

VIDEO GAME

N E W S

X-MEN - CHILDREN OF ATOM

DEBULHADÍSSIMO

Todos os golpes
Todos os especiais
Como vencer os chefes

GRÁTIS
SUPER POSTER
DOS X-MEN!

APENAS
R\$ 4,50

E mais 7 games detonados:

COSMIC CARNAGE (MEGA 32X)

THE NEED FOR SPEED (3DO)

WOLVERINE E ECCO II (MEGA)

MEGA MAN X2, NOSFERATU E DEMON'S CREST (SNES)

S
SIGLA
EDITORA

CES '95

Nosso editor foi à maior
feira de games dos EUA

- **A revolução 32 bits**
- **Novos consoles SEGA, Nintendo e 3DO**

GANHE

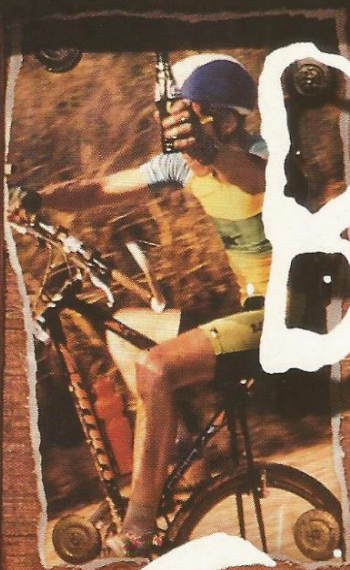
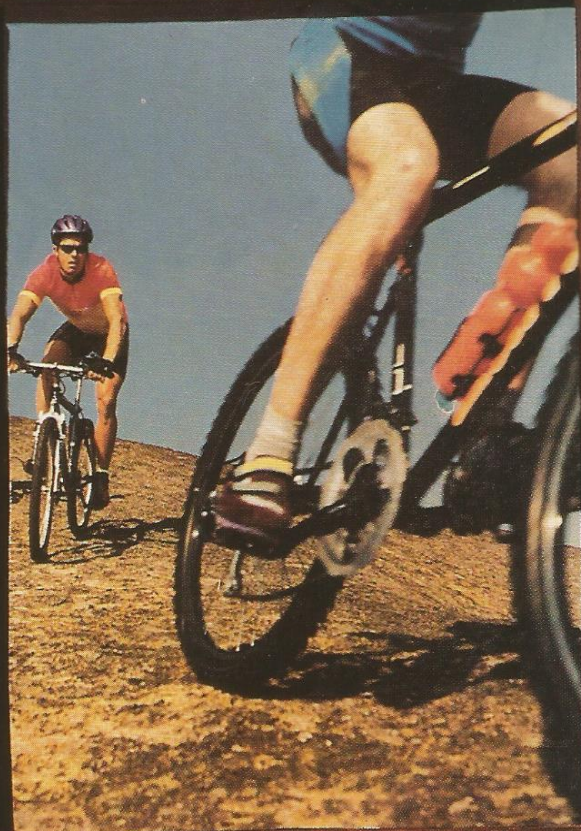
MAIS UMA EDIÇÃO DE
HOME COMPUTING

AGORA SUPLEMENTO!

Treinão animal.
Um single track cheio
de curvas, umas trilhaças
bem fechadas, o papo
tava muito úmido lá.

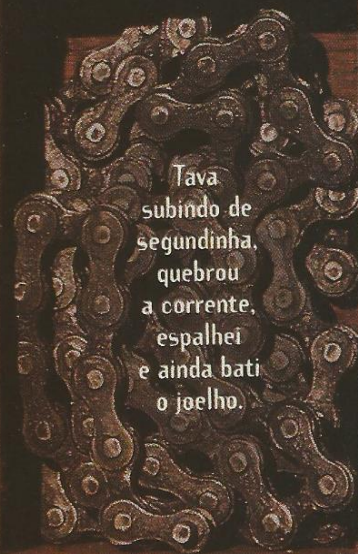


Aí veio o
downhill,
despenquei,
espaneí o
pedivela,
beirou os
oitentinha
— e cheio
de drops.
Levei até
uma vaca:
tô todo
ralado.

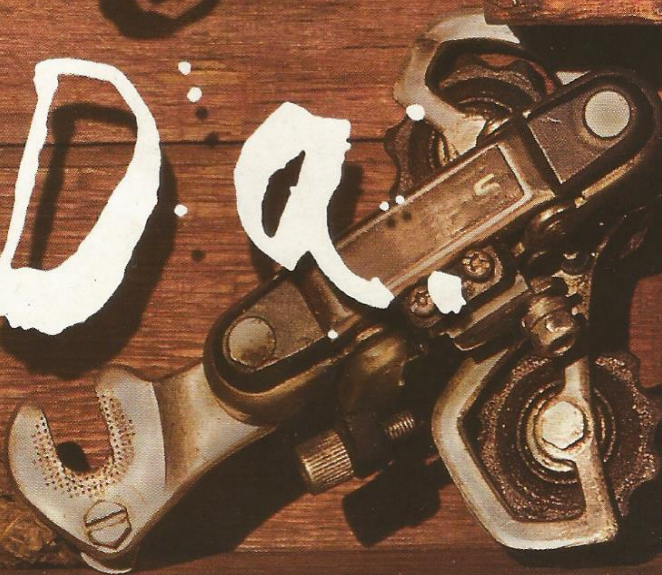


Bike é Soda

Tava
subindo de
segundinha,
quebrou
a corrente,
espalhei
e ainda bati
o joelho.



O uphill
tava soda,
maior ângulo,
tava subindo
de prima.



Glossário

Beirar os oitentina: a velocidade do downhill chega a 80 km/h.

Downhill: descida acentuada.

Drops: pequenos saltos. **Espalhar:** levar um tombão. **Espanar o pedivela:** pedalar em falso. A bike está tão rápida que não dá para acompanhar a velocidade.

Papo úmido: local molhado e com um pouco de lama numa mata fechada. **Pedivela:** coroa e pedal.

Rapid fire: alavanca de mudanças de marcha. **Sede:** é Soda. **Single track:** circuito com pequenas subidas e descidas numa trilha.

Subir de prima: subida muito forte que exige a primeira marcha. **Uphill:** subida de montanha. **Vaca:** tombo forte. **Voão:** salto muito alto.



Radical contRa a sEde.



Já estourei a roda num voão, já explodi o rapid fire no uphill, já estourei os dois pneus no downhill. Tá pensando o quê? É soda.

VIDEOGAME

REDAÇÃO

Editor Chefe Mário Fittipaldi

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Carlos Sandano
Luana Pavani Bertaco (Redação)
Eduardo Murata
Mateus de Andrade Silva
Rodrigo Segati

Fotógrafos Daumer de Giuli
Studio Norberto Marques

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

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

Representante Ana Lúcia O. S. Favoretto
Ribeirão Preto Tel.: (016) 635-8175

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento (0800) 130633
ao Assinante

VIDEOGAME, com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

Jornalistas responsáveis:

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

Impressão: CLY

ANER

a í , g a l e r a !

VideoGame este mês arrebatou. Além do novo visual, agora conta com mais páginas, repletas de games, estratégias, dicas e muitas, muitas novidades. Tem jogo que não acaba mais, tem novidades em consoles e tem até cobertura internacional. É isso mesmo: VG Foi até Las Vegas, nos EUA, cobrir a maior feira de games da América, a Winter Consumer Electronics Show.

E acompanhou de perto a revolução dos 32 bits. A Sega, por exemplo, lança dois sistemas até o final do ano; a Atari lança o leitor de CD-ROM para o Jaguar, o 3DO ataca com força total; até a Nintendo se rendeu e, enquanto o seu Ultra 64 não chega às lojas, apresenta um super console de 32 bits que incorpora gráficos tridimensionais e conceitos de realidade virtual. Tudo isso você acompanha na sua VideoGame.

Claro, para tanta coisa, a revista tinha de crescer. Por isso, a seção Home Computig agora é suplemento. São 16 páginas com tudo o que há de melhor em multimídia e games para PCs e Macs. E A VideoGame cresceu mais quatro páginas, chegando ao total de 60. Todinhas repletas de videogame. Os games estão separados por sistemas de 16, 32 e 8 bits. Em 32 bits, destaque para Virtua Fighter, do Sega Saturn (damos todos os golpes), e também para Ridge Racer, do novíssimo Playstation da Sony. A seção de 16 bits, com Super NES, Mega e Sega CD, agora conta com mais estratégias e mais dicas. E ainda sobrou espaço para os 8 bits. É isso aí, Master e Nintendo estão de volta!

Mas o game que mais impressionou a galera aqui da redação foi mesmo X-Men - Children of Atom, da Capcom, para arcades. Na sua melhor formação, o game é pancadaria pura, com muita jogabilidade. Tanto que foi o escolhido para o poster gigante que acompanha esta edição. A reportagem completa, com todos os X-Abilities e golpes especiais, você acompanha nesta mesma edição.

Agora, só falta você nos dizer o que achou. Escreva, critique, sugira... Ponha a boca no trombone. Afinal, só com a participação dos leitores é que conseguiremos, cada vez mais, fazer uma VideoGame melhor.

M Á R I O F I T T I P A L D I

BITS

6 WINTER CONSUMER ELECTRONICS SHOW
12 STREET FIGHTER II MOVIE
NEO GEO CHEGA AO BRASIL

SUPER NINTENDO

14 MEGA MAN X2
18 NOSFERATU
20 DEMON'S CREST

SEGA CD

24 CADILLACS & DINOSAURS

MEGA DRIVE

25 ECCO 2: TIDES OF TIME
36 WOLVERINE

PLAYSTATION

40 RIDGE RACER

3DO

42 THE NEED FOR SPEED

SATURN

44 VIRTUA FIGHTER

MEGA 32X

46 COSMIC CARNAGE

ARCADE

48 X-MEN: CHILDREN OF ATOM

MASTER SYSTEM

52 DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

NINTENDO

54 ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

VG TIPS

55 O SEGUNDO FINAL DE BEAVIS & BUT-HEAD (MEGA),
99 VIDAS EM DONKEY KONG COUNTRY (SNES) E
MUITAS DICAS!

REVISTIM!

27 CAMPEONATOS DE VIDEOGAME
29 ROLOS & TROCAS
31 CLUBES
32 CARTAS
33 GAME RADICAL
34 GALERIA DOS FERAS



NINTENDO

Virtual Boy

Duas cores e três dimensões

Uma das sensações da Nintendo em Las Vegas foi a apresentação do protótipo do console Virtual Boy, que utiliza uma tecnologia no mínimo curiosa para produzir gráficos totalmente tridimensionais em tons de vermelho sobre fundo preto. O console tem a forma de um "binóculo", fica apoiado sobre uma superfície (uma mesa, por exemplo) e tem-se de encostar os olhos para jogar. Segundo Jeffery Hutt, supervisor de análise de produto da Nintendo of America, "o Virtual Boy gera os pontos em dois displays planos, constituídos por LEDs (diodos emissores de luz), em uma matriz de 384 x 224 pontos. Esta imagem, chamada de *Phase Linear Array*, é refletida por espelhos móveis, dispostos dentro do aparelho de modo que, quanto mais próximo estiver o ponto da imagem do espelho, mais à frente se formará a imagem, criando, portanto, sucessi-



Virtual Boy: realidade virtual dentro de casa.

vos planos tridimensionais" (veja esquema). A tecnologia foi desenvolvida pela empresa Reflection Technologies com exclusividade para a Nintendo.

Ainda segundo Jeffery, "o Virtual Boy é inofensivo aos olhos do jogador", garante. Mas a Nintendo está estudando a possibilidade de limitar, através de um temporizador, o tempo de jogo contínuo para 15 minutos. Também a cor da versão definitiva ainda não estava definida. Os quatro tons em vermelho do protótipo podem mudar.

Estavam sendo mostrados três games. Super Mario Bros., Space Pinball e Teleroboxing. O mais impressionante de todos é Super Mario Bros. O "velho" encanador agora pode se movimentar para a frente e para trás no cenário, além dos movimentos tradicionais. E, tudo isso, à vontade do jogador. Simplesmente animal.



PAULO MONTEIRO

WCES

Winter Consumer Electronics Show

VIDEOGAME FOI À LAS VEGAS VER A MAIOR FEIRA DE GAMES DOS ESTADOS UNIDOS. SAIBA AGORA O QUE ROLOU DE IMPORTANTE!

Mário Fittipaldi

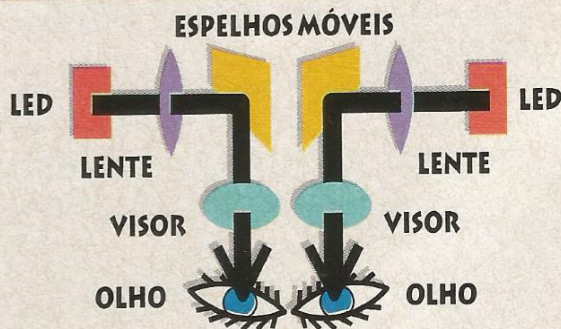
Enviado especial a Las Vegas

A Winter Consumer Electronics Show (feira de inverno de produtos eletrônicos de consumo), realizada nos dias 6, 7, 8 e 9 de janeiro em Las Vegas, EUA, deixou bem claro que, cada vez mais, o mercado norte-americano de videogames se dirige para as máquinas de 32 bits. Novos consoles, principalmente baseados em software em CD-ROM, foram os destaques. E, para surpresa geral, muitos deles agora são compatíveis com computadores PCs. É o caso do 3DO, cujos jogos podem rodar em um PC multimídia com slots EISA que tenha a placa 3DO Blaster, da Creative Labs, instalada. Ou dos games e educativos para CD-i, o console da Philips, que desenvolveu um drive de CD-ROM para que PCs também rodem seus jogos.

Sega e Nintendo não poderiam ficar de fora desse mercado de 32 bits. A Sega ataca em todas as frentes: com o Saturn, um sofisticado console - CD-ROM e com o Genesis 32X, um upgrade para o Genesis (que é o nosso Mega Drive). De quebra, anuncia ainda para esse ano um console Genesis 32X. A Nintendo ataca com um sistema totalmente diferente: Virtual Boy. Trata-se da primeira máquina de videogame a utilizar gráficos tridimensionais e o conceito de realidade virtual. E promete sofisticar ao máximo seus games para o SNES, deixando claro desde já que seu 16 bits ainda tem muito fôlego. De quebra, anunciou para o final do ano, e a US\$ 250, o seu 64 bits, o Ultra 64. A briga vai esquentar...

COMO SE FORMA A IMAGEM NO VIRTUAL BOY

As imagens são geradas pelos displays de LEDs em quatro tons de vermelho. Atravessam lentes para corrigir o foco e são refletidas por espelhos móveis. Dependendo da posição do espelho em relação ao display, a imagem se forma em um plano diferente, criando a sensação de profundidade.



ULTRA 64

Embora tenha anunciado o lançamento de seu sistema doméstico de 64 bits para o final do ano, a Nintendo não apresentou nenhum protótipo nessa edição da CES. Nem mesmo o arca-de Killer Instinct estava exposto no estande. Esse game, entretanto, pôde ser visto no estande da Alias, empresa que desenvolveu as ferramentas de programação em 3-D para a nova máquina Nintendo. Pura pancadaria e gráficos estonteantes, com muito sangue. Só pelo estilo, o game deve agradar.



Peter Main, vice presidente de Marketing da Nintendo of America, garante que "o Ultra 64 vai revolucionar os videogames. E a um preço imbatível: no máximo US\$ 250." Que a máquina vai ser poderosa, ninguém duvida. Resta esperar para ver.

Na contra-mão?

Praticamente todos os fabricantes de hardware para videogames estão apostando na tecnologia do CD-ROM. A Sega, com o Sega CD e o Saturn, a 3DO Company, com o 3DO, a Sony, com o Playstation, a Atari, com o Jaguar, a Philips, com o CD-i, a SNK, com o Neo Geo... E a Nintendo? Nosso editor, Mário Fittipaldi, perguntou a Howard Lincoln, presidente da Nintendo of America, a posição da Big N a respeito.

MF - Comenta-se que a Nintendo está desenvolvendo pesquisas com um leitor de CD-ROM para seus sistemas domésticos. Isso é verdade?

Howard Lincoln: - Sim, temos muitas pesquisas realizadas com esse tipo de acessório, mas isso não significa que ele será lançado pela Nintendo.

MF - Por quê?

Howard Lincoln: - Simplesmente por se tratar de um acessório caro e que não acrescenta nada em ação aos nossos jogos. Os drives de CD-ROM ainda são muito lentos, e nós precisamos de velocidade para que nossos jogos tenham a ação que desejamos. A partir do momento em que eles se tornarem rápidos e baratos, não vejo objeção para o lançamento, mas acredito que isso venha a acontecer só para o Ultra 64.

MF: - Isso significa que a Nintendo vai continuar investindo na tecnologia de cartuchos?

Howard Lincoln: - Sim. O cartucho ainda é a mídia de armaze-

namento de programas mais rápida que se conhece. Com ele, podemos assegurar que nossos jogos terão a ação necessária. Já ultrapassamos os 100 Megabits de memória em cartuchos para o Ultra 64.

MF: - A SNK partiu para o CD-ROM para diminuir o preço dos games do Neo Geo que, exatamente pela grande memória, eram caros demais. Da mesma forma, o preço dos jogos do Ultra 64 não podem ficar proibitivos?

Howard Lincoln: - De maneira nenhuma. Nossa filosofia é proporcionar o máximo em ação e jogabilidade a um preço acessível. Temos desenvolvida uma tecnologia de compressão de dados fantástica, que vai deixar nossos cartuchos com preços bastante competitivos no mercado.

MF: - Já existe uma previsão de preço de lançamento para os jogos do Ultra 64?

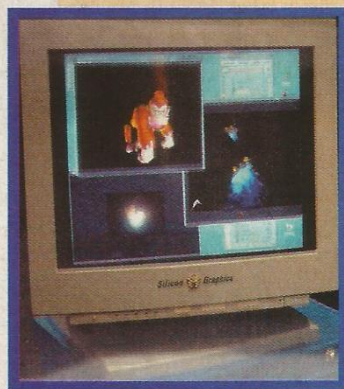
Howard Lincoln: Sim. Eles custarão entre US\$ 60 e US\$ 80, em média.

Destaques

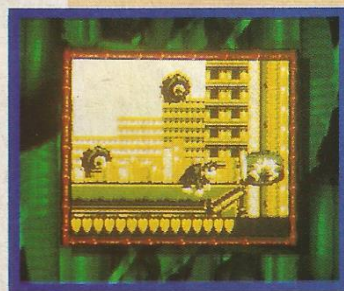
Entre os lançamentos da Nintendo, muitos destaques. O Gorila Donkey Kong viveu seus dias de Rei das Selvas e tinha um ambiente só para ele, com sua cabana e depósito de bananas. No estande, estava em exposição o computador da Silicon Graphics que desenvolveu o game, a estação gráfica Indy. E também o novo game com o astro, que sai para o Super game Boy: Donkey Kong Land. O gorila está com tudo...

Outro bom destaque foi Star Fox 2, que utiliza o chip FX2. A Raposa Fox McCloud volta com tudo, desta vez comandando uma nave espacial que pode girar 360 graus no cenário. O game promete muita ação e velocidade, mas só para agosto de 95. Além destes games, a Nintendo mostrou também duas aventuras com o simpático Kirby para Super NES: Kirby's Avalanche, um puzzle para dois jogadores, e Kirby's Dream Course, no qual o herói se transforma em uma bola e participa de uma corrida muito louca. Para o Super Game Boy, Além de Donkey, Mario também dá as caras em Mario Picross, mais um puzzle. Este, entretanto, parecido com os quebra-cabeças que todos conhecemos.

Finalmente, a empresa resolveu colocar cor no Game Boy. Mas só por fora. Agora, é possível escolher toda uma linha de cores radicais, inclusive transparente... De resto, tudo igual: trata-se do velho e bom Game Boy que todos conhecemos.



A estação gráfica SGI, que animou Donkey no SNES



Donkey Kong Land (SGame Boy)



StarFox 2 (SNES)



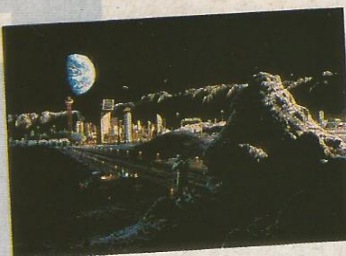
Novos Game Boy



Sega - Microsoft

A Sega e a Microsoft anunciaram acordo para uso do software *Softimage 3-D 3.0*, da Microsoft (a maior produtora de softwares do mundo), para desenvolvimento dos games para o Saturn. O *Softimage 3-D* (veja mais detalhes sobre o programa no suplemento *Home Computing*) é uma ferramenta de programação poderosa, que roda em estações gráficas Silicon Graphics, e que gera ambientes em três dimensões, baseados na combinação de polígonos, com incrível definição.

Pelo acordo, a Microsoft vai desenvolver ferramentas especiais de programação baseadas no software. Em troca, a



Sega se compromete a incorporá-lo como oficial no desenvolvimento de games para o Saturno e a incluí-lo no pacote oferecido às licenciadas. Para demonstrar o poder do software, a Microsoft tinha um Saturn com o game *Virtua Fighter 2* rodando. E a Rocket Science Games apresentou imagens de *LoadStar*, também programado com *Softimage 3-D*. A imagem você confere na foto!

Destques

Games, games e muitos games. Com essa estratégia a Sega se prepara para disputar, palmo a palmo com a Nintendo, cada espaço do mercado mundial de games. São dezenas de títulos produzidos pela casa, sem contar as licenciadas. Para 32-X, um dos destaques é *Metal Head*, lançado em fevereiro. Você comanda um robô e luta contra inimigos cibernéticos. Os fãs de *Sonic* podem preparar os controles: *Chaotix* traz *Knuckles* em um game fantástico. Desta vez, o melhor amigo do *Sonic* atravessa um parque em 5 fases, mais três fases de bônus, sempre às voltas com Dr. Robotnik. *Chaotix* chega em março/abril.

O Mega Drive não ficou de fora da avalanche. O destaque fica para *X-Men 2 - Clone Wars*. Os heróis *Marvel*, que são os mais vendidos em quadrinhos nos EUA, querem também detonar no mercado de games. Em *Clone Wars* é possível jogar com *Beast*, *Cyclops*, *Gambit*, *Nightcrawler*, *Psylocke*, *Wolverine* e - para quem gosta de vilões - *Magneto*. Esta aventura louquíssima chega em março/abril, nos EUA. *Road Runner - o Papa-Légua* - também ganha nova e engraçadíssima aventura: *Road Runner - Desert Demolition*. O Sega CD também tem superlançamentos: *TimeCop*, *Eternal Champions: Challenge From The Dark Side*, entre outros. Mas o destaque certamente fica para *Myst*, um dos melhores adventure games lançados para computadores PCs e Macs no ano passado. *Myst* chega em março/abril.

Finalmente, o Game Gear ganha mais uma aventura do rato mais famoso do mundo: *The Legend Of Illusion - Starring Mickey Mouse*. Nesta nova aventura, Mickey conta com a ajuda de Donald e Pluto. Os gráficos são caprichadíssimos, com aquele famoso padrão Disney que você já conhece. Promete!

SEGA



Genesis 32X: 32 bits mais barato em setembro

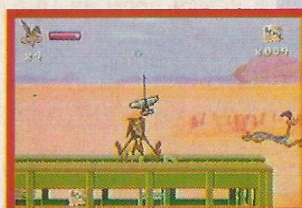
A bomba da Sega foi a apresentação do console Genesis 32X. Denominado inicialmente de Neptune (talvez para ser o parceiro do Saturn na era dos 32 bits), o console vai integrar, em um único aparelho, compatibilidade com os cartuchos Genesis (o Mega Drive brasileiro) E 32X. E, claro, com o Sega CD. Agora, o melhor: o preço de lança-

mento, nos EUA, será menor do que US\$ 200. Será o console de 32 bits mais barato do mercado, mas nem por isso menos poderoso. Afinal, as características técnicas são as mesmas do acessório upgrade para o Genesis, que tem o mesmo nome (!), ou seja: dois chips de 32 bits RISC (Reduced Instruction Set Computer, ou Computador de Instruções Reduzidas), extremamente rápidos, capacidade de mostrar, na tela, mais de 32 mil cores e jogos poligonais. O Genesis 32X (Neptune, se preferir) chega ao mercado em setembro, nos EUA.

Enquanto o novo console não chega, a empresa comemora as vendas excelentes do upgrade 32X. Lançado em novembro, ele atingiu a marca invejável de 500 mil unidades vendidas (nos EUA), tornando-se o hardware que mais vendeu em tão pouco tempo em toda a história da Sega.



Chaotix: Knuckles no 32X



Desert Demolition (Mega)



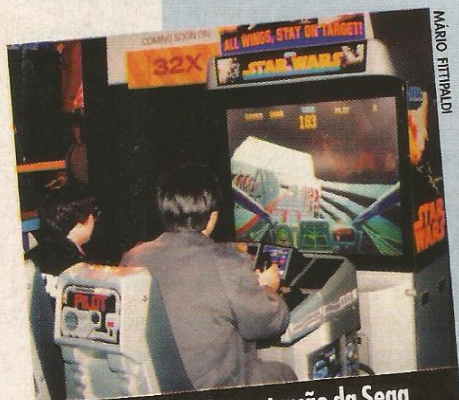
Eternal Champions 2 (Sega CD)



Myst (Sega CD)



Legend of Illusion (Game Gear)



O Arcade Star Wars, atração da Sega

3DO

Depois de ter sido a sensação da feira de 1994 e de ter ganhado vários prêmios como o melhor sistema de 1994, a 3DO Company volta à carga. E são muitas as novidades. Novos consoles, mais baratos, títulos estonteantes e upgrades para vídeo digital são algumas das novidades.

A Panasonic, uma das empresas que licenciou o sistema, apresentou na feira uma nova versão do seu 3DO. Menor, mais simples - não há mais o mecanismo automático de abertura da gaveta do CD - e, portanto, mais barato. As características técnicas são exatamente as mesmas.

A Goldstar também lançou um modelo de console 3DO, com as mesmas características técnicas do console da Panasonic - e também o mesmo preço nos EUA: US\$ 399,99.



