

Video Game news


SIGLA
EDITORA

SUPER ESTRATÉGIA

THE GREAT

CIRCUS MYSTERY

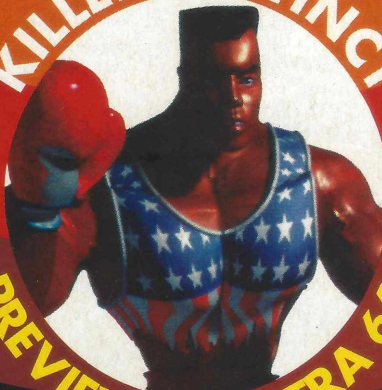
Starring Mickey & Minnie

SONIC & KNUCKLES



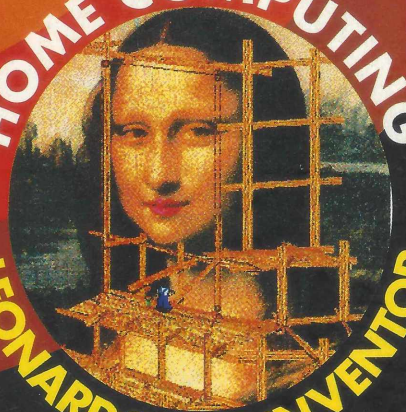
DEBULHADÍSSIMO!

KILLER INSTINCT



PREVIEW DO ULTRA 64

HOME COMPUTING



LEONARDO THE INVENTOR

O ÚNICO PORTÁTIL

Agora você pode jogar Game



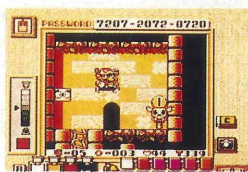
GAME BOY

COM TELA GRANDE.

oy em cores no seu Super Nes.

Game Boy no telão da sua TV.

Chegou o maior barato da sua TV. Super Game Boy é um



acessório genial e obrigatório para quem é fissurado por desafios. Basta colocar o game no acessório

e conectar no Super Nes para ver o que é

desenvolvido para Super Game Boy.



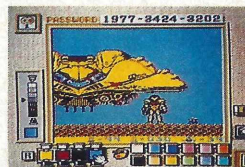
adrenalina de verdade. Imagine seus games favoritos de Game Boy na telona da sua TV, em cores escolhidas por você mesmo.

Mais games por menos grana.

Jogando com ele, você multiplica sua lista de games para Super Nes, que inclui ainda o incrível lançamento de Donkey Kong, o primeiro game especialmente

Então escolha logo a cor e detone o start.

As cores que você queria no seu Game Boy.



Mas não se arrisque a colocar o vermelho. Donkey Kong odeia vermelho. Ou você quer vê-lo nervoso?



THE Best
play Here

Super
GAME BOY
ACCESSÓRIOS

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
Jô Elias
Luana Pavani Bertaco (Redação)
Sylvio Deutsch
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

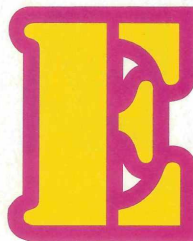
Gerente Contábil Qsny Luttenschlager S. Serra

VIDEOGAME, com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Elctroliber, 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 !



ste mês foi um arraso. O "po-bre" Eduardo está até com a mão doendo... Também, não é para menos: nesta edição, tem Microcosm, do 3DO, Brutal, do

Sega CD... Mas o quente mesmo está nas estratégias sensacionais de Sonic & Knuckles (Mega) e Mickey & Minie: The Great Circus Mistery (SNES). Os dois estão aí, inteirinhos, fase por fase, encrenca por encrenca - são mais de 60 fotos, só nesses dois supersucessos!

Quem gosta de novidades pode começar a babar: é que já saíram as primeiras imagens do sensacional Killer Instinct, que inicialmente será lançado em arcade, mas que chegará também para o Ultra-64, superconsole que a Nintendo está preparando. Os lutadores já estão definidos, e já tem até alguns cenários... Confira a excelente qualidade gráfica deste *preview* de arrepiar...

Também tem novidades para a galera dos computadores. Agora, o Home Computing está reunido, no final da revista, em um encarte especial. Mas tá tudo lá: os novos programas em CD ou disquetes, o Kid's Point, o Leonardo da Vinci (que CD fantástico, galera!), e os games. Outpost chega detonando, mas tem também Doom 2 e - Finalmente! - a pista de Indianapolis para o IndyCar Racing. Agora, é só delirar com a sua VideoGame!

M Á R I O F I T T I P A L D I

Bits

- 6 Neo Geo CD
- 7 Campeonato Mundial Sonic & Knuckles

Media Shopping

- 8 Joysticks e Controlpads

Multimídia

- 10 3DO: Microcosm
- 12 Sega CD: Brutal

Super Nintendo

- 14 Mickey & Minie:
The Great Circus Mistry -
estratégia completa
- 18 Samurai Spirits

Mega Drive

- 22 Sonic & Knuckles: estratégia
completa
- 25 Turma da Mônica no Castelo
do Dragão

Arcade

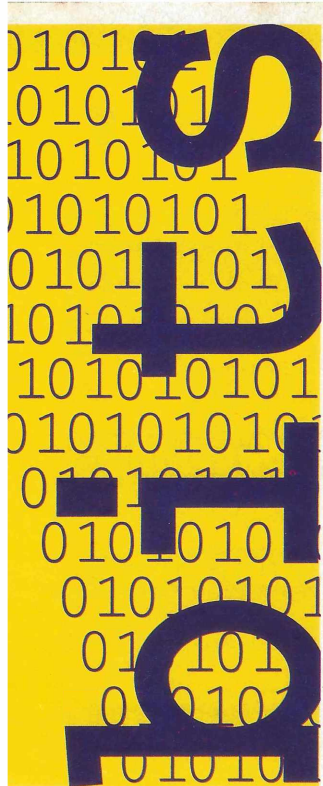
- 26 Killer Instinct - preview
- 28 Daytona Racing

Press F1

- 30 Dicas, dicas, dicas...

Home Computing

- 35 Hard & Soft
- 36 Leonardo The Inventor
- 38 Aurélio Eletrônico,
CDs do Who e John Lennon
- 40 Outpost
- 42 Indianapolis 500 Expansion
Pack
- 44 Doom 2: Hell on Earth
- 46 Unplugged: Mulheres
Machonas Armadas
Até Os Dentes



Chegou o Neo Geo CD

Se você é daqueles que gastam milhares de fichas em arcades Neo Geo, uma ótima surpresa: agora você pode levar o Neo Geo para casa em versão CD. É isso aí, a SNK Corporation acaba de lançar o Neo Geo CD. O novo console reúne todas as características técnicas do já conhecido Neo Geo de 16 bits, e traz um leitor de CD-ROM incorporado, abandonando o sistema de cartuchos. As vantagens: como os games tradicionais do Neo Geo possuem muita memória, o preço do cartucho chega a ser proibitivo - os mais baratos ultrapassam os US\$ 120. Com os jogos gravados em CD, o problema desaparece - e o bolso agradece! Em um único CD pode-se gravar os mesmos jogos dos arcades, que já são baseados em tecnologia digital. E o preço cai para cerca de US\$ 60.

O Neo Geo CD tem 56 Megabits de memória RAM expansíveis, 512 Kbits de memória de processamento de vídeo e pode exibir 64 mil cores na tela. Tudo isso quer dizer gráficos super detalhados, aliados à música com qualidade de CD e efeitos sonoros de arrasar.



Outra mudança significativa: o tradicional - e grande - controle tipo arcade foi substituído por um controlpad de formato anatômico, quatro botões e direcional deslizante para maior agilidade em games de luta. A conexão à TV pode ser feita por RF (cabo de antena), entrada AV, entrada SVHS (Super VHS) e RGB. Para uso em TVs no Brasil que não dispõem da opção NTSC, é necessário o uso de um transcoder exter-

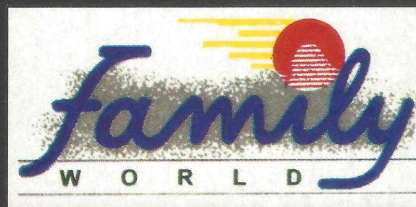
no para converter o sinal de vídeo para PAL-M.

Por enquanto, os títulos disponíveis são os sucessos do arcade, como Samurai Shodown, a série Fatal Fury, Super Sidekicks, Art of Fighting e outros, que agora chegam em versão CD-ROM, com melhor definição de som. A SNK promete para breve os games Aero Fighters 2, Agressors of Dark Kombat, The King of Fighters '94 e Samurai Shodown 2.

Transcoder para 3DO

Os que ficaram loucos com umas das maiores novidades do ano em videogame, o interativo 3-DO, ficarão mais contentes ainda em saber que já existe um transcodificador para este aparelho, que roda CDs com máxima resolução. O Transcoder, comercializado pela Tecnofax, muda a chave de NTSC, sistema americano e japonês, para o PAL-M, utilizado por aqui, deixando os jogos na cor original. O preço da placa é de R\$ 45,00, mais R\$ 20,00 pela instalação na Tecnofax, que dura cerca de duas horas e tem garantia de um ano. A loja fica na rua Santa Efigênia, 295, 1º andar, cj 114/115, CEP: 01207-000, São Paulo, SP. Quem não mora em Sampa pode ligar para (011) 222-1471, e acertar uma ordem de pagamento e posterior entrega via Sedex.

Campeonato em Sampa



Quem curte King of Fighters '94 e acha que não tem para ninguém, pode provar sua habilidade no I Campeonato King Of Fighters '94, que vai rolar no Family World do Shopping Ibirapuera, piso Moema, a partir de 26 de novembro.

O campeonato terá quatro etapas classificatórias, que rolam nos dias 26 de novembro, 3, 10 e 17 de dezembro. Os oito melhores de cada etapa vão à final, no dia 8 de dezembro. As inscrições podem ser feitas no Family World durante as semanas que antecedem as eliminatórias, limitadas a 200 participantes por eliminatória. Fique ligado: o campeão leva para casa um arcade Neo Geo!

I Campeonato Mundial Sega - Sonic & Knuckles

Realizado em São Francisco, EUA, a competição teve um representante "brazuca". Veja como foi!

J Ô E L I A S , D O S S T A T E S

Já pensou ir para São Francisco, nos Estados Unidos, com tudo pago, para representar o Brasil no primeiro campeonato mundial de games da Sega? E ainda concorrer à nada modesta quantia de US\$ 25 mil? Foi o que aconteceu com o paulistano Luciano de Souza, 19, que havia derrotado 400 concorrentes na etapa brasileira. Pena que, naquele domingo da final, dia 9 de outubro, a sorte não estava do seu lado. A pequena fortuna — pelo menos para um jogador de games — foi parar no bolso do americano de origem chinesa Christopher Tang, de São Francisco.

O campeonato aconteceu na ilha de Alcatraz, no famoso ex-presídio que já abrigou o maior gângster de todos os tempos, Al Capone. Os 25 jogadores que estavam na briga experimentaram o então inédito Sonic & Knuckles, a quarta aventura com o mascote da Sega, lançada mundialmente no dia 18 de outubro. O evento foi ao ar na MTV americana, no dia 17.

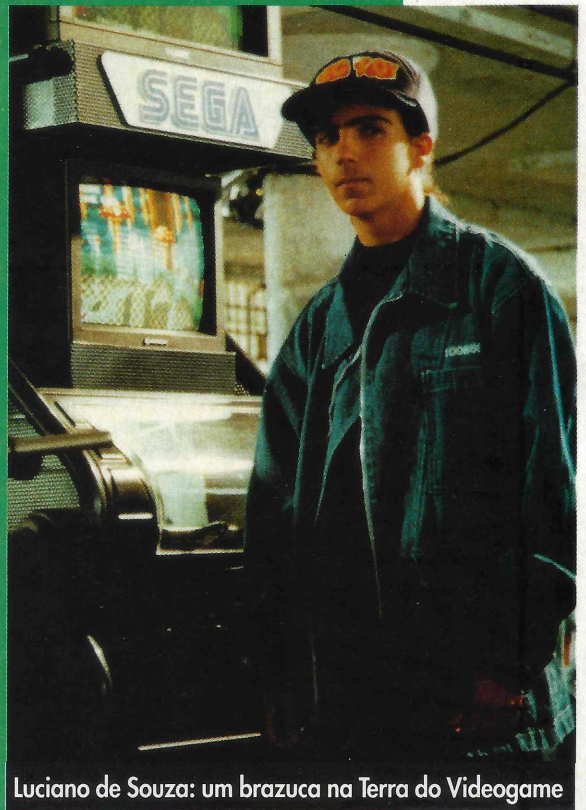
Luciano ficou por conta da sorte também por culpa do critério escolhido para a classificação dos pontos. Em vez da somatória de pontos durante os três minutos em que durava a partida, a Sega optou pelo número de argolas que ele poderia coletar. Ou seja, uma pequena vacilada e as argolinhas iam literalmente para o espaço. Foi o que aconteceu com Luciano, que resolveu detonar um inimigo

para conseguir o escudo de invencibilidade e acabou perdendo tudo. O garoto foi agressivo, partiu para as cabeças. Por conta disso não conseguiu se classificar na semi-final, disputada pelos dez jogadores com maior número de argolas.

Mas, segundo ele, valeu assim mesmo. "Foi uma experiência super legal. Agora é treinar mais para voltar no ano que vem", afirmou. Luciano é de família classe média baixa e nunca tinha viajado para o exterior. Ele faz parte da equipe Arcade, patrocinada pela locadora de mesmo nome, no Tucuruvi, e já ficou em segundo lugar em um campeonato da Capcom.



Christopher Tang, americano de origem chinesa: no bolso, US\$ 25 mil



Luciano de Souza: um brazuca na Terra do Videogame

Curiosamente, ele não era o único brasileiro a disputar Sonic & Knuckles. Junto aos 20 americanos (sendo que cinco foram selecionados através de ligação para um número 800; uma moleza), dois canadenses, um japonês, havia outro brazuca, Paulo Emminger, de 15 anos. Só que Paulo estava em Alcatraz representando a Alemanha. Ele é filho de alemão, mora há quatro anos em Hamburgo e já está falando português com dificuldade.

O jogador mais velho do torneio era do Japão e tinha 25 anos. O mais novo, com 10 anos mas aparentando 7 pela estatura, representava a cidade de Miami. Junto com a garotada, havia duas garotas, uma de 12 e outra de 13 anos — que conseguiu ficar entre os dez semi-finalistas, mostrando afinal que o sexo frágil não está para brincadeiras, principalmente quando o que está em jogo são 25 mil dólares.

CONTROLES

Não adianta nada ter um jogo legal sem um controle adequado. Aqui estão algumas opções de joysticks e controlpads, os mais recentes do mercado. Direcione sua escolha.



Suncom G-Force (PC)
 Tipo manche de avião, Gatilho, quatro botões (dois para cada mão), acelerador
 R\$ 135,00



Dynacom Aquapad
 (MegaVision, Mega Drive e Genesis)
 Auto-fire (tiro contínuo), turbo, Slow Motion, Super Slow Motion, Mini-manche removível (tipo arcade)
 R\$ 25,00

Playtronic NES Advantage
 (NES 8 bits)
 Turbo, Slow Motion
 R\$ 40,00



Playtronic NES Max
 (NES 8 bits)
 Turbo Power, Direcional deslizante, gira a 360°
 R\$ 18,00



Chips do Brasil

SuperPro *

SNES e Super Famicom

Turbo com 2

velocidades

Slow-motion

R\$ 15,00

* a linha oferece controlpads também para os demais sistemas



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

CH Products

FlightStick Pro

(PC, MacIntosh ou 3DO)

Tipo manche, indicado para simuladores, jogos de nave e corrida
Gatilho, três botões, quatro posições na tela
Vem com drivers para simuladores de vôo Microsoft. Compatível com a série X-Wing, TIE Fighter e Rebel Assault, da LucasArts
R\$ 139,00



CH Products

Virtual Pilot (PC)

Tipo manche de avião, também serve como direção para carros
Dois botões
Acelerador
R\$ 148,00



Todos os controles podem ser encontrados em magazines e lojas especializadas. Estes preços são sugeridos pelos revendedores, portanto pesquise bem antes de abrir a carteira.



3DO - Microcosm

Tipo: Nave-Aventura / Fabricante: Psygnosis
Memória: Não divulgada / Fases: 6 / Jogadores: 1



Tela de Options:
níveis e passwords

Depois da incrível versão para o Sega CD, Microcosm chega agora apavorando para o 3DO. Estamos no planeta Bador, no ano de 2051.

Duas empresas rivais, a Cybertech e a Axyon, estão travando uma terrível guerra. E sua missão é destruir um

componente eletrônico que controla o cérebro do presidente da Cybertech,

a empresa rival. Microcosm simula com perfeição uma viagem ao interior do corpo humano, com ótimos gráficos e som adequado. Você está miniaturizado a bordo de uma nave que

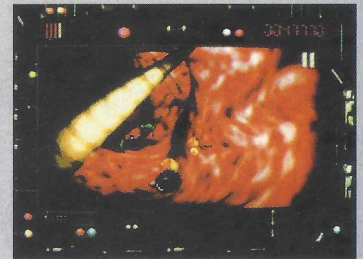
vai explorar o interior do corpo do presidente da empresa inimiga. Além

de gráficos chocantes, o game reserva animações espetaculares e efeitos sonoros que mais parecem de cinema. Por tudo isso, Microcosm é imperdível. Conheça um pouco do game!

Conheça um pouco do game!

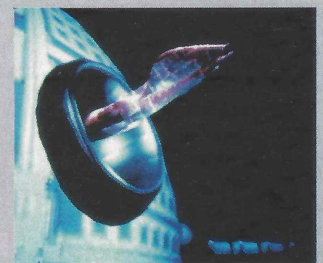
O GAME!

Já dentro do corpo, sua missão é se livrar de eventuais vírus e também anti-corpos que atacam sua nave. Sem dúvida, uma idéia no mínimo interessante para um game de nave, não?

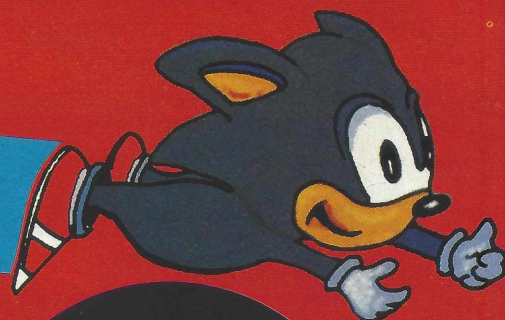


ANIMAÇÕES ANIMAIS!

É nas cenas animadas que o 3DO pode mostrar todo o seu potencial. As cenas são simplesmente chocantes. Dá só uma sacada na seqüência da nave entrando no corpo do presidente!



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



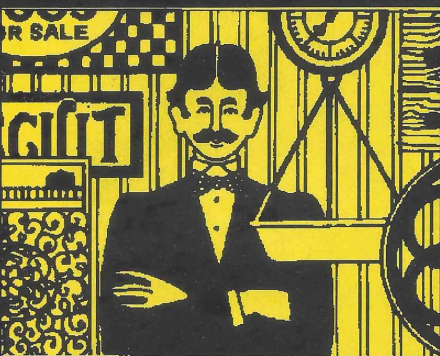
Innovative Ways



TECTOY

Nintendo
PLAYTRONIC

abril vídeo



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.

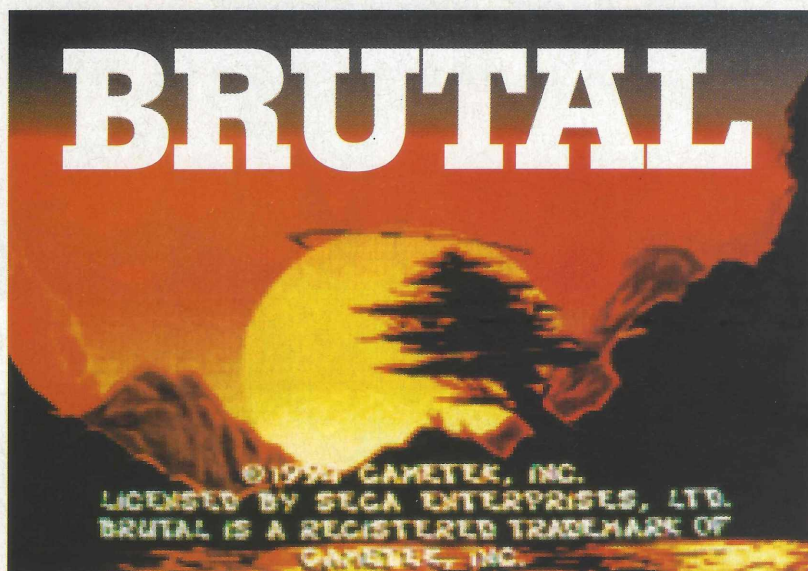
Na próxima compra de videogames Tectoy (Sega) ou Playtronic (Nintendo) ou fitas de vídeo da Abril (Disney), consulte o Armazém. Você vai descobrir uma nova maneira de fazer negócios bons como antigamente.

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

Brutal reúne bichos lutadores em um game de luta animal, no melhor estilo "street"



Os mais temidos lutadores foram convidados a testarem suas habilidades num grande torneio. O local da disputa é uma ilha, mais precisamente no castelo de Dali Llama, um grande guerreiro, e último desafiante. O game tem o mesmo estilo de Street Fighter, mas com bichos lutadores em vez de marmanjos brigões. Esquisito? Que nada; o jogo é mesmo animal!

Há várias historinhas animadas, todas em full-motion e de tela inteira. Os gráficos são muito bons, assim como os cenários, cheio de detalhes e bem coloridos. O som destrói! É uma mistura de música oriental, meio *Mortal Kombat*, ao melhor estilo dance-tecnô music. Com um dos melhores esquemas de luta entre os games do gênero, Brutal: Paws of Fury se destaca pela jogabilidade. O encaixe de golpes é bem feito, extinguindo que você conte com sua astúcia: não adianta sair detonando chutes e socos, pois um contra-golpe pode ser fatal.

Você começa como um faixa branca. Durante as disputas, vai aprendendo novos golpes e aumentando a graduação. São sete golpes para cada lutador. Mas atenção: para se tornar um Master, dotado de todos os golpes, você terá que disputar o torneio várias vezes, o que dá a impressão de o game não ter fim. Brutalmente furioso. Ou furiosamente brutal? Você decide!

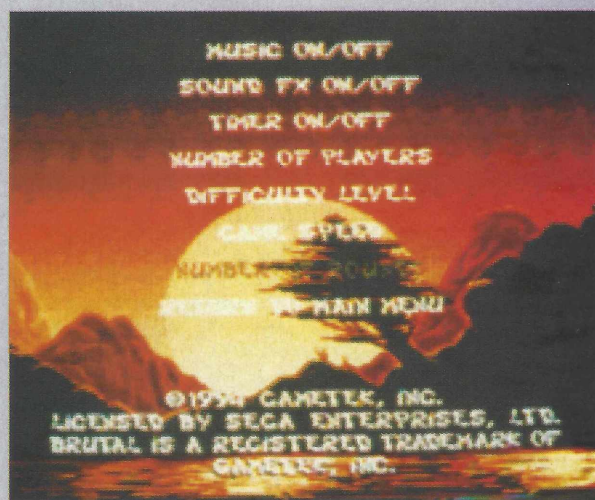
Brutal Paws of Fury

Tipo: Luta / Fabricante: Game Tek /
Fases: 10 / Jogadores: 2



Options

Aqui, você pode alterar música, efeitos sonoros, tempo de jogo e número de jogadores. Também pode escolher a velocidade do game e aumentar sua dificuldade. Essa última opção é dez! O grau de dificuldade é determinado pelas faixas, na sequência real da luta: branca, azul, amarela... até a preta. A seguir vêm os Dans, do primeiro ao sexto. São 14 níveis, um mais difícil que o outro.



