

Video news Game



Home Computing

CD ROM Games

Myst

Ultima VIII

Microsoft Golf

CD-ROM

Edutainment

MS Musical

Instruments

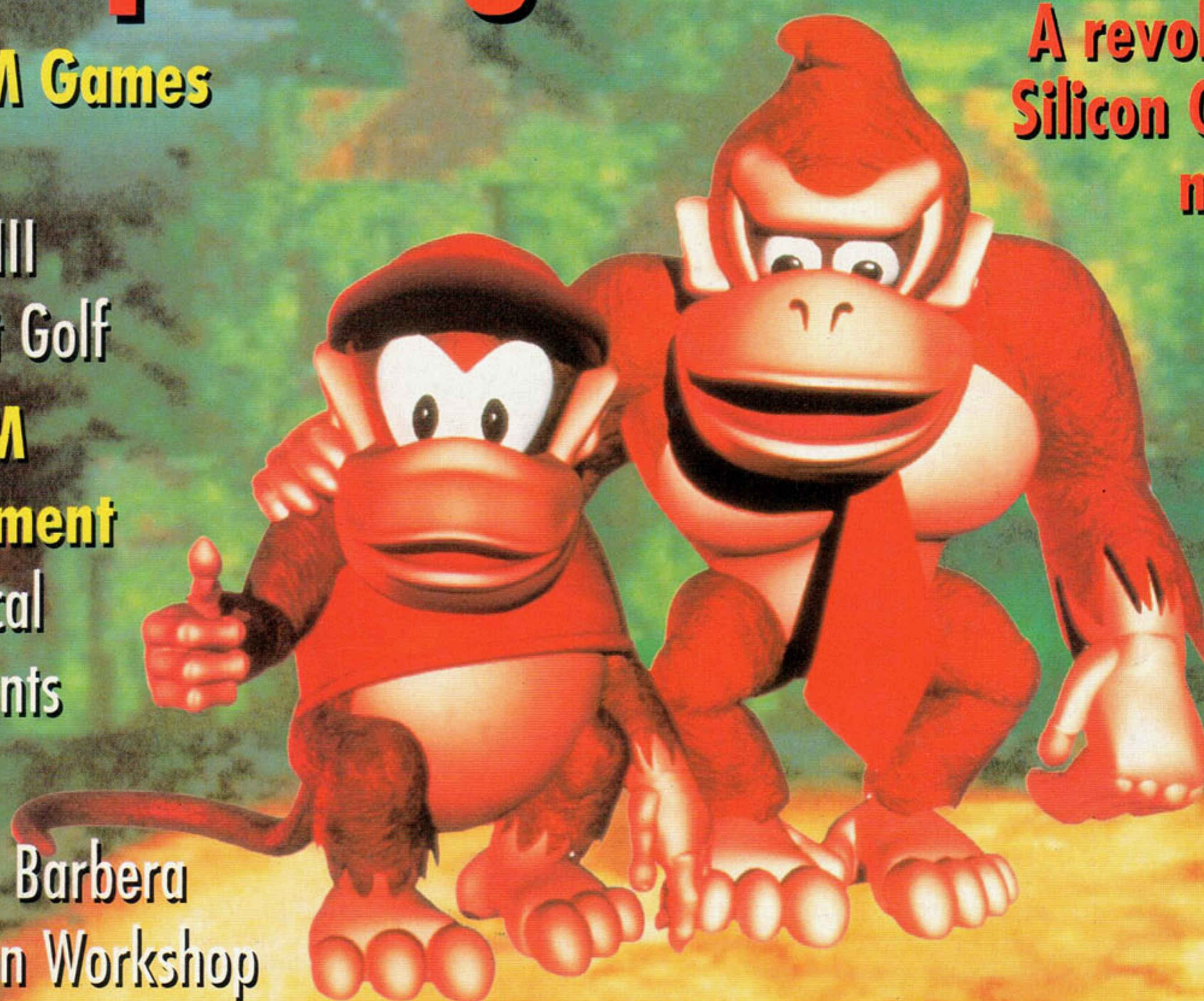
Infantil

Hanna & Barbera

Animation Workshop

Donkey Kong Country

A revolução da
Silicon Graphics
no SNES!



e mais

Mega Drive Star Trek - Next Generation **SNES** Mickey 2
Arcade Darkstalker **PC Games** Alone in the Dark 2

**LANÇAMENTO
SIMULTÂNEO**
VÁ ATÉ A LOJA LKC MAIS PERTO DE VOCÊ



**DESTA VEZ NADA
PODERÁ AJUDÁ-LO**



MIDWAY

TEC TOY

SEGA

AKkaim
entertainment inc

DA ÚLTIMA VEZ VOCÊ CONSEGUIU DERROTAR TODOS ELES...

... só que desta vez a turma aumentou e para dificultar as coisas estão com novos golpes, que você vai ter de aprender a dominar para conseguir derrotar os mais sangrentos lutadores.

... e o que é ainda pior : o lançamento de MORTAL KOMBAT II esta sendo feito simultaneamente com os EUA. Isto significa que toda violencia que você já conhece da máquina de flipper vai estar na sua casa muito antes que você imaginava...

... mas calma, nem tudo esta perdido. A LKC deu um jeito para que este game (e todos os outros lançamentos da TEC TOY) já estejam disponíveis nas lojas para que você e seus amigos possam descobrir como é a PRÓXIMA FASE.

... TEC TOY e LKC : Benvindos á 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 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) 204-0033/0044

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, 1.677 - 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 CAXIAS DO SUL - RS

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

LKC PETRÓPOLIS - RJ

Estrada União e Indústria, 10035 - F: (0242) 22-3390

LKC FLORIANÓPOLIS - SC

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





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,
Luiz C. Mazzaferro Jr.,
Rodrigo de Andrade Segatti
e Sylvio Deutsch

Fotógrafos Daumer de Giuli
Studio Norberto Marques

Arte Alexandre Guedes

Produção Gráfica Ivo Ramos,
Soraya Pinheiro Machado Corrêa

PUBLICIDADE

Diretor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Gerente Vera Lúcia de Miranda

Gerente de Atendimento
a Agências Eduardo Vergeiro

Novos Negócios José Eduardo Bechara

Contatos de Publicidade
São Paulo Angela Taddeo,
Antonio Carlos C. Silva,
Geovânia A. C. Ortiz e
Jussara Gomes Lomba

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 Luttlenschlager 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 !



ara variar, o assunto deste bate-papo é, novamente, videogame. Explico: é que o leitor mais atento já descobriu que o conceito videogame está mudando. Felizmente, para melhor.

Afinal, não dá mais para ignorar a revolução que a multimídia está fazendo em nossas casas, em nossos estudos ou trabalhos e - que ninguém é de ferro - no lazer e entretenimento.

Junta-se ao conceito de videogame a palavra entretenimento, e muitas outras que começam a fazer parte do nosso universo: home, edutainment (que é uma mistura de educação com entretenimento), SOHO (Small Office, Home Office), multimídia, new media... E junta-se ao conceito de videogame o computador doméstico ou, para os mais exigentes, *home computer*. O computador doméstico, vedete da última Fena-soft, uma importante feira de informática de São Paulo, SP, nada mais é do que uma máquina básica - um PC 486 SX ou um Mac Quadra 605 - com recursos de multimídia - placa de som, drive de CD-ROM e caixas acústicas.

Os videogames também partem para o mesmo caminho: a Nintendo prepara o lançamento de seu Nintendo Ultra 64, de 64 bits, com tecnologia Silicon Graphics e que terá recursos de multimídia, embora no início esteja baseado em softwares em cartuchos. E a Sega prepara seu Saturn, de 32 bits, que já sai com drive de CD ROM incorporado. De quebra, já fechou um acordo com os estúdios MGM, de Hollywood, para a produção de títulos de mídia interativa - em outras palavras, jogos e títulos de entretenimento. Além de outras empresas que estão entrando nessa área: JVC, Panasonic, 3DO, Philips, Pioneer...

Claro, tudo isso tem um objetivo: fala-se em uma rede imensa, que interligue usuários de sistemas domésticos a serviços como locação de games, CDs ou vídeos, operações bancárias, shopping, serviços de consulta e informações e canais de lazer. É a tal hiperestrada da comunicação, ou *new media*, para a qual os equipamentos de videogame e computadores domésticos estão evoluindo. Isso é um sonho ainda nos Estados Unidos e Japão. Mas será realidade em um futuro muito próximo. A sua Videogame, já com um pé nesse futuro, acompanha cuidadosamente essas mudanças. E evolui com elas. Para conferir, basta folhear esta edição.

M Á R I O F I T T I P A L D I

Home Computing

- 8 Microsoft Musical Instruments
- 10 Compton's Interactive Encyclopedia
- Atlas Geográfico Brasileiro

Kid's Point

- 12 Hanna Barbera Animation Workshop
- 13 The New Kid On The Block
- Piparo Vai À Praia

Shopping

- 14 Mouse & Acessórios

PC Game

- 16 Myst
- 18 Alone In The Dark 2
- 22 Ultima VIII
- 24 Microsoft Golf - Multimedia Edition

Super Nintendo

- 26 Donkey Kong Country
- 28 The Great Circus Mystery
- Starring Mickey & Minie
- 30 Super Punch-Out
- Double Dragon - The Shadow Falls

Arcade

- 31 Salex 94
- 32 Darkstalker

Mega Drive

- 34 Star Trek - The Next Generation
- 36 Hulk
- 37 Battletoads x Double Dragon
- 38 Mutant League
- 39 Mario Andretti

Unplugged

- 40 RPGs de tabuleiro

E o que mais?

- 6 Bits
- 44 Press F1

Revistim!

- 3 Rolos & Trocas
- 5 Clubes
- 6 Cartas
- 8 Galeria dos Feras

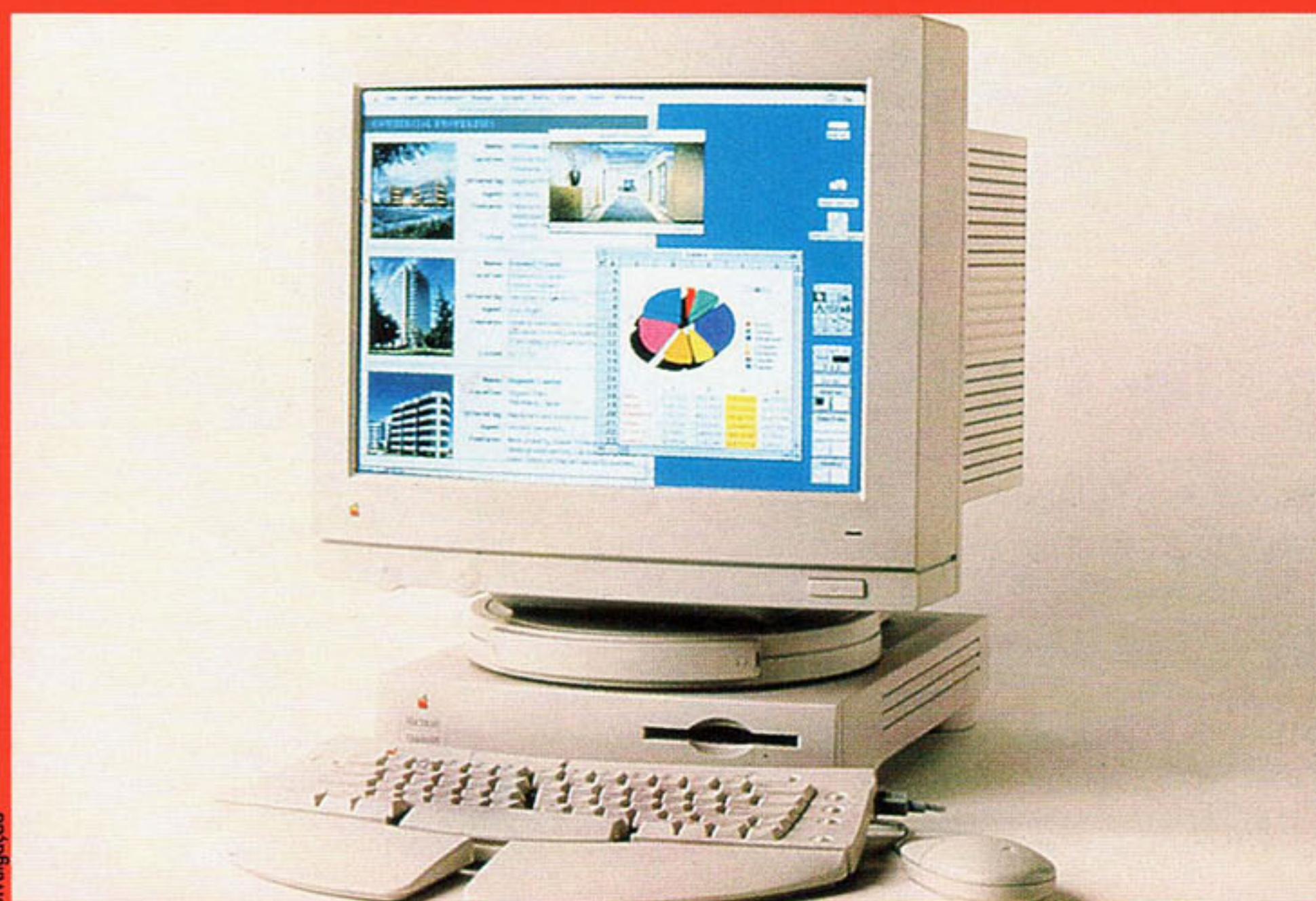




Sukita Adventure Games Festival & Multimídia e Advanced Computer Games

Quem é fera em videogame e quer saber tudo sobre computadores e multimídia, não pode perder o Sukita Adventure Games Festival e o Multimídia & Advanced Computer Games. Este festival de videogames, computer games, multimídia e computação gráfica vai mostrar, exclusivamente ao público jovem, as últimas novidades nessa área. Além de ter acesso a tudo o que está acontecendo também vão rolar campeonatos de games e sorteios. Quando é o festival? De 2 a 11 de setembro. Onde? No Ginásio do Esporte Clube Sírio, em São Paulo, SP. "É a primeira vez que o jovem irá ter um contato direto com a multimídia, o CD-ROM e estações de computação gráfica. Ou seja, seus instrumentos de trabalho daqui há pouco tempo", explica Rodolfo Neder, presidente da Neder & Associados, organizadora do evento.

Para a garotada arrepiar, o festival dispõe de mais de 100 terminais de videogame, 60 pontos de multimídia, por volta de 25 terminais de computador e quatro simuladores de última geração, a grande sensação nos EUA. Uma das atrações é um video-wall de 16 telas, no qual a Capcom irá apresentar o seu lançamento mundial: Darkstalker, o provável sucessor



de Street Fighter II. Será? De qualquer maneira, o game é demais (confira em Arcade nesta mesma edição). Dizem que a primeira mordida é fatal, e que quando o bicho pega vicia mesmo, cuidado!

Outra boa notícia: o Supercampeonato Sukita de Games este ano vai ser disputado em Sega-CD. Demais! Mas não é só. Para concorrer a superprêmios você não precisa ser fera em games. Basta entrar. Na compra de um ingresso, que está sendo vendi-

do a R\$ 4,50, você já está concorrendo a um computador Macintosh Quadra 605. Outras boas atrações são o estande da Brasoft Games, que mostra as últimas novidades em PC Games e Multimídia, e a Apple, através de seu representante Exec Informática, com três estações gráficas e multimídia. Claro, a Revista Videogame não podia ficar de fora desta festa. Para conferir as novidades e concorrer a prêmios, é só dar uma passadinha no nosso estande.

Quem for ao festival no Clube Sírio, em São Paulo (SP), concorre a um Macintosh Quadra 605

Nintendo Ultra 64

O superconsole de 64 bits da Nintendo, produzido em conjunto com a Silicon Graphics, chega ao mercado no final de 95. E já tem dois títulos confirmados para a estréia, *Killer Instinct* e *Cruisin' USA*

A Nintendo Of America anunciou, durante a *Consumer Electronics Show* de Chicago, EUA, em junho deste ano, mais novidades de seu novo sistema de 64 bits. A começar pelo nome, já escolhido: o Project Reality, como estava sendo informalmente chamado, agora passa a ser chamado oficialmente de Nintendo Ultra 64. Durante a feira nos Estados Unidos, a Nintendo apresentou ainda, para poucos convidados e em clima de segredo, a versão arcade de dois dos muitos títulos que deverão ser lançados junto com o console: *Killer Instinct*, um game de luta, e *Cruisin' USA*, um simulador de corridas.

As características do Nintendo Ultra 64 permanecem como anunciadas no ano passado. O processador central, um RISC de 64 bits, está sendo desenvolvido pela MIPS Technologies, uma subsidiária da Silicon Graphics, a empresa líder mundial em computação gráfica. Este chip deverá superar os 100 MHz de velocidade de processamento e poderá processar mais de 100 milhões de instruções por segundo. Os games serão programados com tecnologia poligonal e mapeamento de textura - em vez de cores chapadas, como os games poligonais que vocês conhecem, pode-se "cobrir" cada polígono que compõe o cenário ou o personagem com texturas de materiais como metais, madeira, plástico, água e muitos outros, dando incrível sensação de realismo. Finalmente, a Nintendo anuncia que o Ultra 64 terá som digital com qualidade de CD.

Quanto aos jogos, eles ainda deverão ser apresentados em cartuchos. Segundo a Nintendo, eles são



A turma do Mario em tela gerada pelo Silicon Graphics: Nintendo Ultra 64 promete arrepiar

bem mais rápidos do que os acionadores de CD-ROM disponíveis no mercado, e garantirão jogos bem mais ágeis. Os games terão mais de 100 Megabits de memória.

A estratégia que a Nintendo adotou para o lançamento do Nintendo Ultra 64 inclui o lançamento de dois títulos em versão arcade, já no final de 94. *Killer Instinct* é um game de luta que está sendo desenvolvido pela produtora de software britânica Rare, que tem no currículo nada mais, nada menos que o supersucesso

Battletoads. A versão arcade será distribuída pela WMS Industries e sua coligada Midway, responsável pelos sucessos *Mortal Kombat* e *NBA Jam*. Segundo os produtores, o game será todo desenvolvido em 3-D, com cenários futuristas. O outro game previsto para versão arcade ainda no final deste ano é *Cruisin' USA*. Pilotando um carro super veloz, o game propõe uma corrida de longa duração de costa a costa nos Estados Unidos, além de excelente jogabilidade, gráficos tridimensionais e muita velocidade.

SEGA e MGM fecham acordo para títulos em CD interativo

A Sega anunciou acordo com os estúdios MGM - Metro Goldwin Mayer, gigante na produção de filmes de Hollywood, EUA, para a criação de uma linha de títulos de mídia interativa em CD ROM, filmes e programas de TV. Segundo Tom Kalinske, presidente da Sega Of America, "esta união nos permitirá juntar vídeo de ação e tecnologia de computador mais facilmente e de um modo mais sofisticado do que nunca".

O acordo prevê início dos trabalhos imediatamente e deve gerar títulos para os consoles Sega CD, Sega Super 32 X (um acessório que aumentará o poder de processamento do Mega Drive) e Sega Saturn. Os dois primeiros títulos de CD ROM interativo, ainda não revelados, já devem ser lançados ainda no primeiro ano de acordo entre as duas empresas.

**Tudo o que
você queria
saber sobre
instrumentos
musicais e
nunca teve
coragem de
perguntar!**



O Microsoft Musical Instruments possui 4 áreas de consulta



Seção Instruments of the World: agrupamento geográfico



Alguém sabia que o rkang-gling, um instrumento de sopro originário do Tibete usado em rituais religiosos budistas, era feito de fêmur humano? E que a harmonica, ou a popular gaita, usada na música folk e country norte-americana e no blues, já existia na China há cerca de três mil anos? Estas e outras curiosidades são apenas algumas

M Á R I O F I T T I P A L D I

informações que podem ser consultadas no CD Microsoft Musical Instruments. O CD roda em ambiente Windows e é compatível com o padrão MPC (Multimedia PC). O programa traz informações sobre mais de 250 instrumentos de todo o mundo, com fotos detalhadas de vários pontos de vista e com um pequeno trecho gravado mostrando o som produzido pelo instrumento exibido na tela.

Basicamente, o MicroSoft Musical Instruments é dividido em quatro áreas de informações: Families of Instruments (Familia de Instrumentos), Musical Ensembles (Conjuntos Musicais), Instruments of The World (Instrumentos do mundo) e A-Z of Instruments (A-Z dos Instrumentos). Em Families of Instruments, os instrumentos são apresentados divididos pelas cinco famílias básicas às quais eles pertencem: metais, cordas, sopros, teclados e percussão. Também são dadas informações genéricas sobre essas famílias. Musical Ensembles apresenta as formas mais comuns de conjuntos musicais e os instrumentos comumente utilizados por esses conjuntos. Estão presentes as orquestras sinfônica e de câmara, bandas de sopro, de jazz e de rock, além de outras formações não tão usuais. Instruments of The World apresenta um sistema de consulta por região: clica-se no mapa para descobrir qual instrumento é típico ou mais utilizado no país ou região escolhida. Finalmente, A-Z of Instruments



O sistema de busca por ordem alfabética: eficiente

Saxophones



SAXOPHONES are classified as woodwind, rather than brass instruments because of their reed mouthpieces. Of all the sizes of saxophone, these four are the most commonly played. They all have a conical tube and a metal body.

FACTS BOX

NAME: SOPRANO SAXOPHONE

FAMILY: Woodwind

PITCH RANGE: Two-and-a-half octaves

MATERIAL: Brass

SIZE: 25 in (64 cm) long

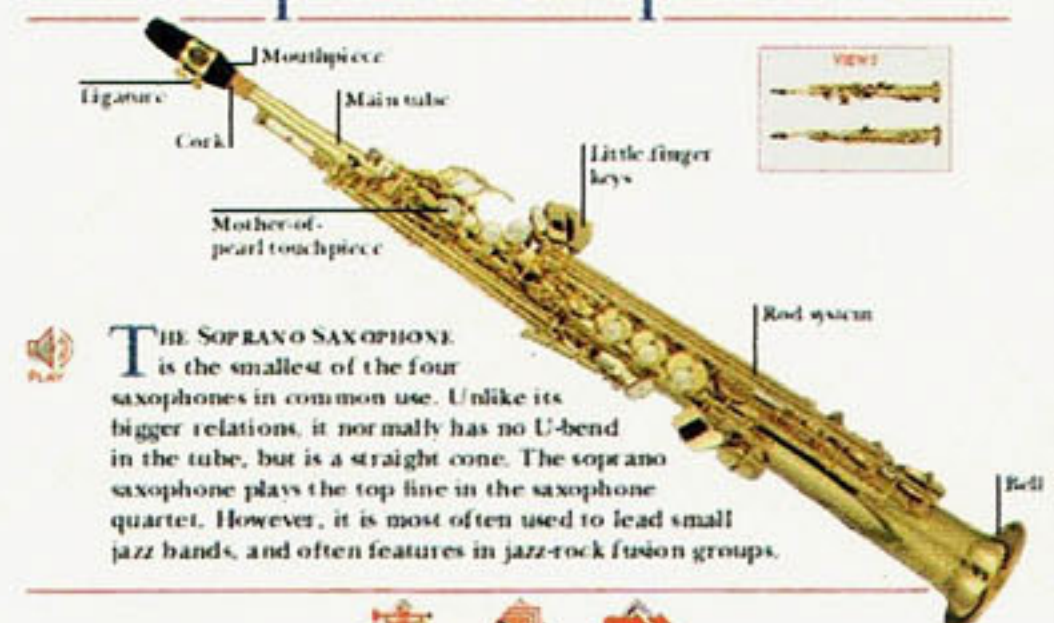
ORIGINS: The soprano saxophone is one of a family of instruments invented by the Belgian instrument-maker Adolphe Sax (1814-1894), in Brussels in 1840.

CLASSIFICATION: Aerophone: an instrument that produces its sound by the vibration of a column of air.

DID YOU KNOW? Due to its straight, tapering shape, French musicians sometimes refer to the soprano saxophone as "la carotte" (the carrot). However, some sopranos are made in the same shape as the alto, resembling a giant tobacco pipe.



Soprano Saxophone



THE SOPRANO SAXOPHONE is the smallest of the four saxophones in common use. Unlike its bigger relations, it normally has no U-bend in the tube, but is a straight cone. The soprano saxophone plays the top line in the saxophone quartet. However, it is most often used to lead small jazz bands, and often features in jazz-rock fusion groups.

Detalhes de mais de 250 instrumentos em janelas "pop-up"

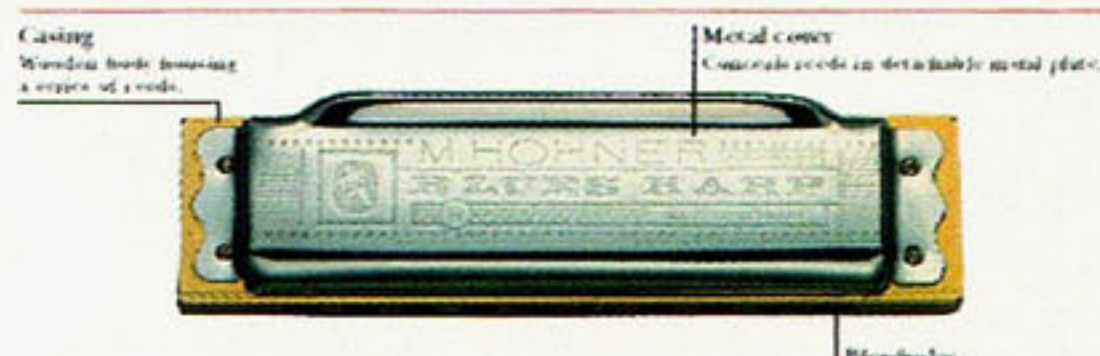
apresenta todos os instrumentos disponíveis para consulta em ordem alfabética.

Além dessas quatro áreas básicas de consulta, através dos botões do topo da tela podem ser acionadas outras opções, como voltar à tela anterior (Back) ou avançar à próxima (Next). Também pode-se iniciar uma busca pelo índice (Index), escolhendo da lista ou tecendo-se uma palavra para consulta. A opção Random apresenta os instrumentos em sequência aleatória, até que se clique em qualquer local da tela. Finalmente, em Options ainda é possível copiar alguma informação para o clipboard do Windows (Área de Transferência) - e utilizá-la em

outro aplicativo - ou imprimir o tópico que está na tela.

As telas básicas dos instrumentos contêm todo o tipo de informação. Desde as peças que compõem o instrumento até diferentes pontos de vista. Nela também pode-se clicar no alto-falante para ouvir um trecho gravado do som do instrumento ou ainda acionar uma ficha com informações básicas, que aparece em uma janela sobre a tela principal. Também pode ser clicado o ícone Sound Box, que apresenta uma janela na qual pode-se tocar nota a nota do instrumento ou toda a sua extensão e ainda ouvir exemplos de músicas tocadas com o instrumento escolhido.

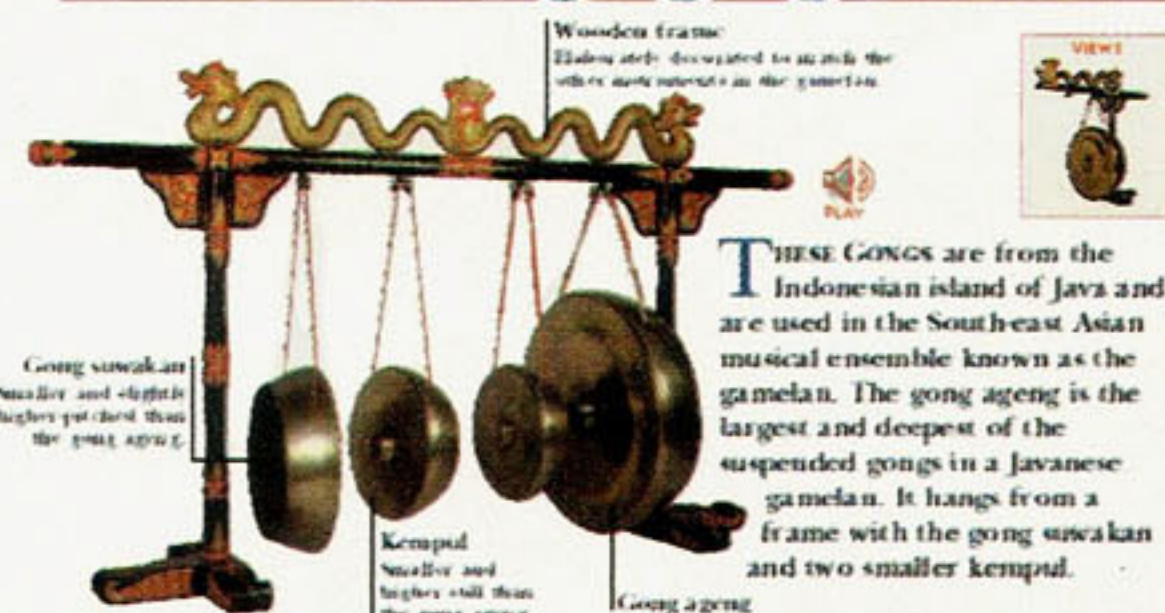
Harmonica



THE HARMONICA is a mouth organ. It has either one or two sets of freely vibrating reeds that sound as you blow and suck air through the instrument. It was developed in Europe after the introduction of the Chinese sheng in 1777. The harmonica is especially popular in folk and blues music and also occasionally features in orchestral concertos.

Estão presentes desde instrumentos populares...

Gong Ageng



THESE GONGS are from the Indonesian island of Java and are used in the Southeast Asian musical ensemble known as the gamelan. The gong ageng is the largest and deepest of the suspended gongs in a Javanese gamelan. It hangs from a frame with the gong suwakan and two smaller kemplul.

... à instrumentos sinfônicos e até exóticos

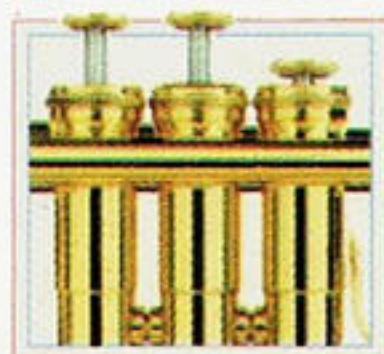
Rkang-Gling



THE RKANG-GLING is a short metal trumpet. The bell of this example is shaped like a mythical Tibetan sea monster, called a makara. When you blow into it, the tongue of the monster moves up and down rapidly. The rkang-gling comes from Tibet where it is played in Buddhist temples.

Musical Ensembles: as formações mais comuns de bandas

FAMILIES OF INSTRUMENTS



BRASS



STRINGS



WOODWIND



KEYBOARDS



PERCUSSION

Rock Bands



THE TERM "ROCK BAND" covers a fabulous variety of groups, from the simplicity of the 1950s to the technical sophistication of today. A rock band usually has around five members, including a lead singer and possibly back-up vocalists. The exciting intensity of the music is generated by the powerful beat of the bass and drums, the raw energy of electric guitars, and, lately, the limitless sounds of the synthesizer.

EXAMPLES OF ROCK BANDS



ROCK 'N' ROLL BAND



HEAVY METAL BAND



SOFT ROCK BAND



POP BAND

Microsoft Musical Instruments

Fabricante/Distribuidor no Brasil: Microsoft

Configuração mínima: PC AT 386 SX, adaptador gráfico VGA 256 cores, kit multimídia MPC1 ou MPC2, Mouse, Windows 3.1

Apresentação: 1 CD-ROM

Instrumentos classificados em 5 grupos básicos

Compton's Interactive Encyclopedia

As enciclopédias em CD-ROM já deixaram de ser novidade. Nasceram praticamente junto com a popularização dos drives de CD-ROM e kits multimídia e, mesmo assim, o mercado está cada vez mais promissor e os mais variados títulos e assuntos já foram ou estão sendo lançados. Agora, ganha a produtora que oferecer mais tópicos e maior facilidade de procura de assuntos. É o caso da Compton's Interactive Encyclopedia, uma coleção seleta de assuntos que mesclam recursos multimídia em quase todos os tópicos. Esta é a grande atração desta boa enciclopédia. Ao se indicar uma busca de determinado assunto, uma procura minuciosa é iniciada e, em seguida, todos os textos ligados ao assunto são organizados na tela, tal como os ícones que indicam a possibilidade de se ouvir músicas ou até de se assistir a filmes, quando disponíveis, relacionados ao assunto escolhido.

Entre outras funções, a Compton's conta também com um atlas, uma linha do tempo gigante para facilitar a procura por datas e uma galeria de multimídia, que pode ser consultada separadamente. Trata-se de uma coleção de filmes, sons, fotos e animações divididos por assuntos.

Em se tratando de customização da área de trabalho e da organização de idéias, a Compton's é bem eficiente e organizada, sendo bastante fácil de usar e consultar. Também é possível transferir qualquer tópico para o *clipboard* (área de transferência) e daí para qualquer outro aplicativo. Vale lembrar que a compra do direito de uso da Compton's inclui descontos nas atualizações no caso de novas versões. A Compton's - uma das líderes mundiais de programas em CD-ROM - possui um grande número de títulos e opções para os mais variados gostos, incluindo-se aí CD-ROMs com vídeo cliques de cantores famosos e documentários.