O 3DO da Goldstar: mais uma opção

DIVULGAÇÃO



Novo 3DO Panasonic: mais barato

DIVULGAÇÃO

Vídeos CDs

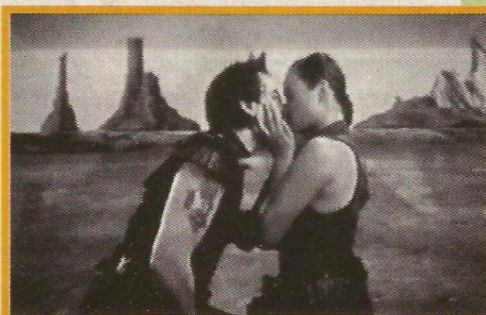
Outra grande novidade é o adaptador para vídeo MPEG, lançado tanto pela Panasonic como pela Goldstar. Com o módulo de vídeo MPEG acoplado, o 3DO passa a rodar todos os títulos de vídeo CD padrão MPEG-1 do mercado, como *Silence of the Lambs* (O Silêncio dos Inocentes), *Black Rain* (Chuva Negra) e toda a série *Star Trek*, entre muitos outros. Tem também vídeos musicais, com os heróis Peter Gabriel, Pete Tow-

send (ex The Who), Brian Adams e Eric Clapton, só para citar alguns... A Panasonic optou por um MPEG video module, que fica ao lado do 3DO. O lançamento está previsto para março, ao preço de US\$ 249,95 (nos EUA). Já a Goldstar optou por um cartucho upgrade, que se encaixa em um slot especial do console da fábrica. A empresa não divulgou data de lançamento precisa (falou em início de 95) nem preço.



O estande da 3DO: novidades em CDs e consoles

MÁRIO FITIPALDI



Daedalus Encounter (Virgin): duas horas de ação

MÁRIO FITIPALDI



The 11th Hour (Virgin): sequência de The 7th Gest

MÁRIO FITIPALDI



Space Ace (Readysoft)



Myst (Panasonic)



3D Atlas (Electronic Arts)

Destaques

O sistema 3DO pretende se firmar no mercado como um sistema de entretenimento doméstico, para ser usado por toda a família. Isso justifica uma linha significativa de lançamentos de softwares educativos e do novo adaptador MPEG, para vídeo CD. Mas é principalmente com bons títulos que a 3DO Company pretende se firmar no mercado como um sistema de 32 bits popular. E, para isso, conta com pelos menos uma dúzia de bons lançamentos. Os destaques ficam para *The 11th Hour* e *Daedalus Encounter*, ambos da Virgin Games. O primeiro é a sequência do super best-seller *The 7th Guest*, mas muito mais sofisticado. Agora você vive Carl Denning, um repórter que decide descobrir o paradeiro de sua amante, Robin Morales, desaparecida durante uma investigação de assassinato na mansão de Henry Stauf - a mesma explorada em *The 7th Guest*. Muitas cenas de vídeo digitalizado e totalmente produzido com atores, *The 11th Hour* tem tudo para repetir o sucesso de seu antecessor. Agora são 3 CDs, com lançamento previsto para abril / maio de 1995. *Daedalus Encounter* é uma aventura de ficção científica, no século XXII, na última batalha de uma guerra interestelar. Sentiu? O game tem mais de duas horas de ação, incluindo cenas de vídeo digitalizadas em full-screen.

Outros destaques ficam para o já clássico nos PCs *Space Ace*, da softhouse canadense Readysoft. Criado por Don Bluth, ex Disney Studios, o game oferece animação contínua e incrível. A febre *Myst* também não poderia ficar de fora do 3DO. Adaptada pela Panasonic, chega em março. Na área dos educativos, a Electronic Arts desenvolveu o *3D Atlas*, totalmente interativo e que incorpora cenas de vídeo digitalizadas de muitas localidades.



STRIKES

Jaguar

A Atari busca o tempo perdido, e apresentou o seu drive de CD-ROM para o Jaguar. Trata-se de um drive de dupla velocidade, que melhora - e muito - a qualidade dos games. Entre os títulos previstos para lançamento, estão *Space Ace* (ReadySoft), *Blue Lightening* e *Creature Shock*, ao lado (Atari).



Motion Capture

A Acclaim merece destaque pelo desenvolvimento de uma tecnologia de captura de movimento (motion capture) para seus games. Através de câmaras de vídeo, os movimentos de um ator são capturados e transformados em dados de computador, que podem ser aplicados aos personagens. O resultado é animação perfeita. O motion capture estará em *Frank Thomas "Big Hurt" Baseball* (abril) e *Batman Forever* (julho), ambos para SNES, Mega, Game Gear e Game Boy.

Turok: Dinossaur Hunter



O primeiro game para Ultra-64 da Acclaim, previsto para ser lançado junto com o sistema - no final de 1995, portanto. Turok, herói dos quadrinhos, foi misteriosamente transportado para a Terra Perdida (Lost Land) e se vê às voltas com inimigos muito superiores e dinossauros inteligentes. No game, ele escapa de volta ao século 20, mas traz consigo os dinossauros. A briga promete ser boa.

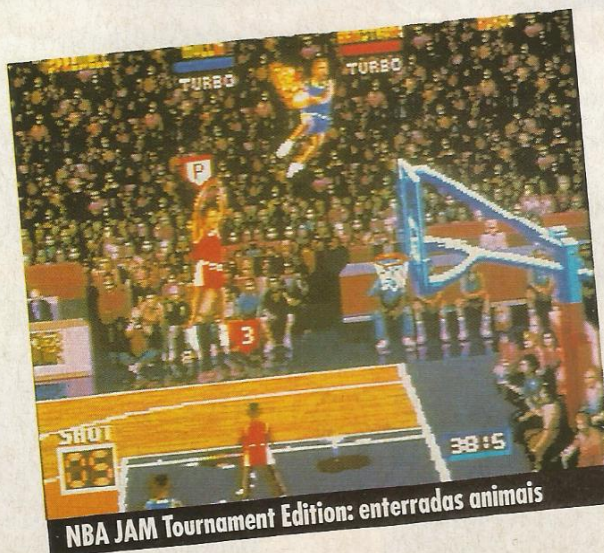
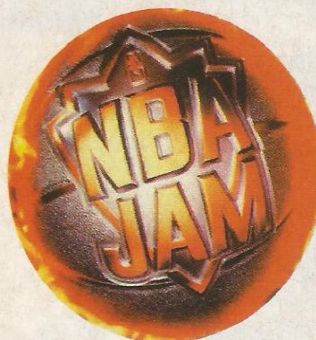
Mortal Kombat II

O grande sucesso de 1994 promete arrebentar em 95. A Acclaim anunciou o lançamento da versão para Genesis 32X e PC CD-ROM ou disquetes para novembro. E também falou em MKIII, mas não mostrou.



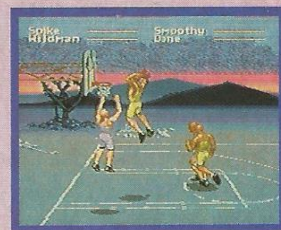
NBA JAM Tournament Edition

Outra sensação da feira. A segunda versão traz mais de 100 astros da NBA, poder aumentado para os tiros de três pontos, novas enterradas, como *Monster Jam* e *Cross-Court Slam* e também o All-Stars Game e *Rookie Team*. A Acclaim, produtora do game, promete ainda muitos personagens secretos. Chega dia 23 de fevereiro para SNES e Mega (batizado de JAM Day '95), e em abril para 32X, Game Boy e PC CD-ROM.



NBA JAM Tournament Edition: enterradas animais

Charles Barkley



E por falar em Basquete, Charles Barkley também ganha novo game. É a continuação *Charles Barkley Shut Up and Jam 2*, da Accolade, com lançamento previsto para março para Mega Drive. O basquete de rua, mano a mano, continua em alta.

FX Fighter



Mais um game de luta, desta vez com o chip FX2, para Super Nintendo. O game é bonito, mas um pouco lento. A produção é da GTE Interactive Media, com lançamento previsto para o final do primeiro semestre.

Comanche



Um dos melhores títulos de simulação de helicópteros e estratégia militar para PCs terá versão para o Super Nintendo. O game inclui o chip FX2 e tecnologia de mapeamento de textura, para gráficos mais realistas. A produção é da Novalogic, e o lançamento é para julho.

Weaponlord



Outro game de luta, só que desta vez com sete bárbaros dispostos a tudo - e o que é pior: armados. Destaques para os gráficos, muito bons, e a animação dos personagens que, aliás, são os maiores já vistos em um game de 16 bits. O lançamento é para 21 de junho, para Mega e SNES, e o game é da Namco.

VOCÊ JOGA VIDEOGAME PROFISSIONAL?

AH! ENTÃO NEM É PRECISO TE EXPLICAR A
DIFERENÇA ENTRE ELE E O VIDEOGAME DOMÉSTICO!
MESMO ASSIM, DÊ ESSES TOQUES PRA GALERA:

**SOM
ESTÉREO!**

**S U P E R
P O T E N T E**



**IMAGENS
NÍTIDAS**

**MAIS
CORES!**



**CENÁRIOS
CHOCANTES!**

**VELOCIDADE
E MAIS AÇÃO**



**COMANDOS
REFORÇADOS**

**MOVIMENTOS
RADICAIS!**



E C O N O M I A !

PELO PREÇO DE UM BOM CONSOLE DOMÉSTICO E UM CARTUCHO, VOCÊ PODE
JOGAR MAIS DE MIL VEZES NUMA MÁQUINA DE VIDEOGAME PROFISSIONAL,
VARIANDO DE JOGO E COMPETINDO COM A GALERA NO SEU POINT PREFERIDO.

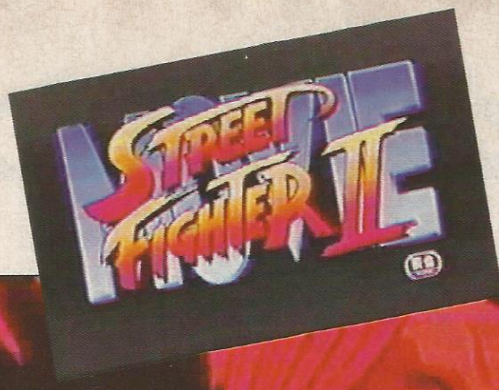
QUEM JOGA SABE!

CAPCOM

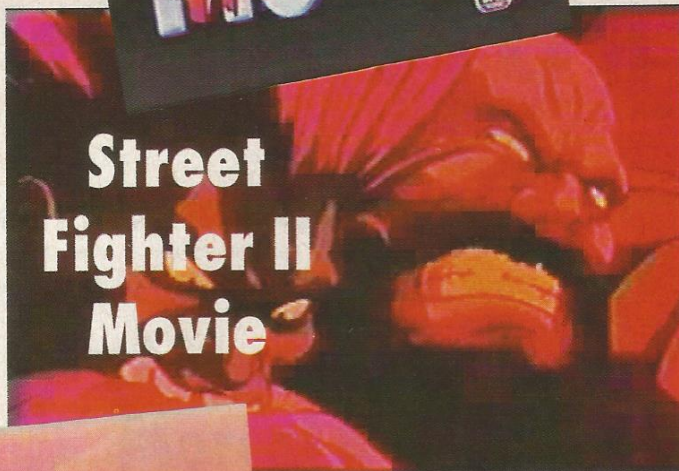
O MELHOR EM ENTRETENIMENTO
ROMSTAR DO BRASIL



bits



Street Fighter II Movie



atenção dos fãs de Street: é o delicioso banho de Chun-Li. A névoa atrapalha um pouco a visão, mas VG fura até a Playboy americana e mostra como a mocinha relaxa após as lutas...

Essa história de levar os personagens de jogos para a tela do cinema não é novidade. No Japão, jogos de sucesso são sempre transformados em anima-

ção. A SNK, por exemplo, fez o desenho de Fatal Fury Special. E Street Fighter logo, logo, vai ganhar mais uma versão em animação. Esta segunda versão vai ser digitalizada e, assim como o filme, virar game, que será lançado no segundo se-

mestre, sempre pela Capcom. O melhor é que o jogo - claro - também vai aportar nos sistemas domésticos, como o SNES e o Mega. A previsão é para o final do ano. ■

O desenho animado vai inspirar o arcade Street Fighter II Movie, que chega no segundo semestre.

Quem já está animado na espera do filme *Street Fighter II* (com Jean-Claude van Damme e Raul Julia), pode ficar com mais água na boca. Prepare-se para conhecer também *Street Fighter II Movie*, um desenho animado que passou nos cinemas japoneses. Produzido pela Capcom, já foi lançado em video-disco e VHS. O problema é que, por enquanto, só existe a versão em japonês. Mesmo assim já dá para ir curtindo umas

imagens bem legais. Cenas de luta é o que não falta e o objetivo de Ryu, o herói, e seus aliados, é detonar a organização de Bison. No entanto, uma outra cena tem tudo para prender a

A gatíssima Chun-Li, em *Street Fighter II Movie*

Neo Geo CD no Brasil



Eikichi Kawasaki, em entrevista a Mário Fittipaldi: "Neo Geo CD tem a maior memória do mercado"

A SNK vem com tudo para o Brasil. E, já na próxima UD - Feira de Utilidades Domésticas, que se realiza anualmente no Pavilhão do Anhembi, em São Paulo, SP - a ser realizada em março - a empresa desembarca no Brasil, através da Neo Geo Brasil. Com um lançamento de dar água na boca: o Neo Geo CD.

Segundo Eikichi Kawasaki, presidente da SNK Corporation of America, a empresa "acredita bastante no potencial do mercado brasileiro". Ele acredita que seu novo sistema vai pegar: "o que era bom, agora ficou melhor e mais barato", concluiu, analisando o novo lançamento da empresa. A Neo Geo Brasil vai continuar operando no mercado de coin-op machines, os chamados arcades ou fliperamas. Mas a ênfase cai ser mesmo o seu novo sistema doméstico.

Afinal, com a utilização do CD como mídia de armazenamento para os jogos, o preço - que era muito alto para os cartuchos - caiu significativamente. "E a qualidade dos jogos vai melhorar, principalmente no que diz respeito à música e efeitos sonoros", completa o executivo.

Sobre a lentidão do CD para carregar os jogos para a memória, Kawasaki afirmou que a SNK resolveu o problema "equipando o Neo Geo CD com a maior memória do mercado. São 56 Megabits de Work RAM [que inclui a memória de vídeo], capazes de carregar todos os nossos jogos de uma só vez, acabando com o problema de velocidade", garante. ■

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**



SNES

Gráficos 9

Música 8

Jogabilidade 9

Média 8,6

FICHA

Tipo: Aventura
Fabricante: Capcom
Memória: Não fornecida
Fases: 13
Jogadores: 1

COMANDOS

Direcional:
comanda o Mega Man

Y: tiro

B: pulo

A: Dash (escorregão)

Super Tiro:
segure Y para carregar, solte Y

Start:
abre tela de itens

VGTIP

Em alguns lugares especiais, usando a Silk Shot - que você ganha ao derrotar Morph Moth - vai dar para regarregar a sua energia. Para descobri-los use o radar óptico: quando ele apontar para nada, é o lugar de regarregamento.

Password Final

7 3 6 6
7 1 2 3
6 1 8 8
3 6 8 1

MEGA MAN X2

Mega Man. A carreira deste herói no Nintendinho foi um sucesso: nada menos que sete jogos foram lançados para este sistema. Para Game Boy foram cinco e agora chega a segunda versão para a nova geração de robôs: Mega Man X2, para o Super Nintendo. A história não muda quase nada, mas ficou um pouco mais difícil chegar ao final. Nada parecido com a dificuldade oferecida pelos jogos do Nintendinho, mas mesmo assim já melhora a diversão. Outra novidade é o chip DSP. Com ele foi possível fazer efeitos animais, como o desenho do último chefe.

A manha do jogo é descobrir o maior número de itens. Além disso, você tem outra tarefa: montar o robô Zero. É fundamental montar esse robô amigo, pois ele vai te ajudar no final. Matando dois chefes, vão aparecer três subchefes que carregam as partes de Zero. Claro, você deve liquidá-los para montar o robô, e eles não têm hora certa para dar as caras. Um aviso: se você não conseguir juntar as três partes do Zero, o nosso amigo vai ficar nervoso, ou seja, os inimigos vão usá-lo contra você. E, cá entre nós, é bem melhor tê-lo do nosso lado do que batendo na gente. Um lance legal é que dá para voltar para uma fase que você já fez. Recurso bastante útil para pegar itens deixados para trás. Veja agora como matar os chefes e descobrir os principais itens de cada fase.

O COMEÇO

Primeiro chefe. Sempre use super tiro. Quatro tiros o matam. Você o acerta da plataforma de cima.



Cada chefe detonado vale uma arma, útil para o próximo chefe. Confira a ordem mais fácil a seguir.



Com Start você entra na tela de opções. Aqui você pode selecionar armas, itens e também saber quais as partes do Zero você já conseguiu.



1

MORPH MOTH

BOSS!



O chefe desta fase, Morph Moth, é perito em se transformar em várias coisas. Quando ele estiver se balançando no alto, é o momento certo para acertar tiros carregados. Quando te atacar no chão, o melhor é grudar na parede, nos cantos superiores da tela. Outro ataque deste inimigo é quando as pedras são atraídas por ele e ficam rodando. O negócio é ficar bem embaixo dele, carregando a arma: quando as pedras estiverem chegando perto, atire e pule.



Depois que abaixar a energia de Morph Moth, ele finalmente se transforma em borboleta. Não fique parado de maneira alguma: ele vai te seguir por todo lado. Fuja carregando a arma. Quando ela dar um pouco de folga, pule e atire. Você ganha a Silk Shot.

ÍTEMS



Com a arma Spin Wheel, você abre caminho para uma outra cápsula. Nela, você ganha uma armadura que protege e libera energia.



2

BUBBLE CRAB

BOSS!



Para matar Bubble Crab é só ficar perto dele detonando com a X-Buster. Se tentar desviar, há algumas bolhas que vão te pegar. Por isso é fundamental ter subtanques para repor a energia. Matando-o você ganha Bubble Splash

ÍTEMS



Nesta plataforma use Bubble Splash carregado para poder pular mais alto. Lá em cima tem uma parte entre a pedra e o mar que não tem água: aperte rapidamente B. Só assim vai dar para flutuar e chegar onde está mais um sub-tanque.



Escale esta parede e você vai encontrar energia. Mas não é só isso: volte para esta plataforma e use o Speed Buster carregado: indo em linha reta você vai encontrar estes pilares. Subindo, mais uma energia extra.



3

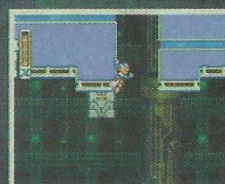
MAGNA CENTIPEDE

BOSS!



Tome cuidado que Magna te puxa e agarra. Se isso acontecer, fique mexendo o direcional como um desesperado para que ele não te arranque armas ou te envenene. Vá detonando tiros e fique o mais longe possível dele. Matando-o você ganha Magnet Mine.

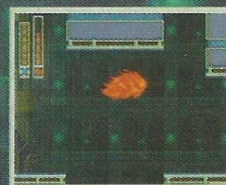
ÍTEMS



Utilize o bloco da direita como apoio para subir (nem tente fazer isso sem as botas especiais). Lá em cima você vai encontrar energia extra.



Para poder subir nesta abertura faça o seguinte: suba na plataforma mais alta atrás de você, pule, solte o poder do Speed Buster carregado (o Mega Man vai virar uma tocha) e corra novamente. Assim você gruda na parede e consegue subir para pegar o subtanque.



4

FLAME STAY

BOSS!



Flame vai cair sempre em um dos cantos (direito ou esquerdo), por isso fique no meio enquanto ele está pulando nas paredes. Saque qual lado Flame vai cair e vá para o lado oposto. Atire quando ele estiver no chão. Flame vai deixar um rastro de fogo: aí você deve pular na parede. Você consegue a arma Speed Burner.

ÍTEM



Subindo neste besouro mecanizado, no começo da fase, ele vai te levar até o alto. O bichinho também serve para destruir as paredes finas de pedra, abrindo outros caminhos. Chegando no alto pule para a esquerda e você vai encontrar o primeiro sub-tanque.



Destrua esta barreira, você pega uma energia extra. Você vai morrer, mas vale a pena e além do mais há várias vidas fáceis de encontrar.

5

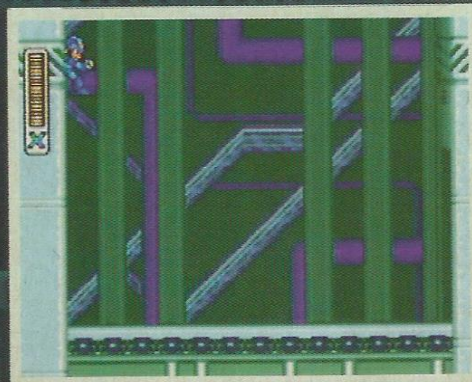
WIRE SPONGE

BOSS!



Para matar Wire Sponge fique no canto oposto, atirando com o super tiro. Quando ele estiver subindo e jogando sementes é um bom momento para pular e atacar. Mate as plantas que vão crescendo (o jogo não é nada ecológico) e tome cuidado, pois quando Wire estiver no chão ele vai atirar um gancho em você. Pule o gancho e meta bala. Ah, é claro: a parede é sempre uma opção para desviar dos ataques. Quando o menino aí ficar nervoso é só ficar parado. Matando Wire Sponge você ganha Strike Chain.

ÍTEM



Dê uma de curioso e logo no início da fase suba até aqui. Você vai encontrar energia extra.



Se você ficar parado, a chuva te empurra para trás. Aproveite o impulso e ao chegar nestas toras não siga em frente mas sim pule para cima e à esquerda. Você vai encontrar algumas plataformas. Explore o local: tem vida e subtanque.



6

OVERDRIVE OSTRICH

BOSS!



Use o Silk Shot. Não sai de perto dele e não pare de atirar. Vá repondo a energia com o subtanque e acabe com o danado na marra. Matando-o você ganha Sonic Slicer.

ÍTEM



Abra passagem com a serra e entre nesta cápsula. Você vai conseguir umas botas especiais. Com elas, dá para correr no ar durante o pulo.



Aqui você tem duas opções. Se conseguir chegar com a moto é só pular antes de chegar nos espinhos. Se não, use o Speed Buster e caia em cima do último item. Nos dois casos você morrerá, mas vale a pena trocar uma vida por energia extra.

9

X-HUNTER



Passada as nove fases, você enfrenta novamente todos os inimigos do game. Os 8 chefes são fáceis, basta usar o super tiro. Detonando-os, você ganha um item para restaurar energia. Antes, porém, você enfrenta Violen, Serges e Agile. Veja como:

7

CRYSTAL SNAIL

BOSS!



Matar Crystal é mais fácil usando Magnet Mine. Cuidado! Ele te ataca na sua direção. Ataque e use a parede para fugir dele. Se ele te congelar é só mexer o direcional rapidamente que você não perde energia. Quando ele fica nervoso, solta uma magia que deixa tudo muito lento. Matando-o você ganha Crystal Hunter.

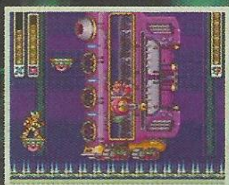
ÍTEMS



Escorregue aqui e entre na primeira entrada à esquerda (cuidado com a máquina de raios), assim você encontra uma cápsula. Ao entrar na cápsula você ganha um radar óptico que ajuda a localizar passagens secretas e itens escondidos.



Violen: Use X-Buster e acerte-o com o super tiro.



Serges: Destrua os canhões com a Magnet Mine. Quando ele perder a barreira, dê super tiros com a X-Buster.



Agile: Vá escalando as paredes e detone o super tiro. Se a energia baixar use o subtanque.

8

WHELL GATOR

BOSS!



Enquanto Wheel Gator (este jacaré vitaminado) estiver embaixo da água, fique pulando no canto superior da tela para desviar das serras. Wheel Gator vai tentar te morder quando sair da água, mas não vai conseguir porque você está no alto: pule na frente dele e detone o tiro forte. Quando ele voltar a mergulhar, repita você também a operação. Você ganha a Spin Wheel.



Este é o melhor lugar para pegar vida e energia. É só destruir estas bases criadoras de inimigos que os itens vão aparecer. E destruindo uma base, logo surge outra. Ou seja, dá para ficar nesta manha o quanto precisar.



A abertura da direita é o caminho para encontrar mais uma cápsula. Nela você recebe X - Buster, acessório que permite dar um super tiro carregado, além de carregar todas as outras armas.

MONTANDO ZERO

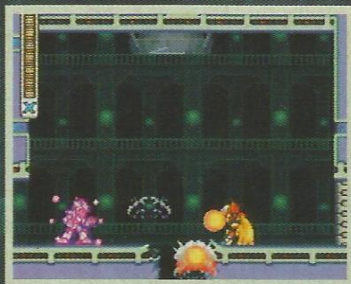
Em algum momento das oito fases você enfrenta também os três sub-chefes que têm as partes de Zero. Veja as armas:

Agile - Silk Shot - Parte 3

Violen - S. Slicer - Parte 2

Serges - X-Buster (super tiro) - Parte 1

ZERO



Eis que finalmente o robô zero aparece para te ajudar. Depois de um rápido bate-papo, ele abre o caminho para você.

SIGMA



Falta pouco! Para detonar Sigma fique perto dele e detone tiros rapidamente. Se liga, pois não dá tempo de carregar o super tiro!

THE LAST BOSS



Saca só como é o boss final. Só dê tiro carregado e fique o mais longe possível. Tome cuidado com os bichinhos que vem andando ou voando e não deixe ele se aproximar. Espere ele descer perto da parede e acerte-o.



Quando o boss ficar vermelho, tome cuidado: ele vai para cima de você, desaparecendo e aparecendo onde você está.

SNES

Gráficos 10

Música 9

Jogabilidade 9

Média 9,3

FICHA

Tipo: Ação
Fabricante: Seta
Memória: 16 Megabits
Fases: 6
Jogadores: 1

COMANDOS

Direcional:
comanda o
personagem
B: pulo
Y: ataque



Para enfrentar todos os demônios do jogo, socos e chutes são as suas únicas armas



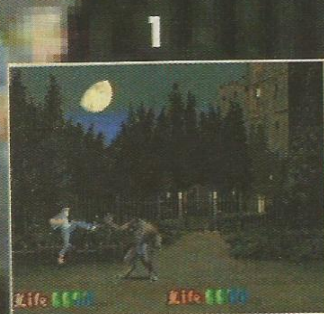
Para passar em lugares apertados, use o escorregão: → → para correr, depois ↓ e Y
Ombrada: → → + Y
Correr: segure Y e → →

Nosferatu

Nosferatu teve uma produção extremamente cuidadosa, com grande atenção para detalhes, e que durou cerca de 5 anos. O resultado não podia ser outro: um jogo! O estilo é *Prince of Persia*, só que dá de 10 em som, gráficos, variedade de comandos e movimentos, história e principalmente na diversão. *Nosferatu* prova que os sistemas de 16 bits, especialmente o SNES, ainda vão ter uma vida muito longa...

