

Video Game news

SIGLA
EDITORA

SNES
X-MEN DEBULHADO!!

MEGA
SHINING FORCE II

SUPER
32X

Um Arraso!
Babe com
Star Wars
e Virtua
Racing
Deluxe

E MAIS:



ARCADE: SAMURAI SHODOWN 2 TODOS OS GOLPES E ESQUIVAS

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.

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



COMPATÍVEL COM:

SUPER NES* / SUPER FAMICOM*

SUPER PRO - 2

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

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



COMPATÍVEL COM:

MEGA DRIVE*

STIVEL

SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, pra você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é pra essas coisas! Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.



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

**ÚNICO
PROGRAMÁVEL**

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

SUPER PRO-8

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



COMPATÍVEL COM:
SUPER PRO-8* NES*

image

Chips do Brasil

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



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.
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 - RJ. 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 !

Este mês a VG preparou um montão de novidades pra vocês. Afinal, é férias, e nada melhor do que detonar os superlançamentos que chegaram neste Natal. Só para começar, trazemos uma superestratégia do Rei Leão, nas versões para Super Nintendo e Mega. O game é um arraso: gráficos fantásticos, e animações com a qualidade dos estúdios Disney. É demais!

Tem muito mais. Você vai conhecer, com detalhes, os games do novíssimo e arrasador Super 32X, que a Tec Toy acabou de lançar por aqui. Esse acessório transforma o Mega Drive em um poderoso console de 32 bits, e haja emoção. Virtua Racing Deluxe e Star Wars são os destaques. Por enquanto...

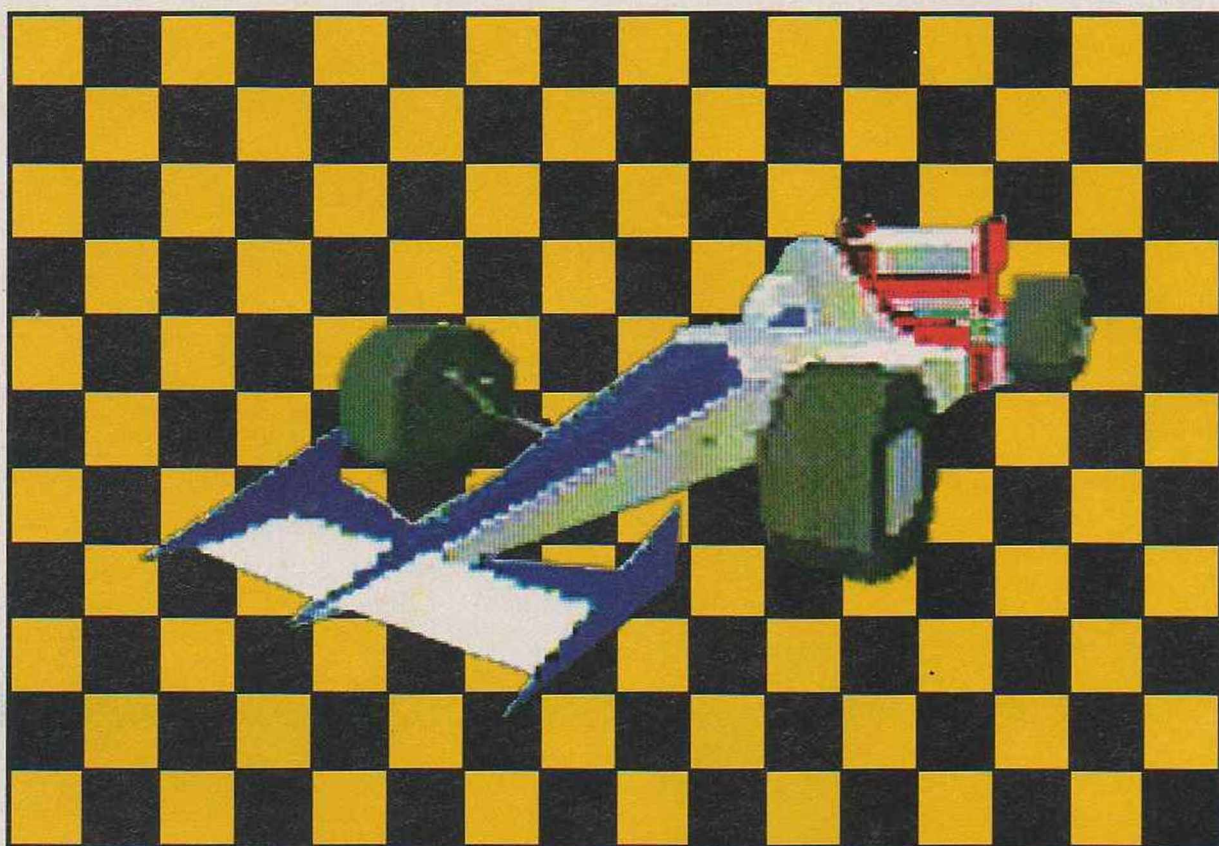
A galera que se liga em Mega pode detonar com Fifa Soccer '95. A Tec Toy lançou rapidinho esse game, já com times brasileiros! Tá todo mundo lá: São Paulo, Palmeiras, Corinthians, Santos, Flamengo, Fluminense, Vasco, Botafogo... Tem também os times da Liga Italiana: dá para reproduzir, por exemplo, a final do Mundial Interclubes entre o São Paulo e o Milan...

Para Super Nintendo, o destaque fica por conta do fantástico X-Men, com a "velha" e querida formação: Wolverine, Cyclops, Gambit... O melhor: o game tá demais, com golpes incríveis. Cada lutador tem até cinco golpes especiais, à la Street... Mas, se o negócio é esquecer um pouco as porradas, dá para se divertir com as pinturas e animações de Acme Animation Factory. Este bom lançamento da Playtronic traz Patolino, Pernalonga e a turma toda em uma fábrica de animações incrível.

Outras boas novidades ficam para a galera dos computadores. Além do super preview de Wing Commander 3, você pode se deliciar com o belíssimo Under a Killing Moon - ufa, esse game ocupa nada mais, nada menos que 4 CDs!!!

Mas o grande lance mesmo é a VG "On Line". Agora, quem tiver um modem instalado em seu computador pode acessar a VG através do Mandic BBS. E conhecer as novidades em multimídia, copiar imagens de jogos e equipamentos, acessar demos de jogos ou, simplesmente, manter um canal de comunicação com a sua VG. O acesso é gratuito para os assinantes do Mandic BBS. Esse é mais um serviço pioneiro da sua revista de games e multimídia. É só ligar e conferir!

M Á R I O F I T T I P A L D I



Bits

6 Mega CDX e Activator
7 Virtual Boy e Playstation

Media Shopping

8 Consoles 32 bits

Multimídia

10 3DO: Super Street Fighter II Turbo

Super 32X

12 Virtua Racing Deluxe
14 Star Wars

Especial

16 Mega e SNES: The Lion King

Mega Drive

20 Shining Force II
22 Fifa Soccer '95

Super Nintendo

24 Acme Animation Factory
26 X-Men

Arcade

30 Samurai Shodown 2

Press F1

32 Mickey Mania, Fifa Soccer, Super Pitfall... e muito mais

Home Computing

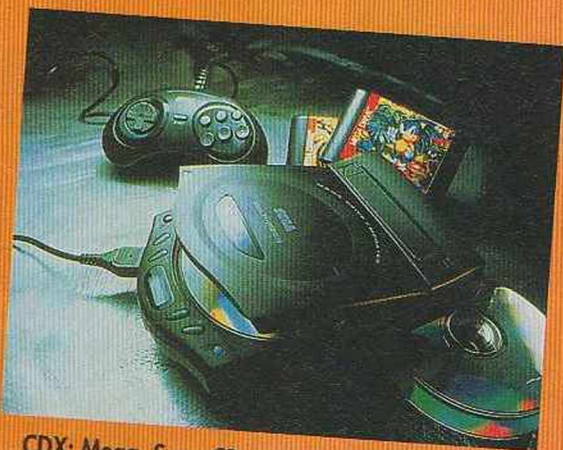
36 Microsoft Dangerous Creatures
37 Kid's Point
40 Wing Commander III
42 Under a Killing Moon
45 Plugged: VideoGame On Line
46 Unplugged: Labirinto: o RPG vai ao ar



Mega & Sega CD de bolso

Agora já é possível levar, a tiracolo, um Mega Drive, um Sega CD e, de quebra, curtir um som de CD durante o transporte. É que a Tec Toy acaba de lançar o Multi Mega CDX, um console ultra compacto. O CDX é do tamanho de um "discman", e integra entrada para cartuchos compatíveis com Mega Drive com o drive de CD ROM do Sega CD.

O CDX pode também funcionar com pilhas, e reproduz, exatamente como um "discman", CDs de áudio comuns. Quando conectado à TV, pode também reproduzir CDs compatíveis com o formato CD+G - CDs com música e animações, como se fossem vídeos. As características técnicas são idênticas às do Mega Drive e do Sega CD, o que o transformam em uma verdadeira estação de multimídia e entretenimento portátil. Só tem uma desvantagem: o Multi Mega CDX não é compatível com o novo acessório Super 32X. Uma pena!



CDX: Mega, Sega CD e CD Player no mesmo aparelho

Supercampeonato Darkstalkers

Atenção, feras do arcade! A Romstar, representante no Brasil da Capcom, está agitando nosso país com o *II Super Campeonato de Videogame Profissional Capcom - Darkstalkers*. O lance é o seguinte: é só dar uma passadinha em qualquer área de lazer que tenha máquinas Capcom, retirar as fichas de inscrição - uma para o Clube Capcom, outra para o campeonato - e aguardar a vez. As participações são eliminatórias - ou seja, perdeu, cai fora! Fique ligado, pois as datas publicadas são as das finais, e se você quiser participar, tem de se inscrever antes. Anote aí:

Campo Grande, MS - 28/01
informações: (067) 742.1642

Maringá, PR - 21/01
informações: (0442) 22.6728

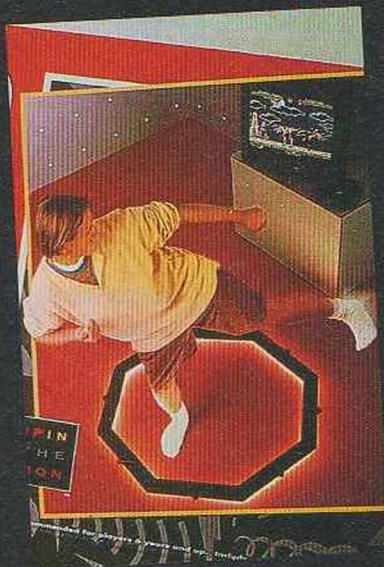
São Paulo, SP - 05/02
informações: (011) 277.8524

O vencedor leva uma TV colorida de 14". Os outros prêmios: 2o. colocado: Bike Mountains Bike 18 marchas; 3o. colocado: Game Boy; 4o. colocado: Walkman. Força aí, galera!

Para Suar a Camisa

Encher inimigos de porrada agora pode ser muito mais divertido. A Tec Toy lançou o *Activator*, um acessório interativo para o Mega Drive que transforma o jogador em joystick. Duvida? Então se liga: o *Activator* é composto por módulos que, ao serem montados, formam um octógono (polígono de oito lados), disposto no chão. Cada lado desse octógono representa uma das oito direções do controle normal e gera dois campos infravermelhos, um na altura dos pés e outro na altura das mãos do jogador, num total de 16 sensores. Quando interrompidos, esses campos mandam o sinal para o console, que realiza o movimento na tela. Tudo o que se tem a fazer é ficar no centro do acessório chutando e socando o ar.

De acordo com a Tec Toy, o *Activator* não faz mal para a saúde. Ao contrário, transforma o videogame em algo menos sedentário. Dá até para perder uns quilinhos... Entre os jogos compatíveis estão *Eternal Champions*, *Mortal Kombat*, *Street Fighter II* e *Fifa '95*. O preço: R\$ 250.



O activator transforma o jogador em joystick

Virtual Boy: emoção na cara!

Quando todo mundo reclamava da "demora" da Nintendo em lançar seu console de 64 bits, o Ultra 64, chegou a surpresa: a empresa apresentou, durante a *Shoshinkai Software Exhibition*, no Japão, o Virtual Boy, um sistema de realidade virtual caseiro. Não deu outra: os japoneses ficaram de olhos bem abertos para curtir a sensação de se jogar "participando" do cenário. Depois dessa apresentação no Japão, o novo console Nintendo mais esperado do ano chegará ao Brasil e outros países em abril.

O protótipo do Virtual Boy apresentado é composto por um *Head Set* - que não é propriamente um capacete, mas sim um misto de conjunto ótico com CPU -, e um controle, desenhado para ser utilizado com as duas mãos. O conjunto fica apoiado em um suporte. O jogador, sentado, aproxima os olhos da tela do *Head Set* para acompanhar as imagens geradas em três dimensões.

O Virtual Boy tem processador de 32 bits, tecnologia RISC e, segundo o fabricante, é bastante rápido na manipulação das imagens. O conjunto ótico foi desenvolvido pela empresa norte-americana Re-

flection Technology, e possui dois displays de alta resolução, que geram imagens em preto e vermelho. O conjunto funciona com pilhas ou baterias recarregáveis, e ficou por mais de um ano sob testes de institutos de saúde antes de ser apresentado oficialmente ao público. O conjunto é portátil, e mede 21,5cm de comprimento por 25,4cm de largura e tem 4,5cm de altura.

De cara, chegarão junto com o Virtual Boy três novos cartuchos, entre eles *Mario Bros. Space Pinball*. Mario, claro, não podia ficar de fora dessa! A cada mês, a Nintendo pretende dar continuidade aos lançamentos, com dois a três novos cartuchos para o console. Isso tudo para que a empresa consiga cumprir a estimativa de vendas de 14 milhões de cartuchos e 3 milhões de unidades do console em 95. Ah, claro, faltou o preço: cerca de US\$ 200 é o que promete a Nintendo. Outra novidade da Nintendo para 95 é o Ultra 64, console de 64 bits. Mas essa é uma outra história...



O protótipo do Virtual Boy, da Nintendo: realidade virtual dentro de casa

Playstation, a revolução da Sony

Acaba de sair no Japão o Playstation, o videogame 32 bits da Sony. Esse console é animal! As animações 3D dos jogos são as mais poderosas do mercado de videogames, com gráficos de 1,5 milhões de polígonos por segundo para cores chapadas, como as imagens de TV. Sentiu?

Para completar a potência, o Playstation possui 8 Mb (VRAM), processador gráfico com 16,77 milhões de cores, resolução de 256x224 - 640x480, sampling 44.1 khz, saídas para vídeo e áudio.

Até o final de 95, a Sony promete lançar 23 jogos para seu arrasador console. Já na saída, são 8: *Ridge Racer*, *Powerful Pro Baseball*, *Gokujo Parodius Deluxe Pack*, *A-IV*, *Tama-Time*, *Hot Blooded Family*, *Raiden Project* e *Motor Toon GP*. A Sony pensou até na diferenciação dos CDs, que têm a superfície preta. Fora isso, 240 empresas já assinaram contrato com ela para produzir softwares compatíveis, a mais ou menos US\$ 60,00 cada. O Playstation, que não é dos mais caros, cerca de US\$ 400,00, tem como periféricos disponíveis: mouse, cabos conectores, memory card (para salvamento) e controles de diferentes marcas. Uau! Isso foi só para dar coceira no dedo, porque ainda vai demorar para o Playstation chegar ao Brasil.



Playstation, da Sony: 1,5 milhão de polígonos por segundo

SUPER MÁQUINAS



Mega 32X (Sega)

32 bits - Acessório (upgrade) para Mega Drive
32.700 cores, Zoom e rotação

Cartuchos já lançados: Virtua Racing Deluxe,
Doom, Super Space Harrier, Cosmic Carnage e
Star Wars Arcade

R\$ 399,00 (sugerido pela Tec Toy)

Jaguar (Atari)

64 bits, 16 milhões de cores, cartuchos exclusivos,
animação 3D, adaptador para jogos em CD (breve)
R\$ 350,00 (Netúnia Games e Tilt's Games)



Para os jogadores moderninhos, aí estão os consoles mais high-tech da atualidade, com no mínimo 32 bits, e seus acessórios poderosos



Laser Active (Pioneer)

32 bits, CD games, CD player, Laser Disc, CD+G e
karakê, cartuchos exclusivos ou Módulo PAC-
S10, compatível com CDs ou cartuchos Segam,
joystick no controle remoto

R\$ 3.000,00 (revenda)

3DO (Panasonic)

32 bits, 3 Mb RAM, 16,7 milhões de cores,
NTSC (é preciso transcodificar), entrada para
áudio e vídeo

R\$ 700,00 (Tilt's Games)



**Nas lojas especializadas e grandes magazines,
confira o melhor preço antes de comprar.
Netúnia Games, tel: (011) 66-3318 e Tilt's Games (011) 843-9021.**

1º CIRCUITO NACIONAL CAPCOM DE VIDEOGAME PROFISSIONAL 1995

O Circuito será realizado
em 4 etapas com fantásticos jogos:

- 1º X-MEN
- 2º STREET FIGHTER MOVIE
- 3º DARKSTALKERS TURBO
- 4º ROBOT FIGHTER

**ADRENALINA
A MIL!**

Acontecerá em SÃO PAULO
INTERIOR, BELO HORIZONTE
RECIFE, CURITIBA
MARINGÁ, RIO DE JANEIRO
CAMPO GRANDE

TOME NOTA

Em cada etapa
sairão os MASTERS
de Videogame.

**...É SÓ
PORRADA!**

**PRÊMIOS
ALUCINANTES!**

VIDEOGAMES, TROFÉUS
BICICLETAS,
APARELHOS DE SOM

**GANHE UMA
VIAGEM P/ MIAMI**

Para o vencedor
e acompanhante.

E na Final os
MASTERS jogarão um
Game Surpresa.

Cara não fique aí parado
e inscreva-se no
"CLUBE CAPCOM"
porque esse agito será
somente pra você, sócio.

YEAHHH!

CAPCOM®

**O MELHOR EM ENTRETENIMENTO
ROMSTAR DO BRASIL**



STREET FIGHTER II TURBO



Sucesso é pouco para dizer o que significa *Street Fighter*. O jogo até virou filme de Hollywood com Jean Claude Van Damme no papel principal. Qualquer que seja a máquina, do Arcade ao Mega Drive ou SNES, é diversão garantida. E o pessoal que tem o multimídia interativo 3DO não poderia de maneira nenhuma ficar de fora. O lançamento de *Super Street Fighter 2 Turbo* para esse console tem tudo para agradar aos mais exigentes e continuar a sua longa saga como um dos melhores games de luta. Os golpes são os mesmos das versões anteriores (é só conferir a *VideoGame 40*) e a jogabilidade está boa. Mas o que detona mesmo são os gráficos: a qualidade é a mesma do Arcade! É só ver como fica a tela depois de um bem aplicado de especial. Animal é pouco!!



Pensa que Akuma ficou de fora? Ai está ele, primeiro contra Dee Jay, e em seguida contra ele mesmo!



Os especiais também detonam. Se liga neste aí, do russo Zangief!



Gráficos e jogabilidade são ótimos



O final, com Ryu: animações chocantes!



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

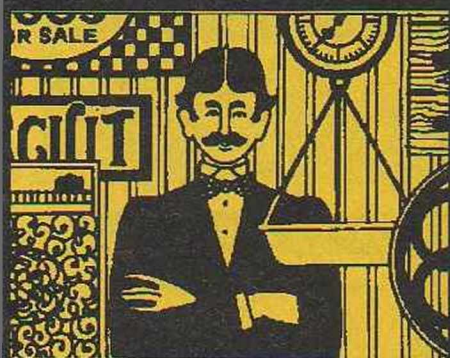


Tipo: Luta / Fabricante: Capcom-Panasonic
Memória: CD ROM / Jogadores: 2

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 - PACAEMBU - 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

Está acesa a luz vermelha! 5... 4... 3... 2... 1... GO! Chegou um dos melhores simuladores já programados

O Super 32X chegou arrebatando! E, junto com ele, um dos melhores games de corrida da história dos videogames, em versão melhorada (e como!!!) e ampliada. Por isso ganha o complemento Deluxe no nome. Agora são três carros à sua escolha, e cinco pistas no total, contra três pistas e um carro na primeira versão.