Compton's Encyclopedia: assuntos variados acompanhados de vídeo, música e animações



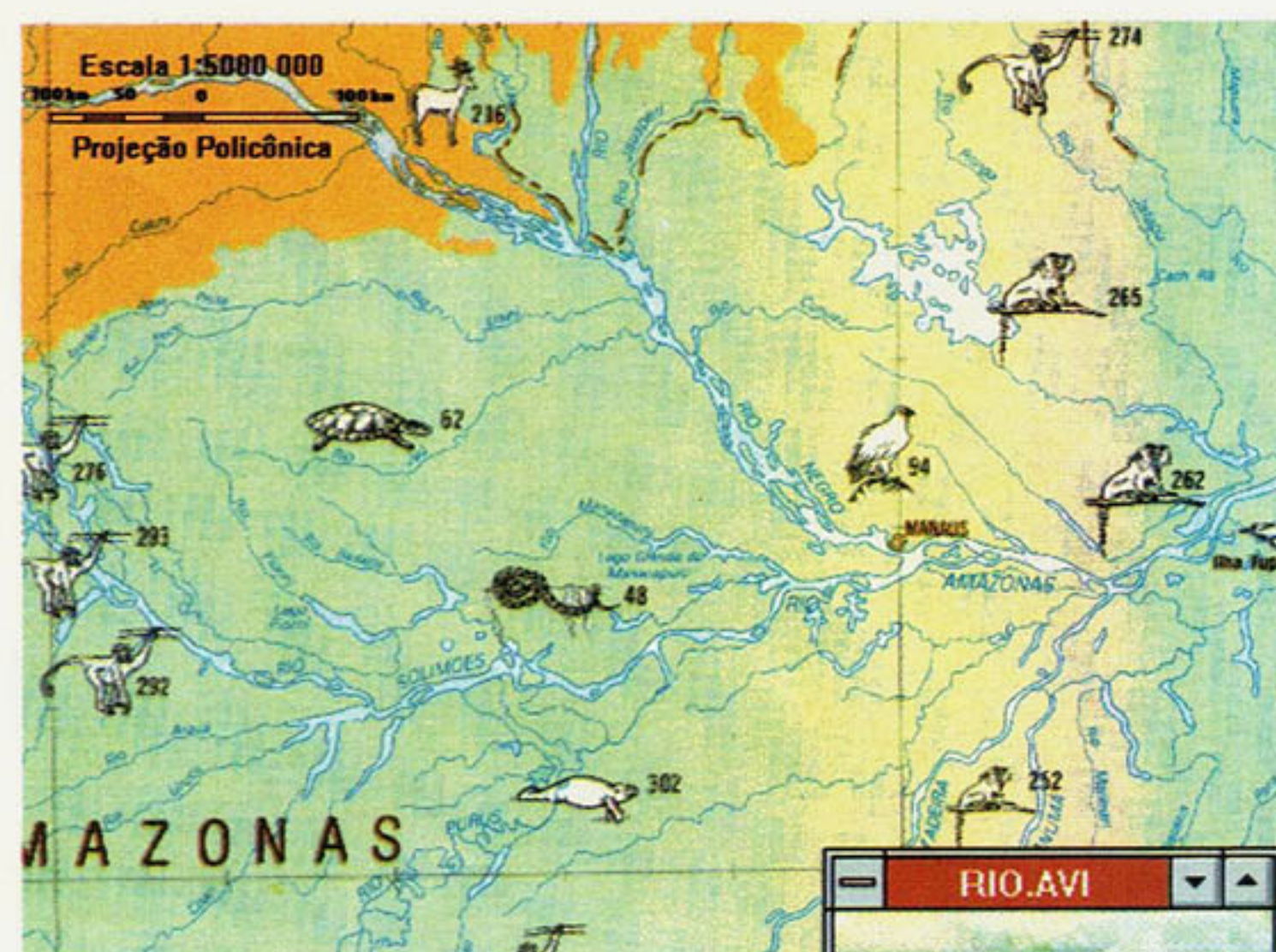
Compton's Interactive Encyclopedia
Fabricante: Compton's
Distribuidor no Brasil: BraSoft
Configuração mínima: PC AT 386 SX, adaptador gráfico VGA 256 cores, kit multimídia MPC1 ou MPC2, Mouse, Windows 3.1
Apresentação: 1 CD-ROM

Atlas Geográfico Brasileiro em CD ganha nova versão

Lançado há apenas 2 meses, o Atlas Geográfico Brasileiro em CD-ROM, da editora Lucci & Labrada, está de cara nova. Além do visual mais atraente, ele está mais fácil de ser consultado e conta, agora, com um gerenciador de dados estatísticos. Basta digitar, por exemplo, a palavra "comércio" para se obter todas as informações sobre o assunto.

O Atlas Geográfico Brasileiro é dividido em quatro seções básicas: Atlas, Dados Estatísticos, Painel Brasileiro e Slide Show, e apresenta um trabalho cartográfico apurado. Reúne 330 mapas, incluindo divisão política, relevo e fauna em extinção, 285 tabelas com dados estatísticos, 40 fotos e 14 vídeos sobre temas específicos, entre eles um clipe sobre o Rio de Janeiro com mais de três minutos de duração. Oferece ainda informações sobre a divisão política do país, vegetação, relevo, clima, hidrografia, censo econômico e mineração, entre outros assuntos. A distribuição exclusiva é da BraSoft, e o preço sugerido é de R\$ 89,00.

Atlas Geográfico Brasileiro
Fabricante: Lucci & Labrada
Distribuidor: BraSoft
Configuração mínima: PC AT 386 SX, adaptador gráfico VGA 256 cores, kit multimídia MPC1 ou MPC2, Mouse, Windows 3.1
Apresentação: 1 CD-ROM



Mapas completos e um clip do Rio



NiNGUÉM É CAMPEÃO POR AÍSSO



**SE TEM
CHAVEIRO
É PRO!!**

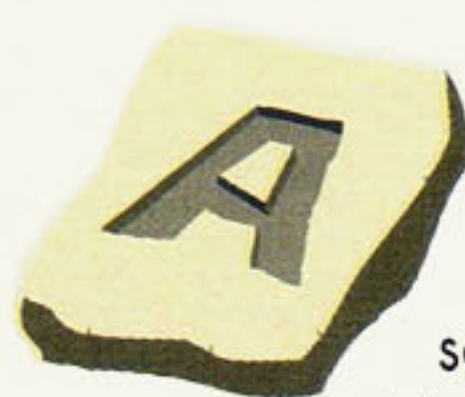


Chips do Brasil

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

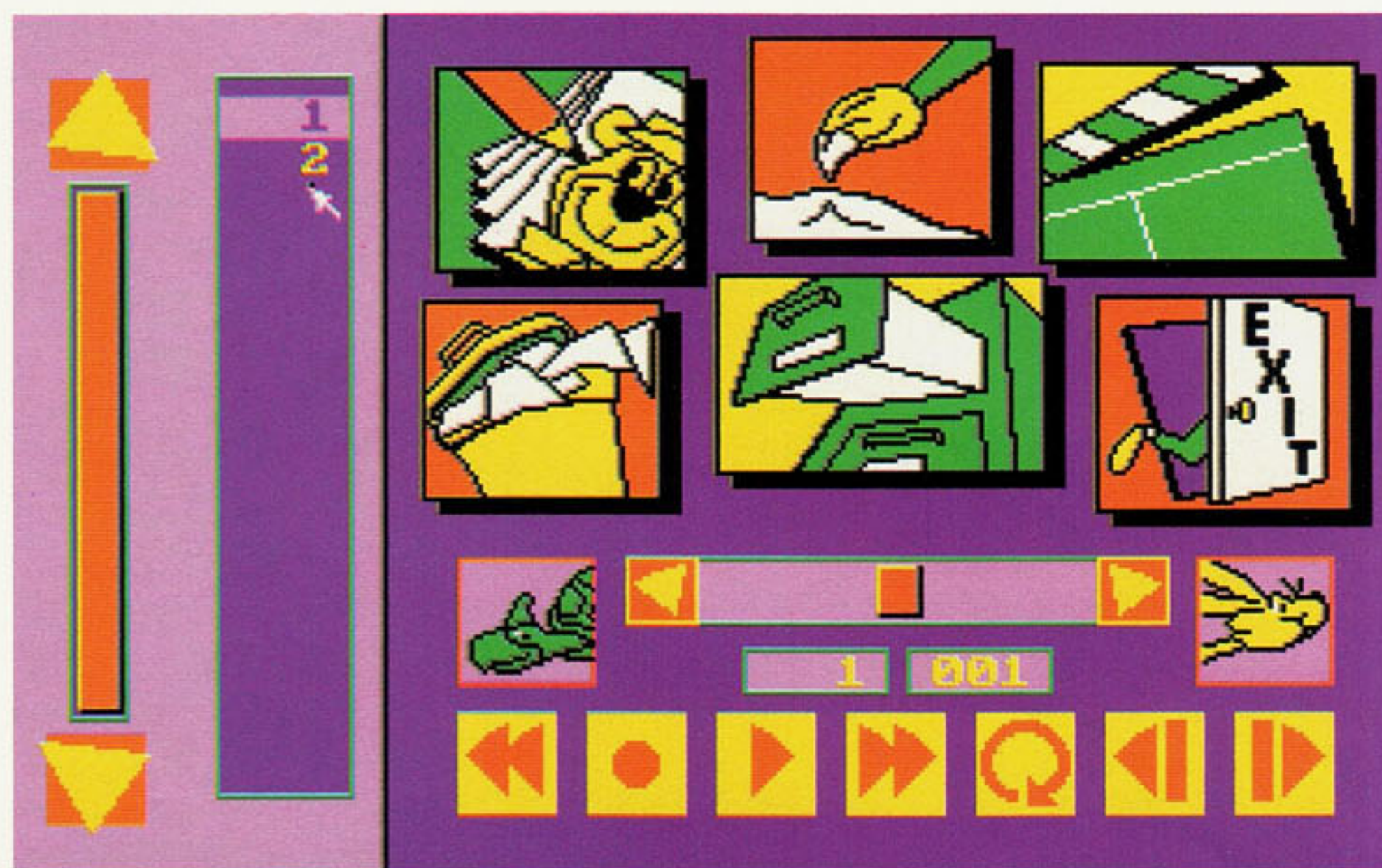
BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G. PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL VOLUNTÁRIOS - EL SANTANA - EL TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVID DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.T.OY - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VIDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COM. IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO DO BRASIL - D'AVO - ECCO GAMES - EL TAKEI - EL CODO - EL MARCOM - EL SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J.C.S. - J.J.C. - J.V. VIDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VIDEO - TECH VIDEO - MICRO SHOPPING - NEWHEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA - PAULO NAGAL - POWER CONVERSION - REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI - STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VIDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETTE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURI - SÃO PAULO - ABCD - EL MUSICAL DIADEMA - EL SASAKI - EL TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VIDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - ELETROFIL - G.G. PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S. NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERÓ ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP. SUZANO - REL. DIGITAL - REL. RUBI - S. DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR. TV SOM - F.B. BRINQUEDOS - L. DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGOS - SUSA - TELERIO - MAKRO - MINAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTEC - EL FUTURO - EL MUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUDOS - HOT SOM - KIKI COLORIDA - LIDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VIDEO PAN - M.A.P.M. - ESPÍRITO SANTO - CITRON - EL GORZA - EL MONTE FUJI - EL RANGEL - EL YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARANÁ - ALDO - ÁUDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VIDEO - DELTA VIDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J. MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VIDEO - SNOBSOM - UETA - SHEVA MUSICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELLINI - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA. REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG - ROGATEX - FIDELI E FIOLE - GRIFFE - MIL SONS - J.H. SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - GOIÁS - ARITANA - CENTER VIDEO - C.L.C. - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - BRASÍLIA - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATELITE - SAKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL. REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORT VIDEO - VITAL - KING JOIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VIDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VIDEO - AIC VIDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COM. SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R.W.B. - SANSUEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - F.PIO - H. VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J.M.L. BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T.L. - Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VIDEO CLUBE DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSU - CASAS BURI - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARANHÃO - ZONA FRANCA.

CRIE ANIMAÇÕES COM A TURMA HANNA & BARBERA



Agora é possível criar seus próprios desenhos animados no monitor de seu PC. O software *Hanna Barbera Animation Workshop*, da Empire Software e distribuído no Brasil pela BraSoft Games, permite a produção de desenhos e animações ou ainda animações usando-se os personagens da famosa dupla dos desenhos animados. Está todo mundo lá: Zé Colméia e Catatau, Scooby-Doo, Fred Flintstone, Barney e toda a turma pré-histórica, Os Jetsons e toda a sua turma do futuro.

O software é bastante simples de ser operado. As opções dos menus são acessadas através de ícones grandes e bem representativos das funções como apagar (lata de lixo), acessar arquivos prontos ou salvar algum trabalho (móvel arquivo) ou sair do programa (por-



O menu principal controla a criação, produção e a exibição das animações

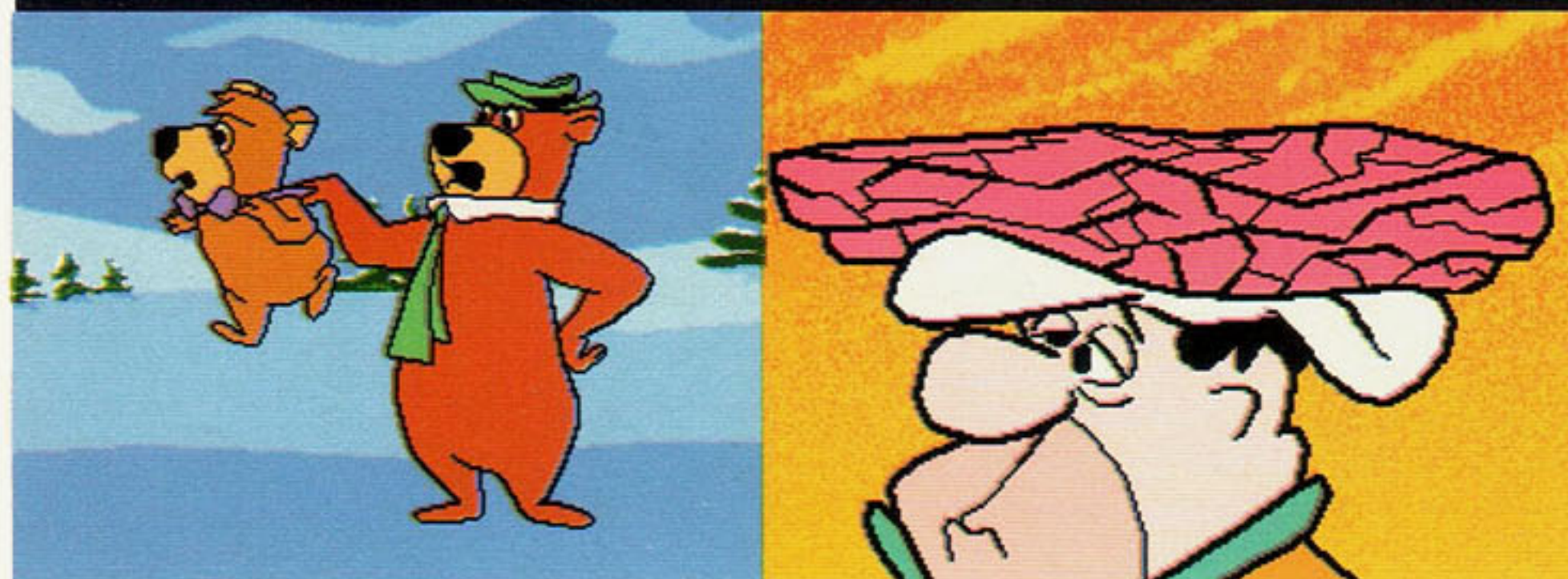
ta de saída). Todos são de bom tamanho, de fácil visualização e compreensão pelas crianças.

Basicamente, *Hanna Barbera Animation Workshop* é dividido em três áreas básicas: A área principal, com seis ícones básicos, que dá

acesso às áreas de produção de cada desenho (chamado de *frame*) que vai ser animado; Controle de Animação, em que se controla a velocidade, início, pausa ou apresentação contínua; e Lista de Exposição, em que são definidos os *frames* que serão apresentados na animação.

A área de desenhos possui um conjunto de ferramentas eficientes, presentes em outros programas de animação profissionais, como figuras geométricas, lápis, pincel, o famoso baldinho de tinta que preenche com cores áreas fechadas e muito mais. Pode-se, por exemplo, produzir um cenário qualquer e introduzir nele a figura animada de Fred Flintstone. Ou ainda trazer George Jetson do futuro para Bedrock, a cidade pré-histórica onde vivem os Flintstones. Ainda é possível inserir nas animações imagens capturadas com *scanner* ou câmara de vídeo. Já pensou você e Scooby-Doo num mesmo desenho animado?

É possível assistir à animações com os famosos personagens Hanna & Barbera



Hanna Barbera Animation Workshop

Fabricante: Empire Software

Distribuidor no Brasil: BraSoft Games

Configuração mínima: PC AT 386 SX, 2MB RAM, memória expandida (EMS), disco rígido com 2,1 MB livres,

adaptador gráfico VGA 256 cores, Mouse

Apresentação: 1 disquete 3,5" HD

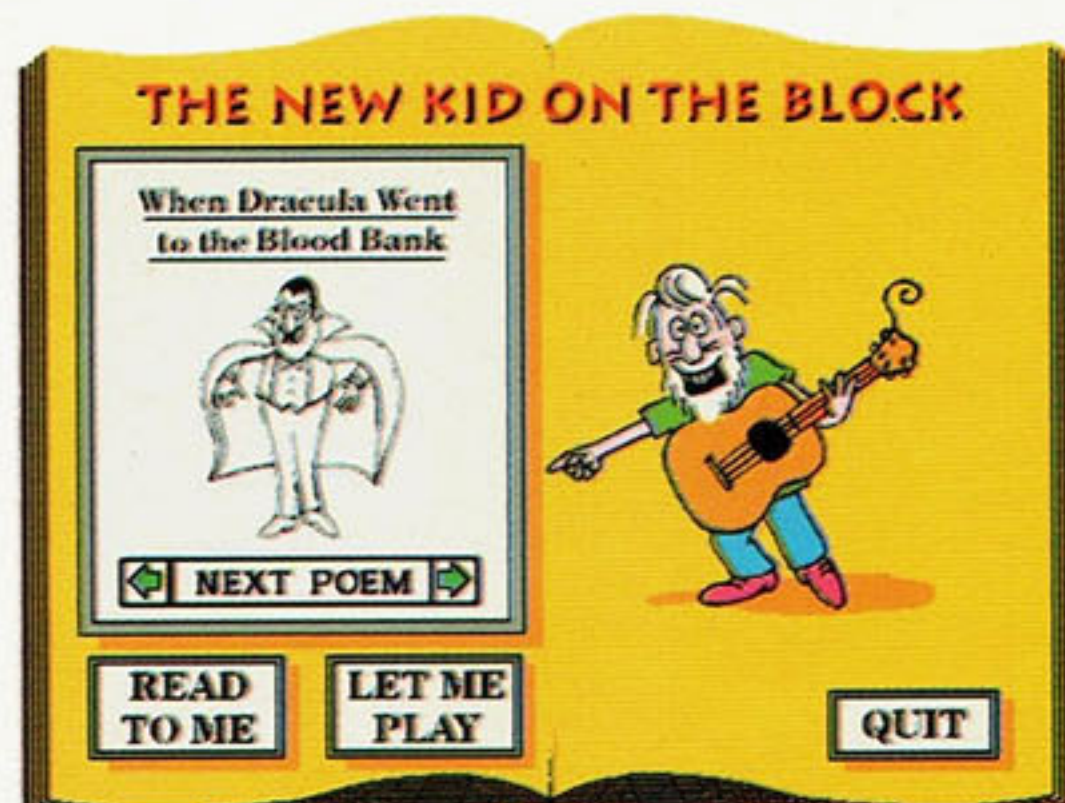
The New Kid On The Block

Chegou mais um garoto no pedaço! *The New Kid On The Block* é mais um título da série *Living Books* (livros animados), da software Broderbund.

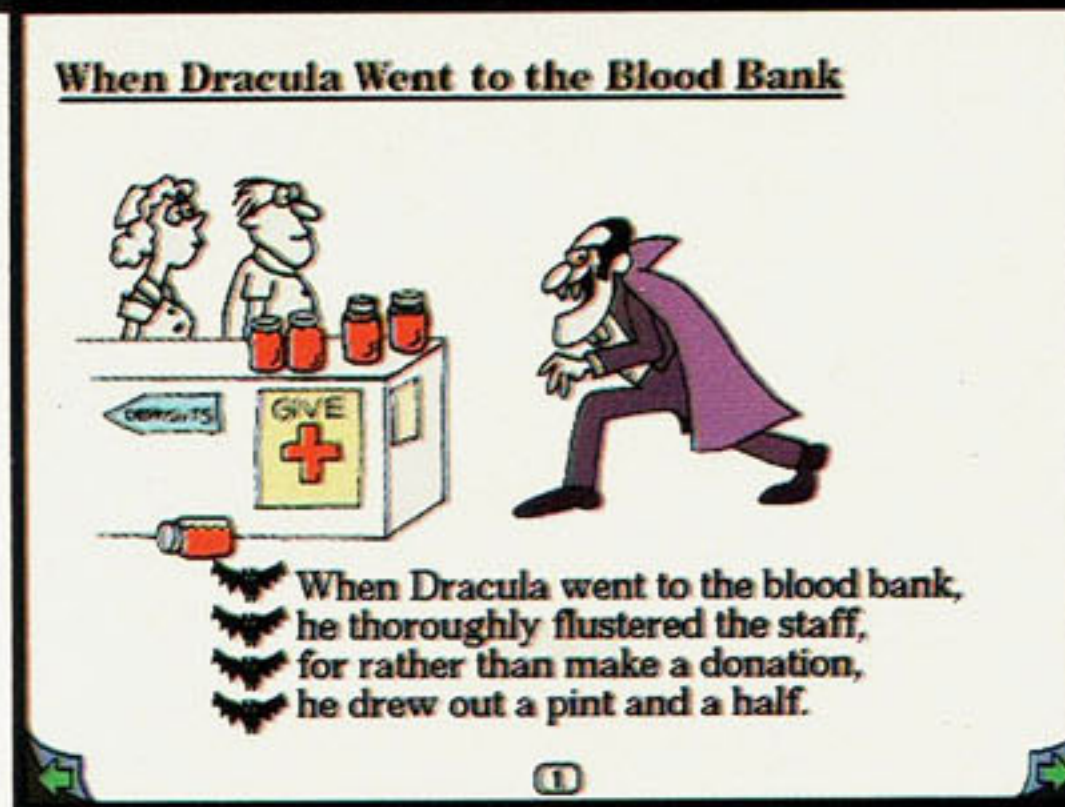
São 17 poemas do escritor Jack Prelutsky, narrados em inglês e com animações muito bem feitas que ilustram as narrações. Os poemas são bastante divertidos, e devem agradar crianças a partir de 6 anos de idade.

Brincar com *The New Kid On The Block* é bastante simples. Logo na abertura, um trovador indica todas as opções: escolher o poema que se quer ouvir, selecionar o poema escolhido ou entrar na tela de opções. Uma vez escolhido o poema, é só assistir. E se divertir. Alguns poemas são também interativos: a opção de mudança de página fica a cargo da criança, nas setinhas que aparecem na parte inferior do vídeo. E, nesse caso, coisas engraçadas acontecem clicando-se nos elementos da tela.

Além de *The New Kid On The Block*, a série *Living Books* tem ainda *Arthur's Teacher Trouble* (veja em Videogame 41), *Just Grandma And Me* e *The Tortoise and The Hare*.



The New Kid On The Block: 17 poemas animados



Fabricante: Broderbund

Configuração mínima:

PC AT 386 SX,

adaptador gráfico VGA 256 cores,

kit multimídia MPC1,

Mouse, Windows 3.1

Apresentação: 1 CD-ROM

Píparo Vai à Praia

Píparo Vai à Praia, da empresa ATR Multimedia, é um CD animado totalmente produzido no Brasil. E que, portanto, fala português. O CD segue a linha da série *Living Books*, da Broderbund (ver texto acima), porém é bem mais simples. Deve agradar crianças a partir de três anos, pois os desenhos são grandes, a voz da narração é clara e pausada e o manuseio é bastante simples. Só existem duas opções: clicando-se nas setas no canto inferior da tela pode-se avançar ou retroceder as páginas; clicando-se no número da página abandona-se o programa. A história é curta: são dez páginas com narração. Após o texto ter sido apresentado, pode-se então clicar em alguns elementos da tela para observar o que acontece. E aí é que está o grande pecado de Píparo: as animações são poucas e muito pobres. Entretanto, o desenho é de boa qualidade e a música, impecável. Píparo Vai à Praia roda em ambiente Windows.



Píparo Vai à Praia: simples, mas com bons desenhos

Fabricante: ATR Multimedia

Distribuidor: ATR Multimedia

Configuração mínima: PC AT 386 SX,

adaptador gráfico VGA 256 cores,

kit multimídia MPC1, Mouse,

Windows 3.1

Apresentação: 1 CD-ROM

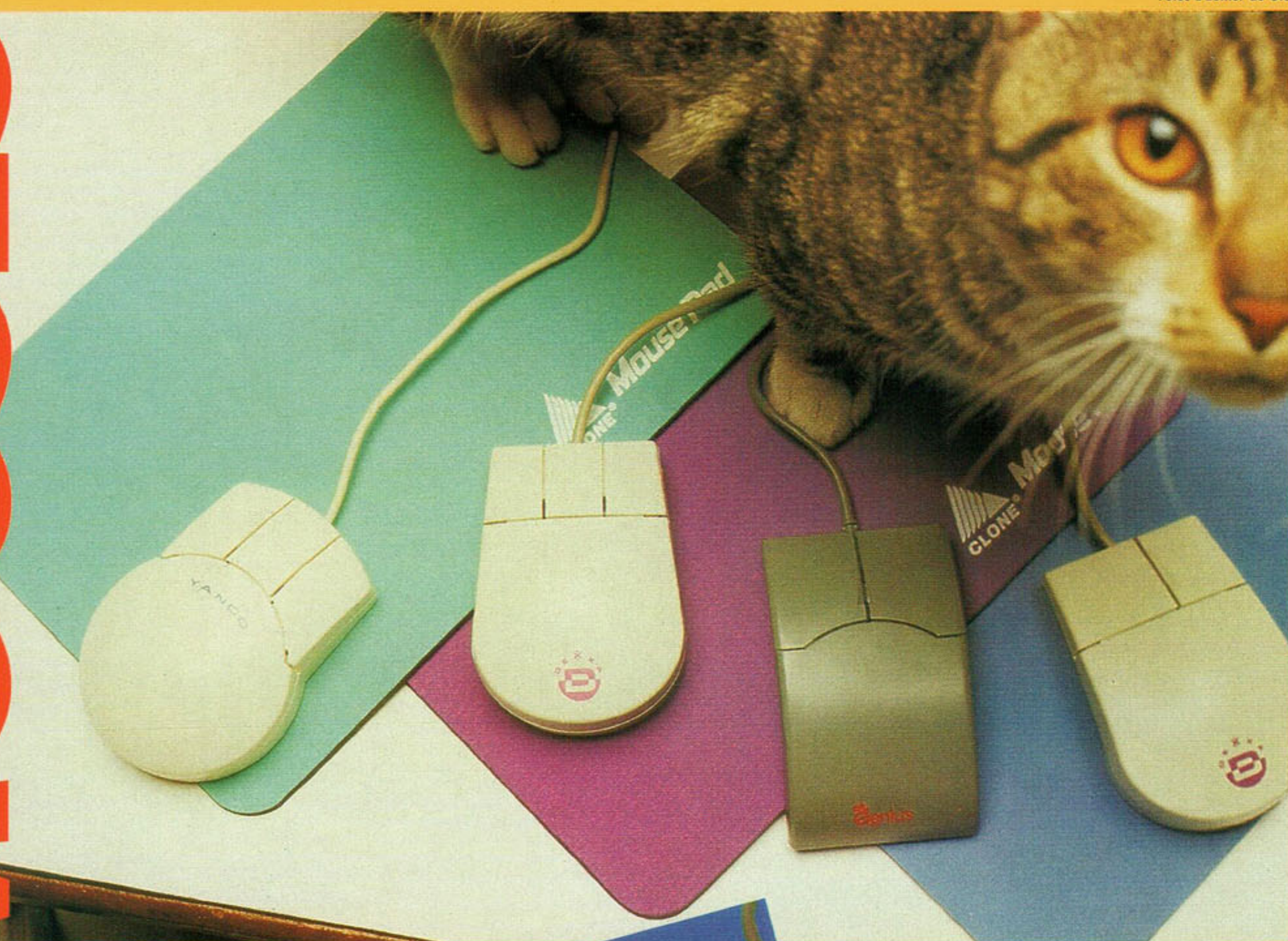
AUMENTE
SUAS
CHANCES



COM
AS
AMIGAS
DA
SUA
IRMÃ
MAIS
VELHA.

OVOMALTINE.
PARA VOCE QUE NÃO
É MAIS CRIANÇA.

MOUSES



Videogame inaugura mais um serviço para o leitor. Nesta seção, você confere alguns dos mouses disponíveis no mercado e quanto eles custam. É só escolher o seu e dar um pulinho na loja. Quem mora fora de São Paulo pode usar o serviço de telemarketing e encomendar.



GENIUS PS/2
R\$ 38,00
(Computer Place)

GENIUS GM-W220 (sem fio)
R\$ 150,00
(Computer Place)



**MOUSE PAD
CURTIS MASTER DECK MP-5**
R\$ 21,00
(Computer Place)



**MOUSE PAD
CLONE**
R\$ 3,40
(Award Informática)

YANCO DEXXA
R\$ 17,20
(Award Informática)



FIRST MOUSE LOGITECH
2 botões - 23,50
3 botões - R\$ 31,90
(Award Informática)

MOUSE PAD
CURTIS PRO DECK MP10
R\$ 11,00
(Computer Place)



LC MOUSE GENIUS
R\$ 27,60
(Award Informática)

Onde fica:

AWARD Informática Ltda.

Alameda dos Anapurus, 2.029 - Moema
CEP 04087-007, São Paulo, SP
Fone (011) 533-5293/425-4094
Fax (011) 536-4733

COMPUTER PLACE

Rua Clodomiro Amazonas, 556 - Itaim-Bibi
CEP 04537-000 - São Paulo, SP
Fone (011) 822-7388

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 DYNACOM

MYST

Mistério, beleza nos gráficos e som impecável são as características deste game que já nasceu clássico

Luiz Carlos Mazzaferro Jr.

Quem estava há muito tempo procurando por jogos bonitos, grandes e difíceis, vai certamente se deliciar com Myst. A beleza dos gráficos e a pureza dos efeitos sonoros certamente vão tornar este game um grande clássico em CD-ROM. Quase 100% das revistas estrangeiras atribuíram conceitos altíssimos para Myst. E com razão. Afinal, foi muito difícil pra achar qualquer defeito neste game. Também, não é para menos, já que muitas das qualidades que agradam os jogadores de adventu-



As alavancas abrem locais para serem explorados

res estão reunidas na trama e no decorrer do jogo. Entretanto, se há um defeito, este é o de não haver animação quando se caminha pelos cenários do game. As seqüências do personagem andando - visão em

primeira pessoa - são mostradas como um "slide show".

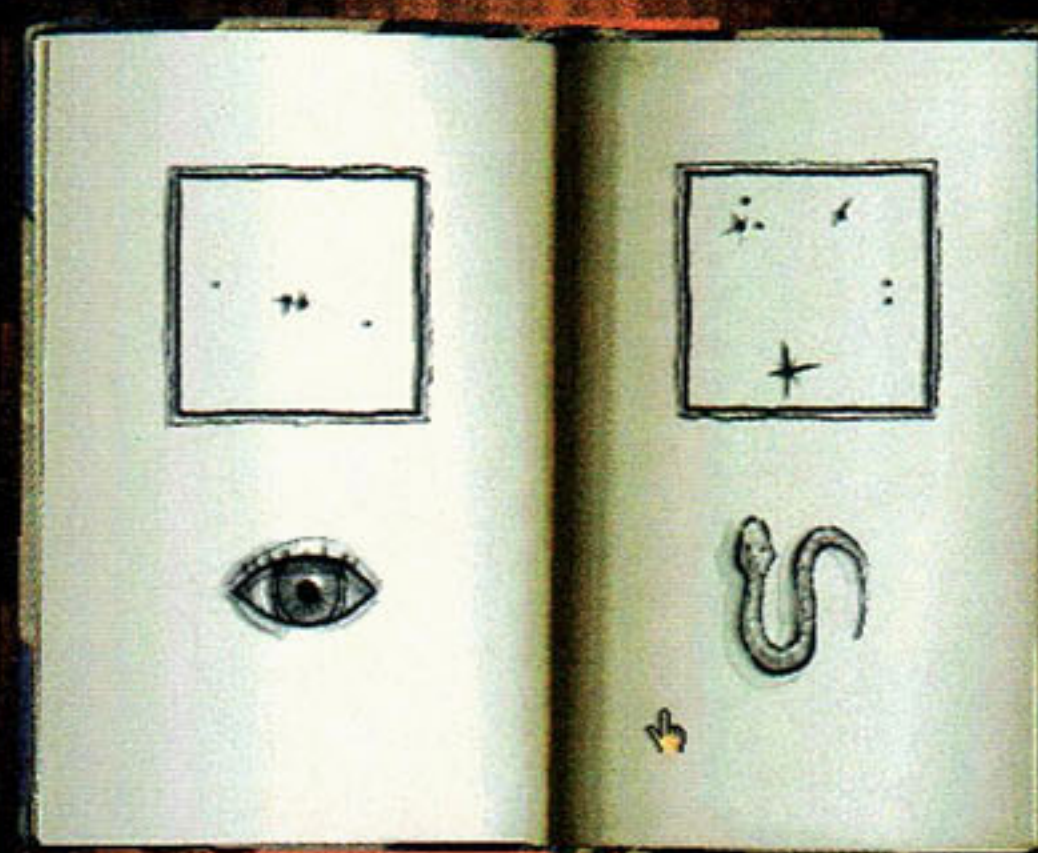
A história é bastante surrealista, aliás como o game todo. Você está na pele de um homem - o jogo não revela o nome da personagem - que, ao

terminar de ler um livro, é sugado pelo próprio após um leve toque sobre a capa. Logo começa uma viagem bizarra. Tudo então se escurece e a única coisa que você vê é um porto na costa de uma ilha, sem nada vivo, sem ninguém... Sua única saída é explorar a ilha e tentar descobrir algum modo de sair de lá.

