

# Video Game

H O M E C O M P U T I N G

ANO 4 - NÚMERO 43 - R\$ 3,00



## PRINCE

### INTERACTIVE CD

INVADIMOS A PRIVACIDADE DA MANSÃO DO MEGA STAR

SUPER PREVIEW



SONIC & KNUCKLES

## SUPER STREET FIGHTER II TURBO

DERROTE AKUMA

## MEGA RACE

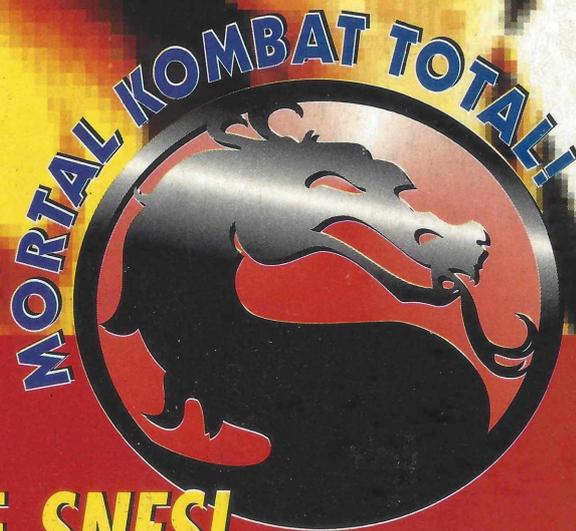
AVENTURA FUTURISTA NO PC



## BOMBA!!

## ENDURANCE MODE NO SNES!

## 100 GOLPES NO MEGA E SNES!



# Mundo Animal. Agora também em vídeo game.



Aqui reina a lei do mais forte. Harmonia simplesmente não existe, e todos são inimigos naturais de todos.

Você está nos games de luta Nintendo, jogos de muitas emoções. Mas se a primeira emoção que aparecer for medo, vá jogar em outro lugar. STREET FIGHTER II, STREET FIGHTER II TURBO, MORTAL KOMBAT, FINAL FIGHT II, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES. Escolha seus lutadores e detone até 20 mega da mais pura adrenalina. Dá para um ou dois jogadores. Se preferir, desafie o computador, só que ele é o adversário mais impiedoso. Som estéreo digital, efeitos espetaculares, mais de 32 mil cores e muito realismo vão fazer você lutar ferozmente para continuar vivo.

Entendeu por que só os melhores jogam aqui?



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

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

**Nintendo**

**PLAYTRONIC**



Diretora Presidente Maria Célia Furtado

## VideoGame

### REDAÇÃO

Diretora de Comunicação Maria das Mercês Rocha Leite

Editor Chefe Mário Fittipaldi

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Eduardo Murata,  
Luana Pavani Bertaco  
Luiz C. Mazzaferro Jr.

Fotógrafos Daumer de Giuli  
Studio Norberto Marques

Arte Alexandre Guedes

Produção Gráfica 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  
Rio de Janeiro Áldano Alves  
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 Luttschlager 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 !



uita gente deve ter estranhado a capa desta edição da VG. Afinal, o que tem a ver Prince com videogame? Tudo. O megastar pop largou na frente, e chega arrasando com seu CD interativo. É quase um jogo, que rola nas telas dos computadores PC e Mac multimídia, e que tem uma proposta muito interessante e inovadora: trata-se de uma experiência interativa em três dimensões, dentro da casa do próprio Prince. No caminho entre salas, estúdios e os vários cômodos da mansão, muitas surpresas: é possível editar videoclips, ouvir músicas e, de quebra, resolver quebra-cabeças sobre a carreira do astro. VG mais uma vez larga na frente, e mostra, em primeira mão, a casa para você.

Também não podíamos esquecer o sucesso *Mortal Kombat II*, agora com sangue - muito sangue - em todas as versões. O game saiu para Mega e Super Nintendo, com muitos golpes especiais, fatalities, babalities, friendships, pits.... São tantos golpes que fica até difícil lembrar de todos. Mas não tem problema: para acabar de vez com os problemas de memória, preparamos também uma super relação, com exatamente 100 movimentos diferentes para a galera de lutadores. Haja golpes!

Além desses dois supersucessos, VG preparou muitas outras surpresas. Bart Simpson também entrou de cabeça nos computadores, e agora ataca no SNES com um game doidíssimo: *Virtual Bart*. Também mostramos um preview de *Sonic & Knuckles* para o Mega, a nova aventura do porco espinho supersônico. Quem curte PCs vai se deliciar com *Megarace*, uma corrida futurista muito interessante. E, para completar, dois sucessos dos PCs agora invadem os videogames multimídia: *Alone in The Dark*, no 3DO, e *Rebel Assault*, no Sega CD. De quebra, você pode conhecer um pouco mais o *Gurps*, um RPG de livro sensacional lançado em português pela *Devir*, ou ainda escolher seu computador multimídia na seção *Media Shopping*. É isso aí. Agora, é só cair de cabeça e se deliciar com a VG.

M Á R I O F I T T I P A L D I



### Home Computing

- 10 Prince Interactive
- 12 Microsoft Bookshelf
- 13 3DO: Alone in The Dark

### Kid's Point

- 14 Living Books / Bugs Bunny
- 15 Mickey's Ultimate Challenge

### Media Shopping

- 16 Escolha seu multimidia

### PC / Mac Games

- 20 Megarace
- 22 Speed Racer
- 24 Tristan

Se liga no "olho mágico",  
uma das atrações do  
CD PRINCE INTERACTIVE.  
A reportagem completa está  
na página 10

### Sega CD

- 30 Rebel Assault

### Mega Drive

- 31 Sonic & Knuckles
- 32 Mortal Kombat II

### Super Nintendo

- 32 Mortal Kombat II
- 36 Virtual Bart
- 38 Illusion Of Gaia

### Arcade

- 40 King Of Fighters

### Unplugged

- 43 Gurps em português

### E o que mais?

- 6 Bits
- 44 Press F1 - Especial SF2: Akuma

### Revistim!

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

## Playtronic lança NES Action Set 8 bits e mais 40 cartuchos

Para comemorar o Dia das Crianças e um ano de atividades no Brasil, a Playtronic, representante da Nintendo no país, está jogando um monte de novidades no mercado. Uma delas é que o NES Action Set, de 8 bits, passa a ser fabricado no Brasil. Além do lançamento do famoso Nintendinho, estão chegando também 40 cartuchos para todos os sistemas Nintendo. Outro lançamento são dois acessórios para o NES, que tornam o sistema mais possante. Fechando o pacote, a Playtronic também traz ao Brasil o Super Game Boy, um adaptador para que o Super NES possa rodar games do Game Boy.



O Nintendinho 8 bits agora é fabricado no Brasil



Donkey Kong (esq.), para Super Game Boy, e Duck Tales II (NES)

### Games, games...

A Playtronic fecha seu pacote de lançamento com 40 títulos para NES, Super NES, Game Boy e Super Game Boy. O Nintendinho, também em lançamento, ganha 25 cartuchos, todos grandes clássicos como *Duck Tales II*, *Tico e Teco*, *Mega Man V* e *Super Spike V'Ball*.

O Super Nintendo ganha 8 novos títulos. Entre os destaques, estão o *Rabbit Rampage*, do engraçadíssimo coelho Pernalonga, os sapos brigões em *Battletoads & Double Dragon* e *Battletoads in Battlemaniacs*, supersucessos que você já conferiu na VG, e o educativo *Mickey's Ultimate Challenge*, que você confere na seção Kid's Point desta mesma edição. O portátil GameBoy também ganha novos títulos. *Donkey Kong* é o destaque, pois trata-se de um cartucho colorizado - desde que rodado no Super Nintendo com o adaptador Super Game Boy. Completam a lista *Mickey's Ultimate Challenge*, *Mega Man IV* e mais quatro lançamentos. O preço estimado é de R\$ 45,00 cada.

### NES

O videogame mais famoso do mundo - 38 milhões de unidades vendidas só nos Estados Unidos - só agora aterrissa no Brasil. O Nintendinho, que dispensa apresentações, chega na versão Control Deck, com um controle e o super hit *Super Mario Bros. 3*. O preço sugerido pela Playtronic é de R\$ 130,00.

Para quem quiser melhorar seu desempenho no novo console, a Playtronic também está lançando dois acessórios. O NES Advantage é um controle turbo, tipo arcade, de bom tamanho e com alavanca direcional bastante precisa. Ele aumenta o poder de tiro ou diminui a velocidade do jogo se acessado o comando *slow motion*. NES Max é um controle turbo, do mesmo tamanho que o controle original, mas com a vantagem do formato anatômico. Além disso, o botão direcional é deslizante, e gira a 360°. Isso permite maior facilidade e rapidez no acionamento.



NES Advantage: mais recursos



NES Max: precisão e turbo

### Super Game Boy

Outra novidade da Playtronic é o Super Game Boy. Trata-se de um acessório para ser conectado ao Super Nintendo. Com ele, esse console passa a rodar qualquer cartucho do Game Boy. A novidade é que os novos títulos - identificados na embalagem como destinados ao Super Game Boy - passam a ser coloridos e rolam na tala da TV. Eles continuam compatíveis com o portátil, mas sem cor. Outra característica do Super Game Boy é a possibilidade de se escolher a cor de fundo da tela, que pode ser salva pelo jogador.



Super Game Boy: SNES roda cartuchos do portátil com cores

# Tec Toy traz novos títulos e tem novidades para as garotas



Master System Girl: cores para agradar meninas

## Master System Girl: cores radicais e Mônica na memória

Chegou a vez das garotas. Para elas, a Tec Toy preparou uma versão especial do Master System Super Compact, batizada de Master System Girl. E as diferenças são radicais: o novo console de 8 bits vem nas cores pink com botões lilás e verde. Haja radicalismo... O game incluído na memória também mudou: Mônica no Castelo do Dragão que, segundo o fabricante, tem mais a ver com as meninas...

As características técnicas continuam as mesmas: o console funciona sem fios - transmite o sinal do game para a TV através de antena - e possui joystick embutido. É leve e permite ainda a conexão de um segundo controle para games de dois jogadores. O preço sugerido pela Tec Toy é de R\$ 129,99.

## Tec Toy anuncia: Super 32X chega em dezembro

A Tec Toy não está brincando em serviço: depois do lançamento simultâneo com os EUA de *Mortal Kombat II* para Mega Drive, vem a bomba: os gamemaniacos brasileiros já poderão jogar com o Super 32X já no Natal deste ano.

O Super 32X é um acessório para o Mega Drive, que aumenta - e muito - a capacidade de processamento desse console. O motivo: o Super 32X possui dois processadores Hitachi 32 bits de tecnologia RISC à velocidade de 23

MHz cada, capazes de processar 43 mips (milhões de instruções por segundo) que se somam ao 68.000 Motorola e ao Zilog Z-80 embutidos no Mega. Os resultados: capacidade de exibir 32.768 cores simultâneas na tela e de processar 50 mil polígonos texturizados por segundo. Para tudo isso, o controlador de vídeo também vai ter sua resolução aumentada. A emoção: os games terão efeitos tridimensionais perfeitos, graças à tecnologia de programação poligonal. Um dos primeiros sucessos a desembarcar com o Super 32X é o game *Virtua Racing*. Imagine o que vem por aí...

O Super 32X é encaixado na entrada de cartuchos de Mega Drive. Sobre ele é que se encaixam os cartuchos, que devem ser especiais para o 32-X. E o melhor: o Sega CD também continua funcionando normalmente. Tanto que a Sega está prometendo títulos em CD para o 32-X. Haja coração para esperar até o Natal...



O Super 32X chega no fim do ano

## E mais games...

Além do Master System Girl, a Tec Toy lança bons games para todos os seus consoles. O Sega CD, por exemplo, ganha dois títulos chocantes: *Rebel Assault* - confira nesta mesma edição de **VG** - e *Who Shot Johnny Rock*, todo programado com digitalizações de cenas filmadas, bem ao estilo Mad Dog McCree. O Mega Drive não fica atrás: *Mortal Kombat II* chega em lançamento simultâneo com os EUA, e nesta edição relacionamos 100 movimentos diferentes para os 12 lutadores. Haja golpes... Merece destaque também o

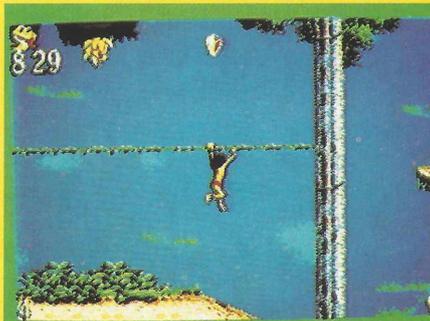
game *Subterrânia*, um excitante jogo de combate espacial, e *Turma da Mônica na Terra dos Monstros*, o primeiro game de 16 bits programado pela Tec Toy - confira na seção Mega!

Para Master, três bons lançamentos. *Jungle Book* merece destaque: afinal, a qualidade dos gráficos dos estúdios Disney chega

ao Master através do *Menino Lobo Mogli*. Imperdível. Também estão sendo lançados *Chuck Rock II: Son of Chuck* - agora, o famoso troglodita foi sequestrado e seu filho, Chuck Jr., parte em sua ajuda. - e *Papa-Léguas*, em mais uma aventura pelos desertos americanos: *Desert SpeedTrap*. Estes dois estão saindo também em versão para Game Gear.



Rebel Assault: A saga Star Wars no Sega CD



O menino-lobo Mogli estreia no Master

# Sukita Adventure Game Festival foi uma festa!

Fotos Dauner de Giuli



O Supercampeonato Sukita de Videogame foi uma das atrações do evento

## Supercampeonato Sukita de Videogame

Durante o evento, rolou também o Super Campeonato Sukita de Videogame, o primeiro disputado com o game Sonic do Sega CD. Os participantes disputavam baterias eliminatórias de três minutos: quem fizesse mais pontos estava classificado para as finais, que rolaram no dia 11 de Setembro. E quem levou a melhor foi Leonardo Imparato. Ele ganhou um Sega CD, mochila e estojo Sukita e os CDs Interativos *David Bowe* e *Almanaque Abril CD-ROM*. Antônio Flávio, o segundo, levou um Super Nintendo, a enciclopédia interativa *Microsoft Encarta 1994* e o *Almanaque Abril CD-ROM*. Finalmente, Adriano Garcia Frassi, o terceiro, faturou uma mochila com estojo Sukita, o game *Mig 29* para PC, um *Almanaque Abril CD-ROM* e a bazuca *Super Scope*, para o Super NES.



Na VG, multimídia, muitos brindes e uma viagem para Miami como prêmio aos leitores

Durante os dias 1 e 11 de setembro rolou o Sukita Adventure Game Festival / Multimídia & Advanced Computer Games, no ginásio do Esporte Clube Sírio, em São Paulo, SP. Organizado pela Neder & Associados, o evento reuniu a maior mostra de games e programas multimídia já realizada no país. Durante os dez dias do evento, mais de 30 mil jovens puderam conhecer as últimas novidades em videogames, arcades, computer games e educativos / interativos para PC e Macintosh. Foi demais!

Um dos destaques do evento foi o videowall da Capcom, onde rolaram desafios com o sucesso *Darks-talkers*, um excelente game de luta. Quem vencesse um dos vampiros da Romstar, representante da soft-house americana no Brasil, ganhava um super brinde. Também podia-se jogar outros lançamentos da Capcom em mais de 25 arcades espalhados pelo ginásio.

Outros destaques foram o game *Rebel Assault*, para PC, conectado a um controle *Virtual Pilot*, e o videogame interativo 3DO, mostrados no estande da LKC. Os games e educativos para Mac - *SimCity 2000* foi um dos destaques - puderam ser experimentados no estande da Exec Informática, que trouxe também o novíssimo *Mac Performa 630*. Também merece destaque a *Impacto*, distribuidor da *Brasoft Games*, que levou para seu estande vários educativos, CDs interativos e games multimídia. Quem mais fez sucesso foi o CD *Prince Interactive*, com o megastar *Prince*.

O Sukita Adventure Games Festival também recebeu a visita de 30 escolas da rede pública, que já estão informatizadas. E, no encerramento da festa, o sortido Valério Guimbo Kujatake, da Escola Estadual de 1o. Grau Professor Borges Vieira, levou para casa um computador *Macintosh Quadra 605*, sorteado pela Exec Informática. Valeu!



## Revista Videogame

Claro, a sua Revista Videogame não podia ficar fora dessa festa. E, durante os dez dias do evento, distribuiu revistas e muitos brindes aos participantes. E quem conseguisse acertar o nome do game que saiu na capa da edição 42 (Quem não sabe?) concorria a uma passagem para Miami, cedida pela Varig. Querem saber quem faturou? O fera Ricardo Henrique Rodrigues Oliveira - que a essa altura já deve estar fazendo as malas. Boa viagem, garoto!!

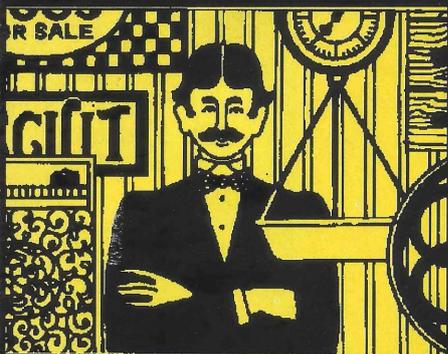


# VARIG

# ARMAZÉM ELECTRIC CO. LUGAR IDEAL PARA ENCONTRAR O SONIC, O SUPER MÁRIO E O RATO MAIS FAMOSO DO MUNDO.



Innovative Ways



O mercado de locação de cartuchos de videogame e de fitas infantis, cresce ano a ano independente de crises, planos ou tempestades. Por isso surgiu o Armazém Electric Co., uma empresa totalmente voltada para o videolocador que não quer ficar de fora deste lucrativo segmento de mercado. Lá, você encontra os mais novos lançamentos da Tectoy (Sega), Playtronic (Nintendo) e da Abril Vídeo (Disney) a preços super acessíveis, pronta entrega e com um atendimento especial que só o Armazém oferece. E mais, encontra o tratamento dos bons tempos, fala com quem resolve e faz sempre o melhor negócio.

Na próxima compra de videogames Tectoy (Sega) ou Playtronic (Nintendo) ou fitas de vídeo da Abril (Disney), consulte o Armazém. Você vai descobrir uma nova maneira de fazer negócios bons como antigamente.