A história é baseada nas lendas de Vampiro que todos nós conhecemos, com atmosfera escura e monstros que povoam seus piores pesadelos. *Nosferatu* capturou a sua noiva e você irá resgatá-la procurando de castelo em castelo. Se faltar, ela será o prato principal de um banquete de vampiros.

Um dos pontos fortes do game são as telas entre-fases com animações bem feitas: uma festa para os olhos de qualquer maníaco por videogames. Na parte sonora, o cartucho oferece músicas no melhor estilo suspense e horror, com ruídos de respiração e batimentos cardíacos durante as fases. Perfeito! Outro lance é a enorme variedade de movimentos do personagem principal, todos realizados com apenas 2 botões. Curta todos os lances desse horripilante game e aproveite para preparar o estômago para o clima de sedução e terror de *Nosferatu*.



Os chefes foram inspirados nos monstros que povoam diversas histórias de terror. Passar o primeiro é manha: é só ficar bem junto dele dando porrada.



Fique junto aos macacos e acabe primeiro com o da esquerda. Se você estiver com nove cristais e não embaçar a jogada, o segundo macaco não vai te atacar enquanto você estiver junto ao primeiro. Para matar o outro, dê uma ombrada (→ → + Y) e depois é só na porrada.

ITENS

Itens importantes estão dentro dos baús. Para abrir, aperte ↑.

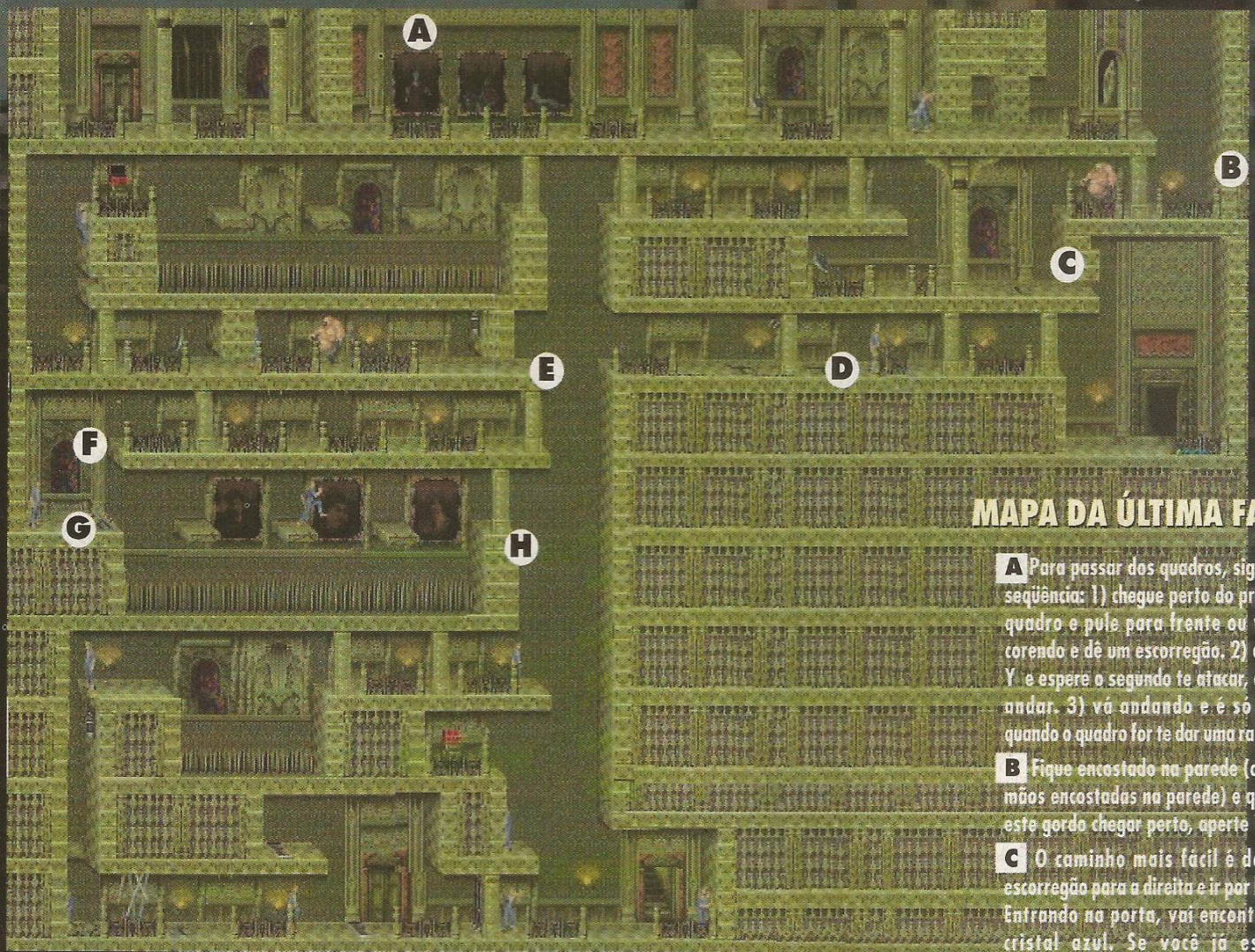
Você pode encontrar mais de um item no mesmo baú.

Na última fase, abra apenas o primeiro baú.

TODOS OS CHEFES



Para matar o zumbi você dá uma ombrada e o cara começa a vomitar. Aí, fique perto dele apertando rapidamente o Y. Depois, a cabeça dele vai querer tirar satisfações. O negócio é ficar parado e enchê-la de porrada.



MAPA DA ÚLTIMA FASE

A Para passar dos quadros, siga esta sequência: 1) chegue perto do primeiro quadro e pule para frente ou venha correndo e dê um escorregão. 2) aperte Y e espere o segundo te atacar, aí é só andar. 3) vá andando e é só pular quando o quadro for te dar uma rasteira.

B Fique encostado na parede (com as mãos encostadas na parede) e quando este gordo chegar perto, aperte Y.

C O caminho mais fácil é dar um escorregão para a direita e ir por baixo. Entrando na porta, vai encontrar um cristal azul. Se você já estiver dominando o jogo, não escorregue e siga pela esquerda: passando pelos espetos, encontrará um cristal. Depois pode fazer o caminho de volta para pegar o cristal azul na porta.

D Para passar por aqui, vai ser preciso paciência. Além dos dois espetos que aparecem do chão, há também uma porta que sobe e desce. O esquema é o seguinte: passe pelo primeiro espeto e espere o momento para passar pela porta. Faça o mesmo com o segundo espeto. Simples.

E Chegando aqui, você só pode descer um andar. Se for apressadinho, morre.

F Quando for descer aqui, não desça direto. Você vai ter que pular para a direita. Nosso herói vai bater a cabeça na parede, mas é melhor alguns galos na testa do que morrer perfurado.

G Agora o negócio complica. Espere este espeto começar a subir e corra para frente. Pule na ponta e continue apertando B até chegar na outra extremidade.

H Fique pendurado aqui até aparecer o gordão. Espere ele sair da tela à esquerda e caia. Corra para dar uma ombreira, caso contrário ele vai te empurrar para a morte.

4



Fique parado que este monstro vai andar em sua direção. Se você manter uma certa distância, ele não te pega. Depois dele atacar pela segunda vez, saia correndo (segure Y e →→) junto com ele. Aí desça o braço (Y rapidamente). Dê dois toques para trás, uma andadinha para trás e espere. Ele vai soltar umas cabecinhas flutuantes (pule parado ou fique abaixado). Repita a operação (sempre depois do segundo ataque).

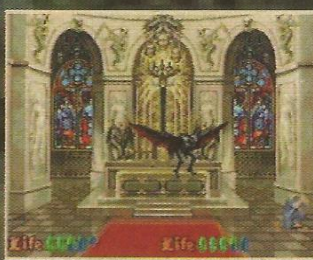
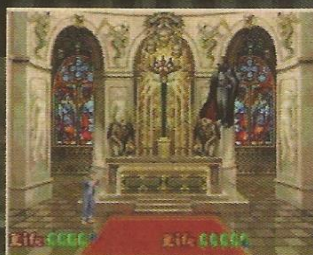
No começo, fique perto dele dando porrada. Ele vai desmontar. Corra então para o outro lado da tela que é lá que o ele vai aparecer. Quando o monstro explodir, corra para o lado oposto ao que você está, pois ele cai como uma pedra do céu.

Eis que finalmente aparece Drácula, o senhor das trevas. O vampiro fica flutuando. Quando ele descer, fique dando socos perto dele. Dê dois toques para trás (segure Y + ←) e dê uma voadora (→, B e Y) até ele subir. Quando o drácula se transformar em um morcego, fique agachado no canto. O problema é que cada golpe dele vai te tirar dois cristais. Não adianta atacar enquanto ele estiver na forma de morcego.

5



6



SNES

Gráficos 10

Música 9

Jogabilidade 9

Média 9,3

FICHA

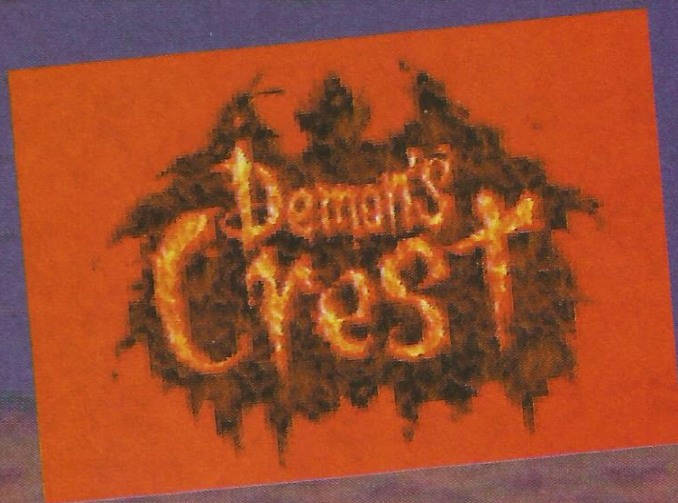
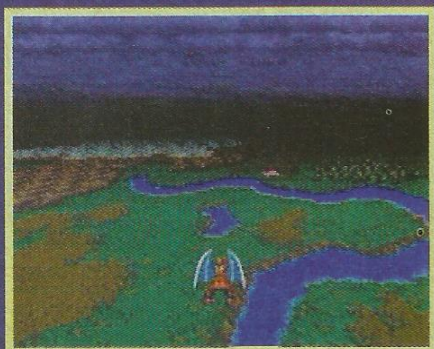
Tipo: Aventura
Fabricante: Capcom
Memória: 16 Megabits
Fases: Indefinidas
Jogadores: 1

COMANDOS

Direcional: controla o Red Demon
Y: Ataque
B: Pulo
X: Aciona magia selecionada na tela de opções
A: Ataque ou movimento especial
Start: Tela de opções
B durante o pulo: Voar

ÍTEMS

Velluns - Pergaminhos nos quais são escritas as magias que você compra no shopping
Urns - Servem para guardar as poções compradas
Poções - Aumentam o poder de fogo, entre outras utilidades
Talismãs - Atraem sorte, aumentando a chance de você encontrar determinado item, como dinheiro, energia, entre outros.
Gold - A grana do game. Use nas lojas.
Crest - O objetivo. São seis jóias que você deve recuperar, cada uma com um poder de transformação diferente.



Contam as antigas lendas que o mundo foi dividido em duas terras diferentes: uma povoada por seres humanos e a outra por demônios. Certo dia, seis pedras mágicas caíram dos céus no mundo dos demônios. Eles começam a disputar as jóias, chamadas Crest, levando as criaturas a uma guerra civil... É justamente quando aparece Red Demon, que derrota a todos e conquista cinco cristais. Não satisfeito, resolve desafiar Dragon Demon pela última pedra. Ele a ganha, mas paga um alto preço por isto: fica seriamente ferido. Aproveitando a situação, o demônio rival rouba as seis jóias. Sua missão: capturar os cristais para que os mundos dos humanos e dos demônios não sejam destruídos.

Demon's Crest tem o mesmo estilo da versão para o Nintendinho, só que é um pouco menos RPG, além de



ter traços que lembram o *Chohmakimura*. E, do mesmo modo que o *Mega Man*, o jogo não tem ordem: dá para ir de uma fase à outra ou voltar para uma já terminada. Além disso, há uma boa motivação: são quatro finais diferentes, tudo depende dos itens que você pega. Ótimos gráficos, músicas e, principalmente, a jogabilidade fazem de *Demon's Crest* um clássico dos jogos sérios de terror. Imperdível.

Quatro finais

Demon's Crest possui quatro finais diferentes. No início do game, você pode escolher entre quatro fases para explorar. Terminando três, já aparece o castelo Phalanx. Indo direto para o castelo, você enfrenta o Boss e chega ao primeiro final.

Se você optar por fazer a quarta fase, assim que completá-la o castelo de Phalanx desaparece e mais duas fases aparecem. Completando-as, o castelo aparece novamente, e mais uma vez, é preciso enfrentar o Boss para um segundo final. Se você conseguir pegar todos os itens, aí a história muda: aparece um terceiro final, e o game ainda dá um password. Entrando no game com esse password, um novo castelo aparece no mapa e você chega ao quarto final. Chocante!

O DEMÔNIO VAI AO SHOPPING

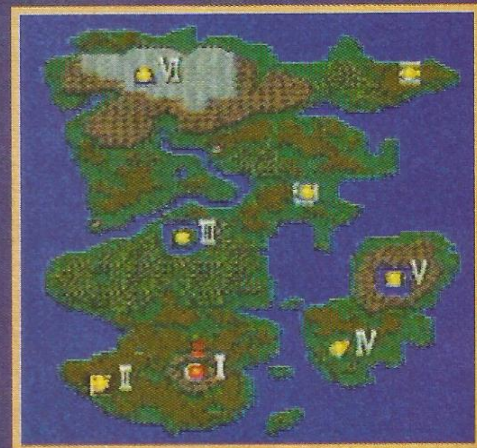
The Black Lotus - : Aqui você poderá comprar as poções. Mas lembre-se: é uma poção (são cinco ao todo) por urn que você tiver. Compre sempre um Ginseng, restaurando toda sua vida.

The Wise Man - Loja das magias. Você pode guardar uma magia por vellum (existem cinco deles, escondidos). Destaque para a "Shadow", que cria um escudo protetor.

Trio The Pago - É a casa de apostas. Seu objetivo é destruir um determinado número de crânios em um tempo limitado. Treine bastante: o resultado da aposta é uma energia extra.

MAPA

Para não se perder no mapa, aperte "Start" e você terá uma visão geral das fases que poderá explorar.



FASE 2

FASE 1



Aí está o primeiro "vellum", que você descobre quebrando a estátua com o botão A.



Caindo nesse abismo, você acha a primeira poção.



A melhor tática contra Arma, o demônio voador, é ficar parado voando nos cantos. Quando ele mergulhar para o ataque, fuja pelo chão e contra-ataque pelas costas. Destruindo-o, você ganha a primeira jóia: *Crest of Earth*.



Com o tiro Buster (que você consegue na segunda fase), destrua a parede de pedra e ganhe mais uma energia.



Transformado em G. Gargoyle, você adquire o poder para destruir barreiras, como o monte de caveiras, embaixo do qual está outra energia.



Com seu poder, dê uma trombada nesta pedra, que ela sai mostrando uma passagem.



Fique em uma das plataformas e mate todos os olhinhos. Atire até cansar com o tiro próprio do G. Gargoyle no "olhão" para ganhar o tiro Tornado, que serve de plataformas.



Destruindo esta parede com o tiro Buster, há um vellum.



Mais uma energia nesta parede.



Com o T. Gorgoyle, fica fácil pegar essa poção.



Atrás parede tem o talismã Hand, que aumenta o poder de fogo.

FASE 3



Após essa barreira de pedra, está o segundo talismã, o Skull, que atrai energia.



Para detonar este Boss vá de A. Gorgoyle. É só ficar nos cantos e no alto que ele não te alcança. Assim, você consegue o tiro Tornado, que serve de plataformas.



Dentro da caverna de água, procure na parte superior uma parede, atrás da qual está mais um vellum.



Com o T. Gorgoyle (que você pega na fase 5), entre na água e procure uma caverna. Lá tem uma parede, que, quando derrubada, indica um caminho para outra energia.

FASE 4



Depois dessa barreira tem poção!



Fora da torre, pelo lado direito, desça para o térreo. Dentro da caverna, detone a terceira estátua para conseguir mais um talismã, o Crown, que atrai moedas.



Nesse cantinho tem um vellum.



Pela segunda vez, você terá de lutar contra Arma. Ele soltará esse furacão. Quando ele te puxar, saia por cima, voando, para fugir dos mergulhos do inimigo. No final, mais uma jóia: *Crest of Air*, que o transforma em Aerial Gargoyle, o demônio voador.

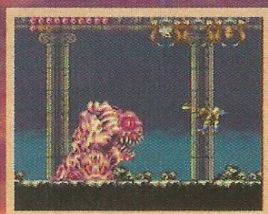


Para matar Flier vá de Aerial Gorgoyle, atacando sempre de longe. Depois, você ganha o tiro Claw, para subir paredes de espinhos.

FASE 5



Logo no começo, destruindo a estátua com o Ground Gorgoyle, você ganha energia.



Ataque Crawler somente quando ele abrir o olho. Pule e solte o tiro. Ele dá a Crest of Water e o Tidal Gargoyles. Não se esqueça de voltar ao lugar de onde o boss saiu, porque lá tem energia.



No fundo do mar, dentro da caverna, há energia neste canto

FASE 6



Assim que entrar, com o Aerial Gorgoyle, voe para cima para encontrar uma poção.



A primeira porta reserva uma energia, enquanto na segunda há uma nova luta contra Arma. Cra chato, não?



Dentro da caverna escura, procure na parte inferior à esquerda, aqui você encontra o talismã Armor.



Novamente você encontra Arma: use o Aerial Gorgoyle para destruí-lo facilmente. O único cuidado são os tiros fortes do demônio. No final da batalha, Firebrand recebe o Crest of Time, que o transforma em Legendary Gargoyles".



Pegando o cominho de baixo, você encontra na fase seguinte o último vellum. Procure na plataforma no centro da tela, no monte de caveiras.

PHALANX STAGE



A última energia extra que você pega está dentro do sino: use o botão A para tocá-lo.



Fique sempre no alto da tela atirando e use o Claw para escalar as paredes de espinhos. Só desvie quando Phalanx vier ao seu encontro.



Agora Phalanx resolve lutar de verdade, fica mais nervoso e para complicar a tela se enche de água. Use o Legendary Gargoyles atirando sempre no alto da tela.



Contra este último monstro use o L.Gargoyles. O melhor talismã é a Armor. O melhor momento para acertar o inimigo é quando ele atacar com o raio azul. Vencendo-o, é o fim.



Aqui você confere a tela do terceiro final. Mas, claro, ainda não acabou. Se liga no password para enfrentar o último boss de verdade!

LAST BOSS: DARK DEMON

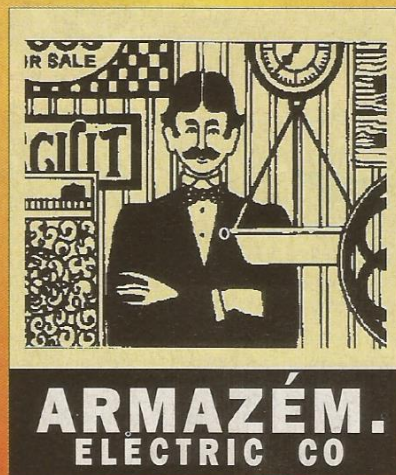


Este chefe possui duas transformações. Esta primeira é a mais difícil, pois ele percorre todo o cenário. O único ponto fraco do inimigo são as caveiras em sua parte superior. O melhor momento para acertar Dark Demon é quando ele recolhe energia para a chuva de lava. E, quando essa chuva começar, fique embaixo dele para escapar.



Depois da segunda transformação, o bandido fica piscando. Acerte a sequência de seu tiro com a cor do demônio: quando ele estiver mais colorido é o momento para atirar (estando apagado é sinal de invencibilidade). Como na transformação anterior, é impossível passar por ele sem perder energia. Portanto, use o talismã Armor e tenha sempre Ginseng nas poções. Claro, vá de Ultimate Gargoyles.

O MASTER DE TODOS OS GAMES



Innovative Ways

TEC TOY

ARMAZÉM ELECTRIC
O MELHOR AMIGO DA VIDEOLOCADORA.

Nintendo®
PLAYTRONIC

O MELHOR NEGÓCIO EM VIDEOGAMES ESTÁ NO ARMAZÉM

No mercado de videogame o segmento que melhor combina crescimento com lucratividade é o da locação de cartuchos. Para atendê-lo, o Armazém Electric desenvolveu uma estrutura de distribuição orientada para as necessidades do videolocador que opera com games.

No Armazém comprar é simples e descomplicado como nos velhos tempos. Os preços são baixos, o prazo é de amigo e todos problemas tem uma solução. No Armazém a gente sempre dá um jeito. Sem pacotes, nem compra casada. Tudo pelo videolocador.

Em matéria de videogames fique com quem é master no assunto. Ligue já para o Armazém Electric ou seus representantes e descubra porque nosso lema é: "O MELHOR AMIGO DA VIDEOLOCADORA".

ARMAZÉM ELECTRIC CO. COMERCIAL LTDA.

R. PARAGUAÇU, 45 - PERDIZES - SP - S PAULO - 05006-010 - TEL.: (011) 66-9363/3243/8236 - FAX (011) 67-5186

REPRESENTANTES EM TODO O BRASIL

Ceará: (085) 227 0522, Brasília e Goiás: (061) 351 0292, Espírito Santo: (027) 337 8748, Maranhão: (098) 227 4105, Minas Gerais: (031) 3347022, Minas Gerais Interior: (032) 212 2526, Minas Gerais Triângulo: (034) 237 716, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul: (067) 761 1646, Paraíba: (098) 227 4105, Paraná: (041) 246 8489, Piauí: (098) 227 4105, Pernambuco: (081) 432 2507, Rio de Janeiro: (021) 290 5215, Rio Grande do Sul: (051) 249 8184, Rio Grande do Sul Interior: (0532) 27 4176, Santa Catarina: (0473) 67 2139, S. Paulo Interior: (0192) 53 4540.

SEGA CDGráficos **8**Música **7**Jogabilidade **7**Média **7,3****FICHA**

Tipo: Luta
 Fabricante:
 Rocket Science Games
 Jogadores: 1

COMANDOS**A ou C:**

Tiro

B:

Acelera
 o carro

VG TIPS

- Para aumentar o poder de fogo aperte e segure o botão de tiro.
- Não dê uma de perdido. Sempre que parecer estar andando em círculos, pegue outros caminhos nas encruzilhadas. Eventualmente você achará o caminho certo.

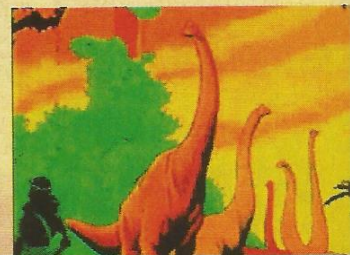
**THE SECOND CATACLISM**

Cadillacs and Dinosaurs é uma criação de Mark Schultz para os quadrinhos independentes dos EUA e só ganhou evidência depois do filme *Parque dos Dinossauros*. Fizeram um desenho animado e, na sequência, um Arcade da Capcom para quatro jogadores. E esta última versão de *Cadillacs*...

A história é relativamente simples: no futuro, depois dos humanos usarem e abusarem da natureza, há um cataclisma que altera a terra de todas as maneiras e as criaturas que viveram no planeta vão ter a sua segunda chance. Os dinossauros dominam e os sobreviventes humanos, sob a influência do mal, tentarão mudar a frágil balança da natureza. É aí que entram os nossos heróis Jack Tenrec e Hannah Dundee: sua missão é impedir que caçadores de dinossauros, entre outros "predadores", acabem exterminando os gigantes répteis novamente. Eles serão auxiliados pelos Glithes, uma antiga raça de homens-dinossauros que permaneceu secreta durante todo o período que existiu a civilização. Na primeira fase, Jack e Hannah têm o mesmo sonho de que haverá um segundo cataclisma, só que sem sobreviventes desta vez. Decidem ir para o santuário Glith e pedir orientação. A partir daí, eles vão estar em enrascadas com o caçador Hammer e sua gangue, descobrirão formas de vida anti-naturais e muito mais.



Animações mostram o cataclisma que trouxe os dinos de volta



Cadillacs enfrentam os perigos da selva



Cuidado como Brontossauro...



... a curiosidade do bicho é fatal!