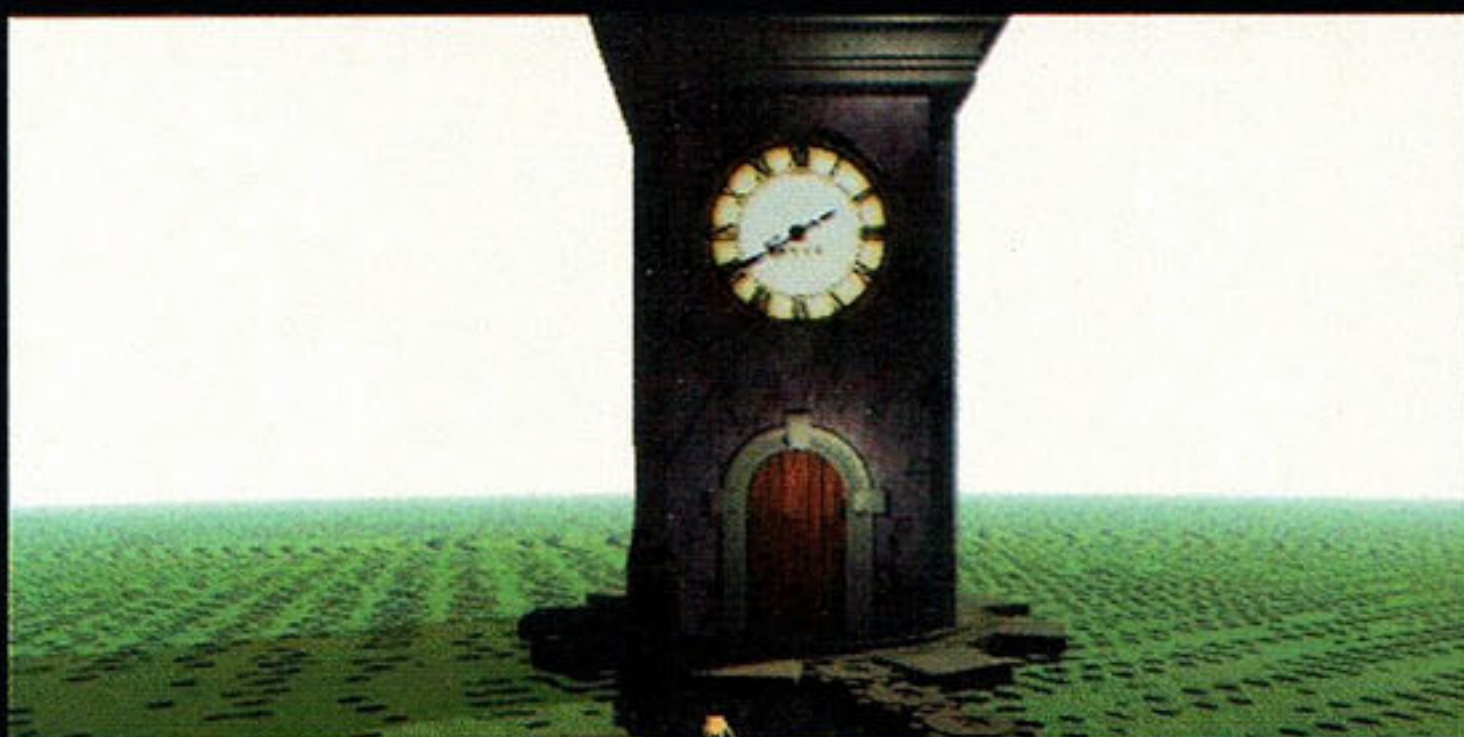
A estrutura de jogo em Myst não é muito comum devido a muitos fatores. Alguns desavisados podem até estranhar o tipo do jogo no início, mas logo se acostumam. O básico da estrutura é que você deve andar por uma ilha deserta e resolver quebra-cabeças



A entrada da biblioteca: consulte todos os livros que puder, não esquecendo de anotar as dicas obtidas



Manejando o farol, pontos vermelhos aparecem no mapa. Suba até o topo para poder recolher as informações

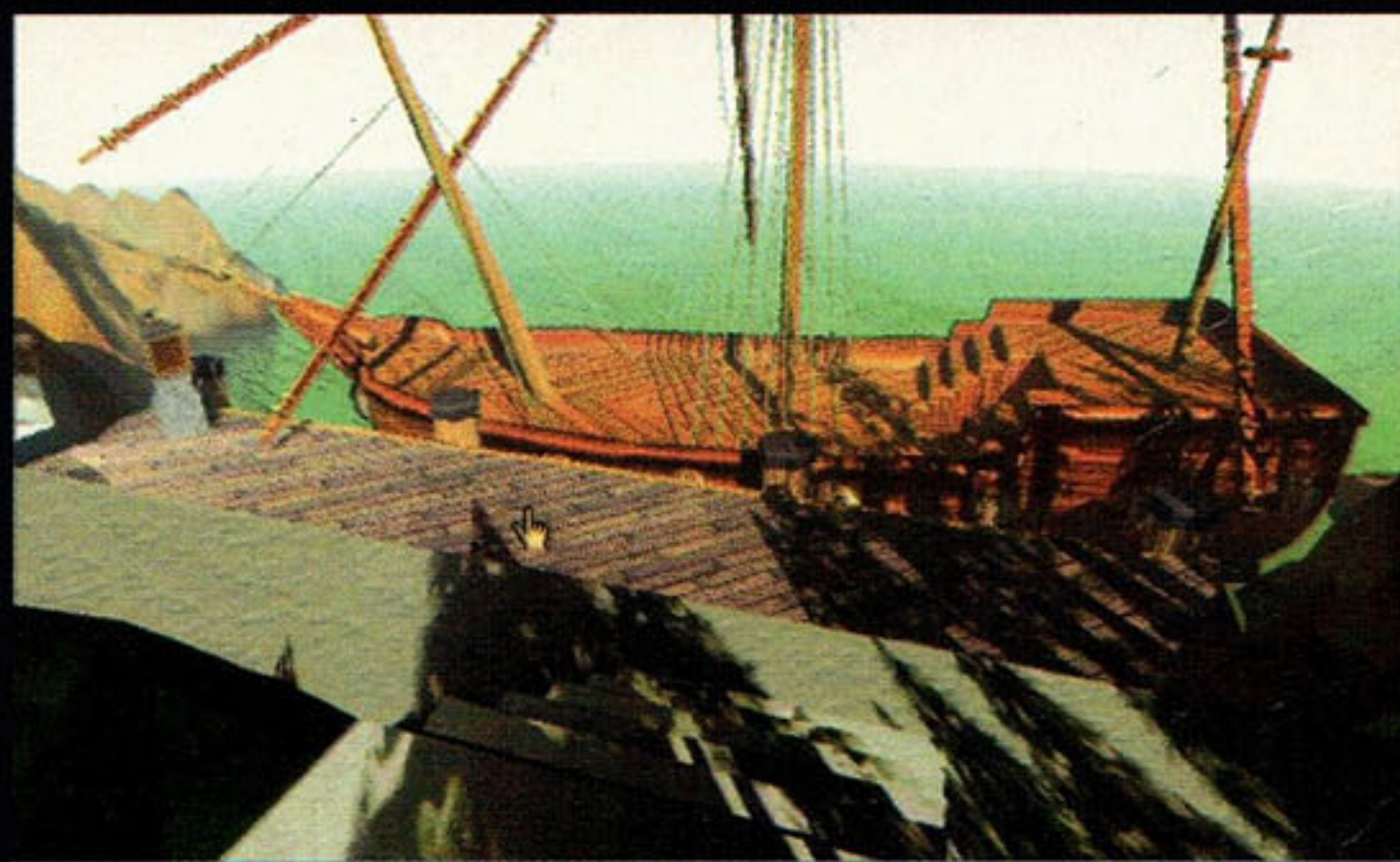


Dentro do relógio, mais um quebra cabeças para resolver: é necessário acertar a sequência dos números



espalhados pelas localidades. Resolvendo alguns deles, novos lugares serão abertos para o jogador explorar. Não há uma ordem certa para se resolver os quebra-cabeças, mas se alguma ordem coerente for seguida, o game pode ser facilitado. Também não há preocupação com itens, já que os poucos que aparecem no jogo não podem ser carregados por muito tempo, servindo apenas para uso imediato.

Toda a parte gráfica de Myst foi produzida com a ajuda de um Macintosh e não de um PC, como é de costume em jogos para esta plataforma. Os muitos - e lindos! - cenários da



Resolvendo um quebra-cabeças no cais, o barco aparece

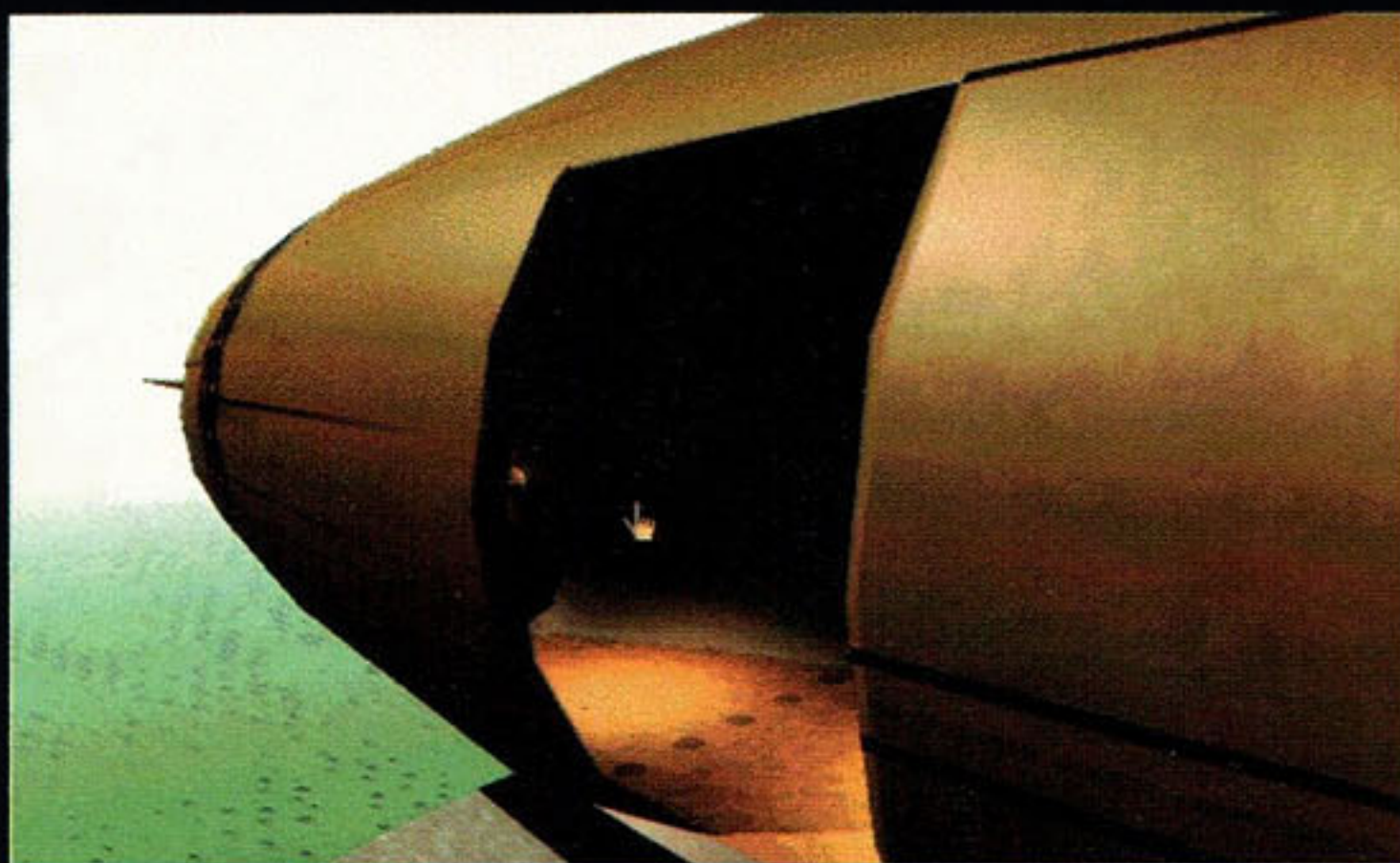
aventura foram construídos com um programa para elaboração de objetos em 3D. Isto quer dizer que, quando o jogador entra em uma casa num dos cenários do jogo, ele lite-

ralmente está lá dentro. É possível olhar por todos os cantos e ângulos, a apenas um clique do mouse. Também é possível andar livremente pelos cômodos sem se preocupar com limi-

tes impostos pelo jogo e pelo velho método de elaboração de cenários por gráficos bitmap. Em resumo, toda esta preocupação da Broderbund (produtora do game) com o cenário e com a tentativa de proporcionar livres movimentos ao jogador, resulta em um game muito bem elaborado e com um nível realista muito grande.

Outro destaque de Myst fica com os efeitos sonoros. Imagine que você pode andar pela ilha e, ao mesmo tempo, escutar o barulho dos ventos, da água... Tudo isto com a maior fidelidade na reprodução. As músicas dão um toque especial de suspense e entram sempre no momento certo. Quase tudo o que você faz é acompanhado de um leve ritmo que não chega a ser contínuo, mas que também evita um possível ataque de enjôo no ouvinte.

Myst não conta com muitas narrações - somente uma no início da apresentação do game - já que é um jogo que não possui muitas personagens e o número de ações a executar é pequeno. Mas não vá achando que é fácil. Esteja avisado que Myst deve ser jogado com calma e dedicação. O que, aliás, torna a aventura muito mais interessante. ●



O foguete é um dos caminhos para outras ilhas



Aqui, a energia para o foguete funcionar



Dentro do foguete, mais um puzzle para resolver

Hyper Tips

A biblioteca no farol - localizada no centro da primeira ilha - é o segredo desta primeira parte do jogo. Lá pode-se encontrar livros importantes com dicas e informações.

Use as alavancas estrategicamente espalhadas por toda a ilha para poder abrir novas localidades no quadro-mapa da biblioteca.

Aprenda a focar a posição da luz do farol em diferentes pontos no mapa para obter dicas em placas de metal no alto do farol.

Lembre-se sempre de anotar códigos fornecidos pelo jogo. Eles ajudam a solucionar quebra-cabeças. Fique atento à ordem dos acontecimentos da história.

Ande pela ilha com cautela e clique com o mouse em tudo que parecer suspeito!

Myst

Fabricante: Broderbund / Cyan

Configuração mínima: PC AT 386 DX, 4 MB RAM (8 MB recomendado), adaptador gráfico VGA 256 cores, Windows 3.1, kit multimídia MPC1 (MPC2 recomendado), mouse, Windows 3.1 em 256 cores

Apresentação: 1 CD-ROM

Suspense policial e emoção em 3D, na carona do sucesso da primeira versão

ALONE IN THE DARK 2

Sylvio Deutsch

Sempre que um programa faz sucesso recebe logo novas versões. Nos games, então, isso é quase obrigatório. Com o *Alone in the Dark* não foi diferente. Depois do desempenho alcançado pelo primeiro *Alone* (que continua sendo jogado até hoje), chega ao mercado o *Alone In The Dark 2*. Igualmente bom. Com gráficos bem melhores. Versões em disquete e cd-rom (em cd há uma "sala" a mais no começo do jogo). E muitos, muitos problemas a resolver, desta vez mais na linha policial e menos na de terror à la Lovecraft, como no primeiro.

Há uma diferença básica entre a primeira e esta segunda versão: no *Alone 1* é possível terminar o jogo sem matar sequer um dos monstros que aparecem. Tudo bem, é difícil, mas dá. No *Alone 2* isto é im-

possível. É preciso matar todos que aparecem pela frente. Já no começo temos de aprender a manejar armas de fogo. E a lutar de mãos limpas. Tudo bem, isso só aumenta a emoção.

Também não é mais possível escolher o personagem com o qual se joga. Começamos na pele do mesmo detetive do primeiro jogo, agora procurando libertar uma garotinha presa por gangsters (mais pra frente

jogamos com a menina...). Depois do "treino" de luta e tiro, passamos por um labirinto feito de sebes no jardim. Vá salvando o jogo a cada mudança de tela, porque os bandidos aparecem quase sem aviso e é comum morrermos... investigue toda a área do labirinto (não é muito grande). Nela há um subterrâneo e também a

passagem (dica: é na estátua, e precisa da corda!) pela qual se chega à casa, entrando pelo sub-solo.

Neste ponto, uma surpresa: você perde todos os itens que carregava. Portanto, não se preocupe em economizar os frascos de bebida restauradora ou balas das armas encontradas no labirinto.



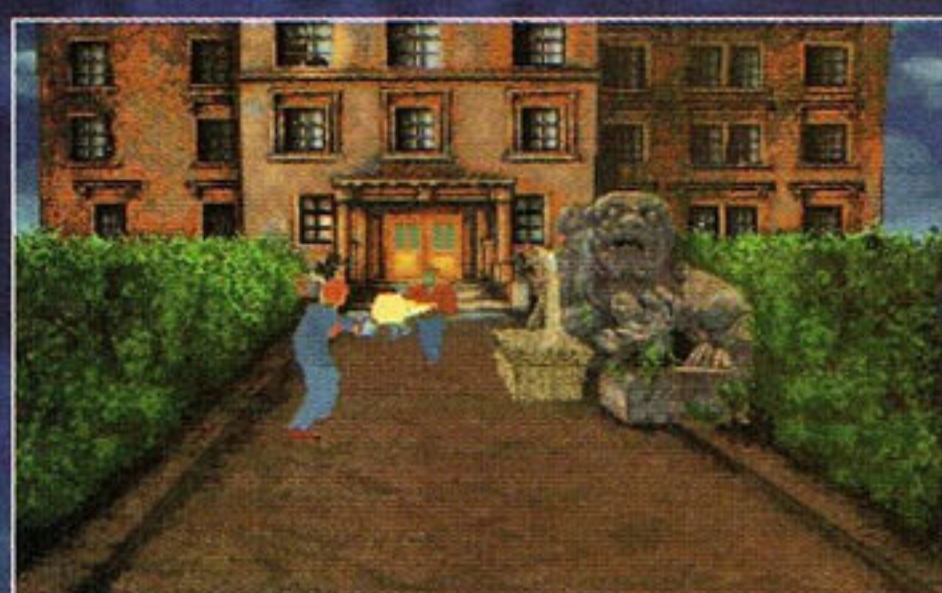
A chegada na casa misteriosa, de táxi: ainda dá para se arrepender...



Para entrar, só explodindo o portão



O Palhaço assassino, em plena atividade



Já do lado de dentro, mate o primeiro inimigo com socos e cabeçadas. Você consegue a espingarda e se livra desses dois inimigos



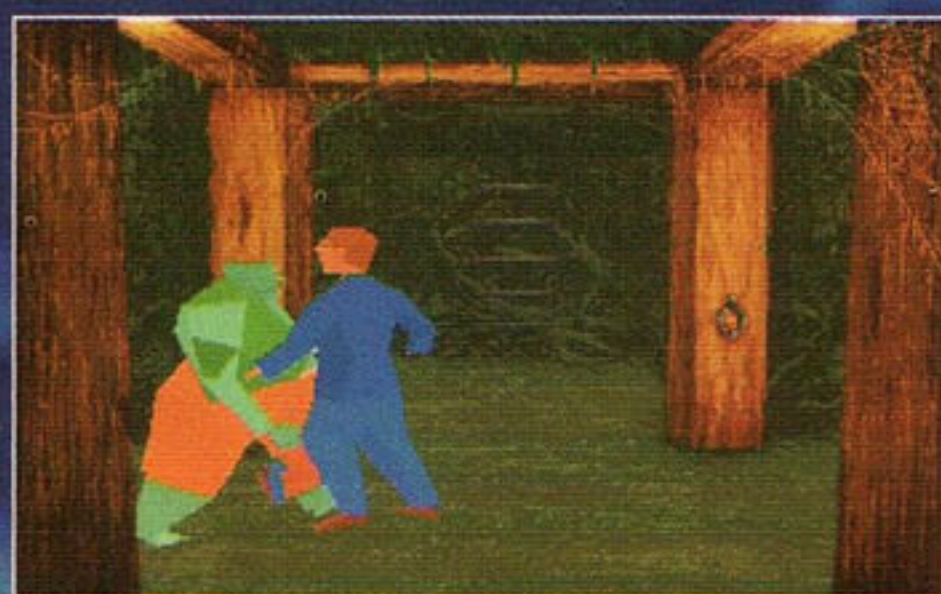
Ainda não é hora de entrar na casa. Vá até a estátua da âncora



Empurrando-a, você descobre a passagem secreta para o labirinto. Acabe com todos os inimigos e não se esqueça de recolher os itens deixados por eles



Na entrada para o subterrâneo, não se esqueça de pegar o gancho



Logo aparece o primeiro inimigo. Basta um golpe



Com o fantasma, é melhor gastar um tiro

Chegando na casa

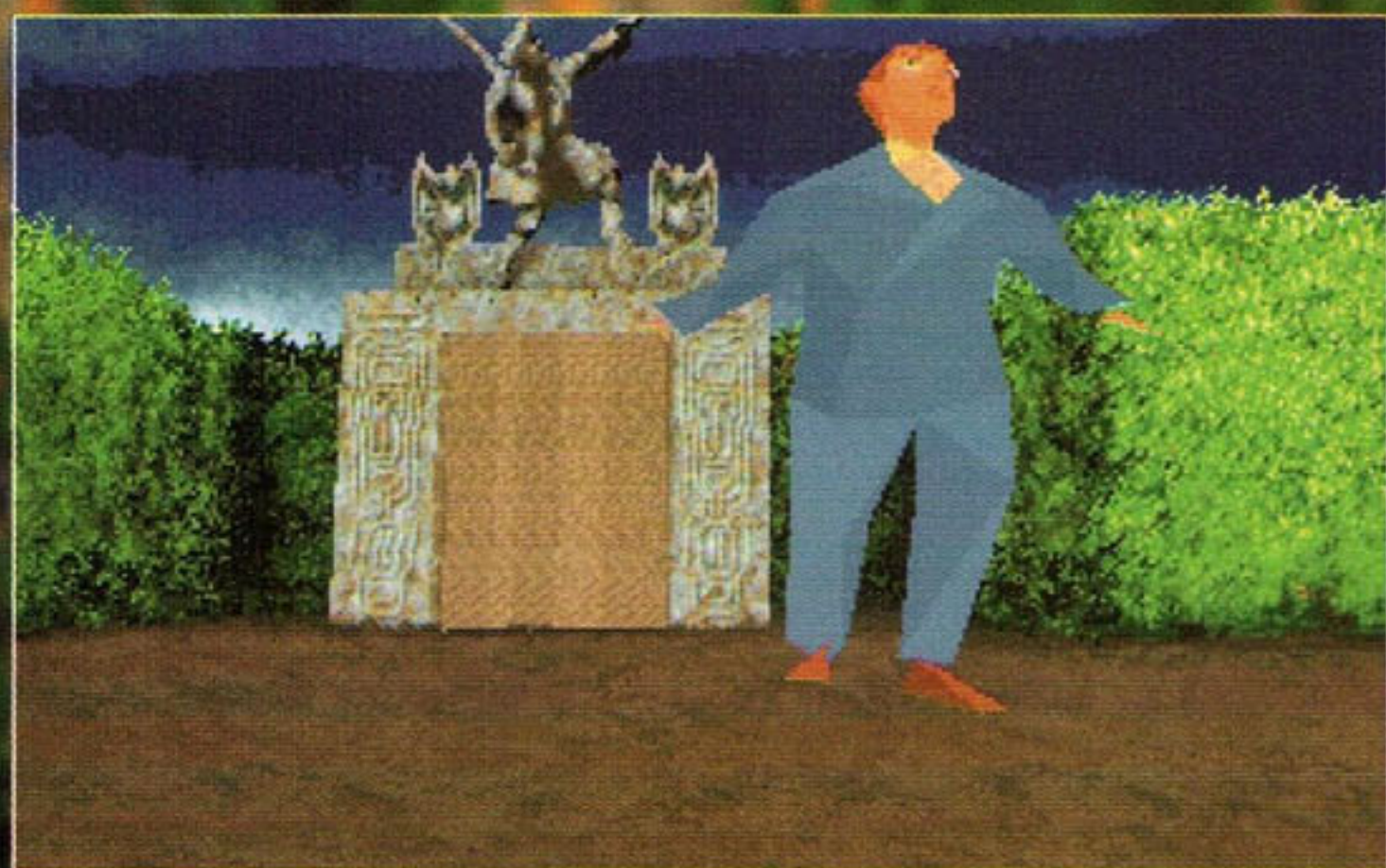
No sub-solo da casa é onde realmente começam os problemas: passar pela adega requer muita imaginação! Depois há uma sala de tiro (não deixe de vestir a roupa de Papai Noel!), com mais salas, corredores e passagens para explorar, e por

fim sobe-se para a casa. Espere o anãozinho voltar (descer) pela escada e siga-o para a cozinha. Ande EXATAMENTE por onde ele for, ou o Netuno atira seu tridente em você. Livre-se do cozinheiro maluco que primeiro lhe oferece comida e depois o ataca e use o vinho com o veneno pra entrar na sala diante de Netuno (nessa hora, se você não tiver matado todos os sujeitos da frente da casa

no comecinho do jogo, um deles aparece e acaba com você!). Na sala há um órgão, um colete à prova de balas e uma metralhadora... Pegue-os, claro.

Chega de dicas! Vá jogar e curtir as mudanças de câmara e os elaborados movimentos dos habitantes do Alone in the dark 2, desenhados com polígonos texturizados em definição VGA com 256 cores. Lem-

bre-se que há quem diga que, depois de aprender a lutar (repare na cabeçada!), vencer os bandidos de mãos limpas não é problema. Ah, sim, e se você ainda não tem uma placa de som, chore, pule e grite. Você está perdendo toda a música e efeitos sonoros que são responsáveis por grande parte de todo o clima deste jogo. ●



Esta estátua também esconde uma passagem. Para abri-la, use a corda e o gancho



Assim que se faz força para deslocar a estátua...



...a passagem se abre. Mais um ambiente estranho para explorar

Alone in the Dark 2

Fabricante: Infogrames

Configuração mínima: PC AT 386 DX, 4 MB RAM (EMS), HD com 13 MB livres, mouse, adaptador gráfico VGA 256 cores. Placa de som SoundBlaster ou compatível, Kit Multimídia MPC1 (MPC2 recomendado) para versão CD

Apresentação: 9 disquetes de 5 1/4 hd ou 1 cd-rom

AQUI ESTÁ A DIFERENÇA ENTRE UM SOLDADO RASO E UMA TROPA DE ELITE.



Se sua espinha costuma gelar quando vem aquele monte de mutantes alienígenas armados até os dentes, babando para transformar você em pó, chegou a hora da sua revanche. Super Scope é o mais avançado dispositivo de tiro com tecnologia infravermelha de alta precisão. Não possui fios, o que dá total liberdade de movimento para atirar de qualquer posição e praticamente de qualquer lugar da sala. Tem apoio para o ombro e controles de resposta imediata e alta sensibilidade de mira. Mais realismo que isso, só numa batalha de verdade. Entendeu por que só os melhores jogam aqui?

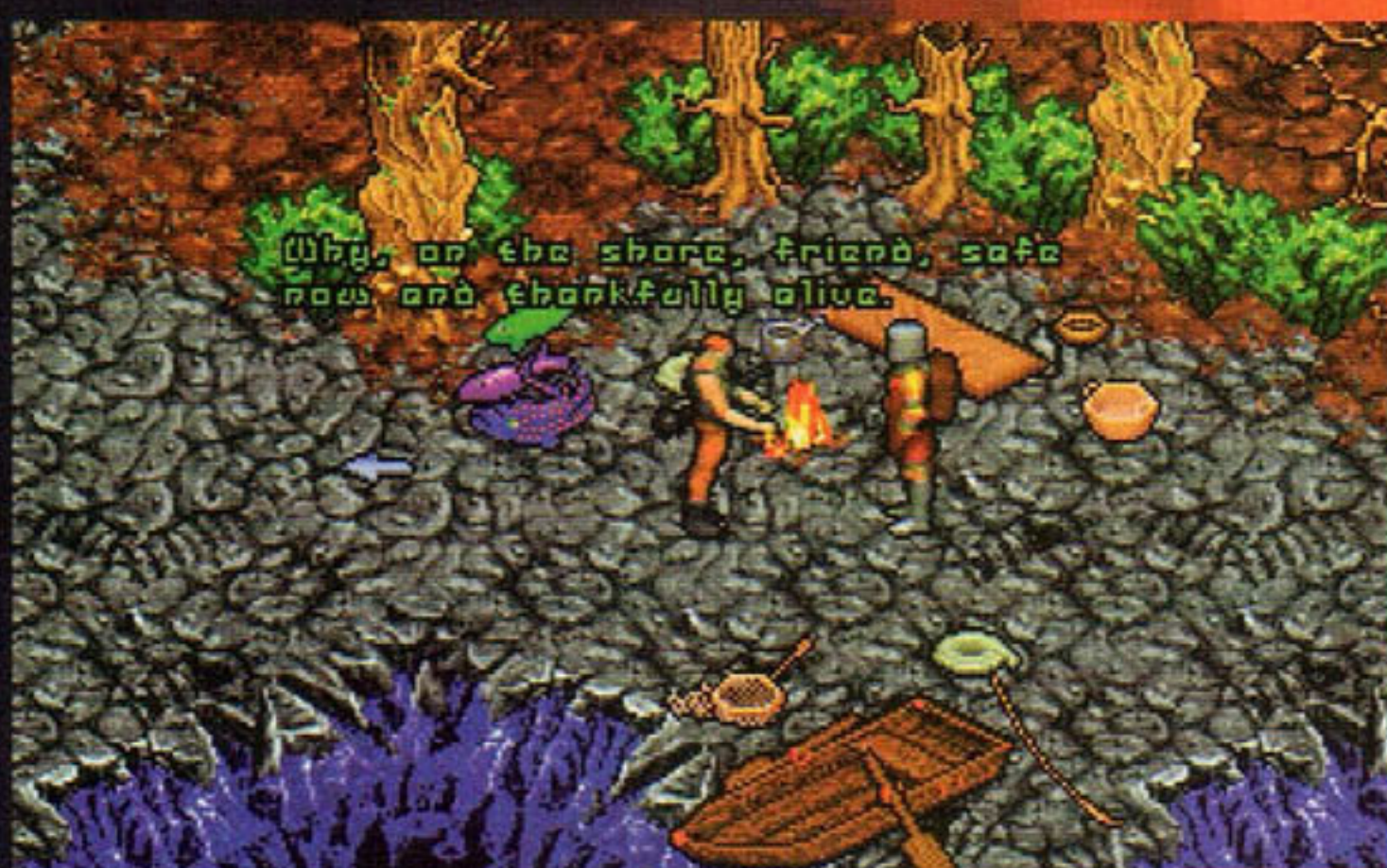


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

THE **Best**
play **Here**

Nintendo

PLAYTRONIC



Salvo por um pescador: o início da aventura



Uma execução comandada pela Rainha: tensão em Pagan

"O RPG dos RPGs" é como é aclamada a série de jogos Ultima. Ao todo, são aproximadamente nove games ligados ao mesmo mundo ou às personagens da saga, que começou nos antigos computadores Ap-

riu fãs por todo o mundo por causa de seus atos de bravura. Aliás, são exatamente esses atos de bravura que dão origem à história de todos os games da série. O guerreiro luta na tentativa de salvar o problemático mundo de Britannia da dominação de um demônio

Além da preocupação com si próprio, o Avatar deve também salvar Britannia e libertar seu povo. Tudo acontece enquanto você se aventura em Pagan. O tempo agora é um ponto crucial para o sucesso e não deve ser desperdiçado, pois a ilha é bastante gran-

panhada de um tabuleiro, uma moeda e outros cacarecos. Que exagero mais bem-vindo!!!

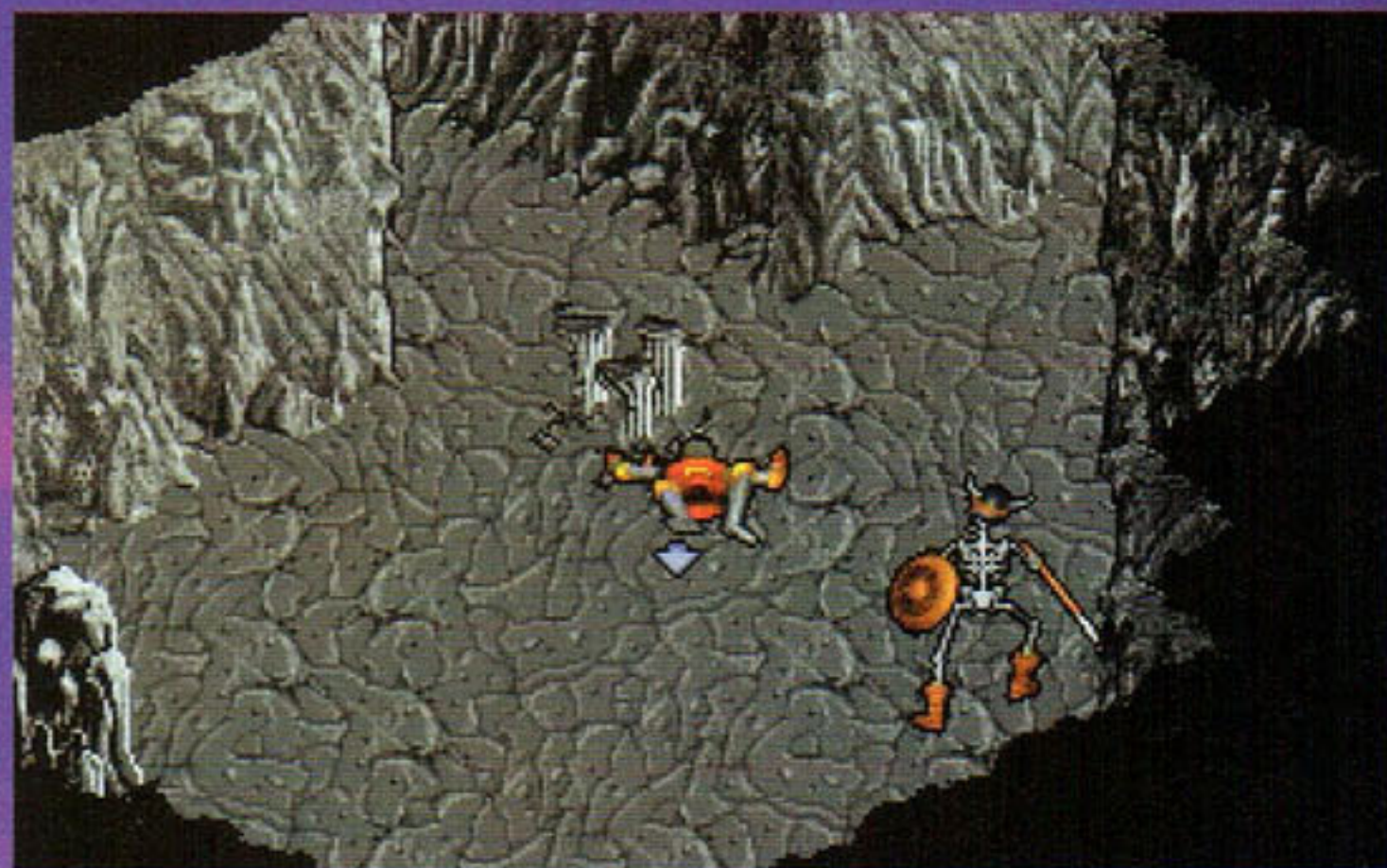
O modo de jogo

Você começa o game acordado por um velho pescador, depois de ter sido salvo do afogamento.

Ultima VIII:



A cachoeira esconde uma das muitas passagens secretas. Só enfrente os inimigos com nível de energia alto e com boas armas



ple, há muitos anos atrás. Os que gostam de games do tipo RPG certamente já ouviram falar ou jogaram algum dos games da série. Existem até mesmo os jogadores fanáticos pela história do Avatar - o cargo do "protagonista" do game, ou seja, você - que adqui-

que se auto-nomeia Guardiã.

Ultima VIII: Pagan é a mais recente versão da saga. O roteiro é um pouco diferenciado das outras versões. Agora, Avatar deve escapar de uma ilha dentro de um mundo hostil chamado Pagan, onde está prisioneiro de Guardiã.

de e fácil de se perder.