## ARMAZÉM ELECTRIC CO. O MELHOR AMIGO DA VIDEOLOCADORA.

R. PARAGUAÇU, 45 - PACAEMBÚ - SP - S PAULO - 05006-010  
TEL.: (011) 66-9363/3243/8236 - FAX (011) 66-8794.

Bahia: (071) 531 8441, Brasília e Goiás: (061) 351 0292, Curitiba: (041) 246 8489  
Minas Gerais: (031) 334 7022, Minas Gerais Interior: (032) 212 2526, Mato  
Grosso e Mato Grosso do Sul: (067) 761 1646, Pernambuco: (081) 432 2507, Rio  
de Janeiro: (021) 590 7043, Rio Grande do Sul: (051) 249 8184, Santa Catarina:  
(0473) 67 2139, S. Paulo Interior: (0192) 41 1429, S. Paulo Litoral: (0132) 38 9523



### TECTOY

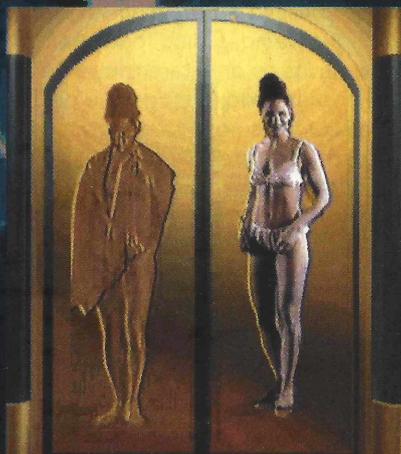
Nintendo  
**PLAYTRONIC**

abril vídeo





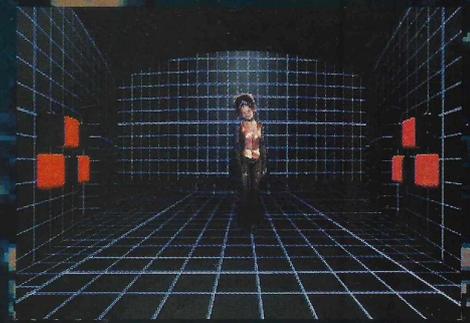
Foyer: aqui começa a experiência. Clicando nas piras abrem-se as portas para a discoteca (esquerda), o estúdio (direita), e o corredor principal



Boudoir: escolhendo a garota certa, você pode conhecer a intimidade do quarto de Prince e editar video clipes (abaixo)



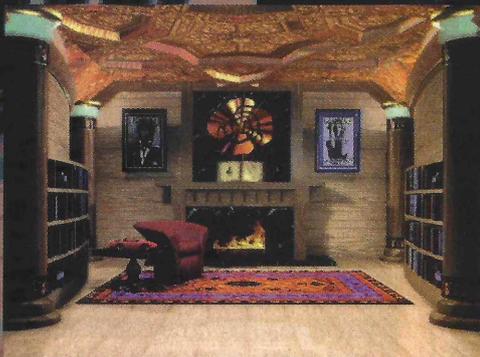
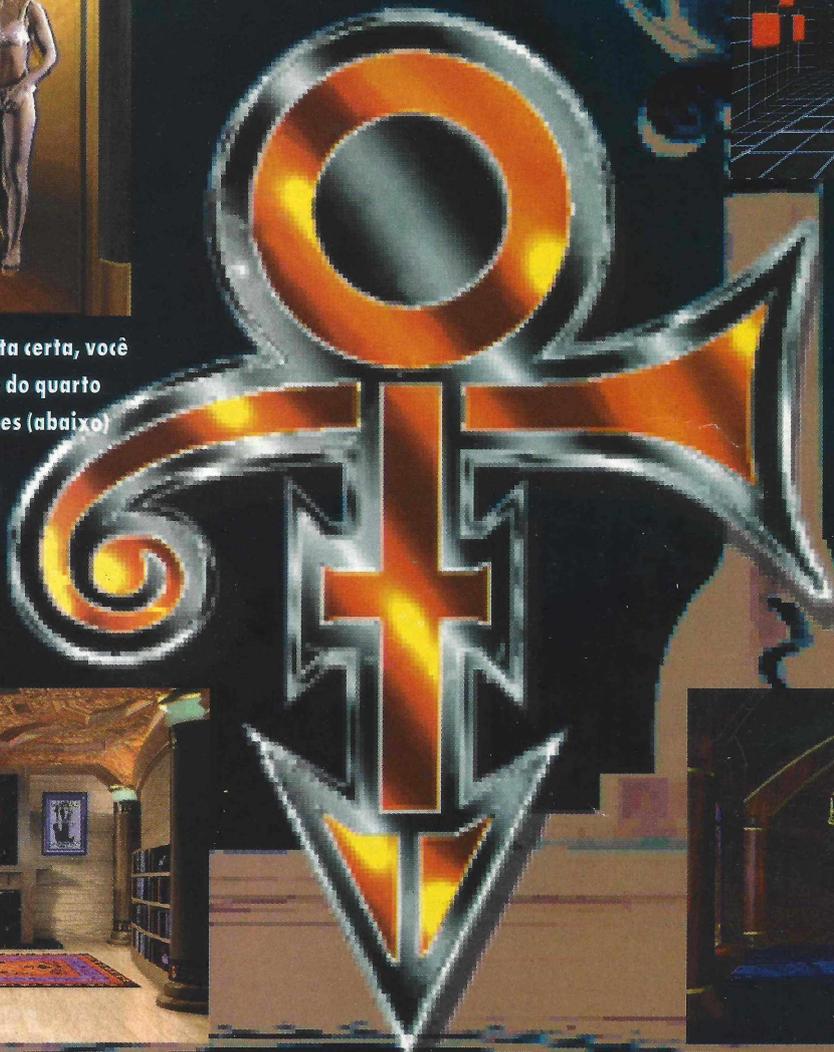
Fabricante: Compton's New Media  
Representante no Brasil: Devell USA  
Configuração mínima: PC AT 486SX, 4MB RAM, SVGA 1MB, kit multimídia MPC2, mouse, Windows 3.1 ou Macintosh multimídia  
Apresentação: 1 CD ROM



Video Virtual: resolva dois puzzles para assistir aos clipes...



... Diamonds and Pearls (acima) e Get Off



Biblioteca: sentando na cadeira abre-se uma passagem secreta



Sala dos candelabros: acenda a vela para conseguir o jewel



Estúdio: karaokê com o super hit Kiss



Corredor principal: acesso a outros cômodos



Discoteca: escolha discos e video clipes



# ALONE IN THE DARK

Fotos: Danner de Giall



## Os comandos dos personagens:

**Fight:** a personagem fica pronta para lutar contra os monstros. Para dar socos, segure o botão A e coloque o direcional para os lados. Os chutes são acionados com o direcional, para cima ou para baixo, também segurando o botão A.

**Open/Search:** serve para explorar vários objetos, como armários, escrivaninhas, estátuas e paredes, além de abrir portas e baús.

**Close:** fechar portas.

**Push:** desloca móveis pesados, como armários, baús, relógios e escrivaninhas.



Antigo sucesso para PCs, Alone in The Dark agora pode ser rodado também em 3DO, em adaptação para CD-ROM da *soft*house Interplay. Você pode escolher entre duas personagens para iniciar o game, Emily ou o detetive Carnby. O objetivo: investigar e explorar uma casa infestada de criaturas do mal. Além disso, é preciso descobrir o que realmente acontece com Jeremy Heartwood, o dono da mansão mal-assombrada. O jogo é um adventure de primeira qualidade, bom mesmo. Os cenários são bem detalhados, trabalhados em 3 dimensões. Os pontos de vista são incríveis, e variam para cada posição ocupada pela personagem nos quartos e corredores. Um verdadeiro show de rotação.

Você e todas as outras criaturas são construídos à base de polígonos, criando movimentos perfeitos. O fundo musical é bem sinistro, ideal para o estilo do jogo. Legal para manter o clima. Aliás, precisa, pois o game é bem comprido e bastante difícil. Para encarar esta aventura apavorante, você pode escolher ainda entre a rapidez de Emily ou a força dos golpes de Carnby. Ah, dá para terminar sem matar um único monstro.

## Hyper Tips:



- 1 Salve o jogo antes de cada sala nova. É comum morrer neste jogo
- 2 Para não perder energia à toa, evite as lutas. Na primeira sala, empurre o armário para a janela para que o demônio-cachorro não entre.
- 3 Em seguida, fique em cima do alçapão ou empurre o baú, para evitar o zumbi.



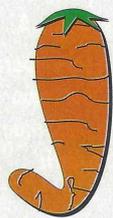
## Alone in the Dark

Tipo: Adventure/Action / Fabricante: Interplay  
Memória: Não divulgada / Fases: indefinidas / Jogadores: 1



colaboração: Tilt's Game Locadora, fone: 843-9021

# PERNALONGA INVADE PCs

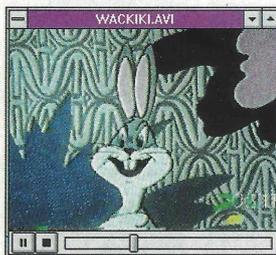


É possível se deliciar com as aventuras de Pernalonga, o divertidíssimo coelho da Warner, na telinha do seu micro PC. A Chestnut Video, empresa norte-americana, está lançando *Bugs Bunny*, um CD com vídeos antigos do espertalhão. São cinco desenhos no total: *Case of The Missing Hare*, *Falling Here*, *The Wabbit Who Came to Supper*, *Wackiki Wabbit* e *The Wacky Wabbit*.

Cada vídeo possui de três a cinco minutos, e são muito divertidos. Mesmo o fato de não serem dublados - todas as falas e textos do CD são em inglês - não chega a atrapalhar: só pelas imagens já dá para dar boas gargalhadas. Para esta série, a Chestnut digitalizou desenhos do início da carreira de Pernalonga, verdadeiros *cults* para os fãs do coelho. O padrão de imagens foi melhorado - mas nunca colorizado - e o som foi remasterizado, o que resulta numa qualidade excelente, em se tratando de desenhos tão antigos. Os vídeos rodam em ambiente Windows 3.1, são fáceis de serem instalados, e necessitam do software Video For Windows. Caso o usuário não tenha esse *soft* instalado, o programa se encarrega disso. Basta clicar no botão *Video Setup* da tela principal. Já está disponível nas locadoras de CDs ou nas importadoras, e o preço médio é de US\$ 30.



Coelho Pernalonga: vídeos antigos agora na tela do PC



### Bugs Bunny

Fabricante: Chestnut Vídeo

Distribuidor no Brasil: Não há

Configuração mínima: PC AT 386, 4 MB RAM, VGA 256 cores, Windows 3.1, Kit Multimídia MPC1

Apresentação: 1 CD-ROM

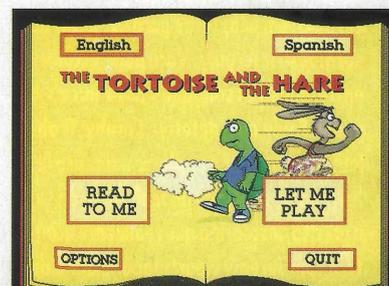
# A Lebre e a Tartaruga em versão eletrônica



Os baixinhos estão com tudo. A Broderbund, softhouse produtora da série de infantis multimídia *Living Books*, apresenta mais dois novos títulos: *Just Grandma and Me* e *The Hare and The Tortoise*. Os dois CDs, disponíveis em versão IBM-PC e Macintosh, seguem o estilo padrão da série - histórias animadas com desenhos e animações de grande qualidade e texto narrado. Além disso, ambos os programas oferecem, a cada página, diversos elementos interativos que, ao serem clicados com o mouse, desencadeiam uma nova animação, sempre muito engraçada e acompanhada de vozes ou efeitos sonoros. Uma delícia, até para adultos...

*Just Grandma and Me* é destinado a crianças a partir de quatro anos de idade. Os desenhos são grandes, e há pouco texto. Os elementos interativos também são maiores e mais fáceis de serem encontrados. O *software* possui três opções de idioma: inglês, espanhol e japonês. Já *The Hare and The Tortoise* é

destinado a crianças maiores, a partir de seis anos de idade. A história é manjada: trata-se de uma adaptação eletrônica da famosa fábula *A Lebre e a Tartaruga*. Mas com requintes de efeitos bastante interessantes. A Lebre, claro, sempre muito rápida, vive procurando formas de tirar um grande sarro da nossa amiga Tartaruga, de estilo bonachão e sempre de bem com a vida. O resultado é divertidíssimo. As opções de língua são inglês e espanhol. Os dois CDs permitem que se escolha entre assistir à história, como se fosse um desenho animado, ou participar dela. Nesse caso, com as opções de animação que devem ser descobertas pelo usuário.



A lebre e a tartaruga (acima): divertido. Abaixo, *Just Grandma and Me*: opção do japonês



### Living Books: *Just Grandma and Me* e *The Hare and The Tortoise*

Fabricante: Broderbund

Distribuidor no Brasil: Não há

Configuração mínima: PC AT 386, 4 MB RAM, VGA 256 cores, Windows 3.1, Kit Multimídia MPC1; ou Macintosh com drive de CD-ROM

Apresentação: 1 CD-ROM

# Mickey estrela cart para Super Nintendo



Mickey deve realizar várias tarefas para desvendar o mistério dos terremotos...



Mickey e sua inseparável namorada Minnie são as estrelas deste infantil para Super Nintendo. *Mickey's Ultimate Challenge*, da softhouse norte-americana Hi-Tech Expressions,

distribuído no Brasil pela Playtronic, reúne cinco desafios diferentes, que podem ser cumpridos em qualquer ordem, e que exigem apenas raciocínio para que possam ser resolvidos. Tudo tem início quando Mickey está lendo *João e o Pé de Feijão*. Ele adormece antes do final do livro e sonha que é João, subindo pelo pé de feijão e chegando ao reino do gigante malvado. A região é assolada por terríveis terremotos e Mickey, intrometido como sempre, resolve tirar a limpo o mistério... Caso você prefira, é possível também escolher Minnie como heroína.

Chegando ao castelo do Gigante - onde Mickey pensa encontrar a solução para o mistério - existem cinco portas. Cada uma dá entrada para um tipo de jogo diferente. Resolvendo o problema, Mickey ou Minnie ganham um item, que deve ser entregue a um personagem. Os jogos são do tipo memória ou raciocínio. Por exemplo, há uma série de livros na qual se deve pular para formar uma palavra ou a seqüência do alfabeto que o jogo propõe. Outro problema acontece quando Donald sem querer encolhe o herói. E, para voltar ao normal, é necessário jogar frascos com poções mágicas nos locais certos do tabuleiro. Pateta também apresenta um problema: iuma seqüência de



... e entregar itens aos personagens certos.

ferramentas que deve ser organizada segundo uma certa ordem dentro da caixa. E assim por diante, até que se completem as cinco missões. Ai, o desafio final, que leva à solução do mistério: entregar os itens acumulados para os personagens certos. Assim, Mickey recolhe feijões que acabam por revelar a causa dos terremotos. *Mickey's Ultimate Challenge* segue o tradicional padrão Disney: gráficos belíssimos, excelente animação, boa música e efeitos sonoros. O cart é ideal para crianças até dez anos de idade, e pode ser encontrado em grandes magazines e lojas especializadas em videogame.

**Mickey's Ultimate Challenge**  
Fabricante: Hi-Tech Expressions  
Distribuidor no Brasil: Playtronic  
Plataforma: Super Nintendo  
Apresentação: 1 cartucho

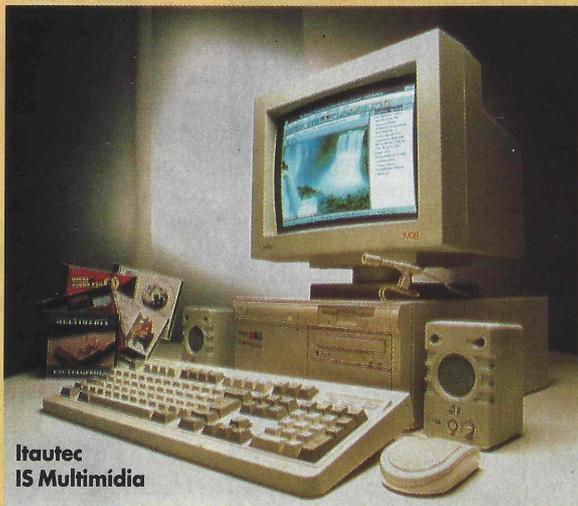
**AUMENTE  
SUAS  
CHANCES**



**COM  
AS  
AMIGAS  
DA  
SUA  
IRMÃ  
MAIS  
VELHA.**

**OVOMALTINE.  
PRA VOCÊ QUE NÃO  
É MAIS CRIANÇA.**

# MULTIM



Itautec  
IS Multimídia

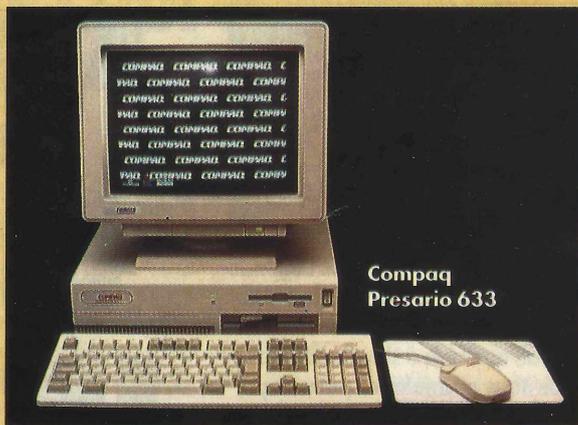
DX2 66 MHz, mem: 4 a 32 Mb RAM, HD: 212 Mb, monitor color .28 SVGA 14", CD-ROM double speed, placa de som (16 bits), microfone, vários títulos em CD  
R\$ 2.561,00



IBM  
PS/1 Multimídia

486SX 33 MHz a Pentium, mem: 4 a 64 Mb RAM  
HD: 253 Mb, monitor color SVGA 14", CD-ROM, placa de som (16 bits), caixas acústicas, mouse  
R\$ 3.150,00

## PARA VOCÊ FAZER DE TUDO E MAIS HÁ DE MAIS MODERNO EM COMP



Compaq  
Presario 633

486SX 33 MHz, mem: 4 a 56 Mb RAM, HD: 200 Mb, monitor color .28 SVGA 14" (opcional), secretária eletrônica, fax/modem 9600/14400 bps, voice mail - R\$ 2.365,00  
Presario 633 CDS: mesma configuração, mais CD-ROM double speed, placa de som (16 bits), caixas acústicas, microfone - R\$ 2.845,00



Compaq  
Presario CDS 850

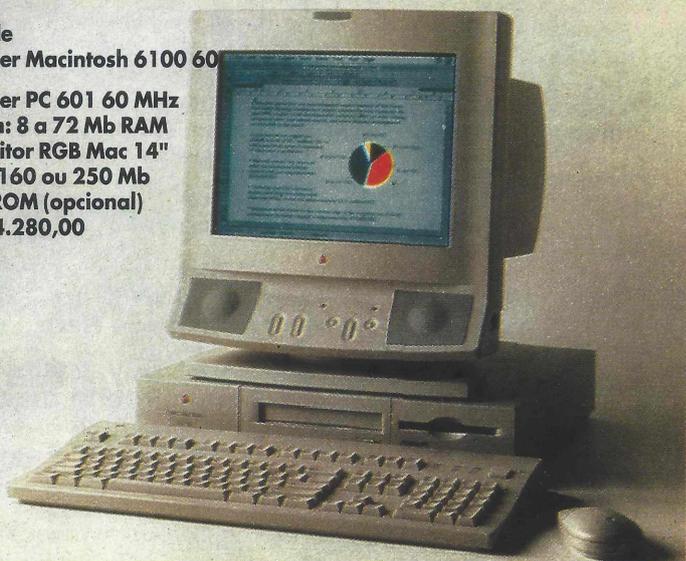
486DX2 50 MHz, mem: 4 a 56 Mb RAM, HD: 340 Mb monitor color .28 SVGA 14", CD-ROM double speed placa de fax/modem 9600/14400 bps, placa de som (16 bits), caixas acústicas, microfone  
R\$ 3.772,00

## TODOS TÊM MEMÓRIA EXPANSÍVEL, PLA DE ALTA RESOLUÇÃO E OUTROS RECU

Preços sugeridos pelos fabricantes às lojas especializadas. Pesquise antes de comprar.