Ultra tip

Para jogar com o Karate Croac, um dos chefes do final, digite na tela título esta sequência:

↑ ↓ , A, B, C, C, B, A, ↓ ↑ e Start

Fun Room

Dividida em dois itens: *Brutal Band* e *Out Takes*. Na primeira é possível escutar todas as músicas do game, tocadas pela banda. São 14 temas, entre os quais se destaca "Dragon's Breath", "Tokio Ghetto" e "Shao-Lin". *Out Takes* refere-se a cenas de animação que não estão na sequência normal do game. Algumas são bem engraçadas, outras mostram como os personagens foram desenhados. No final, aparece o *Team Brutal*, uma foto dos programadores do CD.



OS PERSONAGENS
Você pode escolher entre oito lutadores. Preste atenção na ficha de identificação, que fornece o nome dos melhores golpes de cada personagem, a velocidade de guerrilheiro e força.



Escolha entre dez cenários, com destaque para o "Aboard The Bones"



A melhor tática para derrotar os adversários é utilizar voadoras fortes, que os derrubam e tiram bastante energia dos animais



Assim que seu lutador evoluir e aprender um golpe novo, fique ligado no comando que aparece na tela!

BY FOXY ROXY			
ATTACKS	###	BLOWS	###
PUNCHES	000	HEAD	031
KICKS	020	BODY	000
THROWS	000	LEG	000
BLOCKS	000	MIGHTY	051
OTHER	000	AVERAGE	000
ACCURACY	064	YEAR	000

CHT BK HUMILIATED TAI USING EXPERTLY AIM

ATTACKS	###	BLOWS	###
PUNCHES	012	HEAD	002
KICKS	021	BODY	000
THROWS	000	LEG	000
BLOCKS	021	MIGHTY	002
OTHER	003	AVERAGE	001
ACCURACY	016	YEAR	002

TAI CHEETA

Confira no final de cada luta sua performance: números de chutes, socos, golpes que você levou, porcentagem de acerto e muito mais!



Dê uma olhada também no que aconteceu com o adversário, caso você ganhe dele, é claro!



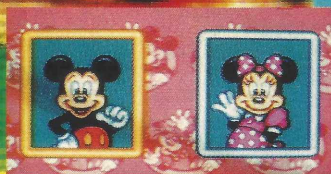
S U P E R N I N N

Mickey e Minnie agora estão juntos contra o Bafo de Onça. Confira a estratégia completa!

THE GREAT CIRCUS MYSTERY Starring Mickey & Minnie

Você já conferiu o super preview deste fantástico game na VG 42. Agora, é hora de conferir todas as fases, pegar todos os passwords, descobrir o esconderijo dos corações e ainda detonar todos os chefes! É mole ou quer mais? Arrase com Mickey ou Minnie nesta superestratégia que VG preparou para você!

Escolha:
Mickey ou Minnie



1 The Haunted Circus



Não esqueça de pegar as duas vidas que estão abaixo da plataforma, dentro d'água.



Procure ficar bem próximo. Quando ele ameaçar atirar as tochas, pule imediatamente sobre sua cabeça. Após 10 golpes, o mestre já era!



Destrua todas as pedras e aumente seu life pegando o coração grande.



Antes, destrua todas as bolinhas que protegem o rosto do leão com o aspirador. Então, parta para o ataque, pulando sobre sua cabeça.

The Great Circus Mystery - Starring Mickey & Minnie

Tipo: Aventura / Fabricante: Capcom /
Memória: 12 Megabits / Fases: 6 / Jogadores: 2



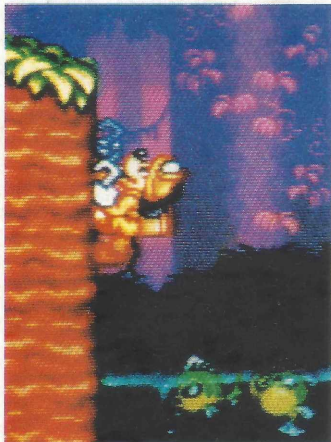
Todos os Passwords

- 2 - Pluto/Donald/Mickey/Pateta
- 3 - Pateta/Donald/Mickey/Minnie
- 4 - Donald/Pateta/Pluto/Mickey
- 5 - Minnie/Mickey/Donald/Pateta
- 6 - Mickey/Pateta/Donald/Minnie

Comandos

- Direcional: movimentos de Mickey / Minnie
Botão Y: ataque/segura o inimigo
Botão B: pulo
Botão R: seleciona as roupas
Botão A: troca de roupas

2 The Jungle



Com a roupa de alpinista dá para escalar paredes, escorregar em cipós, pendurar-se em galhos ou em pequenas pedras.



Desvie dos ataques das tartarugas gigantes, pendurando-se em uma das pedras que estão no centro da tela. Quando o boss sair da água, pule em sua cabeça.



Fique esperto quanto às duas vidas. Elas estão na superfície da água, na parede de pedras. Veja.



Para chegar nesta porta, use o gancho de alpinista. Aqui, você encontra um coração para aumentar o life.



Puxe a grande pedra com o aspirador para subir nesta plataforma. Agora, é só pular e escalar com a roupa de alpinista. Lá em cima tem uma vida!



Nesta porta você encontra a General Store, uma pequena loja que vende itens importantes. Economize para conseguir comprá-los.



A melhor tática contra o gorilão é a rapidez. Sempre que ele bobear, pule sobre sua cabeça. Use também as nozes que cairão da árvore: elas causam grandes estragos.

3 The Haunted House

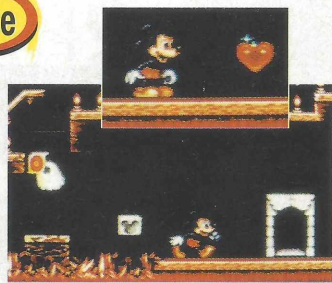


Use a roupa de cowboy para acertar a mira na testa dos fantasmas. Acertando, você ganha itens para recuperar energia.



Fique nos cantos afitando com o cavalo. Para fugir dos livros voadores, pule sobre eles ou atire.

Use a roupa de cowboy. Espere no meio da tela de olho nos foguinhos azuis. Quando o fantasma aparecer, atire com o cavalo.



Entre na porta debaixo da escada. Você ganha mais um coração.



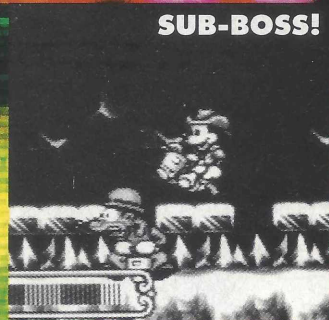
Para iluminar o caminho, use a roupa de alpinista. É possível girar a sala se pendurando nos lustres.



4 The Caves



Quando a água começar a subir, transforme-se no Mickey original e detone as paredes que estiverem no caminho.



Escolha: detone a toupeira com os tiros do cavalo ou simplesmente pule sobre sua cabeça. Fique ligado com os blocos que caem do teto.



Fique ligado: mais um coração!



Nesta caverna, mais uma vida!

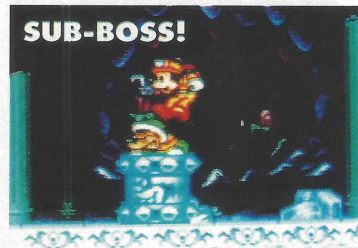


Fique pulando e atirando sempre com o cavalo. Você automaticamente acerta a cabeça dele e detona os bichos que atacam por terra. Fácil!

5 The Frozen Plains



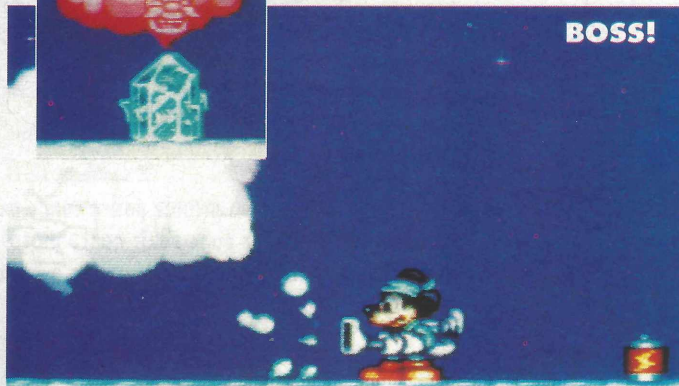
Não se esqueça da General Store! Dá para comprar corações para aumentar o *life*, por 200 golds cada. Aqui está a entrada!



Cuidado com ele, sua principal arma é a velocidade. Fique pulando no centro da tela. Quando a água começar a subir é hora de acertar o cara com tiros. Capriche na pontaria!



Para não perder energia por falta de ar, encoste nas bolhas para respirar.



BOSS!

O chefe aqui é uma nuvem. E, para acabar com ele, nada melhor que o aspirador. Mas seja rápido, senão ele volta a crescer. Se Mickey encostar na nuvem, entra numa fria... Para descongelar, é só mover o direcional para os lados, rapidinho.



6 The Baron's Castle



Evite os reflexos no espelho: você pode levar um susto!



Neste castelo, mais bosses para enfrentar. A dica: use o cavalo e detone tiros!



Suba nas pedras onde apontam as flechas: elas começam a andar no sentido indicado. Aproveite para chegar na caverna e faturar um coração e uma vida.



1 - Para acertar Baron Pete - o Bafo, quem mais? -, primeiro acerte seu capacete. Cuidado com os ataques de raio: fique o mais longe possível. Quando o maldito abaixar os braços, é a sua vez: detone nos tiros!



2 - Baron Red Dragon, ou Bafo Dragão, é bico! Basta ficar no canto da tela atirando com o cavalo. E, quando o fogo se aproximar, é só pular para desviar.



A EMOÇÃO ESTÁ DE VOLTA

COM PREÇOS ANIMALS

Na CATV seu pedido é uma ordem.

DISTRIBUIDOR STA. IFIGÊNIA

TEC TOY



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

PRO FISSIONAL



DYNACOM

é fera.

SENSACIONAIS OFERTAS!



milmar



JOYSTICK BOLA LUDCEL - ATARI



DYNALF FONTES

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



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



Um dos mais chocantes jogos de luta chega finalmente para o SNES



Samurai Spirits

Tipo: Luta

Fabricante: Takara

Memória: 32 Megabits

Fases: 13

Jogadores: 2



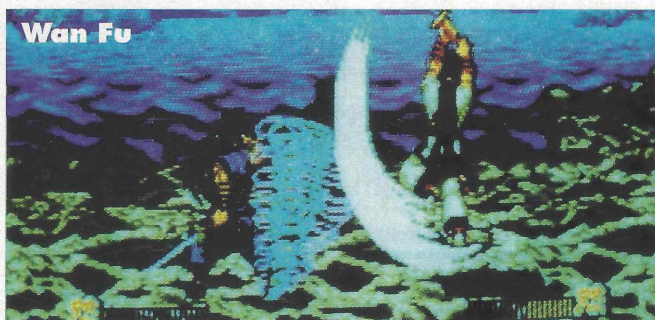
Considerado um dos melhores games de luta até o momento, Samurai Spirits - a versão japonesa do sucesso Samurai Shodown, dos Arcades - acaba de chegar para os sistemas caseiros, mostrando sua força: 32 Megas de pura adrenalina! Os gráficos são alucinantes e super variados, com cores fortes. Esse jogo tem qualidade e quantidade de movimentos, com animações e historinhas idênticas às da versão original. O som também tem boa adaptação, mantendo todas as vozes digitalizadas. Com tudo isso, a jogabilidade não poderia deixar de ser boa. E para esquentar a pancadaria, descobrimos uma ultra tip: como escolher o último chefe! Agora, é só descer o braço!

ULTRA TIP

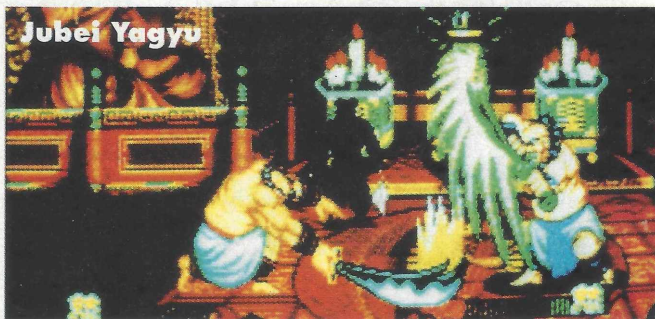
Para jogar com o Amakuza, faça o seguinte: ligue o controle, apertando rapidamente os quatro botões (A, B, X, Y) do controle 1, ao mesmo tempo. Você ouvirá um grito do Amakuza. Agora, entre no modo Versus. Segure, então, os botões L e R, depois confirme a escolha quando a cara do chefe aparecer na tela.



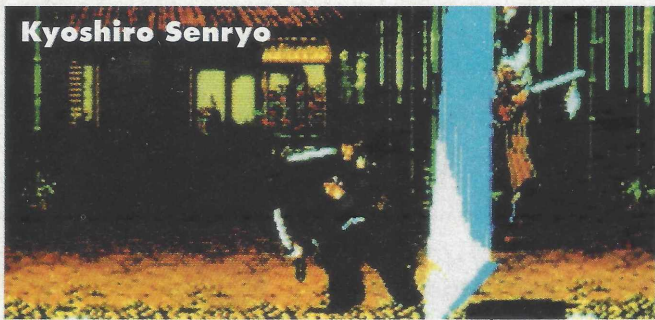
Ha-Oh Maru
Kogetsu Zan : → ↘ ↓ ↙ + espada
Senpuzan: ↓ ↘ → + espada



Wan Fu
Exploding Wave: ↓ ↙ ← + espada
Sliding Gust: → ↓ ↘ + espada



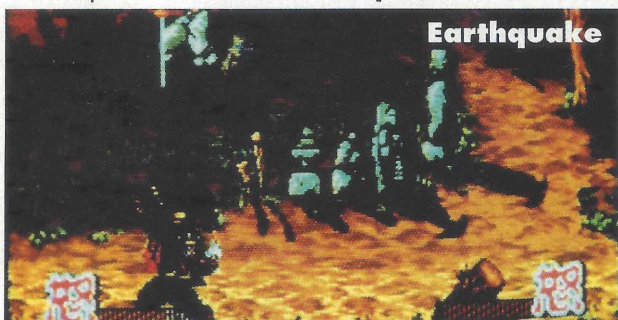
Jubei Yagyu
Suigetsu Toh: ↓ ↘ → + espada
Hasso Happa: espada repetidamente
Nikkaku Ratoh: → ↓ ↘ + espada



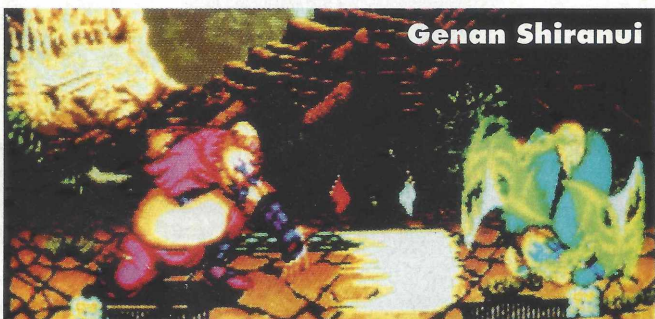
Kyoshiro Senryo
Chobi Jishi: ↓ ↙ ← + chute
Flame Fandango: ↙ ↓ ↘ → + espada
Rotating Slash: → ↙ ↓ ↘ + espada



Hanzo Hattori
 Reppu Shuriken: ↓ ↘ → + espada
 Ninja Twirl: → ↘ ↓ ↙ ← + espada média e chute forte
 Bullhead Blast: → ↓ ↘ + chute
 Shin Spirits: → ← ↙ ↓ ↘ → + espada



Earthquake
 Fat Bound: pulo, ↓ + chute fraco e médio, repetidamente
 Fat Chainsaw: espada repetidamente
 Triangle Jump: pulo e ← ou →



Genan Shiranui
 Poison Blizzard: ↓ ↘ → + espada
 Butcher Thrust: → ↓ ↘ + espada



Galford
 Plasma Blade: → ↓ ↘ + espada
 Strike Hez: → ↓ ↘ + chute
 Icaro Attack: ↓ ↙ ← + espada
 Shadow X: → ← ↙ ↓ ↘ → + espada



Charlotte
 Power Gradation: ↙ ↓ ↘ + espada
 Splash Fount: espada repetidamente



Tam Tam
 Mura Gaburu: ↓ ↘ → + espada
 Paguna Deds: ↓ ↙ ← + chute
 Paguna Paguna: ← → + espada forte



Ukyo Tachibana
 Sasame Yuki: ↓ ↙ ← + espada
 Swallow Swoop Slice: pulo, ↙ ↓ ↘ → + espada



Nakoruru
 Annu Mutsube: ← ↙ ↓ + espada
 Leyla Mutsube: ↓ ↘ → + espada
 Amube Yatoro: → ↘ ↙ ↙ ← + espada forte

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.

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



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

SUPER PRO - 2

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

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



**COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE***

STIVEL

SUPER PRO-3

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

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



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

ÚNICO
PROGRAMÁVEL

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

SUPER PRO-8

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



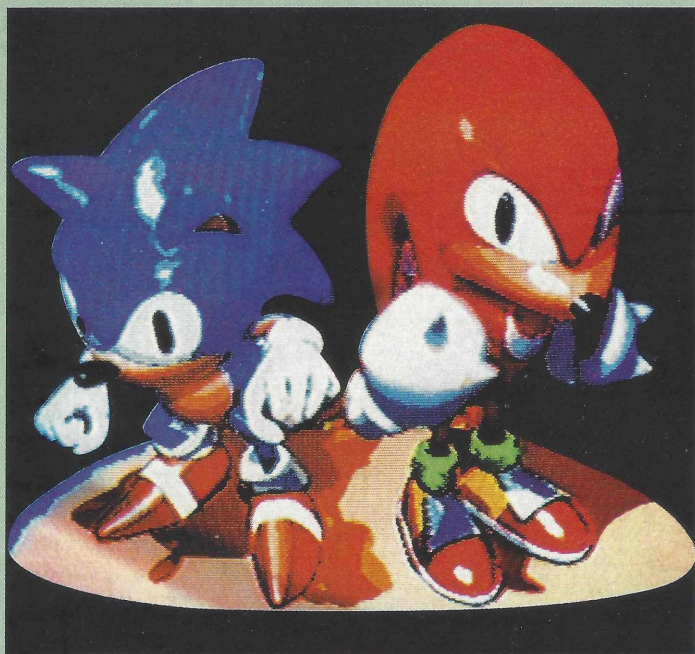
COMPATÍVEL COM:
SUPER PRO-8* NES*

IMAGE

Chips do Brasil

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

Sonic & Knuckles já chegaram detonando. Detone você também com esta super estratégia!



SONIC & KNUCKLES - ESTRATÉGIA COMPLETA

Tipo: Ação - Aventura / **Fabricante:** Sega - Tec Toy / **Memória:** 16 Megabits / **Jogadores:** 1



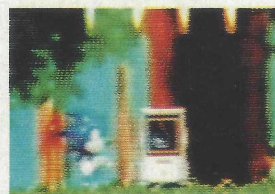
Sonic está de volta. E muito bem acompanhado! Agora, a toupeira Knuckles passa a fazer dupla com o porco-espinho mais rápido do planeta. Vermelho e invocado, Knuckles é um aliado valioso: graças à habilidade de voar e detonar paredes, fica bem fácil encontrar passagens secretas e os caminhos para as esmeraldas. Você conferiu o game na VG 43. E, agora, vamos à estratégia completa. Assim, não há Dr. Robotnik que agüenta!

Itens

Confira os poderes extras de Sonic e Knuckles. Todos os escudos protegem contra os ataques inimigos e dão um movimento a mais, apertando o botão de pulo durante o salto.



Aqua Shield: Ataque horizontal



Lightning Shield: Salto extra durante o pulo



Fire Shield: Ataque cometa de fogo.



Lock-on!

O nome é complicado, mas os efeitos são arrasadores. Graças à tecnologia lock-on, você pode conectar os "velhos" Sonic 2 ou Sonic 3 em um conector especial localizado na parte de cima do cart Sonic & Knuckles. Assim, você joga novas fases, com gráficos bem melhorados. Se liga!!

Comandos

Direcional: movimentos de Sonic / Knuckles
 Botão A, B ou C: pulo
 pulo + A, B ou C: ataque
 ↓ + A, B ou C: super arrancada

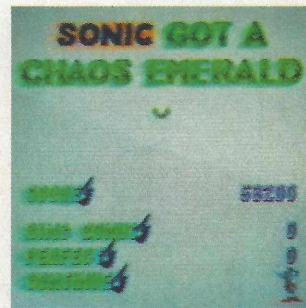
Bonus Stage

Para entrar nele, Sonic tem de encostar nos postes de marcação de tela com pelo menos 20 argolas coletadas. É só pular no portal de estrelas que se forma sobre o poste. Lá dentro, pegue o máximo de argolas e procure pelo *continue* escondido!



Emerald Stage

Para entrar nesta fase é preciso encontrar as argolas gigantes escondidas nas fases. Pegue todas as esferas azuis para conseguir a esmeralda. Pegando todas as argolas você consegue o *perfect*: bônus de 50 mil pontos e mais um *continue*.



1 Mushroom Hill Zone

ACT 1

Boss: Comece atacando o robô por baixo, sem encostar nos jatos. Quando ele correr em sua direção, pule sobre sua cabeça, acertando-o com a "bolinha".



ACT 2

Detone o radar usando a arrancada

3 Sandopolis Zone

ACT 1

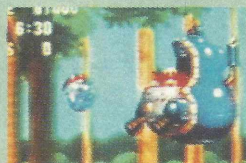
Boss: O monstro de pedra é indestrutível. Para acabar com ele, derrube-o na areia movediça, no canto esquerdo. Quando ele estiver lá perto, acerte seu rosto, o único ponto fraco.



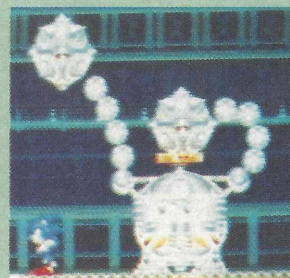
2 Flying Battery Zone

ACT 1

Espera as bombas destruírem o chão para passar.



Boss: Fique em cima da cabeça do monstrengo, apenas desviando de seus ataques. Ele se auto-destruirá...



