joystick. Não é possível jogar com o teclado. O game aceita a possibilidade de se dirigir com o mouse, mas esta tarefa é quase impossível. Nas manobras mais radicais, o mouse quase se transforma em um carrinho de fricção, tanto que temos de arrastá-lo para mudar a direção da nave, e frequentemente não dá certo. Com o joy, tudo fica mais fácil.

Rebel Assault tem um ponto negativo: a sua pouca jogabilidade. Muito do que se faz no jogo não é resultado de uma ação própria do jogador, mas sim de uma seqüência de ações pré-determinadas pelo próprio computador. Ou seja: RA é um game pouco "interativo" com o jogador, o que pode torná-lo enjoativo depois de um certo tempo de jogo. Os mais fanáticos por simuladores até ficaram desapontados, pois a quantidade de controles da nave é pequena e o estilo está muito mais para videogames domésticos do que para um bom simulador de PC. Preciosismos à parte, vale a pena experimentar. E, se você estiver mesmo com a Força, não deixar rastros do Tio Darth. ♦

Hyper Tips - Seleção de fases

O game tem como selecionar fases! Mas é preciso estar usando um joystick. Na tela de apresentação - aquela que aparece o logotipo voador da Lucas Arts, no início do jogo - digite esta seqüência.

↑ fire ↓ fire ← fire → fire

TODOS OS PASSCODES!!	EASY			NORMAL			HARD		
	1	FALCON	BIGGS	ACKBAR	2	ANOAT	KAIBURR	3	YUZZEM
3	BRIGIA	MYNOCK	4	GREEDO	DAGOBAN	KESSLER	5	MIMBAN	ORGANA

Final feliz: Lucky se apresenta para receber a condecoração de herói Rebelde



P
C
G
A
M
E
S

LKC NA CABEÇA



Era só o que faltava !

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

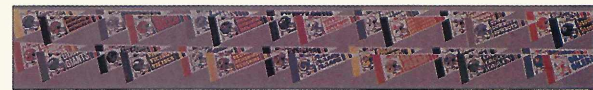
Isto porque só lá você vai encontrar os bonés mais transados que existem, da NBA, NFL, NHL e COLLEGE.

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 bastesse, 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 !



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 IGUAÇU - PR

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

LKC POUSO ALEGRE - MG

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

LKC BRASÍLIA - DF

SCLN 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

Os rebeldes acreditam que têm a força. Prove que não!

TIE FIGHTER WARS

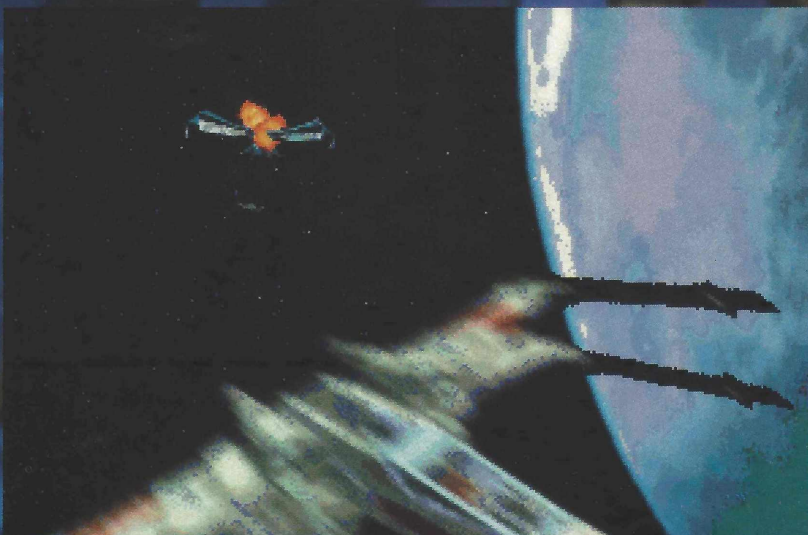
A Saga Star Wars parece não ter fim. Até nos PC Games. Naquela galáxia muito, muito distante, coisas estranhas aconteceram. E, talvez, continuem acontecendo. A diferença é que, a partir de agora, você pode interferir. É o destino da luta dos Rebeldes ou do domínio do Império está nas suas mãos.

TIE Fighter, o simulador de naves Star Wars da Lucas Arts, está saindo no Brasil pela Brasoft Games, simultaneamente com o lançamento nos EUA. E propõe uma visão inédita desta história. Agora você luta ao lado das forças Imperiais, e sua missão é acabar com a rebelião

Rebelde. Mas o grande lance não é que você luta do lado do mal. Toda a história agora é contada do ponto de vista do Império, e, portanto, você continua do lado do bem. Os malvados - nesta versão - são os Rebeldes, que tentam abalar a paz da galáxia e instaurar um novo domínio. Você, leal ao Imperador e a Darth Vader, supremo comandante do exército Imperial, deve impedi-los.

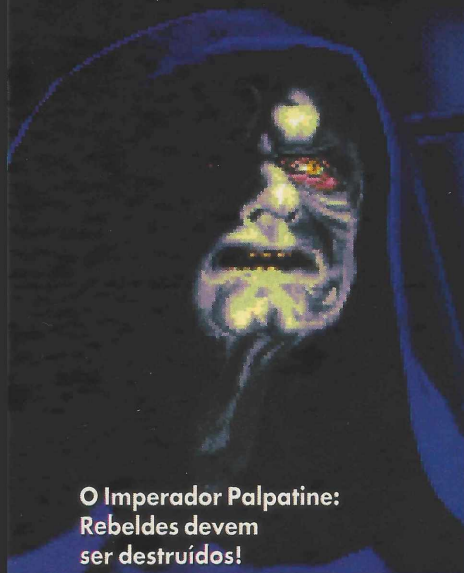
O game é um simulador de combate Imperial. Ou seja, você não é o grande salvador da galáxia, mas pode ser. A estrutura é idêntica ao célebre X-Wing, a versão do simulador que

conta a história do ponto de vista de Luke e sua turma. Sua aventura começa como um piloto recruta, que deve ir aprendendo, aperfeiçoando suas técnicas de combate espacial até encarar a hora da verdade. O game é dividido em três seções básicas: Treinamento, Missões Históricas e Batalhas. É em treinamento que você começa - se quiser, claro -, aprendendo técnicas de combate e de pilotagem das naves imperiais. Na seção Combates Históricos você realiza antigas missões bem sucedidas do Império simuladas: é necessário repetir o feito dos pilotos anteriores. E, quando você estiver "afiado" e for



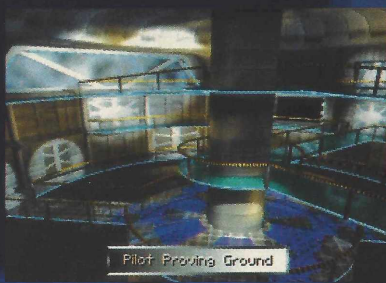
Em missão comandada por Darth Vader, a frota Imperial ataca a base rebelde de Hoth. Os rebeldes se refugiam em Outer Rim. Acabar com essa nova base é a sua missão.

P
C
G
A
M
E
S



O Imperador Palpatine: Rebeldes devem ser destruídos!

Pilot Proving Ground: aqui você escolhe entre treinamento, combates históricos ou as batalhas



Sala de missões: no telão, a posição da frota inimiga, e sua formação de defesa



um ás das naves TIE, pode começar as batalhas propriamente ditas.

A medida que vai se saindo bem nos treinos e nas missões, vai subindo de posto, sendo condecorado, e pode até chegar a liderar a frota que vai pôr fim ao último reduto Rebelde. Portanto, não tente pular etapas. As três diferentes seções são lideradas por ilustres comandantes Imperiais, incluindo o Lorde Negro - ele mesmo, Darth Vader.

O game apresenta ainda uma seção onde você pode conhecer tudo sobre as principais naves utilizadas em combate. À sua disposição estão seis diferentes caças

imperiais: TIE Fighter, TIE Bomber, TIE Interceptor, Advanced TIE, Assault Gunboat e - nave inédita, desenvolvida pelos engenheiros Imperiais especialmente para o game - TIE Starfighter. É só escolher sua nave e partir para as missões.

TIE Fighter pode ser jogado com o teclado, com mouse, com joystick ou ainda com combinações de todos esses. A melhor combinação é mesmo joystick e teclado. Você assume o manche da nave com o joystick, mas seleciona alvo, altera a velocidade do motor e transfere energia de escudos para canhões ou ativa mísseis pelo teclado.

Máquina mínima:

PC 386 SX, 2MB RAM, adaptador gráfico VGA

Requer:

Memória expandida (EMM386 ou equivalente), 572K de memória principal, 17 MB livres no HD

Utiliza:

Teclado, mouse, Joystick altamente recomendado

Suporta:

Sound Blaster e principais placas de som

PRINCIPAIS COMANDOS

Movimentos da nave:



Desabilitar cockpit:



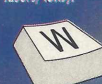
Tiros dos canhões:



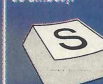
Selecionar alvo:



Trocar armas (torpedos/mísseis/lasers/ions):



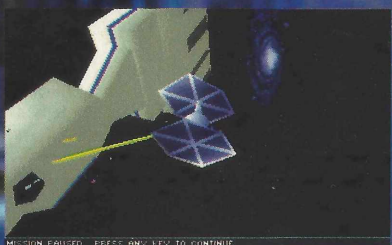
Acionar escudos (atrás, na frente ou ambos):



Transferir energia (armas para escudos ou vice-versa):



Ponto de vista por trás:



Visão por trás da nave

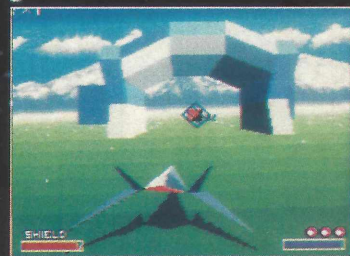
Os dois círculos na parte superior da tela são radares. O da esquerda mostra as naves que estão à sua frente. O da direita, as que estão atrás. Os pontos verdes indicam os inimigos. Em combate, selecione o alvo. Na foto, uma X-Wing selecionada aparece no painel, que mostra também a distância do inimigo



MISSION PAUSED. PRESS ANY KEY TO CONTINUE.

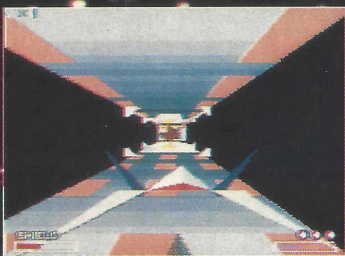


STAR FOX COM CHIP SUPER FX. TUDO O QUE VOCÊ JÁ APRENDEU ATÉ HOJE PODE NÃO SER SUFICIENTE.



Os grandes desafios não esperam que você esteja pronto para enfrentá-los. E o maior deles já está aí. Star Fox é o futuro dos videogames de ação. Imagine-se no controle de um poderoso caça interestelar fortemente armado, mas ainda em fase experimental.

Agora, pilote (e controle!) este caça a uma velocidade absurda contra as forças de invasão com tanques, naves de combate e armas laser. Eleve tudo isso à potência do chip Super FX, capaz de criar um fantástico realismo tridimensional como nunca se viu antes. O que você vai encontrar são inimigos mais rápidos e muito mais espertos, velocidade e ritmo alucinantes. Coragem, experiência e perícia. Junte tudo o que você já aprendeu até hoje, que o desconhecido está à sua espera. Entendeu porque só os melhores jogam aqui?



THE Best
play Here

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®
PLAYTRONIC

Stunt Race FX detona em gráficos, velocidade e diversão. Acelere!

Stunt Race FX

Aléluia! Depois de 2 mil anos de espera, vemos o novo jogo poligonal da Nintendo. Se valeu a espera? Bom, levamos em conta os dois lados da moeda poligonal. O lado ruim é que a Nintendo ainda não resolveu o problema da velocidade mas, como sempre, o nível de jogabilidade e diversão está lá na estratosfera. Os gráficos não deixam nada a desejar com detalhes surpreendentes (confira as participações de Mario, Kirby e Fox McCloud nos outdoors), tudo muito bem feito. O ponto negativo em gráficos é a tela extremamente cortada que jogando de um é horrível e de dois é insuportável. Na parte sonora vemos trabalho bem executado na diferenciação dos sons dos motores e um efeito de eco nos túneis como só o Super Nes faz. O jogo tem tantas opções que fica difícil jogar só uma vez, você fica voltando e voltando...

Stunt Race FX

TIPO:

Corrida

FABRICANTE:

Nintendo

MEMÓRIA:

8 Megabits

FASES:

Indefinidas

JOGADORES:

2



Botão A:

freio ou marcha ré

Botão B:

acelerador

Botão X:

pulo e buzina. Para escapar de outros carros

Botão Y:

boost ou nitro. Aumento da potencia do carro

Botão L e R:

Vira o carro rapidamente. Útil em curvas fechadas

Direcional para Esquerda ou Direita:

vira o carro lentamente

Direcional para Cima ou Baixo:

ajuste durante o pulo para amortecer a queda

Select:

mudança do ponto de vista: cockpit, perto e longe

Botão L + direcional para esquerda:

curvas muito mais rápidas para esquerda

Botão R + direcional para direita:

curvas muito mais rápidas para direita

Start:

pausa

Se liga nos carros !!!



4WD - Para iniciantes. Tem carenagem poderosa e uma aceleração ótima mas sua velocidade final é bem fraquinha. Sua direção é um pouco lenta.



COUPÉ - Para pilotos intermediários. A velocidade final é maior que a do 4WD mas a tração das rodas é baixa, assim não abuse do L e R nas curvas.



F-TYPE - Para feras. Tem carenagem e aceleração baixas. No entanto a velocidade final é a mais alta e a tração é média. Use-o nas classes avançadas.



2WD - No começo, você só pode selecioná-lo no Free Trax. Após terminar o Master Class você pode usá-lo nas outras opções. É o melhor veículo.



TRAILER - Este só pode ser usado durante os bonus games. É o carro mais lerdo e difícil de ser controlado (por ser um caminhão).

SPEED TRAX: é o jogo principal, onde você tem três dificuldades para escolher, NOVICE, EXPERT e, depois de terminar no EXPERT, aparece o nível MASTER. Cada classe tem quatro pistas e um bônus game no meio. Nela pilotando um truck, cada bandeirinha atropelada lhe dá tempo extra. Cada volta completada você ganha um carro adicional. Utilizando o short-cut você não encontra bandeirinhas. É possível ir direto para a terceira prova, dando um "skip" na tela inicial do bônus.



Foto: Designer de Gatti



STUNT TRAX: baseada nas disputas de Big Foot, você corre por 4 tipos de terreno cheios de obstáculos. Pegue o máximo de estrelas possível. Ao completar as 4, aperte o direcional para cima e aparecerá uma quinta opção onde você encontra mais 4 diferentes pistas onde se pilotam carrinhos de controle remoto. O objetivo aqui é destruir na porrada 3 adversários. Animal!

Diqinha: comece no Stunt Trax pilotando na Rock Field!

BATTLE TRAX: É a opção para 2 jogadores. Apesar de lenta é bem divertida. Agora você pode escolher entre 4 pistas diferentes em terrenos variados. Ganha quem completar 3 voltas primeiro ou se explodir o adversário. Aqui não há pedras para recuperar danos e boosts. Os danos são irrecuperáveis e o boost recupera-se sozinho. Atenção: o carro que está atrás recupera o boost mais rápido que o líder.



TEST RUN & FREE TRAX:

O TEST RUN é o treino para os iniciantes. Assim que terminar NOVICE CLASS no SPEED TRAX, esta opção vira FREE TRAX. Só quando você termina o EXPERT e o MASTER essas pistas podem ser escolhidas.

