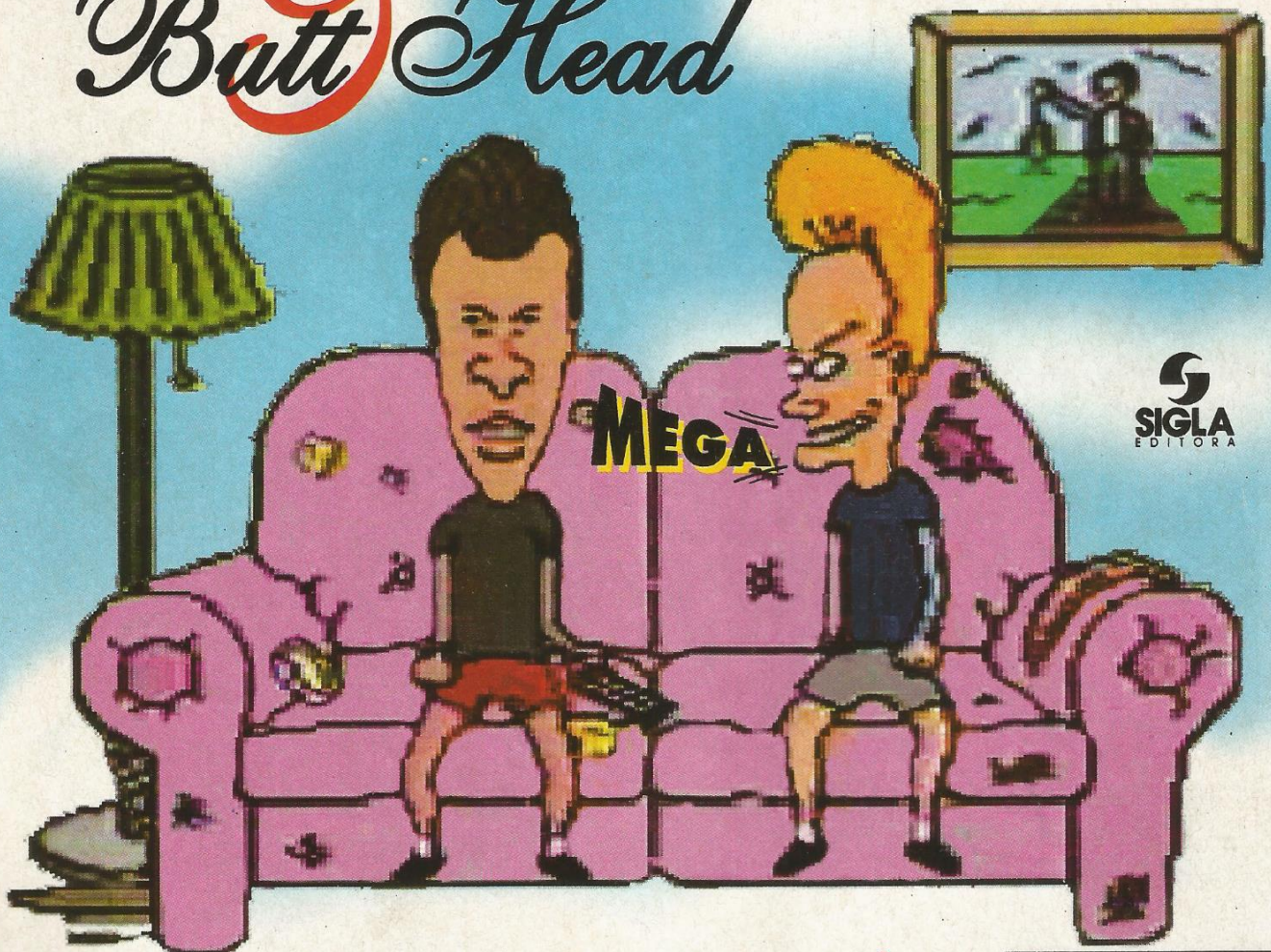


# VideoGame

## Bearis & Butt Head

**DETONADO!!**

**3 PÁGINAS SÓ DE DICAS!!**



**SIGLA**  
EDITORA

**E mais...**

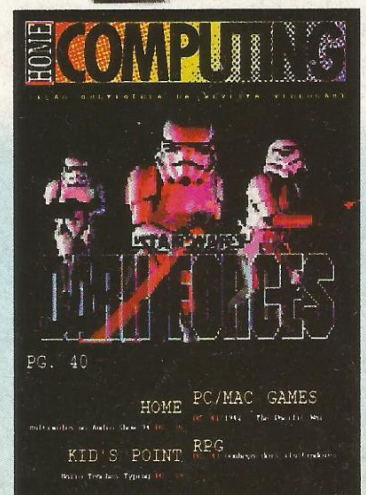
### Snes

**Donkey Kong Country:**  
7 vidas na primeira fase +

**Mickey Mania:**  
essa mania pega...

### Arcades

Preview de  
**Armored Warriors**  
+ todos os especiais de  
**King of Fighters '94**





# TEM GENTE QUE SÓ ACREDITA DONKEY KONG COUNTRY. NEM JOGANDO VOCÊ VAI ACREDITAR.



**REALISMO  
FANTÁSTICO EM  
UMA AVENTURA  
COM O  
GORILA KONG.**

Donkey Kong Country® é o primeiro game inteiramente criado nos supercomputadores SGI, os mesmos usados para o filme Jurassic Park.™ Ou seja, é simplesmente o maior game de todos os tempos.

Tudo nele é inacreditável. São mais de 100 fases com cenários absurdos de selva, cavernas e até ruínas. A perfeição dos efeitos 3D é brutal e vai enlouquecer você com tempestades de neve, barris explosivos e muita ação até debaixo d'água.



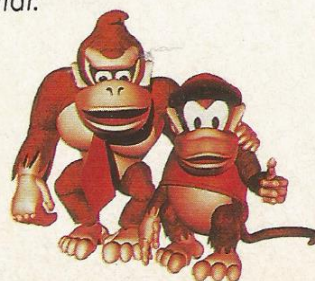
**32 MEGA  
E MAIS  
DE 100 NÍVEIS  
DE AVENTURA.**

E o melhor é que nem é preciso bancar o cérebro de macaco torrando toda a grana num novo console.

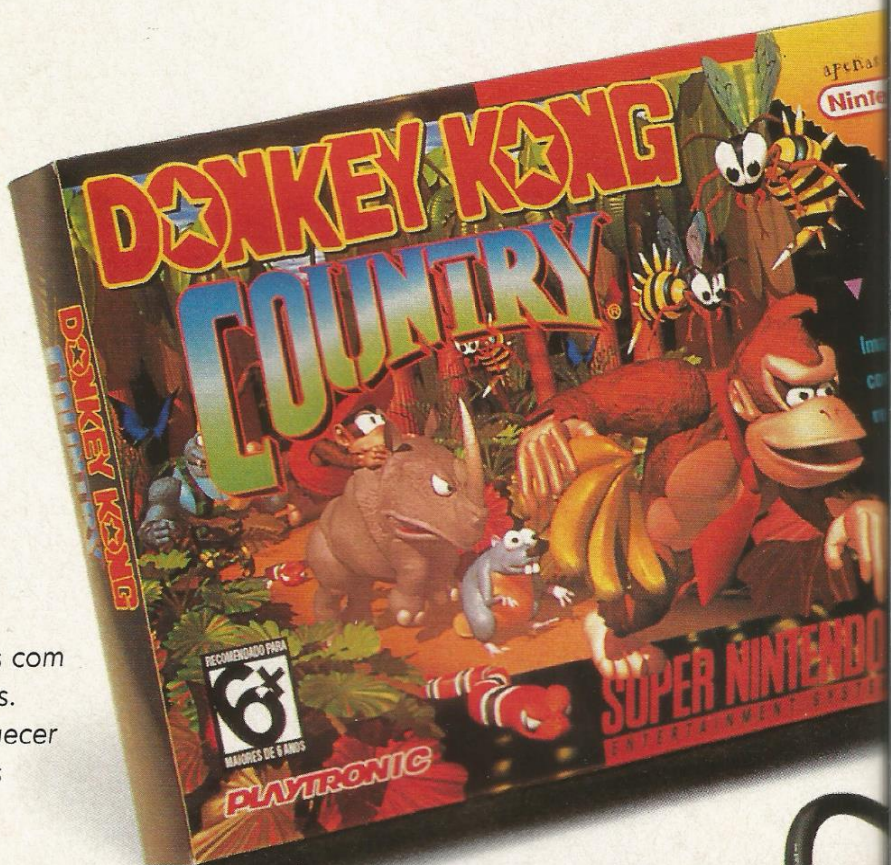
Com seu próprio Super NES só você pode entrar nesse mundo onde nenhum outro jamais entrou. Bote Donkey Kong Country® no seu Super NES. Nem jogando você vai acreditar.



**O MAIOR  
GAME NINTENDO  
DE TODOS  
OS TEMPOS.**



Donkey Kong  
e seu inseparável  
amigo Diddy Kong.





# VENDO.

Leo Burnett



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

THE Best  
play Here

**Nintendo**  
PLAYTRONIC





Diretora Presidente Maria Célia Furtado

## VideoGame

### REDAÇÃO

Diretora de Comunicação Maria das Mercês Rocha Leite

Editor Chefe Mário Fittipaldi

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Carlos Sandano  
Eduardo Murata  
Luana Pavani Bertaco (Redação)  
Luiz C. Mazzaferro Jr.  
Soraia Yoshida  
Sylvio Deutsch

Fotógrafos Daumer de Giuli  
Studio Norberto Marques

Arte Alexandre Guedes

Produção Gráfica Soraya Pinheiro Machado Corrêa

### PUBLICIDADE

Diretor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade: Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade: Vera Lúcia de Miranda

Novos Negócios José Eduardo Bechara

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny 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: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

#### Jornalistas responsáveis:

Elisa Sarti (Mtb 21343) e José Augusto Aideira (Mtb 23465)

Impressão: CLY

ANER

a i , g a l e r a !

Selvagem! Animalesco! Assim é *Donkey Kong Country*, o grande lançamento para Super Nintendo. Mas os adjetivos caem como uma luva também para *Beavis & Butt-Head*, para Mega Drive. *Donkey Kong* volta ao cenário dos games com um esbanjo de tecnologia: os gráficos, totalmente desenhados por estações gráficas Silicon Graphics, são nota 11. Sim, 11, porque, a partir de agora, temos de mudar os conceitos. Tudo é perfeito: os personagens, modelados em 3D, a luz que incide sobre eles, a animação... Para não falar do som, que até já foi lançado em CD nos EUA. Só para completar, o game segue a mesma filosofia da série Mario: "interminável", com muitos segredos, vidas, fases de bônus... A dupla de pentelhos do Mega também é de arrasar. Nem tanto pelos gráficos, bons e no mesmo estilo da série, ou pelo som, com trilha heavy-metal, mas principalmente pelo jogo em si. É um action / adventure como pouco se viu em videogames, lembrando muito os bons games desse gênero para computadores. Engraçado e irreverente, *B&B* está debulhadinho, passo a passo, para vocês. E, só para detonar, *DKC* aparece com muitos segredos. Um deles é como conseguir 7 vidas logo na primeira fase.

Entre outros destaques, VG traz para vocês *Out Of This World 2*, do Sega CD, e a nova mania, ou melhor, *Mickeymania*, para Super NES. Quem não gosta de ver o velho e engraçado Mickey, ainda de calças curtas e sem querer dar uma de alpinista ou Robin Hood? Para os arcades temos *Armored Warriors*, um preview quantíssimo do próximo lançamento Capcom no Brasil, e todos os golpes especiais de *Darkstalkers* e *The King Of Fighters 94*. Um arraso em games e dicas!

A seção Home Computing também tem grandes lançamentos. E o principal deles é *Dark Forces*, da LucasArts. É isso aí, "seu" Lucas volta à carga com a turma de Guerra nas Estrelas, mas agora esbanjando tecnologia de programação em 3D em uma aventura no mesmo estilo de *Doom*! Os fãs de simuladores podem se deliciar com *1942 - The Pacific War*. Trata-se de um bom simulador naval e aéreo, vale a pena conhecer. E, se for o caso, mudar o curso da história, fazendo com que o Japão vença os EUA na Segunda Guerra. Já pensou no que poderia acontecer?

M Á R I O F I T T I P A L D I





## Bits

- 6 Playtronic lança Donkey Kong Country
- 7 Os primeiros games para o Super 32X

## Media Shopping

- 8 Kits Multimídia

## Multimídia

- 10 Sega CD: Out of This World 2 - Heart of The Alien

## Super Nintendo

- 12 Donkey Kong Country
- 16 Mickey Mania

## Mega Drive

- 22 Beavis & Butt-Head
- 26 Taz Mania: Escape From Mars

## Arcade

- 28 Armored Warriors

## Press F1

- 30 E tome dicas!!

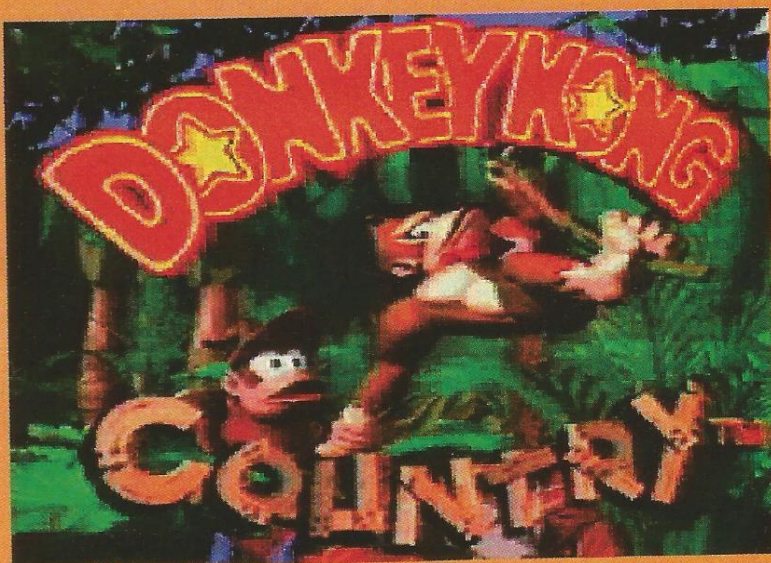
## Home Computing

- 36 Multimídia no Audio Show 94
- 39 Kid's Point: Mario Teaches Typing
- 40 Dark Forces
- 44 1942 - The Pacific War
- 46 Unplugged: dois ilustradores de RPGs



## PLAYTRONIC TRAZ LANÇAMENTOS SELVAGENS

Foi um dia repleto de aventura e emoção. A Playtronic, representante no Brasil da Nintendo, inovou, e levou os jornalistas especializados em games para um passeio na selva. Aproveitando o ambiente hostil, apresentou seu lançamento mais quente: *Donkey Kong Country*, para Super NES. Depois de suar a camisa nas trilhas de São Roque, SP, chegou o momento que todos esperavam: explorar as selvas africanas no comando de um gorila muito legal. Segundo Eduardo Lara, diretor da Playtronic, "*Donkey Kong* é fantástico, ainda mais considerando o fato de que é um cartucho para um sistema de 16 bits já existente e que não requer qualquer tipo de adaptador". *Donkey Kong*



*Donkey Kong Country*: a sensação para o Natal

*Country* (confira dicas sensacionais nesta mesma edição), para Super Nintendo, foi lançado no Brasil no dia 19 de novembro, algumas horas antes que nos Estados Unidos. Que moral! E é com esse lançamento que a empresa pretende consolidar sua liderança no mercado brasileiro de 16 bits, conquistada esse ano. "O Super NES, com cerca de 180 mil unidades vendidas, já representa 55 a 60% das vendas em sua categoria", garante Lara.

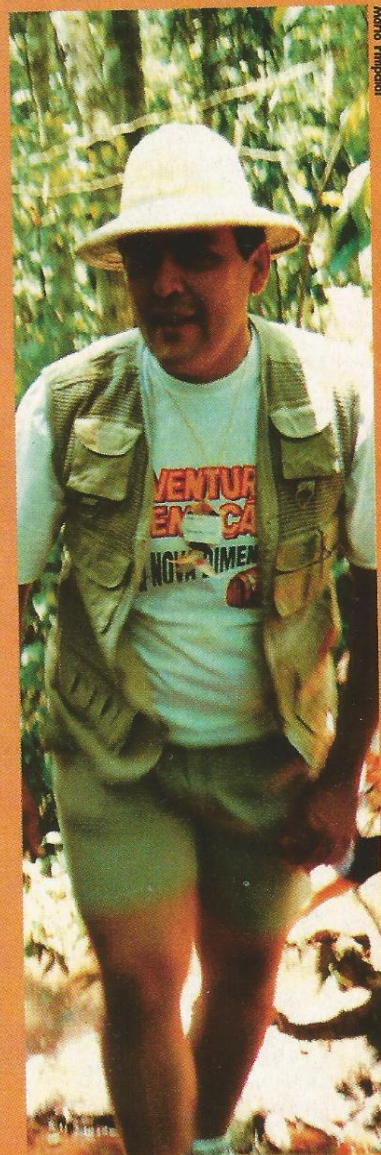
A Playtronic aproveitou também para apresentar seu pacote de lançamentos para o Natal: Além de DKC, chegam mais 8 títulos para Super NES: *Spiderman & Venom: Maximum Carnage*, *Vortex*, *Tin Star*, *Mortal Kombat II*, *Super Street Fighter II*, *Super Punch Out*, *Stunt Race FX* e *Tetris 2*. Para NES 8 bits estão chegando também 9 novos títulos, entre eles, *Prince of Persia*, *Mickey's Safari in Letterland* e *The Simpsons: Bart Meets The Radioactive Man*. O game Boy também ganhou um superlançamento: *Mortal Kombat II*. A lista se encerra com o *Capcom's Fighter Power Stick*, um controle tipo arcade para Super NES que facilita jogadas e seqüências em *Super Street Fighter II* e jogos de luta.



*Super Street Fighter II*: agora nacional



*Spider-man & Venom*



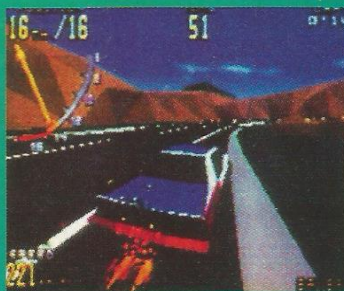
Eduardo Lara, no lançamento de DKC: explorando o mercado



## SUPER 32X CHEGAM OS PRIMEIROS GAMES!

Os gamemaniacos que se preparem porque já estão chegando os jogos para Super 32X. Para quem ainda não sabe, o Super 32X é um acessório que, encaixado na entrada de cartucho do Mega Drive, transforma-o em um poderoso console de 32 bits, capaz de gerar 50 mil polígonos e exibir mais de 32 mil cores. Se você já conhece o *Virtual Racing* para Mega Drive e achou o game legal, espere só para ver como o jogo ficou na versão com a nova tecnologia. As imagens são perfeitas, o game é rápido e você pode escolher entre três carros - até um Stock-car tipo Daytona Racing está presente!

Outro super game para o 32-X é Doom!, que arrebitou



**Virtua Racing:** simulação perfeita e possibilidade de se correr com um Stock-car.



**Doom!:** direto dos PCs para o Super 32-X



**Star Wars** também no 32-X.

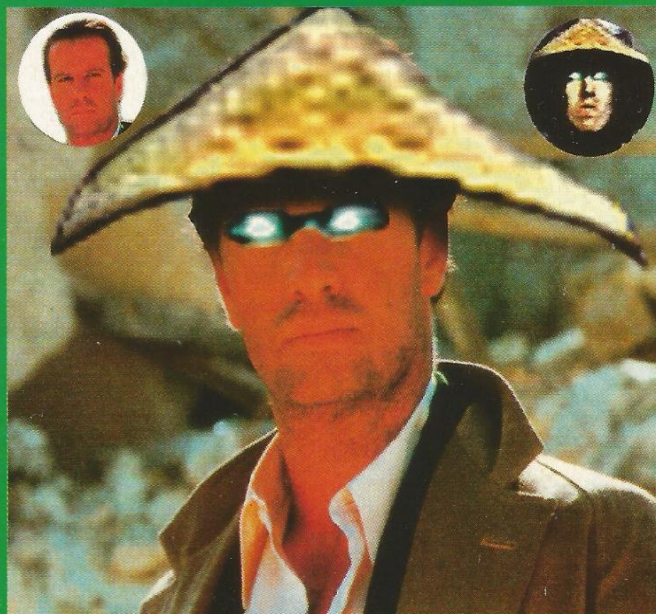
nos computadores PC. Com visão em primeira pessoa, você percorre labirintos sinistros detonando inimigos. Um verdadeiro show de animação 3D!

Mas não é só. *Metal Head*, *Super Motocross*, e *Golfe* são outros títulos já prontos. Agora, quando toda essa tecnologia se alia à do CD o resultado é mesmo incrível. Para conferir, é só

esperar por *Shadow of Atlantis* e curtir as aventuras de um submarino por desconhecidos caminhos no fundo do mar. Também pronto está *Star Wars*, com os famosos personagens do filme de George Lucas. A Tec Toy promete lançar essas novidades até o Natal, mas até 25/11, data do fechamento desta edição, não havia confirmado.

## MORTAL KOMBAT, O FILME

São muitos os jogos que foram inspirados por filmes. É só o game fazer sucesso que logo seus personagens aparecem nas telas dos videogames. Mas um game virar filme já é outra história. Primeiro foi Mario, que tentou se tornar um astro do cinema. Depois Sonic apareceu como personagem de desenho animado. No final do ano, estreia *Street Fighter II: The Battle of Shadow Loo*. Agora é a vez de *Mortal Kombat* ir para Hollywood. O filme, que já começou a ser rodado, tem direção de Paul Anderson e os papéis principais são interpretados por Christopher Lambert (*O Siciliano*, *Highlander-O Guerreiro Imortal*) e Talisa Soto (*Os Reis do Mambo*). Eles estão nas peles de Raiden e da mortal Kitana, tendo como missão salvar três mortais levados para outro mundo pelo feiticeiro Shang Tsung (Cary-Hirokyu Tagawa). Os outros personagens do game que aparecem são Johnny Cage (Linden Ashby), Sonya Blade (Bridget Wilson) e Jackson "Jax" Briggs (Gregory McKinney).