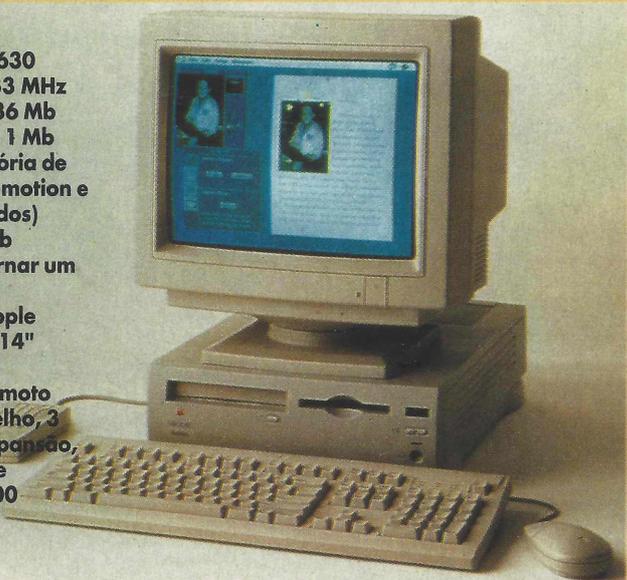
# MÍDIA

Apple  
Power Macintosh 6100 60  
Power PC 601 60 MHz  
mem: 8 a 72 Mb RAM  
monitor RGB Mac 14"  
HD: 160 ou 250 Mb  
CD-ROM (opcional)  
R\$ 4.280,00



## UM POUCO, AÍ ESTÁ O QUE UTADORES POLIVALENTES

Apple  
Performa 630  
68LC040 33 MHz  
mem: 4 a 36 Mb  
RAM, mais 1 Mb  
para memória de  
vídeo (full-motion e  
TV integrados)  
HD: 250 Mb  
pode se tornar um  
PowerPC  
monitor Apple  
Color Plus 14"  
CD-ROM  
controle remoto  
infra-vermelho, 3  
slots de expansão,  
alto falante  
R\$ 2.800,00



## CA DE SOM, CD-ROM, VÍDEO RSOS: FAÇA SUA ESCOLHA.

### 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

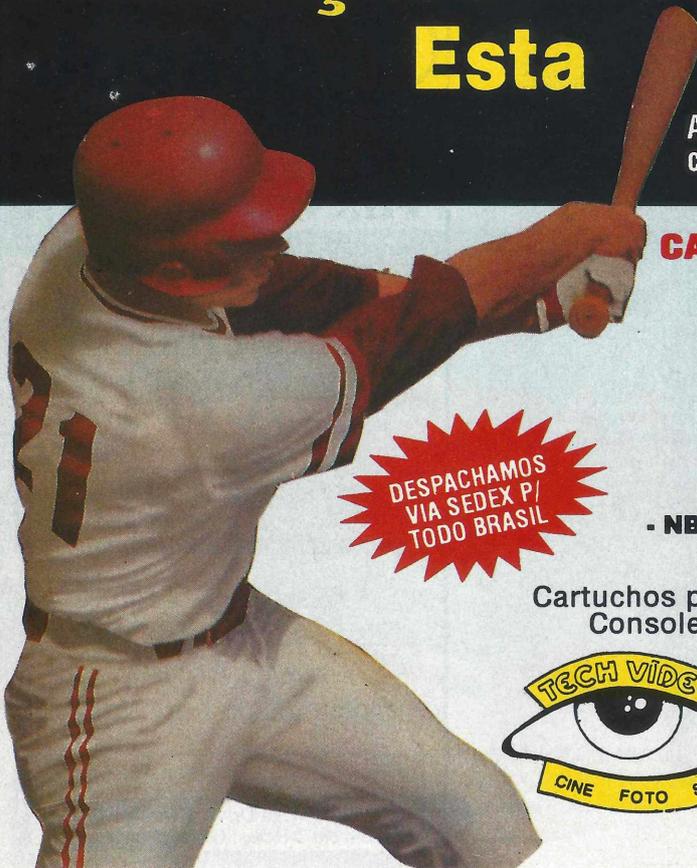
São Paulo/SP - Games e Games  
R. Amazonas, 154 Tel 227-3742

AUTORIZADA  DYNACOM

# Atenção Videomaníacos

## Esta é a Grande Jogada.

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



DESPACHAMOS  
VIA SEDEX P/  
TODO BRASIL

### CARTUCHOS MASTER    CARTUCHOS MEGA

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

OS  
MAIS NOVOS  
CARTUCHOS DO  
MERCADO.

### CARTUCHOS PLAYTRONIC

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

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



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

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

GRANDE PROMOÇÃO DE FITAS DA ABRIL VÍDEO - CLÁSSICOS DISNEY

0800    video news

atendimento ao leitor, disque

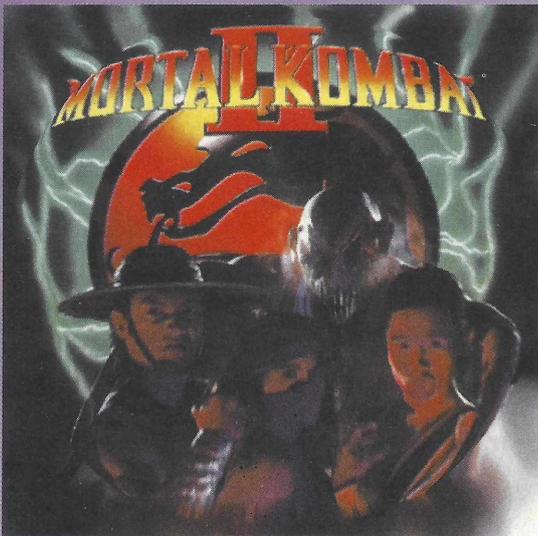
130633    audio news

video game

# Neste verão a LKC vai deixar você com a cabeça fresca !



OS MAIS NOVOS BONÉS



OS MAIS SENSACIONAIS JOGOS DA TECTOY

**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

SEGA

LKC

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

TECTOY

# MEGA RACE

LUIS CARLOS MAZAFERRO JÚNIOR

**M**egarace é uma corrida futurista, em um ambiente virtual totalmente criado por computador. Você entra na história como um *Enforcer*, uma espécie de mercenário do futuro, que corre principalmente atrás da grana. E, patrocinado por uma poderosa rede de TV Interativa, a *Virtual World Broadcast*, sua missão é simples: vencer as corridas, melhor se aniquilando seus adversários. Melhor mesmo, senão eles acabam dando um jeito em você... Assustado? Relaxe... Tudo não passa de uma situação criada por computador. Mesmo "morto", você sai dessa inteiro...

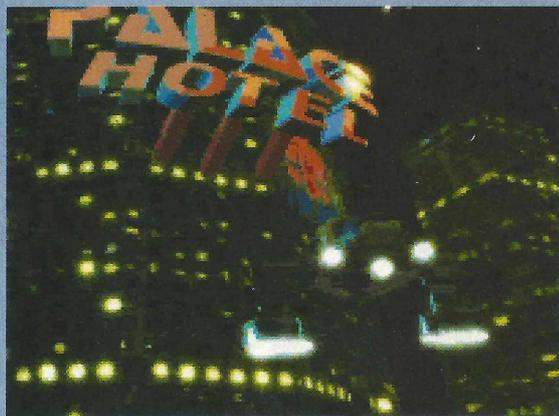
Este lançamento da Cryo, que desenvolveu o game em conjunto com a *softhouse* The Software Toolworks, tem tudo para ser demais. Um bom enredo, cenários muito bonitos, música adequada para as situações, aspecto gráfico super bem cuidado e uma apresentação de cair o queixo. Só que o jogo... Bem, o jogo deixa um pouco a desejar. Pouca interatividade é o principal problema.

Principalmente depois do clima criado com a animação da apresentação, toda feita com gráficos tridimensionais e com uso de efeitos especiais incríveis. Você começa com uma estonteante visão da cidade onde acontece o game. Em seguida,

uma nave cruza a tela e leva a vista ao centro industrial, com prédios imensos e muitos telões de publicidade. Entre outros efeitos. Quando se começa realmente a jogar, a decepção: não é possível mudar as marchas do seu carro, os tiros que ele dispara - apenas nos adversários que estão a sua frente - dão a impressão de uma arma *laser* do começo do século e, além do acelerador e do freio, controla-se apenas a direção. Isso talvez possa ser compensado com as animações que antecedem cada corrida, na apresentação das pistas, muito boas. Mas é só.

Os efeitos sonoros são todos muito parecidos com os antigos sons das máquinas de fliperama. Uma mistura de tiros e rock futurista faz o clima musical, bom mas que chega a ser repetitivo depois de algum tempo.

Entre as opções, você pode jogar com qualquer carro disponível para a corrida. Convém fazer uma avaliação criteriosa das características de cada um, uma vez que há variações de velocidade, peso e armamento disponível. A boa combinação desses fatores pode ser decisiva. Lançado inicialmente para computadores PC, *Megarace* terá versões para as plataformas multimídia 3DO e CD-I, todos com previsão de lançamento até o final do ano.



A chegada à capital virtual, onde se passa o game

Uma das cidades onde rolam rachas incríveis



Apresentação de um circuito, em gráficos 3-D



Pontos de vista da corrida: de lado e por trás dos carros



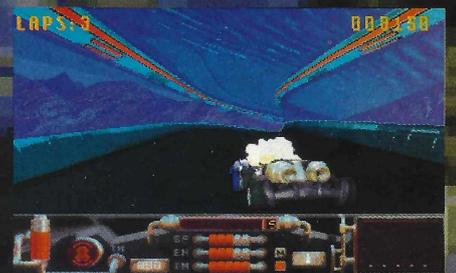
É possível avaliar as características de cada carro



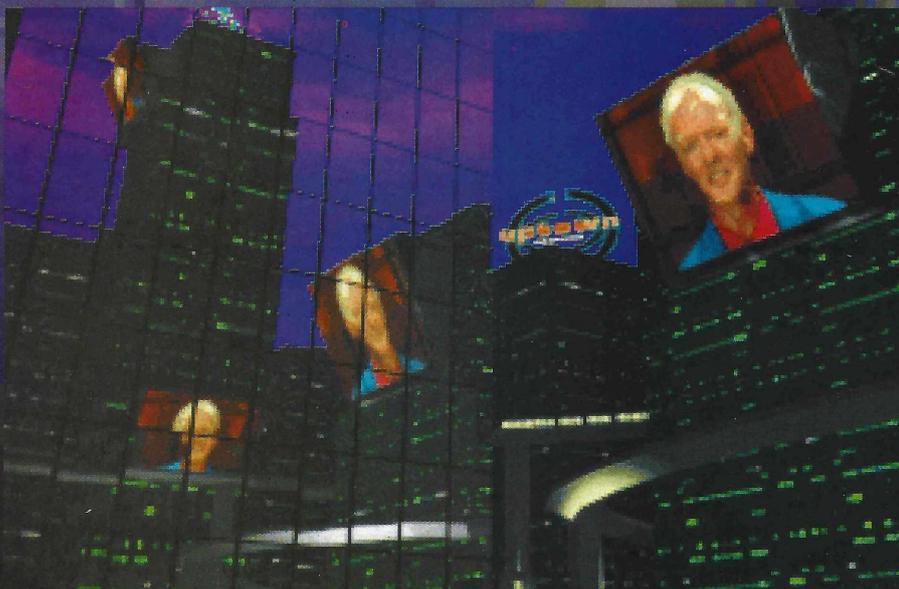
Visual bem louco das pistas



Nas ultrapassagens, detone o inimigo



A mensagem de seu patrocinador, refletida nas torres de vidro da cidade



Megarace

Fabricante: Cryo The Software

Toolworks

Distribuidor no Brasil: não há

Configuração mínima: PC AT 386 DX, 4

MB RAM, adaptador gráfico VGA, kit

multimídia MPC (MPC2 recomendado)

# SPEED RACER™



**S**peed Racer, o famoso corredor das séries de desenhos animados japoneses da década de 70, volta com tudo. Além da reedição da série, agora pela M-TV, o piloto brilha também nos computadores PC. E agora é possível até pilotar o famoso Mach 5, sua fantástica máquina, capaz de proezas como atravessar florestas inteiras simplesmente cortando árvores e outros obstáculos, saltar abismos e até correr debaixo d'água.

O game, lançado no Brasil pela Tec Toy, está longe de ser um simulador, podendo decepcionar os fanáticos pelo estilo. Mas pode agradar quem quer apenas se divertir com as aventuras de Speed, Corredor X e sua turma. Embora simples e com gráfi-



cos longe de serem sofisticados, todos os recursos do Mach 5 estão disponíveis. Para os fãs do Corredor X, pode-se também escolher pilotar o Shooting Star, aquele carrinho amarelinho não menos potente e que, de vez em quando, até ganhava algumas corridas.

A estrutura do game é bastante comum: em cada circuito, você é desafiado por um corredor diferente, e deve chegar na frente dele para vencer o desafio. Além disso, é necessário também terminar entre os três primeiros para se classificar para a corrida seguinte. Classificado, você ganha dinheiro

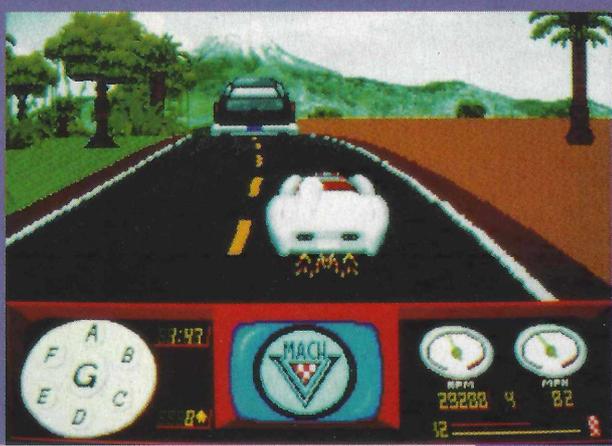
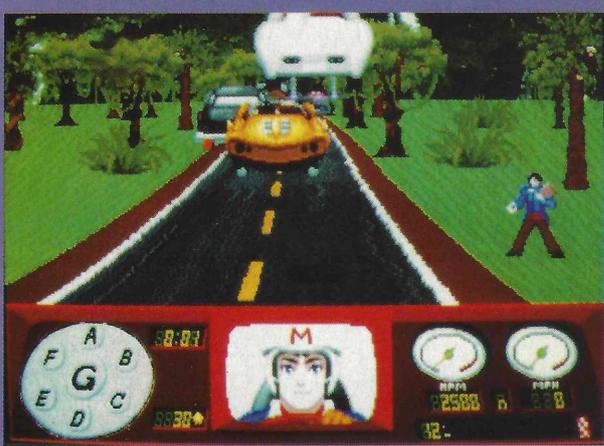
e pode comprar equipamentos como macacos hidráulicos mais potentes, turbo e armamentos para enfrentar os desafios e outros corredores desleais. Outro lance interessante é o fato de dois jogadores poderem jogar simultaneamente. Isso é possível no mesmo computador - nesse caso, a tela fica bi-partida e os dois jogadores dividem o teclado - ou via modem, com dois computadores ligados por telefone.

O que decepciona é o controle do carro, bastante difícil. Basicamente, só se acelera e freia, não havendo opção para troca de marchas. As corridas acontecem em estradas, e às vezes os congestionamentos provocados pelos outros pilotos - todos, sem exceção, muito lerdos - chegam a atrapalhar. Nesse caso, a sugestão é mandar fogo neles: pelo menos, é mais divertido.



Na garagem do Pops você pode equipar seu carro. É só ter grana

<b>Fabricante:</b>
<b>Accolade</b>
<b>Distribuidor no Brasil:</b>
<b>Tec Toy</b>
<b>Requer: PC AT 386 DX,</b>
<b>4 MB RAM, VGA 256</b>
<b>cores, HD. Suporta</b>
<b>Mouse, teclado, joystick,</b>
<b>placas de som Sound</b>
<b>Blaster e Ad Lib</b>
<b>Apresentação: 3</b>
<b>disquetes 3,5" HD</b>



O mecanismo de salto (esq) ajuda nas ultrapassagens. Não dispense também o turbo, à direita

# AVISO

## CÓPIAS "PIRATAS"

---

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

ROMSTAR DO BRASIL COML. LTDA.

---

**CAPCOM**

**ROMSTAR**

**TEGVO**

**PLAYTRONIC**

# TRISTAN

Tristan é um dos melhores games de pinball do mercado. Mesmo não sendo a última novidade em games do gênero, continua como um dos bestsellers para Macintosh. E o melhor: está também disponível em versão para PC. Os motivos são bastante claros: é o mais parecido com as velhas e boas máquinas de pinball. O tabuleiro de jogo é simples, e permite sua inteira visualização em uma única tela - o que facilita a tarefa de programar alvos - passagens acesas, bandeirinhas que devem ser derrubadas, túnel de bônus... Outra boa característica é a fidelidade do game em reproduzir o movimento da bola

e a sensibilidade dos *flippers*. Simplesmente perfeitos, dá até para ouvir o ruído da pesada bola de metal deslizando sobre uma superfície de madeira.