Ecco 2

The Tides of Time

Gráficos 9

Música 8

Jogabilidade 8

Média 8,3

FICHA

Tipo: Ação/ aventura
Fabricante: Sega
Memória: 16 Mega
Fases: 40 +
Jogadores: 1

COMANDOS

A: Ecco utiliza seu sonar para poder se comunicar com outros golfinhos, com os cristais de Asterite e segurando constantemente o A, aparece o mapa da região

B: Ecco pode tanto atacar os inimigos como comer os peixinhos
C: Ecco se movimenta mais rápido e faz acrobacias fora da água

A MANHA

Se o jogo estiver muito complicado, dá para tornar Ecco invencível, escolher a fase em que você quer jogar, mudar a música, ligar os teleporters e muito mais. Estando em qualquer fase, coloque o golfinho de frente para você e dê Pause. Ai é só digitar a sequência: A, B, C, B, C, A, C, A, B. Pronto, você entrou na tela de debug.

```

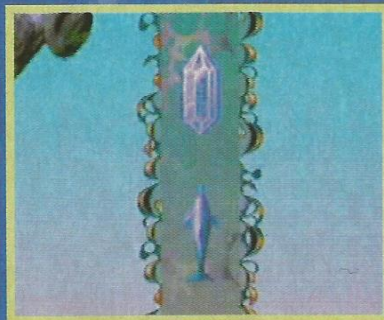
DOLPHIN TWO
* STAGE NAME: 16 CRYSTAL SPRINGS
  SOUND NUMBER 0, 65
  MUSIC TEMPO -120, 120
  MESSAGE NUMBER 0, 120
  UNLIMITED LIFE 0, 1
  TELEPORTER X 0, 1
  TELEPORTER Y 0, 1
  FORCE EASY GAME 0, 1
  FORCE CHANGE SNAKE 0, 1
  FORCE HARD GAME 0, 1
  CUR. GAME MODE 0: EASY 1: HARD
  RESET STAGE: C+START
  
```

Ecco 2: The Tides of Time é um cart pra lá de maluco. Para começar, existem dois futuros: o branco, dominado pelos golfinhos voadores, e o negro, onde quem manda é a malvada Vortex Queen. Mas não é só isso. Lá pela metade do jogo começam a parecer telas mais psicodélicas que os anos 60. O nosso amigo golfinho, por exemplo, nada em tubos de água que estão, acredite, no céu. Ou então ele se transforma em passarinho, tubarão, medusa... Com tudo isso, *Ecco 2* é um jogo bem difícil com um grande número de fases. Além das 40 fases normais, existem ainda as secretas. É mais ou menos como aqueles doces gostosos que a gente enjoa depois da terceira mordida. Mas se você não é daqueles que ficam facilmente mareados, *Ecco 2* pode significar muita diversão. Caso contrário, dá para curtir as telas mucho loucas.

O JOGO



Na fase Crystal Springs, use o sonar para mover os cristais. Aperte o botão A e espere o cristal fazer o movimento de volta para atirar novamente.



Em Sky Way, Ecco já está no futuro. Alguns destes tubos ligam um oceano à outro, ou seja, uma fase à outra.



Sky Tides: pule na diagonal nas partes secas.

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 DYNACOM



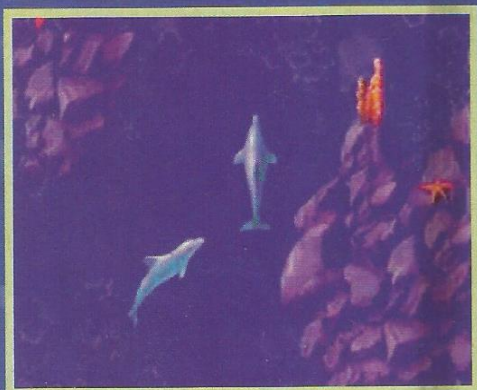
Em Tube of Medusa, fuja do monstro. Mas se a medusa te pegar, não se preocupe: o bicho, apesar de feio, não tira a sua energia. Você apenas terá que voltar duas fases. Aí é só usar o password (CXOUTBZA).



Fase Skylands: Encontre as bolhas que estão no ar e pule em sua direção. Quando estiver em cima delas, acione o sonar. Aí é só colocar o direcional na direção da próxima bolha. Não pense que vai ser moleza.



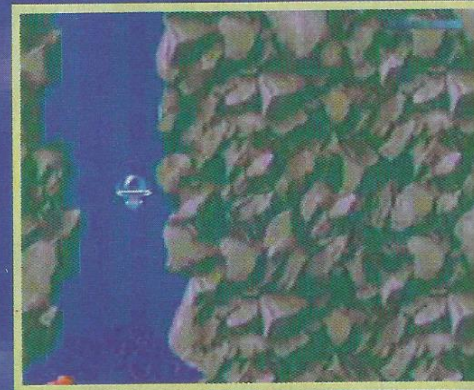
Fase Fin to Feather. Ecco vira uma gaivota. Cuidado com as pedras e os pássaros maiores. Quando um deles aparecer, bata as asas rapidamente (botão C) para o lado contrário ao de seu movimento e continue subindo.



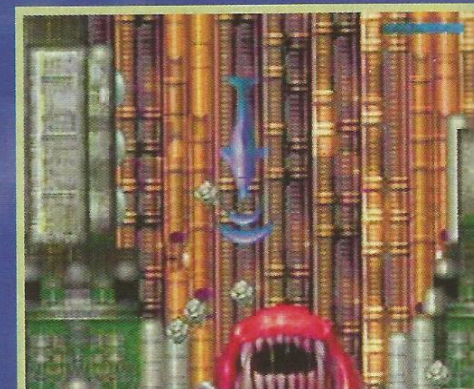
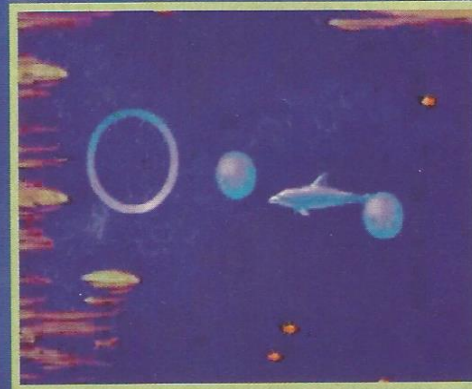
Four Islands: use o sonar para pegar o poder de destruir as pedras. É só seguir os golfinhos Tara e Blackfin até o outro lado do oceano para conseguir a canção que destrói as pedras.



Vents of Medusa: Passe correndo por aqui, pois estas bolhas vão tirar o seu fôlego. Depois que ecco vira medusa, é só ir para cima até sair fora da água. Aí, ele vira golfinho de novo. No final da fase, dê um super pulo.



Para matar a Moray, fuja dela em círculos. Ataque com o sonar quando ela estiver desorientada. Depois de destruir Moray, você terá que ir atrás das partes de Asterite. Pegue as bolas de duas em duas e leve-as até o anel.




Para matar Vortex Queen, espere ela começar a jogar as pedras. Vá perto dela e ataque com o sonar. Tome cuidado com o laser: ele paralisa o golfinho. Se Vortex te engolir, tudo bem: você apenas irá ter que passar por uma fase bem fácil e logo voltará para enfrentá-la

O que vale é competir

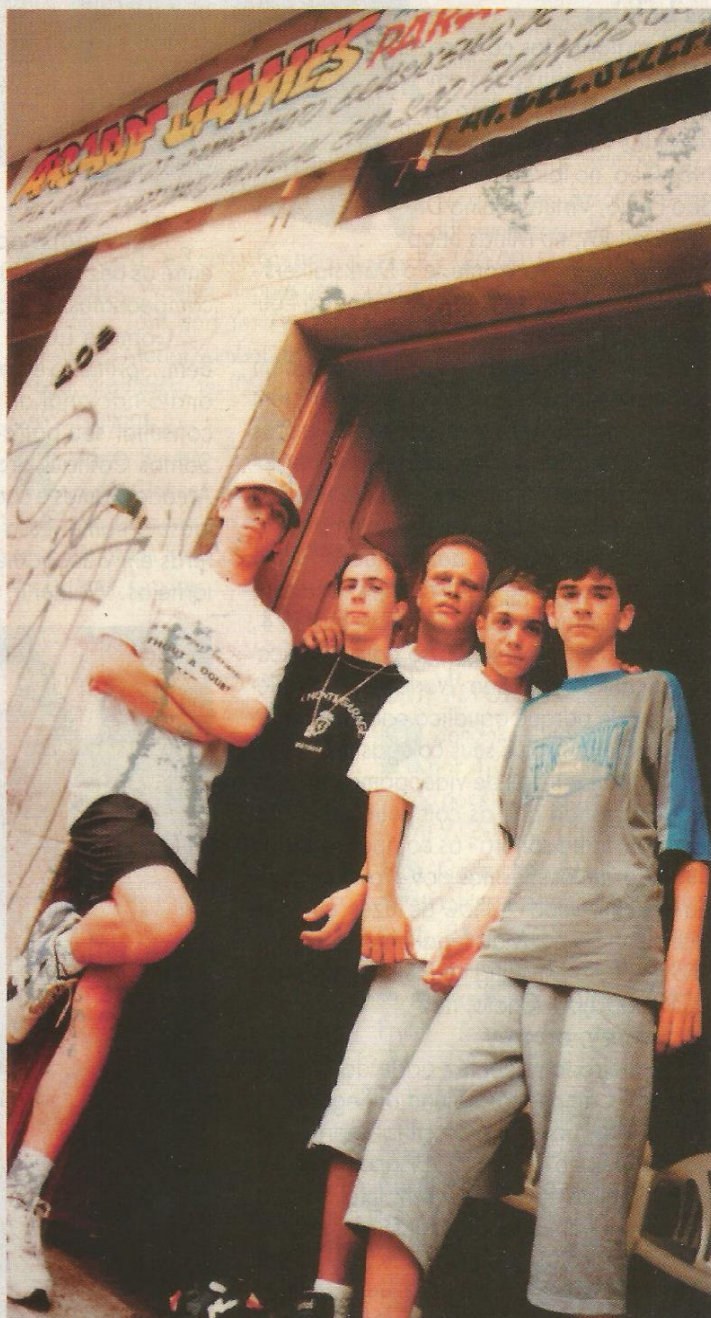
Muita grana, lugares estranhos e prêmios radicais rolam nos novos campeonatos de videogame do planeta.

L U A N A P A V A N I

 Os campeonatos de videogame não são mais os mesmos. São muito melhores! Cada vez mais, os organizadores procuram locais interessantes para montar os campeonatos, e os prêmios estão indo muito além de meros consoles. Agora, milhares de dólares ou carrões zero fazem parte da premiação.

Para que vençam realmente os melhores, a inscrição, competição e premiação devem ser detalhados, o que significa que, de todas as atividades das equipes que organizam os torneios, a que requer mais atenção e cuidado é a elaboração do regulamento. Qualquer pepino ou dúvida que surgirem devem estar muito bem explicadinhas, inclusive as medidas que a empresa organizadora tomará em caso de suspeita de trapanças. Juliano de Oliveira, 19 anos, especialista em videogames e coordenador de campeonatos da Tec Toy, explica que, quando escreve um regulamento, sempre coloca que as decisões da Tec Toy com relação à suspeita de gambiarras são "irrecorríveis", o que significa que ninguém, a não ser a empresa, pode avaliar o caso. Isso é para evitar casos como o do campeonato Tec Toy - Ayrton Senna, em 92, do qual, para participar, era preciso enviar uma foto da tela do jogo em que aparecia a melhor volta (Best Lap), com o nome do jogador atrás. Eis que Juliano e sua equipe perceberam que havia duas fotos da mesma curva, com nomes diferentes. Para completar, a numeração da revelação do filme era na sequência, do tipo: uma foto era "15" e a outra, "16". Batata!

Para a felicidade geral e da organização, isso só aconteceu uma vez. "Os participantes são muito honestos, querem realmente vencer pela competência", avalia Juliano. Rogério Villar Salvatori, 17 anos, vencedor do King of Fighter's 94, da SNK/Neo Geo, concorda, dizendo que se não soubesse que teria chances de vencer, nem teria se inscrito. Assim como esse curitibano, que saiu lucrando um gabinete profissional 21" Neo Geo com o jogo instalado, os competidores jogam cerca de oito horas por dia de videogame. Geral-



Luciano (de preto) e Waldenir (ao centro), da Equipe Arcade Games: especializada em participar de campeonatos.

Rogério, na disputa final do King of Fighters, lucrou um gabinete profissional 21"

mente são homens, de classe média alta, e de 10 a 16 anos. Isso não impede que pirralhinhos participem, desde que a idade mínima (cerca de seis anos) esteja definida no regulamento.

Videogame com as baleias

A maioria dos campeonatos são realizados em shopping-centers, como os recentes King of Fighters - Neo Geo, no Ibirapuera, em São Paulo, Virtua Racing Deluxe - Tec Toy, no Minas Shopping, em Belo Horizonte, e o Darkstalkers - Capcom, em vários shoppings de São Paulo, Maringá e Campo Grande.

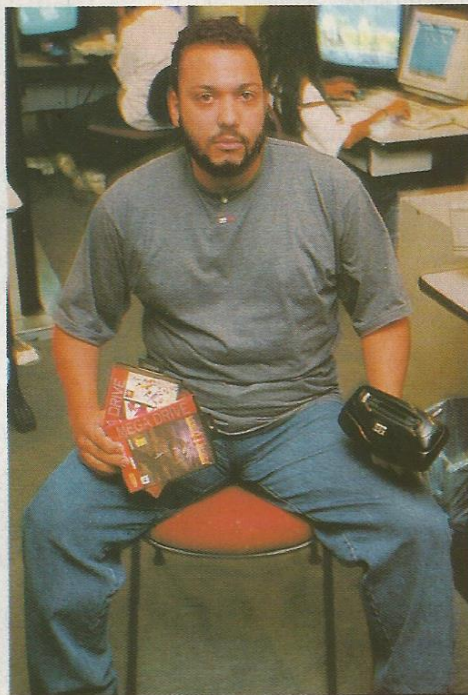
Porém, esses pontos de referência bem conhecidos nas cidades e que sempre têm uma ou mais áreas reservadas a diversões eletrônicas estão sendo substituídos por locais no mínimo "diferentes". A fase paulista do Virtua Racing Deluxe, por exemplo, foi realizada em janeiro, no Summer's Point - Guarujá, um evento de atividades de verão. Já nos Estados Unidos, o Power Fest' 94, campeonato da Nintendo só para americanos, aconteceu no Sea World, em San Diego, aquele parque aquático onde está a famosa baleia Orca e seus colegas golfinhos. Lá, havia máquinas de videogame por todo o canto, sendo que as competições contavam com trilha sonora - os equipamentos de áudio foram os mesmos dos shows da banda Greatful Dead - e show de luzes, como se fosse uma boate. Mais legal ainda foi o prêmio: um Ford Mustang vermelho, zerinho, e US\$ 5.000,00. Chato, né?

Money, money

Dinheiro também fez parte da premiação do I Campeonato Mundial Sega Sonic & Knuckles, no qual o Brasil foi representado por Luciano de Souza, 19 anos (a cobertura completa está na VG 44). Infelizmente, quem saiu ganhando foi um chinês naturalizado americano, que embolsou US\$ 25 mil. Ô inveja... Esse torneio também aconteceu num lugar diferente, a ilha de Alcatraz, em São Francisco, EUA, dentro do famoso presídio de segurança máxima (atualmente de-

sativado) e contou com uma garota entre as dez finalistas, o que é muito raro em campeonatos de videogame.

Como é que o Luciano foi parar lá? Bem... primeiro ele teve de ganhar o campeonato nacional da Sega/Tec Toy, depois consultar seu patrocinador, Waldenir dos Santos Calhau, proprietário da locadora Arcade Games e coordenador da equipe de mesmas feras em videogame, só para participar de torneios. Waldenir, 32 anos, conta que co-

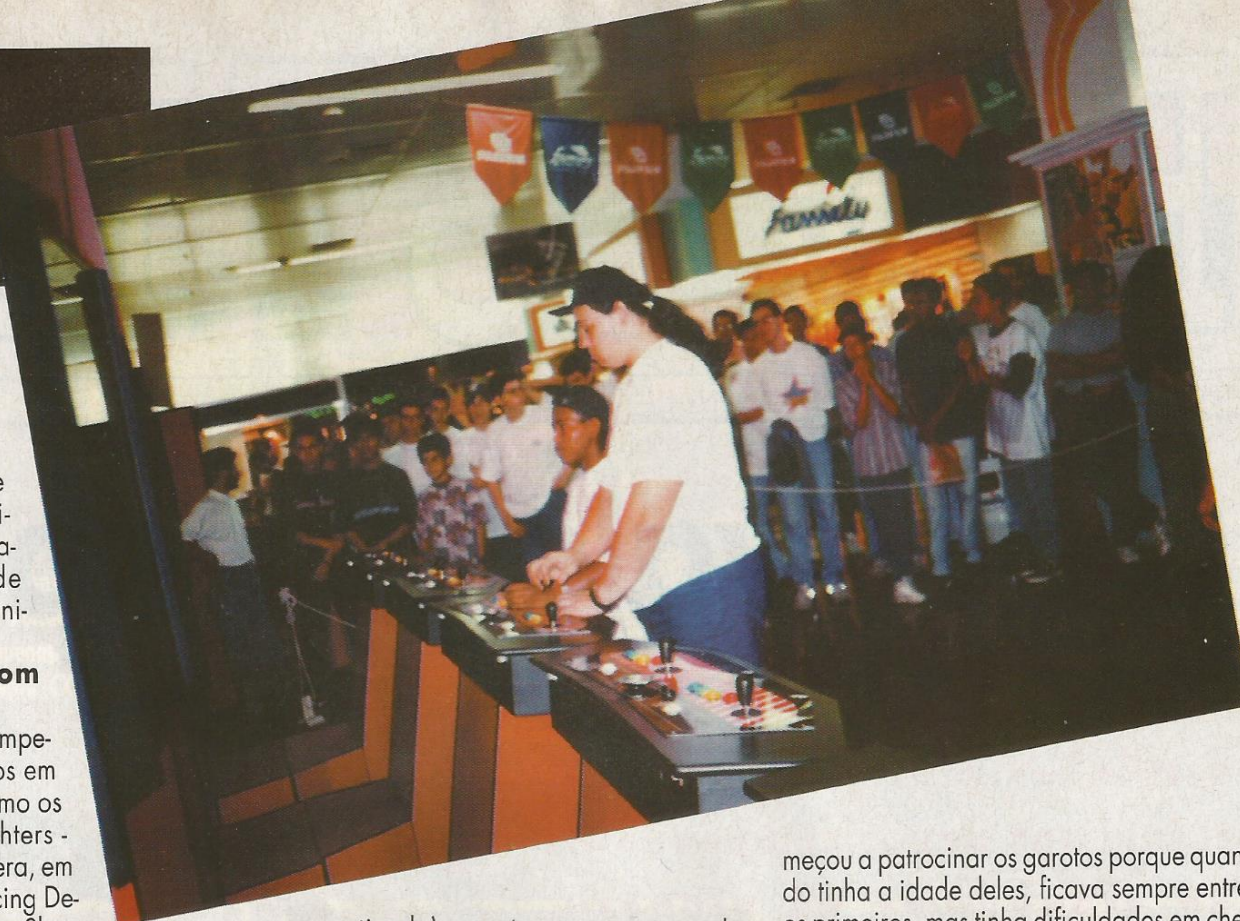


Juliano: regulamento deve dizer o que a empresa faz em caso de trapaça

meçou a patrocinar os garotos porque quando tinha a idade deles, ficava sempre entre os primeiros, mas tinha dificuldades em chegar até o local de competição, gastava "mó" grana com comida, etc. Então, decidiu reunir os melhores jogadores de sua locadora e pagar suas despesas durante campeonatos. É claro que ele não faz isso de graça: 50% do prêmio vai para o "caixa", ou seja uma grana reserva para os próximos rounds. "O caixa está sempre em baixa", comenta Waldenir, apesar da Arcade estar muito bem cotada. No campeonato nacional da Sega, Luciano ficou em primeiro, e seus colegas de equipe se dividiram entre o 2º, 4º, 6º e 11º lugar (o último foi conquistado pelo próprio patrocinador).

Tanto no Brasil como nos Estados Unidos, os campeonatos são muito bem organizados, segundo Luciano. "O nível do pessoal é que é um pouco baixo", fala quem derrotou 400 concorrentes brasileiros, e ficou entre os 32 melhores do mundo.

No Brasil, um campeonato regional, de médio a grande porte, custa entre 15 e 20 mil dólares. Bem... dessa grana toda, alguns sortudos saem premiados, mas o que os organizadores ganham com isso? Segundo Juliano, a vantagem de um evento é a apresentação dos novos produtos, o que aguça a vontade de comprá-los. "Procuramos fazer campeonatos perto de datas estratégicas, como Dia das Crianças, Natal e férias escolares, que é quando há mais lançamentos e, conseqüentemente, mais pedidos de compra aos pais". É por esse motivo, que você sempre encontra mais de uma novidade nos locais de campeonato. E pode ir se preparando, que na UD haverá novos desafios... ■



ROLOS & TROCAS

ALAGOAS

V Turbo Game - com carts Futebol, Wacky Races e Gun Smoke, por R\$ 55,00. Jeyson Rodrigues, Cond. Benedito Bentes 1, Rua B-47, 827, quadra B-46, Tabuleiro, CEP 57084-970, Maceió.

AMAZONAS

C Carts SNES - Mortal Kombat II/Super Mario All Stars. Israel, tel (092) 221-5723, Manaus.

BAHIA

R Cartuchos NES - 9, e um walkman, por 5 cartuchos de SNES. Thiago, tel (075) 334-1182, Lençóis.

V Turbo Game VG 9000T - em ótimo estado, 2 controles turbo e 4 cartuchos (Caveman Games, Super Sprint, Super Mario Bros e War in The Gulf, por R\$ 250,00. Ricardo, tel (071) 231-8630, Salvador.

V Controle-turbo jet control da Dynacom, compatíveis com NES, por R\$ 35,00. Renato, Rua Cel. Durval Mattos, 188, ap 501, CEP 41760-160, Salvador

V Master System 3 - compact, com 2 controles Pro-1 e os cartuchos Mortal Kombat e Chuck Rock por R\$ 218,00. Carlos, tel (071) 231-3954, Salvador.

CEARÁ

C Cartuchos para Master - Mortal Kombat, Prince of Persia, Super Futebol 2, Aladdin, Alex Kidd, The Lost Stars, Wonder Boy e outros. Railson, tel (085) 423-1430, Limoeiro do Norte.

DISTRITO FEDERAL

R Cartuchos de Mega Drive - Sonic II, Quackshot e Turtles, por outros. Marcos, tel (061) 552-3572, Brasília.

ESPÍRITO SANTO

R Revistas Marvel e DC - 80, entre elas Wolverine, Hulk, Capitão America, Batman, Homem Aranha, Grandes Heróis Marvel e outras, por Street Fighter II para Mega. Anacleto Carlos Gava, Rua Capitão José Maria, 657, CEP 29900, Linhares.

R Street Fighter II - para SNES, por Super Voley Ball. Rubens,

tel (021) 226-0958, Vila Velha.

V SNES - 2 controles e os games Street Fighter 2, Mario Bros 3, Joe & Mac e F-Zero. Tudo novinho, por R\$ 330,00. Também vendo computador MSX DD-Plus, com drive 31/2, manual, na caixa, novo, por R\$ 170,00. Giuliano, tel (027) 327-6471, Vitória.

MARANHÃO

R Pistola LP - e 3 cartuchos para Master: Wanted, Shapes and Columns, Tom and Jerry The Movie, por Mortal Kombat I e II do Mega. Francisco, tel (098) 521-3492, Caxias.

R Master System - 2 controles, só dois meses de uso, por SNES. Volto a diferença em dinheiro. Guimarães Radical, tel (098) 521-3560, Caxias.

MINAS GERAIS

R Master System - com os jogos Land of Illusion e Zillion II, por Mega Drive. Nicholas Dias Costa, R. Aracely de Paula, 3530, Santa Terezinha, CEP 38180-000, Araxá.

R Cartucho para Mega - Pequena Sereia, por Alien 3. Ligue só no domingo para tel (031) 383-2049, Belo Horizonte.

R Master System II - 3 controles, sendo um Pro 1, com 3 cartuchos, por Atari com 5 jogos e 2 controles. Urgente. João, tel (031) 445-1599, Belo Horizonte.

R Cartuchos SNES - Mario All Stars, por Goal (Super Cup Soccer) ou Final Fight 2. Paulo, tel (031) 443-1270, Belo Horizonte.

V R Mega Drive e Sega CD - 12 cartuchos e 4 CDs, por R\$ 1200,00, ou troco por computador. Espedito Carrilho de Mendonça, Rua Manoel Barbosa, 24, CEP 36770-000, Cataguases.

R Cartucho de Mega - com 4 jogos, por dois carts ou um bom jogo de Game Boy. Leandro, tel (035) 341-2403, Caxambu.

V Mega Drive - em ótimo estado, com 2 controles (1 turbo), por R\$ 130,00. Luciano, tel (037) 212-1554, Divinópolis.

R Mountain Bike - Shimano, 18, mais Dynavision, controle, pistola e 2 cartuchos, por Mega com 2 controles e 2 cartuchos ou SNES com cartucho. Hilton de Souza R. Araújo, R. Nossa Senhora das Dores, 202, CEP 35514-000, Itaguara.

R Final Fight para SNES - por qualquer outro cartucho, ou vendo por R\$ 25,00. André, tel (031) 921-0224, Sete Lagoas.

R Sengoku 2 para Neo Geo - por 4 CDs de Sega CD ou vendo por R\$ 200,00. Eugenio, tel (034) 972-1658, Uberaba.

R Cartuchos SNES - Street Fighter 2 Champion Edition, Área 88, Syvalion e Mortal Kombat por jogos de meu interesse. Maykeel, tel (034) 421-3396, Frutal.

MATO GROSSO DO SUL

C Cartuchos para Master System III - em bom estado. Cleiton C. de Souza, Rua da Baileia, 321, CEP 79097-130, Campo Grande.

R V - Master System 1 - 2 jogos na memória, 2 cartuchos, 2 controles (1 turbo) e pistola, por Mega Drive, com controle.

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS E TROCAS - R. 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.

Arlindo, tel (067) 382-7992, Campo Grande.

PARÁ

V Ferrorama - Pense Bem e Dynavision II, sem controle e 3 cartuchos, por R\$ 200,00. Allen, tel (091) 244-3198, Belém.

PARANÁ

V Mega Drive - 4 controles e os carts: Street Fighter II, Mortal Kombat 2, Sonic 2 e Kid Chameleon, tudo com poucos meses de uso, por R\$ 250,00. José Henrique, tel (0432) 254-3764, Cambé.

V Neo Geo - série ouro, com os cartuchos: Fatal Fury 1 e 2 e Art of Fighting 1, e memory card, tudo por R\$ 1000,00. Ronnie, tel (042) 232-2606, Castro.

V Phantom System - americano, 2 controles, 6 cartuchos e um adaptador para NES, por R\$ 100,00. José, tel (042) 232-1957, Castro.

V Turbo Game - 2 controles turbo e 6 cartuchos, por R\$ 120,00. André, tel (041) 277-2427, Curitiba.

V Street Fighter 2 - para SNES, por R\$ 20,00. Eduardo, tel (041) 253-2852, Curitiba.

V Revistas VideoGame - do n. 1 ao 9, bem conservadas, por R\$ 20,00. Gustavo, tel (043) 327-6467, Londrina.