SVP vs. SFX

Round 2, Fight!

Já que Stunt Race é um jogo de corrida e poligonal é inevitável a comparação com Virtua Racing do Mega Drive. É uma escolha bem difícil. Se você gosta de velocidade, fique com VR, se você prefere um game com grande variação de pistas ("apenas" 28 contra 3 do Virtua) e modos de jogo pegue SRFX. Na guerra dos chips a SEGA provou que pode fazer o game mais rápido, mas a Nintendo provou que tem melhores designers de jogos. Tcherto?

Entenda a tela



Na Stunt Trax o painel muda: aparecem o tempo que você adicionará no fim de cada área e...



...o número de estrelas coletadas. Somem sua posição e número de vidas

SUPER NINTENDO

Luupi! Bateria!!

Conforme você joga a bateria de salvamento armazena suas partidas automaticamente. Inclusive os três melhores resultados das suas corridas em cada categoria. No Speed Trax, porém, só salva-se se você completar as 4 provas. Do contrário fica valendo o salvamento anterior. A bateria não salva as provas do Battle Trax. Confira os melhores tempos obtidos no Data Box. Para apagar todos os saves e zerar o game, digite na tela de abertura:

↑ ← ↓ →
X, Y, B, A

VOLTA DE APRESENTAÇÃO

Foto: Danner da
Gleif



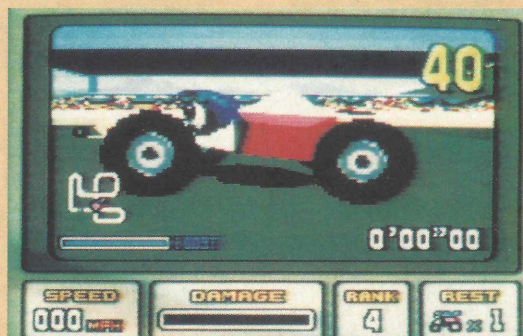
Bem realista! Depois de uma batida, o outdoor caiu!



Repare nos detalhes: aqui a ponte de madeira.



Saindo do Trailer para estraçalhar no Stunt Trax.



Saiba usar o boost, senão...



Atenção para a perspectiva perfeita do carro.



Não se descontrola em algumas curvas, senão SPLASH!!

S
E
N
T
I

Estrela:

acrescenta tempo ao seu timer. A azul adiciona 2 segundos e a amarela adiciona 5 segundos. As estrelas estão no Stunt Trax

Pedra azul:

recupera metade do seu boost ou nitro. Também está em todos os níveis da Speed Trax

Pedra vermelha:

recupera metade do seu nível de danos. Encontra-se em todos os níveis da Speed Trax

Bandeirinhas:

tempo extra nas fases de bônus com o truck. Para pegá-las basta passar por cima delas

G a m e m a n i a n ã o t e m i d a d e

LUANA PAVANI BERTACO

Já imaginou se em vez de ficarem te enchendo, seus pais, a irmã ou o irmão mais velho pedissem para jogar videogame ou micro com você? Pois é, tem gente que não acha tão legal assim porque depois que eles começam, é encrenca. Eles arrancam o controle de suas mãos e dizem: "Sai daí que agora quem vai jogar sou eu".

Se a banda de rock The Who tivesse composto hoje a trilha da ópera-rock Tommy, certamente a música mais famosa, Pinball Wizard, se chamaria Videogame Wizard. Quem comprova isso é Valdir de Souza, 36 anos. Desde adolescente ele gosta de jogos eletrônicos. Quando pinball era moda, Valdir gastava várias fichas para tentar chegar ao final do Space Valley. Hoje, apesar de ter um Mega Drive e um micro em casa para dividir com as duas filhas, Talita, de 15 anos, e Tatiana, 14, esse homem barbudo, com uma tatuagem enorme no braço, continua jogando arcade. Não mais Space Valley, mas sim jogos mais atuais que ele instala nas máquinas que fabrica há 15 anos, da marca Thander - com "a" mesmo - Games.

Grande parte de seus amigos possui uma máquina dessas em casa, para desespero de suas mulheres que, como a do Valdir, reclamam que os maridos passam mais tempo jogando do que com elas. E Dulce não deixa de ter razão. Quase todos os dias Valdir e as filhas alugam fitas, a maioria de competição esportiva, nas quais gastam, no mínimo, cerca de três horas. "Sou muito curioso, quero saber de todos os macetes, até por causa do meu trabalho", e completa: "além disso esqueço dos problemas da vida quando jogo".

Micro-maniacos

Outro aficcionado em PC games é o engenheiro José Eduardo Ribeiro, de 41 anos. Tudo começou com o Nintendo que ele deu a seus filhos. "Comprei o videogame para eles e acabei usando", diz o pai de Clara, 9 anos, Ana Tereza, 8, e Lucas, 5. Se antes José Eduardo pedia às crianças para dar uma "jogadinha", hoje são eles que querem usar o micro 486 DX 2, com monitor de 21" e recursos de multimídia do papai, apesar de terem ganhado um Super NES.



Depois que a garotada se diverte com jogos educativos, do tipo Esqueçeram de Mim, Mario World, Kid Pix, Tree House e outros, o paizão desafia a máquina no Doom, Mad Dog, X Wing (aquele do George Lucas), Indy Car Racing e mais alguns softwares que ele traz dos Estados Unidos. Só no Wolf 3D, por exemplo, o engenheiro virou quase uma noite toda. Quando viu que já estava ficando viciado foi desacelerando. Hoje, joga às vezes, mais em companhia dos filhos ou dos amigos. "Meus amigos não assumem que gostam, mas quando chegam aqui em casa e vêem o micro, sempre acabam jogando".

Há quem prefira aqueles joguinhos solitários, como Truco e Pequim, um tipo de domínio chinês. Esse é o caso de Dona Lida (não quis identificar o sobrenome), uma chinesa de 59 anos, há 46 no Brasil. Ela conta que, depois de fechar seu bazar, localizado na Avenida Paulista, chega em casa, liga a máquina às 21 h e só pára quando o relógio bate 3 h da madrugada. "Já passei 200 horas jogando durante um mês e cheguei quatro vezes ao final nesse período".

Super caretas

Não é só Dona Lida que acorda com olheiras por causa da mania dos joguinhos. Luciema Ting, de 31 anos, também já chegou a varar madrugadas para terminar um game. Agora, ela está dando uma moderada, apesar do entusiasmo com o Super NES que comprou em janeiro deste ano, logo depois de ter jogado uma única vez Street Fighter com um amigo. Até março passado, ela e o namorado, Sérgio Sapadjian, também de 31 anos, jogavam todo dia. É para quem acha que videogame é coisa de



Fotos Dauner de Guil

O fera Valdir debulhava pinballs na juventude. Agora constrói as próprias máquinas

"moderninhos", Luciema confessa: "Somos super caretas".

O casal não bebe, se veste nas melhores lojas, se diverte no cinema, teatro ou viagens - já foram a Aruba seis vezes - e não aluga cartuchos. "A gente gosta mesmo é de ter", explica a publicitária. Por enquanto, eles estão detonando o Super Mario e o Street Fighter em companhia de amigos ou do irmão de Luciema, João Wilson, de 20 anos, que freqüentemente vai até o apartamento dela, fugindo da mãe para poder jogar. "Minha mãe é da época do Atari, ela ainda acredita que videogame estraga a TV", diz "Luci", como é mais conhecida entre os amigos.

O consultor de empresas Márcio Faez

Caputo, 25, agora tem um Super NES para substituir seu velho Atari, mas nem por isso deixou o arcade de lado. Quando dá, ele aproveita a hora do almoço para torrar algumas fichas nas máquinas da Playland do Shopping Morumbi, principalmente as de corrida e porrada. "Sempre tem uns loucos de terno jogando por aqui".

Gravatas e bonés

Realmente, a quantidade de paletós e gravatas supera a de bermudas e bonés a partir do meio-dia nos fliperamas da cidade. Não é nada difícil ver grupos de homens aos berros, xingando o quanto podem quando reunidos em torno de uma mesma máquina que, segundo eles, sempre tem algum defeito.

André Tartuce, 24 anos, que trabalha na produção jornalística da MTV, já acha que fliperama é um desperdício de grana. Ele prefere jogar NCAA Basketball ou Mortal Kombat no seu SNES. Mas reclama que as fitas desse videogame não têm "sangue". "Nenhum jogo é nota 10". André também diz que não vale a pena ficar viciado. "O negócio é desenganar porque se acaba ficando anti-social". Disso ele tem experiência, pois até quando viajava em turma ele carregava o videogame junto.

Numa dessas vezes, durante um fim de semana no Guarujá, ele e seus amigos levaram cinco horas para chegar ao final do Papalégua, enquanto as garotas os esperavam para sair. "Foi um saco", diz a namorada de André, Daniela de Moraes Sarmiento, 19 anos. "Me senti a pior das companhias e, para completar, fui trocada por uma máquina". Pergunta se ele ainda leva o SNES nas viagens?

A bela Luciema varava madrugadas inteiras curtindo até o fim o Mário Bros.



Rolo Venda Compra

ALAGOAS

R Master System 2 - com controle, 2 cartuchos, skate e bola de basquete (Penalty), por Mega Drive com controle e cartucho. Geraldo, fone (082) 241-8824, **Maceió**.

AMAZONAS

R Street Fighter II - do Super NES, por Champion Edition do mesmo sistema. Só para pessoas de Manaus. Aldemir, fone (092) 236-4393, **Manaus**.

BAHIA

V Master System 3 - conservadíssimo, com 2 controles (sendo um turbo) e Bit System novo. Ana Caroline, fone (041) 37-9068, **Lauro de Freitas**.

V Revistas de Games - coleções completas e também revistas em quadrinhos. Tudo em perfeito estado. Barreto, fone (071) 312-5592, **Salvador**.

DISTRITO FEDERAL

R Turbo Game - completo, sem pistola e com 4 cartuchos, por Mega Drive. André, fone (061) 234-9296, **Brasília**.

R Máquina Love - 2 jogos de inteligência, pasta, mala pequena, por Super NES ou Mega Drive. João Paulo, fone (061) 585-7362 das 9:30 às 13:00 hs, **Brasília**.

R Master System - com controle, 6 cartuchos e pistola, por Dynavision ou Mega Drive, com pelo menos 1 cartucho. Thiago, fone (061) 380-1043, **Brasília**.

GOIÁS

R Genesis - com controle e 2 cartuchos, por Super NES completo e cartuchos do meu interesse. Joel, fone (062) 453-1490, **Caldas Novas**.

MARANHÃO

V Super Mario World - por US\$ 50. Ou troco por Top Gear 2. Paulo Ricardo, fone (098) 221-3779, **São Luis**.

MATO GROSSO DO SUL

V Mega Drive - japonês, com controle e cartuchos, por US\$ 150. Gian Carlo, fone (067) 787-4442, **Campo Grande**.

R Master System - com controle e Sonic na memória, mais Atari com 7 cartuchos, por Mega Drive. Carlos, fone (067) 421-8615, **Dourados**.

MINAS GERAIS

V Phantom System - com 2 controles e cartucho Rockman 5. Por ótimo preço. Cláudio, fone (031) 443-3686, **Belo Horizonte**.

R Mega Drive - com 3 controles, 3 cartuchos e skate, por computador completo. Guilherme, fone (031) 444-4382, **Belo Horizonte**.

R Master System - Super Compact, com cartucho, mais Turbo Game com 2 controles e 2 cartuchos, por Super

NES com 2 controles e cartucho. Bruno Emanuel G. Vieira, Rua dos Yês, 121, Ap. 201, CEP 31530-160, **Belo Horizonte**.

V VG 9000 - com 2 controles em ótimo estado. Troco também cartuchos para Top Game, Double Dragon 2 e 3 na caixa, por cartucho para Super NES. Rafael, fone (016) 651-1450, Ramal 541, **Furnas**.

R Star Ulrs - para Super NES, por qualquer outro do meu interesse do mesmo sistema. Gustavo, fone (038) 561-2128, **João Pinheiro**.

R Mega Drive - em ótimo estado, por Game Gear completo. Sergio Fabiano Tagliatti, Rua Marcelino Vaz Magalhães, 125, Bandeirantes, CEP 36047-200, **Juiz de Fora**.

R Turbo Game - com 2 controles turbos, 3 cartuchos, mais Odyssey com 2 controles e 2 cartuchos, tudo em ótimo estado, por Super NES com controles e cartuchos. Hadson, fone (038) 625-1184, **Varzelândia**.

PARAÍBA

C Mega Drive - ou Super NES. Ou troco por Turbo Game (volto a diferença). João Marcio, fone (083) 393-1218 (de manhã ou a noite), **Fagundes**.

PARANÁ

R VG 3000 - com 4 cartuchos, tudo em ótimas condições, por 2 cartuchos de Mega Drive do meu interesse. Midian, fone (0462) 3201707, **Coronel Vivida**.

V Mega Drive - com 2 controles, 10 cartuchos, fone

de ouvido, mais Master System com 2 controles e 2 cartuchos. Maykon, fone (041) 358-6604, **Curitiba**.

R Hi Top Game Turbo - com 2 controles, 2 cartuchos, adaptador J-72, 5 revistas de games, mais Mortal Kombat e Golden Axe 3, para Mega Drive. Tudo por Game Gear, com cartucho e fonte. Ricardo, fone (043) 324-3539, **Londrina**.

R MSX - com CPU, teclado, drive, 15 disquetes, mais Walkman Philips, por Mega Drive com controles e 2 cartuchos quaisquer. Luiz Haroldo Ferreira, Rua Capitão Goes de Moraes, 89, CEP 84045-970, **Ponta Grossa**.

PERNAMBUCO

R Cartuchos Super NES - Batman Returns, Golden Fighter e Street Fighter II, por Super Soccer 2 ou Striker (World Cup 94). Hermano, fone (081) 325-0115, **Recife**.

PIAUI

R Mega Drive 2 - com controle e 3 cartuchos (Sonic 2, Aladdin e Gynoug), por Super NES com controle e cartucho, ou Dynavision 3 ou ainda Turbo Game. Eli, fone (086) 232-4038, **Teresina**.

RIO DE JANEIRO

R Cartuchos Mega Drive - Batman Returns e Strider em perfeito estado, por Mortal Kombat. Jairo Quirino T. Júnior, Bracuhy, CEP 23900-000, **Angra dos Reis**, Caixa Postal 73171.

V Dynavision 3 - novo por US\$ 60. Cartuchos Mega Drive Fatal Fury - US\$ 25, Double Dragon II e Heavy Nova - US\$ 20. Mauro, fone (021) 767-8924, **Nova Iguaçu**.

C Game Genie - para Super NES em bom estado. Frederico, fone (021) 683-2181, **Rio de Janeiro**.

R Computador MSX - com fita Toque e teclado seminovo. Ótimo preço. Bruno, fone (021) 342-5132, **Rio de Janeiro**.

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

NOME

END

BAIRRO CEP

TEL. - DDD CIDADE

ESTADO ANÚNCIO R V C

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.

V Revista VideoGame - coleção completa, encadernada. Marcelo, fone (021) 245-0438, **Rio de Janeiro**.

R Final Fight - do Super NES, por Terminator ou Alladin do mesmo sistema. Luis Fernando, fone (021) 234-7818, **Rio de Janeiro**.

R Dynavision 3 - com controle e 5 cartuchos, mais Atari com 9 cartuchos e Bicicleta com 10 marchas, por Mega Drive com 2 controles e 6 cartuchos. Edson de Lima Pereira, Rua Laurinda, 200, Nova Iguaçu, CEP 26030-390, **Rio de Janeiro**.