O ator Christopher Lambert interpreta Raiden



# KIT MULTIMÍDIA

Para você ouvir um som enquanto consulta enciclopédias ou se diverte com os PC games, existe o Kit Multimídia. Todos os relacionados aqui possuem drive de CD-ROM dupla velocidade, par de caixas acústicas e placa de som de 16 bits. Divirta-se!



**1**  
Vitech  
Kit Multishow  
6 CDs  
R\$ 500,00 (Tek Master)



**2**  
CreativeLabs  
Edutainment CD 16  
R\$ 649,50 (Maxibyte - 23 títulos  
12 CDs e 5 disquetes)  
R\$ 650,00 (Extensão - 9 CDs)  
R\$ 899,00 (RPS - 12 softwares,  
microfone)



**3**  
Media Vision Upgrade  
5 títulos  
R\$ 500,00 (Tek Master)





**4 CreativeLabs Game Blaster**  
joystick - tipo manche  
R\$ 850,00  
(RPS - 4 CDs e 4 disquetes)  
R\$ 790,00  
(Award - 4 CDs e 2 disquetes)

**CreativeLabs Discovery 16**  
microfone - 15 títulos  
R\$ 449,00 (Maxibyte)  
R\$ 695,00 (Award, instalado)  
R\$ 480,00 (Farah's)  
R\$ 488,00 (Tek Master)  
R\$ 440,00 (LKC)



Telefones:  
Maxibyte: 0 800 157799 ou (011) 222-0334 - Award: (011) 533-5293  
Tek Master: (011) 572-6530 - Extensão: (011) 285-4097  
RPS: (011) 282-6577 - Farah's: (011) 851-0041 - LKC: (011) 954-9418

Os preços dos Kits Multimídia têm caído quase semanalmente.  
O que significa que vale a pena dar uma boa pesquisada antes.

**TECNOFAX**

**SUPER NINTENDO  
NINTENDO  
MASTER SISTEM  
PHANTOM SISTEM  
BIT SISTEM  
HI TOP GAME  
ATARI CCE  
MEGA DRIVE  
GENESIS  
NEO GEO**

Preços Especiais para oficina,  
revendedores e locadoras

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

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

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

• Destravamos Nintendo Americano

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

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

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

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

**TECNOFAX**

Comércio e Assistência  
Técnica Ltda.  
R. Sta. Ifigênia, 295  
1º Andar - Conj. 114/115  
CEP: 01207 - São Paulo -S.P.  
F.: (011) 222-1471  
Fone/Fax: (011) 222-9083

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

AUTORIZADA DYNACOM



S  
E  
G  
A  
C  
D

Uma das melhores continuações, Out 2 apavora nos gráficos e nas animações dos personagens

Finalmente a versão definitiva de *Out of this World*. Os fãs da série vão se deliciar com esta continuação e ainda matar saudades do original. É claro que não dá para comparar o game do 3DO a este, mas a versão do Sega CD tem seus méritos, quase todos para o som! Outro destaque é a apresentação: mostra um flash back animal do ponto de vista do alien, que passou de coadjuvante para astro principal da história. A parte gráfica continua a mesma: gráficos vetoriais com economia de memória nas cores. Mas em certos detalhes o game apavora nas animações e nos movimentos dos personagens, perfeitos! A jogabilidade está boa e a única dificuldade fica por conta dos comandos, pois demora um pouco para se acostumar. E no melhor estilo dos filmes de aventura, a história do jogo começa com o final do primeiro *Out*: depois de sair voando com o dragão de encontro ao *The End*, o alien volta para sua aldeia destruída junto com o humano. Então repensando no passado, decide voltar à prisão para libertar seu povo dos opressores escravagistas. Para tanto ele tem a ajuda do amigo humano. Não deixe de conferir este game, porque pelo jeito a história não terá mais continuações...

# out of this world 2 heart of the alien

## Out of this World 2 - Heart of the Alien

TIPO:  
Aventura  
FABRICANTE:  
Virgin Software  
MEMÓRIA:  
CD ROM  
FASES: indefinidas  
JOGADORES: 1



Apresentação com animações  
animalescas!



### COMANDOS

Direcional para cima: sobe plataformas  
Direcional para baixo: pega objetos  
Direcional para cima + B: chicotada para cima  
Botão A: corre/atira  
Botão B: chicotada  
Botão C: pula  
Botão A + B: deixa bomba

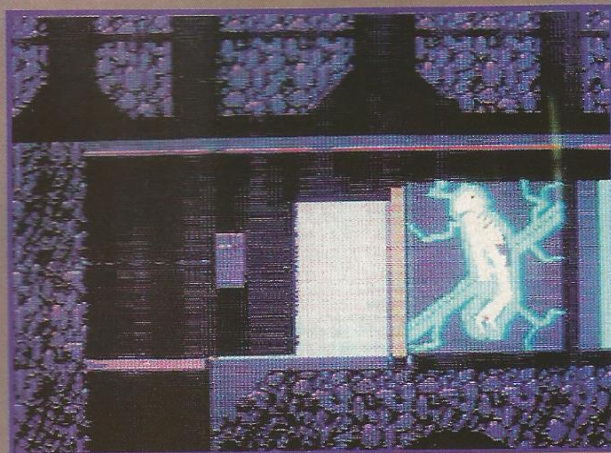




Suba na pedra para escapar da besta.



Pule parado bem no cantinho, exatamente como na foto



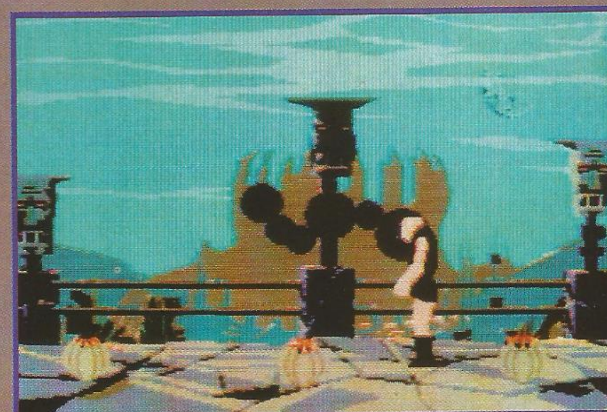
Após pegar o chicote, é fundamental recarregá-lo.



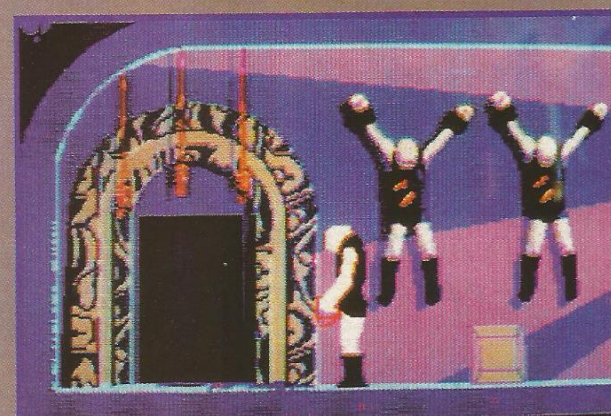
Neste ponto faça quatro escudos (segure A) e quebre as portas com o super raio (segure A por mais tempo).



Recolha os dois pedaços da bomba e deixe na máquina que você não consegue explodir (A + B arma a bomba).



O alien tem que virar Indiana Jones de vez enquanto...



No finalzinho do game, o chicote se quebra.

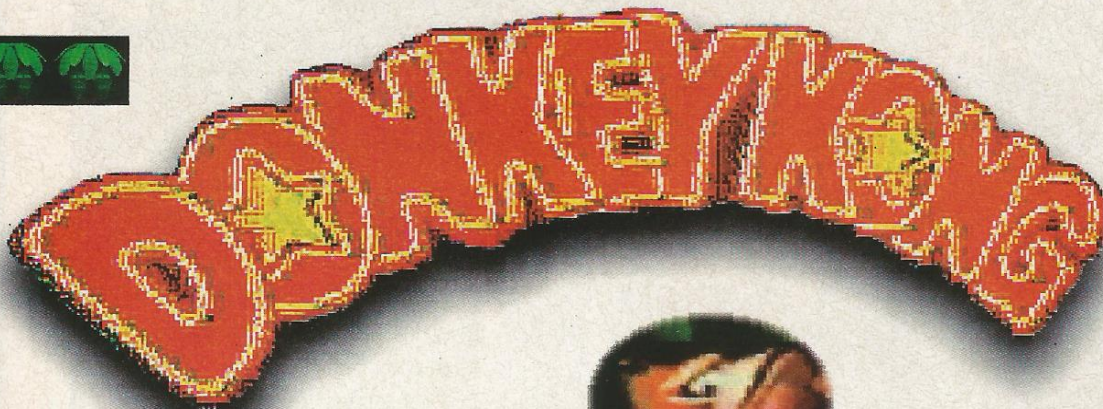


E, para você detonar, o último password!



# S U P E R N I N

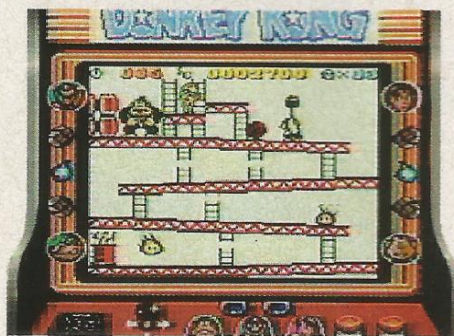
Gráficos animais, uma selva perigosa e uma dupla de macacos explosivos se prepara para invadir a sua praia. E vem para ficar!



A volta de Donkey Kong para as telas dos games não podia ser em melhor estilo. É simplesmente de arrasar. Para começar, há os gráficos da Silicon Graphics (já falamos deles na edição 42), que simplesmente detonam em beleza e animação. O som parece mesmo trilha de cinema - aliás, já está disponível, nos EUA, o CD Donkey Kong Country, com a trilha sonora original do game. E muita, mas muita aventura mesmo. Nada mal para um macaco que começou a vida perturbando um pobre encanador e agora se torna um astro dos videogames da geração 3D. A história é o seguinte: Donkey e seu amiguinho Diddy têm que recuperar as bananas roubadas pelos malvados Kremlings, uns crocodilos pra lá de esquisitos. Para isso, vão ter que passar por

selvas, mares, lugares gelados e, claro, por diversas passagens secretas. Descobrimos todas essas passagens, aparece um ponto de exclamação no nome da fase concluída. Desse modo, é possível conseguir fazer 100% do jogo e assistir a um final diferente. Como participação especial, o velho e ranzinza Donkey, já com uma longa barba branca (é, aquele mesmo dos Arcades de dez anos atrás) aparece para resmungar: O velhote símio adora lembrar o nosso Donkey que, no tempo dele, videogame que se prezasse tinha só três vidas e nenhum continue. Claro, se o velho Donkey pudesse jogar, temos certeza que ele terminaria o game com uma única vida. Mas como não pode, vamos mesmo é atrás das dicas... e das vidas! Sim, vidas é o que não falta em DKC. Vamos a elas!

## FLASH BACK



Quem quiser relembrar o antigo arcade game Donkey Kong pode dar uma sacada no Donkey Kong para o Game Boy. Um arraso! A tela do portátil reproduz exatamente a velha máquina, e o game é igualzinho. Outro lance legal é que ele foi programado para o Super Game Boy. Ou seja, é colorido!

### DONKEY KONG COUNTRY

Tipo: Aventura / Fabricante: Nintendo-Rare  
Memória: 32 Megabits  
Fases: + de 100 / Jogadores: 2





# T E N D O

## COMANDOS

**B:** pulo

**Y:** estrela com Diddy e cambalhota com Donkey.

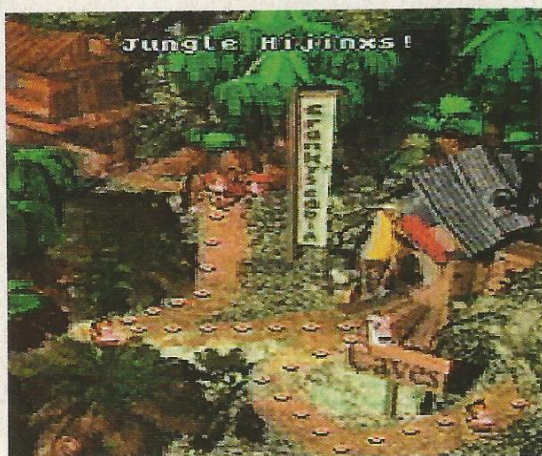
Segure esse botão para correr

**Y e, no meio do salto, B:** pulo longo

**A ou Select:** muda o personagem

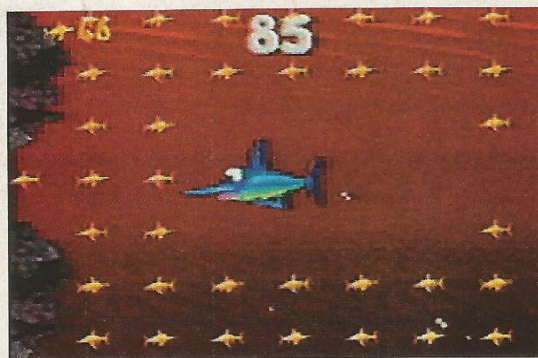
## SE LIGA!

Donkey Kong Country possui muitas fases escondidas e segredos incríveis. Quando você descobre tudo o que é possível em uma fase, o nome dela no mapa aparece seguido de uma exclamação!



## FASES DE BÔNUS

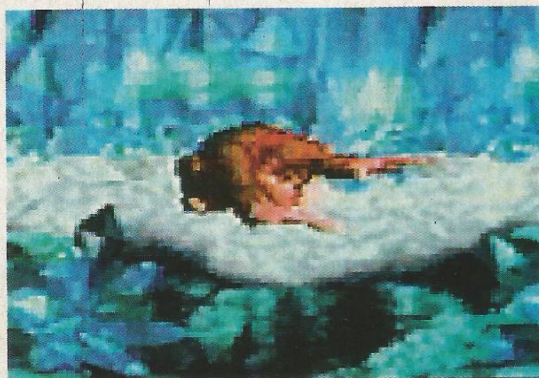
Juntando três símbolos dos amigos de Donkey - avestruz, peixe-espada, sapo e rinoceronte - você encontra uma fase de bônus. Lá, é só recolher os símbolos: 100 deles valem uma vida!



## TAPÃO!

Donkey tem um movimento bem legal: ele pode dar um tapão no chão e descobrir bananas enterradas!

↓ + Y



## ITENS

**BANANAS**

100 = uma vida



**BALÃO VERMELHO**

1 vida



**CACHO**

10 bananas



**BALÃO VERDE**

2 vidas



**LETRAS**

Palavra KONG = 1 vida



## MICO DE CIRCO!

Está cansado de andar? Donkey ou Diddy podem rolar sobre barris. E, com isso, detonar quem estiver pela frente. Logo na primeira fase há um barril escondido.

Veja como encontrá-lo!



Suba na primeira árvore. Há uma flecha de bananas apontando para baixo. Salte e caia na direção apontada pela flecha!



Você desenterra o barril cinza. Carregue-o até a encosta da cabana, jogue-o contra ela e, quando ele voltar rolando, salte sobre ele.



# SUPER NINTENDO

## FÔLEGO DE GATO

Em Jungle Hijinx dá para descolar sete vidinhas!

### Vida 1



Suba a encosta da cabana. Dentro dela, uma tremenda zona... e 1 vida!

### E tome vidas!!



Seguindo pelo topo das árvores, você consegue mais quatro vidas. Pegue os balões: dois vermelhos e um verde. Mas fique ligado: para saltar de uma árvore para a outra, use o superpulo!



Você entra em uma fase secreta de bônus, recolhe bananas e o balão vermelho.



### E mais vida!

Ainda não acabou. Para descolar mais uma vidinha, tem uma passagem secreta aqui!

### Ufa!



A sétima vida você consegue formando a palavra KONG, recolhendo as letras. Todas estão no caminho. E o "G" você descola automaticamente se achar a fase de bônus. Bico!

## ÚLTIMO BOSS!

Se você é mesmo fera e conseguiu chegar até aqui, acompanhe a estratégia para detonar esse jacaré vitaminado!



Só ataque o cara quando ele estiver nos cantos. Espere ele jogar a corôa, salte por cima dela e...



...aproveite para acertar também a sua cabeça!



Desvie das bolas de ferro. Use estrelas ou cambalhotas para escapar com mais facilidade.



Na segunda parte, depois de acertar o crocodilo, fique abaixado, pois ele dá um grande salto.

E, com um pouco de paciência, você acaba recuperando todas as bananas!

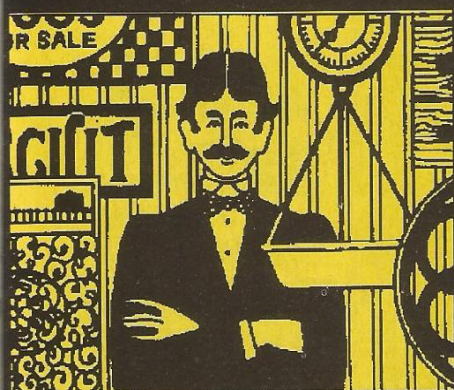




# ARMAZÉM ELECTRIC CO. LUGAR IDEAL PARA ENCONTRAR O SONIC, O SUPER MÁRIO E O RATO MAIS FAMOSO DO MUNDO.



Innovative Ways



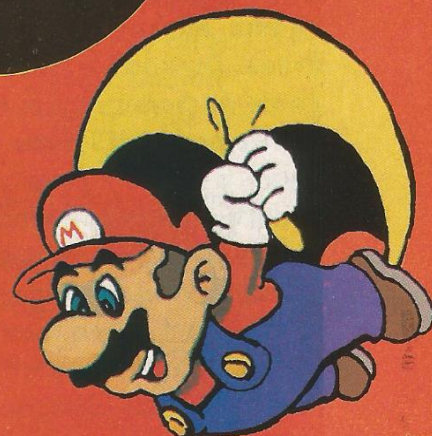
O mercado de locação de cartuchos de videogame e de fitas infantis, cresce ano a ano independente de crises, planos ou tempestades. Por isso surgiu o Armazém Electric Co., uma empresa totalmente voltada para o videolocador que não quer ficar de fora deste lucrativo segmento de mercado. Lá, você encontra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

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

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

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

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



### TECTOY

Nintendo  
**PLAYTRONIC**

  
**abril vídeo**



O velho e divertido Mickey, de calças curtas e tudo, promete ser a nova mania do próximo verão

## MICKEY MANIA



Em preto e branco, o primeiro Mickey

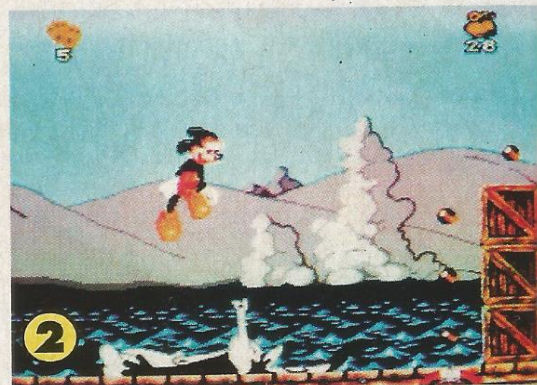
"Ele é meu, ele é seu, é o Mickey Mouse": a musiquinha do Clube do Mickey já era cantada pelos nossos avós. Isso não importa, o ratinho continua fazendo sucesso. Dos quadrinhos para as telas de videogame, Mickey arrebenta em todas as áreas. Duvida? É só conferir o quarto game do personagem mais famoso do mundo para SNES: ficou animal! Para começar, o cart conta com a participação especial dos próprios animadores da Disney, resultando numa excepcional qualidade gráfica. Outros destaques são as fases do jogo, elas acompanham a evolução do personagem Mickey através do tempo. Para se ter uma idéia, os cenários e desenhos do primeiro estágio são feitos em preto e branco! O objetivo já é manjado: salvar Pluto e acabar com o maligno João Bafo de Onça.... Mas isso não tira a graça do jogo. Enfim, um game completo e super variado. Não deixe de conhecê-lo.