R Batman Returns - para Mega Drive, joystick Pro 1 e mini-game Spaceman, por Master System com cartucho e sem controle. Troco tudo por outras coisas de meu interesse ou vendo. Marco, tel (0442) 223-0665, Maringá.

R C Top Gear II do SNES - por FlashBack do Mega, ou outros carts. Também compro os carts Cyber Cop e Death Duel, por R\$ 10,00, mais despesas de correio. Julio C. Thomazoni, tel (045) 235-1351, Três Barras.

R Cartuchos para Mega Drive - G-Loc e Toxic Crusaders por E-Swat e El Viento. Marcelo, (045) 235-1351, pago despesas postais, Três Barras.

RIO DE JANEIRO

V Master System III - super novo, com Alex Kidd na memória,

por R\$ 100,00, 2 controles e 3 jogos. Wagner, tel (021) 771-1290, Rio de Janeiro.

R Revista VideoGame - 19 edições em ótimo estado, por Game Boy com cartucho. Juliano, tel (0249) 41-1180, Natividade.

R Cartuchos SNES - Mario 3, por F Zero, pago a diferença e dou mais um cart. Guilherme, tel (021) 768-6773, Nova Iguaçu.

R Turbo Game - 9 cartuchos, adaptador e Pense Bem com 2 livros, por SNES com controle. Leandro, fone (021) 208-9790, Rio de Janeiro.

V Cartuchos Master System - Kung Fu Kid, Indiana Jones, Sonic 2, Super Futebol 1, Dick Tracy, Double Dragon, Castle of Illusion, Altered Beast e Great Basket, por R\$ 15,00 cada. André I. Mello, R. Capitão Cruz, 25, frente, CEP 21250-530, Rio de Janeiro

V Controles para Mega - 3 botões, TPC 2 e Pro 2, por R\$ 7,00 cada. Também vendo computador TK, ano 86, com 3 livros, por R\$ 20,00, e os carts Sonic e Jurassic Park, ambos para Mega, por R\$ 15,00 cada. Francisco, tel (021) 551-1568, Rio de Janeiro.

R Turbo Game - 9 cartuchos e adaptador, mais um Pense Bem, com 2 livros, por SNES com controle. Leandro, tel (021) 208-9790, Rio de Janeiro.

V Phantom System - 2 controles, pistola, 15 carts e adaptador, junto ou separadamente, ou troco tudo por SNES, com 2 controles e pelo menos 2 cartuchos. Natasha, fone (021) 205-2503, Rio de Janeiro.

R Cartuchos de Mega - Pit Fighter, Sonic II e The Duel II, por Super Street Fighter, Virtua Racing ou Mortal Kombat II. Artur, tel (021) 234-7506, Rio de Janeiro.

R VG-9000 - 4 controles (2 turbo), cartuchos Street Fighter IV, Urban Champion, Tiger Heli, Mickey Mouse e Turtles II, e um Atari 2600, com 2 controles e dois cartuchos. Tudo por Mega, 1 cart e 2 controles. Emerson, tel (021) 274-7053, Rio de Janeiro

V Master System - 3 controles, e uma bicicleta Monark BMX ano 16. Felipe, tel (021) 316-4778,

Rio de Janeiro.

V Mortal Kombat para Master - semi-novo, e Master System II, completo, com 7 cartuchos, 3 controles e pistola. Cleber, tel (021) 390-1142, Rio de Janeiro.

V Phantom System - adaptador J72, 12 jogos, incluindo Mario 2 e 3, Double Dragon II, Super Contra, Ninja Gaiden II, Trojan, Excite Bike e Dead Fox, por R\$ 170,00. Flaviana, tel (021) 228-1263, Rio de Janeiro.

V Cartuchos para Master - Pato Donald, Sonic Chaos e Star Wars, por R\$ 20,00 cada. Daniel de Oliveira, tel (021) 719-6262, Rio de Janeiro.

RIO GRANDE DO NORTE

V 15 Revistas VideoGame - do n. 15 a 29, por apenas R\$ 38,00. Fabrício, tel (084) 321-3151, Mossoró.

RONDÔNIA

R Mega Drive 2 - com 2 controles, por computador de qualquer marca. Maria Lúcia, tel (069) 224-2055, Porto Velho.

RIO GRANDE DO SUL

V Master System 3 - 2 cartuchos e 2 controles. Gaspar, tel (054) 237-1181, Bom Jesus.

R C Family Game - em ótimo estado, com 2 controles e 2 cartuchos, por carts de SNES. Compro cartuchos de SNES e um Jaguar completo. Gabriel, tel (0532) 63-1047, Santa Vitória do Palmar.

V Dynavision 1 - controle, pistola Fone e cartucho com 7 jogos. Ricardo Barcelos Ditzel, R. Antonio Vieira, BL 42B, ap 207, Cohab, CEP 93212-080, Sapucaia do Sul.

SANTA CATARINA

V Dynavision 3 - 2 controles e 10 jogos por R\$ 100,00. Também vendo bicicleta 15 marchas por R\$ 150,00 ou troco tudo por SNES. Rodrigo, tel (0474) 25-1776, Joinville.

SÃO PAULO

C Mortal Kombat 2 para Mega - João Paulo, tel (0196) 52-2929, Aguai.

V Cartuchos Dynavision - Super Mario Bros II e Macht Rider,

por R\$ 20,00. Ricardo, tel (011) 422-3264, Barueri.

V Gibi Cybercop - de luta, por R\$ 1,00 cada. Sidney P. de Oliveira, R. João Batista Zanchetta, 371, CEP 14955-000, Borborema.

R Turbo Game - 2 controles, mais uma bicicleta 18 marchas, por Mega Drive (1, 2 ou 3), ou Sega com 2 controles. Compro adaptador do Game Gear para Master. Levy M. dos Santos, R. Arlindo Lucio da Silva, 135, CEP 13050-550, Campinas.

V Cartucho SNES - Super Mario All Stars ou troco por outro de meu interesse. Vinicius, tel (0186) 58-1301, Clementina.

V Master System 2 - 1 pistola, 2 controles e 8 cartuchos, por ótimo preço. Ricardo, tel (0152) 41-2248, Ibiúna.

R Turbo Game - na caixa, 2 controles e cartucho, mais uma revista, por Mega ou SNES. Luis Fernando Moreira da Silva, Rua Santos Fonseca, 197, CEP 14960-000, Novo Horizonte.

R Cartuchos de Mega - três, por Game Boy, com pelo menos 1 jogo. Marcelo, tel (011) 702-2593, Osasco.

V Cartucho World Heroes - para SNES. Alessandro, tel (011) 418-2520, São Bernardo do Campo.

V Mega Drive 2 - novo, na caixa, com 2 controles, um de 3 e outro de 6 botões. Marcos, tel (011) 458-2014, São Bernardo do Campo.

V Mega Drive 2 - na caixa, com controle normal e outro de 6 botões. Adriana, tel (011) 452-2609, São Bernardo do Campo.

V Revistas VideoGame - do número 1 ao 16, mais o 19. Fernando, tel (011) 4417150, São Caetano do Sul.

R Sega CD - 3 jogos (Mad Dog, Homem Aranha e Sewer Shark), mais Mortal Kombat 2 para Mega, por 3DO da Panasonic. Robinson, tel (011) 295-6265, São Paulo.

R Game Gear - 2 cartuchos e fonte, por SNES completo. Volto a diferença (R\$ 50,00). Flávio, tel (011) 522-5800, São Paulo.

C SNES - e vendo Atari completo, com 31 jogos, mais um Dynavision II, com 2 controles turbo, preços a combinar. Marcelo C. de Souza, Av. Alcântara Machado, 1891, Moóca, CEP 03101-000, São Paulo.

R Master System - e Phantom System por Mega Drive, tel (011) 992-0625, r: 25. Erick, fone (011) 992-0625, São Paulo.

V Mega Drive - novo, com 2 cartuchos (Mortal Kombat e Street Fighter) e 2 controles, por R\$ 800,00, ou apenas os carts, por R\$ 200,00. Divido pagto em 2 vezes, fone (011) 918-9909, São Paulo.

R SNES - por Mega Drive japonês, com 3 cartuchos e 2 controles. Ricardo, tel (011) 814-1704, à tarde, São Paulo.

R V CDX - com controle de 6 botões, por Mega Drive ou SNES, ou vendo por R\$ 400,00. Alexandre, fone (011) 944-9900, São Paulo.

R Cartuchos para SNES - GP 1 e Bubsy, por outras de meu interesse. Gabriel R. Cardoso, R. Nanuque, 173, Vila Hamburguesa, CEP 05302-900, São Paulo.

V Cartuchos de Mega - por bom preço. João, tel (011) 298-9621, São Paulo.

V Master System - com 5 cartuchos, óculos e pistola, por R\$ 120,00. Juliana, tel (011) 288-3558, São Paulo.

V Micro Genius - padrão Nintendo, completo, com controle e 43 jogos em 2 cartuchos, por R\$ 60,00. Cristiano, tel (011) 61-6360, São Paulo.

R Cartucho de Mega - Street Fighter II, original, na caixa e com manual, por Fifa Soccer ou Super Street Fighter II. Fernando, tel (011) 579-0990, São Paulo.

V Super Charger - console compatível com Nintendo, 18 cartuchos, mais Master System, com 9 cartuchos. Daniel, tel (011) 872-4007, São Paulo.

R Controle para Mega - 3 botões, por um de 6. Pago a diferença. Bruno, tel (011) 281-5702, São Paulo.

R Cartuchos NES - G.I. Joe e Mega Man 2 por Double Dribble ou Nemo, ou ainda Columns para Master. Laura, tel (011) 223-2380, São Paulo.

V Master System - óculos 3D, 2 pistolas LP e 30 cartuchos, por R\$ 800,00. Eduardo, tel (0123) 72-0002, São Paulo.

V Master System III - 2 controles, 5 cartuchos e 1 revólver, por R\$ 110,00. Marcos, tel (011) 911-6527, São Paulo.

R Cartuchos SNES - Mortal Kombat por Sunset Riders. Márcio, tel (011) 963-0434, São Paulo.

R Cartucho para SNES - Alladin e Star Wars, por Super Street Fighter II ou Mortal Kombat II. Udlei, fone (011) 876-1687, São Paulo.

R Cartuchos SNES - Super Mario World e 2 cartuchos de NES, por qualquer outro de SNES. Renan S. Matsushita, estr. das Lágrimas, 3117, ap 34, CEP 04244-000, São Paulo.

R V Master System - com Alex Kidd na memória, 2 controles, um turbo, mais pistola LP, por SNES com 2 controles. Pago a diferença. Diogo Fernandez, R. Gal, Glicério, 186, CEP 16010-080, São Paulo.

R Game Gear - 2 cartuchos e fonte, por SNES completo, volto a diferença (cerca de R\$ 50,00). Flavio, tel (011) 522-5800, São Paulo.

V R Sega CD - seis meses de uso, com 3 CDs novos e um cartucho Mortal Kombat II para Mega, por R\$ 750,00, ou troco por 3DO. Robinson, tel (011) 295-6265, São Paulo.

V NES americano - pistola, 2 cartuchos, adaptador e 2 controles. Felipe, tel (011) 831-5494, São Paulo.

CLUBES

Junior's Game Club

Especializado em SNES, o clube tem jornalzinho mensal, já na 3ª edição. Envie 2 fotos 3x4, seus dados pessoais, nome de seus cartuchos e R\$ 1,00 por mês. Temos muitos sócios. Boa parte deles já ganhou prêmios participando de nossas promoções. Seja um deles! R. Emiliano Pernetá, 653, ap 33, CEP 80420-080, Curitiba, PR.

Game Mania

Detonamos todos os consoles. Para se associar, envie mensalmente R\$ 2,00 (R\$ 1,50 de taxa, mais 0,50 para despesas). Junto à carteirinha, você receberá um jornal com dicas e lançamentos. Escreva para a gente! R. da Aurora, 1035, ap 24, bl B, Boa Vista, CEP 50040-090, Recife, PE.

World of Dicas

É um clube radical de SNES, NES, Mega Drive e Master System. Mande o nome de seu game que nós lhe mandamos a dica. O primeiro que escrever ganha um poster da Sonia, do Mortal Kombat. R. Elias de Campos, 265, Vila Zanão, CEP 18530-000, Tietê, SP, ou tel (0152) 82-1368.

PC Games Club

Somos especialistas em todos os sistemas e em PC. Escreva para saber das vantagens! Mande uma foto 3x4, telefone e R\$ 1,50 por mês, para Av. 28 de setembro, 411, casa 13, Vila Isabel, CEP 20551-030, Rio de Janeiro, RJ.

Vega Game Club

Mega Drive, SNES, Master System são com a gente! Também detonamos jogos de luta, como Fatal Fury 2, Street Fighter e Mortal Kombat 1 e 2. Para troca de correspondência, dicas, passwords, etc, envie R\$ 1,00 trimestrais. O sócio número 50 ganhará um cartucho, e os outros concorrerão a um game a cada três meses, por sorteio. R. dos Cravos, 65, São Geraldo, CEP 35680-434, Itaúna, MG.

Clube SNES

Acaba de ser inaugurado o mais novo clube de SNES. Escreva o nome do jogo e do personagem que você mais curte, que você receberá um jornalzinho. Os três primeiros que se inscreverem ganharão posters. R. Otto Kaesemodel, 61, Oxford, CEP 89290-000, São Bento do Sul, SC.

Yankee Game

Quer uma dica quente? Entre para o Yankee Game. Você manda a sua pergunta, nós respondemos. Você manda sua dica, nós publicamos todo mês e enviamos por correio. Atendemos a Phantom, Turbo Game, SNES, Master, NES, Mega, Sega CD, Game Gear e Game Boy. A taxa é de R\$ 0,22 postais e R\$ 3,00 de inscrição. Maiores informações, tel (021) 331-8608 e 332-9581, ou Av. Eng. Pires Rebelo, 47, Bangu, CEP 21825-390, Rio de Janeiro, RJ.

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

Gregos e Troianos

Assinei a VG por causa de videogame e não de computador. A revista está dedicando a maior parte de suas páginas à computação. Se continuar assim, juro que cancelo minha assinatura. Por favor, voltem aos bons e velhos tempos, com 95% de videogames.

Juliana Medina
São Paulo, SP.

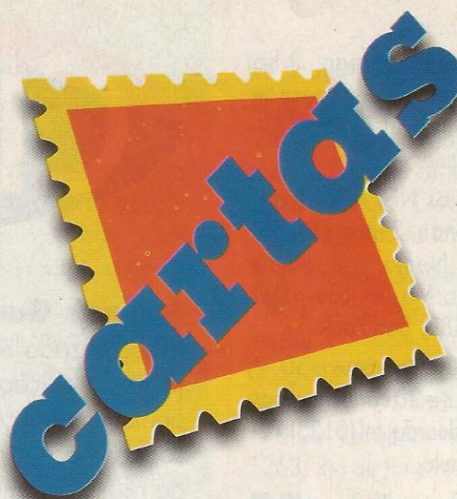
Gostaria de parabenizá-los pela nova fase da VG, com seções de computer games e CD-ROM multimídia. Está simplesmente demais!

Alexandre Karam J. Mousfi
Curitiba, PR.

A revista está demais, mas por que a seção de Nintendo 8 bits sumiu? Será que o número de Nintendinhos no Brasil não é maior que o de PCs? Não estou pedindo que acabem com a seção de PC, mas que a reduzam um pouco.

Julio Cesar Flores Pinto
Rio de Janeiro, RJ.

Calma, galera. Como sempre, está todo mundo certo. E, para agradar tanto a gregos como troianos, VideoGame cresceu. Para todos os lados. Agora, vocês têm 60 páginas só de videogames, com tudo a que têm direito e um pouco mais: games debulhados até o final e inclusive a volta dos consoles de 8 bits, como Master e Nintendo. Quem gosta de computadores não vai ficar de fora: o encarte Home Computing agora é suplemento, com 16 páginas e tudo o que há de melhor em games em CD ou disquetes. Assim, quem curte computadores tem a melhor informação em VideoGame. E quem curte videogame pode também se informar sobre computadores, sem perder a informação sobre games. Essas mudanças só são possíveis graças a vocês, leitores, que nos escrevem, reclamam, elogiam e, no fim das contas, acabam nos dizendo qual rumo tomar.



Erramos?

Na edição 46, janeiro de 1995, página 6, a revista VideoGame publicou reportagem sobre o Mega CDX, o console compacto da Tec Toy que incorpora o Mega Drive e o Sega CD, com um erro: dizia que ele é incompatível com o Mega 32X (que transforma o Mega Drive em um console de 32 bits). Na verdade, eles são plenamente compatíveis. Também na página 6, o nome do acessório Activator saiu grafado errado na legenda da foto. Pedimos a correção desses erros.

Porta Voz Assessoria de Comunicação / Tec Toy SA
São Paulo, SP

A informação da incompatibilidade entre o Mega CDX e o Mega 32X realmente foi publicada, mas não foi infundada: em dezembro de 1994 estivemos com um Genesis 32X, a versão americana do acessório-upgrade para o Mega Drive, a propósito de realizar reportagem. Na caixa do acessório Genesis 32X existe a advertência, bem clara, da incompatibilidade entre os dois equipamentos (veja foto), que motivou a informação publicada na reportagem da página 6 da edição 46. Entretanto, a Tec Toy garante a compatibilidade da versão brasileira desses equipamentos. Nesta mesma página 6, na legenda da foto inferior, onde se lê "actuator" deve-se ler Activator. Pedimos desculpas.

Genesis 32X americano: advertência sobre incompatibilidade na embalagem.

Festinha

Alô galera da VG, acompanho a revista desde o lançamento e tenho uma dúvida em relação a seu aniversário. A edição número 1 foi para as bancas em março de 1991, mas seu primeiro aniversário foi comemorado em janeiro de 1992. As comemorações seguintes foram feitas em dezembro de 1992 e 1993. Em dezembro de 1994 vocês não fizeram comemorações, mas colocaram a revista em seu quinto ano. Por quê?

Odair Antônio, Rio de Janeiro, RJ.

É o seguinte, Odair: a edição 1 de VideoGame foi às bancas no final de dezembro de 1990 nas principais capitais brasileiras (inclusive Rio de Janeiro). Em outras localidades, ela chegou no comecinho de janeiro de 1991. Por isso, a data de aniversário, que é a data de lançamento da Revista VideoGame, é dezembro. Acontece que a primeira edição esgotou e fizemos um relançamento em março de 1991, provavelmente quando você deve ter comprado. Daí a confusão. Você tem razão quanto ao primeiro aniversário, comemorado em janeiro, quando deveria ter sido em dezembro. Quanto ao fato de não termos comemorado, em dezembro de 1994, o quarto aniversário (e que inicia o ano 5 da revista), é o seguinte: VideoGame já é uma revista consolidada, com um público fiel e muito querido pela equipe. O que significa que, fazer, ano após ano, uma VG cada vez melhor não é mais que a nossa obrigação. Mas relaxe, pois algumas datas - como o décimo aniversário, a centésima edição e outras bem significativas, serão devidamente comemoradas!

Entra ou não?

Tenho um Saturn e meu irmão, um 3DO. Queria saber se os CDs desses e de outros consoles são compatíveis entre si, antes de eu comprar algum.

Takyra Sam
São Geraldo do Araguaia, PA.

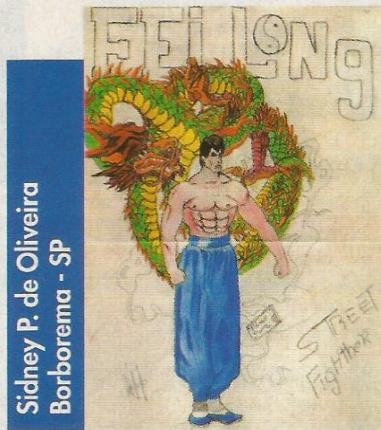
É realmente uma pena que os CDs de um determinado console não "entrem" nos outros. Aliás, entrar, entram, mas rodar que é bom... nem pensar! Resumindo: 3DO e Saturn não são compatíveis. O que se pode fazer é rodar os CDs de 3DO em PC que tenha drive de CD-ROM, através de instalação da placa 3DO Blaster, da Creative Labs. Há também um CD-ROM especial da Philips para PC que roda os games para CD-i (console também fabricado pela Philips). Ou ainda, o Laser Active, da Pioneer, aceita jogos de Sega CD, se você acoplar um adaptador especial. Mas, por enquanto, é só. Pelo jeito, você e seu irmão não vão brigar na hora de comprar CDs...

GAME RADICAL

mande seu desenho para videogame, seção game radical - rua alice de castro, 60, vila mariana, cep 04015-903, São Paulo, SP



German Arnaldo P. Burgos Jr.
São Paulo - SP



Sidney P. de Oliveira
Borborema - SP



Glauécio Guedes - Rio de Janeiro - RJ

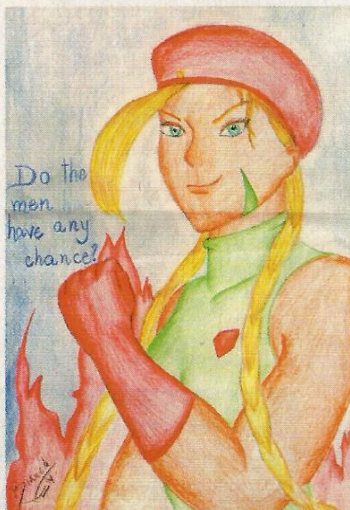


Queila de Aquiar
Angra dos Reis - RJ



Adam R. de Alcântara
Ferraz de Vasconcelos - SP

José Auricélio da Silva Souza
São Paulo - SP



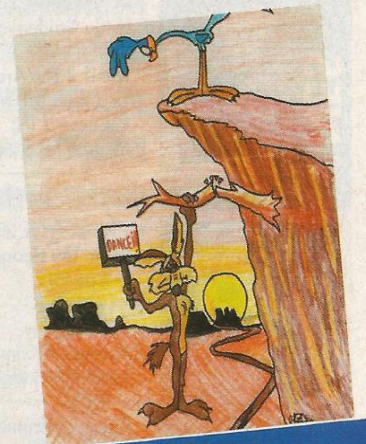
Madge Bianch dos Santos
São Gonçalo - RJ



VX - Team
São Paulo - SP



Gustavo Toyota Kogawa - São Paulo - SP

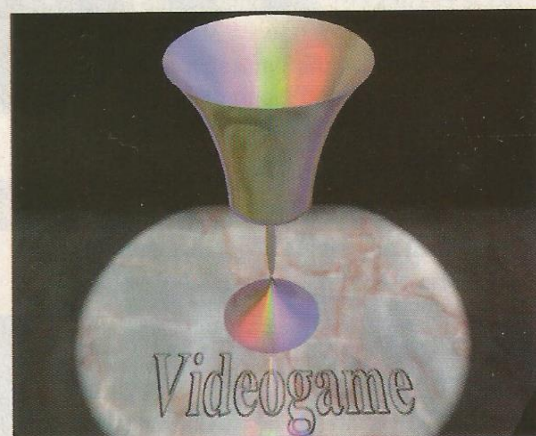


Luiz Cláudio T. Rodrigues
Rio de Janeiro - RJ



GALERIA DOS FERAS

Até que enfim o pessoal acordou! Uma série de recordes foi alterada e novos surgiram, como o do Sim City 2.000, detonado pelo Rodrigo. Porém... os games mais antigos estão lá há 10, 13, 17 meses no pódio. Pô, ferinhas tirem as teias de aranha e game over neles!



	TIPO	GAME	NOME	ESCORE
SNES	Clássicos	Super Mario Kart (N)	Paulo Augusto de Araújo Filho	Best Time 0'56"48 Best Lap 0'10"94
		Taz-Mania (N)	Bruno P. Guerra	2.427.380
		Axelay (N)	Sandro P. Guerra	3.216.800
	Hot Games	Final Fight 2 (3)	Equipe Droids	5.350.806
		Addams Family II (N)	Bruno P. Guerra	99.998.950
		Wild Trax (N)	Sandro P. Guerra	Best Time 1'30"76
		Actraiser 2 (N)	Bruno P. Guerra	18.817.020
		Sunset Riders (8)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	978.070
		Empire Strikes Back (N)	Bruno P. Guerra	99.999.999
	Desafios	Super Punch-out		Best time
		Illusion of Gaia (N)	Felipe P. Paiva	Terminado
		Donkey Kong Country		
MEGA	Clássicos	Pit Fighter (4)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
		Streets of Rage III (2)	Irwing C. Avila	1.250.098
		Air Buster (1)	Equipe Droids	1.411.000
	Hot Games	Aliens 3 (3)	Júlio César Thomazoni	9.999.954
		Terminator 2 (13)	Jean Pierre Ferrari	99.998.539
		Sonic The Hedgehog 2 (4)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	9.999.990
		Havoc (2)	Equipe Droids	9.999.900
	Desafios	Shadow of the Best 2 (1)	Equipe Droids	terminado
NES	Clássicos	RC Pro-AM (2)	Equipe Droids	999.939
		Ninja Gaiden (5)	Fábio Bosco Teixeira dos Santos	999.900
	Hot Games	TMNT 2 The Arcade Game (9)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	266.590
		Tiny Toon Adventures Score (10)	Ronaldo Ferreira M.	1.252.800
		Robocop 2 (N)	Diogo B. Corrêa	99.999.500
		Mega Man 6 (N)	Diogo B. Corrêa/Equipe Droids	terminado
	Desafios	Fire Emblem (-)		
MASTER	Clássicos	The Secret of Shinobi (9)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
		Sonic The Hedgehog (4)	Dionísio Cason	99.464.500
		R-Type (5)	Ciro A. Falabello	745.700
	Hot Games	Asterix (17)	Dionísio Cason	3.492.600
		Masters of Combat (1)	Equipe Droids	272.130
		Sonic The Hedgehog 2 (-)		
	Desafios	Alien Syndrome (-)		
		Populous (6)	Miguel Rapalli Neto	Mundo 5.119
PC	Desafios	World Circuit (Interlagos) (1)	Equipe Droids	Best Lap 1'12"947
		Sim City 2.000 (N)	Rodrigo C. Ventura	84.542.760

Mande a foto com seu recorde - ou tela do fim do game, para

Desafios

R. Alice de Castro, 60,
Vila Mariana
CEP 04015-903
São Paulo, SP.

NÃO ESQUEÇA de anotar no verso o seu nome, o nome e o sistema do game e a pontuação obtida.

O "N" indica recorde novo e traço indica que ninguém mandou recorde destes games.