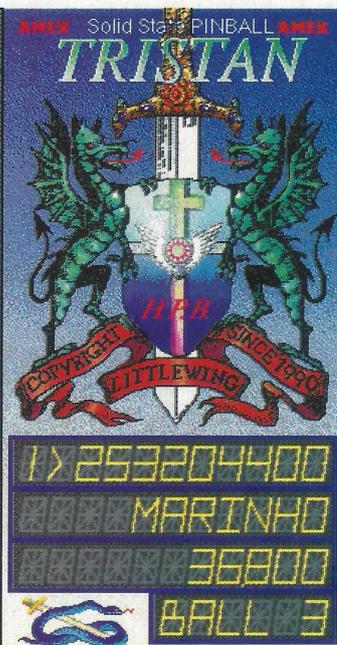
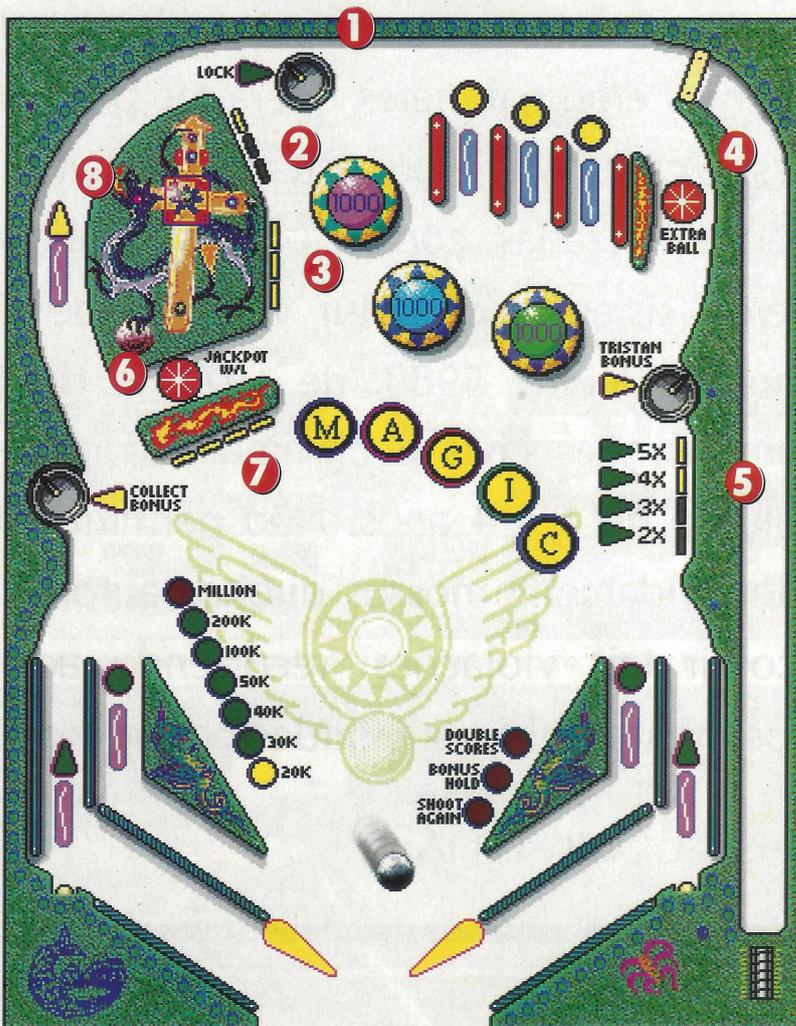
Como todo bom game de pinball, você deve pegar a "manha" da máquina e descobrir as melhores maneiras de acumular pontos. Até a clássica batidinha na máquina existe: acionando-se a barra de espaço, pode-se balançar o tabuleiro e mudar a trajetória da bola quando isso for conveniente. Só tem um problema: exagerou, dá tilt... Mais uma vez, ponto para Tristan em realismo. Veja o roteiro para conseguir muitos pontos na versão do Mac:

## Jack Pot

O Jack Pot é um túnel que garante muitos pontos. Pelo menos um milhão a cada passagem da bola à esquerda, quando aceso (6). Existem dois modos de acender o Jack Pot.

**Usando o prendedor de bola:** Para acender o prendedor de bola (1) é preciso derrubar as três bandeirinhas laterais, na parte superior à esquerda (3). A seguir, deve-se jogar a bola no prendedor. Ela fica presa e, imediatamente, você ganha o direito de lançar outra bola. Fazendo essa segunda bola passar pelo túnel à esquerda (8), você libera a bola presa, passa a jogar com duas bolas simultaneamente e acende o Jack Pot.

**Acendendo o Magic:** Para completar a sequência Magic, é necessário derrubar todas as bandeirinhas da esquerda (7). Cada conjunto completo derrubado vale uma letra da palavra Magic. Completando-se a palavra, acende-se o Jack Pot.



## Bola Extra

Para se conseguir uma bola extra, o primeiro passo é derrubar as três bandeirinhas superiores (2). Conseguindo, o símbolo Extra Ball acende no túnel à direita (4). Agora, é só fazer a bola passar por lá para garantir uma jogada a mais. Faça quantas vezes conseguir.

## Bônus Extras

Derrubando-se as bandeiras laterais, à direita (5), vão se acendendo os multiplicadores de bônus. Cada sequência completa de bandeiras derrubadas garante uma vez a mais de bônus. A máquina marca até 5X, mas é possível conseguir 6X, 7X ou mais, se conseguir. Basta continuar derrubando as bandeirinhas.

Fabricante: Littlewing/Amex

Distribuidor no Brasil: Não há

Configuração mínima: Qualquer Macintosh. Disponível também em versão PC AT-386 ou superior.

Apresentação: 1 disco de 3,5" (para as duas versões)

## MÚSICA SEM INSTRUMENTOS

L u a n a P a v a n i B e r t a c o

**André Abujamra e Luiz Macedo compuseram toda a trilha do programa infantil *Castelo Rá-Tim-Bum*, da TV Cultura de São Paulo, com um Macintosh**

A trilha sonora de abertura do *Castelo Rá-Tim-Bum*, programa diário infantil apresentado pela TV Cultura, de São Paulo, SP, chama a atenção de crianças e adultos por não ser do tipo "cante comigo", como as dos outros programas infantis, comandados pelas bonitinhas Eliane, Mariane, Angélica e outras. Ao contrário, as personagens do *Castelo Rá-Tim-Bum* têm temas musicais inusitados. O da *Bruxa Morgana*, por exemplo, interpretada pela atriz Rosi Campos, é uma salsa, um ritmo caribenho muito dançante. Isso dá uma idéia do tipo de trabalho que os músicos e compositores paulistas André Abujamra e Luiz Macedo criaram, evocando as trilhas incidentais do cinema. "Queremos tratar as crianças de forma inteligente. Então, procuramos ritmos variados, que não sejam babacas", diz André. Luis completa: "Musicalmente, é muito didático, bem diferente do padrão Xuxa".

No caso da personagem ecológica *Caipora*, por exemplo, eles acrescentaram uma canção de índios do Xingu para dar o tom certo ao tema. Mas quem pensa que tudo isso



Dauner de Guif

**O compositor André Abujamra: "Queremos tratar as crianças de forma inteligente"**



**Luis Macedo, em seu estúdio: lembranças do tempo de criança para compor a trilha do Rá-Tim-Bum**

saiu de instrumentos tradicionais, se engana. Os dedilhados, batucadas, sopros e efeitos sonoros foram criados no teclado e nos quatro canais de áudio de um Macintosh, mais precisamente no programa *Notator Logic Audio*. Ele fornece todos os sons sintetizados e sampleados (digitalizados a partir do som do instrumento original) dos quais se tem notícia, fora alguns outros que podem ser inventados. Acoplado ao micro, um videocassete roda os capítulos do *Castelo Rá-Tim-Bum*, que são 90 ao todo. A composição e execução das trilhas são feitas ao ritmo de dois capítulos por semana. "É cansativo, mas muito legal", diz André.

No começo, cada capítulo tinha suas próprias músicas, o que consumia de 25 a 30 horas de trabalho. Por causa disso, Luiz e André se dividiram para facilitar a realização das trilhas, cada qual no seu estúdio. Como utilizam o mesmo programa de computador, a comunicação entre os dois músicos era feita por disquetes. Era, porque agora quem passa a maior parte do tempo compondo as trilhas é Luis.

Algumas das informações contidas nos disquetes são truques, criados para tornar as coisas um pouco mais rápidas do que já são - afinal o programa é diário. Um deles, por exemplo é o efeito sonoro para barulho de queda ao chão, acionado toda vez que isso acontece com algum personagem. "Fica muito difícil de perceber",

comenta André. Outro recurso é já deixar gravado no micro os temas dos personagens. Assim, eles podem ser acessados ao mesmo tempo em que a ação se desenrola.

Mas não é só de trilhas incidentais que vive o *Castelo Rá-Tim-Bum*. Há algumas canções, como *Lavar as Mãos*, do titã Arnaldo Antunes, e outras que acompanham quadros do programa, como a dos *Ratinhos*, composta por Hélio Veskind, que também participou da trilha de abertura.

Para encaixar, da melhor forma possível, som aos movimentos das personagens, André e Luiz se lembraram de seus tempos de criança, puxando da memória trilhas de *Johny Quest*, *Família Monstro*, *Disney*, etc. Colocadas no computador, as lembranças adquiriram tonalidades ecléticas que, no mínimo, são "bem educativas", segundo Luis. O resultado é uma mistura de diversos ritmos, do clássico, introduzido por ele, ao pop, de André.

Em seus respectivos estúdios, eles compõem trilhas para publicidade, cinema e teatro. Aquele rap do comercial da *Folha de São Paulo* (não dá pra não comprar), por exemplo, é de André. Ele também compôs, em computador, as partituras que serão executadas por uma orquestra, para o filme *Carlota Joaquina*, a estrear no fim do ano. Para teatro, fez a música da peça *Encontrar-se*, com Renata Sorrah, que lhe rendeu um prêmio *Molière*.

Além do trabalho, os dois dividem o palco e os solos de guitarra na banda *Karnaki*, formada há três anos. Antes dela, André tocava na *Os Mulheres Negras*, de muito sucesso no cenário do rock paulistano, no começo desta década, em parceria com Maurício Pereira, saxofonista - que até pouco tempo atrás participava da *Banda Fanzine*, do programa *Fanzine*, também da TV Cultura. Para compensar o duo, André agora toca num grupo com seis vezes mais músicos. Já Luis trocou os *Heartbreakers*, que continuam a tocar ritmos latinos e jazz Brasil afora, pelo ritmo bem variado da *Karnaki*. "Misturamos um pouco de tudo, baião, ritmo africano, heavy-metal. O pessoal chama de *world music*, embora eu não concorde", reclama André. Quem quiser conferir, concordando ou não com tal rótulo, terá de esperar até março do ano que vem, quando sairá o primeiro disco da banda, pela *Tinitus*.

Fora dos palcos e da música, eles se divertem com, advinhem o que? Videogame. "Sou fissurado", confessa André. Ele já detonou o *Indiana Jones & The Fate of Atlantis* (PC CD-ROM) "de todas as formas possíveis", e atualmente vem tentando fazer o mesmo com o *Myst*. Luis também se diz fã de joguinhos para computador, principalmente o adventure *The Secret of Monkey Island*. Outros que ele não tira do monitor são *Loom* e *Indiana Jones*. Não tenha dúvidas de que eles já trocaram dicas entre si.

# Rolo Venda Compra

## BAHIA

**R** Hi-Top-Game - na caixa, com adaptador e 5 cartuchos: Turtles II, Robocop 2, Mickey, Magic Jewelry e outro com 4 jogos, por um Game-Gear em perfeito estado, com 2 ou 3 cartuchos. Stéphane M. Santos, Rua Tiradentes, 11, CEP 45200, Jequié.

**V** Phantom-System - com 1 controle e 5 cartuchos: Super Mario II e III, Tartarugas Ninjas II, Capitão Comic e Irmãos Cara-de-Pau. Guilherme, fone (071) 359-0674, Salvador.

**R** Nintendo - com Batman, 2 controles turbo e adaptador, por cartucho World Heroes 2 para SNES. Alter Luis, fone (071) 242-2426, Salvador.

**R** Cartuchos Mega Drive - Rolo e Double Dragon 3, por Thunder Force 3 e Streets of Rage 3. Gabriel, fone (071) 231-7434, Salvador.

## DISTRITO FEDERAL

**V** Cards DC - importados. R\$ 0,75 cada. Ricardo, fone (061) 273-9636, Brasília.

## ESPÍRITO SANTO

**V** Sonic 2 - para Mega Drive - Rafael, fone (027) 542-1856, Castelo.

## GOIÁS

**V** Phantom System - com 2 controles, 1 pistola e 4 cartuchos, por R\$ 160,00. Murilo, fone (062) 251-4517, Goiânia.

## MINAS GERAIS

**V** Hi-Top Game - com 2 controles, 10 cartuchos e adaptador, por US\$ 100,00. Rodrigo Cunha Daniel, fone (031) 484-2177, Belo Horizonte.

**V** Street Fighter II - Original, para Super Nintendo, em ótimo estado, ou troco por outro cartucho. Guilherme, fone (031) 464-8180, Belo Horizonte.

**R** Phantom System - completo, semi-novo, com pistola e 8 jogos, por S NES, com 3 jogos. Anderson, fone (035) 962-2107, Boa Esperança.

**R** Super NES - e mais um Master System, por Mega CD com 1 cartucho. Farley de Matos Souza, fone (038) 221-5539, Montes Claros.

**R** Turbo Game - com 1 controle e 2 cartuchos, por Master System I, com controle, e volto R\$10,00. Luis Fernando, fone (035) 531-4394, São Sebastião do Paraíso.

**R** Top Game - com 2 controles originais, 3 cartuchos (Ninja Ryukenden 2, Kung Fu e 21 em 1) por Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho. Douglas Cândido Mafalda, fone (032) 551-1803, Visconde do Rio Branco.

## MATO GROSSO DO SUL

**V** Master System 3 - com 2 controles e Sonic na memória, semi-novo, na caixa. Fernando, fone (067) 763-2038, Campo Grande.

**C** Mortal Kombat II - ou Super Street Fighter, para Super Nintendo. Willy de Sousa, fone (065) 266-1688, P Lacerda.

**C** Mortal Kombat II - para S NES - Leonardo, fone (065) 435-1243, Tesouro.

## PARANÁ

**R** Micro Genius - padrão Nintendo japonês, com 2 controles turbo e 2 cartuchos (Kung Fu e Karatê Champ), por Mega Drive, com 1 controle e 1 cartucho. Alisson, fone (041) 224-4141, Curitiba.

**R** SNES - novo, 2 meses de uso, ou seja, ainda na garantia, por video-cassete de qualquer marca. Erony (Nil), fone (041) 266-7367, Curitiba.

**R** SNES - Completo, por Sega CD com pelo menos 4 CDs. Valdemir de Brito Cordeiro, R. Minas gerais, 969, Bairro dos Estados, CEP 85035-040, Guarapuava, PR.

## PERNAMBUCO

**V** Revistas, Master System, cartuchos para Master e Mini-games - as revistas especializadas saem por R\$ 124,95. O Master vem com controle, Alex na memória, óculos 3D e muito mais. Os cartuchos são de 94. Luiz Henrique, fone (081) 432-3398, Olinda.

**R** Street Fighter II para S NES - por Super NBA (Tecmo), Super Soccer, Super Mario All Stars, Mario Kart, Super Goal, Super Contra III e outros, por jogos de esporte ou por um Mega Drive III. Rafael, fone (081) 241 6771, Recife.

**C** Cartuchos para Mega Drive e S NES - pago bem por novos. Guilherme, fone (086) 276-1807, Piripipi.

## RIO DE JANEIRO

**V** Master System III - com 2 controles e 4 cartuchos, tudo novo (3 meses de uso), em ótimo estado. Ligar antes das 11h para Luis Cláudio, fone (021) 331-8956, Bangu.

**R** Atari - em ótimo estado, com 70 cartuchos, por um Game Gear, com cartucho. Felipe, fone (0247) 22-8073 (até as 11h ou depois das 18h), Campos.

**R** Turbo Game - com TPC 36 botões, sistema AB, 8 tiros/segundo, com cartucho Brush Roller, por Nintendo com 1 controle e cartucho Street Fighter III, da Capcom. Carlos Vinícius C. Pivotto, Av. Pres. Vargas, 187/505, Duque de Caxias.

**R** Cartuchos Mega Drive - The Super Shinobi por X-Men. Thiago Correa Haiachi, fone (021) 791.0518, Nilópolis.

**V** Cartuchos de Mega ou Master - Street Fighter II, Fifa Soccer, Virtual Racing e outros. Ricardo, fone (021) 627-3811, Niterói.

**R** Game Boy e Master System 3 completo - com 2 cartuchos para Game Boy, por SNES ou Mega Drive. Valtecir Freitas Silva, Rua Fernanda de Souza Costa, 30, CEP 26012-580, Nova Iguaçu.

**R** 2 Minigames - mais 2 walkman, 2 controles e 1 fita de S NES, Empire Strick Back, por Game Gear. Também compro Game Gear com cartucho. Luciano Borges Corrêa Pedro, Rua das Figueiras, 226, Cidade da Alegria, CEP 27525-240, Resende.

**V** Cartuchos para SNES - Street Fighter, por R\$ 40, e World Soccer, por R\$ 30. Ambos novos. Jorge, fone (021) 372-0358, Rio de Janeiro.

**V** Master System II - com pistola, 2 controles e 6 cartuchos, entre eles Ayrton Senna's, por R\$ 155,00. Guilherme, fone (021) 326-2136, Rio de Janeiro.

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

NOME

END

BAIRRO  CEP

TEL. -DDD  CIDADE

ESTADO  ANÚNCIO R  V  C

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

**R Streets of Rage** - para Mega, mais a 1ª HQ do Street Fighter, pelo Street Fighter II' Championship Edition, para o mesmo sistema. Também troco Sonic Spinball por Mortal Kombat. Cintia, Rua Catão, 200, Pavuna, CEP 21525-750, **Rio de Janeiro**.

**R Master System sem fio** - e Bit System com 3 cartuchos: Ninja Gaiden III, Urban Champion e Ice Climber, mais R\$ 5,00, por um Mega Drive II, com 1 cartucho e 2 controles. Flávio, fone (021) 778-1252, **Rio de Janeiro**.

**R VG 8000** - 2 controles, 1 cartucho e adaptador de 72 pinos, por Mega Drive com controle, ou vendo por R\$ 46,00. Eduardo Antério H. do Nascimento, Rua João Brigido, 158, CEP 21740-480, **Rio de Janeiro**.

**R Dynavision 3** - completo, por Master 2 ou Mega 2 ou 3. Fabio, fone (021) 352-1834, **Rio de Janeiro**.

**V SNES** - com 2 controles e o cartucho Super Mario World. Preço a combinar. Renan, fone (021) 222-6073, **Rio de Janeiro**.

**R Bicicleta monark BMX** - Duas, mais 2 pranchas Body Boarding e Phantom System por cartuchos de Mega Drive. Caius Sarcia, fone (021) 234-7776, **Rio de Janeiro**.