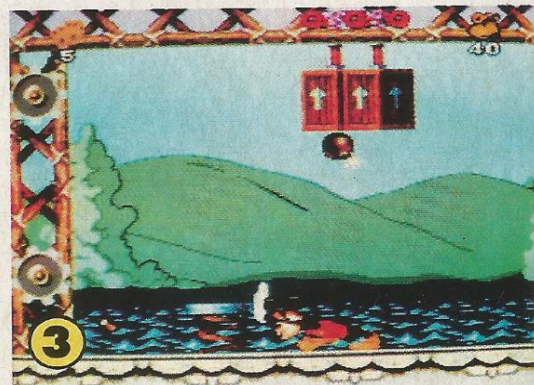
Para abaixar a ponte, você terá que tocar os sinos. Eles estão na janela superior da grande casa, veja:



Pulando na barriga do inimigo, Mickey consegue impulso para subir nos caixotes



Use as pedras para subir nas engrenagens. Não esqueça da mola para pular mais alto



### COMANDOS

Direcional: controla Mickey  
Botão Y: joga pedras  
Botão B: pulo





# T E N D O

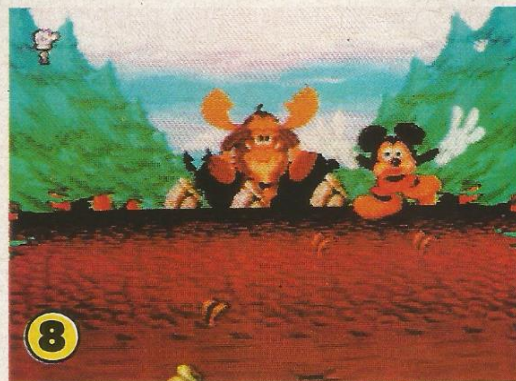


## MICKEY MANIA

Tipo: Aventura  
Fabricante: Sony-Disney  
Memória: 16 Megabits  
Fases: 7 / Jogadores: 1



Quando a caveira explodir, fique esperto com os ossos: eles tiram muita energia



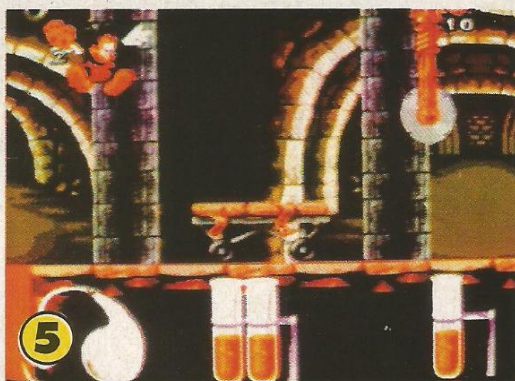
Desvie das pedras e pule os rios. Eles fazem Mickey perder muita velocidade



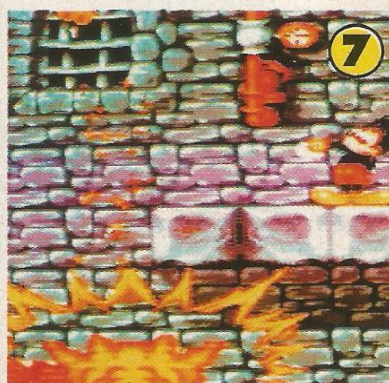
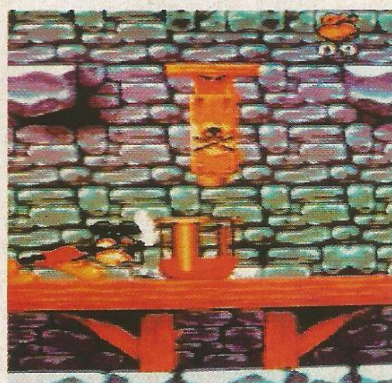
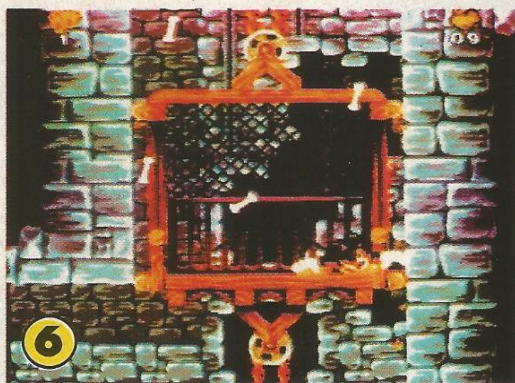
Na floresta todo cuidado é pouco. Quando Pluto der o sinal de alerta, pule imediatamente, senão o alce te atropela



Fique ligado: só pule quando o carrinho estiver caindo no abismo. Se Mickey não alcançar o próximo veículo, ele perde a vida



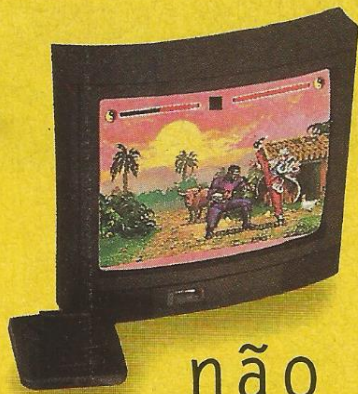
No elevador procure ficar abaixado nos cantos. Assim os ossos da caveira não irão atingi-lo



Para sair desta sala, Mickey terá que primeiro preparar uma solução explosiva: empurre o Béquer (aqueles copos de laboratórios químicos) para debaixo das torneiras e pule em cima para despejar os ingredientes (vermelho, amarelo e azul). Em seguida, leve a mistura até o bico de Bunsen (até parece aula de química!) para esquentar, acenda a chama e espere a explosão que irá destruir a porta







# Interação

não é coisa de  
papo cabeça

Mesmo porque você  
não vai ter tempo  
nem de falar.

ACTIVATOR VEM COM ETERNAL CHAMPIONS  
para  
Mega Drive



CONTEÚDO APROVADO  
PELO COMITE J.I.L.O.  
(JOGOS INTERATIVOS  
LOUCOS E ÓTIMOS).

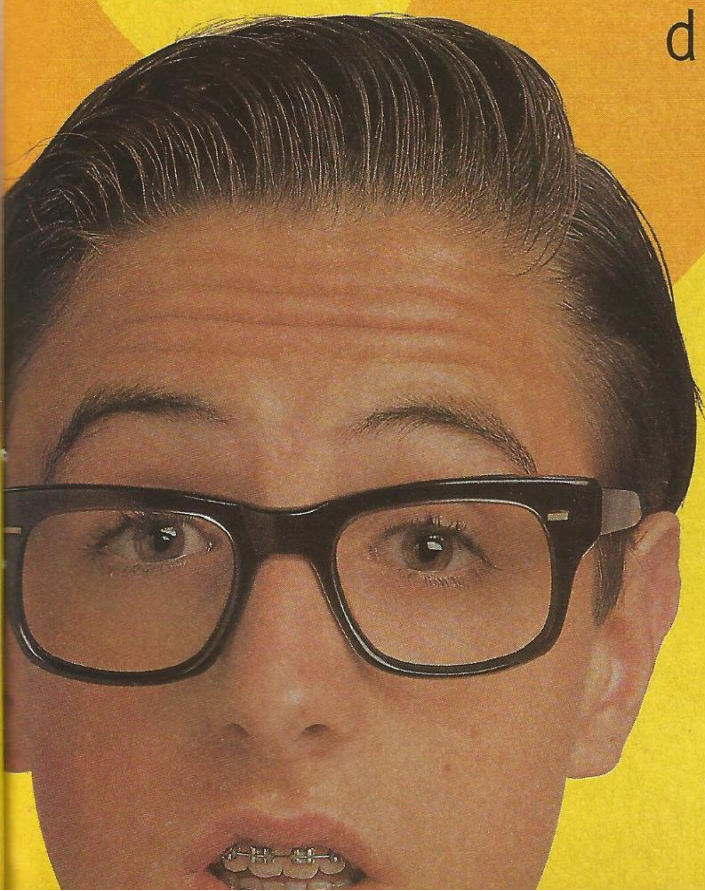
Antes era  
jogar, agora  
interagir. O  
**ACTIVATOR** vo  
não só pula  
dentro do ga  
como soca,  
chuta e bate  
"Sensores  
inteligentes  
captam os  
movimentos.  
Jogadores  
espertos  
captam o res





Videogame, música,  
**adrenalina.**

Se você  
não gosta  
de um desses itens,  
nem pense em ter um  
**multi-mega  
cdx.**



Prepare-se. No **MULTI-MEGA CDX** você joga todos os cartuchos para Mega Drive, todos os jogos para Sega CD e ouve milhares de CDs de música. Tudo no mesmo aparelho, tudo compacto, tudo demais!

**MANTENHA FORA DO ALCANCE  
DOS NERDS.**





ESTA PÁGINA ESTÁ TOTALMENTE DE  
ACORDO COM A LEGISLAÇÃO  
DO MUNDO ANIMAL  
(OU SEJA, NENHUMA).



# Chega um dia na vida de um videogame que ele precisa se **transformar** em arcade.

Melhor que X-salada, mais emocionante que visão raio X:  
**MEGA 32 X.** Acessório que deixa o Mega Drive e o Sega CD  
com poder de 32 bits. Maior definição de telas. Sistema  
40 vezes mais veloz. 32.768 cores diferentes. É o seu  
videogame virando arcade. Caiu a ficha?





# SONIC & KNUCKLES

CONTEÚDO DESACONSELHÁVEL  
PARA PESSOAS ACONSELHÁVEIS.



Você acha que este game  
é coisa do **futuro?**  
Espera pra ver o que ele faz  
com o **passado.**

MEGA DRIVE



① - **SONIC & KNUCKLES** (Ótima escolha!)

Super lançamento de última geração. Aqui você:

- Tem 18 Mega de memória e gráficos incríveis.
- Controla o Knuckles, mas não sabe qual é a dele...
- Tem uma fase escondida, duas de bônus e uma 3D.
- Encontra com os personagens inesperados Super Sonic e Super Knuckles.

② - **SONIC 2 + SONIC & KNUCKLES** (Bom gosto, hein?) É só acoplar um no outro, colocar no console e: você controla Knuckles dentro do Sonic 2, descobre novas aventuras, atinge lugares inesperados.

③ - **SONIC 3 + SONIC & KNUCKLES** (Isso que é game reciclável!) É só conectar tudo e você tem um novo jogo: uma aventura na Ilha Flutuante. 34 Mega. Dá pra jogar com o Sonic, o Knuckles e até com o Tails. Novos desafios, novas emoções!



TECTOY

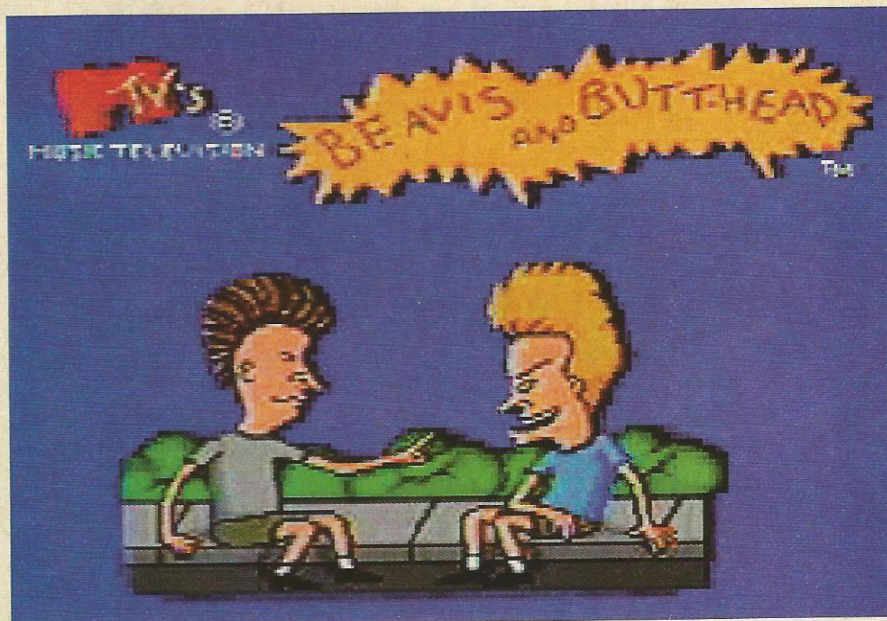
SEGA



## Pentelhos radicais peidam, arrotam e @#!?&%... A estratégia completa para detonar esse game animal!

Beavis e Butt-Head, a dupla mais infernal da TV (se preferirem, da MTV), agora detona radicalmente também no Mega Drive. O jogo é tão infernal quanto os dois amigos: exige uma certa habilidade para escapar dos inimigos, mas, principalmente, muita inteligência para resolver os problemas. Tudo começa quando os dois decidem assistir ao show do Gwar, a banda punk-metal preferida deles. Só que os caras perdem os ingressos - vale a pena acompanhar a história da abertura, é chocante! Sua missão é encontrá-los, custe o que custar.

Beavis e Butt-Head surpreende pelo nível de problemas apresentados: há momentos em que, se você não pensar como os dois, dança... Mas não se preocupe: aqui vai, passo a passo, como conseguir todos os pedaços dos ingressos!



### Beavis & Butt-Head

Tipo - Action-Adventure / Fabricante - Viacom New Media  
Memória - 16 Megabits / Fases - 8 / Jogadores - 2 simultâneos

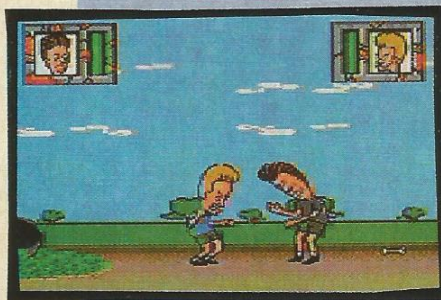


### PEDAÇO 1

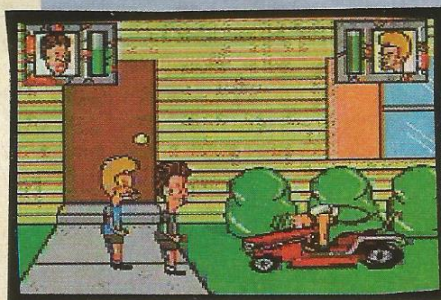


Para conseguir o primeiro pedaço, pegue a calça debaixo da cama, ainda na casa dos pestes. Vá para o Turbo Mall 2000. Pegue o sabão, no banheiro da sorveteria (Yoghourt) e o óleo, no We "B" Cars. Entre na lavanderia (Laundromat): o pedaço está na última máquina!

### PEDAÇO 2



O osso está em The Street. Atravesse os esgotos, entre no desmanche de carros e vá até o final dele.



Use o osso para distrair o cachorro. Isso libera a porta do quartinho, onde está a motosserra. Esqueça a escada, os caras são pentelhos radicais! Ai, Beavis corta a árvore e o segundo pedaço, que está no ninho, já é seu!

Detone esse pentelho e pegue a chave da casa.



## Mega x SNES

A versão do Mega dá de 10. Principalmente pelo estilo do jogo. Apesar de gráficos semelhantes, no SNES só sobram as porradas (veja na foto). A parte adventure foi esquecida, e o jogo acaba ficando bem maçante. Ponto para o Mega!



## ATAQUES

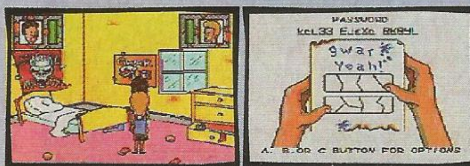


Beavis arrotta

Butt-Head peida

## NO QUARTO

Fique ligado no quadro do Gwar: ele mostra os passwords e os pedaços que estão faltando dos ingressos.



## Comandos

Segurando botão A

correr

Botão B

pular

Botão C

ataque ou usa itens

Start

abre menu e seleciona itens

Menu

Sucks

volta para o ponto do último password

Drop

larga um item

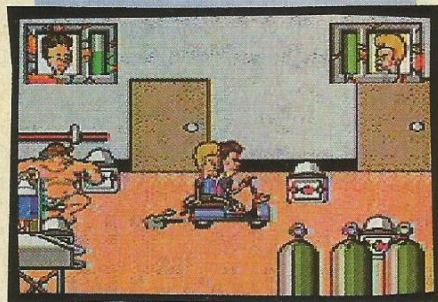
SE LIGA!

Para sair de uma fase e voltar para casa, vá para a televisãozinha com a mensagem EXIT e use o controle remoto.

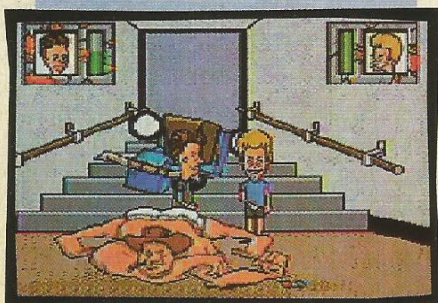
Cada personagem só carrega quatro itens por vez. Pegue tudo o que encontrar e deixe no quarto da casa. É fácil voltar para pegar!

## PEDAÇO 3

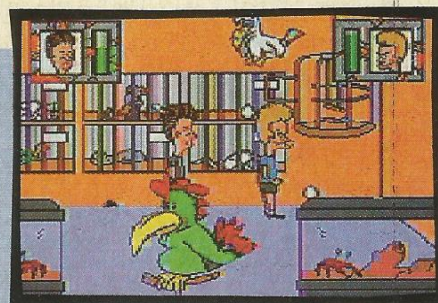
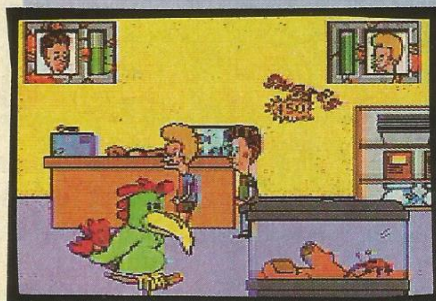
No Hospital, pegue a vespinha e saia detonando. Desvie dos obstáculos. Bater neles significa perda de velocidade e os dois dançam.



Terminado o percurso, é só descer a escada e curtir a cena... Mais um pedaço no papo!



## PEDAÇO 4

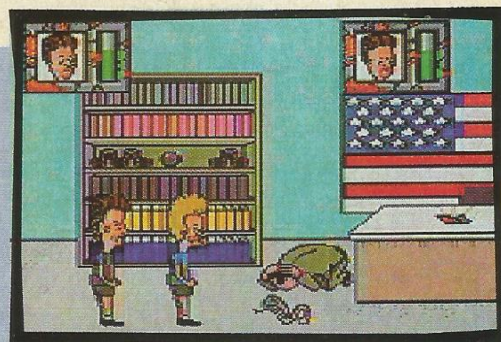


Com a chave, solte o pássro da gaiola. Ele estava sentado em cima do quarto pedaço!

Na saída do esgoto, em The Street, pegue o patinho de borracha. Ele vale uma grana (\$ 0.50) na loja Pawn, no segundo andar e no final do corredor do prédio do Turbo Mall 2000. Com essa grana, compre uma cobra (snake) na loja Pets. Quando passar no caixa para embrulhar, aproveite que o vendedor se abaixa e pegue a chave sobre a registradora.

## PEDAÇO 5

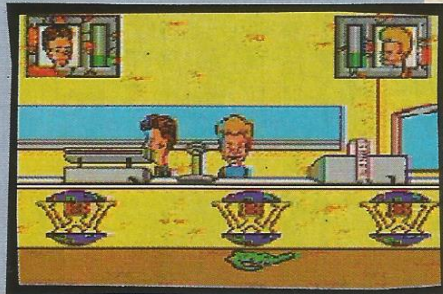
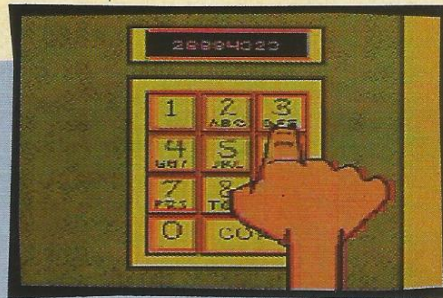
Esse bilhete é manha! Saia da loja com a cobra e vá no U.S. Recruitment Army, no segundo andar do Turbo Mall 2000. Solte a cobra perto do oficial e, quando ele se assustar, pegue o livro sobre a mesa. O quinto pedaço está debaixo dele!





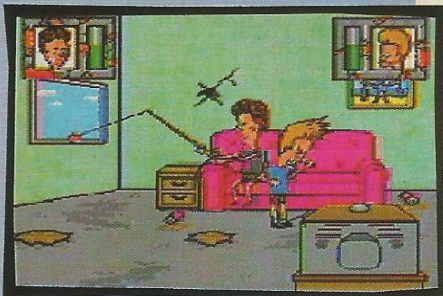
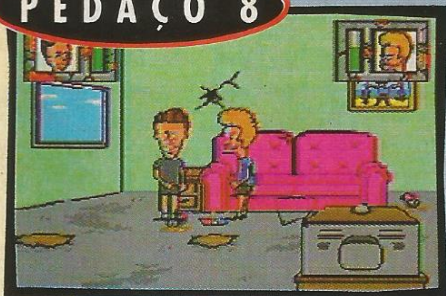
## PEDAÇO 6

No Burger World, pegue o rato morto e o canudo ao lado do container de lixo da lanchonete. Entre na porta dos fundos (Employees Only): o código você vê na foto: Butthead.



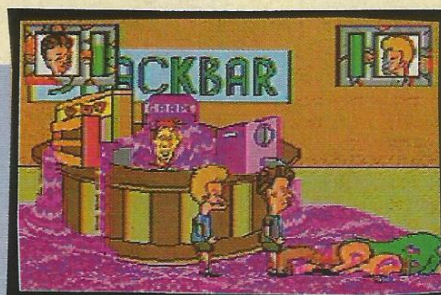
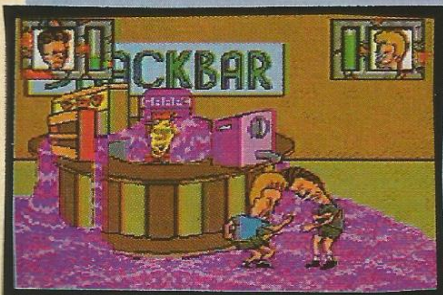
Você está na lanchonete. Frite batatas com o rato morto (BLEARGHH!) e dê para o otário que grita por serviço. Quando ele vomitar, o sexto pedaço é seu!

## PEDAÇO 8



Para descolar esse pedaço, você precisa da vara de pesca - ela está no mesmo quarto da motosserra, em The Street - e do chiclete, que você pega no chão da sala 108 do Highland High School. Use o ciclete como isca na vara, perto do sofá da sala da casa

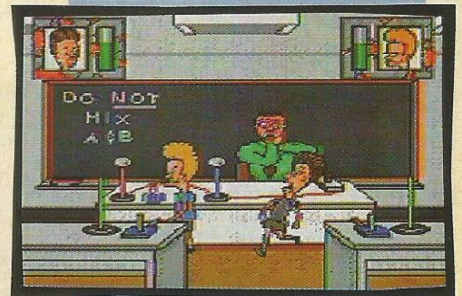
## PEDAÇO 9



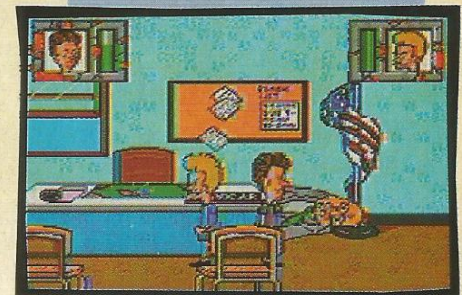
Venda o fone de ouvido na loja Pawn, no Turbo Mall 2000. Ele está junto das batatas, sobre a mesa, no Burger World. Agora você tem grana para entrar no Drive In. No Snack Bar use a bomba que você consegue também no Turbo Mall 2000, no US Recruitment Army. Que meleca!!!

Vá agora ao carro em que rolam atitudes "suspeitas" e tire uma foto. A máquina esperta está dentro da gaveta da cômoda do quarto dos pentelhos. Quando a gordona disparar atrás dos dois, corra para a meleca do Snack Bar... Pronto, agora, é só curtir o Gwar!

## PEDAÇO 7



A encrenca agora é no Highland High School. Entre na sala 102, onde rola uma aula de química bem sacal... Sufoque o professor (só vale peido ou arrotos!) para pegar as duas poções sobre a mesa.