R Turbo Game - com cartucho de 4 jogos, tudo em bom estado, por Master System 2, 3 ou Super Compact, com controle. Erisson Correia da Silva, Rua 38, casa 90, Padre Miguel, CEP 21725-680, **Rio de Janeiro**.

V Phantom System - mais 19 cartuchos, por US\$ 290. Também vendo 6 cartuchos de Super NES por US\$ 230. Roberto, fone (021) 325-3656, **Rio de Janeiro**.

V Dynavision 3 - com 2 controles turbo - US\$ 110. Para Nintendo: Top Gun 2 - US\$ 25, De Volta Para o Futuro 2 e 3 - US\$ 15, Captain Skyhawk e Tetris - US\$ 20. Para Mega: World Cup 92 - US\$ 25. Henry, fone (021) 542-1519, **Rio de Janeiro**.

R Bicicleta Caloi Cruiser - com garrafa d'água, por Mega Drive de preferência com cartucho. Luis Henrique, fone (021) 234-6409, **Rio de Janeiro**.

R Master System 2 - em bom estado, com 2 controles, 2 cartuchos, mais Ferrorama novo, por Mega Drive com controle. Ou vendo tudo. Flávio, fone (021) 331-2938, **Rio de Janeiro**.

R Máquina de escrever - Olivetti Lettera 82, portátil, com 2 anos de uso, mais 5 cartuchos Nintendinho 8 bits, por Mega Drive ou Super NES com pelo menos um controle. Vanessa, fone (021) 594-8275, **Rio de Janeiro**.

V Cartuchos Game Boy - entre eles Bart Simpsons, R-Type e Double Dragon 2. Matheus, fone (021) 286-1241, **Rio de Janeiro**.

R Cartucho Mega Drive - por outro de meu interesse. Marcelo, fone (021) 249-8691, **Rio de Janeiro**.

C Manual Phantasy Star - para Master System. Ramon, fone (021) 796-5821, **Rio de Janeiro**.

R Cartucho Mega Drive - Alien Storm e Street Smart, por Soccer ou Aladim. Anderson Silva, Rua Jorge Rudge, 44, CEP 20550-220, **Rio de Janeiro**.

RIO GRANDE DO SUL

R Gradus 3 - por qualquer um desses cartuchos: Contra 3, Mortal Kombat, Street Fighter 2, F-Zero. Também compro. Wilson Miranda, Rua Projetada B, 390, **Pântano Grande**, CEP 96690-000, **RS**.

R Master System - com 2 controles, pistola Light Phaser, cartucho (Gangster Town) e 2 jogos na memória, por Super NES ou Mega Drive com no mínimo controle e cartucho. Carlos, fone (055) 322-3417, **Cruz Alta**.

R Sega CD - com 3 CDs por Jaguar com 2 controles e cartucho. Maurício, fone (051) 343-4872, **Porto Alegre**.

V Mega Drive - japonês, com Sonic 2 e cartucho, tudo na caixa. Ótimo preço. Anderson, fone (051) 332-4398, **Porto Alegre**.

SANTA CATARINA

R Cartuchos para Super NES - A Lenda de Zelda e Parodius, por outros de meu interesse. Roberto, fone (0482) 49-1584, **Florianópolis**.

SÃO PAULO

R Phantom System - com 2 controles, adaptador e 5 cartuchos, mais Game City (sistema Nintendo) com 2 controles, por Super NES com controle e cartucho. Oliver, fone (0155) 52-1211, **Apiáí**.

R Battleloads - por Mega Man X. Erick, fone (0192) 41-6586, **Campinas**.

R Phantom System - com 3 controles (sendo um Turbo), adaptador e 3 cartuchos, por Mega Drive ou Super NES de preferência com 2 controles. Daniel, fone (0192) 53-5523, **Campinas**.

V Street Fighter 2 - original do Mega Drive, por R\$ 16. Murilo, fone (0192) 27-7850, **Campinas**.

R Phantom System - completo, com 2 controles (sendo um Pró-3), adaptador, pistola e 4 cartuchos, por Master System 2 com controle e Alex Kidd na memória. André Luis Borges, Rua Registro, 30 - Ariston II, CEP 06390-420, **Carapicuíba**.

R Geniecon - com Game Genie embutido, 2 controles e 8 cartuchos, por Mega Drive com ou sem controle. Rubem, fone (011) 727-4285, **Carapicuíba**.

R StarFox - semi-novo original (americano), por Street Fighter 2 Turbo (americano). Fernando, fone (011) 456-8237, **Diadema**.

R Super NES - com controle, por PC 486 e volta diferença. Ivan Carlos, fone (0188) 21-4578, **Dracena**.

V Game Gear - na caixa, mais cartucho Space Battle, por US\$ 150. Edmilson, fone (011) 702-8396, **Osasco**.

V Street Fighter 3 - para Nintendo, bom preço. Alexandre, fone (011) 702-6241, **Osasco**.

V Super NES - completo com cartucho e uma semana de uso, por US\$ 280. Emmanuel, fone (0182) 22-0150, das 14:00 às 19:00 hs, **Presidente Prudente**.

V Cartuchos Super NES - Final Fight, Battleloads, Super Soccer, Street Fight. Rogério, fone (011) 455-2728, **São Bernardo do Campo**.

R King of the Monsters - do Super NES, por Batman Returns. Carlos Henrique, fone

(011) 448-3196, **São Bernardo do Campo**.

R Blade Eagle 3-D - para Master System, por Super Futebol 2 ou Renegade do mesmo sistema. Daniel, fone (011) 753-7323, **São Bernardo do Campo**.

V Mega Drive - japonês por US\$ 130 e Sega CD por US\$ 450. Rogério, fone (011) 455-2728, **São Bernardo do Campo**.

R Turbo Game VG 9000 - semi-novo, com 2 controles e 2 cartuchos, por Master System. Ricardo, fone (0123) 22-8430, **São José dos Campos**.

C Game Genie - usado em bom estado ou novo. Rodrigo, fone (0123) 29-5184, **São José dos Campos**.

R 5 Fitas da Abril Video - por Game Boy em ótimo estado e cartucho. Roberto, fone (011) 260-5191, **São Paulo**.

V Super NES - completo com os cartuchos Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat, Starfox e Robocop x Terminator. Ricardo, fone (011) 910-1259, **São Paulo**.

R Mortal Kombat - e Street Fighter II Turbo, do Super NES, pelas mesmas para Mega Drive. José Marcos, fone (011) 914-9290, **São Paulo**.

R Master System 2 - com 2 controles (Pro-1 e Rapid Fire), mais Turbo Game na caixa com 2 controles e 3 cartuchos e 80 revistas de games, por Mega Drive. Clebber, fone (011) 996-1008, **São Paulo**.

V Computador MSX Expert Plus - completo, 2 drives, teclado, controle e 50 jogos, semi-novo. Leonardo, fone (011) 549-4797, **São Paulo**.

V Cartuchos Super NES - Super Star Wars, Street Fighter II Turbo e outros. Fábio, fone (011) 67-4814, **São Paulo**.

R Super NES Baby - com controle TPC-5, por Sega CD com qualquer cartucho. Leandro César Maria Fernandes,

Av. Prof. João Batista Conti, 997 e 928, Ap. 21-B, Itaquera, CEP 08255-210, **São Paulo**.

V Mega Drive 2 - ótimo preço, mais cartuchos Tiny Toon, Flintstones, Sonic e Taz Mania. João Eduardo, fone (011) 298-9621, **São Paulo**.

R Cartuchos - Master System, Mega Drive, Nintendo e Super NES. José Aláirio, fone (011) 255-0194, **São Paulo**.

V Odyssey - com 7 cartuchos, bem baratinho. Wagner, fone (011) 63-4043, **São Paulo**.

R Sonic Blast Man - para Super NES, por qualquer outro do meu interesse. Edgard, fone (011) 591-2737, **São Paulo**.

V Nintendo americano - na caixa, com 2 controles, fone estéreo e adaptador, por US\$ 80. Antônio Henrique, fone (011) 919-7874, **São Paulo**.

R Super NES - completo, com 2 cartuchos, por Micro PC 286 ou 386. Luciano, fone (011) 520-4100, **São Paulo**.

R Master System 3 - com 4 cartuchos em bom estado, por Mega Drive com controle. Alexandre Pereira de Lima, Rua Lacerda Marques, 583, CEP 02440-200, **São Paulo**.

R Trojan - original, para Nintendo americano e Mini-Game (basquete), por 2 cartuchos de meu interesse, dependendo do cartucho pago a diferença. Edimar Roberto Siqueira, Rua Capitão Mor Luís Mafra, 125, CEP 08341-290, **São Paulo**.

V StarFox - para Super NES, original, com manual em português, por US\$ 50. Cassiano, fone (011) 941-1773, **São Paulo**.

V Top Game - semi-novo, com 3 controles (sendo um Turbo), ótimo preço. Alexandre, fone (011) 919-6531, **São Paulo**.

R TV 5" - com fonte e cabo adaptador, por Agenda Eletrônica 64K ou 32K. Gabriel, fone (011) 875-9575, **São Paulo**.

C Phantasy Star - para Master System. Luiz Fernando, fone (011) 872-5578, **São Paulo**.

R Atari 2600 - com 168 jogos, por qualquer video game do sistema Nintendo. Ou vendo por US\$ 60. Renato Dalmo Lucas Lemos, Rua Prof. Anibal Monteiro Machado, 279, Rio Pequeno, CEP 05361-000, **São Paulo**.

R World Grand Prix - para Master System, por Jogos de Verão do mesmo sistema. Leandro, fone (011) 202-5198, **São Paulo**.

C ToeJam & Earl - para Mega Drive, preço a combinar. Juliano, fone (011) 999-9122, **São Paulo**.

R VG 9000 - em ótimo estado, com manual, 4 controles e 3 cartuchos, por Mega Drive ou Super NES, Pago a diferença. Marco Antonio Caldereiro, Rua Afonso Lopes Vieira, 200, CEP 02671-001, **São Paulo**.

V Super NES e Sega CD - novos na caixa sem uso, ótimo preço. Pedro, fone (011) 205-9099, **São Paulo**.

V Cartuchos Mega Drive - em ótimo estado e bom custo. Rodrigo, fone (011) 298-3067, **São Paulo**.

R Atari 2600 - com 2 controles e 12 cartuchos contendo 39 jogos, por Máquina Fotográfica com flash de preferência da marca Yashica. Reinaldo, fone (011) 425-7204, **São Roque**.

R Impossible Misson - de Master System, e 7 revistas de games, por alguns desses cartuchos do mesmo sistema: Mortal Kombat, Jurassic Park, Street of Rage 2 e Prince of Persia. Luiz F. de Oliveira, Rua Oerias, 167, CEP 11340-030, **São Vicente**.

Clubes

SUPER MEGA CLUBE

Somos especializados em Super NES e Mega Drive. Para se associar envie mensalmente dicas destes sistemas. Não temos jornalzinho. Maiores informações são enviadas por carta. Nosso endereço é Rua Otacilio Dias Pereira, 35, beco, fundos, casa 2, Cabral, CEP 26510-150, **Nilópolis, RJ**. Na primeira carta envie seus dados completos, 1 foto 3X4, 1 selo e R\$ 1.

ACTION GAME CLUB

Nosso clube trabalha com Super NES, Mega Drive e Nintendo. Temos jornalzinho, campeonatos e seção de recordes. Para associar-se basta enviar R\$ 1 e você receberá nosso jornalzinho carregado de dicas. O endereço é BR 101, km. 412, 492, Cidade Alta, CEP 88900-000, **Aranaguá, SC**.

THE BEST OF GAME A NEW PAPER INFORMATION

Chegou o mais novo jornal de dicas exclusivo para Super NES. Aqui você escolhe se quer recebê-lo por mês ou por semana e ainda recebe extrato de débito quando paga a taxa. As quatro primeiras inscrições receberão uma fita do vídeo-clip *Dangerous* do Michael Jackson. Escreva já! Mande R\$ 4, 2 fotos 3X4, xerox da identidade e demais dados pessoais para Conj. Dom Eugênio Salles, Caminho-H, bloco 7, 1, Periperi-Urbis, CEP 40710-000, **Salvador, BA**. Maiores informações pelo telefone (071) 521-2126.

JUNIOR'S GAME CLUB

Somos especializados em Super NES e temos jornal mensal repleto de dicas e promoções. Mande apenas R\$ 1 por mês e 2 fotos 3X4 para ganhar jornal e carteirinha. Os

20 primeiros sócios concorrerão a uma fita NES. Não fique por fora, escreva agora mesmo para Rua Emiliano Pernetá, 653, apto. 33, CEP 80420-080, **Curitiba, PR**.

CLUBE MORTAL GAMES

Este é o único clube especializado em Mortal Kombat do Master System. Não cobramos nenhuma taxa, basta enviar selo para resposta. Mande suas dúvidas e seja o mais novo sócio deste clube. Av. Presidente Kennedy, 595, Ovídio Guerra, CEP 33400-000, **Lagoa Santa, MG**.

CLUBE MASTER

Acaba de ser fundado o mais novo clube especializado em Master System. Para ficar sócio é bico: envie seus dados e R\$ 1 de taxa de inscrição e mais R\$ 2 de 4 em 4 meses. Vai ter jornalzinho e dicas muito quentes. Nosso endereço é Rua Eli de Carvalho, 95/110, CEP 33900-530, **Ribeirão das Neves, MG**.

VIRTUAL GAMES CLUB

Nosso clube detona Mega Drive, Super NES e Master System. Fazemos o possível e o impossível para conseguir dicas animalescas. Se você se interessou envie carta selada para resposta para Rua Teiú, 27, Cidade A. E. Carvalho, CEP 08223-030, **São Paulo, SP**.

WORLD GAMES CLUB

Temos as melhores dicas, passwords e passagens secretas para quem tem Mega Drive e Super NES. Nosso jornalzinho, o *Game News*, está re-che-a-do de dicas. Escreva para nós! O endereço é Rua Araújo Leite, 23-32, apto. 121, Altos da Cidade, CEP 17043-070, **Bauru, SP**. Não esqueça de enviar seus dados pessoais, 1 foto 3X4 e R\$ 1.

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.

cartas



PROMOÇÃO POLAROID

A Promoção Instantânea "VideoGame-Polaroid" chegou ao fim. Revelamos agora - tão rapidamente quanto a câmera 636 CL da Polaroid - o nome dos três leitores sortudos que receberão os Kits da Promoção da edição 38 de VideoGame. Não foi você? Não desanime, todo mês uma nova promoção onde você também pode ganhar!

Os premiados são Felipe M. D. Milani, São Paulo, SP; Fernando Raposo, Recife, PE e Stella Elia Martins, São Paulo, SP.

PASSWORDS PARA MEGA DRIVE

Eu gostaria de saber todos os passwords do Tiny Toon e algum fera do Road Rash 2. É possível?

Irwing Candanedo Avila
Canoas, RS.

É possível sim, Irwing. Detone com o coelhinho usando estes códigos:

2ª fase: MYBK LDDL DLBG LDDD DDTY

3ª fase: NBBB TKLL LDBB TGD LNLV

4ª fase: MHBB TZKL DLBB TZGD LDTM

5ª fase: PJBB TZZK LLBB TZZG DLDJ

6ª fase: GJBB TZZW DLBB TZZB LDDT

7ª fase: MQBB TZZW ZKBB TZZQ ZGMZ

E arrepie com uma Diablo 1000 no level 5 de Road Rash 2 com este código: 0F8Q 5I08. Nada mal, não Irwing?

CADÊ OS FABRICANTES?