**R Bicicleta Ranger** - Aro 30, mais um Top Game, 3 controles, pistola, 9 cartuchos e 1 adaptador J72 por um Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho, ou um SNES sem controle e sem cartucho. Daniel Barbosa Britto, fone (021) 359-9462, **Rio de Janeiro**.

**V Top Game VG 9000** - Nintendo 8 bits, com controle e 4 cartuchos (20, 22, 16 e 1 game), com manual e caixa, em ótimo estado, por R\$ 300,00. Também uma bicicleta aro 20 por R\$ 100,00. Carlos Eduardo, fone (021) 372-9236, **Rio de Janeiro**.

**R Bicicleta infantil** - por Super Nintendo. Também vendo um Turbo Game, com 1 cartucho e 2 controles por R\$ 55,00 e compro os cartuchos World Heroes 2 Jet ou Aladdin, do SNES. Daniel, fone (021) 701.5724, **São Gonçalo**

**R The Secret of Shinobi** - para Mega, por Street Fighter II, também para Mega Drive. Rodrigo, fone (021) 772-0749, **São João do Meriti**.

#### RIO GRANDE DO SUL

**V SNES** - 2 controles, 4 cartuchos e instruções. Tudo original e na caixa. Preço a combinar. Alexandre, fone (051) 233-6879, **Porto Alegre**.

**C Cartuchos Mega Drive** - Super Street Fighter II, Mortal Kombat II e Fatal Fury 2. Rodrigo Alberti Lupchinski, fone (051) 332-1627, **Porto Alegre**.

**C Gold Medal Challenge '92** - para Nintendo 8 bits. Tratar com Leonardo, fone (051) 223-9435, **Porto Alegre**, após 18:30hs.

#### SANTA CATARINA

**V Mega CD** - novinho, na caixa, mais um CD, por apenas R\$ 250,00, ou troco por um SNES em ótimo estado, com 4 cartuchos. Eduardo, fone (0473) 72-2138, **Jaraguá do Sul**.

**V Cartuchos SNES** - Street Fighter II Turbo, Batman Returns, Turtles In Time e Robocop vs. Terminator. Leandro Rodrigo Riffel, fone (0495) 53-138, **Piratuba**.

**R Turbo Game** - com 2 controles e 2 cartuchos (1 de 500 jogos e Street Fighter II), por Mega Drive, com controle e cartucho. Marcos Barcaro, Rua Ivo Daquino, s/n, CEP 89555-000, **Rio das Antas**.

#### SÃO PAULO

**V Maniac Mansion II para PC CD-ROM** - completo, super-novo, na caixa. Erich, fone (011) 725-2963, **Barueri**.

**C Cartuchos de Futebol** - Striker, International Soccer, Soccer 2, Super Copa ou Excite Stage 94. Gleidson Cardoso de Lima, Rua Martim Carvalho, nº 177, CEP 09950-040, **Diadema**.

**C - Striker** - para Super Nintendo. Gleidson Cardoso de Lima, R Martins Carvalhone, 177 CEP 09950-040, **Diadema**.

**V Mortal Kombat** - para SNES, e revistas de videogames. André, fone (0132) 86-2588, **Guarujá**.

**R Master System 2** - na caixa, com um controle turbo e 2 cartuchos por um Game Gear com 1 cartucho. Thiago V. Dos Santos, fone (0132) 55-2688, **Guarujá**.

**R Turbo Game** - 2 controles, um pino, 1 cartucho Street Fighter II e mais 25 jogos para Atari, por Mega Drive, com 2 controles e uma fita. Carlos Eduardo, fone (011) 964-9573, **Guarulhos**.

**C Revista Videogame** - nº 1, 2, 3, 39 e 40, por R\$ 1,50 cada. Camilo, fone (011) 409-3210, **Itu**.

**R Atari** - com 2 cartuchos, por Mortal Kombat para Master. Ivan, fone (011) 731-2725, **Jundiaí**.

**R Cartuchos Mega Drive** - Turtles - The Hyper Stone Heist e 1 adaptador AC pelo cartucho FIFA International Soccer. Rodrigo Miguel, fone (011) 743-5793, **São Caetano do Sul**.

**V SNES** - com 2 controles (um deles Turbo) e 3 cartuchos: Street Fighter, Final Fighter e Mortal Kombat. Semi-novo e na caixa. Esdras, fone (011) 448-9024, **São Bernardo do Campo**.

**R Cartuchos Mega Drive** - Chock Rock e Krusty Fun House, por outros de meu interesse. Mako, fone (011) 956-1574, **São Miguel Paulista**.

**R 2 Cartuchos de Mega Drive** - por Street Fighter ou Sonic 3. Silvio Luiz, fone (011) 265-0551, **São Paulo**.

**R Turbo Game** - com 2 controles e 2 cartuchos, por qualquer Master System com 2 controles. Fábio, fone (011) 203-0539, **São Paulo**.

**V Mega Drive** - novo, na caixa, com 1 controle e cartucho. Também vendo 2 Ataris, com 5 controles e vários cartuchos. Paulo, fone (011) 548-6334, **São Paulo**.

**V Master II** - novíssimo, com o cartucho Alex Kid

In Miracle World e controle (Tec Toy). Luis Eduardo, fone (011) 548-4134, **São Paulo**.

**R Turbo Game VG-9000 T** - com 2 controles, sendo um TPC-3 com 6 botões, e 2 cartuchos: Magic Carpet e Super Mario Bros 2, por Master System III, com Sonic na memória. Flávio, fone (011) 206-4593, **São Paulo**.

**V Master System II** - com 3 cartuchos e 2 controles (1-6 botões), em ótimo estado, ou troco por SNES. Volto a diferença. Eneir, fone (011) 841-0267, **São Paulo**.

**V Mega Drive** - novo, na caixa e com cartucho. Marcelo, fone (011) 291-5038, **São Paulo**.

**V Game Gear** - com TV Tuner, bateria recarregável e Master-Gear converter. Ariel, fone (011) 67-8246, **São Paulo**.

**R Super Charger** - com 2 controles turbo e 5 cartuchos, um deles com 110 jogos, mais um skate, por Mega Drive, com 2 controles e um cartucho. Rodrigo, fone (011) 813-6084, **São Paulo**.

**V Master System II** - na caixa, com controle e 3 cartuchos, tudo com manual de instruções. Rafael, fone (011) 512-6618, **São Paulo**.

**V Mega Drive** - com controle e cartucho, por R\$ 135,00. Também vendo Atari, com 19 cartuchos e 34 jogos, por R\$ 55,00. Paulo, fone (011) 548-6334, **São Paulo**.

**R SNES** - completo, com 4 cartuchos, como Super Street Fighter II, por Mega e Sega CD. Emanuel, fone (011) 965-9108, **São Paulo**.

**R 20 cartuchos de Mega Drive** - por um Walk-Machine. Fabio, fone (011) 291-5038, **São Paulo**.

**V Mega Drive** - nacional, com Sonic II, sem uso, por R\$ 100,00, e Sega CD americano, na caixa, por R\$ 230, ou troco tudo por 3DO ou Jaguar. Adriano, fone (011) 271-3780, **São Paulo**.

**C Wonder Boy e R-Type** - para Master, pago bem. Li-

gar sábados à tarde ou domingos. Thiago, fone (011) 911-9356, **São Paulo**.

**V Phantom System** - semi-novo, com 2 controles e adaptador, por R\$ 60,00. Cristiane, fone (011) 246-5936, **São Paulo**.

**V Mega Drive japonês** - com 1 controle e quatro cartuchos, em bom estado, por R\$ 180,00. Rodrigo, fone (011) 871-2563, **São Paulo**.

**V Revistas de videogame** - 48 revistas por R\$ 130 ou R\$ 3,00 cada. Também uma arma de pressão por R\$ 15,00 com bolinhas e mais 2 carts de Mega (R\$ 10,00 cada) e 1 cart de Mega (R\$ 20,00). Wagner, fone (011) 278-3116, **São Paulo**.

**R Dynavision II** - com 3 cartuchos (Rocketeer, Battletoads e Super Mario Bros.) e 1 chip (F1-Race) com 1 controle turbo, mais um walkie-talkie e 1 pebolim pequeno, por um NES com 1 ou 2 controles. Danilo, fone (011) 952-7496, **São Paulo**.

**R Mega completo** - com 6 cartuchos e 2 controles por Discman (CD) com CD. Ou vendo por R\$ 195,00. Ricardo Araki, fone (011) 290-1081, **São Paulo**.

**R Master System II** - com 1 controle e 2 cartuchos, mais um autorama completo de duas pistas, tudo por 1 Mega drive com 1 controle e 1 cartucho. Adriano, fone (011) 529-2380, **São Paulo**.

**C Cartuchos** - para Super Nintendo de meu interesse. Tratar com Fabio, fone (011) 205-8527, **São Paulo**.

**V Top Game VG-9000** - com 3 cartuchos e um controle turbo, por apenas R\$ 50,00. José Reginaldo Gouveia Ramalho, fone (011) 990-5160, **São Paulo**.

**R Mega Drive** - com 2 controles e 7 cartuchos, por Super Nintendo com 2 controles mais 2 cartuchos. Thiago Guimarães Teixeira, fone (011) 542-9673, **São Paulo**.

**V NES 8 Bits** - com 4 cartuchos e pistola, com manual, por R\$ 100,00. Luciano, fone (011) 577-4398, **São Paulo**.

**V Nintendo americano** - Transcodificado, semi-novo, em ótimo estado. Rodrigo S. Franchi, fone (011) 581-1297, **São Paulo**.

**R Fighting Masters** - Mega Drive, por R\$ 17,00. Ou troco por outro cart de meu interesse. Ricardo Lima de Mello, fone (011) 262-5980, **São Paulo**.

**R Master System 3** - com 2 cartuchos e Alex Kidd na memória, mais um skate, por SNES ou Mega. Marco Aurélio de Moraes, fone (011) 207-7459, **São Paulo**.

**V SNES** - com 2 controles e 4 cartuchos, todos na caixa (Striker, Fifa Soccer, Clay Fighter e Super Mario World). Flávio Sant'Ana Daher, fone (011) 284-0299, **São Paulo**.

**R Star Wars** - Ou Esquece ram de Mim 2, por Mortal Kombat. André, fone (011) 692-2413, **São Paulo**.

**V Minigames** - Pit Fighter e Space Harrier II, série master. Sandro Luis Vatanabe, fone (011) 277-3665, **São Paulo**.

**V Master System** - com Rapid Fire, pistola, cartuchos Castle of Illusion, Super Tennis, Gangster Town, Mônica no Castelo do Dragão, Shinobi e Spider Man. Evandro, fone (011) 453-4158, **São Paulo**.

**R Final Fight 2** - por Super Mário Kart ou Rock 'n Roll Racing. Luiz, fone (011) 266-4320, **São Paulo**.

**R Mystical Ninja** - SNES, por Mortal Kombat do mesmo sistema, original. Fábio Medeiros Hage, fone (011) 871-5810, **São Paulo**.

**R Dick Tracy e Strider** - para Master, por um cartucho Super Kick Off ou Mortal Kombat. Apenas para Baixada Santista, capital e cidades próximas. Marcel, fone (0132) 67-3710, **São Vicente**.

# clubes

## Burp Games Club

Nosso clube tem pilotos de primeira para os games Nintendo. Temos uma revista quinzenal, com dicas "da hora" para vários sistemas: SNES, NES, Mega, Master, histórias em quadrinhos, promoções, etc. Os 50 primeiros sócios concorrerão a um poster do Mortal Kombat. Para receber a revista e carteirinha, mande R\$ 1,00, seus dados pessoais e selo para resposta, durante os 10 primeiros dias da 1ª ou 2ª quinzena do mês. O endereço é: Rua Serra Dourada, 25, CEP 12213-000, Alto de Santana, **São José dos Campos, SP**.

## The Games

É isso aí, cambada de viciados em games, muita gente chama vocês de nerds, retardados e com problema mental, por ficarem horas e horas jogando aqueles malditos jogos, nos quais é impossível passar daquelas fases \* ! ? / #. Mas e daí? Eles não sabem o que estão perdendo! Para calar a boca deles, eu e mais 2 pilotos resolvemos criar o The Games. Não sei se vai ajudar muito, mas o que vale é a intenção. O The Games tem uma porção de dicas de SNES, Mega, NES, Master, Game Gear e Sega CD, sem contar um painel de recordes, dicas dos leitores, seção de cartas, etc. Se você teve saco de ler tudo isso e ainda quer ser nosso sócio, basta mandar uma carta, sem muita frescura, mas enviando R\$ 2,00, para: Rua Rolando Rolemberg, 31, Centro, **São Carlos, SP**, CEP 13560-360. Você receberá um jornal com 10 páginas de dicas e descontrações. Ah!, sem contar sorteios e promoções!

## SM Radical Club

Atenção! Está sendo inaugurado o mais novo e maior club de videogame que já existiu. Nosso club é especialista em Super Nintendo e Mega Drive. Para se tornar sócio, basta enviar R\$ 2,00. Você receberá carteirinha e, mensalmente, o *Jornal dos Feras*. Escreva para Rua Guerrino Tonatto, s/n., CEP 13710-000, **Tambaú, SP**. Os primeiros 250 sócios estarão concorrendo a 5 fitas de SNES e 5 de Mega Drive. Fique sócio já!

## Bad Boy Game Club

Faça parte do mais novo clube do país, enviando seus dados (nome, console, endereço), 1 selo e suas dicas para: Rua B, 260 - Conf. Harmonia - Santo Agostinho, CEP 27291-280, **Volta Redonda, RJ**. Estamos montando um super-novo livro de dicas dos sócios. Colabore com as suas! Escrevam já para mais informações!

## Nintendo Game Club

Trabalhamos com o sistema Nintendo. Oferecemos um jornalzinho bimestral, super completo, com dicas e lançamentos. Os colegas destaques do mês ganham o prêmio Top Premium Super Craques. No final do ano, o sócio concorre a um SNES. Tudo isso e muito mais, pois estamos formando um super clube diferenciado. Escrevanos, mandando 2 fotos 3x4, uma taxa de R\$ 3,00, seus dados pessoais e uma dica sobre qualquer sistema. Passarela "C", 74, Estrutural, Morro Santana, **Porto Alegre, RS**. Fone: (051) 334-6381.

## Nintendo Game Club

Trabalhamos com todos os sistemas, principalmente com Sega e Nintendo. Oferecemos aos sócios um jornal mensal com dicas, lançamentos e muitas outras vantagens. Comprove. Escreva-nos: Av. Protásio Alves, 8712, Morro Santana, **Porto Alegre, RS**.

## Corá Games Clube

Alô galera! Corá Games está de mais. Fornecemos dicas sobre SNES, Mega Drive, Master System e Nintendo, num jornalzinho mensal. Mande sua carta para: Rua Clemente Stelzer, 25, Bairro Modelo, **Ijuí, RS**, CEP 98700-000. Mande 3 selos para receber o jornalzinho.

## Action Game Club

Quem quiser se associar ao A.G.C., para receber um jornal mensal cheio de dicas, basta enviar R\$ 1,00 por mês. Além dele, você pode participar de campeonatos e muito mais! Mande sua carta para Action Game Club. BR-101 Km 412, 492, Cidade Alta, **Araranguá, SC**, CEP 88900-000.

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

# cartas



## MORTAL KOMBAT II

Estou empolgado com o lançamento de Mortal Kombat II do Mega Drive, então queria saber como descolar Babalities, Friendships e Fatalities.

**Rodrigo Araújo de Pinho Ferreira**  
Belém, PA

Simples, Rodrigo. Basta dar uma olhadinha nesta mesma edição, na seção de Mega. OK?

## BATTLETOADS

Vocês conhecem alguma dica para passar da 3a. fase do Plano B, exatamente na quarta parte, em que o sapo tem de pular em plataformas e subir em cobras?

**Erik Pererira Ramos**  
Rio Grande, RS

Erik, essa fase é uma dureza... O único jeito é memorizar bem os locais certos para pular e, principalmente, não errar nenhum salto, pois não há nenhum segredo. Só com muito treino mesmo. Continue tentando, você vai conseguir!

## SILICON GRAPHICS

Gostaria que vocês me esclarecessem algumas dúvidas sobre o Indy, da Silicon Graphics. É um videogame? Quantos bits ele possui? Quais são os principais jogos?

**Daniel E. Teixeira Marques**  
Caconde, SP

Daniel, o Indy, da Silicon Graphics, não é um videogame. Trata-se de um computador poderosíssimo (e por isso muito caro!), que será usado para programar os novos jogos da Nintendo. E que servirá de base para o projeto do novo Nintendo Ultra 64, o novo console de 64 bits da Nintendo que chega ao mercado ainda no ano que vem. O jogo Donkey Kong Country, do SNES, foi todo programado utilizando-se um computador da Silicon Graphics, e você pode conferir as imagens na VG 42. OK?

## ROCKMAN OU MEGAMAN?

Caros amigos da VG, gostaria de saber qual a diferença entre RockMan e MegaMan. O nome RockMan vem do cartucho americano e MegaMan do japonês? Por favor, acabem logo com essa confusão...

**Rodrigo Silva de Oliveira**  
Cascavel, PR

Calma, Rodrigo. A "confusão" é fácil de ser resolvida. MegaMan e RockMan são exatamente o mesmo personagem, e os games, tanto para o Nintendo 8 bits como para o Super Nintendo, são idênticos. Só que, no Japão, o simpático robzinho é chamado de RockMan, enquanto que nos EUA, seu nome é MegaMan. Resolvido?



## TO BIT OR NOT TO BIT

Parabéns pela última Videogame. Como sempre, VG sempre sai na frente, mostrando programas incríveis de CD-ROM e games para PC, sem esquecer dos games. A única crítica é quanto ao número de páginas. A revista fica com um "gostinho" de quero mais...

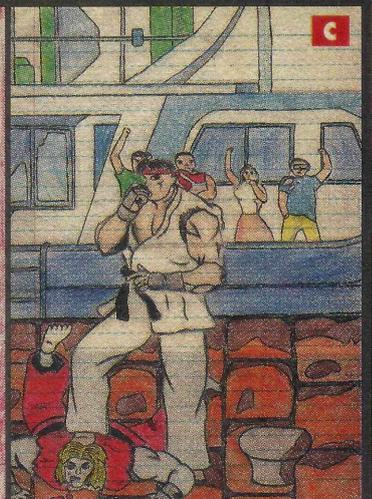
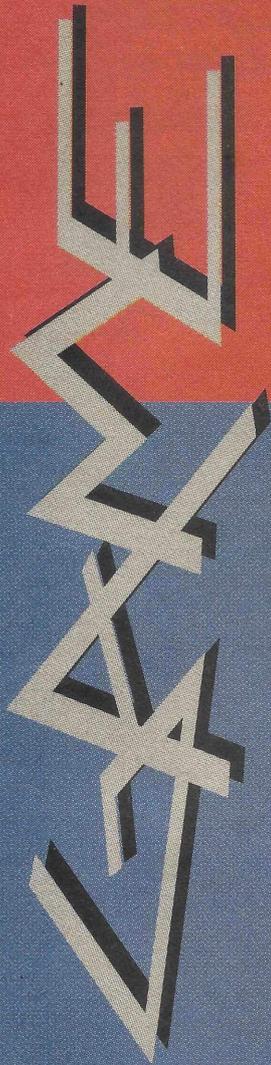
**Adalberto Soares**  
Rio de Janeiro, RJ

Vocês andam pisando na bola... Pode até ser que a multimídia esteja "entrando" cada vez mais na nossa vida, mas a revista está reservando a metade de suas páginas com matérias de computação e cia. Se eu quisesse uma revista de computação, esquecia a Videogame (o nome já diz tudo...) e comprava uma revista do ramo. Espero que vocês reflitam um pouco mais sobre o assunto, pois gosto muito da revista (tenho todos os números) e gostaria que ela melhorasse cada vez mais.