Mas o que arrasa no game é a simulação. A rapidez com que o Super 32X consegue manipular os cenários é algo assustador, dando muita emoção ao game. Principalmente para quem gosta de levar a palavra simulador ao pé da letra e dirigir com a visão do piloto, de dentro do carro. Por falar nisso, continuam todas as vantagens da versão anterior do Mega Drive: quatro pontos de vista diferentes, possibilidade de rachas fantásticos entre dois "pilotos", com a tela bipartida e muito mais! Dá uma sacada no que mudou!



VIRTUA RACING DELUXE





GRAFICOS
10





MUSICA
8





JOGABILIDADE
10

Tipo: Simulador de corrida \ **Fabricante:** Sega \ **Memória:** não divulgada \ **Fases:** 5 pistas \ **Jogadores:** 2



Big Forest:
a mais veloz e mais fácil



5 PISTAS!
Duas novas pistas foram incluídas:
High Land e Sand Park



Acropolis: difícil, curvas travadas e hairpin





Bay Bridge: velocidade e dificuldade médias



Sand Park: veloz, mais difícil que Big Forest



High Land: bonita e seletiva, muito difícil

Aqui a escolha dos modos de jogo: Virtua Racing é a corrida propriamente dita; Time Attack é uma disputa por melhores tempos; 2 Players Vs. é o para dois jogadores; Records mostra os melhores tempos e Options traz configurações como sound test, botões do controle e afins.

AS MÁQUINAS

Prototype: estabilidade média.
Vel. Máx: 378 km/h



PONTOS DE VISTA!

Virtua Racing mantém sua grande característica: a possibilidade de se alternar, mesmo durante uma corrida, o ponto de vista. Veja os comandos:



Visão do piloto - botão X



Visão de trás - botão C



Visão aérea - botão Y



Visão de helicóptero - botão Z

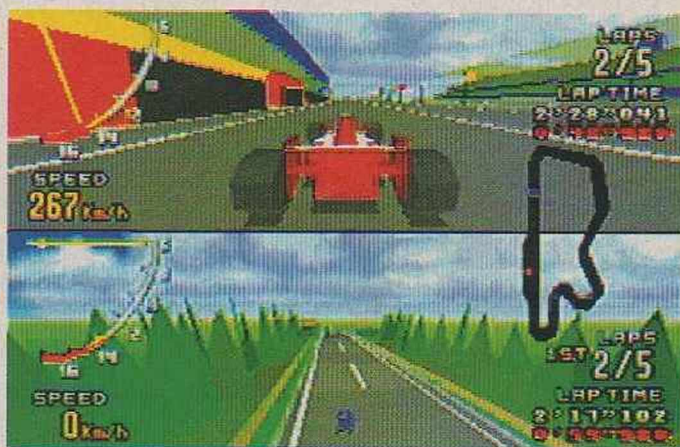
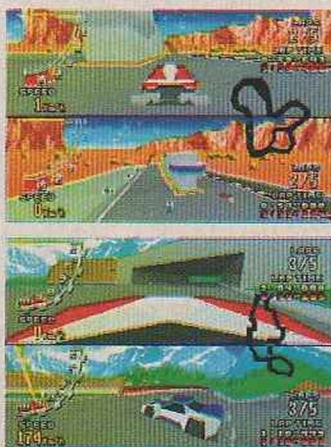
REPLAY ANIMAL!

E, no final de tudo, você pode ainda se deliciar com o replay de até uma corrida inteira! Além de rever a corrida, há a sofisticação de se poder controlar as câmeras, mudando os ângulos de visão.



RACE!!

Acompanhe um racha entre dois pilotos, nos três tipos de carro disponíveis. Um detalhe importante: embora o marcador não mostre, o carro de quem está atrás sempre anda mais. Isso aumenta a disputa, e traz muita emoção!



Stock: o mais instável.
Vel. Máx: 282 km/h



Fórmula: o mais estável.
Vel. Máx: 328 km/h

A luta dos Rebeldes contra o Império continua. E, agora, com toda a rapidez de processamento do 32X e incrível simulação em 3D

Em uma galáxia não muito distante, surgiu a tecnologia que permite curtir a perfeita sensação de uma guerra espacial. É claro que estamos falando do Super 32 X e do jogo Star Wars. Os rebeldes continuam enfrentando as naves do Império e ainda estão para destruir a Estrela da Morte, a fantástica máquina de guerra que lembra um planeta! É, a história não mudou, mas os gráficos.... quanta diferença. Star Wars é um game do tipo Star Blade, só que apresenta maior liberdade de controle da nave e mira. Se duas pessoas estão jogando, pode-se dividir a tarefa de dirigir para um e a de atirar para outro. E pela dificuldade do jogo, é aconselhável que esta divisão de trabalho seja feita. Em relação à simulação das batalhas interplanetárias, não há o que reclamar. O destaque aí fica para os asteróides e cruzadores espaciais: coisa de cinema (santo George Lucas!). Há também muitas vozes digitalizadas e a música do começo é bem legal. Tá certo que ela poderia ser legal o jogo inteiro, mas a qualidade da música não compromete.



STAR WARS



Tipo: Simulação / **Fabricante:** LucasArts-Sega / **Memória:** não divulgada / **Fases:** indefinidas / **Jogadores:** 2

DOIS EM UM

Star Wars não é um, mas dois jogos. Dá para escolher dois tipos de missão: "32 X" é a mais difícil e também a mais longa. Se optar por "Arcade", você terá um jogo igualzinho ao do fliperama. Bem, igualzinho para quem já foi para os EUA ou Japão e conhece o game, já que por aqui no Brasil ainda não há o Arcade deste jogo.

CHOOSE A GAME:

32X

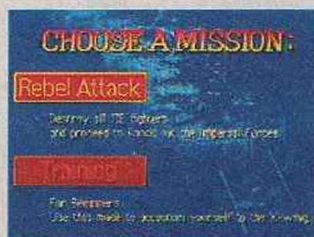
Super 32X enhanced STAR WARS with extended and more challenging levels.

ARCADE

STAR WARS arcade game.



No modo 32 X, escolha os caças especiais X-Wing para um jogador e Y-Wing para dois jogadores.



No Arcade Mode, dá para fazer um breve treinamento antes da grande batalha, para um ou dois jogadores.



Máquinas de Guerra

Bombas e tiros são coisa do passado. A tecnologia evoluiu e oferece aos rebeldes e aos soldados do Império as mais perfeitas armas. Duvida? Então confira as fichas técnicas das naves espaciais.

CRASH: Kronsaur BTL-S3 Y-wing
TIPO: Attack starfighter
SCALE: Starfighter
CRASH: 1 and/or 2 and Astromech Droid
VELOCIDADE: 18m
ARMAS: 8
WEAPONS:
 - Two laser cannons
 - Two proton torpedoes



CRASH: Sienar Fleet Systems TIE/In
TIPO: Space superiority starfighter
SCALE: Starfighter
CRASH: 1
VELOCIDADE: 6.5m
ARMAS: None
WEAPONS:
 - Two laser cannons



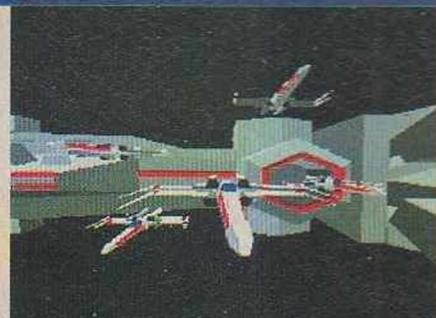
CRASH: Corellian Engineering Corporation Corellia
TIPO: Ridesized multi-purpose vessel
SCALE: Capital
CRASH: 30-150
VELOCIDADE: 150m
ARMAS: Yes
WEAPONS:
 - Six double turbo blaster batteries



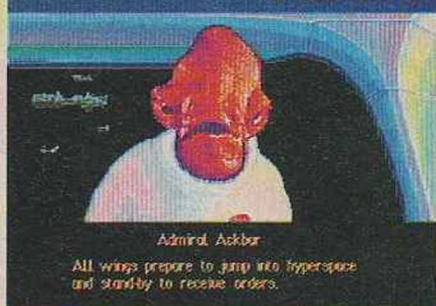
CRASH: Insect T-650 H-wing
TIPO: Space superiority fighter
SCALE: Starfighter
CRASH: 1 and Astromech Droid
VELOCIDADE: 12.5m
ARMAS: 7
WEAPONS:
 - Four laser cannons
 - Two proton torpedoes



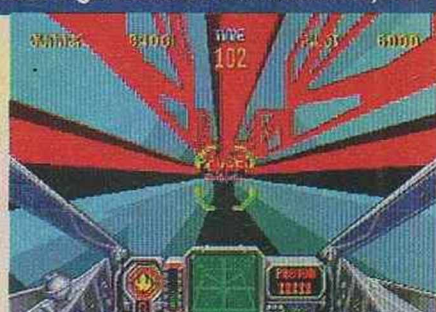
O GAME



A abertura tem ótimas animações



Almirante Akhar comanda a operação: vozes digitalizadas e ótimas animações



Veja os personagens da missão realizada na tela de continue

Super Star Destroyer: arrebatando com o centro de comando



Empire's Fleet: batalhas animais!



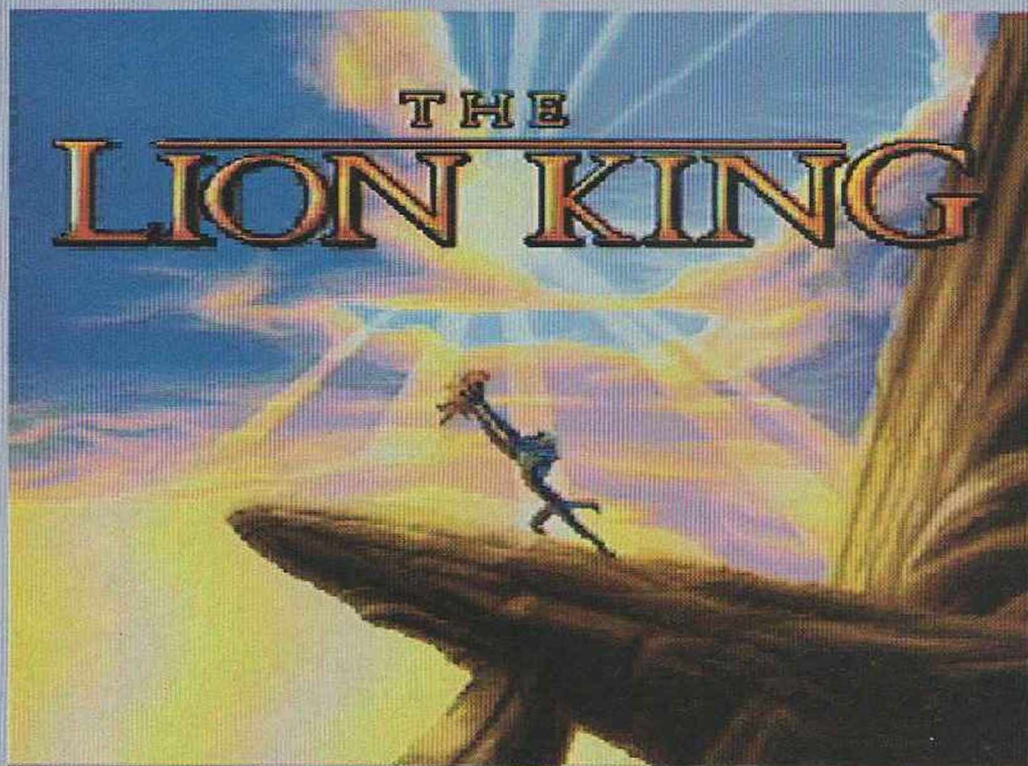
Invasão a Death Star

Death Star, a parte mais emocionante

SUPER NINTENDO / MEGA DRIVE

Com gráficos animais e animação inpecável, o pequeno Simba detona também na tela do Mega e SNES

Se você se deliciou com a perfeição dos desenhos de *Rei Leão* nos cinemas, não pode perder o game que está saindo para SNES e Mega Drive. Os gráficos são simplesmente lindos! Nenhuma surpresa quando a Disney está por trás do empreendimento. A história é praticamente a mesma do filme: Simba é o herdeiro do império das selvas. Tudo ia bem até que seu malvado tio usurpa o trono de seu pai, um rei bondoso e adorado por seus súditos. O pequeno Simba vai ter então que se virar sozinho, enfrentando as hienas e diversas dificuldades. E durante o jogo, o leãozinho vai crescendo até se tornar um grande e feroz animal, o verdadeiro rei das selvas. Os movimentos de ataque, principalmente do Simba adulto, são bem legais e vão agradar tanto aos principiantes quanto aos "experts". Apenas por uma questão técnica, as imagens apresentadas aqui são do cart do SNES, mas o game do Mega é idêntico, e as dicas valem para os dois consoles.



KING LION

GRAFICOS 9

MUSICA 8

JOGABILIDADE 8

Tipo: Aventura \ Fabricante: Virgin/ Disney \ Memória: 24 Megabits \ Fases: 10 \ Jogadores: 1

BONUS STAGE

Basta coletar o máximo de frutas para garantir continúes ou vidas extras. Cuidado com as aranhas paradas



QUALIDADE
CATV
ELETRÔNICA
TOTAL

A EMOÇÃO ESTÁ DE VOLTA
COM PREÇOS ANIMAL.

Na CATV seu pedido é uma ordem.

TEC TOY

DISTRIBUIDOR STA. IFIGÊNIA



Sempre com
lançamentos
à sua disposição



Acessórios

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

DESPACHAMOS PARA
TODO O BRASIL VIA SEDEX

Chips do Brasil

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



The Pridelands

Nesta primeira fase, procure pelo continue. Ele está escondido entre as florestas, na parte inferior à esquerda do mapa da fase



Roar at Monkeys

Para passar desta fase, você terá que mudar os macaquinhos de posição. Para isso, basta rugir perto deles



The Elephant Grave Yard

Para acabar com as hienas nesta fase, basta pular sobre elas quando estiverem cansadas



Hyper Tips

The Stampede

Procure ficar no centro da tela. Fique esperto com as pedras no meio do caminho



Hakuna

Existe uma maneira super fácil de subir na cachoeira desta fase: basta se apoiar nos troncos centrais - eles sempre caem na mesma sequência. Depois, você irá enfrentar o gorilão. A tática é simples: espere ele atacar como os cocos. Quando o macaco resolver bater no chão, pule imediatamente sobre a sua cabeça



Simba's Destiny

Destruir a toca dos leopardos é simples: fique atacando sem parar, assim os inimigos não conseguem acertá-lo. Não deixe de usar os apoios para pular os espinhos: eles tiram muita energia



Be Prepared

Para detonar o leopardo com apenas um golpe, faça assim: primeiro dê um rugido e, em seguida, agarre o leopardo (botão de agarrão). A sequência é demais!



Para passar dos vulcões, você terá que esperar as pedras caírem do topo da caverna. O jeito é deviar e ter paciência...



Simba's Return

Atrás deste muro de pedras, Simba encontra um item que aumenta seu medidor de vida



Entre no túnel certo!



Pride Rock

Na batalha contra o tio, use esta tática: detone patadas até ele ficar cansado



Na sequência, arremesse usando o botão de agarrão! Pegou?



MEGASOFT INFORMÁTICA

Tel: (011) 231-2367
Av. Ipiranga, 345 - sala 1107 - São Paulo - SP CEP 01046-923 (Metrô República)



- * PROMOÇÕES SEMANAIS :** Consulte ! **Telefone / Fax : 214-2650**
*** PREÇOS** (Discos incluídos): HD 5 1/4 = R\$ 2,00 / HD 3 1/2 = R\$ 3,00 / DD 5 1/4 = R\$ 1,50
*** TAXA DE CORREIO :** A Cada 15 disquetes ou 2 CDs = R\$ 2,50 (Carta Registrada)
 A cada 10 cópias com disco, ganhe 1 DD gravado à sua escolha. A cada 50, ganhe 9 !
*** GARANTIA :** 60 dias contra defeitos de gravação ou vírus.
*** SUPORTE TELEFÔNICO :** Dicas de jogos e instruções sobre aplicativos.

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

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

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

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

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

Consulte sobre locação de CD's para São Paulo !

Quem curte RPGs não pode ignorar esta excelente continuação, cercada de mistérios e aventura. Babe com Shining Force 2!

Nenhum jogo se torna clássico por acaso. Portanto, a continuação de Shining Force não podia ser menos espetacular. Agora, além das grandes lutas já conhecidas, você vive uma verdadeira batalha, como em um RPG. E tem mais: a jogabilidade é incrível. Os itens, armas, magias e opções foram mantidos, tudo rigorosamente igual ao primeiro Shining Darkness... Ah, a história? Lá vai. Certa noite quando uma grande tempestade atormentava o continente de Grans Island, um caçador de tesouros procura pelas jóias sagradas na Ancient Shrine. Slade - este é o nome do rato que pensa ser "Indiana Jones" a procurar as jóias - finalmente encontra as pedras e tenta removê-las. Então, mais ao norte, no castelo de Granseal, o rei começa a pensar que algo terrível irá acontecer.... Quando o rato finalmente desloca as jóias, imediatamente começa um terremoto que ameaça destruir tudo. A torre sagrada de Granseal é envolvida por raios e o pobre do rei passa a ser possuído por um terrível demônio.... Assim começa a aventura, misteriosa e intrigante. Se você conheceu e gostou do primeiro Shining Force, vai adorar o segundo. Para o pessoal que marcou boabeira e ainda não foi apresentado ao game, uma surpresa: este é um dos games que a Tec Toy lançou no Natal. Perfeito, não? Bem, quase: para completar a cena só falta a Playtron trazer o Fire Emblem...

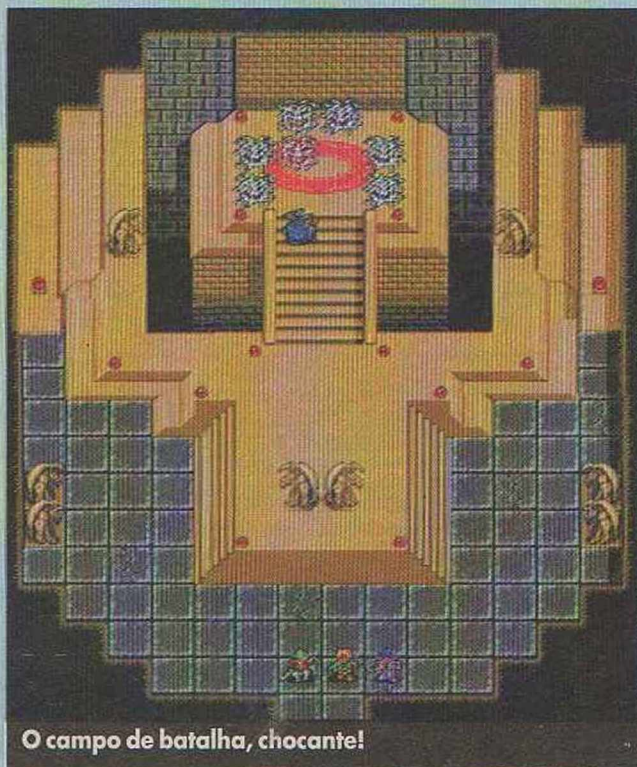


SHINING FORCE 2

Tipo: Estratégia-RPG / Fabricante: Sega / Memória: 16 Megabits / Fases: Indefinidas / Jogadores: 1



Batalha em Ground Seal Tower



O campo de batalha, chocante!