Entregue para o diretor, na sala Principal (diretor, em inglês), no final do corredor. Ele explode e o pedaço do ingresso, que está na cabeça dele, cai sobre a mesa.

## 2 FINAIS



O game tem dois finais. O primeiro a gente já mostrou. O segundo é com você! Curta a foto e tente... Ou, então, aguarde a próxima VG...





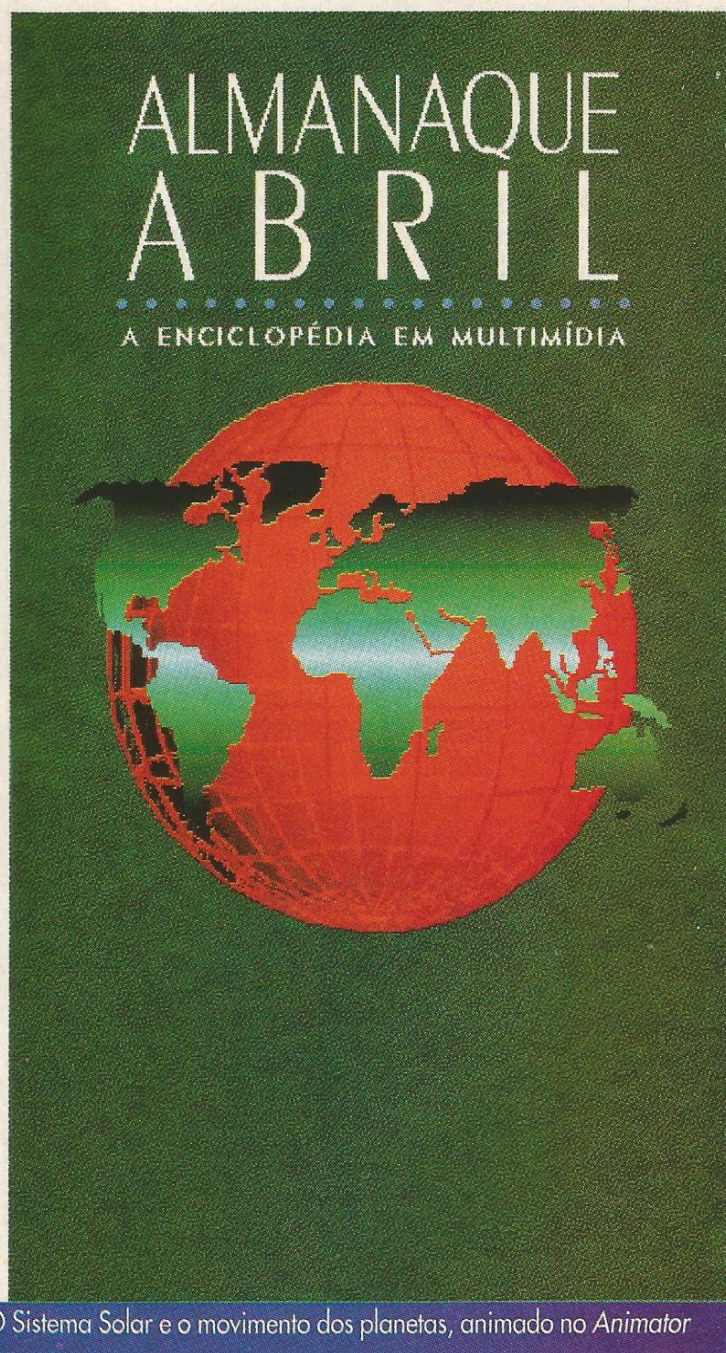
## Chega de preguiça

**O Almanaque Abril 95 vem facilitar os trabalhos escolares, com mais informações multimídia**

LUANA PAVANI

Droga. É a primeira palavra que vem à cabeça do estudante quando o professor pede um trabalho baseado em pesquisa. Ai-meu-Deus-do-Céu. Só de imaginar a quantidade de livros que terão de consultar e o "trabalho" para tirar cópias das páginas consultadas, os garotos e garotas já ficam cansados. Para alívio deles, há o Almanaque Abril em CD-ROM. Lançado em maio deste ano, o CD ganhará nova versão em 95, com muito mais recursos de multimídia e maior quantidade de informações.

Com essa enciclopédia eletrônica, a chatice da pesquisa se transforma em diversão. No decorrer do texto escolhido, é possível ver fotos, mapas, animações e vídeos, clicando no ícone respectivo. Depois, basta imprimir. Outra grande vantagem do Almanaque CD em relação ao impresso são vídeos e fotos raríssimos. Na versão de 94 (apresentada na VideoGame nº 40), por exemplo, há uma narração do Repórter Esso, o mais antigo no-



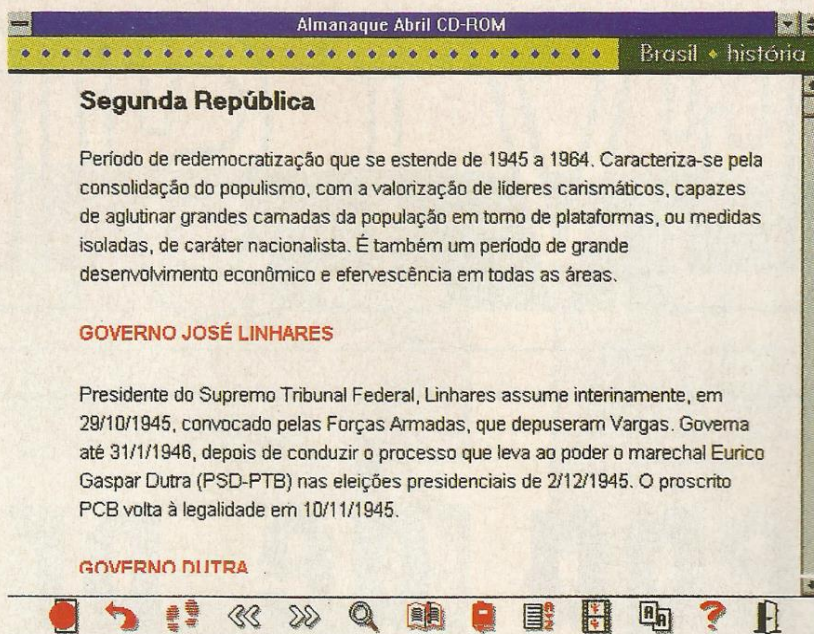
O Sistema Solar e o movimento dos planetas, animado no Animator



ticiário de rádio do Brasil, anunciando a instauração da ditadura militar, em 1º de abril de 64. Os professores de História adoram!

Lucila Camargo, coordenadora do Almanaque Abril, explica que o novo CD, a ser lançado em maio do próximo ano, terá navegação em português (ao invés de inglês), 500 fotos (contra 288), 70 animações (antes, 36) e 50 vídeos (14 a mais). O número de mapas ainda não está definido, mas deve ficar por volta dos atuais 243. A novidade fica por conta de 50 info-gráficos; não há nenhum no primeiro, e das narrações, que acompanharão todas as fotos, vídeos, mapas e animações. Além disso, "haverá um monte de coisas inéditas", diz Lucila, mantendo o clima de suspense. A mais provável delas é a mudança dos textos, como sempre acontece no Almanaque, desde a sua primeira edição impressa, 20 anos atrás, por causa da atualização dos dados.

Quem não tem um PC 386 em casa não precisa se preocupar, pois o texto é o mesmo em CD ou em livro, a não ser pelo hiper-texto. Esse recurso permite pular de um capítulo para outro, acessando palavras-chaves, ressaltadas em vermelho, que são as hot-words. Cada clique numa hot-word significa mais de 30 horas de trabalho contínuo da equipe responsável pelo Almanaque Abril CD-ROM. São 12 redatores, 4 técnicos, 2 programadores, 1 animador, 5 pesquisadores de mídia, 6 revisores e mais o pessoal que negocia os direitos autorais do material usado, com museus, artistas, embaixadas, consulados e organizações mundiais. Além deles, há mais 50 pessoas envolvidas na produção do CD, que leva de seis a sete meses para ficar pronto.



Todos os textos para consulta foram produzidos com o Word For Windows, da Microsoft



Collor deixa a Presidência, um dos muitos vídeos capturados com o Video for Windows



O Almanaque Abril tem um mini Atlas, com mapas desenhados no Corel Draw!.

A programação é outra etapa complicada. Cada parte exige um programa específico. Para texto, Word for Windows; animação, Animator e 3D Studio; som, Sound Editor for Windows; vídeo, Video for Windows; foto, Photoshop; conserto de mapas, Corel Draw e Set-up linguagem C. Tudo isso foi integrado através do Multimedia Viewer (Windows). Ufa! Esse trabalho todo resultou num investimento de US\$ 750 mil. O sucesso das vendas, porém, já cobriu os gastos: foram 12.000 unidades vendidas até outubro, número que surpreendeu Lucila e toda a equipe. "A tiragem inicial foi de 5.000 CDs, e se esgotou logo no primeiro mês". Melhor para os usuários que, por conta desse sucesso, pagarão menos pelo CD em maio do ano que vem. Os atuais R\$ 115,00 devem cair em pelo menos 20%.



# Rolo Venda Compra

## AMAZONAS

**V** Master System Super Compact - com controle, nota fiscal, 4 cartuchos e Sonic na memória. Bernardo Nicolau, Av. Constantino Nery, conjunto Beverly Hills, rua 2, casa 55, CEP 69050-580, Manaus.

**R** Populous para Mega - semi-novo, por Ultima IV ou Alien 3. Ricardo Carvalho, Rua 31, 123, Quadra 155, CEP 69091-970, Manaus.

**V** Master System 1 - semi-novo, sem controles. Bráulio, fone (073) 811-4827, Barreiras, BA.

## BAHIA

**V** Master System - com 6 cartuchos, 2 controles turbo e pistola, tudo em bom estado. Também vendo separadamente. Islan, fone (071) 242-9652, Salvador.

## CEARÁ

**R** Cartuchos de NES - 60 e 75 pinos, por jogos de Mega Drive. Éder, fone (085) 261-1658, Fortaleza.

## DISTRITO FEDERAL

**R** Cartuchos de Mega - Indiana Jones e Fantasia, por Cyborg Justice e outro de meu interesse. Também vendo minigames por R\$ 27,00. José Carlos, fone (061) 347-0135, Brasília.

## ESPÍRITO SANTO

**R** Cartuchos para Game Boy - Mario Land ou Tartarugas Ninja, por Zelda. Tenho outros cartuchos a negociar. Luciano, fone (027) 328-2295, Carapina-Serra.

**V** Master System II - 5 cartuchos, 1 pistola, 2 controles (1 ASA), por R\$ 180,00. Pablo, fone (027) 264-2842, Linhares.

## MARANHÃO

**R** 5 Cartuchos Mega - e 2 controles de 3 botões, por outros 5 jogos, com controle de 6 botões Sega. Darius L. N. Leite, Rua dos Rouxinóis, 4, ap 301, CEP 65066-120, São Luís.

## MINAS GERAIS

**V** 5 cartuchos de NES americano - e um adaptador, por R\$ 700,00. Nicholas Dias Costa, rua Pref. Aracely de Paula, 3530, CEP 38180-000, Araxá.

**R** Turbo Game VG 9000T - com 2 controles, 2 cartuchos (Batman e Família Adams), um Dactar, com controle e cartucho de 4 jogos, mais um minigame e R\$ 11,00, tudo por um SNES com 2 controles e 1 cartucho. Leonardo, fone (031) 383-8401, Belo Horizonte.

**R** Cartucho Gremlins 2, para Mega - por BattleToads & Double Dragon. Luiz Valmizio Vieira, Rua Cel. Otávio Meyer, 480, CEP 37550-000, centro, Pouso Alegre, MS

## MATO GROSSO

**V** Dactar - novo, com 2 controles Pro-1, 3 cartuchos: 2 de 16 jogos de 1 de 4. Rogério, fone (065) 746-1291, Nortelândia.

## MATO GROSSO DO SUL

**V** Cartuchos NES - 15 jogos, com preços que variam de R\$ 5,00 a R\$ 20,00, mas negócio todos por R\$ 90,00. Fernando, fone (067) 724-0901, Campo Grande.

## PARANÁ

**R** Mega Drive - com 3 controles, 1 de 6 botões, e 2 cartuchos, por SNES com controle. Fábio, fone (041) 252-0986, Curitiba.

**C** Revistas VideoGame - n.ºs 39, 40 e 41, pago à vista. Carlos Marcelo Santos, Rua Sirius, 42, CEP 81910-430, Curitiba.

**R** Master System - com 5 jogos e um controle, por Mega Drive, com um cartucho. Renan, fone (0432) 338-2638, Londrina.

**V** Turbo Game - 2 cartuchos (um deles com 22 jogos), 3 controles (1 PRO 3), por R\$ 80,00, ou troco por um Master System, com pelo menos 2 controles. Rafael, fone (044) 228-4920, Maringá.

## PERNAMBUCO

**R** Cartuchos de Master 3 - Sonic Chaos e Back to The Future II, por outras do sistema Master 2. Marcus, fone (081) 241-6405, Recife.

## RIO DE JANEIRO

**V** Top Game - completo, com 2 controles e 3 cartuchos: Gun Smok, Castlevania, Ninja Gaiden 3, por R\$ 87,00. Fabiano, fone: (021) 761-5804, Belfort-Roxo.

**V** Street Fighter 2 1/2 - para Mega Drive, com menos de um ano de uso. Josimar, fone

(0247) 23-3865, Campos.

**C** Cartuchos de NES - Ninja Gaiden II, Mario III ou outras de meu interesse. Leandro da Silva Lima, Rua da Saudade, 64, CEP 26013-490, Nova Iguaçu.

**R** Cartuchos NES - Mega Man 2 e Street Fighter 2, com 4 lutadores, por Barbie, Maniac Mansion ou outra de meu interesse. Rodrigo, fone (021) 425-3604, Rio de Janeiro.

**R** Cartuchos NES - 9 deles por Mega Man 4, 5 ou 6, Batman 2, Zelda, Back to the Future 2 e 3, Tartarugas 3, Tom & Jerry e Rockin' Katz. Daniel, fone (021) 551-8589, Rio de Janeiro.

**V** Pense Bem - com eliminador de pilhas, na caixa, por R\$ 55,00. Carlos Eduardo, fone (021) 581-4138, Rio de Janeiro.

**V** Revistas VideoGame - do n.º 1 ao 14, incluindo especial Mario Bros 3, para colecionadores, por R\$ 40,00. Aceito oferta. Rafael, fone (021) 325-3731, Rio de Janeiro.

**R** Turbo Game - com 2 encaixes, 3 cartuchos e controle, por Mega Drive, com cartucho e controle. Joaquim, fone (021) 280-7850, Rio de Janeiro.

**V** Dynavision 3 - com 26 cartuchos, 2 controles de 6 botões e uma pistola, tudo por R\$ 130,00. Leiliane R. de Oliveira, rua Alves, 113, Madureira, CEP 21360-210, Rio de Janeiro.

**R** Cartuchos de Mega Drive - Super Monaco GP e Olympic Gold, por outros de meu interesse. Edmilson, fone (021) 332-9750, Rio de Janeiro.

**V** Cartuchos Nintendo - Thierry, fone (021) 248-4408, Rio de Janeiro.

**V** Sonic e Sonic II - por Streets of Rage III, para Mega. Preço a tratar. André, fone (021) 235-5255, Rio de Janeiro.

**R** SNES - 2 controles e o cartucho Super Mario World, por Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho, ou vendo por R\$ 250,00. Vinicius, fone (021) 983-5604, 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** Nintendinho - controle turbo, pistola e 2 cartuchos, por 3 cartuchos de Mega Drive de meu interesse. Felipe B. de Brito, Rua Ibitiuna, 119, CEP 21710-590, Rio de Janeiro.

**C** Cartuchos para Mega Drive - preço a combinar. Não aceito ligação a cobrar. Luiz, fone (021) 605-4029, São Gonçalo.

### RIO GRANDE DO SUL

**R** SNES - com 2 controles (1 aquapad), cartucho Street Fighter 2 e bicicleta aro 20, por Sega-CD, com controle de 6 botões e pelo menos 1 cartucho. Rodrigo, fone (0512) 595-1111, falar com Luiz, Novo Hamburgo.

**R** Revistas de Videogames - de todos os tipos e anos, nacionais e americanas, desde as primeiras edições. Só de raridades, são mais de 100 números. Felipe, fone (051) 341-7970, Porto Alegre.

**C** Cartuchos SNES - Mortal Kombat 1 e 2, The Magical Quest, Caveman II, The Great Circus Mystery Starring Mickey & Minnie e Aladdin. Bruno, fone (051) 711-2489, Santa Cruz do Sul. RS

### SANTA CATARINA

**R** Cartuchos Master System - The Secret of Shinobi, Batman Returns, Space Harrier, por Sonic Chaos, Bart Vd. The World e jogos de verão. Paulo Henrique, fone (0497) 33-0128, Nova Erechim.

**R** Master System - com 1 controle e 3 cartuchos, por Mega Drive, com controle. Aurélio, fone (0497) 34-1100, Pomerode.

### SÃO PAULO

**R** Top Game - 3 controles (um TPC3 turbo de seis botões) e 6 cartuchos, por um Master System, 1, 2 ou 3, com 2 controles e cartuchos. Robson, fone (011) 467-3221, Ferraz de Vasconcelos.

**V** Geniecom - semi-novo, com adaptador, 3 jogos (incluindo NBA), 3 controles, por R\$ 100,00. Fábio, fone (011) 940-4126, Guarulhos.

**R** Master System - 2 controles, 2 cartuchos, pistola, com nota fiscal, na caixa, por Nintendinho com, no mínimo, 2 cartuchos. Rodrigo, fone (011) 257-3111, Guarulhos.

**V** Master System 2 - conservadíssimo, com 2 controles (um turbo) e 3 cartuchos. Marcio Soares de Paulo, rua Rodolfo Voigt, 60, CEP 06656-450, Itapevi.

**R** Hi-Top Game - completo, em bom estado, com 1 cartucho de 190 jogos, por um Master System II, com pelo menos um cartucho, que não seja de jogos de verão. Hederson, fone (011) 704-3013, com Rita de Cássia, Jaguaré.

**R** Revistas VideoGame - n. 5, 9, 10, 24, 28 e 38, mais um Master System 3, com controle ASA turbo, por um Super NES, com controle. Miguel, fone (011) 437-5425, Jundiaí.

**R** Bicicleta Monark - aro 26 E, mais um Master System, 4 cartuchos e um óculos 3D, por um Mega Drive, com controle. Oscar de S. Moraes Junior, av. Santa Cruz, 9, CEP 06038-290, Osasco.

**V** Super Formation Soccer II - para SNES, por R\$ 100,00. Felipe, fone (011) 709-1725, Osasco.

**V** PC Engine - com 4 arcades e 5 cartuchos. Também Mega CD com 2 sistemas. Giovanni, fone (0194) 34-0870, Piracicaba.

**R** Cartuchos Master System - Tom & Jerry, Indiana Jones e Chinobi, por Asterix e Bart Simpson. Lawrence, fone (0195) 65-1084, Pirassununga.

**R** Master 3 - 2 controles Turbopad e 3 cartuchos, por um Mega Drive. Volto a diferença. Alexandre, fone (016) 636-7310, Ribeirão Preto.

**R** 2 Ataris - com 8 cartuchos, por 3 jogos de Mega. Jandrey, fone (0194) 93-1549, Rio das Pedras.

**R** Street Fighter 2 para SNES - por qualquer cartucho de futebol ou de esportes. Carlos Eduardo, fone (011) 418-7475, São Bernardo do Campo.

**R** Adaptador para cartuchos de Master - em perfeito estado, por 2 ou 3 cartuchos para Mega. Rodrigo, fone (011) 743-5793, São Caetano do Sul.

**R** Super Mario World - para SNES. Ricardo, fone (011) 946-0150, São Paulo.

**V** R Master System II - com 3 cartuchos e um game na memória, 2 controles (um deles asa), por cartuchos SNES. Leo, fone (011) 212-3947 ou Ruth (011) 853-3008, São Paulo.

**R** Cartucho NES - Tartaruga Ninja por Joe and Mac. Roberto, fone (011) 947-1818, São Paulo.

**R** Master System I - com pistola, óculos 3-D e 18 cartuchos, por Mega Drive, com cartuchos de meu interesse. Alex Tabayama, Rua Helena Zurener, 11, ap 1802, CEP 01512-020, São Paulo.

**V** Mega CD 2 - japonês, com um jogo. Ótimo preço. Com Ricardo, fone (011) 843-3796, São Paulo.

**V** Final Fight - e jogo de tênis, para Super Famicom, controle. Carlos, (011), 258-4477, São Paulo. Só para paulistanos.

**V** Cartuchos - NES, SNES e Master System. Preços variados. Também vendo os consoles NES, por R\$ 60,00, e Master, por R\$ 50,00. Fernando, fone (011) 831-4878, São Paulo.

**R** Cartucho para Mega - Tiny Toon, por Phantasy Star para Master. Benício, fone (011) 205-6003, São Paulo.

**V** SNES - completo, sem uso, com adaptador para cartuchos Super Famicom, por R\$ 190,00. Clinger, fone (011) 958-3415, São Paulo.

**V** Atari - com três cartuchos, dois deles com 4 jogos cada, e dois controles. Guilherme, fone (011) 543-7521, São Paulo.

**V** Cartuchos para Mega Drive - Tournament Fighter, Desert Striker, Wimbledon Strider, Street Fighter II e outras. Danilo, fone (011) 533-7673, São Paulo.

**V** Videogames - cartuchos e acessórios, novos ou usados. Destaque para o Master System III, semi-novo, na caixa. Elaine, fone (011) 948-4465, São Paulo.

**R** Cartucho Master System 3 - por jogos para SNES, ou compro esses cartuchos. Felipe, fone (011) 453-1771, São Paulo.

**R** Bicicleta Monark - Aro 26, mais 3 bonés e uma touca, por algum game portátil. Volto até R\$ 10,00. Alexandre, fone (011) 844-9317, São Paulo.

**V** Master System 2 - com óculos 3D, controle, pistola, Rapid Fire, e cartuchos. Cristiane, fone (011) 299-0724, São Paulo.

**R** Cartuchos SNES - Pink Goes to Hollywood, Super Dunkshot e Aero the Acrobat, por Game Gear. Carlos, fone (011) 511-5310, São Paulo.

