

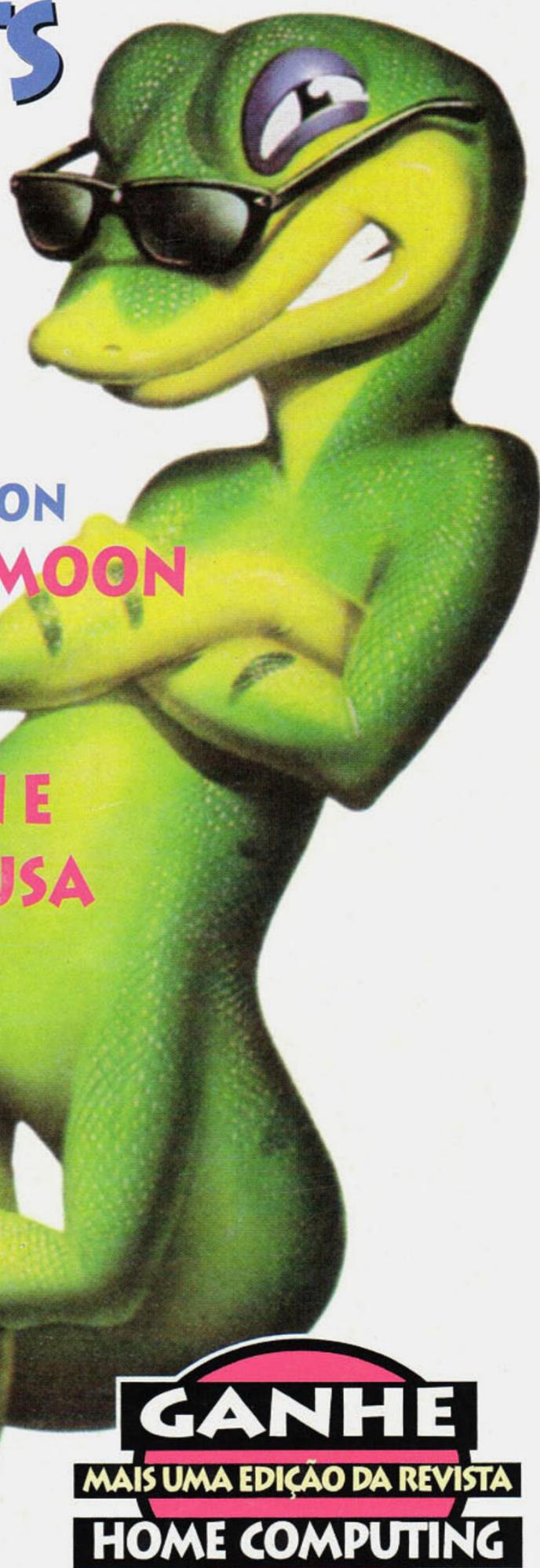
VIDEOGAME

ANO V Nº 49



A EXPLOÇÃO DOS 32 BITS

GEX



TEKKEN
PLAYSTATION
SAILORMOON
3DO
PANZER
DRAGOON E
DAYTONA USA
SATURN

GRÁTIS!

FITA DE VÍDEO

COM CLIPES DO FILME

STREET FIGHTER

E MAIS!

EDIÇÃO ESPECIAL

COM

STREET FIGHTER THE MOVIE

RPGS ANIMAIS:

CHRONO TRIGGER

BEYOND OASIS

SHINING FORCE CD

E MAIS:

NIGHT WARRIORS:

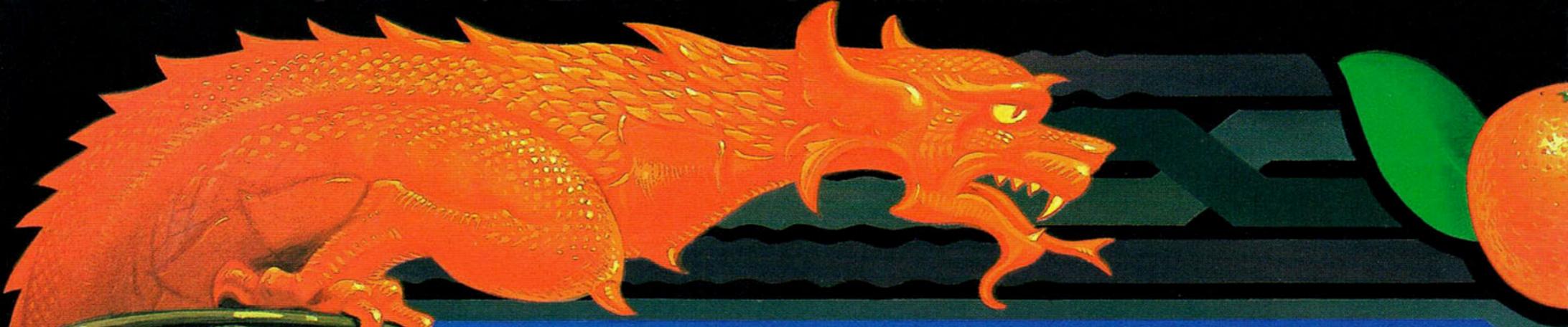
DARKSTALKERS'

REVENGE • STARGATE •

TRUE LIES • POPFULL MAIL

**APENAS
R\$ 7,90**

GANHE
MAIS UMA EDIÇÃO DA REVISTA
HOME COMPUTING



Se não fo

SUKITA, n

TEM Jogo.

AVENTURA
DE VERDADE

Or
ão



CONTÉM
100% NATURAL
DE LARANJEIRA



Sukita

CONTEÚDO 290 ml

VIDEOGAME

NEWS

REDAÇÃO

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Luana Pavani Bertaco (Redação)
Eduardo Murata
Mateus de Andrade Silva
Rodrigo Segati
Rosa Sposito
Alexandre Guedes (arte)

Fotógrafos Daumer de Giuli
Studio Norberto Marques

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário
Bernardo Leschziner

Consultor 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,
Geovânia A. C. Ortiz e
Jussara Gomes Lomba

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

Rio de Janeiro Meta Comunicações. Rua Marques
de São Vicente, 205 - Gávea
Tel.: (021) 259-9043

Rio Grande do Sul R.R. Gianoni Com. e Repres. Ltda.
Rua Botafogo, 259
Tel.: (051) 233-3528 / 233-3332

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttschlager S. Serra

Serviço de Atendimento
ao Assinante (0800) 130633

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

Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)

PRESS START

O mundo dos videogames está sofrendo uma revolução com a entrada para valer dos 32 bits. Mas não são apenas os jogos que mudaram: a revista VideoGame também está arrebatando. Ainda estamos recebendo elogios pelo novo visual e os **super posters** e já temos mais surpresas para você. Pela primeira vez no Brasil, uma publicação dá de brinde aos seus leitores **uma fita de vídeo**. E que vídeo! Estamos falando dos clips do filme mais aguardado pelos fãs da pancadaria: **Street Fighter**. Com isso, qualquer revista já se daria por satisfeita. Nós não. Publicamos também uma **edição especial de 32 páginas** com os golpes do novíssimo **Street Fighter The Movie** e tudo sobre o filme. Além disso, a **Home Computing** também cresceu. Ou seja, no total são **120 páginas** com jogos debulhados, dicas e matérias especiais. Para completar, houve mudanças

aqui na redação: agora sou eu que estou comandando a galera. Mas vamos aos jogos. O destaque fica para **Gex**, um super lançamento para o 3DO. Com gráficos e som de arrepiar, o game tem tudo para ser um dos melhores do ano. E olha que a disputa está super acirrada. O Playstation, por exemplo, já tinha **Toh Shin Den (VG 48)**. E não é que aparece outro game de luta igualmente

incrível para o mesmo sistema! Estamos falando de **Tekken**, que você confere nesta edição. Mas a onda 32 bits tem mais a oferecer: você irá conhecer **Panzer Dragoon** e **Daytona USA** do Saturn, além de um simpático jogo para as meninas (**Sailormoon** do 3DO). Todos eles com golpes e dicas espertas. Quem gosta de RPG pode se dar por satisfeito: **Beyond Oasis** (Mega), **Shining Force CD** (Sega CD) e **Chrono Trigger** (SNES) chegam detonando, principalmente este último, um game nota 10. Há também as novidades da UD'95 e o Telebradesco, um cartucho que permite fazer consultas bancárias através do Mega Drive. E **Revistim!**, o seu canal de comunicação com a gente, faz aniversário. Para comemorar um ano de existência, uma matéria super legal sobre as músicas dos games. É mole ou quer mais?

CARLOS SANDANO

VG NEWS

6 AS NOVIDADES DA UD

8 TELEBRADESCO

VG REVIEW

10 TRINTA LANÇAMENTOS RESENHADOS POR VG

ESPECIAL

14 STARGATE (MEGA)

16 TRUE LIES (MEGA E SNES)

MEGA DRIVE

18 BEYOND OASIS

20 X-MEN 2 - CLONE WARS

SEGA CD

22 SHINING FORCE CD

26 POPFULL MAIL

SNES

36 CHRONO TRIGGER

38 SEA QUEST

3 DO

40 GEX

42 SAILORMOON

PLAYSTATION

44 TEKKEN

SATURN

46 PANZER DRAGON

48 DAYTONA

ARCADE

50 NIGHTWARRIORS: DARKSTALKERS' REVENGE

NINTENDO

52 MICKEY'S SAFARI IN LETTERLAND

MASTER SYSTEM

54 SONIC SPINBALL/ GERALDINHO

VGTIPS

55 UM LUTADOR SECRETO EM VIRTUA FIGHTER E MUITAS OUTRAS DICAS

REVISTIM!

27 O SOM QUE ROLA NOS GAME

29 ROLOS & TROCAS

31 CLUBES

32 CARTAS

33 GAME RADICAL

34 GALERIA DOS FERAS

UD '95

Saiba o que rolou na maior Feira de Eletrônicos do país

Rosa Sposito

Neo Geo



Neo Geo CD finalmente chega ao Brasil.

Os jogos foram uma atração à parte na última feira de Utilidades Domésticas (UD), realizada em São Paulo no mês de abril. A exposição, que normalmente traz muitas novidades em aparelhos de som, vídeo e eletrodomésticos, neste ano reservou um bom espaço para os games.

Para começar, a Tec Toy mostrou o esperado Sega Saturn, console de 32 bits que deve chegar ao mercado brasileiro no segundo semestre. A SNK (agora Neo Geo Brasil) exibiu o Neo Geo CD, que começa a ser vendido em maio. A Goldstar apresentou o seu 3DO Interactive Multiplayer System, um dos destaques da 3DO no último Consumer Electronic Show (CES), realizado em janeiro em Las Vegas. E a Philips mostrou, mais uma vez, o CD interativo (CD-I), que promete colocar à venda em setembro.

Todas estas empresas colocaram vários aparelhos pelos estandes, para que qualquer um pudesse experimentar seus recursos. Já a Playtronic reservou um espaço modesto para antecipar o que será o seu grande lançamento do ano: o Ultra 64, console de 64 bits ainda em desenvolvimento pela Nintendo. Na UD, a Playtronic/Nintendo apresentou imagens, gravadas em uma fita de vídeo, da versão para o Ultra do Killer Instinct.

A maioria dos jogos apresentados, você já viu debulhados na VG. De qualquer forma, com o lançamento feito através das empresas brasileiras, eles ficam mais baratos e acessíveis. Confira agora os principais destaques de cada sistema:

A versão CD do videogame Neo Geo foi apresentada com grande variedade de games, que serão vendidos junto com o console, a partir deste mês. Destaque para *Samurai Shodown 2*, *The King of Fighters '94*, *Fatal Fury Special*, *Windjammers*, *King of the Monsters 2*, *Clue's Journey*, *Top Hunter*, *Street Hoop*, *Agressors Dark of Kombat*, *World Heroes 2*, *Rally Chase*, *Magician Lord*, *Art of Fighting 2*, *Alpha Mission 2*, *View Point* e *Last Resort*. Segundo a SNK (ou Neo Geo do Brasil), o console será vendido por cerca de R\$ 650,00 e cada CD por R\$ 90,00 - a idéia é oferecer aproximadamente 50 jogos.

Philips



O jogo Zelda chegará junto com o CDI da Philips

Playtronic

A Playtronic, por sua vez, apresentou os cartuchos para SNES que estão chegando ao mercado neste mês: *The Great Circus Mystery*, *Mega Man X2*, *Bonkers*, *X-Men - Mutant Apocalypse*, *Demon's Crest*, *Top Gear 2*, *Parque dos Dinossauros 2*, *O Rei Leão*, *Kirby's Dream* e *Daffy Duck*. Além disso, a empresa antecipou alguns lançamentos programados para breve: *Star Fox 2*, *FX Fighter* e *Comanche*, todos para SNES.

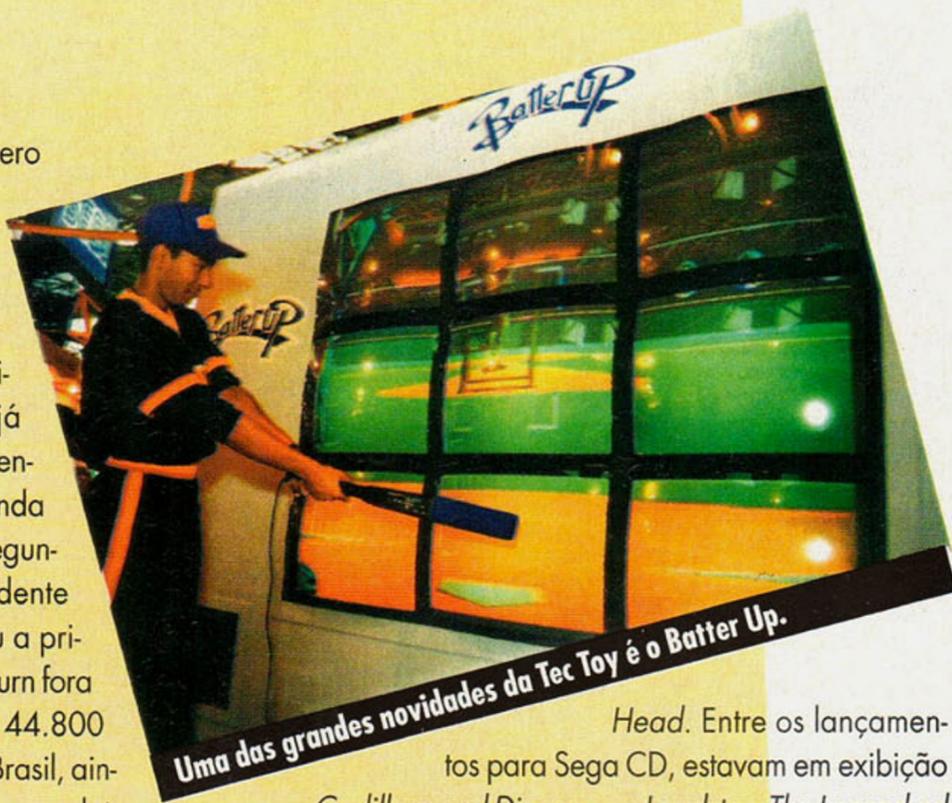


A Playtronic mostrou imagens do Ultra 64

Ainda na linha CD, porém para outro console, a Philips exibiu vários jogos e programas para o CD-i. A empresa garante que o aparelho estará à venda a partir de setembro, por algo em torno de R\$ 600,00. Com o equipamento, a Philips promete lançar, até o final do ano, cem títulos, todos em português. O catálogo de produtos inclui jogos como *Zelda - The Legend of Gamelon*, *Burn:Cycle*, *Dragon's Lair*, *Striker Pro* e *International Tennis*.

Tec Toy

Sem dúvida, o maior número de novidades estava no estande da Tec Toy. A empresa aproveitou para mostrar muitos dos lançamentos programados para este ano. O principal foi o Sega Saturn, que já passou das 500 mil cópias vendidas no Japão (o console ainda não foi lançado nos EUA). Segundo Stephano Arnhold, presidente da Tec Toy, a UD representou a primeira exibição pública do Saturn fora do Japão. Lá, o console custa 44.800 iens (cerca de US\$ 500). No Brasil, ainda não há previsão de preço, nem data exata de lançamento. Vários jogos deste sistema estavam sendo exibidos: *Virtua Fighter*, *Panzer Dragoon*, *Victory Goal*, *Daytona USA* e *Clockwork Knight - Pepperouchau's Adventure*. O Mega 32X tinha duas novidades: *Mortal Kombat II*, com 12 lutadores e seus golpes especiais, e a aventura *Metal*



Uma das grandes novidades da Tec Toy é o Batter Up.

Head. Entre os lançamentos para Sega CD, estavam em exibição *Cadillacs and Dinosaurs* e *Loadstar - The Legend of Tully Bodine*. Além deles, o Sega CD está ganhando uma versão da enciclopédia *The Animals* (disponível para PC). A maior parte das novidades, porém, destina-se ao Mega Drive. Além da grande variedade de cartuchos - *The Lion King*, *Stargate*, *Wolverine*, *X-Men*, *Desert Demolition*, *Earthworm Jim* e *Boogerman* -, o Mega passa a contar com um acessório especial para os jogos de baseball. O Batter Up foi desenvolvido pela Sports Science americana e está chegando às lojas por R\$ 169,00. Trata-se de um joystick com formato de bastão de baseball. Os sensores captam os movimentos e os transferem para o jogo. Esse acessório é fornecido com o game *World Series Baseball*.

Sanyo, Pioneer, Dynacom e Chips



A UD exibiu ainda o sistema 3DO da Sanyo e o Laseractive da Pioneer, que reproduz jogos do Sega CD e do Mega Drive, além de CDs de música e de vídeo. Na área dos consoles de 8 bits, a Dynacom lançou a versão 4 do Dynavision, que tem novo design e incorpora vários acessórios. O número de acessórios varia conforme a configuração escolhida - o produto está disponível nas versões Radical, Advance e Action. A Radical é a mais completa, com joysticks Turbo Pad Control (TPC), pistola, fone de ouvido e cartucho com sete jogos. Já a Chips do Brasil mostrou mais um videogame de 16 bits compatível com o sistema Nintendo - ao mesmo, a empresa garante que o console aceita cartuchos do SNES. O videogame recebeu o nome de Super Prosystem 16 Competition, vem com dois joysticks Super Pro 16 e custa cerca de R\$ 230.

Goldstar

No estande da Goldstar, uma das atrações para o novo sistema 3DO da empresa era o jogo *Fifa International Soccer*, da Electronic Arts, que, nos Estados Unidos, vem junto com o console (e com *Shock Wave*, outro título em CD). A Goldstar ainda não sabe quando vai lançar no Brasil seu 3DO, que além de games, dispõe de vários títulos de filmes e softwares educacionais em CD.

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



HOME BANKING NO MEGA DRIVE

O seu videogame para negócios

Com o Mega Drive, é possível entrar nos computadores do Bradesco e ver o saldo ou extrato de conta corrente, poupança, aplicações e cartão de crédito.

Quem tem conta no Bradesco agora pode usar o Mega Drive para saber como está seu saldo, na poupança ou na conta corrente, e até para conferir sua dívida em cartão de crédito. O melhor é que isso pode ser feito a qualquer hora do dia ou da noite, inclusive nos fins-de-semana e feriados, e sem sair de casa.

Basta ir a uma agência do Bradesco e pedir o cartucho Telebradesco Residência Jovem, desenvolvido pelo banco junto com a Tec Toy. Para isso, é preciso pagar uma taxa de inscrição de R\$ 14 e uma mensalidade de R\$ 3,95. A distribuição dos cartuchos começou pela cidade de Campinas, interior de São Paulo, e já está chegando às outras agências Bradesco espalhadas pelo Brasil.

A principal diferença entre este cartucho e os dos games para Mega Drive é a utilização. Com ele, é possível entrar diretamente nos computadores do Bradesco para extrair o saldo ou extra-

to de conta corrente, poupança, aplicações e cartão de crédito do banco.

Para que esta operação possa ser realizada, o cartucho tem um cabo e um modem interno. O cabo, que deve ser ligado à tomada do telefone, é responsável pela conexão com a central de computadores do banco. Já o modem é um dispositivo que permite transmitir os sinais digitais do computador - ou do Mega Drive, que não deixa de ser um computador de 16 bits - pela linha telefônica comum. Ou seja, é uma espécie de conversor de sinais.

Primeiro, é preciso instalar o cartucho Telebradesco no Mega Drive e conectar o cabo à tomada do telefone. Depois, é só digitar o telefone da central do Bradesco, que dá acesso ao

banco de dados. A própria agência fornece esse número, junto com uma senha, quando o cliente se inscreve no serviço. Em seguida, usando o joystick do Mega, é preciso fornecer o número da agência, da conta, do cartão de crédito e a senha para consulta.

O próprio sistema faz a ligação para a central de computadores do banco e, automaticamente, transfere todas as informações existentes sobre aquela conta para a memória do Mega. Logo depois, corta a ligação, de modo que a linha telefônica fica livre para outras pessoas usarem. Isso diminui a possibilidade de congestionamento

das linhas e, ainda, reduz o custo da ligação, que é extremamente rápida - a operação de transferência de dados demora de 15 a 20 segundos. Já as informações, guardadas na memória do videogame, podem ser tranquilamente consultadas na tela da televisão, sem a preocupação com a quantidade - e o preço - de impulsos telefônicos.

Até agora, só os donos de computadores ou fax tinham acesso a este tipo de serviço, conhecido como home banking (ou banco em casa). Em breve, o Bradesco e a Tec Toy pretendem oferecer essa facilidade também para quem tem o Master System. ■



SUPER PROSYSTEM 16

Competition

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

**HIGH RESOLUTION
16 BITS**



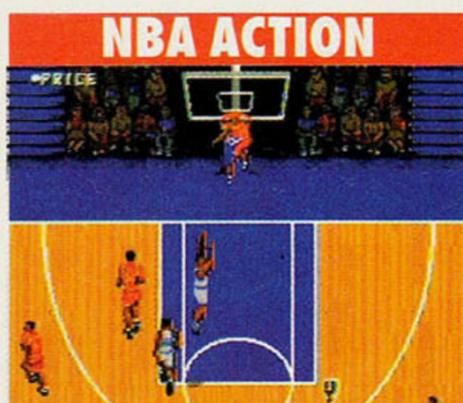
**EM
BREVE NAS
LOJAS**

Chips do Brasil



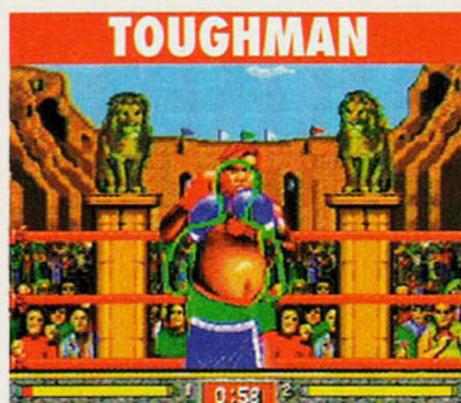
image

MEGA VIEW



Tipo: Esporte
Memória: ND
Gráficos: 7
Música: 6
Jogabilidade: 6

Mais um game de basquete como o nome NBA que aparece. A visão da quadra é por cima e os jogadores ficam meio embolados, o que acaba prejudicando a jogabilidade. Apresenta todos os times da NBA e tem enterradas, passes aéreos e outras "cositas mais" que acabam dando graça ao jogo. E, ao contrário de NBA Jam, ao invés de apenas dois jogadores, você tem o time inteiro.



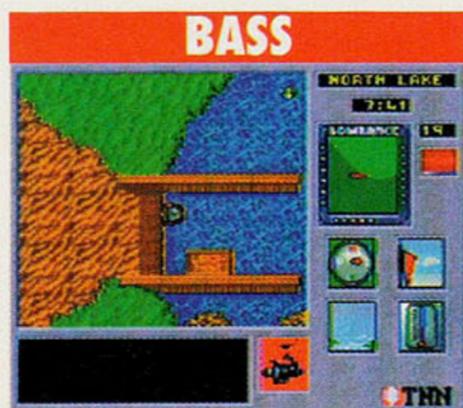
Tipo: Luta
Fabricante: EA Sports
Memória: 16 megabits
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

Jogo de box baseado no lutador Butter Bean, um completo desconhecido para nós brasileiros. São 24 lutadores, cada um com uma série de golpes especiais (confira em VG Tips). Você participa de torneios nos Estados Unidos, Europa, Ásia ou América Latina, sempre começando contra os mais fracos. O melhor do game são os movimentos com o direcional.



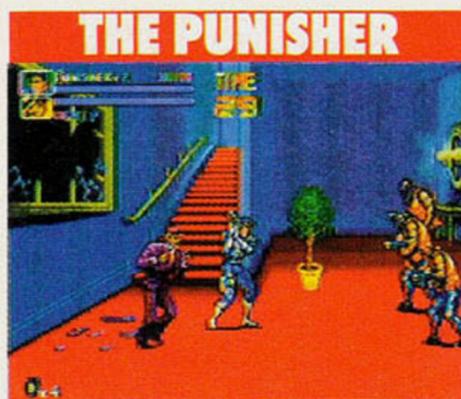
Tipo: Puzzle
Fabricante: Hudson Soft
Memória: 8 Megabits
Gráficos: 7
Música: 6
Jogabilidade: 8

Agora, o pessoal do Mega pode jogar Booberman, que começou a sua carreira nos computadores MSX. A diferença são os itens inéditos e os simpáticos dinossauros que te ajudam. Apesar dos gráficos e a música não terem uma boa definição e da lentidão do jogo, a jogabilidade continua boa.



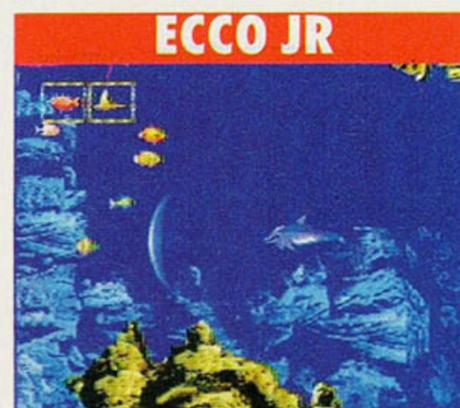
Tipo: Esporte
Fabricante: ND
Memória: 8 megabits
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 7

Quem gosta de pescaria vai acabar se divertindo com este Bass. Dá para controlar o tempo, o horário do dia, a isca, a estação do ano, a região do mapa e outras coisas. Além disso, você pode participar de um torneio ou então uma simples pescaria. O que vale pontos para o campeonato são peixes Black Bass, daí o título do jogo.



Tipo: Luta
Fabricante: Capcom
Memória: ND
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 8

Outro jogo com um personagem Marvel de grande sucesso: o Justiceiro. Em um game similar a Final Fighter, ele ou Dick Fury (você escolhe com qual herói quer lutar) vão detonando os inimigos com socos ou com as armas que os bandidos largam depois de nocauteados. Há ainda a opção de poder usar dois jogadores.



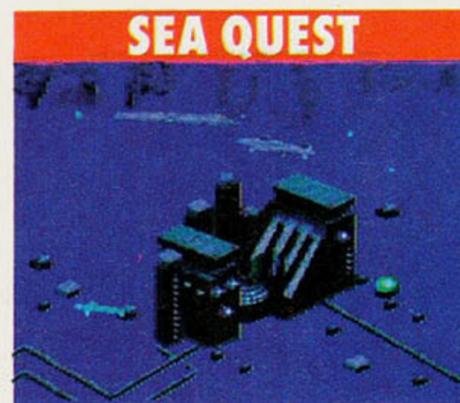
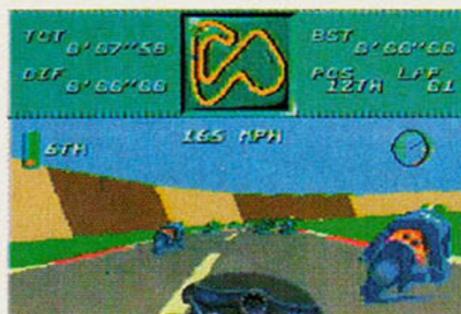
Tipo: Aventura
Fabricante: Sega
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

Jogo parecido com Ecco 2, com as missões simplificadas. A novidade é a escolha entre dois tipos de golfinhos ou uma baleia Orca, todos bebês. Apesar de fácil, continua, como toda a série Ecco, divertido.

KAWASAKI SUPER BIKE

Tipo: Corrida
Fabricante: Time Warner
Memória: 8 megabits
Gráficos: 7
Música: 6
Jogabilidade: 6

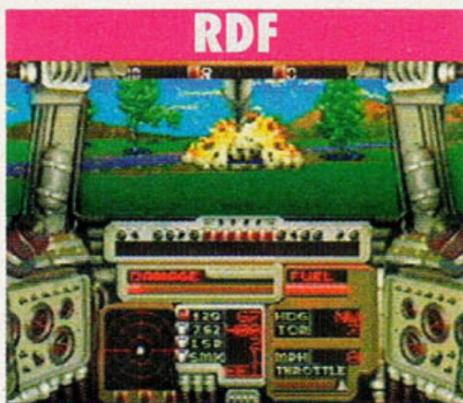
Este game é bem simples e não tem muitos atrativos. Apresenta gráficos e música de pouca qualidade, o que prejudica a jogabilidade.



Tipo: Aventura
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

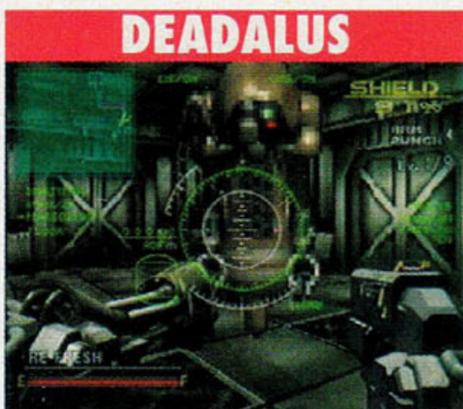
As aventuras do seriado Sea Quest se transformaram em game. Esta versão para o Mega Drive ficou bem parecida com a do SNES, que você confere completinha nesta edição. As dicas apresentadas para este último console também valem para o Mega.

Moçada, se segura: este mês tem uma novidade nota 10. É Deadalus, uma aventura futurista que é de arrepiar. Fique ligado, porque nas próximas edições de VG vão aparecer dicas para este jogo. Destaque também para Myst e Flashback, dois bons games que fizeram sucesso no PC e que têm tudo para agradar também no 3 DO. Quem prefere mais movimento pode experimentar The Punisher do Mega Drive, que traz um dos mais violentos personagens Marvels: o Justiceiro. E até mesmo os portáteis arrebatam: Samurai Shodown (Game Boy) e The Lion King (Game Gear) estão aí para provar que tamanho não é documento. Infelizmente, o pessoal do SNES ficou meio órfão. Mas é só torcer que, em junho vão estar surgindo games de qualidade para este sistema.



Tipo: Simulador
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

Você dirige um tanque e tem uma visão legal dos inimigos. Mas tem horas que é difícil saber o que está acontecendo, o que acaba prejudicando um pouco a jogabilidade.



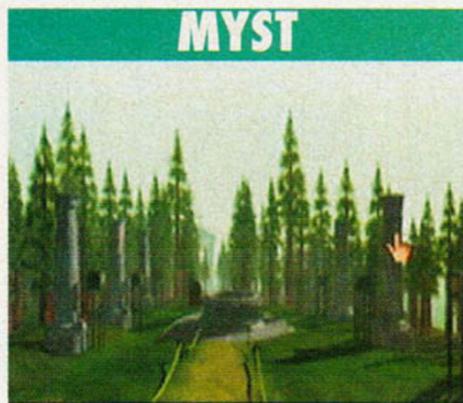
Tipo: Simulador 3D
Fabricante: Sega
Memória: ND
Gráficos: 10
Música: 10
Jogabilidade: 10

Game com cenários futuristas (feitos em 3D). Você controla uma unidade Mech, um robô super equipado. Suas armas são vulcan shot, lasers, metralhadoras e mísseis.



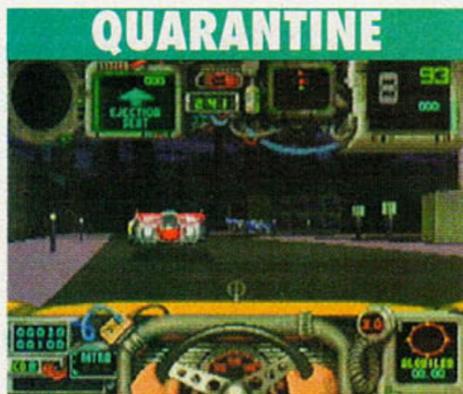
Tipo: Aventura
Memória: 4 megabits
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 8

Mesmo tendo pouca variedade de inimigos, *Jurassic Park 2* tem qualidades. Uma boa movimentação do personagem e cenários interessantes são os principais destaques do game.



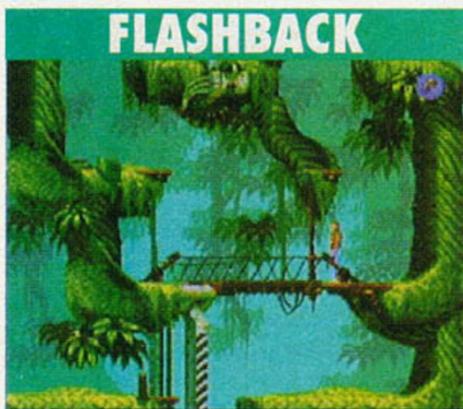
Tipo: Aventura
Fabricante: Sunsoft
Memória: nd
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9

Versão de um grande jogo para PC. O único problema continua sendo a falta de dinâmica do game, já que as imagens são mostradas em forma de slide show.



Tipo: carro/aventura
Fabricante: Game Tek
Memória: ND
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 8

Você dirige um táxi pela cidade. É uma aventura com bastante tiros e sangue pelo caminho. Apesar de um tanto repetitivo, diverte.



Tipo: Aventura
Fabricante: USA Gold/ Dolphine
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

Outro game que sai dos PCs para o 3 DO. Você é levado a uma outra dimensão e preso pelos alienígenas. Ao escapar da prisão, faz amizade com um brutamente bem estranho. Aventura é o que não falta.



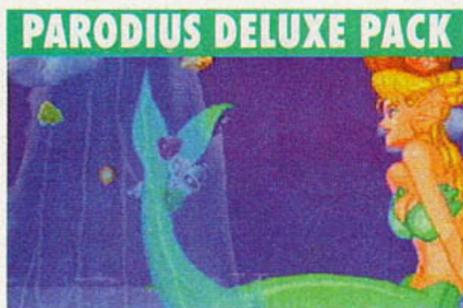
Tipo: Luta
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 6
Jogabilidade: 6

Game de jogabilidade ruim, tem como personagem um robô. Outra coisa que estraga é a ausência de música de fundo durante as lutas.



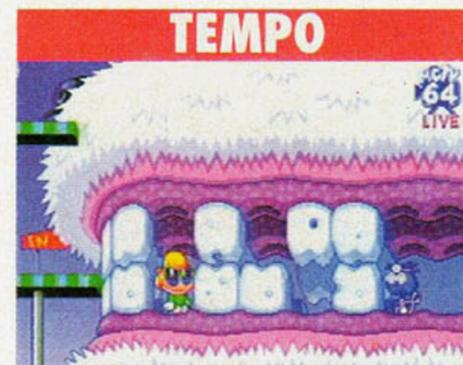
Tipo: Aventura/ Ação
Fabricante: Electronic Arts
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

Você está no controle de uma máquina cyborg e terá que percorrer toda a cidade, matando os inimigos e coletando itens. A jogabilidade é fraca: você morre facilmente e tem poucos itens para regarregar a energia.