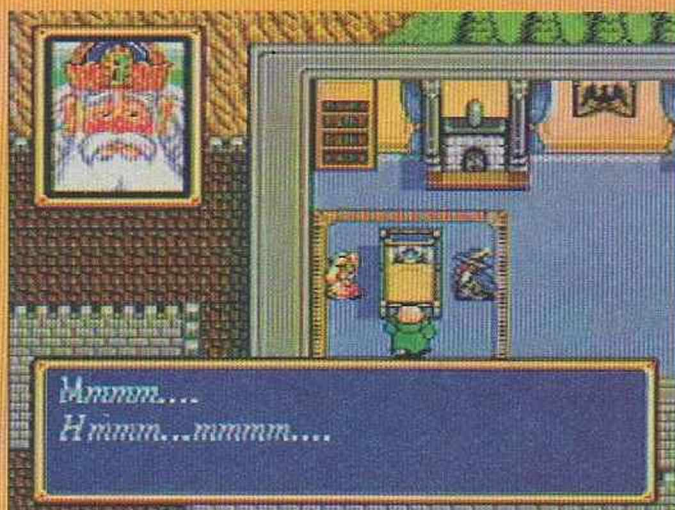
Combates animados, um arraso!



Vila de Granseal



Na manhã seguinte, você e sua mãe comentam sobre a grande tempestade. Após o café, vá para a escola. Lá, converse com Sir Astral, o seu mestre, e espere os guardas do castelo aparecerem. Dentro do castelo, Astral examina o rei e, em seguida, o mago sai para investigar a torre sagrada. Não vacile e corra atrás. E se prepare, pois é na torre que acontece a primeira batalha. Claro, o resto é com você, senão perde a graça...



Confira no Status os equipamentos, magias e pontuação



Salve as jogadas na igreja, é fundamental!



MEGA DRIVE

Depois de um ano em que o futebol brasileiro brilhou dentro e fora dos gramados nacionais, FIFA Soccer em sua versão 95 chega com uma novidade bem legal. É que agora você pode escolher entre as disputas internacionais ou nacionais. Que tal jogar a partida que deu o segundo título mundial ao São Paulo, contra o Milan? Foi o que fizemos! Confira na montagem do campo um dos gols do tricolor! Dá ainda para reviver a final do Brasileirão 94 com Palmeiras e Corinthians, e ainda escolher diversos times brasileiros, ingleses, franceses, alemães, italianos, holandeses, americanos ou espanhóis, além da já tradicional lista de seleções. O único problema é que o pessoal lá dos EUA não parece conhecer muito bem a realidade do futebol brasileiro, pois os times do Rio estão mais fortes do que os paulistas. Com os europeus quase não há este problema, com times fortes e fracos mais ou menos correspondentes ao que realmente são. As cores dos times também apresentam ocasionais falhas, como azul e branco para a Ferroviária ou a ausência das faixas horizontais vermelha e preta do São Paulo. Mas isso não atrapalha: Fifa '95 continua sendo o melhor cart de futebol que já pintou por aqui. Veja como ficou essa nova versão!



Formação de equipe: figuras do jogadores ajudam a visualizar melhor o esquema tático que você escolheu para o seu time



Gol do São Paulo contra o Milan, da Itália. Na opção "amistoso", dá para realizar partidas nacionais e internacionais entre os principais clubes de todo o mundo

No campeonato brasileiro, os times do Rio de Janeiro são os mais fortes. Cabe a você provar o contrário.



O Replay continua chocante: você pode fixar a câmera onde quiser e rever as melhores jogadas. A Globo que se cuide!

SÓ GASTA SAPATO E PNEUS QUEM QUER!



Não ande procurando importados, vá direto à Techvídeo.

A maior variedade e disponibilidade em produtos importados e nacionais. Lançamentos simultâneos com os fabricantes, além das melhores condições e entrega imediata. Tudo para facilitar sua vida indo num só lugar.

**DESPACHAMOS
PARA TODO BRASIL
VIA SEDEX**



**GAME BOY + TETRIS
PORTÁTIL**



**PANASONIC KXT 2395
COM VIVA VOZ E COM FIO**



**WALKMAN
SONY AUTO REVERSE
MEGA BASS - FX 405
DIGITAL**



**WALKMAN
AIWA MOD.CRD3
AM FM COMPACT**

**TOCA-FITAS
PIONEER
KE 2800RR
C/ GAVETA**



**COMPACT DISC
AUDIO
DIGITAL
SAMSUNG**



**PANASONIC
KXT 3620
SEM FIO**



Cartuchos Master

**STAR WARS
JURASSIC PARK
HULK
CARMEN SAN DIEGO
VIGILANTE
SHAPES AND COLUMNS**



Cartuchos Mega

**FIFA SOCCER
JURASSIC PARK
HULK
CARMEN SAN DIEGO
GALAHAD
DINAMITE HEATDY**



Cartuchos Playtronic

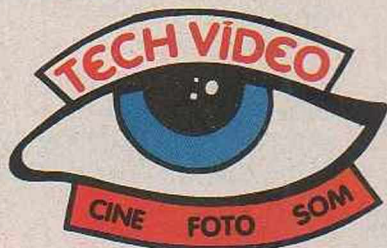
**TETRIS II
STUNT RACE
MEGA MEN X
DAFFY DUCK
MORTAL COMBAT II
PUNCH OUT**

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

PLAYTRONIC

TEC TOY

Shopping Center Ibirapuera - (011) 542-2584 / 543-7403 - Fone/Fax: 530-9890
Shopping Leste Aricanduva - (011) 271-8062 - Fone/Fax: 271-4079



SUPER NINTENDO

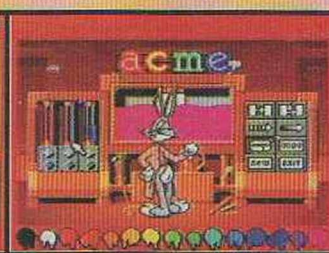
Ei velhinho, você conhece Acme Animation Factory? Não é um novo jogo para SNES, mas algo próximo. Com este cart dá para fazer o seguinte: desenhar ou colorir desenhos já prontos; fazer animações ou inserir uma animação pronta em seu desenho; criar músicas ou usar as que já estão programadas. Ou seja, você vira um pequeno criador de desenhos animados. Os resultados podem até ser um pouco limitados, mas a grande curtição é mesmo a brincadeira



Na tela de opções dá para escolher entre desenhar, fazer animações, criar músicas, entrar no jogo de memória, configurar o controle ou gravar e carregar um trabalho. Basta escolher o ícone correspondente.

ACME ANIMATION FACTORY

de estar desenhando ou pintando na tela. A coisa fica mais divertida porque tudo é feito com a com a turma do Pernalonga. Na tela de música, por exemplo, você escolhe um instrumento e é um deles que aparece para tocá-lo - o regente da orquestra não poderia ser outro que não o próprio Pernalonga. E para relaxar de todo esse furor criativo (já tá se sentindo um Leonardo da Vinci), um joguinho de memória divertido deixa você treinado no uso do mouse. Sim, porque dá para usar tanto o mouse (especial para o console SNES) quanto o joystick. Para desenhar, há os ícones de fácil identificação no alto da tela. Dá para mudar o tamanho do lápis, trabalhar com figuras geométricas, escrever com sete tipos diferentes de letras... recursos não faltam para sua criatividade. Mas se ela não estiver muito afiada, se inspire nos 18 desenhos prontos. That's all, folks!



Você pode escolher um desenho pronto e pintá-lo como quiser. Dá para criar novas cores com a color mixing machine: vá clicando nas três cores básicas (verde, vermelho e azul) até conseguir a tonalidade pretendida. Assim, prepara-se o fundo para uma animação.



Depois, é só ir para a tela de animação, escolher um dos personagens e colocá-lo no desenho, sem esquecer de marcar qual vai ser a sua movimentação. Dá para regular a quantidade de quadros do movimento e a velocidade da animação.



Para compor a trilha sonora, escolha o instrumento e clique a nota na partitura. Depois é só dar play que o maestro Pernalonga vai reger a sua música



De quebra, ainda tem um joguinho... Descubra onde estão escondidos os personagens repetidos antes que acabe o tempo e apareça três caixas vazias.

REVISTIM!

ANO I Nº 9

PARTE INTEGRANTE DA REVISTA VIDEOGAME 46 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

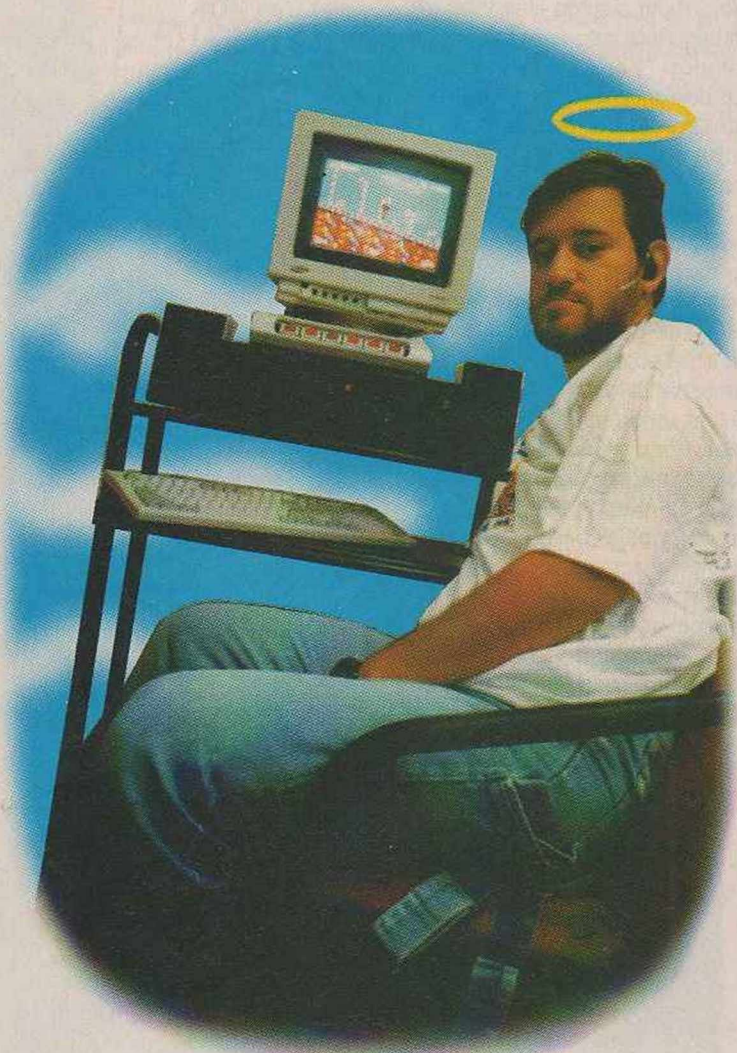
Console ao console

Como funciona e quem são os caras que respondem às dúvidas sobre jogos de videogame e PC nos principais serviços de atendimento por telefone

LUANA PAVANI

"Pelo amor de Deus, vocês precisam me ajudar. Meu filho foi jogar Super Mario World, e desgravou as 76 fases que meu marido tinha terminado no fim de semana. Ele é um homem muito nervoso, vai matar o menino. Cristo, o que eu faço?" Esse foi o apelo de uma dona-de-casa de Santo André, na região do ABC, em São Paulo, para os atendentes da Power Line, serviço de atendimento da Playtronic aos jogos e consoles da Nintendo. Do outro lado da linha, os jogadores tentaram explicar detalhadamente como passar pelas fases, mas a mulher não sabia nem o que era "console". Foi aí que ela ficou mais desesperada ainda, dizendo que precisava resolver a questão até às cinco da tarde, antes que o marido chegasse em casa. Claro, só teve um jeito: ela pegou o carro e foi até a Playtronic. Lá, esperou que os rapazes chegassem à 76ª fase, e conseguiu chegar em casa antes das cinco. Ufa!

Essa é uma das muitas "tarefas" que os atendentes da Power Line (Nintendo-Playtronic) e Hot-Line (Sega-Tec Toy) resolvem diariamente. O serviço faz tanto sucesso, que há pessoas que ligam várias vezes ao dia. "Tem um garoto que, pela voz, já sabe identificar o nome de cada um de nós", diz Eduardo Trivella, 24 anos, consultor em jogos da Playtronic. Ele é um dos 6 atendentes da Power Line, inaugurada em final de setembro de 93. Além de Tele-Amizade, às vezes a Power Line parece Tele-Erótico. "Uma mulher, três meses atrás, ofereceu dinheiro para que alguém fosse até sua casa para terminar o Asterix", conta Toni Ricardo Cavalheiro, 17, que até 93 foi piloto aqui da VG.



V. Schultz, do Suporte da Brasoft: 100 ligações por dia.

As diferenças

Com um atendente a menos, a Hot-Line da Tec-Toy, em funcionamento desde 87, recebe atualmente de 1200 a 1500 ligações por dia, cerca de 400 a mais que a Power Line. Em contrapartida, o serviço da Nintendo funciona das 8h às 20h, duas a mais que a outra. Para compensar essa diferença, a Hot-Line fornece serviço eletrônico 24 horas, que responde às dúvidas mais comuns dos principais jogos, tipo Mortal Kombat II, Super Street Fighter II e Sonic. Susana Kokron, chefe de atendimento da Playtronic, diz que futuramente a empresa adotará um plantão eletrônico, também para os games mais solicitados. "Por enquanto, estamos deixando isso um pouco de lado, porque o atendimento por gravação é muito impessoal e imparcial".

Outra diferença é o que se faz depois dos 90 segundos em média de resposta às ligações. Os rapazes da Power Line desligam rapidamente para atenderem às outras duas ou três pessoas que esperam na linha. "Não dá tempo de perguntar muita coisa, porque o ritmo aqui é pauleira", explica Susana, completando que a opinião do público sobre os jogos e consoles vem do retorno das cartas-respostas (por volta de 20%). Já na Hot-Line, os dados de quem ligou são anotados, junto às respostas sobre quais os jogos de que mais gosta, os que não gosta e porquê. "Esse levantamento é útil no

desenvolvimento de novos produtos", diz Juliano Barbosa de Oliveira, especialista em jogos da Tec-Toy, e quem coordena a equipe da Hot-Line. Assim como sua equipe, Juliano também é jovem (19 anos), estuda (está no último ano de um curso técnico em Administração de Empresas), fala bem e sabe alguma coisa de inglês. Esses são os requisitos básicos na escolha de um novo atendente, tanto da Hot-Line como da Power Line. Ufa, até que enfim as duas têm alguma coisa em comum.

Videogame x PC games

A galera que curte os PC games também tem a quem pedir socorro. Mas, é claro, é preciso ter o jogo original, com registro do número de série e tudo o mais para se ter acesso às dicas. Cumpridas essas exigências, é só ligar para o Suporte Técnico, serviço de dicas e esclarecimentos on-line da Brasoft, especializado em computer games. Além de dicas, a galera do Suporte pode também esclarecer dúvidas de configuração do computador e até de instalação. V. Schultz (pergunta se ele é alemão?!), 27 anos, e Fábio Gody, 20, atendem diariamente a cerca de 100 pessoas. Na época do Natal, esse número dobrou, principalmente porque a Brasoft está lançando 60 novos jogos no Brasil.

Schultz conta que, uma vez, um garoto comprou um jogo da Brasoft, em cuja caixa vem escrito "Suporte Técnico Gratuito", e ligou para perguntar quando poderia retirar o "suporte" para o micro... Ou seja, o "moçoilo" pensou que fosse um rack. Isso para não falar no grande número de "usuários" que liga para pedir as senhas de acesso aos games... O Suporte funciona de segunda a sexta, das 10h às 17:30h. "Esperamos em breve atender full-time", revela Schultz, já que o número de jogadores brasileiros de computer games aumenta a cada dia.

s e r v i ç o

Power Line
(011) 522 - 2177

Hot-Line
(011) 260-3877

Suporte Técnico
(011) 725-3711

Quem são os caras:
de cima para baixo,
Fábio Godói
(Suporte Brasoft);
Agostinho Garcia,
Juliano Barbosa Oliveira
(Hot Line Tec Toy);
Marcelo Lopes Bonetti e
Rogério Freire Santos
(Power Line Playtronic).

Rolo Venda Compra

CEARÁ

V Master System II - completo, com 12 cartuchos. Jorge, fone (085) 243-1463, **Fortaleza**.

DISTRITO FEDERAL

V Mega Drive - 2 controles (um turbo), 2 cartuchos: Crude Buster e Sonic. Fábio, fone (061) 562-2387, **Brasília**.

GOIÁS

V Cartuchos de Mega - vários títulos, por preços que variam de R\$ 5,00 a R\$ 15,00, só para pessoas de Goiânia. Ovídio ou André, fone (062) 223-8453, **Goiânia**.

MINAS GERAIS

V Dynavision 3 Action - 2 controles turbos, 3 cartuchos: Futebol, Volley e Road Fighter, mais revistas VideoGame, do n. 5 ao 20, 22 e 42, por R\$ 150,00, ou troco por Mega (1, 2 ou 3), com controle. Eduardo, fone (035) 313-1146, **Belo Horizonte**.

PARAÍBA

V Turbo Game - completo, mais cartuchos Master Chu e Mini Game Soccer. Urgente! João Márcio, fone (083) 393-1218, **Fagundes**.

V Master System - 2 controles e Alex Kid na memória, por excelente preço. Giuliano, fone (083) 224-2106, **João Pessoa**.

PARANÁ

V SNES - sem travas, com 10 jogos, entre eles NBA Jam, FIFA Soccer e Fatal Fury 2. Preço a discutir.

Só faço negócio com pessoas de Curitiba. Diogo, fone (041) 335-4272, **Curitiba**.

R Phantom System - 2 controles e 2 cartuchos, por SNES com 2 controles. Lucas, fone (041) 348-1836, **Curitiba**.

R V Turbo Game - 6 cartuchos e 2 controles turbo, por Mega Drive, com 2 controles, ou vendo por R\$ 120,00. André, fone (041) 277-2427, **Curitiba**.

R Cartuchos NES - Fatal Fury II e Futebol I, por 1 cartucho de SNES, e volto mais R\$ 5,00. Bruno, fone (041) 256-8027, **Curitiba**.

C Revista VideoGame - número 10. Só para pessoas do Paraná. Roger, (041) 225-6767, **Curitiba**.

PERNAMBUCO

R Bicicleta Caloi Cross - aro 20, perfeito estado, ano 93, por Master System III, em bom estado. Altemar Bezerra da Silva, Travessa São José, 153, Águas Compridas, CEP 53200-351, **Olinda**.

RIO DE JANEIRO

V 15 cartuchos de Atari - e compro jogos para SNES, que sejam de meu interesse. Rafael, fone (021) 62-3306, **Angra**.

C Mega Drive - com controle de 6 botões e Sonic 2. Além disso, vendo revistas e cartões com dicas de Streets of Rage II. Ramón, fone (021) 710-7627, **Niterói**.

R Mortal Kombat para Master - e Super Futebol do mesmo sistema, por Mortal Kombat para SNES. André, fone (021) 722-5088, **Niterói**.

R Bicicleta aro 26 - Phantom (2 controles e 2 cartuchos), relógio Titan e bola de voley, por Sega CD, com 2 controles e 2 games. Vendo separadamente ou faço outros rolos. Renato A.

G. Dias, Rua Fagundes de Varela, 553, CEP 24210-520, **Niterói**.

V Cartuchos SNES e NES - ou troco por algum de meu interesse. Gustavo, fone (021) 616-1897, **Niterói**.

V Cartuchos de Mega Drive - 12, todos nas caixas. Gabriel, fone (021) 709-4022, **Niterói**.

R Mega Drive - semi-novo, com 5 cartuchos (Streets of Rage, Tartaruga Ninja Tournament Fighters, Sonic 3, Sunset Riders e Mortal Kombat), ou troco por Super NES com 2 jogos e controle. Rodrigo, fone (021) 722-5363, **Niterói**.

V VG 9000 - com 43 jogos em 2 cartuchos e 2 controles, por R\$ 100,00. Wanilde, fone (021) 764-1474, **Nova Iguaçu**.

V Atari VG 2600 - 2 controles e 6 cartuchos, em ótimo estado, por R\$ 40,00. Flávio, fone (021) 260-9326, **Nova Iguaçu**.