ACT 2

Não entre em pânico, aqui é só esperar...



BOSS!

Fique entre as duas garras espinhudas. Se Robotnik atacar com o fogo, pule imediatamente para escapar. Se o ataque for com a cabine, contra-ataque com a bolinha!



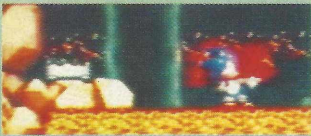
ACT 2

Boss: Para detonar a esfinge gigante, primeiro suba em suas mãos. Agora, ataque a cabeça com a bolinha. Cuidado com os lasers que saem do olho do inimigo.

4 Lava Reef Zone

ACT 1

Use o Fire Shield para caminhar sobre a lava desta fase!



Boss: O cara ataca de dois jeitos diferentes. A mão de ferro tenta esmagá-lo. Para escapar, fique correndo de um lado para outro, sem parar nunca. O outro ataque são tiros de fogo. Desvie primeiro, e acerte os canhões em seguida.

ACT 2

Cuidado com os computadores: Sonic perde argolas se atá a vida.

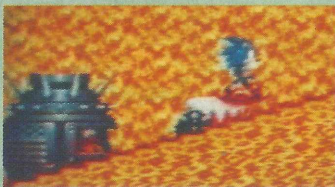


Pegue o Fire Shield antes de enfrentar o Boss!



BOSS!

Robotnik se auto-destrói. Basta pular nas plataformas de pedra e desviar das minas explosivas.

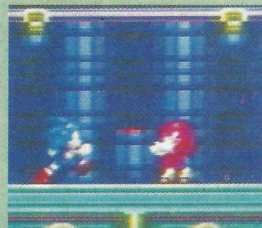


5 Hidden Palace Zone

Use esta pedra para se teletransportar para o andar superior.



Agora, Sonic tem de lutar com Knuckles. Ou vice versa...



Ajude Knuckles impedir que Robotnik roube o super diamante. É só atacar sem parar.

6 Sky Sanctuary Zone

Boss 1: Fique nas plataformas laterais. Quando a bola vermelha vier em sua direção, pule e ataque a nave do chefe.



Boss 2: Ataque-o com a super arrancada. E fique ligado nos satélites que se transformam em pequenas naves.



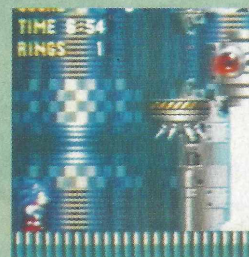
7 Death Egg Zone

ACT 1

Boss 1: Para acabar com o pilar, acerte no olho vermelho. Não chegue muito perto das bombas que protegem o chefe.

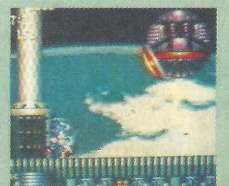


Boss 2: Detonando o pilar, o Boss se transforma em uma nave. A tática é a mesma, atinja o olho e fique longe das plataformas giratórias.



ACT 2

Boss: Espere a tela se encher de espinhos. Entre num dos elevadores dos cantos. Os próprios espinhos caem sobre o chefe.



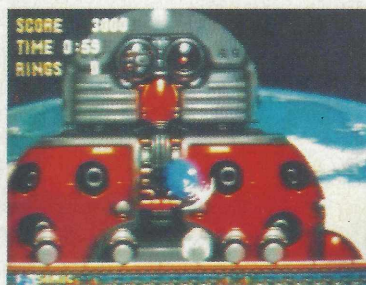
BOSS!

Cuidado com a rapidez do cara. Ataque-o só quando ele estiver parado, do contrário, você é quem toma...

Final Boss - Robotnik

1 - A posição mais segura é entre as mãos do robô. Quando os dedos abaixarem, ataque em forma de bolinha.

2 - Quando Robotnik ataca com fogo, desvie pulando, e aproveite para acertá-lo. O canhão da barriga de Robotnik aparece: detone-o. Quando o robô começar a construir o laser, fique esperto para pular!



REVISTA!™

ANO I Nº 8

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

NOVEMBRO - 94

DIVERSÃO PERIGOSA

LUANA PAVANI

Conheça os cyberpunks, uma nova tribo informatizada que entra em sistemas de segurança "secretos", quebra senhas ou transforma computer games

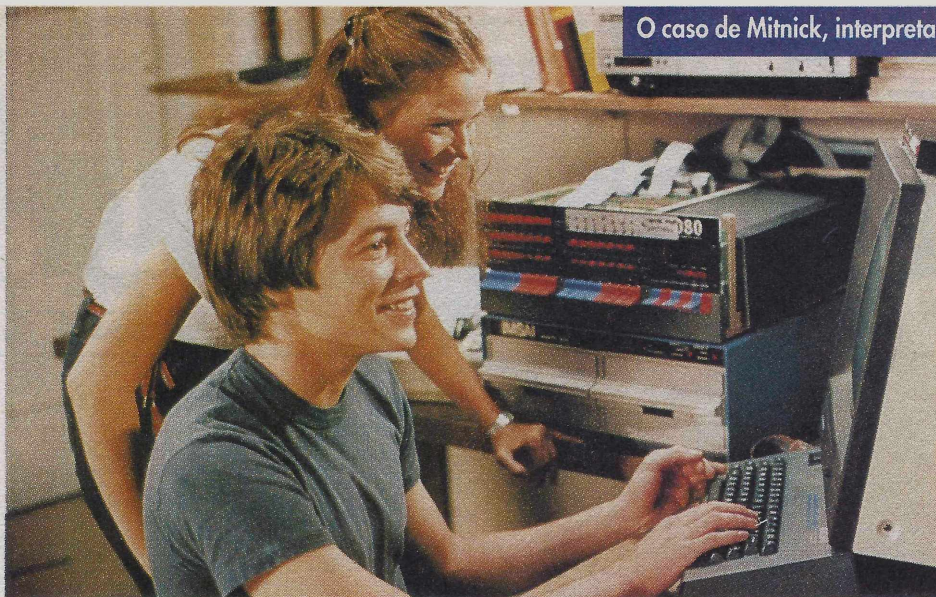
Para se livrar do pedido de senhas contido nos computer games, alguns feras em computação driblam a segurança do jogo original através de um esquema sofisticado. Chamados de *crackers*, essa galera é capaz de acessar o programa executável do game diretamente na rotina destinada ao pedido das senhas, que está toda em linguagem de máquina. Então, eles vão trocando os números aleatoriamente, até que, finalmente, o pedido de senhas é ignorado. Detalhe: com seis algarismos podem ser criadas 999.000 seqüências numéricas diferentes. Haja trampo!

Há também os que transformam os jogos, acrescentando fases ou alterando seu grau de dificuldade. Aí, passam a se chamar *hackers*, denominação que também engloba quem entra em programas alheios, tipo o que Mathew Broderick fazia no filme *Jogos de Guerra*, no qual consegue caminhar pelos relatórios secretos do governo americano, mais precisamente do Pentágono, e por pouco não causa a Terceira Guerra Mundial.

A "tribo" dos gênios de informática, chamada de *cyberpunks*, no Brasil conta com poucos adeptos em comparação aos Estados Unidos, onde a mania se alastra com rapidez, colocando muita gente na cadeia. Porém, o objetivo não passa de curtirão. Mais do que isso, é só para quem entende - e muito - de programação. Por exemplo: é comum entre os micromaníacos elaborar um programa tipo vírus, que "anda" sozinho pela memória do computador, para passear pelos arquivos de diversas empresas, como administradoras de cartão de

The cover of the magazine '2600: The Hacker Quarterly' features a vibrant, cartoonish illustration. At the top left, the title '2600' is written in large, bold, black letters. To its right, a red box contains the text 'TOK JUNCTION' above a small illustration of a building. Below the title, it says 'The Hacker Quarterly' and 'VOLUME TEN, NUMBER THREE' with a price of '\$4' and the date 'AUTUMN 1993'. The central illustration depicts a surreal landscape where various characters are engaged in activities related to hacking and technology. On the left, a large red computer monitor and keyboard are prominent. In the center, a character is on a skateboard, and another is climbing a structure. On the right, a character is sitting at a desk with a computer. The background shows a cityscape with buildings. A barcode is visible in the bottom left corner of the illustration.

Dirigida para hackers, a 2600 ensina a mudar as notas na escola, entre outras coisas.



ano, ligações internacionais sem pagar, causando um prejuízo de quase US\$ 180 mil à companhia telefônica. Para completar o clima de filme policial, os atores principais têm conexão internacional: um engenheiro francês de 28 anos, um especialista alemão em eletrônica e um funcionário japonês de uma revendedora de computadores, ambos de 30 anos.

FBI na cola

Outra fraude que se costuma cometer é entrar no mercado de investimentos, anunciando projetos falsos na intenção de aumentar os preços das ações de determinada empresa. Porém, o caso mais interessante mesmo é o do garoto que inspirou o filme *Jogos de Guerra*, Kevin Mitnick, que agora tem 30 anos e está sendo procurado pelo FBI. Preso pela primeira vez aos 17 anos por ter afanado alguns manuais de uma companhia telefônica, Kevin já passou um ano e meio atrás das grades por roubo de softwares de duas empresas através de seu computador, pelo qual também usou e abusou dos programas eletrônicos de uma universidade. Há dois anos, ele sumiu do mapa, provavelmente por ter lesado um conjunto de companhias telefônicas americanas.

As peripécias de Mitnick e outros hackers, ao contrário do se que imagina, são amplamente divulgadas. Apesar de obscuro, o *cyberspace*, universo dos *cyberpunks*, conta com publicações periódicas especializadas nessa área. A revista

crédito, bancos, escolas. Ser capaz de desvendar o código de entrada já é motivo de orgulho, porque o "vírus" pode ser facilmente detectado. A glória do pessoal só dura alguns segundos, já que ninguém está a fim de ser preso.

Aqui no Brasil, os *crackers* são mais comuns. Mesmo assim, é raro quem consiga realmente modificar o conteúdo dos arquivos dos jogos. São necessárias várias entradas e muitas horas de trabalho árduo, que dificilmente dão algum resultado. Apesar do perigo, vale a pena, já que "é chato ficar consultando o manual", como diz um coordenador de games de uma BBS paulista. BBS (*Bulletin Board System*) é uma rede de serviços via modem, na qual ficam disponíveis programas, sharewares e mensagens dos mais diversos tipos, entre eles dicas de como detonar senhas de jogos ou como melhorá-los, sempre assinados por pseudônimos, claro. Um usuário dessas redes cita o *cracking* como uma vantagem. "Se eu compre o jogo original, porque tenho que ficar respondendo às senhas?"

Fases, cores de carros, manobras, lutas, armas e outras "cositas mas" dos jogos de computador, originais ou não, podem ser aperfeiçoadas. Através de uma BBS, a troca dessas informações não tem a ver com pirataria. Como explica Aleksandar Mandic, proprietário da rede que leva seu sobrenome, nada impede que os usuários se comuniquem e contem como conseguiram quebrar ou modificar algumas partes do game. Proibido é fornecer os programas piratas pela rede. "Se alguém tentar, nós apagamos", garante. A lei federal nº 7.646 / 87 diz que duplicação não autorizada de software (e, portanto, games) é crime, punido com pena de 6 meses a 2 anos de detenção, e indenização de 2.000 cópias. Pesado, não? Mas o pessoal respeita as normas des-

sa BBS e de outras. A Mandic, por exemplo, que faz 2.600 conexões por dia, nunca precisou "deletar" programas relacionados a jogos para computador.

Alguns dos games nos quais se lê "cracked by..." são: *Tristan*, *Alone in The Dark 2*, *Space Valley*, além dos "mexidos" por *hackers*: *Doom*, no qual dá para inventar a própria fase e obter a senha de todas as armas, *Wolf-3D*, aumentar o número de fases, *Prince of Persia*, beber qualquer porção, já que todas se tornam corretas, *World Circuit*, aumentar a velocidade dos carros concorrentes e manter todos os controles automáticos ligados na última fase, e muitos outros.

Perfil dos cyberpunks

"Maverick" é um *hacker* típico. Ele lida com informática há 12 anos, quando os computadores mal haviam desembarcado no Brasil. Começou pelo TK-82, passou por Telejogo Philco e muitos outros até chegar a seu atual PC. Para descobrir as manhas de alguns jogos, "Maverick" costuma passar uma ou duas noites seguidas jogando, sempre acompanhado dos amigos, tijelas de pipoca e muita bebida. Cerveja? Nem pensar. Coca-Cola mesmo, para não atrapalhar a concentração.

Fora os jogos, há histórias muito curiosas sobre as conquistas dos *hackers*. Teve um, por exemplo, que estava quase bombando no colégio, em História, por faltas. Expert em computador, descobriu a sequência de acesso ao boletim de faltas e diminuiu as suas e de mais dois amigos. Não deu nem para levantar suspeitas.

Mas nem todos conseguem despistar. Pouco tempo atrás, a polícia japonesa prendeu três *hackers* que fizeram, durante um

```
C:\GAMES\INDYCAR>patcher
IndyCar Racing: Too Byte Crack
Sorry, but this program has expired. You should get a newer version.
This is only a beta copy and there might be some bug fixes in the newer
version. Thank you for your support.
The file "INDYCAR.EXE" was patched successfully.
C:\GAMES\INDYCAR>
```

Exemplo de crack para Indycar Racing

americana 2.600 Magazine - "The Hacker Quarterly", não tem vergonha de ensinar as manhas para as ligações internacionais "gratuitas", como enganar aplicadores de testes psicotécnicos, o que fazer para mudar as notas na escola, etc. Também organiza encontros entre os *hackers*, do tipo acampamento, com um micro em cada barraca. Esse ar selvagem chega até a política, através das críticas que o editor da revista, Emmanuel Goldstein, recebe quando participa de congressos parlamentares organizados para tentar solucionar a pirataria nas telecomunicações do país. Logicamente, ele tira o "braço" da seringa, dizendo que o *hacker* compartilha conhecimento com outras pessoas, das quais uma pode usar a informação de forma criminosa. "Isso não faz do *hacker* um criminoso por descobrir tais informações, nem transforma o criminoso num *hacker*". A solução que ele propõe: que a sociedade comece a distinguir infração virtual de crime na vida real. □

Rolo Venda Compra

BAHIA

R Nintendo - com controle, por 4 cartuchos de Mega, ou vendo. Também troco Sonic 1 e 2 por outros cartuchos para Mega. Márcio, fone (073) 811-3840, **Barreiras**.

R Yo Noid - Para Nintendo, por Battletoads, do mesmo sistema. Eder, fone: (071) 821-2689, **Camaçari**.

V Master System Super Compact - com 2 cartuchos, 2 controles e adaptador AC, tudo novo. Anderson, fone (071) 521-1405, **Salvador**.

CEARÁ

R Master System 2 - com 12 cartuchos, por jogos do SNES, incluindo Street Fighter II. Jorge, fone (085) 243-1463, **Fortaleza**.

DISTRITO FEDERAL

V Revistas - Videogame e outras. R\$ 1,5 cada. Márcio, fone: (061) 274-6767, **Brasília**.

R Magic Carpet e Tartarugas Ninja II - por Tartarugas Ninja III ou Mega Man II. Vítor Lacerda Maurício, end: AOS 05, Bloco C, ap 503, CEP 70650-053, **Brasília**.

ESPIRITO SANTO

V Cartuchos para Nintendo - Ninja Gaiden III e Battletoads, 60 pinos. Elvys, fone (027) 722-2020, **Colatina**.

V Super Mario World - por R\$ 35,00, ou troco por Mortal Kombat do SNES. Hendriks, fone (027) 721-2869, **Colatina**.

R V Revista VideoGame - coleção completa. Ubaldo, fone (027) 222-6022, **Vitória**.

MATO GROSSO DO SUL

V Atari - com 15 jogos, sem controle. Jefferson, fone (067) 268-1282, **Bodoquena**.

MINAS GERAIS

R Chuck-Rock - para Mega, por Where In World Is Carmen Sandi Ego ou Fifa Soccer, ou vendo o cartucho por R\$ 15,00. João, fone (031) 332-1281, **Belo Horizonte**.

R Rad Racer (Speed Racer) - para Nintendo, pelo cartucho Tartarugas Ninja 2, do mesmo sistema. Rafael, fone (032) 421-2068, **Cataguases**.

R Master System III - controle e os cartuchos Indiana Jones e Zillion II, tudo em bom estado e por bom preço. Leandro, fone (035) 335-1453, **Conceição do Rio Verde**.

V Revista VideoGame - edições 6 a 18, 20, 21, 23, 25, 26, 30, 31, 32, 34. Preço especial, ou troco por 2 cartuchos para SNES. Fábio, fone: (033) 314-1579, **Ipanema**.

R Cartuchos - Road Rash, Mutant League Football, Sonic e Altered Beast, preço a combinar. Marcelo, fone (032) 212-5845, **Juiz de Fora**.

V Cartuchos para Mega - e a coleção da revista VideoGame, do número 1 ao 38, em perfeito estado.

Rodrigo, fone (033) 621-2071, **Manuque**.

V Master System II - controle e um cartucho na memória. Em ótimo estado. João Eduardo, fone: (034) 336-1037, **Uberaba**.

PARÁ

R Dynavision III - controle, 3 cartuchos, pistola, mais um Pense Bem semi-novo, com livro de atividades, e Ferrorama novo, por um Mega Drive ou SNES, ambos com 2 controles e 2 cartuchos. Ou vendo por R\$ 200,00. Allen, fone: (091) 244-3198, **Belém**.

R Cartuchos para Mega - Pit Fighter, Ranger-X e Spiderman, por Mortal Kombat 2 ou Fatal Fury. Hygor Patrick A. Pamplona, Cidade Nova, VI, WE 80, 811, CEP 67000-000, **Belém**.

PARANÁ

R Mortal Kombat ou Air Wolf - por FlashBack, sistema Mega Drive. Prof. Ricardo Viana, fone (041) 264-2011, R: 43, **Curitiba**.

R Cartuchos para Mega - Alisa Dragon, Super Monaco GP I e II, Burning Force, Golden Axe II ou Sonic I por Super Street Fighter. Leonardo, fone (041) 276-4265, **Curitiba**.

V Mega Drive - 10 cartuchos e 4 controles, semi-novo, na caixa, por R\$ 200,00. Júlio Ricardo Benitez, Rua Travessa Paraguaçu, 61, CEP 85562-000, **Foz do Iguaçu**.

C SNES ou Mega Drive - com pelo menos 2 cartuchos e 2 controles, em perfeito estado. Vendo um Turbo Game com 5

cartuchos e 2 controles. Preço a combinar. Adriano, fone (041) 283-2997, **São José dos Pinhais**.

PERNAMBUCO

R cartuchos Street Fighter III e The Legend of Kage, um teclado SA-7 Casio, com 100 sons diferentes e 29 acompanhamentos, mais R\$ 95,00, por SNES em bom estado. Fernando, fone: (081) 361-0839, **Jaboatão**.

R Fatal Rewind - por Super Monaco GP para Mega Drive, ambos com folheto de dicas. Amós Fábio, fone: (081) 445-5663, **Recife**.

R Aztec Adventure - para Master System, por Mônica - O Resgate. Thiago, fone: (081) 222-6137, **Recife**.

PIAUI

R Cartuchos para SNES - Rocky Rodent, Tartaruga Ninja e Super Mario World, por outras de meu interesse. José Marcelo, fone (086) 232-4600, **Teresina**.

RIO DE JANEIRO

R Master System - Super Compact (Sonic), 3 controles (um TPC 4) e 4 cartuchos, Super Game, com vários cartuchos, 3 jogos de Nintendo e 2 controles, tudo por um Mega Drive, pago a diferença. Marcos, fone: (021) 423-2768, **Jacarepaguá, RJ**.

V Bicicleta - Caloi Cruiser Savana, por R\$ 80,00. Phantom System completo, 3 controles (um turbo) e 2 cartuchos, por R\$ 70,00, e mesa de botão, por R\$ 70,00. Flávio M. Reis, Rua Mapendi, 99, ap 202, CEP 22710-250, **Jacarepaguá**.

R PhantomSystem - com 2 controles e cartucho, por GameBoy com um cartucho. Daniel, fone: (021) 712-2354, **Niterói**.

R Hi-Top Game - por um SNES. Ou vendo por R\$ 225,00. André, fone (021) 610-2091, **Niterói**.

V Master System - 4 cartuchos e 1 controle, e Turbo Game, com 2 cartuchos e 1 controle. Diogo, fone (021) 778-1792, **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 **Pense Bem** - e um par de patins, ou um órgão Casio PT-10, por joystick tipo arcade turbo para SNES. Também vendo ou troco Super Mario World e Street Fighter II. Enyel, fone (021) 359-4229, **Rio de Janeiro**.

R **Cartuchos** - 2 para Turbo Game, por Down Town Soccer-World Cup, para Game Boy, ou vendo por R\$ 45,00. Edgar de Castro, Rua Sidônio Paes, 66, casa 1, CEP 21350-030, **Rio de Janeiro**.

C **Phantasy Star** - para Master System, preço a combinar. Só aceito com as instruções e em ótimo estado. Cristiano Caiado, Rua Adolfo Porto, 333, C 2, CEP 21920-310, **Rio de Janeiro**.

R **Dynavision 3** - 5 cartuchos, entre eles Street Fighter e um de 4 jogos, 2 controles TPC 1, por Master System. Ronison, fone (021) 590-2790, **Rio de Janeiro**.

R **Mini-Fliperama** - americano, por SNES, com controle e 2 cartuchos. Bernard, fone (021) 2058-569, **Rio de Janeiro**.

R **Top Game** - controle e 4 cartuchos, por 2 cartuchos de SNES. Vinicius, fone (021) 985-5604, **Rio de Janeiro**.

V **Turbo Game** - com 2 controles e um cartucho, novinho, na caixa. Marcelo, fone (021) 265-2186, **Rio de Janeiro**.

C **Mega Drive** - 2 ou 3, com um controle de três botões. Rodrigo Netto Rohem, Rua Arthur Mello, 57, CEP 24431-310, **São Gonçalo**.

C **Cartuchos de Dynavision** - de 20 jogos ou Super Mario 2, Road Fighter, Battletoads, Double Dragon, Ninja Gaiden, Mega Man X e Fatal Fury. Igor Cassiano de Maria, Rua Carlinda Dutra, 104, CEP 24436-470, **São Gonçalo**.

RIO GRANDE DO SUL

V **Master System 2** - 2 controles e Hang-on na memória. Felipe, fone (051) 472-7403, **Canoas**.

C **Street Fighter II** - para Dynavision 3. Só com pessoas do Sul. Rafael Castilhos Oliveira, Rua Amoroso Costa, 283, CEP 95054-340, **Caxias do Sul**.

R **Mega Drive** - por bicicleta mountain bike, ou SNES, com controle e cartucho. Marco de Lima Gunther, Rua Mem de Sá, 389, CEP 94130-700, **Gravatá**.

C **Game Gear** - por R\$ 60,00. Aceito Mortal Kombat 2 para NES. Matheus, fone (0532) 23-3662, **Pelotas**.