À primeira vista, o game não possui nenhum tipo de mapa eletrônico para facilitar a sua localização. A única peça é uma "verdadeira", que vem junto na embalagem do pacote do game - feita de pano e tudo mais, ainda acom-

Após uma breve conversa, ele lhe conta parte da história da ilha de Pagan e então você pode seguir sua exploração. À medida que o Avatar anda pela ilha, descobre itens que podem ser apanhados ou usados para infinitos fins. Tais como: alimentação, descanso ou



O inventário: informações sobre a saúde e itens do Avatar



Para usar um item: clique e arraste-o para o local desejado

armamento. Repare que o Avatar pode recolher objetos leves facilmente, bastando apenas carregá-los com o mouse e soltá-los dentro de sua mochila presa ao corpo. Vale lembrar que o peso dos acessórios tem um certo limite, que varia de acordo com a força adquirida da personagem

ações foi o jeito engraçado com que o Avatar ataca os inimigos: sempre com movimentos estranhos, o que lhe rendeu críticas de revistas estrangeiras que o chamaram de "Mario Bros. com armadura" - muito oportuno.

A gama de ações possíveis em *Ultima VIII* é realmente impressio-

uma tela do game! Este é um daqueles jogos que passam uma vontade imensa de jogar até o fim, só para descobrir mais telas lindas e ao mesmo tempo desvendar a história. Só para se ter uma idéia, cada uma das casas dos habitantes tem sua própria característica, dependendo do morador e

talizados e empregados perfeitamente no meio da aventura. Por exemplo: quando o Avatar está correndo em cima de pedras, imediatamente é associado um som característico ao atrito das botas com o chão. Tal efeito varia se Avatar está sobre folhas secas ou capim. É imperdível.

Pagan

Ultima VIII: Pagan

Fabricante: Origin / Electronic Arts

Configuração mínima: PC AT 386 DX, 4 MB RAM, disco rígido com 25 MB livres (mais 4 MB para o Speech Pack e 400 KB para cada savegame), adaptador gráfico VGA 256 cores, drive de CD-ROM (só para versão em CD)

Apresentação: 8 disquetes de 3,5" ou 1 CD-ROM

durante as lutas no game.

Em *Ultima VIII*, a série ficou mais sofisticada em relação as versões anteriores. Principalmente no que diz respeito à movimentação do personagem e do *cast* do game. Só para se ter uma idéia, na movimentação do guerreiro foram desenhadas mais de 1200 telas! Dez vezes mais do que as outras versões do clássico. Tudo isso sem contar, é claro, os outros 400 "frames" (quadros) propostos para a animação de cada personagem que compõe o jogo. Os movimentos nesta versão estão todos mais ágeis e agora o Avatar pode pular, escalar e correr de vários modos. Um ponto interessante na mudança das

nante; quase qualquer objeto presente na cena pode ser pego ou movido, proporcionando um grande realismo à história.

O Avatar possui níveis de força, destreza, saúde, proteção e um indicador de peso. Os menus para visualização destes dados podem ser acessados com a letra "L" do teclado. É também nesse menu que você pode vestir e armar seu guerreiro; você "carrega" o item e depois o solta onde você quiser usá-lo, no corpo do Avatar. Simples, não?!

Os gráficos merecem destaque à parte. Qualquer objeto, cenário ou personagem é muitíssimo detalhado com ângulos, expressões e cores. Dá gosto ver



Comer repõe energia. Só não coma o rango da Rainha...

da localização geográfica. A influência da temperatura ambiente é refletida nas casas que têm lareira e nas que não possuem por que são mais quentes. E o som... Em Pagan, as músicas são quase todas no mesmo estilo medieval do jogo, e todos os efeitos sonoros são digi-

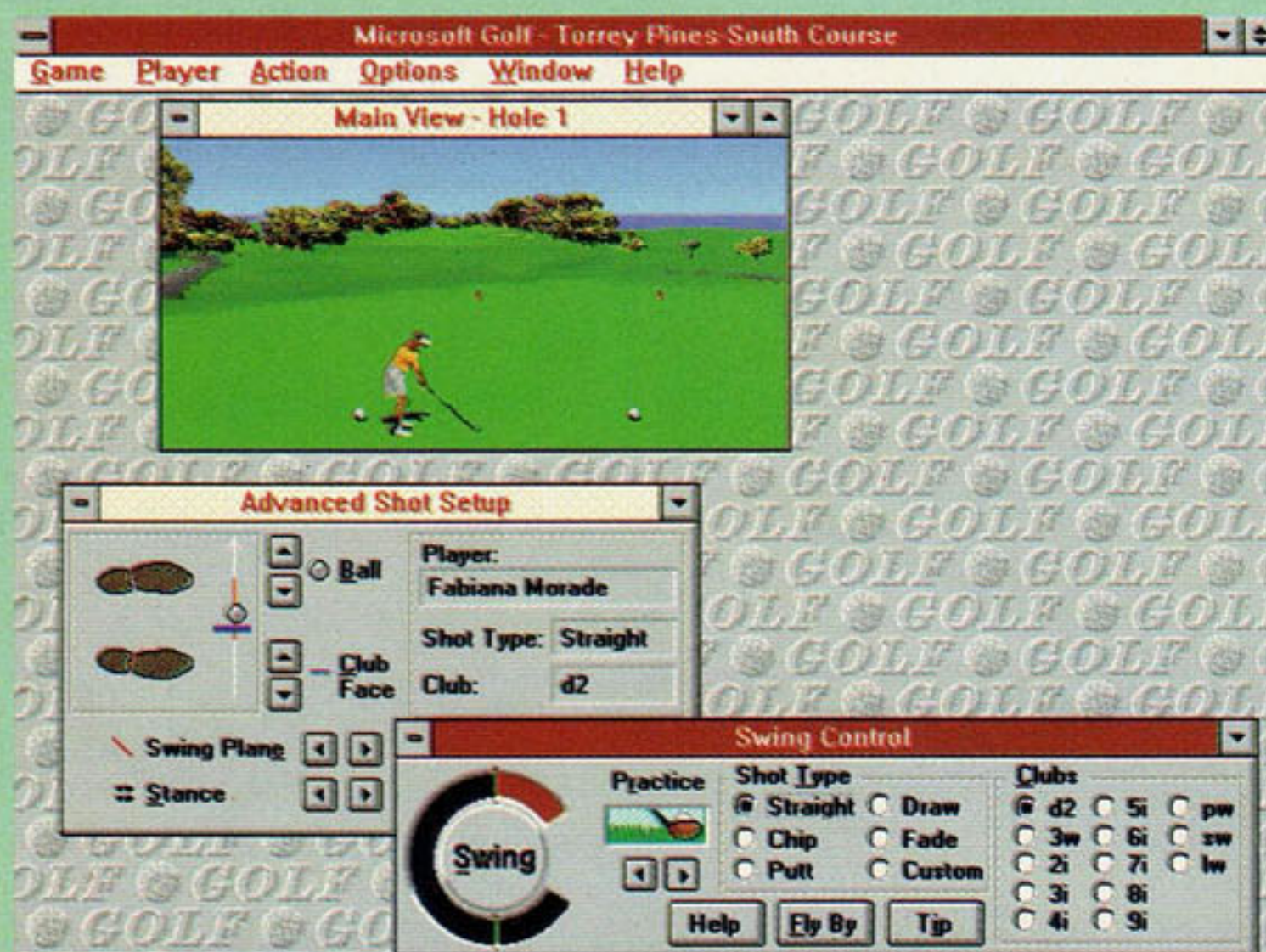
Ultima VIII está disponível em versões em disquetes e CD-ROM. Para a versão em disquetes, há ainda um pacote suplementar chamado Speech Pack, que adiciona mais sons digitais ao game e ainda mais vozes. Claro, nas versões em CD esse kit já vem incluído.

Microsoft Golf Multimedia Edition

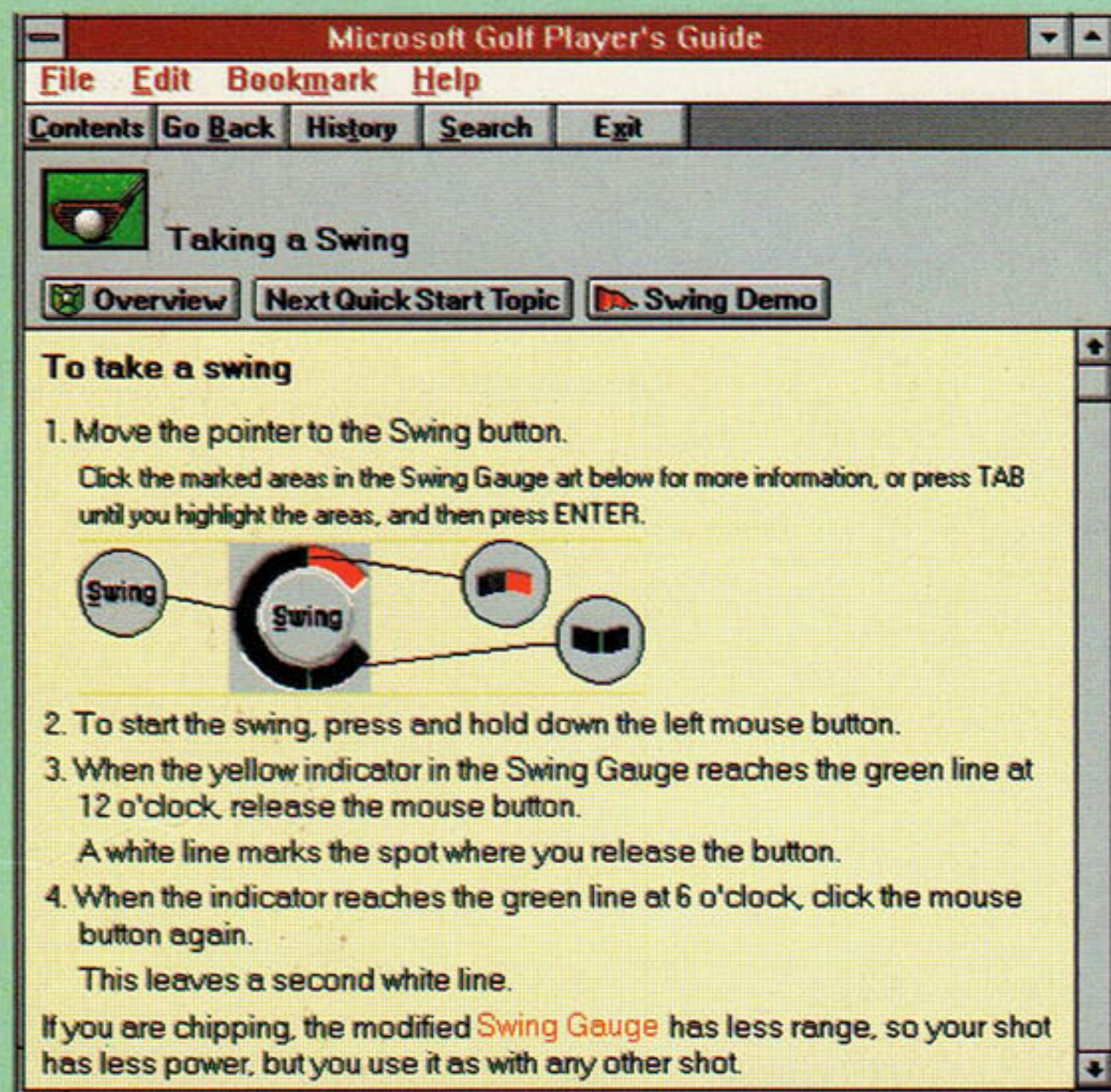
Fabricante: Microsoft
Distribuidor no Brasil: Microsoft
Configuração mínima: PC AT 386 SX, 4 MB RAM, disco rígido com 5 MB livres, adaptador gráfico VGA 256 cores, kit multimídia MPC1 ou MPC2, Mouse, Windows 3.1
Apresentação: 1 CD-ROM

Microsoft Golf Multimedia Edition, da Microsoft, é um dos simuladores de golfe mais sofisticados do mercado. Basicamente ele é o mesmo software básico do Microsoft Golf For Windows, mas ganha recursos de som e multimídia incríveis. O software foi desenvolvido pela americana Access, a msma do Links 386, mas a forma final - inclusive a adaptação para o ambiente Windows - foi realizada pela Microsoft.

O nível de recursos apresentado por essa versão é fantástico. A música e efeitos sonoros têm qualidade de CD e os gráficos são todos digitalizados a partir de fotos, inclusive dos golfistas que representam na tela o jogador. Mas o que mais impressiona é a interatividade do programa com o usuário. Mesmo quem não sabe jogar golfe acaba aprendendo. Isso porque ele traz uma série de "demos" e um help bastante simples e de fácil compreensão, que explicam, passo a passo, como utilizar o programa. Assim, aprende-se de maneira fácil e muito divertida como controlar a força da tacada - o chamado *swing* -, o efeito dado na bola, o ângulo de incidência do taco na bola, a posição da bola em relação aos pés do golfista e também a posição dos pés do golfista, determinando sua postura. Uma vez aprendido o controle do jogo em si, chega o momen-



Tela principal do MS Golf: sofisticação no ajuste de cada tacada



O Help: produzido com recursos multimídia, é de fácil compreensão



Na tela acima, definem-se as habilidades dos jogadores. Ao lado, o recurso Fly By: pode-se ver o percurso em vídeo, com visão aérea

to de jogar uma partida e pôr todos esses conceitos em prática no campo, que é o *Torrey Pines - South Course* - claro, levando-se em conta a força e direção do vento e também os acidentes naturais do terreno. O simulador oferece ainda o recurso do *replay*, em dois pontos de vista: de trás da bola ou da bandeira.

Microsoft Golf - Multimedia Edition tem ainda dois bons recursos: o *Mulligan* e o *Gimmie*. O *Mulligan* permite que uma tacada seja refeita sem que seja adicionada ao número de tacadas daquele par. A quantidade de *Mulligans* utilizada por cada jogador é marcada no cartão de pontuação em coluna separada. O *Gimmie* considera uma bola no buraco cada vez que ela estiver a menos de 10 pés de distância dele, acrescentando uma tacada ao par. Evita a perda de tempo com uma tacada que seria praticamente certa. Embora esses dois recursos não sejam reconhecidos pelas principais federações ou associações de golfe mundiais, eles são comumente adotados em partidas amistosas. E podem ajudar em muito os principiantes. Outro recurso interessante é o "Fly By".

Acionando-se esta opção do menu, uma tela de vídeo aparece, mostrando a imagem de um vôo de helicóptero sobre a etapa do campo a cumprir. Há ainda a opção "Tip", que mostra um jogador de golfe de verdade explicando as particularidades daquela tacada e dando dicas em viva voz.



REVISTIM!

ANO I Nº 6

PARTE INTEGRANTE DA REVISTA VIDEOGAME 41 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

SETEMBRO- 94

Espaço cedido à Dynacom Tecnologia em direito de resposta à reportagem publicada no encarte Revistim! de Videogame n. 39, junho de 1994

LANÇAMENTOS DA DYNACOM QUEBRAM PRÁTICAS MONOPOLISTAS

Com quase 2.500 pontos de venda espalhados por todo o território nacional, mais de 3 milhões de joysticks vendidos e cerca de 1 milhão de consoles instalados, a Dynacom Tecnologia é um caso ilustrativo de como uma empresa nacional, independente de parceria com grandes fabricantes internacionais ou fortes grupos econômicos, consegue se consolidar no ramo eletroeletrônico e desenvolver uma linha de produtos competitiva e totalmente adequada às exigências do consumidor brasileiro.

A Dynacom iniciou suas atividades em 1982, quando lançou seu primeiro videogame, o Dynavision, compatível com Atari, e começou a fabricação local de joysticks. Desde essa data, a empresa vem ampliando constantemente sua linha de produtos — que hoje inclui vários modelos de consoles compatíveis com as marcas mais conhecidas mundialmente —, o número de funcionários e as instalações. Atualmente, a Dynacom possui 428 empregados em sua linha de produção, e seu parque industrial, localizado em Vitória, no Espírito Santo, ocupa uma área de 22 mil metros quadrados.

"Todo nosso esforço de crescimento e de aperfeiçoamento da linha de produtos, especialmente no sentido de diversificá-los e adequá-los ao gosto e poder aquisitivo do consumidor brasileiro, tem sido amplamente compensado pela aceitação do público", observa Gabriel Almog, presidente da Dynacom, que acrescenta. "Paralelamente, no entanto, preocupados com essa concorrência, é cada vez maior a pressão dos fabricantes estrangeiros, como a Sega, representada no Brasil pela Tec Toy, no sentido de denegrir nossos produtos e nossa imagem junto aos lojistas e ao público, em geral", constata Almog, afirmando que tais coações, em vez de desencorajar, têm efeito estimulante para a Dynacom.

A seu ver, o fato que move tais práticas, que estão cada vez mais frequentes e desleais, é justamente o fôlego que a Dynacom tem demonstrado, tanto para desenvolver produtos que fazem sucesso no mercado, como para responder às investidas dos concorrentes internacionais. "Os videogames da Dynacom", observa, "apresentam, compa-

rativamente, maior número de recursos, qualidade equivalente, preços geralmente menores e sempre oferecem algum atrativo extra, bem ao gosto dos brasileiros".

Como exemplo, ele cita o caso do Megavision, um videogame compatível com todos os cartuchos do padrão Sega para Mega Drive I, II, III e Genesis, lançado em abril deste ano, e que ainda vem com os seguintes recursos suplementares: capacidade de ser transformado em autêntico console de terceira geração e, assim, aceitar todos os jogos compatíveis com Master System; exclusivo botão eject, para o jogador não danificar o conector na hora de tirar o cartucho; dois joysticks Superfighter e fone de ouvido estéreo.

Nos cálculos de Almog, com todos esses recursos e por um preço de aproximadamente R\$ 210 (Duzentos e Dez Reais) para o consumidor final, era natural que a concorrência revidasse. Ele estranha, no entanto, a falta de ética nas ações empreendidas, e especialmente a atitude de Kiishi Nishikura, diretor jurídico da Sega Enterprises, do Japão, que teria dito aos jornalistas, durante sua visita ao Brasil, estar levando na bagagem o Megavision, da Dynacom, para análise comparativa, quando este produto, na verdade, nem ao menos estava disponível para comercialização.

Mais do que simples tentativa de dificultar a existência de fabricantes nacionais, Almog explica que empresas monopolistas, na tentativa de levar a cabo seus objetivos, acabam prejudicando, principalmente, a rede de revendedores e os consumidores. Os comerciantes, porque ficam na dependência de um só fornecedor que pode impor uma política comercial desfavorável, por exemplo, determinando a estocagem de produtos "encalhados"; e os consumidores, porque sem alternativa de concorrência de marca, são obrigados a aceitar o produto disponível, pelo preço estipulado.

No mercado brasileiro de videogames, por exemplo, Almog considera a entrada da Dynacom um alívio para o comércio e para o público, pois sua política sempre tem sido a de lançar acessórios diferenciados com recursos inéditos e a preços mais competitivos, o que possibilita opção de compra a lojistas e compradores. "Para neutra-

lizar a aceitação de nosso produto, diz Almog, a Tec Toy tem inclusive feito coações, infelizmente só verbais, aos revendedores, o que pode preocupar alguns menos desavisados, mas não atinge a maioria", assegura.

Explicando que práticas monopolistas são muito comuns em outros os países, e particularmente na indústria eletro-eletrônica, mas que estas práticas, atualmente, vêm sofrendo revezes mais frequentes, Almog cita alguns casos famosos. Entre eles, o da Tengen, empresa norte-americana de softwares afiliada da Atari que entrou com ação contra a Nintendo alegando prática monopolistas; o da Microsoft, que obrigava o revendedor a comprar pacotes com vários softwares para ter o software desejado e foi obrigada a abandonar essa prática por decisão do congresso norte-americano; e o da INTEL, que perdeu a ação judicial movida contra a AMD, que obteve o direito de fabricar microprocessadores compatíveis 80386 e 486, tendo embutido o mesmo microcódigo da INTEL.

"Somos muito cautelosos quanto aos direitos dos outros", afirma o pre-

sidente da Dynacom, explicando que "ao lançar um produto compatível sempre tomamos cuidado em não iludir o consumidor, pois a embalagem destaca o desenvolvimento próprio, a marca aparece em destaque e o design é totalmente diferente." Ele assegura, no entanto, que as empresas com postura monopolista querem, na verdade, acabar com o princípio da concorrência

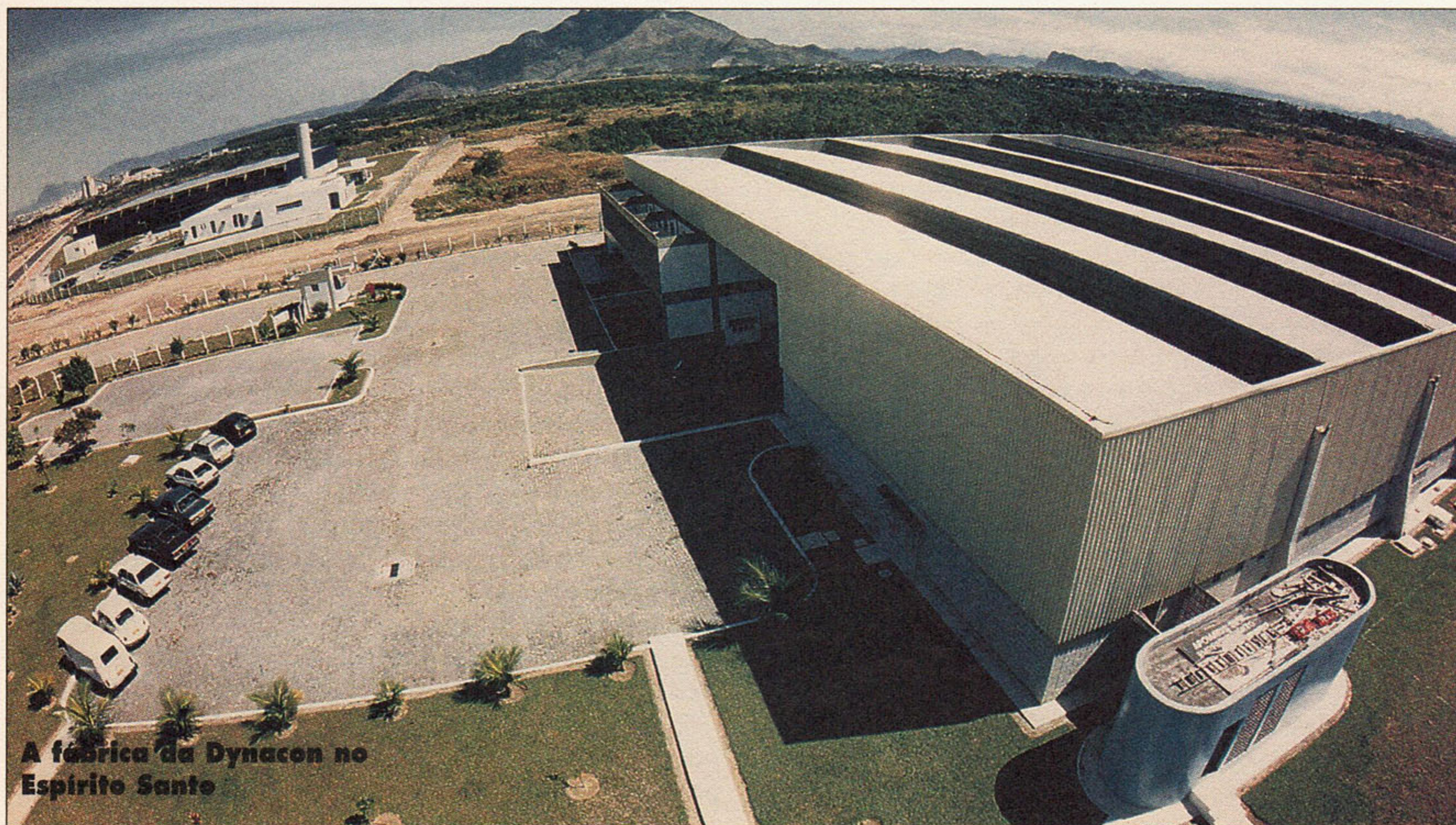
entre produtos compatíveis, ou seja, haveria só um fabricante mundial de videocassete VHS, de CD ou mesmo de microcomputadores PC, o que é uma situação inimaginável nos dias de hoje, uma autêntica inversão de valores e um verdadeiro retrocesso.

Dynacom Tecnologia



O sonsole
Megavision

divulgação



A fábrica da Dynacom no
Espírito Santo

divulgação

Rolo Venda Compra

BAHIA

R Carro de Controle Remoto - na caixa, por Game Boy com cartucho. Fábio, fone (081) 246-1204, **Salvador**.

V Master System 2 - com 2 controles, jogo na memória e cartucho, tudo por R\$ 70,00. Elias Figueiredo, Cond. Jardim América, Ed. Colombia, Pituba, CEP 41810-000, **Salvador**.

R Tartaruga Ninja 3 - em bom estado, por Capitão Planeta, ambas do sistema Nintendo. Ereson Santos Conceição, Rua 2ª Travessa Santa Barbára, 4-E, Arraial do Retiro, CEP 40340-000, **Salvador**.

R Rádio Gravador - e Violão Giannini, ambos semi-novos, por Nintendo. Wellington, fone (071) 421-4217, **Vitória da Conquista**.

DISTRITO FEDERAL

R Street Fighter 2 - para Super NES, por outro de meu interesse. Ravi, fone (061) 242-6054, **Brasília**.

ESPÍRITO SANTO

R Street Fighter 2 - por Final Fight 1/2, ou outro de meu interesse. Patrick, fone (027) 325-9142, **Vitória**.

MATO GROSSO DO SUL

R Dynavision Action - com 2 controles turbos e 4 cartuchos, por Mega Drive com controle. Angelo, fone (067) 741-4835, **Campo Grande**.

MINAS GERAIS

V Cartuchos Nintendo - 5 títulos e pistola de Phantom System, preço a combinar. Danilo, fone (035) 856-1508, **Guapé**.

V Master System - super compact e cartuchos de Master, Mega e Phantom System. Joaquim, fone (035) 221-6268, **Varginha**.

PARANÁ

R World Heroes - Papa-Léguas e Máquina Mortífera, todos do Super NES, por outros de meu interesse. Sérgio, fone (041) 244-0394, **Curitiba**.

R Cartuchos Super NES - por outros de meu interesse. Felipe, fone (041) 262-1625, **Curitiba**.

V Dynavision 2 - com 4 controles e cartucho, por R\$100,00. Só faço negócio com pessoas de **Curitiba**. Rafael, fone (041) 246-5033, **Curitiba**.

R Micro Genius - com 2 controles turbos e 5 cartuchos, por Street of Rage 1 e 2 para Mega Drive. Juan, fone (041) 335-3474, **Curitiba**.

V VG-9000 - com 3 controles, sendo um turbo, por US\$ 80. Licínio, fone (041) 233-6920, **Curitiba**.

V Turbo Game - com 2 controles turbos, 7 cartuchos sendo um deles de 42 jogos. Preço a combinar. Carlos Augusto, fone (041) 369-2287, **Curitiba**.

R Cartuchos Super NES - Rock'n'Roll Racing, por The Legend of Zelda - A Link to the Past, Simcity ou Tetris, Leonardo, fone (0422) 72-2192, **Telêmaco Borba**.

R Cartuchos Mega Drive - vários, por qualquer outro de meu interesse. Júlio, fone (045) 231-1351, **Três Barras**.

PERNAMBUCO

R Golden Axe 2 - e outros para Mega Drive. Por qualquer um que seja do meu interesse. José, fone (081) 231-6232, **Recife**.

RIO DE JANEIRO

V Sega CD - com 2 CD's Games, mais Mega Drive, com 2 controles, 3 cartuchos, tudo por R\$ 300,00. George, fone (021) 649-1135, **Cachoeiras de Macacu**.

V Street Fighter 2 1/2 - Sonic 2 e controle com 3 botões, tudo para Mega Drive. Josimar, fone (0247) 23-3865, **Campos**.

R The Punisher - Super Mario Bros, The Rockteer e mais 3 cartuchos, todos para Nintendo 60 ou 72 pinos, por Mega Man 2, 3 e 4, ou outros de meu interesse. Rodrigo, fone (021) 719-4106, **Niterói**.

R Dactar 2600 - com 2 controles, adaptador, 24 cartuchos, bola de futebol de salão, bicicleta Caloi Cross, por Mega Drive com controle e 2 cartuchos. Rodrigo de Aquino, Estrada Friburgo Teresópolis, Km 3, Lote 3, CEP 28630-000, **Nova Friburgo**.

R Nintendo - 8 bits, bicicleta cross e bola de voley, por Mega Drive com cartucho. Anderson, fone (021) 768-0511, **Nova Iguaçu**.

R Mega Drive - com 3 controles, 7 cartuchos; Super NES com 2 controles, cartucho; Nintendo com controle; luva de goleiro; bola de basquete e muito mais, por 3 DO com 2 controles e 9 cartuchos. Fabrício, fone (021) 734-0015, **Rio de Janeiro**.

R Turbo Game - com 4 cartuchos, Tartarugas Ninja 1, Tiger Heli e outros, tudo em ótimo estado, por Mega Drive com controle ou Super NES. Demeral Baraúna da Silva, Rua Nova, 151, Jacarepaguá, CEP 22753-208, **Rio de Janeiro**.

R Final Fight - para Super NES, por Super Formation Soccer 2, ou outro de futebol do mesmo sistema. Luis Fernando, fone (021) 234-7818, **Rio de Janeiro**.

R 2 Bicicletas Caloi Cruiser - usadas, por Super NES completo. Thiago, fone (021) 331-4670, **Rio de Janeiro**.

R Nintendo - japonês, com 2 controles turbos, adaptador 60/72 e 5 cartuchos, por Mega Drive com pelo menos controle e cartucho, pago a diferença. Daniel da Silva Ferreira Albino, Trav. Vista Alege, 19, Sta Tereza, CEP 20251-420, **Rio de Janeiro**.

V Cartuchos Phantom - Cabal, Capitão Comic e Super Bike, por R\$ 11,00 cada. Controles: TPC 3 por R\$ 9,00 e 2 normais por R\$ 8,00 cada. Ou troco tudo por Doble Dragom 3 ou Street of Rage 2 do Mega Drive. Rodrigo, fone (021) 290-8726, **Rio de Janeiro**.

R Bicicleta Monark Brisa - aro 20 e Walkman CCE por Mario is Missing com manual em português, para Super NES. Mônica, fone (021) 541-9981, **Rio de Janeiro**.

V Mega Drive - em ótimo estado, com 2 cartuchos sendo Sonic e Super Futebol, por R\$ 150,00. Carlos Eduardo, fone (021) 237-4893, **Rio de Janeiro**.

V Sega CD - nacional, com 1 CD novo, na caixa. Também vendo revistas VideoGame dos nºs 25 ao 33. Luciano, fone (0243) 43-4022, **Volta Redonda**.

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.

RIO GRANDE DO SUL

V Dynavision 3 - com 2 controles, pistola e cartucho. Tudo por R\$ 50,00. Tiago Alves dos Santos, Rua Frederico Mentz, 127, CEP 94855-220, **Alvorada**.

R Nintendo - com double system e mais os cartuchos Street Fighter 3, Fatal Fury 2 e A Lenda de Kage, por Master System sem cartucho. José Legramante Júnior, Rua Reverendo M. Lutero, 324, CEP 96160-000, **Capão do Leão**.

V Revistas de Games - 12 revistas e com assuntos bem quentes. Preço a combinar. Evandro, fone (051) 545-1919, **Igrejinha**.

C Cartuchos Super NES - pago até R\$ 30,00. Luiz de Moura, Av. Dr. Oswaldo Teixeira, 1458, Caixa Postal 063, CEP 98930-000, **Tucunduva**.

SANTA CATARINA

R Cartuchos Super NES - Fatal Fury 2, Super Bomber, Man 1, The Incredibles Crash Dummies, Mortal Kombat, Word Cup USA 94, Nigel Mansell e Rum Saber, por Mega Drive com 2 controles. Juliano, fone (0492) 22-3286, **Lages**.

C Super NES - com 2 controles, em bom estado, por US\$ 70,00. Rafael, fone (0425) 22-3275, **Porto União**.

SÃO PAULO

R Jogo Operação da Estrela - por qualquer cartucho de Mega Drive do meu interesse. Guilherme, fone (0147) 42-1055, **Cerqueira César**.

R Mario 2 - e Top Gun para Nintendo, por outros de meu interesse do mesmo sistema. Vladimir, fone (011) 745-1063, **Diadema**.

R Game Boy - com 2 cartuchos, por 7 cartuchos de Super NES do meu interesse. Fernando Donizete Ferreira, Rua Bororós, 371, CEP 09990-270, **Diadema**.

V Super NES Controldeck - com controle turbo, quase sem uso. Jorge, fone (011) 745-3221, **Diadema**.

V Super NES - com 3 controles (sendo 1 Super Turbo Pró) e o cartucho Super Mario World. Davi, fone (011) 61-5350, **São Paulo**.

R Master System - com controle turbo, adaptador, 3 cartuchos, 4 pilhas, 2 antenas com módulo, aclopador de vídeo em cabo RF e VG 3000 com 2 controles e 6 cartuchos, por Super NES e 2 controles. Ivan, fone (0192) 91-1722, **Elias Fausto**.

V VG 9000 - com 15 cartuchos. Ou troco por Mega Drive. Flávio, fone (011) 255-2979, **Guarulhos**.

V Super NES - semi-novo, na caixa e com garantia. Ótimo preço. Elton, fone (0123) 51-1066, **Jacareí**.

R Super NES - com 2 controles, adaptador, pistola e 6 cartuchos, por Super NES Baby. Aleksandro, fone (011) 416-3644, **Mauá**.

V Street Fighter 2 Turbo - original, para Super NES, por R\$ 55,00. Também vendo Game Boy na caixa, por R\$ 65,00. Rodolfo, fone (011) 469-8621, **Mogi das Cruzes**.

R Cartucho Neo Geo - Fatal Fury 2 ou Nam 1975, por outro do meu interesse. Carlos Fernandez, Praça Padre Paulo Lepick, 28, CEP 14960-000, **Novo Horizonte**.

R Óculos 3-D - para Master System 1 ou 2, por cartucho Phantasy Star ou outro do meu interesse. Daniel, fone (011) 703-5570, **Osasco**.

V Master System - com pistola e 5 cartuchos. Ivan, fone (011) 702-5054, **Osasco**.

V Mega Drive - japonês, com 2 controles e cartucho, tudo em ótimo estado, por R\$ 200,00. Felipe, fone (016) 635-6860, **Ribeirão Preto**.

V Master System 2 - com controle, óculos 3-D, rapid fire e 3 cartuchos, ótimo preço. Daniel, fone (0195) 34-8762, **Rio Claro**.

R Master System 2 - com controle, óculos 3D Rapid Fire e 3 cartuchos, por Super NES com controle. Daniel, fone (0195) 34-8762, **Rio Claro**.

V VG 9000 - com 12 cartuchos, Atari com 4 cartuchos e World Cup 92 de Mega Drive. Ótimos preços. Wesley, fone (011) 949-4456, **São Paulo**.