Desenho do troféu desta edição:
Luiz Carlos
Mazzaferro Jr.

SUPER PROSYSTEM 16

Competition

- JOYSTICKS SUPER PRO 16
- EJECT FUNCTION
- DIGITAL STEREO SOUND

HIGH RESOLUTION
16 BITS



EM
BREVE NAS
LOJAS

Chips do Brasil



**MEGA
DRIVE****Gráficos 9****Música 8****Jogabilidade 9****Média 8,7****FICHA**

Tipo: Ação
Fabricante: Acclaim
Memória: 16 Megabits
Fases: 7
Jogadores: 1

COMANDOS

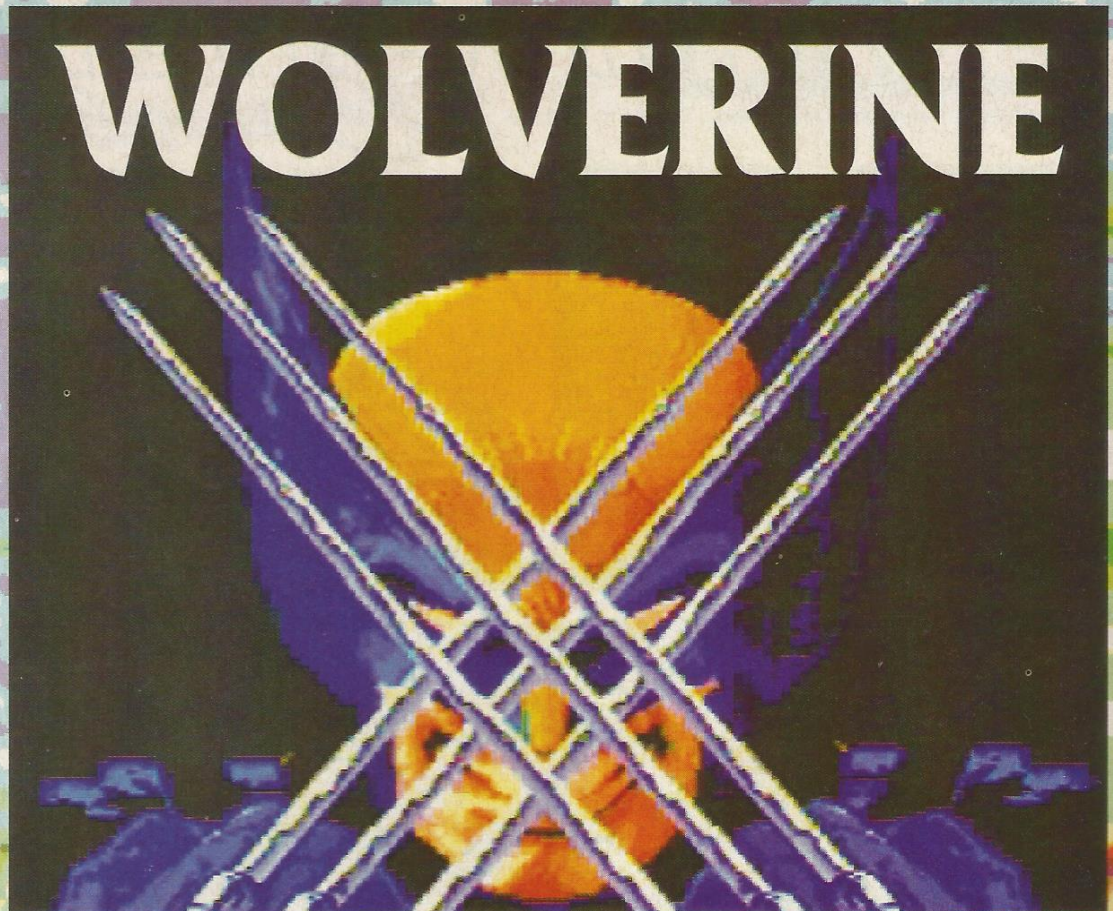
A - Pulo
B - Chute
C - Garras
↑ - Garra em cima
↘ + A - Salto com garra
B + C - Ataque duplo
Pulo + C, perto da parede -
Escalar

**TODOS OS
PASSWORDS**

FASE	PASSWORD
2	Mariko
3	Silver Fox
4	Department
5	Madripoor
6	Asano
7	The Hudsons

O mais nervoso membro dos X-Men parte em busca de seu passado. Afie as garras e encare...

WOLVERINE



ADAMANTIUM RAGE

O jogo *Wolverine - Adamantium Rage* chega simultaneamente para SNES e Mega Drive. E arrassa, a começar pelos gráficos muito bem feitos e um tom realista, bastante próximo aos quadrinhos. O som, inspirado, ajuda a dar o tom ao jogo e já na apresentação se percebe o show de qualidade gráfica (e isso vale para os dois sistemas). Wolverine, o mais nervoso dos X-Men, descobre que a maioria de suas memórias são na realidade implantes cerebrais, usados para que ele se esquecesse de seu período como agente secreto do governo canadense. Ainda calmo, ele começa a procurar nos computadores alguma pista que possa levá-lo aos responsáveis. Então se lembra do projeto Weapon - X, que lhe deu as garras e ossos cobertos de adamantium. Mas e se essa memória também for falsa? Ai, o nosso amigo volta ao normal, ou seja, nervosinho como sempre, e vai aos laboratórios. É quando começa o jogo. Na opção Files, estão registrados todos os personagens do game, com suas especificações, poderes e pontos fracos. É fundamental consultá-los. De um modo geral, a jogabilidade é excelente. O fator dificuldade está ideal e exige concentração, além de alguma paciência. E lembre-se: o domínio completo dos comandos é fundamental para avançar no game. Por isso, treine-os bastante.

1 Laboratórios Weapon - X

O objetivo é destruir o laboratório. Como sempre, não é todo mundo que gosta da idéia. Você vai encontrar alguns cientistas fáceis de matar, alguns guardas (faça o salto com garra e já fique apertando o botão C agachado), Droids flutuantes (use a garra em cima) e cachorros-robôs (encoste-os no canto e dê chutes ou garras sem parar). No Sistema de Defesa Central, fique dando pulos duplos (aperte botão A durante o pulo).



2

Ártico

Recusando a ajuda dos colegas X-Man, Wolverine vai para a região norte do Canadá onde será perseguido por um helicóptero (primeiro destrua suas armas para em seguida se concentrar na cabine). Lá você encontrará Albert, um andróide que tem as mesmas habilidades de Wolverine (faça combos de salto com garra, depois aperte o botão B - se cair longe - ou botão C - se estiver perto). No fim, irá enfrentar Lurker, o Lincantropo (ou se preferir, o lobisomem): acerte uma rasteira, aperte C ao mesmo tempo que ele der um soco, acerte de novo uma rasteira e repita toda a operação.



3

Floresta dos Ninjas, Clã "The Hand"

A missão é achar as duas cavernas onde estão Lady Deathstrike e Sabretooth. Para matá-los, faça o esquema usual: salto com garra e botão B ou C agachado. No fim, você descobre que Shinobi Shaw, filho de Sebastian Shaw, é um sujeito que não vai muito com a cara de Wolverine.



5

Inner Circle 1

Aqui é só encontrar o caminho para o Inner Circle. Nada difícil

4

Mundo de Cyber

A caminho de Inner Circle, onde está Shinobi, Wolverine é envenenado por Cyber, o maior rival de nosso herói. Ai a história fica realmente maluca: Wolverine entra em um mundo psicodélico. Passe a fase inteira correndo, sem matar ninguém, só desviando. Como Cyber só é vulnerável ao seu próprio veneno, empurre-o para o poço verde no canto direito da tela.



6

Inner Circle 2

Nos subterrâneos do Inner Circle, vá sempre descendo e indo para a direita. Não esqueça que você pode se pendurar nas correntes. Contra o robô de Shinobi Shaw, destrua primeiro a base, depois as armas e, finalmente, o lugar onde está Shinobi. Mas vá rápido, pois o tempo passa depressa.



7

Esgotos

Vindo do futuro, Fitzroy aproveita a situação para atacar Wolverine. Depois de passar pelos crocodilos, sobra o robô de Fitzroy. Para passar por ele ataque e fuja pulando sobre ele rapidamente.



Campanha de de Cérebro

HEI BEAVIS,
O QUE É CÉREBRO ?

É UM TIPO
DE MINHOCAL
QUE FICA
NA CABEÇA,
HEH, HEH.

SEGA

VIACOM
newmedia™

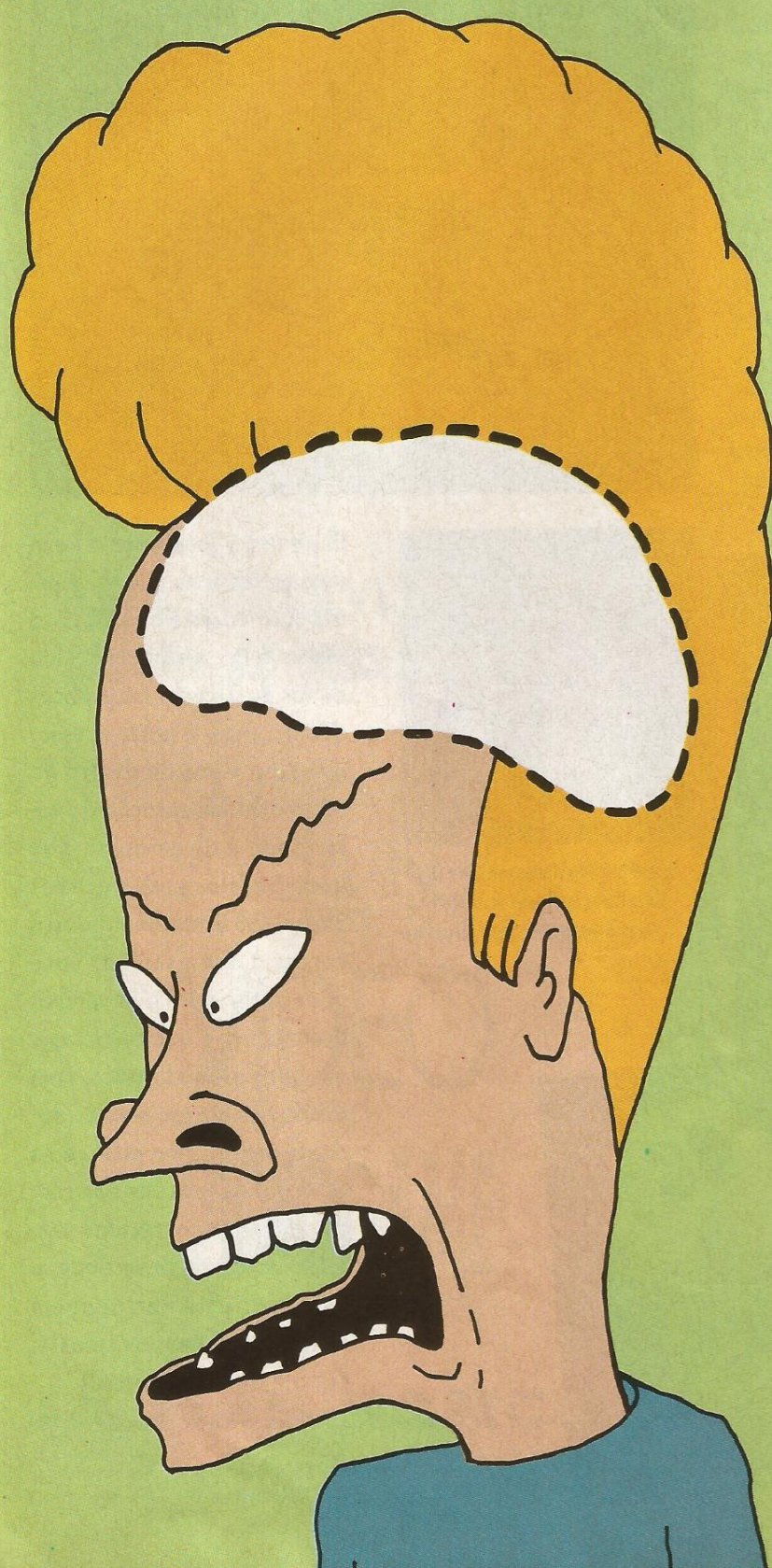
doação



BEAVIS AND BUTT-HEAD™

para Mega Drive

FOX



Precisamos da sua
massa cinzenta
nesse game.
Ou esses dois
hunka vão achar
os ingressos para
o show do GWAR.



☐ SIM. Eu quero dar uma força
para os dois nós cegos aí do lado no
game Beavis and Butt-head. Sim. Na
minha mão eles vão achar os pedaços
dos ingressos para o show do GWAR.
Sim. Eles também vão fritar ratos,
infernizar as enfermeiras e arrotar na
cara do guarda. Não. Eu não acredito
em duende.

RECOMENDADO
13
ANOS
PARA MAIORES DE

TEC TOY

PLAYSTATION

ESPECIAL PLAYSTATION

O novo console 32 bits RISC da Sony chega esbanjando tecnologia. E Ridge Racer, da Namco, é um dos primeiros jogos. Veja os detalhes!



O Playstation já chega arrebatando. O design, limpo e moderno, é a primeira coisa que impressiona. Mas é só dar uma olhadinha nas características técnicas e rodar o CD para babar.

O Playstation gera gráficos 3D com resolução que varia de 256x224 pixels a 640x480 pixels, exibe na tela 16 milhões de cores e, de quebra, pode processar até 1,5 milhão de polígonos por segundo. Velocidade para ninguém botar defeito.

O Playstation possui ainda muitos outros recursos. Logo acima das entradas onde se conectam os controles, há duas portas para cartão de memória. Isso mesmo, cada jogador tem o seu. As saídas também são bastante completas: há

saídas de vídeo VHS, S-Video (Super-VHS) e RGB. E o espaço disponível para o CD comporta um disco maior do que os CDs comuns de 5 polegadas. Será que a Sony está preparando uma surpresa?

Outra diferença significativa está no controle, que é simplesmente fantástico. A empunhadura é confortável, e os botões são bastante precisos. O direcional dá a impressão de ter botões independentes para cada direção, mas não: trata-se do tradicional direcional em forma de círculo, mas que fica embutido. Do lado direito ficam os quatro botões de comando, com os símbolos X, O, □ e △. E, na parte anterior, como no controle do Super Nintendo, mais quatro botões: L1, L2, R1 e R2. Pelo jeito, comandos é o que não vão faltar nos games do Playstation...

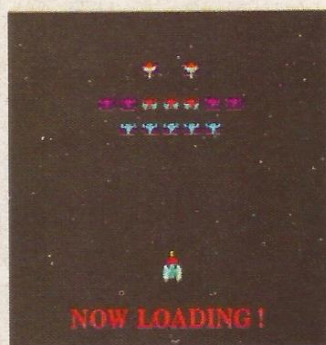


O Playstation exibe 16 milhões de cores e processa até 1,5 milhão de polígonos por segundo

O controle, com direcional e 8 botões, quatro deles na parte anterior



RIDGE RACER



Enquanto o Playstation carrega o CD de Ridge Racer, você pode se divertir um pouco com o velho Space Invaders

O primeiro jogo para o novo sistema da Sony que VG mostra para vocês é o já clássico Ridge Racer, velho conhecido do fãs de Arcade. Os gráficos dão um show à parte e, escolhendo a visão de dentro do carro azul, a sensação de velocidade é de arrepiar. São quatro pistas com traçados parecidos e também quatro carros à sua escolha: você pode optar entre o de melhor aceleração, o que corre mais ou, para os moderados, com média aceleração e velocidade. E, uma vez na pista, é só emoção. As reações dos carros são muito parecidas com as de um carro de verdade, e controlar uma derrapagem chega até a dar arrepios. É simplesmente animal!

Colaboração: Tilt's Game Locadora
fone (011) 843-9021, São Paulo, SP



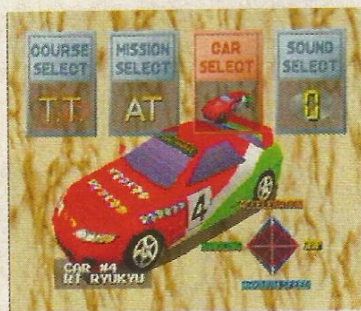
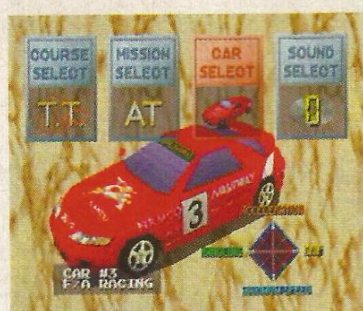
Largada: acelerar demais é fria. Seu carro queima pneus, e os outros vão embora...



Optando pela visão de dentro do carro, a sensação de velocidade é animal!



Belas imagens com visão de fora do carro



Carros. O gráfico mostra a aceleração e velocidade do modelo escolhido.

**LEIA AS REVISTAS DA
SIGLA EDITORA**

AUDIO
NEWS

VIDEO
NEWS

VIDEOGAME

JÁ NAS BANCAS

**GAME
MANIA**

CARTUCHOS, VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS

**ATACADO
E VAREJO**

**SUPER NES . MEGA DRIVE . SEGA CD . 3DO . 32X
MASTER SYSTEM . NINTENDO E OUTROS**

*Monte conosco sua Game
Locadora com sucesso
garantido. Solicite nosso
representante para São
Paulo e Grande SP. Melhores
preços e prazos. Confira!*

Atendemos via Sedex para todo o Brasil.
Rua Voluntários da Pátria, 2172 - Sobreloja
Santana - São Paulo - SP
Fones: 290-7474 - 298-3105



Gráficos 10

Música 9

Jogabilidade 9

Média 9,3

FICHA

Tipo: Corrida
Fabricante: Electronic Arts
Memória: ND
Fases: Indefinidas
Jogadores: 1

COMANDOS

Direcional:

Direção do carro

A: Acelerador

B: Breque

C: Visão do jogo

L: Aumenta a marcha

R: Reduz a marcha

THE NEED FOR SPEED

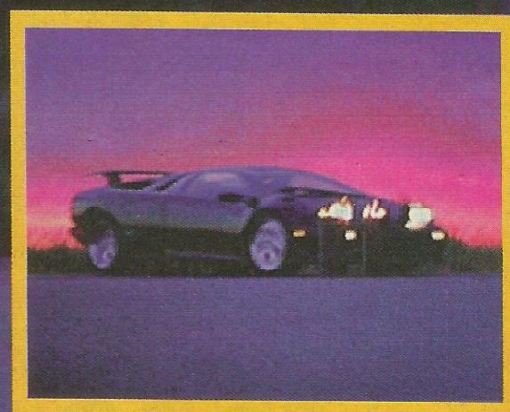
Tempos atrás existia um jogo bem popular para computadores: *Test Drive: The Duel*. O game, lançado pela Accolade, agradou muito e logo ganhou versões para Super Nintendo e Mega Drive. A tecnologia evoluiu e com o advento do CD podemos ter em mãos este jogo que é *The Need for Speed*. O objetivo é o mesmo do antigo game, mas os gráficos... quanta diferença! Correr por estradas, fugin-

do da polícia e desviando dos pobres mortais que não têm uma Ferrari ou sete outros carrões que estão à sua disposição, é uma idéia atraente para qualquer um que goste de velocidade. Pode-se escolher também três tipos de pista: cidade, montanha ou litoral e cada uma delas tem imagens de arrepiar. Mas não fique parado olhando a paisagem, pois as capotadas também são espetaculares. Além disso,

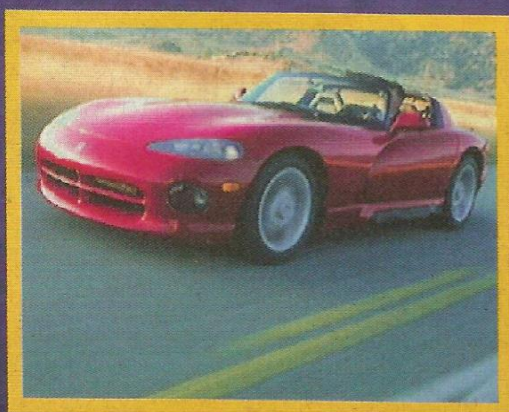
na segunda vez que em que a polícia te para não tem choro: é cana na certa. Com o botão C, dá para mudar a visão do jogo de dentro para fora do carro. Com a visão de dentro do cockpit, a sensação de velocidade é impressionantemente realista. Para ser o melhor simulador de corrida existente no mercado, só falta um joystick tipo volante de carro. Outra solução é comprar uma Ferrari, um Porsche...



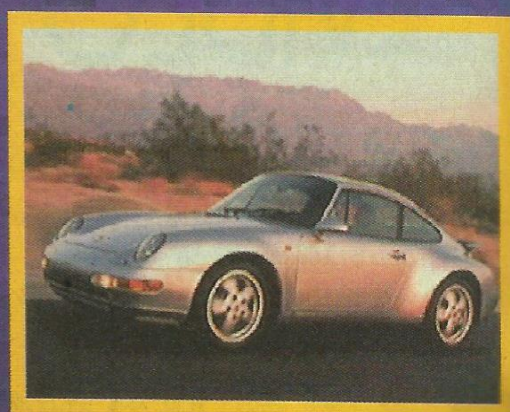
Ferrari



Lamborghini

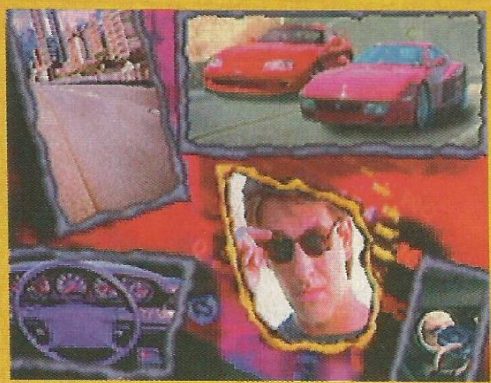


Viper



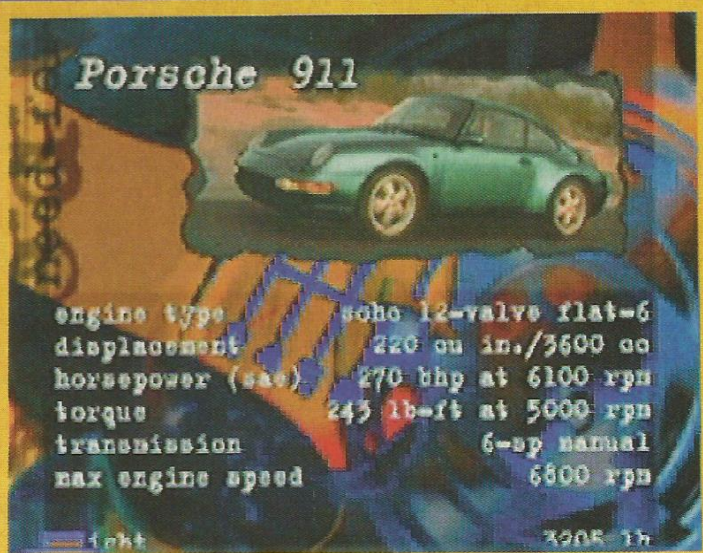
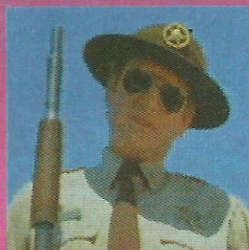
Porsche

Colaboração:
Tilt's Game Locadora
Tel. (011) 843 9021



Na tela de opções você pode escolher um entre oito carros, três tipos de pistas diferentes, e mais: a chave inicia o jogo.

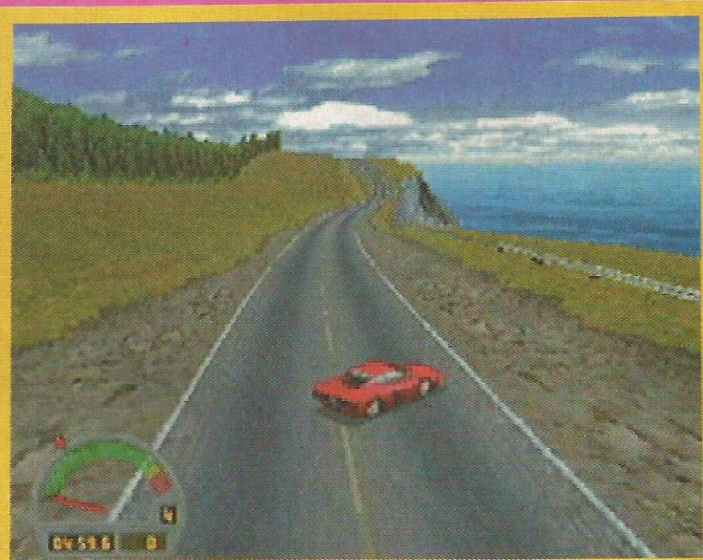
Além de ter cuidado com os outros carros na pista, não dê bofeira com a polícia. Na segunda vez que este simpático senhor te parar, prepare-se para curtir um game over na cadeia.



Antes de escolher o carro, dê uma olhada nas características técnicas de cada um. Se você apertar o botão A na tela de características, rola um vídeo com o carro selecionado. Babe!



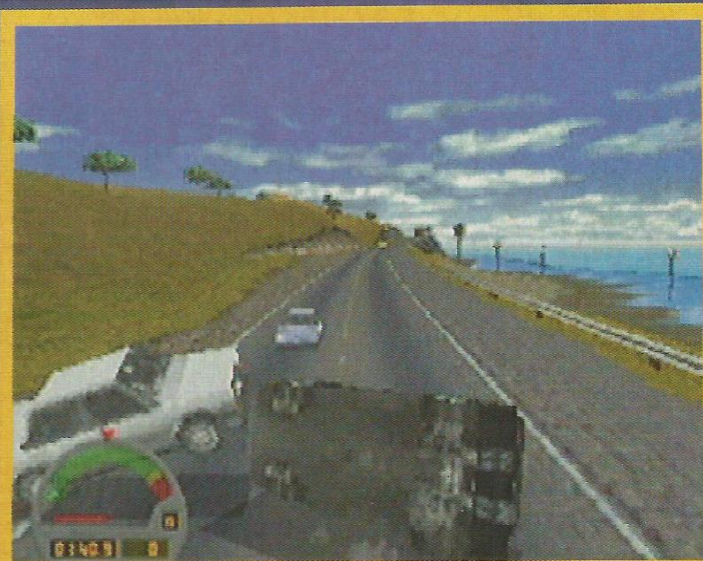
Terminada a fase, acione o replay. Vai dar para ver imagens diferentes da corrida e conferir as barberagens ou ultrapassagens radicais que você fez.