Oi, gente! Eu queria saber o endereço da Playtronic e o da Sega no Brasil.

Jean Rodrigo Cackman
Pato Branco, PR.

Ahá! Vai dar bronca na galera, hein Jean? Tá certo! O da Playtronic é Rua Alexandre Dumas, 1.901, bloco B, 6o. andar, Chácara Santo Antônio, CEP 57.047-008, São Paulo, SP. O da Sega, ou melhor, da Tec Toy, é Av. Ermanno Marchetti, 571, Lapa de Baixo, CEP 05038-000, São Paulo, SP. Manda bala!

LANÇOU OU NÃO LANÇOU?

Estou com algumas dúvidas: o game Mortal Kombat já saiu para o Nintendinho? E o Sonic já saiu ou não vai sair para este sistema? Ouvi dizer que sim, mas...

Walmir Semêncio Brilhante
Dourado, SP.

Na na ni na não, Walmir! O Mortal saiu para Super NES, Mega Drive, Master System, Game Boy e Game Gear, o que já está muito bom, não? Agora, o Sonic no Nintendo seria um sacrilégio. Ele é exclusivíssimo da SEGA e tão cedo não estará nos consoles Nintendo. O mesmo acontece com relação ao Mario Bros nos consoles SEGA. Quem sabe num futuro distante...

SUPER 32X:

QUEM É ESSE CARA?

Rola por aí que a Tec Toy vai lançar um acessório chamado Super 32X, capaz de rodar games de 5a. geração no Mega Drive. Qual o formato desse acessório e como será encaixado no Mega? Quanto custará? Será necessário ter o Sega CD acoplado ao Mega? Será compatível com o Saturno?

Jair Alves
São Paulo, SP.

Olha, Jair, por enquanto não há muitas certezas quanto ao formato. Mas será muito parecido com o adaptador para Master e portanto encaixe parecido. Não será necessário acoplá-lo ao Sega CD. Agora vamos às más notícias: ele não será compatível com Saturno e seu preço ainda não está definido. Só nos resta aguardar.

"QUE PORTÁTIL EU COMPRO?"

Não sei se compro um Game Boy ou um Game Gear. Vocês poderiam me dizer quais são os principais acessórios de cada um e o preço dos consoles e cartuchos? Qual vocês acham que vale mais a pena comprar?

Jean Carlos Boeira
Santa Rosa, RS.

Ô perguntinha difícil, Jean! Esta questão é muito pessoal e não há um videogame portátil melhor do que outro. Ambos tem muitos acessórios e vantagens. Pergunte a algum amigo que tenha algum desses portáteis o que ele acha. Veja as características de cada um: o Game Boy, da Playtronic, custa R\$ 140,00 e têm 24 títulos lançados no Brasil (R\$ 40,00 em média). Dispõe de 31 acessórios, como adaptador para Super NES, bateria recarregável, amplificador, iluminador de tela, entre outros. O Game Gear, da Tec Toy, custa R\$ 260,00, é colorido e cada cartucho sai em média R\$ 35,00. Tem 7 acessórios lançados no Brasil, como lente de aumento, cabo para link, adaptador para TV, adaptador de alimentação para acendedor de cigarros de carro, entre outros. No Brasil a Tec Toy já lançou 53 títulos do Game Gear. Agora você decide!



Foto: Divulgação

Game Boy: 31 acessórios

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
(Super Nintendo)

Tetra Passwords:

- Crazy Ball - X A B Y Y B A X
 - Super Offence - R R R R R L R
 - Super Defence - L L L L L R L
 - Super Kicks - B A B B B B B B B B
 - Dream Team - A A B B Y Y X X
 - Curve Ball - B A R B Y L
 - Super Goalie - A A A A Y Y Y Y Y
 - Invisible Walls - Y Y Y X A A A B
 - Brasil X Austrália (tournament) -
C 7 4 B G 5 P 1 M 8 7
 - Brasil X Suécia (liga) -
5 N 1 N R 1 T X K
 - Brasil X Grécia (playoff's) -
3 C B B G 8 5 1 9
 - Brasil Campeão -
K Q P W G 5 1 1 H 8 5
- Fernando Donisete
Diadema, SP.
- Júlio Cesar Thomazoni
Três Barras, PR.
- Rodrigo O. Hashi
São Paulo, SP.
- Rodrigo Araújo G. da Silva
São Paulo, SP.



Fotos Arquivo

MARIO IS MISSING
(Super Nintendo)

Alguns passwords:

- Fase 1 - B C V 3 N D V
- Fase 2 - Y g W K N D H
- Fase 3 - 5 V L 2 3 W g
- Fase 4 - O 5 6 7 I Y x
- Fase 5 - L D Z N S Y J
- Fase 6 - X H G Z 6 X J
- Fase 7 - X J 2 7 P P Y
- Fase 8 - 6 T T 1 N 4 3
- Fase 9 - * S R R 6 M K

Bruno Moraes de Rezende Santos
Rio de Janeiro, RJ.



LINUS
(Nintendo)

Super Password: Na tela de passwords digite R A N G E L E J A D I N A X C L E E F A. Depois aperte Start e inicie o game normalmente. Desta maneira você conseguirá US\$ 86 e uma infinidade de coisas como teletransportador, pólvora e outros itens.

Rangel M. da Silva
Jacinto Machado, SC.



ECCO THE DOLPHIN
(Mega Drive)

Todos os passwords:

- Fase 2 - W V Q I Q D C K
- Fase 3 - C S T P F A D K
- Fase 4 - S F M U L K A Y
- Fase 5 - E Q U S R E F G
- Fase 6 - G H E E K T E C
- Fase 7 - E R H I O T E V
- Fase 8 - U K C X N T E N
- Fase 9 - M K Y A O T E F
- Fase 10 - M X A B O T E V
- Fase 11 - I D G T K T E R

Alisson C. Chaurais, Gustavo e
Jeferson R. Chaurais
Palhoça, SC.

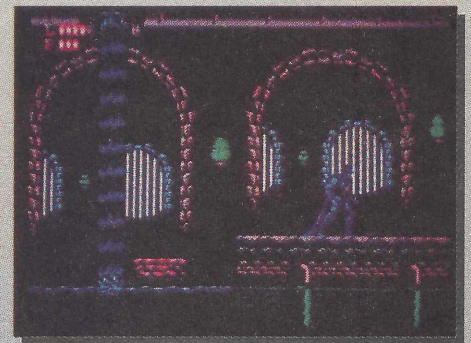
BATMAN
THE RETURN OF THE JOKER
(Nintendo)

Todos os passwords:

- Fase 2 - N M L L
- Fase 3 - L G Z Q
- Fase 4 - G N Y F
- Fase 5 - Q G V N
- Fase 6 - F F H G
- Fase 6.2 - C K G Q
- Fase 7 - G P Z T

William Rodrigo da Silva
Piracicaba, SP.

Vagner Aparecido da Silva
Osasco, SP.



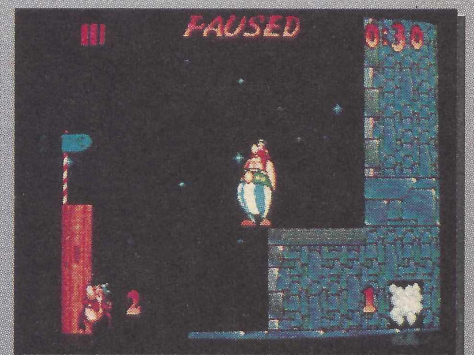
ASTERIX - THE GREAT RESCUE
(Mega Drive)

Todos os passwords:

- Fase 2 - Roman Encapment - I N S U L A
- Fase 3 - The Forest - C O N D O R
- Fase 4 - Germany - V I E N N A
- Fase 5 - Roman Galley - A V A L O N
- Fase 6 - Rome - D U L C I S

Márcio Ferreira de Freitas
São Gonçalo, RJ.

Lúcio Adriano Görck
Santa Cruz do Sul, RS.
Moisés Stefano Barel
Santa Gertrudes, SP.



Galeria dos Feras

	TIPO	GAME	NOME	ESCORE
SNES	Clássicos	Super Mario Kart (4)	Daniel B. de Oliveira	Best Time 1'00"17 Best Lap 0'11"92
		F-Zero - Mute City I (3)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	Best Time 2'03"01 Best Lap 0'23"14
		StarFox (1)(N)	Marcos B. Siqueira e Carlos Oliveira	60.000 (100%)
		Axelay (-)		
	Hot Games	Final Fight 2 (3)	Gustavo A. Assalim	4.854.506
		Addams Family II (11)	Bruno P. Guerra A. J. E.	84.494.550
		R-Type III (-)		
		Actraiser 2 (-)		
		Sunset Riders (3)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	978.070
	Empire Strikes Back (-)			
	Desafios	Last Action Hero (-)		
		Equinox (1)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	TERMINADO
MEGA	Clássicos	Pit Fighter (8)	Equipe Thunder Game	2.254.680
		Lightning Force (-)		
		Air Buster (2)	Equipe Droids	1.140.260
	Hot Games	Aliens 3 (1)	Júlio César Thomazoni	8.618.200
		Terminator 2 (7)	Jean Pierre Ferrari	99.998.539
		Sonic The Hedgehog 2 (-)		
		Havoc (-)		
	Desafios	Shadow of the Best 2 (-)		
	NES	Clássicos	RC Pro-AM (6)	Luiz Otávio G. M.
Ninja Gaiden (-)				
Hot Games		TMNT 2 The Arcade Game (3)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	266.590
		Tiny Toon Adventures Score (4)	Ronaldo Ferreira M.	1.252.800
		Robocop 2 (3)	Dionísio Cason	51.546.800
		Mega Man 6 (-)		
Desafios		Fire Emblem (-)		
MASTER	Clássicos	The Secret of Shinobi (3)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
		Sonic The Hedgehog (11)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800
		R-Type (-)		
	Hot Games	Asterix (11)	Dionísio Cason	3.492.600
		Masters of Combat (-)		
		Sonic The Hedgehog 2 (-)		
	Desafios	Alien Syndrome (-)		
		Populous (N)	Miguel Rapalli Neto	Mundo 5.119

Um novo Desafio foi superado no Master, mas o Alien Syndrome está intocável! O destaque ruim fica para Mega e NES que não tiveram nenhum recorde novo este mês. Que dureza! Em SNES o StarFox acumulou feras e deve cair na próxima edição!!

A Galeria está de cara nova... mas com muitos recordes bem antigos. Que tal tirá-los daí? O número entre parênteses indica quantos meses o escore está na Galeria sem ser batido. O "N" indica recorde novo e traço indica que ninguém mandou recorde destes games. Mande a foto com seu recorde - ou tela do fim do game, para os Desafios - para Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP, NÃO ESQUECENDO de anotar no verso o seu nome, o nome e o sistema do game e a pontuação obtida. Galeria dos Feras só a VideoGame tem!!!

SUPER NINTENDO

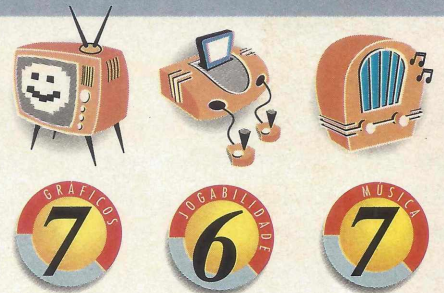
Eis o polêmico jogo que deu o processo da Capcom contra a Data East nos EUA. Dessa vez a Data Xerox - como ficou conhecida - levou a melhor e não teve que pagar os *copyrights*, pois o juiz declarou que é impossível a Capcom registrar os golpes e características dos seus personagens. Não sabemos o porquê de tanta confusão para um jogo tão normal. O esquema de jogo é realmente bem parecido com *Street*, com golpes e magias idênticas acionados pelos mesmos comandos: *Yoga Flame*, *Hadouken* e *Sonic Boom*. Os gráficos não impressionam, os cenários são simples com colorido fraquinho. Os personagens demonstram pouca criatividade e o legal, na verdade, são os chefes, *Clown* e *Karnov* (lembram?). Mas não é possível jogar com eles por enquanto. O som até que está razoável com bastante vozes digitalizadas, mas não justificam um pega na justiça. Este game não ficou bom nem no NEO-GEO onde pode-se jogar com os chefes. Mas não custa testar. Fight!

Fotos: Doumer de Giulii



Fighter's History

TIPO: Luta
 FABRICANTE: Data East
 MEMÓRIA: 20 Megabits
 FASES: 11
 JOGADORES: 2



Nove lutadores: todos com cara de mau. Fight!!



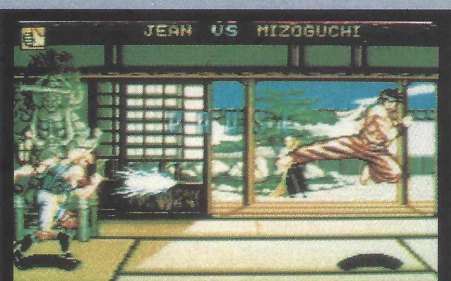
RAY

Big Tornado: ↓ ↘ + soco
 Ray Kick: ↓ ↙ + chute
 Head Butt: ↓ ↘ + soco
FEILIN
 Claw Attack: ↓ ↘ + soco
 Jumping Claw Attack: durante o pulo ↓ ↘ + soco
 Flash Punch: ↓ 2s, ↑ + soco



MATLOK

Spit Blade: ← 2s ↓ + soco
 Break Attack: ↓ 2s ↑ + chute
 Over Head Kick: ← 2s ↓ + chute
RYOKO
 Rolling Attack: ← 2s ↓ + soco
 Izuna Otoshi: de perto 360° no direcional + soco forte



MIZOGUCHI

Tiger Spirit: ↓ ↘ + soco
 Koryusei: ← ↓ + soco
 Aerial Kick Combo: ↓ ↘ + chute. Repita várias vezes o movimento
JEAN
 Le Rose: ← 2s ↓ + soco
 Sliding Kick: ↘ + chute



MARSTORIUS

Reversal Kick: ← 2s ↓ + chute
 Typhoon Punch: ← 2s ↓ + soco
 Typhoon Aerial Attack: ↓ 2s ↑ + soco
 Double Body Slam: de perto 360° no direcional + soco



LEE

Running Punch: ↓ ↘ + soco
 Air Kick: ↓ ↘ + chute
SAMCHAY
 Punch Wave: ↓ ↘ + soco
 Knee Attack: ↓ ↘ + chute

S U P E R N I N

A softhouse NAMCO corre contra a maré e lança um cart animal com apenas 16 mega

yu-yu-hakushu

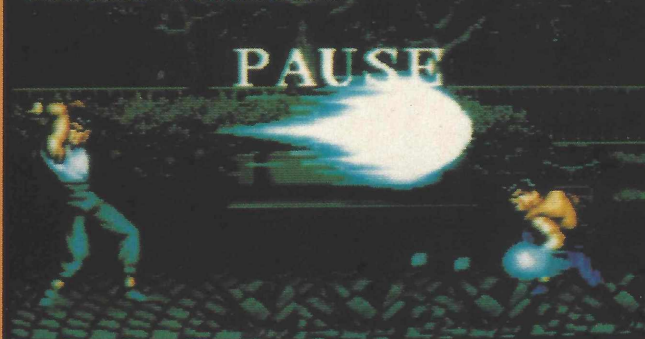
Um game animal e inovador chega à sua segunda versão. Nenhum outro jogo de luta teve tantos personagens (18!!) e com tantas "historinhas" com cenas animadas no meio das fases. Tudo isso com apenas míseros 16 meguinhas, nessa era de Super Street com 40 Mega... A milagreira Namco continua com o formato de 16 mega contrariando as expectativas de sempre aumentar o número de megas nas continuações. A empresa decidiu não continuar a história de Yusuke e Cia. com o mesmo estilo de jogo. Ao invés disso, optou por contar a mesma história com um estilo diferente. O número de personagens diminuiu mas todas contam com dois tipos de socos e chutes e pelo menos três golpes especiais acionados com seqüências a là Street. Para aumentar a jogabilidade há três barras marcadoras na tela: a de cima, obviamente mede a energia; a de baixo marca o "espírito" para usar as magias e a do canto mostra o nível de consciência: quando a barra encher a personagem fica tonta. Seguindo a linha dos jogos da SNK, o game contém golpes "nervosos" que são ativados só quando a barra de energia estiver no osso e o "espírito" cheio. Som e gráficos razoáveis mas jogabilidade, que é o que interessa, lá em cima. Apenas um ponto contra: certas apelações muito fáceis de fazer e impossíveis de sair.