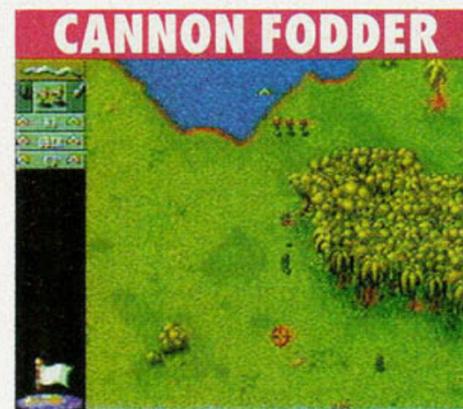
Tipo: Nave
Fabricante: Konami
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 9

A melhor sátira de jogos de nave ganhou uma versão com gráficos mais definidos. O CD traz também o primeiro *Parodius*.



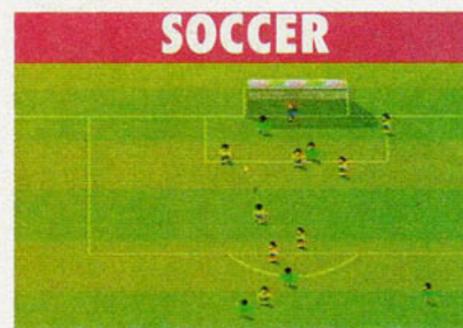
Tipo: Aventura
Fabricante: Sega
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

O rei Dirge quer tirar todo o ritmo do planeta Rhythmia. Para impedir tal desgraça, o herói Tempo passa por aventuras no estilo Sonic.



Tipo: Estratégia
Fabricante: Virgin
Memória: ND
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 8

Game de guerra no qual a setinha mostra o lugar para onde seus soldados devem ir e atirar. Os objetivos, quase sempre, são matar todos os inimigos da tela.

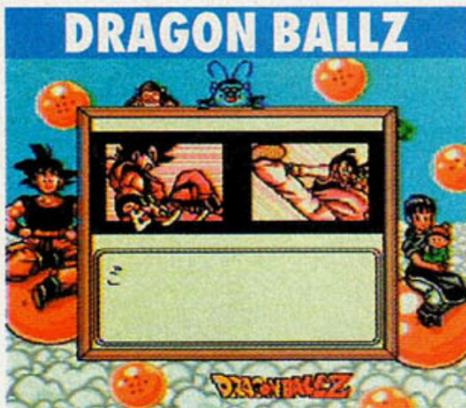


Tipo: esporte
Fabricante: Sensible
Memória: nd
Gráficos: 6
Música: 6
Jogabilidade: 6

Apesar do grande número de seleções (51 times), *Soccer* é decepcionante. A visão do campo é de cima e tira a graça da partida. A movimentação dos jogadores também é ruim.

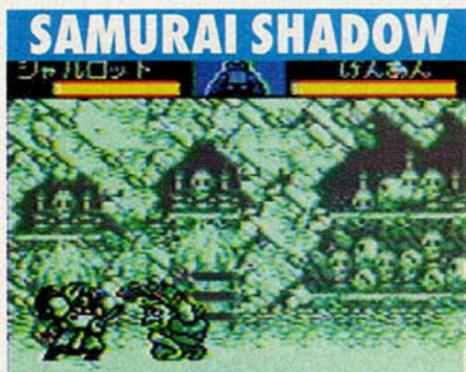
View

GAME BOY



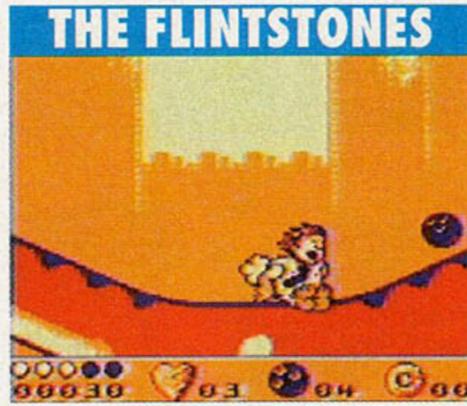
Tipo: Estratégia
Fabricante: Bandai
Memória: 4 megabits
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

Baseado no desenho da televisão japonesa. No jogo, você vai desde o começo do grupo, quando Goku participa do primeiro Tenkaichi-Budokai e termina lutando contra Vegeta.



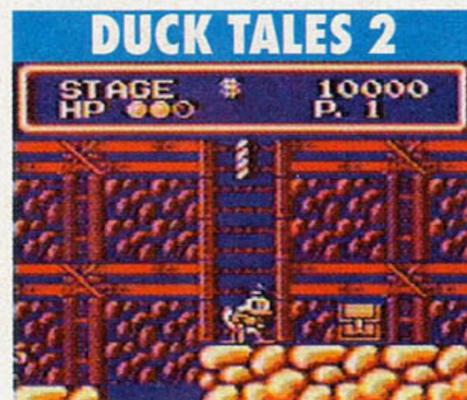
Tipo: Luta
Fabricante: Takara
Memória: 4 megabits
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 9

Falar da excelente jogabilidade de *Samurai* é chover no molhado. Continua D+. O que chama a atenção é a boa qualidade dos gráficos. E ainda dá para jogar com os três lutadores secretos (VG Tips da VG 48).



Tipo: Aventura
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

O filme com Fred Flintstones e Cia. acabou decepcionando muita gente e não emplacou. Em compensação, o game para SNES e este lançamento para Game Boy são bem legais. Gráficos e jogabilidade para agradar a todos, quer gostem ou não da turma pré-histórica.



Tipo: Aventura
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

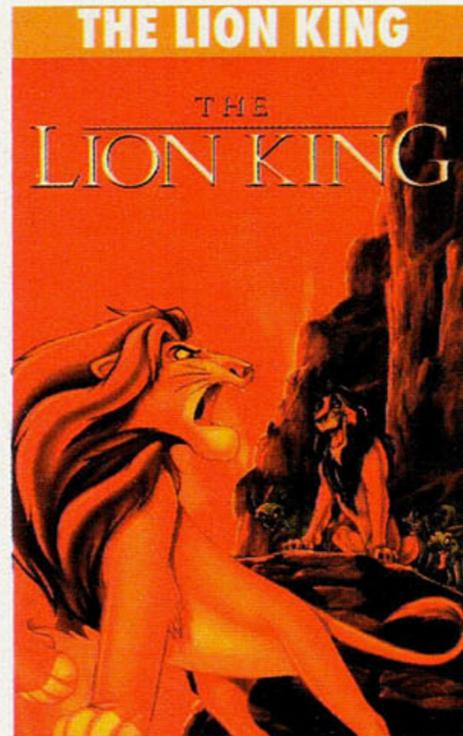
Tio Patinhas, em sua interminável busca por mais riquezas se mete em diversas confusões. O pato ataca caindo na cabeça dos inimigos com sua bengala em cenas engraçadas. Não é nenhum grande jogo, mas *Duck Tales 2* cumpre o seu dever: diverte e agrada.



Tipo: Aventura
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

O rei das selvas aparece em um simpático joguinho para o Game Boy. Você vai enfrentar inimigos como cobras e outros bichos, até mesmo os caçadores. Com poucas novidades, agrada pela simplicidade e gráficos simpáticos. Diversão sem compromisso.

GAME GEAR



Tipo: Aventura
Fabricante: Sega/Virgin
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

A beleza dos gráficos encontrada em todas as versões feitas para *Lion King* estão presentes nesta para o Game Gear. São dez fases, como Elephant Graveyard ou Hyena Lairs, criativas e tão legais quanto o filme. É para ver, jogar e se amarrar nas aventuras do leão Simba.



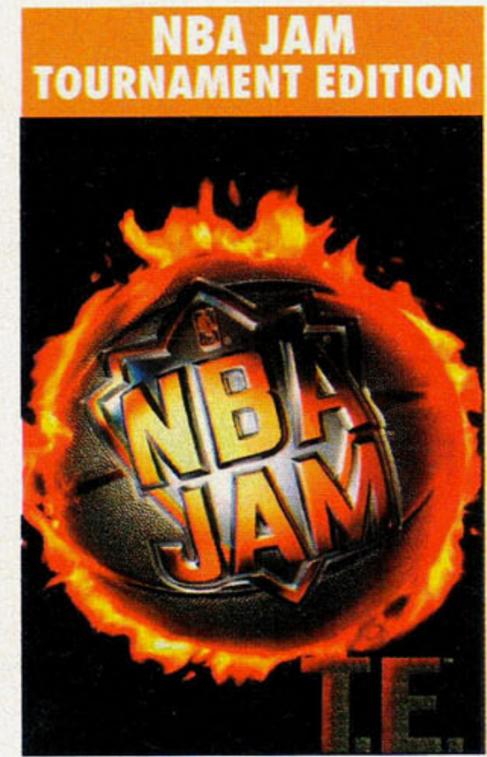
Tipo: Ação
Fabricante: Sega
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

Os mutantes não param de fazer incursões na terra dos games. Wolverine, Cyclops, Gambit, Rogue, Bishop, Jean Grey e Storm tentam descobrir o segredo para acabar com um vírus anti-mutante. São oito níveis em cenários chocantes, como o Ártico ou uma fortaleza egípcia.



Tipo: Luta
Fabricante: Takara
Memória: ND
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 8

Sucesso nos fliperamas, *Fatal Fury Special* tem sua estreia nos portáteis. São nove jogadores (incluindo Fighting Dragon e Ryo Sakazaki) que você escolhe para participar do The King of the Fighters Tournament. Usando um adaptador, dá para jogar com um amigo.



Tipo: Esporte
Fabricante: Acclaim
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

O mais detonante game de basquete continua sua saga pelos consoles. Este *NBA Jam* tem oito duplas e mantém as enterradas de arrear a espinha de qualquer Michael Jordan. Também presente o inigualável "He is Fire". Ou seja, continua D+.

Entre Nesta Aventura Com os Heróis Mais Radicais do Vídeo!

Já estão disponíveis 14 vídeos com as sensacionais aventuras do *Esquadrão Especial Winspector*. Cada fita contém duas histórias cheias de ação, que você pode ter em casa por um precinho muito especial. Apenas R\$35,00 por fita! E seu pai ainda pode pagar com cartão de crédito. Ande rápido e peça para ele ligar logo!

ARTWORK



Esquadrão Especial
WINSPECTOR

O Robô Apaixonado

Novas e sensacionais aventuras com os heróis do futuro!



DUBLADO



LANÇAMENTOS!

Esquadrão Especial
WINSPECTOR

Crianças são raptadas! Esta é uma nova missão para os policiais do futuro!

DUBLADO

A Mulher Misteriosa



14

INTERMOVIES ACTION

apenas

R\$35,00*

NÃO PERCA TAMBÉM AS AVENTURAS DESTES INCRÍVEIS SUPER-HERÓIS EM FITAS DE VÍDEO:

- Comando Estelar Flashman
- O Fantástico Jaspion
- Esquadrão Relâmpago Changeman

GANHE 10% DE DESCONTO!

Para ganhar este super-desconto, ligue para a InterMovies e diga a senha "Super-Aventuras com Winspector".

ACTION-LINE!

0-800-16-6101

DISQUE GRÁTIS PARA COMPRAR!

Show Room. Av. Brig. Luiz Antonio, 487 - 7º andar - Cep 01317-000 - São Paulo SP



MEGA DRIVE

S T A R

Gráficos 8

Música 7

Jogabilidade 8

Tipo: Aventura

Fabricante: Acclaim

Memória: 16 Megabits

Fases: 9

Jogadores: 1

COMANDOS

A: pulo

B: tiro

C: granadas

C pressionado: corre

↓: anda agachado

Ficção científica e história antiga é a mistura que deu certo em *Stargate*. Imagine que Ra, o antigo deus egípcio, fosse na verdade um alienígena que domina uma alta tecnologia. E que este mesmo alienígena, depois de expulso da Terra, fosse implantar uma civilização semelhante em um distante planeta. A ideia é tão atrativa que o filme, estrelado James Spader e Kurt Russel, se transformou em game nas versões para Mega Drive e SNES. Em *Stargate*, o filme, um portal que dá passagem para esta outra civilização é descoberto na Terra em uma escavação arqueológica. Daniel (Spader), um especialista em egiptologia, descobre os códigos para acionar o portal e então começa uma aventura que coloca lado a lado as superstições de um povo primitivo e os lasers e as naves de Ra. O lado da ação fica com O'Neill, um militar daqueles que não pensam duas vezes antes de detonar com os inimigos, seja com uma "simples" metralhadora ou mesmo com uma poderosa arma atômica.

O game segue o mesmo roteiro e tem os mesmos personagens. Você comanda O'Neill, o que significa que a tua parte é mesmo partir para cima dos guardas de Ra. Ou você pensou que ia ficar parado e decifrar hierógrafos? De qualquer forma, fique esperto, pois terá de encontrar as partes da bomba atômica e os símbolos que permitirão que toda a sua equipe possa retornar à Terra. E isso não será uma tarefa fácil: eles estão muito bem escondidas em várias fases do jogo. As dicas e os passwords que você confere ao lado valem para o Mega Drive. Nas próximas edições de VG mostraremos os macetes para a versão do SNES e todo o esquema para descobrir as partes da bomba e os símbolos.



Quer saber qual é a sua missão em cada fase? Então converse com as pessoas da sua equipe ou com alguns dos nativos amigos.



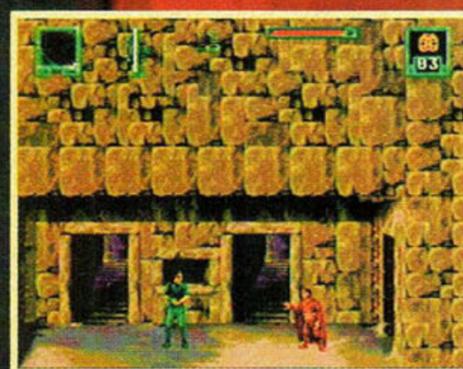
Para matar os guardas de Ra, a melhor alternativa é mandar granadas nas cabeças dos desgraçados.



Um dos principais inimigos que O'Neill tem que arrebentar é Anubis. Antes de começar a luta, você vai ter uma conversinha com o infeliz. Na primeira vez que enfrentá-lo, fique pendurado na plataforma. Quando ele aparecer em uma das duas plataformas superiores, jogue a granada nele e use a metralhadora para destruir as bolinhas que ele solta.



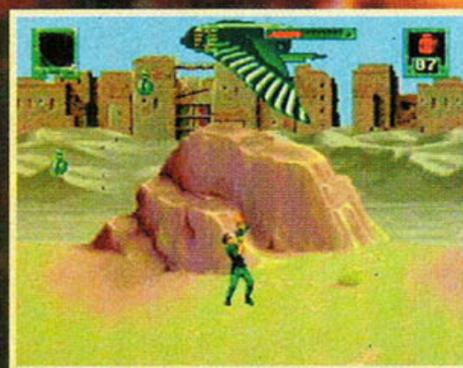
Na última caverna da missão Find the Marines, você encontra um dos símbolos que permitirão o retorno à Terra e uma das partes da bomba.



Na encruzilhada, a porta da esquerda leva para Nagada e a da direita para a mina de escravos. Para pegar vários itens, vá para a mina. Se tiver pressa, vá direto para Nagada.

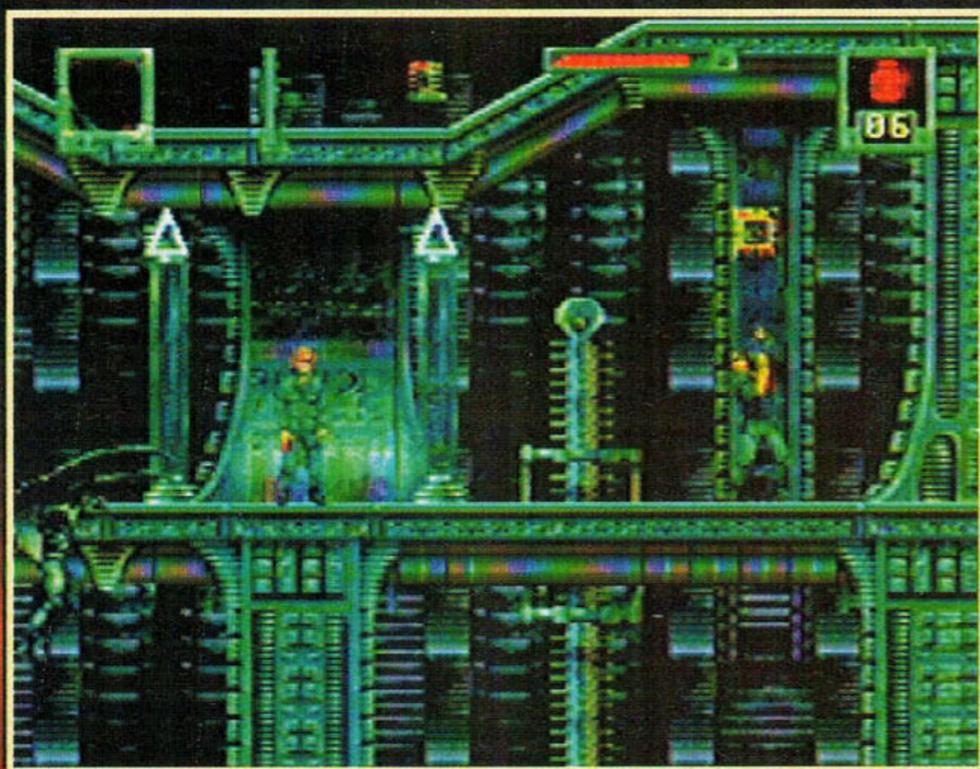


Nesta outra, o esquema é ao contrário: a porta da esquerda leva à mina de e a da direita para Nagada.



Ao encontrar as glidders (as indestrutíveis naves de Ra), fique embaixo das pedras para evitar os tiros.

G A T E



Para salvar Daniel, atire no quadrado amarelo que está no canto superior direito da tela.



Destroy Ra's Comus Console: nesta fase você destrói o computador para poder abrir a porta.

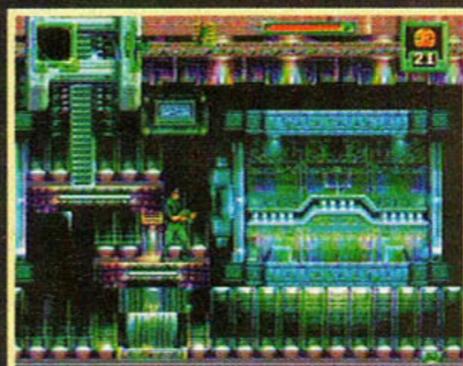
ENFRENTANDO RA



Para destruir Ra pendure-se atirando granadas e anulando seus ataques com a metralhadora. Isso vale para as duas transformações do "deus".



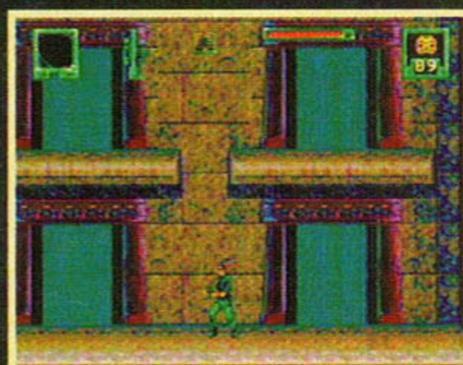
Ao chegar na última fase, não queira enfrentar Ra logo de cara. Siga em frente, que você encontrará uma passagem que leva a uma sala cheia de itens.



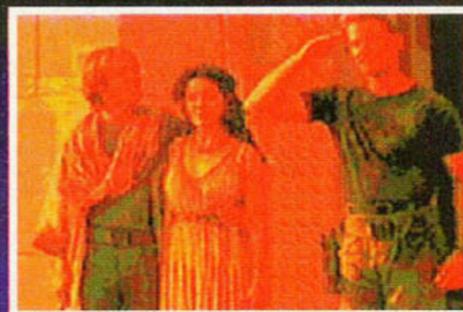
Destrua seis destas alavancas para impedir que os gliders decolem e você possa avançar no jogo



Anubis não sabe perder e tem a péssima mania de querer uma revanche com O'Neill. Aqui é a terceira vez que ele aparece. Para derrotá-lo, use sempre o mesmo esquema: pendure-se na plataforma, jogue granadas e se proteja com a metralhadora



A porta certa para encontrar Ra é a superior direita



O jogo tem finais diferentes: achando os símbolos, você pode voltar para a Terra. Se conseguir encontrar apenas a bomba, você irá destruir Ra e ter que passar o resto da vida em outro planeta.

PASSWORDS



MEGA DRIVE

Gráficos 6

Música 6

Jogabilidade 8

SNES

Gráficos 7

Música 6

Jogabilidade 8

Tipo: ação

Fabricante: Acclaim

Memória: ND

Fases: 9

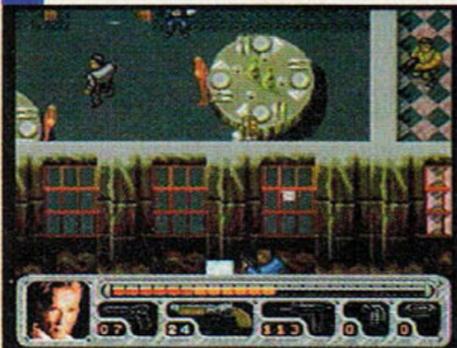
Jogadores: 1

6 Aziz foi para a China e está ameaçando os Estados Unidos com uma bomba nuclear. Ache as três correntes para desarmar a bomba.



TRUE LIES

1 Embaixada: aqui você tem que chegar até o computador. Mas antes, procure pelo cartão de segurança que dará acesso ao computador (está perto das janelas, atrás da mesa). Quando estiver fugindo pela neve, vá na correria e não pare por motivo algum.



3 Aziz fugiu e você vai atrás dele pelo parque. Procure as chaves para abrir os portões, além do estojo médico para recuperar a energia e munições. Você vai precisar para enfrentar o doidão que quer te estourar com esta simpática lançadora de granadas.



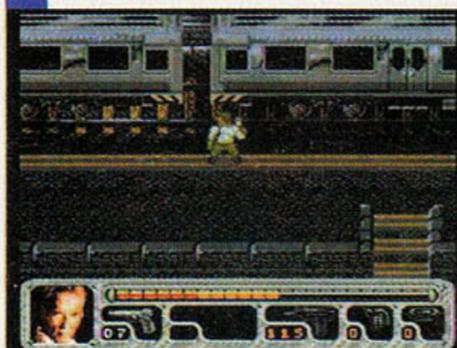
7 Os árabes dominaram uma refinaria de petróleo e você terá que expulsá-los. Para avançar nesta fase, encontre os cartões de segurança e abra as passagens. Ao enfrentar o chefe, vá matando os caras que aparecem na esteira, não esquecendo de desviar dos tiros. A UZI é a melhor opção para esta tarefa



2 Dentro do shopping: a sua missão agora é encontrar Aziz. Aproveite e mate o turista com a máquina fotográfica só por diversão (mas tome cuidado: cada três inocentes que você mata, você perde uma vida). Quando estiver dentro do banheiro tome cuidado, pois não pára de sair terroristas destas portas



4 Você fica sabendo que os árabes têm um esconderijo nos túneis do metrô e vai participar de um verdadeiro tiroteio underground. Para poder atravessar os trilhos, encontre a alavanca e mude a direção do trem. Ao enfrentar o chefe, destrua todos os computadores antes que os guardas te peguem.



8 Agora o nosso amigo Harry resolve pegar mais pesado e ataca com um caça da Força Aérea norte-americana. Destrua os quatro caminhões que têm o símbolo nuclear na carroceria.



True Lies é outro lançamento simultâneo para Mega Drive e SNES inspirado no cinema. Aqui, Arnold Schwarzenegger é Harry, um agente secreto da Omega Sector, mas sua esposa pensa que ele é um pacato vendedor de computadores. A história começa numa embaixada na Suíça onde ele tem que "pegar emprestado" alguns documentos secretos que estão no computador. Nessas, o jogo se desenvolve por nove fases grandes, realmente longas, tendo como vilão o terrorista árabe Aziz. Você começa o jogo com uma pistola automática, mas evolui até um Harrier, passando por granadas, minas, e tudo o que pode estourar os miolos de alguém. Ou seja, o que não falta no jogo é ação. As versões para os dois consoles estão bem parecidas, ficando a diferença para a melhor qualidade dos gráficos no SNES (que também está um pouco mais lento). Confira agora todas as fases do game.

5 No porto, você vai atrás do carregamento de armas dos árabes. Destrua as 12 caixas com o armamento dos terroristas que estão espalhadas pelo cais. Entrando no navio, você vai encontrar mais três caixas.



9 A filha de Harry foi raptada e, além de resgatá-la, terá que acabar com Aziz. O bandido, que não é nada bobo, sai correndo e deixa Harry discutindo o assunto com um carinha fortemente armado. Destrua um dos dois caras com as bazucas teleguiadas e fique parado com a UZI. Você acaba ganhando pelo cansaço.

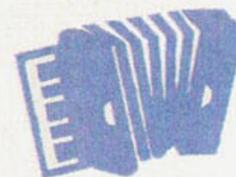
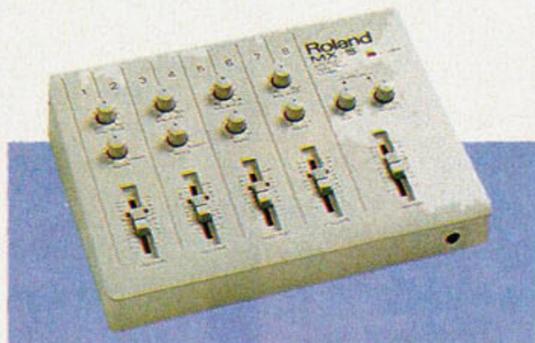
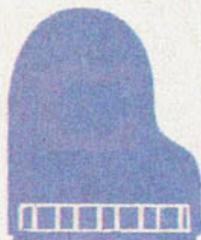


CHEGA DE

BARULHO!

Não adianta nada você ter um game legal e o som se resumir apenas em barulho...

Agora é possível você ter um som realmente profissional. Com a linha Computer Music Roland você vai tornar seus games mais poderosos ainda!



MULTIMÍDIA PROFISSIONAL

PLACAS DE SOM PROFISSIONAL, MICRO MIXERS, CAIXAS AMPLIFICADAS DE ALTA POTÊNCIA E MICROFONES.

Roland DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS

SÃO PAULO, SP
CASA TOMMASI
GANG
PLAYTECH
TEA SYNTHEX
TATUÍ, SP
TEKLA
S.J. RIO PRETO, SP
TOK
CAMPINAS, SP
TOLEDO MUSICAL

011 822-8585
011 851-5000
011 220-1733
011 579-1823
0152 51-4703
0172 32-0688
0192 42-7966

RIO DE JANEIRO, RJ
A GUITARRA DE PRATA
CENÁRIO
VILA VELHA, ES
SONGS
BRASÍLIA, DF
MIDI HOUSE
BELO HORIZONTE, MG
NOVAMENTE
SONGS BH
CAMPO GRANDE, MS
IMUSIC

021 262-2179
021 326-2757
027 229-5297
061 347-7673
031 225-7800
031 286-1373
067 721-3130

PORTO ALEGRE, RS
LITOSOM
MILSONS
BLUMENAU, SC
MUSICAL SYSTEMS
CURITIBA, PR
CENÁRIO CURITIBA
LONDRINA, PR
SONKEY
FORTALEZA, CE
ELETRÔNICA MUSICAL
SALVADOR, BA
FOXTROT
PROÁUDIO

051 225-6914
051 226-3088
0473 26-0280
041 223-8821
043 321-4004
085 221-6122
071 358-8313
071 242-6111

MEGA
DRIVE

Gráficos 9

Música 9

Jogabilidade 8

Tipo: RPG/ Ação

Fabricante: Sega

Memória: 16 Megabits

Fases: Indefinidas

Jogadores: 1

BEYOND OASIS

A Sega está caprichando em seus últimos lançamentos. *Desert Demolition*, *After Burner* e *Wolverine* foram alguns jogos que vocês já conferiram nas edições anteriores de VG. Nesta, há os ótimos *X-Men* para Mega Drive e *Panzer Dragoon* e *Daytona* para Saturno. E *Beyond Oasis*, um RPG animal que chega para detonar. O estilo deste jogo é parecido com o clássico *Zelda*. Só que *Beyond Oasis* está mais voltado para a parte de ação, com muitos movimentos, golpes secretos, magias e uma infinidade de armas e itens.

Você é o príncipe Ali, um nobre que dedica sua vida à procura de tesouros. Um belo dia, encontra o Gold Armelet (bracelete de ouro) e fica sabendo que no mundo existem dois tipos de braceletes. O de ouro comanda os espíritos da água, fogo, sombra e natureza (plantas). O de prata é a conhecida fonte de poderes do mal. O nosso amigo Ali (ou seja, você) tem então a missão de anular Agito, o mostro (bem feio por sinal) que comanda a turma das trevas.

Beyond Oasis chega começa arrasando nos gráficos, com cenários (florestas, cidades, castelos, cavernas, pantanos e montanhas) super detalhados e variados. Os movimentos de Ali são um outro show à parte, sem contar a incrível quantidade de golpes que você pode aplicar. Para completar, a trilha sonora do game foi feita por Yuzo Koshiro (o mesmo de *Act Raiser*) e está formidável: tanto a música como os efeitos sonoros parecem superar a capacidade do Mega Drive.

Além disso, é muito longo (leva pelo menos dez horas para terminá-lo) e, apesar de fácil, vai deixar qualquer um ligado o tempo todo. Tem ótima jogabilidade e uma bateria que pode gravar até quatro jogadas. Confira agora os primeiros passos, o esquema dos mapas, como destruir o último chefe e os principais golpes para que você possa se livrar de alguma dificuldade que possa aparecer. Se ainda assim você ficar perdido, acesse o mapa (botão X) e vá para onde a bandeirinha estiver indicando. Não tem erro: é diversão garantida.



Com o botão X, você vê o mapa. Vá sempre onde está a bandeirinha. Assim, você nunca vai se perder.



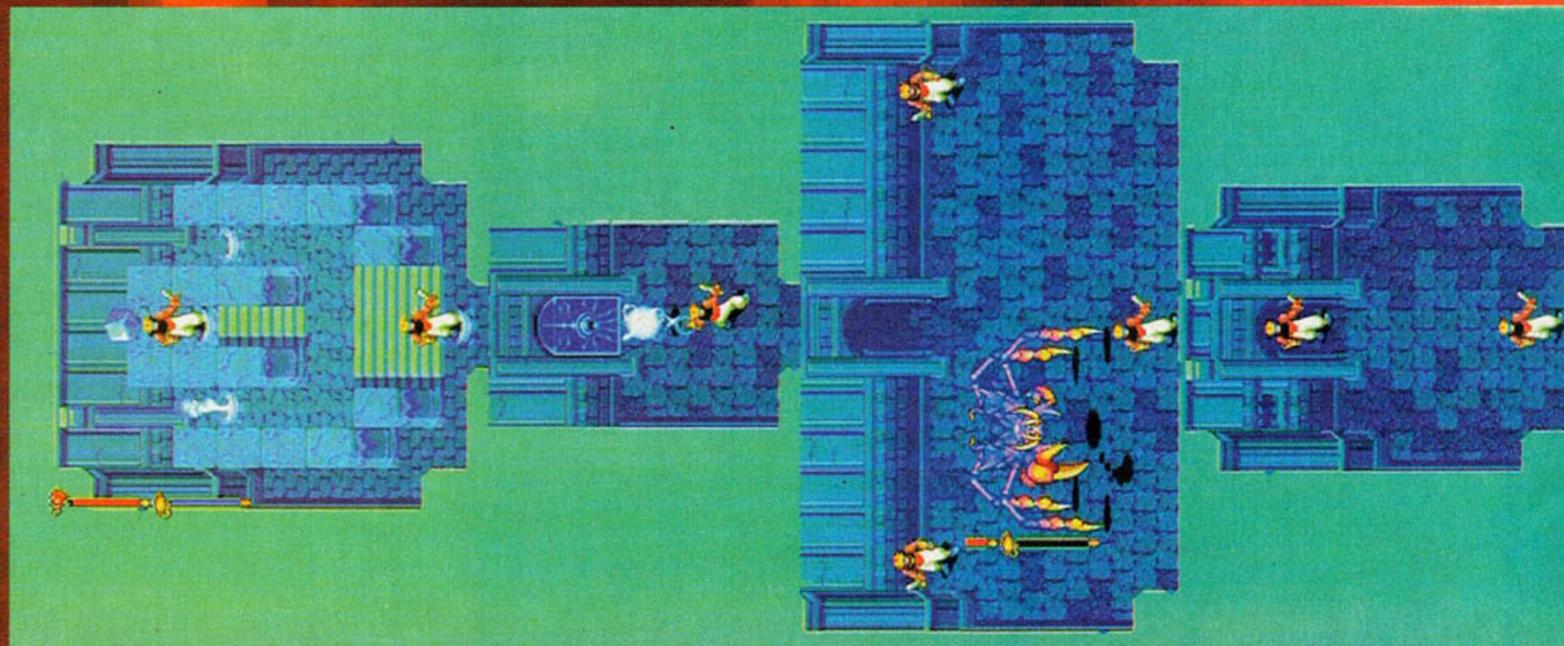
Chegando à vila, converse com os habitantes para obter informações



Para abrir o templo da cachoeira (na busca do espírito do fogo), invoque o espírito da água neste ponto do lago. O espírito vai abrir esta passagem secreta para você.



Antes de poder comandar os espíritos do bracelete de ouro, você vai passar por algumas dificuldades. Veja o caminho que leva ao espírito da água.





Última luta contra Agito: primeiro destrua os tentáculos do monstro e só depois ataque a cabeça.



Estes livros ensinam os ataques especiais ao príncipe Ali.

Air Attack (Facão):

→ ← → + B

Spin Attack:

360° no direcional + B

Run Attack:

→ → → + B



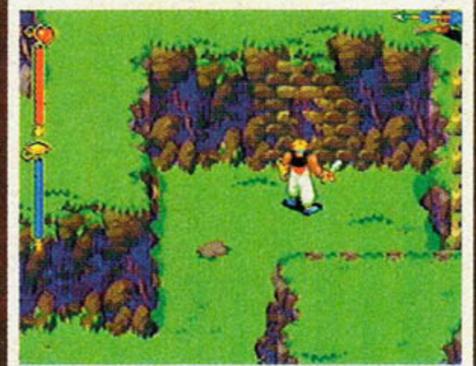
Empurrar os objetos para abrir passagens é algo que vai rolar durante todo o jogo. Como colocar esta pedra em cima do quadrado verde.



Para conseguir colocar os espíritos do fogo, da água, da sombra e da natureza à sua disposição, você terá que enfrentar os chefes de cada um. Aqui, Ali encara o chefe do fogo.



Sempre que voltar para qualquer tela que já tenha terminado, os itens que você pegou anteriormente ainda vão estar lá. O melhor lugar para coletá-los é o castelo do pai de Ali.



Destruindo estas pedras, você abre passagem para uma fase em que disputa uma exótica corrida: cada movimento de Ali corresponde a um movimento do espírito de fogo. Quanto melhor seu tempo, melhores itens você consegue.