Seja rápido para chegar antes do seu oponente (comandado pelo computador) ou não estourar o tempo. Aí, é só curtir o cenário!



As pistas são bem bonitas e, de vez em quando, aparecem algumas surpresas, como estes balões que sobrevoam a segunda fase do litoral.



Batidas em alta velocidade sempre acabam em grandes capotagens. Nossos pilotos não têm amor à grana... Pô, são carros de US\$ 300 mil!

SATURN

Gráficos 10

Música 9

Jogabilidade 9

Média 9,3

FICHA

Tipo: Luta
Fabricante: Sega
Memória: não divulgada
Fases: indefinidas
Jogadores: 1 ou 2

COMANDOS

O controle pode ser configurado pelo jogador.

Este é o padrão:

A: block

B: soco

C: chute

→ → : correr

← ← : pulo rápido para trás

PAD CONTROL			
1P 2P	BEGINNER	ARCADE	SPECIAL
A GUARD	A GUARD	A GUARD	A GUARD
B PUNCH	B PUNCH	B PUNCH	B PUNCH
C KICK	C KICK	C KICK	C KICK
X P+G	X P+G	X GUARD	X GUARD
Y K+G	Y PUNCH	Y GUARD	Y GUARD
Z P+K+G	Z KICK	Z GUARD	Z GUARD
R L	R L	R GUARD	R GUARD
L L	L L	L GUARD	L GUARD

COMBOS

Levantando com ataque:

→ no chão com:

3 blocks: chute alto

3 chutes: rasteira

← : cambalhota

Virtua Fighter

As expectativas em torno do Saturn sempre foram as melhores possíveis. A boa notícia é que elas foram confirmadas: o novo console da Sega, lançado há pouco no Japão, é realmente de arrasar. Um jogo já conhecido como Virtua Fighter, por exemplo, tem novos atrativos. Visualmente de arrasar em sua versão para Arcade, ele sempre teve o pro-

blema de ser um pouco lento, o que tira um pouco a graça do jogo. No Sega Saturn, o Virtua não apenas continua lindão como ganha na movimentação dos personagens. Se você já está com água na boca, dê uma sacada nos golpes enquanto espera para arrebanhar no novo sistema. É, por que, nos Estados Unidos e por aqui, só no final do ano.

Os Feras

AKIRA



Voadora dupla:

→ → + chute, chute

Seqüência de golpe (soco):

→ → + chute

Direto baixo: ↓ → + soco

Contra-golpe: ← + soco

KAGE



Rasteira: → →, chute

Agarrão 1: ← →, soco

Agarrão 2: ←, soco

Facão: ↖, chute

Esquiva com rasteira:

← ↙ ↓ ↘ →, chute

LAN



Chute forte: block, chute

Agarrão: ← →, soco

Rasteira: ↓, block, chute

Seqüência de golpes:

Punch Combo:

3 socos, chute

JACKY



Seqüência de golpes:

Kick Combo

1: →, soco, chute

2: ←, soco, chute

Agarrão: → →, soco

Direto (soco): ←, soco

Facão: ↖, chute

WOLF



Agarrão

1: →, soco

2: ↙, block, soco, chute

Trombada

1: → →, soco

2: ← →, soco

Gancho: ↘, soco

PAI



Chute Forte: block + chute

Contra-golpe: ← + soco

Agarrão: → ↓ + soco

Seqüência de golpes:

Punch Combo:

3 socos, chute

Kick Combo: ← →, soco

JERRY

SARAH



Seqüência de golpes:

Punch Combo:

1: → →, 2 socos

2: ↓, chute, soco

Agarrão:

1: ↘, block, soco, chute

2: →, soco

Gancho: ↓, soco

Seqüência de golpes:

Punch Combo:

3 socos, chute

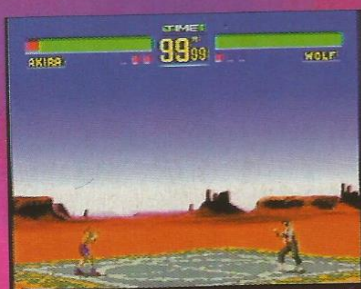
Kick Combo:

↘, chute, chute

Joelhada: →, soco, chute

Agarrão: → →, soco

Facão: ↖, chute



O zoom, um dos efeitos mais legais. Quanto mais distantes os personagens, mais longe o ponto de vista.

NETUNIA



game

MIAMI FLÓRIDA

*** Temos também todas as novidades em games, verifique!**

*** Fornecemos aparelhos, cartuchos e acessórios originais.**

*** Despachamos para todo o Brasil.**

Ligue já: NETÚNIA IMPORT EXPORT. CORP.

FONE: (011) 825-7600 / 67-2135 / 66-3318 - FONE/FAX: (011) 66-5618

MEGA 32X

Gráficos 9

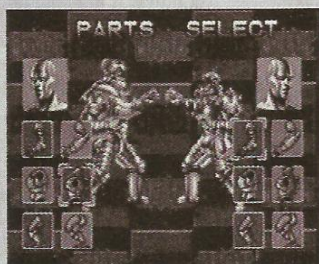
Música 7

Jogabilidade 9

Média 8,3

FICHA

Tipo: Luta
Fabricante: Sega/ Tec-Toy
Memória: Não divulgada
Fases: Indefinidas



Jogando com Tyr, Naruto, Cylic ou Zena-Lan você tem mais uma opção: dá para escolher entre a armadura leve ou a pesada

NARUTO

Com armadura leve:

Lâmina Naruto: → ↓ ↘ ← + soco

Chute Rodopiante: ↓ ↘ → + chute

Chute Furacão: ↓ ↘ ↗ + C ou Z

Com armadura pesada:

Lâmina Dupla Rodopiante:

→ ↓ ↘ + soco

Chute Furacão Explosivo:

← ↓ ↘ → + chute

Estouro de Mão Dupla:

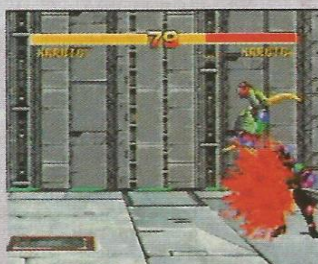
→ ← → + C ou Z

Com qualquer armadura:

Encontro: botão D duas vezes

Arremesso:

encoste no oponente e ← → + soco



Coloque Cosmic Carnege no seu 32 X e o que você vai ter é muito sangue na tela. A sacada é o seguinte: os fatalities são automáticos. É só ganhar a luta com um golpe especial que o seu inimigo vai ser literalmente despedaçado. Além disso, quatro dos personagens vão à luta com uma armadura especial que você seleciona na opção para dois



TALMAC

Parede de Vento: ↓ ↘ ← + soco

Onda de Vento: → ← → + soco

Pilha de Dragão: → ↓ ↘ + soco

Seta de Vento: segure ← e aperte → + soco



NAJA

Chicote Invertido: segure ↓ e aperte ↑ + chute

Vento Forte: ↓ ↘ ← + soco

Aperto de Cauda: encoste no oponente + chute



YUG

Strike de Rodopio Duplo: → ↓ ↘ ←, soco, soco

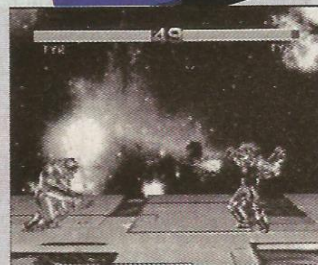
Abraço Flamejante: ↓ ↘ → + soco

Abraço Estrangulador:

depois →, soco, chute ← ↓ ↑, soco

jogadores. Só que manha acaba aí, pois se você começar a levar porrada a armadura quebra. E os outros três lutadores estão aí para provar que não precisam de nenhuma armadura para detonar.

A exceção é Yug, que já foi criado com uma. Siga os golpes que VG separou para você e entre na pancadaria.



TYR

Com armadura leve:

Martelo atômico: → ↓ ↘ + soco

(para ataque frontal);

+ chute (ataque para trás)

Obstáculo Devastador:

segure ← e aperte → + chute

Carregador de Peito:

segure ← e aperte → + C ou Z

Com armadura pesada:

Largada Mega Explosiva:

no ar pressione ← + soco simultaneamente

Ciclone Mega Destruidor:

segure ← e pressione → + chute

Canhão Mega: segure ← e pressione → + C ou Z

Com qualquer armadura:

Super Prensa: ↓ ↘ ↗ + soco

Tornado: ← ↘ + chute

Super Chicote: ← → + soco forte



DEAMON

Triturador Rodopiante: →, soco, chute

Chicote de Cabeça-martelo: ← ↓ ↑, soco

Garra Rolante: encoste no oponente e aperte soco.



ZENA-LAN

Com armadura leve:

Soco furioso: soco repetidamente

Espiral Sangrenta:

← ←, depois → + chute simultaneamente

Passo esmagador:

no ar, aperte ← → + C ou Z simultaneamente

Com armadura pesada:

Anel Relâmpago: soco repetidamente

Estouro de joelhos: ↓ ↘ ↗ + chute

Carga Flamejante:

→ → + C ou Z simultaneamente

Com qualquer armadura:

Laçada Voadora: ← ↘ ↓ ↘ → + soco



CYLIC

Com armadura leve:

Esmagador Energético: ↓ ↘ →

Aglomerador Gravitacional:

no ar, pressione ← → + chute

Estouro de Energia: ↓ ↘ → + C ou Z

Com armadura pesada:

Soco metralhadora: → ↓ ↘ + soco

Trovão de energia: chute repetidamente

Ataque Granada:

segure ← e aperte → + C ou Z

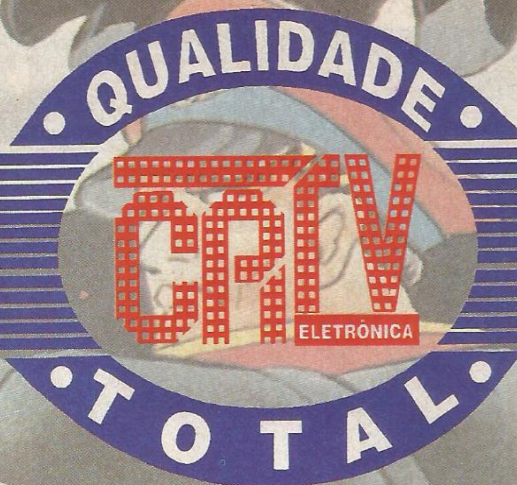
Com qualquer armadura:

Chute Agulha: → ↓ ↑ + chute

Arremesso de pescoço: encostado, aperte

←, → + soco simultaneamente

Sempre com
lançamentos
à sua
disposição,
com as melhores
ofertas!



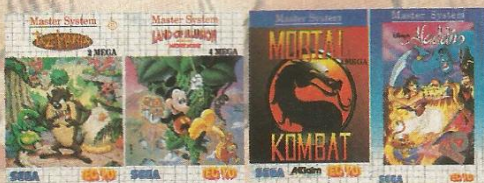
A EMOÇÃO
CONTÍNUA
ANIMAL !!!

SEU PEDIDO É UMA ORDEM

TEC TOY

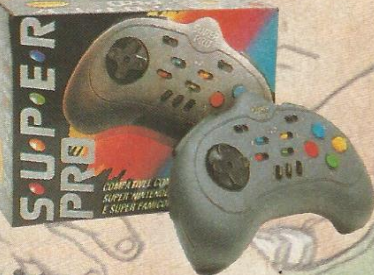
ACESSÓRIOS

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



Chips do Brasil

PROFISSIONAL



DYNACOM



DESPACHAMOS
PARA
TODO O BRASIL
VIA SEDEX

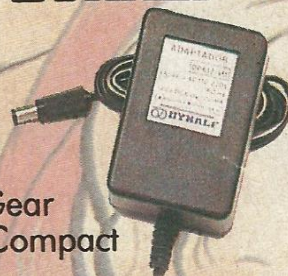
**SUPER
LANÇAMENTO**

**SUPER PROSYSTEM 16
COMPETITION**



FONTES **DYNALF**

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



REVENDAS E LOCADORAS - TELEVENDAS INFORMATIZADO - VOCÊ NÃO PERDE TEMPO, NEM DINHEIRO CONSULTE-NOS

LOJA 1 - 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



ARCADE

EDITOR'S CHOICE

VIDEOGAME

Gráficos **10**

Música **9**

Jogabilidade **10**

Média **9,7**

FICHA

Tipo: Arcade
Memória: 303 Megabits
Fabricante: Capcom
Distribuidor no Brasil: Romstar

VGTIPS

Estes movimentos podem ser usados com qualquer personagem

Correr:

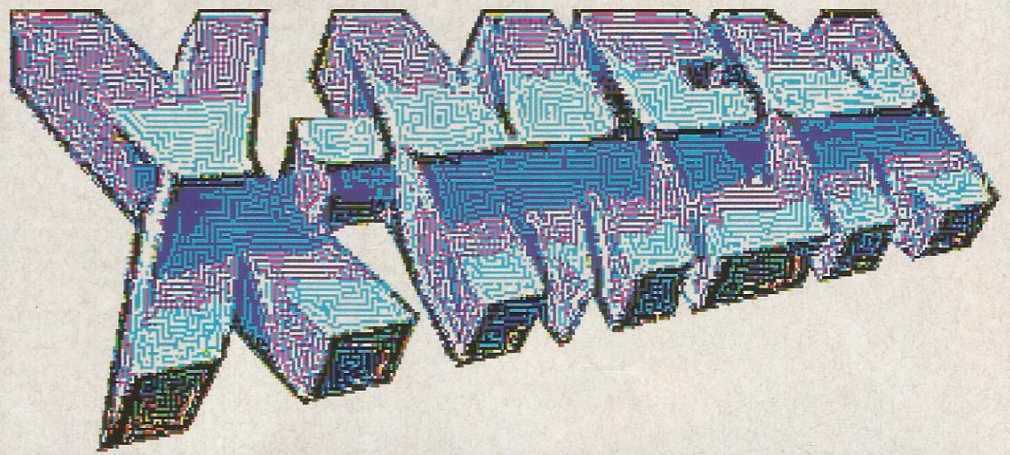
→, → ou soco forte + soco médio

Escapar dos agarrões:

→, soco médio + soco forte
(perde a barra de Hyper X)

Rolar quando caído:
(escapa de porradas)

→ ou ←, 3 socos
simultaneamente



CHILDREN OF THE ATOM

RODRIGO SEGATI - ESPECIAL PARA VIDEOGAME

Os personagens X-Men, 32 anos após a sua criação, invadiram de vez os fliperamas. Impulsionados pelo sucesso da série da TV, estes heróis dos quadrinhos vão disputar seu lugar ao sol com os outros jogos de luta a partir de fevereiro. E, apesar de ser a segunda vez que aparecem nos Arcades - a primeira foi um jogo estilo *Final Fight* com seis jogadores simultâneos, produzido pela Konami -, a sensação é de estréia para os fãs dos mutantes, que verão seus personagens prediletos acabarem uns com os outros.

A Capcom investiu pesado quando comprou a licença dos X-Men da Marvel Comics. A empresa está patrocinando a exibição do desenho animado no Japão, como forma de preparar terreno para os seus jogos. Pois, além deste lançamento, há também o *X-Men: Mutant Apocalypse* para SNES. E, pelo jeito, a coisa está dando certo: o programa tem alcançado bons índices de audiência na terra do sol nascente.

Para preparar este jogoço, a Capcom reuniu o time que criou *Street Fighter II* para desenvolver

um game com um jeitão diferente dos outros até agora. Utilizando ainda mais memória que *Darkstalker*, seu último sucesso, o jogo é pancadaria pura, já que é possível atingir o adversário mesmo quando ele está caindo ou está no chão. As coisas melhoram com o "Super Jump": a tela do jogo não fica limitada ao chão e os personagens podem continuar a luta vários "andares" acima.

Assim como em *Darkstalker*, existe a "X-Power Gauge", uma barra que fica abaixo do medidor de energia e que se enche quando se executa um golpe especial ou se acerta uma porrada no adversário. A medida que essa barra se enche, o personagem ganha um "X-Ability", que vai desde vôo e super-velocida-

de à multiplicação da imagem e invisibilidade. E quando "X-Power Gauge" estiver cheia, você poderá executar o "Hyper-X", um super golpe que, se não for defendido, acertará muitos Combo Hits, mas muitos mesmo!

Para facilitar o confronto entre jogadores de habilidades diferentes, outra inovação: o "auto-guard" faz com que a máquina acione a defesa de seu personagem. O jogo oferece dez mutantes para a sua escolha, cinco X-Men e cinco de seus mais poderosos inimigos. Apesar da falta de uns X-Men que se dariam bem na pancadaria - como Gambit ou Vampira -, a lista está ótima. VG traz toda a galera para você, com todos os golpes e ainda os especiais, com exclusividade. Delíre!



Com o X - Ability você tem à sua disposição os poderes mutantes dos personagens



Hyper X: um super golpe para detonar com o adversário



Automatic Mode: a máquina defende



OS X-MEN!

CYCLOPS

O Ciclope, como é conhecido por aqui, é o líder dos X-Men. Além de ter um grande senso de justiça, é um grande estrategista. Seu poder mutante são os raios ópticos controlados por um visor de quartzo. São rajadas extremamente poderosas.



Características: Cyclops pode dar pulos duplos, pode arremessar o adversário enquanto estiver agachado e pode ainda fazer combos com golpes normais.



Golpes

Special

Optic Blast: ↓ ↘ → + soco
soco forte: o raio vai para cima
soco médio: o raio sai reto
soco fraco: o raio sai embaixo
Rising Uppercut: → ↓ ↘ → + soco

Hyper X

Mega Optic Blast: ↓ ↘ →, 3 socos simultaneamente
Optic Blast teleguiado: ↓ ↘ ←, 3 socos simultaneamente
 Use o direcional para guiar o raio

WOLVERINE

É o personagem mais famoso, que conquista seus fãs pelo jeito simples de conseguir as coisas: rasgando e estilhaçando. Seu poder mutante é o extraordinário fator de cura, além de ter sentidos aguçados como um animal. Como se não bastasse, tem garras e ossos cobertos com Adamantium.



Características Wolverine pode tomar impulso nas paredes. Basta usar o direcional para o lado contrário ao do salto.



Golpes

Special

Drill Claw: Qualquer direção, soco forte + chute forte
Tornado Claw: → ↓ ↘ →, soco

Hyper X

Berzerker Barrage: ↓ ↘ →, 3 socos simultaneamente

X-Ability

Berserker charge: ↓ ↘ ←, 3 socos simultaneamente
Healing Factor (fator de cura):
 ↓ ↘ ←, 3 chutes simultaneamente

STORM

Ororo Monroe é Tempestade, uma mutante que chegou a ser confundida com uma deusa durante a sua adolescência. Tudo isso devido à sua influência sobre o clima. Ela usa raios e rajadas de vento como arma em suas lutas, além de possuir o poder de voar.



Características

Storm pode dar golpes durante o salto. E, durante o voo, pode dar qualquer golpe que combine os três botões simultaneamente.

Golpes

Special

Whirl Wind: ↓ ↘ →, soco

Lightning Attack: qualquer direção, soco forte + chute forte

Hyper X

Lightning Storm: ↓ ↘ →, 3 socos simultaneamente

X-Ability

Flying: ↓ ↘ ←, 3 socos simultaneamente

Wind Control: ↓ ↘ ←, 3 chutes simultaneamente

PSYLOCKE

O poder mutante desta ninja de cabelos roxos é a telepatia: ela ataca seus oponentes com rajadas mentais, sendo um dos ataques mais perigosos o "Psychic Blade". Ou seja, ela mata os adversários masculinos enquanto eles babam com sua (pouca) roupa.



Características

pulo duplo: ↓, ↑

Golpes

Special

Psi-Blast: ↓ ↘ →, soco

Psi-Blade Spin: ↓ ↘ →, chute

Hyper X

Psy-Thrust: ↓ ↘ →, 3 socos simultaneamente

Apertando os 3 socos repetidamente após o golpe, ela repete a dose

X-Ability

Nin-Jutu: ↓ ↘ ←, qualquer botão

COLOSSUS

Ele é um jovem russo que pode transformar a sua pele em aço. A grande ironia é que tem a alma de um artista camponês em um corpo de alto poder destrutivo. Apesar de não gostar, pode destruir um prédio inteiro com um único soco.



Características

Knock Down: →, soco forte (no ar)

Lift Up: ↓, soco (perto do inimigo)

Colossus pode ainda furar a defesa do adversário, até com os golpes normais.

Golpes

Special

Giant Swing: ↓ ↘ →, soco

Power Tackle: ↓ ↘ →, chute

Hyper X

Super Dive: ↓ ↘ →, 3 socos simultaneamente

X-Ability

Colossus possui ainda essas habilidades:

Super Armor: ↓ ↘ ←, 3 socos simultaneamente

ICE MAN

Junto com Ciclope, o Homem de Gelo é o único dos X-Men originais presente no jogo. Pode criar gelo com as mãos, um poder que viria a calhar neste verão brasileiro. É um X-Man extremamente poderoso.



Características

Iceman pode refletir os lasers inimigos

Golpes

Special

Ice Beam: ↓ ↘ →, soco

Ice Avalanche: soco forte + chute forte

Hyper X

Arctic Attack: ↓ ↘ →, 3 socos simultaneamente

X-Ability

Ice Fist: ↓ ↘ ←, 3 socos simultaneamente

SENTINEL



Os robôs sentinelas fazem parte de um programa do governo norte-americano para caçar e prender mutantes. É o que há de mais avançado em tecnologia bélica e, apesar de ser um pouco lento, é bastante mortal. Basta lembrar o Exterminador do Futuro.

Golpes

Special

Rocket Punch: ↓ ↘ →, soco
Sentinel Force: ↓ ↘ →, chute

Hyper X

Plasma Storm: ↓ ↘ →, 3 socos simultaneamente

X-Ability

Flying: ↓ ↘ ←, 3 socos simultaneamente

Características

Sentinel ainda detona os seguintes golpes:

Knock Down: ↓, soco forte
Lift Up: ↓, soco (perto do adversário)

OS VILÕES!

OMEGA RED



Produto de uma experiência nuclear na ex-União Soviética, este mutante tem laços de carbonite (um composto do adamantium) que se projetam de seus antebraços. Quando agarra uma vítima, pode sugar a sua energia vital. É um antigo rival de Wolverine, nos seus dias de agente da CIA.

Golpes

Special

Carbonadium Coil: ↓ ↘ →, soco
Omega Strike: ↓ ↘ →, chute

Hyper X

Omega Destroyer: ↓ ↘ →, 3 socos simultaneamente

Características

Depois de capturar o adversário com o laço - atirar longe:
qualquer direção + soco
absorver energia: soco forte + chute forte rapidamente
Omega Red pode ainda atacar seus inimigos durante o pulo

SPIRAL



Criatura de corpo sintético da dimensão alienígena de Mojo. Ela manuseia a magia com seus seis braços. É parecida com a deusa oriental Shiva e tão mortal quanto.

Golpes

Special

Dancing Sword: → ↘ ↓ ↘, 3 socos simultaneamente
6-Hand Grapple: ↓, ↑, soco

Hyper X

Metamorphose: ↓ ↘ →, 3 socos simultaneamente

X-Ability

Dance: ↓ ↘ ←, com os botões:
soco fraco: troca de posição com o inimigo
soco médio: teletransporte
soco forte: queda rápida.
Use para escapar de golpes
chute fraco: tira muita energia do inimigo
chute médio: aumenta a velocidade
chute forte: invisibilidade

SILVER SAMURAI



O Samurai de Prata é outro rival de Wolverine. Para os que nunca ouviram falar deste personagem, aqui vai: ele é o chefe do clã Yashida de gangsters do Japão. A sua espada, forjada por Masamune, é energizada pelo seu poder mutante e é capaz até de cortar titanium (mas não corta adamantium). No entanto, nem as garras de Wolverine são capazes de cortar a sua espada.

Golpes

Special

Shuriken: ↓ ↘ →, soco
Hyakuretutou: soco rápido

Hyper X

Raimeiken: ↓ ↘ →, 3 socos simultaneamente

X-Ability

Touki: ↓ ↘ ←, soco
Bunsin: ↓ ↘ ←, 3 chutes simultaneamente

OS CHEFES!

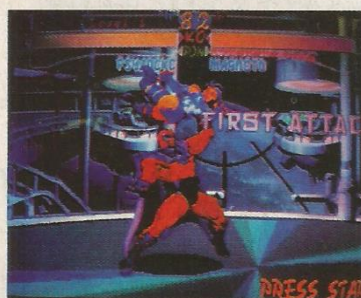
Para detonar os dois chefões jogando com a Psylocke, dê o superpulo e combine com a magia para baixo. É infalível!
↓ ↑ e depois ↓ ↘ →, soco fraco

JUGGERNAUT

Também conhecido como Fanático, Caio Marko é o irmão mais novo de Charles Xavier, o fundador dos X-Men. Recebeu seus poderes de uma estranha jóia que, diz a lenda, tornaria indestrutível quem a tocasse.

MAGNETO

O mutante mais perigoso do planeta só poderia ser o último chefe. Você o enfrenta em seu esconderijo no asteroide Avalon. Com seus poderes magnéticos e anti-gravitacionais, Magneto será um páreo duro para os X-Men. Mas eles só precisam da sua ajuda.



UFA! E O FINAL!

Agora, depois de tanta porrada, você merece um descanso. Curta o final com Psylocke!