C Phantasy Star - 2, 3 ou 4, em bom estado. Rafael, fone (011) 457-4780, **São Bernardo do Campo**.

R Super NES - com 2 controles (sendo um turbo) e 2 cartuchos, por MSX, pago a diferença. Daniel, fone (011) 743-7565, **São Caetano do Sul**.

C Game Genie - em bom estado para Super NES, pago bem. Rodrigo, fone (0123) 29-5184, **São José dos Campos**.

V Final Fight 2 - original, japonês e semi-novo, por R\$ 40. Everson Hisato Todoroki, Rua Scuvero, 48, Apto. 31, Cambuci, CEP 01527-001, **São Paulo**.

R Cartuchos Super NES - vários, por outros de meu interesse. Mateo, fone (011) 524-8507, **São Paulo**.

R Rock'n'Roll Racing - por StarFox. Daniel, fone (011) 203-6139, **São Paulo**.

R Cartuchos Super NES - por outros do meu interesse. Antonio, fone (011) 520-1578, **São Paulo**.

R Geniecom - na caixa, com 2 controles e cartucho, por Game Gear. Fábio, fone (011) 205-8527, **São Paulo**.

C Cartuchos Super NES - qualquer um do meu interesse. Marcelo, fone (011) 291-5038, **São Paulo**.

R Turbo Game - com 2 controles, 2 cartuchos, patins, mochila e 4 cartuchos de Atari, por Super NES. Fábio, fone (011) 957-6480, **São Paulo**.

C Cartuchos Super NES - Conquest of the Crystal Palace, Castlevania 2 e 3, Side Pocket, Gato Felix e outros. Valquíria, fone (011) 201-2367, **São Paulo**.

V Kid Chameleon - Fighting Masters de Mega Drive. Ótimo preço. Ricardo, fone (011) 262-5908, **São Paulo**.

R Cartuchos Master System - Super Mônaco GP, Indiana Jones e mais títulos, por Mônica no Castelo do Dragão e qualquer outro que seja do meu interesse. Eduardo, fone (011) 810-9018, **São Paulo**.

V Revista VideoGame - nºs 01 a 05 e 08, 09, 14, tudo em excelente estado, por apenas R\$ 30,00. Francisco de Souza Andrade, Rua Espírito Santo, 218, Apto. 143, CEP 01526-020, **São Paulo**.

R Master System 3 Compact - com 3 controles e 5 cartuchos, por Super NES com pelo menos 2 controles. Fernando, fone (011) 950-0624, **São Paulo**.

V Fatal Fury 2 - Star Wars 2, Mega Man X e outros, todos originais. Flávio, fone (011) 277-8176, **São Paulo**.

R Turbo Game - com pistola e 2 cartuchos, por Master System. Leandro, fone (011) 952-5642, **São Paulo**.

R Master System - com 2 controles e cartucho, por Game Boy ou Game Gear. Cristiano, fone (011) 854-9304, **São Paulo**.

R Aquário de 120 litros - completo, com estante e luminária, por Mega Drive, Super NES ou Mountain Bike 18 marchas. Também vendo por R\$ 135,00. Alexandre Santos Borges, Rua Cel. Diogo, 1085, CEP 01545-001, **São Paulo**.

V Master System 3 - com controle e cartucho, por R\$ 90,00. Também troco por Super NES ou Mega Drive. Fábio Santana Reis, Rua Menino do Engenho, 154, Jd. São Savério, CEP 04194-000, **São Paulo**.

V Mega Drive - nacional, com 2 controles originais e vários cartuchos. Maurício, fone (011) 258-8198, **São Paulo**.

V Geniecom - sistema Nintendo, com 2 controles turbos, game genie, 2 cartuchos, manual e certificado de garantia, tudo por R\$ 90,00. Escreva mandando o telefone. Marcelo Carneiro da Silva, Rua Belford Duarte, 663, CEP 04375-000, **São Paulo**.

V Revista VideoGame - qualquer número. Lírio de Souza Filho, Rua Santa Gertrudes, 67, Guaianazes, CEP 08450-230, **São Paulo**.

C Twin Cobra - para Mega Drive, em bom estado. Benício Alves Vieira, Rua Córrego do Bom Jesus, 734, Jardim IV Centenário, CEP 03933-030, **São Paulo**.

R StarFox - do Super NES, por Striker, não aceito pirata. Rodrigo, fone (011) 844-5290, **São Paulo**.

V Dynavision 3 - com 3 controles e 4 cartuchos, na caixa com manual de instrução, por R\$ 100,00. André, fone (011) 856-3970, **São Paulo**.

R **Cartucho Super NES - NBA** (normal) com todos os times de basquete, por Soccer ou Futebol Soccer do mesmo sistema. Fernando, fone (011) 883-7677, **São Paulo**.

V **Cartuchos Mega Drive** - vários títulos, só R\$ 15,00 cada. Flávio, fone (011) 864-5083, **São Paulo**.

V **Cartuchos Mega Drive** - Street Fighter 2 turbo, por R\$ 50,00, Tournament Fighter R\$ 40,00 e outros. Também faço troca com cartuchos do mesmo sistema. Danilo, fone (011) 533-7633, **São Paulo**.

R **Mega Drive** - com controle, adaptador para jogos de Master System e 6 cartuchos, por Neo Geo com 2 controles e cartucho. Luiz, fone (011) 266-4320, **São Paulo**.

V **Game Gear** - com fonte, mais 4 cartuchos super radicais. Ou troco por Super NES completo. Sergio, fone (011) 996-3643, **São Paulo**.

V **Sonic 1** - para Mega Drive. Ou troco por outro cartucho de meu interesse. Daniel, fone (011) 280-6974, **São Paulo**.

R **Relógio Citizen** - por 2 cartuchos de Super NES do meu interesse. André, fone (011) 267-2675, **São Paulo**.

V **Dynavision 3** - com 2 controles turbos, pistola e cartucho, por US\$ 50. Rafael, fone (011) 522-9939, **São Paulo**.

R **Nigel Mansell** - por Final Fight de Super NES, Daniel, fone (011) 203-6139, **São Paulo**.

R **Master System 3** - em ótimo estado, com vários cartuchos, por Super NES. Anderson, fone (011) 864-3753, **São Paulo**.

V **Super NES** - com 3 controles e 2 cartuchos, preço a combinar. Kleber, fone (011) 944-2145, **São Paulo**.

V **Mega Drive** - com cartucho Sonic 2 e Turbo Game com cartucho. Marcelo, fone (011) 952-6347, **São Paulo**.

V **Master System** - com 2 controles, pistola, óculos 3-D e 16 cartuchos, por US\$ 450. Juliana, fone (011) 288-3558, **São Paulo**.

V **Nintendo** - japonês, com 2 controles turbos, 2 cartuchos (Ninja Gaiden 2 e Mario Bros). Douglas da Cruz Roman, Rua Tenente Ubirajara Monroy, 82, Ap. 23, Jabaquara, CEP 04345-020, **São Paulo**.

V **Super NES Controldeck** - sem uso por US\$ 160, completo por US\$ 200 e Master System, semi-novo por US\$ 100. Elaine, fone (011) 948-4465, **São Paulo**.

V **Cartuchos Mega Drive** - Fantasia, Strider, Kid Chameleon, Word Trop Soccer, por R\$ 20,00 cada e Desert Striker e Lakers X Celtiks, por R\$ 25,00 cada. Danilo, fone (011) 533-7673, **São Paulo**.

V **Mega Drive 2** - com 2 controles e cartucho Super Shinobi, por R\$ 150,00. Cristiano, fone (011) 854-9304, **São Paulo**.

V **Turbo Game VG 9000** - com controle em bom estado e 4 cartuchos padrão japonês e americano, por apenas R\$ 100,00. Também troco com Super NES, Master System e Mega Drive. Dennys, fone (011) 207-7355, **São Paulo**.

V **Super NES** - por R\$ 165,00 e Sega CD por R\$ 325,00. Percy, fone (011) 210-0926, **São Paulo**.

R **Nintendo** - japonês, com pistola e 3 cartuchos, por Super NES com controle. Juliano, fone (011) 273-4039, **São Paulo**.

R **Mega Drive** - novo, com 4 cartuchos, por Super NES em bom estado, com 2 cartuchos. Rodrigo, fone (011) 240-3363, **São Paulo**.

V **Master System 2** - com 2 controles e 3 cartuchos impecáveis. Ou troco por Super NES, pago a diferença. Marcel, fone (011) 415-6218, **Santo André**.

R **Dragon Ball Z-2** - e Macross, por Street Fighter 2. Raphael Vassão Reys, Av. Conselheiro Nébias, 669 - Ap. 116, Boqueirão, CEP 11045-300, **Santos**.

C **Super Street Fighter 2** - do Super NES. Cesar, fone (0196) 72-1617, **Santa Cruz das Palmeiras**.



Mega Especial Club

Somos especializados em Super NES, Mega Drive, Master System, Nintendinho e Arcades. Para se associar basta enviar 1 foto 3X4, 1 selo e dados pessoais para Rua Jambeiro, 251, Jardim Jaraguá (novo), CEP 12062-580, **Taubaté**, SP. Temos carteirinha e jornal.

Game Pilots Club

Somos especializados em dicas para Super NES, Master System e Game Gear. Temos jornal mensal com dicas, recordes e muito mais. Para inscrição e todas as despesas mande R\$ 2,50 para Rua Nilo Peçanha, 495, Estrela do Norte, CEP 24445-300, **São Gonçalo**, RJ.

SM Radical Club

Atenção! Acaba de ser inaugurado o mais novo e maior clube de videogame da face da Terra. Somos especializados em Super NES e Mega Drive. Para participar envie R\$ 2 mensalmente para Rua Guerino Tonatto, s/nº, Jardim do Trevo, CEP 13710-000, fone (0196) 73-2435, **Tambaú**, SP. Os primeiros 250 sócios concorrerão a 10 cartuchos de Super NES e 10 de Mega Drive.

Star Games Clube

Se você ainda não é nosso sócio, não perca seu tempo! Escreva agora mesmo para Rua Maranhão, 1.423, apto. 11B., Água Verde, CEP 80610-001, **Curitiba**, PR, enviando 3 selos, seus dados e R\$ 0,50 e receba nosso super jornalzinho bimestral falando tudo de Mega Drive, Master System, Nintendo e Super NES. Se você já é nosso sócio basta enviar selo para resposta.

The Mortal Game Club

Um clube para quem quer ficar por dentro de tudo que rola no mundo dos games. Temos jornal mensal e sorteio de consoles. Para ficar sócio mande os dados de seu videogame, 2 fotos 3X4 e R\$ 0,50 mensalmente para Rua Bonifácio Trindade, 19, Penha, CEP 03625-010, **São Paulo**, SP. Os 40 primeiros que escreverem ganharão adesivos do clube e concorrerão a uma camiseta do game Art of Fighting.

Supermeganes Club

Trabalhamos com Mega Drive, Super NES, Sega CD, 3DO, Jaguar e, em breve, Saturn e Reality. Escreva para nós para tirar qualquer dúvida de qualquer destes sistemas. Você também pode concorrer a edições grátis da revista **VideoGame** participando de nossos campeonatos trimestrais. Basta enviar 2 fotos 3X4, o número de seu telefone e dados pessoais + R\$ 1 a cada campeonato. Nosso endereço é Rua General Ataliba Leonel, 75, Centro, CEP 18200-000, **Itapetininga**, SP. No fim de cada ano todos os sócios concorrem a um cartucho de Mega ou Super NES.

Afoth Games

Para fazer parte deste clube super radical basta enviar R\$ 1, 2 fotos 3X4 e seus dados e os do seu console. Você receberá nossa carteirinha e um jornalzinho animal falando de Nintendinho, Super NES, Mega Drive e Master System. Escreva para Rua Plínio Salgado, 210, Lago Jacarey, CEP 60822-230, **Fortaleza**, CE.

cartas



MORTAL KOMBAT 2

Aí, galera! Queria saber quando vai sair, ou se já saiu, o game Mortal Kombat 2 para algum sistema doméstico.

Carlos Alexandre Figueiredo
Salvador, BA.

Reinaldo de Campos
Mogi das Cruzes, SP.

Por enquanto ainda não há previsão de lançamento deste game para nenhum console caseiro. Nem a Playtronic, nem a Tec Toy falam em datas, embora se saiba que o lançamento está próximo. Por enquanto, só existem especulações, que garantem que a versão para o Super Nintendo vai ter cenas de sangue também. Mas não é oficial ainda. E, enquanto aguardamos Kitana e os novos personagens, o jeito é continuar se divertindo com os "velhos" Sub-Zero, Scorpion, Cage & Cia.

BUBSY E DINOS (SUPER NINTENDO)

Eu e meus amigos estamos quebrando a cabeça com esses dois games. Não entendemos bem como tornar o Visitors Center um lugar seguro e nem como utilizar o computador. Já ligamos o gerador e nem assim conseguimos resultado. E vocês podem dar algumas passwords de Bubsy?

Mônica Coelho de Oliveira
Rio de Janeiro, RJ.

Claro, Mônica. O grande lance é que não basta ligar o gerador para utilizar o computer. Além dele estar ligado será necessário utilizar determinados cartões para se conseguir atingir certos objetivos. Para deixar o Visitor Center em nível de segurança 2 é preciso o cartão da Ellin Sattler's. Com ele você abrirá as portas do Raptor Pen e conseguirá o nível de segurança. E assim por diante. Cada cartão um objetivo diferente. Basta, primeiro, achá-los. O Bubsy tem 15 fases diferentes. Que tal as passwords das 4 últimas para quebrar o galho? Anote aí: Fase 12 - S L J M B G; Fase 13 - T G R T V N; Fase 14 - C C L D S L; e ultiminha - B T C L M B. Bom jogo!

BIG ÍNDICE

Bem que vocês podiam fazer um índice com todos os jogos publicados e em que edições eles apareceram. Também gostaria de saber quais os benefícios de saber os endereços das softhouses, como Konami, Capcom...

Aloysio de França Lopes Filho
Ferraz de Vasconcelos, SP.

Sugestão anotada, Aloysio. O maior benefício de se saber os endereços das softhouses produtoras dos jogos é o fato de você poder se comunicar com eles por carta pedindo informações, dando sugestões, entre outras coisas. Algumas Softhouses, como a LucasArts, por exemplo, editam um jornalzinho (o da Lucas se chama The Adventurer) com novidades para todos os fãs dos jogos da empresa. E, se você se interessa por essas informações, além de ler sempre Videogame, é só escrever.

CONFETES...

Esta revista está cada vez mais quente pelas super modificações que teve. Estão de parabéns e dou-lhes nota 1.000. VideoGame é a melhor do planeta.

José Wagner Silva de
Carvalho
Formiga, MG.

Agradecemos seus elogios, José Wagner. E, como você viu, Videogame promete muito mais e melhores surpresas para todos seus leitores. Nesta edição, por exemplo, dedicamos maior espaço à multimídia e aos computadores pessoais, cada vez mais presentes na vida de todos nós. E ainda continuamos com jogos bem legais e novidades incríveis para Super Nes e Mega Drive. Esta nova super edição é apenas uma amostra. Aguarde!

World Circuit (PC): versões idênticas em disquetes e CD

WORLD CIRCUIT EM CD-ROM (PC)

Olá, pessoal da Videogame. Vi em uma loja uma versão do fantástico World Circuit em CD. Gostaria de saber quais as diferenças para a versão normal, em discos.

Gabriel C. Pereira
Campinas, SP

A diferença é apenas a mídia de transporte do game, Gabriel. As duas versões são absolutamente idênticas. A diferença é que, na versão em CD, o manual vem em forma de um arquivo texto, que você imprime se quiser. O jogo, em si, é igualzinho. E, já que você curte tanto esse simulador de Fórmula 1, confira as regulagens na seção Press F1.

NINTENDO CD-ROM

Gostaria de parabenizá-los pela excelente qualidade gráfica da sua revista, e também fazer-lhes algumas perguntas. Ouvi falar que a Nintendo Of America não irá lançar o aparelho de CD-ROM para o Super Nintendo. É verdade? E também gostaria de pedir mais atenção de vocês aos RPGs, pois ultimamente só tem saído jogos de luta. Finalmente, existem os carts Final Fantasy I, II e III?

Rodrigo M. Silva
São Paulo, SP

Rodrigo, o CD-ROM do Super NES não vai mesmo ser lançado. Segundo o presidente da Nintendo, Peter Main, esse acessório não acrescenta em nada em velocidade e ação aos



jogos em cartucho. Prova disso, ainda segundo o executivo, é o game Donkey Kong Country, para Super NES, em cart, e que foi totalmente produzido em estações gráficas da Silicon Graphics. Confira em Bits e Super Nintendo desta mesma edição. Quanto à atenção aos RPGs, fique tranquilo: ela vai aumentar. Nesta edição, inauguramos uma seção de RPGs de tabuleiro. Você vai curtir. Finalmente, os carts Final Fantasy I, II e III saíram para o Nintendinho 8-bit, Final Fantasy IV, V e VI saíram para o Super Famicom, todos no Japão. Nos EUA, saíram Final Fantasy (Nintendinho), Final Fantasy II (o FF IV japonês) e, no final do ano, sai Final Fantasy III (o já lançado FF VI no Japão), com 24 Megabits. Existe ainda para o Super Nintendo o game Final Fantasy Mystical Quest, uma edição comemorativa de 1 milhão de carts vendidos da série, lançada só nos EUA.

FLASHBACK (MEGA DRIVE)

Escrevo para perguntar como faço para mudar de fases neste

game. Tenho todas as passwords mas não consigo mudar de fase nenhuma. E agora?

Carlos Eduardo P. Pereira
Rio de Janeiro, RJ.

A estratégia completa do game Flashback, com dicas incríveis, foi publicada em duas partes, nas Videogames 27 e 28. Você pode conseguir estas edições com o departamento de números atrasados da Sigla Editora, fone (011) 574.0633, ramal 238. OK?

JETSONS (SUPER NINTENDO)

Olá, galera! Eu queria saber se existe alguma versão, para qualquer sistema, de um game com os Jetsons.

Alexandre Gonçalves Silva
São Paulo, SP.

Existe sim, Alexandre. O cart é de Super Nintendo, tem 8 Megabits e foi lançado pela Taito, uma produtora de jogos licenciada pela Nintendo, em Junho deste ano nos Estados Unidos. Chama-se *The Jetsons - Invasion Of The Planet Pirates*. Infelizmente, este cart ainda não foi lançado aqui no Brasil pela Playtronic.

Recorde novo
pra tudo quanto
é lado. São oito
novos recordes
em todos os
sistemas.

Agora, saca só
o pega entre a
A.J.E. e o Fábio
B. T. dos Santos



no Super NES.
Três recordes
completaram
1 ano de
Galeria. E, para
quem curte PC,
dois novos
desafios
surpreendentes.
Caprichem!

	TIPO	GAME	NOME	ESCORE
SNES	Clássicos	Super Mario Kart (5)	Daniel B. de Oliveira	Best Time 1'00"17 Best Lap 0'11"92
		F-Zero - Mute City I (N)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	Best Time 2'00"20 Best Lap 0'22"89
		Taz-Mania (N)	Sandro P. Guerra A. J. E.	835.910
		Axelay (N)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	2.936.970
	Hot Games	Final Fight 2 (4)	Gustavo A. Assalim	4.854.506
		Addams Family II (12)	Bruno P. Guerra A. J. E.	84.494.550
		R-Type III (-)		
		Actraiser 2 (N)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	812.820
		Sunset Riders (4)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	978.070
		Empire Strikes Back (N)	Bruno P. Guerra A. J. E.	3.781.290
	Desafios	Last Action Hero (-)		
		Equinox (2)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	TERMINADO
MEGA	Clássicos	Pit Fighter (9)	Equipe Thunder Game	2.254.680
		Lightning Force (-)		
		Air Buster (3)	Equipe Droids	1.140.260
	Hot Games	Aliens 3 (N)	Júlio César Thomazoni	50.020.002
		Terminator 2 (8)	Jean Pierre Ferrari	99.998.539
		Sonic The Hedgehog 2 (-)		
	Desafios	Havoc (-)		
NES	Clássicos	RC Pro-AM (7)	Luiz Otávio G. M.	107.887
		Ninja Gaiden (N)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	999.900
	Hot Games	TMNT 2 The Arcade Game (4)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	266.590
		Tiny Toon Adventures Score (5)	Ronaldo Ferreira M.	1.252.800
		Robocop 2 (N)	Diogo D. Corrêa A. J. E.	80.448.200
		Mega Man 6 (-)		
	Desafios	Fire Emblem (-)		
	Clássicos	The Secret of Shinobi (4)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
		Sonic The Hedgehog (12)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800
		R-Type (N)	Ciro A. Falabello	745.700
MASTER	Hot Games	Asterix (12)	Dionísio Cason	3.492.600
		Masters of Combat (-)		
		Sonic The Hedgehog 2 (-)		
	Desafios	Alien Syndrome (-)		
		Populous (1)	Miguel Rapalli Neto	Mundo 5.119
	Desafios			
PC	Desafios	World Circuit (melhor volta em Interlagos)		
		Sim City 2.000		

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.

QUALIDADE TOTAL

CATV
ELETRÔNICA

A EMOÇÃO ESTÁ DE VOLTA

COM PREÇOS ANIMAL

Na CATV seu pedido é uma ordem.

TEC TOY

DISTRIBUIDOR STA. IFIGÊNIA



Sempre com lançamentos à sua disposição



Acessórios

- Estojos de Games
- Capas p/ consoles
- Cabos de Ligação
- Adaptadores
- Chave Computer

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

Chips do Brasil

PROFISSIONAL



DYNACOM

é fera.



milmar



JOYSTICK BOLA LUDCEL - ATARI



DYNALF

FONTES

Atari
S Nes
Master
Phantom
Game Gear
Master Compact



REVENDAS E LOCADORAS - TELE-VENDAS INFORMATIZADO - VOCÊ NÃO PERDE TEMPO, NEM DINHEIRO - CONSULTE-NOS
 LOJA 1 - R. Sta. Ifigênia, 355 - CEP 01207-010 Tel.: (011) 221-1144 - Fax: (011) 223-7075
 LOJA 2 - Sta. Ifigênia, 44 - CEP 01207-010 Tel.: (011) 229-5877



SUPER NIN

Totalmente produzido em estações Silicon Graphics, Donkey Kong Country revolucionou games de 16 bits

DONKEY KONG COUNTRY

TIPO: Aventura

FABRICANTE: Nintendo / Rare

MEMÓRIA: 32 Megabits

FASES: Não disponível

JOGADORES: 1

MÁRIO FITTIPALDI

Fotos Nintendo of America/Playtronic



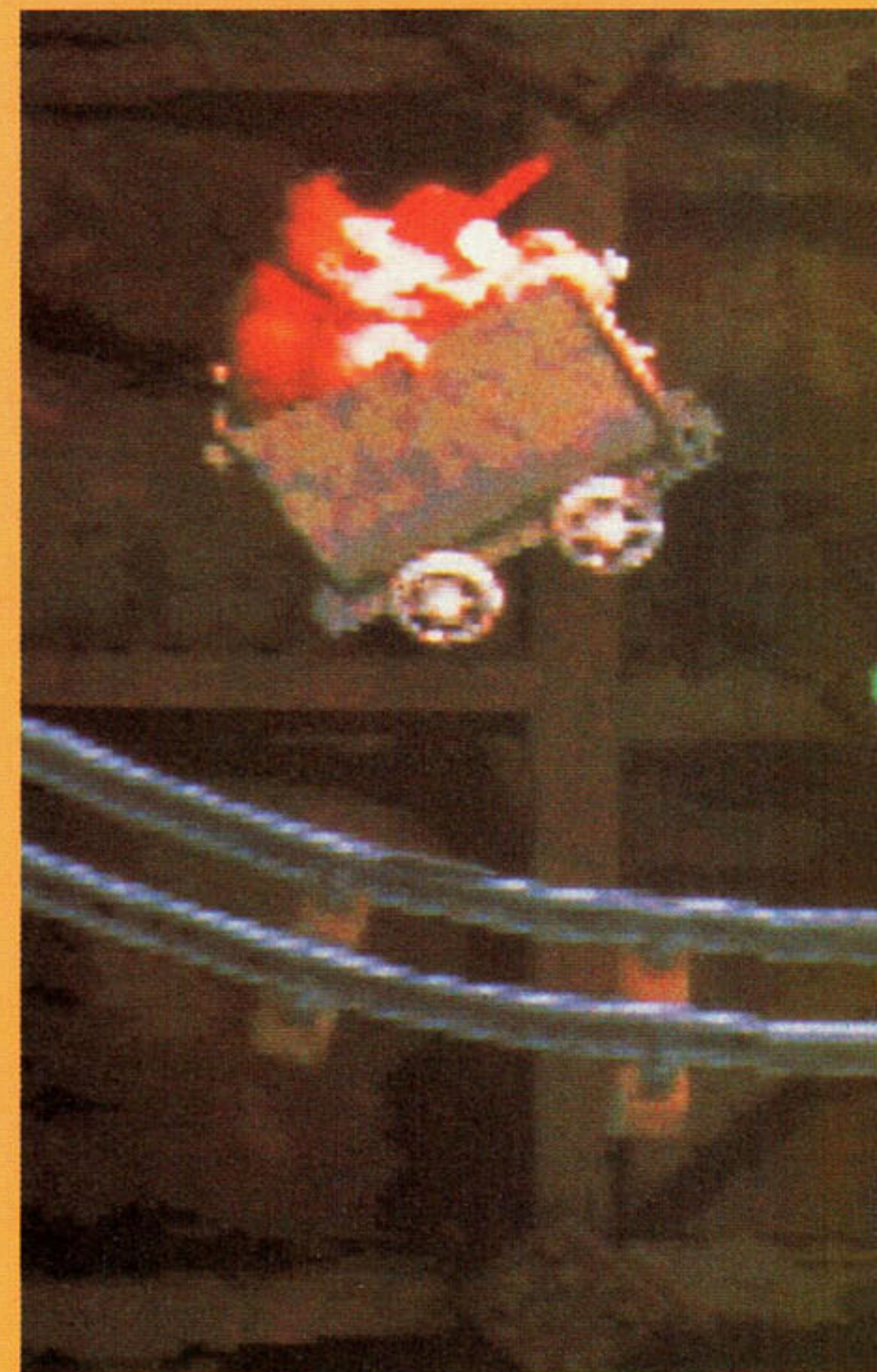
Rei das Selvas da Nintendo está de volta. E em grande estilo. A volta do gorila que teve sua estréia em videogames há mais de dez anos atrás foi cuidadosamente preparada por empresas como a Silicon Graphics, líder mundial em computação gráfica, Rare Ltd., responsável pelos sucessos Battletoads, os sapos brigões e, é claro, pela Nintendo. Essas três gigantes juntaram forças e acabaram por produzir um game realmente animal, com gráficos assustadores e nunca antes vistos em um game para plataformas de 16 bits, e som de primeira.

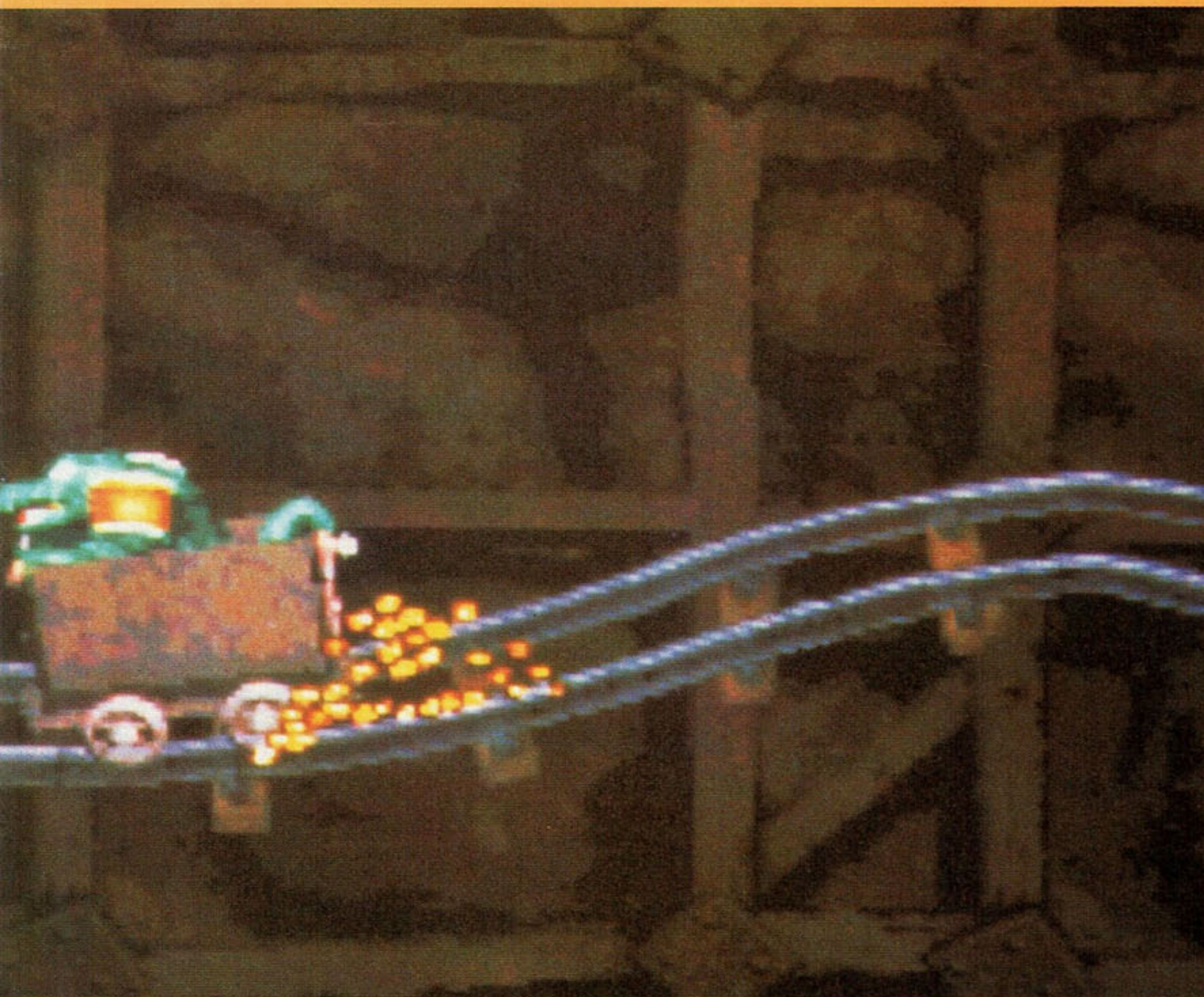
A responsável pela qualidade gráfica é a Silicon Graphics, que cedeu as suas estações de trabalho para a produção do game. No currículo desta empresa pesam os efeitos especiais de Terminator 2 - quem não se lembra do exterminador de metal líquido se transformando em humano e vice-versa? - e os dinossauros de Jurassic Park, entre outros trabalhos. Esses mesmos computadores que produziram esses efeitos foram agora utilizados para a produção de Donkey Kong Country.

O resultado é fantástico. De posse das estações de trabalho, os programadores da Nintendo juntaram forças aos técnicos da Rare Ltd. e desenvolveram

uma tecnologia avançada para a criação de gráficos em games de 16 bits. É a ACM - Advanced Computer Modeling (modelagem avançada em computador) - veja a seguir. O som também não fica atrás. Quem atesta é o próprio presidente da Nintendo Of America, Peter Main: "Nós acreditamos que Donkey Kong Country será o melhor jogo de 16 bits do mercado, devido a suas cores vivas, animação, nível de jogabilidade e entretenimento. Além de excelentes gráficos, os jogadores vão ficar fascinados pelo som. O áudio do game tem qualidade de uma trilha sonora, ritmo e clima de música new age - do suave ao animal - o que também diferencia Donkey Kong Country de tudo o que há disponível atualmente".

A estratégia da Nintendo é ousada. Donkey Kong Country vai preparar a entrada no mercado do Nintendo Ultra 64, totalmente construído a partir de um chip da MIPS Technologies, que equipa atualmente os computadores da Silicon. E, para isso, a gigante dos videogames pretende investir cerca de US\$ 10 milhões só em marketing. O lançamento está previsto para novembro deste ano nos Estados Unidos, e o preço sugerido pela Nintendo para o cartucho é de US\$ 69,95.





Quem é Donkey Kong

Donkey Kong é o patriarca dos personagens da Nintendo. Sua estréia nos games aconteceu há mais de dez anos atrás, em um game para Arcade chamado Donkey Kong. Nele, Donkey Kong ficava no alto de uma estrutura de rampas interligadas por escadas, mantendo uma inocente mocinha como refém (alguém já viu esse filme?). Um jovem, controlado pelo jogador, tinha como missão subir pelas rampas desviando ainda de barris atirados pelo gorila. Esse jovem, aliás, era a cara do Mario... No Super Nintendo, Donkey Kong apareceu no cart Mario Kart. O gorilão simpático é um dos pilotos, ao lado de Mario, Luigi, Princesa Toad, Bowser e outros personagens da série Mario.



Agora, chega a vez de Donkey estrelar seu próprio game. Aliás, em grande estilo. Em *Donkey Kong Country* o gorila aparece maior do que nunca, e ganha um fiel parceiro: o macaquinho Diddy Kong. Os dois, e mais vários outros personagens que aparecem durante o game para auxiliá-los, lutam através de selvas perigosas, minas, cavernas, montanhas de neve e várias seqüências submarinas. Seus inimigos são os malignos Kremlings, bichos parecidos com crocodilos, que tentam de tudo para acabar com os heróis. Segundo os produtores, o game estará cheio de fases secretas e surpresas. Podem esperar, afinal, essa é a principal característica dos games com a marca Nintendo.

ACM - Advanced Computer Modeling

A ACM é uma tecnologia bastante sofisticada para a produção de gráficos de um jogo. Todos os personagens são criados através de módulos em 3 dimensões, o que dá a eles a aparência e movimentação muito próximos à realidade. Todos os movimentos são dados por cálculos tão precisos que superam os tradicionais desenhos quadro a quadro realizados por artistas. Isso permite aos programadores simular realismo em fotos com escurecimento, sombras e fontes de luz, dando uma incrível sensação de profundidade. Cada objeto 3-D que compõe os gráficos é renderizado com uma cor ou textura, num processo semelhante ao de se encapar com papel de presente uma caixa qualquer. Com isso, é possível criar animação precisa em 3-D com muita beleza e realismo dos cenários e personagens do game.