**MEGA
DRIVE**

Gráficos 8

Música 8

Jogabilidade 8

Tipo: Aventura

Fabricante: Sega

Memória: 16 megabits

Fases: 6

Jogadores: 2

COMANDOS

Botão A:

ataque especial

Botão B:

ataque normal

Botão C:

pulo

CLONE WARS

X-MEN 2

A febre Marvel Comics parece não ter fim! Algumas empresas como Acclaim, Capcom e LNJ já apostaram no segmento e conseguiram ótimos resultados. Agora é a vez da Sega aproveitar a onda de sucesso do universo de heróis marvels. O lançamento é *X-Men - Clone Wars*, desenvolvido pela Headgames. O enredo não apresenta grandes novidades: além da eterna luta em busca da convivência paci-

fica entre humanos e mutantes, você terá que perseguir e destruir Phalax, evitando assim que ele domine o mundo. No comando da operação está, como sempre, o professor Xavier. A grande novidade é que, da terceira fase em diante, o super-vilão Magneto se junta ao grupo de heróis. A viagem inclui uma visita à estação espacial de Avalon, às terras perdidas de Savage Land e à central dos computadores de Apocalypse. A dificuldade ficou acima da média, mas é compensada pelos oito "continues" e a possibilidade de se jogar com duas pessoas simultaneamente. Dá para curtir bastante esta nova aventura com os marvels mais badalados do momento.

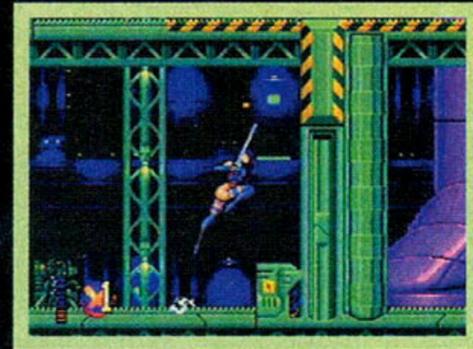
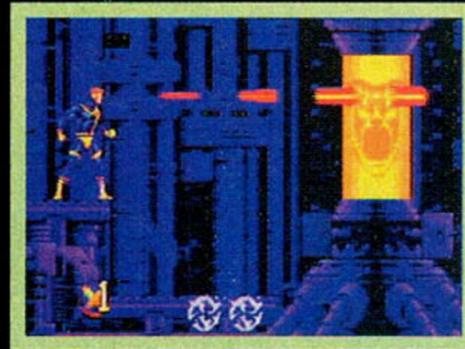
COMEÇO DO GAME

O game entra direto. Só depois de se passar pela primeira fase, o título aparece, semelhante às aberturas de RPGs. Terminá-la é bem fácil: basta seguir em frente detonando os samurais que aparecerem. Toda vez que der reset, você entra nesta fase com um personagem diferente.



SENTINEL'S FACTORY

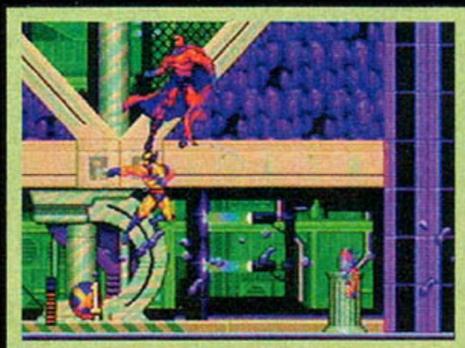
Destrua os computadores. Para enfrentar o boss desta fase, escolha o Cyclops e fique em cima da plataforma atirando em diagonal para baixo. Use os lasers carregados (é só segurar o botão B e soltá-lo na hora de atirar).



PRESS

AVALON

Tenha cuidado especial com as minas. Para desarmá-las, basta chegar perto e se afastar rapidamente. Assim, elas explodirão sem acertá-lo. Também não precisa se preocupar com os inimigos: vá direto acionar a alavanca e eles morrerão automaticamente. Quando encontrar o sub-boss, suba na plataforma e assim que o inimigo atirar, pule e contragolpeie. Para enfrentar Magneto, fique embaixo dele atacando para cima. Chegando ao final, empurre Magneto para o campo elétrico.



SAVAGE LAND

Procure ir por baixo: é o caminho mais tranquilo. O único cuidado é com a água verde. Não fique muito tempo nela e procure um herói rápido, pois enquanto você sobe (na parte da caverna) a água vai atrás de você. A melhor técnica contra o chefe é o ataque suicida. Não se preocupe que ele dança primeiro.



APOCALYPSE'S COMPUTER

Não fique parado por motivo nenhum do mundo, senão as pedras o atingirão. O melhor personagem para enfrentar o mostro de pedra é o Magneto: fique voando nos cantos superiores da tela atirando sem parar. É baba! Para inverter os sentidos dos rolos gigantes, basta acionar os botões vermelhos/verdes. Detonar o chefe fica mais fácil com Magneto: basta flutuar e detonar raios diagonais para baixo.



FINAL STAGE

Cuidado com as abelhas mutantes: fique abaixado para desviar, depois ataque. Para lutar com o escorpião gigante, use o Magneto. Quando este sub-chefe abrir a boca, pule e flutue até o tiro passar. Ao chegar na viga metálica, fique voando no canto superior esquerdo atirando para baixo. E o último chefe não é brincadeira: você terá que enfrentar todos os clones dos X-Men. O melhor personagem para acabar com eles é o Magneto. A dica vale para todos os clones: mantenha-os na diagonal. Aí é só voar e atirar.



PHALANX STAGE

Acione as setas para deslocar as plataformas flutuantes. Para fugir dos tiros, pare no meio da plataforma. Para acabar com as abelhas, fique pulando e atacando sem parar. Cuidado com o boss, que é muito rápido. Fique no meio da tela detonando os ataques especiais (botão A).



START

SEGA CDGráficos **9**Música **10**Jogabilidade **9**

Tipo: Estratégia

Fabricante: Sega

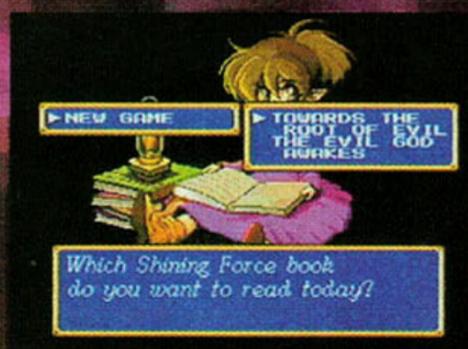
Memória: ND

Fases: indefinidas

Jogadores: 1

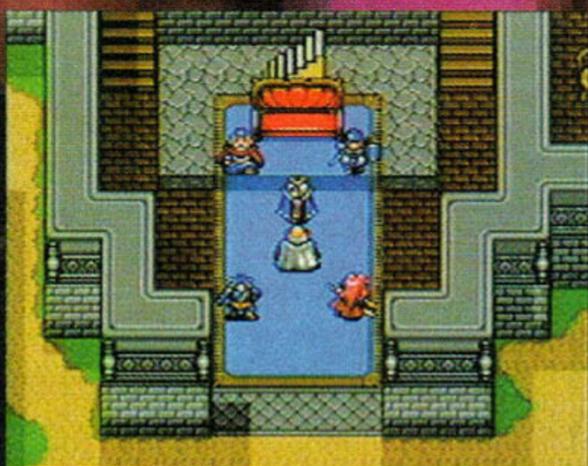
A série *Shining Force* tem, sem sombra de dúvidas, os melhores jogos de estratégia para o sistema Sega: são dois para o Mega Drive, um para o Game Gear e agora esta estréia no Sega CD, o *Shining Force CD*. O estilo de jogo está idêntico às versões anteriores, mantendo a mesma qualidade. Mas os gráficos, principalmente as aberturas e os detalhes dos personagens, melhoram bastante, assim como o estilo de animação. O som então ficou perfeito: enquanto você está lutando, músicas que lembram a Idade Média vão fazendo a ambientação do jogo. Coisas que só o CD pode oferecer.

Outra evolução: *Shining Force CD*, ao contrário dos cartuchos, apresenta duas aventuras. Isso significa praticamente dois jogos em um. Na primeira, são dois reinos que brigam entre si: Cypress e Gardiana, sendo que você comanda o exército deste último. Na segunda, os dois reinos se unem para combater Iom, o Príncipe das Trevas. É um game super cumprido e com vários níveis de dificuldade. Para quem gosta de estratégia, é obrigatório. Mais um conselho: fica mais barato comprar do que alugar o jogo, devido à dificuldade e ao tamanho do game.



Dá para escolher qual aventura você quer jogar primeiro.

TOWARDS THE ROOT OF EVIL



São as aventuras do grupo Gardiana contra os bárbaros Cypress, em busca da Rainha Anri. A rainha está amaldiçoada e só será libertada do feitiço se os Gardianas destruírem Edmond, o rei dos Cypress.



Já se passou um mês desde a partida da tropa imperial em busca da Rainha Anri. Então, você e seus amigos resolvem ir atrás para ver o que aconteceu.



Durante a batalha, sempre mantenha os personagens mais fortes na linha de frente. Na retarguada, coloque os arqueiros e os personagens que têm magia. Sempre avance aos poucos e nunca mande um personagem sozinho para enfrentar os inimigos. Importante também é sempre proteger o líder, pois se ele morre o grupo inteiro perde.

THE EVIL GOD AWAKES



Você terá que enfrentar lom, o príncipe das trevas, e seus seguidores. Aqui, eles fazem um sacrifício humano para lom.

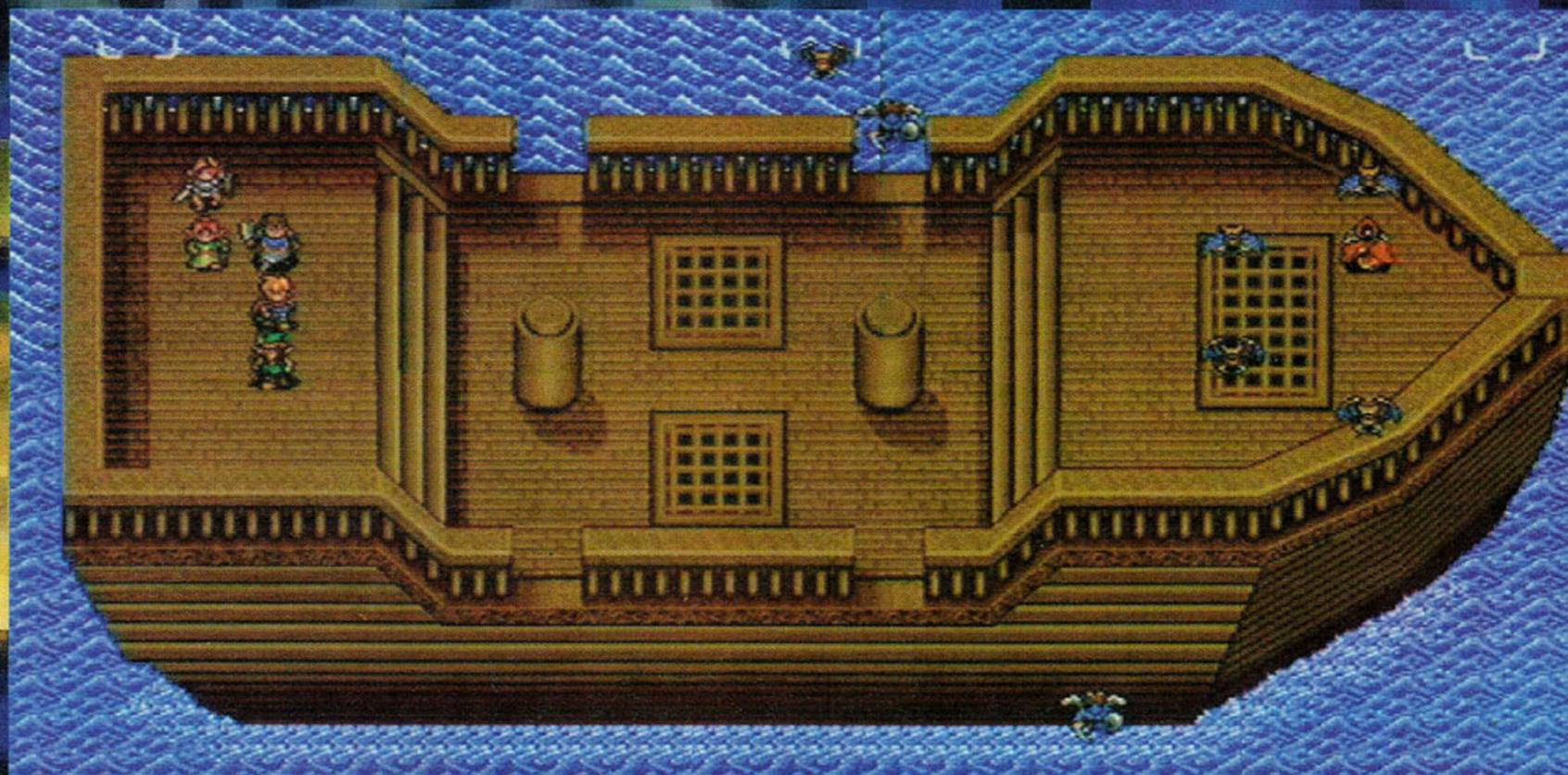
Os seguidores de lom tentam pegar a Sword of Hajya. A primeira batalha é para impedir que isto aconteça. Siga a mesma estratégia usada em Towards the Root of Evil.

Gardiana e Cypress agora se unem para tentar destruir lom, o Deus do mal. Na primeira história, você comandou os gardianas contra os cypress. Agora, você é um sujeito que foi encontrado na cachoeira, sem ninguém saber de onde veio. Quando começa a batalha, descubrem que você sabe das coisas e te passam o comando das tropas Cypress e Gardiana unidas.

BATALHAS



A qualidade dos gráficos é uma das maiores evoluções na versão para Sega CD. Veja como ficaram os ataques de alguns personagens.



Na viagem dos gardianas para a terra dos cypress, acontece a primeira batalha. Confira o mapa para saber como posicionar os seus personagens e como atacar o inimigo.

“Melhor Gráfico/Melhor Jogo”
Sega da América

“Melhor jogo para Mega Drive de 1994”
Electronic Gaming Monthly

FOX



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

Shiny
ENTERTAINMENT

MEGA DRIVE®

Playmates
Interactive Entertainment

"Melhor Jogo de 1994"
Game Fan

"Jogo mais inovador"
Game Player

EARTHWORM
JIM

VAMOS ENCHER SUA CABEÇA DE MINHOCA.



Earthworm Jim não é uma minhoca qualquer. E este também não é um game qualquer. Aqui tem surpreendentes gráficos em 3D, uma história pra lá de louca, um herói super bem-humorado e uma vilã tão terrível que não dá nem pra falar. Tudo feito com a tecnologia "Animotion™", que deixa os movimentos dos personagens tão perfeitos que mais parecem de desenho animado. É, pelo jeito, vai ser difícil tirar essa minhoca da cabeça.

TECTOY

SEGA CD

Gráficos 8

Música 8

Jogabilidade 8

Tipo: Aventura

Fabricante:

Sega/ Falcom

Memória: ND

Fases: indefinidas

Jogadores: 1

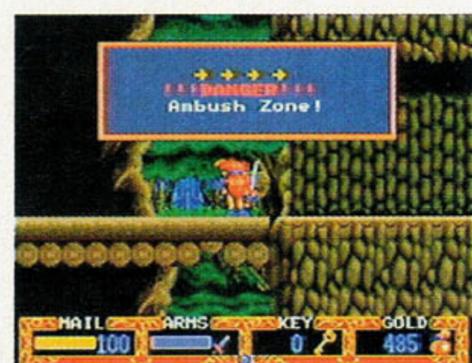
Popful Mail é um jogo que originalmente foi lançado em 1991. A Sega comprou os direitos do game que pertenciam à Falcom e o reprogramou para esta versão em Sega CD. *Popful Mail* é uma menina, tipo caçadora de tesouros, que se mete em aventuras atrás de dinheiro. Por sinal, dinheiro é uma coisa importante no game: será necessário coletar uma boa soma para comprar armas e outros itens. Com clara influência da animação japonesa (repare nos olhões da menina) e uma certa queda pela comédia (caretas não faltam), o jogo ficou bastante parecido com *Y's 3*. Tem o mesmo esquema de itens e options e o bonequinho sempre anda de lado. O som está combinando com o lado comédia e os gráficos estão bem trabalhados. Apesar de bem comprido, é um jogo fácil e tem ainda a opção de poder gravar em qualquer ponto que você queira. Não é nada fabuloso, mas dá para se divertir.



Cada fase é representada por um destes desenhos. Terminada uma fase, dá para voltar para ela através desta tela. Isso é útil para pegar vidas, dinheiro e outros itens na primeira fase quando estiver adiantado no jogo.



Sempre colete dinheiro para comprar armas novas.



Não tenha preguiça de ler o que está escrito nas tabuletas. Elas são importantes, principalmente para que você não se perca nos labirintos.



Com o botão C, você aciona a tela de opções. Sempre que avançar no jogo, pare para gravar. Assim, se morrer, começa do ponto onde gravou.



Quando aparecer um personagem a fim bater um papo, preste atenção na conversa: ele vai te dar dicas. Portanto, nada de passar rapidinho por esta parte.

O som do seu game

L U A N A P A V A N I

Deixada de lado no começo da história do videogame, a música é hoje uma das principais características dos jogos. No Japão, há um forte mercado de trilhas sonoras de games.

Até que enfim lançaram um jogo com trilha sonora para competir (e ganhar) do *Rock'n'Roll Racing*. Em vez das músicas digitalizadas de Led Zeppelin, Steppenwolf e outros clássicos do heavy-metal, *Revolution X* traz Aerosmith sem aquele teclado em cima. É sonzeira mesmo. O novo jogo de pistola da Acclaim para SNES e Mega (posteriormente 32X e PC) começa com um sequestro da banda pela New Order Nation, uma organização que pretende usar o "poder" das músicas do Aerosmith para controlar jovens de todo o mundo (veja história da banda no box). Na tentativa de salvá-los, usando CDs explosivos como armas, dá para curtir sucessos como "Sweet Emotion", "Eat The Rich", "Toys in The Attic" e "Walk This Way".

Revolution X é o exemplo típico da nova tendência das indústrias de videogame: ressaltar a música dos jogos. Já se foi o tempo das irritantes musiquinhas, estilo "Tu-tu-tu-Tutu-turu-tu", que ficam no ouvido até durante o sono. E tem para todos os gostos, do punk ao clássico.

Começando pelo som mais refinado, o *Return Fire*, da Prolific para o 3 DO, é um dos muito games que têm clássicos eruditos em meio aos tiros, tais como Haendel, Rossini e Wagner (matéria na VG 48). Entre os mais antigos, há o CD game *Dracula Unleashed* (VG 36), da Sega, com *Carmina Burana* de Carl Orff no tema de abertura.

Já na barulheira, a dupla *Beavis and Butt Head* (VG 45), da Viacom New Media para o Mega, procura os ingressos para o show da banda punk Gwar. Passando para o rock-pop, o INXS aparece no Sega CD, para você montar o clip em *Make My Video*. Já a Acclaim apresenta mais dois jogos com som duca. Um é *Rise of The Robots*, game de luta entre robôs, cuja trilha é composta por Brian May, ex-guitarrista do Queen. O outro é *Spider-Man & Venom: Maximum Carnage*, com o Green Jely, banda punk-rock engraçada, que emplacou na MTV com um clip-desenho dos três porquinhos e logo depois ganhou disco de ouro (cerca de 300 mil cópias ven-



Mais opções em CD-ROM, entre elas o interativo de David Bowie

didas). A softhouse Papyrus também investe no rock pesado, com Dave Snake Sabo e Rachel Bolan, da hard-rock Skid Row, debutando em *Nascar Racing*, para PC (Home Computing da VG 47).

Tirando o *Nascar*, quase todos os jogos mais famosos para PC são musicados por um cara que só atende pelo apelido: "The Fat Man" ("O Gordo"). Alguns exemplos são *The 7th Guest* e *Wing Comander*. Seu bom-humor está presente até no nome do estúdio, "Fat Minor", um trocadilho que significa "Gordo menor", tanto no tamanho quanto na musicalidade, já que um acorde pode ser maior ou menor. Mas deixemos a aula de harmonia para lá.

TRILHAS JAPONESAS

O que interessa mesmo é o que vem do Japão, maior mercado de videogames do mundo, inclusive no que se refere à trilhas so-



Lúcia Camargo

Brian May na trilha de *Rise of The Robots*

noras dos jogos. Há músicos especializados em compor para videogame, como Yuzo Koshiro, 25 anos, responsável pelo som de *Sonic 1*, *Adventure Island*, *ActRaiser 1 e 2*, *Streets of Rage 1, 2 e 3*, e *Ys 1 e 2*. Outros japoneses famosos nessa área são Nobuo Uematsu, do *Final Fantasy*, e Koichi Sugiyama, do *Dragon Quest*. Ambos os games são para sistema Nintendo e já estão na sexta versão. No caso do *Final Fantasy*, o mais novo cartucho da série foi lançado juntamente com a trilha, em dois CDs, que teve mais de 300 mil cópias vendidas. Aliás, cada jogo japonês, para qualquer sistema, tem mais de uma trilha, interpretada tanto pela orquestra sinfônica de Tóquio como por bandas pop. A série *Street Fighter*, da Capcom, por exemplo, tem mais de 10 CDs diferentes.

Além das trilhas, cartuchos, lápis, bonecos e tudo o que se refere a videogames e desenhos - a nova mania de consumo dos japoneses - são vendidos por softhouses que também abrem rede de lojas com o mesmo nome. A maior e mais famosa é a Falco. No Brasil não existe nada parecido, mas, se você ficou interessado em comprar trilhas de games, há três opções: 1) esperar pelos CDs com as músicas de *Burn:Cycle* e *The 7th Guest*, que a Philips trará para seu CD-i; 2) torcer para a Playtronic trazer a do *Donkey Kong Country*; 3) encomendar, para importadoras (como a Haikai - Rua Thomás Gonzaga, 116, Liberdade. Tel: (011) 279-9046 ou 279-0817) ou amigos que estejam no Japão. Nos Estados Unidos também serve, mas a quantidade é menor. Alguns títulos disponíveis são *Donkey Kong Country* e *Doom*. Porém, se a procura for por CD-ROM, o Tio Sam tem muito a oferecer. Depois do Prince, que foi capa da VG 43, saíram CDs interativos do Peter Gabriel, David Bowie, Mick Jagger, The Grateful Dead, Thomas Dolby, John Lennon e Yes, sem contar a infinidade de títulos com compositores eruditos. Faça seu pedido! ■

AERO-ROCK

Geralmente, as bandas de rock trocam de músicos no início de carreira e, se o novato não se afina, trocam de novo. Há algumas, como o The Cult, por exemplo, que mudam a formação a cada disco, mantendo apenas os principais. O Aerosmith quase fugiu à regra: no primeiro ano de existência, a banda já estava como é hoje, exceto por uma passagem de alguns meses do guitarrista base Ray Tabano.

O vocalista Steven Tyler, a maior boca do rock'n'roll americano, o guitarrista Joe Perry, o baixista Tom Hamilton, o guitarra base Brad Whitford e o batera Joey Kramer não demoraram a ir para o estúdio. Com apenas dois anos de ensaios, em 1972, o Aerosmith assinou contrato com uma grande gravadora e começou a fazer turnês pelos Estados Unidos. A balada "Dream On" foi a primeira a emplacar. Em 1975, era lançado o disco "Toys in the Attic", com os hits "Sweet Emotion" e "Walk This Way", que já vendeu mais de 5 milhões de cópias no mundo todo.

O sucesso era tanto que eles até apareceram num filme dos Beatles, o "Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band", em 1978, fazendo cover de "Come Together".

Depois de uma década em marcha lenta, por causa das drogas, a banda troca o combustível com "Pump" e vol-



Divulgação

(da esq. para a dir) Kramer, Tyler, Perry (à frente), Whitford e Hamilton: 25 anos na estrada

ta ao topo. "Love In The Elevator" e "Jane's Got a Gun" figuram entre as músicas mais excutadas nas rádios em 1989. "Get a Grip", o disco mais recente, de 94, segue a mesma linha de "Pump", a não ser pela quantidade de baladas, como "Amazing", "Crazy" e "Crying", cantadas pelos brasileiros de cor e salteado. Antes de lançar um disco novo, a banda surge com o game *Revolution X*, para a felicidade dos gamemaniacos.

UM ANO DE REVISTIM!

Este mês, o leitor de VideoGame tem mais um motivo para comemorar. É que o Revistim! completa um ano de vida. E de sucesso. Foram mais de mil cartas publicadas e cerca de uma centena de desenhos e novos clubes, para não falar dos recordes detonados.

Mas não foi só. Revistim! também trouxe, com reportagens exclusivas, o mundo dos videogames para bem perto do leitor. Foi fundo nos fliperamas, denunciou a pirataria, mostrou um pouco o outro lado da galera que curte games.

E essa vai continuar sendo a nossa filosofia. O leitor sempre bem informado e com participação total na revista. Use e abuse do seu canal de comunicação com a gente e com toda a moçada. Afinal, Revistim! só a VideoGame tem.

**ROLO
VENDA
COMPRA**

ROLOS & TROCAS

BAHIA

R **V Cartuchos Mega** - Sonic 2 e Altered Beast. Ueslen, tel (075) 632-2103, Mairi.

V **Sega CD** - (sem o mega) 7 cartuchos, 2 controles (de seis e três botões), mais dois CDs. Inocêncio, tel (071) 247-8342, Salvador.

V **Hi Top Game** - 3 jogos, adaptador, sem controles, mais 5 revistas, por R\$ 150,00. Ricardo, tel (071) 237-2816, Salvador.

V **Master System** - 2 controles, adaptador, 6 cartuchos e 2 jogos na memória, por R\$ 110,00. Bruno, tel (071) 336-6158, Salvador.

R **Mega Drive 3** - novo, 2 controles, Turbo Game com 3 cartuchos e mais R\$ 125,00 por Walk Machine em bom estado. Lucas, tel (071) 237-4116, Salvador.

CEARÁ

R **Road Rash II** - para Genesis, por Streets of Rage 2 para Mega nacional. Helio, tel (085) 223-7980, Fortaleza.

DISTRITO FEDERAL

V **Turbo Game CCE** - 2 controles turbo e 2 cartuchos novos por Master System ou Mega Drive. Leonardo, tel (061) 376-6468, Brasília.

R **Yogi Bear** - para SNES, por outro cartucho de meu interesse. Tiago, tel (061) 358-5587, Samambaia.

MARANHÃO

V **R Cartuchos para Mega** - Samurai Spirits e Urban Strike. José Cláudio, tel (098) 552-1223, Colinas.

V **Mini-Game** - Street Fighter, preço a combinar. Jeandson, tel (098) 232-2356, São Luís.

MINAS GERAIS

V **Master System III** - 2 controles turbo, em ótimo estado, por R\$ 80,00. Nicholas, tel (034) 662-2135, Araxá.

R **Phantom System** - 2 controles e 6 cartuchos por Game Gear ou Game Boy, ambos com 2 cartuchos. Só para pessoas de Belo Horizonte. Igor, tel (031) 444-2275, Belo Horizonte.

R **Aliens 3** - para SNES, por outro de meu interesse ou compro Flashback. Também vendo Master System, com 5 cartuchos. Gustavo, tel (031) 485-6478, Belo Horizonte.

V **Dynavision 3** - sem controles e com cartucho, por R\$ 80,00. Marcus, tel (031) 385-6585, Belo Horizonte.

R **V Master System II** - 2 cartuchos, pistola e 2 controles, ou troco por Mega Drive. Daniel, tel (037) 221-7213, Divinópolis.

R **SNES** - com Street Fighter II, Fatal Fury 2, Final Fight 2, Mortal Kombat II e controle Capcom, por Sega CD, sem o Mega. Jardel Barbosa Galvão, Rua dos Cravos, 65, CEP 35680-434, Itaúna.

V **SNES** - completo, com Mario All Stars, Street Fighter II Turbo, Off Road, Sim City, California Dreams, F-Zero, Super Scope, Mario Paint, e controle SThealt. Marcel, tel (035) 623-7113, Itajubá.

R **Cartuchos** - Rockman 3 (Nintendinho) e Major League Baseball (SNES), por Mega Man 1, 2, 5 ou 6, ou outros cartuchos, inclusive de Master System. Artur Lopes Filho, R. Prof. Monteiro Fonseca, 1012 F, CEP 39400, Montes Claros.

V **Cartuchos** - Mega: Fifa International Soccer 94 e Pelé II, Nintendinho: Adventure Island, 62 pinos: Gremlins. Sérgio, tel (038) 221-3043, Montes Claros.

V **Pense Bem** - com 3 livros, por R\$ 50,00, ou troco por cartucho de SNES. Também vendo Dynavision II, com 4 cartuchos, adaptador e 2 controles turbo, na caixa. Rodrigo, tel (031) 441-8230, Belo Horizonte.

MATO GROSSO DO SUL

V **Master System III** - em ótimo estado, com 4 cartuchos, e Atari com vários carts. Gustavo, tel (067) 382-8945, Campo Grande.

R **Sonic 2** - para Mega, por cartucho de corrida, luta ou futebol. Dyecko, tel (067) 761-6731, Campo Grande.

R **2 Cartuchos de Mega** - por Master System com controle e um cartucho. Eduardo, tel (067) 382-8799, Campo Grande.

PERNAMBUCO

R **Master System** - pistola e cartucho Tom & Jerry por Ultima VI ou Rings Quest, com manual. Jorge, tel (081) 271-2930, Recife.

R **V Cartuchos de Mega** - Jungle Book, Sonic 2 e 3, Animaniacs e Streets of Rage, por SNES. Lucas G. M. Soares, Av. Domingos Ferreira, 2574, Bl A, ap 102, CEP 51020-030, Recife.

PIAUI

C **Cartuchos Mega** - Road Rash III, Shinobi III ou outros de meu interesse, por até R\$ 30,00. Júnior ou Dennys, tel (086) 252-1241, Campo Maior.

PARANÁ

V **Atari 2600** - controle, 4 cartuchos (um de 4 jogos), por R\$ 30,00. Éber C. Paim, Km 27, CEP 83490-000, Adrianópolis.

C **Super Mario Kart (SNES)** - por R\$ 90,00. Mas tem de ser americano, com caixa e manual. Ronnie, tel (042) 232-5250, Castro.

R **Adaptador de Mega para Master** - por Mortal Kombat II. Luiz Renato, tel (041) 346-3660, ramal 213, Curitiba.

V **Revista VideoGame** - edições 3, 4, 5, 7 e 9, por R\$ 15,00 ou R\$ 3,50 cada. Sérgio, tel (041) 244-0394, Curitiba.

V **Hi-Top Game** - 2 cartuchos, por R\$ 65,00. Aceito propostas. Vinícius, tel (041) 345-1446, Curitiba.

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.

V **R Nintendinho** - controle turbo, 8 cartuchos e adaptador para jogos japoneses, ou troco por Mega, SNES, Game Gear ou Game Boy. João, tel (044) 222-1975, Maringá.

R **Cartuchos Mega** - Super Monaco GP II por Aliens 3, Battletoads, Streets of Rage I ou II, ou outros de meu interesse. Ronaldo, tel (0434) 77-1205, São João do Ivaí.

RIO DE JANEIRO

R **ProSystem 8** - completo, 2 cartuchos, mais um par de Walk-Talk e Brick Game com carrinho de controle remoto, por SNES. José Eduardo de O. Santos, Travessa Tomás Batista Ramos, 77, CEP 27345-250, Barra Mansa.

C **TK 90 ou TK 95** - em bom estado, com manual de instruções e acessórios (se tiver). André, tel (0247) 23-8560, Campos.

R **Teclado Casio SA-20** - 100 Sound, por SNES, com jogo na memória e controle. Pago a diferença. José Roberto, tel (021) 791-6337, Nilópolis.

R **Game Boy** - semi-novo, com Tetris, Donkey Kong, Star Wars e Mega Man II, por 2 controles Aquapad para SNES e mais dois cartuchos legais. Faço outros rolos. Felipe de O. Ribeiro, Rua Cel. França Leite, 300, fundos, CEP 26520-030, Nilópolis.

V **Cartuchos Mega** - 6 títulos, a R\$ 30,00 cada. Julio, tel (0242) 43-9625, Petrópolis."

R **Cartuchos SNES** - Street Fighter II por Donkey Kong Country, Super Mario World, ou Dragon Ball Z, I, II ou III. Victor, tel (021) 265-1375, Rio de Janeiro.

V **Eternal Champions** - para Mega, japonês, por R\$ 90,00, mais R\$ 10,00 de frete. Rafael, tel (021) 372-8750, Rio de Janeiro.

R **Master System III** - com Alex Kidd na memória, 6 cartuchos e 2 controles, por Mega com 2 controles e, se possível, 2 cartuchos. Raquel, tel (021) 712-8730, Rio de Janeiro.

V **Master System II** - completo, Rapid Fire, óculos 3D e 2 controles (um Pro), ou troco por SNES ou Mega, com controle e cartucho. Márcio, tel (021) 756-6278, Rio de Janeiro.

V **Mega Drive** - novinho e com dois controles, um de 6 botões. Rafael, tel (021) 541-8413, Rio de Janeiro.

V **Master System** - 3 jogos na memória, 2 controles e 6 cartuchos novinhos. Preço a combinar. André, tel (021) 234-4244, Rio de Janeiro.

R **Mickey's Ultimate Challenge** - para SNES, por outro de meu interesse. Alexandra, tel (021) 258-0473, Rio de Janeiro.

V **Cartuchos SNES** - Samurai Shodown e Super Mario All Stars por outros de meu interesse, ou vendo por R\$ 150,00. Edson de Lima Pereira, R. Laurinda, 200, CEP 26030-390, Rio de Janeiro.

V **Exterminador do Futuro** - para SNES, por R\$ 100,00, ou troco por outra de meu interesse. Rômulo, tel (021) 537-0990, Rio de Janeiro.

V **Turbo Game** - controle mais 20 cartuchos, por R\$ 220,00. Davi, tel (021) 343-1630, Rio de Janeiro.

C **Fatal Fury 2** - para Mega, por no máximo R\$ 50,00. Felipe, tel (021) 314-4778, Rio de Janeiro.

R **Bit-System** - completo, sem cartucho, por 2 jogos de SNES, ou vendo por R\$ 25,00. Henrique, tel (021) 372-9600, Rio de Janeiro.

RONDÔNIA

R **Mario All Stars** - por Battletoads & Double Dragon, ou outra de meu interesse que seja de SNES. Alberto, tel (069) 222-3948, Porto Velho.

RIO GRANDE DO SUL

V **Revistas VideoGame** - em bom estado: 21 a 26, 29, 31, 36, 38, 39 e 39 A (especial da Copa). R\$ 2,00 cada ou R\$ 20,00 todas. Não aceito cheque. Paulo Renato de Oliveira, Rua Barão de Antonina, 681, CEP 99500-000, Carazinho.

R **Cartuchos NES** - Krazy Kreatures e Tom & Jerry por Zelda e Barth vs The World. Também compro Super Mario Bros 3. Rabinson Grings, Rua Lageado, 135, CEP 98640-000, Crissiumal.

C **Mega Drive** - com um controle. Thiago, tel (0532) 25-6196, Pelotas.