Yu-Yu-Hakusho 2

TIPO: Luta
FABRICANTE: NAMCO
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 2

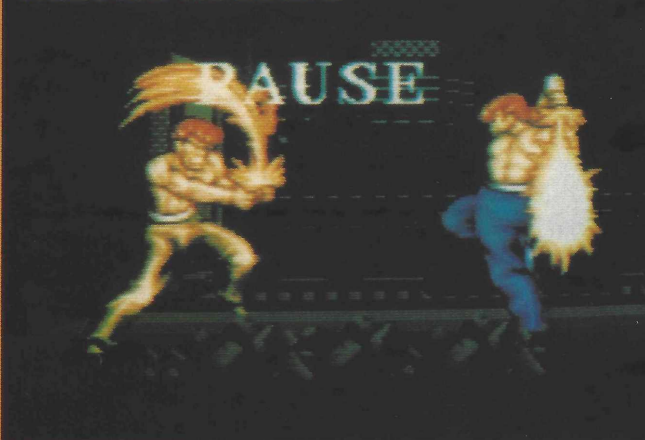


Yusuke Urameshi



Reigan: ⬇ ⬇
+ X ou Y.
Shotgun: ⬇ ⬇ ⬇
+ X ou Y.
Round Kick:
⬇ ⬇ ⬇
+ A ou B.
Super Reigan:
⬇ ⬇ ⬇ ⬇
+ [X + R].

Kazuma Kuabara



Hammer Attack:
⬇ ⬇ + X ou Y.
Baseball Bat:
⬇ ⬇ + A ou B.
Double Sword:
⬇ ⬇ + X ou Y.
Running Sword Attack:
⬇ ⬇ ⬇ + X ou Y.
Kyodaireikibou:
⬇ ⬇ ⬇ ⬇
+ [X + R].

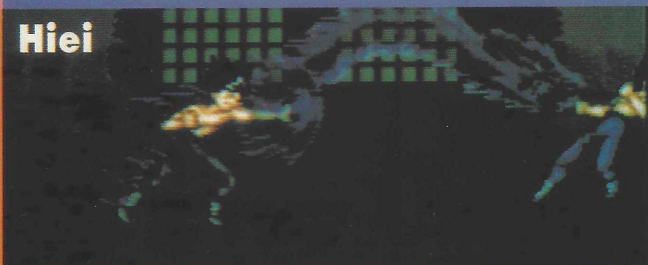
Fotos: Daumer de Giuli

Kurama



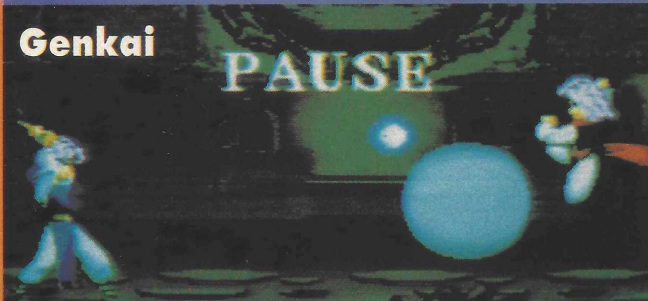
- Rose Hurricane: ↓ ↑ + X ou Y.
- Rose Whip: ↓ → + X ou Y.
- Slide: ↘ + A ou B.
- Youkohenge: ← ↓ → ↓ + (A + R).

Hiei



- Teleport: ↓ → ↓ + X.
- Dark Sword: ← ↓ → + X ou Y.
- 100 Sword Attack: pressionar X ou Y rapidamente.
- Jaouensatsukokuryuha: → ↓ ↘ → + (X + R).

Genkai



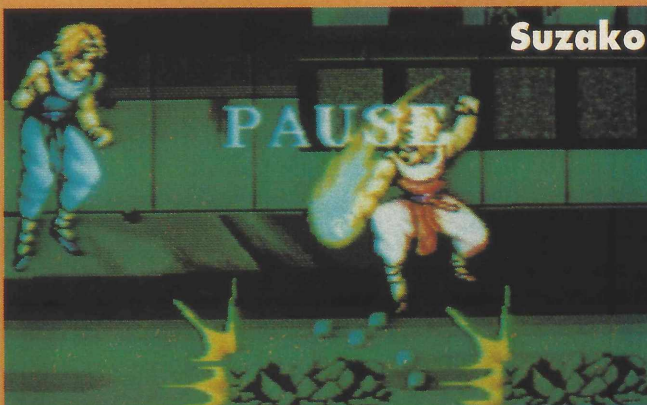
- Reigan: → → + X ou Y.
- Jumping Reigan: durante o pulo ↓ → + X ou Y.
- Reikoudan: → → → + X ou Y.
- Janken: → ↓ ← + X ou Y.
- Surprise Kick: ← → + A ou B.
- Super Reigan: → ↓ ← → + (X + R).

Togura PAUSE



- Round Kick: ↓ ← + B ou A.
- Ground Blow: ↓ ↑ + Y ou X.
- Darkness Body Blow: ↓ ← ↓ → + X e R.

Suzako



- Jumping Bakuretsuken: ↓ ↑ + X ou Y.
- Bakuretsuken: ← → + X ou Y.
- Kuraikouha: ← → + A ou B.
- Shichikuankokuraikouha: ↓ ↑ + (A + R).

Jin



- Shurasenbuken: → → → + X ou Y.
- Hurricane Punch: ↓ ← + X ou Y.
- Aerial Attack: durante o pulo ↓ ← + X ou Y.
- Double Shurasenbuken: ← ↓ → + (X e R).

Fire Ball:

↓ → + X ou Y.

Whisky Attack:

→ ↓ → + X ou Y.

Super Fire Ball:

← → + X ou Y.

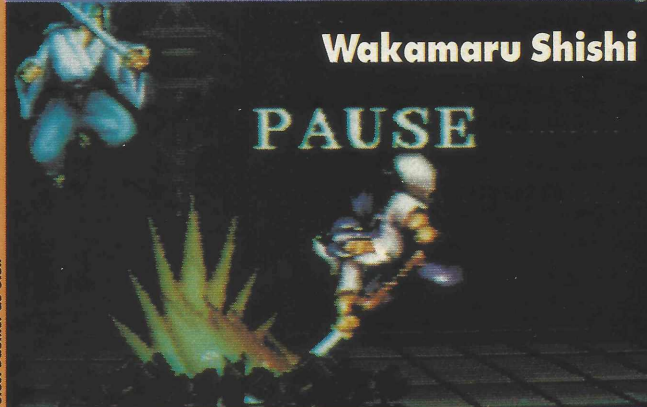
Critical Head Butt

(perto do oponente): → → ← + (X + R).



Tchuu

Wakamaru Shishi



- Spirit Attack: ↓ → + Y ou X.
- Spirit Sword Attack: ↓ ↑ + Y ou X.
- Bakutodokushokusou: → ↓ ← + (A e R).

Quando convidaram Barkley para fazer um game ele disse: "Só se for de rua!" Aí está!!

Charles Barkley um dos maiores astros da NBA, a liga de basquete profissional americana, ganha agora o seu próprio game. Agora ele e um companheiro devem lutar, oops, jogar contra 16 caras que parecem ter acabado de sair da prisão. As habilidades de cada jogador variam dependendo do seu ataque e defesa. Um bom ataque consiste em jogar bem de dois e três pontos e enterrar de qualquer distância. Para se defender bem é preciso muita prática e escolher um jogador com boas habilidades nos tocos, rebotes e roubadas de bola. Sem esquecer das porradas animais. As opções são variadas e interessantes. Os gráficos do jogo em si são bem loucos, com grande variedade de cenários e percebe-se bem as características físicas dos personagens. Já a música é bem de rua mesmo, uma boa idéia, mas mal executada. É um estilo bem funky, com batidas ritmadas que está começando a ganhar espaço no coração dos gamemaniacos desde Streets of Rage I. Depois do NBA Jam outros jogos de basquete ficaram bem pra trás. Ambos tem muitos movimentos, mas neste faltou qualidade aos mesmos, o que tornou a diversão regular. Mas como se joga até com quatro jogadores, é da hora. Enfim, um jogo razoável, digamos, na média.

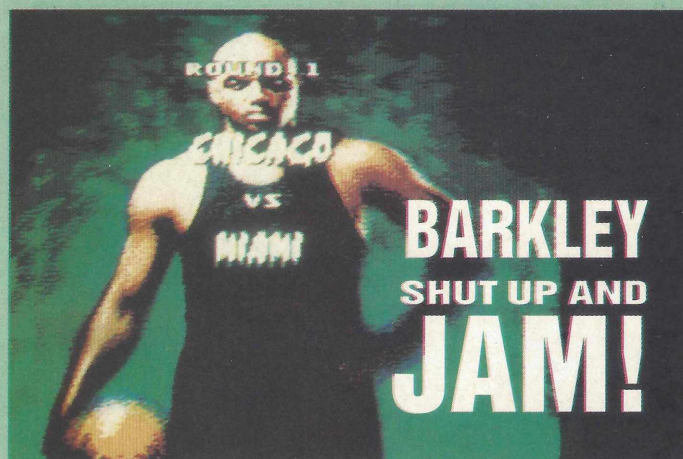


Foto: Dauner de Gull

CONHEÇA OS JOGADORES

Sir Charles - natural de Phoenix, o cara é o melhor do grupo. Suas enterradas e velocidade são seus pontos altos.

Smoothy - esse veio de Oakland. Seu forte é a velocidade e a cesta de três pontos.

Wildman - de Miami, é quase brasileiro. É especialista em enterradas e velocidade.

Xaos - mafioso de Chicago. É rápido, mas meio grosso, por isso explore as enterradas.

Chilly - é da cidade desconhecida de Watts. É o reboteiro do grupo.

Funky D - outro de Oakland. Esse aí entende só de hip-hop, nas cestas de três até que ele encara.

Gunner - da terra do Jordan. O negócio dele é os arremessos, nem tente enterrar.

Sarge - ovelha negra de Houston. O cara consegue não ser bom em nada.

D. Train - de Watts. É bom em quase tudo o garoto.

Spike - punk-grunge de Seattle. É rápido e arremessa bem de três.

Dane - conterrâneo do Barkley. Veloz e bom arremessador, além de roubar a bola.

Sweet Pea - nasceu no Brooklyn. É o ladrãozinho do grupo.

T. Bone - outro quase brasileiro de Miami. É o segundo melhor do grupo, sendo forte em quase todas as características.

Newts - rapaz do Brooklyn. Seus pontos fortes são os arremessos e rebotes.

Fly By - ovelha branca de Houston. Grande enterrador.

Stonewall - mais um grunge de Seattle. É ruim nas enterradas, procure explorar seus arremessos de dois pontos.



Comandos

Direcional: controla os movimentos do jogador na quadra.

Com a posse de bola

Botão A: arremessa ou enterra

Botão B: toca a bola

Botão C: turbo

Sem a bola

Botão A: bloqueia o arremesso do adversário

Botão B: rouba a bola

Botão C: turbo

TIPO: Sport
FABRICANTE: Accolade
MEMÓRIA: 12
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 4



Barkley Shut Up and Jam!

CONHEÇA AS CIDADES



Seattle
aqui o jogo rola em cima de um prédio. Imagine o trampo se deixar a bola cair.



Oakland
você joga dentro de um ferro-velho, cenário bastante incomum, mas bem legal.



Watts
o jogo rola de noite, no pátio de uma escola. Aula que é bom, só se for de basquete.



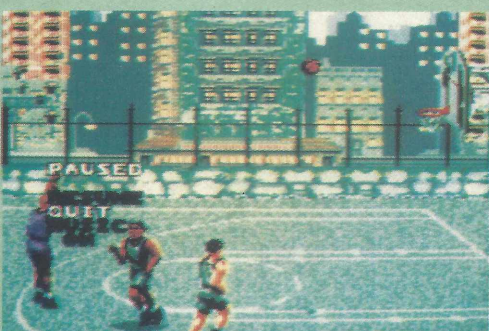
Phoenix
agora é dentro do estádio dos Phoenix Suns. Destaque para a beleza do cenário.



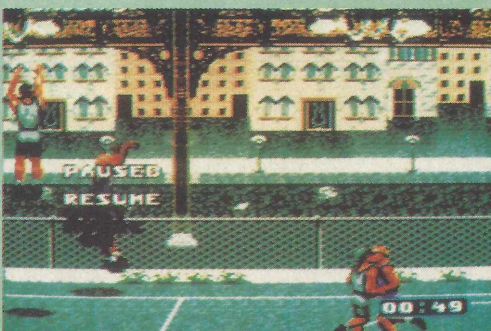
Houston
você joga dentro de um armazém abandonado. Boa música neste cenário.



Miami
estranhamente o jogo rola na praia. Polo-basket-ball!!! Que fama tem os caras, hein!



Brooklyn
é o cenário mais original. A batalha é travada em meio a dezenas de prédios.



Chicago
você lutará debaixo dos trilhos do metrô, que nunca aparece! Depois do jogo volte de ônibus!

Options

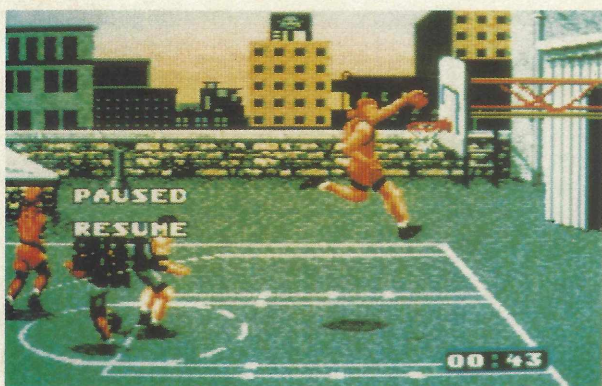
É possível entrar no torneio nacional ou disputar partidas nada amigáveis com seus colegas. Ainda pode selecionar o número de jogadores, regular o tempo e as disputas, melhor de três, melhor de cinco, etc...

Os grandes lances!

Enterradas fora do comum, dê um olhão!



Foto: Daumer de Guilh



Hyper Tip

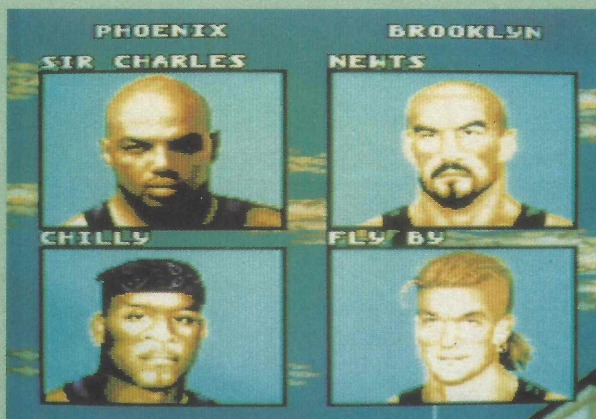
Devido a uma grande falha de planejamento, descolamos uma dica animal! Se você não está conseguindo passar de algum time, aí vai a tip: com pelo menos um ponto à frente no placar pegue a bola e encoste num canto da quadra de costas para o computador. Agora é só ficar esperando o jogo acabar. Simples, não?