The Great Circus Mistery Starring Mickey & Minie

Mickey está de volta. E muito bem acompanhado. Claro, por ninguém menos do que sua namorada Minie. O novo game segue o mesmo padrão do consagrado *Magical Quest*, primeira aventura do rato mais famoso do mundo no Super Nintendo. Só para ilustrar, *Magical Quest* ficou durante vários meses na lista dos Top Ten (os dez mais) no Japão, fato inédito para um jogo de aventura e, principalmente, de plataforma - principalmente se for levado em conta a disputa com RPGs e games de luta, que normalmente dominam as preferências dos japoneses. A Capcom, que não é boba nem nada, mandou ver numa continuação superior à original, e que tem tudo para repetir o sucesso. Dá até para jogar de dois ao mesmo tempo, com um jogador controlando Mickey e outro jogador com a Minie. Claro, os gráficos estão bem legais, mantidos os tradicionais padrões de qualidade Disney.

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: Não divulgada
FASES: Não disponível
JOGADORES: 1

A história não traz muitas novidades. A dupla amorosa está atrás de um grande evento para alegrar o seu fim-de-semana. Nada melhor que um passeio ao Grande Circo que acabou de chegar na cidade. Só que algo com que eles não contavam aconteceu: todos os artistas do circo desapareceram. Um verdadeiro mistério, que acabou com o passeio de Mickey e Minie. Que João Bafo de Onça está por trás de tudo não é nenhum mistério. Agora, lutar contra seus asseclas e enfrentar o próprio para que tudo volte ao normal é o seu desafio.



Durante a aventura, Mickey e Minie tem de saltar por plataformas pequenas e evitar grandes lagos.



Cavernas geladas e escorregadias, com espinhos no teto, requerem atenção. Os blocos com as orelhas de Mickey escondem itens.



Entre os desafios, os heróis têm de enfrentar uma casa mal-assombrada, equilibrando-se em candelabros e evitando fantasmas. Brrrr!!



Exatamente como em *Magical Quest*, os heróis ganham habilidades trocando de roupa. Mas não se empolgue: afinal, Minie não vai se trocando na frente de qualquer um...



Bafo é um inimigo perigoso e cheio de poderes. Para acabar com ele, o velho esquema: basta pular sobre sua cabeça várias vezes.



ADESIVOS PROMOCIONAIS

ADESIVOS PROMOCIONAIS NO SISTEMA OFF-SET ULTRA-VIOLETA

Impressão em quadricromia a partir do próprio cromo, 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

Atenção Videomaníacos Esta é a Grande Jogada.

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

CARTUCHOS MASTER CARTUCHOS MEGA

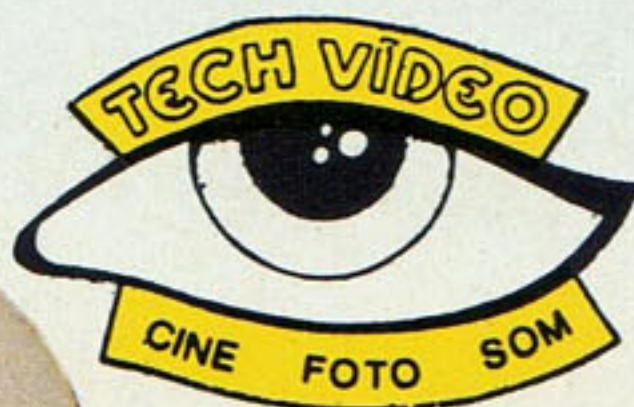
- Asterix
- Tom & Jerry
- Jogos de Verão I e II
- Turma da Mônica
- Os Flintstones
- Chapolin
- Super Man
- Sega Ches
- Flash Back
- World Cup 94
- Sonic Spinball
- Toe & Jam II
- MacDonald's
- Sonic III
- Tinny Toon
- Mortal Combat

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

DESPACHAMOS
VIA SEDEX P/
TODO BRASIL

SUPER NINTENDO

SUPER PUNCH-OUT!!



Quem não se lembra do clássico game *Mike Tyson: Punch-Out*, do Nintendinho 8-bit, lançado em 1991? Pois é, este genial game de boxe está de volta, agora para o Super Nintendo. Embora tenha perdido sua maior estrela - a assinatura do polêmico campeão dos pesos-pesados Mike Tyson - *Super Punch-Out* volta com toda a força. Continua a visão por trás do lutador que você controla, mas ele agora é bem maior. E os inimigos são no mínimo muito engraçados. Graças ao poder de animação do Super Nintendo, agora todos eles têm ginga e trejeitos característicos, sem falar na cena que aprontam na hora de detonar seus golpes especiais. Fique ligado para aprender a escapar deles - e garantir boas risadas!



Super Punch-Out

TIPO: Luta (Boxe) / FABRICANTE: Nintendo

MEMÓRIA: Não disponível / FASES: Não divulgadas / JOGADORES: 1

Double Dragon está de volta! Agora os irmãos Lee ganharam golpes novos e estilos diferentes de luta. A estrutura do game também mudou, agora os famosos irmãos mestres em artes marciais brigam à la Street Fighter. É, parece que a moda pega... Você pode escolher entre dez lutadores e doze cenários. Cada personagem possui muitos golpes, entre eles magias, combos destruidores e uma sequência es-

DOUBLE DRAGON The Shadow Falls

pecial. Mas o legal mesmo são as disputas travadas com as espadas e metralhadoras! No final de cada luta você pode destruir seu adversário com uma espécie de Fatal. Billy Lee detona um golpe

que torra o adversário e o transforma numa caveira, demais! O game também tem várias opções: o Torneio, Vs Battle, Quest Mode, Battle Demo e o Dossiers. Ah, e o manual ainda inclui uma HQ chocante.



Double Dragon The Shadow Falls

TIPO: Luta

FABRICANTE: Tradewest

MEMÓRIA: 16 Megabits

FASES: 12

JOGADORES: 2



Foto: Douner de Guiti

SALEX 94

A segunda edição da Exposição Internacional da Indústria de Diversões na América do Sul foi um sucesso acima do esperado. Veja como foi

A Il Salex rolou no Mart Center, em São Paulo, SP, durante os dias 4 a 6 de agosto, e contou com a participação de cerca de 200 expositores, dentre os quais importantes fabricantes como a Sega, Capcom, Midway, SNK, Tecmo e Jaleco. Claro, com tantos visitantes ilustres só podia ser um sucesso. Visitantes nacionais e estrangeiros lotaram o pavilhão de exposições durante os três dias e tiveram a chance de conhecer muitas novidades em videogames, simuladores, flippers, jukeboxes e outros equipamentos de diversões.

Neste ano, uma das maiores atrações foi a presença da Romstar, representante brasileira da softhouse americana Capcom. Ocupando um dos maiores estandes da feira, a Romstar foi uma das mais visitadas. Pudera! Lá estava um dos lançamentos em arcades mais esperados do momento: Darkstalker. Havia até um duelo com um "Vampiro" da Romstar em vídeo-wall. Nosso piloto Rodrigo Segatti



Darkstalker, da Capcom: os desafios rolaram no telão

se arriscou e acabou ganhando um boné de presente, por ter dado "um pau" no fera da Romstar. Ainda neste estande, os visitantes puderam conferir outros games de muito sucesso, como Super Street Fighter Turbo, Eco Fighters, Alien vs. Predator e Dungeons & Dragons. Segundo Vera Lúcia Cruz, Coordenadora de Promoções da Romstar, "a Salex foi ótima para a Romstar passar a imagem séria e limpa da Capcom no Brasil. Queremos divulgar nosso produto como videogame profissional e, nesse sentido, a Salex nos deu bastante retorno."

Em outro estande, o Virtua Fighter, da Sega, de tão esperado, gerou opiniões bem diferentes de quem jogou. Uns acharam demais pela movimentação dos personagens. Natural, já que são todos poligonais. Outros jogadores

reclamaram do visual e jogabilidade não tão legais quanto esperado. Certamente, os jogadores brasileiros ainda não se acostumaram com lutas em espaços tridimensionais.

Quem gosta de velocidade pode se preparar: o game Daytona USA, também da Sega, detonou mesmo!! A velocidade é animalasca, tipo Virtua Racing, os gráficos bitmap dos carrinhos são super realistas e até surpreendem. Após uma capotagem seu carro continua na corrida, mas com a capota amassada. Demais!!

No estande da SNK/Tron, as vedetes foram outros clássicos como Super Sidekicks 2, Art of Fighting e Top Hunter. Pena que King of Fighters 94, um show com 24 lutadores divididos em 8 equipes de três, como no Group Battle do Street, e Samurai Shodown 2 só estavam lá em cartazes e propagandas. A previsão de lançamento destes games, segundo a Tron, é para outubro deste ano.

Outro game lançado na Feira foi Lethal Enforcers 2, ou Gun Fighter, da Konami. Agora é possível detonar balas na tela com um parceiro ajudando. Imperdível para quem gosta de games de tiro. Mas nem só de novidades viveu a Salex. Os velhos clássicos também estavam lá, no Museu de Diversões Eletrônicas. Lá, os visitantes puderam conhecer as máquinas nas quais nossos pais e avós se divertiam. No mínimo, curioso.



Daytona USA da Sega: velocidade e realismo impressionaram

É de arrepiar! São 10 lutadores, golpes muito loucos e até um personagem misterioso escondido

Darkstalkers

Darkstalkers The Night Warriors

Tipo : Luta / Fabricante: Capcom
Memória: 226 Megabits
Jogadores: 2 / Fases: 11



GRÁFICOS
9



MÚSICA
8



JOGABILIDADE
8

Contrariando as tendências do mercado de games de luta que está indo mais para o lado realista, a Capcom entra num terreno pouco explorado em fighting games, mais voltado para a fantasia, usando os monstros clássicos da literatura mundial. Nada de assustador, só engraçado. O game está com uma animação chocante: até agachados os personagens ficam fazendo caretas e mexendo as mãos. No esquema de jogo vemos uma grande influência de Super Turbo com melhorias no número de combos e no uso de golpes especiais. Recupera-se dos agarrões do mesmo jeito e, incrível, pode-se defender no ar. Está presente também o medidor SPECIAL, que altera o poder de magias normais, além de adicionar um golpe especial. No jogo de um player você escolhe um monstro e joga contra os outros nove e dois chefes, Huitzil, um robô mexicano, e Pyron, um alienígena malvado.

Fotos Dauner de Giulio



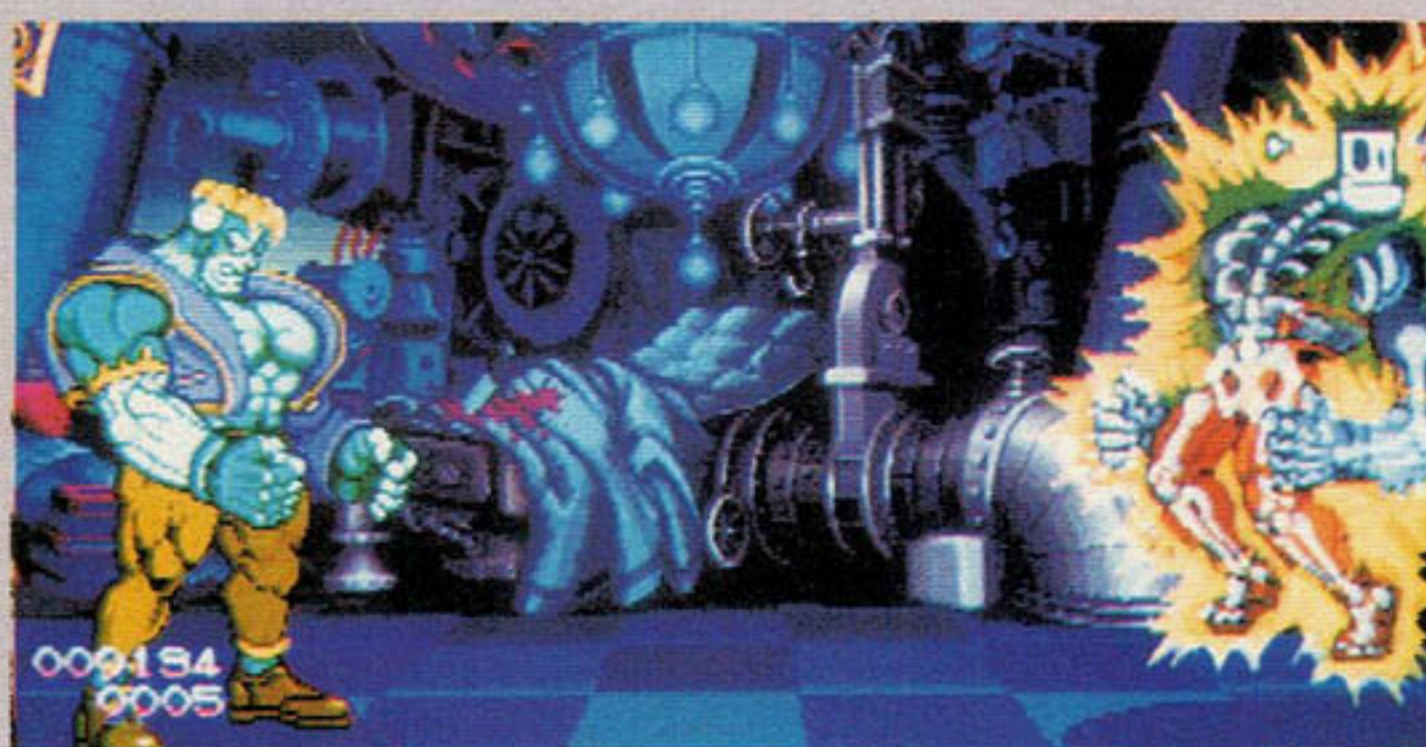
Demitri Vampire from Romania

Chaos Flare (Air): ↓ → + soco
Demon Cradle: → ↓ → + soco
Bat Spin (Air): ↓ ← + chute
Negative Stolen: 360° + soco



Jon Talbain Werewolf from England

Horizontal Beast Rush: ↓ → + soco
Vertical Beast Rush: → ↓ → + soco
Air Beast Rush: ↓ → + soco
Climb Laser: ↓ ↑ + chute
Wild Circular: → ↓ ← + chute



Victor Frankenstein from Germany

Gyro Crush: ↓ ← → + soco
Giga-Burn: ↓ ← + chute
Giga-Hammer: ← → + soco
Giga-Buster: ← → + chute

DETONANDO OS GOLPES!



Lord Raptor - Ghoul from Australia

Death Hurricane: ↓ ← + chute

Skull Javelin: ↓ → + chute

Hell's Gate: ← ↓ → + chute

Skull Punish: ↓ → diagonal superior para d + soco



Ana Karis - Mummy from Egypt

Echo Back-Engolir Magia: → ↓ ← + soco

Devolver Magia: ↓ → + chute

Air Royal Judgment Day: → ← ↓ → + soco

Coffin Dance: três socos ou três chutes



Sasquatch - Bigfoot from Canada

Big Snow: ← ↓ → + soco

Big Typhoon: → ↓ → + chute

Big Towers: ↓ ↓ + três socos

Big Shake: → ↓ + soco

Big Brunch: ↓ ← + chute

Morrigan

Succubus from Scotland

Soul Fist: ↓ → + soco

Air Soul Fist: ↑ → + soco

Shadow Blade: → ↓ → + soco

Air Shell Kick: ↓ ← + chute



Felicia

Cat Woman from USA

Rolling Scratch: → ↓ ← + soco

Rolling Buckler: ← ↓ → + soco

Delta Kick: ← ↓ ← + chute

Sand Splash: ↓ → + chute



Bishamon

Samurai from Japan

Quick Slash: ← → + soco/chute

Snap Sword: ← ↓ → + soco

Flip Sword: ↓ ← + soco
(durante o toque da espada)

Storm Wind: ↓ → + soco
(durante o toque da espada)

Air Seal of Death: ↑ → + soco



Rikuo

Merman from Brazil

Poison Breath: ← ↓ → + chute

Sonic Wave: ↓ → + soco

Screw Jet: ← → + soco



Spok não pode ajudar seus amigos desta vez. Assuma seu posto a bordo da Enterprise

STAR TREK

Os games lançados com os mesmos títulos para o SNES e Mega Drive, ultimamente, são completamente diferentes. Os casos mais famosos foram as versões do incrível RPG "Shadown Run", as famosas Tartarugas Ninjas Mutantes com o cart "Tornament Fighters" e por último o "BattleTech". Já esta versão de Star Trek está idêntica a do SNES, mudando apenas algumas fotos e efeitos sonoros. Você é membro da Nave Estelar Enterprise e viajará inúmeras galáxias em busca de novas formas de vida e civilizações. Escolha até quatro heróis para missões fora da nave, detone com poder de fogo da Enterprise e mantenha a paz na galáxia. Com bons gráficos e músicas interessantes o game é bem legal mas um pouco curto. Para os fãs de Star Trek, o game é imperdível!

Se liga na história!

A Enterprise atualmente está patrulhando uma região próxima à Zona Neutra de Romulan. O Alto Comando de Romulan pediu uma equipe para investigar os desaparecimentos que estão acontecendo na Zona Neutra. A Starfleet, a federação estelar que orienta seus passos, se ofereceu para ajudar. Mas por razões de segurança, os Romulans recusaram a ajuda. Três dias atrás, eles pediram permissão para entrar na Zona Neutra conduzindo sua própria procura. A Starfleet recusou devido a péssima fama dos Romulans. Então a Enterprise foi enviada para monitorar as atividades deles. É exatamente aqui que você entra! Não vacile!

CAPTAIN'S LOG.
IT HAS BEEN TWO DAYS SINCE STARFLEET STOPPED OUR SHORE LEAVE ON HOBSON DELTA II. THE CREW IS COVERING UP THEIR DISAPPOINTMENT WELL AS HE RETURN, ONCE AGAIN, TO THE EDGE OF THE NEUTRAL ZONE WHICH THE ROMULANS HAVE BEEN THREATENING TO CROSS.
ROMULAN HIGH



Foto: Douner de Grati

Hyper Tip

Nas batalhas espaciais, existe um jeito bem mais fácil de destruir as naves inimigas. Basta ficar a uma distância na qual os tiros inimigos se desintegrem, um pouco antes de atingir a Enterprise. Quando você atingir essa distância comece a atirar, seus tiros com certeza detonarão a nave inimiga.

STAR TREK, THE NEXT GENERATION

TIPO: RPG/Adventure
FABRICANTE: Sega
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1

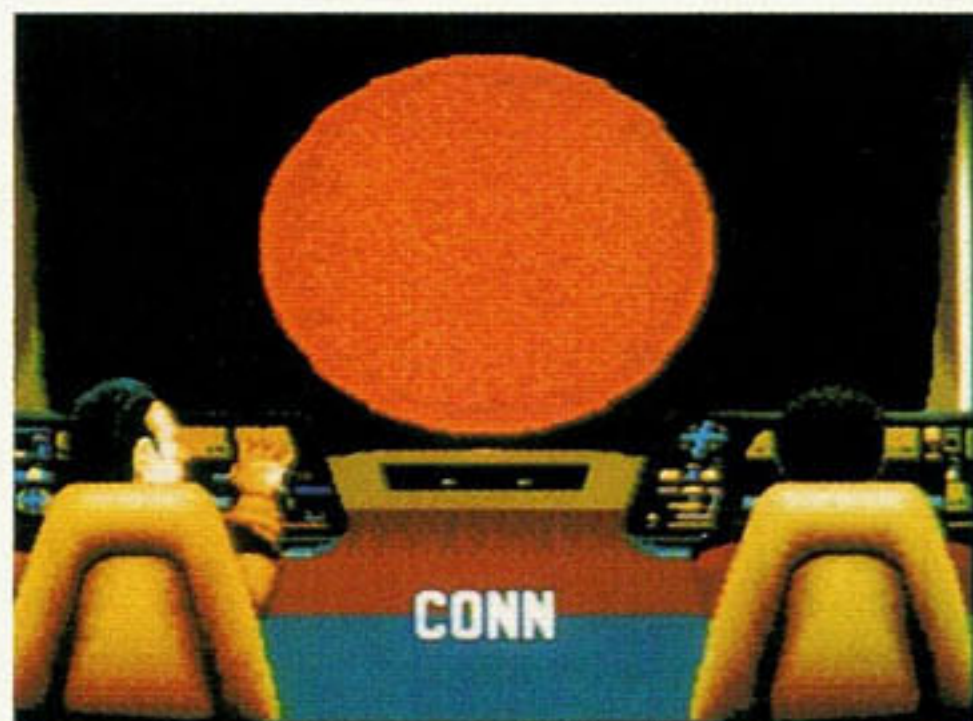


Conhecendo a Enterprise

São setes estações de comando ao todo, confira suas respectivas funções:



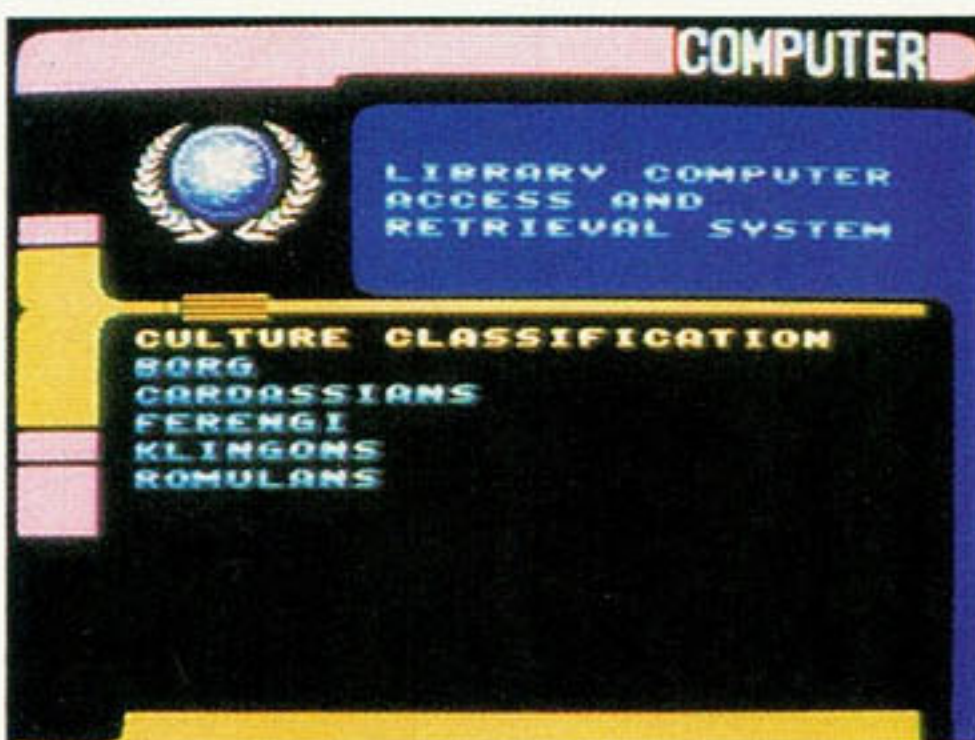
Communications - Através da estação de comunicações você pode receber e enviar mensagens para outros seres. Sempre que você ouvir um bip, dirija-se a esta estação e aperte o Botão A para receber a mensagem.



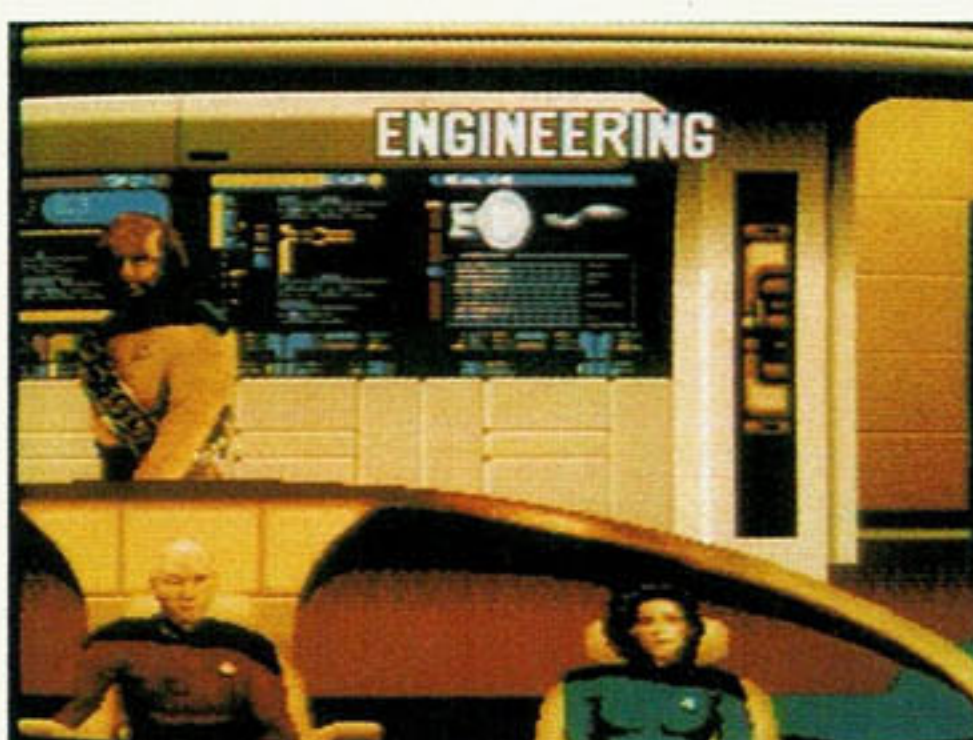
Conn - Quando não houver nenhuma mensagem na tela, a palavra Conn aparecerá na estação de comunicação e você poderá escolher o curso (sistema, estrela, planeta e satélite para onde você deseja ir) e a velocidade da nave.



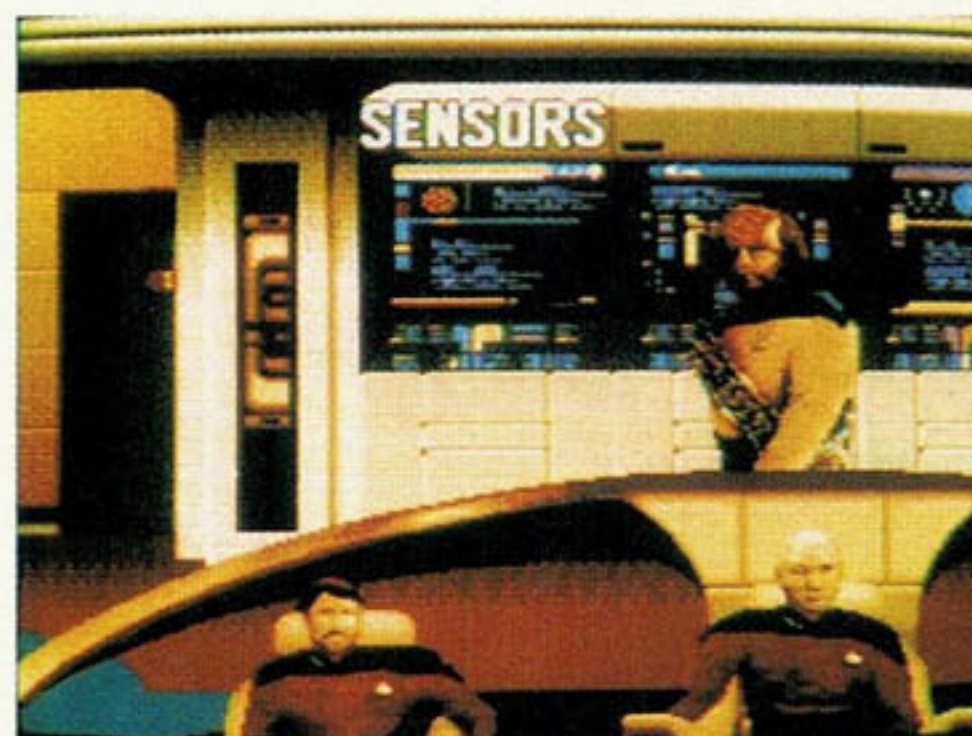
Briefing Room - Se você não estiver certo do próximo passo dirija-se a sala de instruções e o capitão Jean-Luc Picard irá orientá-lo.



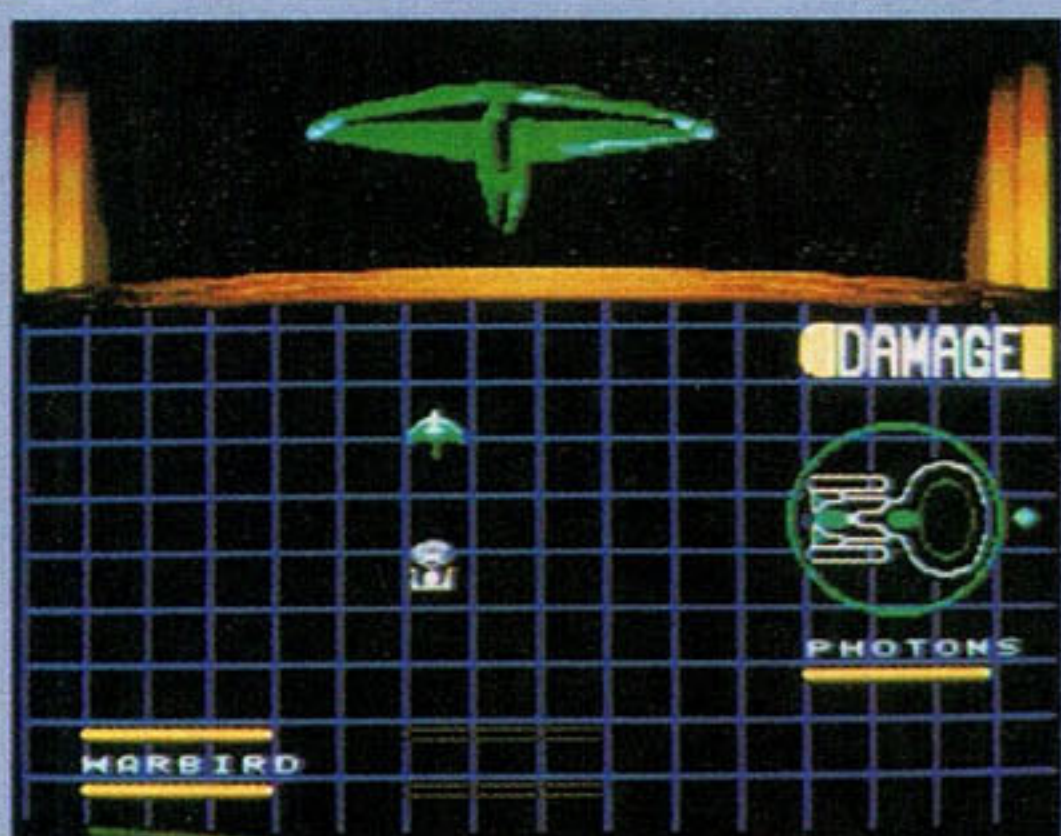
Computers - Usando os computadores você poderá conseguir várias informações, inclusive a respeito da própria Enterprise.



Engineering Station - Na estação de engenharia você pode determinar a porcentagem de recursos que serão usados para reparar sistemas danificados.



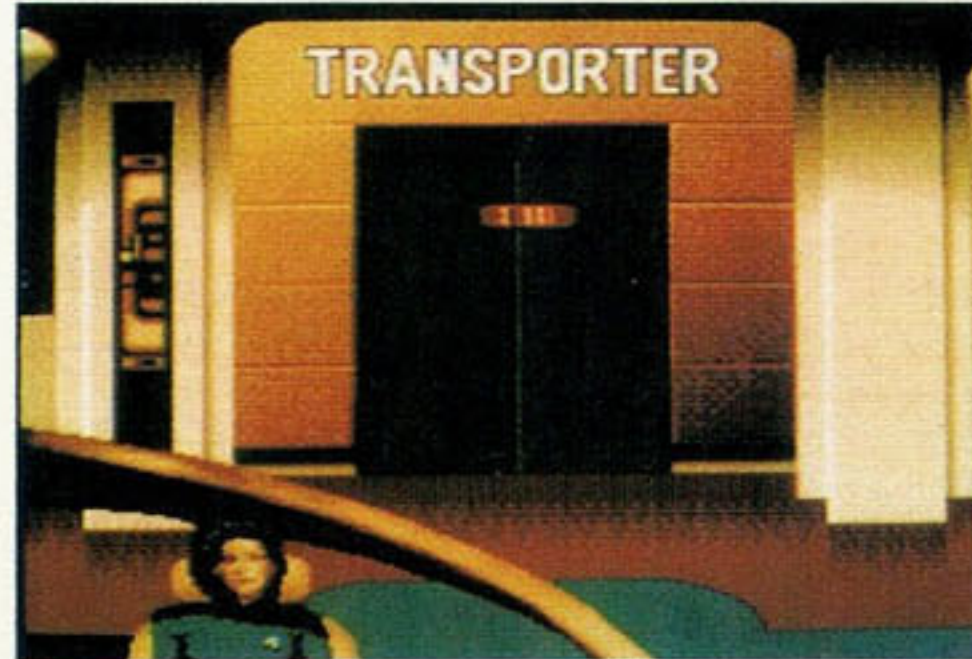
Sensors - Através dos sensores você pode se informar sobre planetas e espaçonaves estranhas. Isso ajuda a entender e a resolver os problemas.



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



Tip: após uma batalha, se sua nave estiver danificada, os engenheiros a consertarão automaticamente, basta ficar parado.





Fotos Dauner de Giulio

Depois de Spider Man, dos X-Men e de Superman, é a vez de Hulk ganhar sua versão nos games. O cart também traz os mais famosos inimigos de Hulk, todos direto dos HQs e desenhos animados Marvel. O game em si está demais, a brutalidade dos movimentos de Hulk dão um show à parte! O jogo também não está para brincadeira: é super comprido, difícil e seus labirintos estão cheios de armadilhas! Os gráficos estão bons, o destaque fica para as historinhas e os desenhos digitalizados do Hulk. A movimentação do monstro verde é bem detalhada e a quantidade de golpes também assusta! O som é ideal para o game, beatdance da melhor qualidade! Enfim, um ótimo game de diversão garantida!