V **Mega Drive** - na caixa, 3 controles e cartucho, por R\$ 180,00. Luciano, tel (055) 221-8689, Santa Maria.

V **Cartuchos SNES** - Ninja Kick por R\$ 40,00, Mario Collection por R\$ 60,00 e Pantera vai à Hollywood por R\$ 25,00. Troco

controle Aquapad pelo simples do SNES, e compro cartuchos de SNES por até R\$ 50,00. Gabriela, tel (051) 542-1418, Taquara.

SANTA CATARINA

R **Cartuchos SNES** - Super Star Wars, Acrobat Mission e Macross por outras de meu interesse. Jorge A. de Andrade, Rua Dona Ema, 422, fundos, CEP 89037-510, Blumenau.

V **Jaguar** - 2 controles e 1 cartucho, por R\$ 300,00. Eduardo, tel (0474) 26-3414, Joinville.

V **Atari Jaguar** - um cartucho, em ótimo preço. Eduardo, tel (0474) 26-3414, Joinville.

R **Cartuchos SNES** - Família Addams ou Super Soccer Champ, por outros de meu interesse. Carlos, tel (0476) 42-1364, Mafra.

SERGIPE

C **Manual de Instruções** - do Mortal Kombat II para SNES. Pode ser xerox. Urgente. Douglas, tel (079) 611-1310, Simão Dias.

SÃO PAULO

V **Revistas VideoGame** - 3 a 7, 9 a 16, 18 a 24 e 26 a 29, em bom estado, por R\$ 55,00, incluindo sedex e capa. José Marcos, tel (0152) 55-1169, Angatuba.

R **Master System III** - 2 controles, cartucho, por Game Gear, com cartucho. Moacyr, tel (0186) 22-3363, Araçatuba.

V **Mega Drive** - controle e cartucho. Nilton, tel (0186) 22-3956, Araçatuba.

R **Cartuchos de Mega** - World Cup USA 94, Altered Beast, Mortal Kombat I e um cartucho com 3 jogos, por outros de meu interesse. Leandro, tel (011) 484-9245, Atibaia.

V **Cartuchos SNES** - importados: Street Fighter II, por R\$ 40,00, Bulls vs Blazers, R\$ 40,00, Sim City, R\$ 40,00 e NBA Jam, R\$ 60,00. Também vendo controle turbo, R\$ 15,00. Mauro, tel (011) 421-3332, Barueri.

R **Mortal Kombat II** - para Mega, por Samurai Shodown ou Super Street Fighter II. Araken M. dos Santos, Rua da Tulipas, 111, CEP 07700-000, Caieiras.

C **Game Gear** - com fonte e adaptador para Master. Também compro jogos de 3DO. Ricardo, tel (0192) 42-5286, Campinas.

C **Power Glove** - para Nintendinho, semi-nova ou usada, mas que esteja em bom estado. Giuliano, tel (0192) 42-4504, Campinas.

V **Mega Drive** - com 2 controles e NBA Jam. Também vendo Master System II, com Alex Kidd na memória, 2 controles, Jogos de Verão e Super Futebol, ou troco tudo por 3DO. Luis Carlos, tel (0194) 91-3249, Capivari.

R **Turbo Game VG 9000T** - por SNES, com pelo menos um controle. Pago a diferença. Fernando, tel (011) 429-6452, Carapicuíba.

V **Cartuchos SNES** - Mortal Kombat e Super Mario All Stars, ou troco por Formation Soccer 94. Vinícius, tel (0186) 58-1301, Clementina.

R **Revistas VideoGame** - edições 1 a 6, 14, 18 a 29 e 31, em bom estado, por um par de chuteiras Mizuno semi-novo. Maurício Américo de Lima, Rua Rio Grande do Sul, 464, CEP 15600-000, Fernandópolis.

V **SNES** - com cartuchos ou troco por Mega, na caixa, com Fifa 95, X-Men 2, NBA Jam e Sonic 3. Juliano, tel (011) 961-3050, Guarulhos.

R **Cartuchos SNES** - Super Mario All Stars por Mario Paint com mouse, ou Super Mario Kart. Gleidson, tel (011) 426-3615, Itapevi.

V **Master System 3** - 2 controles (um TPC-4), com Sonic na memória e mais 2 cartuchos, por US\$ 180,00. Marcos Ferreira Alvares, Rua Antônio Grossi, 150, Distrito de Potunduva, CEP 17220-000, Jaú.

V **SNES** - em bom estado, controle e os carts Mario World, TMNT Tournament Fighters, Mortal Kombat e Mario's Time Machine, todos originais. Rafael, tel (0192) 61-4138, Mogi-Guaçu.

R **Cartuchos para SNES** - Samurai Spirits, Muscle Bomber e Mortal Kombat II por R\$ 120,00. Troco SNES, controle e 5 cartuchos bons por 3DO com 2 CDs. Marcus Vinícius, tel (016) 652-2215, Pitangueiras.

V **Game Boy** - na caixa, novo, com Tetris, por apenas R\$ 70,00. Só para quem vier negociar pessoalmente. Paulo Roberto, Rua Humberto Alencar Castelo Branco,

4415, CEP 09850-380, São Bernardo do Campo.

R **Cartuchos Mega** - e aces sórios. Rodrigo, tel (011) 743-5793, São Caetano do Sul.

V **SNES** - americano, mais um Mega Drive com 3 cartuchos. Rodrigo, tel (016) 728-6543, São Joaquim da Barra.

V **Cartuchos** - NBA Jam para SNES, na caixa, e Mortal Kombat II para Mega. Daniel, tel (011) 522-2473, São Paulo.

R **Master System III** - 8 cartuchos, pistola, 2 controles, por R\$ 190,00, ou troco por Mega Drive. Celso, tel (011) 572-9605, São Paulo.

V **Master System** - 2 cartuchos e 2 controles, por R\$ 100,00. Também troco Phantom System, com 7 carts, 2 controles e pistola, por Game Gear com 2 carts. Matheus, tel (011) 606-1276, São Paulo.

R **Zelda** - para SNES, original, na caixa, com manual, por Nigel Mansel Indy Car, NBA Live 95 ou outro de meu interesse. Daniel, tel (011) 203-6139, São Paulo.

V **SNES Baby** - com mais um controle turbo e os carts Fifa Soccer e Dragon's Lair. Só para pessoas de São Paulo. Rodrigo, tel (011) 994-4751, São Paulo.

V **Disc-Laser Alpine** - mod 7982, de 3CDs (no painel), toca-fitas Pioneer Premier KexM900, módulo de potência da Precision Power, modelo A 404 (4 canais) e módulo Rockford Fosgate Punch 200ix. Sidney, tel (011) 204-5522, São Paulo.

V **Neo-Geo** - 2 controles e Fatal Fury 2, por R\$ 500,00. Alexandre, tel (011) 965-1917, São Paulo.

V **Master System II** - com Alex Kidd na memória, 2 controles (turbo e manche) e cartuchos: Double Dragon, Mônica no Castelo do Dragão, Indiana Jones, Psycho Fox e Shinobi. Bom preço. Rafael, tel (011) 810-0068, São Paulo.

R **Nintendo** - 6 cartuchos e controle, por Mega Drive. Ewerton, tel (011) 951-7423, São Paulo.

R **VG-3000** - controle e 10 cartuchos, por Out Run e Eternal Champion, para Mega Drive. Tiago, tel (011) 988-0875, São Paulo.

V **Cartuchos Master System** - Sonic 2, Taz-Mania, Olympic Gold e Castle of Illusion por R\$ 15,00 cada. Também vendo pistola com cartucho por R\$ 30,00. Jairo, tel (011) 270-1440, São Paulo.

V **Cartuchos NES** - três, sendo um de 4 jogos. Everton, tel (011) 943-4197, São Paulo.

R **Super Street Fighter II** - por Mortal Kombat II ou Donkey Kong Country (volto R\$ 5,00). José Samuel, tel (011) 229-4451, São Paulo.

V **Micro Genius, sistema NES** - 2 controles e 3 jogos. Ligue após as 18h para Leandro, tel (011) 277-0737, São Paulo.

R **Cartuchos SNES** - Street Fighter II e Super Soccer por outros a combinar. Luiz, tel (011) 511-4959, São Paulo.

R **SNES** - 2 controles e os carts: Mortal Kombat II, Street Turbo e Robocop Vs. Terminator, por Neo-Geo CD. Ricardo, tel (011) 834-3831, São Paulo.

R **Mortal Kombat II** - para Mega por Game Gear, com 2 cartuchos. Diego, tel (011) 989-6105, São Paulo.

V **Master System II** - 3 cartuchos, óculos 3D, Rapid Fire e controle TPC 4 turbo, de 6 botões. Renato, tel (011) 447-8818, Santo André.

R **SNES** - 2 controles turbo, Mortal Kombat II, Lester, Street Fighter II e Zombies, mais Discman com fone e adaptador, por Mega Drive com controles, Sega CD e dois jogos. Ricardo, tel (0132) 34-2584 ou 34-7871, Santos.

C **Fonte de Master System II** - preço a combinar. Leandro, tel (0142) 82-1120, Uru.

CLUBES

Gamemania Club

Gamemaniaco por SNES, Mega, NES, Master, Game Boy e Game Gear, este é o seu lugar! Temos jornal de dicas, Hot-Line própria e promovemos concursos. Atenção: os 300 primeiros leitores da revista VideoGame que nos escreverem estarão concorrendo a um cartucho. É só mandar o nome de seu console e a lista dos cartuchos que você tem, junto a um envelope selado, para Caixa Postal 343, CEP 12460-000, **Campos do Jordão, SP.**

Information Games Club

Se você está procurando um clube que tenha dicas quentíssimas sobre todos os sistemas, acabou de encontrar. Temos um super jornal, campeonatos e promoções todos os meses. Envie seus dados pessoais, R\$ 1,00 e uma foto 3x4 para a carteirinha, mais R\$ 1,50 mensalmente para o jornal, a: Av. Brasil, 906; Leste, Petrópolis, CEP 99050-000, **Passo Fundo, RS.**

The New Club

Como o nome já diz, o clube é novinho em folha. Aceitamos sociedade com outros clubes para troca de informações e dicas sobre qualquer sistema. A inscrição é gratuita. Rua Solar, 478, ap 13 A, CEP 02653-000, **São Paulo, SP.**

Power Clube

Temos jornalzinho mensal, cheio de dicas sobre Mega Drive, Super NES, Master System e Nintendo, além de galeria dos recordes, lançamentos e outras novidades. Basta enviar seus dados e R\$ 10,00 por mês para: Rua Praia da Mochila, 8840, Ponta Negra, CEP 59094-290, **Natal, RN.**

Mega Special Club

Para se associar a este clube, com sócios em todo o país, muitas dicas e lançamentos no jornalzinho, envie seus dados pessoais, uma foto 3x4, R\$ 0,50 e um selo para Rua Jambuí, 251, Jardim Jaraguá novo, CEP 12062-580, **Taubaté, SP.** Escrevam!

New Feras

Ao se inscrever no nosso clube você receberá todo mês um jornal de dicas, estratégias, lançamentos para Master System, Mega Drive, Nintendo e outros. Indique um amigo e você estará concorrendo a um mini-game. Envie R\$ 2,00, um selo e uma dica para Rua Rodolfo Dreyer, s/n, Araricá, CEP 93800-000, **Sapiranga, RS.**

Gu's Games

Nosso clube já tem mais de 160 sócios, que recebem jornal trimestral com dicas e estratégias de jogos para Mega Drive e Sega-CD. Essas dicas são arquivadas em um banco de dados, o que nos permite responder à sua carta pessoalmente, de forma rápida e eficiente. A assinatura anual do jornal custa R\$ 5,00. Aceitamos cheque, nominal à Gustavo Fabro. Escreva para: Av. Trompowsky, 265, ap 801, torre Alpha, CEP 88015-300, **Florianópolis, SC.**

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.

CAMPEONATO CAPCOM

Gostaria de saber o dia e em que lugar do Rio de Janeiro será realizado o campeonato da Capcom. Como entro em contato com o clube Capcom? Street Fighter Movie é filme ou jogo?

Anésio Vargas Júnior
Rio de Janeiro, RJ

Anésio, aguarde pelos próximos números de VideoGame, pois estaremos presentes em várias etapas do I Circuito Nacional Capcom de Videogame Profissional, mostrando para a galera o que aconteceu de mais importante. As três primeiras etapas serão disputadas em várias cidades simultaneamente. Em cada uma delas, serão classificados quatro jogadores para a final, que será em Jundiaí, São Paulo. A Romstar (representante da Capcom no Brasil) se encarregará do transporte e hospedagem de todos os finalistas. O vencedor de todo o circuito ganhará uma viagem para Miami (se for menor, tem direito a acompanhante). As datas são as seguintes:

Etapa I - de 20/05 a 25/06. Jogo: X-Men - Children of Atom

Etapa II - de 15/07 a 20/08. Jogo: Night Warriors: Darkstalkers' Revenge.

Etapa III - de 16/09 a 22/10. Jogo: Street Fighter Movie.

Etapa IV (Masters): 28 e 29/10. Jogo: ainda não definido. Local: São Paulo.

Para saber dos locais onde estarão rolando a disputa, se informe com o Clube Capcom de sua cidade ou telefone para a Romstar: (011) 573 08 44.

Quanto ao Street Fighter, as duas alternativas estão corretas. O filme, com Jean Claude



Van Damme, já está estreando nos cinemas brasileiros. O jogo é uma nova versão do Street e foi feito com as imagens digitalizadas do filme. Para saber mais sobre Street Fighter, dê uma olhada no especial que você está recebendo junto com esta edição de VG.

COMPATIBILIDADES

Existem duas versões de Super Nintendo, a japonesa e a americana? E o Super Famicom é mesmo compatível com o Super Nintendo?

Vitor Hugo D. Silva
Rio de Janeiro, RJ

Existem dois modelos de SNES, Vitor. Para colocar os cartuchos do japonês no americano (que é igual ao brasileiro), é preciso tirar duas travas que existem dentro do segundo. Fazer o inverso é um pouco mais complicado: colocar jogos do SNES americano no console japonês só é possível usando um adaptador especial. Quanto ao Super Famicom, ele é totalmente compatível com o SNES.

MISTÉRIOS DESVENDADOS

Desvendei os mistérios do Samurai Shodown II. Haohman e Genjuro transformam-se em bonecos ao se usar a sequência:

→ ↘ ↓ ↙ ← → ← + B

Hangou e Galford desaparecem depois de acionados os comandos:

→ ← → ← → ← ↓ + BCD

Filipe M. Brito
São Leopoldo, RS

Parece que o pessoal colocou mesmo a mão na massa para desvendar os mistérios de Samurai Shodown II. Foi muita gente que escreveu e telefonou aqui para a redação para contar as sequências da transformação de Haohman e Genjuro em bonecos e como fazer sumir os outros dois personagens. Agradecemos a todos que se manifestaram e publicamos a carta que chegou primeiro. Quem ainda estava quebrando a cabeça, pode aproveitar as dicas que o Filipe mandou.

STREET FIGHTER

Como é o truque do Street Fighter II em que aparece o logo da Capcom?

Mário dos Santos
São José dos Campos, SP

No Street Fighter II para SNES, dá para fazer com que dois jogadores possam escolher o mesmo personagem. Quando aparecer o logo da Capcom (um pouco antes da tela de apresentação), faça a seguinte sequência:

↓ R ↑ L Y B X A.

A VIDEOGAME É SUA

Parabéns pela nova revista VideoGame. Com a parte de computadores em um suplemento separado, ela ficou bem melhor. Espero que ela continue sempre assim: a ótima VideoGame de sempre. Valeu também pela seção Bits da edição 47. Estava um arraso.

Marcello Franklin Martins
Natal, RN

A galera está mesmo curtindo as mudanças da VG. E, como você pode perceber neste número, nós estamos procurando melhorar ainda mais. Para que isto aconteça, é fundamental a sua participação. Escreva contando o que gosta e o que não gosta, dê sugestões e fale o que está faltando. Mesmo que não seja possível publicar todas as cartas que recebemos, nós lemos todas. E é assim que sabemos como poder oferecer o melhor para você.



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

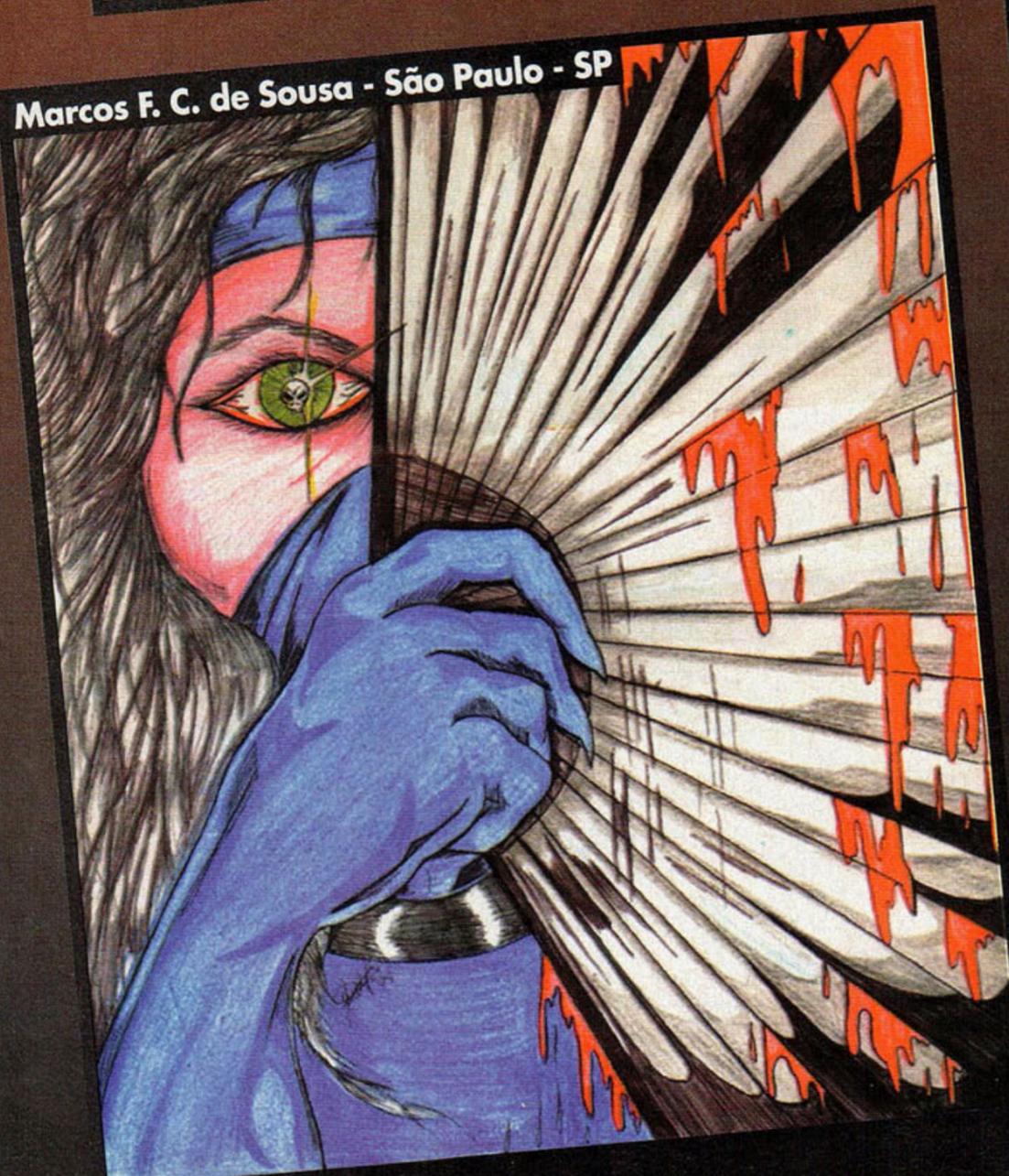
GAME RADICAL



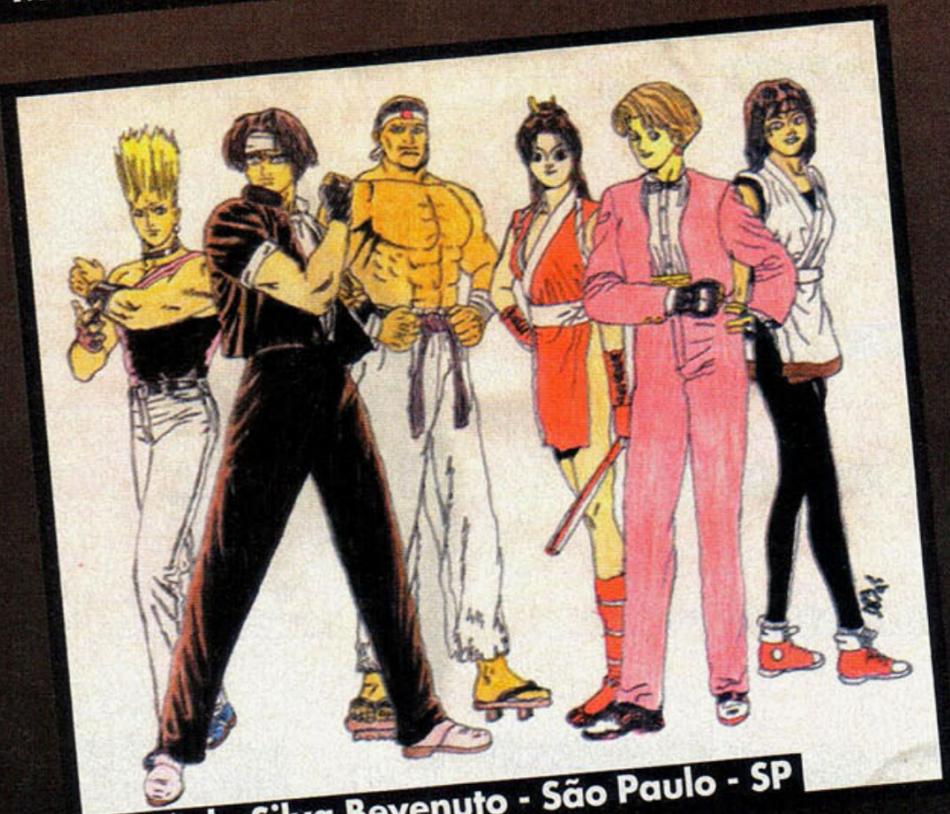
Raniéli Vilas Alves - Barra do Pirai - RJ



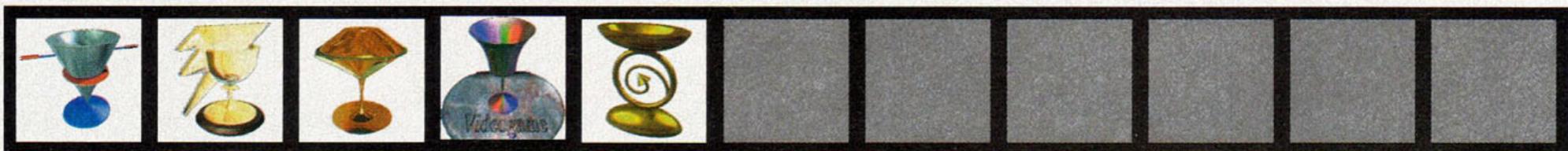
Marco Antonio Abe - Diadema - SP



Marcos F. C. de Sousa - São Paulo - SP



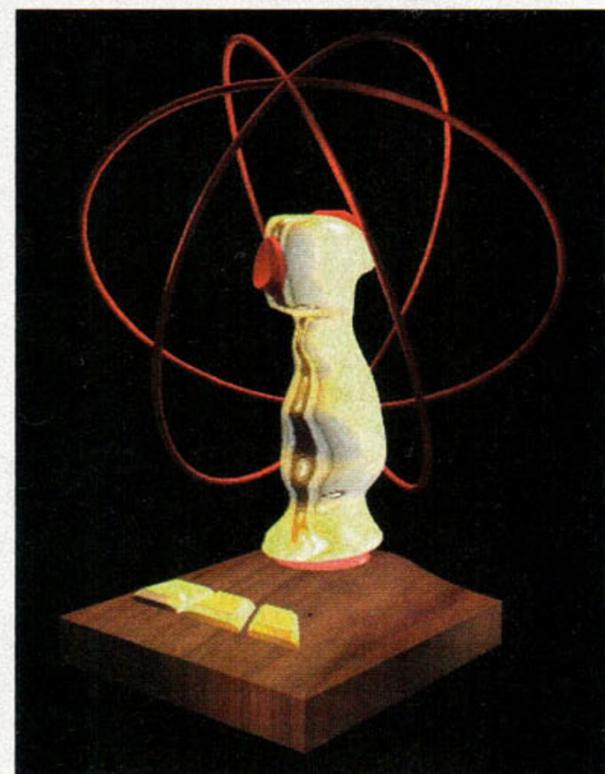
André da Silva Bevenuto - São Paulo - SP



GALERIA DOS FERAS

Não deu para acreditar no tempo que o Enzo fez em Interlagos! É isso aí, continuem mandando brasa nos games, principalmente nos desafios. Se não, o Dionísio vai continuar arrebentando. Vamos lá, galera!!

	GAME	NOME	ESCORE
SNES CLASSICOS	Super Mario Kart (Mario Circuit 1) (1)	Paulo Augusto de Araújo Filho	Time 0'56"48 Lap 0'10"94
	Taz-Mania (N)	Dionísio Cason	2.698.310
	Axelay (N)	Dionísio Cason	5.213.770
	Final Fight 2 (N)	Dionísio Cason	5.735.206
	Actraiser 2 (N)	Dionísio Cason	27.749.550
HOT GAMES	Return of Jedi		
	R-Type 3		
	Jurassic Park 2		
	Indiana Jones - Greatest Adventures		
	Super Punch-out (Gabby Jay) (N)	Equipe Droids	Best time: 0'08"03
DESAFIO	Donkey Kong Country (N)	Gabriel Hauer	101%
	Pac Man 2		
MEGA CLASSICOS	Pit Fighter (5)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
	Streets of Rage III (3)	Irwing C. Avila	1.250.098
	Air Buster (N)	Dionísio Cason	1.671.400
HOT GAMES	Sonic & Knuckles		
	Ristar		
	Pitfall		
DESAFIO	Taz Mania - Escape From Mars		
NES CLASSICOS	Ninja Gaiden 2		
	Castlevania		
MASTER CLASSICOS	The Secret of Shinobi (10)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
	R-Type (N)	Vulcan Macaw	1.225.900
NEOGEO DESAFIO	Samurai Shodown 2		
PLAYSTATION DESAFIO	Ridge Race		
SATURN DESAFIO	Daytona (pista 1)		
32X DESAFIO	After Burner		
PC DESAFIO	World Circuit (Interlagos) (1)	Enzo Augusto S. Costa	Best Lap 1'11"695
	Sim City 2.000 (1)	Equipe A.J.E.	84.542.760



Desenho deste troféu:
Alexandre Guedes

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

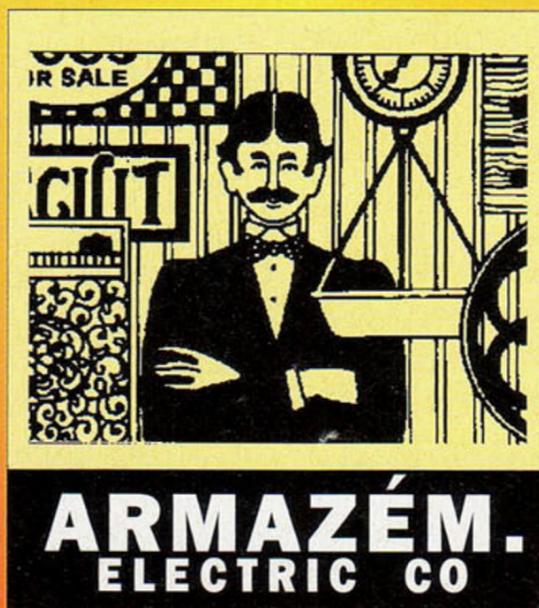
DESAFIOS

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

O MASTER DE TODOS OS GAMES



Innovative Ways

TECTOY

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.

SNES

CHRONO TRIGGER

EDUARDO MURATA

Gráficos 10

Música 10

Jogabilidade 10

Tipo: RPG

Fabricante: Square

Memória: 32 Megabits

Fases: Indefinidas

Jogadores: 1

Chrono Trigger arrassa: gráficos e som perfeitos, uma história original e jogabilidade surpreendente para um RPG. Com 32 megabits e um design de primeiro time, há boas explicações para a alta qualidade deste game. Para começo de conversa, quem desenhou os personagens foi ninguém menos que Akira Toriyama, o gênio que criou *Dragon Ball*, um dos maiores sucessos atualmente na televisão japonesa. Toriyama também foi o responsável pelos desenhos da melhor série de games RPG existente (pelo menos até a chegada deste *Chrono Trigger*): *Dragon Quest*.

Visualmente, o game é parecido com o RPG *Action Secret of Mana*. Mas, ao contrário deste último, é você quem dá o comando e escolhe as armas e magias para atacar os inimigos. Ou seja, apesar de todo o seu jeito de jogo de ação (principalmente em relação à movimentação dos personagens), é na realidade um bom e puro RPG. E tem mais. O som é padrão *Final Fantasy* e promete se tornar a trilha sonora para games do ano. E a história apresenta um delicioso diferencial em relação aos outros RPGs: ela brinca com a noção de tempo. Você vive no ano 1000, mas pode viajar para o passado e o futuro: desde 65 milhões de anos antes de Cristo até o futuro de 2300.

Em *Chrono Trigger* há uma infinidade de magias: além das normais para cada personagem, há o ataque em grupo. Como no jogo você está sempre comandando três personagens, dá para fazer uma combinação entre a magia de dois deles ou com os três atacando ao mesmo tempo. Esse ataque combinado pode ser tanto de espada como de magia (por exemplo: um

ataca com fogo e outro logo em seguida ataca com gelo). Ao todo são seis personagens e você pode atacar de 55 maneiras diferentes. O sistema de batalha é parecido com *Final Fantasy*: quando você encontra um monstro, ele não vai esperar a vez dele para atacar. Ou seja, se você ficar muito tempo pensando em qual estratégia usar, o monstro vai te detonar.

Cada um de seus personagens tem uma barra que mostra como está o fôlego dele: cada vez que você dá um ataque, a barra some e você só vai poder atacar de novo com ele quando a barra encher novamente. Essa "retomada de fôlego" é rápida, mas de qualquer forma há seis velocidades de batalha para escolher na tela de opções. Para completar, *Chrono Trigger* também apresenta algumas "diversões paralelas". É possível, por

exemplo, tirar um racha ou brincar com os aparelhos do parque de diversões.

Por enquanto só existe a versão do jogo em japonês. Mas a Square programou a entrada de *Chrono Trigger* no mercado norte-americano em julho. Os outros lançamentos da Square nos EUA são: *Secret of Evermore* (junho) e o super esperado *Secret of Mana II* (outubro). Isso sem contar *Front Mission*, que não tem previsão de lançamento nos EUA, mas já é encontrado no mercado japonês. De qualquer forma, nós brasileiros já podemos curtir *Chrono Trigger*: é só encontrar uma locadora que tenha importado este jogo. O único problema vão ser as legendas, mas é só inserir o cartucho no SNES (não se esqueça que para colocar os cartuchos japoneses é preciso retirar duas travinhas do console) e mandar bala.



Converse com sua mãe antes de sair de casa. Fazendo isso, Chrono irá ganhar 200 golds (dinheiro). O próximo passo é ir até o parque de diversões, mas antes passe em outras casas em busca de informações, itens e mais golds.

PARQUE DE DIVERSÕES



Andando pelo parque de diversões, você encontra Maru. Depois que se refizer do encontrão, procure o colar e o devolva para a princesa. Para participar das brincadeiras na barracquinha, você precisa de pontos. Veja como consegui-los:

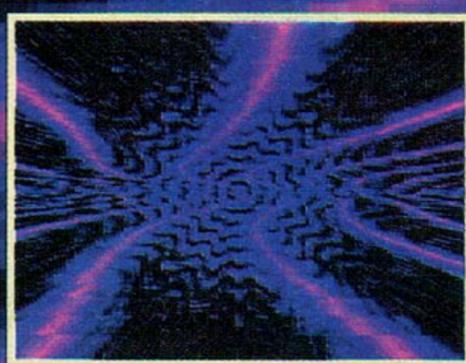
Aqui está a velha brincadeira do martelo com o pino que sobe: tocando o sino você ganha 1 ponto.

Só depois de participar das brincadeiras e conversar com as pessoas do parque é que você poderá entrar na área dos experimentos. Entrando no teletransporte, Maru é levada para uma outra época. Pegue o colar e vá atrás dela.

Aqui acontece a primeira batalha. É bem fácil: use os ataques simples (com as armas).



Teste de resistência: conseguindo beber oito copos num determinado tempo, Chrono ganha 5 pontos.

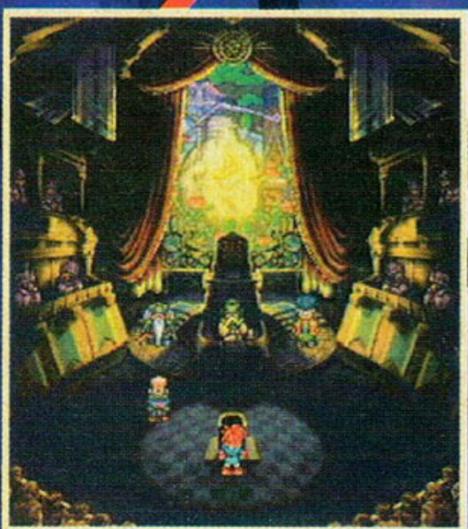


Detonando o robô cantor você ganha 15 pontos.

Enquanto estiver viajando no tempo, dê uma olhada nos efeitos animais!

Saindo da floresta você percebe algumas mudanças no mapa geral. Depois Chrono descobre que voltou para o passado, ao ano de 600 depois de Cristo. A partir deste ponto, existem muitos lugares para visitar: converse com todas as pessoas que você encontrar e explore cuidadosamente os labirintos.

GERAL



No meio da aventura você participa de altos ranchos.

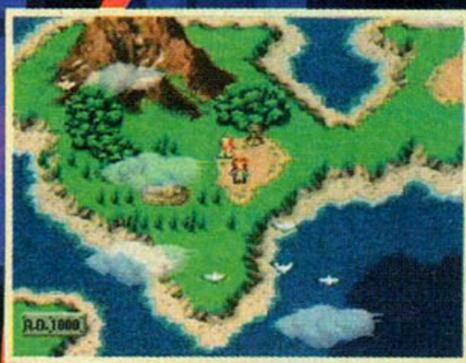


Conheça o monstro que destruiu o mundo no ano 1999.

Repare na perfeição dos gráficos. Aqui Chrono passa pelo julgamento no tribunal do Reino.

VIAJANDO NO TEMPO

Descubra as principais épocas para onde você pode viajar:



1000: É o ano onde Chrono e Maru vivem.



65 milhões de anos antes de Cristo: Pré-história.



2300: Futuro destruído pelo desastre de 1999.



600: Passado.