Arremessos do meio da quadra, uma ótima opção contra duplas defensivas.



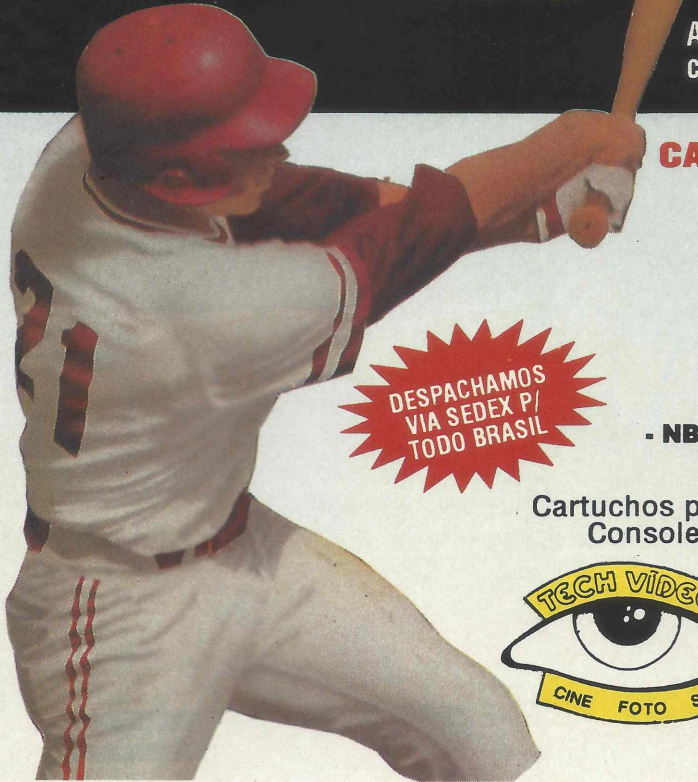
Veja mais de perto os jogadores!



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 CARTUCHOS MEGA

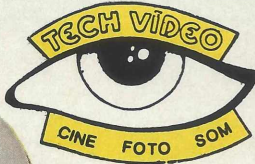
- Asterix
- Tom & Jerry
- Jogos de Verão I e II
- Turma da Mônica
- Os Flintstones
- Chapolin
- Super Man
- Sega Ches
- Flash Back
- World Cup 94
- Sonic Spinball
- Toe & Jam II
- MacDonald's
- Sonic III
- Tinny Toon
- Mortal Combat

OS MAIS NOVOS CARTUCHOS DO MERCADO.

CARTUCHOS PLAYTRONIC

- NBA Jam - Stanley Cup - Aladim - World Wide Soccer
- Super Mario All Star - Mario Paint - Mario Kart

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



SHOPPING CENTER IBIRAPUERA
(011) 542-2584 / 543-7403
Fone/Fax: 530-9890

SHOPPING LESTE ARICANDUVA
(011) 271-8062 - Fone/Fax: 271-4079

GRANDE PROMOÇÃO DE FITAS DA ABRIL VÍDEO - CLÁSSICOS DISNEY



ADESIVOS PROMOCIONAIS

ADESIVOS PROMOCIONAIS NO SISTEMA OFF-SET ULTRA-VIOLETA

Impressão em quadricromia a partir do próprio croma, com perfeito resultado de reprodução em vinil branco, vinil transparente (PVC), poliéster ou outros produtos auto-adesivos de nossa linha. Aplicação externa frontal ou interna reversa, conforme a necessidade.

ADESIVOS PROMOCIONAIS NO SISTEMA SILK-SCREEN

Impressão realizada por sistema automático proporcionando rapidez e perfeita homogeneidade de cores.

SERVIÇO COM 15 ANOS DE TRADIÇÃO E BOA QUALIDADE NO MERCADO DE ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS.

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME

MACK COLOR

(011) 941-4499

MACK-COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
R. Francisco Marengo, 339
CEP 03313-000 - São Paulo - SP
TEL: (011) 941-4499
FAX: (011) 941-4470

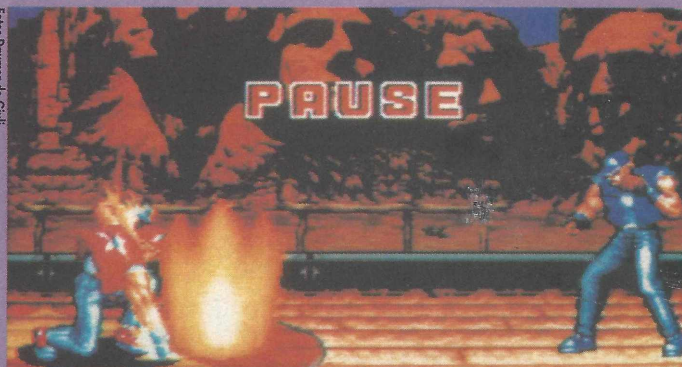
Demorou mas chegou! Agora, já considerado um clássico, Fata

Já com a versão Fatal Fury Special rolando no Japão, só agora Fatal Fury 2 chega para o Mega Drive. O cart vem com tudo! Apresenta os 8 personagens que você poderá escolher, entre eles: Joe Higashi, os irmãos Terry e Andy, Mai Shiranui, o chinês Cheng, Big Bear, Jubei Yamada e o coreano Kim Kap; além dos 4 chefes: W.Krauser, Lawrence Blood, Billy Kane e o boxeador Axel Hawk. Todos os golpes nesta versão foram mantidos, inclusive os especiais. Os gráficos são o ponto forte do jogo, mas seus '24 megas de memória' não foram suficientes para sustentar todas as digitalizações de voz e efeitos sonoros. Quem não conhecia a versão do Neo Geo provavelmente vai gostar do game. A jogabilidade está boa oferecendo uma ótima diversão. Para aumentar o nível da competição VideoGame mais uma vez quebra o galho e relembra os golpes mortais. São golpes que consomem cerca de 50% da energia do seu oponente e só podem ser executado quando restar apenas um quarto de sua força. Esse movimento pode transformar uma vitória certa em derrota para outro jogador. Veja agora como executar os principais Golpes Mortais de cada lutador.

FATAL FURY 2

GOLPES MORTAIS

Fotos: Danner de Stuhl



TERRY: ↓ ↓ ← ↓ → + soco forte e chute fraco.



KIM KAP: ↓ ↓ ← ↓ → + chute fraco e chute forte.

FATAL FURY 2

TIPO:
LUTA

FABRICANTE:
TAKARA

MEMÓRIA:
24 Megabits

FASES:
12

JOGADORES:
2



R I V E

Fury 2 mostra suas garras também para os fãs do Mega Drive



Fotos: Danner de Giviti

JOE: ⬆️ ⬇️ ⬇️ ⬇️ ⬇️ ⬆️ + soco forte e chute fraco.



JUBEI: ⬇️ 2s, ⬇️ ⬇️ + soco forte e chute fraco.



MAI: ⬆️ ⬇️ ⬇️ ⬇️ ⬇️ ⬆️ + soco forte e chute fraco.



ANDY: ⬆️ 2s, ⬇️ ⬆️ + chute fraco e chute forte.



CHENG: ⬇️ 2s, ⬇️ ⬇️ + soco forte e chute fraco.



B. BEAR: ⬆️ ⬇️ ⬇️ ⬇️ ⬇️ ⬆️ + soco forte e chute fraco.

SUKITA ADVENTURE GAME FESTIVAL



SUPERCAMPEONATO

MULTIMÍDIA E ADVANCED COMPUTER GAMES

DE 2 A 11 DE SETEMBRO '94
Ginásio do Esporte Clube Sírio

PARTICI

APOIO **FOLHA**
Não dá pra não ler.

REVISTA
VideoGame

O SUPERCAMPEONATO SUKITA
Inscrições no local a partir do 1º dia do evento
Ginásio do Esporte Clube Sírio
Avenida Ceci com Avenida Moreira Guimarães
Indianópolis (Metrô São Judas)

O HORARIO
Semana: das 12 às 20 hs.
Sábado/Domingo/Feriado: das 10 às 20 hs.

O EVENTO

- Monitores de Videogame para você jogar à vontade
- Simuladores
- CD ROM
- Arcades
- Últimos lançamentos em Múltimídia

NÃO PERCA!

• Você não pode ficar de fora do maior evento de games da América do Sul. Venha conhecer e experimentar as novidades em jogos e simuladores para videogame e PC que vão estar invadindo a sua casa nos próximos meses. • E se você gosta mesmo é de detonar, o desafio está na mão. No Supercampeonato Sukita de VídeoGame, quem mostrar que está na melhor fase vai disputar prêmios incríveis. • SukitAdventure Game Festival. Start no dia 2 de setembro. Fique ligado e viva mais esta aventura que a Sukita preparou pra você.

“É legal demais! Com certeza vou todo dia.”

Ricardo B. Cintra, São Paulo.

“Que barato! Vai ter CD ROM! Minha turma vai estar toda lá.”

Luis Guilherme, Campinas.

“É dez, porque dá pra jogar todas as marcas de games...”

Marcelo Bastos, São Paulo.

“É diversão inteligente... E não é só coisa de menino.

Eu consigo chegar às finais do Supercampeonato...!”

Juliana Medina Tagliatti, São Paulo.

“Vou com as minhas amigas...”

Adoro o Supercampeonato e as novidades.”

Andrea Kovach Hayoshida, São Paulo.

ORGANIZAÇÃO

NEDER
& ASSOCIADOS
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES

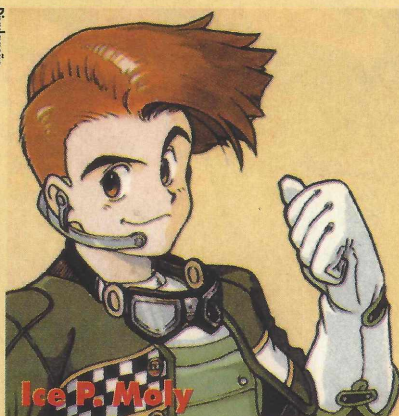
INFORMAÇÕES
TEL. (011) 255-4240

Guarde sua mesada! Está na hora de queimar umas fichas em um game ecológico e alucinante.

Algo terrível aconteceu com o planeta azul... Assim começa a história do game, se liga: no futuro distante a raça humana se expandiu pela Via Láctea. Era uma época bastante próspera, mas também de corporações espaciais corruptas. Essas companhias visavam apenas o lucro, trazendo a morte a inúmeros planetas, sempre causando desastres ecológicos em nome do "desenvolvimento". Goyolk K. K., a maior e a mais suja dessas corporações espaciais, começou a investida contra o planeta Elwood, um mundo de águas puras e rica vegetação. Um cientista elwoodiano, doutor Moly, reconstruiu duas máquinas de guerra que Goyolk abandonou no planeta azul e confiou aos seus sobrinhos, com o objetivo único de acabar para sempre com a destruição ecológica. É exatamente aqui que você começa a jogar. As missões são sempre acabar com as máquinas gigantes que destroem o planeta. O jogo em si está muito bom, os gráficos super coloridos e chefes do tamanho da tela! O som é de matar! Com o sistema QSound dispensa comentários. O fator diversão está D+, vale a pena detonar umas fichas para ver o final!

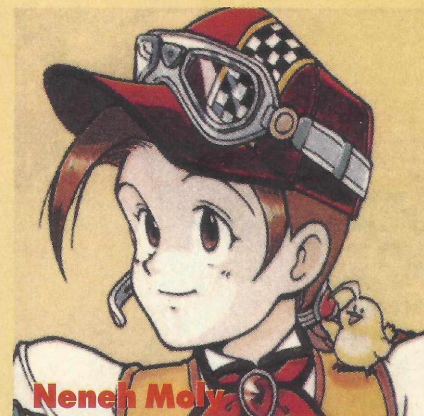


Divulgação



Ice P. Moly

Um jovem que ama os céus de Elwood mais que tudo. Tem 18 anos e é um pesquisador das Indústrias Skydal. Ele gosta de aviões poderosos e já venceu o Concurso de Homem-Pássaro.



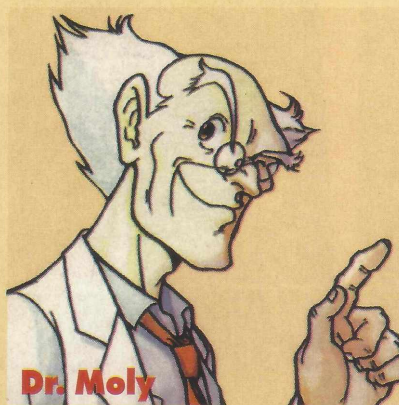
Neneh Moly

Irmã mais nova de Ice. Uma garota brilhante que ama as florestas. Tem 16 anos e é pesquisadora da Rede de Educação Florestal. Como pulou anos na escola está mais avançada que o seu irmão.



Eco Fighters

TIPO: Shooter
 FABRICANTE: Capcom
 MEMÓRIA: 149 Megabits
 FASES: 7
 JOGADORES: 2



Dr. Moly

Um gênio científico do planeta Elwood. Valoriza a paz e a natureza. Seu QI é estimado em cerca de 800. Quando nervoso, porém, se torna um outro homem, preocupando seus sobrinhos.



Kernel Goyolk

Fundador da Goyolk K. K. Seu objetivo é conquistar as reservas naturais da Via Láctea. Tem a economia do Universo em suas mãos. Pra piorar, controla o maior exército pessoal da galáxia.

SE LIGA NO JOGO!!

FASE 1

Aqui você terá que impedir o desmatamento provocado pelo grande trator de Goyolk.

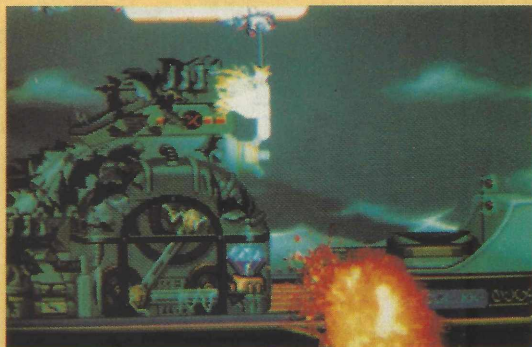
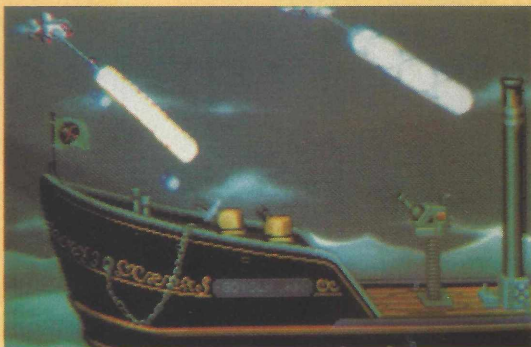
Doumer de Giuli



Boss: Destrua primeiro suas esteiras rolantes. Em seguida abra o caminho para o cristal.