R **Cartuchos de Mega Drive** - 20, todos na caixa. Troco por outros a combinar ou vendo a partir de R\$ 10 cada. Jossiano, fone (051) 249-6424, **Porto Alegre**.

C **Mega Drive ou SNES** - ou troco um Phantom System e uma bicicleta Monark Brisa, rosa, aro 20, por algum deles. Karenine Comerlato, Av. João Pessoa, 1905, ap12, CEP 90040-001, **Porto Alegre**.

V **Turbo Game** - 2 controles turbo e mais 2 cartuchos, por R\$ 180,00. Vendo também Atari, com 1 controle Pro 1 e 6 cartuchos, 4 deles de 4 jogos, por R\$ 80,00. Wagner, fone (054) 241-1270, **Vila Flores**.

SANTA CATARINA

V **Turbo Game** - 2 controles e um cartucho, em ótimo estado. Maycon, fone (0473) 24-0312, **Blumenau**.

V **Cartuchos** - para Mega, Master, Nintendo e SNES. Solicite relação. Edie F. S. Júnior, Rua Nereu Ramos, 100, CEP 89610-000, **Herval D'oeste**.

V **Sega CD (americano)** - e Genesis, na caixa, transcodificado, 2 controles (um com 6 botões e duas fontes). Também um CD Sewer Shark e um cartucho NBA Jam, com apenas 1 mês de uso. Diego, fone (0473) 44-5272, **Itajaí**.

SÃO PAULO

R **Pense Bem** - com 3 livros, por 2 cartuchos para

SNES, que sejam de meu interesse. Rodrigo, fone (0192) 54-4703, **Campinas**.

V **NeoGeo** - 2 controles e os cartuchos: Cart's Art of Fighting 2, Samurai Showdown, Fatal Fury 2, World Heroes 2. Tudo por R\$ 1.400,00. Paulo Eduardo, fone; (0175) 22-2609, **Catanduva**.

R **VG 2800** - com 11 cartuchos, por Game Boy. Nilson Santana Jr., Rua Miguel Mattas, 14B, CEP 07000, **Guarulhos**.

R **Robocop para Nintendo** - por um dos seguintes cartuchos: Super Contra, Ninja Gaiden (1, 2 ou 3), Batman, Doble Dragon (1, 2 ou 3), Duck Tales, Street Fighter (1, 2 ou 2010), Battletoads ou outros. Eduardo, fone (011) 208-7739, **Guarulhos**.

R **Cartuchos para Game Gear** - Sonic Chaos, Shinobi II e Land of Illusion, por outros de meu interesse. Gilberto, fone (011) 968-0011, **Guarulhos**.

R **Hi-Top Game** - com adaptador e 2 cartuchos para NES, e um SuperGame com 2 controles (um Power Trom), com 11 cartuchos para Atari. Tudo por um SNES, com 2 controles e cartucho. Marcos Paulo Regioli, Rua Domingos de Moraes, 602, CEP 06045-260, **Osasco**.

V **Marcas de cigarro** - antigas, importadas e nacionais. Preço a negociar. Troco cartuchos (Mega) - Cruel Ball e Sonic 2 por outros de meu interesse. Vendo cartuchos e Rapid Fire para Master. Rafael, fone: (0152) 62-2360, **Porto Feliz**.

V **Cartuchos** - Double Dragon 3, DuckTales, Batman 1, Street Fighter II, Super Contra, Rockman 3, Life Force, Gremilins 2, Dragon Ninja (para Top Game) e . Preço a combinar. Rubens de Paula Dobroka, Rua Ladislau Cugler, 405, CEP 11900-000, **Registro**.

V **Mortal Kombat** - por R\$ 30,00. Denis, fone (011) 443-2271, **São Bernardo do Campo**.

V **Mega Drive e SNES** - Mega japonês, com controles e um cartucho. SNES, com controle e 5 cartuchos. Marcos, fone: (011) 297-0433, **São Paulo, SP**.

R **Master System 2** - com 13 cartuchos, Alex Kid na memória, 2 controles, por Mega Drive com cartuchos. Christian, fone (011) 258-5515, **São Paulo**.

R **Mortal Kombat** - por World Heroes, da Playtronic, para SNES. Márcio, fone: (011) 963-0434, **São Paulo**.

V **Turbo GameVG - 9000** - novo, completo, 2 cartuchos, por R\$ 85,00, ou troco por SNES e volto mais 3 cartuchos. Gilson, fone: (011) 223-9783, **São Paulo**.

R **Dynavision** - 8 cartuchos, 3 controles (TPC, Pro-4 e Super PAD), por Mega Drive 1 ou 2, com 2 controles e um cartucho (The Simpsons Bart's Nightmare). Só para paulistas. Hugo, fone: (011) 978-8884, **São Paulo**.

R **Cartuchos** - RC Grand Prix e Aztec Adventure, por Street Fighter para Master. Luiz Antonio, fone: (011) 829-9777, **São Paulo**.

R **Master System** - 5 cartuchos, 2 controles, óculos 3D, por um Mega Drive completo e com 2 cartuchos. André, fone (011) 511-2688, **São Paulo**.

V **Master System** - 2 controles, 5 cartuchos e a pistola. Também vendo Atari 2-600, com 8 cartuchos. Carlos Henrique, fone: (011) 956-3876, **São Paulo**.

V **Master System** - 2 controles, 4 cartuchos e pistola, por R\$ 120,00. Lucas, fone (011) 523-9002, **São Paulo**.

V **Pro-System 8** - com controle, cartucho e adaptador para cartuchos japoneses. R\$ 45,00. Joel Edmilson G. de Oliveira, end: Rua Pde. Santiago, 86, CEP 04464-070, **São Paulo**.

R **Tournament Fighters** - e a revista VideoGame n. 34,

que contem o jogo, por outro cartucho qualquer. Fredy, fone (011) 876-3950, ramal 250, São Paulo.

R **Mystical Ninja** - para SNES, por Mortal Kombat, do mesmo sistema. Fabio, fone (011) 871-5810, São Paulo.

R **Street Fighter II (SNES)** - por Top Gear II ou Buggy's Bunny in Rabbit Rampage. Danilo, fone (011) 844-3747, São Paulo.

R **Master System III** - com 2 cartuchos e 1 controle, mais R\$ 60,00, por um Mega Drive. Luis Henrique Rabêlo, Rua Bartolomeu Ferrari, 880, ap 32 B, CEP 08253-610, São Paulo.

V **Master System** - com óculos 3D, 16 jogos e pistola, por R\$ 380,00. Juliana, fone (011) 288-3558, São Paulo.

R **Pro System** - com fonte de alimentação, um controle, cabo de RF, com 14 cartuchos, por SNES completo, com Street Fighter II Turbo, Super Street Fighter II Turbo, Fatal Fury 2 ou outras. Anderson, fone (011) 265-9214, São Paulo.

R **Turbo Game** - 2 controles e 2 cartuchos, por SNES, com controle. Edilson, fone (011) 944-5118, São Paulo.

V **Cartuchos para Phantom System** - de R\$ 3,00 a R\$ 5,00 cada. Éric, fone (011) 291-3026, São Paulo.

R **Master System** - com óculos, pistola, 16 cartuchos, por SNES, com cartucho. Leopoldo, fone (011) 240-0147, São Paulo.

C **Cartuchos para NES (8 bits)** - Conquest of The Crystal Palace, Castlevania 2 e 3, Side Pocket, F1 Hero II, Super Mario II (americano), Dragon's Lair, Battletoads, Double Dragon, Magician, Hook e outros. Valquíria, fone (011) 201-2367, São Paulo.

V **Street Fighter II** - especial e controle Dyna I, ambos para SNES. Rodrigo, fone (011)

525-4463, São Paulo.

V **Geniecom** - completo, novo e na caixa, por R\$ 80,00. Estevão, fone (011) 579-0729, São Paulo.

V **Revista VideoGame** - quaisquer números ou a coleção completa. Límírio de Souza Filho, Av. Santo Amaro, 550, CEP 04506-000, São Paulo.

V **Master System 2** - com 4 cartuchos, 2 controles PC turbo, na caixa. Roodney, fone (011) 999-7522, São Paulo.

R **Master System 2** - completo, por agasalho da torcida da Mancha Verde ou por SNES. Jorge, fone (011) 296-4911, São Paulo.

V **Tudo** - para ver se compro um 3DO. Por enquanto, estou oferecendo um Mega Drive III. Fabio, fone (011) 291-5038, São Paulo.

R **Batman Returns** - do SNES, por outra de meu interesse. Também vendo Master System. Rafael, fone (011) 64-1857, São Paulo.

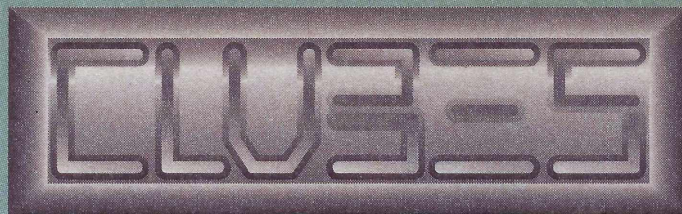
V **Master System** - com pistola e 5 cartuchos, além dos 3 jogos na memória, por R\$ 80,00. Leonardo, fone (011) 294-7548, São Paulo.

R **Master System 2** - com Alex Kid na memória, pistola, 2 controles e 4 cartuchos, mais Pense Bem, por SNES, sem cartuchos. Rogério, fone (011) 431-3947, São Paulo.

V **Cartuchos** - Dragon Ball Z2, Ranma 1/2 1, Sonic Wings, Spider-Man & X-Man e Mario Collection, por R\$ 215,00. Anderson ou Kleber, fone (011) 943-6072, São Paulo.

R **Revistas** - Supergame, n. 1 ao 17 e 21, cartuchos 3 em 1 do Mega e Twin Cobra. A negociar. Eduardo, fone: (0152) 33-5098, Sorocaba.

R **Alien e Paper-Boy** - Para Master, por um cartucho de Mega Drive, que seja de meu interesse. Daniel, fone (011) 477-3685, Suzano.



Joe Tro Mundo Games

Dicas, correspondência, carteirinha, venda e troca de cartuchos. Somos especializados em debulhar games de Mega Drive. Para maiores informações, mande um envelope selado para resposta, para Rua General Rondon, 1236, Tristeza, CEP 91900-121, Porto Alegre, RS.

Clube do Mortal

Para a galera que se amarra no Mortal Kombat e em outros cartuchos do SNES, aí vai: envie uma carta para nós, escrevendo o nome do jogo que você mais curte e a personagem. Você receberá um jornal mensal cheio de dicas. O endereço é Rua Dr. Luiz Losso Filho, 770, Novo Mundo, CEP 81050-430, Curitiba, PR.

The Best on Master

Agora você não pode perder! Esse clube, especializado em Master, oferece dicas de vários jogos, como Aladdin, Shinobi, Master Darkness, Sonic Chaos e outros. E o melhor: não paga nada. É só escrever para Rod. Vereador Geraldo Dias, 151, rua 2, Bloco A-1, ap 5, CEP 13214-000, Jundiá, SP, aos cuidados de Newton.

Master Gear Club

Nosso clube trabalha com Game Gear e Master System. Oferecemos um jornal bimestral com mui-

tas dicas. Só aceitaremos 20 sócios, portanto escreva o mais rápido possível para Av. Santa Casa, 115, CEP 16300-000, Penápolis, SP, a tratar com Lucio Hayashi. Mande um selo dentro do envelope para receber as informações.

Iscalt Games Club

Acaba de ser inaugurado o mais novo clube do Brasil, que trabalha com SNES, Mega e Master. O nosso jornalzinho, recheado de dicas, é quinzenal. Para recebê-lo, basta enviar uma foto 3x4 (para a carteirinha) e R\$ 2,00 por mês, para: Rua Valeriano Marques de Souza, 670, CEP 97575-410, Santana do Livramento, RS.

Master Game Club

Nosso clube atende, por correspondência, ao Brasil inteiro. Somos experts quando o assunto é SNES, 3DO, PC e Jaguar. Os sócios receberão duas revistas mensais e uma carteirinha de sócio. Estamos com uma promoção para os que se inscreverem daqui em diante: o sócio n. 1.000 ganha um VG Jaguar novinho. Para os que quiserem se associar e participar da promoção, basta enviar 1 foto 3x4 e R\$ 1,00 como taxa de inscrição, à Rua Washington, 36, CEP 93420-500, Santo Afonso, Novo Hamburgo, RS.

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



GAME RADICAL

E aí, galera? Quero parabenizá-los pela ótima revista, mas estou com uma bronca: cadê a seção Game Radical da edição 42? Na edição 41, vocês diziam que ela sairia todo mês... Que furada, hein? Mas, vamos à minha pergunta: qual vai ser o melhor console de 94, Neo Geo CD, 3DO, Jaguar ou Saturn?

Henrique B Zanatta
Maringá, PR

Game Radical já está de volta, Henrique. Ele realmente não foi publicado na edição 42, já que a VG passou por uma reforma gráfica e editorial. Agora eles estão sendo publicados no encarte Revistim!, que é um espaço inteirinho dedicado aos leitores. Quanto ao melhor console de 94, fica difícil responder, mas considerando as características técnicas de cada um, o 3DO e o Saturno (ainda não lançado pela Sega), ambos com processadores de 32 bits e tecnologia RISC, são os mais poderosos.

T O
B I T
O R
N O T
T O
B I T
T W O



Galera, a VG eventualmente publicava PC games. E os leitores sempre reclamaram, inclusive comparando-nos com a concorrência... Por isso, a Sigla Editora resolveu criar uma revista só de PC Games. Infelizmente, a Computer Games não é mais uma revista da Sigla. A solução - sempre visando atender ao máximo os leitores - foi a volta dos jogos de computadores à VG. Desde então - isso foi em janeiro deste ano - os leitores pediram, através de cartas e telefonemas para a redação, mais e mais jogos. Por isso, eles agora estão em um encarte especial, o Home Computing, no final da revista. Mesmo assim, tudo o que há de bom em videogames está na revista: neste número, temos estratégias para o Mickey (SNES) e Sonic & Knuckles (Mega), ambos apresentados em edições anteriores ao do lançamento e agora debulhados, e ainda um preview quentíssimo de Killer Instinct, no novo Nintendo Ultra 64. Querem mais? Então, tomem: a concorrência, mais uma vez, vem no rastro da VG, com idéias semelhantes... O Tilte desapareceu porque o Glauco, autor do personagem, não renovou o contrato. E o nome não mudou: Apenas a expressão "news" foi incluída po questões de estilo da Sigla, que também publica as revistas Audio News e Video News. Finalmente, Rodrigo, olhe os símbolos das pedras: coloque o sol em meia noite, a cidade do lado oposto (onde há um sol "cheio") e, encostada nela, o vulcão. É isso!

Gosto muito desta revista, mas vocês estão falhando em publicar muita matéria sobre computadores. Já que vocês, da Sigla Editora, têm uma revista especializada em PC, a Computer Games, por que não deixam os pilotos de PC Games só nessa revista?

Paulo Eduardo R. Costa
São Paulo, SP

Resumirei os tradicionais elogios apenas citando a excelente qualidade gráfica e o considerável crescimento dos computadores em suas páginas. As perguntas: o que aconteceu com o Tilte? O nome da revista agora é VideoGame News? E no Indiana Jones And The Fate of Atlantis (PC), há uma miniatura de cidade com três portas ao fundo. Coloquei as três pedras, já tentei várias combinações e nada aconteceu. Como passo adiante?

Rodrigo dos Santos Sampaio
Rio de Janeiro, RJ

PROGRAMA RUIM?

Gostaria de saber por que Mortal Kombat para o Sega CD está tão mal programado. Que mancada da galera da Acclaim...

Edson Matos de Oliveira
São Vicente, SP

O game não está mal programado, Edson. Apenas o Sega CD - como todos os leitores de CD do mercado - ainda são muito lentos, e pecam um pouco no item tempo de acesso às informações. Entretanto, são fantásticos para RPGs e Adventures, principalmente devido à música e à variedade de animações... Com o lançamento do Super 32 X, esse problema deve desaparecer.

SONIC 2

Como faço para passar do último chefe do Sonic - The Hedgehog 2, para Mega? Vocês podem me ajudar?

Renato B. Corrêa
Mauá, SP

Mas é claro que sim, Renato. É o seguinte: para acabar com o Robô-Robotnik, você deve ficar no canto esquerdo da tela, esperando que ele junte os braços, preparando-se para subir. Essa é a hora do ataque: acerte-o no peito. Assim que ele subir, aparecerá uma mira sobre Sonic. Quando passar uma bola vermelha no meio dela, dê uma super arrancada. Daqui em diante, repita a sequência e tenha paciência, que a vitória chega.

ZELDA

Eu gostaria de saber como pegar o sétimo cristal em A Lenda de Zelda, e se existe a magia do espelho fora do mundo da escuridão.

Paulo Lamberte O. Nunes
Porto Alegre, RS

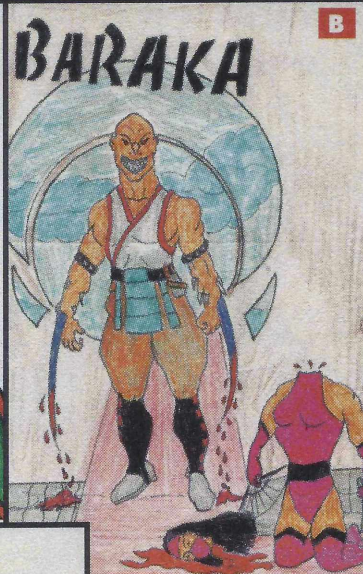
Antes de mais nada, tchê, é preciso lhe dizer que só há magias na tela escura, mesmo. Agora, com relação ao sétimo cristal, é moleza; saca só: no Light World, dirija-se à Death Mountain. Para acertar a sequência das estacas, martele primeiro a da direita, depois a do meio e, claro, a da esquerda por último. Essa senha dá uma nova passagem ao Dark World. Use então o símbolo do Quake Medallion e, tchan-tchan-tchan! Entrará no sétimo labirinto. Sacou?

RADICAL

LEITORES



A



B



C



G

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!!!



D



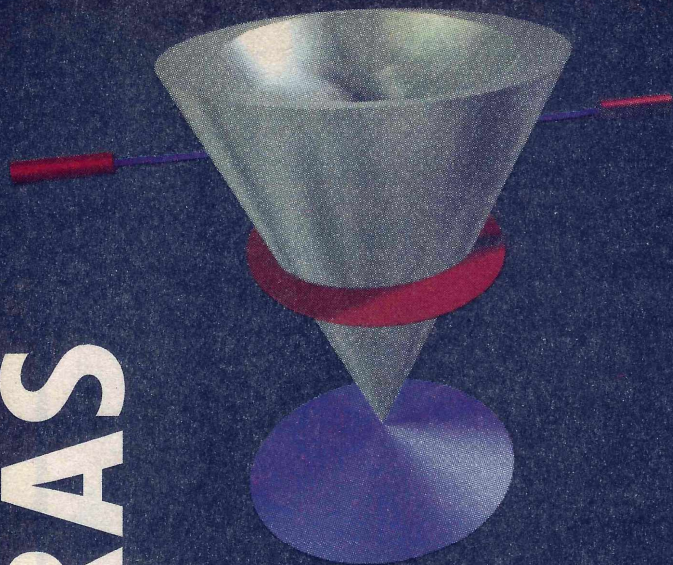
F



E

- A** Fernanda e Rodrigo Ferreti
São Paulo, SP
- B** Rogério Francisco de Toledo
Mogi das Cruzes, SP
- C** Felipe P. Sardemberg
Niterói, RJ
- D** Álvaro Domingos Jr.
Rio de Janeiro, RJ
- E** Carlos Alberto
Rio Grande, RS
- F** Eliane dos Santos
Rio de Janeiro, RJ
- G** Diego Danino Basilio
São Paulo, SP

GALERIA DOS FERAS



Aqui, os caras mostram com quantos pontos se faz um fera. Desta vez, o Júlio superou seu próprio recorde no Aliens 3, e o Luis tirou o Sandro Guerra da liderança do Taz-Mania, com uma diferença de mais de 500 mil pontos. Mas os jogadores de Master e PC não estão tão bons assim. O desafio continua!

	TIPO	GAME	NOME	SCORE
SNES	Clássicos	Super Mario Kart (7)	Daniel B. de Oliveira	Best Time 1'00"17 Best Lap 0'11"92
		F-Zero - Mute City 1 (1)	Dionísio Cason	Best Time 1'57"93 Best Lap 0'23"76
		Taz-Mania (N)	Luis Otávio Galvão Menezes	1.409.400
		Axelay (2)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	2.936.970
	Hot Games	Final Fight 2 (1)	Dionísio Cason	5.345.606
		Addams Family II (14)	Bruno P. Guerra A. J. E.	84.494.550
		Wild Trax (N)	Henrique B. Zanatta	Best Time 1'31"60
		Actraiser 2 (2)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	812.820
		Sunset Riders (6)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	978.070
Empire Strikes Back (2)	Bruno P. Guerra A. J. E.	3.781.290		
Desafios	Last Action Hero (-)			
	Illusion of Gaia			
MEGA	Clássicos	Pit Fighter (1)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
		Streets of Rage III (1)	Luis Henrique Miranda Vilas Boas	999.999
		Air Buster (1)	Dionísio Cason	1.344.300
	Hot Games	Aliens 3 (N)	Júlio César Thomazoni	99.999.954
		Terminator 2 (10)	Jean Pierre Ferrari	99.998.539
		Sonic The Hedgehog 2 (1)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	9.999.990
		Havoc (-)		
	Desafios	Shadow of the Best 2 (1)	Dionísio Cason	99.999
NES	Clássicos	RC Pro-AM (9)	Luiz Otávio G. M.	107.887
		Ninja Gaiden (2)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	999.900
	Hot Games	TMNT 2 The Arcade Game (6)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	266.590
		Tiny Toon Adventures Score (7)	Ronaldo Ferreira M.	99.934.900
		Robocop 2 (N)	Equipe Droids	99.941.200
		Mega Man 6 (-)		
	Desafios	Fire Emblem (-)		
MASTER	Clássicos	The Secret of Shinobi (6)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	99.464.500
		Sonic The Hedgehog (1)	Dionísio Cason	1.764.800
		R-Type (2)	Ciro A. Falabella	745.700
	Hot Games	Asterix (14)	Dionísio Cason	3.492.600
		Masters of Combat (-)		
		Sonic The Hedgehog 2 (-)		
	Desafios	Alien Syndrome (-)		
		Populous (3)	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.

TURMA DA MÔNICA NA TERRA DOS MONSTROS

Depois dos grandes sucessos para o Master, a Turma da Mônica chega agora para o Mega Drive. Trata-se do primeiro trabalho de programação de um game de 16 bits realizado pela Tec Toy e pelos Estúdios Maurício de Souza. E o resultado é demais! Cá entre nós, Mônica e sua turma já estavam mesmo merecendo um cart de 16 bits, não? Nesta nova aventura, Mônica terá a difícil missão de salvar seus amigos dos terríveis monstros. É que um exército de criaturas resolveram invadir e dominar o País da Fantasia, e só Mônica poderá ajudá-los. Claro, o inseparável coelho Sansão vai dar uma super força.