SNES

Gráficos 8

Música 8

Jogabilidade 9

Tipo: Aventura

Fabricante:

Sculptuware

Memória:

16 Megabits

Fases: indefinidas

Jogadores: 1

Até a pouco tempo, a Globo passava aos domingos um seriado cheio de efeitos especiais (não por acaso produzido por Steven Spielberg): *Sea Quest*. Agora é a vez do game, que também não fica nada a dever quando se trata de efeitos. Os gráficos são bem trabalhados, principalmente o submarino e os golfinhos, construídos em 3D, além de um colorido caprichado. Começando o jogo, você terá que participar de alguns testes para ser habilitado a pilotar o submarino *Sea Quest*. Depois, irá cumprir missões que são bem parecidas com as aventuras do pessoal do seriado. Outra coisa semelhante é a música de abertura do game. *Sea Quest* tem uma ambientação marítima adequada, principalmente na

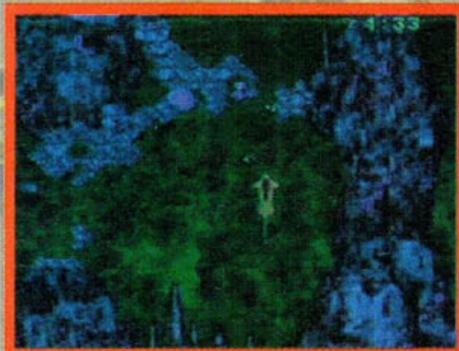


A primeira missão é limpar a área dos submarinos inimigos. Use o botão Y para soltar mísseis e o botão B para as minas. Com os botões X e A, você altera a profundidade do submarino (sobe e desce). Start pausa o jogo e select aciona o computador.

parte sonora das fases, que é bem tranquila e agradável. O game é bem complexo e exige um domínio razoável de inglês, já que você vai receber chamadas que irão explicar o que está acontecendo. Além disso, vai ter que se virar para juntar dinheiro para comprar armamento e algumas máquinas específicas para cada missão. Somente quando for cumprir uma missão é que a ação de verdade começa, destruindo os inimigos e explorando as profundezas oceânicas. Veja agora como é o funcionamento do computador instalado no submarino e como pegar e como funcionam os itens. Para quem gosta de aventuras no mar, *Sea Quest* é um game imperdível. Com certeza, não tem ninguém que vá ficar mareado.



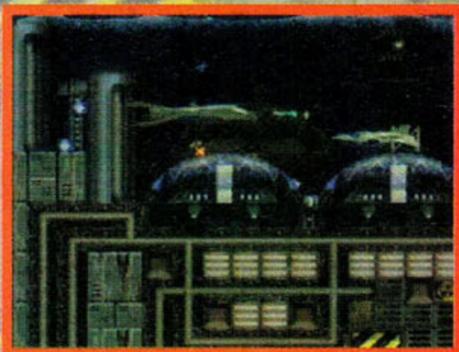
Pelo computador, você recebe as mensagens e controla o mapa, os equipamentos e as armas. Aperte select para comandar a setinha e escolher que ícone deseja (nav, bay, info ou pass). Para entrar, aperte o botão A. Quando um desses ícones estiver piscando, haverá alguma coisa nele para você. Em Navigation (mapa), aperte o botão Y para saber onde fica sua missão (cruz cinza piscando). Bay: quando chegar no local, dá para selecionar mini-submarinos com uma utilidade específica para cada tipo de missão. Info dá as mensagens e pass é o password.



Você pode escolher a missão que vai cumprir primeiro. Na missão de resgate dos mineiros, escolha o mini-submarino *Stinger* para destruir as paredes de rocha (ele é o único que consegue atirar para cima e passar por caminhos estreitos). Mas tome cuidado, pois este submarino é bastante frágil. Depois que abrir o caminho, use o *Crab* para resgatar o pessoal (aperte o botão A) e voltar para a base. Feito isso, você é promovido de segundo para primeiro comandante. Vá fazendo direitinho o seu trabalho que uma hora você se tornará o capitão do *Sea Quest*.



Um outra missão é recuperar a carga de plutônio que está no avião que caiu no fundo do mar. Use o *Truck* para destruir os inimigos que estão querendo pegar o plutônio, pois é uma nave forte. Eliminados os inimigos, use o *Crab* para resgatar uma parte da carga que está em um lugar inacessível (o *Crab* é a menor nave que você tem e para resgatar o plutônio é só encontrar na carga).



Depois de cumprir as missões e passar no teste, você ganha o comando do *Sea Quest*. A nave é rápida e o ataque é poderoso. Em compensação, a dificuldade geral aumenta.

É ASSIM QUE VOCÊ SE SENTE QUANDO PAGA A CONTA TELEFÔNICA DA SUA EMPRESA?



Se você tem um PABX e um computador de qualquer marca ou modelo, você pode utilizar o poderoso software de gerenciamento telefônico TELECOST.

Com a implantação deste sistema, você localiza quem faz as chamadas telefônicas, quando, para onde, o custo de cada ligação, identifica as áreas e funcionários que utilizam o telefone inadequadamente.

Administrar o sistema telefônico com maior eficiência, reduz significativamente o custo da conta telefônica de sua empresa.

Utilizado em 40 países e com mais de 30 mil cópias vendidas, TELECOST é distribuído no Brasil em português, com manuais e suporte técnico.

DATA	TEL.	CHAMADO	LOCALIDADE	CHAMADA	DUR.	CATEGORIA	DOC/HORA	VALOR
ASSINATURA - PERÍODO: 01/08/94 A 31/08/94								120,61
SERVIÇO MEDIDO - PERÍODO: 11/07/94 A 10/08/94 - 99903 PULSOS								24,39
22/07/94	*224-3584		MARINGÁ		7 DDD	1 K	17H 56M30	3,83
31/07/94	*736-1191		RIBEIRÃO CLARO		4 DDD	1 B	20H 38M42	490,49
06/08/94	*222-1203		MARINGÁ		47 DDD	1 B	00H 01M42	95,84
14/08/94	*736-1212		RIBEIRÃO CLARO		13 DDD	1 B	21H 26M12	731,61
15/08/94	*736-1212		RIBEIRÃO CLARO		30 DDD	4 B	23H 17M30	83,73
16/08/94	060-5315		AMERICANA		4 DDD	1 K	15H 49M48	391,49
16/08/94	*736-1212		RIBEIRÃO CLARO		37 DDD	4 K	22H 11M06	310,12
17/08/94	*736-1191		RIBEIRÃO CLARO		4 DDD	1 K	20H 09M42	51,00
18/08/94	060-5315		AMERICANA		4 DDD	1 K	23H 17M30	90,49
18/08/94	060-5315		AMERICANA		4 DDD	1 K	00H 01M42	31,61
19/08/94	060-5315		AMERICANA		4 DDD	1 K	15H 49M48	731,61
19/08/94	060-5315		AMERICANA		4 DDD	1 K	17H 56M30	440,49

USANDO TELECOST, VOCÊ PODE REDUZIR SIGNIFICATIVAMENTE SUA CONTA TELEFÔNICA

Administrador e Tarifador Telefônico

TELECOST
Meça suas palavras

BRIXTON
Tecnologia Eletrônica

R. Itapeva, 378, cj. 161 - CEP 01332-000 - São Paulo - SP
Telefones: (011) 288-7283 / 284-5450 / 283-3198

Via Papel

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.**

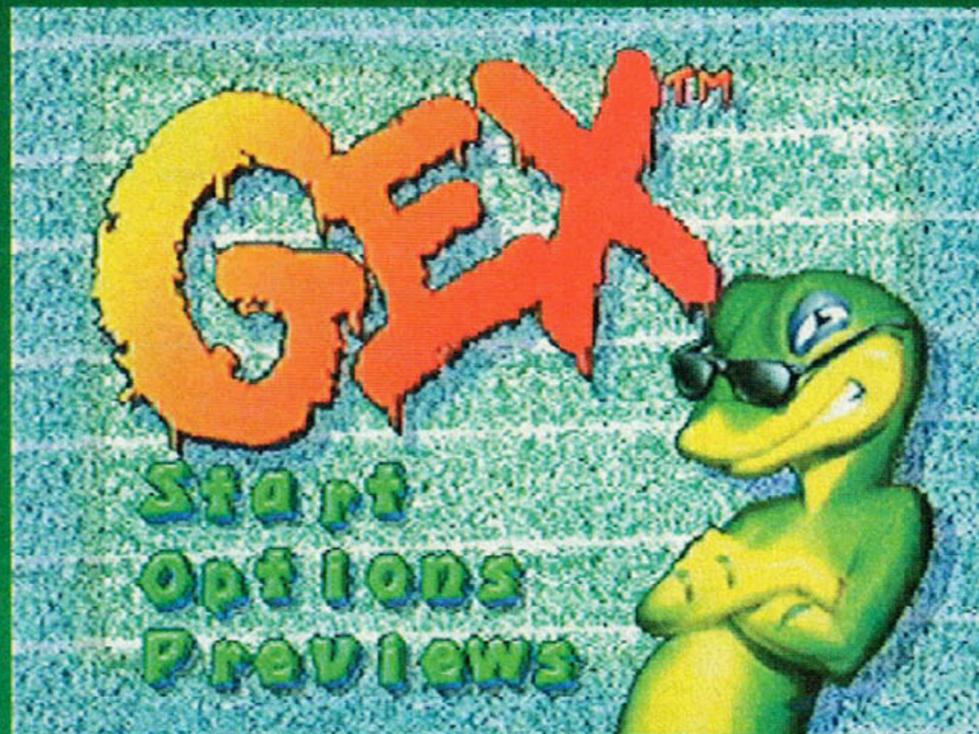
FONE: (011) 825-7600 / 67-2135 / 66-3318 - FONE/FAX: (011) 66-5618

3DO

Gráficos 9

Música 9

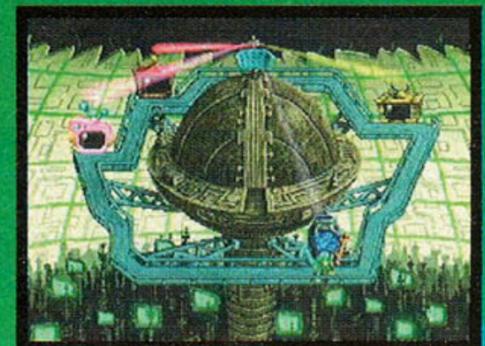
Jogabilidade 10



Até mesmo a tela que mostra os jogos gravados é caprichada.



Em todas as fases, você terá que encontrar este controle remoto com a caverinha. Somente com ele é que você abrirá passagem para a próxima fase.



Aqui está o mapa geral de Media Dimension, que abre passagem para outros cinco sub-mundos.



Detone a rabada sempre que você encontrar um ponto de interrogação. Feito isto, aparecerá alguma dica sobre itens ou situações.

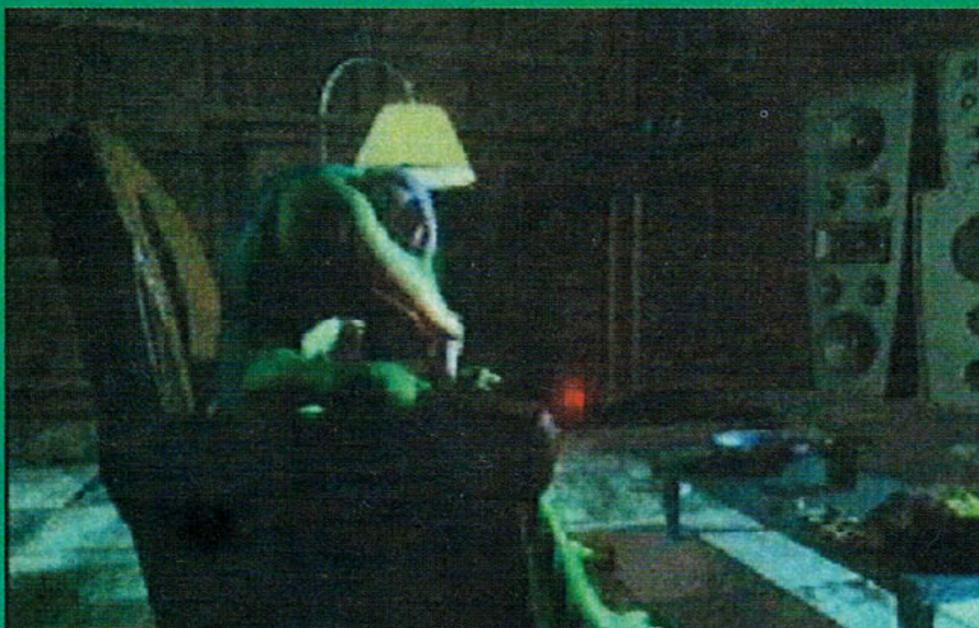


Para marcar um lugar na fase, ative a câmera fotográfica com a rabada.

A recente safra de bons jogos para os sistemas de 32 bits está fazendo pegar fogo o mundo dos videogames. E o 3 DO acaba de entrar nesta luta com tudo. Estamos falando do lançamento de *Gex*, um jogo que superou todas as expectativas, surpreendendo até mesmo o pessoal aqui da redação. Lembrem o que foi a chegada de *Sonic* ou *Mario* quando da entrada do sistema de 16 bits. Pois este novo game promete provocar agora um impacto semelhante.

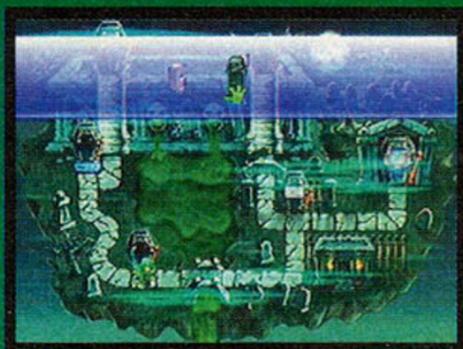
Gex é uma simpática largatixa que está confortavelmente assistindo televisão quando o malvado Rez, lord de Media Dimension, o leva para dentro de seu mundo. E aí começa uma aventura estonteante. O 3 DO já arrasava quando o assunto era simulação: tinha um

dos melhores game de carro (*Need for Speed*) e também de guerra (*Return Fire*). O que faltava? Isso mesmo: um jogo no estilo aventura. Já na apresentação, que foi feita por computador, o game começa debulhando. A trilha sonora é igualmente excelente e a atenção para os detalhes e a variação de movimentos só ajudam a compor um jogo que prende a atenção o tempo todo. A enorme quantidade de itens e o grande número de fases também ajudam a fazer de *Gex* um dos grandes jogos da temporada. Confira agora a primeira fase em VG e espere por mais dicas nos próximos números. Ah!, o CD traz ainda o preview de um game de basquete que promete muito: *Slam Jam 95*, que tem animações incríveis.





Sempre que tiver um caminho meio suspeito, explore. Ele o levará para um portal que dá acesso a uma sala repleta de itens.



Quando estiver nesta tela (que aparece ao final de cada fase), use o controle remoto que você encontrou. A televisão que ficar ligada é a próxima fase que você deve ir.



Você ganha uma vida ao juntar 100 destas mosquitas douradas.



Batendo nestas câmeras, você muda a posição do cenário.



Uma das principais características de Gex é poder andar grudado nas paredes. Para fazer isso, basta pular na direção de qualquer uma delas. Para se pendurar no teto, coloque o direcional para cima e pule. E para andar pela parede de fundo, é só fazer o contrário: pule e ↑. Mesmo pendurado, Gex não perde nenhum de seus movimentos: pode dar rabadinha ou esticar a língua.



Fase de bônus: cada inimigo que você acerta com a caveira é uma vida a mais para Gex.



Para sair da fase, é só ficar na frente da televisão e colocar o direcional para cima. Terminada a fase, você pode voltar para ela quantas vezes quiser.



Conseguindo a fita de vídeo, dá para gravar o jogo, podendo até desligar o console e começar da fase com a televisão e o videocassete.



ITENS



Todos os itens apresentam algum tipo de poder (fogo, super velocidade, gelo, escudo ...). Se você estiver precisando de energia, basta dar uma rabadinha no item correspondente.



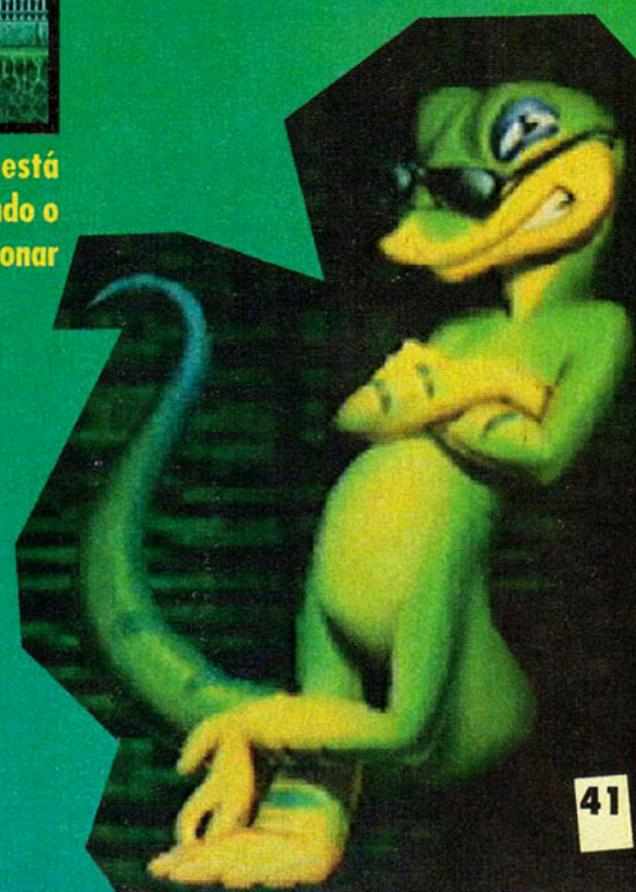
Pegando o item de super velocidade, Gex fica com um sombreamento muito louco!

PREVIEW

O próximo lançamento para 3 DO que promete arrasar é *Slam Jam 95*. O CD *Gex* traz uma pequena mostra deste que promete ser um jogão de basquete.



A lagartixa vitaminada agora está com um bafo de arrasar. Pegando o item do fogo, fica mais fácil detonar os inimigos.

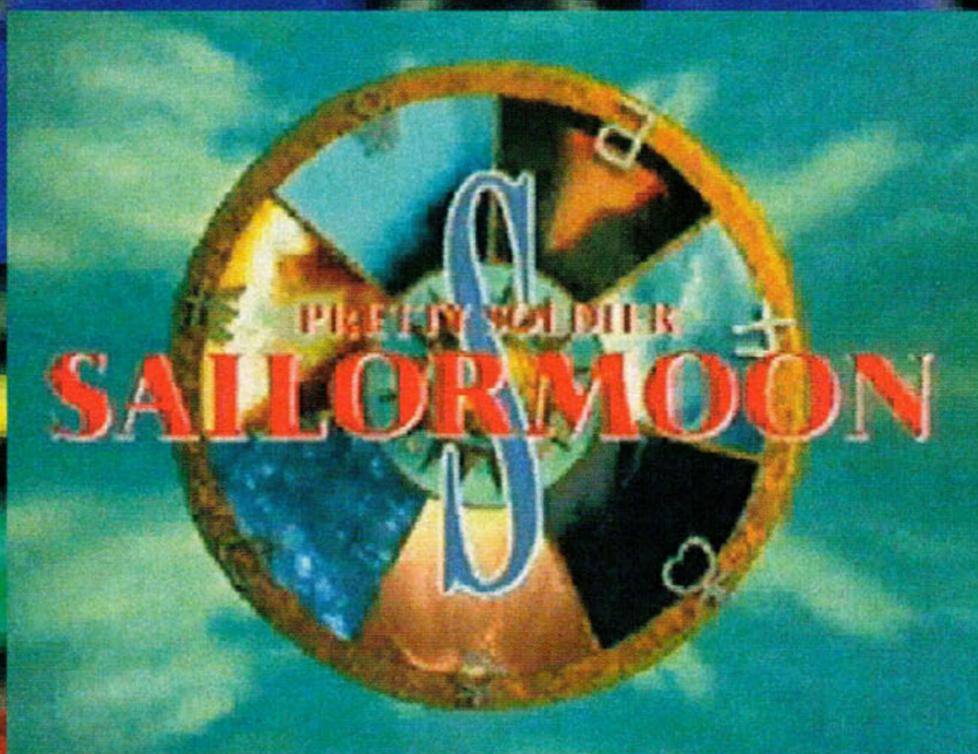


3DO

Gráficos 8

Música 8

Jogabilidade 8



são simples e fáceis de aplicar, o que aumenta a jogabilidade. Há também uma boa quantidade de magias e a velocidade dos golpes é ideal (nem muito rápido, nem muito lento), tornando-o bem dinâmico. Além disso, as bonequinhas de *Sailormoon* são grandes e é fácil visualizá-las na frente dos bonitos cenários (que você escolhe antes de começar a luta). Outro destaque é o zoom automático, que afasta ou aproxima a cena conforme a distância de uma lutadora para outra. Confira os especiais de cada uma destas gatinhas e treine bastante. Se você for menina, vai poder mostrar que também entende do riscado. E que os garotos tomem cuidado para não fazer feio quando a irmãzinha desafiar para uma luta.

Tipo: Luta

Fabricante: Bandai

Memória: ND

Fases: indefinidas

Jogadores: 2

Game de luta é assunto para homem, certo? Errado. *Sailormoon*, que já saiu em versões para Mega Drive e SNES, prova justamente o contrário. Este lançamento para 3DO tem gráficos delicados, bem ao gosto das meninas. Mas a delicadeza para por aí, pois, quando duas das

nove lutadores ficam frente a frente, a pancadaria começa. Cada uma delas tem o nome de um dos planetas de nosso sistema solar, mais o prefixo sailor. Elas foram baseadas em mais um dos tantos sucessos da atual safra de desenhos japoneses que estão virando games. Os golpes

ESPECIAIS



SAILORMOON: → ↓ ← → + soco
SAILORMERCURY: ↓ ← ↓ → + soco



SAILORMARS: ↓ → ↓ ← + soco
SAILORJUPITER: ↓ → ← → + soco



SAILORVENUS: → ↓ ← → + soco
SAILORURANU: ← ↓ → ↓ + soco



SAILORNEPTUNO: → ← ↓ → + soco
SAILORPLUTO: ← (carregado) → + soco



SAILORCHIBIMOON: ← ↓ → ← + soco



CARTUCHOS, VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS

ATAACADO 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

SIGLA ONLINE

O seu canal
de comunicação
com todas as
nossas revistas



LIGUE GRÁTIS

0800-130633

B A A D

GAMES

COMPRA

E

VENDA

CARTUCHOS

CONSOLES

JOYSTICK'S

ACESSÓRIOS

S. NES

SEGA CD

MEGA DRIVE

3DO

MASTER SYSTEM

NINTENDO

DESPACHAMOS
PARA TODO O
BRASIL

CONSULTE NOSSOS PREÇOS

(011)955-0034 - 955-7373 - 954-2730

PLAYSTATION

TEKKEN

Gráficos 10

Música 9

Jogabilidade 9

Tipo: Luta

Fabricante: Namco

Memória: ND

Fases: indefinidas

Jogadores: 2

Quem já conhece Tekken dos fliperamas sabe que este jogo arrassa. Imagine um game que tenha um esquema de batalha parecido com o do *Virtua Fighter* (ou seja, sem armas e magias) e gráficos com a qualidade do *Toh Shi Den*. Os bonecos são grandes, os movimentos perfeitos e os cenários intermináveis (você não é desclassificado por sair do limite). Você tem quatro pontos de vistas e o zoom é animal: se você, por exemplo, dá um agarrão no adversário, a câmera automaticamente vai mostrar a cena em um ângulo chocante. Na parte sonora, as músicas são no estilo Dance e também perfeitamente ajustadas com o jeitão do game, além de contar com vozes digitalizadas e toda a qualidade que o CD pode oferecer. Ah!, enquanto o jogo está sendo carregado, dá para se divertir com o velho Galaga. Mas nem precisava disso, pois o CD carrega rapidamente. Confira agora os principais golpes de cada um dos oito personagens.

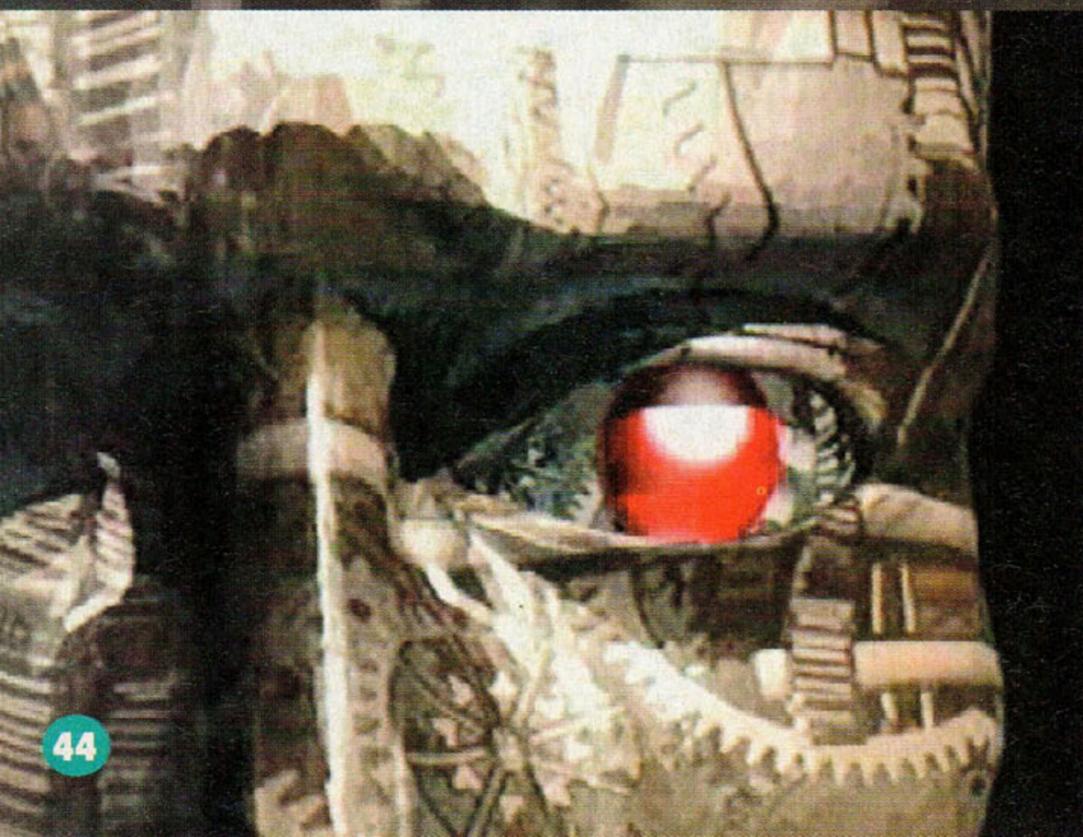
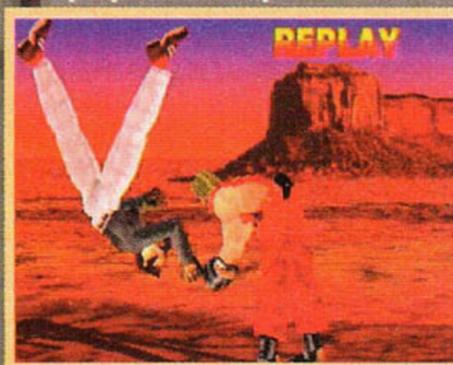
Enquanto o game carrega, brinque com o clássico galaga.



Veja o zoom:



O Replay também apavora:



Os pontos de vista, você escolhe logo no começo da luta. São 4 no total.



LUTADORES

KAZUYA



Senkoreken: □ □ △
 Kikikureken: □ △ △
 Rasenshyujinkyaku: ↗ ○ ○
 Kakatoshi: ○ ○
 Fujinken: → ↓ ↘ △
 Kozankyaku: → → → &
 Hidari Kakato Toshi: → → &
 Double Upper: ↘ □ △

KING



Dropp Kick: → → X + ○
 Knuckle Boyl: ↗ □ + △ ○
 Elbow Dropp: △ + ○
 Jay Kick: → → ○
 Sateraito Dropp Kick: X + ○
 Upper: □ △ □
 Double Dropp: ↗ X + ○
 Spring Cross: → → □ + △

LAW



Dragon Knuckle Combo: → + △ △ △
 Spin King Combo: ○ X ○
 Sol Kick: ↓ + ↑ ○
 Sol Dropp: ↓ + ↑ X + ○
 Dragon Slash: → → → X
 Dragon: X (com o lutador abaixado)
 Sanren Hight Kick: X X X
 Dragon New: → → X + ○

YOSHIMITSU



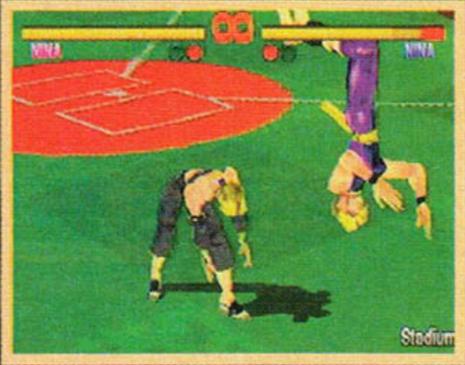
Nin Ho Kaguro: → → X + ○
 Nin Ho Kusanagui: □ + △
 Nin Ho Mandika Zura: ← + □
 Nin Ho Mandigu Ruma: ↗ X + ○
 Sazamka: ○ ○ ○
 Inadsuma: X ○
 Nadsuma: → → ○
 Tobi Hizagueri: ← + X

PAUL



Rakuyo: ○ △
 Sohitenkyaku: ↗ X ○
 Hazakura: → △
 Abisegueri: → → ○
 Bonken: ↓ ↘ → △
 Sanboryu: → → X ○ ○
 Gansekiwa: △ (com o lutador abaixado)
 Tomoenague: □ + X + ←

NINA



Dropp Smach: □ △ ○
 Kick Combo: ↘ X X X ○
 New Kick: → → ○
 Hanting Combo: ↗ ○ X ○
 Bom Kata: → → → X
 Som Shyo Ha: → → □ + △
 Kubikari Nague: □ + X + →
 Shyo Aku: ↓ ↘ → □ + △

MICHELLE



Tsu Ken Ho: □ □ □
 Zen So Gyu Giha: ○ □ (com o lutador abaixado)
 Sokuho: ○ (durante o pulo)
 Zansoi: △ (durante o pulo)
 Totsu So Shyo: → → □ + △
 Ho Sui: ↘ △
 Kosotai: ○ (perto do oponente)
 Hai Mendo: △ ←

JACK



Megaton Punch: ← ← ↓ ↘ △
 Power Shiza: → → □ + △
 Hammer Combo: □ □ □
 Hiper Press: ↗ X + ○
 Buradofan: □ △ □ △
 Max Gun Knuckle: ← □ □ □
 Hammer Knuckle: ↘ □ + △
 Wind Swing: → □ △ □



SATURN

Gráficos 9

Música 9

Jogabilidade 9

Tipo: Simulador

Fabricante: Sega

Memória: ND

Fases: 7

Jogadores: 1

COMANDOS

Botões A, B, C:
tiros

Botões X, Y, Z:
pontos de vista

Botões L e R:
selecionam visões

tips

WIZARD MODE

Você pode deixar o jogo 50% mais rápido. Durante a tela onde você seleciona a dificuldade do jogo e outras opções, digite o seguinte código:

LR LR ↑ ↓ ↑ ↓ ← →

PANZER DRAGON™

Quando foi lançado no Japão, o sistema Saturno de 32 bits trouxe consigo um jogo que logo se tornou um grande sucesso: *Virtua Fighter*. Pela primeira vez na história japonesa dos videogames, um jogo era vendido na proporção de 1 para 1. Explicando: como no Japão os consoles vendidos não trazem um jogo como brinde, existe uma estimativa precisa de quantos games são vendidos para cada sistema. Todos os que compravam o Saturno também compravam o CD.

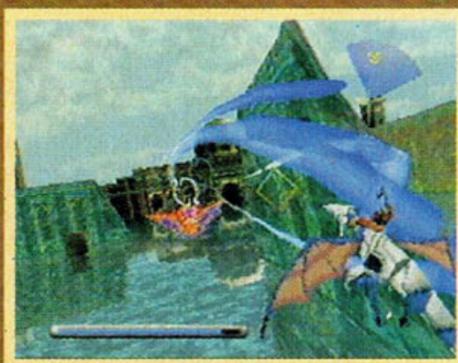
Uma boa parte deste sucesso se deve ao fato de que, depois de *Virtua Fighter*, apareceram games que não utilizam todo o potencial do 32 bits. Ou seja, o pessoal que joga Saturno estava mesmo sem grandes opções. Mas agora surge *Panzer Dragoon*, que mostra o que este sistema realmente pode fazer. A apresentação é bem trabalhada, sem os granulados a que estamos acostumados e com bonecos modelados em 3D. Além disso, este jogo tem qualidade gráfica, som e jogabilidade raras em sistemas domésticos: estão iguais aos dos fliperamas.

Os gráficos são poligonais texturizados (efeitos como zoom e ro-

tação são super explorados) e as cores também impressionam, sendo que em algumas fases os cenários parecem digitalizados. O som ajuda a empolgar, com músicas bem trabalhadas e efeitos sonoros bastante realistas. Para completar, a jogabilidade é fantástica (padrão Arcade) e a dificuldade moderada.

Durante o jogo, os personagens não falam nem inglês nem japonês, mas sim uma língua alienígena, legendada em japonês. A história é a seguinte: você e seus amigos são seres rústicos, daqueles que ainda vão à caça armados com bestas e se assustam quando vêm uma nave. Você se separa do grupo ao perseguir um animal e acaba entrando em uma caverna. É justamente nesta caverna, que dois seres mais evoluídos estão duelando com armas lasers. Ao final do combate, morre um dos caras e o outro outro vai conversar com você e passar alguns conselhos. Mas gratidão é uma palavra que não está no seu dicionário e você toma lugar do sujeito que morreu no duelo: seu objetivo será matar aquele que te ajudou. E tudo isso é só o começo. Veja, passo a passo, todas as fases deste game de arrepiar.

EPISODE 1



Apertando os botões A, B ou C, você dispara tiros simples. Mas se mantiver pressionado qualquer um deles, a mira vai começar a rodar e, quando você passa pelos inimigos, ela os marca. Ao soltar o botão, você vai disparar tiros teleguiados, que são mais fortes e atingem todos os inimigos da tela. Se a sua mira marcou um inimigo e ele saiu da tela, tudo bem: o teleguiado vai pegá-lo onde estiver.



O primeiro chefe é manha. Você consegue detoná-lo tanto com tiros simples como com teleguiados. Todos os chefes ficam dando voltas em torno de você, por isso use os botões L e R para ter as visões laterais.

PERFECT

Para assistir a um final legal, você vai ter que terminar o jogo no modo hard. Isso significa que você começa o jogo sem nenhum continue. De 80 a 90% você ganha um continue, de 90 a 99% dois continues e 100% são cinco continues.

EPISODE 1
COMPLETED

SHOT DOWN RATIO : 100.0 %
You get 5 credits
PERFECT!

EPISODE 2



Quando estiver dentro da caverna, tenha cuidado com os bichos que vão sair do chão. Fique apenas girando e atirando, pois não dá tempo de carregar a arma.



Depois que você sai da caverna, começa o ataque das minhocas gigantes. A situação fica mais fácil se você carregar os tiros, sempre desviando das cascas que vão se soltando.



Segundo chefe: você vai ter o primeiro confronto com o sujeito que está perseguindo. Carregue os tiros, pois o inimigo é muito rápido, e nunca fique na mesma linha que ele estiver.