FASE 2

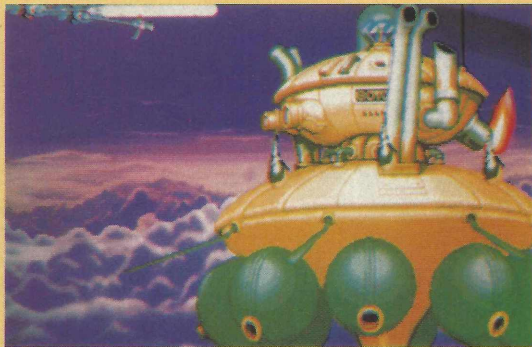
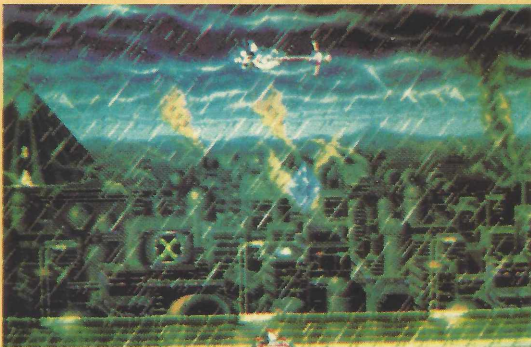
Os navios de Goyolk estão derramando petróleo no oceano. Não deixe que isso continue.



Boss: Primeiro acabe com as chaminés e os canhões do navio. Depois o cristal escondido.

FASE 3

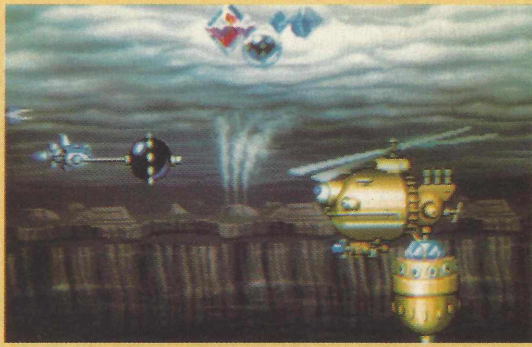
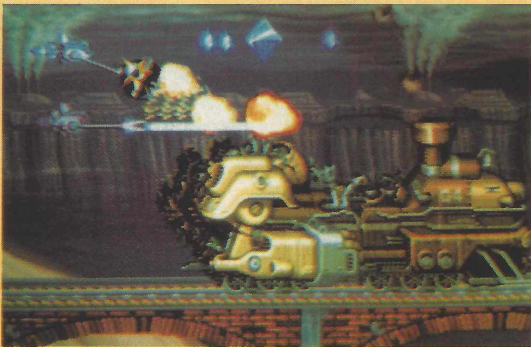
As máquinas de Goyolk estão provocando chuvas ácidas em Elwood. Destrua as máquinas.



Boss: Este disco voador mutante é bem rápido. Fique esperto com seus lasers e naves inimigas que aparecem do nada.

FASE 4

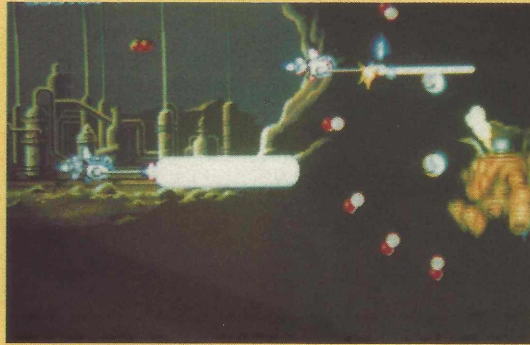
Um grande trem está poluindo o ar do deserto. Acabe com a festa dessa Maria Fumaça.



Boss: Após destruir o trem você terá que eliminar um helicóptero bem chatinho. Aqui a melhor tática é ficar rodeando em volta dele, as bombas também são uma ótima opção.

A R C A D E

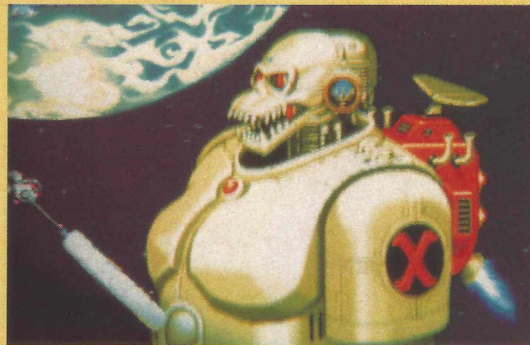
Daumer de Giuli



FASE 5

Invada a base subterrânea da empresa Goyolk. Fique esperto com os desmontamentos.

Boss: Este lembra bastante R-TYPE: destrua essa grande nave por partes até o robôzinho se soltar. Na batalha contra o robô procure acertá-lo na cabeça onde está o cristal.



FASE 6

A encrenca é a Super Fortaleza Espacial de Goyolk. Boa jogada é ficar rodando a Laser Sword.

Boss: Este é o Super Goyolk! Seu principal ponto fraco é a cabeça onde está o cristal. Destrua na base do Kamikaze mesmo que custe algumas vidas, é a melhor opção.



FASE 7

Última chance para acabar com a corporação maligna e restaurar o equilíbrio da natureza.

Boss: Este parece com o Robô Gigante, mas destruí-lo é moleza. Tome cuidado com seu ataque elétrico e os mísseis seguidores. De resto você sabe, chumbo na cabeça.

Os segredos das armas revelados!

Tudo é feito do lixo jogado ilegalmente no planeta por Goyolk

Energy Balls

Usado para ataques rápidos e concentrados. As naves já vêm equipadas com este tiro. Bolas de energia podem ser usadas com tiro carregado.

Hammer

Seu tiro normal é uma bomba de penetração que usa tiros concentrados para ataques à longa distância. O martelo é tem grande poder destrutivo.

Laser Sword

A espada laser é a melhor arma para ataques de curta distância. Girar o braço constantemente estende seu alcance e aumenta seu poder ofensivo.

Wheel

Seu tiro normal é uma bomba que explode em 9 direções. O tiro concentrado é uma bomba tipo Homing Cutter que persegue e penetra os inimigos.

MASTER SYSTEM

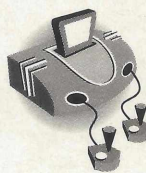
Chapolim vs. Drácula é o quarto lançamento em português que a Tec Toy traz para o Master. O primeiro foi o incrível RPG "Phantasy Star". Na sequência vieram "Mônica no Castelo do Dragão" e "Mônica o Resgate". Infelizmente este último game, Chapolim vs. Drácula, não convence... O jogo é uma adaptação do velho "Ghost House", também lançado pela Tec Toy. A história é a seguinte: a população de vampiros da Transilvânia tem aumentado muito e já não há mais sangue humano para todos eles. Para resolver este problema demográfico nosso herói terá que eliminar vampiros em vários castelos mal-assombrados. Se pelo menos a historinha do cart empolga, o jogo em si desanima... Os gráficos são horríveis e bem repetitivos. O som, além de primário, consegue ser irritante. O fator diversão também deixa a desejar. É fácil ficar enjoado. O destaque fica para a adaptação para o português.

Foto: Danner de Guill

Chapolim vs. Drácula

Um Duelo Assustador

TIPO: Action/Maze
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 1 Megabit
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1



Itens

Chave: abre o caixão dos vampiros

Martelos: golpes mais fortes

Poção: restaura a energia

Comandos

Direcional: movimento do Chapolim

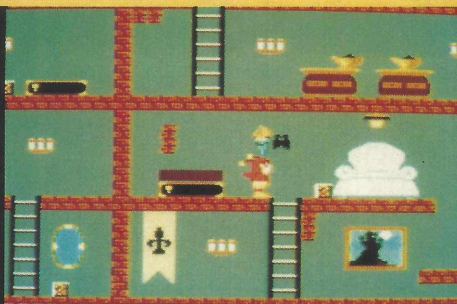
Botão 1: pulos

Botão 2: socos e marteladas

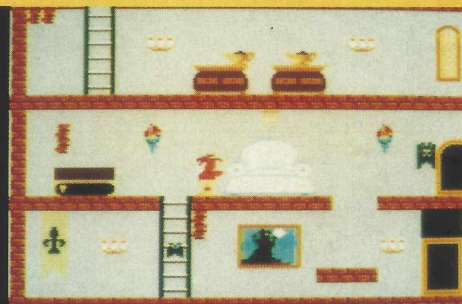
DETONE COM OS DRÁCULAS



Primeiro você terá que destruir os inimigos para achar a chave dos caixões. Lembre-se: são sempre cinco vampiros por castelo.



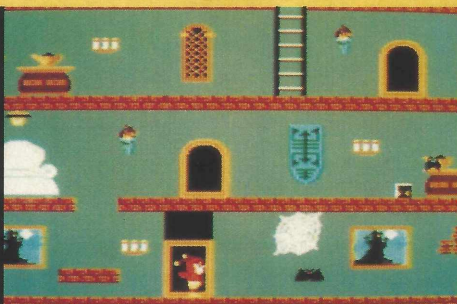
Já com a chave, basta passar em frente de um caixão e ele automaticamente abre. Não vacile e acabe com o sanguessuga!



Durante a batalha contra o morcegão, a melhor tática é tentar paralisá-lo. Para isso encoste nas lâmpadas e, quando o flash de luz aparecer, o vampiro estará dominado por alguns segundos. Tempo suficiente para enchê-lo de golpes.



Quando o maldito for para o inferno, pegue o coração e a pedra preciosa. Para passar de castelo é necessário ter as cinco pedras.



Depois de detonar todos os dráculas e capturar todas as pedras, é hora de dar no pé. Procure a porta da saída, ela é maior e fica brilhando.



Boa sorte!

Com jogabilidade e gráficos muito bons, ECCO já chega com cara de clássico

Finalmente um dos melhores e mais inovadores jogos para o Mega Drive ganha sua versão para o Master System: estamos falando do incrível Ecco the Dolphin. Agora os adeptos do sistema poderão ajudar Ecco a encontrar seus amigos perdidos. O problema começou quando uma grande tempestade arrasou os familiares do golfinho para uma Máquina Alienígena. Seu objetivo será salvar seus camaradas antes que o maldoso inimigo os devore! Nade e seja rápido, pois o maravilhoso mundo submarino espera por você! O game no geral está bom, os gráficos estão acima da média para os consoles 8-Bit. O som também está razoável, no começo tem até o som digitalizado característico dos golfinhos. Mas o que realmente vale é o divertimento que o cart proporciona, um arraso! Let's dive, fish!!

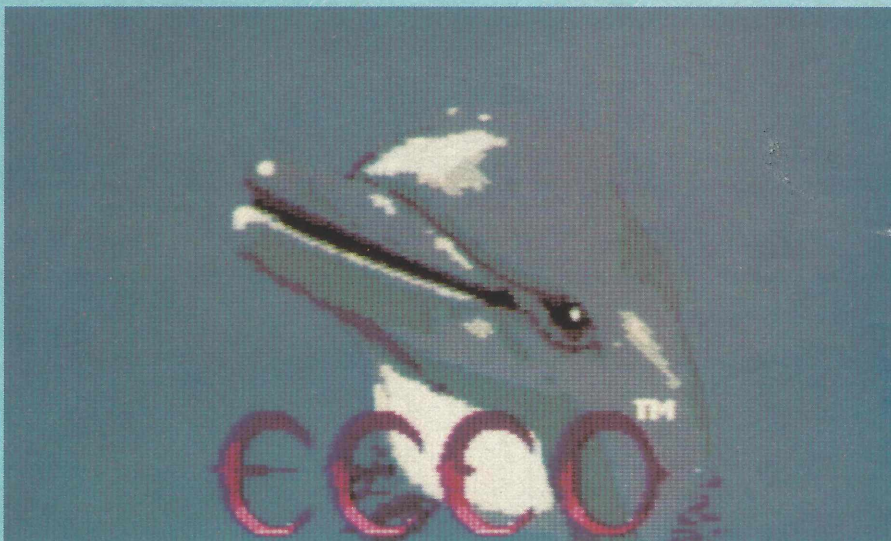


Foto: Douner de Grilli

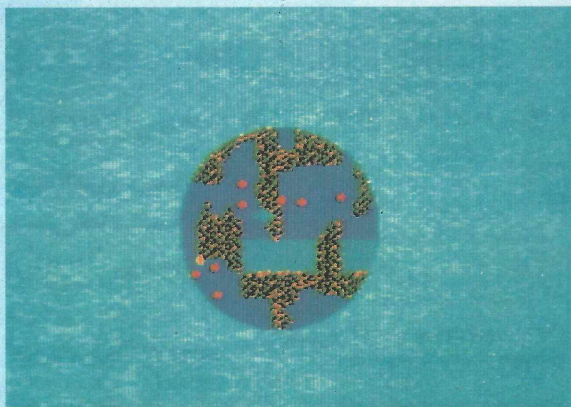
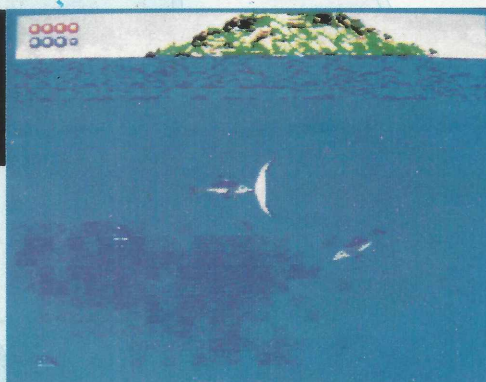
Ecco the Dolphin

TIPO: Adventure
 FABRICANTE: Tec Toy
 MEMÓRIA: 4 Megabits
 FASES: 17
 JOGADORES: 1

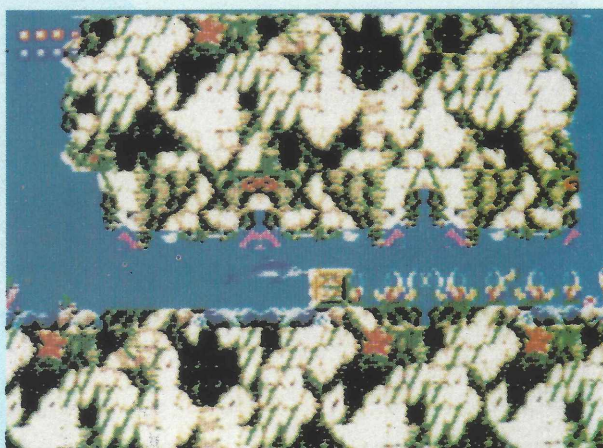


Ao passar pelo polvo gigante, cuidado! O melhor jeito é ir bem devagar para não chamar sua atenção, senão já era!

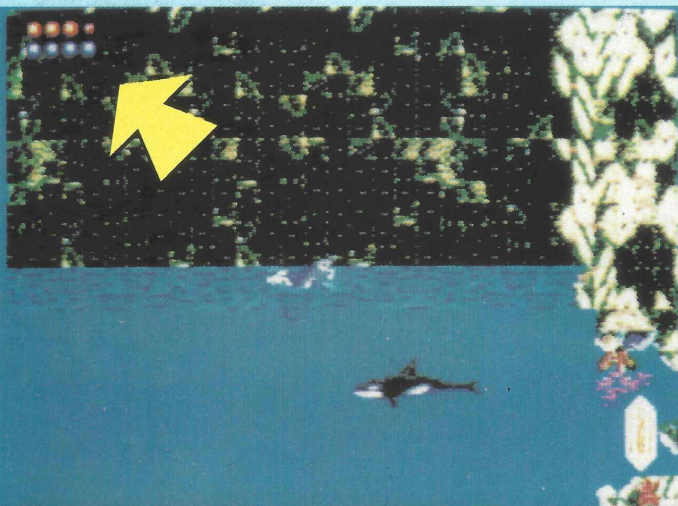
Sempre que você encontrar um animal amigo, utilize o sonar para se comunicar. Eles lhe dirão o que deve ser feito para passar de fase. Ecco poderá se comunicar também com certos tipos de cristais.