**R** Cartuchos para Mega - Tiny Toon ou Test Drivell, por Road Rash II ou Senna's GP, ou ainda adaptador. Benício Alves Vieira, Rua Corrêgo do Bom Jesus, 734, CEP 03933-030, São Paulo.

**V** Phantom System - com 4 controles (2 Pro-3 turbo), pistola, 5 jogos (2 para pistola), semi-novo, na caixa. Preço a combinar. Roberto, fone (011) 869-2837, São Paulo. Falar com Dona Rina.

**R** Master System 3 - com Sonic na memória, controle e um cartucho, por um Mega Drive com um jogo. Carlos, fone (011) 841-2096, São Paulo.

**R** Master System - com 14 cartuchos, óculos e pistola, por Game Boy com 10 jogos. Juliana, fone (011) 288-3558, São Paulo.

**V** Top Game - com controle, por R\$ 30,00, pistola por R\$ 13,00, cartuchos BattleToads & Double Dragon por R\$ 9,00, Tico & Teco por R\$ 7,00 e Crime Busters por R\$ 7,00. Ingo, fone (011) 292-7679, após as 19h, falar com Marilene, São Paulo.

**R** Cartuchos NES - T.M.N.T. 2, Top Gun 2, N.Y. Yankies, por Dream Master e Ninja Kat's. Deivide Banard Cardoso,



Rua Adele Zarzur, 654, CEP 02971-000, São Paulo.

**R** Dynavision II - sem controle, por Genicom ou Hi-Top Game, com 3 cartuchos e adaptador para NES. Junior, fone (011) 529-1042, São Paulo.

**V** Genesis e Sega CD - Renato, fone (011) 864-1543, ligar à tarde São Paulo.

**V** Adaptador para Nintendo americano - mais os seguintes cartuchos: 52 in 1, Tartarugas Ninjas II, 4 in 1, Simpsons, Super 8 in 1, Soccer e Yo!Noid. Também Aladdin para Mega. Rodrigo, fone (011) 572-9381, São Paulo.

**R** Master System III - completo, com 6 cartuchos, um importado, com controle turbo 6 botões (TPC4), por Mega Drive 1, 2 ou 3, com controle e 3 cartuchos. Wolney, fone (011) 254-4703, São Paulo.

**R** Master System III - com 7 cartuchos, entre eles Mortal Kombat, controle turbo de 6 botões, por Mega Drive e cartuchos Spider-man, X-men, Street Fighter II edition champion. Wolney de O. Capua, Av. 9 de julho, 862, ap 101, CEP 01312-000, São Paulo.

**V** Mega Drive II - por R\$ 150,00, e um cartucho com 4 jogos, por R\$ 90,00. Só para São Paulo. João Eduardo, fone (011) 298-9621, São Paulo.

**R** Jurassic Park do Mega - por outra de meu interesse. Breno, fone (011) 533-7673, São Paulo.

**R** Skate - capacete e um carquinho com controle remoto, por 3 jogos do Master System 2. Sérgio, fone (011) 201-8666, São Paulo.

**R** Master System 3D - com jogo na memória, controle TPC 4, em ótimo estado, por um Mega Drive sem cartucho. Alex Sandro, fone (011) 258-9741, São Paulo.

**V** SNES - completo, 2 controles turbo e os jogos Street Fighter II e Mortal Kombat II. Marcio, fone (011) 910-

3032, São Paulo.

**V** F-Zero para NES - original, por R\$ 40,00. Eric, fone (011) 201-0155, São Paulo.

**V** Mega Drive III - com 5 cartuchos, sem uso. Marcelo, fone (011) 205-8527, São Paulo.

**R** Master System III - com Alex Kidd na memória, 2 controles e 5 cartuchos, por Mega Drive, com controle. Rodrigo, fone (011) 543-0410, São Paulo.

**R** Master System III - 5 cartuchos, controle e pistola, por Mega Drive. Alex, fone (011) 282-4992, São Paulo.

**V** Turbo Game - na caixa, com Street Fighter II, controle turbo slow e um catucho de 32 jogos, R\$ 120,00. Alex, fone (011) 857-9709, São Paulo.

**V** Phantom System - 3 controles (1 Super-Pro 3), e os cartuchos: Super Mario 3, Battletoads, Tartarugas Ninja e Pac-Man. Preço a combinar. Marco Aurélio, fone (011) 512-5196, São Paulo.

**V** Nintendo Japonês - com 4 jogos: Yo Noid, Duck, Contra e ASA. Wladimir, fone (011) 272-4708, São Paulo.

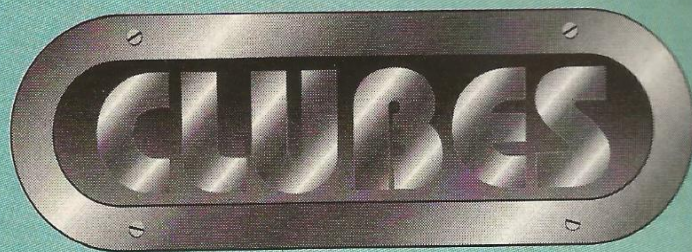
**V** Star-Fox - original do SNES, preço a combinar. Rogério, fone (011) 957-7904, São Paulo.

**V** Master System - 14 jogos, óculos e pistola, preço a combinar para cada item ou todos juntos. Juliana, fone (011) 288-3558, São Paulo.

**R** Fantasia para Mega Drive - por preço camarada, ou troco por outro cartucho de meu interesse. Frederico, fone (011) 483-6980, Salto.

**R** Hi-Top Game CPTO - com 3 jogos e um adaptador, por Game Gear ou Game Boy, com 2 cartuchos, ou ainda TV Cone. João Paulo, fone (011) 413-7743, Santo André.

**V** Cartuchos para SNES - Aquatic Games e Amazing Tennis, as duas por R\$ 45,00. Não ligue a cobrar! Rafael, fone (0132), 99-4186, Santos.



### The Best 07 Nintendo

Somos especialistas em Game Boy, Nintendo e S NES. Organizamos promoções e campeonatos, oferecemos jornal mensal, não só de dicas mas também falando sobre vários games, acessórios e novidades do seu sistema. No primeiro número, vem um super poster do Mortal Kombat II. Para tornar-se sócio, mande uma carta dizendo qual seu sistema, e mandando foto 3x4 e R\$ 1,00 (mensalidade), para Rua Reis de Abreu, 366, Aparecida, 7a seção, CEP 31250-080, Belo Horizonte, MG. Valeu!

### Gu's Games

Especializado em Mega Drive e Sega-CD, o clube atende a todo o Brasil, e o melhor: de graça, acreditem!!! Os sócios recebem jornal mensal, com edições extras sempre que sai um jogo famoso, publicando as dicas que você pedir. Escreva para Av. Trompowsky, 265, apto 801A, CEP 88015-300, Florianópolis, SC.

### Game Super Sônico Clube

Nosso clube é especializado nos games Mega e Super NES, e consiste na troca de dicas entre os sócios, facilitada por uma relação dos endereços de todos os interessados. Para receber a lista dos sócios, mande uma carta com R\$ 0,25 para as despesas, à Av. Veraneio, 1218, CEP 11442-060, Guarujá, SP.

### Master Clube Games

Fãs de Master, Mega e S NES, uma dica: entre de sócio nesse clube e receba mensalmente um jornal, com dicas de arrasar, e uma carteirinha. Para entrar, basta mandar uma foto 3x4 e seu número de telefone para Rua Paissandú, 318, ap 402, CEP 22210-080, Rio de Janeiro, RJ. A primeira carta a chegar ganha um brinde. Não perca essa!

### The Super Game Club

Atenção! Se você ainda não é sócio do nosso clube, perdeu tempo. Somos especialistas em Sega e Nintendo. Basta enviar R\$ 0,50 para receber a carteirinha e o Jornal dos Feras, à Rua Guerino Tonatto, s/n, CEP 13710-000, Tambaú, SP. Haverá sorteio de dois cartuchos de cada sistema, de acordo com a vontade dos ganhadores.

### Mega Mania

Somos craques em Mega Drive. Se vocês quiserem saber dos nossos truques, mande uma foto 3x4, seu telefone, endereço e R\$ 1,00, para Al. Guanabara, lote 05, quadra 21, Jardim Primavera, CEP 25210-000, Duque de Caxias, RJ. Se preferir, telefone para (021) 776-3855, fale com Giselle, das 13h às 18h.

### Mega Nes Game Club

Quem curte Mega e S NES, é só mandar uma carta com os dados pessoais e R\$ 0,30 a cada dois meses, para receber nossas dicas. Escreva para Rua Newton Ivan Buskey, 150 A, CEP 80740-540, Curitiba, PR.

### Power Games Club

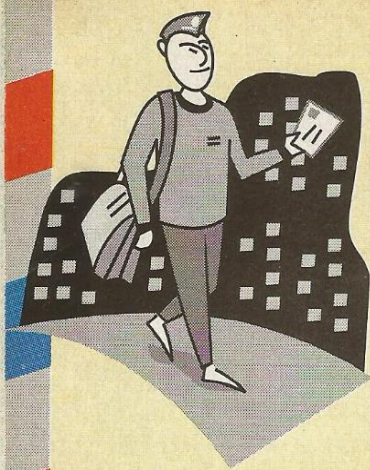
Alô, game-maniacos do Brasil! Sejam sócios de um clube que tem como objetivo dar informações detalhadas sobre o mundo dos games. Trabalhamos com os sistemas Mega Drive, Master System, NES e S NES. Para se associar, mande R\$ 0,80, dizendo qual seu sistema, para Rua das Palmeiras, 332, Jardim Suíça Paulista, CEP 18130-000, São Roque, SP.

### Mortal Clube

Para fãs de Master e Mega, está aí nosso clube. Os interessados devem enviar uma carta com os seguintes dados: nome, endereço, tipo de console, as dúvidas e mais R\$ 5,00, para Travessa Assiria, 12, CEP 22773-610, Jacarepaguá, RJ.

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

## MEGA NOVIDADES

Gostaria de saber aonde posso encontrar a cadeira-controladora Simulator II Action Chair, e qual a previsão de lançamento no Brasil do Sega Virtual Reality. Esses dois acessórios para Mega Drive funcionam juntos? E o Mega Man, quando será lançado?

**Wilson Souza Antunes**  
Rio de Janeiro, RJ

Wilson, a cadeira foi lançada em 92 e logo em seguida parou de ser importada para o Brasil. O motivo? Na verdade, ela não fez muito sucesso por aqui. Já o Sega VR tinha lançamento previsto para início de 95, mas a Sega resolveu adiar essa data; até quando, ninguém sabe. A cadeira e o óculos podem funcionar juntos, embora não seja muito aconselhável. O VR também funciona como direcional, o que inutiliza a cadeira, a não ser pelos botões de fogo. Ou seja, é mais fácil usar o próprio joystick, certo?! Quanto ao Mega Man para Mega, o cartucho está chegando com o subtítulo *The Wily Wars* neste Natal, lá nos EUA. Por aqui, você terá que esperar um pouquinho mais...

## ONDE FICA?

Preciso urgente do endereço destas gamers: Sega, Capcom, Konami e Nintendo, todos dos EUA.

**Samuel Luís da Rocha**  
Lajeado, RS

Anote aí, Samuel! Sega Of America: 130 Shoreline Drive, Redwood City, CA 94065, USA - fone (708) 966-3500; Nintendo Of America, Inc: 4820 150th Ave NE, Redmond WA 98052, USA, fone (206) 882-2040; Konami, Inc: 900 Deerfield Parkway, Buffalo Grove, IL 60089, USA, fone (708) 215-5100; Capcom USA, Inc: 3303 Scott Blvd., Santa Clara, CA 95054, USA, fone (408) 727-0400. Agora é só treinar o inglês e mandar bala!

## SEWER SHARK

Gostaria de saber alguma manta ou macete para Sewer Shark do Sega CD e quais os melhores jogos de tiro e luta desse sistema. O Nintendo 64 funcionará com cartuchos ou CD?

**Roberto Gomes**  
São Paulo, SP

Quero pedir dicas para o Sewer Shark. Eu sigo as setas (as três seqüências) que me direcionam, vou matando tudo que aparece pela frente e quando chego na parte em que o chefe e a secretária tiram a roupa, o Ghost me dá uma bronca e acaba o jogo. Se possível, gostaria da seleção de fases do Alien III para Mega Drive.

**José Carlos de Oliveira**  
São Bernardo do Campo, SP

Tudo depende da pontuação que você está fazendo, José Carlos. Só é possível passar para outra fase se atingir um determinado número de pontos. Quanto às dicas que você e o Roberto estão pedindo, aí vão: assim que a nave estiver dentro da oficina, Ghost vai dizer para abrir a porta. Não tenha dúvidas, dispare assim que ele parar de falar. Outra coisa: mais para frente, o indicador que está no canto superior esquerdo da tela vai começar a ficar vermelho. É hora de vocês colocarem o direcional para abaixo, brecando a nave. Toda vez que o indicador estiver no vermelho, repita a operação. As direções das câmeras de recarga podem ser encontradas na seção Press F1 desta edição. Finalmente, o Nintendo Ultra 64 vai rodar - pelo menos no início - cartuchos mesmo. OK?

## DARK FORCES

Aí, galera da VG, finalmente vocês abriram os olhos para nós, dos PC Games! Gostaria de saber quando será lançado o game Dark Forces, da Lucas Arts. Não sei se o nome é esse, mas será um jogo tipo DOOM com os personagens do filme. Vocês já ouviram falar disso?

**José Augusto Bernardes**  
Porto Alegre, RS

Claro que ouvimos falar, José! Você acertou no nome, é Dark

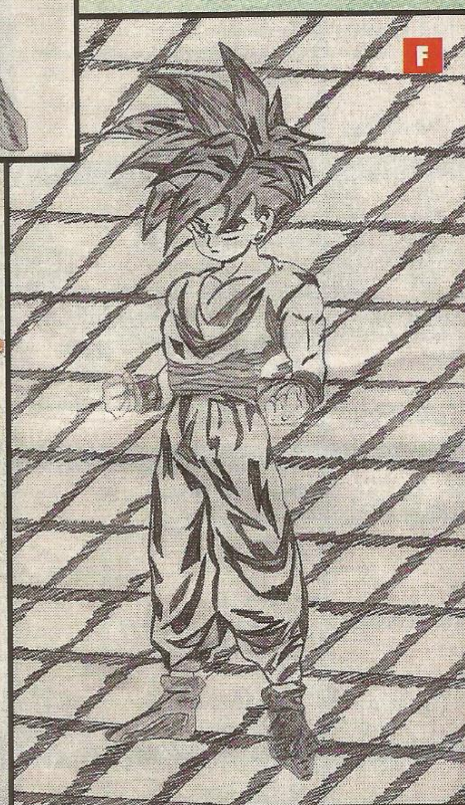
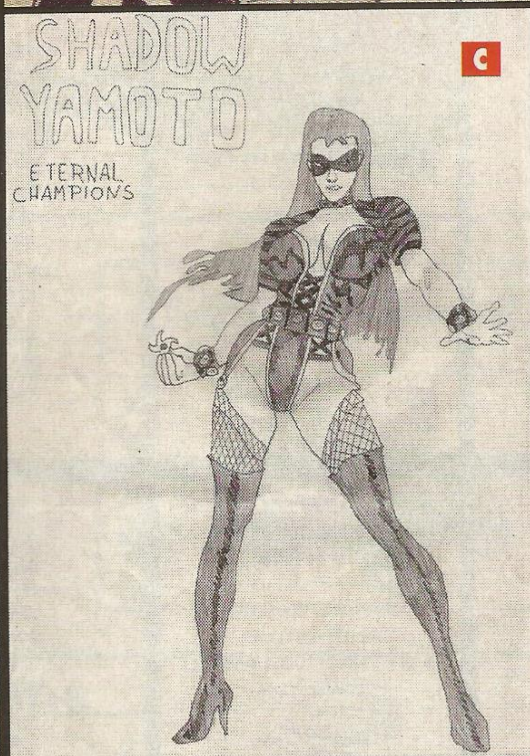
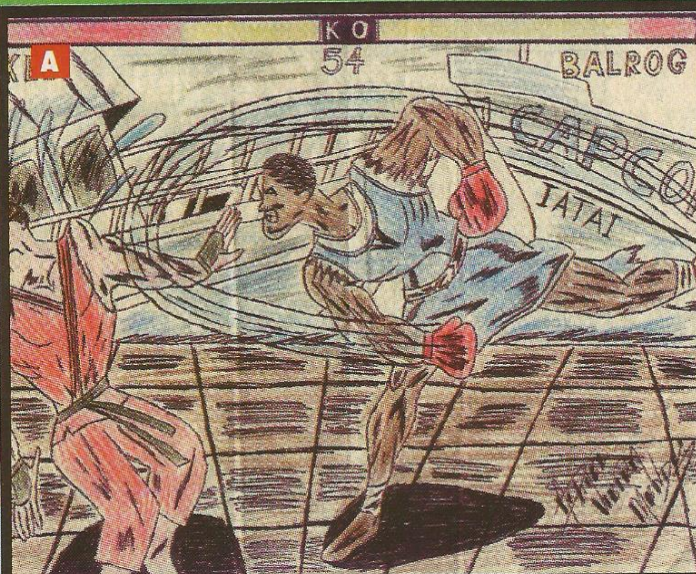


Forces mesmo, e o game utiliza o mesmo esquema do DOOM. Visão em primeira pessoa, gráficos em 3D e tudo o mais, somando-se a isso o capricho da turminha do "seu" George Lucas... O lançamento está previsto para dezembro deste ano, nos EUA, é claro. Mas, para saber antes e em primeira mão como vai ser o novo game, basta dar uma olhadinha no super preview que descolamos para vocês, no caderno Home Computing desta mesma edição. Falou?





# RADICAL

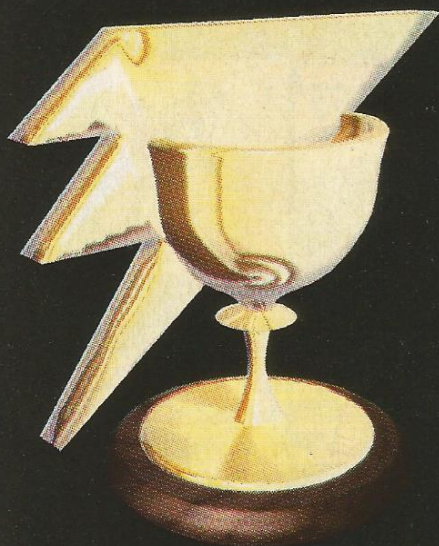


Todo mês publicaremos na seção **GAME RADICAL** os melhores desenhos dos leitores. Participe! Detone a imaginação e mande sua arte - tamanho 21 X 30 cm. - para revista **VIDEOGAME**, seção **GAME RADICAL**, R. Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo SP. Radicalize!!!

- A** Adriel Vieira Mendes  
Urvará - PA
- B** Daniel Ribeiro Chelles  
Rio de Janeiro - RJ
- C** Rodrigo Pereira de Matos  
Santa Rosa do Sul - SC
- D** Sérgio Carlos Rodrigues  
Campos do Jordão - SP
- E** Charles de Souza Rocha  
Rio Branco - AC
- F** Ricardo Alexandre da Silva  
São Paulo - SP



# GALERIA DOS FERAS



**Galera, fique ligada: tem mais recordes debulhados, em muitos sistemas. Mas tem também gente que tá na Galeria há mais de 1 ano. Não pode!!! Como é, vamos tirar os caras daí ou não? Essa dura missão está, mais uma vez, nas mãos de vocês. Continuem detonando!**

Desenho do troféu desta edição: Alexandre Guedes  
Desenho do troféu da edição 44: Alexandre Thallinger

	TIPO	GAME	NOME	ESCORE
SNES	Clássicos	Super Mario Kart (8)	Daniel B. de Oliveira	Best Time 1'00"17 Best Lap 0'11"92
		F-Zero - Mute City I (N)	Equipe Droids	Best Time 1'54"06 Best Lap 0'22"56
		Taz-Mania (1)	Luis Otávio Galvão Menezes	1.409.400
		Axelay (3)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	2.936.970
	Hot Games	Final Fight 2 (2)	Dionísio Cason	5.345.606
		Addams Family II (N)	Equipe Droids	99.998.850
		Wild Trax (1)	Henrique B. Zanatta	Best Time 1'31"60
		Actraiser 2 (N)	Equipe Droids	2.950.020
		Sunset Riders (7)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	978.070
		Empire Strikes Back (N)	Equipe Droids	10.297.100
	Desafios	Last Action Hero (-)		
		Ilusion of Gaia		
MEGA	Clássicos	Pit Fighter (2)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
		Streets of Rage III (N)	Irwing C. Avila	1.250.098
		Air Buster (2)	Dionísio Cason	1.344.300
	Hot Games	Aliens 3 (1)	Júlio César Thomazoni	9.999.954
		Terminator 2 (11)	Jean Pierre Ferrari	99.998.539
		Sonic The Hedgehog 2 (2)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	9.999.990
		Havoc (N)	Equipe Droids	9.999.990
	Desafios	Shadow of the Best 2 (2)	Dionísio Cason	99.999
NES	Clássicos	RC Pro-AM (N)	Equipe Droids	999.939
		Ninja Gaiden (3)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	999.900
	Hot Games	TMNT 2 The Arcade Game (7)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	266.590
		Tiny Toon Adventures Score (8)	Ronaldo Ferreira M.	1.252.800
		Robocop 2 (1)	Dionísio Cason	99.934.900
		Mega Man 6 (-)		
	Desafios	Fire Emblem (-)		
MASTER	Clássicos	The Secret of Shinobi (7)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
		Sonic The Hedgehog (2)	Dionísio Cason	99.464.500
		R-Type (3)	Ciro A. Falabello	745.700
	Hot Games	Asterix (15)	Dionísio Cason	3.492.600
		Masters of Combat (-)		
		Sonic The Hedgehog 2 (-)		
	Desafios	Alien Syndrome (-)		
PC	Desafios	Populous (4)	Miguel Rapalli Neto	Mundo 5.119
		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.