EPISODE 3



Use a visão lateral e destrua estes canhões rapidamente. Detone apenas com o tiro normal, pois os canhões destroem os seus mísseis teleguiados.



Não demore para detonar os carros terrestres. Você também não deve atirar nas bombas quando elas estiverem próximas, pois a explosão tira muita energia. Desvie.



O terceiro chefe é uma nave que você deve destruir em duas etapas. A primeira: concentre os tiros na base das hélices. A segunda: ela se transforma e fica mais resistente e rápida. Use os tiros carregados na ofensiva e defenda-se com o tiro simples.

EPISODE 4



Fique no centro da tela atirando sem parar. Você vai se sentir aliviado quando as naves inimigas começarem a se autodestruir.



Aqui você deve ter cuidado para não bater nas paredes. O melhor é ficar no centro da tela usando a visão X. Deste modo vai ser bem mais fácil desviar.



Para acabar com quarto chefe, você deve atirar no braço dele e usar tiros carregados na cabeça.

EPISODE 5



Ao encontrar estas naves grandes, não tenha dúvidas: detone tiros.



Para o quinto chefe, use duas estratégias. Primeiro destrua os 3 andares, desvie e detone os tiros. Sempre usando a visão Z e tiro simples. Depois, acerte a cabine verde com tiro simples.

EPISODE 6



Aqui, você vai encontrar o alienígena da abertura e da segunda fase. Esqueça seus brios, pois a única saída é ficar fugindo dele.

LAST EPISODE

O penúltimo chefe começa atacando com a própria cauda. Use a visão Z, pois fica mais fácil desviar (desvie andando em círculos), e concentre os tiros na cabeça do inimigo. Quando você ficar de frente com o boss, dispare tiros normais.



Boss final: novamente o ser que você perseguiu durante todo o jogo. Use a velha tática: nunca fique na mesma linha que ele (para evitar seus raios em seqüência). Não adianta atirar normalmente, pois ele desvia. Carregue os tiros e mande bala com o teleguiado.



SATURN



DAYTONA USA

Gráficos **8**

Música **9**

Jogabilidade **9**

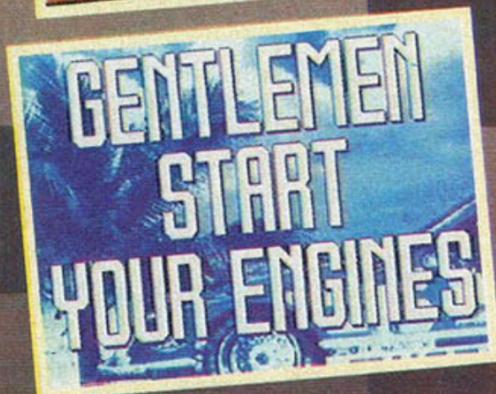
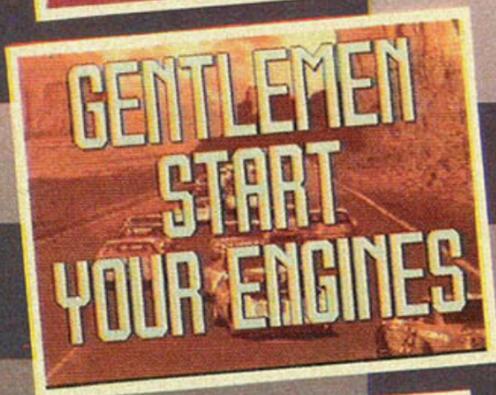
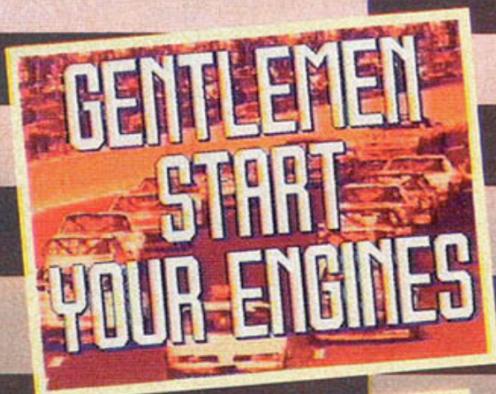
Tipo: corrida

Fabricante: Sega

Memória: ND

Fases: 6 circuitos

Jogadores: 1



Telas de abertura das três pistas

A coincidência não podia ser melhor. O sistema Saturno foi apresentado oficialmente no Brasil durante a UD (veja matéria sobre o evento na página 6). E dois jogadores, para os que compraram ou alugam o console importado, já estão à disposição dos gamemaniacos. Nas páginas anteriores, você conferiu o detonante *Panzer Dragon*, mas as novidades não acabam aí. *Daytona Racing*, um dos melhores jogos de corrida encontrados nos fliperamas, faz a sua estréia nos sistemas domésticos. Tá certo que o game perdeu alguns pontos em termos de jogabilidade e música e muitos pontos quando se trata de gráficos. Mesmo assim, continua de arrear, além de trazer algumas melhorias.

Para começar, aumentou o número de pistas (eram três no fliperama). No Saturno, você encontra esses mesmos três circuitos tanto no modo Arcade como no Saturno. A diferença é que, jogando no modo Saturno, você pode invertê-las. As opções continuam iguaizinhas: Beginner, Advanced e Expert. Escolhendo o modo Saturno, você tem ainda seis opções de carros contra apenas três do Arcade.

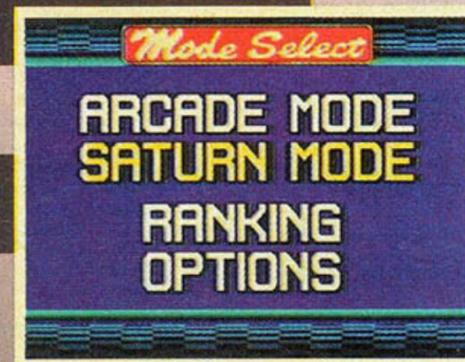
Apesar da perda em termos gráficos e sonoros, alguns detalhes continuam presentes. O reflexo da paisagem no vidro traseiro do carro, músicas cantadas e derrapagens: tudo isso foi mantido. Confira nas imagens o que espera por você.



Você pode escolher quatro tipos de visões, sendo cada uma acionada por um botão diferente: A (é a que dá maior sensação de velocidade), X, Y e Z (é a mais fácil de visualizar o traçado, mas perde na sensação de velocidade)



Escolha de carros no modo Saturno



Esta versão dá a opção de escolher entre os modos Arcade e Saturno. No Arcade, são três pistas para andar e dois carros para escolher (com e sem marcha automática). No Saturno, são as mesmas três pistas e mais três (segurando o start, você inverte o traçado destas pistas) e seis carros (cada um com características próprias). Se ficar apertando start na tela de escolha dos carros, você entra no Time Attack (você corre sozinho no circuito para tentar a melhor volta).

CIRCUITOS

1º Pista para iniciantes, com curvas suaves. Seu início é Rolling Start (você já começa correndo - estando no manual, já começa em 4ª marcha). Aqui não precisa tirar o pé (ou melhor, a mão) do acelerador. Só fique ligado quando aparecer o Sonic na montanha. Nesta curva, bata de lado no muro que você irá perder pouca velocidade. São 40 oponentes.

2º Pista para pilotos intermediários. Há três pontos em que você vai precisar derrapar de lado: um pouco antes de entrar na curva, solte o acelerador, coloque o carro na direção da curva e aperte o breque (junto com o direcional). Em seguida, solte o breque (demonstre um pouco mais para as curvas mais fechadas). Aperte o acelerador e acerte o movimento do carro com o direcional.

3º É a pista para jogadores que já estão dominando completamente o volante. São apenas duas voltas, pois a pista é muito longa (o que dificulta decorar o traçado). Além disso, você vai encontrar várias curvas fechadas e terá pela frente 29 carros adversários. Portanto, não fique dando bobeira com as belas imagens como a que você tem dentro do túnel, onde televisões estão colocadas nas paredes. Em certo ponto do circuito (veja foto), você vai ter que mudar de pista para poder fazer a curva com mais facilidade.

PISTAS INVERTIDAS
No modo Saturno, você consegue inverter os circuitos que já conhece (as dicas para as pistas normais continuam valendo aqui). Veja como eles ficam:



Primeiro circuito - iniciantes.

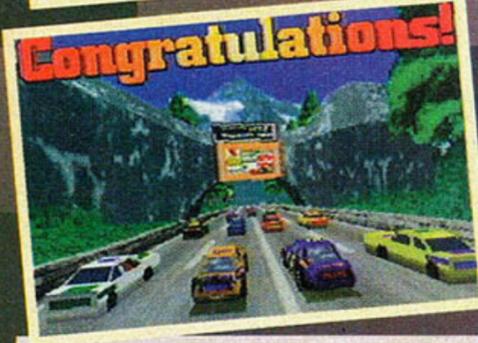
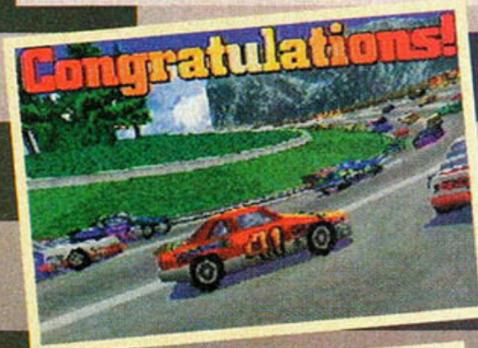


Segundo circuito - intermediário.



Terceiro circuito - experts.

O carro perde estabilidade depois que bate. Quando isso acontece, é fundamental uma paradinha nos boxes



Telas finais



Tela de escolha das pistas: iniciante, médio e profissional (varia o tamanho da pista e a dificuldade).



Tela de escolha (modo Saturno).

ARCADE

Gráficos 10

Música 9

Jogabilidade 9

Tipo: Luta

Fabricante: Capcom

Memória: 300 mega

Fases: 14

Jogadores: 2

GOLPES

Atacando o adversário no chão:

↑ + chute.

Agarrões especiais:

→ ↘ ↓ ↙ ←

+ chute ou soco

Dash:

→ → ou ← ←

Esquiva no chão:

← ou →



Nem um ano se passou desde o lançamento de *Darkstalkers* e a Capcom já preparou o seu upgrade. É mais um do pacote de jogos de luta prometidos para este ano. Ainda virão dois *Street Fighters* (confira tudo sobre o *Street Fighter The Movie* na edição especial que você está recebendo junto com a sua VG) e um jogo de luta com robôs: *Cyberbots*, continuação do *Armored Warriors*. Isso sem contar os jogos de outros fabricantes, principalmente *Killer Instinct*, *Fatal Fury 3* e o aguardado *Mortal Kombat III*. A onda de fighting games da indústria de arcades está em alta.

A Capcom investiu bem neste upgrade, em particular corrigindo alguns defeitos e melhorando no aspecto jogabilidade. Para começo de conversa, este é o segundo jogo da Capcom a ultrapassar os 300 Megabits de memória (o primeiro foi *X-Men*). Falando em *X-Men*, *Darkstalkers Turbo* usa algumas de suas inovações. Agora é possível atingir o adversário mesmo caído (mas apenas com um comando específico, ou seja, a mamata de derrubar o adversário depois detonar um especial já era) e também pode-se rolar no chão para escapar desse movimento. E há também o autoguard, ou defesa automática, que comparece para ajudar os que têm preguiça de se defender sozinhos. A barra especial foi levemente mudada e pode ser acumulada

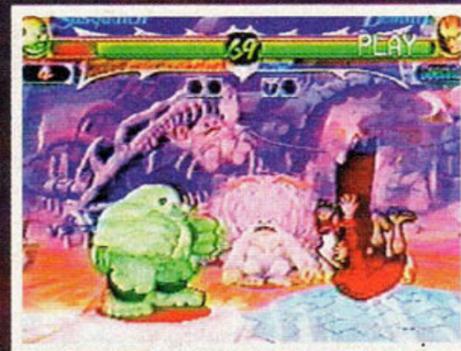
da infinitas vezes para a execução dos super golpes, um atrás do outro. Além disso, o sistema de combos foi rearranjado para se tornar peça fundamental do jogo. Também é possível escolher a velocidade do seu jogador: normal ou turbo.

No entanto, a novidade maior fica por conta da possibilidade de se jogar com os bosses Huitzil e Pyron e a chegada de dois novos jogadores: Hsien-Ko e Donovan. Hsien-Ko é uma bonequinha chinesa com síndrome de Edward Mãos-de-tesoura e Donovan pode conjurar espíritos para ajudá-lo na luta. O resto dos personagens ganhou novos golpes e seqüências especiais: Demitri tem um especial muito bom, onde ele manda uma legião de morcegos atacar o inimigo; o nosso lobisomem preferido, Jon Talbain, agora pode chamar a ajuda de um espírito de lobo; Sasquatch tem aquele golpe do Sub-Zero que ele congela o chão, só que aqui o adversário cai no mar e é jogado por uma baleia de volta para a luta; Lord Raptor ganhou um golpe que daria pontadas de inveja no Michael Jordan (digamos que ele enterrou o adversário no sentido pleno da palavra); Felicia pode chamar a ajuda de outras gatinhas de sua espécie para espancar o adversário; e Anarkis manda o adversário para o outro mundo, entre outras dezenas de golpes para cada jogador. Ou seja, está de arrasar.



Os especiais estão simplesmente animais. Saca só o que o novato Donovan faz com o coitado do Pyron.

SASQUATCH



Ice Breath:

↓ ↘ → + soco

Ice Tower:

↓ ↓ + soco

Typhoon Kick:

→ ↓ ↘ + chute

JON TALBAIN



Beast Laser:

↓ ↘ → + soco

Climb Kick:

↓ ↘ → + chute

Beast Flick:

← ↓ ↙ + soco

VICTOR



Giga Buster:

← (carregado)

→ + chute

Gyro Crush:

↓ ↙ ← + soco

Giga Knee:

↓ ↙ ← + chute

BISHAMON



Quick Slash:

← (carregado)

→ + soco + chute

Snap Sword:

← ↙ ↓ ↘ → + soco

Air Seal:

↑ ↗ → + soco

DONOVAN



Ice Sword:

↓ ↘ → + soco

Fire Sword:

→ ↓ ↘ + soco

Hopping Sword Release:

soco + chute

Call (após o golpe anterior):

soco + chute

ANAKARIS



Coffin Fall:

chute forte + soco forte ou chute médio + soco médio ou chute fraco + soco fraco (depende da posição de Anakaris na tela)

Royal Curse (durante o pulo):

↓ ↘ → + soco

Cobra Blow:

← → + soco

FELICIA



Rolling Punch:

↓ ↘ → + soco + soco

Delta Kick:

← ↓ ↙ + chute

Sand Splash:

↓ ↘ → + chute

HUITZIL



Plasma Beam:

↓ ↘ → + soco

Missile:

↓ ↘ → + chute

Laser Vulcan:

← ↓ ↙ + soco

RIKUO



Screw Jet:

← → + soco

Poison Gas:

↓ ↘ → + chute

Sonic Wave:

↓ ↘ → + soco

MORRIGAN



Soul Fist:

↓ ↘ → + soco

Air Soul Fist:

↑ ↗ → + soco

Shadow Blade:

→ ↓ ↘ + soco

DEMITRI



Chaos Flare:

↓ ↘ → + soco

Bat Drill:

↓ ↙ ← + chute

Bat Spin:

→ ↓ ↘ + chute

PYRON



Sol Smasher:

↓ ↘ → + soco

Air Sol Smasher:

↑ ↗ → + soco

Zodiac Fire:

→ ↓ ↘ + soco

HSIEN-KO



Weapon Throw:

↓ ↘ → + soco

Reflect Gong:

↓ ↙ ← + soco

Guillotine Swing:

→ ↓ ↘ + soco

LORD RAPTOR



Skull Blade:

↓ ↑ + chute

Hell Warp:

← ↙ ↓ ↘ → + chute

Death Hurricane:

↓ ↙ ← + chute

NES

Gráficos 8

Música 7

Jogabilidade 8

Tipo: Educativo/

Aventura

Fabricante: Hi Tech/

Playtronic

Memória: ND

Fases: 26

Jogadores: 1

COMANDOS

Direcional: Mickey

A: pula

B: captura as letras

Select: sai da fase

MICKEY'S SAFARI



Você pode começar em qualquer uma das cinco telas. Ao todo são 26 fases, uma para cada letra do alfabeto inglês.

As aulas de inglês contam agora com a ajuda do Mickey para estudar inglês. Em *Mickey's Safari in Letterland*, você terá que caçar as letras espalhadas por fases bem curtas. Ao encontrar três delas, você forma uma palavra e, pegando também a pedra, termina a fase. Ai uma voz fala a palavra e aparece uma ilustração: por exemplo, se a palavra for Bee, surge uma abelhinha. Indicado para crianças pequenas, *Mickey's Safari in Letterland* é também divertido em seu lado aventura, apesar de extremamente simples. O personagem não morre ao encostar nos bichinhos e, no modo fácil (são três níveis de dificuldade), é só encostar na letra que o Mickey a captura. Um game para professores e alunos aplaudirem.



Pode encostar à vontade nos bichinhos, pois você não morre.



Os gráficos são bem simpáticos e engraçados.



Mickey tem que apanhar três letras...



... e esta pedra para terminar a fase.

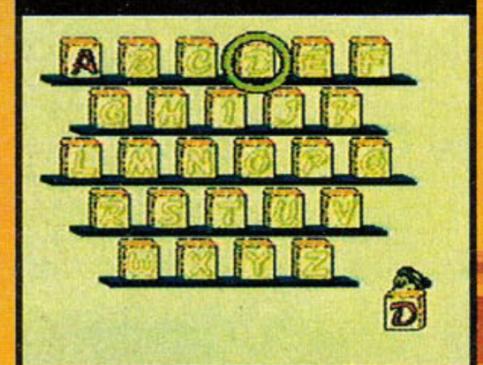


Depois, aparece um desenho mostrando o significado da palavra ...



... e o Pateta transforma a pedra em um pequeno desafio para Mickey, ...

... que é colocar a letra na ordem certa.



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) 204-0033/0044

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

MASTER SYSTEM

Gráficos 8

Música 7

Jogabilidade 8

Tipo: Pinball

Fabricante: Tec Toy

Memória: ND

Jogadores: 1

COMANDOS

Direcional: Sonic

botões 1 e 2: Flipers

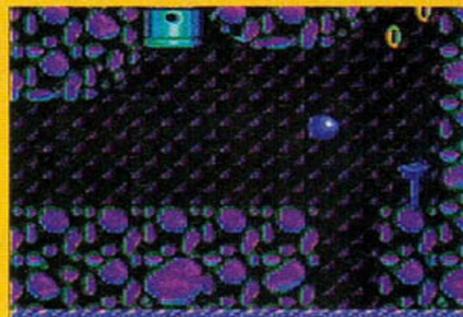
SONIC SPINBALL



O porco-espinho mais famoso do planeta aparece mais uma vez no Master. Neste *Sonic Spinball*, assim como na versão para Mega Drive, o destaque fica para a mistura de pinball e ação: na maior parte do tempo você controla os flippers, mas há também trechos em que anda com o Sonic. Passagens secretas, portas para abrir, fase de bônus, encontrar as esmeraldas, enfim tudo o que você espera de Sonic está presente. Para completar, os gráficos também estão legais e não vão decepcionar os fãs do personagem.



Sonic virou um bolinha de pinball. Sempre que aparecer este raio entre os flippers, o porco-espinho não passará pelo meio.



A melhor coisa do game é a mistura de pinball com um pouco de ação.



Os gráficos, mesmo sendo em 8 bits, estão bem feitos.



Fase de bônus: use toda a velocidade do Sonic para coletar as argolas e chegar ao final no menor tempo possível.

Gráficos 6

Música 6

Jogabilidade 6

Tipo: Aventura

Fabricante: Tec Toy

Memória: ND

Jogadores: 1

COMANDOS

botão 1: tiro

botão 2: pula

GERALDINHO

Geraldinho, o personagem do Glauco, de tanto jogar videogame acabou se metendo em uma aventura nas telas. Ele estava jogando quando a mãe chegou e o empurrou, fazendo com que o nosso amigo fosse parar dentro da máquina. O game é bem simples e não oferece muitos atrativos. Você tem que encolher todos os inimigos da tela (é só dar um tiro neles) e apanhá-los em um determinado tempo para poder passar de fase. Geraldinho morre se encostar em algum deles. Também não pode ficar muito tempo parado, senão o chão fura e fica um pouco mais complicada a movimentação do personagem. Nada muito interessante.



Os inimigos encolhem ao levar um tiro do controle remoto. Somente quando eles estão pequenos é que você deve encostar neles.



Na fase de bônus, fique esperto para coletar o maior número de itens.



Apesar da simplicidade, o game oferece alguma dificuldade.



DICAS DESTA EDIÇÃO

SNES

Donkey Kong Country
Rise of the Robots
Addams Family
R-Type 3
Power Rangers
NBA Jam - Tournament Edition

MEGA DRIVE

Beavis & Butt Head
WWF Raw
NBA Jam - Tournament Edition
Earthworm Jim
True Lies
Toughman

3DO

Way of The Warrior
Demolition Man

ARCADE

Killer Instinct

GAME GEAR

Robocop 3

GAME BOY

Wario Blast

MEGA 32X

Space Harrier

SATURN

Virtua Fighter

EARTHWORM JIM

MEGA DRIVE

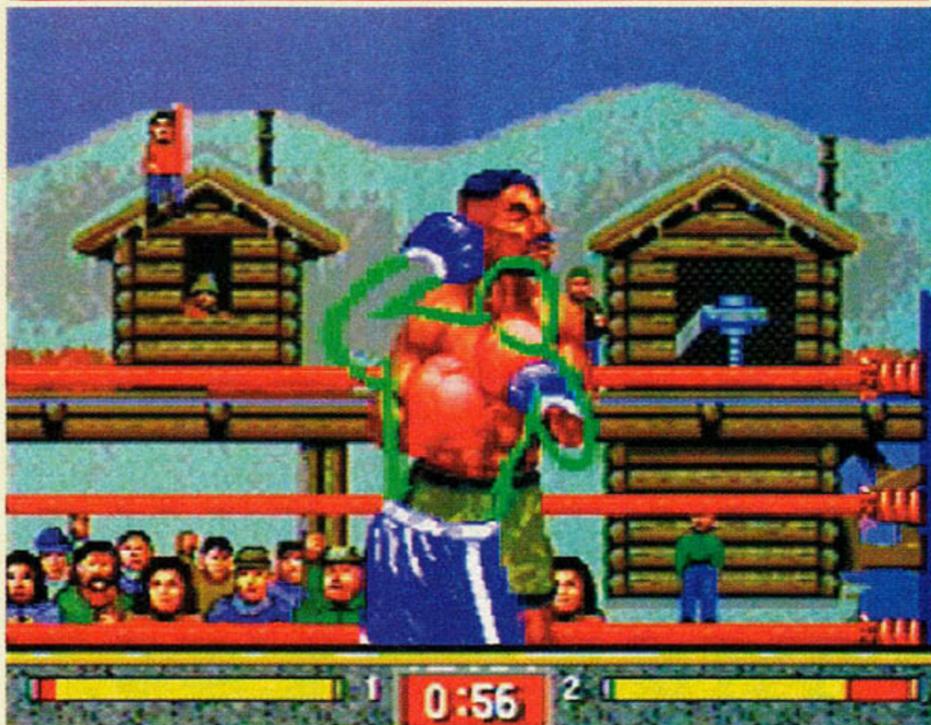
PASSE DE FASE

Com o controle, dê Start para pausar.
Depois faça a sequência:

A, B, B, A, A+C, B+C, B+C, A+C.

A minhoca Jim vai te chamar de trapaceiro e então você verá uma tela escrito Groovy (legal!).

TOUGHMAN



POWER PUNCHES

Power Jab: B + ← ↑

Back Haended Slap: B + → ←

Power Elbow: B+ ↓ ↓

Power Hook: B + ← ←

Haymaker: B + ↑ ↑

Power Uppercut: B + ↓ ↑

Super Uppercut: B + ↓ ↘ →

Low Blow: B + ↓ ↙ ←

Duck Body Blow: B + ← ↙ ↓

Measured Hook: B + ↑ ←

Windmill Wind-up: B + → →

Head Butt: B + ↑ ↓

Popeye Punch: ↑ + B rapidamente oito vezes

Furious Flurry: aperte B rapidamente oito vezes

TRUE LIES



PASSWORDS

2ª fase: FNYHHLX

3ª fase: CQLGFNZ

4ª fase: CXGJMQC

5ª fase: BDCLGDL

6ª fase: GDJCB DG

7ª fase: GZHKVXK

8ª fase: BFCFZHB

9ª fase: BHHMCFM

WWF RAW

SOCO MORTAL

Na hora em que o logo da Sega surgir, aperte

A, B, C, Start

e dê 360° com o direcional. Você vai ouvir um estouro e a tela ficará vermelha.

Prontinho.

Agora, quem ousar lutar contra você perderá toda a energia com apenas dois socos.

BEAVIS & BUTT HEAD

VÁ DIRETO AO SHOW DO GVAR

J5G3v - bVFLE - Pk8ke

Roger Kloss
Curitiba, PR

NOVOS PERSONAGENS

Mesmo procedimento da dica de SNES, acrescentando **C + Start** ao final da sequência para :

Benny

Chow Chow

Kid Silk

Muskett

Scooter Pie

durante a sequência para:

Air Dog (depois da letra A)

Fresh Prince (depois da letra W)

Hugo (depois da letra G)

Jazy Jeff (depois da letra J)

Moosekat (depois da letra P)

CONTRA HARD CORPS

BRINQUE COM OS GRÁFICOS

Quando você morrer, na tela de Continue, com o controle 2, aperte

→ para rotação à direita

← rotação circular

↑ arremesso

↓ ficar parado

A estende

B aproxima

C volta ao normal

WARIO BLAST

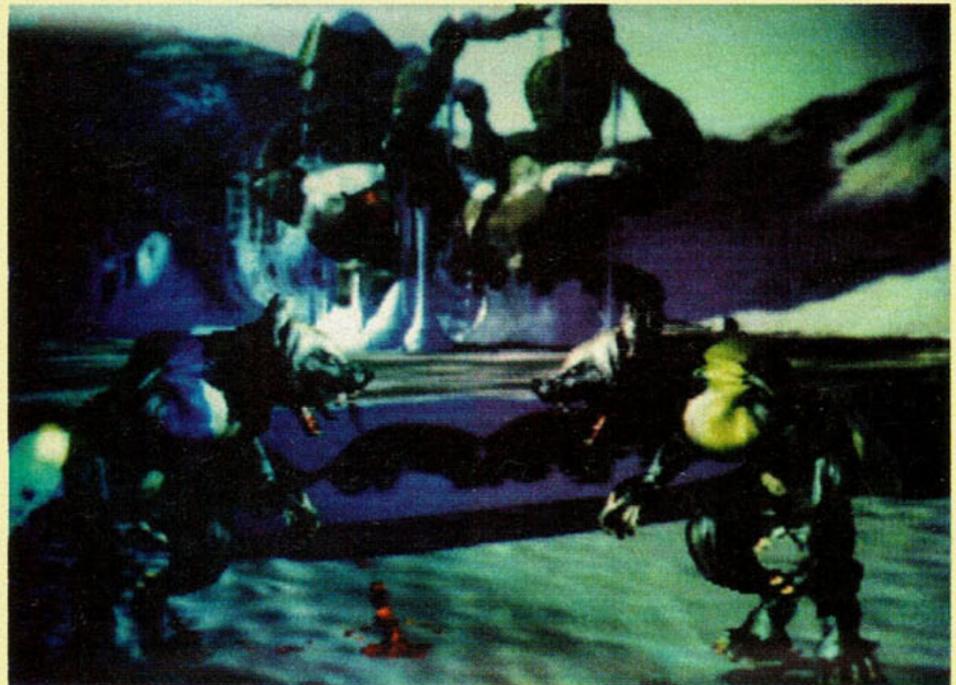
ITENS ESPECIAIS

Você terá itens especiais acumulados, mesmo se você morrer, com este código:

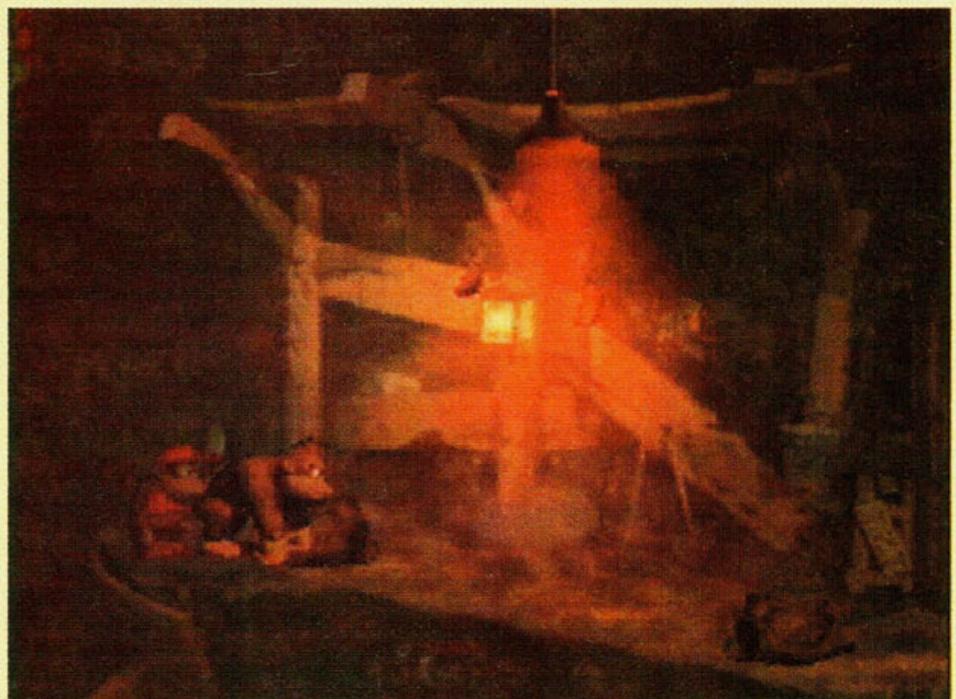
2264

JOGUE COM O CHEFÃO

Se você quiser jogar com o Eyedol, faça o seguinte: escolha o Riptor e coloque o direcional para a esquerda enquanto aperta 1, 2 e 4. Logo depois, aparecerá a tela VS, então coloque para a direita e segure os botões 2, 3 e 6. Você ouvirá uma voz dizendo "Eyedol". Ele dá mais de 80 hit combos. Tá bom ou quer mais?



DONKEY KONG COUNTRY



99 VIDAS

Na fase Forrest Frenzy, último cipó, há alguns abutres. Passe por todos e, quando o cipó parar, pule para trás, caindo em cima de um abutre. Vá pulando para trás, pois em cada abutre, você ganha uma vida, acumulando 12 ao final. Morra e repita a operação até completar 99.

Vulcan Macaw, equipe AJE
Rio de Janeiro, RJ.

ADDAMS FAMILY



**COMECE COM
100 VIDAS**

Password: 11111

Robson H. Duprat
Novo Hamburgo, RS.

SUPER PUNCH-OUT

SOUND TEST

Quando o logo da Nintendo aparecer, pegue o controle 2 e segure Select. Na sequência, dê L e R e solte o Select. Pronto! Agora, você poderá dar uma de DJ.

RISE OF THE ROBOTS

JOGUE COM O CHEFÃO

Para jogar como o robô Supervisor, na tela de opções, aperte

↑ → ↓ ←, Y

No modo 1 player, você luta contra o Supervisor, e no 2 player, você pode ser ele.

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

NOVAS NAVES

Na tela de abertura, escolha a opção Simulator. No **controle 1**, faça a sequência:

L, R e Select,

depois A, Y, B, Y

para ganhar novas naves e inimigos para o combate e treino de dois jogadores, até você enjoar de jogar, dando um Reset.

POWER RANGERS

PASSWORDS

2ª fase: 3847

3ª fase: 5113

4ª fase: 3904

5ª fase: 1970

6ª fase: 8624

7ª fase: 2596

Pedro Henrique Crastechini
São Paulo, SP

R-TYPE 3

SELEÇÃO DE FASES

Durante a tela de Continue, aperte várias vezes **R** e **L** até escutar um som. Depois, aperte **L** e escolha a fase.

Diogo B. Corrêa, equipe AJE
Rio de Janeiro, RJ.

KIRBY'S AVALANCHE

ROUPAS ESPECIAIS

Durante o jogo, no controle 2, aperte

A, B, X, Y

simultaneamente. Junto, dê **Reset**. Vá para a tela de opções e dê **"Custom"**. Na tela estará escrito **"Special Custom"**. Ficou bonito?

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION

SNES



NOVOS PERSONAGENS

Após cada inicial, aperte Start junto à letra respectiva do código, ou seja, depois da primeira inicial, dê Start mais a primeira letra. As letras correspondem aos botões do controle (A, B, Y) e "N" significa apertar qualquer botão sem segurar Start.

Jogador	Iniciais	Código
Air Dog	AIR	YNB
Benny	BNY	BNY
Brutah	LGN	ABN
Charles	ROY	BAN
Chow Chow	AMX	NAY
Crunch	CRN	ABN
Facime	XYZ	BBA
Fresh Prince	WIL	YBN
Gorilla	GOR	NBB
Heavy D	HVY	ANB
Hill	NDH	ABA
Hillary	HC	NB, espaço, N
Hugo	HGO	NYA
Jazzy Jeff	JAZ	YAA
Kabuki	DAN	NBA
Kid Silk	KSK	NBY
Moon	JAY	NAB
Moosekat	MPF	BYN
Muskett	MCM	BBY
Scooter Pie	HTP	ANY
Thomas	SOX	BNA
Turmell	MJT	ANA
Weasel	RAY	BAN

SPACE HARRIER

MEGA
32X

CONTINUAR DE ONDE MORREU

Essa dica fará com que você continue a jogar exatamente a partir do lugar em que você morreu, como no arcade. Quando aparecer o logo da Sega, no controle dois,

segure A e C, mais Start.

ROBOCOP 3

GAME
GEAR

CÓDIGOS PARA GAME GENIE

Comece com 9 vidas:

39E-13F-2A6

Timer infinito:

000-E05-E6E

Munição infinita:

006-64D-A2C

WAY OF THE WARRIOR

3DO

OUTROS LUTADORES

Jogue com os personagens escondidos. Na opção "Names", faça o seguinte para jogar como:

Kull - o chefe: A Gavin Jun 11 1970

Na tela dos personagens, seus dados estarão no último quadrinho da direita.