MASTER SYSTEM

Gráficos 9

Música 8

Jogabilidade 7

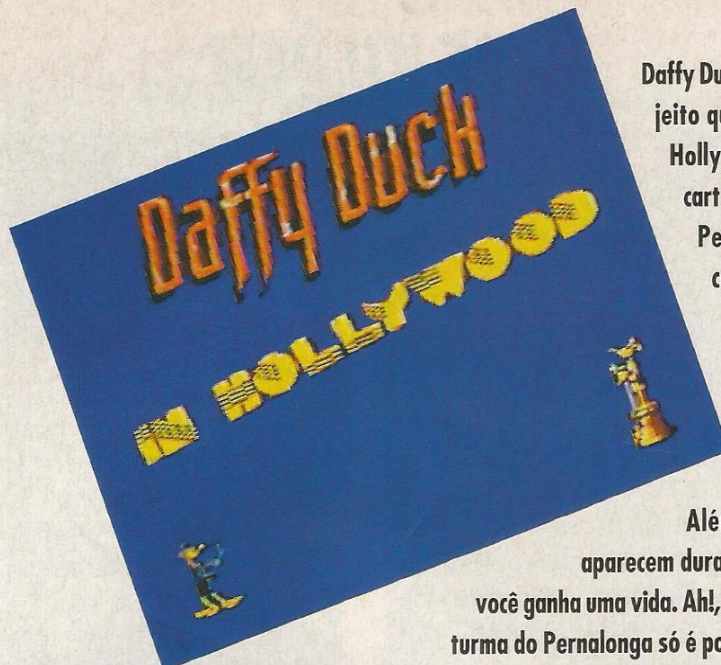
Média 8

FICHA

Tipo: Ação
Fabricante: Probe
Memória: 4 megabites
Fases: 6
Jogadores: 1

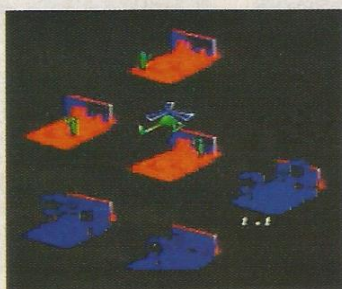
COMANDOS

Direcional:
controla o Patolino
1: ataque
2: pulo
1 segurado: corre

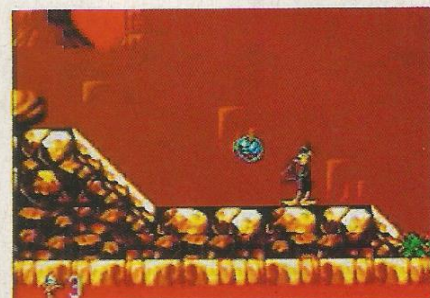


Daffy Duck, ou melhor, Patolino está de volta. E do jeito que ele gosta: atacando nos estúdios de Hollywood. Os gráficos, considerando que o cart é para Master System, estão bem legais. Pena que as fases sejam parecidas umas com as outras... Mas as caretas do pato compensam qualquer coisa: ele é simplesmente impagável. *Daffy Duck in Hollywood* tem uma fórmula simples: você deve matar todos os inimigos da tela para poder passar de fase.

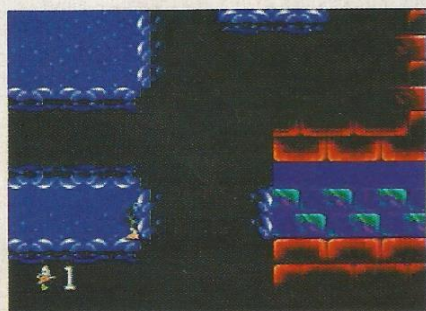
Além disso, deve-se coletar os itens que aparecem durante o jogo: pegando todos de uma fase, você ganha uma vida. Ah!, mais uma coisa. Ver o nervoso capitão da turma do Pernalonga só é possível terminando o jogo no modo hard.



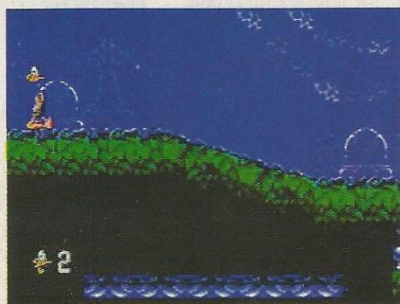
Você pode começar em qualquer fase, mas é obrigatório completar as seis para passar para o próximo nível



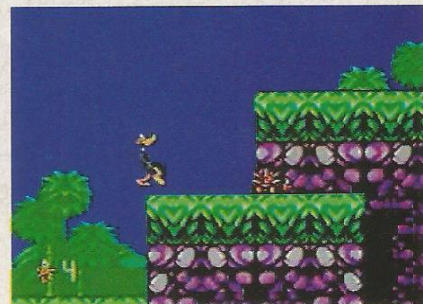
Se pegar todos os itens de cada fase, você ganha uma vida



Fique ligado nas passagens secretas. Em Duxorcist, há várias delas com muitos itens escondidos



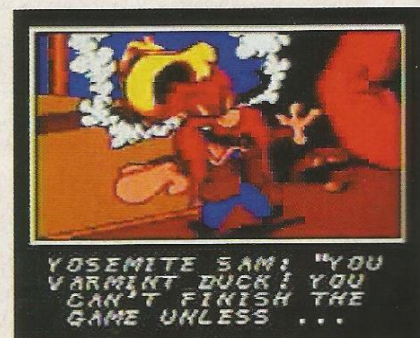
Não fique muito tempo parado, pois senão é capaz de nosso amigo Patolino levar uma "birgonada" na cabeça ou uma bomba explodir



Alguns inimigos não podem ser destruídos, como o furacão e o cactus na primeira fase e este porco espinho nas fases Assault e Pepperend



Encostando no fantasma vermelho é que Patolino fica com o traseiro em chamas. A solução então é procurar por estes baldes e apagar o fogo



O final verdadeiro você só vai encontrar quando terminar o jogo no modo hard

LKC NA SEXTA...

...no sábado

...na terça

...todos os dias da semana!

Se você procura os bonés mais transados, as camisetas mais legais e agora os patins mais radicais pode passar em qualquer loja da LKC SPORTS e sair de lá vestindo tudo que existe de mais novo no mercado esportivo.

Todas as lojas estão repletas de produtos que você vai adorar.

Não erre mais a cesta, acertando na LKC SPORTS.

LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Mateus José, 1233 - Vila Maria - SP
Fone: (011) 954-9418 Fax: (011) 954-8392

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

R. Apucarana, 1209 - F: (011) 217-3933

LKC SÃO PAULO - MOOCA

R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

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

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP

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

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

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

LKC GUARATINGUETÁ - SP

R. São Francisco, 97 - F: (012) 532-1929

LKC TIJUCA - RJ

R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0063/0044

LKC PETRÓPOLIS - RJ

Estrada União e Indústria, 10035 - F: (024) 222-3390

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, 1677 - 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., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS

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

LKC FLORIANÓPOLIS - SC

R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (048) 241-0800

SEJA VOCÊ TAMBÉM UM
FRANQUEADO LKC SPORTS
NA SUA CIDADE



PATINS EXCLUSIVO LKC



Gráficos 7

Música 8

Jogabilidade 9

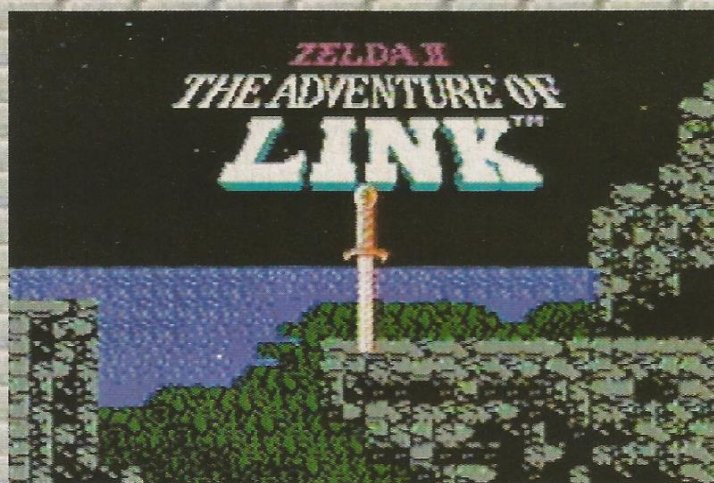
Média 8

FICHA

Tipo: RPG/ Ação
Fabricante: Nintendo
Memória: 4 megabits
Fases: indefinidas
Jogadores: 1

COMANDOS

Direcional:
comanda Link
B: ataque ou conversa
A: pulo
Start: status



Em *Zelda I*, Link, o herói do jogo, salva a princesa Zelda das mãos de Ganon. Mas o malvado não desistiu e, em *Zelda II*, a princesa é amaldiçoada pelo bruxo. Tal qual uma Bela Adormecida, ela cai em um sono profundo e será novamente Link o escolhido para acabar com a maldição. Ele tem de colocar seis cristais em seis castelos espelhados no mundo de Hyrule e resgatar os Triforces, que podem dar poder, sabedoria e coragem a seu possuidor. *Zelda* já é um velho conhecido dos gamemânicos brasileiros, principalmente

Zelda III do SNES, jogo já apresentado completinho na VG. Agora é a vez do pessoal que curte o Nintendinho se deliciar com esta aventura. Como todo bom RPG, é fundamental vasculhar todos os lugares em busca de itens e sempre conversar com o pessoal da cidade para conseguir dicas. E, por falar em dicas, dá uma sacada em algumas delas!

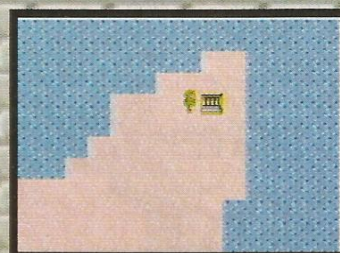
BATE-PAPO

Procure estes velhinhos nas cidades: São eles que te dão as magias. Às vezes você terá que fazer favores para o pessoal da cidade para encontrar um velhinho. Por isso, é fundamental conversar com as pessoas.



PRIMEIRO CASTELO

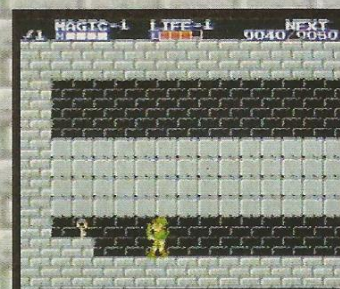
Esta é a entrada para o primeiro castelo



Pegue as chaves para abrir as portas do castelo. Por isso, não deixe de procurá-las.



Para matar este inimigo, é só pular e acertar a cabeça dele



A vela é um dos primeiros itens que aparecem. Com ela, é possível iluminar as cavernas



O ponto fraco do chefe desta fase é a cabeça.



Matando o último inimigo da fase, você encontra a primeira pedra.



TELA DE STATUS

Para entrar na tela de status é só apertar Start. Ai você vai encontrar:



M: o indicador no alto, lado esquerdo da tela. Mostra o quanto você pode gastar de magia.

L: medidor de vida

Magic Level: Os nomes em cima do medidor de magia mostram o nível em que você está.

Quanto maior for o nível, maior é a economia que você faz de magia

Life Level: O mesmo que Magic Level,

mas indicando o nível de vida.

Attack Level: Conforme muda o nível, sua força aumenta. Máximo 8.

Present Experience points: mostra quantas experiências já teve e quantas faltam.

Itens: mostra quais os itens que você já coletou nos castelos

Magias: mostra as quais magias que você já coletou nas cidades

O SEGUNDO FINAL!

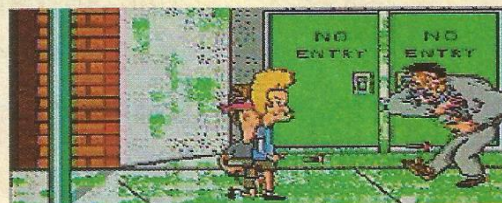
Na edição 45, deixamos um desafio para a galera: descobrir o segundo final. Muita gente quebrou a cabeça, mas poucos conseguiram. Por isso, aí vai, com exclusividade, todas as dicas para participar do show sensacional do Gwar!

1

Você precisa de uma tesoura, que está no hospital. E, para entrar no hospital, é preciso ficar doente. Fácil: é só comer o hambúrguer que está ao lado da lata de lixo em Burger World. Você será socorrido e poderá entrar na sala do médico. A tesoura está na estante.

2

Entregue o bilhete para o segurança. Mas, em vez de entrar na porta normal, siga em frente. É preciso ter a metralhadora para abrir caminho entre os leões de chácara.



3

Agora é a hora de acabar com esse gorila. Use a tesoura na corda. O saco cai na cabeça do cara e o coloca a nocaute.



4

Escolha o modelito e entre para o show!



DICAS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE

Beavis and Butt Head
Sonic & Knuckles
Shining Force II
Earthworm Jim
Urban Strike
Jurassic Park

GAME GEAR

Sonic Chaos

SNES

Aladdin
Rei Leão
Earthworm Jim
Donkey Kong Country
Vortex
Ninja Warriors
Double Dragon V

SEGA CD

Android Assault
Panic

MEGA 32X

Doom

3DO

VR Stalker
Super Street Fighter II Turbo

MASTER SYSTEM

World Cup USA 94

GAME GENIE

Donkey Kong Country

SHINING FORCE II

MUDANDO O JOGO!

É possível transformar o jogo se você conseguir digitar a sequência abaixo antes que o logo da Sega desapareça:

↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ↑ → ↓ ← ↑ ↓

Assim que ouvir um som, entre na opção **Cont** e escolha seu nome.

Quando a bruxa disser "I knew it", dê **Start, A, B** ou **C**.

No módulo de configuração, você pode jogar:

Special Turbo:

vai direto para o jogo, sem menus

Control Opponent:

os inimigos viram "cachorrinhos".

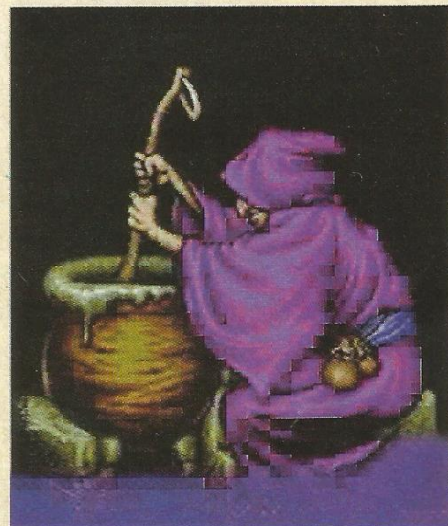
Dê "Stay", que eles sentam e ficam assistindo

Auto Battle:

permite que a máquina jogue de vez em quando

Game Completed:

dificulta o game, como se você já tivesse chegado ao final antes.



COMECE COM 16 VIDAS!

Direto no México, Campaign 4:

9G6T9BR6S3V

Escolha o local de combate:

Alcatraz - **H63PMJT4SYL**Baja Oil Rigs - **CNHLGBR4NBF**Casino - **BVT4SXYCZLT**Inside Main Oil Rig - **ZLGBWD3PFZD**Las Vegas - **GJ7VT4FKYNM**Mexico - **BWDR6MJYNM**New York - **LPMJ7VSXFZR**San Francisco - **NDR63P7VZLT**Vegas Underground - **WR63PMT4SYL**

JURASSIC PARK

SELEÇÃO DE FASES!

Comece com esta password:

JP_O_ARK

Para escolher com quem jogar, complete o primeiro espaço desta password com **G**, para **Grant**, ou **R**, para **Raptor**. E, para escolher a fase, no quinto espaço coloque números de **1** a **7** para **Grant** e de **1** a **5** para o **Raptor**. Bico!

EARTHWORM JIM

CARREGUE A ARMA AO MÁXIMO!

Sua arma ficará com a quantidade máxima de balas, se você pausar a qualquer momento do jogo e fizer esse código com o controle 1:

A, B, B, B, C, A, C, C

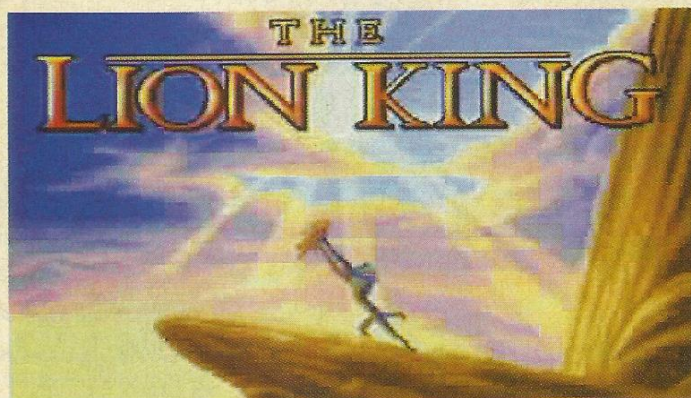
SONIC & KNUCKLES

FASE DE BÔNUS!

Coloque qualquer cartucho de Mega em cima do Sonic & Knuckles. Vai aparecer uma tela especial, escrito "**No way! No way?**". Segure **A**, **B** e **C** ao mesmo tempo e você verá a frase "**Get Blue Spheres**". Para pegar as bolas azuis como a tela manda, use os botões **A**, **B** e **C** para fazer com que as bolas com estrela azuis fiquem vermelhas. Dê **Start** e... tchan! Começou a fase de bônus. **Azul**, jogue com o Sonic, **vermelho**, com o Knuckles. Aperte **A**, **B** e **C** ao mesmo tempo para ver a tela escrito "**Get Blue Spheres**" de novo. Porém, agora aparece um número de fase e um código.

INVENCIBILIDADE!

Na tela *Options*, com o controle **1**, aperte **B**, **A**, **R**, **R**, **Y**. Escolhe **Invul** (de "Invulnerability"). Também dá para acessar **Level** com o mesmo código e escolher qualquer fase, inclusive as de bônus.



DOUBLE DRAGON V

LEVAR GOLPES DUROS SEM FICAR TONTO!

Espere a tela do Main Menu e aperte no controle 1:

↓↓←↑↑, R, R e L

ALADDIN

SELEÇÃO DE FASES!

Antes de começar a jogar, vá para a tela **Options** e rapidamente aperte **L**, **R**, **Start**, **Select**, **X**, **Y**, **A** e **B**, no controle 2. Você vai ouvir um barulhinho. Retorne ao menu, onde o número do estágio vai aparecer em cima do **Start Options**. Pegue o controle 1 e aperte **L** e **R** para mudar o número de fase. Dê start para começar na fase escolhida.



DONKEY KONG COUNTRY

99 VIDAS!

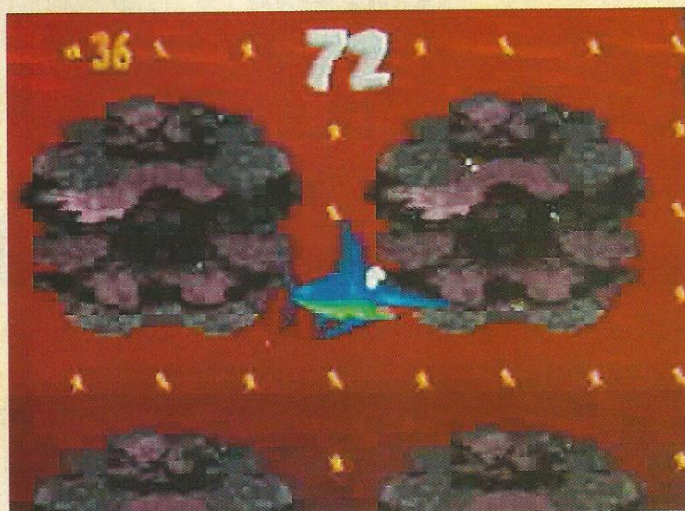
Esta dica é fera! Se liga: termine o primeiro nível e volte para ele. Perca todas as suas vidas. Quando aparecer o o velho Donkey rodando aquele "gramophone", faça a seqüência:

↓ Y ↓ ↓ Y

Quando o game recomençar, você entra direto numa tela especial, na qual você pode escolher todas as fases de bônus do game - a do sapo, rinoceronte, avestruz e golfinho.



Daí, é só entrar e pegar todas as figuras. Cada 100 coletadas valem uma vida. Para sair, dê **Select** + **Start**. Claro, você pode entrar e sair das fases de bônus quantas vezes quiser. Mas fique ligado: só funciona se você perder as vidas no nível 1!



CURIOSIDADE!

Essa dica também tem um lance muito legal. Lembrando que baixo (↓), em inglês, é "down", representado pela letra **D**, o truque forma a palavra **DYDDY**, o nome do companheiro do nosso amigo símeo. Demais!

CÓDIGOS PARA O GAME GENIE!

Vida extra com 25 bananas:
F6C1-3D6D + FBC1-34AD

Ficar "quase" invencível:
1DCC-CA7A

Manter os amigos entre as fases:
1D68-3FDD + 196A-333D
Dica: não deixe os animais aquáticos "esperando" na fase terrestre ou vice-versa.

Sair da fase, mesmo que não esteja terminada:
DDB9-3DD4, mais Start e Select

Mega-jump para o Donkey Kong:
3D81-1273

100 vidas no começo:
1768-C34D

Donkey Kong e Diddy Kong de volta à tela do mapa depois de mortos em "combate", não por "queda":
D76B-337E

Lembre-se de desligar o Game Genie se o jogo parar de repente.

EARTHWORM JIM

TELA DE DEBUG!

Neste game, dá para escolher a fase em que se quer jogar e muitas outras opções. Basta entrar no modo Debug. Pause o game e faça a seqüência:

←, A, B, X, A, A, B, X, A, Start

VORTEX

PASSWORDS!

Vidas infinitas: **J T T S J**
Seleção de fases: **C T G X F**
Indestrutível: **H V Z S M**
Armamento infinito: **W S V T Q**

NINJA WARRIORS

SELEÇÃO DE FASES!

Na tela de abertura, digite a seqüência abaixo para aparecer a tela de seleção de fases:

A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B

SELEÇÃO DE FASES!

Para não entrar em pânico e escolher a fase que quiser, na tela de abertura faça o seguinte:

→ → ↓ ↑ ← → ↑ ↑ ← ↓

Se quiser chegar à fase final, dê o número 120.

ANDROID ASSAULT

IMORTALIDADE, FASES E ARMAS!

Para conseguir tudo isso, basta, na tela de abertura, entrar com esta sequência:

↑, B, A, C, A, ↓, B, A, C, A

Vá então para as opções e aperte ← ←, chegando na tela **Secret Option Menu**. Os códigos para armas são na sequência, ou seja, **01** para normal, **02** para a média e **03** para a super.

DOOM

INVENCIBILIDADE!

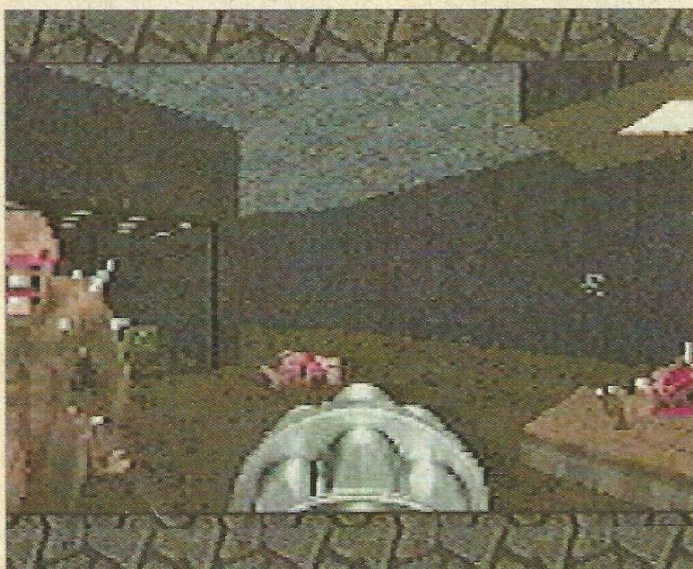
Dê Pause durante o jogo. No controle de seis botões (se não tiver, esqueça!), aperte simultaneamente:

X, Z, Mode, ↑

AMMO POWER-UP!

Para ganhar 500 Ammo na moleza, é o seguinte: com o jogo pausado, aperte simultaneamente:

A, C, Mode, ↑



PASSCODE!

Você pode começar o jogo com todos os aviões se entrar na opção **Passcode**. Escreva as três primeiras letras da fase que você quer mais a sequência **LQG-77K**. As letras das missões (fases) são:

Arizona - 5KK	Nevada - 5U1
Arkansas - CCT	Pacif Ocean - EAT
California - ESO	Tennessee - 1QO
Colorado - 15O	Texas - MS7
Florida Keys - CUD	Utah - M79
Gulf of Mexico - 1AD	Virginia - CC7
Indiana - EW3	Washington D.C. - SAH

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

JOGANDO COM AKUMA!

Assim como no Arcade, dá para jogar com o Akuma no 3DO. Yeah! Então, se ligá: vá para a Super Battle na tela Options. O speed pode ser qualquer um, desde que escolhido com o soco forte. A escolha dos jogadores deve seguir a ordem Ryu, T. Hawk, Guile, Cammy e Ryu de novo, sempre pausando em cada um por dois segundos. Depois, pressione os três botões de soco e X (Start) ao mesmo tempo. Eis que surge Akuma no lugar de Ryu.

SONIC CHAOS

SOUND TEST!

Para ouvir todas as músicas do game, faça a seguinte sequência na tela de abertura:

↓ ↓ ↑ ↑ ← → ← →, 1, 2, Start

Agora, coloque o direcional para cima ou para baixo para escolher as músicas. Aperte o botão 2 para ouvir os sons. Nessa tela também dá para ver o Sonic atirar uma bola de fogo. A sequência é:

← ← ↓ ↓ → ↓ ↓ ↑ →, 1 ou 2

Para sair, é só escolher a opção EXIT.

WORLD CUP USA 94

PASSWORDS PARA O JOGO FINAL!

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

Marcelo Marangon, Juiz de Fora, MG



REVOLTA ÀS AULAS.

JÁ QUE NÃO TEM JEITO, VOLTE COM A BOLA TODA.
VOLTE ÀS AULAS COM BUBBALOO.

Bubbaloo

ARME-SE

PARA

O KOMBAT



TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Automático** independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.
- **Slow Motion** - reduz a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.

ESCOLHA A SUA ARMA:

- Dynavision e Handyvision - use TPC-1.
- Mega Drive* e Amiga Commodore* use TPC-2.
- Phantom System*, Hi-Top Game*, Turbo Game* - use TPC-3.
- Master System* e Atari* - use TPC-4.
- Megavision, Mega Drive* e Genesis use TPC Superfighter.

TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Total** para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.
- **Slow Motion** - os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.

ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES* e Superfamicom* - use TPC-5.
- Action Set* e Nintendo* Americano (NES) - use TPC-6.

TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Programável** para cada botão.
- **Auto-Fire** programável para cada botão - disparo contínuo.
- **Slow Motion** e **Super Slow Motion**.
- **Visão de Raio-X** você vê tudo o que acontece por dentro.

ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES* e Superfamicom* - use Aqua Pad SNES.
- Megavision, Mega Drive* e Genesis* - use Aqua Pad Mega.

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de Kombat. Faça seus inimigos pedirem água!

DYNACOM
A Dynacom é fera.