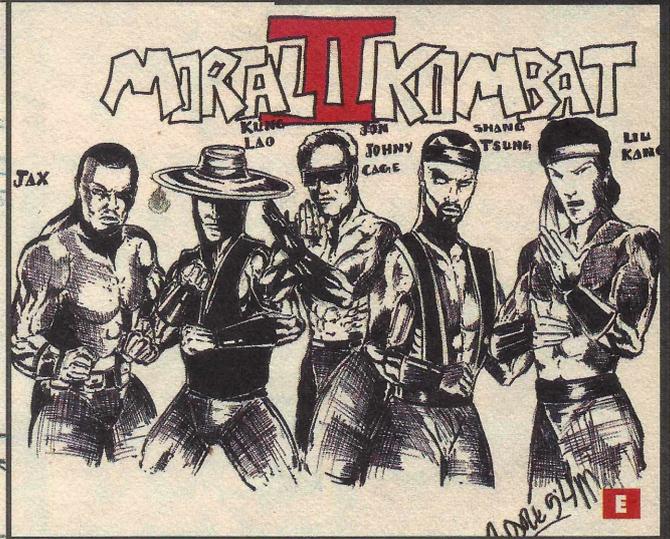
**Sérgio Juarez Tavares Filho**  
Curitiba, PR

E agora? De qualquer maneira, as opiniões estão publicadas. Aqui, mandam os leitores, e foi a pedido deles que VG aumentou o número de páginas dedicadas aos computadores e cia. Mas todos os grandes lançamentos para videogames continuam com destaque, sem falar na seção de dicas, agora com três páginas, e na seção de arcades, também maior. Nesta edição, por exemplo, tem novidades tanto em CD quanto para games: Mortal Kombat do Mega e SNES, Virtual Bart, para SNES, Mônica, para Mega, Alone in The Dark, para 3DO, Rebel Assault, para Sega CD, e até um edutainment - o Mickey - para SNES, além do arcade Daytona Racing. Os games de 8 bits não foram esquecidos. Sempre que houver bons lançamentos, eles também estarão nas páginas da revista. Exatamente por isso é que, na capa, sobre o logotipo, aparece uma lista de todos os sistemas e plataformas incluídos na edição. E, como é sempre muito difícil agradar gregos e troianos, pedimos que todos os leitores continuem participando. Afinal, esta é a única maneira de fazer uma revista que tenha cada dia muito mais a ver com vocês.

# RADICAL



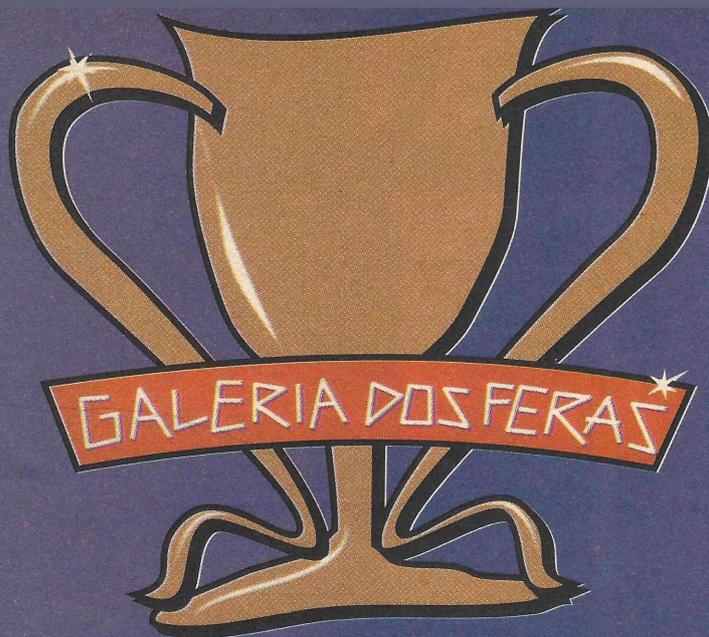
Todo mês publicaremos na seção **GAME RADICAL** os melhores desenhos dos leitores. Participe! Detone a imaginação e mande sua arte - tamanho 21 cm. X 30 cm. - para revista **VIDEOGAME**, seção **GAME RADICAL**, R. Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo SP. Radicalize!!!



- A** Celso Oikawa  
Carapicuíba - SP
- B** Fabio Athayde da Silva  
Duque de Caxias - RJ
- C** Rodrigo Pereira de Matos  
Santa Rosa do Sul - SC
- D** Inaldo José de Aquino  
São José do Rio Preto - SP
- E** André D. Cardoso Carvalho  
Paranaguá - PR
- F** Alessandra Ribeiro  
Vila Velha - ES
- G** Rubens Prado Fernandes  
P. B. Esperança - SP

**AKUMA**  
 GAME RADICAL  
 RUA: ALICE DE CASTRO  
 60  
 VILA MARIANA  
 CEP - 04015-903  
 SÃO PAULO - S.P.

A galera continua apavorando! Mais novos recordes em vários sistemas. O Dionísio Cason, por exemplo, detonou o Best Time de



Fábio dos Santos no F-Zero (SNES), entre outros recordes destruídos. Quem precisa acordar é a turma do Master e do PC. Vamos detonar, galera!

	TIPO	GAME	NOME	ESCORE
SNES	Clássicos	Super Mario Kart (6)	Daniel B. de Oliveira	Best Time 1'00"17 Best Lap 0'11"92
		F-Zero - Mute City 1 (N)	Dionísio Cason	Best Time 1'57"93 Best Lap 0'23"76
		Taz-Mania (1)	Sandro P. Guerra A. J. E.	835.910
		Axelay (1)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	2.936.970
	Hot Games	Final Fight 2 (N)	Dionísio Cason	5.345.606
		Addams Family II (13)	Bruno P. Guerra A. J. E.	84.494.550
		R-Type III (-)		
		Actraiser 2 (1)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	812.820
		Sunset Riders (5)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	978.070
Empire Strikes Back (1)	Bruno P. Guerra A. J. E.	3.781.290		
Desafios	Last Action Hero (-)			
	Ilusion of Gaia			
MEGA	Clássicos	Pit Fighter (N)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
		Streets of Rage III (N)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	999.999
		Air Buster (N)	Dionísio Cason	1.344.300
	Hot Games	Aliens 3 (1)	Júlio César Thomazoni	50.020.002
		Terminator 2 (9)	Jean Pierre Ferrari	99.998.539
		Sonic The Hedgehog 2 (N)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	9.999.990
		Havoc (-)		
	Desafios	Shadow of the Best 2 (N)	Dionísio Cason	99.999
	NES	Clássicos	RC Pro-AM (8)	Luiz Otávio G. M.
Ninja Gaiden (1)			Fábio Bosco Teixeira dos Santos	999.900
Hot Games		TMNT 2 The Arcade Game (5)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	266.590
		Tiny Toon Adventures Score (6)	Ronaldo Ferreira M.	99.934.900
		Robocop 2 (N)	Dionísio Cason	80.448.200
Desafios		Mega Man 6 (-)		
Fire Emblem (-)				
MASTER	Clássicos	The Secret of Shinobi (5)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	99.464.500
		Sonic The Hedgehog (N)	Dionísio Cason	1.764.800
		R-Type (1)	Ciro A. Falabello	745.700
	Hot Games	Asterix (13)	Dionísio Cason	3.492.600
		Masters of Combat (-)		
	Sonic The Hedgehog 2 (-)			
Desafios	Alien Syndrome (-)			
	Populous (2)	Miguel Rapalli Neto	Mundo 5.119	
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.

Você quer  
ver o futuro mesmo?

**MUNDO ANIMAL**



O mundo diz:



A vida é uma luta.  
Você diz:

- a) E daí?
- b) Por onde eu começo?
- c) Isso é bom ou é ruim?
- d) Pior que Super Street Fighter II?



para Mega Drive



Super Street Fighter II. Velocidade,  
12 jogadores, tecnologia,  
40 Mega de memória, desafio, porrada!

Super Street Fighter II™ é marca registrada de CAPCOM. CAPCOM é marca registrada de CAPCOM CO. LTD.

# SIGA SEGA

Tem compromisso  
para os próximos

# 38.15

segundos?

# Virtua Racing

para Mega Drive



Chip SVP, 32 bits, efeito tridimensional,  
gráficos poligonais, sensação de  
velocidade, adrenalina!

©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD.

# Cada um defende o seu.

## FIFA International Soccer



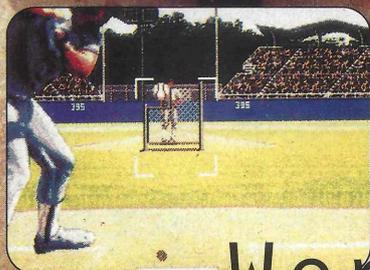
Futebol de verdade, regras da FIFA, replay, visão de jogo, estratégia, torcida, bola dentro!  
para Mega Drive

# SIGA SEGA

Baseball nos mínimos detalhes. 28 times, cenários perfeitos, bateria para gravar recordes, bola fora (do estádio)!



# Confie no seu taco.



## World Series Baseball

APRIL SCHEDULE						
						SUN APR 4
						MON APR 5
						TUE APR 6
						WED APR 7
						THUR APR 8
						FRI APR 9
						SAT APR 10
						SUN APR 11
						MON APR 12
						TUE APR 13
						WED APR 14
						THUR APR 15
						FRI APR 16
						SAT APR 17
						SUN APR 18
						MON APR 19
						TUE APR 20
						WED APR 21
						THUR APR 22
						FRI APR 23
						SAT APR 24
						SUN APR 25
						MON APR 26
						TUE APR 27
						WED APR 28
						THUR APR 29
						FRI APR 30

para Mega Drive

Imagens digitalizadas, golpes de velocidade, pancadaria, sangue, sangue e sangue!

FOX

# Que tipo de sangue é o seu ?



- ( ) 0 +
- ( ) Universal
- ( ) De barata
- ( ) Mortal Kombat II para Mega Drive

Mortal Kombat © 1993. Licenciado de Midway® Manufacturing Company. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Probe Software Ltd. Acclaim é uma divisão de Acclaim Entertainment® & ©1994 Acclaim Entertainment. Todos os direitos reservados. Distribuído sob permissão de Acclaim Entertainment, Inc.

# SIGA SEGA

Um casarão, uma invasão, bandidos. Cenas filmadas de verdade, imagens perfeitas. Use a cabeça.



Nessa batalha você só entra com uma arma:

# Inteligência.



# Double Switch para Sega CD

Não espere nada cair do céu.



Derrube você mesmo



# Tomcat Alley

para Sega CD



Simulador de vôo perfeito, tecnologia "Truvideo", combates de verdade, frio na barriga!

Tomcat Alley e TruVideo são marcas registradas de Sega. Tomcat Alley foi produzido pela Stargate Productions, Inc. para a Sega. Código do computador ©1994 Stargate Productions, Inc.

# SIGA SEGA



# 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, Prize Fighter

para Sega CD

360° de mobilidade, imagens reais "Truvideo", jabs, cruzados, uppercuts, jogo da pesada!

**TEC TOY**

**SEGA**



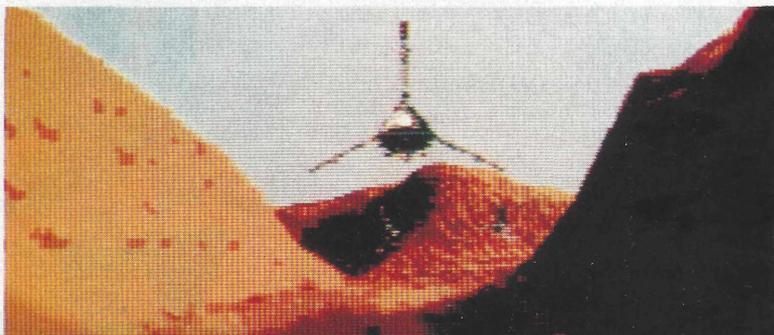
Para quem já estava empolgado com Rebel Assault, aquele game criado por George Lucas, e que a gente aqui da VG detonou na edição 41, mais uma novidade. Depois do PC, Rebel Assault chega para o Sega CD. E cheio de surpresas. Gráficos bit-map super bem trabalhados, animações de primeira, trilha sonora original, igualzinha a do cinema, vozes digitalizadas e barulhos de explosões que dispensam comentários, o game por si só explica por que já passou da marca de 1 milhão de unidades vendidas nos Estados Unidos.

O roteiro do game é idêntico ao da trilogia cinematográfica Star Wars, que tornou Lucas famoso. Com o objetivo de ajudar a Aliança Rebelde a impedir a dominação do Império, você, ou melhor, Lucky Skywalker começa o game treinando num planeta, que é a base do grupo Rebelde. Sua primeira missão é seguir o líder da frota de caças por entre as curvas de um grande *canyon*. Os cenários são demais, e a impressão de perspectiva é incrível. Daí para frente, são batalhas e mais batalhas espaciais, em fases variadas, com direito até a tiroteio em planetas desconhecidos. Pena que é muito fácil! Mas o fator diversão, o que mais interessa, é dez!

Tipo: combate espacial  
Fabricante: LucasArts / Memória: 131 Mbytes  
Fases: 15 / Jogadores: 1



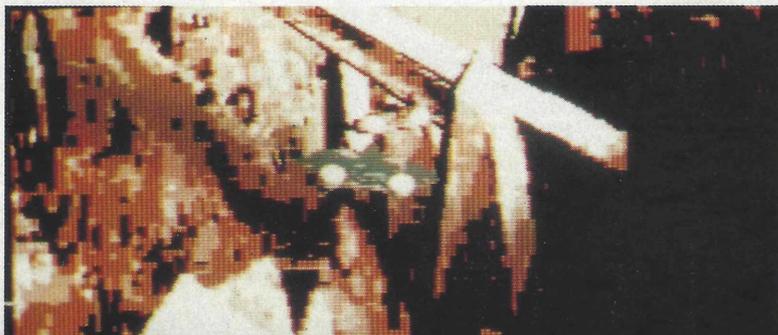
ANIMAÇÕES QUE APAVORAM



No treino do *canyon*, escolha o caminho pela direita. É menos complicado



Destrua todos os asteróides cinzas para sua passagem ficar mais fácil



Teste de habilidade no planeta Kolaador. Cuidado com as correntes de vento

Foto: Daumer de Guili



Sonic acaba de ganhar um novo amigo. Knuckles (pronuncia-se "nâcous") é um porco-espinho radical, vermelho, de nome complicado mas muito eficiente. O lançamento está previsto para outubro, no dia 18, o Dia Mundial de Sonic. E o melhor: ele chega também no Brasil, nesse mesmo dia, pelas mãos da Tec Toy.

Sonic & Knuckles está muito melhorado em relação às versões anteriores do personagem supersônico. Gráficos com mais detalhes e muitos efeitos sonoros são as principais características. Mas a jogabilidade melhorou. Os dois personagens agora têm formas de ataques diferentes, contam com muito mais itens e, só para animar ainda mais, o game está repleto de passagens secretas. Delire com este sensacional *pre-view* que VG descolou para você!

## BOMBA!!!

Sonic & Knuckles é compatível com os carts Sonic 2 e Sonic 3. Demais, não? E o seguinte: existe uma abertura na parte superior de Sonic & Knuckles, onde você encaixa seu velho cartucho Sonic 2 ou Sonic 3. E aí, algo quase mágico acontece: melhoram-se os cenários, que ganham mais detalhes, os efeitos sonoros, e Knuckles entra em ação. Um arraso!

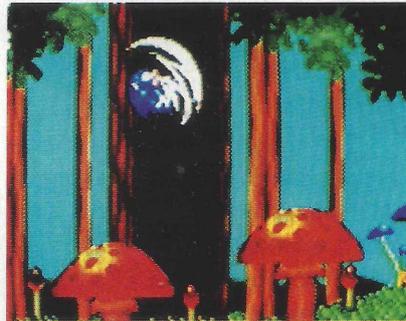
TIPO: Aventura  
 FABRICANTE: Sega / Tec Toy  
 MEMÓRIA: 16 Megabits  
 FASES: Não disponível  
 JOGADORES: 2



## O QUE MUDOU

### Ataque

Agora, para atcar os adversários, é necessário saltar e apertar o botão de ataque. Sonic ataca em forma de raio. E Knuckles vôa, com pinta de Super Homem. É ideal para acabar com inimigos e derrubar paredes!



### Knuckles

Nosso novo amigo pode descansar, se você ficar marcando com o controle, escalar paredes e até se pendurar em alguns objetos.



### Raio

Encontrando o computador com o raio (no destaque), Knuckles ou Sonic podem atrair argolas por onde passam, mesmo que elas estejam em locais inatingíveis.





## Especial Mortal Kombat II

Tipo: Luta - Fabricante: Midway / Acclaim - Fases: 14 - Jogadores: 2

### Super Nintendo

Memória: 24 Megabits

Distribuidor no Brasil:  
Ainda não distribuído



### Mega Drive

Memória: 24 Megabits

Distribuidor no Brasil:  
Tec Toy



## Comandos

Aqui vão os códigos usados para os golpes básicos nas duas versões, e em todas as tabelas de golpes a seguir

**LP - Low Punch** (soco fraco)

**HP - High Punch** (soco forte)

**LK - Low Kick** (chute fraco)

**HK - High Kick** (chute forte)

**Block** - Defesa

## Personagens Secretos - Mega e SNES

### Smoke

(Ninja cinza)

Fique ligado: no momento em que a carinha de Tobias Boon, um dos programadores do game, aparecer no canto inferior direito da tela, aperte **Start** rapidamente no controle 2.

### Jade

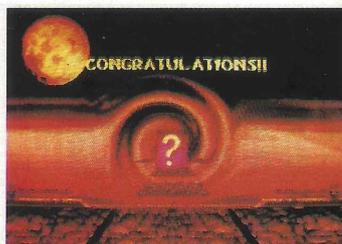
(Ninja Verde)

Na décima luta, antes de aparecer a tela com a interrogação, você deve ganhar a luta usando apenas o **LK** (chute fraco). Lembre-se: nem o **Block** pode ser usado.