Black Dragon - Wyvern 3-9-27

Gulab Jamun - Gulab 2-29-00

Major Trouble - Bad Boy 2-4-08

Voodoo - Evil 6-6-66

DEMOLITION MAN

BLOOD CODE

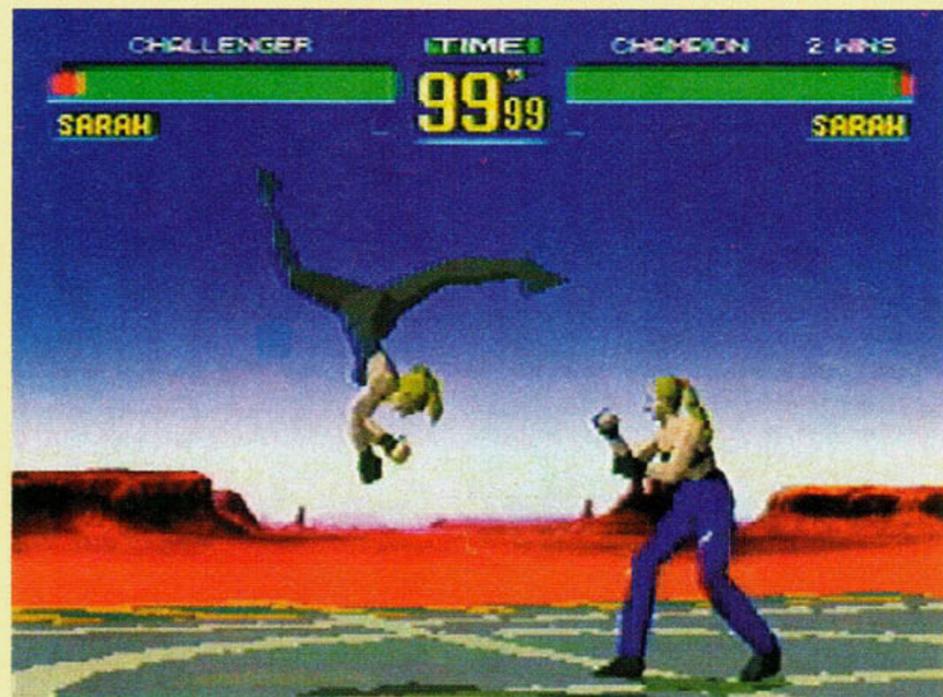
Na tela Start, com o controle 1, aperte

R e dê 360° com o direcional

A tela vai "sangrar", ou seja, vão aparecer quatro tiros na tela. Pode sair massacrando!

VIRTUA FIGHTER

SATURN



LUTADOR SECRETO

Para lutar com Dural é só digitar

↓ ↑ → A ←

Ou seja, tem que digitar o próprio nome do cara: D (down, para baixo), U (up, para cima), R (right, direita), A (botão A) e L (left, esquerda).

No modo versus, faça o seguinte: na tela de apresentação, digite **17 vezes para cima**, então escolha o modo "VS".

Quando acabar a luta, aperte **L** ou **R** na hora do Replay.

MENU SECRETO

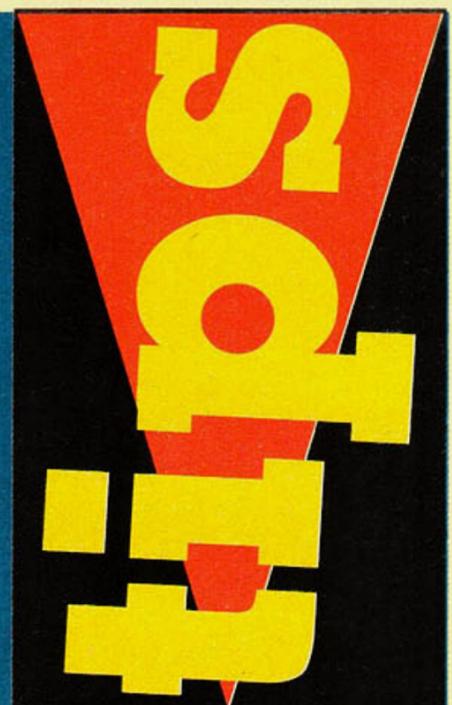
Na tela de apresentação, aperte **12 vezes para cima** e entre no "Option". Se você ouvir "Ring Out", é porquer deu certo. Entrando no option, você controla o tamanho do ringue e seleciona qualquer fase.

Guilherme S. Ueda
Hiroshima, Japão

Se você é daqueles
feras que além de
debulharem os games
descobrem passwords
e dicas especiais,
mande uma carta para

VGtips:

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



Titulos inéditos e grandes obras primas
É o universo Neo Geo

Softwares: Em breve

- ① Fatal Fury 3
- ② Puzzle Bobble
- ③ Double Dragon



- ④ Galaxy Fight
- ⑤ Crossed Swords 2
- ⑥ Savage Reign



Softwares: Já disponíveis

- ⑦ 3 Count Bout
- ⑧ Cyber Lip
- ⑨ Baseball Stars Professional



- ⑩ Robo Army
- ⑪ World Heroes 2
- ⑫ Soccer Bowl



- ⑬ Power Spikes II
- ⑭ Sengoku 2
- ⑮ Ghost Pilot



- ⑯ Fatal Fury Special
- ⑰ View Point
- ⑱ Top Hunter



ACTION: Samurai Shodown/Fatal Fury 2/Fatal Fury/Art of Fighting 2/Art of Fighting/King of the Monsters/King of the Monsters 2/Burning Fight/The Super Spy/Sengoku/World Heroes/Mutation Nation **SHOOTING:** Aero Fighters 2/ Last Resort/ Alpha Mission II /NAM 1975/
SPORTS: Street Hoop/ Wind jammers/ Baseball Stars 2/ Super Side kicks/2020 Super Baseball/ League Bowling/ Football Frenzy/ Top Player's Golf/ Riding Hero **PUZZLE:** Puzzled

O Neo Geo CD
está chegando!
Leve o mundo de Neo Geo
para sua casa.



NEO-GEO CD™

©SNK 1995

SUPER HIGH TECH GAME
NEO-GEO™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.

Av. Euclides, 56 - Jabaquara - 04326-080 - São Paulo - SP - BRASIL - FONE: (011) 588-2300 - FAX: (011) 588-2790

RETARDO AVENGERS

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** - reduza 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.

HOME COMPUTING

PARTE INTEGRANTE DA REVISTA VIDEO NEWS GAME Nº 49 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE



ANTECIPE O FUTURO

Interaction Multimedia, PDA Zaurus, monitores de cristal líquido...



HOME

DICIONÁRIOS E REVISORES

Os melhores softwares do mercado

PENTIUM OU 486?

Conheça antes de comprar

PC GAMES

Dark Forces, XCOM e Heretic

PLUGGED

BBS passo a passo



WHITE C WHITE



Aguarde
o próximo
lançamento.

CAPCOM[®]
O MELHOR EM ENTRETENIMENTO.

REDAÇÃO

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Luana Pavani Bertaco (Redação)
Rodrigo Segati
Rosa Sposito
Luciana Coen
Alexandre Guedes (arte)

Fotógrafos Caio Mattos

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário
Bernardo Leschziner

Consultor 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,
Geovânia A. C. Ortiz e
Jussara Gomes Lomba

Representantes

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

Rio de Janeiro Meta Comunicações. Rua Marques
de São Vicente, 205 - Gávea
Tel.: (021) 259-9043

Rio Grande do Sul R.R. Gianoni Com. e Repres. Ltda.
Rua Botafogo, 259
Tel.: (051) 233-3528 / 233-3332

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento ao Assinante (0800) 130633

Revista Home Computing é parte integrante da revista Video News Game nº 49. Não pode ser vendido separadamente. 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. VIDEO NEWS GAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEO NEWS GAME 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
Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)

Ao Leitor,

No começo, Home Computing era apenas uma seção dentro da revista VideoGame. Aí, começaram a chover cartas na redação. Uns querendo mais espaço para videogames, outros para os computadores. Para atender a todos, Home Computing virou suplemento. Mas ainda era pouco para nossos exigentes leitores. Portanto, nesta edição, o suplemento cresceu. São 32 páginas com informações sobre informática, multimídia, BBS e, claro, bons jogos.

Agora, você encontrará reportagens sobre equipamentos, como a que mostra a diferença entre os Pentiums e os 486. Também damos mais atenção aos utilitários, o que você pode conferir na avaliação que fizemos dos dicionários eletrônicos e revisores de texto existentes no mercado. Há também as novidades da UD, uma matéria especial sobre BBS, RPG e três super jogos. Isso sem contar a nova seção Display, que mostra os principais lançamentos em CD ROM.

Agora, é com você, leitor. Para que Home Computing possa melhorar ainda mais, é necessária a sua colaboração. Escreva dizendo o que achou das mudanças, faça críticas e sugestões, dê a sua opinião. Afinal, a revista é feita para você.

Carlos Sandano

MENU

HOME



4 As novidades da UD
6 Pentium ou 486? Conheça as diferenças entre os dois
10 Os programas que facilitam a vida de quem escreve

KID'S POINT

14 Percepção Visual/Sing-Along Kids

PC / MAC GAMES

15 Heretic
16 Dark Forces
18 XCom



DISPLAY

22 Grandes lançamentos em CD ROM

PLUGGED

28 USPCON, uma das maiores convenções de RPG do Brasil

UNPLUGGED

26 Tudo sobre a Internet e outras BBS

INFORMÁTICA DOMES

A integração do computador com outros equipamentos eletrônicos foi a maior atração da UD deste ano

ROSA SPOSITO

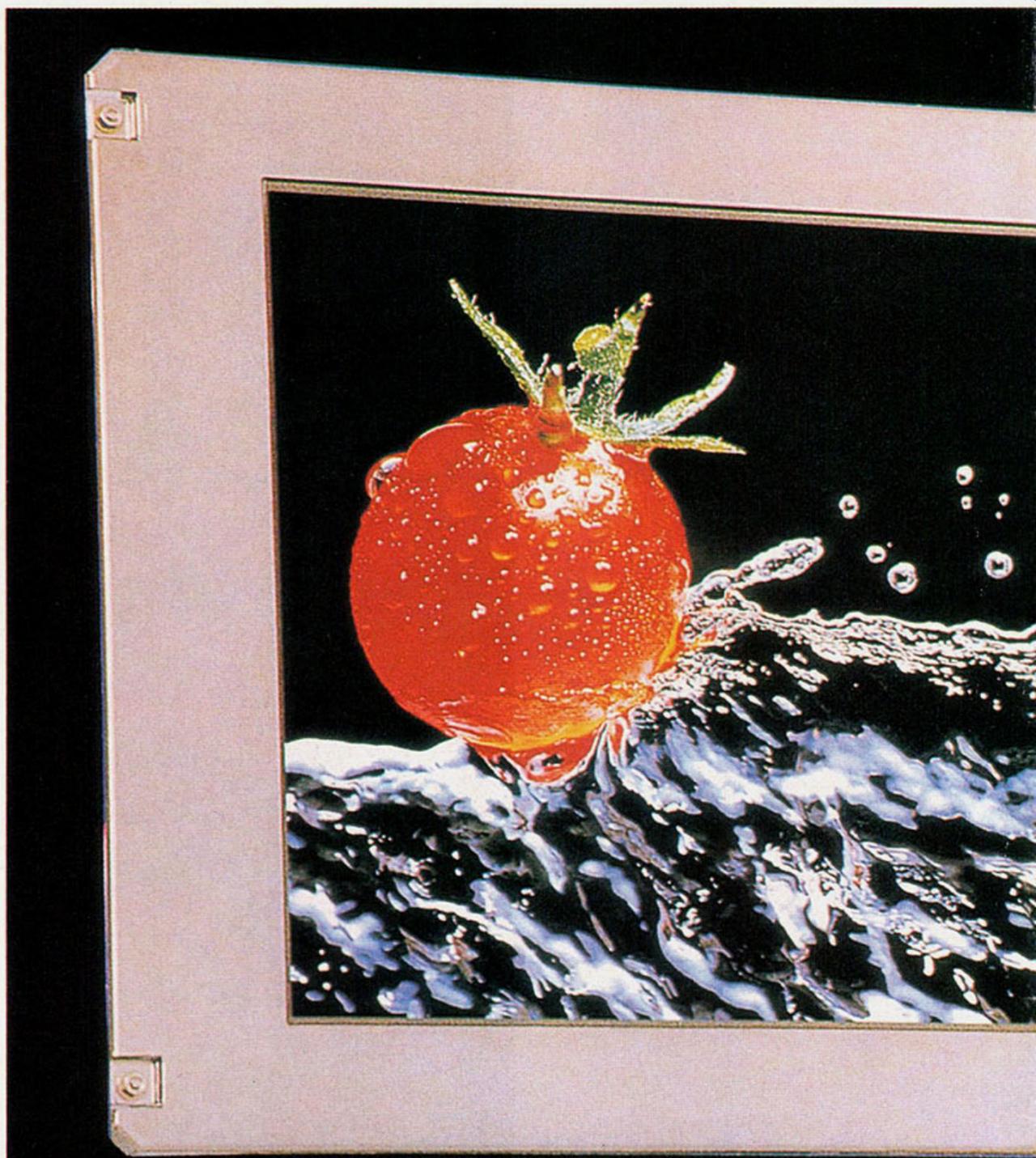
O computador está virando um bem de uso doméstico - como a televisão, o som e a geladeira. Essa tendência ficou ainda mais evidente na última Feira de Utilidades Domésticas, realizada no mês de abril, em São Paulo. Na prática, não houve lançamentos: a maioria das novidades exibidas em estandes como os da Sharp, Sanyo e Itautec-Philco, ainda não estão disponíveis. Algumas não foram lançadas sequer no mercado internacional.

Porém, pela primeira vez na UD - que funciona como vitrine de produtos que só chegarão às lojas em alguns meses -, uma empresa como a Casa Centro montou um estande para vender micros (IBM e Compaq), impressoras, fax e outros equipamentos deste tipo. Já a Itautec criou um ambiente doméstico, no qual inseriu seu computador IS Multimídia, que utiliza processador 486DX.

A idéia foi mostrar a harmonia entre o micro e os outros aparelhos de uma sala de home theater, com televisão de 29 polegadas, videocassete, telão e aparelho de som. O computador, aliás, foi apresentado como parte integrante desse sistema, uma vez que estava equipado com sintonizador de canais de TV e receptor de rádio. Além disso, a empresa mostrou as possibilidades de comunicação oferecidas pelo micro - por exemplo, com redes de mensagens do tipo BBS, ou com serviços de Home Banking.

A grande novidade da Itautec, contudo, estava no estande da Philco: o sistema Interaction Multimedia, uma mistura de televisão, vídeo e computador multimídia. Primeiro produto criado a partir da integração dos laboratórios de pesquisa e desenvolvimento das duas empresas - que pertencem ao Grupo Itaú -, o sistema exibido na UD é um protótipo baseado em uma TV colorida de 29 polegadas e em um micro 486DX2/66.

O micro é integrado à base da televisão, onde ficam também o videocassete de quatro cabeças, o acionador de disquetes e o drive de CD-ROM. Desta forma, a tela da TV pode ser usada tanto para assistir filmes, noticiários e outros programas, como para o desenvolvimento de trabalhos em ambiente Windows, da mesma



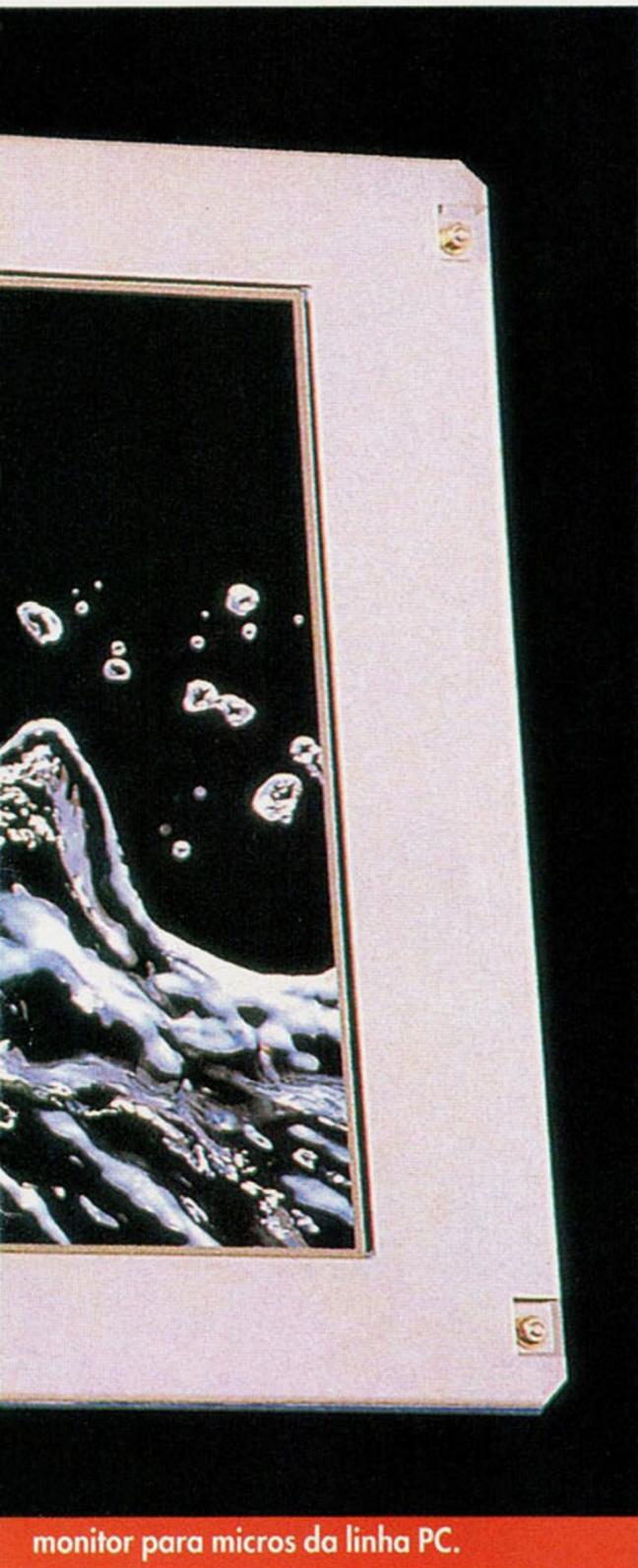
A Sharp apresentou sua TV do futuro. Ela tem tela de cristal líquido e poderá ser usada como

forma que no micro. O sistema tem ainda mouse e teclado, que a Itautec/Philco pretende dotar de interface infra vermelha - assim o usuário poderá trabalhar à distância (sentado confortavelmente no sofá, por exemplo). O Interaction Multimedia só deve chegar ao mercado no final do ano e ainda não há estimativa de preço.

O estande da Sharp também mostrou várias novidades. Sem dúvida, a principal é o Zaurus, novo assistente pessoal digital (PDA), que

segue a linha do Newton, da Apple. O PDA tem o tamanho e formato de uma agenda eletrônica, porém com recursos de computador. O Zaurus, que também não está ainda disponível, utiliza chip de 16 bits e é fornecido com 1 Mb de memória e diversas facilidades de comunicação, que permitem enviar mensagens e documentos pelo fax e até transmitir dados, ou arquivos, para outros micros através de telefone celular. Tem ainda uma conexão slot, padrão PCMCIA, que

TICADA



monitor para micros da linha PC.

permite fazer expansão de memória ou a ligação com outros computadores (via modem) por meio de pequenos cartões, semelhantes a um cartão de crédito.

Zaurus tem aplicativos de uso pessoal, como processador de textos e agenda, e interface gráfica com ambiente de janelas, no estilo do Windows. O charme do conjunto está na tela sensível ao toque de uma caneta (touchscreen). Com a caneta, é possível escolher comandos e

funções, ou simplesmente fazer anotações à mão - o Zaurus tem um software que reconhece a letra do usuário.

A Sharp apresentou ainda dois dispositivos especiais para vídeo baseados na tecnologia da informática. Um deles chama-se Video-printer e funciona como impressora para aparelhos de videocassete, TV ou câmera de vídeo. Quando conectado a um desses aparelhos, a Video-Printer imprime as imagens selecionadas, a cores e com alta definição, em papel fotográfico. Já o Viewcam Teleport permite transmitir imagens de videocassete, TV ou câmeras de vídeo pela linha telefônica (só é preciso que a pessoa do outro lado tenha o mesmo acessório).

Os televisores do futuro foram apresentados na UD em novo formato e com telas de alta definição - as mesmas usadas nos notebook's mais avançados. A tela é plana e, em vez do tubo de imagem convencional, os novos aparelhos têm telas coloridas de cristal líquido de elevada resolução. A própria Sharp exibiu o protótipo de



O Zaurus reconhece a letra do usuário

sua próxima geração de televisores, que utiliza tela de matriz ativa, em vários tamanhos - na UD, foram mostrados displays de 10 e 14 polegadas, mas no exterior já existem protótipos com até 21". O aparelho poderá ser usado tanto como simples receptor de imagens (TV, videocassete, videolaser, videogames) ou também como monitor de microcomputadores da linha PC. Além disso,

como tem apenas 2,5 cm de espessura, a TV de cristal líquido ocupa pouquíssimo espaço, podendo até ser colocada na parede, como se vê em alguns filmes de ficção.

A Sanyo também apresentou um produto desse tipo, porém com imagens em três dimensões. Também um protótipo - o aparelho só deve ser lançado no Japão no final do ano -, a TV 30 da Sanyo tem tela de cristal líquido colorida, de 10". Funciona como controlador de imagem (a da TV, por enquanto, só no padrão japonês) que são exibidas em três dimensões, sem necessidade

de óculos especiais, como os usados em videogames ou sistemas de realidade virtual para computadores. Para isso, a Sanyo teve que desenvolver uma nova tecnologia, que separa os lados esquerdo e direito da imagem. ◆



Computadores se integraram aos eletrodomésticos, principalmente ao videocassete.



Micros, impressoras e outros equipamentos foram vendidos durante o evento.

PENTIUM OU 486?

Antes de comprar um micro, conheça as diferenças entre os chips mais populares do mercado

ROSA SPOSITO

No final de março, a Intel anunciou para o mundo mais uma versão do Pentium, o processador (ou chip) para micros da linha PC mais rápido do mercado. Cada vez que isso acontece, quem tem computador, ou pretende comprar um, fica em dúvida. Será que esse chip é mesmo tão rápido para justificar o preço (em geral, elevado) de um micro nele baseado?

O Pentium, que no início tinha a velocidade de 60 MHz, agora atinge 120 MHz. Os primeiros computadores com esse novo chip devem chegar às vendas brasileiras este mês, em torno de R\$ 4.000 a R\$ 5.000 - preço calculado pela VTC Computers, que está trazendo ao Brasil suas máquinas montadas em Miami.

Já um micro 486 custa entre R\$ 1.500 e R\$ 2.000, dependendo da velocidade do processador, memória e outras características chamadas de configuração; por exemplo, a capacidade do disco rígido, o tipo de monitor e de placa de vídeo, assim como a quantidade de programas fornecidos junto com o equipamento.

Isso acontece porque o processador 486 está há mais tempo no mercado e, por isso, seu preço hoje é menor do que na época de seu lançamento. Ao contrário de outros setores da indústria, na informática a tendência é os preços caírem com o tempo. Assim, daqui a um ano, o Pentium e micros com esse chip poderão estar custando o mesmo que um 486 hoje. Até o final deste ano, aliás, a Intel pretende substituir a linha de processadores 486 (mas que continuará sendo fabricada por seus concorrentes) pelo Pentium, de 75 a 120 MHz.

Afinal, o que é Pentium? É a mais nova geração de processadores para micros PC, criada pela Intel, justamente para suceder o 486. O processador, também chamado de unidade central de processamento (ou ainda CPU, do inglês "Central Processing Unit"), pode ser considerado o cérebro do computador. Por isso, quanto mais rápido, melhor o desempenho da máquina.

O 286, por exemplo, lançado pela Intel no final da década de 70, conseguia atingir, no máximo, 16 MHz de velocidade. Depois dele, veio a geração 386, que praticamente deixou de ser produzida há cerca de um ano, (embora o Brasil



Pentium: arquitetura de 64 bits e velocidade entre 60 e 120 mhz.



O Aptiva da IBM vem com placa fax modem e kit multimídia.

ainda tenha equipamentos com esse chip). Hoje, o mercado é dominado pelo 486, fornecido por diversos fabricantes, em várias modalidades.

Em resumo, o 486 tem arquitetura de 32 bits, de performance superior à da geração 386. Porém, há diferenças de desempenho dentro dessa linha. Se o nome do chip for acompanhado das letras DX, significa que ele já tem coprocessador matemático, componente que acelera operações de cálculo mais pesadas, como as de programas gráficos. Já os sistemas chamados genericamente de 486SX não têm esse coprocessador. Assim, quem quiser comprar um micro para usar software de desenho e projeto, como o famoso AutoCAD, deve optar logo pelo 486DX.

A velocidade, medida em Megahertz (MHz), ou milhão de ciclos por segundo, é outro fator que varia bastante. Existem no mercado micros 486 de 25 a 100 MHz. O Pentium, cuja arquitetura é de 64 bits, também tem velocidade variada: de 60 a 120 MHz. Contudo, para que todos os recursos dessa arquitetura possam ser aproveitados, é preciso que os programas sejam reescritos (ou mesmo desenvolvidos) de acordo com as características do chip. Caso contrário, um sistema Pentium poderá apresentar desempenho similar ao software utilizado. É por isso que a indústria de software vem desenvolvendo versões de processadores de textos, planilhas eletrônicas, banco de dados e programas gráficos, específicas para o Pentium.

CUIDADOS ESPECIAIS

Na verdade, nem todo mundo precisa de um equipamento Pentium. Os modelos domésticos mais recentes de computadores, lançados pela IBM e a Compaq, por exemplo, ainda utilizam chip 486. É o caso da linha Aptiva da IBM, anunciada em março, cujo modelo mais sofisticado baseia-se no chip 486DX2/66 MHz e tem 8 Mb de memória RAM (principal), disco rígido de 540 Mb, placa fax-modem e kit multimídia, com drive para

CD-ROM, placa de som, caixas acústicas e vários títulos em CD. A grande atração desse equipamento, porém, é a placa de TV, que permite ver na tela do monitor imagens de qualquer canal de televisão, seja VHF, UHF ou a cabo. O novo modelo da linha Aptiva deve estar à venda a partir deste mês, por R\$ 3.900,00.

Já a Compaq oferece o Presario CDS 524 a R\$ 3.099,00 (preço cobrado na UD - Feira de Utilidades Domésticas). Esse modelo, também baseado em chip 486DX2/66, vem com 8 Mb de memória, disco rígido de 420 Mb, fax-modem com secretária eletrônica, kit multimídia e vários programas instalados. Tudo isso reunido em um único gabinete compacto, com monitor colorido de alta resolução (padrão SuperVGA). Além disso, a linha Presario 500 leva a especificação CDTV, permitindo sintonizar canais de TV, convencional ou a cabo, com recursos como congelamento de imagem e zoom.



Linha Presário 500: canais de TV com zoom e congelamento de imagens.

Recentemente, o mercado doméstico brasileiro ganhou sua primeira opção de computador Pentium/66 MHz. Fabricado por uma empresa chamada CCM, o equipamento recebeu o nome de Pentium Compact, à venda por R\$ 2.480,00, e possui memória de 8 Mb, disco rígido de 540 Mb, um drive, monitor SuperVGA colorido e mouse. O micro não inclui o sistema operacional DOS e nem o Windows, programas que em geral acompanham os modelos domésticos.

Na hora de comprar um micro, a escolha entre o 486 e o Pentium deve ser feita de acordo com as necessidades, objetivos e dinheiro disponível. Alguns cuidados especiais, contudo, evitam gastos desnecessários e, ao mesmo tempo, que a máquina se torne obsoleta em pouco tempo.

Antes de mais nada, é preciso levar em consideração o que se pretende fazer com o micro dentro de um período de pelo menos 6 meses, o que significa definir os programas a serem utilizados e exigências em termos de hardware. Por exemplo, se uma das intenções é utilizar o micro para jogos, deve-se levar em conta que boa parte dos títulos em CD-ROM hoje só roda satisfatoriamente em um 486DX2/66, com 8 Mb de memória.

É recomendável, também, que o equipamento comprado ofereça possibilidade de atualização (ou upgrade), para garantir que ele não fique ultrapassado daqui a um ano, por exemplo. Boa parte dos micros 486 disponíveis no mercado já tem, na placa principal, um soquete livre onde pode ser inserido um chip mais poderoso, como o Pentium - a Intel chama esse produto de Pentium Overdrive. Outro cuidado que se deve ter é verificar o número de slots (conexões), responsáveis pelas expansões do equipamento, por meio da ligação de novos periféricos e do acréscimo de memória. Alguns modelos compactos simplesmente não têm esses slots. Agora, é só escolher a marca! ■

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

QUALIDADE

GETV
ELETRÔNICA

TOTAL

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



RE VENDAS E LOCADORAS - TELE VENDAS 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



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 PROFISSSIONAL,
VARIANDO DE JOGO E COMPETINDO COM A GALERA NO SEU POINT PREFERIDO.

QUEM JOGA SABE!

CAPCOM

O MELHOR EM ENTRETENIMENTO
ROMSTAR DO BRASIL



Caçando palavras

Os dicionários eletrônicos facilitam a vida de todos que usam o micro para escrever, em português ou qualquer outra língua

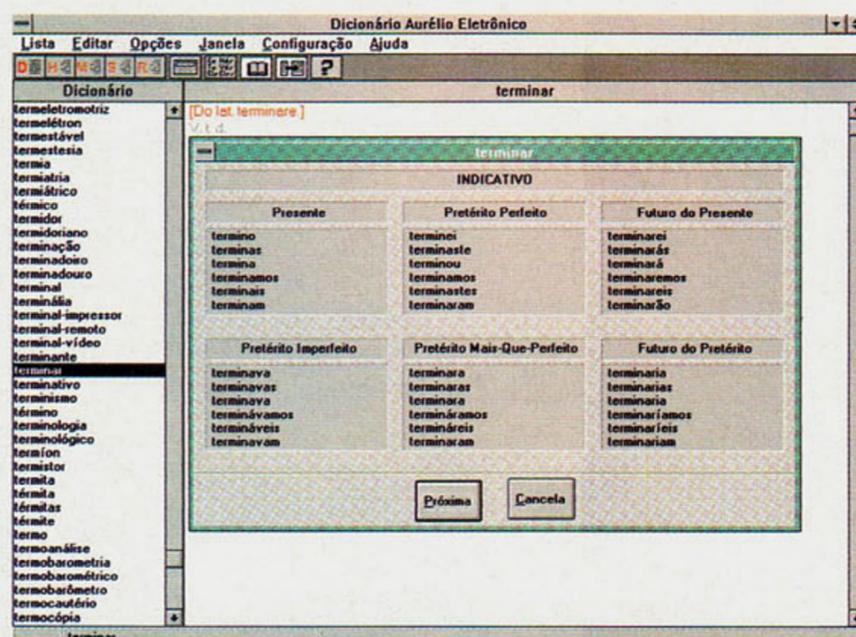
LUCIANA COEN

Programas simples e úteis invadem as prateleiras daqueles que usam o micro para escrever. Para as mais diferentes plataformas, com sofisticados recursos multimídia ou simples disquetes que não exigem muita performance das máquinas, as versões eletrônicas dos dicionários estão aí para transformar computadores em políglotas, facilitando a vida de seus usuários. Foi-se o tempo de ter que levantar da cadeira para procurar pérolas dos mais diferentes idiomas ou carregar para cima e para baixo pesados compêndios. Os dicionários digitalizados ainda substituem os de papel com uma enorme vantagem: o preço.

O tradicional Aurélio saiu em CD-ROM pela editora Nova Fronteira. Como a maioria dos dicionários deste tipo, ele cria um ícone só para ele, mas pode rodar com os principais processadores de texto para Windows como WordPerfect, Microsoft Word, AmiPro ou o próprio Write. Também pode ser acessado do DOS e usado nos processadores de texto desta plataforma.

As listas de verbetes são o ponto forte do programa. A primeira traz todos os verbetes do Dicionário Eletrônico. Mas há outras formas de procura, com máscaras e semelhantes, que são obtidos a partir de palavras previamente escritas na janela. Até o histórico, com etimologia e origem, é dado por uma lista de verbetes selecionados a partir do significado de outros verbetes.

Há três maneiras diferentes de se obter a



No Aurélio, pode-se obter a conjugação do verbo de três maneiras diferentes.

conjugação de um verbo digitado. Através da janela de Significado, de Lista ou de Palavras. Depois, basta clicar no ícone correspondente à conjugação ou usar as teclas de atalho (Alt-J e V). Se houver alguma irregularidade na execução de funções, aparecerá um aviso na Barra de Mensagens.

O Dicionário Eletrônico Aurélio tem recursos que o livro não tem. O principal deles é o corretor ortográfico (Lexikon, que também pode ser comprado separadamente), que varre o texto e aponta as palavras que não reconhece. Quando o seu ícone é ativado, a janela do Aurélio automaticamente se desativa, deixando que o software trabalhe

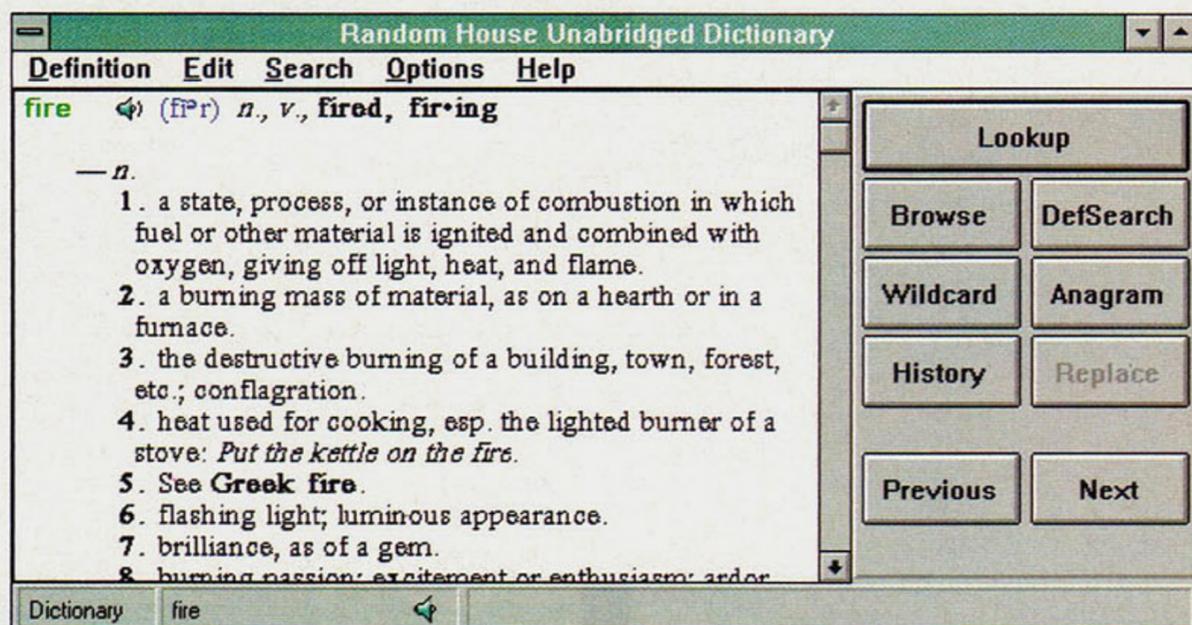
no texto. A cada palavra ele abre uma caixa de diálogos que pede a confirmação ou correção da ortografia, além de sugerir outras de escrita semelhante. Antes de começar a correção, peça, ainda, para que ele acentue o texto automaticamente. O Aurélio traz mais de 130 mil verbetes e locuções, acesso a cerca de um milhão de palavras e mais de 500 mil sinônimos.