Comandos

Direcional: controla movimentos do Hulk

Botão A: ataque

Botão B: pulo

Botão C: usa os itens

Botão A + ⬆: socão direto

Botão A + ➡: dois jabs

Botão A + ⬇: gancho

Botão A + ⬅: cotovelada

Botão A + B + C: super soco

The Incredible Hulk

TIPO: Aventura

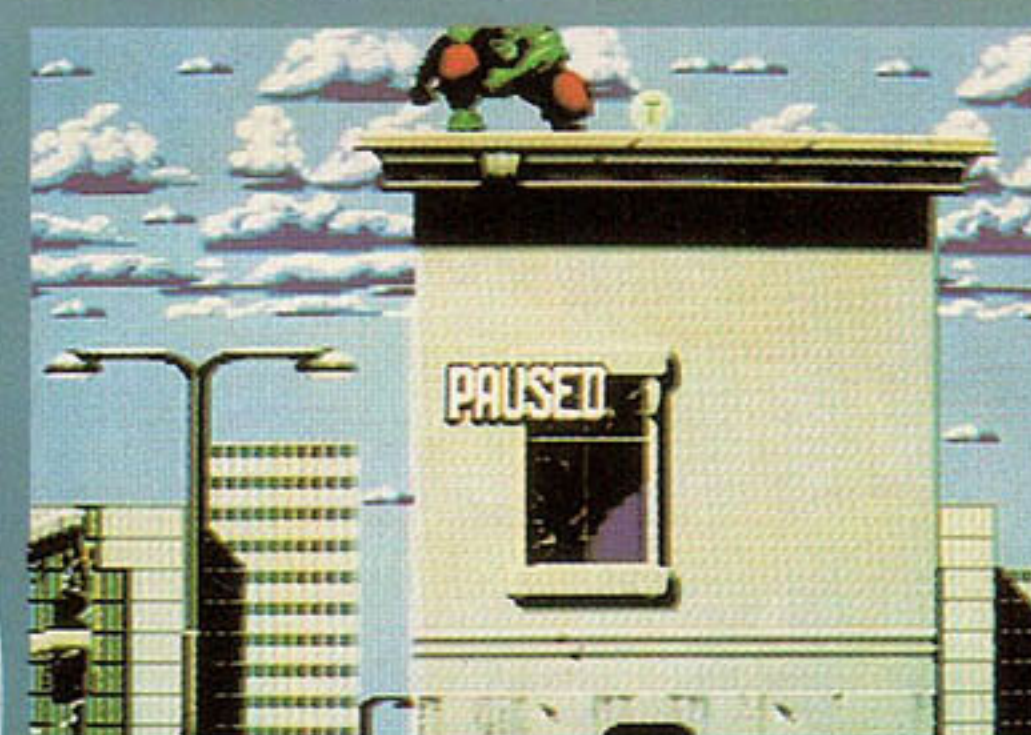
FABRICANTE:

US Gold/Probe

MEMÓRIA: 16 Megabits

FASES: Indefinidas

JOGADORES: 1

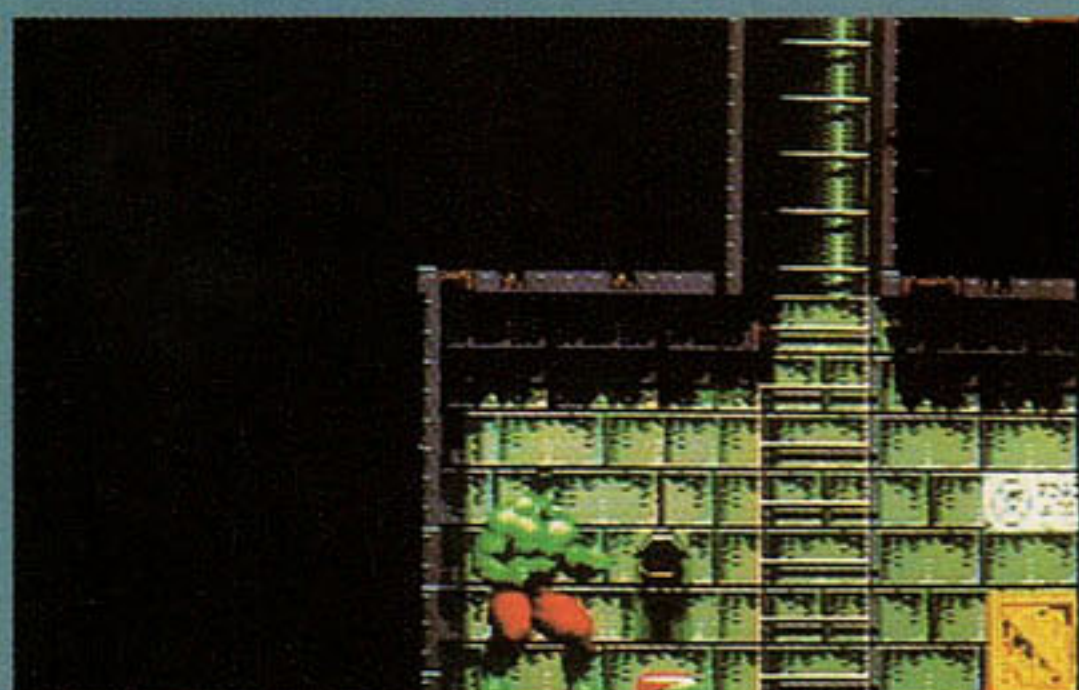


Muitas vezes os itens estão em lugares incomuns, fique ligado!

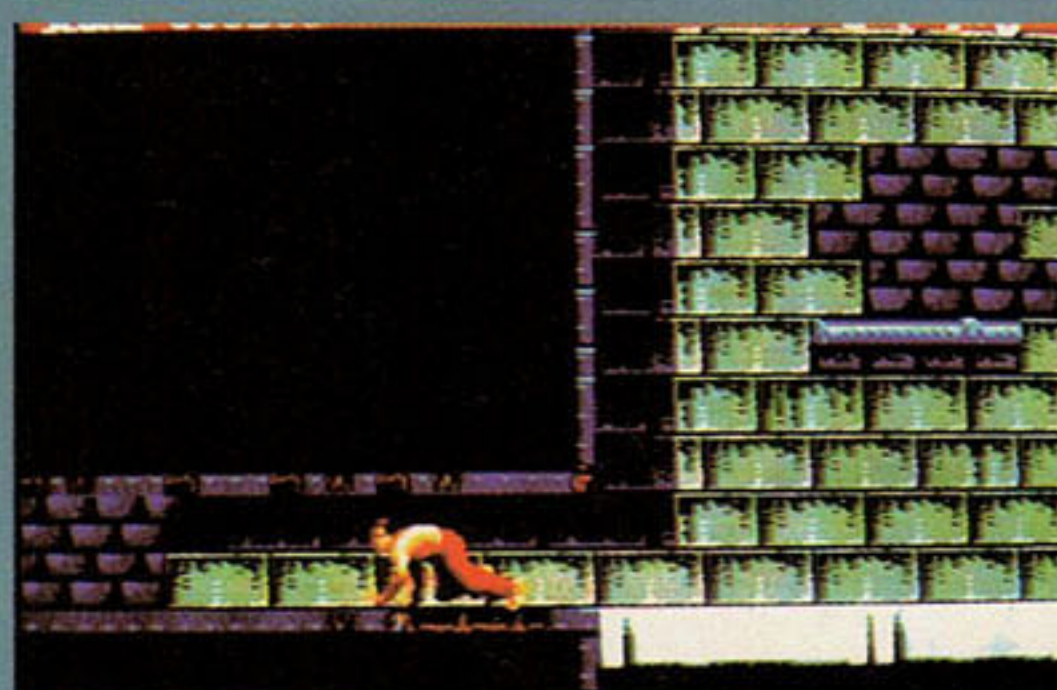


Ande agachado quando estiver normal, nenhum tiro irá pegá-lo.

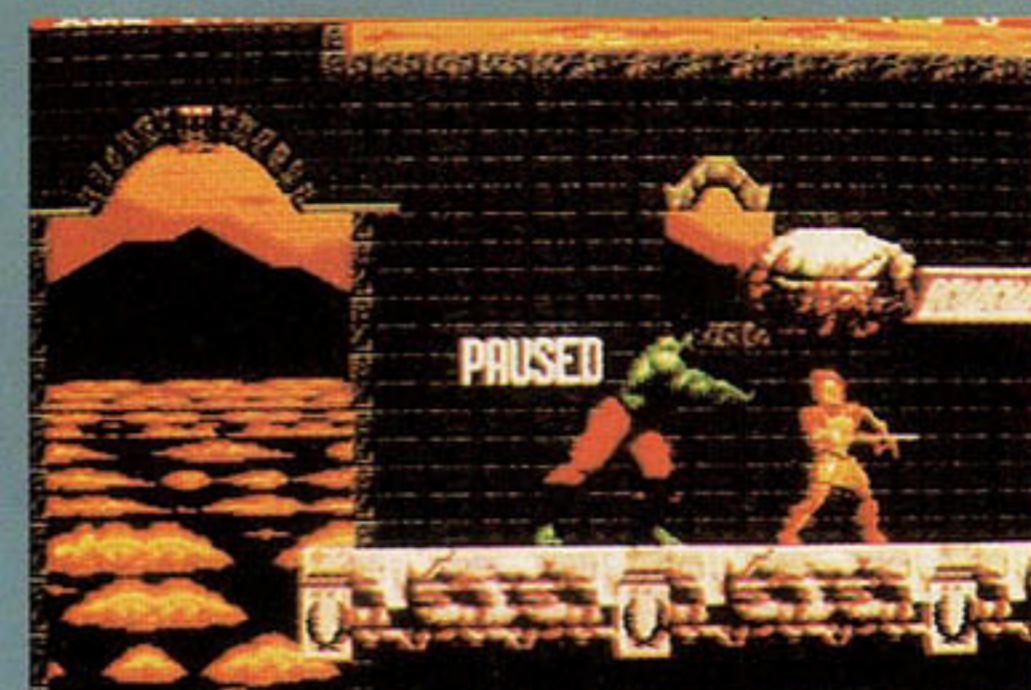
DETONE COM AS DICAS!



Não deixe de explorar os labirintos, existem itens super importantes - e bem raros - como a pílula de transformação.



Em corredores estreitos, use a pílula para voltar ao normal, pause o jogo com o Start e aperte o botão C. Agora você anda agachado!



Abuse dos ataques com os pedregulhos, são simplesmente devastadores!



Fotos Daumer de Guiti

A softhouse Tradewest, numa excelente jogada, uniu os clássicos personagens dos games Battletoads e do Double Dragon. Agora, os sapões brigentos distribuem socos e chutes engraçados acompanhados dos irmãos Jimmy e Billy. E terão que acabar novamente com os planos da terrível Dark Queen. Com a variedade de estágios de Battletoads e a jogabilidade de Double Dragon, este game ficou um arraso! É possível escolher entre cinco personagens, cada um com sua própria movimentação, um verdadeiro show! O gráfico está bem trabalhado, o destaque fica para os desenhos das historinhas e o bosses. O som é típico do game Battletoads, lembrando muito os carts anteriores. O fator diversão está ótimo, e com dois jogadores o game fica mais legal ainda!

Battletoads Double Dragon - The Ultimate Team

TIPO: Aventura

FABRICANTE: Tradewest

MEMÓRIA: 8 Megabits

FASES: 7

JOGADORES: 2



Personagens

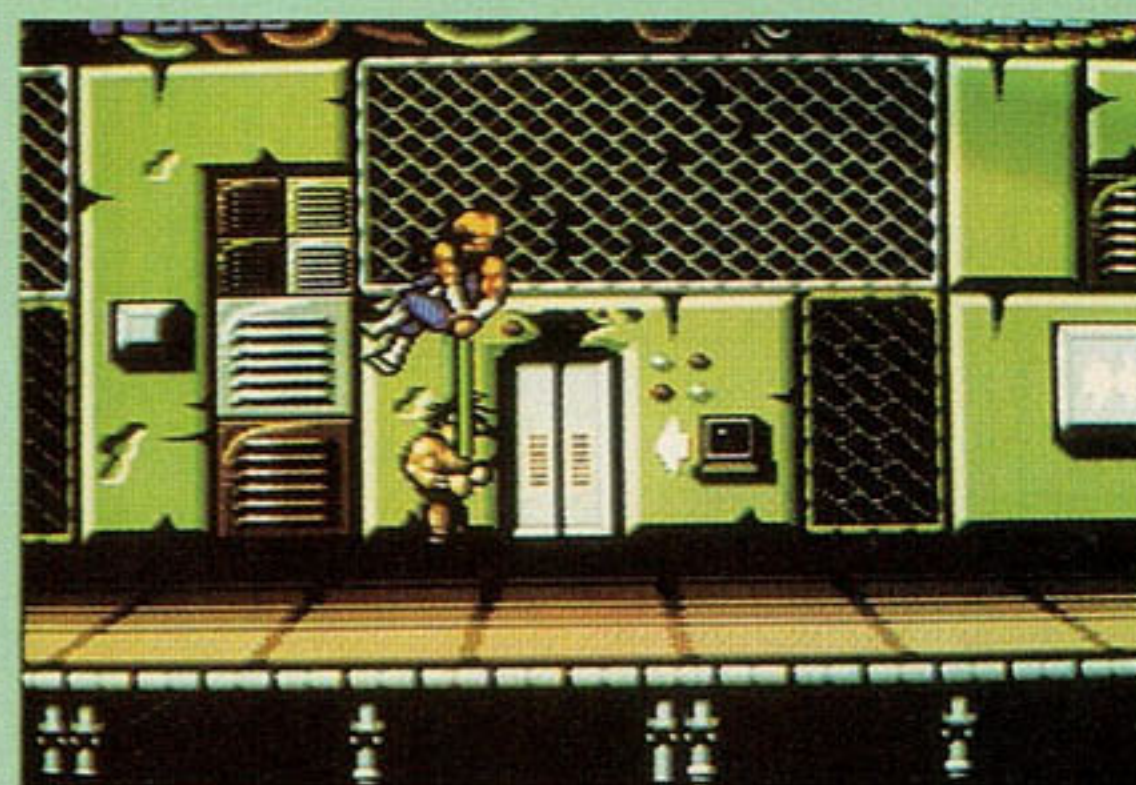
Você pode escolher entre cinco lutadores. Os irmãos Lee são mais rápidos, enquanto os sapos ganham na força bruta.

Os melhores são Billy e Rash.

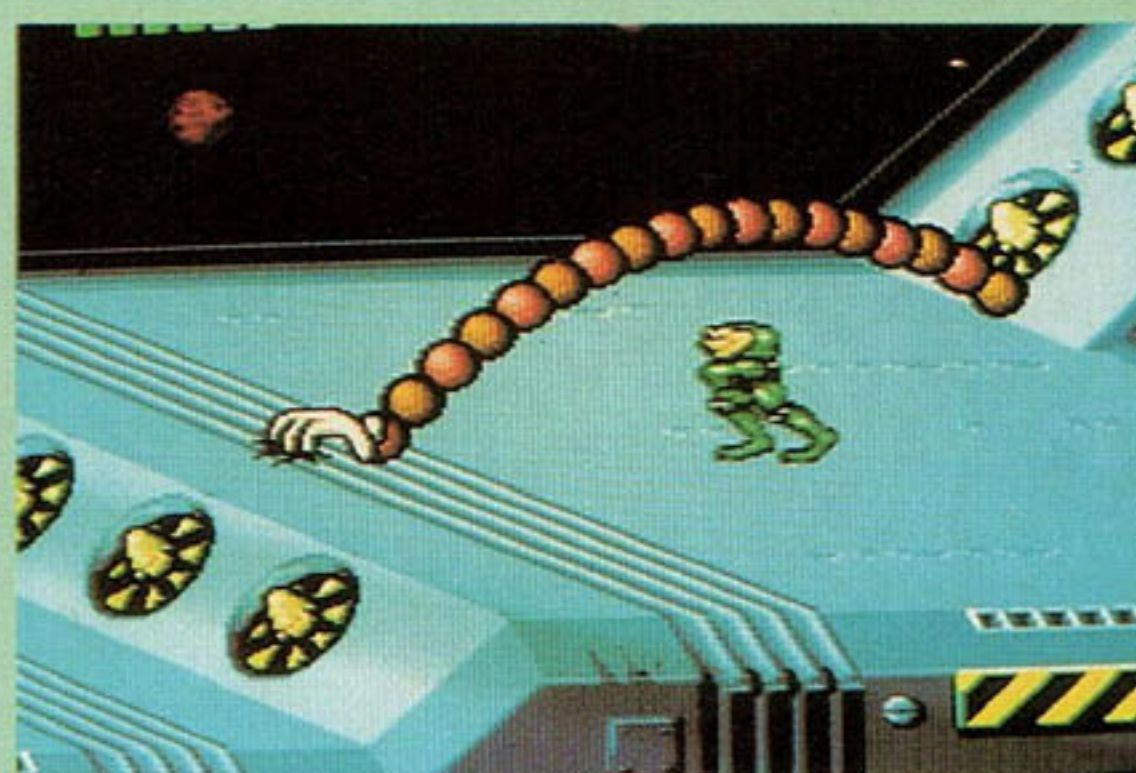
The Bosses

A melhor tática para não sofrer ataques dos chefões é nunca ficar na mesma linha que ele. Assim, golpes como trombadas e tiros nunca irão acertá-lo. Para atacar é simples, abuse dos golpes como voadoras e cabeçadas. Assim qualquer pentelho já era!

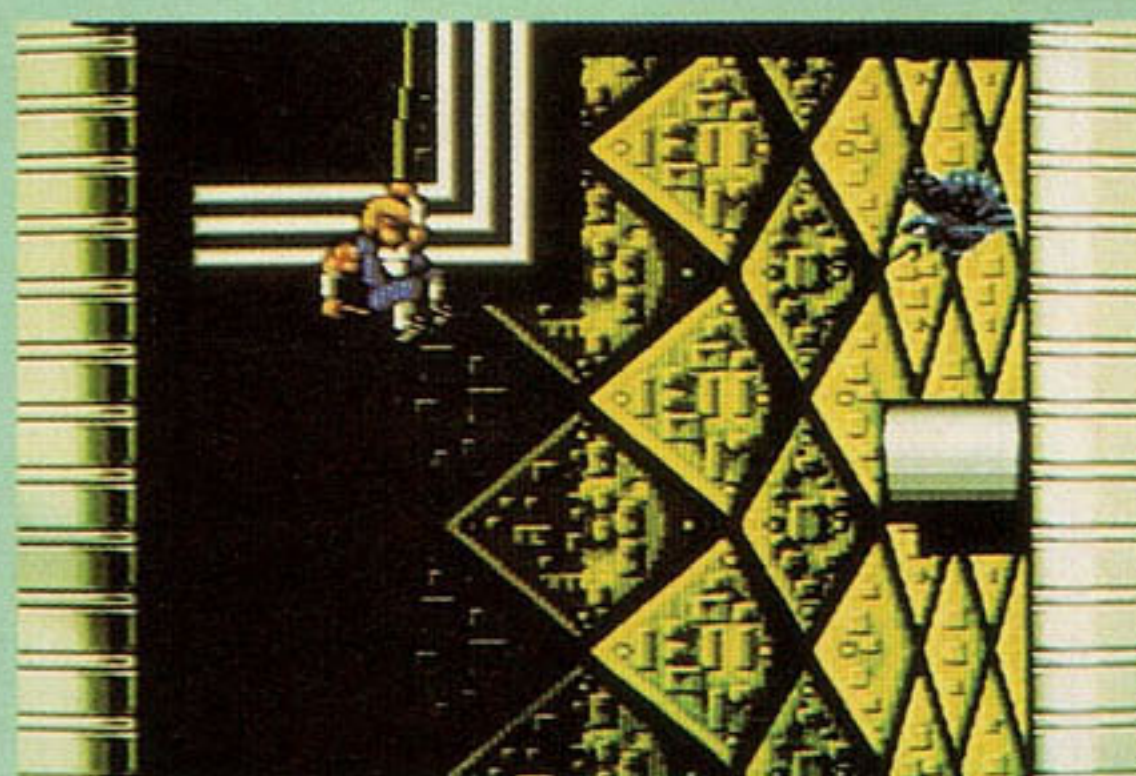
Hiper Tips



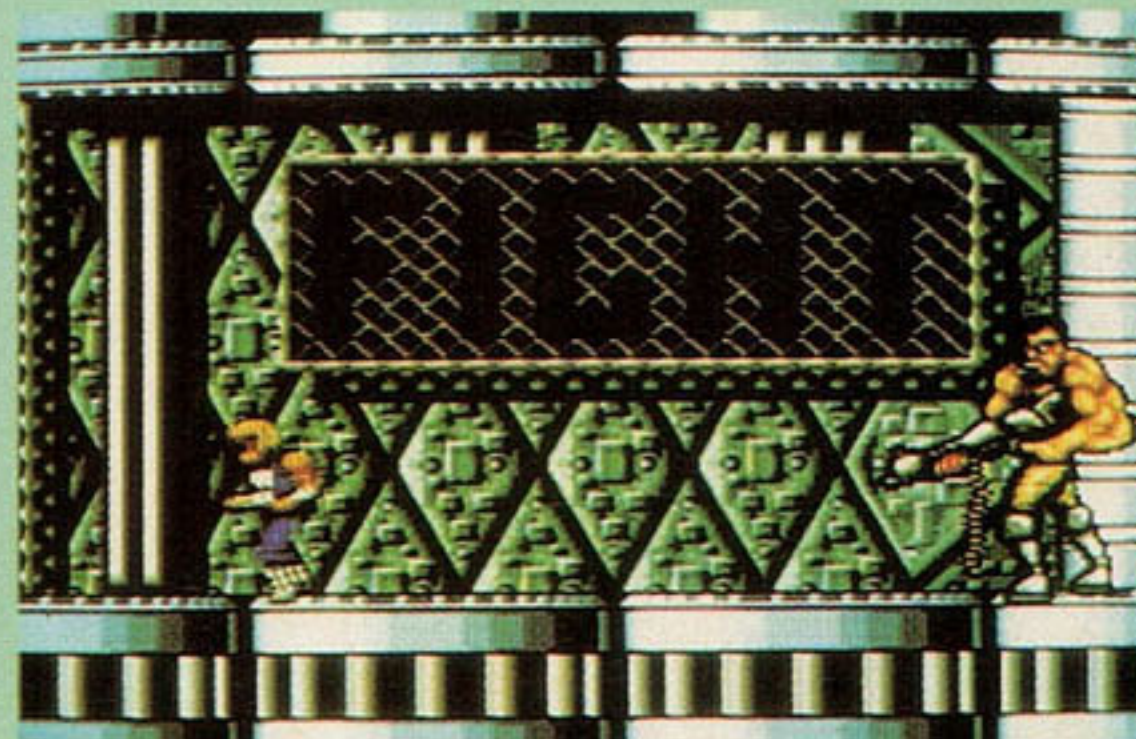
Sempre que aparecer um inimigo mais forte, tente agarrá-lo e destrua nas seqüências. É o método mais seguro para derrotá-lo.



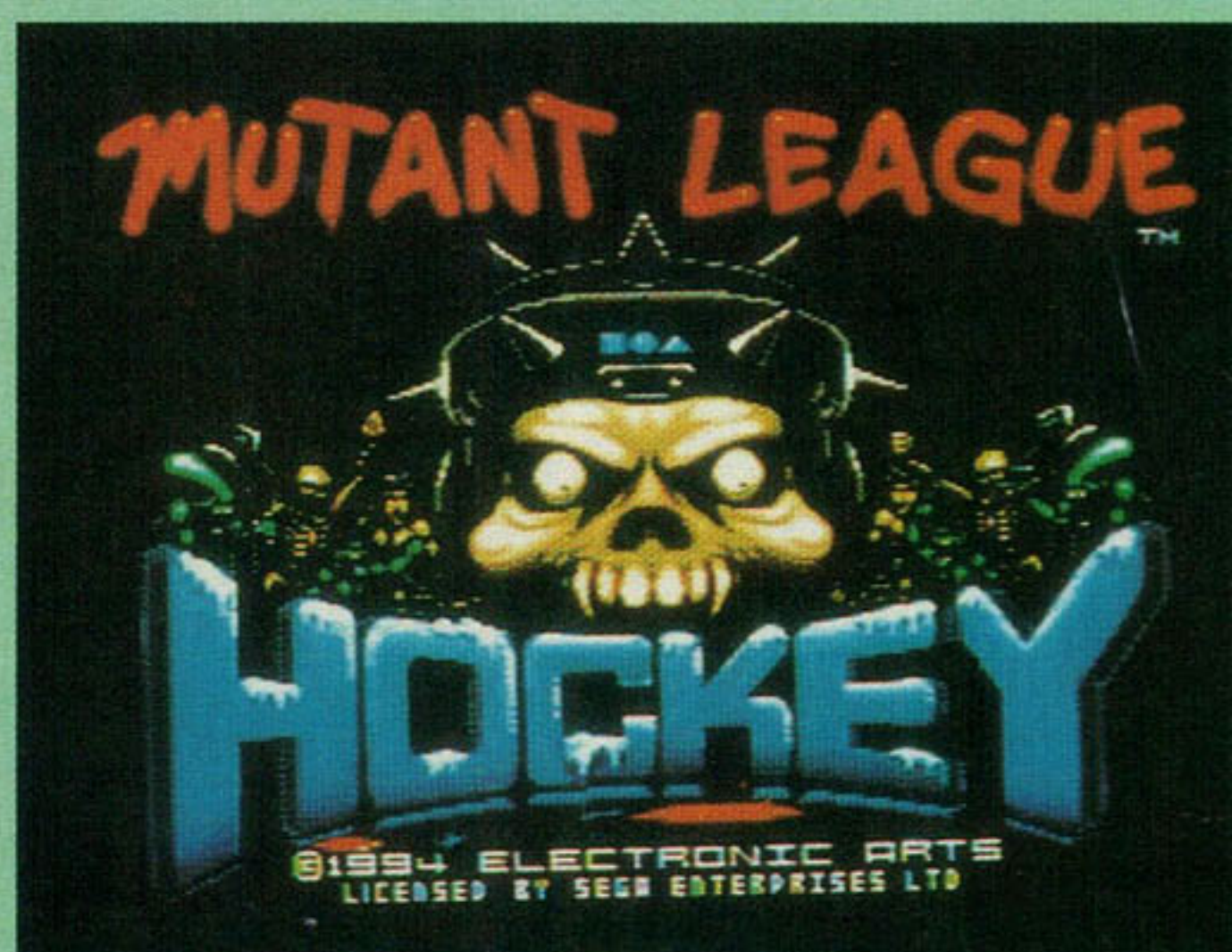
Na luta contra a mãozinha, a manha é não ficar parado. Quando ela ficar presa no chão, detone chutes ou cabeçadas.



Na terceira fase você pode ganhar muitas vidas. Ao descer o abismo, chute pelo menos cinco vezes cada corvo.



Na luta contra os chefões lembre-se: mantenha distância!



Fotos Dauner de Gili

Mutant League é um barato! Os jogadores, que não são criaturas mutantes, se parecem com robôs ou caveiras ambulantes! A pancadaria rola solta. Para se ter uma idéia, existe um botão exclusivo pra dar porrada! A torcida também não dá mole, atiram freqüentemente objetos como machadinhas, dinamites e coquetéis molotovs, um absurdo! Outro lance super engraçado são as armadilhas espalhadas sobre o ringue. O mais animal são os buracos, quando um jogador cai, ele fica boiando na água debaixo da camada de gelo. Então é possível observar sua sombra percorrendo o campo, utilize essas armadilhas para empurrar seus adversários! O game está bom, o campo é bem amplo possibilitando muitas jogadinhas. O som está bem trabalhado com destaque para a torcida e para as sirenes. Um único problema é o tamanho do disco, um pouco pequeno. Às vezes fica difícil acompanhar as jogadas adversárias, mas isso não chega afetar a jogabilidade que está excelente!

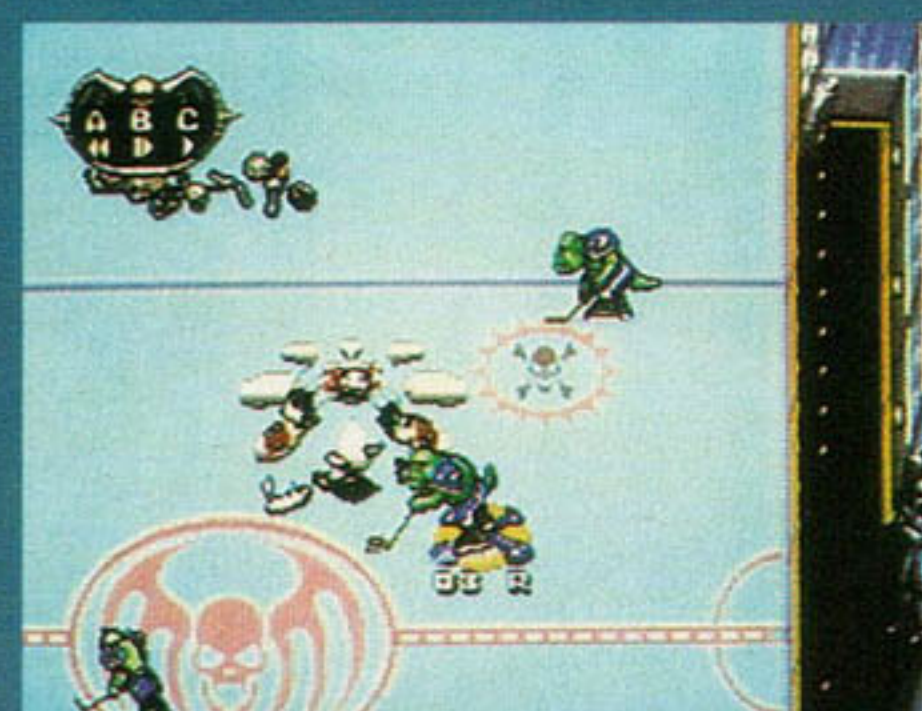
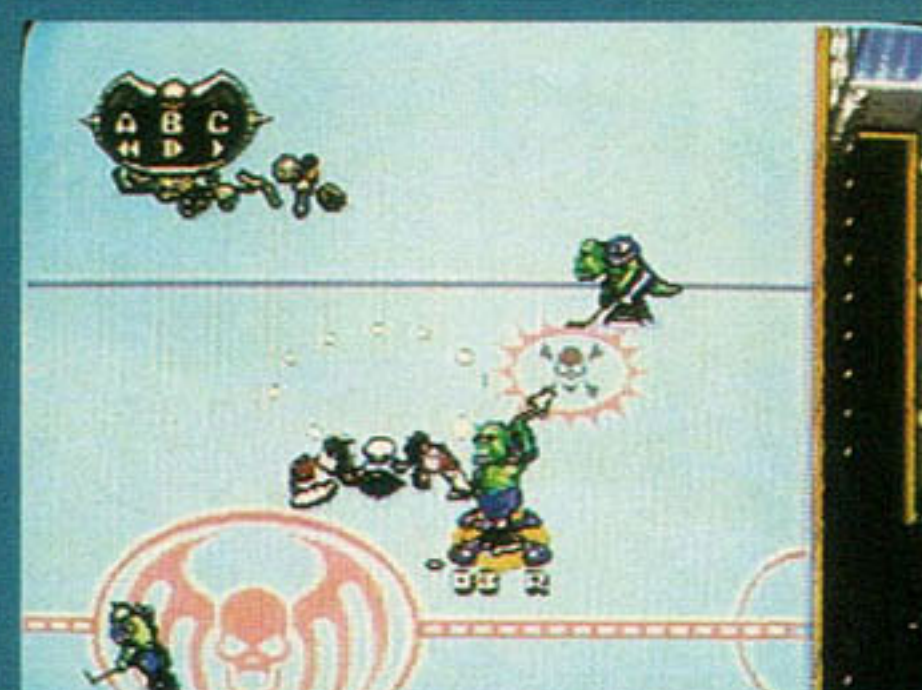
Ultra Tip

Marcar um gol não é moleza! O goleiro parece um muro e tapa o gol inteiro! Para resolver esse probleminha faça o seguinte: primeiro tente achar uma machadinha. Então vá até o goleiro e detone! Com ele caído, aproveite!



Lances animais, se liga!

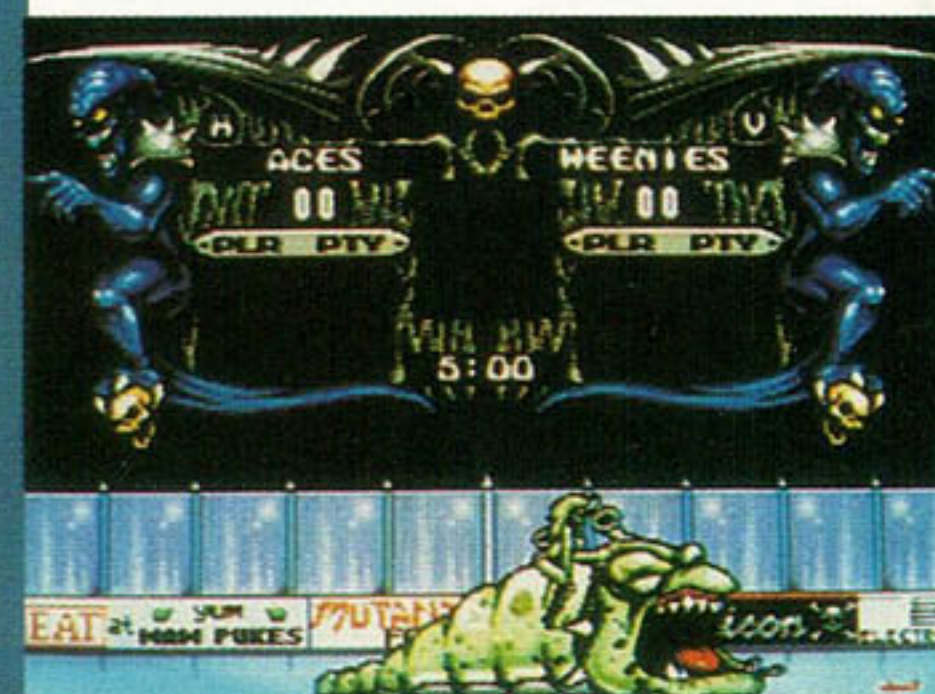
Destruindo o adversário! Saca só a sequência.



Fight particular.



Options: escolha o time, tempo de jogo e faça as próprias regras!



No intervalo do game, o bicho lesma come os restos dos jogadores!

MUTANT LEAGUE HOCKEY

TIPO: Esporte

FABRICANTE: EA Sports

MEMÓRIA: 16 Megabits

FASES: Indefinidas

JOGADORES: 2



Comandos

Direcional: controla o jogador.

Botão A: soco/ataque com armas.

Botão B: passa o disco/troca o jogador.

Botão C: chute.



Todo piloto famoso de automobilismo tem o seu próprio game. Não poderia ser diferente com o fera Mario Andretti, competidor da Formula Indy. O cart está super completo. Nele é possível correr em três categorias: Indy, Stock e Sprint. Cada uma delas com suas próprias pistas e características. Um verdadeiro show em variação e quantidade de circuitos! Os gráficos estão bem razoáveis, o legal mesmo são as visões do cockpit. O som dos carros durante as corridas é que não é lá tão legal. A opção mais interessante é a New Career, aqui você segue a verdadeira carreira de um piloto. Primeiro você corre na categoria Sprint. Se for bem, no final da temporada você passa para o Stock Car. Novamente, se arrepiar no Stock Car, o próximo passo será a tão sonhada Fórmula Indy. Vamos lá?

Confira o game!



Antes de correr em qualquer pista, primeiro entre na opção Andretti Tips. Aqui o piloto lhe dirá importantes informações sobre a pista escolhida. Você ainda poderá correr sob a orientação dele.

MARIO ANDRETTI RACING



Custom Performance Center: é uma loja onde você poderá comprar novos motores, pneus e sistemas de freio.

Comandos

Você pode escolher a configuração do controle. A nossa sugestão é a seguinte:
Direcional para os lados: controla a direção do carro.
Direcional para cima e baixo: troca de marcha.