Não se desespere nos labirintos, utilize o sonar para se localizar. Para isso, acione o sonar contra as rochas e fique segurando o botão.



Em certos caminhos espinhosos normalmente o golfinho não consegue passar. Procure o bloco e empurre, assim você destruirá os malditos espinhos.



Fique ligado nos medidores: o laranja indica a energia de Ecco, e o azul o ar armazenado. Para recuperar a energia, basta comer os pequenos peixinhos que ficam perto das grandes rochas. Já para recuperar o ar é só botar o bico para fora d'água.



Foto: Danner de Gull

Sempre empurre as pedras até o fim para prender estas verdadeiras piranhas de água salgada.

Comandos

Direcional: controla os movimentos.

Botão 1: aciona o sonar.

Botão 2: mais velocidade.

Botão 1 + 2: turbo.

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.

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



**COMPATÍVEL COM:
SUPER NES*/ SUPER FAMICOM***

SUPER PRO - 2

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

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



**COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE***

STÍVEL

SUPER PRO-3

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

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



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

**ÚNICO
PROGRAMÁVEL**

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

SUPER PRO-8

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



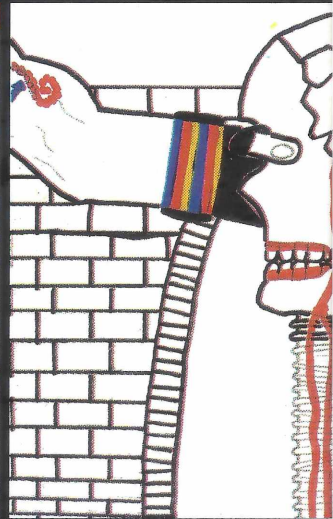
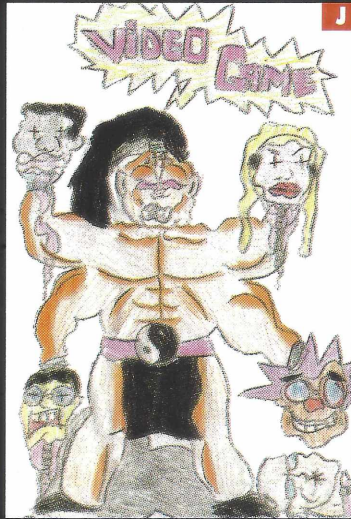
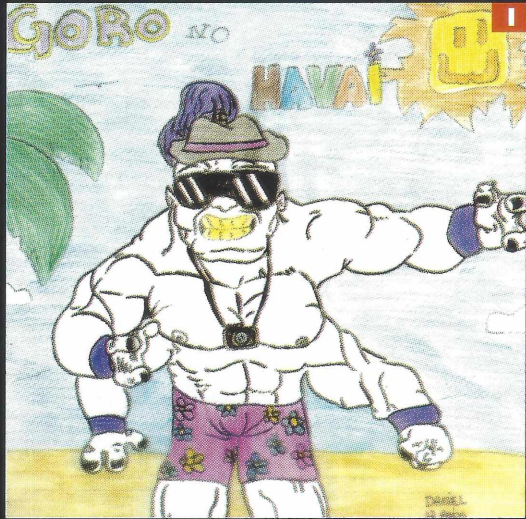
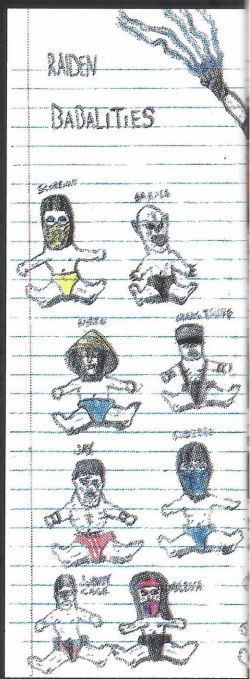
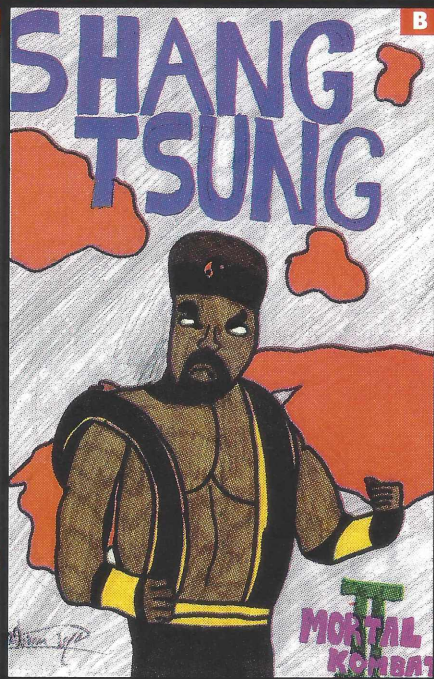
COMPATÍVEL COM:
SUPER PRO-8* NES*

Chips do Brasil

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

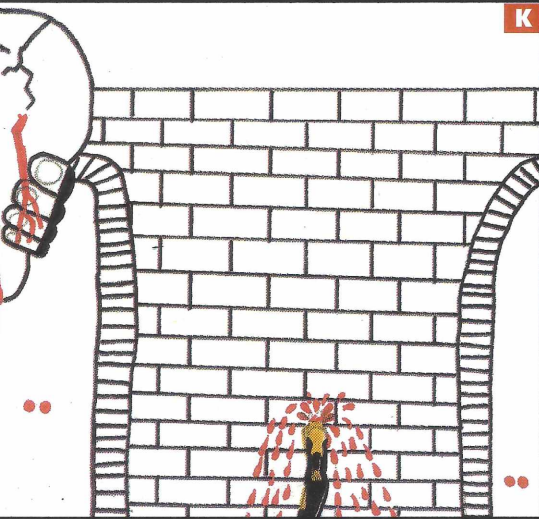
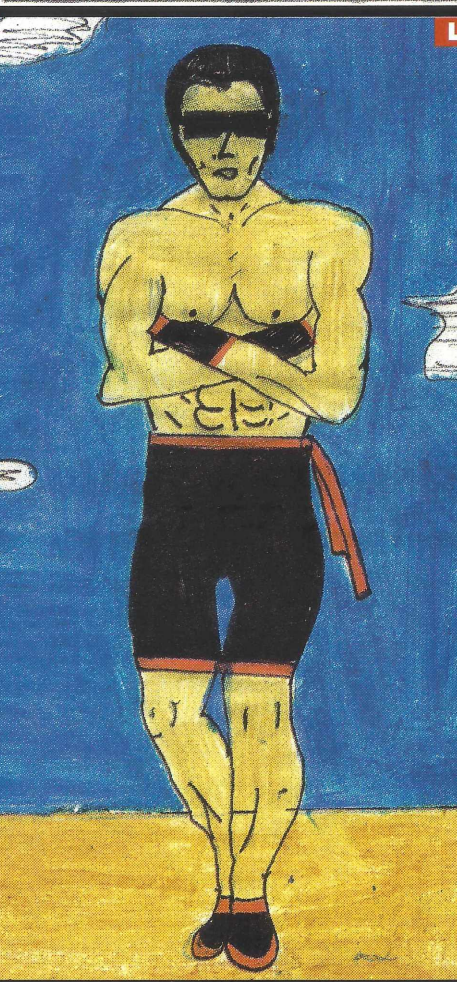
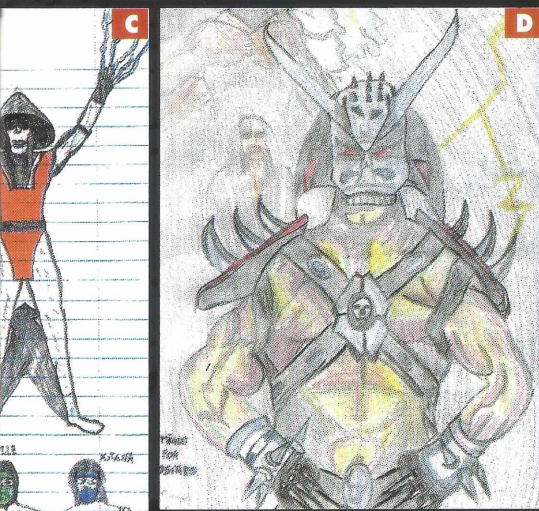
AMIG

RADICAL



Todo mês publicaremos na seção **GAME RADICAL** os melhores desenhos dos leitores. Participe! Detone a imaginação e mande sua arte - tamanho 21 cm. X 30 cm. - para revista **VIDEOGAME**, seção **GAME RADICAL**, R. Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo - SP. Radicalize!!!

Promessa é dívida! Ai está a segunda homenagem do GAME RADICAL para outro game detonante, Mortal Kombat. Grande sucesso também são os envelopes desenhados que têm chegado à redação. Veja na página 46.



A Edécio Camargo
Sorocaba - SP

B Wladimir Lyra
Rio de Janeiro - RJ

C Ezequiel Francisco
Guarulhos - SP

D Osires Graves
Santo André - SP

E Gabriel Alves de Castro
Osasco - SP

F Renato da Rosa
São Borja - RS

G Eduardo de Oliveira
Rio de Janeiro - RJ

H Luis Fernando Duarte
Rio de Janeiro - RJ

I Daniel Belarmino
São Bernardo do Campo - SP

J Mauro Fernandes Lopes
Belo Horizonte - MG

K Paulo Leandro Pereira
Rio Grande - RS

L Lucy Rocha Monteiro
Santos - SP

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.

Transcodificação de Jaguar em 2 horas
Transcodificação de 3DO Panasonic
2 anos de garantia

**• 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
R. Amazonas, 154 Tel 227-3742

AUTORIZADA  DINACOM

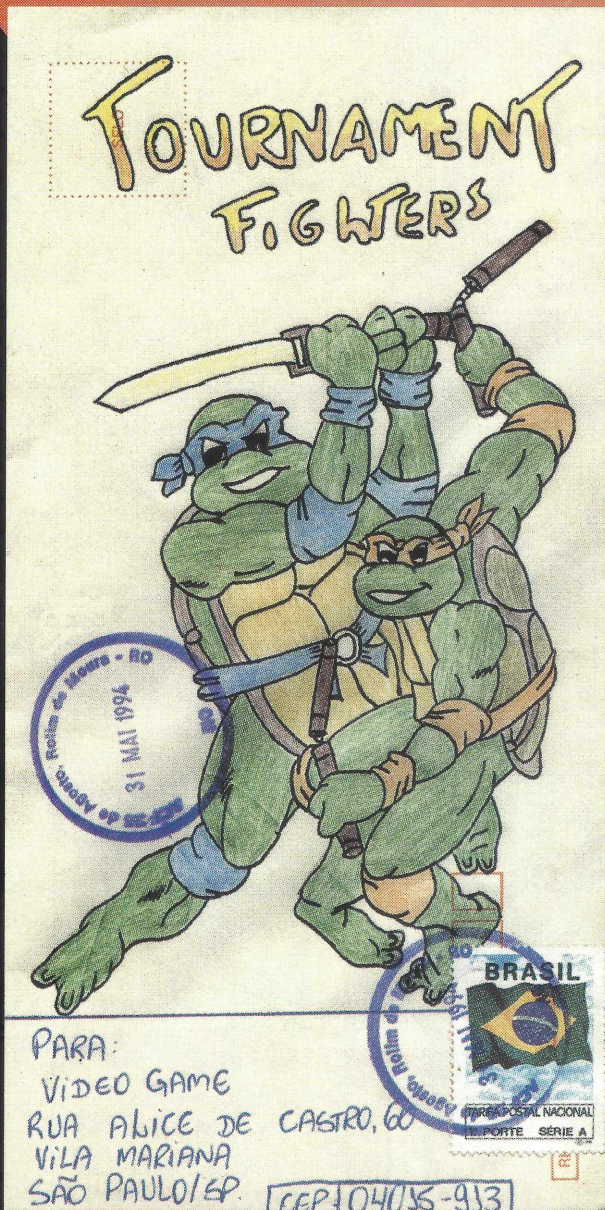


game postal

Aqui um novo espaço exclusivo do leitor. O GAME POSTAL mostrará todo mês os melhores envelopes decorados. É simples: você desenha, põe no correio e nós publicamos.



Sérgio Tavares Filho - Curitiba - PR



Henrique Denega - Rolim de Moura - RO



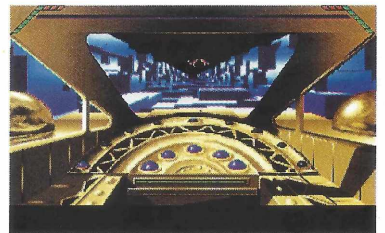
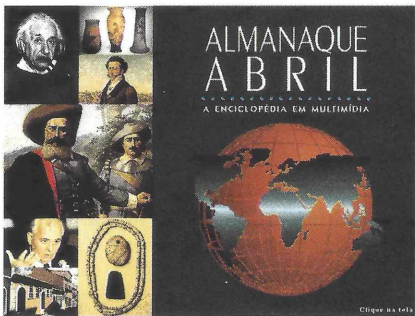
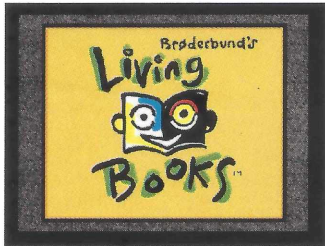
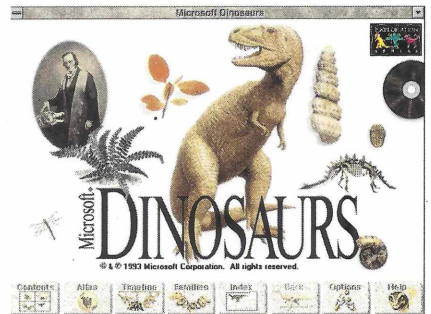
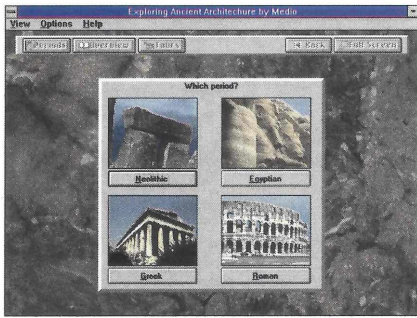
Marcelo Jorge Ávila - Rio de Janeiro - RJ



Roberto B. de Lima - Brasília - DF



O FUTURO JÁ CHEGOU NA LKC



Agora você encontra na LKC a novidade que está dominando o mundo:
Programas para computadores MULTIMÍDIA.
São jogos, aplicativos, shareware, demos e educacionais para seu PC, todos em CD-ROM.
E se seu computador ainda não é multimídia vá conhecer os mais modernos KITS de CD-ROM.
Venha para o futuro ainda hoje com a LKC !

LKC

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

*TODAS AS MARCAS SÃO PROPRIEDADE DE SEUS REPRESENTANTES

CORREIO - O MELHOR PROGRAMA PARA O USUÁRIO

O aditivo não está no carro, está no cartucho.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MARAUÁ - CONHEÇA O AMAZONAS

© 1994 Sega Enterprises, L.

FOX

Virtua Racing. Só ele vem com um chip a mais: SVP Segá Virtua



Processor. Só ele tem gráficos poligonais, arrepios nas curvas,

cenários tridimensionais e uma dose brutal de adrenalina.

Só ele surpreende pela velocidade e pelo realismo antes só possíveis nos arcades de última geração.

Virtua Racing coloca o Mega Drive definitivamente no mundo dos 32 bits. E você, perigosamente, no lugar de um piloto de ponta da Fórmula 1.

Virtua Racing



SEGA

MEGA DRIVE®

TEC TOY