O game mistura ação com partes de RPG, uma combinação perfeita! Durante a jornada, a baixinha dentuça terá que detonar os inimigos para coletar itens e dinheiro. Você ainda poderá comprar escudos, armas, armaduras e magias! Outros personagens como Magali, Cascão, Cebolinha, Anjinho e Bidu também estão presentes e participam da história. Ótimos gráficos e um som muito bem trabalhado faz deste Turma da Mônica um jogo com diversão garantida!

Fotos Dauner de Giuli



Comandos
Direcional: controla Mônica
Botão A: confirma
Botão B: ataque/anula
Botão C: pulo
Start: menu



TIPO: RPG/Action
 FABRICANTE: Tec Toy
 MEMÓRIA: 8 Megabits
 FASES: Indefinidas
 JOGADORES: 1



Converse com todos os personagens que encontrar, sempre! Você poderá obter itens e importantes informações.



Para comprar equipamentos, detone os monstros e colete as moedas.



Não esqueça deste baú, só poderá ser pego futuramente...



Recupere a energia e grave sua jornada no Hotel.

A Nintendo mostra as garras e contra-ataca com um game hiper-realista. Haja instinto de matar!

KILLER INSTINCT

Animal!!! Talvez esta seja a única maneira de descrever Killer Instinct, o novo game que estréia nos arcades neste final de ano e que terá versão IDÊNTICA no novo console da Nintendo, o Ultra-64, que será lançado ano que vem. Esperamos ansiosos...

Enquanto isso, curta esse super preview que a VG preparou. O game é todo tridimensional, com cenário e personagens construídos à base de polígonos, e recobertos com uma textura super-realista. É o resultado da poderosa máquina Silicon Graphics, responsável pela arquitetura do game, e também pelo seu processamento, uma vez que o chip principal do arcade (e do futuro Ultra-64) também é o MIPS, da Silicon. Agora, babe!

FULGORE



O cara é mesmo um combo. De Mike Tyson, Evander Holyfield e Mohammed Ali. Com pinta de Rocky 1, 2, 3..., o sujeito dispara uma seqüência de socos rapidíssimos, que termina em um direto na cara do adversário.

Ninguém jamais viu a sua cara. Também, ele não tira o capacete... Este cavaleiro futurista, com sua armadura brilhante, tem golpes de arrasar. Um de seus movimentos especiais é a capacidade de refletir projéteis.

TJ COMBO



Nosso "amigo" - é uma boa ser amigo dele - Lobisomem não está para brincadeiras. Suas garras são afiadíssimas e, se bobear, o cara ataca à dentadas. Segura essa!

WEREWOLF



SPINAL



Este cara, apesar de meio magro, tem vários poderes. Pode virar uma cópia em branco e preto do seu adversário e adquirir seus golpes especiais. Também possui uma super magia de fogo.

Tai um lutador do barulho. O Chefe Trovão, como também é conhecido, tem um movimento especial curioso: seu cocar flamejante é mortal para os adversários. So liga...



THUNDER



B. ORCHID

Ah, finalmente. Tinha que ter uma gata, não acham? E os programadores prometem desta vez acabar com aquela história de que as mulheres, nos games de luta, não são de nada. Eles pensam em incluir um par de espadas para a fera, uma em cada mão. Será?

O sujeitinho flamejante é quente. Pode-se transformar em uma única chama e se lançar sobre o adversário com sérias intenções de torrar o cara. Fora isso, parece ser um tipo muito legal.



MELTDOWN

O Ninja do futuro tem seis movimentos especiais. Haja golpes... Um deles, o Endokuken, é uma mistura de fumaça venenosa com shoryuken. A galera está sofisticando...



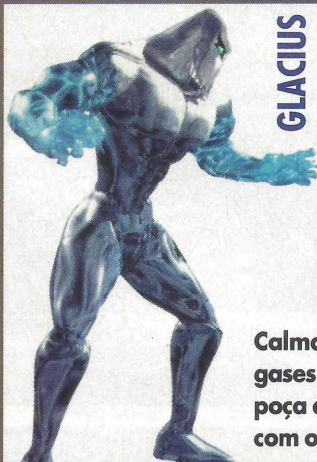
JAGO

Exatamente como seu antepassado jurássico, Riptor tem sede de sangue. Seus movimentos ainda não estão prontos, mas é provável que ele ataque com as garras, dentes e cauda.



RIPTOR

Calma, o cara não é uma gelada... Embora constituído de gases gelados de cometa, Glacius pode se derreter em uma poça de metal líquido, num efeito muito bonito e parecido com o do filme Exterminador do Futuro 2. Um arraso!



GLACIUS

SE LIGA NO GAME!

Alguns cenários e personagens já estão prontos. Dá só uma sacada como vão ficar!!



DAYTONA RACING

TIPO: Simulador / FABRICANTE: Sega / MEMÓRIA: Não fornecida
 FASES: 3 circuitos / JOGADORES: 4



Depois do sensacional Virtua Racing, a Sega mais uma vez surpreende e lança o fantástico Daytona USA. Com gráficos poligonais totalmente texturizados, este incrível simulador impressiona mesmo! Os gráficos são perfeitos, a qualidade dos detalhes dão um show à parte! Dentro dos túneis, o painel do carro escurece por falta de luz. Correndo a céu aberto, você percebe os reflexos das nuvens nos vidros dos carros. Demais! O som está excelente, efeitos sonoros como o barulho dos motores e as derrapagens dos carros detonam! As músicas das pistas apavoram e chegam a ser cantadas! Jogabilidade nota 10 é pouco: como no Virtua Racing o volante é motorizado, dando uma incrível sensação de realidade. São três circuitos para escolher: Beginner, Advanced e o Expert. Ainda é possível escolher entre quatro pontos de vista, como no V.R. Enfim, o melhor simulador de Stock Cars até o momento. Dá só um look nas imagens...

Escolha entre três circuitos, o número de voltas e o comprimento variam conforme a dificuldade: Beginner (curto, oito voltas), Advanced (médio, quatro voltas) e o Expert (longo, duas voltas).



Pistas



Câmbio

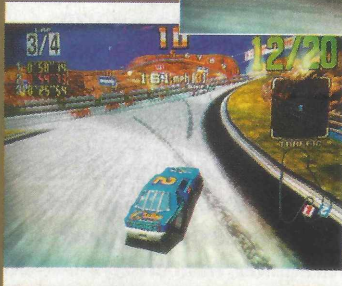
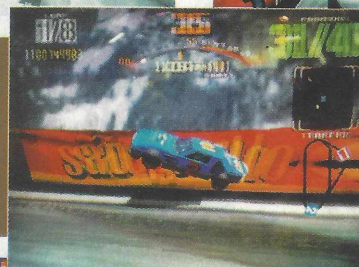
São duas opções: Automático, para iniciantes, cuja velocidade máxima em retas e sem vácuo é 196 mph, e o manual, melhor, tem velocidade máxima de até 201 mph, para corredores profissionais.

Pit Work

Depois de uma batida animal, seu carro fica todo amassado, perdendo velocidade e estabilidade. Não vacile e pare no Pit Work!



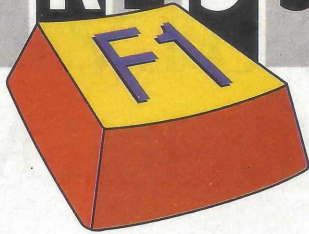
Confira os pontos de vista



Onde jogar

Family World Center, Shopping Ibirapuera, piso Moema, em São Paulo, SP, e em shoppings de todo o Brasil.

PRESS



Aladdin

(Super Nintendo)

Na tela de Options, faça rapidamente a seqüência a seguir no controle 2:

L, R, Start, Select, X, Y, A e B

Você vai ouvir um sinal característico. Agora, vá para o Main Menu. Sobre o Game Start, aparece uma nova opção: segurando **L e R**, você escolhe o número de estágio em que quer começar. E o que é melhor: sempre com 10 corações e 99 moedas. Moleza...



NBA JAM

(Super Nintendo)

Senhas para todas as partidas

Iniciais: ZPF

MINNESOTA: 4LBBDQ5
K2LDQNR

MIAMI XNGYBMC
PKMGVDH

WASHINGTON BMDTDCB
MRCSDSD4

PHILADELPHIA VPH1D4Z
QP42WZK

SACRAMENTO 4WDTDCB
MPYDSCM

DENVER NPH5X4Z
QPSDK35

MILWAUKEE ST4B5B4
HXBNNHH

INDIANA SG224K3
FL2H4CT

ATLANTA SLG3VMC
PMDMJM5

CLIPPERS L1YVX1T
BL4VH1H

ORLANDO W212XFV
DGJWKQH

DETROIT KLF1VHZ
NTL1T43

GOLDEN STATE TR4BVB5
HRFBNBK

BOSTON HR4BVB5
HRFBNBK

HOUSTON RWJXDF
RQ3BX45

CHARLOTTE GD11YHZ
NVBWTZ4

LAKERS QJ52YK4
KMD1LDL

NEW JERSEY JGXGWL6
P3M3Q4L

SAN ANTONIO GL5FYJ2
XDKYT24

NEW YORK QHYWY2Y
QL4VM24

PORTLAND JDRZWDV
JW2RD2J

UTAH SJ51W6Z
SN4WN64

SEATTLE GZ1DYFS
NC3TJ2J

PHOENIX QWSVYZP
GKSQBZJ

CHICAGO JC1GWK2
PCPHK4L

PLAYOFFS:
1 - S4TXW4Y
JKDDC2L
2 - GN3YYB3
SXGJMQB
3 - QN3YYB3
SNGJMZB

José Pedro
César Fittipaldi
São Paulo, SP

Mortal Kombat II

(Mega - SNES - Arcade)



Fatality Shang Tsung - Aí vai um fatality de arrepiar. Lutando com Shang Tsung, vença o segundo round mantendo apertado o botão de soco fraco. Aí é só se aproximar da vítima e soltar o soco fraco. Nosso amigo tem nova crise de identidade, transforma-se em Kintaro e corta o cara no meio. É demais!!

Fatality Johnny Cage - Depois de dar o fatality de arrancar a cabeça do adversário, a tela escurece e Johnny Cage se abaixa. Neste momento, aperte simultaneamente os botões de soco fraco, block, chute fraco e ↓.

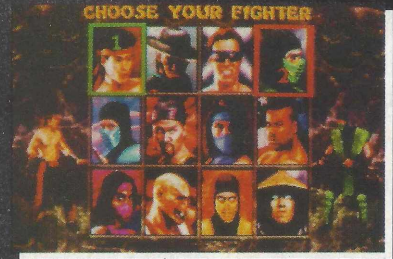


Test Mode no Mega Drive

Para acionar o Test Mode, basta entrar na tela de options e deixar o cursor sobre a opção done. Aí, digite a seqüência:

← ↓ ← → ↓ → ← ← → →

Agora, você pode derrotar seus inimigos mais facilmente, assistir o computador jogar e terminar com fatalities, babalities e friendships, e muito mais!!



Dicas secretas no SNES - Na tela de escolha de lutadores, dependendo da seqüência digitada, você pode lutar contra os personagens secretos, deixar o computador lerdíssimo e, de quebra, ganhar 30 créditos. Se liga!!

Computador lerdo: ← ↑ → ↑ ←, **Select**
30 créditos: ← ↑ → ↓ ←, **Select**

Enfrentar Noob Saibot: ← ↑ ↓ ↓ →,

Select

Enfrentar Jade: ↑ ↓ ↓ ← →, **Select**

Enfrentar Smoke: ↑ ← ↑ ↑, **Select**

Enfrentar Shao Khan: → ↑ ↑ → ←,

Select

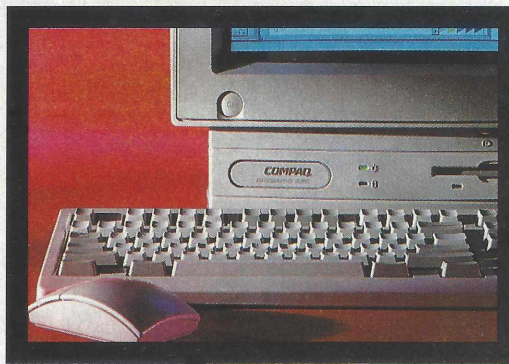
Enfrentar Kintaro: ↑ ↓ ↓ → →, **Select**

José Wagner R. de Alencar

Ceilândia, DF

COMPAQ SE ELE NÃO RESOLVER AJOELHE-SE: VOCÊ REAL

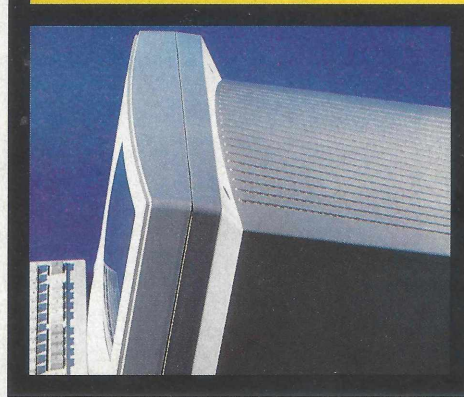
A solução de um problema não pode ser outro problema. Por isso, a Compaq lançou o Compaq Presario. Quando você liga o Compaq Presario pela primeira vez, ele traz uma tela de boas-vindas que explica



Garantia de 3 anos, a maior do mercado.

o computador, passo a passo. Para resolver os problemas de todo dia, o Compaq Presario vem com todos os programas que você precisa, instalados e prontos para usar: editor de textos, planilha de cálculos, banco de dados, controlador de finanças, agenda, jogos, e muito mais.

E para os problemas do dia todo, ele tem ainda fax e secretária eletrônica.



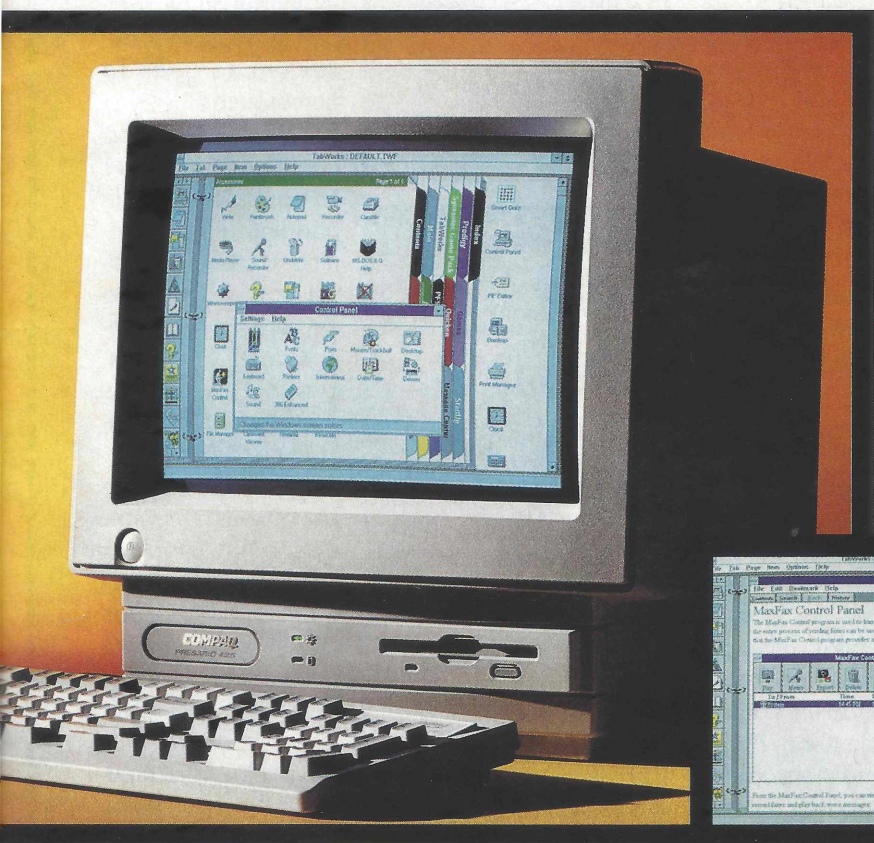
Secretária eletrônica com caixas de voz para até 999 usuários, que podem ser acessadas por senhas até de um telefone externo.

Com eles você pode enviar e receber documentos e ligações através do micro, até mesmo fora de hora.



O Compaq Presario foi feito para não ser desligado nunca. Por isso, tem até um dispositivo especial para economizar energia, consumindo o equivalente a uma lâmpada de abajur.

PRESARIO. OS SEUS PROBLEMAS, MENTE TEM PROBLEMAS.



Economia, aliás, é um bom motivo para você não comprar um outro micro. Para colocar todos esses equipamentos e programas em um 486 comum, você precisaria de centenas

Fax/modem integrado, que recebe e envia documentos 24 horas por dia.

de dólares - e, no mínimo, de muita paciência. Ou seja: comprar outro computador é economizar computador.

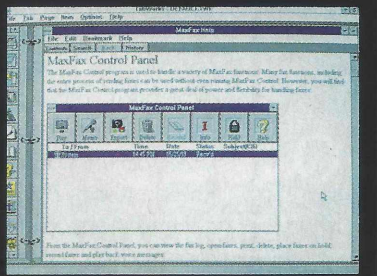
Além disso, o Compaq Presario vale não só pelos problemas

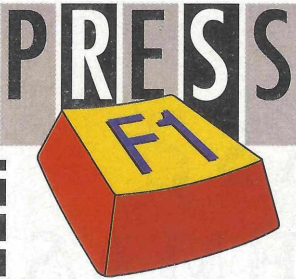
- Processador Intel 486 SX/ 25 MHz
- Memória RAM básica de 4 MB, expansível até 20 MB
- Disco rígido de 100 MB ou 200 MB
- Monitor SVGA colorido (dot pitch .28 mm)
- Recursos de segurança
- Energy Saver
- Secretária eletrônica e fax/modem integrados
- Compaq Mouse
- Disco flexível de 3,5"
- Windows 3.1, MS-DOS 6, PFS: WindowWorks, Quicken for Windows, Prometheus, MaxFax for Windows, Symantec GamePack, TabWorks.

que resolve, como pelos que pode evitar. Ele oferece garantias para problema nenhum achar defeito. A garantia do nome Compaq, um dos três maiores fabricantes de computadores do mundo. A garantia de assistência técnica.

E a garantia da garantia: três anos, simplesmente a maior do mercado.

Se você tem problemas, o Compaq Presario é a solução. Agora, se não for, você não precisa de um computador. Você precisa de um milagre. **COMPAQ**





Myst

(PC & Mac CD-ROM)

Acesso aos mundos - O acesso a cada um dos quatro outros mundos começa posicionando-se a torre de frente para a passagem para um deles. Mova-a no mapa da biblioteca e depois procure na própria torre, no extremo diametralmente oposto à abertura que permite ver lá fora, pela placa onde está a dica de como abrir a passagem para o mundo em questão. Para que os desenhos dos lugares apareçam no mapa basta ligar aquelas chaves nos pedestais de madeira em cada um dos quatro lugares.

Doom

(IBM-PC)

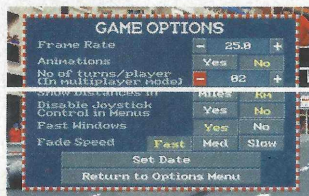
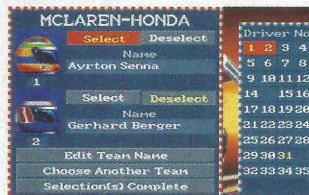
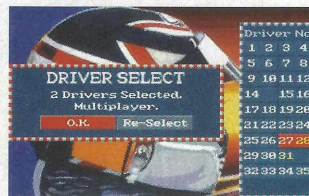


Nova fase - O maior sucesso dos últimos tempos está recebendo um acréscimo interessante na forma de um freeware (software distribuído de graça). É o Alien Doom, um nível inteiramente novo com cenários e inimigos baseados no filme Alien. Ah, também tem uma doze de cano duplo que vale a pena! Procure pelo arquivo *alienwad.zip* nas principais BBS, descomprima e instale. E negue-se a pagar por ele, é de distribuição gratuita!

World Circuit

(IBM-PC)

Mais de um piloto - É possível jogar mais de 1 pessoa. Na verdade podem ser até 26! Claro que isso seria um absurdo, quase não haveria tempo para o revezamento de pilotos. Mas, de 2 a 5 pilotos é bastante razoável. Basta, no menu de seleção de piloto (Driver Select), ativar (Select) os que forem jogar. Depois vá na opção corrida (Race) no menu e determine o número de vezes que cada piloto dirigirá na corrida. Lembre também que é saudável aumentar o tempo do Qualify para que todos consigam dar suas voltas rápidas... Depois, na corrida, faz a largada o piloto ativo que sair mais na frente. Quando ele completar seu turno, aparece uma mensagem e o carro fica automático. O piloto seguinte é chamado aos comandos, trocam-se os carros e depois da contagem regressiva o novo piloto



assume, e assim por diante. Vale lembrar um detalhe: quando estão no automático, os carros têm potência e qualidade variável, a menos que o nível de oposição esteja selecionado para All The Same. Caso não, é preferível correr com McLaren, Williams ou Ferrari, que terão o melhor desempenho quando automáticos.

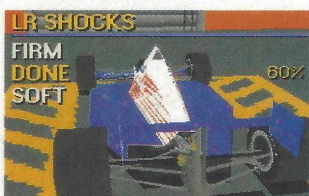
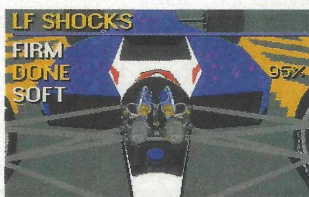
Modem - Jogando com modem - dois computadores interligados via linha telefônica - também é possível mais de um piloto em cada um dos computadores. Basta selecioná-los, nas duas máquinas, como descrito no item anterior. Entretanto, para que as divisões de tempo que cada jogador realmente pilota sejam iguais nas duas máquinas, é necessário que sejam selecionados em números iguais - por exemplo, três pilotos no computador 1 e três pilotos no computador 2. Se eventualmente estiver sobrando carro, divida-o entre os pilotos. É mais justo...