R Turbo Game - 1 controle e cartuchos Ninja Gaiden, Street Fighter II e um de 450 jogos, por Mega Drive, com controle e jogo. Luiz Henrique F. Chaves, Rua Estrada da Mombaca, 3176, Araras, CEP 25725-020, **Petrópolis**.

V Street Fighter II Special Champion Edition - para Mega, nova. Também vendo Bazuca (Menacer) e 6 cartuchos para o mesmo sistema, além de 4 mini-games. Fernando, fone (021) 393-7624, **Rio de Janeiro**.

V Top Game - completo, 2 mini-games, MegaMan 2, 3 e 4 e Alien 3. Vendo separadamente. Wilson Souza Antunes, Rua Alexandre Amaral, 118, QDN, Santíssimo, CEP: 23098-120, **Rio de Janeiro**.

V Dynavision 3 - pouco uso, na caixa, com cartucho e 2 controles

TPC1, por R\$ 110,00. Clayson, fone (021) 335-5695, **Rio de Janeiro**.

R Master System - 6 jogos, mais 3 na memória, e 2 controles, por um MSX 2.0, em bom estado. André, fone (021) 234-4244, **Rio de Janeiro**.

R Sonic para Mega - por Virtua Racing, Mini-Game Série Master World Cup USA ou Game Boy com cartucho. Carlos, (021) 581-4138, **Rio de Janeiro**.

V Mega Drive - Street Fighter e Mortal Kombat, além de outros jogos para Dynavision III. Gustavo, fone (021) 238-0361, **Rio de Janeiro**.

V Master System III - Sonic, 2 controles e 3 cartuchos, por R\$ 120,00. Mauro, fone (021) 423-1971, **Rio de Janeiro**.

R Joe & Mac (SNES) - por Aladdin, mesmo sistema. Rafael, fone (021) 201-9049, **Rio de Janeiro**.

R Dactar - 14 cartuchos, pelos jogos de Master: Sonic 2 e Indiana Jones. Renan R. do Nascimento, Rua Idaiaçu Leite, 128, Bl. 1, ap. 103, CEP 20760-580, **Rio de Janeiro**.

R Streets of Rage (Mega) - por TNMT The Hyperstone Heist, ou o mesmo jogo mais Krusty's Super Fun House, por Street Fighter II. Valney F. da Silva, Rua dos Maués, Vila da Penha, CEP 21235-650, **Rio de Janeiro**.

R Game Gear - 3 cartuchos e um adaptador, por CD player em bom estado. André, fone (021) 234-4244, **Rio de Janeiro**.

V Mega Drive - 1 controle e Sonic. Também vendo Master System II, controle e 3 cartuchos, junto ou separadamente. Ricardo, fone (021) 701-3863, **São Gonçalo**.

V Mini-game The Simpsons - importado, tipo série Master, por R\$ 15,00. Teclado importado Casio SA-20, com 100 sons, 32 acomp. e o livro de música do Michael Jackson, por R\$ 60,00. Sonic CD importado, R\$ 65,00. Junior, fone (021) 701-2443, **São Gonçalo**.

R Turbo Game - 4 cartuchos e 2 controles, por Master System com controle ou Mega Drive. Pago a diferença. Mario Machado Charles, Rua Duarte Coelho, 720, Bairro Santa Luzia, CEP 24621-970, **São Gonçalo**.

C Qualquer cartucho de Mega Drive - por até R\$ 30,00. Fernando, fone (056) 512-2344, **Santa Rosa**.

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

NOME																										
END																										
BAIRRO																CEP										
TEL. -DDD																					CIDADE					
ESTADO			ANÚNCIO	R	V	C																				

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

V Master System - Pato Donald, Zaxxon, Gangster Town, Vigilante, Rocky, 2 manetes e pistola. Tiago, fone (0243) 42-6370, **Volta Redonda**.

R Cartuchos de Top Game 9000 - 5 delas, por 2 de SNES. Também troco Final Fight 2 por Top Gear 1, ambos SNES. Luis Fernando dos Santos, Rua Tiburcio de Azevedo, 897, CEP 94820-480, **Alvorada**.

RIO GRANDE DO SUL

R Phantom System - 3 controles (1 turbo), adaptador e 12 jogos, por Mega Drive, com 1 controle. Eduardo Pereira, Rua Caudillo, 125, Parque Dona Mercedes, CEP 94000-970, **Gravatá**.

V Minigame - Super Double Dragon série Master, n. caixa, em ótimo estado, por R\$ 25,00. Carlos, fone (054) 313-3827, **Passo Fundo**.

R Power Atlete (SNES) - por Super Mario World ou qualquer outra de meu interesse. Lucas L. Rubinger Jr., Rua do Faxinal, 150, Boa Vista, CEP 96640-000, **Rio Pardo**.

SANTA CATARINA

R Cartuchos de SNES - Acrobat Mission, NCAA Basket Ball, Macros, Super Star Wars, por outros de meu interesse. Jorge Augusto, fone (0473) 28-0190, **Blumenau**.

R Mega Drive - controle turbo e cartucho, por Super NES completo. William de Lucca Martinez, Rua São José, 84, CEP 88340-000, **Camboriú**.

V Revista VideoGame - todos os números, inclusive a n. 1 e edições especiais. Fabrício, fone (0473) 48-3124, **Itajaí**.

V Cartuchos - Sonic Blast Man, Lethal Weapon, The Jetsons Invasion The Planet Pirates, Yogi Bear, tudo por R\$ 130,00. Juliano, fone (0492) 22-3286, **Lages**.

R Master System - controle e 3 cartuchos, por Mega Drive, um controle, com ou sem cartucho. Aurélio, fone (0476) 34-1100, **Pomerode**.

SÃO PAULO

V Revistas VideoGame - n. 3, 7, 9, 16, 18, 24, 26 e 31, por R\$ 2,00 cada, incluído Sedex. José Marcos, fone (0152) 55-1169, **Angatuba**.



Rolo

Lentes de Contato azuis - importadas, sem grau, com kit de limpeza, por SNES. Wagner, fone (011) 442-5420, **São Caetano do Sul**.

R Dynavision 3 - 2 controles e 2 cartuchos, por Super NES. Ronaldo, fone (0192) 37-1648, **Campinas**.

V Revistas - VideoGame, n. 2 a 9, 11 a 15, 18, 21, 22A (especial) e 23. Também vendo outras revistas e gibis DC Comics. José Wilson da Silva, Rua Irmã São Francisco, 590, Bairro Caputera, CEP 11660-000, **Caraguatatuba**.

R Turbo Game - controle e cartucho Top Gun, mais um computador TK 2.000, por R\$ 200,00, ou troco por SNES ou Mega Drive, com controle e cartucho. Arquimedes de Jesus Santos, R. Pastor S. Nunes, 106, Jd Juliano, CEP 08500-000, **Ferraz de Vasconcelos**.

R Hi-Top Game - 2 controles, 1 adaptador, 1 cartucho, bicicleta Caloi infantil, mais R\$ 10,00, por SNES. Alex, fone (011) 209-1391, **Guarulhos**.

R Discman e GameBoy - com cartucho, por Mega Drive e Sega CD, com um jogo. Também troco 2 cartuchos de SNES por Game Genie do SNES e mais um. Leonardo ou Renato, fone (011) 495-3544, **Itapeverica da Serra**.

V Master System II - 2 controles, um turbo, e 3 cartuchos, na caixa, por R\$ 140,00. Márcio, fone (011) 426-3743, **Itapevi**.

V Master System - Cyborg Hunter, Deep Duck Trouble (Pato Donald), Power Strike 2, Ghouls'n'Ghosts, mais pistola Light

Phaser e controle PRO 1, por R\$ 130,00, ou troco tudo, mais R\$ 80,00, por SNES. Tiago, fone (0123) 51-9981, **Jacaré**.

R Top Game - 7 cartuchos, 2 controles e pistola, por Master System, com controle e cartucho. José Marques Trindade Jr., Rua Maria Aparecida Pedrosa, 14, Sagrado Coração, CEP 06600-000, **Jandira**.

V Turbo Game - 2 controles e 3 cartuchos, na caixa, por R\$ 100,00. Sandra, fone (011) 489-1779, **Mairiporã**.

V Turbo Game - 12 cartuchos e 4 controles, por R\$ 160,00. Ronald, fone (011) 702-5021, **Osasco**.

V Turbo Game - 3 controles e 6 cartuchos. Fernando, fone (011) 702-5021, **Osasco**.

V Master System II - com Alex Kid na memória e 2 controles. Preço a combinar. Wilian, fone (011) 459-5296, **Ribeirão Pires**.

R Super Mario World (SNES) - por Street Fighter II Turbo ou FIFA Soccer. Osiel Duarte, Trav. Esmeralda, 171, Campos Elisios, CEP 14085-670, **Ribeirão Preto**.

C Cartuchos para Sega CD americano - Streets of Rage, Shinobi, Golden Axe e Columns (4 em 1). Samuel, fone (011) 418-3773, **São Bernardo do Campo**.

R Digital Diary - SF 4300 A, 32 Kbytes de memória, na caixa, por 5 cartuchos de Super NES. Wagner,

fone (011) 442-5420, **São Caetano do Sul**.

R Mario Land (Game Boy) - por Mortal Kombat I ou II, do mesmo sistema. Phellipe, fone (011) 562-7794, **São Paulo**.

C Cartuchos para Master System - Além disso, vendo Dynavision II, com controle e demais acessórios. Marcelo, fone (011) 205-8527, **São Paulo**.

R Master Compact - 2 cartuchos, mais Top Game VG 8000, 2 controles e 2 cartuchos, por SNES com 2 controles e um cartucho. Leonardo, fone (011) 205-4531, ramal 37, **São Paulo**.

V Adaptadores - para consoles de qualquer tipo. Jorge, fone (011) 858-7385, **São Paulo**.

R SNES - 2 controles e 4 jogos, mais Mega Drive japonês, com cartuchos, ou troco tudo por Sega CD. Marcus Vinicius, fone (011) 944-7212, **São Paulo**.

V Atari 2.600 - 5 cartuchos, 2 com 2 jogos, e 1 controle. Alex Alexandre Borges, Rua Andorinha da Mata, 839, ap 22, CEP 08253-520, **São Paulo**.

C Revista VideoGame - n. 33, em perfeito estado. Adriano Torres A. Silva, Rua Mara Rosa, 92, CEP 03924-210, **São Paulo**.

R Master System III - 2 controles e 2 cartuchos, ou troco por Mega Drive, pagando a diferença. Vendo revistinhas Marvel, de todos os Super-heróis, por R\$ 0,60 cada. Hugo, fone (011) 858-8073, **São Paulo**.

C Cartucho para Master - Fantasy Star, com manual e sem jogo salvo. Igor, fone (011) 966-6821, **São Paulo**.

R Sonic 2 (Mega Genesis) - por Bare Knuckle III. Rafael, fone (011) 591-2709, **São Paulo**.

V SNES - 4 cartuchos, entre eles Super Street Fighter, 2 controles, Bazuca e adaptador. Paulo, fone (011) 240-1821, **São Paulo**.

V Mega Drive japonês - transcodificado, na caixa, seminovo. Hermelino, fone (011) 205-8485, **São Paulo**.

R Cartuchos - Battletoads Fire Dragon Contra e Top Gun (NES), por Nigel Mansel e Battletoads & Double Dragon

(SNES). Fabiano, fone (011) 512-9723, **São Paulo**.

V Mega Drive 3 - com 5 cartuchos. Fábio, fone (011) 291-5038, **São Paulo**.

V Cartuchos - para todos os sistemas. Daniel, fone (011) 872-7128, **São Paulo**.

V Street Fighter II - e adaptador de Master para Mega, por R\$ 160,00. Ricardo, fone (011) 81-0531, **São Paulo**.

V Tournament Fighters SNES - na caixa e com manual. Thiago, fone (011) 952-2685, **São Paulo**.

V Top Game VG 9000 - 2 controles (um Pro 3) e 15 cartuchos, um deles com dois jogos (Double Dragon 2 e Super Contra), tudo por R\$ 150,00. Thiago Campos, Rua Rogério A. Guanoes, 360, Penha, CEP 03732-160, **São Paulo**.

R Cartuchos para Mega - Street Fighter II, Mortal Kombat e Ayrton Senna's GP II, por games de RPG para o mesmo sistema. Alexandre Francisco Pereira, Rua Tarcisio de Jubileu Maia, 18A, Jd Maria Virgínia, CEP 05761-360, **São Paulo**.

R Micro XT 2002 - Microtec, completo, com monitor, 2 drives, filt. de lin., por Mega Drive, mais diferença. Alexandre S. Borges, Rua Cel. Diogo, 1085, Ipiranga, CEP 01545-001, **São Paulo**.

R Master System Compact - Sonic e Alien 3, mais um Top Game VG 8000, com 2 controles e Yo Noid e Futebol Nacional, por Mega Drive ou SNES, com controle e cartucho. Leonardo, fone (011) 205-4531, **São Paulo**.

R Turbo Game - 2 controles e um cartucho, na caixa, por um Master System (I, II ou III). Volto a diferença. Eduardo, fone (011) 858-7100, **São Paulo**.

R Master System II - na caixa, pistola e 3 cartuchos, por Mega Drive 1 ou 2. Higor, fone (011) 847-0030, **São Paulo**.

R Atari 2600 - 2 controles e 7 cartuchos, ou troco por ProSystem-8, com cartucho e/ou controle. Pago a diferença. Alécio, fone (011) 529-4230, **São Paulo**.

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.

V Mega Drive - controle turbo e cartucho, tudo em ótimo estado, por R\$ 165,00. Alexandre, fone (011) 548-6334, **São Paulo**.

R Turbo Game - 2 controles, 4 cartuchos, sendo um Batman, por Mega Drive, com jogo. Clayton, fone (011) 292-6545, **São Paulo**.

V Dactar - semi-novo, em bom estado, com 2 controles e 8 cartuchos, por R\$ 40,00. Também vendo Atari (quebrado), por R\$ 20,00. Eduardo, fone (011) 875-2876, **São Paulo**.

V Master System I - com óculos, pistola e 2 cartuchos, por R\$ 110,00. Juliana, fone (011) 288-3558, **São Paulo**.

R Pasta de cigarros - cartucho para Atari com 32 jogos e uma revista, por 2 jogos de Mega: Sonic 2 e Mortal Kombat, ou só por Mortal Kombat II ou FIFA International Soccer. Victor Alexandre da C. Rodrigues, Av. Pasteur, 263, CEP 03531-000, **São Paulo**.

R Master System II - 5 cartuchos (2 lançamentos), 2 controles turbo, por R\$ 90,00, ou troco por um Mega Drive, voltando a diferença. Michael, fone (0132) 69-8159, **São Vicente**.

V Mega Drive III - com garantia de 3 meses, 1 mês de uso, Sonic 2 e 2 controles, por R\$ 280,00. William, fone (0132) 68-9489, **São Vicente**.

R Cartuchos SNES - Mortal Kombat e World Heroes, por outros de meu interesse. Eduardo, fone (011) 447-6896, **Santo André**.

R Cartuchos para Master - MoonWalker ou Jogos de Verão, por Sega Chess. Carlos, fone (0152) 32-3388, **Sorocaba**.

R Dynavision II - adaptador, controle turbo e 2 cartuchos, por 2 cartuchos de SNES, pistola laser Silicon, por cartucho SNES e Street Fighter II especial por CastleVania 4, ambos para SNES. Deivide, fone (0152) 25-1737, **Sorocaba**.

R Nintendo japonês - controle e 2 cartuchos, por Mega Drive, com controle e um jogo. André Luis, fone (0144) 42-2479, **Tupã**.

CLUBES

Power Games Club

Com sócios do Brasil inteiro, o Power Games Club está fazendo o maior sucesso. Trabalhamos com Mega Drive e Master System, oferecendo um jornalzinho mensal, com 20 páginas. São várias seções, um monte de dicas, os últimos lançamentos e muito mais! Para ter sua carteirinha, envie R\$ 2,00 e uma foto 3x4, com seus dados pessoais, para Rua Urquiza Leal, 787, Bairro Salgado Filho, CEP 49025-400, **Aracaju - SE**.

Mega Club

Super NES, Nintendo, Master System e Mega Drive são com a gente mesmo! Fornecemos jornal mensal com dicas exclusivas. Para ser nosso sócio e receber sua carteirinha, mande uma foto 3x4 e R\$ 1,00 para Rua Amapá, 201, centro, CEP: 45995-000, **Teixeira de Freitas - BA**.

The Masters of Game

Somos especializados em Mega Drive, Master System, Nintendinho e Super NES. Em breve, outros sistemas também. Os primeiros sócios ganharão brindes super legais! Fora isso, nosso jornalzinho será recheadíssimo de dicas e organizaremos campeonatos internos. O que você está esperando? Basta mandar duas fotos 3x4, nome, sistema e a quantia mensal de R\$ 1,50. Rua José Miguel Saramago, 1297, CEP: 38496-209, **Uberlândia - MG**.

Megamania Club

Temos os melhores jogadores de Street Fighter e Mortal Kombat para Mega Drive, além de Duel Test Drive, Desert Stripe e Road Rash. Escreva para gente! Rua Ricardo Paulino Maes, 535, CEP 88320-000, **Ilhota, SC**.

World Star Game Club

Somos especializados em todos os sistemas. Para se associar, basta enviar duas fotos 3x4 e R\$ 1,00 para a carteirinha, mais R\$ 1,50 para a edição n.1 de nosso jornal. As dez primeiras cartas ganharão a segunda edição gratuitamente. Escreva para Av. Dr. Manoel Telles, 31, ap 1107, **Duque de Caxias, RJ**.

Nintendo Games Club

Alô, malucos por games de todo o Brasil! Montamos um clube da pesada. Temos 2 pilotos experts em games Nintendo. Se você quiser fazer parte deste super clube, mande uma foto 3x4, seus dados pessoais, nome de 3 jogos preferidos, uma dica e R\$ 1,50 mensais, para Rua 4, n. 9, Bairro Maringá, CEP: 29160-000, **Serra ES**, ou para Ladeira Manoel Mindela, 266, Ilha de Santa Maria, CEP: 29040-180, **Vitória ES**. Também você pode ligar para (027) 223-5422, com Michel.

cartas



MASTER SYSTEM e 32X

A Videogame continua demais como sempre foi. Gostaria de saber quanto custarão os jogos para Super 32X da Sega e se existe algum adaptador que faça com que o Master System aceite cartuchos de outro sistema.

Laerte Faval dos S. Jr.
Santarém, PA

Laerte, o preço sugerido pela Tec Toy para os jogos de Super 32X é de R\$ 64,99 a R\$90,99. Já para o acessório Super 32X, o preço é de R\$ 399. A reportagem sobre o Super 32X saiu na VG 45. Você pode conhecer melhor os primeiros games (Star Wars e Virtua Racing) em reportagem nesta edição. Quanto ao Master System, não existe nenhum adaptador para que se possa jogar com cartuchos de outros sistemas. O negócio é mesmo debulhar os jogos lançados para o seu Master. Falou?



CASTLEVANIA II

(Nintendo 8 bits)

Gostaria de parabenizar essa revista maravilhosa e pedir o password para enfrentar o Drácula no jogo Castlevania II: Simon's Quest (Nintendo).

Daniel Kauomann
Rio de Janeiro, RJ

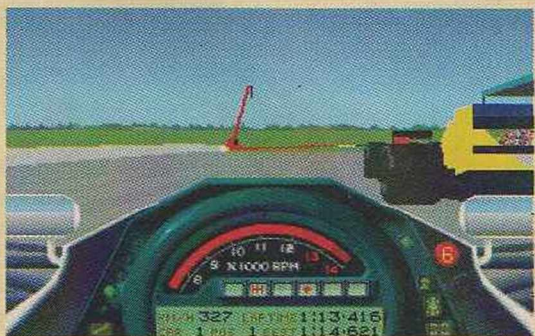
Anote aí os passwords, Daniel: PASSWORDS FASE FINAL - 1) MPPF GVCX T3KU V7RC; 2) GTNF IUEJ V510 H9SM; 3) TEMK DTDY U45V 5JB1. Resolvido?