**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**

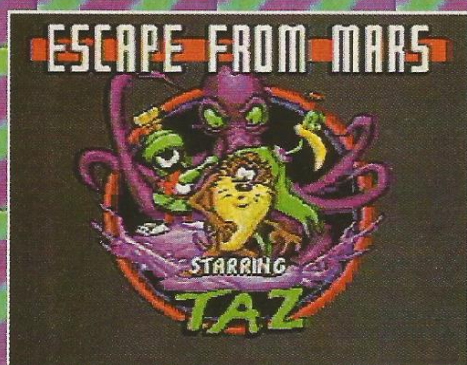
Atari  
S Nes  
Master  
Phantom  
Game Gear  
Master Compact



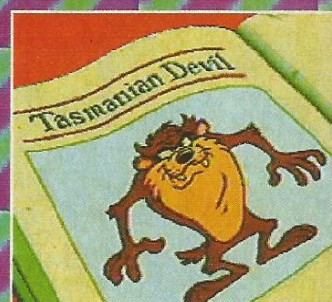
REVENDAS E LOCADORAS - TELE-VENDAS INFORMATIZADO - VOCÊ NÃO PERDE TEMPO, NEM DINHEIRO - CONSULTE-NOS  
LOJA 1 - R. Sta. Ifigênia, 355 - CEP 01207-010 Tel.: (011) 221-1144 - Fax: (011) 223-7075  
LOJA 2 - Sta. Ifigênia, 44 - CEP 01207-010 Tel.: (011) 229-5877



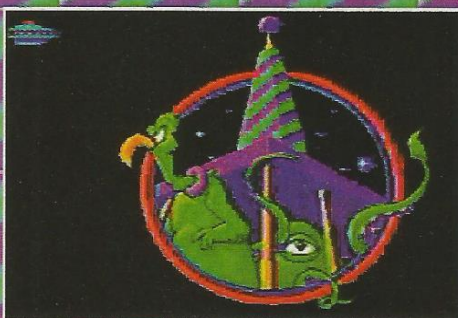




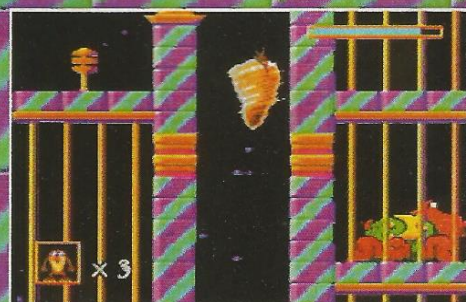
Tipo: Aventura / Fabricante: Sega-Headsoft  
Memória: 16 Megabits / Fases: indefinidas / Jogadores: 1



Você conhece um sujeitinho nervoso que não pára de entrar em confusões? Pois é, o primeiro Tazmania foi um grande sucesso e agora chega a sua continuação: *Escape from Mars*. E desta vez ele parece estar mesmo encrencado. Todo problema começa quando Marvin resolve procurar mais criaturas para o seu zoológico intergalático. O marciano quer porque quer que o novo animal seja um espécime do planeta Terra. Então, pesquisando em seu livro, Marvin descobre quem? O demônio da Tasmânia, é claro. Daí para capturá-lo é só um passo. Chegando em Marte, Taz é jogado em uma jaula e é aí que começa o jogo. Seu objetivo é encontrar o caminho de volta para Terra. Mas não pense que a tarefa vai ser fácil, pois o cart não é moleza e a dificuldade está acima do normal. O game está ótimo e os gráficos parecem desenhos animados. Destaque para as historinhas e para a animação do Taz. D+! O som também foi bem trabalhado e combina mesmo com o jogo. A diversão que, afinal, é o que interessa, é garantida.



Zoológico de Marte



Subir nos corredores estreitos é fácil: basta pular e girar



As pedras são excelentes armas: além de muito fortes, possibilitam lances de longo alcance



Use estas casas de vidro para se teletransportar



Taz também fica demoniacamente grande e detona os inimigos. E só levar uma dose deste raio



Engolindo o galão de gasolina, você poderá cuspir fogo. Aproveite, pois esta arma é super forte!

## COMANDOS

**Direcional:**  
comanda Taz

**Botão A:**  
usa os itens

**Botão B:**  
pulo

**Botão C:**  
spin





# LKC NA CABEÇA

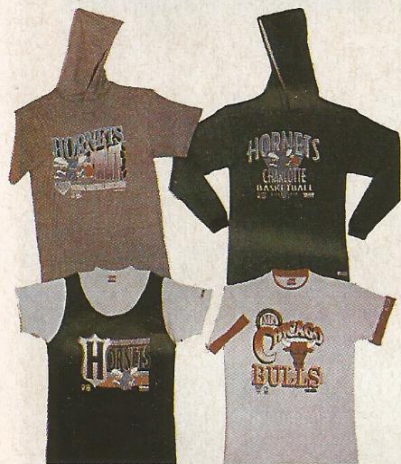


Era só o que faltava !

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

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

Então passe rapidinho em uma de nossas lojas e conheça a nova coleção. LKC, o que já era legal, ficou ainda mais.



E como se isto não bastasse, você ainda vai encontrar chaveiros, blusas, jaquetas, camisetas, flâmulas e tudo mais que só os americanos podiam comprar. Mas vá correndo porque você não vai querer ser o último a ter todas estas novidades !



## LKC SPORTS

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

### LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

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

### LKC SÃO PAULO - MOÓCA

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

### LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

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

### LKC GUARULHOS - SP

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

### LKC MOGI DAS CRUZES - SP

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

### LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL

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

### LKC GUARATINGUETÁ - SP

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

### LKC RIO DE JANEIRO - RJ

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

### LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR

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

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

### LKC POUSO ALEGRE - MG

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

### LKC BRASÍLIA - DF

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

### LKC BELÉM - PA

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

### LKC SALVADOR - BA

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

### LKC FORTALEZA - CE

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

### LKC JOINVILLE - SC

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

### LKC CAXIAS DO SUL - RS

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

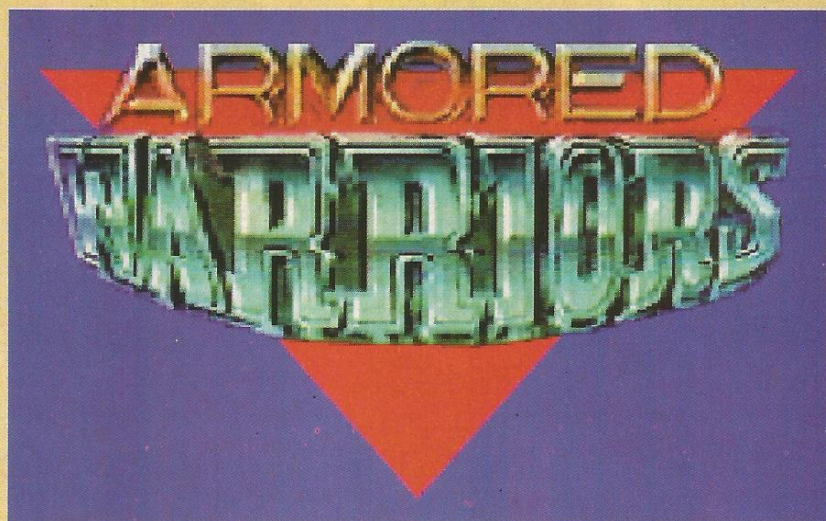
### LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)

Estrada União e Indústria, 10035



## VG traz com exclusividade o preview desta guerra espacial da Capcom. Confira os detalhes!

Ação, destruição, combate e muita bagunça: assim é *Armored Warriors*, o novo game da Capcom para Arcade. Para participar de uma batalha intergalática em que seres humanos comandam poderosos e gigantescos robôs é só selecionar um dos quatro personagens. Eles saem da Terra e vão até o planeta The Raia destruir tudo o que vem pela frente, na maioria das vezes inimigos em robôs igualmente poderosos. Para facilitar, os terráqueos podem se transformar em uma máquina ainda mais forte, com a junção de três robôs em um único lutadore bem mais forte. Mas a manha funciona apenas no começo de certas telas e somente por 20 segundos. Em *Armored Warriors*, o forte são os tiros, mas você também pode agarrar e arremessar o inimigo ou então arrebentar com a cabeça dele no chão e até mesmo se transformar em uma grande serra giratória. O duro é saber o que está acontecendo, porque a zona é total: tem hora que a tela fica lotada de inimigos e explosões. Ai, o negócio é atirar para todo lado. Sai de baixo, que esse pessoal não está para brincadeiras.

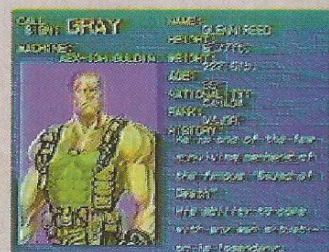


## CONHEÇA OS PERSONAGENS

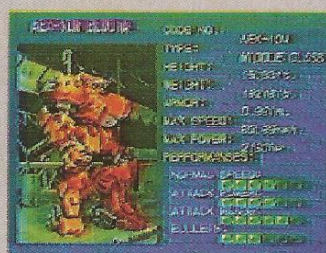
Cada personagem humano comanda um robô específico. Veja quem são eles e suas características!



Fordy de Siren vira uma serra giratória



Gray detona com o Guldin



Rash comanda o robô Eludia, com uma furadeira na mão



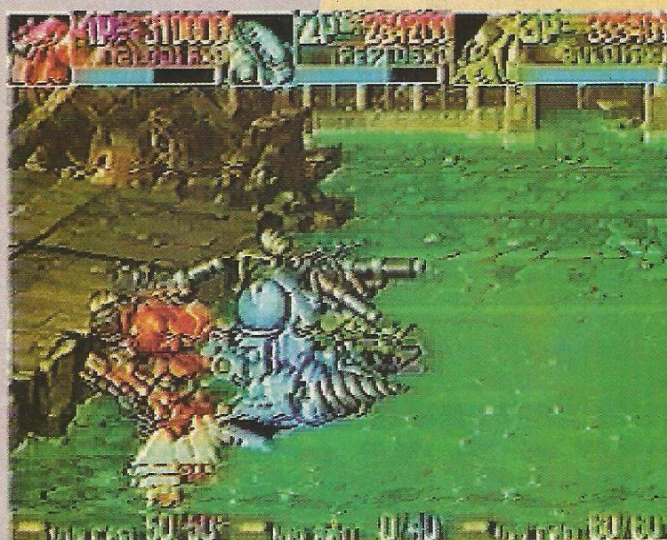
Justice e o seu Sya-Ei: pulo e ataque na diagonal



# DESTRUIÇÃO TOTAL!



Gráficos chocantes e, principalmente, muita destruição no planeta Raia. Dá só um "luki" nas principais cenas!



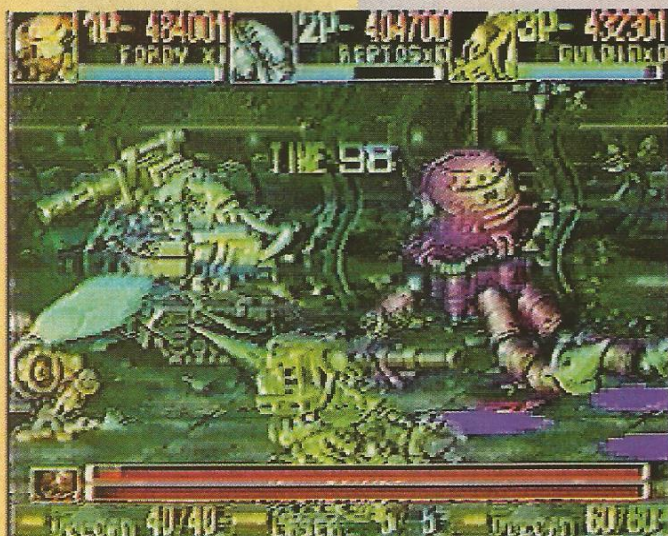
Desert Town, a primeira fase



Durante 20 segundos, os três jogadores se juntam em um mesmo e enorme robô



A luta aqui é embaixo d'água.



O negócio agora é destruir este polvo cibernético



Nesta fase, a tela se movimenta sozinha, e você tem de destruir tudo o que aparecer pela frente. E rapidinho!





## DOUBLE DRAGON V - THE SHADOW FALLS (Mega Drive/ SNES)

### Golpes Mortais

Bylle Lee: soco forte  
Jimmy Lee: chute forte  
Jawbraker: soco forte  
Icepic: soco médio (abaixado)  
Bones: soco médio  
Sickle: chute médio  
Blade: chute médio  
Trigger Happy: chute fraco  
Countdown: soco fraco  
Sekka: soco médio  
Shadow Master: chute forte

**Wagner Cavalcanti Braga Rodrigues dos Santos**  
Rio de Janeiro (RJ)

O leitor André L. Francisco de São Paulo também mandou os golpes mortais do Double Dragon V, só que para SNES. Os golpes são os mesmos da lista acima.

## STAR WARS (Sega CD)

### Todos os Passwords:

- 2 - ENGRET
- 3 - RALRRA
- 4 - FRIJA
- 5 - LAFRA
- 6 - DERLIN
- 7 - MOLTOK
- 8 - MORAG
- 9 - TANTISS
- 10 - OSWAFI
- 11 - KLAATU
- 12 - IRENES
- 13 - LIANNA
- 14 - PAKKA
- 15 - NORVAL

**Marcelo Uersiani Gonçalves**  
Juiz de Fora (MG)

## E TOME MEGA!

**Shadow Dancer:** para treinar em todas as fases, aperte A + B + C durante a tela de apresentação depois de start.

**Super Hang On:** para acessar a tela de opções aperte A, B, C, Start.

**Sword of Sodam:** beba quatro potes roxos para passar à outra fase.

**Dinamite Duke:** aperte C dez vezes antes do Start e verá a tela de opções.

**Marvel Land:** para ir ao final, digite Trident.

**Mário Sérgio Marcondes**  
Taubaté (SP)

## ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS (SNES)

### Passwords

Nível 5: VHRV  
Nível 9: LBGS  
Nível 13: JFCZ  
Nível 17: FKYQ  
Nível 21: DXBR  
Nível 25: YYLL  
Nível 29: XLZG  
Nível 33: WJQK  
Nível 37: BZVG  
Nível 41: BRPK  
Nível 45: VLHX  
Nível de crédito: XWJR

**Pablo Iglesias Magalhães**  
Salvador (BA)

## DARKSTALKERS (Arcade)



**Super** - Confira os golpes especiais de cada lutador:

### Demitri:

Power Wave: ↓, →, ↘ + três socos  
Shadow Beast (close): ↓, →, ↘ + três socos

### Jon Talbain:

Luna's Sledge: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco  
Luna's Sledge (diagonal p/ cima): ↓, ↙, ↗ + soco  
Luna's Sledge (diagonal p/ baixo): ↖, ←, ↙, ↓, ↘ + soco



### Victor:

Thunderstrike: ↓ por 3s, ↑ + três socos  
Super Rush Punch: ←, → + três chutes

### Lord Raptor:

Holl Blast: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute  
Demon Blade: →, ← + três chutes

### Morrigan:

The Drill: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute  
Dodplegager: soco fraco, soco fraco + ← + soco médio + soco forte



### Anakaris:

Pharaoh's Wrath: → + soco fraco + ↓ + soco médio + soco forte

### Felicia:

Rolling Fury: ↓, ↘, →, ←, ↘, ↓ + três socos

### Bishamon:

The Bushido Crush: →, ↘, ↓, ↙ + soco

Super Low Slah: →, ←, → + chute

### Rikuo:

The Goyaer: →, ↘, ↓ + três socos  
The Abyss: →, ↘, ↓ + três chutes

### Sasquatch:

White Out: ←, ↙, ↓, ↘, → + três socos



## STREETS OF RAGE 3

(Mega Drive)

**Stage Select** - Na tela "1 Player, 2 Player...", mantenha o cursor em Battle e segure ↑ + B. O cursor mudará para Options e então, sem soltar os comandos, aperte Start. Entre no Options e escolha a fase na qual quer começar.

**Comece com nove vidas** - Dentro do Options, coloque o cursor em Players e aperte, no segundo controle, ↑ + A + B + C. Então, é só mudar para nove vidas.

**Jogue com a Ash** - Para jogar com a "Drag Queen" Ash, mate-a e mantenha o botão A pressionado até que a próxima cena apareça. Morra e use o continue. Na hora de escolher o lutador, escolha Ash e aproveite.

**Jogue com Shiva** - Shiva é o mestre da primeira fase. Mate-o e segure o botão B até a próxima fase. Morra e continue com Shiva.

**Jogue com o Canguru** - Segure os comandos ↑ + B na tela de apresentação. Comece o jogo e mande bala com o canguru Vicky.

**Sem estrelas** - Para detonar os golpes que precisam de estrelas sem elas, é necessário um controle de seis botões:

**Axel:**

Golpe com uma estrela: X + → →

Golpe com duas estrelas: X + ↓ →

Golpe com três estrelas: X + ← ↓ →

**Blaze:**

Golpe com uma estrela: X + → →

Golpe com duas estrelas: X + → ↑

Golpe com três estrelas: X + ↓ → ↑

**Sammy**

Golpe com uma estrela: X + → →

Golpe com duas estrelas: X + → ↓

Golpe com três estrelas: X + ↑ → ←

**Zan:**

Golpe com uma estrela: X + → →

Golpe com duas estrelas: X + ← →

Golpe com três estrelas: X + ↑ ← →

**Ataques especiais com as armas** - Cada lutador é capaz de dar três golpes especiais com duas armas. Só Zan tem um golpe especial com todas as armas.

**Axel:**

Corrida com golpe (bastão, cano, madeira): → → + B

Dragon Punch com espada: → → + B

Magia (espada): → + A

**Blaze:**

Corrida com espada: → → + B

Dragon Punch com faca: → → + B

Facadas rápidas: → + A

**Sammy**

Míssil humano (faca): → → + B

Chute apoiado (bastão, cano, madeira): → → + B

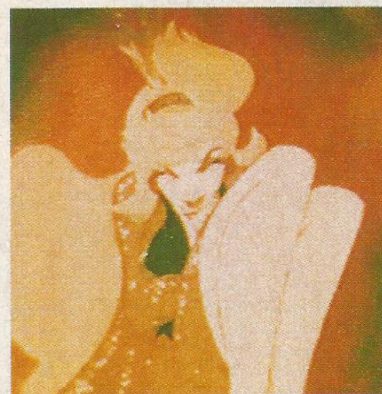
Helicóptero (bastão, cano, madeira): → + A

**Zan:**

Tiro energizado (todas as armas menos granada): → → + B ou → + A

Estas dicas e golpes foram testadas no cartucho japonês.

**Rodrigo Henrique M. de Souza**  
São Paulo (SP)



## DRAGON'S LAIR

(Sega CD)

**Finalizando o Jogo** - Para acabar com os problemas na última fase do jogo é só seguir esta sequência:

→ ← ← ↓ ↓ ← → → → B B ← B

**Vitor Leone Rossi/  
Eduardo Alberi Rossi  
João Pessoa (PB)**

## PINK GOES TO HOLLYWOOD

(SNES)

**Pular Fases:** Após entrar em qualquer fase do game, segure o botão Select e aperte Start. Você pulará automaticamente para a próxima fase.

Para conseguir alguns truques animais, encaixe o segundo controle no console e siga estas dicas:

**Pantera voadora:** a qualquer momento do jogo dê pause e aperte o botão B no segundo controle. Você poderá voar pela fase inteira, podendo até atravessar paredes. Mas cuidado: ao encostar nos inimigos, você perde energia. Para voltar ao normal, repita a operação.

**Sound Test:** A qualquer momento do jogo, segure o botão Select no segundo controle e você vai poder ouvir os barulhos um por um. Segure Start para repetir o barulho.

**Mova a tela:** A qualquer momento do jogo, aperte o direcional para qualquer lado no controle 2. Você poderá mover a tela para qualquer lado sem mexer a pantera.

**Paulo Rogério de Almeida**  
Pitanga (PR)





## SPLATTER HOUSE 2 (Master System/ Mega Drive)

**Passwords** - Confira todos os passwords do game:

- 2 - EDK NAI ZOL LDL
- 3 - IDO GEM IAL LDL
- 4 - ADE XDE ZOL OMG
- 5 - GFH VEI RAG ORD
- 6 - ADE NAI WRA LKA
- 7 - EFH VEI IAL LDL
- 8 - EDK VEI IAL LDL

**Bruno Bomfim Pereira**  
Petrópolis (RJ)

## NINJA GAIDEN II (Nintendo 8 bits)

**Vidas Infinitas** - Para entrar em uma fase mais avançada e ter vidas infinitas é só seguir esta dica: logo no começo, escolha a opção PSSWORD. Decore a sequência e coloque ao contrário. Exemplo: se ela for 1/2/3/4 vai se tornar 4/3/2/1.

**César Leima Scawartz**  
Camboriú (SC)

## SEWER SHARK (Sega CD)

**Energia** - Para regarregar a energia da nave, existem câmeras de recarga. Mas sempre aparecem duas entradas - uma com sinal vermelho e outra verde -, sendo que a certa é sempre a verde. Quando Ghoust gritar "Recharge Camera", coloque o direcional à direita ou esquerda e pressione B. Para saber qual a direção correta, dê uma olhada:

### Dodmeat

câmara 1: direita (→)

câmara 2: esquerda (←)

### Rat Breath

câmara 3: esquerda (←)

### Exterminator

câmara 4: esquerda (←)

### Beachbum

câmara 5: direita (→)

câmara 6: direita (→)

câmara 7: esquerda (←)

**Fabian Justus**  
Ponta Grossa (PR)



(Arcade)

### Golpes especiais:

**Terry Bogard:** ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + BC

**Andy Bogard:** ↓ por 3s ↘ → + BD

**Joe Higashi:** → ← ↙ ↓ ↘ → + BC

**Mai Shiranui:** → ↙ → + BC

**King:** ← → ↘ ↓ ↙ + BD

**Yuri Sakazaki:** → ← → ↘ ↓ ↙ ← + BC

**Kyo Kusanagi:** ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + BC

**Goro Daimon:** → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C

**Benimaru Nikaido:** ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + C

**Choi Bounge:** ← por 2s ↙ ↓ ↘ → ↗ + BC

**Kim Kaphwan:** ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + BD

**Chang Koehan:** ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + C

**Robert Garcia:** ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + C

**Ryo Sakazaki:** ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + C

**Takuma Sakazaki:** ↓ ↘ → ← → + AC

**Ralf:** ↙ por 2s → ← → + C

**Heidern:** ← por 2s ↙ ↓ ↘ → ↗ + BC

**Clark:** → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C

**Chin Gentsai:** ← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ → + C

**Atena Asamiya:** → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← ↗ + BC

**Sie Kensou:** ↓ ↘ → ← → + D

**Lucky Glauber:** ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + BF

**Heavy D:** ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + C

**Brian Battler:** → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C



# HOME COMPUTING

SEÇÃO MULTIMÍDIA DA REVISTA VIDEOGAME



PG. 40

HOME

Multimídia no Audio Show 94 PG. 36

KID'S POINT

Mario Teaches Typing PG. 39

PC/MAC GAMES

PG. 41 1942 - The Pacific War

RPG

PG. 41 conheça dois ilustradores



# IRRESI

## SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.

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



**COMPATÍVEL COM:**

**SUPER NES\*/ SUPER FAMICOM\***

## SUPER PRO - 2

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

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



**COMPATÍVEL COM:**

**MEGA DRIVE\***



# STÍVEL

## SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, 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\* DYNAVISON II E III\* HANDYVISION\*.