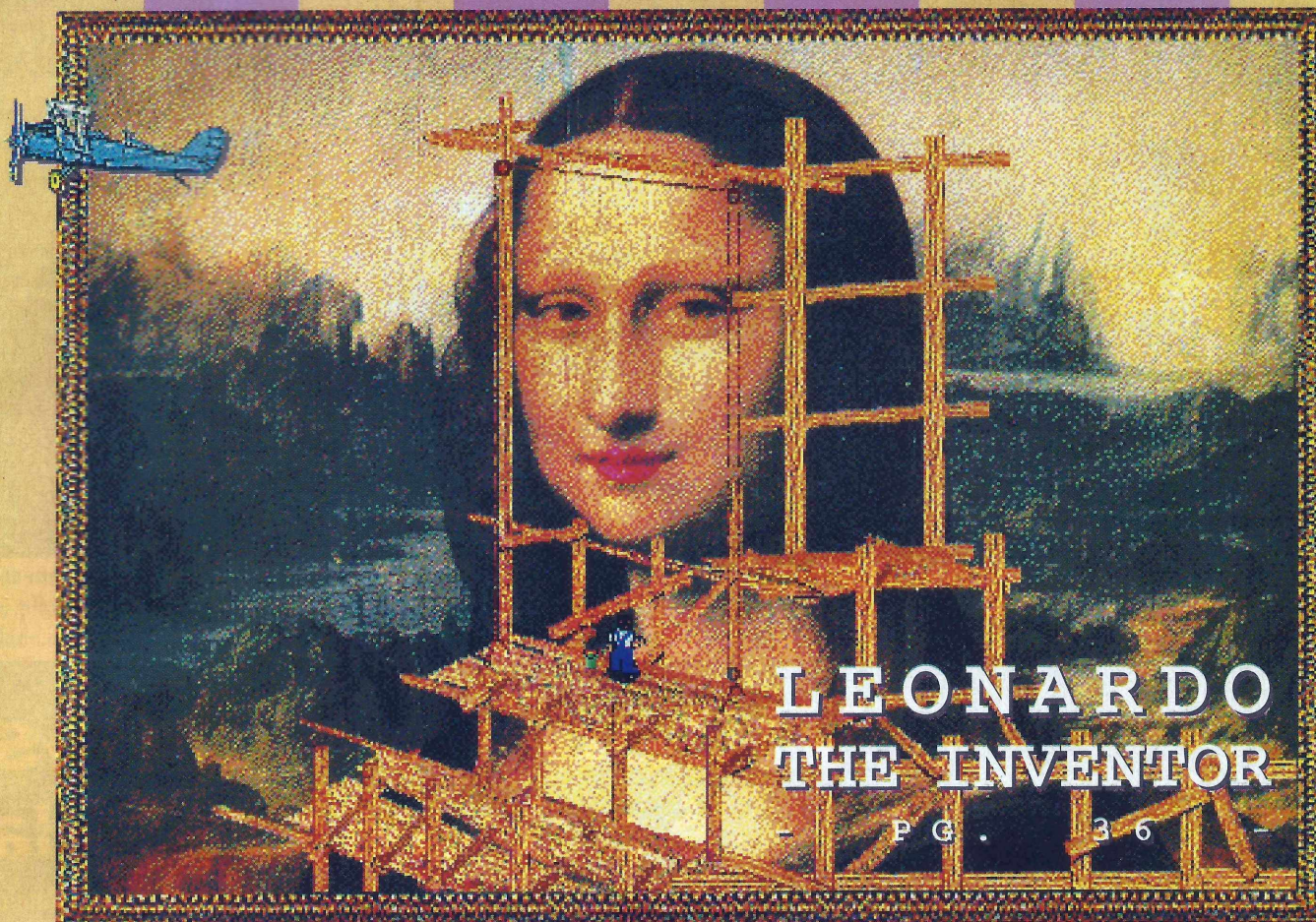
Indycar Racing

(IBM-PC)

Regulagem "torta" - É bom corrigir uma "americanada" do pessoal da Papyrus, produtora do game. Os settings (regulagens) que já vêm prontos para as pistas mistas têm um defeito crônico que só americanos especializados apenas em ovals cometeriam: as suspensões traseiras são mais duras que as di-

anteiras. Este acerto é ideal para ovals, ou então para uma pista atípica como Cleveland, de curvas de raio muito grande, parecidas com as de ovals. Mas nas pistas mistas, principalmente nas de rua, uma suspensão traseira mais macia e a dianteira dura ajudam muito na estabilidade, diminuindo consideravelmente a chance de rodar nas saídas de curva!





LEONARDO THE INVENTOR

- PG. 36 -

HOME

PG. 35 CDs INTERATIVOS
the who E john lennon,
AURÉLIO ELETRÔNICO...

PC-MAC GAMES

PG. 41 OUTPOST, DOOM2,
INDYCAR RACING/INDIANAPOLIS
EXPANSION PACK

KID'S POINT

PG. 39 OONGA - INGLÊS EM CD

RPG

PG. 46 MULHER
TAMBÉM É MACHO



video news

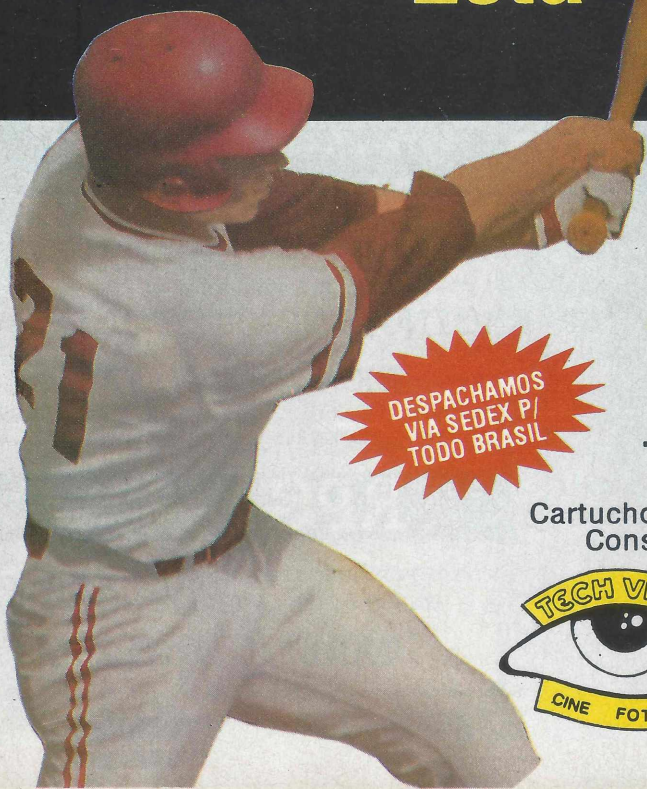
atendimento ao leitor, disque

audio news

video game

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

Apple lança CD-ROM drive 3 em 1



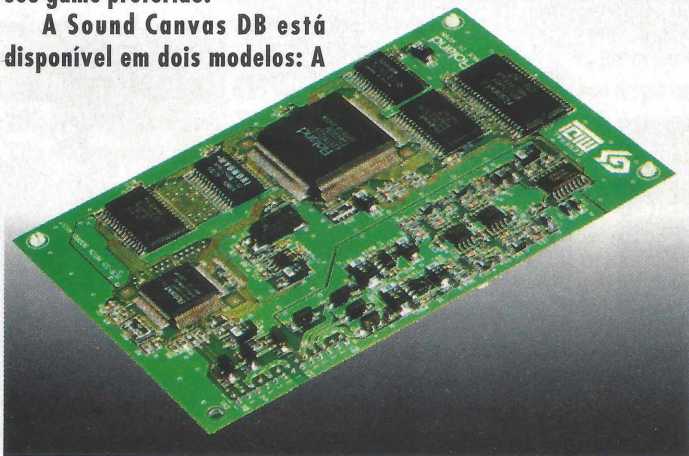
Roland compatível com Sound Blaster

A Roland, um dos maiores fabricantes de instrumentos eletrônicos do mundo, anuncia o lançamento de duas novas placas. A série, chamada de Sound Canvas DB (de Daughter Board, ou placa-filha), deve ser acoplada em uma Sound Blaster 16 (ou superior) ou 100% compatíveis, e acrescenta aos recursos desta última todas as características e qualidades dos timbres Roland, sampleados a partir dos sons dos instrumentos originais. Perfeitas para quem quer trabalhar com música no PC sem perder os efeitos de vozes digitalizadas nos games. Ou, ainda, para quem quer qualidade impecável na música de seu game preferido.

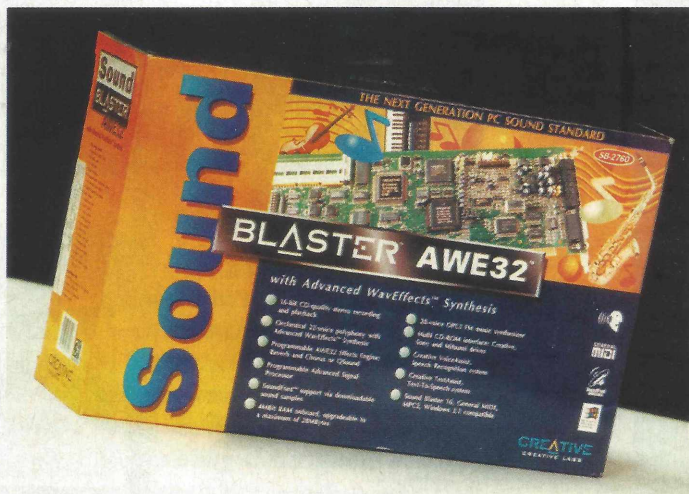
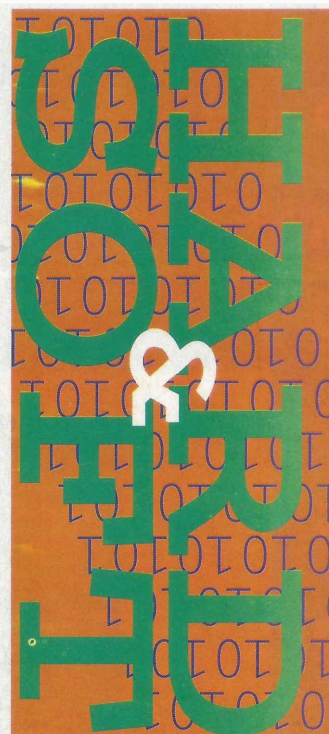
A Sound Canvas DB está disponível em dois modelos: A

SCB-55 GS Daughter Board possui banco de timbres nos formatos GS Roland (354 sons mais 9 conjuntos de bateria) e General MIDI (neste caso, 128 timbres), polifonia máxima de 28 vozes, 8 tipos de reverb e 8 tipos de chorus; a Sound Canvas DB SCB-7 GM Daughter Board possui timbres sampleados no formato General MIDI, 6 conjuntos de bateria, 6 tipos de reverb e chorus.

É importante lembrar que as novas placas só funcionam quando conectadas a uma Sound Blaster. Entre as compatíveis, o fabricante cita também a NX PRO-16, da Azrtech Labs, e a Sound Galaxy PRO 16 Extra.



Agora é possível, num único equipamento, ler softwares em CD-ROM, fotos compatíveis com o formato Photo-CD e, de quebra, reproduzir CDs comuns de áudio. Assim é o PowerCD, da Apple Computer, Inc., compatível apenas com Macintosh. O novo periférico funciona como um drive de CD-ROM, adicionando recursos de multimídia aos computadores Mac. Com ele, áudio, imagens e textos misturam-se de diversas maneiras, sendo ideal para que se criem apresentações com recursos de multimídia. O PowerCD pode também executar suas funções separadamente. Por exemplo, se conectado a um aparelho de som, toca os CDs como se fosse um CD player comum. Traz adaptador AC e cabo de vídeo CVBS para conectá-lo à TV. Custa R\$ 888,00 (sem ICMS embutido).



Nova Sound Blaster AWE 32

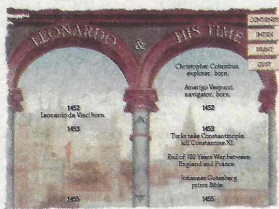
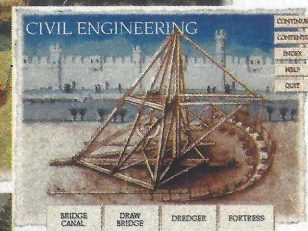
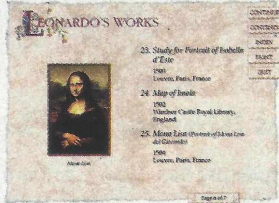
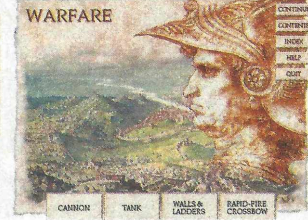
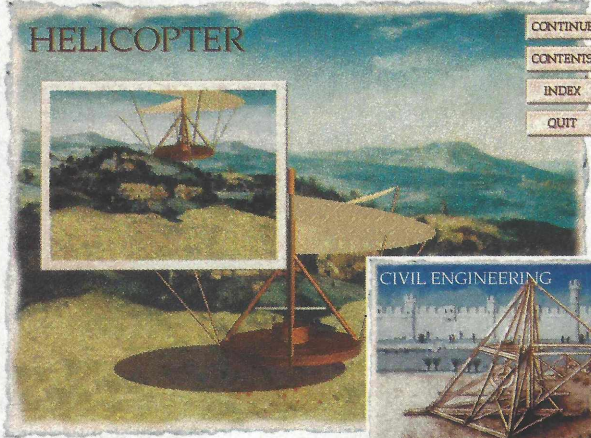
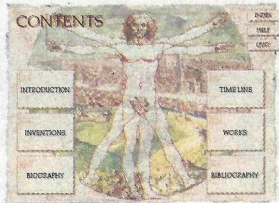
A Creative Labs, produtora das placas de som Sound Blaster, acaba de lançar um novo modelo: a Sound Blaster AWE 32. A nova placa possui dois sintetizadores: o Advanced WavEffects EMU 8000, capaz de gerar 128 instrumentos a 32 vozes de polifonia em 16 canais estéreo, no formato General MIDI. Também possui 6 conjuntos de bateria no formato Roland GS. O outro sintetizador é o Yamaha OPL-3, com 20 vozes e canal de voz digitalizada. Isso para garantir a compatibilidade com outras placas Sound Blaster.

A Sound Blaster AWE-32 é compatível com vários drives de CD-ROM do mercado. O fabricante indica os modelos Sony CDU 31-A e CDU 33-A; Mitsumi LU 005 e FX 001 Series; finalmente, os drives de CD-ROM da própria Creative Labs, modelos CR-523 e CR-563. A placa pode ainda receber o Wave Blaster Kit, uma daughterboard para ser acoplada e que traz timbres General MIDI sampleados e 32 canais de áudio. Também é compatível com as daughterboards Sound Canvas DB, da Roland.

Uma viagem no tempo, há 500 anos, traz vida às invenções de um dos maiores gênios de todos os tempos

MÁRIO FITTIPALDI

Leonardo da Vinci foi um dos maiores gênios que a humanidade conheceu. Seus trabalhos abrangem áreas tão distintas quanto a pintura, escultura, arquitetura, engenharia, música, para não falar em uma boa dose de saudável loucura - afinal, todo gênio tem um pouco de louco. O que é difícil de imaginar é o fato de um garoto, nascido na pequena vila de Vinci, na Itália, em 15 de abril de 1452 - um ano antes da tomada de Constantinopla pelos turcos e 40 antes do descobrimento da América por Cristóvão Colombo - ter se destacado tanto em áreas tão distintas. Se o velho chavão "estar à frente de seu tempo" é piegas demais para Leonardo, só nos resta mesmo apelar para computadores e recursos de multimídia e ten-



À direita, o menu principal e o índice garantem navegação eficiente. Também há telas de biografia e a linha do tempo. Acima, a seção de invenções destaca projetos em cinco áreas distintas. No destaque, a comparação entre o helicóptero de Leonardo e o atual.



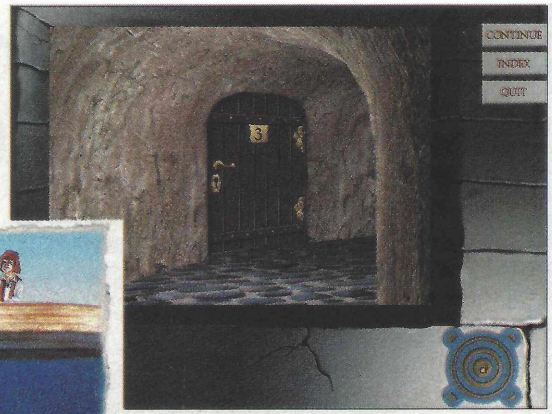
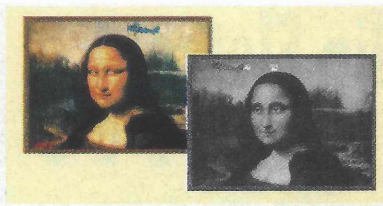
tar entender um pouco o universo do gênio.

Foi exatamente o que fizeram os programadores da InterActive Electronic Publishing. Reunindo extenso material sobre Leonardo, inclusive seus manuscritos e projetos, e utilizando os recursos - felizmente - hoje acessíveis por boa parte dos computadores domésticos, deram vida a seus projetos, nas mais variadas áreas. Um show, imperdível. Para não dizer obrigatório.

O CD, que roda tanto em ambiente Windows como em Macintosh (System 7.1) possui cinco áreas principais: *Inventions* (invenções), *Biography* (biografia), *Time Line* (linha do tempo), *Works* (pinturas) e *Bibliography* (bibliografia). Traz também três jogos interativos, nos quais o usuário tem a chance de experimentar uma asa movida a pedal pelos céus da Itália, mergulhar em busca de um tesouro vestindo um escafandro projetado por Leonardo ou ainda encontrar a saída de um de seus projetos de fortalezas. Um outro requinte - talvez até desnecessário - são as animações em 3D de algumas das invenções. Apesar de bem feitas, os estereogramas exigem o uso de óculos especiais, fornecidos com o programa, e bastante incômodos.

Inventions é a seção mais curiosa. Está subdividida em cinco áreas, e mostra projetos de Leonardo em música, aviação, náutica, engenharia civil e guerra. São 24 invenções, mostradas nos seus manuscritos originais - inclusive revelando a curiosa maneira de Leonardo escrever, da direita para a esquerda, como se estivesse diante de um espelho - e depois "construídas" com recursos de animação e renderização em 3D. Algumas das "engenhocas" mostradas em detalhes são a asa movida a pedal, o helicóptero, a ponte levadiça, um sistema de eclusas, o pára-quadras, o escafandro, um órgão polifônico - que, pode-se dizer, foi o precursor dos modernos sintetizadores -, tanques e blindados... Um recurso interessante é a comparação com os mesmos equipamentos nos dias de hoje. Ai se vê a genialidade de Leo.

As outras áreas não apresentam tantos recursos de multimídia e de animação,



O CD ainda traz três jogos nos quais o usuário pode utilizar os equipamentos projetados por Leonardo. Acima, o desafio é encontrar a saída de uma das fortalezas. À direita, de cima para baixo, usando o escafandro, deve-se resgatar o tesouro. Com a asa movida a pedal, uma viagem fantástica e perigosa sobre os céus da Itália.

mas são fundamentais para quem busca informações sobre o artista. *Biography* traz a história de sua vida, com recursos de hipertexto - clicando-se nos textos destacados, animações e informações referentes aparecem em janelas "pop-up". *Time Line* é, talvez, a sessão mais importante do CD. A linha do tempo situa as diversas fases da vida de Leonardo nos principais acontecimentos históricos, fundamental para se ter noção dos acontecimentos da época. *Works* reúne, em ordem cronológica, todos os trabalhos de pintura, com fotos digitalizadas de 6 pinturas famosas - claro, incluindo a Mona Lisa, seu trabalho mais conhecido. Finalmente, a seção *Bibli-*

ography revela todas as obras consultadas para a elaboração do CD.

A interface é perfeita. Um menu principal apresenta cada uma das áreas, e submenus dão continuidade à consulta. Existem também botões para referência rápida: Contents leva de volta ao menu principal; Continue dá continuidade a um tópico ou, no final deste, leva ao menu de abertura do tópico; Index permite acessar qualquer informação de qualquer parte do CD - inclusive os games, as animações e outras funções. Claro, tudo isso tem seu preço: o CD (importado, claro) está disponível nas lojas da Planet Music, seção Planet Media, por R\$ 78,00.

LEONARDO THE INVENTOR

Fabricante: Interactive Electronic Publishing / Onde encontrar: Planet Media (011) 282-7899

Configuração mínima: IBM PC - AT 486 SX, 4 MB RAM (8 MB recomendadas), VGA 256 cores, Windows 3.1, kit multimídia MPC-2 compatível; Macintosh - processador 68030 ou melhor, 4 MB RAM (8 MB recomendadas), monitor 13" 256 cores, CD-ROM dupla velocidade, System 7.1

Apresentação: 1 CD-ROM (o mesmo para Mac e PC)

Dicionário Aurélio Eletrônico tem nova versão

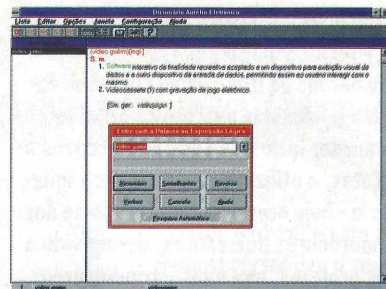
Considerado o melhor dicionário da língua portuguesa, o Dicionário Aurélio Eletrônico ganha nova versão. Produzido pela editora Nova Fronteira (a mesma que edita o Aurélio na sua forma tradicional), a versão 1.3 permite infinitas instalações (antes, esse número era limitado a quatro) e compatibilidade com os corretores ortográficos Lexicon, que podem ser utilizados com os principais processadores de texto do mercado.

As demais características mantêm-se inalteradas, e os recursos são bastante úteis. Ao se consultar a seção Dicionário, por exemplo, o Aurélio automaticamente prepara uma lista com as últimas palavras consultadas, facilitando uma nova consulta; também mostra as palavras semelhantes, prevenindo eventuais erros de datilografia ou ortografia na hora de informar a palavra a ser buscada. E se dentro de uma definição aparecer outra palavra desconhecida, basta dar um clique duplo nela, e a nova definição é mostrada. Outro recurso interessante são os exemplos de períodos ou

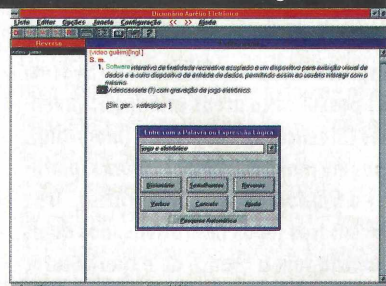
sentenças que utilizam a palavra pesquisada. Quando disponíveis, há um ícone que mostra, em hipertexto, os exemplos nas várias acepções. Se a palavra for um verbo, a um simples clique no ícone de verbos têm-se todas as conjugações, em todos os tempo e modos.

O Aurélio Eletrônico possui também o Dicionário Reverso: através de definições e conceitos, que são informados ao programa por meio de expressões lógicas, chega-se à palavra correspondente. Por exemplo, digitando-se na janela de busca a expressão *jogo e bola*, obtém-se uma extensa lista de todos os esportes e jogos que utilizam bola, do futebol à bocha.

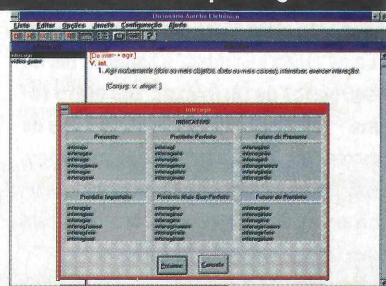
O Dicionário Aurélio Eletrônico roda em computadores PC 386 com ambiente DOS ou Windows, e requer 14 MB livres no disco rígido (versão Windows) para instalação.