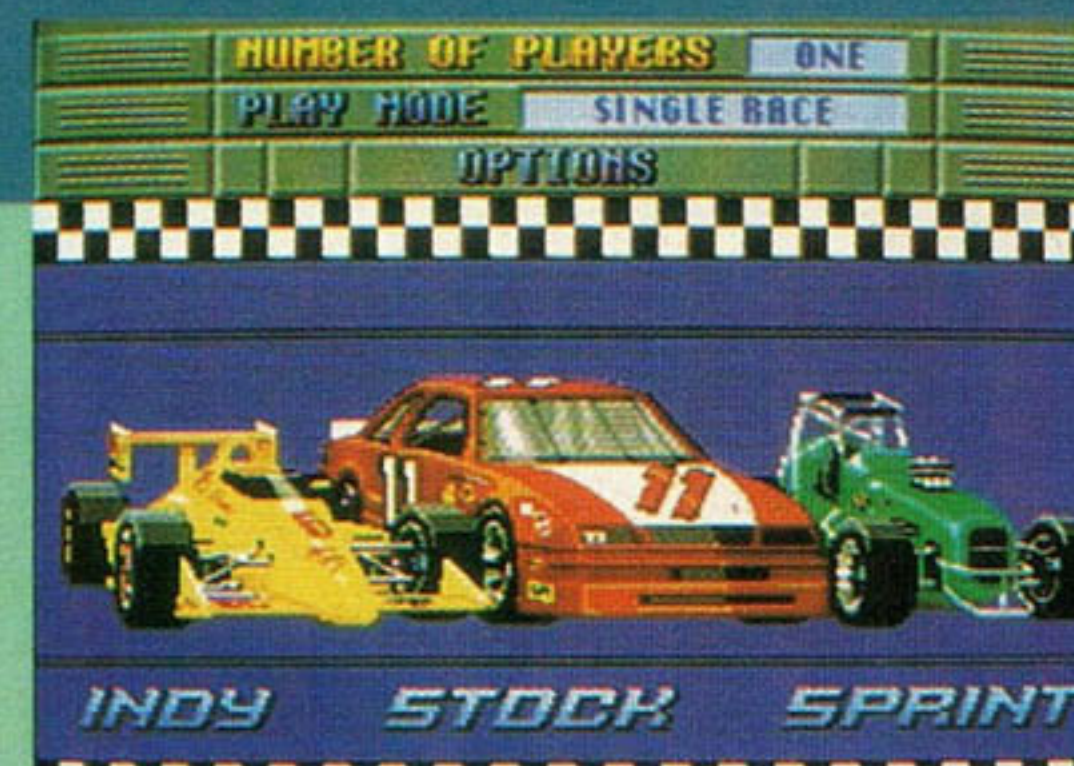
Botão A: acelerador.

Botão B: freio.

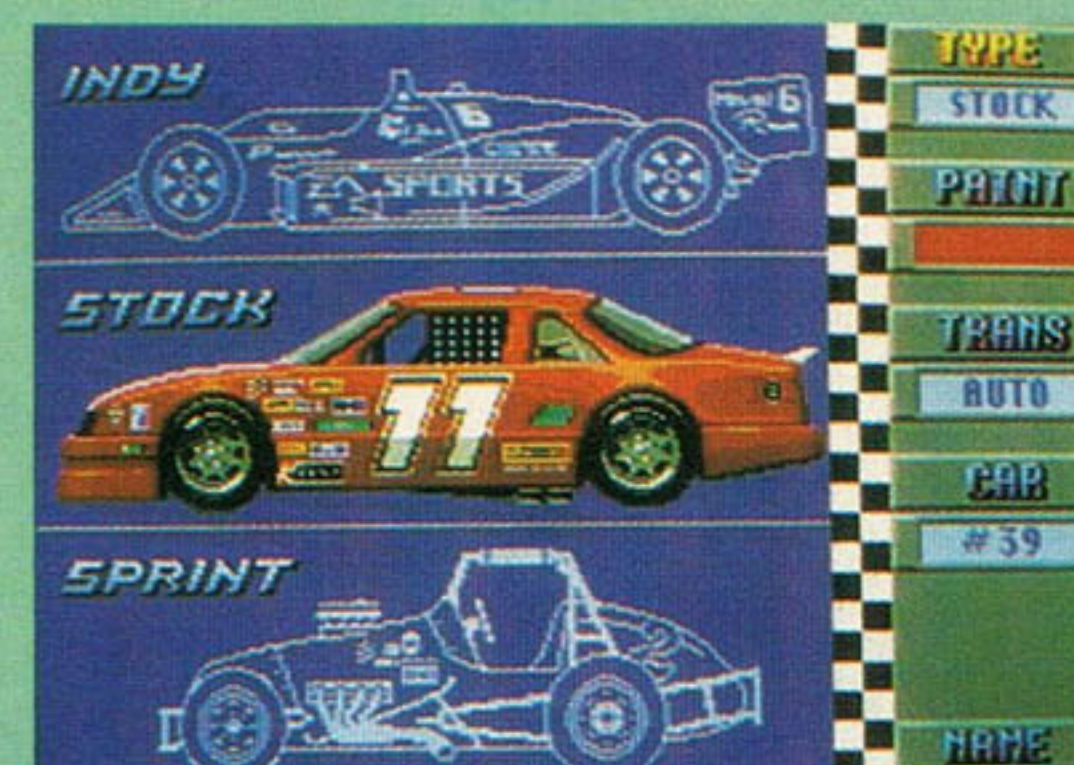
Botão C: muda as visões.



TIPO: Corrida
 FABRICANTE: EA Sports
 MEMÓRIA: 16 Megabits
 FASES: Indefinidas
 JOGADORES: 2



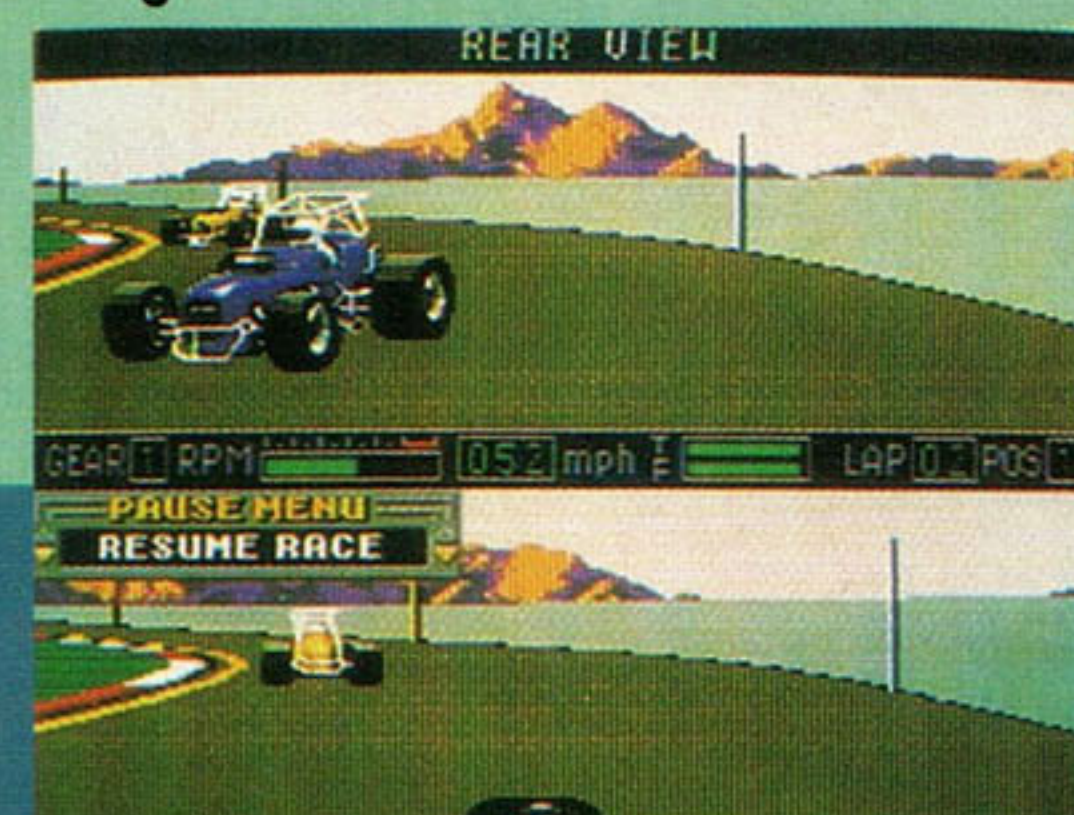
Escolha a sua categoria e o número de jogadores.



Mude a cor do carro, seu número e sua transmissão entre automática ou manual.



Se liga no visual!



Visão bipartida: a de cima é seu espelho retrovisor!

RPG

Conheça um pouco melhor esse jogo que está virando moda entre os "adolescentes" de todas as idades

Não tem jeito!! Quem está pensando em começar a jogar RPG's tem dois caminhos quase obrigatórios a fazer. Um é dar uma passadinha na livraria *Forbidden Planet*, em São Paulo, SP. Lá é um verdadeiro paraíso para rpgmaníacos. Outro caminho é ir em qualquer boa loja de sua cidade e comprar o RPG Hero Quest, da Estrela. Trata-se de um bom jogo para iniciantes, e com a vantagem de ser em português. É infalível! Passando por um ou pelos dois caminhos, qualquer um passa a conhecer, gostar e desenvolver a prática do jogo.

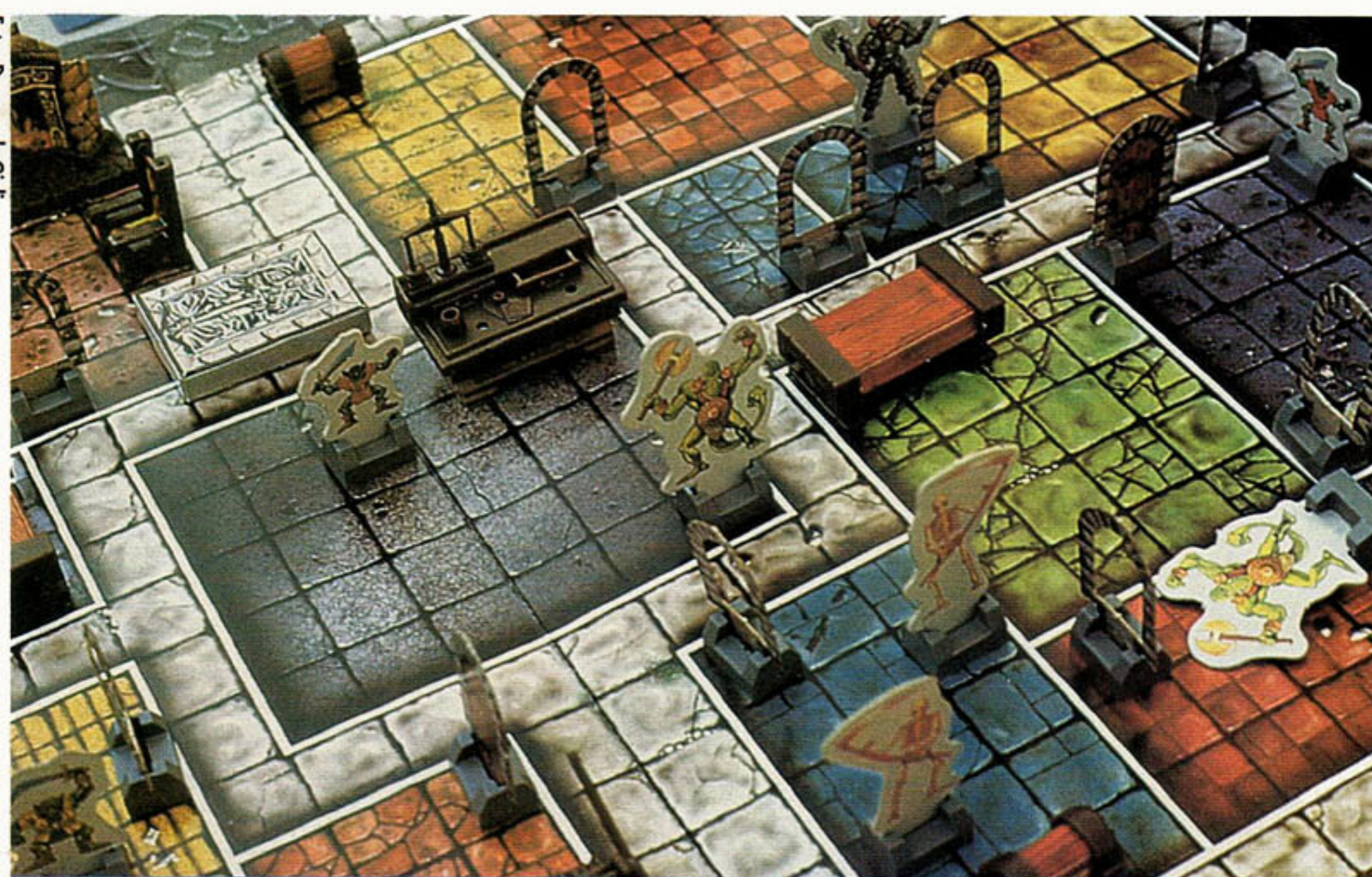
Na *Forbidden Planet* você encontra desde os principais e mais clássicos RPG's, livros, fantasias - para RPG Live - até acessórios como dadinhos de 30 lados e miniaturas de chumbo, pintadas e sem pintar. Peter Michael, o dono da *Forbidden*,

Tantos pontos diferentes para os rpgmaníacos se fazem necessários. A cada dia um número maior de pessoas passa a jogar, curtir e colecionar RPG's. Nem Gary Gaygax, o americano que "redescobriu" o jogo há 20 anos atrás, poderia imaginar tanto sucesso.

Mas justifica-se. Sem perceber, todos nós já jogamos Role Playing Games na infância. Lembram-se de quando bricavam de polícia e ladrão? Uns eram ladrões e assumiam essa posição no jogo, tendo de fugir, se esconder e não deixar se capturar. Outros eram policiais, também agiam como tal e tinham como objetivo capturar os ladrões. Lógico, os RPG's têm muitas diferenças, muitas regras e aperfeiçoamentos, mas têm também a mesma estrutura básica. Você assume um personagem, desenvolve-o e passa a agir, no jogo, com suas características. "Tudo é ligado a uma realidade aceitável, dentro de um ambiente específico" explica Peter. "Nesse ambiente respeitam-se regras da física, de gravidade e de ambiente externo."

Parece complicado, mas não é! Essencialmente, em uma equipe que está jogando, é necessário um bom mestre. Ele dá o tom e a temática do jogo. Cabe a ele envolver os participantes e direcioná-los no rumo do objetivo do jogo. O sucesso ou fracasso de cada participante se dará pelas decisões que cada um tomar, a cada desafio que aparecer na sua frente, de acordo com o que o mestre lhes passar. Peter enfatiza que "um bom mestre tem que ser dedicado na sua tarefa de envolver os participantes. Ele não precisa conhecer o jogo antes, mas se já tiver jogado, como personagem, ajuda bastante." É o que mais empolga e atrai admiradores para este tipo de jogo e que não acontecia nas brincadeiras de infância, é que aqui somam-se à caracterização das personagens um mundo de imaginação e criatividade com poderes, tesouros e mágicas. Tudo isso ligado e dependente, única e exclusivamente da decisão de cada jogador durante a aventura.

Fotos: Douner de Guili



Hero Quest, da Estrela: completo e fácil para iniciantes



As características dos personagens

conta que a loja já está instalada neste endereço há 3 anos e agora tem uma "extensão" na loja de multimídia Award, no bairro de Moema, também em São Paulo. De quebra, a *Forbidden* esteve presente também na última Bienal do Livro que rolou de 17 a 28 de agosto no pavilhão do parque do Ibirapuera, com novos lançamentos, mesas de jogos e palestras sobre RPG.



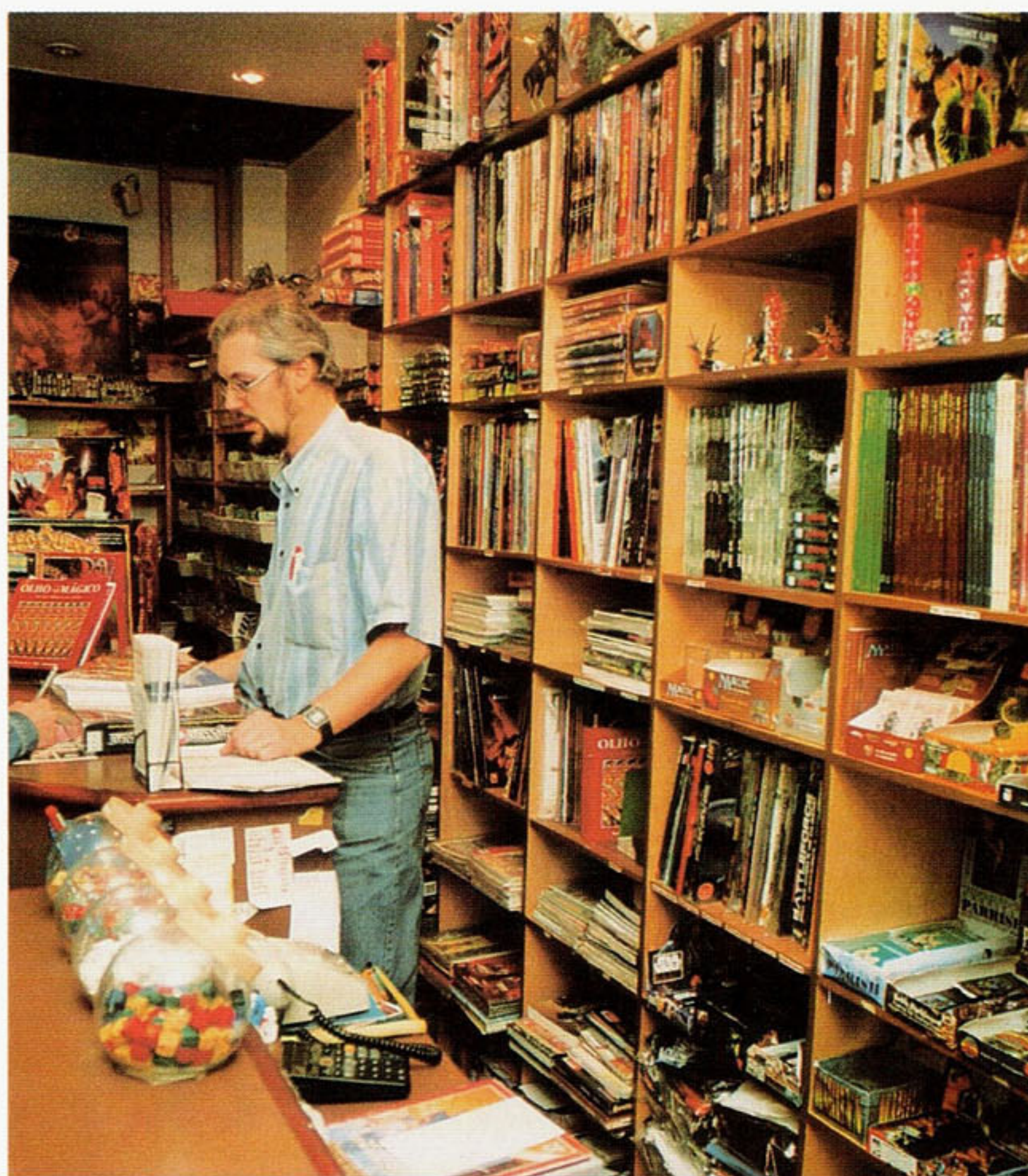
Daniel Novak:
"gora só jogo RPG"

O melhor: não existe idade para se participar de RPG's. Nossa reportagem visitou a loja da Pompéia e encontrou desde "senhores", pais de família, até pequenos aficionados. Como os irmãos Rodolfo e Daniel Novak, de 11 e 8 anos respectivamente. Daniel diz que há dois meses passa tardes de domingo inteirinhas jogando com oito amigos e que já tem vários títulos de RPG. Daniel confessou à reportagem que tem um videogame, mas já cansou dele. "Agora só jogo RPG."

HERO QUEST

Hero Quest, da Estrela, é um RPG próprio pra iniciantes. Trata-se de uma aventura medieval ambientada em um labirinto secreto de pedra, recheado de salas e corredores subterrâneos e controlado pelo Feiticeiro Maligno Zargon e suas tropas do caos. Quatro valentes heróis, um bárbaro, um anão, um elfo e um mago, foram convocados para penetrar no perigoso labirinto e recuperar a honra do Império, ou seja, destruir as forças inimigas. O grande lance neste tipo de jogo é que ninguém tem como objetivo vencer sozinho. Muito pelo contrário: quanto mais unidos estiverem, mais chances terão de vencer. Essa é uma das características mais marcantes dos RPG's.

Hero Quest se desenvolve em 14 fases chamadas de Buscas. Mas não pára por aí. A Estrela já está lançando novas buscas e dois pacotes com dez buscas cada, já chegaram ao mer-



Peter Michael e a Forbidden Planet: tudo para RPGmaníacos

cado. Com a mesma estrutura do jogo básico, *Armadilha em Kellar's Keep* e *O Retorno de Witch Lord* podem ser encontrados em qualquer boa loja.

O sucesso de Hero Quest é tanto que todo primeiro sábado de cada mês a Forbidden Planet realiza encontros em várias mesas em frente à loja, para que iniciantes aprendam a jogar RPG. Mesmo que você não te-

nha um grupo já formado, a Forbidden se encarrega de formar um para você com instrutores - mestres - bem experientes. Nos sábados seguintes, outros clássicos como *Dungeons & Dragons* - o primeiro e mais famoso RPG -, *Dragon Quest*, *Tagmar* e outros, preenchem as tardes.



Aos sábados na Forbidden Planet, é só chegar e jogar

O N D E F I C A

**Forbidden Planet - Shopping Pompéia Nobre, Rua Clélia, 33, lj 1,
Água Branca, São Paulo, SP, fones (011) 62-0468/62-3648**

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***



ATIVEL

SUPER PRO-3

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

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



COMPATÍVEL COM: PHANTOM SYSTEM*
HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME* TOP GAME*
VG9000/VG8000* DYNAVISON 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*

IMAGE

Chips do Brasil

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



The Terminator (Sega CD)

Nova tela de opções - na tela onde está o Start Game e Options, aperte e segure o direcional → enquanto digita a sequência B, C, B e B. Solte o direcional e a seta da tela irá mudar para um quadradinho. Aperte START para entrar na nova tela. Agora é possível escolher entre três diferentes armas, aumentar suas vidas para 9 e suas bombas para 98. Após escolher tudo isso coloque o cursor em Run Game e detone!

Darkstalker (Arcade)



Animal! Fatality exclusivo!! Bishamon pode dar Fatalities. O samurai apela, e corta seus inimigos no meio! É ruim, hein? Bom, vamos lá: para detonar esse incrível golpe é só segurar o direcional ← por 2 segundos para carregar e então, → e soco médio. Claro, só funciona quando a energia do seu inimigo estiver no fim. Se não, tudo bem, dá para dar o golpe, mas o inimigo cortado se recompõe (isto é incrível...) e continua lutando.

Art of Fighting (Super Nintendo)

Veja o final - na tela de abertura escolha o Story Mode. Quando a tela de escolha de personagem aparecer, escolha qualquer um. Comece o game e imediatamente pressione SELECT para pausar o jogo. Agora, com o controle um, pressione ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, L e Y. Agora é só curtir.

T2: The Arcade Game (Super Nintendo)



Pule as fases - na tela de abertura digite ← ↑ → ↑ ← → ↓ ↓, antes que a tela desapareça. Se conseguiu você ouvirá uma explosão. Agora, na tela Today's Best de records digite → ↑ ↑ ← → ↓ ↓. Outra explosão confirma o sucesso do código. Quando estiver no primeiro estágio, aperte simultaneamente os botões L e R e você completa a missão. Faça isso para cada missão que quiser completar sem muito esforço.

Mortal Kombat (Sega CD)

Tela de truques - na tela em que aparecer Game Start e Options digite a sequência ↓ ↑ ← ←, A, → ↓. Aparecerá uma nova opção chamada Cheat Enabled. Entre nela para ter mais opções e truques em seus fights.



Star Trek: The Next Generation (Super Nintendo)

Um passeio pelo game - com estes passwords é possível conferir os principais lances do game:

B G T T B T B V
C G T T B T B B
D K T T B T B B
D J T T B T B V
J F T T B T B B
J D T T B T B V
K D T T B T B B
K F T T B T B V
L R T T B T B B
M G T T L T B B
N K T T L T B B
P S T T B T B B
P K T T L T B V
T F T T L T B V

Para acessar a tela dos passwords entre na opção Password System dos computadores e mova o cursor para a palavra Password. A tela para digitar o password aparece.

Virtua Racing (Mega Drive)

Pilote um Virtua Fórmula - na tela título, usando o controle 1, digite a sequência ← → ← →, B, C e A. Você ouvirá um som característico. Aperte START e escolha o Arcade Mode com o botão C. À esquerda do primeiro carro aparecerá o Virtua Fórmula! Aguarde as cenas para conferir suas características.

Castlevania Bloodlines

(Mega Drive)

Nove vidas e Expert Mode - na tela título, com o controle 1, vá para a tela de opções e aperte START. Na tela de opções altere o BGM para 05 e o SE para 073. Agora saia desta tela e espere pela tela com a mensagem *Press Start Button* piscando. Aperte START. Quando a segunda tela de título aparecer pressione o direcional

↑ ↑ ↓ ↓ ←
← → ← →, B e A.

Volte para a tela de opções e agora é possível escolher o Expert Mode e aumentar suas vidas para 9!

Aero the Acrobat

(Super Nintendo)



Nove continues - para conseguir todos esses continues basta, na tela de abertura em que Aero passa voando - fique ligado, não é a do título - digitar no controle um o código X, Y, B, A, X, A, B, Y, ↑ e R. Você ouvirá um som característico se der certo.

Fighter's History

(Super Nintendo)

Jogue com os chefes - logo após ligar o game, espere o título aparecer. Quando isso acontecer pressione no controle um a seguinte sequência: →

→ ↑ ↑, L e R. Você ou-

virá um som característico. Na tela de escolha de personagens aparecem então os chefes, no meio dos outros lutadores. É possível escolher tanto Clown quanto Karnov e em qualquer controle, inclusive os dois, um contra o outro.



Rock'n Roll Racing

(Super Nintendo)

Comece com US\$999.000 - na tela do título escolha Password e aperte START. Depois escolha o numero de jogadores. Agora, você está na tela do password. No nível Veteran, digite este password:

989Y C02V WS6M

Para o nível Warrior, digite:

J89! C02V WS6M.

Mega Turrican

(Mega Drive)

Invencibilidade e mudança de fases - para conseguir a invencibilidade aperte START para pausar, em qualquer momento do jogo. Agora digite A, A, A, B, B, B, A, A e A. Pressione START novamente para soltar a pausa e seu personagem estará invencível, ou seja, sua barra de espaço não perderá energia. Para mudar de fase o esquema é parecido. Aperte START para pausar o game a qualquer momento também. Agora aperte o direcional → ← ↓

→ e B. Aperte START de novo e aparece a tela Stage Clear. Voltando para o game normalmente você já está no estágio seguinte.

Revenge of the Ninja

(Sega CD)

Veja todas as cenas - na tela de Game Start e Options pressione

→ ← ↑ ↓ →
← ↑ com o controle um.

A opção Test Mode aparece nesta tela. Acionando-a você vê todas as cenas do game rolando sozinhas.

Rocko's Modern Life

(Super Nintendo)

Passwords para o Hard Mode - com estes passwords é possível jogar no nível Hard do game:

Level 2 - **BLAZES**

Level 3 - **O-TOWN**

Level 4 - **GRIPES**

Turn and Burn

(Super Nintendo)

Todos os passwords - na tela de menu mova o direcional até a palavra Continue e aperte START. Você entrará na tela de códigos. Aí é só digitar o código da fase que quiser jogar.

Fase 02 - **N Q B J K L F F**

Fase 03 - **G S Z W B F P T**

Fase 04 - **R R H C Z J V M**

Fase 05 - **B P Y X D L N F**

Fase 06 - **L F M G W T K Q**

Fase 07 - **P D T B C Z N J**

Fase 08 - **D K V W G S Q K**

Fase 09 - **G K Q Z B L C T**

Fase 10 - **D C M H R P F J**

Fase 11 - **W Z G N J Y Z X**

Fase 12 - **J D Z F M L F V**

Fase 13 - **S P B C T R R G**

Fase 14 - **S P W V J K D H**

Fase 15 - **L P K Q B P F Z**

Fase 16 - **T D L J G S H X**

Sonic the Hedghog

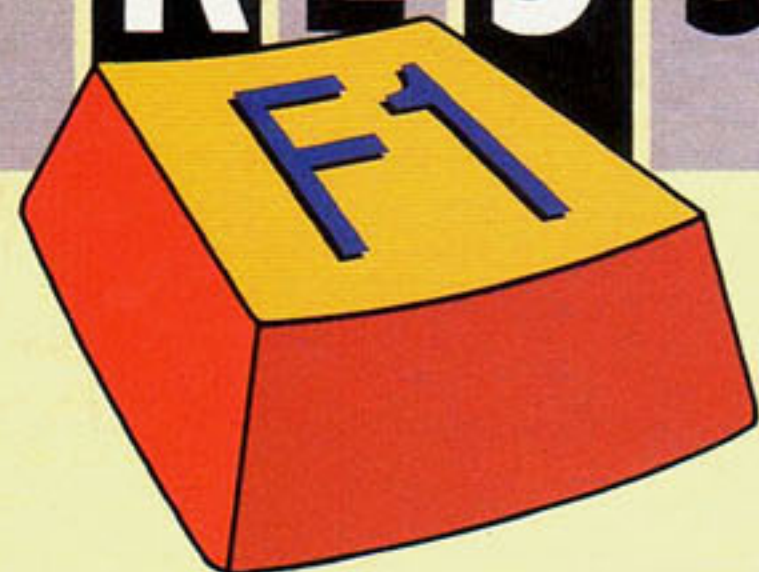
(Mega Drive)



Consiga 99 vidas - é simples!

Basta, primeiro ir para o Act 1 da Launch Base Zone. Desligue o alarme e faça o *Spin Dash attack* - segurando o direcional ↓. Os flybots continuarão atacando. assim que você acabar com eles, eventualmente transformam-se em vidas. Siga coletando estas vidas até atingir 99!

PRESS



World Circuit (PC)

Super regulagens - Experimente esses *settings* de asas, freio e relação de marchas para os circuitos de Silverstone, Inglaterra; Hockenheim, Alemanha e Adelaide, Austrália. Eles foram testados em um PC 386 DX 40, e garantem bons tempos. Dependendo do desempenho no seu computador, elas podem ainda ser melhoradas. Capriche!

ALTER CAR SETUP

Wing Setting - Front: 8 43 64

Wing Setting - Rear: 48

Brake Balance: Rear 8 Front F 88

Dry Race Start Tyre Compound: A (Hard) B (Medium) C (Soft) D (V.Soft)

Set Gear Ratios

Return to Setup Menu

Asa e freios Silverstone, Inglaterra

Relação de marchas Silverstone, Inglaterra

GEAR RATIOS

Gear	16:64	Ratio	88:64
1st	21:64		
2nd	31:64		
3rd	41:64		
4th	58:64		
5th	56:64		
6th	62:64		

Restore Default Ratios

Gear Setup Complete

ALTER CAR SETUP

Wing Setting - Front: 8 21 64

Wing Setting - Rear: 14

Brake Balance: Rear 8 Front F 18

Dry Race Start Tyre Compound: A (Hard) B (Medium) C (Soft) D (V.Soft)

Set Gear Ratios

Return to Setup Menu

Asa e freios Hockenheim, Alemanha

Relação de marchas Hockenheim, Alemanha

GEAR RATIOS

Gear	16:64	Ratio	88:64
1st	38:64		
2nd	36:64		
3rd	44:64		
4th	51:64		
5th	58:64		
6th	66:64		

Restore Default Ratios

Gear Setup Complete

ALTER CAR SETUP

Wing Setting - Front: 8 47 64

Wing Setting - Rear: 48

Brake Balance: Rear 8 Front F 87

Dry Race Start Tyre Compound: A (Hard) B (Medium) C (Soft) D (V.Soft)

Set Gear Ratios

Return to Setup Menu

Asa e freios Adelaide, Austrália

Relação de marchas Adelaide, Austrália

GEAR RATIOS

Gear	16:64	Ratio	88:64
1st	21:64		
2nd	31:64		
3rd	41:64		
4th	58:64		
5th	56:64		
6th	62:64		

Restore Default Ratios

Gear Setup Complete

Day Of The Tentacle (PC)

Para pegar o ratinho no sótão - Essa é a campeã de dúvidas para quem começa a jogar DOTT. Jogando com Hoagie, no passado, suba ao sótão. Repare que há duas camas. Quando Hoagie se senta na primeira, o colchão faz um barulho semelhante ao de um rato. Isso atrai a atenção do gato, que esquece seu ratinho de brinquedo. Só que não dá tempo de pegar o roedor. A dica é a seguinte: Troque os colchões das duas camas e faça Hoagie se sentar na cama do fundo. O colchão volta a ranger e, como agora está mais longe, faz com que o gato fique mais tempo longe do brinquedo. Aproveite e pegue o ratinho!



TEM RÁDIO QUE MARCA PELO SUCESSO.



Eu levo sempre a Jovem Pan 2 comigo. É a rádio que me marca. Tudo o que eu gosto de ouvir, a Jovem Pan 2 toca: Reggae, Funk, Rock, Ben Jor e tem até balada que me toca. Quando eu saio



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

S E T O C A , É J O V E M P A N 2 .

espaço

ANAPUR®

A feira permanente da informática



Retro AVENGERS

IBM
Acer  **CCM**
COMPAQ **EPSON**
 **HEWLETT PACKARD** **Monydata**

KIT MULTIMÍDIA
R\$ 490,00

O espaço onde você encontra:

Serviços

- Digitalização de imagens
- Impressão à cores
- Editoração
- Multimídia
- Instalação de redes
- Desenvolvimento de Sistemas
- Titulos de CD Rom (Locação)
- Cursos
- Assistência Técnica

Vendas e Showroom

- | | | |
|---------------|-----------------|--------------|
| • Micros | • Scanners | • Multimídia |
| • Impressoras | • Música - MIDI | • Acessórios |
| • Softwares | • Games | • Livros |
| • Suprimentos | • Redes | • RPG |

Aqui você conhece os últimos lançamentos

NOSSOS HORÁRIOS:

2ª feira a 5ª feira das 10:00 as 20:00

6ª feira 15:00 as 20:00

sábado 10:00 as 18:00

Estacionamento próprio

Al. Anapurus, 2029, Moema (próximo à Av. Bandeirantes).
Fone (011) 533-5293/543-3361, (0800)114788. Fax (011)536-4733.



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Rodrigo Ferreira

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