### Noob Saibat

(Ninja invisível)

Que coisinha, olha aí o nome do programador de novo, só que ao contrário! Para enfrentar esse lutador, você deve ter no seu placar 50 vitórias (50 wins).



## Hyper Tip - SNES

### ENDURANCE MODE

Que tal formar times e disputar uma incrível luta com quatro lutadores para cada jogador? Incrível! Esta verdadeira maratona funciona assim: você luta com o primeiro lutador de seu time. À medida que os lutadores vão perdendo, são imediatamente substituídos pelo reserva, e a luta continua. Ganha quem sobrar inteiro!



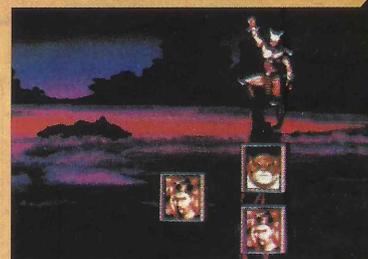
Para acionar o Modo Endurance, ligue o console com os botões **L** e **R** pressionados. Na tela da Acclaim, aparecem Shao Khan e Kintaro. Continue com **L** e **R** apertados e, na tela título, aperte **Start**. E que vença o melhor.

### CHOOSE YOUR FIGHTERS



## Shang Tsung Transformista - Mega e SNES

Nosso amigo Shang Tsung, o velhinho do primeiro Mortal, volta rejuvenescido para esta nova etapa do torneio Shaolin. E agora, o poder de se transformar em outros lutadores depende de você. Veja como!



**Raiden:** + LK

**Baraka:** + LK

**Scorpion:** segure Block,

**Johnny Cage:** + LP

**Sub-Zero:** + HP

**Kung Lao:** + HK

**Jax:** + HK

**Mileena:** Segure HP por 2 segundos

**Kitana:** Aperte Block 3 vezes

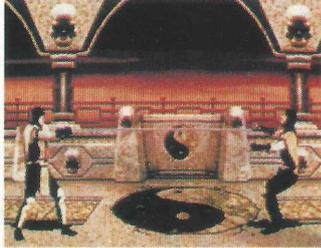
**Liu Kang:** + Block

**Reptile:** Segure Block, , solte Block + HP

Golpes especiais		Movimentos fatais		
Golpe	Seqüência	Movimento	Distância	Seqüência

### Scorpion

<b>Arpão</b> ← → + LP	<b>Fatality 1</b> 1 salto ↓ ↓ ↑ ↑ + HP
<b>Teleport</b> ↓ ↓ ↓ + HP (Air)	<b>Fatality 2</b> encostado Segure HP, → → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ solte HP
<b>Air Throw</b> Segure Block e pulse contra voadoras	<b>Friendship</b> livre ← ← ↓ + HK
<b>Take Down</b> ↓ ↓ ← + LK	<b>Babality</b> livre ↓ ↓ ↓ + HK
	<b>Pit</b> encostado ↓ ↓ ↓ ↓ + Block



### Reptile

<b>Invisibilidade</b> Segure Block, ↑ ↑ ↓ + HP	<b>Fatality</b> um salto ← ← ↓ + LP
<b>Acid Spit</b> → → + HP	<b>Friendship</b> livre → → ↓ + LK
<b>Energy Ball</b> ← ← + HP + LP	



### Sub-Zero

<b>Ground Ice</b> ↓ ↓ ← + LK	<b>Fatality 1</b> bem longe Segure LP, ← ← ↓ ↓ ↓ ↓, solte LP
<b>Freeze</b> ↓ ↓ ↓ + LP	<b>Fatality 2</b> encostado → → ↓ + HK (gelo). Depois → → ↓ ↓ ↓ ↓ + HP
<b>Rasteira</b> ← + Block, LP + LK	<b>Friendship</b> livre ← ← ↓ + HK + LK
	<b>Pit</b> encostado → → ↓ ↓ ↓ ↓ + HP



### Kitana

<b>Fan Toss</b> → → + HP + LP (Air)	<b>Fatality 1</b> encostado Block várias vezes, HK
<b>Fan Wale</b> ← ← + HP	<b>Fatality 2</b> encostado Segure LK, → → ↓ ↓ ↓ ↓, solte LK
<b>Air Sweep</b> → ↓ ↓ + HP	<b>Friendship</b> livre ↓ ↓ ↓ ↑ + LK
<b>Ball Attack</b> ← ← ↓ + HK	<b>Babality</b> livre ↓ ↓ ↓ + LK
	<b>Pit</b> encostado → → ↓ ↓ + HK



### Mileena

<b>Drop Kick</b> ← → + LK	<b>Fatality 1</b> encostado → → ↓ + LP
<b>Sai Shot</b> Segure HP e solte (Air)	<b>Fatality 2</b> encostado ↓ ↓ ↓ + HK
	<b>Friendship</b> livre ↓ ↓ ↓ ↑ + HK
	<b>Babality</b> livre ↓ ↓ ↓ + HK
	<b>Pit</b> encostado → → ↓ + LK



### Liu Kang

<b>Bike Kick</b> Segure LK por 3s	<b>Fatality 1</b> livre 360 no direcional, segure Block
<b>Up Fireball</b> → → + HP (Air)	<b>Fatality 2</b> encostado ↓ ↓ ← ← + HK
<b>Down Fireball</b> → → + LP	<b>Friendship</b> livre → → ↓ ↓ + LK
<b>Flying Kick</b> → → + HK	<b>Babality</b> livre → ↓ ↓ ↓ ↓ + LK
	<b>Pit</b> encostado ↓ ↓ ↓ + LP



**Golpes especiais**  
 Golpe | Seqüência

**Movimentos fatais**  
 Movimento | Distância | Seqüência

## Johnny Cage

**Shadow Kick** ← → + LK  
**Groin Punch** LP + Block  
**Fireball** ↓ ↘ → + LP  
**Uppercut** ← ↓ ← + HP

**Fatality 1** encostado ↓ ↓ → → + LP  
**Fatality 2** encostado → → ↓ → bem rápido  
**Friendship** livre ← ← ← + HK  
**Babality** livre → → ↓ + HK



## Kung Lao

**Spin Shield** Segure Block, ↑ → + LK  
**Teleport** ↓ ↑  
**Hat Toss 1** ← → ↑ + LP  
**Hat Toss 2** ← → ↓ + LP

**Fatality 1** 1 passo → → → + LK  
**Fatality 2** bem longe Segure LP, ← ← →, solte LP  
**Friendship** encostado ← ← ← → + HK  
**Babality** livre ← ← → → + HK  
**Pit** encostado → → → + HP



## Raiden

**Torpedo** ← → → (Air)  
**Raio** ↓ ↘ → + LP  
**Teleport** ↓ ↑  
**Terapia de Choque** Segure HP e solte perto do inimigo

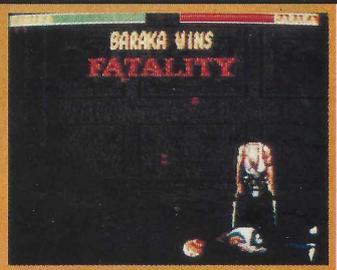
**Fatality** encostado Segure HP por 2s, solte  
**Friendship** livre ↓ ← → + HK  
**Babality** livre ↓ ↓ ↑ + HK  
**Pit** encostado ↑ ↑ + HP



## Baraka

**Spark Toss** ↓ ↘ ← + HP  
**Shredder** ← ← ← + LP

**Fatality 1** encostado ← → ↓ → + LP  
**Fatality 2** encostado ↑ ← ← → + HP  
**Friendship** livre Segure Block, ↑ ↑ → → + HK  
**Babality** livre ↑ ↑ → → + HK  
**Pit** encostado → → ↑ + HK



## Jax

**Wave Punch** ↓ ↘ ← + HK  
**Agarrão** → → + LP  
**Terremoto** Segure 5s HP + LP

**Fatality 1** encostado Block várias vezes, LP  
**Fatality 2** encostado Segure LP, → → →, solte LP  
**Friendship** livre Segure Block, ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ + LK



## Sheng Tsung

**Fireball** ← ← + HP  
**Multiball** ← → → → → + HP

**Fatality 1** 1 passo Segure HK por 3s, solte  
**Fatality 2** encostado Segure Block, ↑ ↓ ↑ + LK  
**Friendship** livre ← ← ↓ ← + HK  
**Babality** livre ← ← → ↓ + HK



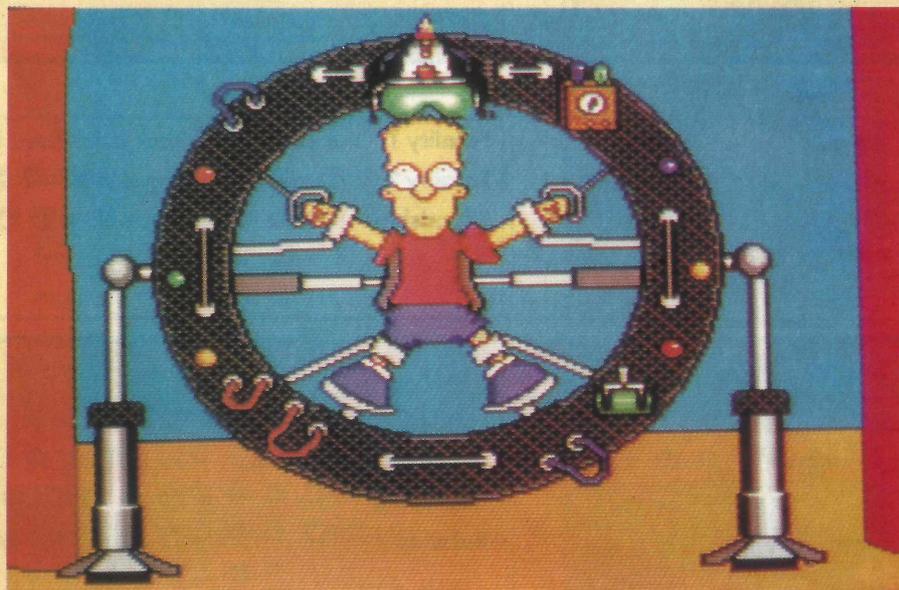
Bart está de volta ao SNES. E mais alopado que nunca...  
Se liga nas trapalhadas virtuais do pequeno pentelho!

# VIRTUAL BART

Este é o segundo cart com a família Simpsons para o SNES. O primeiro, Bart's Nightmare, um game super divertido com apenas 8 mega de memória, você conferiu na VG 19. Agora você poderá delirar novamente com as loucuras do endiabrado Bart, só que em grande estilo: afinal, o jogo está muito bom! Desta vez Bart se mete a cobaia de uma experiência em realidade virtual e não será moleza escapar desta! As fases são bem alopadas e parecidas com a do Bart's Nightmare, só que mais compridas. Os gráficos são animais, vai para o estilo de desenho animado. O impressionante mesmo é a qualidade das historinhas, D+! Loucura é o que não falta... O som é característico dos episódios da TV, com um estilo de música para cada fase. Aqui as vozes digitalizadas surpreendem pela quantidade, além de serem super engraçadas e bem trabalhadas. O fator diversão está à altura do game, com um detalhe: é imperdível para quem curte Os Simpsons.

## Virtual Bart

**TIPO:** Aventura  
**FABRICANTE:** Acclaim/Sculptured  
**MEMÓRIA:** 16 Megabits / **FASES:** 6 / **JOGADORES:** 1



Fotos: Daumer de Gêtil

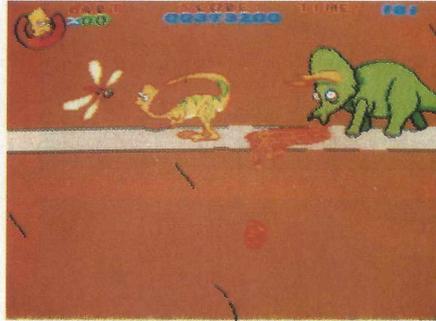
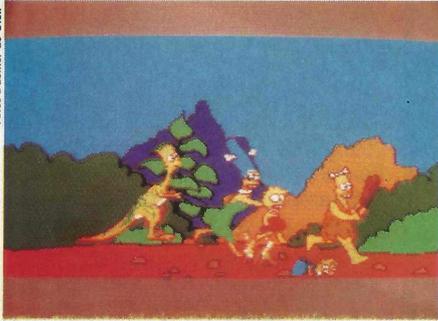
# T E N D O

## C O N H E Ç A A S F A S E S

Foto: Daumer de Guilf

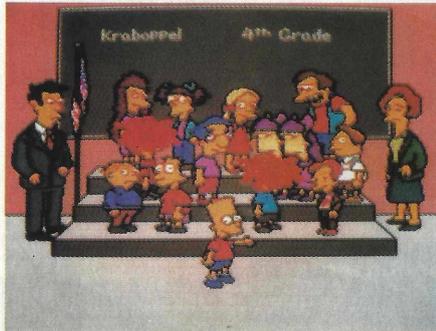
1

**Bart Dino:** aqui Bart terá que salvar sua família dos gigantesco dinossauros famintos! Abuse do ataque com a cauda, é o golpe mais eficiente.



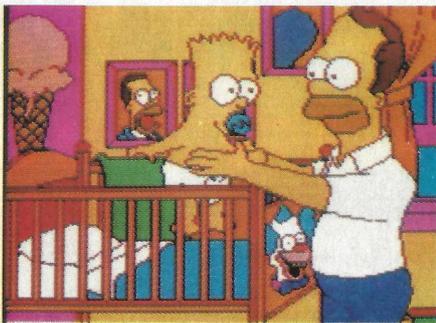
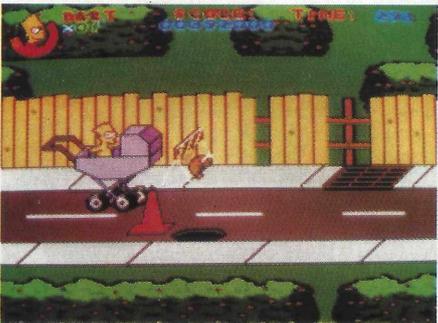
2

**Tomate:** é a fase mais engraçada do game. Bart terá que acertar seus colegas de classe com tomates! Mas cuidado: acertou o guarda já era...



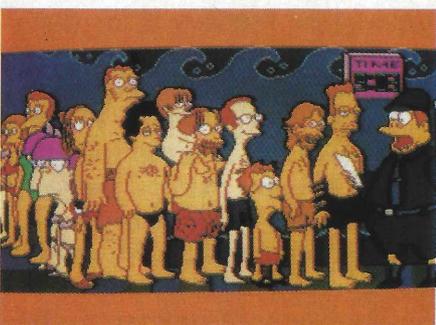
3

**Baby Bart:** você é um pequeno bebê que escapou pela janela do quarto para explorar a vizinhança. Ajude o pequeno Bart a voltar para casa.



4

**Tobogã:** está um calor infernal e você quer dar um mergulho na piscina. Mas terá que passar primeiro pelo tobogã! Fique esperto nas setinhas que indicam o caminho certo.



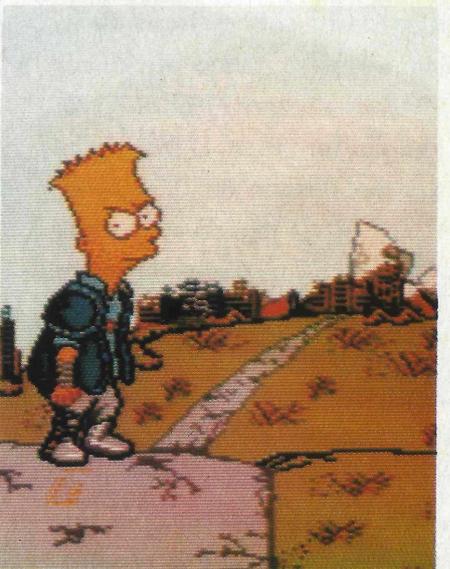
5

**Bart Pig:** sua missão é salvar seus amigos porquinhos a escaparem da terrível Krust's Pork Factory, uma fábrica de produtos de... carne de porco! Para eliminar os palhaços, pule sobre suas cabeças.



6

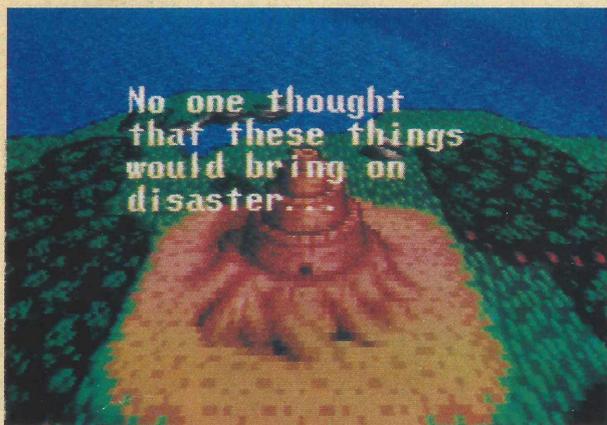
**Mad Bart Max:** após a terceira guerra mundial, Bart vira um rebelde que percorre as estradas do mundo com sua moto. Use os chutes (Botões L e R), são os melhores ataques para derrubar os inimigos.





Fotos: Danner de Gullit

A softhouse japonesa Enix, em toda sua história, sempre lançou ótimos games para o sistema Nintendo. Todos seus lançamentos inevitavelmente estão nos Top Ten dos melhores jogos. Criou também o mais famoso



dos RPGs: o inigualável "Dragon Quest", uma série de cinco games, com o sexto previsto para 95. Para quem não sabe, essa série é famosa por fazer com que os japoneses passem noites em gigantescas filas nas portas das lojas! Entre outros sucessos desta softhouse estão títulos de peso como ActRaiser (1991), SoulBlazer (1992), E.V.O. - Search for Eden (1993), que até virou desafio na VG, ActRaiser 2 (1993), jogo que virou capa da VG 34) e Papuwa (1994). Illusion Of Gaia promete: foi, depois de Donkey Kong Country, a grande sensação da 1994 Summer CES, feira de games e eletrônica em Chicago, EUA. E, para não perder o costume, VG mostra todos os detalhes deste incrível RPG.

## SoulBlazer Illusion of Gaia

TIPO: Action/RPG  
 FABRICANTE: Enix/Nintendo  
 MEMÓRIA: 16 Megabits  
 FASES: Indefinidas  
 JOGADORES: 1



## CONHEÇA AS FASES



Saindo da escola pelo teto, você descobre o Dark Space, uma dimensão que só você pode ver. É nesse lugar que você poderá gravar suas jogadas.