Digitando-se a palavra, Dicionário busca o significado

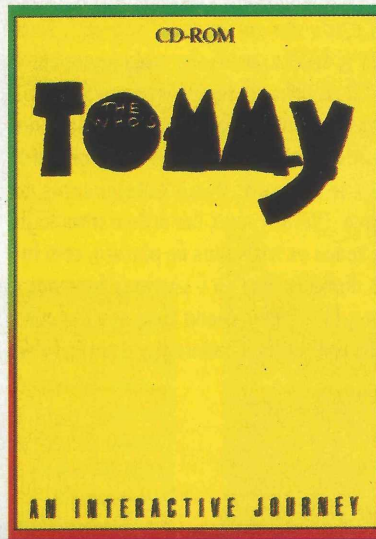
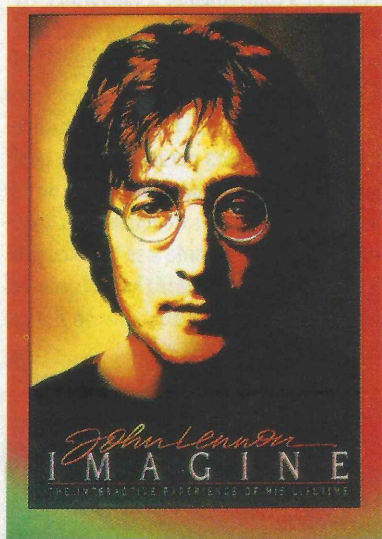


Dicionário Reverso: busca pelo significado



Verbos: Aurélio Eletrônico mostra as conjugações

John Lennon e The Who: rock em CD ROM



O CD-ROM Imagine, à esquerda: a história do ex-Beatle John Lennon. Tommy, à direita, traz vídeo com The Who em Woodstock.

A Compton's New Media, maior produtora de títulos multimídia do mundo, prepara duas novas "bombas": *John Lennon: Imagine* e *The Who's Tommy*. Depois do sucesso de Prince Interactive (veja na VG 43), nada mais natural que a megaempresa americana continuasse investindo em ídolos da música internacional.

John Lennon: Imagine é uma crônica histórica da música, vida e o legado do ex-beatle, assassinado tragicamente em Nova York, em 1980. O CD reúne músicas com qualidade de CD, entrevistas, centenas de fotos e vídeos sobre a carreira do ídolo.

The Who's Tommy não fica atrás: retrata com perfeição o fenômeno Tommy, da banda de rock The Who, e sua recente montagem musical, em cartaz atualmente na Broadway, em Nova York. Além disso, traz um vídeo histórico, com a participação da banda no festival de Woodstock, em 1969, e fotos inéditas de sessões de gravações e shows ao vivo - muitas delas da coleção particular de Pete Townshend, guitarrista e líder da banda.

Oonkie 'N' THE TREEHOUSE

by: SCOTT LEE CLAWSON : TEO SOON KWONG



prender inglês pode ser uma brincadeira muito divertida. É o que propõe a série *Oonga - Pre-School English Series*, da software americana Micro Works. Produzida no

Brasil pela Trust Consultores associados e distribuída pela Brasoft Games, Oonga conta com quatro volumes que ensinam o vocabulário da língua inglesa a crianças de 4 a 12 anos: *Oonga Goes to School*, *Oongette loves Oonga*, *Ditto And His Mother* e *Oonkie And The Treehouse*.

A estrutura dos quatro volumes é idêntica. Oonga é um homem das cavernas engraçado e grotesco, e sua missão é fazer macaquices animadas enquanto rola as atividades. São seis áreas básicas e independentes - podem ser executadas pela criança em qualquer ordem.

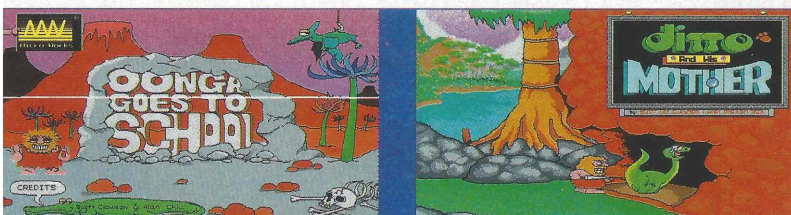
Em *Teach* (ensinar), cerca de 100 palavras relacionadas a vários objetos, animais, frutas, esportes e profissões, entre outras áreas, são ensinadas. O ícone da boca dá a pronúncia correta da palavra apresentada, e o do ouvido mostra um som característico - o macaco guincha, o leopardo rugir, e assim por diante.

Percorridas todas as palavras, a seção *Exercises* (exercícios) é uma boa para conferir se todas foram realmente aprendidas.

A figura é apresentada com quatro opções de escolha. No final, um quadro estatístico aparece, indicando quantas foram respondidas corretamente. Outra maneira de conferir o aprendizado é a opção *Scrumble* (mistura). Aqui, as ilustrações de cada palavra são apresentadas e as letras aparecem em ordem trocada. A missão é redigitar a palavra do modo correto.

Oonga conta ainda com três áreas: *Scenery* (cenário) mostra sete cenários com personagens inseridos no contexto. Quando clicados, mostram o quadro referente, com os ícones de pronúncia e som. *Belong* (pertencer) testa a capacidade de associação de objetos da criança: são apresentados quatro, sendo que um - o qual deve ser identificado - não pertence ao grupo dos demais. E, se a idéia é se divertir, há ainda a área *Paint & Paste* (pinte e cole): aqui, todos os objetos podem ser "colados" em um desenho feito pela própria criança. Claro, cada objeto "colado" vem acompanhado de seu respectivo som e pronúncia.

Oonga roda em DOS, e requer uma placa de som Sound Blaster ou compatível para que os efeitos sonoros funcionem. A interface é realizada pelo *mouse*, e todos os botões são grandes e de fácil identificação pela criança.

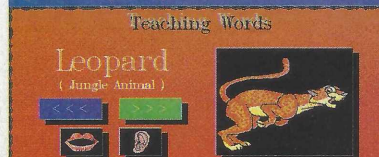


A série *Oonga - Pre-School English Series* tem quatro episódios muito bem humorados. *Oonga Goes to School* e *Ditto And His Mother* (acima) são dois deles.

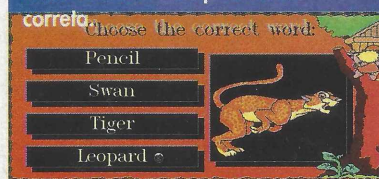
OONGA - PRE-SCHOOL ENGLISH SERIES
 Fabricante: Micro Works / Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
 Configuração mínima: PC-AT 286, 640 Kb RAM, VGA, HD com 3 MB livres, DOS 3.1 ou superior, placa de som Sound Blaster ou compatível
 Apresentação: 2 disquetes 3,5" HD



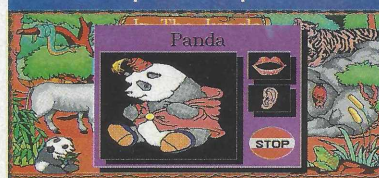
No Main menu, seis opções. Em *Teach*, por exemplo, aprendem-se as...



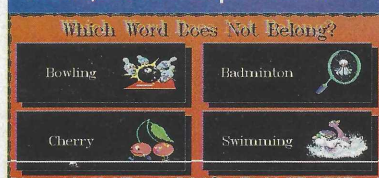
... palavras referentes à ilustração. O ícone da boca dá a pronúncia



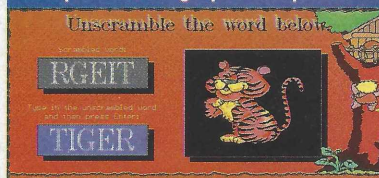
Em *Exercises*, a criança verifica se realmente aprendeu as palavras.



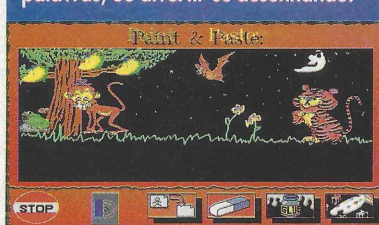
Ainda é possível escolher cenários e obter informações sobre o objeto clicado...



... ou identificar qual o elemento que não pertence ao grupo de objetos.



Outra opção é digitar corretamente as palavras, ou divertir-se desenhando.



A colonização do espaço, um dos mais antigos sonhos da humanidade, transforma-se em "dura" realidade...

OUTPOST

S Y L V I O D E U T S C H

Nunca se fez tanto estardalhaço em torno do lançamento de um game como ocorreu com Outpost. E não é para menos: o tema do jogo é a hipótese de destruição da Terra por um cometa... isso exatamente quando o cometa Shoemaker-Levi colidiu com Júpiter, num dos espetáculos mais impressionantes já testemunhados pela humanidade. O evento foi fotografado pela sonda espacial Galileu, que segue exatamente para Júpiter, e pela Voyager II, que já se encontra fora do Sistema Solar. Essas duas son-

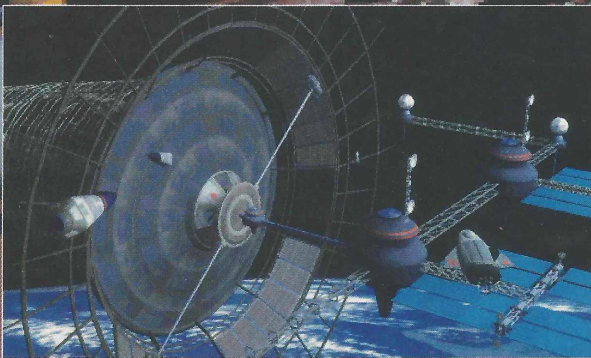
das foram as únicas capazes de ver de frente o acontecimento, que ocorreu "do lado de lá" de Júpiter, e suas fotos ainda não chegaram.

Será que o impacto do cometa em Júpiter e o lançamento do jogo usando tal idéia como ponto de partida, ao mesmo tempo, foi mero acaso? Pode apostar que não. Começa pelo fato do jogo ter sido bolado por Bruce Balfour, ex-diretor do Centro Ames de Pesquisa de Sistemas da NASA. Portanto, não é alguém que trabalha de improviso. Ah, mas então ele saiu da NASA e

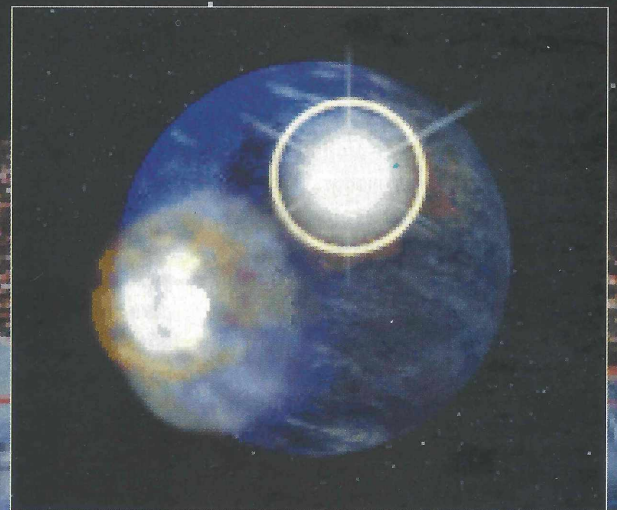
foi fazer esse jogo? Também não. Balfour é o criador de dois outros jogos, *Neuromancer* e *The Dagger of Amon-Ra*, ambos bem sucedidos no mercado. Não se trata de um principiante. Ele reuniu em Outpost a experiência conquistada em duas fases da vida, criando um best-seller do mundo dos games. Antes de sair, Outpost já era considerado o melhor jogo do ano, incorporando as mais recentes idéias da NASA sobre como serão as naves e colôni-

as espaciais do futuro.

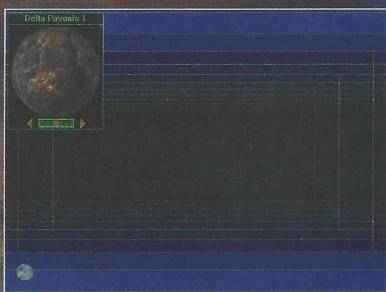
E então Outpost chegou às lojas. Um pouco atrasado, não apareceu exatamente junto com o impacto do cometa. Em seguida começou a confusão. Revistas especializadas publicando matérias e cartas de inúmeros leitores, todos decepcionados com o jogo. Não era o que diziam que seria (não passa de um *SimCity* no espaço!, reclamavam), parte do prometido ficou para um certo *Planet Pack*, que será vendido separa-



A construção da nave que vai salvar a humanidade



Colisão com a terra: agora perdidos no espaço



Planetas do tipo Mercuriano, Venusiano e Jupiteriano do sistema Delta Pavonis.



Colonos se revoltam e fundam outra colônia, marcada pelo triângulo azul.



Primeira escavação: em busca de recursos para a nova sociedade.



Com os prédios básicos construídos, é possível instalar os colonos e a carga.

damente. Parece que a pressa de lançar deixou suas marcas numa grande idéia...

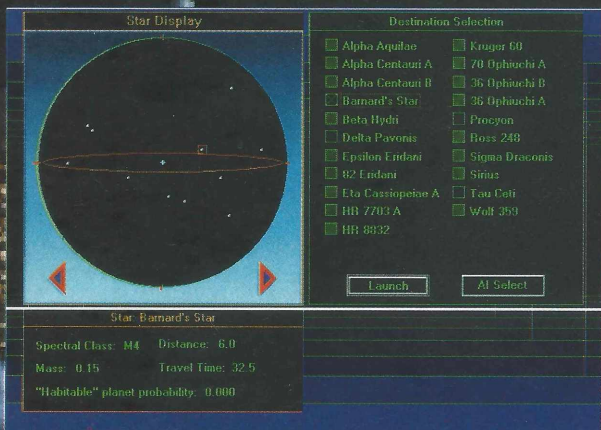
Então é isso, Outpost não vale a pena? Não, nada disso! É realmente um SimCity no espaço... portanto só vá atrás dele se você gostar desse estilo de jogo. Mas é interessante. Traz um bom desafio e, mais que tudo, os gráficos são excepcionais. As cenas de animação são lindíssimas (apesar de truncadas em computadores mais lentos... é o preço a pagar por rodar dentro do Windows!), daquelas que assisti-

mos muitas e muitas vezes antes de usar a opção para que não apareçam mais.

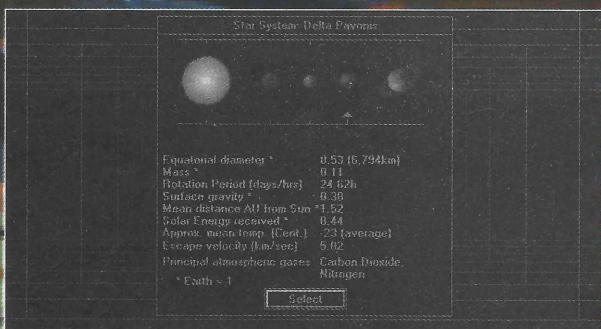
O início do jogo mostra a destruição da Terra e o lançamento de uma única nave levando os colonos que, espera-se, salvarão a humanidade da extinção. E você foi o escolhido para o comando... Que responsabilidade! Mas não se preocupe com a escolha de planetas... há três tipos, os parecidos com Vênus, os parecidos com Mercúrio e os Jupiterianos (o Planet Pack deve aumentar essas opções...). O jogo em si come-



A nova cidade, com 298 jogadas no nível difícil.



A seleção de uma estrela. O sistema Barnard é má escolha, a chance de ter um planeta colonizável é zero.



Selecionado o sistema, deve-se escolher um planeta.

ça ao pousar no planeta escolhido, de onde é impossível sair. Vale a pena seguir a construção da colônia descrita no tutorial para ter uma boa idéia de como as coisas ocorrem antes de partir para as experiências.

Outpost segue a mesma estrutura do SimCity, mas com uma diferença: não há dinheiro. Você pode construir alguma coisa desde que tenha os recursos necessários, por isso é fundamental ter minas em funcionamento para gerar matéria-prima, assim como domos de agricultura, áreas residenciais (cerca de 80% de ocupação é o ideal para um bom nível moral) e, mais à frente, laboratórios

realizando pesquisas que passarão a permitir novas pesquisas e construção de novos equipamentos.

O defeito mais sério que se pode encontrar em Outpost é a falta de informações sobre problemas na iminência de ocorrer na colônia. Fique sempre de olho nos relatórios e aprenda a perceber a formação dos problemas antes deles acontecerem, porque depois fica difícil...

E, claro, quando todos seus colonos morrerem, diga para o amigo que estiver ao lado que foi de propósito, você só queria mostrar pra ele a animação super bem-feita do esqueleto na roupa espacial...

OUTPOST

Distribuidor no Brasil: Não há

Configuração mínima: IBM PC - AT 386 DX-40 (486 SX recomendado), 4 MB RAM (8 MB recomendados), adaptador gráfico VGA 256 cores, Windows 3.1, kit multimídia MPC-2

Apresentação: 1 CD-ROM

O novo kit de expansão para o game Indycar Racing traz a pista de Indianapolis e mais dois utilitários

INDIANAPOLIS 500



MÁRIO FITTIPALDI



Indianapolis Motor Speedway. A prova mais famosa do automobilismo mundial finalmente faz parte do calendário do PC game Indycar Racing. E em grande estilo! Junto com o Indianapolis 500 Expansion Pack, o kit que acrescenta o tradicional circuito ao game, o usuário ainda ganha uma atualização de versão do seu Indycar e dois acessórios muito

úteis: o Cut Replay, que permite edições aos replays salvos, e o Paintkit, que permite personalizar cada carro do game.

Mas a grande vedete mesmo é a pista de Indianapolis. *The Brickyard*, como também é conhecida, sediou sua primeira corrida em 1911. Na época, o piso era de tijolos vermelhos e o vencedor, Ray Harroun, levou 6h 42min 08s para completar as 200 voltas no oval de 2,5 milhas. Os tempos mudaram: a pista foi asfaltada, mas se conservou, na linha de chegada, uma faixa de 1 jarda

do piso original de tijolos, que lhe vale o apelido de *brickyard*, jarda de tijolos em inglês. E os carros de hoje atingem até 400 km/h, completando as mesmas 200 voltas em cerca de 3 horas - incluídos nesse tempo as bandeiras amarelas, quando a velocidade dos carros cai para 65 milhas por hora (95 km/h).

E é com esses carros que você vai para a pista. A estrutura básica do Indycar Racing permanece: todas as regulações - asas, quantidade de combustível, pressão e tipo

dos pneus, dureza dos amortecedores, relação de marchas, entre outras - estão presentes. E a prova é disputada nos mesmos moldes de uma 500 milhas: sessão de classificação pela velocidade média de 4 voltas e - se o usuário quiser - a corrida em 100%, ou seja, todas as 200 voltas. Mas dá para fazer corridas mais curtas.

Justamente neste item é que se encontram as maiores diferenças - além dos gráficos e do realismo, é claro - em relação ao já clássico Indianapo-



A classificação: melhor velocidade média de 4 voltas



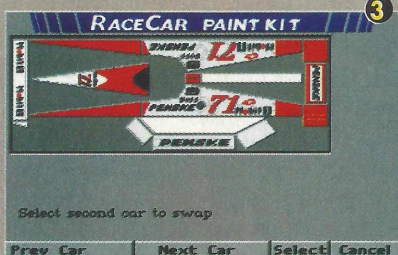
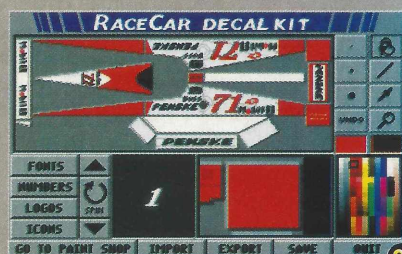
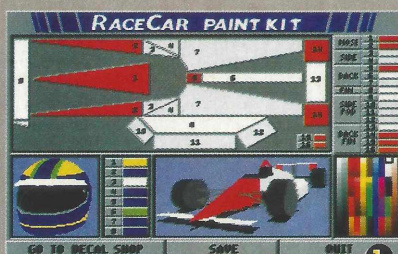
A largada em Indianapolis: sempre muito emocionante




O Paintkit é um utilitário que faz parte do Indianapolis 500 Expansion Pack, e permite que se pinte qualquer carro do game. Trata-se, na verdade, de um programa de pintura muito parecido com o DPaint, e muito fácil de usar. Basta rodar o utilitário através do DOS, de dentro do diretório onde o game está instalado (C:\INDYCAR>paintkit [enter]) e dar asas à sua veia de designer de carros.

Você deve escolher um carro para pintar - todos os do game estão disponíveis - e pode utilizar ferramentas como o baldinho de tinta, que preenche uma área inteira, o pincel, que pinta pixel por pixel, e ainda dispor de uma infinidade de números e decalques prontos para aplicar. Também dá para pintar o capacete do piloto, que aparece no destaque. A opção Swap Cars permite que se troque carros - por exemplo, você pode dar o seu carro, que é sempre o azul e branco com o logo da Papyrus, produtora do game, para o Emerson Fittipaldi, e passar a pilotar o carro dele, com ou sem alterações no desenho. Bem legal...

1 Pode-se escolher as cores para cada parte do carro e capacete do piloto. 2 Nesta tela, escolhem-se decalques e números para o carro "personalizado". 3 Depois de pronto, é só trocar o padrão pelo carro personalizado. Você passa a dirigi-lo e 4 ele até passa a fazer parte da cena de abertura do game. Demais!



lis 500 -The Simulation, do mesmo fabricante. Nessa versão, para se disputar uma corrida de 200 voltas era obrigatório suportar bandeiras amarelas e quebras do carro. Em Indycar Racing com o Indianapolis Expansion Pack, esses controles são separados: você define se seu carro vai ser destrutível ou não, se vão ocorrer bandeiras amarelas ou não e, finalmente, a duração desejada da prova. Trocando em miúdos: dá até para correr as 500 milhas com o carro indestrutível. Moleza!

Além da pista e dos dois utilitários, o pacote ainda atualiza a versão de Indycar Racing da 1.01 para a 1.05. Entre as maiores mudanças, agora não é preciso esperar uma corrida terminar para ver o resultado final, caso seu carro se destrua no meio dela. Também foi ativada a opção de disputa por modem, que constava do menu na versão 1.01, mas não funcionava. Se você tem um modem e nunca entendeu porque não conseguia jogar, agora está explicado... 