**ÚNICO  
PROGRAMÁVEL**

\* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

## SUPER PRO-8

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



COMPATÍVEL COM:  
SUPER PRO-8\* NES\*

44444

## Chips do Brasil

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



# PHILIPS APOSTA EM

## A empresa apresenta 94, toda a sua t

SORAYA YOSHIDA

**C**hega de ficar esperando que tudo venha de fora, de ficar só babando em cima das revistas importadas, imaginando "quando será que a gente vai ter toda essa tecnologia por aqui?". A Philips decidiu dar uma colher de chá e anunciou na Au-

dio Show 94 a chegada - finalmente! - de sua linha top de tecnologia para 95.

Por top entenda-se a tecnologia multimídia, que tem na Philips uma espécie de Tyrrel Company. A multinacional holandesa, em parceria com a Sony do Japão, desenvol-

veu nos anos 70 a tecnologia do CD, o mesmo disquinho digital que deu origem aos mais variados usos, todos apresentados pela primeira vez na Audio Show, o evento da Sigla Editora realizado em novembro, na Casa Porto Seguro, em São Paulo, SP. Em um ambiente



O CD-I, com destaque especial: games e educativos em CD



# MULTIMÍDIA EM 95

t o u , n a A u d i o S h o w  
c n o l o g i a n o s e t o r

especialmente montado no andar superior da casa, a Philips apresentou as oito tecnologias hoje existentes que derivaram do CD: o CD-Audio, o CD-Video, CD-Photo, CD-Games, CD-Graphics, CD-ROM, CD-Interativo e CD-Recordable, este último um dos *highlights*

da feira. É um equipamento utilizado em estúdios que grava CDs virgens em qualquer das outras aplicações, ou seja, vai dar sim para gravar um jogo, uma série de informações disponíveis em CD-ROM, música, vídeo, fotos ou imagens em still, enfim, misturar tudo e ter

em casa uma coisa original, um produto só seu, com os inputs que você quer. Dez! Custa 7 mil dólares e está sendo vendido desde 93 no Brasil. Pena que seja só para profissionais...

Mas há também uma boa nova para os consumidores. Todos esses



As várias aplicações do CD-I: CD Graphics, vídeo digital e games, claro...





PC CD-ROM, rodando games e educativos. À esquerda, o drive de CD-ROM regravável.

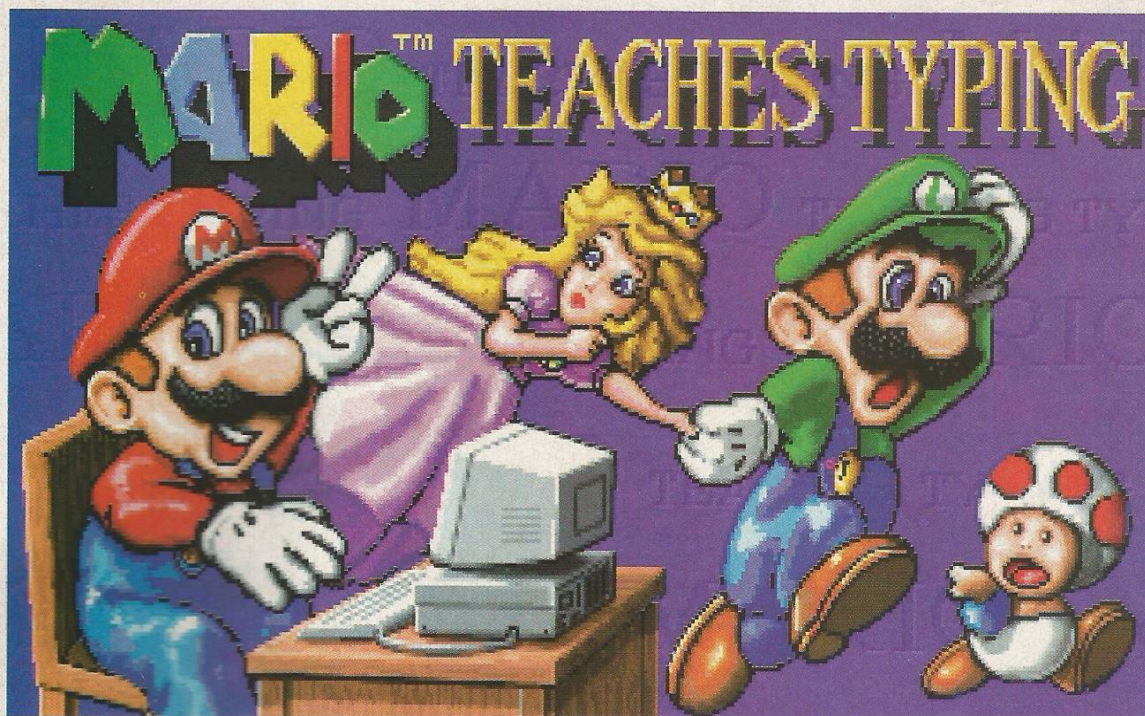
produtos estarão disponíveis para os profissionais no começo do ano e chegam prá gente a partir do segundo semestre. "A Philips é a única empresa capaz de apresentar tantos usos para esta área", disse Gilberto Canto, gerente de Produtos Multimídia. "Por isso decidimos mostrá-los no evento para quem tem interesse em explorar todas as possibilidades de multimídia, uma área na qual a Philips vai investir muito no próximo ano". O melhor de tudo é que quem foi à feira teve a possibilidade de mexer em to-

**dos** os equipamentos, instalados em torres. Música e vídeo, tudo bem, são mais conhecidos. Mas o CD-Interativo ainda é um equipamento relativamente novo no Brasil, por isso valeu a pernada até os Campos Elíseos (zona Oeste de São Paulo) para checar todas as cinco aplicações que se pode tirar do CD-I (som, imagem, game, graphics e foto), que tem como objetivo principal permitir a interação entre máquina e homem (wow!, a era cyberpunk, Internet e afins). Na parte de CD-Graphics, música

estéreo com qualidade digital e imagens em still com texto e letras de música, quase um karaokê. Na torre de CD-Games, jogos mais elaborados e com muito mais recursos graças à memória ampliada do CD em relação ao cartucho convencional. E o CD-ROM, que a gente já conhece de alguns modelos de videogame.

Segundo o Gilberto contou depois, 95 será um ano de grandes novidades para quem acompanha esta área de multimídia. É esperar prá ver.





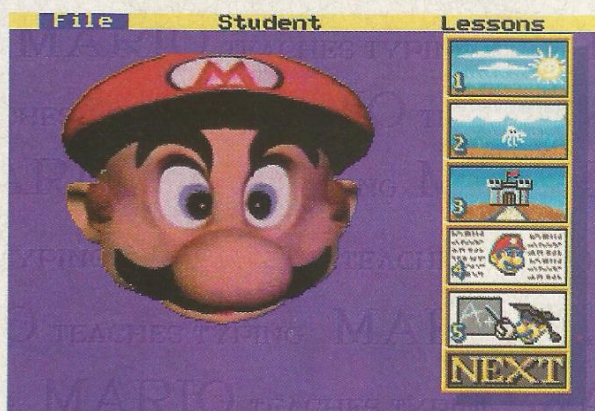
**MARIO, O PERSONAGEM MAIS FAMOSO DOS GAMES, DÁ UMA DE PROFESSOR E ENSINA AS MANHAS DO TECLADO. BRINCANDO!**



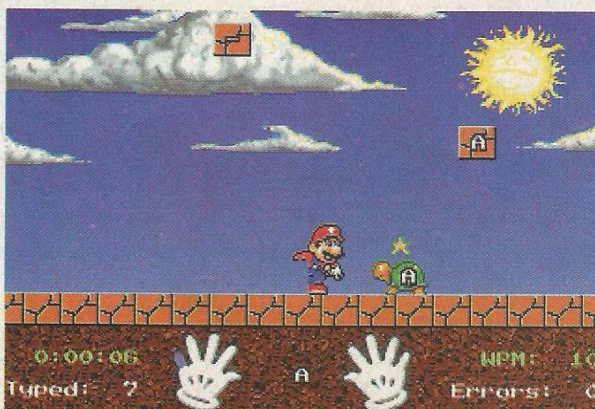
Se você já pensou encontrar o simpático Mario dando uma de professor em seu computador? Pois é, o gorducho encanador da Nintendo está estrelando o game *Mario Teaches Typing* (ou "Mario ensina a digitar"). É a segunda aparição do personagem em PC, só que, desta vez, seu objetivo não é salvar a princesa Toadstool e nem enfrentar o terrível Bowser, mas sim ensinar, em lições divertidas, como escrever (rapidamente) com um teclado de computador. O programa é destinado às crianças, é claro, mas é tão divertido que a família inteira pode "aprender".

A interface do jogo é muito amigável, com ícones animados e a presença do astro Mario na forma de uma carinha em três dimensões, fazendo comentários e dando instruções ao jogador. O problema é que o *software* é em inglês, o que vai atrapalhar o aprendizado das crianças que ainda não conheçam o idioma. Todas as instruções de como "interagir" com o programa são apresentadas nesta língua e não há nenhuma tradução para o português. Entretanto, é até engraçado ouvir o Mario falando inglês com um acentuado sotaque italiano - de propósito, claro, já que Mario se liga em um bom espaguete ao sugo....

Fora isso, o programa acerta no seu intuito de instruir a garotada e também tira o medo que crianças pequenas possam ter com relação ao computador. Todas as "brincadeiras" que ajudam o usuário a se familiarizar com o teclado são embutidas em aventuras do personagem: tudo o que se tem a fazer é pular, acionando as teclas pedidas, e fazer *strikes* com tartarugas. Como diz o velho ditado, é juntar o útil ao agradável.



Mario aparece em 3D para dar instruções com sotaque italiano



O objetivo é digitar, no menor tempo possível, a letra que aparece no obstáculo. Só assim Mario consegue passar.



Chega de naves e combates espaciais. Agora você está no mano a mano contra o lado negro da Força!



LUIZ CARLOS MAZZAFERRO JR.

**d**OOM está com seu império ameaçado! A Lucas Arts lança até o final do ano, o game Dark Forces, que promete desbancar seu concorrente da Id Software em todos os aspectos: jogabilidade, gráficos e som. Claro, para tanto, a competente softhouse americana apela no-

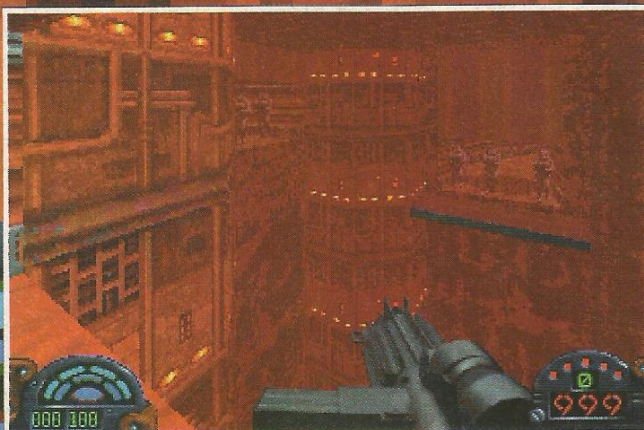
vamente para sua série best-seller: Star Wars. Você está mais uma vez na pele de um rebelde (que novidade!) que deve libertar a galáxia do terrível Império e bla, bla, bla... O resto você sabe... O mais importante de tudo é que agora você está dentro da Estrela da Morte e deve trucidar os soldados do Império com um arsenal de armas e itens parecidíssimos

com os de DOOM. Parecidíssimos, porém melhorados: Dark Forces conta com novos modos de visão ao jogador e possibilita mais movimentos livres.

As inovações ficam por conta dos gráficos e animações em 3-D, que agora são mais detalhados e rápidos do que os jogos do tipo Wolfenstein. A primeira edição do game será lançada em versão IBM CD-ROM, mas há

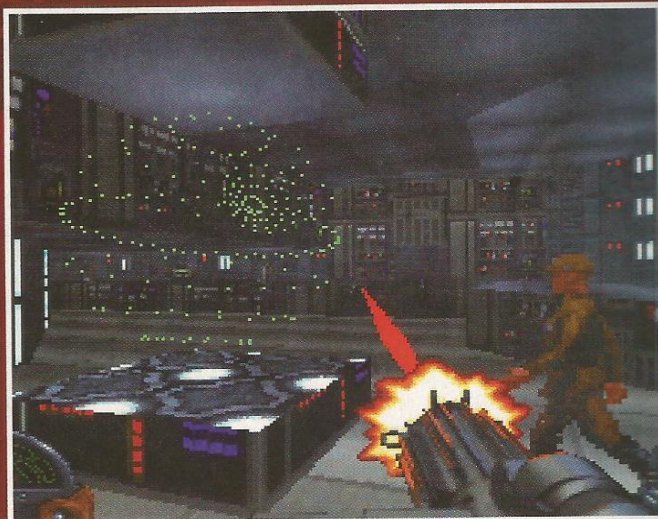
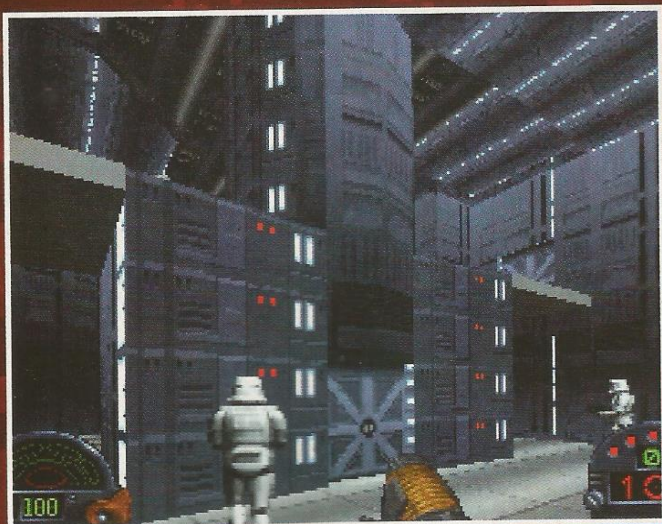
planos para um futuro lançamento em disquetes.

A Lucas praticamente pensou em tudo: além do tradicional modo de jogo em primeira pessoa, Dark Forces permite que se olhe para cima e para baixo. O rebelde pode também agachar para escapar de tiros ou ainda saltar. Outro recurso interessante é que, à medida que se avança, a Estrela da Morte vai sendo

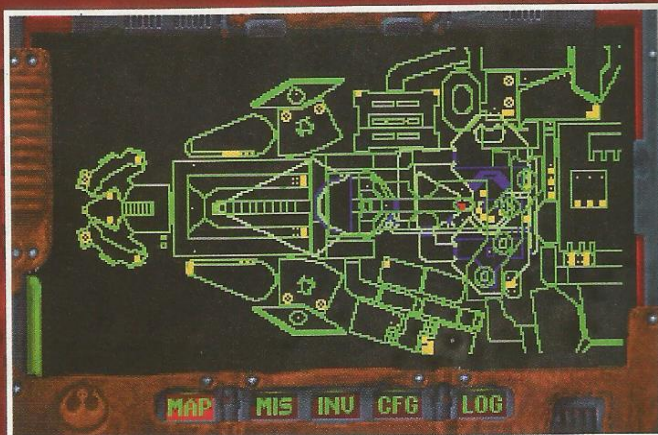


Cenários sombrios, com sensação de profundidade perfeita, são os destaques





Surpreender inimigos imperiais pelas costas é uma boa. As explosões têm belos efeitos visuais.



Explorando um dos hangares da Estrela da Morte e acessando planos secretos.

automaticamente mapeada pelo programa. Para voltar atrás, portanto, basta consultar o mapa, acessado a qualquer momento através de um menu.

As missões são variadas e vão desde salvamentos de membros da Aliança Rebelde até bombardeamentos em estruturas do Império. Os inimigos dos Rebeldes são, obviamente, os mesmos do filme e de outras versões da

série de games Star Wars. Isto indica que aqueles soldados "branquelo" serão a maioria juntamente com outros tipos de robôs que somam juntos mais de vinte vilões, sem falar em Darth Vader em pessoa e no próprio Imperador - leia-se o Big Boss!

Uma das maiores inovações feitas pela Lucas Arts neste tipo de jogo é a aparição de efeitos especiais como morph - trans-

formação de um objeto em outro por fusão de imagens - e objetos em 3D com sombras e brilhos, todos criados por um programa de modelagem de objetos especialmente produzido pela Lucas Arts, batizado como "Jedi 3D Technology". Como a versão completa do jogo é em CD-ROM, todas as "falas" das personagens serão narradas por dubladores profissionais e gen-

te conhecida do ramo. Os sons são em estéreo da melhor qualidade, juntamente com os efeitos tirados diretamente do filme Star Wars.

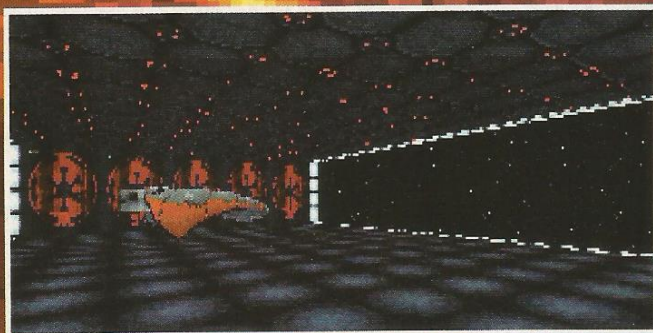
As animações que rolam durante o jogo mostram naves chegando e saindo dos hangares e personagens famosos passando pela sua frente.

Seu arsenal de armas se limita a "poucos" rifles, pistolas



Surpreendendo um guarda imperial. Repare na mudança de perspectiva do cenário!





A plataforma de decolagem, vista por dentro...



... e agora vista pelo lado de fora.



Como em Doom!, use as paredes para se proteger.

e canhões que variam em mais de oito tipos diferentes, com potência e uso específico para cada situação.

Além de matar todos e tudo o que você encontrar, será preciso resolver puzzles (quebra-cabeças) para que se termine o game. Os jogadores que já conhecem algum dos games da Lucas Arts para qualquer sistema sabem que os produtores não brincam em serviço e capricham na complexidade de seus jogos. Apesar de ser possível escolher níveis de dificuldade, Dark Forces é complicado mesmo no modo "Easy" (fácil). Quanto mais desafio, melhor!

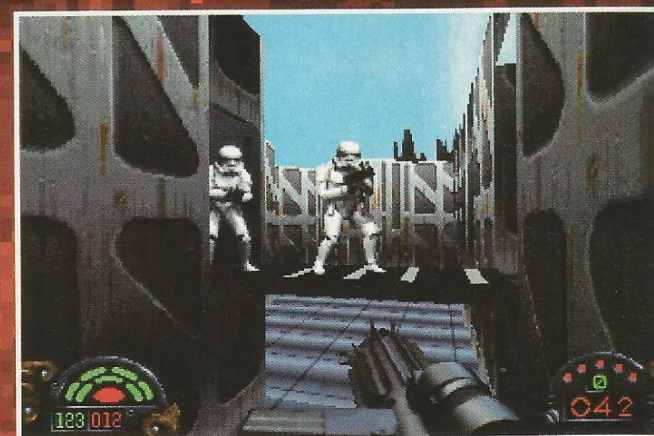
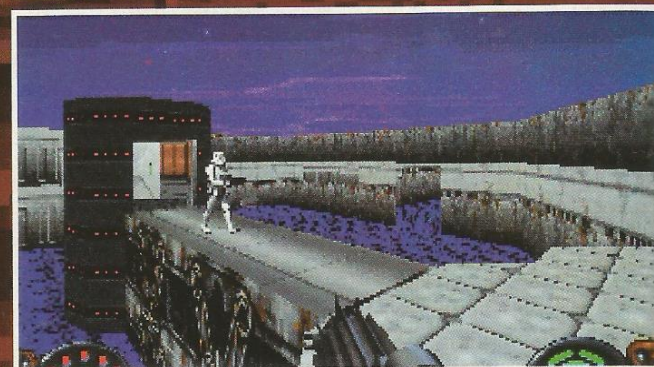
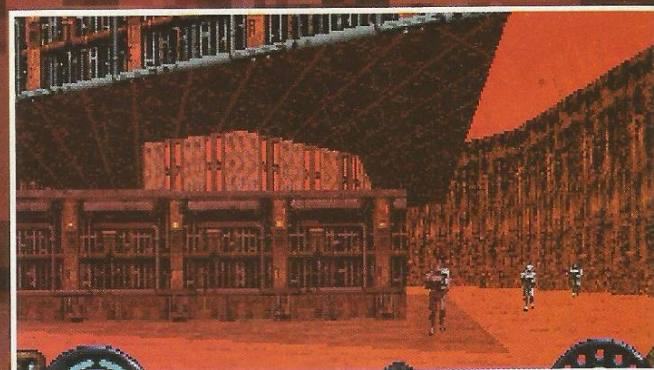
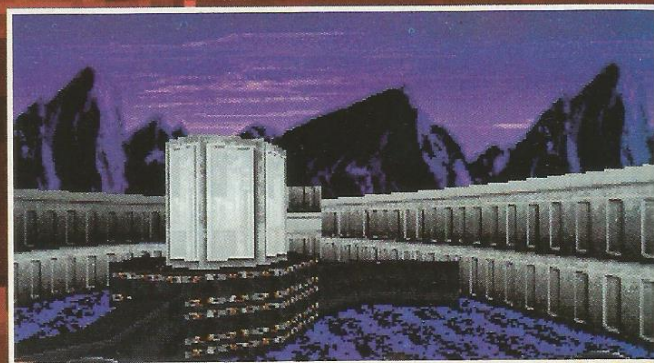
Outro lance interessante é que Dark Forces possui um sistema de configuração que permite ao usuário determinar o tipo de PC em que ele vai rodar. Sendo assim, DF tira o máximo de pro-

veito do seu potencial, mesmo em máquinas mais lentas. Mas não espere milagres: o game só reproduz as animações em 30 quadros por segundo - portanto, sem os tradicionais "soquinhos" - caso o usuário tenha, no mínimo, um 486 DX2 66. Dark Forces também inclui modos especiais de configurações para a turma de felizardos que já possui máquinas com processadores Pentium.