RECORDE EM INTERLAGOS

Como não consegui tirar uma boa foto da tela, mando um disquete com o save game da minha melhor volta em Interlagos, no World Circuit (PC). Espero ser incluído na Galeria dos Feras. O recorde foi batido com um PC 386 DX 40. Gostaria também que vocês abrissem uma seção para que a galera pudesse mandar sua melhor volta em qualquer circuito, além de publicar acertos para todas as pistas, como na edição 42.

Luciano Simões Neto
Nilópolis, RJ

Valeu, Luciano! Taí um bom tempo para Interlagos. Quanto aos recordes em outros circuitos, aguarde. Eles vão pintar. Quem tiver um modem pode agora acessar a VG através da Mandic BBS, e



deixar recordes, mensagens para a redação e ainda consultar reportagens publicadas na VG. Também vai ter muito demo de jogo e imagens inéditas dos lançamentos. Confira na reportagem nesta edição. O serviço é de graça, basta ter a assinatura da Mandic BBS. Quanto aos acertos, eles serão publicados em breve, OK? Um abraço!

MEGA x SNES

Qual a capacidade real do Mega Drive e do SNES? Pois o Mega tem jogo de 24 mega (Eternal Champions) e o SNES tem um de 32.

Leandro Marcílio
Vinhedo, SP

Quais são os projetos da Sega para 95? Quais as vantagens entre o Mega Drive e SNES?

Geraldo Sérgio S. Elvira
Londrina, PR

1995 vai ser um ano de muitas novidades na área de videogames, Geraldo. Já está nas lojas, por exemplo, o Super 32X da Sega, que debulhamos nesta edição. Mas a grande novidade dessa empresa vai ser o Saturno. É só ficar ligado na Videogame que você vai ter notícias em primeira mão de todas as novas tecnologias que vão agitar (e melhorar) o mundo dos jogos. Quanto à diferença entre o Mega Drive e o SNES, confira a tabela abaixo:

	MEGA	SNES
Processador:	6800 (16-Bit)	65C816 (16-bit)
Processador speed:	7.6 MHz	3.58; 2.68; e 1.79MHz
Resolução máxima:	320x224	512 x 448
Quantidade de cores:	512	32.768
Cores simultâneas na tela:	64	256
Quantidade de sprites (Máx):	80	128
Canais de som:	10	8

CADA UM NA SUA

Os CDs do Sega CD servem no CD ROM de PC ou vice-versa?

Rodrigo Henrique Martins de Souza
São Paulo, SP

Seria ótimo se desse para usar os CDs do Sega CD no PC ou, melhor ainda, o do computador no Sega CD. Mas infelizmente, Rodrigo, isso é impossível. Você consegue no máximo ver a memória do CD da Sega se colocá-lo no PC. Nem vale a pena o trabalho, não é mesmo?

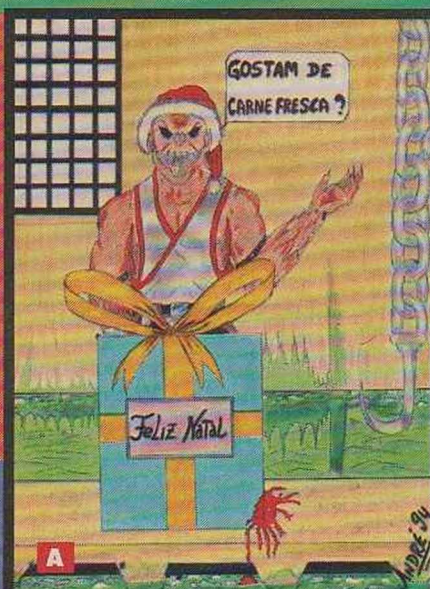
ONDE ENCONTRAR

Onde eu posso encontrar o cartucho Kid Camaleão para Mega Drive.

Marcos José Chagas Corrêa
Belo Horizonte, MG

Marcos, por se tratar de um game bastante antigo, o melhor é contactar a Tec Toy. Anote o telefone: (011) 835 8311, em São Paulo, SP. Outra alternativa é consultar a seção Rolos & Trocas, no encarte Revistim!. Quem sabe não dá negócio...

RADICAL



A



B



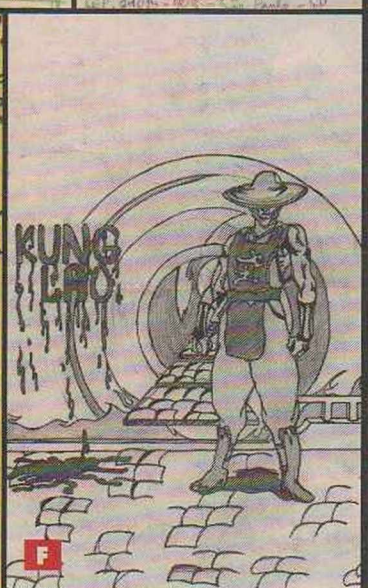
C



D



E



F



G



H

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

- A** André Cardoso Carvalho
Paranaguá - PR
- B** Clayton Tavares de Alencar
São Paulo - SP
- C** Arthur Ribeiro Paredes
Maceió - AL
- D** Marli Quino
São Paulo - SP
- E** Ricciotti Cundam Neto
Suzano - SP
- F** André José Simeone Alves
Pílares - RJ
- G** Cleber Leal de Almeida
São Paulo - SP
- H** Rafael de Araújo Silva
Niterói - RJ

GALERIA DOS FERAS



Olha aí, o pessoal da Equipe Droids conseguiu detonar novos games da tabela, inclusive os de PC. Só que os caras estão em todas! Doze recordes é muita coisa! Gamemaniacos, corram atrás do prejuízo, antes que mais um mês se passe e os números entre parênteses aumentem de novo...

Desenho do troféu desta edição: Luiz Carlos Mazzaferro Júnior

	TIPO	GAME	NOME	ESCORE
SNES	Clássicos	Super Mario Kart (9)	Daniel B. de Oliveira	Best Time 1'00"17 Best Lap 0'11"92
		Taz-Mania (1)	Luiz Otávio Galvão Menezes	1.409.400
		Axelay (N)	Equipe Droids	2.951.660
	Hot Games	Final Fight 2 (2)	Equipe Droids	5.350.806
		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	Super Punch-out Illusion of Gaia Donkey Kong Country		Best time
MEGA	Clássicos	Pit Fighter (3)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
		Streets of Rage III (1)	Irwing C. Avila	1.250.098
		Air Buster (N)	Equipe Droids	1.411.000
	Hot Games	Aliens 3 (2)	Júlio César Thomazoni	9.999.954
		Terminator 2 (12)	Jean Pierre Ferrari	99.998.539
		Sonic The Hedgehog 2 (3)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	9.999.990
		Havoc (1)	Equipe Droids	9.999.990
	Desafios	Shadow of the Best 2 (N)	Equipe Droids	terminado
NES	Clássicos	RC Pro-AM (1)	Equipe Droids	999.939
		Ninja Gaiden (4)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	999.900
	Hot Games	TMNT 2 The Arcade Game (8)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	266.590
		Tiny Toon Adventures Score (9)	Ronaldo Ferreira M.	1.252.800
		Robocop 2 (2)	Dionísio Cason	99.934.900
		Mega Man 6 (N)	Equipe Droids	terminado
	Desafios	Fire Emblem (-)		
MASTER	Clássicos	The Secret of S'inobi (8)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
		Sonic The Hedgehog (3)	Dionísio Cason	99.464.500
		R-Type (4)	Ciro A. Falabella	745.700
	Hot Games	Asterix (16)	Dionísio Cason	3.492.600
		Masters of Combat (N)	Equipe Droids	272.130
	Desafios	Alien Syndrome (-) Populous (5)	Miguel Rapalli Neto	Mundo 5.119
PC	Desafios	World Circuit (N) (melhor volta em Interlagos) Sim City 2.000	Equipe Droids	Best Lap 1'12"947

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.

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

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

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

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

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

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0798/2589

LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

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

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

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

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

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

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

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035

Pode ir afiando as garras. Os X-Men estão de volta, em um game que mistura bons gráficos, aventura e muita porrada!

A história é conhecida: os mutantes, sempre hostilizados pelos seres humanos, mais uma vez vão ter que salvar seus semelhantes. O problema agora é que Apocalypse aprisionou alguns mutantes e os mantém como escravos em uma ilha bem vigiada por sentinelas robôs. Wolverine, Cyclops, Beast (Fera), Gambit e Psylocke vão ter que se virar para acabar com essa desgraça, sempre sob o comando do professor Xavier. Durante o jogo, é ele quem vai dar as orientações para os personagens (para você que está jogando, é claro). E não se assuste com o pouco (pouco?) número de fases: pois para chegar ao final você vai ter que passar por várias subfases. Cada personagem vai ter uma missão (subfase) para cumprir e para isso conta com duas vidas. Morrendo um dos personagens, não tem choro: é game over mesmo. Não adianta estar com os outros personagens cheios de vida para dar. Mas não precisa ficar preocupado: por todas as fases, existem "X" espalhados. Três deles valem uma vida. Da segunda fase em diante você pode escolher o personagem com o qual quer jogar. O grande achado deste cart é a união de dois estilos de jogo muito apreciados: luta e aventura. O negócio é o seguinte: é um game de plataforma, tipo Final Fight, em que o personagem vai andando e passando de tela até descobrir um chefe para enfrentar. E é também de luta porque o movimento dos personagens se assemelham aos de Street Fighter, ou seja, muita pancadaria e jogabilidade. É o melhor de dois mundos, sempre com gráficos bem cuidados. Os personagens mutantes não mereciam menos!

X-MEN

X-MEN THE MUTANT APOCALYPSE

Tipo: Aventura-Luta
Fabricante: Capcom
Memória: 16 Megabits
Fases: 7 / **Jogadores:** 1



GOLPES ESPECIAIS

X-MEN PROFILE
PSYLOCKE
REAL NAME: "BETTY" BRADSHAW
HEIGHT: 5'11"
WEIGHT: 155 LBS.
MUTANT POWER: PSYCHIC ABILITY
CHARACTER TRAITS: NECESSARILY SKIMPY, A MASTER OF THE MENTAL GEESE.

PSYLOCKE

↑ + Y
→ → + Y
↓ ↓ ↓ + Y
→ ↓ ↓ + Y

X-MEN PROFILE
GAMBIT
REAL NAME: RAY LEONARD
HEIGHT: 6'1"
WEIGHT: 175 LBS.
MUTANT POWER: GAMBIT'S ABILITY
CHARACTER TRAITS: CASUALTY WITH NEARBY ENERGY, CANNOT HANDLE, BUT CAN CONTROL IT.

GAMBIT

↑ + Y
→ → + Y
↓ ↓ ↓ + Y
↑ ↑ + Y

X-MEN PROFILE
WOLVERINE
REAL NAME: "LOGAN"
HEIGHT: 6'3"
WEIGHT: 195 LBS.
MUTANT POWER: UNUSUALLY RESILIENT, UNCOMMON
CHARACTER TRAITS: EN-SOFTEN, SOFTEN, HIGH, A FIGHT, WARRIOR WITH OTHER
THAN A FIGHT.

WOLVERINE

↑ + Y
→ → + Y
→ ↓ ↓ + Y
(pulo) ↓ + Y

X-MEN PROFILE
BEAST
REAL NAME: "HANK" MARSHALL
HEIGHT: 6'10"
WEIGHT: 240 LBS.
MUTANT POWER: SUPERHUMAN
CHARACTER TRAITS: NEARLY
PERFECT, POWERFUL, SKILLFUL
TENDS TO, SOMETIMES, BE
PROUD OF HIS ABILITY.

BEAST

↑ + Y
→ → + Y
(pulo) ↓ + Y

X-MEN PROFILE
CYCLOPS
REAL NAME: "SCOTT" SUMMERS
HEIGHT: 4'3"
WEIGHT: 175 LBS.
MUTANT POWER: OPTIC BEAMS
CHARACTER TRAITS: CANNOT SEE, BUT CAN
FEEL, AND FEELS, WITH A
FEELING OF A FIGHT.

CYCLOPS

↑ + Y
→ → + Y
↓ ↓ ↓ + Y
← ↓ ↓ + Y
(pulo) ↓ ↓ ↓ + Y

TODOS OS PASSWORDS

FASE 2	FASE 3	FASE 4	FASE 5	FASE 6	FASE 7	FASE 8	FASE 9	FASE 10	FASE 11	FASE 12	FASE 13

1 CHEFES, SUBCHEFES...

Você conhece o ditado: para uma coisa ficar bem feita não mande fazer, faça você mesmo. Pois parece que os chefes deste cart também conhecem. Chefes e subchefes estão toda hora aparecendo para infernizar a sua vida. Na primeira fase, cada personagem tem um chefe diferente para matar. E também um "jeitinho especial" para isso. Confira cada sequência e fique ligado, pois esses caras não estão para brincadeiras.

Gambit



Você tem que destruir este helicóptero. Primeiro acabe com os canhões (são quatro) que atiram para baixo: ↑↑ + Y. Depois mate o piloto com uma sequência rápida de golpes.



Cyclops



A manha é ficar a uma certa distância detonando com os raios Optic Blaster. Fique pulando para soltar os raios, já que no chão ele demora um pouco para carregá-lo e fica vulnerável a ataques inimigos.

Wolverine

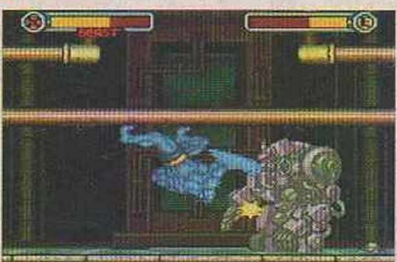


Ataque o primeiro inimigo e corra para o canto, pois senão você pode perder muita energia.



Agora, o chefe! Cuidado com o laser que sai dos olhos do sentinela. O melhor golpe é o upper cut, assim você acerta tanto o sentinela cabeça quanto os pentelhos que estão atrapalhando.

Fera

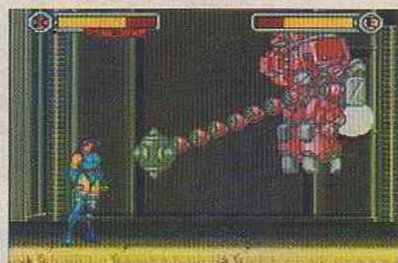


Destruindo as sentinelas, o cara aparece. Fique pendurado (assim evita as bombas) e detone com socos simples, tendo cuidado com o canhão de laser deste sub-chefe



Fera mata seu último chefe. A manha é ficar pulando em cima das sentinelas e dar ↓ + Y.

Psylocke



Dê três socos ou uma voadora e vá correndo para o canto para escapar da bola de ferro. Repita a operação, tomando cuidado: quando o monstro pisca, ele vai correr para cima de você. Ai, o negócio é desviar, abaixando, pulando ou contra-atacando com uma joelhada.



Este chefe ataca com laser ou granadas de fogo. Não fique parado: pule quando ele atacar, acertando uma voadora e, ao cair no chão, dê Psychic Knife na sequência. Assim, Psylocke ataca e ao mesmo tempo desvia do ataque do sentinela grandão.

2

Agora, você tem que descobrir o laboratório onde seus amigos mutantes são transformados em escravos. Para isso vai ter que enfrentar uns aliens para lá de feios. O melhor negócio é jogar com o Cyclops, já que você vai ter que manter uma distância do chefe e ele é o único que ataca com eficiência de longe. O problema é que Cyclops não é muito bom de pulo e nem se agarra nas paredes como o Fera ou o Wolverine. Mas aquele seu olhar...



Ao chegar no ninho de Aliens, não dê bobeira: solte o raio e detone os ovos, antes que nasçam mais aliens.



Para acabar com o chefe da segunda fase, o melhor é ficar à distância (por isso a escolha do Cyclops), já que uma rabada do bicho vai tirar toda a sua energia. A manha é o seguinte: ficando no canto, pule e acerte um Optic Blasts

3

Destruir o guardião da prisão onde estão os mutantes é o objetivo. Escolha Wolverine ou Psylocke, pois você vai precisar de um sujeito nervosinho. O problema é que nesta fase existem uns baixinhos pentelhos que ficam pulando nas suas costas e tirando a sua energia. Portanto, agilidade é o que conta.



Abuse do golpe anti-aéreo (gancho com Wolverine e joelhada com Psylocke). Quando aparecer o chefe Tusk, detone → + Y.

4

Você vai encontrar o Apocalypse na quarta fase. Novamente, Cyclops é a opção mais adequada. Não marque bobeira, pois senão vai acabar assado: destrua os obstáculos com rapidez. A melhor forma é dando um salto antes de soltar o raio, pois assim não é preciso carregá-lo e você já sai andando.



Para atacar Apocalypse é mais fácil ficar longe do maldito e abusar dos Optic Blasts. Assim, você corre menos riscos.

5 6

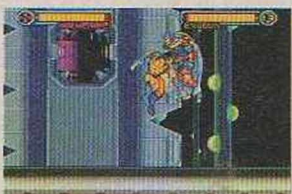
Pensou que depois de matar o Apocalypse estaria tudo bem? Esqueça, pois o Magneto aparece para tentar acabar com os humanos. Antes de enfrentá-lo, volte para a base e passe por um novo treinamento, enfrentando o Omega Red e o Juggernaut (cada um deles é uma fase) e aí o jogo fica bem parecido com o Street Fighter, já que é "apenas" um contra um.



7

Prepare-se, pois você vai invadir a estação espacial Avalon para detonar com o Exodus e Magneto. Escale Wolverine para esta missão.

Exodus: pule já atacando. Depois do golpe, ele desaparece. Então, repita a operação até matá-lo.



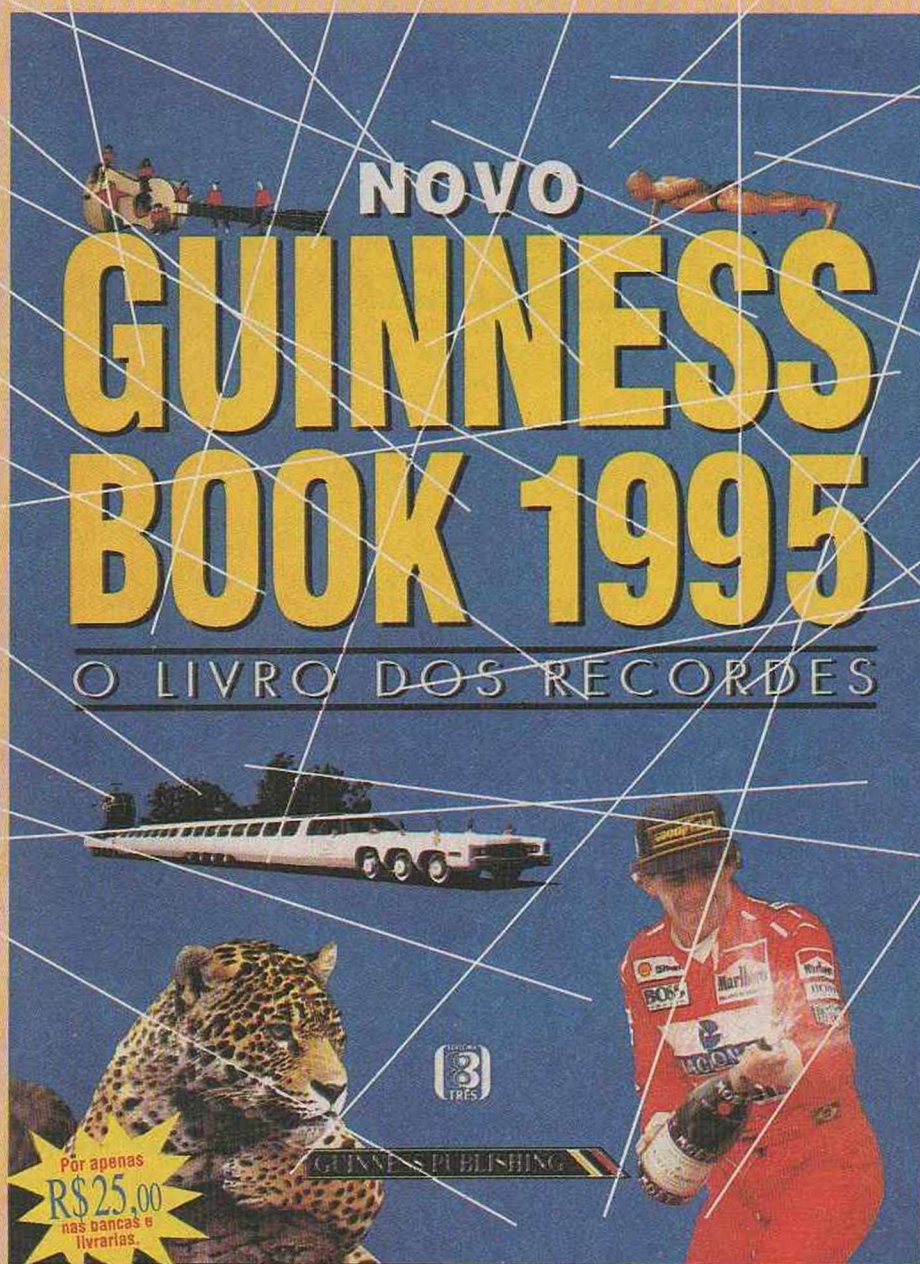
Magneto: espere no canto. Quando ele for atirar as placas de metal, aproveite para acertar um gancho.