Depois da escola, o pico da galeria é no Seaside Cave. Vá para lá e troque umas idéias com o pessoal. Pistas podem surgir de qualquer papo furado.

## O GAME

Illusion of Gaia tem o mesmo estilo de Zelda. As principais características são excelente jogabilidade aliada com uma história envolvente. Mas o game impressiona também pelos gráficos, super variados, com um colorido rico e exuberante! Efeitos como zoom e rotação de cenários sobram, e as transparências de imagens dão um show à parte. O som é simplesmente divino, as músicas são sempre feitas com instrumentos suaves, e em algumas partes aparecem até

assobios. É demais!

Você é Tim, e um ano já se passou desde sua ida para a Torre de Babel com seu pai. Mas somente você retornou a salvo daquela expedição, outros membros do grupo se perderam e nunca mais foram achados, inclusive seu pai... É assim que a história do game começa, você na escola lembrando a antiga tragédia... Durante sua jornada, você receberá a ajuda de Gaia, a essência de toda vida. Que tal começar a aventura?

# T E N D O



Voltando para casa, no finalzinho do dia, você descobre que Karen, uma princesa refugiada, está escondida em sua casa. Mas logo os soldados a levam de volta para o castelo.



Você recebe em sua casa uma carta do Rei Edward, pai de Karen, pedindo o Cristal Ring, um anel que foi de seu pai. Antes de ir, aprenda com sua avó Lola uma canção mágica.



Chegando no castelo, primeiro vá visitar Karen. De quebra, delire com o gráfico!



Depois de ter recusado entregar o anel de seu pai, o Rei então te manda para a prisão. Fique frio: espere a ajuda de Shabby, o porquinho de Karen.

## Comandos

- Direcional:** controla Tim
- Botão A:** ataque/conversa
- Botão B:** usa o item/cancela
- Botão X:** abre menu
- Botão L ou R:** aciona a flauta
- Dois toques no direcional:** corre



Saindo da prisão, Tim terá que percorrer os esgotos para fugir do castelo. Aqui começa a parte de ação do game. Você deve destruir todos os inimigos do local para liberar as passagens. Caso você tenha dificuldade de encontrá-los, use o mapa: é só apertar Start.

# NETUNIA GAME

## MIAMI - FLÓRIDA



FORNECEMOS APARELHOS,  
CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.

TEMOS TODAS AS NOVIDADES  
EM GAME, VERIFIQUE!

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

# NETUNIA IMPORT.EXPORT.CORP.

LIGUE JÁ! Tel: (011) 67-2135 / 66-3318 - Tel/Fax: (011) 66-5618

King of Fighters reúne os personagens de Fatal Fury e Art of Fighting em um super game de luta

# THE KING OF FIGHTERS '94

Fotos Daumer de Giuli



## The King of Fighters '94

Tipo: Luta  
 Fabricante: SNK  
 Memória: 170 Megabits  
 Fases: 9  
 Jogadores: 2



King of Fighters '94 apavooooaaa! É bom mesmo. Os gráficos e os cenários são dez, tudo no estilo do Tung Fu Rue do Fatal Fury Special. Mas não é só. Os desenhos das personagens e magias estão mais realistas, e o Ryuenbu da Mai Shiranui (giro com fogo) e o especial do Terry Bogard são perfeitos! Em termos de som, tem de tudo, do funk ao heavy metal. Demais! Os efeitos sonoros são como o jogo, super explosivos. Também as vozes digitalizadas estão excelentes, destaque para o time do Art of Fighting.

Além de reunir vários personagens dos consagrados Fatal Fury e Art of Fighting, The King of Fighters introduz um novo sistema de combate: TBS - Team Battle System. As batalhas não são mais resolvidas com apenas um personagem, mas entre 8 times com três lutadores cada. Cada time representa um país - o Brasil está lá, claro! Resumindo, são 24 carinhas briguentos para você escolher. Haja opções. E golpes. Mas não fique assustado. VG preparou uma super relação dos golpes mais animais de cada fera. Agora, é só treinar e detonar.

**Onde jogar:**

Em São Paulo, SP: Family World Center, Shopping Ibirapuera, piso Campo Belo

**ITALIA**

Foto: Dauner de Gull



- |  |  |  |
|--|--|--|
| <b>ANDY BOGARD</b><br>Zanei-ken:<br>[←][→] + A ou C<br>Shoryu-Dan:<br>[↓][→][→] + A ou C<br>Kuha-Dan:<br>[←][→] + B ou D<br>Hisho-Ken:<br>[↓][←][←] + A ou C | <b>TERRY BOGARD</b><br>Burning Knuckle:<br>[↓][←][←] + A ou C<br>Power Wave:<br>[↓][→][→] + A ou C<br>Rising Tackle:<br>[↓][↑] + A ou C<br>Crack Shoot:<br>[↓][←][←][←] + B ou D | <b>JOE HIGASHI</b><br>Hurricane Upper:<br>[←][←][↓][↓][→] + A ou C<br>Slash Kick:<br>[←][→] + B ou D<br>Bakuretsu Ken:<br>A ou C repetidamente<br>Tiger Kick:<br>[↓][→][→][→] + B ou D |
|--|--|--|

**JAPÃO**



- |   |   |   |
|---|---|---|
| <b>BENIMARU NIKAIKO</b><br>Lightning Fist:<br>[→][↓][→] + A ou C<br>Shinku Katategoma:<br>[→][→][↓][←][←] + B ou D<br>Kiado Kick:<br>[↓][→][→] + B ou D | <b>KYO KUSANAGI</b><br>Yamibarai:<br>[↓][→][→] + A ou C<br>Oniyaki:<br>[←][↓][→] + A ou C<br>Oboroguruma:<br>[←][↓][←] + B ou D | <b>GORO DAIMON</b><br>Minelayer:<br>[→][↓][→] + A ou C<br>Super Ukemi:<br>[↓][←][←] + B ou D<br>Super Ohsotogari:<br>perto [→][←][↓][→] + D |
|---|---|---|

**CHINA**



- |  |  |   |
|--|--|---|
| <b>CHIN GENTSAI</b><br>Gourd Attack:<br>[↓][←][←] + A ou C<br>Oniyoizake:<br>[←][↓][←] + A ou C<br>Kutotsuken:<br>[←][←][↓][→][→] + B ou D | <b>ATENA ASAMIYA</b><br>Psycho Ball Attack:<br>[↓][←][←] + A ou C<br>Psycho Reflector:<br>[←][←][↓][→][→] + B ou D<br>Phoenix's Arrow:<br>[↓][←][←] + A ou C | <b>SIE KENSOU</b><br>Super Bullet Attack:<br>[↓][←][←] + A ou C<br>Dragon Uppercut:<br>[←][←][←] + B ou D<br>Dragon's Fang:<br>[←][←][↓][→][→] + A ou C |
|--|--|---|

**USA**



- |  |   |  |
|--|---|--|
| <b>LUCKY GLAUBER</b><br>Death Bound:<br>[→][↓][→] + A ou C<br>Lucky Vision:<br>[←][←][↓][→][→] + B ou D<br>Cyclone Break:<br>[↓][←][←][←] + B ou D | <b>HEAVY D</b><br>R.S.D:<br>[→][↓][→] + A ou C<br>Brast Upper:<br>[↓][→][→][→] + B ou D<br>Soul Flower:<br>[←][←][↓][→][→] + A ou C | <b>BRIAN BATTLER</b><br>Brian Tornado:<br>[→][↓][→] + A ou C<br>Hyper Tackle:<br>[→][←][↓][→][←] + A ou C<br>Screw Bodypress:<br>pulo [↓][→][→] + B ou D |
|--|---|--|

# ARCADE

## KOREA

Foto: Damer de Guili



### CHANG KOEHAN

Spinning IronBall:

A ou C repetidamente

Breaking IronBall:

← → + A ou C

### KIM KAP HWAN

Han Getsuzan:

↓ ↘ ← + B ou D

Hien Zan:

↓ ↑ + B ou D

Hisho Kyako:

pulo ↓ + B ou D

### CHOI BOUNGE

Hisho Kuretsuzan:

↓ ↑ + B ou D

Hurricane Cutter:

↓ ↑ + A ou C

Kaizen Hienzan:

← → + A ou C

## INGLATERRA



### MAI SHIRANUI

Kachosen:

↓ ↘ ↘ + A ou C

Ryuenbu:

↓ ↘ ↘ + A ou C

Shinobi Bazi:

← ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + B ou D

Musasabi Mai

↓ ↑ + C

### KING

Venom Strike:

↓ ↘ ↘ + B ou D

Tornado Kick:

← ↓ ↘ + B ou D

Moushukyaku:

↓ ↘ ↘ + B ou D

### YURI SAKAZAKI

Saiha:

↓ ↘ ↘ + A ou C

Rairoh Ken:

↓ ↘ ↘ + B ou D

Slipstream Slap:

perto → ↘ ↘ ↘ + A ou C

## BRASIL



### RALF

Vulcan Punch:

A ou C repetidamente

Guttering Attack:

← → + A ou C

Super Argentine Back

Breaker: perto

← ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + D

### JEIDERN

Moon Slasher:

↓ ↑ + A ou C

Cross Cutter:

← → + A ou C

Neck Rolling:

↓ ↑ + B ou D

### CLARK

Vulkan Punch:

A ou C repetidamente

Guttering Attack:

← → + A ou C

Super Argentine Back

Breaker: perto

← ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + D

## MÉXICO



### ROBERT GARCIA

Dragon Blast Punch:

↓ ↘ ↘ + A ou C

Lightning Legs

Knock out Kick: ↘ ↘ + B ou D

Ryuga:

→ ↘ ↘ ↘ + A ou C

### TAKUMA SAKAZAKI

Tiger Flame Punch:

↓ ↘ ↘ + A ou C

Lightening Legs

Knock out Kick: ↘ ↘ + B ou D

Shoran Kyaku: perto

→ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + B ou D

### RYOSAKAZAKI

Tiger Flame Punch:

↓ ↘ ↘ + A ou C

Lightning Legs

Knock Out Kick: ↘ ↘ + B ou D

Koho:

→ ↘ ↘ ↘ + A ou C



# PRES S



## SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO ARCADE - ESPECIAL AKUMA

Foto Doumer de Guiti



### ENFRENTA O LUTADOR SECRETO

A melhor maneira de encontrar Akuma, o lutador super fera que detona Bison implacavelmente na última luta, é a seguinte: escolha seu lutador e comece o jogo, em seguida entre "versus" com o mesmo adversário escolhido pela máquina. Detone seu oponente com golpes simples, nada de super combos, mas sem-

pre ganhe com "perfects". Faça isso até o Sagat, sua pontuação deverá estar em torno de 1.300.000. Logo que você entrar na tela do Bison, o Akuma deverá aparecer. Se não der certo, entre com o M.Bison no segundo controle e o derrote. Na próxima luta contra o Bison da máquina, o Akuma aparece!



### DETONE O AKUMA

Comece escolhendo a velocidade três, fica mais fácil de acertar os golpes. Outra dica fundamental é nunca soltar magias quando o Akuma estiver muito próximo, sua seqüência de voadora e rasteira é destruidora! Confira agora algumas táticas com os principais lutadores para detonar este maldito:



Ryu: a melhor tática é disputar magias de fogo, sempre de longe, não esqueça do super golpe. Quando você estiver encurralado use o Tatumaki aéreo para fugir.



T.Hawk: ter o domínio do "shoryuken" (frente, baixo, frente + soco) é fundamental, quando Akuma estiver perto detone o "pilão" (360 graus + soco).



Balrog: sempre deixe seus golpes carregados. Quando Akuma estiver pulando detone o gancho. Use o "fação" (baixo, cima + soco), útil para sair das apelações. Abuse do super golpe.

# ESCOLHA O AKUMA



Foto: Doumer de Góti

Para escolher este lutador é simples. Na tela de escolha dos personagens faça o seguinte: deixe o marcador dois segundos no Ryu, em seguida dois segundos no T.Hawk, e assim sucessivamente, com Guile, Cammy e Ryu novamente. Então aperte Start e na seqüência os três botões de soco simultaneamente.



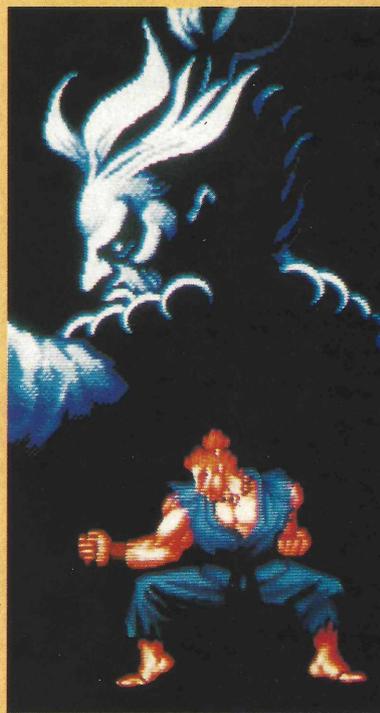
Vega: Sua base de jogo está no super golpe, arrasa "apenas" com a metade da energia do adversário! Contra ataques aéreos use o "facão" (diagonal inferior para trás, frente + soco)



Guile e DeeJay: fique abaixado dando chutes médios, logo o Akuma irá pular, então detone o "facão" (baixo, cima + chute). O controle do super golpe é fundamental!



Blanka: é o mais fácil para vencer Akuma. Fique atacando somente com a "bolinha" (trás, frente + soco). Detone o super golpe quando estiver carregado, em pouco tempo o apelão já era!





# Prince Of Persia 2

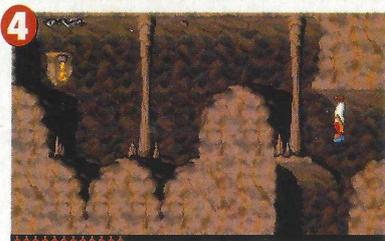
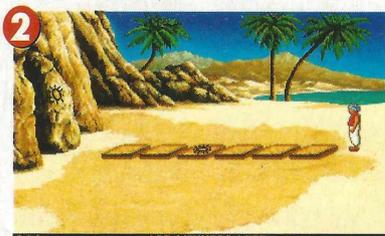
(IBM-PC)



**Modo MAKINIT:** Depois do sucesso de Prince of Persia, a Broderbund rapidinho lançou uma nova versão, bem mais sofisticada, com gráficos VGA 256 cores e - claro - bem mais difícil. Exatamente por isso, Prince of Persia 2 foi o PC game mais solicitado pelos leitores aflitos. Tudo bem, aqui vai um pacotão bem legal de dicas e truques para acabar de vez com qualquer problema! Quando rodar o jogo, digite a palavra MAKINIT logo após o comando PRINCE. Assim:

C:\PRINCE2>PRINCE MAKINIT [ENTER]

O game roda normalmente, como se nada tivesse acontecido. Só que aconteceu... Agora, com alguns comandos de teclado, você pode superar seus problemas com muita facilidade. Veja só:



**foto - 1**

**K:** Cansou de lutar? Tudo bem, assim você elimina o inimigo sem esforço. Baba, não?

**foto 2**

**SHIFT-+:** aumenta o tempo disponível para a missão

**foto 3**

**SHIFT-T:** aumenta a quantidade de potes de energia, enchendo os que eventualmente estiverem vazios...

**foto 4**

**SHIFT-I:** Se você tomar a poção que inverte a imagem, tudo bem: com esse comando, você pode inverter ou desinverter a imagem à vontade.

**fotos 5 e 6**

**SHIFT-B:** E se, por acaso, a tela escurecer, basta usar esse comando: tudo volta ao normal!

**foto 7**

**SHIFT-W:** Poção antigravitacional. Pode pular de qualquer altura, sem problema...

**ALT-N:** Com esse comando, você passa para a fase seguinte.

## OUTROS COMANDOS

Esses comandos funcionam com o game no modo normal ou no modo Makinit:

<b>ALT-O:</b>	Permite configurar placa de som e outras opções
<b>ALT-Q:</b>	Volta ao DOS
<b>ALT-R:</b>	Volta ao início
<b>ALT-A:</b>	Volta ao início da fase
<b>ALT-J:</b>	Habilita joystick

<b>ALT-K:</b>	Habilita teclado
<b>ALT-H:</b>	Mostra recordes
<b>ALT-espaço:</b>	Mostra tempo restante
<b>ALT-S:</b>	Liga / desliga som
<b>ALT-G:</b>	Salva o game
<b>ALT-L:</b>	Carrega jogo salvo



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



PRO



DYNACOM

é fera.

SENSACIONAIS OFERTAS!



milmar



JOYSTICK BOLA LUDCEL - ATARI



DYNALF FONTES

- Atari
- S Nes
- Master
- Phanton
- Game Gear
- Master Compact



RE VENDAS 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



# NiNGuÉM É CaMPEãO POR AcASO



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 - EL DORADO - ELIPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPING - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL VOLUNTARIOS - 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.TOY - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANÇA - REDE BARATEIROX - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VIDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - AUDIO SERVICE - BRIN - COM - COML IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO DO BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL TAKEI - EL CODO - EL MARCOO - EL SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J'CS - J'JC - J'V VIDEO - KNIPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZZI - MARCELO DEGANI - MASTER VIDEO - TECH VIDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPAZIO - SAPOEMBA - LONGINES - PATRIARCA - PAULO NAGAL - POWER CONVERSION - REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINBU 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 BRALEIRO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - ELETROFIL - G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S. NAGAFUTTI - MÁRIO TADAOSHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP SUZANO - REL.DIGITAL - REL. RUBI - S DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA MAKASHIMA - CARREFOUR - FERNANDES BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR. TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - EL DORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMAO'S 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 - MÁRIO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGOS - SUSA - TELERIO - MAKRO - MNAS GERAIS - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ITALIA - DISKOTECA - EL FUTURO - EL MUSICAL - EL SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUDOS - HOT SOM - KIKÁ COLORIDA - LÍDER SOM - LOJA DO TÁTAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ESPÍRITO SANTO - CITRON - EL GORZA - EL MONTE FUJI - EL RANGEL - EL YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - PARANÁ - ALDO - ÁUDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA - SHEVA MUSICAL - SANTA CATARINA - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDIET - RIO GRANDE DO SUL - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG-ROGATEE - FIDELLE FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J.H.SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - GOIÁS - ARTIANA - 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 - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - CEARÁ - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL - KING JÓIAS - LOJAS PARAISO - GRUPO SHOCK - BAHIA - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - PERNAMBUCO - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML - SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL.MANCHETE - EL YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R.W.B. - SANSUEY - VISOM - PARÁ - CONVERT - F.PIO - H.VERISSIMO - CRISTAL - NILPEX - J.M.L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T.L.Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VIDEO CLUB DO PARÁ - MATO GROSSO DO SUL - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - ALAGOAS - GRUPO SHOCK - MARANHÃO - ZONA FRANCA.

IMAGE