Para se obter ótima qualidade sonora em um jogo, recomenda-se o uso de placas de som estéreo de 16 bits. Mas mesmo uma Sound Blaster Pro dá conta do recado. O som, digital, é claro, foi gravado segundo uma tecnologia tridimensional, que reproduz a sensação de ambiente. Ligando as caixinhas de som na sua frente, aumente o volume. E descubra o verdadeiro prazer de se tomar um tiro raspando a orelha!

## CENAS EXTERNAS

Dark Forces também possui lutas do lado de fora da Estrela. E arrasa nos gráficos!



### Dark Forces

Fabricante - Lucas Arts

Configuração mínima - 386 DX 40, (486 DX recomendado), 4MB RAM (8 recomendados), Kit multimídia MPC1 (MPC2 recomendado)

Apresentação: 1 CD-ROM

Lançamento: Dezembro de 94



# Ligue grátis

# 0800-130633

## Atendimento a assinantes

**AUDIO NEWS**

**VIDEO 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

- Asterix
- Tom & Jerry
- Pit Fighter
- Turma da Mônica
- Os Flintstones
- Chapolin
- Game Box S. Corrida S-G4
- Game Box S. Luta S-G4

### CARTUCHOS MEGA

- FIFA 95
- Lion King
- Alladin
- Toe & Jam II
- MacDonald's
- Sonic III
- Tinny Toon
- Mortal Combat

LANÇAMENTO  
MULTI-MEGA  
CDX e também  
ACTIVATOR

### CARTUCHOS PLAYTRONIC

- NBA Jam - Mortal Combat II - Aladim - Mario Paint
- Super Mario All Star - Super Street Fighter

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



**TEC VOY**

**PLAYTRONIC**

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



# 1942 recria batalhas entre japoneses e americanos na II Guerra Mundial. Escolha o lado e mude (ou não!) a história



1942 The Pacific Air War é bem mais que um simples sim-

ulador de voo. Ele vai além desse conceito, com uma esfera de ação mais ampla, sendo muito mais que um desses games em que o importante é ser rápido no gatilho. Ah, mas você gosta justamente disso? Então basta usar a opção de missão de voo, que o coloca direto no cockpit das aeronaves que percorriam os céus do Pacífico entre 1942 e 1943. Dos dois lados. Você pode ser tanto japonês quanto americano.

Mas, usando todos os recursos do jogo, você começa comandando uma esquadra de navios, e as peças importantes são os porta-aviões, em batalhas que reproduzem as que ocorreram de verdade. Conhecendo o objetivo, você envia caças para fazer a proteção da esquadra e aviões batidores para cobrir os arredores. Encontrando o objetivo inimigo (o que não é nada fácil quando este objetivo é outro navio!), forma-se uma esquadrilha para o ataque. Que aviões dos que estão em seus barcos enviar? Quantos de cada? Existem aviões de bases próximas que possam ajudar? Resolvida as questões, os pilotos decolam. No mapa, o ícone da esquadrilha avança para o objetivo. Assim que o encontra, surge uma pergunta na tela. Você quer pilotar um dos aviões na batalha? Se disser não, você continua como almirante, e logo é informado do



## THE PACIFIC AIR WAR

SYLVIO DEUTSCH

resultado do ataque. E parte para a próxima. Mas se a resposta for sim, então aí começa a simulação!

### O simulador de voo

A parte de simulação de voo do 1942, que é também a mais importante e bem acabada, é impressionante. A quantidade de detalhes é imensa, cada relógio dos painéis funciona de verdade, as reações de cada avião são perfeitamente reconhecíveis. Com tamanho acabamento, um bom joystick torna-se indispensável. Outra informação importante é que em máquinas mais lentas, como os 386, é preciso desligar grande parte dos detalhes para se ter uma boa animação.

É surpreendente entrar na primeira missão de treino (Zero X Wildcat) com o avião americano e aprender a controlá-lo até vencer o Zero (com oponente inexperiente!). Feito isso, expe-

rimente trocar, pegando o Zero... o avião japonês é muito superior! Mais fácil de manobrar, sobe mais rapidamente... só paga um preço por isso: é mais frágil!

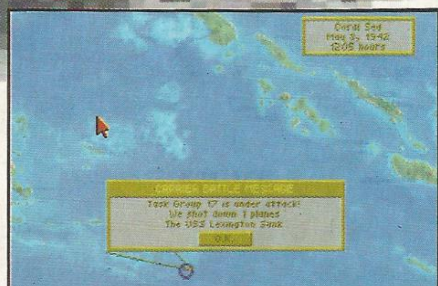
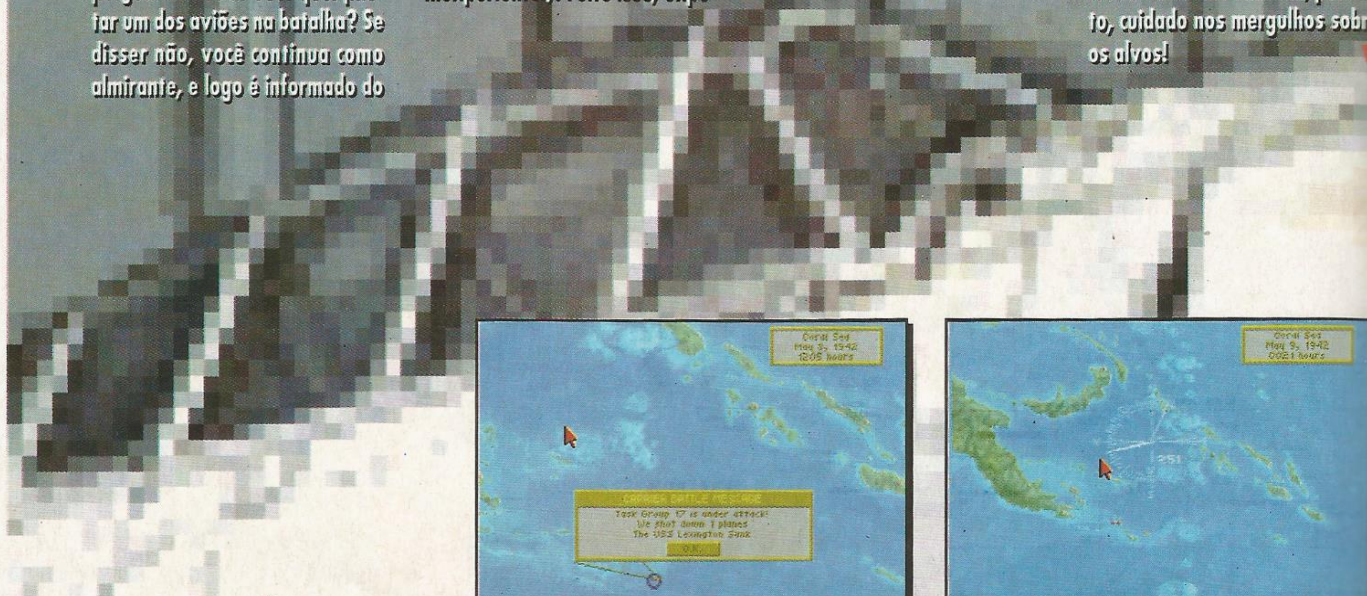
Um recurso bem bolado aplicado no jogo é usado pra resolver o velho problema dos simuladores de voo: não dá tempo de olhar para o lado e ver onde está o oponente apertando teclas. Usando Alt F1 entra-se no modo de "virtual cockpit", no qual apertando o botão 2 do mouse ou joystick este torna-se a cabeça do piloto. A animação deste movimento é excepcional. O único problema é que o avião fica sem controle enquanto se olha em volta... seria mais simples ter o mouse como cabeça do piloto, recurso usado no Strike Commander.

Os sons são bem feitos, sem serem excepcionais. Funcionam

bem. Na questão dos comandos, o game é bastante complexo. É recomendável ler o manual, nem que seja pra aprender os macetes de cada modelo de avião. São muitos comandos que no entanto logo se tornam familiares, permitindo agir rapidamente. Tudo bem pensado! O manual é dividido em dois, um sobre o jogo em si, e os comandos. O outro ensina a pilotar, as manobras principais e fala dos aviões simulados no game, além de conter resumos históricos da época e das batalhas que simula.

Outro recurso inestimável do 1942 é o editor de filmes. "Filme", no caso, é o replay da missão. Você pode assisti-lo e alterar a posição da câmera como quiser, salvando tudo novamente. E pode também reentrar na missão em qualquer ponto, gerando um novo "filme". É fundamental assistir os "filmes" de suas missões pra aprender onde errou e como os oponentes manobram naqueles momentos em que os perdemos de vista!

Ah, sim, há outro recurso muito útil: nas missões em que há mais de um avião aliado, no caso de você "perder" sua aeronave (numa manobra desastrada ou sendo abatido) você passa automaticamente para o avião mais próximo e continua na luta! Mas isso só acontece uma vez, portanto, cuidado nos mergulhos sobre os alvos!

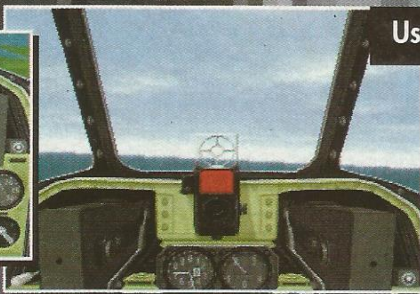


Fique ligado na mensagem de ataque!

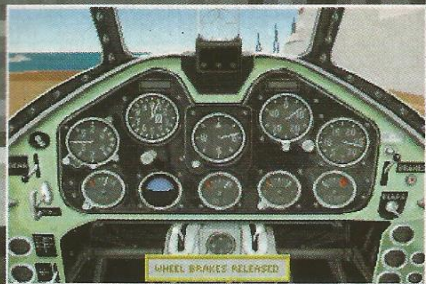


No comando da frota naval





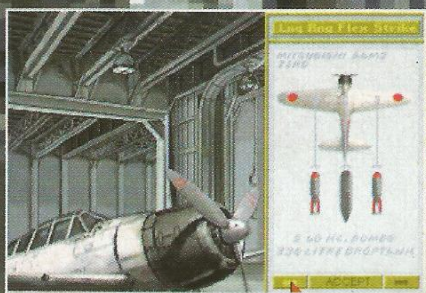
Use as teclas I e K para ver o painel inteiro



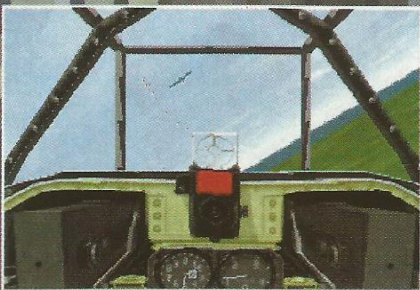
Decolagem de um porta-aviões



Alt + F1: cockpit "virtual". Com o Botão 2 do joystick mudam-se os pontos de vista do piloto



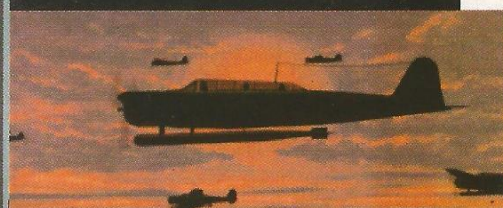
Armando o Zero: escolha correta de bombas é fundamental



No mano a mano com um inimigo: a emoção está só começando

## Os aviões

Dependendo da sua escolha, você pode pilotar pelo lado japonês um Zero (que os americanos chamavam de Zeke), em duas versões, o Mitsubishi A6M2 e o A6M5 Reisen; o Kate (Nakajima B5N); e o Val (Aichi D3A). Ou, pelo lado americano, o Wildcat (Grumman F4F-3 e F4F-4); o Hellcat (Grumman F6F-3); o Corsair (Chance Vought F4U); o Helldiver (Curtiss SB2); o Dauntless (Douglas TBD-1) e o Avenger (Grumman TBF).



Bombardeiro japonês Nakajima B5N



Grumman F4F americano, o Wildcat

Fabricante: MicroProse, 1994

Distribuidor no Brasil: BraSoft Games

Configuração mínima: PC AT 386 40 MHz, 4Mb RAM (EMS), VGA, mouse, joystick recomendado. Gráficos: 320x200, 256 cores

Som: alto falante interno e principais placas de som

Controle: teclado, mouse e joystick



# PASTÉIS E MONSTROS

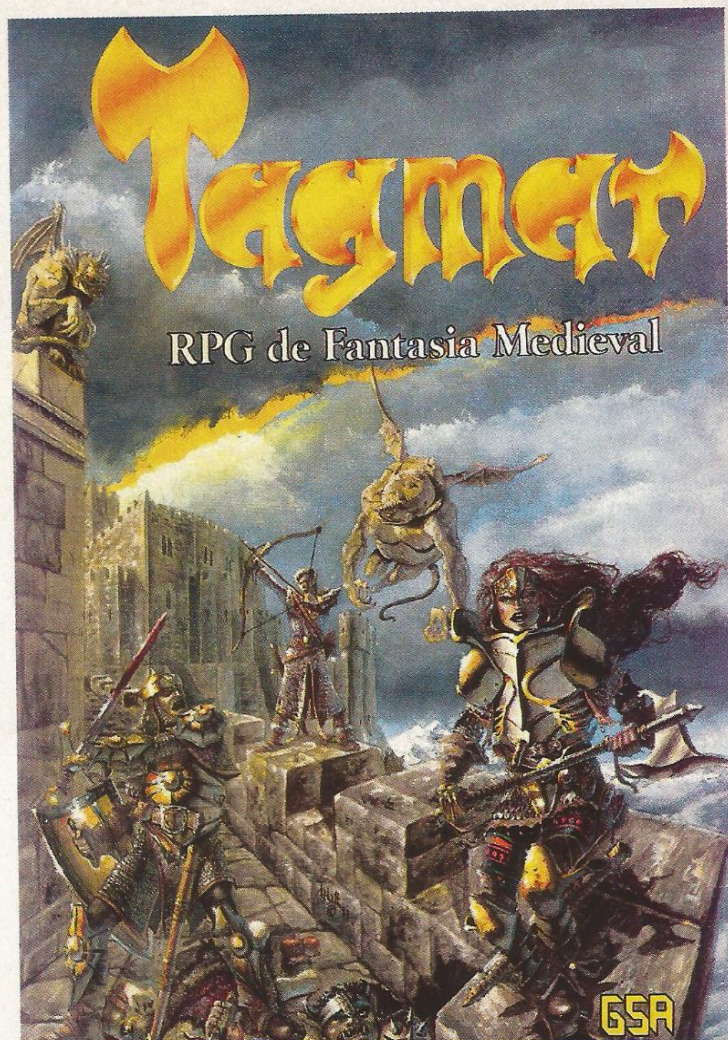
**A trajetória dos ilustradores Álvaro Omine e Eliane Bettocchi, que fazem sucesso com RPG**

LUANA PAVANI

**E**nquanto ajudava seus pais numa barraca de pastéis, Álvaro Omine aproveitava o intervalo entre um freguês e outro para desenhar. Ao invés de reprovação, o garoto tinha o apoio da família, que contava ainda com três tios artistas. Foi assim dos 8 aos 16 anos, até que Álvaro largou os pastéis e pegou os giz-pastéis, lápis, etc. Anos depois, tomou coragem e resolveu encarar o desenho profissionalmente. Sua estréia ocorreu em 85, quando ele tinha 23 anos, numa história em quadrinhos erótica. Daí para frente, procurou editoras, como as grandes Abril e Globo, onde fez *Demolidor*, *Batman - O Culto*, *O Prisioneiro*, *Brave Stare* e outras.

Apesar de não jogar RPG, Álvaro já ilustrou alguns, como o *Gurps Supers* e o *Mulheres Machonas Armadas até os Dentes*, ambos da editora Devir. Estranho? Nem tanto. É que ele é apaixonado pelos traços e cores do mundo dos super-heróis que, além dos quadrinhos, tem espaço nos RPGs. Os Role Playing Games, que se tornaram populares por aqui no ano passado, são uma boa alternativa aos desenhistas, já que, como Álvaro diz, "é difícil viver de HQ no Brasil". Jogo que é bom, só dama, xadrez, gamão... "Não tenho muita paciência para jogos". Mas para desenhar tem! Só para se ter uma idéia, no *Gurps Supers* são mais de 200 ilustrações, que consumiram três meses de trabalho praticamente diário.

Ao contrário de Álvaro, a ilustradora Eliane Bettocchi ama RPG. Há sete anos, joga direto. Seus livros preferidos são da série *Gurps*, além do de aventura medie-



Tagmar: publicado pela GSA, do Rio, e ilustrado por Eliane

val *Tagmar* e o histórico *O Desafio dos Bandeirantes*. Para quem não conhece os dois últimos, eles são nacionais, publicados pela editora GSA (sediada no Rio de Janeiro), e tchan-tchan tchan-tchan... ilustrados por ela! Essa carioca de 26 anos, que assina seus trabalhos como "Lilith", fez todas as ilustrações coloridas e a capa do *Tagmar*, lançado em 91 e atualmente na quarta edição, assim como a capa e desenhos internos do *Desafio*. Seu trabalho mais recente em RPGs está impresso no novíssimo *Milenia*, o primeiro RPG nacional de ficção científica (*confira na próxima edição*).

Nas horas vagas, Eliane é bióloga.



Deumer de Gili

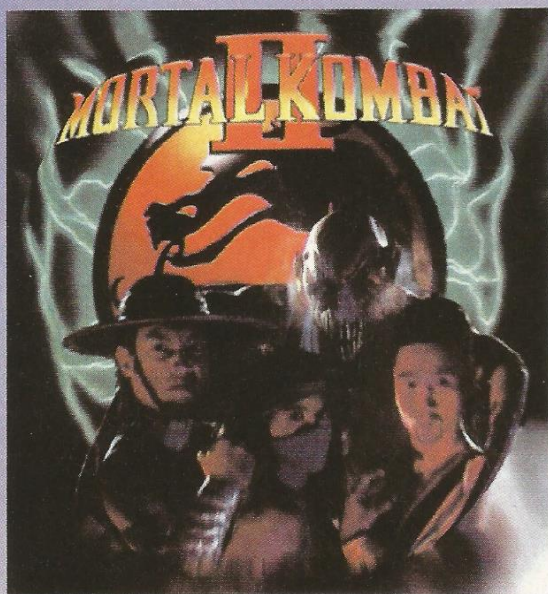
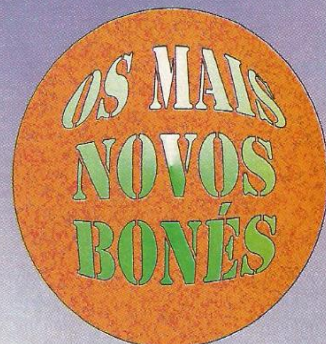
Aliás, sua estréia profissional nas ilustrações se deu num livro científico, desenhando animais e plantas. Logo depois, ela transformou os bichinhos em monstros: "Para fazer os alienígenas, me inspirei nos livros de Biologia". Como a ciência das plantas e animais não é tão interessante quanto a das cores e traços, Eliane está fazendo mestrado em Belas Artes na UFRJ. Para encarar de vez o desenho como profissão, ela também pretende mostrar seu trabalho em HQ.

Porém, ilustrar HQ é muito mais trabalhoso, principalmente porque não há gente especializada no mercado nacional. "No fim das contas, a gente tem de fazer tudo sozinho", diz Álvaro. Eliane concorda, mostrando a HQ *Slayer*, que ela mesma criou, desde o roteiro, história até as ilustrações (claro!), e que será publicada na revista *Dragão Dourado*, especializada em RPG. Por falar nisso, outro projeto de "Lilith" é lançar um RPG inventado por ela e o namorado. Por enquanto é surpresa, mas ela adianta que é "um sistema diferente". Éita curiosidade...

Álvaro Omine: apaixonado pelos super-heróis do RPG



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



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

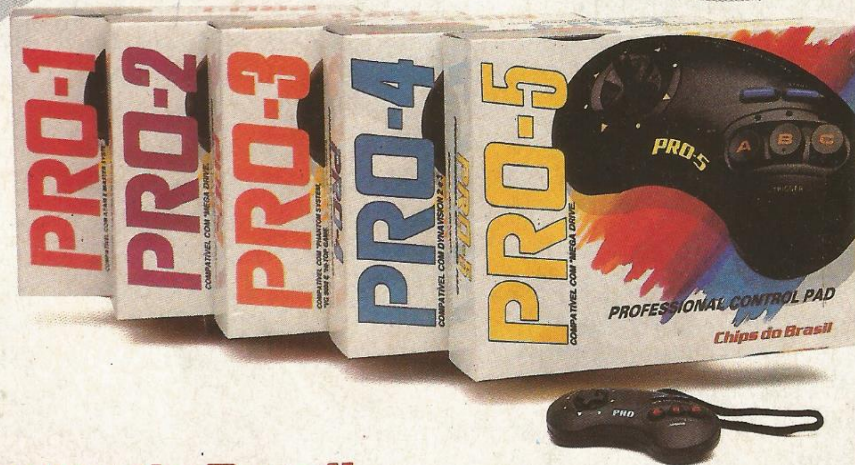
TECTOY



# NiNGuÉM é CaMPEãO POR ACASO



**SE TEM  
CHAVEIRO  
É PRO!!**



**Chips do Brasil**

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

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