Para detonar com o Omega, vá de Cyclops, pois ficou perto está ferrado. Com o Juggernaut, o negócio é pegar a Psylocke: fique perto dele e acerte a sequência ↓ → ↓ → + Y.

**SABE POR QUE O GUINNESS BOOK É O
SEGUNDO LIVRO MAIS VENDIDO DO MUNDO?
PORQUE O PRIMEIRO FOI OBRA DE DEUS.**

- O campeão de boxe mais jovem.
- Os vencedores do Oscar.
- O maior envenenamento em massa.
- As regatas mais longas.
- Os pilotos de maior sucesso.
- Os maiores públicos em concertos.
- Os aeroportos mais movimentados.
- Os recordistas mundiais mais jovens.
- A montanha-russa mais alta.
- Os anúncios publicitários mais caros.
- Os maiores acordos de divórcio.
- Os maiores instrumentos musicais.
- A maior onda surfada.
- O anunciante de jornal mais fiel.
- A temporada de teatro mais longa.
- As maiores ilhas.
- Os gols mais rápidos.
- Os divorciados mais idosos.
- O maior número de medalhas olímpicas.
- A ópera mais longa.
- Os carros mais velozes.
- Os maiores submarinos.
- As jogadas de xadrez mais demoradas.
- Os maiores frequentadores de cinema.
- Os jogadores de maior sucesso.
- O carro mais barato do mundo.
- A árvore mais antiga.
- A residência mais cara.
- O nadador mais rápido.
- A correspondência mais longa.



**INÉDITO
NOVOS
RECORDES
NOVAS
FOTOS
EDIÇÃO
TOTALMENTE
ATUALIZADA**

Por apenas
R\$25,00
nas bancas e
livrarias.

**CHEGOU A
EDIÇÃO 95
DO GUINNESS.
O LIVRO MAIS
VENDIDO DO
MUNDO
DEPOIS DA
BÍBLIA.**

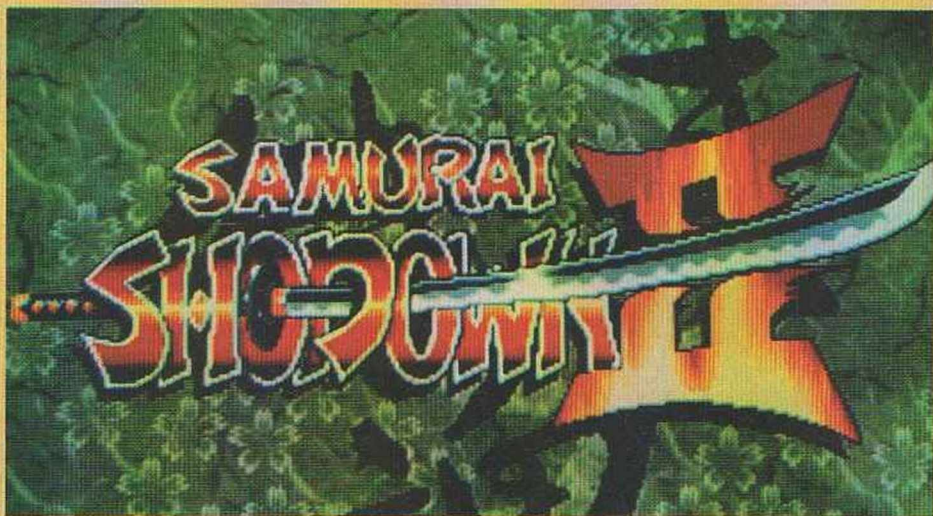
Guinness Book, o Livro dos Recordes. Uma leitura fascinante para todas as idades.
Editado simultaneamente no Brasil e no mundo.

Esquivas são as novidades para um dos melhores jogos de luta do planeta, que chega cercado de mistérios...

EDUARDO MURATA

Chegou a continuação do melhor jogo de luta do planeta: *Shin Samurai Spirits*, como é conhecido pelos mais experientes, ou simplesmente *Samurai Shodown 2*. Qualquer que seja o nome, o game apavora. É o primeiro cart da Neo Geo a ultrapassar os 200 Megabits de memória e o resultado é fantástico: extrema qualidade gráfica de cenários e personagens, milhares de vozes digitalizadas e músicas cantadas, histórias e animações de primeira e, principalmente, incrível jogabilidade. Participam da disputa quatro lutadores novos, totalizando assim 15 guerreiros! Epa, mas não eram 12 guerreiros no game anterior? 12 mais 4 igual a 16... Vendo o jogo, você pode ainda perguntar: "e o Tam Tam?" Calma, explicamos: ele está no game e participa das batalhas. O tal 16º guerreiro é o próprio Tam Tam, agora transformado em macaco por uma maldição. Nesse novo formato, ele ajuda Cham Cham, um dos novos personagens, como seu animal de estimação. Juntos buscam a cura para a terrível maldição. Só para acrescentar um pouco de mistério ao game.

O grande lance deste game - e que o torna diferente de todos os outros - são as esquivas, que são movimentos para desviar de ataques e magias. O esquema funciona basicamente como no jogo *The King of Fighters '94*, no qual os botões A e B acionados simultaneamente deixam o lutador por um momento invulnerável à magias e todos os tipos de ataque. Este novo conceito de movimento diminuiu consideravelmente as famosas apelações, além de criar inúmeras jogadas.... E é por causa desse "spirit" que *Samurai 2* apresenta quatro tipos diferentes de esquiva, cada um com seu respectivo comando. Um show de jogabilidade e técnica. Mas tem mais. Agora você acompanha todos os lances e golpes, incluindo os especiais para todos os lutadores, deste super lançamento. Ippon!



SAMURAI SHODOWN 2

Tipo: Luta / **Fabricante:** SNK
Memória: 202 Megabits / **Fases:** 16 + 1
Jogadores: 2



Tem Secreto, sim!

Depois de MKII, game de luta que se preze tem mesmo que ter lutador secreto! E esse você já até conhece: é o juiz!! Para lutar contra ele, basta vencer três batalhas seguidas sem perder nenhum round, sempre cortando o adversário no final (não precisa ser de Perfect). Não querendo estragar a surpresa, o maldito "só" é mais difícil que a última chefe....

Golpes especiais

Para detonar um golpe especial, fique ligado no medidor de força no canto inferior da tela. Quando ele estiver cheio, automaticamente aparece o comando do golpe especial do respectivo personagem. Se você conseguir acertá-lo, o inimigo perde muita energia e ainda tem a sua espada quebrada. Demais, não?

Mistérios?

Durante a análise, percebemos três lances bastante misteriosos: alguns samurais, como Haohmau e Genjuro, se transformam em bonecos?! Os ninjas Hanzou e Galford, quando estão perdendo, simplesmente desaparecem, fica devendo o comando.... O terceiro e mais intrigante mistério acontece quando você está detonando o adversário: Kim Kap Hwan, do *Fatal Fury*, passa voando pelo fundo do cenário com seu movimento especial!!! Simples animações ou mais segredos? Se alguém conseguir desvendar algum desses mistérios, é só entrar em contato com a VG.

ESQUIVAS (todos os lutadores)

↘ ↘ rapidamente:	cambalhota para frente, fuga de ataques aéreos
↙ ↙ rapidamente:	cambalhota para trás, fuga de ataques aéreos
↓, B + C:	pulo rápido, contra rasteiras e magias terrestres
↓ ↓ rapidamente:	agacha para fugir de magias altas
B + D:	provação



HAOHMARU

Crescent Moon Slash:
→ ↘ ↘ + espada
Cyclone Slash:
↓ ↘ ↘ + espada
Resshin Zan:
→ ↓ ↘ + chute
Sake Attack:
↓ ↘ ↘ + A



CAFFEINE NICOTINE

Spiral Kick (pulo):
↘ ↓ ↘ ↘ + chute
Bakusa Jougeki:
→ ↘ ↘ ↘ ↘ + cajado
Shikigami Reifu Thunder:
↓ ↘ ↘ + cajado
Shikigami Reifu Fire:
↓ ↘ ↘ + chute



UKYO TACHIBANA

Snowfall Slash:
↓ ↘ ↘ + espada
Swallow Swipe (pulo):
↘ ↓ ↘ ↘ + espada
Afterimage Attack:
↓ ↘ ↘ + chute
Snowfall Kick:
↓ ↘ ↘ + chute



JUBEI YAGYU

Sabre Thrash:
espada rapidamente
Tsunami Sabre:
→ ↓ ↘ + espada
Geyser Thrust:
↓ ↘ ↘ + espada
Yagyu Shingantou:
↓ ↘ ↘ + A



KYOSHIRO SENRYO

Whirlwind Fun:
↓ ↘ ↘ + arma
Jumping Lion:
↓ ↘ ↘ + chute
Twirling Flame:
↓ ↘ ↘ + arma
Kabuki Crunch Dance:
→ ↓ ↘ + arma



KIBAGAMI GENJURO

Toha Kouyokujin:
→ ↓ ↘ + espada
Oukazan:
↓ ↘ ↘ + espada
Sanrensatsu
(Kiba, Tsuno, Rin):
↓ ↘ ↘ + espada (3 x)



NEINHALT SIEGER

Blitz Sieger:
→ ↘ ↘ ↘ ↘ + chute
Volcan Weinen:
↓ ↘ ↘ + A rapidamente
Wolf Fangen:
→ ↘ ↘ ↘ ↘, A + B
Tiger Kopf:
↓ ↘ ↘ + C



CHARLOTTE

Power Gradation:
↘ ↓ ↘ + espada
Splash Fountain:
arma rapidamente
Tri-Slash:
→ ↓ ↘ + espada



WAN-FU

New Confucius
Thunder Bombi:
↓ ↘ ↘ + espada
Confucius Slash:
→ ↓ ↘ + espada
Benpatsu Attack:
↓ ↘ ↘, C + D



EARTHQUAKE

Fat Bound (pulo):
↓ + chute
Fat Chainsaw:
arma rapidamente
Fat Press:
↓ ↘ ↘ + arma
Fat Copy:
→ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + A ou B



CHAM CHAM

Boomerang Attack (horiz.):
↓ ↘ ↘ + arma
Boomerang Attack (vert.):
↓ ↘ ↘ + arma
Jumping Scratch:
↓ ↘ ↘ + chute
Moora Pakupaku:
→ ↘ ↘ ↘ ↘ + D



NAKORURU

Annu Mutsube:
↘ ↘ ↘ + espada
Lela Mutsube:
↓ ↘ ↘ + espada
Kamui Ryuse:
↓ ↘ ↘ + espada
Amube Yatoro:
→ ↘ ↘ ↘ ↘ + espada



GALFORD

Plasma Blade:
↓ ↘ ↘ + espada
Rush Dog:
↓ ↘ ↘ + espada
Machine Gun Dog:
↓ ↘ ↘ + C
Replica Dog:
↓ ↘ ↘ + D



GENAN SHIRANUI

Poison Cloud Puff:
↓ ↘ ↘ + arma
Slaughter House Tumble:
→ ↓ ↘ + arma
Gripping:
→ ↘ ↘ ↘ ↘ + arma
Shedding:
B + C + D quando
estiver apanhando



HANZOU HATTORI

New Reppushuriken:
↘ ↘ ↘ + espada
Gragon Fire:
→ ↘ ↘ ↘ + espada
Ninja Teleportation Jig:
→ ↘ ↘ ↘ ↘ + BCD
Kawarime:
B + C + D quando
estiver apanhando

PRESS



NOSTALGIA

Você é como o velho ranzinza Donkey Kong e sente saudades dos velhos jogos? Então embarque nesta onda de nostalgia com as dicas que selecionamos para você.

Pac Man

(Super Nintendo) -

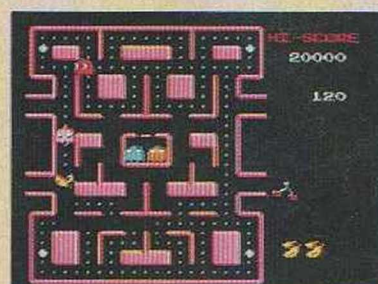
Já para jogar e matar saudades de um dos mais populares games do começo da década de 80, o Pac Man, anote os seguintes passwords:



password para o Pac Man do arcade (1980): PCMNDPW



password para o Time Trial : TRLMDPW



password para Ms. Pac Man arcade (1982): MSPCMND

Pitfall

(Super Nintendo) -

Para achar o Pitfall original, aquele game do Atari de 1982, dentro do cartucho do SNES, é só seguir esta sequência:

neste ponto tem que saltar para a esquerda...



....entre nesta porta depois de cair na plataforma e...



.... vá por este caminho, seguindo as setas.



Pronto. Agora, é só matar a saudade!

Mickey Mania (Mega Drive e Sega CD) Seleção de nível:

Sega CD: Vá para a Options Screen e selecione o Sound Test. Coloque a música em "Continue", FX em "Appear" e "Speech" em "Take That". Vá para a saída e segure o controle para esquerda por cinco segundos. Um som irá confirmar se você teve êxito. Saindo, você escolhe o nível em que quer jogar acionando Start.

Mega Drive: Para conseguir selecionar o nível em que quer começar, primeiro acesse a tela Options do jogo. Depois, selecione o Test Sound e coloque a música no modo "Continue"... Vá para a linha FX e mude para a palavra "Appear". Feito isso, ponha o "Speech" em "Think". Saia do menu de opções e segure o direcional para esquerda por mais ou menos 5 segundos. Se tudo der certo, um som característico vai tocar e a tela de seleção de fases vai aparecer!

MAIS NINTENDO e SNES...

Battletloads

(Nintendo) - No controle 1, quando suas vidas estiverem acabando, aperte para cima e Start duas vezes. Depois é só bater nos inimigos que o sangue e as vidas ficarão cheios.

FIFA Soccer

(SNES) - Para ver a final com a Argentina, é só usar este password: **G65BB521PN+#127**. Para jogar a bola de rosca, deixe o L e R apertados e aperte o botão de chute.

Top-Gear

(SNES) -

2 fase: MOONBATH
3 fase: LEGEND
4 fase: CAR PARK
5 fase: ROAD HOG
6 fase: EMULATOR
7 fase: ANALYSER
Final: HORIZONS

Paulo Eduardo das Neves
São Paulo, SP

Power Athlete (Mega Drive) Passwords -

Nick: D25 TAPO BX7
Gaoluon: WBI SAP8 H4R/
OYY SAPT 85R
Buoh: IY4 SAP8 BJ8
Reayon: 6VA SAPT BH8
Vagnad: BB5 AGP8 BKP
Baraki: V34 SAPT 74P
Warredo: XXI E4T2 82Y/ X354
GWQ EZY

Gerson C. de Almeida
São Paulo, SP

Sonic the Hedgehog 3 (Mega Drive)

Códigos espertos para o Game Geniel

Conservar as argolas quando atacado: AWWA-CA92

Cada argola valendo 8: SCGT-DAYL

Vidas infinitas: AJ3A-CA7A

Super Sonic com apenas duas esmeraldas: SCFT-B2T4

Leonardo Tôres Seabra
Teresina, PI

Rebel Assault (Sega CD)



Passwords:	Normal	Fácil
Asteroid field training:	BOTHAM	BOSSK
Planet Kolaador:	HERGLIC	ENGRET
Star destroyer attack:	LEENI	RALRRA
Tatooine attack:	THRAWN	FRUA
Asteroid chase:	LWYLL	LAFRA
Walker assault:	MAZZIC	DERLIN
Stormtroopers:	JULPA	MOLTOK
Rebel transport:	MORRT	MORAG
Yavin training:	MUFTAK	TANTISS
Tie attack:	RASKAR	OSWAFL
Death Star surface:	JHOFF	KLAATU
Surface cannons:	ITHOR	IRENEZ
Power relays:	UMWAK	LIANNA
Death Star trench:	ORLOK	PAKKA
The Ending:	NKLLON	NORVAL



Dragon's Lair

(3DO)

Vidas infinitas - Tente esse código para vidas infinitas. Ele deve ser digitado na tela de abertura, após a sequência inicial, quando aparecer a mensagem **Press Start To Begin**. Quando o jogo começar, você terá cinco vidas. Até aí, normal. Mas, se você morrer, não se assuste: o marcador continua indicando cinco vidas! Baba, não? Ah, o código: ↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← →

World Cup USA 94

(Master System)

Passwords para o final - B6X* LNPS W247 -VHT K3Q+ MYCG 53K5 J-BT D+GT *GB* YQR3 BZMZ D7YM +W

Marcelo Damasceno Marangon
Juiz de Fora, MG

Rock n' Roll Racing

(Super NES)

Jogue contra o J.B. Slash -

Escolha VS.Mode e selecione 1 ou 2 jogadores.

Depois selecione qualquer nível: Rookie, Veteran ou Warrior.

Quando aparecer o **Select Heroe**, pressione L, R e **Select**.

Vá bem rápido para o lado direito até OLAF aparecer e então aperte **Start**.

Compre qualquer carro e vá para o **Change Planets**.

Aí, pressione L, R e **Select**.

Vá rápido para o lado direito até J.B. Slash aparecer.

Aí é só apertar **Start**.

Fábio Guimarães Nogueira
Rio de Janeiro, RJ

FIFA Soccer

(Sega CD)

Super Códigos - para arrepiar no Fifa Soccer e ser campeão, nada como um super time. É fácil, nem a dupla Parreira - Zagalo vão segurar o seu time! Entre esses códigos na tela de **Options**.

Criar barreiras invisíveis -	CCCBAAAB
Chutes com efeito -	BACBCC
Chutes com "defeito" (crazy ball) -	CABCCBAC
Dream Team -	AABBCCAA
Aumentar a força do time -	BABBBBBBBB
Super goleiro -	AAAAABBBBB
Super ataque -	AAAAABC
Super defesa -	BBBBBCB

Young Merlin

(SNES)

Passwords:

- 2) XBLYBBBBRBLBBB
- 3) B ↓ LX ↓ BBBRBB → YYBB
- 4) → RBR B* ↓ YBLRX → ↑ YBB
- 5) YB → LY ↓ YBYR → ↑ RBB
- 6) ↑ BB ↑ Y ↓ YXRRR → ↑ RBB
- 7) RY → → Y ↓ YRYXX ↑ RXL
- 8) ↓ → → Y ↓ YRYRBYR ↓ B



André J. Dolce Silva
Porto Alegre (RS)

Jungle Book

(Mega Drive)

Códigos de arrepiar - Com esses códigos, você pula fases, enfrenta o inimigo final e muito mais. É fácil: basta pausar o jogo e pressionar os botões listados. Manha!