4 - O game é bem realista; até a brickyard aparece

Cut Replay

Este utilitário é feito para se guardar apenas as cenas mais interessantes de uma corrida ou classificação. É que os replays são automáticos, gravam, como se fossem as câmeras que transmitem a corrida, tudo o que o jogador fizer na pista. Resultado: arquivos de replays enormes e tediosos. Agora você pode "cortar" as cenas que interessam e salvá-las em outro arquivo. Basta ter o tempo do início e o tempo do fim do corte, indicados no canto inferior direito da tela, e digitar, no DOS e dentro do



A cena da ultrapassagem, já no novo replay editado!

diretório onde o game está instalado, o comando abaixo:

CUTRPY [PISTA]
[NOME DO ARQUIVO A SER CORTADO] [NOME DO NOVO ARQUIVO]
[TEMPO INÍCIO]
[TEMPO FIM]

Os tempos aparecem no formato H:MM:SS.00 na tela, mas devem ser digitados no comando sem os dois pontos e pontos separadores, deixando-se um espaço em branco no lugar deles. Veja o exemplo dado na foto.

```
C:\GAMES\INDYCAR\CUTRPY INDY INDY1 ULTIMY 0 01 30 00 0 02 30 00
DIS-24G Professional Protected Mode Run Time: Version 1.26
Copyright (c) Rational Systems, Inc. 1990-1994
Copyright (c) 1994 Papyrus Publishing, Inc. All Rights Reserved
```

```
Track = INDY
in replay = INDY1.rpy
out replay = ULTIMY.rpy
begin Time = 0:01:30.00
end Time = 0:02:30.00
load INDY1.rpy
cut INDY1.rpy
save ULTIMY.rpy
C:\GAMES\INDYCAR>
```

INDIANAPOLIS 500 EXPANSION PACK

Fabricante: Papyrus Publishing (não distribuído no Brasil)

Configuração mínima: PC-AT 386 DX 40 (486 SX recomendado), 4MB RAM (8 recomendado), VGA, HD com 2 MB livres, Indycar Racing instalado, placa de som Sound Blaster ou compatível

Apresentação: 1 disquetes 3,5" HD

O inferno continua. DOOM II chega mais sangüinário do que nunca

DOOM é um dos games mais jogados do ano. E, um dos motivos é a combinação, na dose certa, de violência, bons gráficos e som pesado. A sutileza com que os produtores misturam esses elementos, normalmente regra de sucesso entre adolescentes, faz de Doom um sucesso até entre o público mais experiente, que faz do jogo o "passatempo" preferido nos horários livres do trabalho. A softhouse que produz o jogo (Id Software) suou muito para trazer o fenômeno Doom de volta às lojas ainda neste ano. Resultado: conseguiu! Doom 2 está aqui em disquete e dados (para não dizer carne e osso) tal como uma versão especial em CD-ROM. Doom 2 está ainda mais violento, sangüinário e comprido... Seus gráficos continuam os mesmos, se não idênticos, e a música foi melhorada. Agora também não existem mais "upgrades" separados para se jogar por rede ou modem, já que todos estes recursos estão incluídos no produto. Aliás, o número da versão do game é 1.666, sacou? Se não sacou, pegue: o 666 é o número atribuído ao demônio...



HELL ON EARTH

LUIZ CARLOS MAZZAFERRO JR.

A Id Software fez um trabalho milagroso com Doom 2. Todas as boas características da primeira versão - um dos destaques é a jogabilidade - estão mantidas. Tanto que, ao iniciar um game na versão 2, quase não se percebem mudanças, apenas algumas melhorias no som e nos gráficos, que ficaram ainda mais deta-

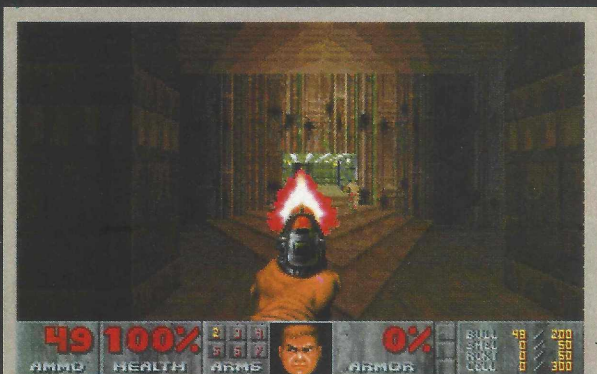
lhados. À medida que o jogo rola, no entanto, as diferenças vão aparecendo. Os monstros agora são mais agressivos e sangüinários. Foram acrescentados novos inimigos, que não dão mais moleza e matam com voracidade qualquer um, até eles mesmos, quando a festança de tiros toma conta... Doom 2 ficou também um

pouco maior em relação ao seu antecessor: agora são mais de 30 fases!!!

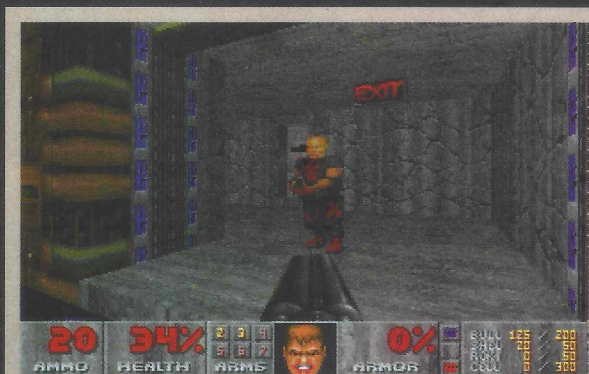
Som e efeitos

Uma das razões do sucesso de Doom foi sua trilha sonora, super bem acabada. Pois agora, em Doom 2, o som tomou mais importância e as músicas ficaram mais diabólicas do que antes. Também foram acrescentados novos gritos horripilantes para você se sentir no inferno, o que na verdade é a proposta do jogo. Uma grande novidade está no suporte incluído no game para se configurar a nova placa de som da Creative Labs, AWE 32, capaz de reproduzir os sons e efeitos sonoros em General MIDI. Quem não tiver a Sound Blaster AWE 32 não precisa ficar preocupado: a trilha é demais também com as "velhas" e boas Sound Blaster e compatíveis...

Quando se termina a instalação de Doom 2: Hell on Earth, é possível configurar o game para muitas opções interessantes. Uma delas é a capacidade de se definir o número de efeitos especiais que vão rolar ao mesmo tempo na placa de som. Pode-se selecionar de um a oito sons. Caso o joga-



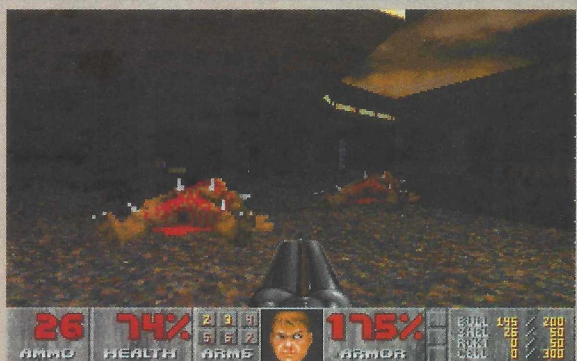
Acabe com os soldados ainda sobre a plataforma. Pegue a serra elétrica atrás de você.



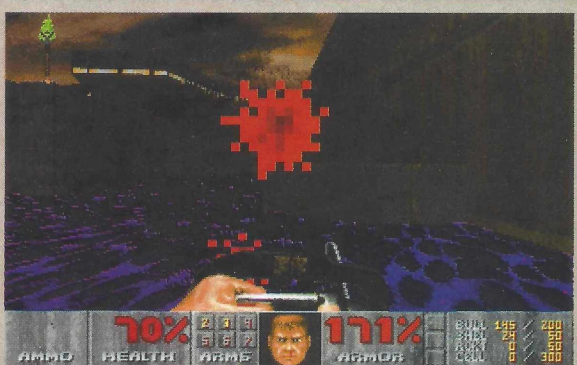
Na saída das fases, muito cuidado: sempre há inimigos à espera.



Com a tecla Shift é possível alcançar plataformas distantes.



Use os corpos dos inimigos mortos como referência para se localizar no labirinto.



Use a serra elétrica para acabar com o monstro invisível. É mais fácil.



Use as chaves vermelhas, amarelas e azuis - escondidas em passagens e buracos - para abrir portas secretas.

Fabricante: ID Software / Distribuidor no Brasil: Shareware (BBSs)
 Configuração mínima: PC-AT 386 DX 40, 4MB RAM, VGA, HD com 16 MB livres, kit multimídia MPC-1 (só para versão CD)
 Apresentação: 6 disquetes 3,5" HD ou 1 CD ROM

dor seja tão louco quanto o game, ele pode selecionar oito efeitos e ligar o som no último volume, o que poderia resultar em uma inesperada visita da polícia. Afinal, certamente os vizinhos vão acreditar que tem alguém sendo assassinado...

Rede e "link"

Como em "Doom 1", é possível jogar com vários computadores ao mesmo tempo, desde que eles estejam ligados em rede. O game fica muito mais divertido e gostoso. Outro recurso um pouco mais viável ao usuário comum de PC é a possibilidade de se jogar o game com um amigo em com-

putadores diferentes, com monitores e controles distintos. Tudo isto sem a necessidade de softwares especiais de rede e "upgrades" para o Doom. Se você optar por este modo de jogo em dupla, é só comprar um cabo serial e ligar os dois computadores através de suas respectivas portas seriais (COM 1 ou COM 2). Através do programa Interlink, que vem no DOS, é possível compartilhar dados entre os dois computadores e jogar simultaneamente. Doom 2 deve estar instalado nas duas máquinas. Ai, é só entrar no setup do game, configurar os dois computadores e pronto!

ULTRA TIPS

Não seja afobado no jogo. Procure identificar portas secretas e paredes falsas.

O mapa é um grande aliado seu e como tal deve ser usado para sua localização. Aperte a tecla TAB para ver de cima o andar onde você está.

Salve o game freqüentemente ao mudar de fase ou quando seu estoque de energia estiver bom.

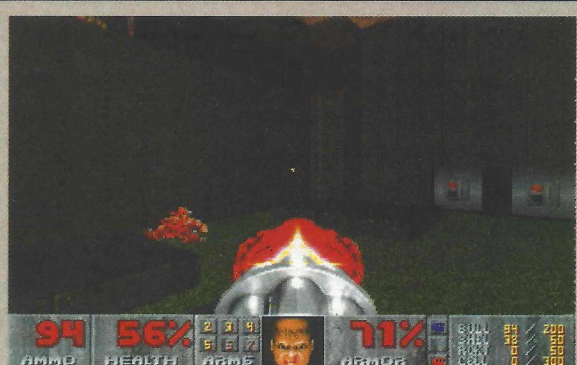
Colecione itens variados, como armas e poções que, na maioria das vezes, caem no chão quando alguém morre.

Utilize a serra-elétrica para acabar com monstros invisíveis e assim economizar munição. É só usar a tecla 1. Aperte o botão 1.

Para correr é só ir para frente com a tecla Shift apertada.

Fique esperto: no final de cada fase quase sempre há um monstro atrás da última porta. Prepare-se para decepá-lo com sua serra!

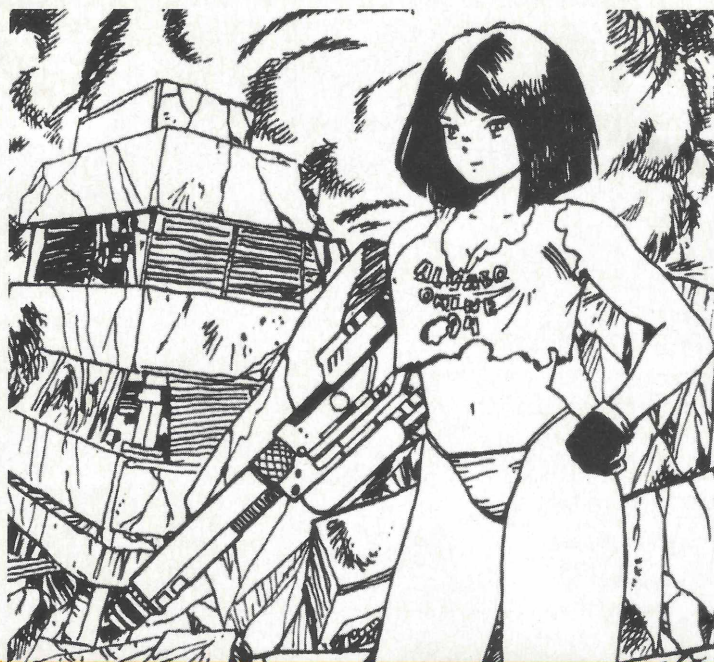
Rastreie seu caminho pelo mapa e pelos corpos espalhados no chão. Não é divertido?



Aproveite as plataformas para se esconder. As portas podem ser abertas com alavancas.

MULHER BURRA

NOVO RPG, EM ESTILO SÁTIRA, SÓ TEM GAROTAS NO COMANDO



Atirador de elite, o corvo com metralhadora é um dos personagens que as machonas (acima) têm de enfrentar



LUANA PAVANI



mundo dos RPGs não cheira mais a cueca. Está chegando às livrarias um jogo só com personagens femininas. Elas são fortes e, ao mesmo tempo, muito vaidosas. *Mulheres Machonas Armadas Até Os Dentes* é uma sátira às heroínas de filmes

e gibis de aventura, tipo a *Sonja*, um dos casos de *Conan*. Mas neste jogo elas não são companheiras, e sim as próprias heroínas, por assim dizer. O jogador



A pilha de papel CPI deixa cheiro de pizza

escolhe as características de sua mulher, que deve fazer de tudo para não perder a pose. O que conta aqui é resolver os problemas sem perder a elegância. Então, o que você deve fazer é correr de salto alto, manter um cirurgião plástico sempre a seu lado para dar um jeito nos arranhões e outras frescuras do tipo.

Como em todo RPG, há quatro atributos básicos: Vitalidade, Força, Destreza e Inteligência. Porém, aí entra o machismo dos editores para caracterizar as "pistoleiras": elas não são dotadas de Inteligência, mas de Visual. Para completar, há um quinto poder: Macheza. Sacanagem...

Meninas, calma! Não precisam ficar tão bravas assim, pois o jogo é divertidíssimo. As mulheres que andam folheando o livro têm dado muitas risadas. Não é para menos. Os personagens com os quais as machonas se confrontam são um televangelista, que se sente atraído por elas sem razões aparentes, universitários que moram em repúblicas, geralmente bêbados e com uma vaga lembrança das silhuetas femininas, e os porcos chovinistas, os vilões da história. Há também dois tipos de coelhinhos, os assassinos, que se mostram fofinhos, porém possuem dentes de serra elétrica e garras afiadas, e os do inferno, igualmente traiçoeiros, porém imunes a

lança-chamas. Além deles, as mulheres-macho enfrentam aliens, cachorrinhos e outros quatro personagens que vêm na contracapa do livro, para recortar e montar. A "tropicalização" deste RPG, originalmente publicado nos Estados Unidos com o nome *Macho Women With Guns*, fica por conta da CPI, uma montanha de papel que sai atrás das personagens, deixando um leve aroma de pizza, cujo recheio aumenta de acordo com a verba do orçamento, e do cafejeste *Valdick Valadão*, uma mistura do cantor *Valdick Soriano* e do ator *Jece Valadão*. Demais, não!?



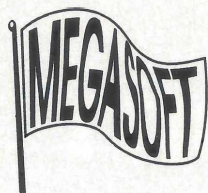
Valdick Valadão, o "cafa"

Para quem foi ao RPG São Paulo, que reuniu quase 1.000 jogadores e mestres no Tênis Clube Paulista, em São Paulo, SP, dia 29 de outubro, *Mulheres Machonas Armadas Até Os Dentes* não é mais segredo, já que foi dado de brinde aos participantes. Os que não compareceram ao evento podem encontrá-lo em livrarias especializadas de todo o país. Lançado no Brasil pela *Devir*, o jogo é bem simples, de estilo underground, o que foi mantido na sua edição brasileira. Junto às ótimas ilustrações em preto e branco, feitas por artistas brasileiros, o livro da *Devir* foi muito elogiado por Greg Porter, proprietário da editora americana que lançou o título, a *BTRC*. Vale a pena conferir - e rir!



MEGASOFT INFORMÁTICA Tel:(011) 231-2367

Av. Ipiranga, 345 - sala 1107 - São Paulo - SP CEP 01046-923 (Metrô República)



* **PROMOÇÕES SEMANAIS** : Consulte !

Telefone / Fax : 214 -2650

* **PREÇOS** (Discos incluídos): HD 5 1/4 =R\$ 2,00 / HD 3 1/2 =R\$3,00 / DD 5 1/4 =R\$ 1,50

* **TAXA DE CORREIO** : A Cada 15 disquetes ou 2 CDs = R\$ 2,50 (Carta Registrada)

A cada 10 cópias com disco, ganhe 1 DD gravado à sua escolha. A cada 50, ganhe 9 !

* **GARANTIA** : 60 dias contra defeitos de gravação ou vírus.

* **SUPOORTE TELEFÔNICO** : Dicas de jogos e instruções sobre aplicativos.

TOP 9 - ADVENTURE	TOP 9 - ESTRATÉGIA	CD-ROM
1 Sam & Max Hit the Road 07 HD	1 Reunion 09 HD	JOGOS
2 Alone in the Dark 2 (Inglês) 09 HD	2 Outpost 07 HD	7Th Guest R\$ 38,00
3 Beneath a Steel Sky 06 HD	3 Sim City 2000 03 HD	Aegis Guardian R\$ 94,50
4 Bloodnet 04 HD	4 Syndicate 05 HD	Al-Qadim R\$ 45,00
5 Gabriel Knight: Sins of Fathers 11 HD	5 Dune 2 04 HD	Blake Stone / Wolfstein 3D R\$ 30,00
6 Innocent Until Caught 07 HD	6 Great Naval Battles 2 04 HD	ChessMaster 4000 Turbo R\$ 35,00
7 The Hand of Fate (Kyrandia 2) 08 HD	7 Fields of Glory 05 HD	Companions of Xanth R\$ 45,00
8 Lost in Time 12 HD	8 Master of Orion 04 HD	Daryl Gates - Police Quest R\$ 48,00
9 Monkey Island 2: Le Chuck's 06 HD	9 Unnatural Selection 07 HD	Doom I e II R\$ 52,00
TOP 9 - RPG	TOP 9 - AÇÃO	Dune R\$ 44,00
1 Ravenloft 07 HD	1 Doom 2 05 HD	F-15 Strike Eagle III R\$ 35,00
2 Al-Qadim: The Genie's Curse 05 HD	2 System shock 09 HD	Hell Cab R\$ 45,00
3 Kronolog: The Nazi Paradox 07 HD	3 Doom 04 HD	Jump Raven R\$ 47,00
4 Ultima VIII (Pagan) 08 HD	4 Lilit Divil 06 HD	Jurassic Park R\$ 44,00
5 Arena: The Elders Scrolls 08 HD	5 Cannon Folder 03 HD	Lilit Divil R\$ 40,00
6 Lands of Lore 08 HD	6 Space Hulk 04 HD	Mad Dog McCree R\$ 34,00
7 Cruzaders of the Dark Savant 03 HD	7 Doom x Alien 04 HD	Mad Dog II: The Lost Gold R\$ 42,00
8 Might and Magic V (Darkside) 09 HD	8 The Horde 06 HD	Megarace R\$ 35,00
9 Eye of the Beholder III 04 HD	9 Speed Racer 03 HD	Myst R\$ 50,00
TOP 9 - ESPACIAIS	TOP 9 - ARCADE	Outpost (PROMOÇÃO) R\$ 44,00
1 Tie Fighter 05 HD	1 Pinball Fantasies 02 HD	Pagan - Ultima VIII R\$ 49,00
2 Wing Commander Privateer 06 HD	2 Fury of the Furies 02 HD	Rebel Assault R\$ 50,00
3 X-Wing 05 HD	3 Mortal Kombat (Oficial) 03 HD	SimCity Classic R\$ 48,00
4 Delta V 06 HD	4 Raptor: Call of the Shadows 03 HD	SimCity 2000 R\$ 45,00
5 X-Com 04 HD	5 Body Blows 01 HD	The Lawnmower Man R\$ 40,00
6 Inca 2 10 HD	6 Surf Ninjas 03 HD	Theme Park R\$ 42,00
7 Wing Commander 2 08 HD	7 Street Fighter 2 (Oficial) 03 HD	Wing Commander Privateer R\$ 45,00
8 Star Control 2 04 HD	8 Oscar 01 HD	Wrath of the Gods R\$ 48,00
9 Epic 06 HD	9 Trolls 03 HD	ERÓTICOS
TOP 9 - SIM. DE VÔO	TOP 9 - ESPORTES	American Girls R\$ 38,00
1 Pacific Strike 09 HD	1 Fifa International Soccer 03 HD	Mask R\$ 33,00
2 F-14 Fleet Defender 04 HD	2 Links 386 Pro 04 HD	Night Watch II R\$ 72,00
3 1942: The Pacific Air War 06 HD	3 Empire Soccer 94 01 HD	Strip Poker R\$ 32,00
4 TFX:Tactical Fighter Experiment 08 HD	4 NHL Hockey 04 HD	The Dream Machine R\$ 70,00
5 Aces over Europe 03 HD	5 Winter Olimpics 02 HD	The Swap II R\$ 36,00
6 F/A 18 Hornet (Falcon 3.0) 03 HD	6 Goal! 01 HD	Winner Takes All R\$ 41,00
7 Strike Commander 08 HD	7 Front Page Sports Football Pro 04 HD	APLICATIVOS
8 F-15 Strike Eagle 3 06 HD	8 Michael Jordan in Flight 03 HD	Bodyworks R\$ 70,00
9 B-17 Flying Fortress 05 HD	9 Great Courts 2 01 HD	Cica Windows Triple R\$ 35,00
TOP 9 - SIM. EM GERAL	TOP 9 - ERÓTICOS	The New Grolier for Windows R\$ 40,00
1 Indy Car Racing (Fórmula Indy) 03 HD	1 DL-View + 30 Animações 04 HD	TOP 9 - CLÁSSICOS
2 World Circuit (Fórmula 1) 03 HD	2 Ensaios Fotográficos Playboy 01 HD	1 Alone in the Dark 05 HD
3 Rally (Corrida) 06 HD	3 Strip Poker Pro 02 HD	2 Civilization 02 HD
4 Subwar 2050 (Submarino) 05 HD	4 Strip Poker for Windows 08 HD	3 Prince of Persia 2 04 HD
5 Comanche (Helicóptero) 03 HD	5 Penthouse Jigsaw Puzzle 01 HD	4 Indiana Jones Fate of Atlantis 06 HD
6 Stunt Island (Filmagem) 06 HD	6 WGoldie for Windows 01 DD	5 Day of the Tentacle 06 HD
7 Twilight 2000 (Tanque) 03 HD	7 Nubia de Oliveira 02 HD	6 Lemmings 2: The Tribes 02 HD
8 Coaster (Montanha Russa) 01 HD	8 Sexy TV Show 07 HD	7 Out of This World 01 HD
9 Sim Farm (Fazenda) 01 HD	9 Cristiana de Oliveira 01 HD	8 The Legend of Kyrandia 04 HD
		9 The Incredible Machine 01 HD

Pedidos: Por carta, telefone ou fax de Segunda a Sexta das 9:00 às 18:00 e aos Sábados das 10:00 às 17:00. Relacione o nome, código e a quantidade de discos de cada programa. Se preferir, visite-nos pessoalmente.

Pagamento: Envie um cheque nominal a **J&M INFORMÁTICA LTDA.** no valor total de seu pedido, não se esquecendo de acrescentar uma Taxa de Correio a cada 15 disquetes ou 2 CDs. Não trabalhamos com SEDEX a Cobrar, devido a problemas com o Correio.

Catálogo Eletrônico: Envie um disquete HD formatado ou R\$1.80.

Catálogo Impresso: Gratuito. Peça já o seu com Jogos, Aplicativos e Multimedia

Consulte sobre locação de CD's para São Paulo !

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