Encher todas as armas e o tempo -	↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A
Pular para a próxima fase -	BAABBAABABBAABBA
Pular para a fase do Baloo -	BA ← ↑ ↑
Enfrentar o chefe macaco -	→ A ↓ BA ↓
Enfrentar o chefe orangotango -	← ↑ A ← ↑ A
Enfrentar o chefe serpente -	CAABCAA
Enfrentar o chefe final (Khan) -	ACACACACBBBB
Ver o final -	BA ↓ CA → ← A → ↓

HOME COMPUTING

SEÇÃO MULTIMÍDIA DA REVISTA VIDEOGAME



pg
42

HOME

Microsoft Dangerous
Creatures pg 36

PC/MAC Games

Wing Commander III pg 40

UNPLUGGED

Labirinto: Rádio USP
leva RPG ao ar pg 46

KID'S POINT

Language Discovery,
Talking Schoolhouse...
pg 37

PLUGGED

Videogame & Mandic BBS:
consultas on line pg 45

Existe um milhão de tabelas, dados estatísticos e cálculos que se pode levar em conta na hora de decidir onde aplicar sua verba publicitária. Mas nenhum desses métodos consegue medir a relação especial que o consumidor tem com a revista e que, com certeza, tem muita influência na eficiência de um anúncio. Anunciando em revista, mais do que estar falando com o consumidor que pode comprar seu produto,

você vai estar falando com ele

Anúncio de revista trabalha em

através de um meio de onde ele tira opiniões e comportamentos, em que ele se inspira para se vestir, para o qual ele escreve e fala o que sente. Essa

intimidade, essa proximidade com o consumidor, só a revista consegue. Se você também quer que o consumidor tenha tanta intimidade com o seu produto, renda-se: anuncie em revista.

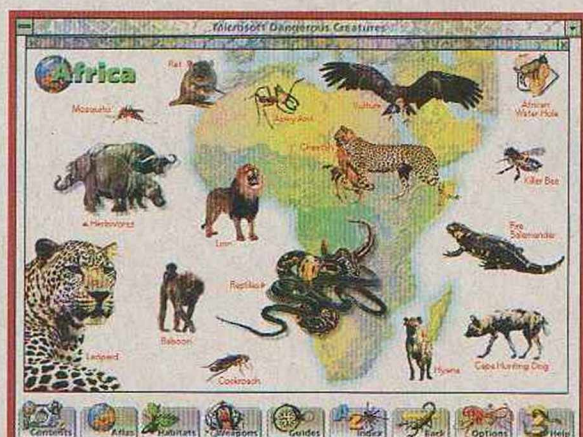
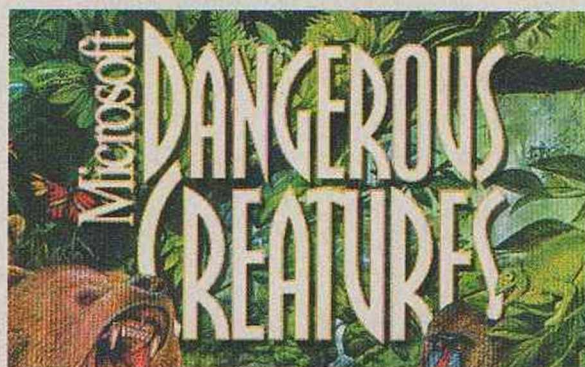
silêncio.

Quem pode comprar revista pode comprar seu produto.

Você sabia que existem cobras capazes de utilizar um sistema infra-vermelho para perceber se há carne viva por perto na hora do ranço? Essas e muitas outras curiosidades podem ser pesquisadas no CD-ROM *Dangerous Creatures*, da linha de produtos Microsoft Home. O CD reúne informações sobre todos os animais e vegetais predadores ou que representem algum perigo a outro homem, animal ou vegetal, incluindo aí fotos, vídeos e um sistema de busca de informações bastante sofisticado.

Assim, encontrar informações sobre cobras, baleias, aranhas, abelhas, elefantes ou qualquer outro animal "perigoso" torna-se uma tarefa bastante divertida. Os animais são divididos em categorias especiais, para facilitar a procura. Você pode localizá-los pelo *Index*, digitando o nome em inglês, ou ainda por região do globo terrestre onde podem ser encontrados - nesse caso, basta clicar na própria figura do animal. Entrando em *Index* e digitando-se *Whale* (baleia, em inglês), imediatamente aparece uma tela com o habitat do animal pesquisado - oceano, no caso do maior mamífero do planeta - e a pesquisa começa.

É justamente aí que o CD começa a mostrar todos os recursos multimídia. Enquanto se navega pelo programa e se con-



Pode-se pesquisar por região do globo terrestre. Escolhendo-se um continente, mais opções aparecem.

sultam as informações, sons característicos de selva, mordidas de animais vorazes e outros sons característicos rodam, criando um clima bastante emocionante. Durante a pesquisa, o software é ambientado por sons característicos do animal pesquisado. Também é possível assistir a vídeos e ver fotos de quase todos os animais do CD.



Escolhido o animal, pode-se pesquisar vida e hábitos. O ícone filme apresenta um vídeo.

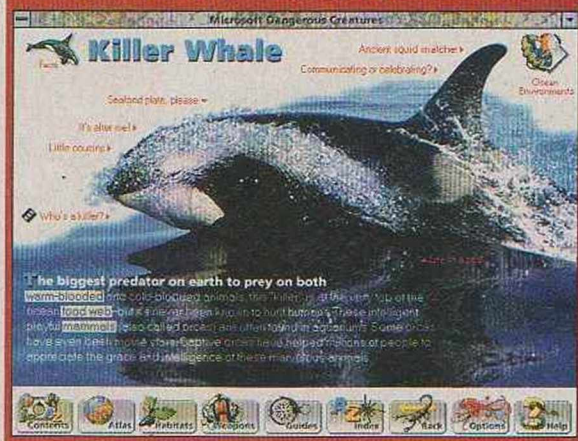
Fabricante: Microsoft / Distribuidor no Brasil: Microsoft
Configuração mínima: PC-AT 386, 4 MB RAM, adaptador gráfico VGA 256 cores, kit multimídia MPC1
Apresentação: 1 CD ROM

Outro modo de procura bastante interessante são os *Guided Tours*, ou excursões com guia. Como o próprio nome diz, um guia ajuda o usuário a procurar informações sobre diversos tópicos curiosos, tais como o falso mito sobre as baleias assassinas, em alusão à baleia orca, que de assassina não tem nada. Nas excursões, todos os textos são narrados de um modo bastante claro pelo guia, ideal para quem não conhece a língua inglesa a fundo.

Dangerous Creatures também conta com jogos e brincadeiras interativas, com o intuito de educar o usuário sobre os animais pesquisados, tornando o CD-ROM mais divertido e ao mesmo tempo didático. E, para os que gostam de imagens, há ainda um recurso interessante: todas as fotos podem ser transformadas em *wallpaper* (tela de fundo) para o Windows. O mecanismo para utilizar este recurso é fácil de ser usado e está no item "Options" na barra de ajuda.

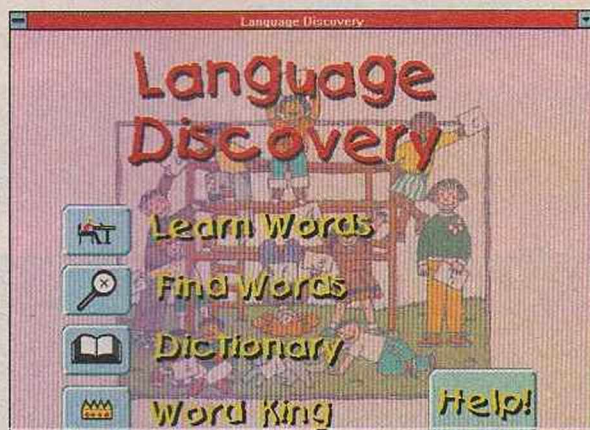


Também é possível escolher um guia e aprender muito sobre vários animais, como a baleia orca.

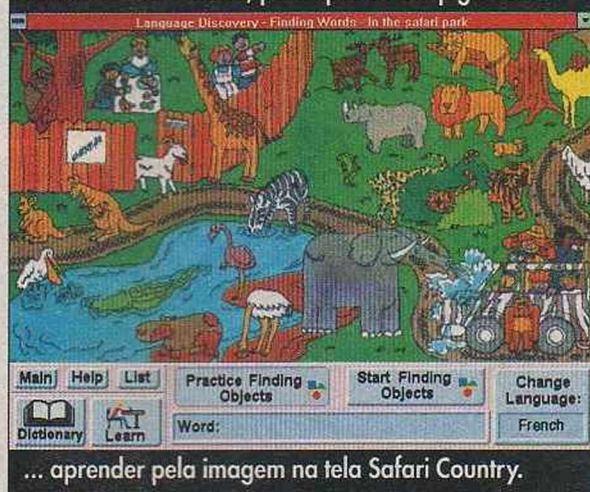


Esta aula é brincadeira!

Três novidades multimídia tornam mais divertido aprender línguas e matemática



Language Discovery: pode-se pesquisar palavras, consultar o dicionário, participar de um jogo ou...



... aprender pela imagem na tela Safari Country.



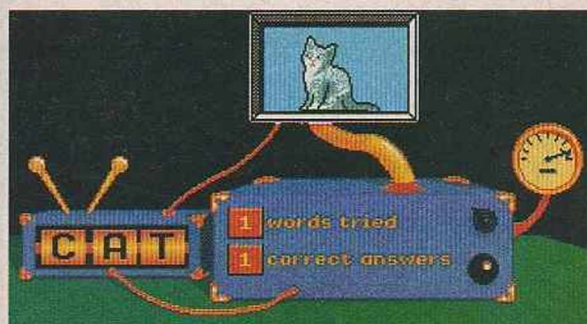
The Tale of Peter Rabbit: basta clicar "alto-falantes" para ouvir a narração

A criança é alvo para três lançamentos de CDs multimídia: *Language Discovery* (Applied Optical Media), *The Tale of Peter Rabbit - Kids Can Read* (Discis) e *Talking Schoolhouse* (New Media Schoolhouse), todos de fácil manuseio. O mais interes-

sante deles, e talvez o mais acessível, é *Language Discovery*. Com este CD ROM, é possível aprender inglês, francês, alemão ou espanhol através das imagens apresentadas na tela, detalhe que vai facilitar muito a vida dos alunos brasileiros. E o teste do que foi aprendido é feito em forma de jogo - nada melhor do que isso para atrair a criança ao estudo. Além do game em que cada imagem tem que ser associada à palavra correta, existem também um dicionário, um *Learn Words* (quando a imagem é

clificada, aparece o nome correspondente a ela) e um quadro, em que todas essas imagens estão dispostas. Aprender inglês é também o objetivo de *The Tale of Peter Rabbit*, onde a criança pode escutar e ler a história, além de possibilitar uma certa interatividade. Já *Talking Schoolhouse* dá destaque principalmente à matemática e à ortografia inglesa. O aluno vai poder aprender a contar com desenhos de peixes, somar e subtrair com diversas imagens, descobrir como ver as horas em um relógio analógico e formar palavras através de um teste divertido. Tudo muito colorido e ilustrado, o necessário para prender a atenção da garotada enquanto ela vai descobrindo novas lições.

Os três títulos exigem um Multimedia PC (MPC1). *Talking Schoolhouse* (R\$ 77) roda em DOS, enquanto que *Language Discovery* (R\$ 71) e *Kids Can Read* (R\$ 39) rodam em Windows 3.1. O telefone da Planet Media é (011) 282-7899. ■



Talking Schoolhouse oferece muitas opções, entre elas uma máquina de palavras: deve-se acertar a primeira letra da palavra cuja imagem é mostrada.



Outra brincadeira legal em Talking Schoolhouse ensina a ver horas em um relógio analógico.

Wing Commander III

THE HEART OF TIGER

Luiz Carlos Mazzaferro Jr.

MARAVILHOSO! É a palavra certa para designar o novo game da Origin, Wing Commander III - The Heart of Tiger. Sem muito alarde, a produtora americana anunciou o lançamento para o Natal, mas adiou. Não tem problema. Como sempre, VG traz, com exclusividade, as primeiras imagens deste game que promete ser uma das sensações deste ano. WC3 é ótimo em todos os sentidos, e justifica o fato de ser gravado em 2 CDs! Para começar, os atores que interpretam as personagens são abençoados por Hollywood, o que elevou o custo da produção do game para "apenas" 3 milhões de dólares. No "cast", aparecem estrelas como Mark Hamill, Malcolm McDowell e Tim Curry, atores de primeiro time.

Mas vamos ao game. A batalha contra o império Kilrathi, que cobiça a dominação do Universo, já é de longa data. Desde Wing Commander I, lançado no início dos anos 90, a história é a mesma: acabar com os chatos tigrinhos dominadores. Sem muito para contar em termos de história, WC3 sempre ganhou os jogadores pela sua ação incessável, bem parecida com o estilo de X-Wing e Tie Fighter, ambos da LucasArts. Nesta terceira versão, entretanto, temos muitas novidades. Os fatos que ocorrem entre as batalhas do jogo têm grande

importância e são todos narrados por atores de verdade (WC2, em disquetes, já dispunha desta opção, através do *Speech Pack*, que acrescentava vozes à ação). Outro lance legal é que você pode tomar decisões, interagindo com a história e mudando o rumo dos acontecimentos. WC3 é quase um adventure, mas com muita ação!

Também o modo de jogar mudou sensivelmente. Agora se conta com menos controles, possibilitando uma maior interação com a ação do jogo. No entanto, as maiores novidades ficaram por conta das variadas visões de câmera que foram incluídas no game. Através das teclas de função (F1, F2...), é possível mudar sua visão para a traseira da nave, para uma câmera que pode ser controlada com as setas direcionais e uma visão de míssil, que é acionada quando você usa o mesmo. As armas para as batalhas são compostas basicamente de mísseis e lasers. O sistema de mira é complicado, tomando grande parte do tempo em uma perseguição ao inimigo, sendo que não há uma mira completamente automática. Para os experientes, melhor: as perseguições ganham muito em emoção. Para os jogadores iniciantes, a novidade não é animadora. Mas vale a pena o esforço para se aprender a dominar o game: a ação é simplesmente incrível.

Fabricante: Origin / Distribuidor no Brasil: Não há
Configuração mínima: 486 SX, 8 MB RAM, VGA 256 cores (placa VESA SVGA recomendada), Kit multimedia MPC2 (CD-ROM de dupla velocidade e placa de som padrão Sound Blaster (SB 16 recomendada).

Apresentação: 2 CD ROM



Mark Hamill e outros atores "de peso" fazem de WC3 um dos mais belos simuladores.



As teclas de função alternam os pontos de vista.



Busca e caça de um inimigo, agora "na raça"!



atendimento ao leitor

**0800
130
633**

video news

audio news

video game

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 Sega CDX
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  DYNAMACOM

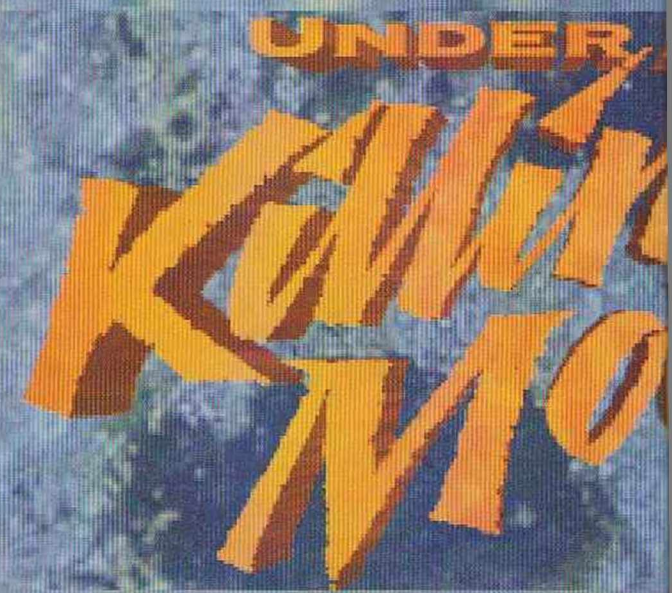
Com muitas cenas de vídeo, animações incríveis e Under a Killing Moon ainda conta com a estrela M

Luiz Carlos Mazzaferro Jr.

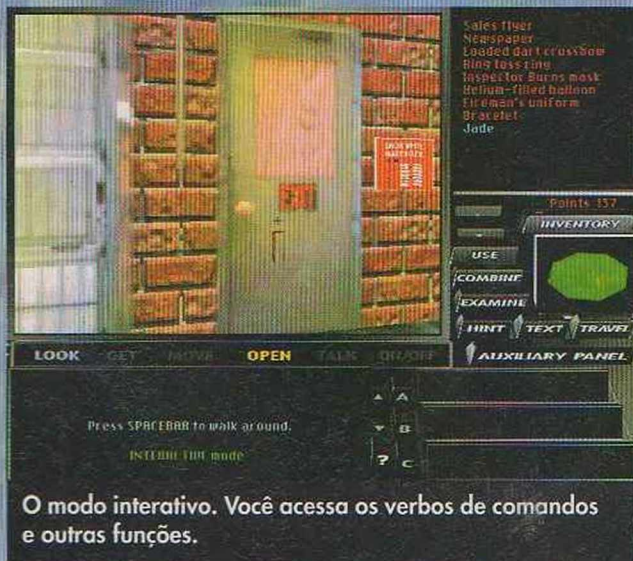
Um show de vídeo, interatividade e animação em 3D. Assim é *Under a Killing Moon*, da softhouse Access, que ainda mistura a tudo isso uma boa dose do mais puro adventure. Valeu a pena esperar tanto pelo game. O resultado do trabalho da Access foi a conciliação perfeita de uma história digna de um livro, interpretada por atores de Hollywood e com uma música de primeira linha. Ocupando 4 CDs (isso mesmo!), UKM arrasa qualquer lançamento que se gabava pelo tamanho da mídia...

Para criar *Under a Killing Moon*, a Access não economizou recursos. Além da participação de atores de primeiro filme, como as

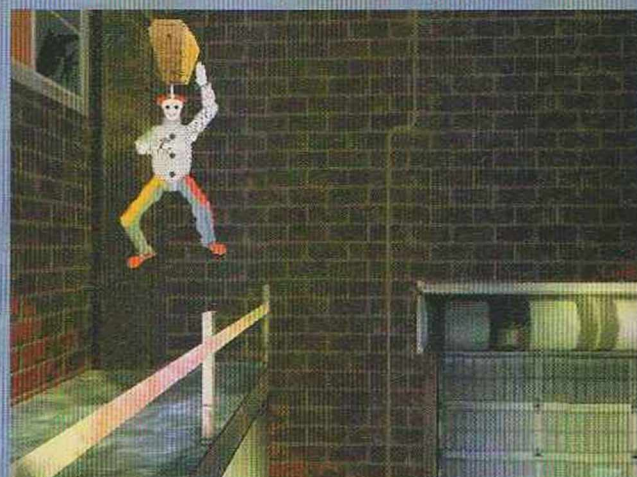
estrelas Margot Kidder, Brian Keith e Russel Means, o game traz a voz de James Earl Jones, astro de *Um Príncipe em Nova York*. Como se isso não bastasse, foram ainda contratados roteiristas experientados para a elaboração da história. Isso tornou o game inovador e muito bem acabado. Tudo acontece após a Terceira Guerra mundial, quando a Terra foi devastada pela radiação de bombas nucleares. A radiação gerou seres mutantes, que começaram a ser discriminados pelos humanos normais. O preconceito chegou a tal ponto que agora os humanos querem acabar com os mutantes. Ai é que você entra na história no papel de Tex Murphy, um detetive



Tex Murphy, o herói, na janela de seu escritório. A aventura começa...



O modo interativo. Você acessa os verbos de comandos e outras funções.



No primeiro dia, uma dica é montar um boneco para distrair seu inimigo.

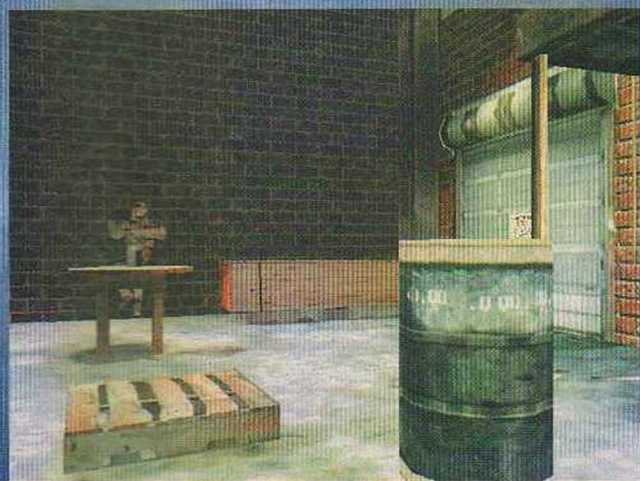


O ator Russel Means. Conversa de bandidos em um dos muitos

rama muito bem montada,
got Kidder, de Superman.



A riqueza de detalhes impressiona.
Todos os objetos foram modelados
em três dimensões



Outro ponto de vista do armazém onde você
monta o boneco.



os que apresentam a história.

humano e trapalhão que se propõe
a "salvar" os mutantes.

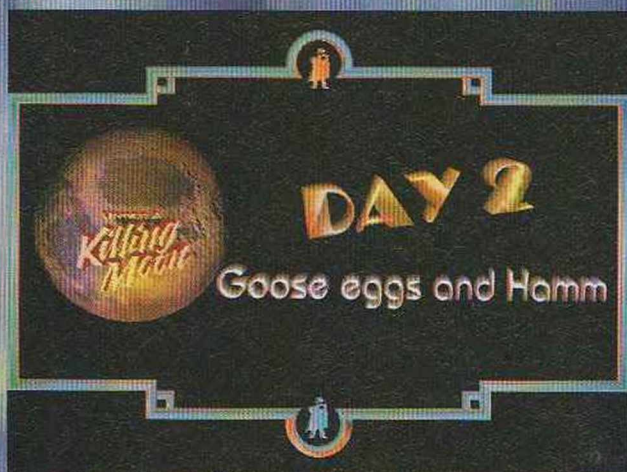
A maior parte da ação em *Under a Killing Moon* acontece nos dois modos de jogo que devem ser usados em conjunto: o "Movement", que é em primeira pessoa (visão do detetive) e o "Interativo". No primeiro você pode se movimentar pelos cômodos de uma quarto ou uma sala, ou ainda fora do escritório, em cenas externas cinematográficas. Este modo de jogo se assemelha muito com o do game DOOM, só que em UKM as imagens são em SVGA e os objetos são mais bem-feitos e realistas.

É possível, por exemplo, se aproximar de objetos e paredes em qualquer ângulo que você quiser. Pode-se chegar bem perto ou dar voltas para ver o objeto de qualquer lado, em qualquer posição. Para examinar uma cadeira em seu escritório, basta se aproximar dela andando. Isso só é possível porque todos os objetos nas cenas do jogo estão em três dimensões, isto é, em um espaço "real" criado pelo computador. É incrível, como se você realmente estivesse dentro de um ambiente. Já no modo "Interativo", você pode ver, usar, mexer conversar com objetos e pessoas em uma cena. As opções de ações

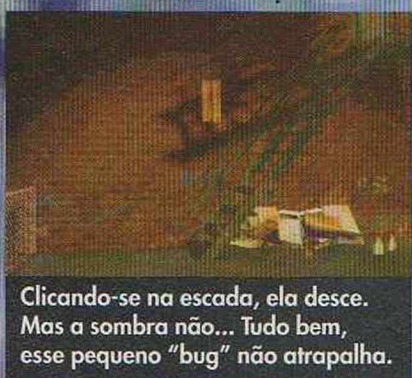
existentes para cada objeto são mostradas em uma espécie de barra-visor. Neste modo é que UKM parece um adventure comum, como Indiana Jones e Monkey Island, só que quem focaliza a cena é você... Ela não vem pré-determinada como nestes games.

A má interpretação dos personagens em jogos de CD-ROM já estava se tornando comum, principalmente devido à qualidade ruim dos vídeos no PC. *Under a Killing Moon* acabou com isso. Além da participação de ótimos atores e de cenas dirigidas como se tudo fosse um grande filme interativo, o game conta com a participação especial de Margot Kidder, que fez a namorada do super-homem nos filmes Superman. Ela só aparece no final, mas dá um show de interpretação (exagero?). Um fato curioso é que o próprio Tex Murphy, o personagem principal, também dirige as cenas do game. Com certeza, é por isso que as cenas de vídeo são tão bem cuidadas.

Os efeitos sonoros de UKM são impressionantes: todos digitalizados! As músicas são em estéreo e gravadas em 16 bits, chegando quase à qualidade de CD. Não é preciso ter uma placa de som do porte da Roland para que o jogo mostre seu potencial; a Sound Blaster 16



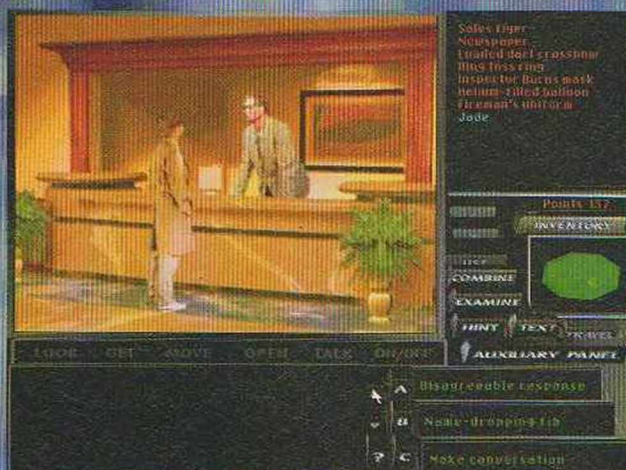
dá conta do recado direitinho. Para os mais exigentes, no entanto, há recursos: o game suporta placas pesadas, como as Roland Sound Canvas e RAP-10, qualquer placa com o formato General MIDI, além das placas da Turtle Beach. Para jogar *Under a Killing Moon* direito, não pense em menos do que um 486 SX com 8 megabytes de RAM e placa de vídeo padrão VESA, de preferência com barramento Local Bus, para maior performance. Caso você esteja querendo jogar UKM em seu poder máximo, mostrando todos os recursos do jogo (animações em 640x480 pixels, qualidade SVGA e muitos quadros por segundo), não pense em menos do que um Pentium 90 Mhz, equipado com 16 megabytes de RAM e placa de vídeo "Aceleradora de Windows". Essa, aliás, é a configuração ideal para o game. Mas não indispensável. A turma do 486 SX pode ficar à vontade que o game rola direitinho!



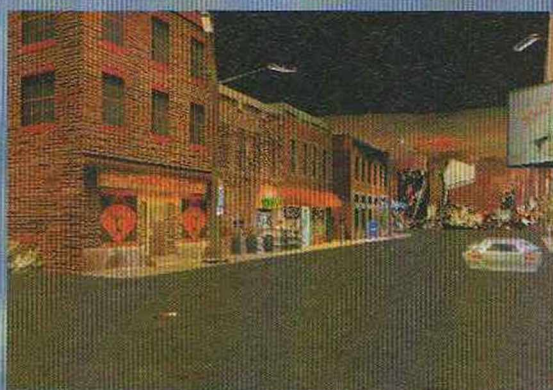
Clicando-se na escada, ela desce. Mas a sombra não... Tudo bem, esse pequeno "bug" não atrapalha.



No escritório do Chefe de Polícia, mais informações. Não deixe de ir lá.

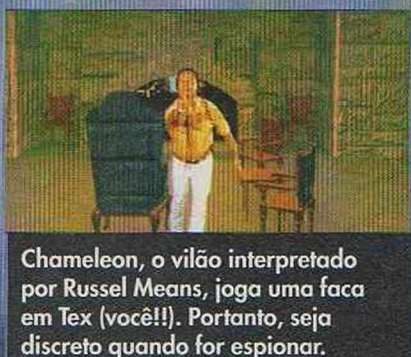


Para entrar no hotel, só disfarçado de Inspector Burns. Use também a voz com o gás hélio que você pegou na bexiga dentro da loja de brinquedos.



A visão da rua principal, onde acontece a maior parte da ação. É possível andar por ela, como em uma rua de verdade!

Esse cara tem informações importantes. Dê um doce a ele que ele solta a língua!



Chameleon, o vilão interpretado por Russel Means, joga uma faca em Tex (você!). Portanto, seja discreto quando for espionar.



Perto do final, a apoteose com Margot Kidder. Mas cuidado, seja delicado e desconfie do drink que ela te oferece.

Produtora: Access / Distribuidor no Brasil: Brasoft
Configuração mínima: 486 SX, (DX2 66 recomendado), 8 MB RAM (16 recomendados) e Kit multimídia MPC1 (MPC2 recomendado).
Suporta sons nos formatos General MIDI, Roland Sound Canvas
Apresentação: 4 CDs!!!

MANDIC BBS

PROFISSIONAL



INTERNET E USENET

(uso acadêmico)

JOGOS

ANTI-VÍRUS

COMPRAS ON LINE

ACESSO 0-800

(para distâncias
acima de 300 km)

28.000 B P S

10,5 G b



MULTIMÍDIA

agora com o apoio de

**Videogame &
Home Computing**

consultas a reportagens

demos de jogos

imagens de lançamentos em
multimídia

canal de comunicação
com a redação



**MANDIC
É MUITO
MAIS BBS
(011)816 3911**

I N T E R N E T :
info%mandic@ibase.org.br

VIDEOGAME ONLINE

Acordo entre Mandic BBS e VideoGame traz informação e novidades via modem

 emos de Jogos, informações sobre os últimos lançamentos em Hardware & Software em multimídia e ainda um canal de comunicação com a redação são alguns dos serviços que o usuário do Mandic BBS passa a ter acesso a partir de janeiro. E o melhor: para quem já é assinante do BBS, o serviço é gratuito. Para conferir também os muitos outros serviços oferecidos pelo Mandic BBS, basta consultar, na sua VG, seção "Plugged", todas as novidades.

Para quem não conhece, BBS é a abreviação de *Bulletin Board Service*, ou, em português, serviço de quadro de aviso. Trata-se de um verdadeiro centro eletrônico de dados, que coloca usuários de computadores que tenham um modem (aparelho que faz a conexão do computador à linha telefônica) em contato com uma verdadeira central de arquivos e programas. O sistema possibilita também a comunicação *on-line* entre usuários que estejam simultaneamente acessando o serviço e ainda permite que sejam deixadas mensagens para qualquer usuário, através do sistema de caixa postal.

No caso do Mandic BBS, a estrutura é dividida por Conferências. São mais de 100, sendo que cada uma trata de um assunto específico, e possui arquivos e programas relativos ao assunto. Ao entrar na rede, o usuário escolhe uma con-

ferência e pode consultar boletins informativos, examinar sua caixa postal (verificar se há mensagens para ele), deixar mensagens para qualquer usuário ou ainda retirar arquivos ou programas. E, para isso, basta ligar o computador, acionar o programa de comunicação e discar o número do Mandic BBS: 816 3911. Se o

usuário estiver ligando pela primeira vez, logo aparece uma tela dando a opção para se assinar o serviço. De qualquer maneira, pode-se passear um pouco pelo sistema para conhecê-lo melhor antes de se decidir pela assinatura.

Com o acordo VG - Mandic, o usuário tem pleno acesso à revista atra-



Tela de abertura do BBS Mandic, agora contando com os serviços Videogame & Home Computing.

vés da Conferência Multimídia, que passa a ter o apoio da VG na sua estruturação. E poderá retirar arquivos com reportagens publicadas na Revista Videogame, consultar boletins sobre lançamentos em Hardware e Software multimídia, tanto para computadores como para os novos sistemas de vídeo interativo (Sony Playstation, 3DO, Sega CD, entre outros), retirar imagens com os últimos lançamentos em jogos e o melhor: retirar demos de jogos e programas multimídia quantíssimos. Outro recurso interessante é que, através do sistema de comunicação por caixa postal, os usuários podem deixar mensagens para a redação, além de muitos outros serviços. Para conferir, é só acessar o Mandic BBS e digitar GO MULTIMÍDIA. ♦

R Á D I O PRODUTORES E GUERREIROS

Peripécias dos alucinados comandantes do *Labirinto*, o programa de RPG da Rádio USP

LUANA
PAVANI

Os caras não param de viajar um segundo! Tudo é motivo para inventar uma nova história, pensar nas músicas de fundo e já começar a bolar os efeitos sonoros e vozes dos personagens. Esse é o ritmo de trabalho do pessoal que faz o programa de RPG da Rádio USP FM, de São Paulo, SP: risadas de cinco em cinco segundos e muita, mas muita imaginação. Não é à toa que o programa, que vai ao ar de sábado e domingo, das 12h às 13h, nos 93,7 Mhz, chama-se *Labirinto* - Prisioneiros da Imaginação.

Desde o dia 2 de julho de 94, sete estudantes "alucinados" da USP se reúnem para inventar, produzir e narrar as histórias de RPG. Mas o que tem um programa de rádio a ver com aqueles RPGs de livro ou tabuleiro? Como explica Fabiano Onça, um dos produtores do programa, RPG é muito mais simples do que se imagina. A estrutura básica é composta pela história e os jogadores. Entre eles é preciso haver um líder, o mestre, que para não ser tão autoritário assim na decisão do que os jogadores podem ou não fazer, usa dados. No rádio, é a mesma coisa, exceto pelos dados. O pessoal do *Labirinto* dá o universo do jogo, enquanto os jogadores, ou seja os ouvintes, escolhem o rumo da história por telefone.

Geralmente, as 120 pessoas que ligam durante o final de semana têm entre 15 e 19 anos, são homens e estudantes universitários. O dia em que o *Labirinto* recebe mais ligações é no domingo, principalmente quando chove. Ai é que ninguém sai de casa mesmo, e aproveita para ouvir o programa. "Já chegamos a atender 93 jogadores num domingo chuvoso", diz Ru-

pak Patitunda (leia-se "Rupok"), um inglês de ascendência indiana, naturalizado brasileiro.

Essa mistura de países e raças é o ingrediente principal das histórias que eles contam, acrescentando-se uma pitada de magia, misticismo, sarcasmo, aventura e humor. Tudo isso num esquema parecido com as antigas rádio-novelas. Quem produz a trilha sonora é o próprio Rupak, com base em arquivos da Rádio e da Fonoteca da USP, além de uma coleção particular de trilhas de cinema, com 60 discos. Antes disso, os outros "Prisioneiros da Imaginação" se revezam na criação do argumento, que leva cerca de 10 horas para ficar pronto.

Aventura clandestina

Mais demorado ainda foi o primeiro texto que eles fizeram: levou 4 meses, incluindo o projeto final do programa. Porém, como Rupak, Rafael, Maurício, André, Ricardo (o mais novo integrante), Fabiano e seu irmão Luciano (veja box) não tinham ainda um horário reservado para usar o estúdio, eles chegavam mais cedo do que todos os trabalhadores da Rádio USP. Só as-

Olha quem está falando

NOME	IDADE	CURSO	CODINOME
Maurício Gibrin	20	jornalismo	Malone, o Mala
Rupak Patitunda	20	publicidade	Hakeen
Rafael G. Sanchez	20	jornalismo	Arcano 9
Luciano Onça	17	cursoinho	Neanderthal
Fabiano Onça	20	jornalismo	Hugh D' Morville
André Hanada	21	publicidade	Mestre Hanada
Ricardo Christie	20	cinema	O Cavaleiro Negro



A galera do *Labirinto*, da esq. para a dir.: Rafael, Luciano, André, Maurício (sentado, com o disco) e Fabiano

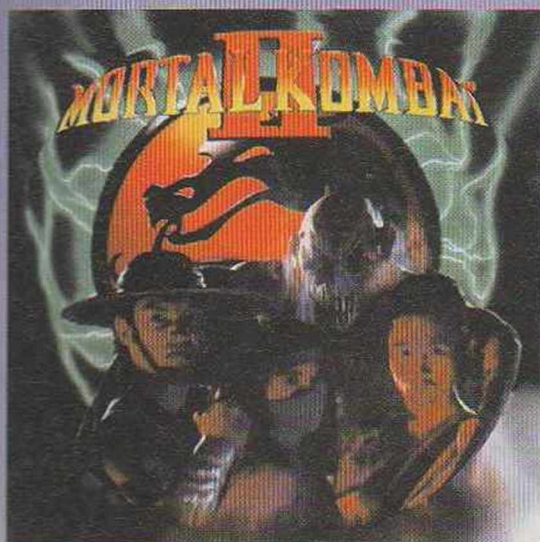
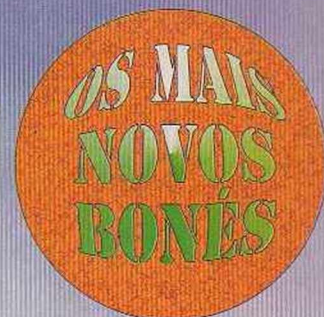
sim conseguiram iniciar as gravações. "Era meio clandestino, por isso demorou", diz Rafael Sanchez. Os outros rapazes completaram dizendo que de tanto repetirem o texto, procurando não esquecer as falas, gaguejar ou perder a entrada dos efeitos sonoros, decoraram tudo. Instantaneamente, os caras começaram a declamar o texto. Isso porque já faz seis meses que essa história foi ao ar. É mole?

A própria história do programa é cheia de personagens, habilidades, destreza (agilidade) e conta com o fator sorte, como um RPG. O primeiro capítulo foi um trabalho com meninos de rua, dirigido pela Pastoral do Menor de São Paulo, a partir do livro *Toons*, com personagens de desenhos animados famosos. Nessa hora, a conversa mudou de tom. Eles pararam de tirar barato um do outro para lembrar da tristeza e revolta dos garotos que tinham de cheirar esmalte para enganar a fome. Por outro lado, os sete também aprenderam muito. "Foi uma grande experiência. Vimos que o RPG não é assim tão elitista, qualquer pessoa pode jogar, é só ter imaginação", analisa Fabiano.

Depois da Praça da Sé e da Estação da Luz, o cenário da história passa a ser uma sala de aula, com o personagem Maurício Gibrin. Ele apresentou como projeto de Rádio e TV, uma disciplina do curso de Jornalismo, um programa de rádio sobre RPG, com entrevistas, gravações de jogos em grupo e outras reportagens. A professora adorou o trabalho, e deu um monte de idéias.

Maurício contou aos amigos que, empolgados, logo partiram para a formulação de um projeto, que seria depois apresentado nas principais rádios FM de São Paulo. Eles rodaram por quase todas, até que a Rádio USP abriu vaga para repórter. Lá se foi nosso colega Rafael, apostar em seu futuro como jornalista. Na hora da entrevista com a diretora da rádio, Lígia Trigo, ele uniu o útil ao agradável. Começou a falar do projeto *Labirinto*, imaginando que isso não iria dar em nada. Errou! Apesar de não ter ganhado a vaga de repórter, recebeu um "sim" ao *Labirinto*. Depois do susto com a responsabilidade, os rapazes relaxaram. E agora, fazem de tudo para que os ouvintes fiquem tensos até o final da história... X

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



OS MAIS SENSACIONAIS
JOGOS DA TECTON

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, 896 - F: (011) 441-4192

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

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 345 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

TECTON

SUPER PROSYSTEM 16

COMPETITION

- JOYSTICKS SUPER PRO 16
- EJECT FUNCTION
- DIGITAL STEREO SOUND
- SUPER NINTENDO* /
SUPER FAMICOM*
COMPATIBLE CARTRIDGES

HIGH RESOLUTION
16 BITS



EM
BREVE NAS
LOJAS

Chips do Brasil