Quem procura por um dicionário português-inglês-potuguês, encontrará no DIC uma ferra-

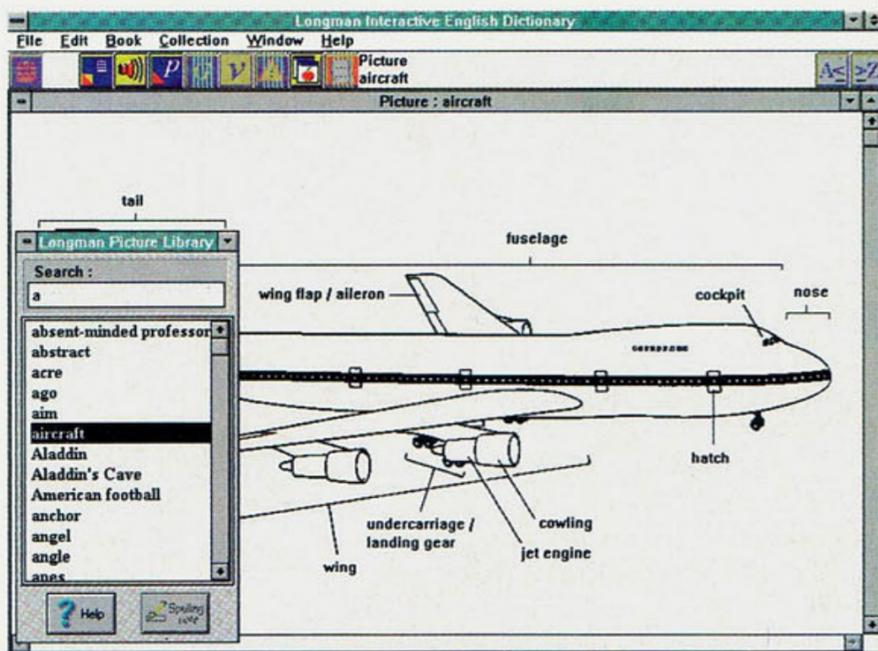
menta simples e prática: cinco disquetes que contêm o Michaelis e mais algumas ferramentas. Embora seja conhecido pelo seu dicionário em inglês, o DIC é um utilitário, a base para que usuários possam dispor de outros bancos de dados de palavras em seus PCs. Com ele, vem oito programas para DOS, responsáveis pela criação, consulta, listagem e manutenção. Os dois programas para Windows fazem as funções de instalação e consulta nos dicionários. A nova versão 1.2 é acompanhada de um dicionário inglês-português ida e volta com cerca de 36 mil verbetes com fonética, classes gramaticais e expressões idiomáticas.

Quem estiver atrás de outras línguas, pode adquirir módulos de francês, espanhol, italiano e alemão. Sem contar o dicionário Executivo, com sete mil verbetes sobre administração, economia e marketing, ideal para tradutores. E até um dicionário de Informática, com seis mil verbetes em inglês e português.

English Works, apesar do nome, também é nacional, desenvolvido pela MicroPower. O software é um tradutor e vem com um dicionário em inglês de ilustrações. No total, são mais de 40 mil palavras e expressões em português e inglês. Os recursos vão desde pronúncia para quem tiver placa de som até jogo da forca, para treinar o vocabulário. Além de dicionários simplificados de inglês, francês, espanhol e português. Mas atenção: aqueles que quiserem rodar este software no processador de



O Random House tem uma das interfaces gráficas mais didáticas.



Longman: figuras didáticas explicam o significado da palavra ...



... e os vídeos mostram situações do cotidiano.

textos Word em inglês, terá alguns problemas na execução das macros na obtenção dos sinônimos.

Entre os importados no mercado brasileiro está o Random House Unabridged Dictionary, de inglês-inglês. Um dos mais versáteis, roda em PC e Macintosh e pode ser comprado em duas versões. Uma delas vem com o livro, em papel, e um CD-ROM que só roda em Windows, com pronúncia de palavras gravada. Para ouvi-las, basta uma placa de som compatível com Sound Blaster. Esta versão é a mais festejada pela crítica especializada nos Estados Unidos.

O Longman Interactive English Dictionary é o dicionário com melhor interface gráfica. Ideal para estudantes de inglês, combina vídeo, fotos e pronúncia. Para rodá-lo, um micro com recursos multimídia é imprescindível. Na Logman, além da lista de palavras convencionais, é possível ainda ter acesso a uma lista de figuras. Basta ir ao menu Book, e depois a Longman Picture Library. Uma janela com barras de rolagem aparecerá. Diferentemente da janela do dicionário comum, aqui um duplo clique do mouse fará

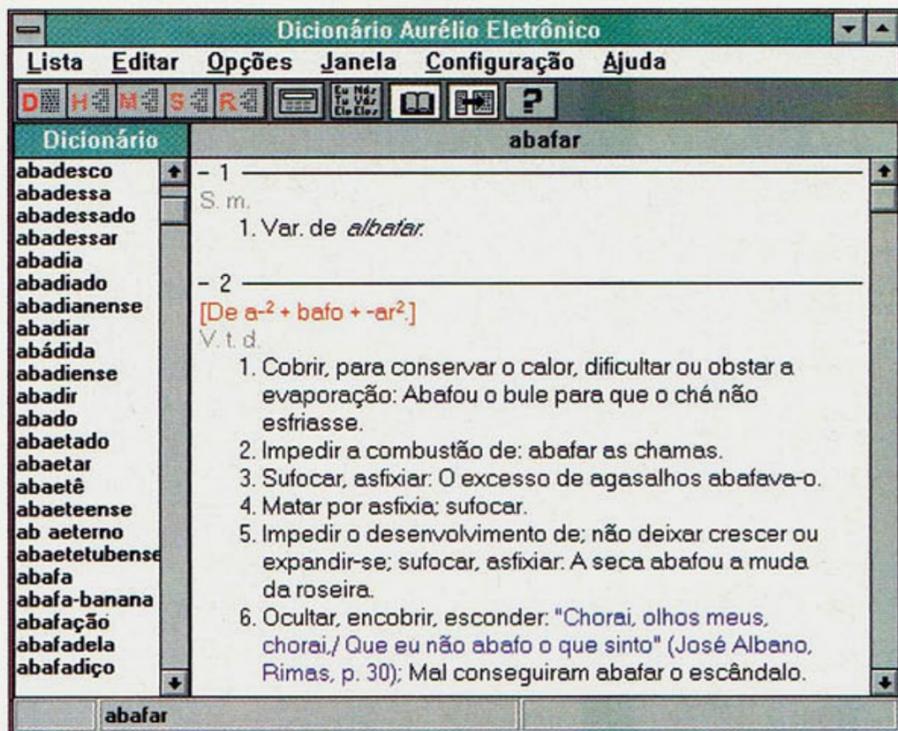
com que uma figura didática apareça na tela, explicando o significado da palavra escolhida. Palavras genéricas levam a figuras capazes de ensinar muito mais do que o significado de uma simples palavra. Experimente um duplo-clique na palavra verb (verbo), por exemplo. Uma janela aparecerá com todos os principais verbos do idioma e divertidas figuras representando-os. Estas figuras podem ser transportadas para outros aplicativos ou até trabalhos de escola.

Mais divertida ainda é a videoteca do CD. Agora, o software funciona como um curso de inglês. Frases e expressões remetem o usuário a vídeos que mostram situações do cotidiano de um turista. Que tem que enfrentar bagagens perdidas no aeroporto, aluguel de carros ou fazer o pedido em um restaurante. Cada situação tem um tema gramatical como verbos no passado, adjetivos e advérbios. Se quiser mais detalhes sobre cada uma das situações, clique no botão info.

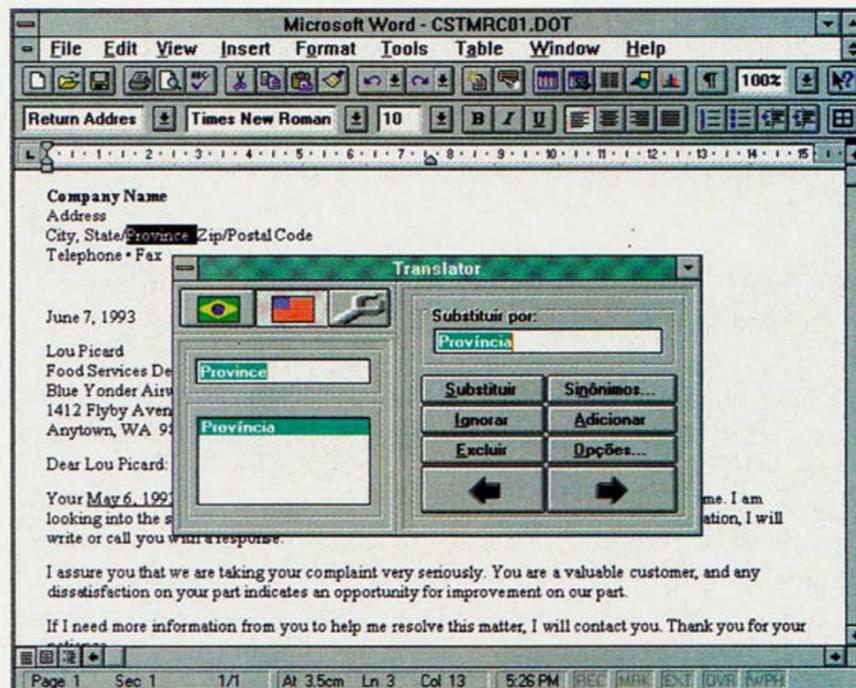
Para as crianças, um best-seller no mercado brasileiro, My First Incredible Amazing Dictionary, um dicionário ilustrado da Dorling Kin-

dersley. Contém mais de mil palavras às quais o usuário pode ter acesso através de um rastreador. Quando uma palavra é clicada, aparece na tela um texto, com a explicação detalhada e didática. A definição pode ser ouvida clicando-se em um ícone de alto-falante ou vista através de uma animação com personagens divertidos. Os verbos são remetidos aos seus opostos, para melhor compreensão e aumento de vocabulário. My First Incredible Amazing Dictionary vem ainda com três games.

Se você não estiver disposto a comprar um CD-ROM ou disquetes só de dicionários, aproveite outros títulos que vem com um dicionário embutido. É o caso do *Bookshelf*, da linha Home da Microsoft ou da Infopedia (91,00), da Future Vision. Junto com a Infopedia vem o conhecido dicionário de inglês Webster's. De Aurélio a Michaelis, passando por Random House, não há mais desculpas para palavras sem acento ou troca de s por x. Os microcomputadores vão, cada vez mais, acumulando as tarefas do cotidiano e facilitando a vida de seus usuários, tanto nas brincadeiras, quanto nas horas de trabalho. ■



As listas de verbetes são o forte do Dicionário Aurélio



A tradução também deixou de ser problema com os dicionários bilíngues como o DIC.

A woman in a white bikini is lying on a blue inflatable ring in the ocean. She is holding and reading a magazine. The background is a clear blue sky and water. The text is overlaid on the left side of the image.

**Anunciando em revista,
você não fala com o seu consumidor só quando
ele está sentado no sofá da sala.**

**Já inventaram todos os tipos de
televisões, inclusive as portáteis,
daquelas que você pode levar de um
lado para o outro. Mas por acaso
você já viu alguém enfiando uma
televisãozinha na bolsa e sair para
o trabalho? Difícil, né? Pois essa
é mais uma das grandes vantagens**



de você anunciar em revista. O seu anúncio pode acompanhar o consumidor em qualquer lugar, a qualquer hora, nos momentos mais inesperados. Seja no escritório, na sala de espera do dentista, no elevador, no banheiro, não importa. O seu anúncio vai estar trabalhando 24 horas por dia.

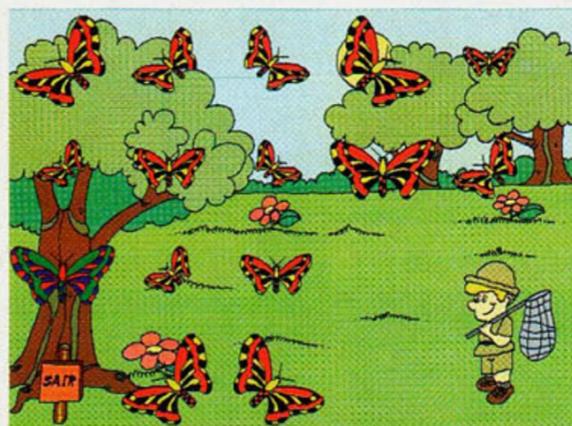
E ainda por cima, anunciando em revista, você fala diretamente com quem interessa, ou seja, com quem pode comprar seu produto: a revista é o meio que permite a melhor segmentação. Tanto que, para falar com você, decidimos fazer este anúncio em revista.

Quem pode comprar revista pode comprar seu produto.

AGUÇANDO OS SENTIDOS

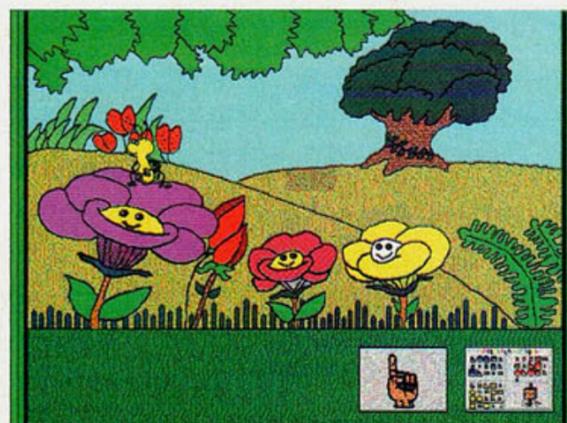
Percepção Visual, da Expoente, é um dos raros programas infantis fabricados e produzidos no Brasil. Ele é distribuído em disquetes únicos, sendo que cada um aborda um "tema" específico para trabalhar com a criança. Desde a instalação até quando o programa está funcionando, o "mini-usuário" pode acessar e brincar com os mínimos conhecimentos de mouse e Windows.

O objetivo do Percepção Visual é aguçar os sentidos da criança. Os gráficos são simples, com poucas cores e sem som, mas ainda assim conseguem atrair crianças já que o software tem algo indispensável: bom-humor e jogos com desafios coerentes. A série Percepção Visual roda em Windows. Além disso, a interface, toda feita através de botões, é muito fácil de ser operada. Usando-se o mouse dá até para treinar alguns cliques e melhorar a agilidade da mão do usuário. Cada "jogo" tem uma missão a ser cumprida e, geralmente, está ligada à utilização de figuras semelhantes que devem ser "observadas" e retiradas



Descubra as borboletas semelhantes.

de um grupo em dificuldade progressiva. Os objetos são variados: borboletas coloridas, figuras geométricas, animais etc. Em um dos jogos, por exemplo, o usuário deve achar borboletas semelhantes e levá-las até a rede do caçador. A idade aconselhada para uso dos programas varia de três a seis anos, sendo que a criança deve ter uma pequena base da utilização do mouse.



Apesar de simples, os gráficos são bem atrativos.

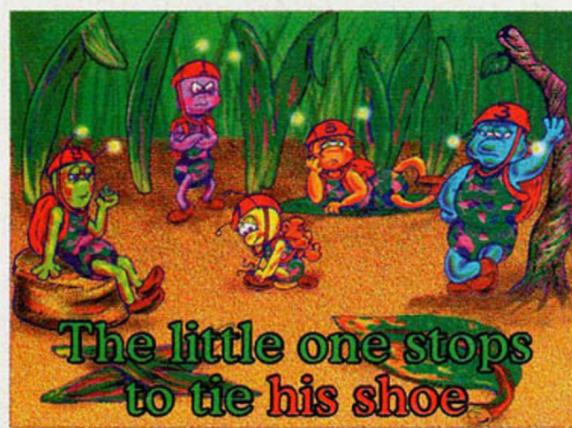
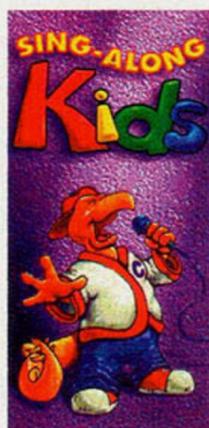


A interface é simples e muito fácil de ser usada.

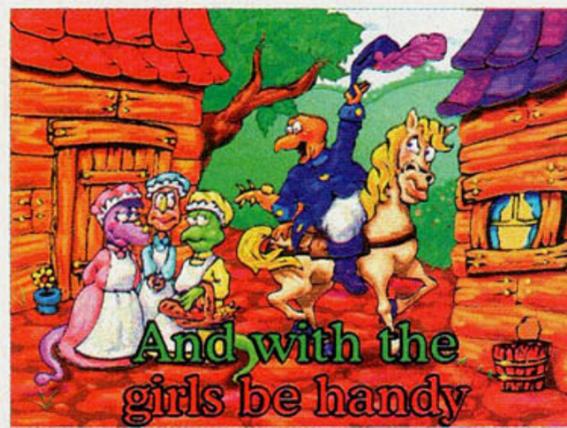
SING-ALONE KIDS

Brincar de karaokê é uma atividade que agrada vários adultos, mas muito mais às crianças. E a brincadeira pode ser agora levada ao computador com o CD ROM Sing-Along Kids. A qualidade deste CD começa nas músicas atrativas, como Yankee Doodle, Old MacDonald Had a Farm, Clementine e sete outras canções do repertório folclórico americano. Todas em arranjos muito bem feitos. Tá certo que é preciso saber inglês para poder acompanhar tudo o que acontece na tela, principalmente nas músicas mais rápidas. Mas, mesmo quem não sabe inglês, vai conseguir se divertir.

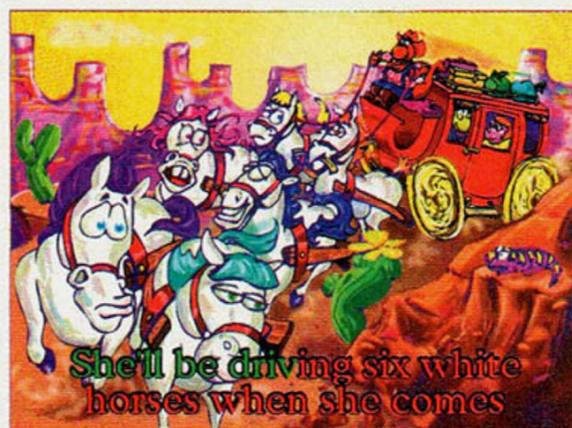
Imagens bonitas não faltam. Dá para escolher as cores das letras, que mudam de acordo com o ritmo. E, apesar de não haver movimento (com exceção das letras), o colorido e o desenho dos bichinhos são suficientes para prender a atenção de qualquer criança. Mesmo porque, ao terminar uma frase, muda o desenho. Enfim, tudo o que um candidato a cantor mirim pode querer.



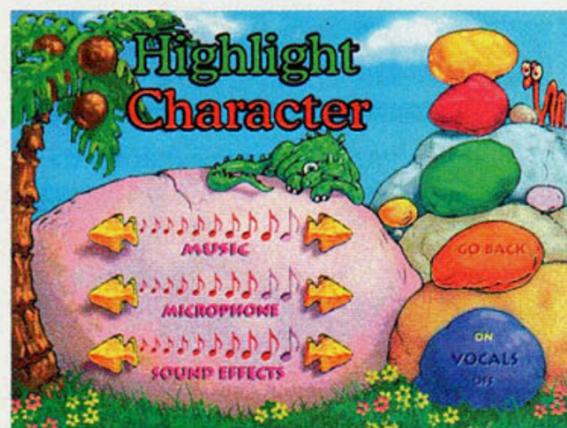
Os desenhos são bonitos e bastante coloridos.



Canções conhecidas como Yankee Doodle estão no CD.



As letras mudam de acordo com o ritmo da música.



Na tela de opções é possível mudar as cores e o som.

Demônios e monstros invadiram uma pacífica terra. Para eliminá-los, vai ser preciso a ajuda de um...

John Romero e John Carmack, os criadores de Doom, o maior sucesso dos últimos anos atacam de novo para tirar o sono dos maniacos por PC games. Saindo do sucesso de Doom 2, a Id Software produziu um jogo criado pela quase desconhecida Raven Software. O estilo de Heretic (herege em inglês) não é novidade: é o bom e velho Doom mesmo. O jogador foi transportado de Marte para a Idade Medieval e é cercado por inimigos e monstros, a maioria vinda dos livros de RPG. Uma horda de demônios e outros monstros aparece na sua tranqüila terra e é a sua função exterminá-los. Quando conseguir, você terá que fechar o portal dimensional que os trouxe para o seu mundo. O único problema é que o portal só pode ser fechado pelo outro lado. Chegando lá, seu objetivo será descobrir quem está manipulando as peças deste jogo. Você conseguirá achá-lo e destruí-lo? Voltar ileso para a sua amada terra? Sinceramente eu não sei, mas que vai ser divertido tentar, ah isso vai.

A qualidade gráfica de Heretic continua a mesma alcançada pelo Doom II, com uma inovação, também encontrada no jogo de mesmo estilo Dark Forces, que é a possibilidade de olhar para cima e para baixo. Há também uma habilidade inédita de vôo para alcançar lugares difíceis ou escapar de monstros terrestres. Neste jogo você pode dizer adeus às armas calibre 12 e dar as boas-vindas para cajados élficos, arcos e flechas encantadas e manoplas mágicas. Não as subestime pois elas são capazes de tanta ou mais destruição que as armas modernas. Como se já não fosse o bastante para cuidar dos monstros, há itens que as deixam ainda mais poderosas. Procure bem em todos os lugares, pois alguns são realmente difíceis de achar. Não há segredos para se jogar Heretic, pelo menos para quem conhece Doom: é só usar sabiamente os itens, sem esquecer de matar os demônios. Uma diquinha: para inimigos poderosos como chefes e sub-chefes, use a gauntlet com o Tome of Power que você suga a energia do monstro que nem vampiro. Não é nada agradável, mas quem disse que é fácil a vida de um herege? ■

Fabricante

Id Software (criação Raven Software)

Distribuidor no Brasil

MSD Informática

Configuração mínima

PC AT 486 ou melhor com 4 megas de memória RAM, monitor VGA, ocupando 18 megabytes do hard disk.

Apresentação

5 disquetes 3'5" HD



O esquema do Heretic é bem parecido com o de DOOM II.



As cenas em que você detona os inimigos são bem legais.



Você vai derramar muito sangue no decorrer da aventura.



É preciso olhar para cima para descobrir alguns monstros.



Algumas armas do seu arsenal são realmente poderosas.

COMANDOS

SETAS - Movimentação

ALT + SETAS - Andar de lado

BARRA DE ESPAÇO - Abrir portas

CTRL - Aciona a arma

SHIFT + SETAS - Corre

PAGE DOWN - Olhar para cima

DELETE - Olhar para baixo

END - Olhar para frente

PAGE UP - Voar para cima

INSERT - Voar para baixo

HOME - Para de voar

TECLAS 1 A 7 - Muda as armas disponíveis

[OU] - Tela de itens

[- Esquerda

] - Direita

ENTER - Seleciona e usa item

SHIFT + ENTER - Seleciona sem entrar na tela de itens

BACKSPACE - Usa Tome of Power

ESC - Menu

TAB - AUTOMAPA - F - Seguir ou não

- OU + - Zoom

0 - Zoom total

F2 - Gravar

F3 - Carregar

F4 - Volume e tamanho da tela

F6 - Gravação rápida

F7 - Fim de jogo

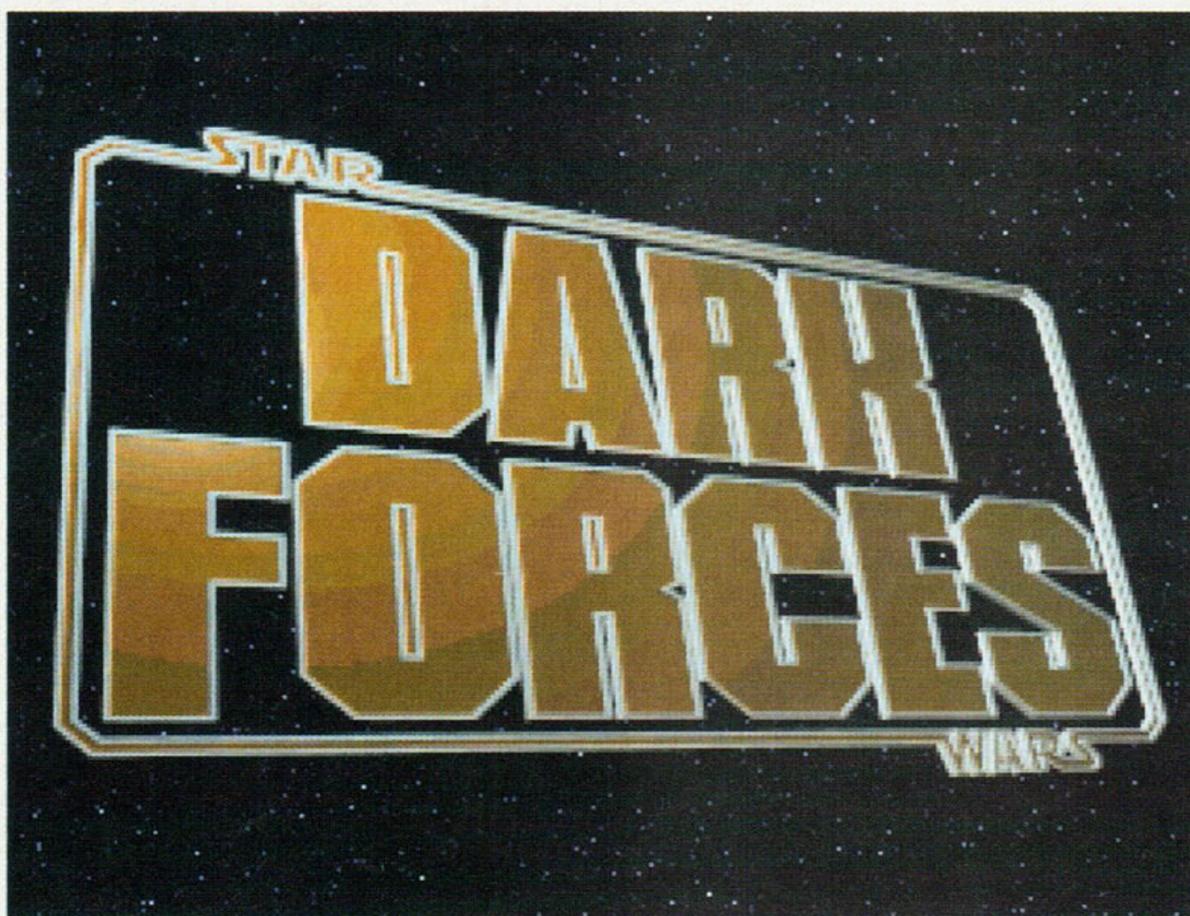
F8 - Mensagens On e Off

F9 - Carregamento rápido

F10 - Sair do jogo

F11 - Gamma correction

Conheça as táticas para enfrentar Darth Vader e acabar com o domínio do Império. Que a força esteja com você



A violência rola, mas quem gosta de sangue na tela vai ficar frustrado.



Uma das animações entre-fases: confirma o vilão Darth Vader dando ordens..

LUIZ MAZZAFERRO JR.

Dark Forces chega finalmente ao Brasil. A Lucas Arts esteve anunciando o game há muito tempo, mas só agora conseguiu colocá-lo nas lojas (por aqui, foi lançado em março pela Brasoft Games). Além da demora, o lançamento teve uma mudança: das duas versões previstas, disquetes e CD-ROM, só a segunda foi posta em prática. Mas a espera compensou, pois, como foi prometido, a Lucas Arts mostrou o seu já conhecido capricho com os gráficos.

É um jogo de ação em primeira pessoa, na linha de Doom, com a história baseada no já clássico "Guerra nas Estrelas" e músicas orquestradas do filme. Tudo isso resulta em um dos jogos mais sensacionais da temporada, mesmo que ainda não consiga desbancar Doom. O jogo não é grande em termos de número de fases: apenas 14 (Doom 2 tem 32 e é em disquetes).

No entanto, o que mais desperta a atenção em Dark Forces é que o "demo" do jogo Full Throttle (outro super lançamento da Lucas para este ano e já apresentado pela Home Computing na edição passada) ocupa muito mais espaço do que o próprio Dark Forces inteiro! Você conferiu um preview de DF (Videogame nº 45) e agora vai curtir o jogo completo, inclusive com dicas.

O GAME

Comparar a beleza de Dark Forces com Doom é covardia em termos gráficos. Entretanto, no aspecto ação o segundo se sai bem melhor. As fases de DF têm missões com ob-



As naves imperiais em ação no espaço.

jetivos específicos, mas não há nada muito violento para alegrar a festa dos que apreciam este tipo de emoção na tela do computador (o que não falta em Doom é sangue). Quando você dá um tiro em um soldado do Império, por exemplo, nada acontece, a não ser uns gritinhos e comentários dos outros soldados que encontram o companheiro morto. Aliás, Dark Forces é lotado de vozes digitalizadas: elas aparecem acada vez que você encontra um inimigo.

Seu objetivo é ajudar os Rebeldes a acabarem com o domínio do Império sobre o universo. Você comanda o ex-soldado imperial Katarn:

para se vingar da turminha do Darth Vader e junta-se aos Rebeldes. Com sua antiga experiência no lado negro, será muito mais fácil penetrar nas bases inimigas e encontrar os planos secretos, tudo sem nenhuma ajuda externa. Isto é, você luta sozinho.

Uma das falhas de Dark Forces é não poder salvar o jogo em um ponto qualquer de uma fase; somente quando você passa para uma outra é que o jogo grava sozinho. Se o jogador quer parar em algum ponto, tem que recomeçar novamente toda a fase em que parou pela última vez. De qualquer forma, há um charme extra: é a inclusão de "filminhos" entre as fases. As

Fabricante

Lucas Arts

Distribuidor no Brasil

Brasoft Games

Configuração mínima

PC 486SX, 8MB RAM, kit multimídia

MPC-1 (MPC-2 recomendado)

Apresentação

1 CD ROM

animações são sempre referentes à missão que você completou e mostram o que aconteceu em decorrência de suas ações. Estes filminhos são uma boa chance para você apreciar os objetos e paisagens em 3D que a Lucas Arts construiu, uma das poucas vezes que a empresa utilizou esta tecnologia em jogos de ação e não em simuladores, como Tie Fighter.

Uma outra novidade é o "Jedi", um novo programa desenvolvido pelo pessoal da Lucas Arts. Com o Jedi, Dark Forces pôde ser produzido com objetos em três dimensões, o que melhora a sensação de profundidade das cenas. Um soldado, por exemplo, pode ser visto de vários ângulos e todas as texturas e outros efeitos são



Uma das melhores coisas em Dark Forces é a possibilidade de se olhar para todos os lados. Aqui, o personagem levanta a cabeça para matar um soldado.



O coitado nem respirou...



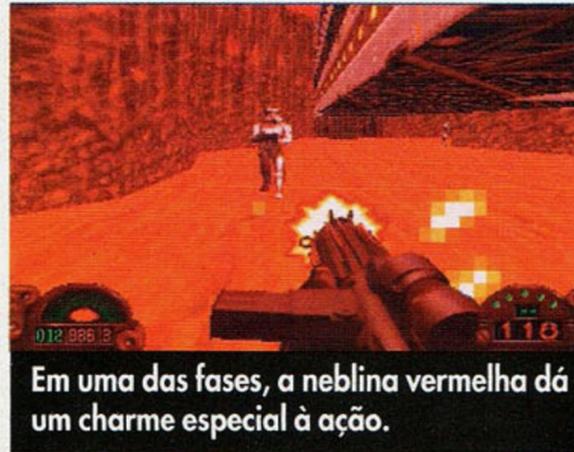
Um dos planetas que você destruiu.

usados para proporcionar mais realismo aos movimentos. A iluminação que o programa Jedi faz nos cenários foi muito bem utilizada e realmente transmite a sensação de um objeto ser alvo da luz do sol. Resultado: as sombras são perfeitas (infelizmente, os inimigos e outros personagens não contam com este detalhe). Mas há efeitos ainda mais impressionantes como os de neblina, morf e luzes coloridas que, aliados às texturas "fotográficas", dão um show à parte em muros, chãos e outras partes dos cenários. Alguns dos 20 monstros do jogo também impressionam pelos detalhes das suas roupas, armas e movimentação.

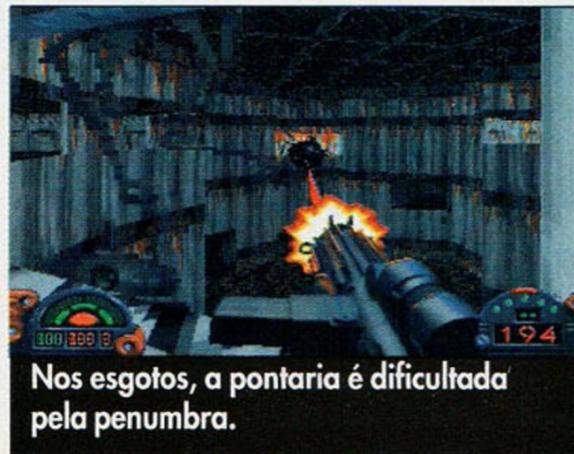
OPÇÕES DE AÇÃO

Poucos jogos em primeira pessoa permitem olhar para baixo, pular e agachar. Dark Forces aceita tais comandos, tornando o jogo diferente de Doom. Este tipo de recurso é muito útil para desviar e observar inimigos de perto, ou até mesmo para revelar passagens secretas e novos locais. Agachado, o jogador pode descobrir pequenas passagens e entrar em lugares minúsculos.

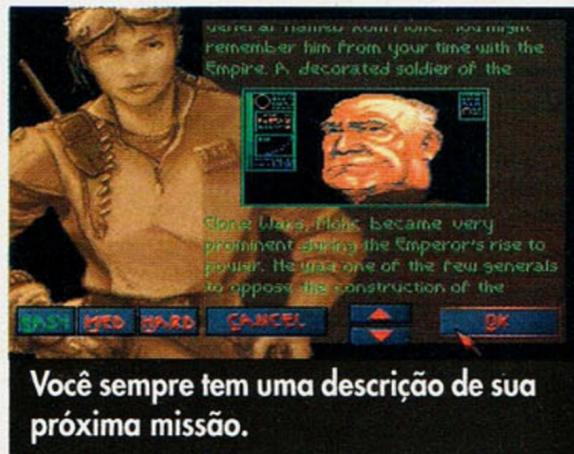
Existem oito tipos diferentes de armas, na maioria lasers ou bombas (algumas até gigantes). Os lançadores de mísseis mais pesados ficam posi-



Em uma das fases, a neblina vermelha dá um charme especial à ação.



Nos esgotos, a pontaria é dificultada pela penumbra.



Você sempre tem uma descrição de sua próxima missão.

cionados no ombro e podem ser vistos em quase um quarto da tela. Com algumas armas, na maioria das vezes a laser, dá até para usar a munição de outra. Mesmo assim tome cuidado com o quanto você gasta de munição. É preciso recarregar seus apetrechos, encontrando itens muito bem escondidos em passagens secretas ou então quando você mata soldados do Império. Entre os itens necessários para que você avance no jogo estão as chaves coloridas para abrir portas trancadas.

O visor apresentado na parte de baixo da tela mostra o número de munições da arma que está sendo usada, o número de vidas e as condições da carga das baterias usadas na sua mini-lanterna e na máscara de infra-vermelho, ambas para enxergar no escuro. Outra curiosidade em Dark Forces são os mapas que podem ser apresentados durante o jogo, não sendo preciso tirar sua visão para mostrá-lo, como acontece em Doom. ■

CÓDIGOS

LAIMLAME - invencibilidade

LAREDLITE - congela inimigos

LACDS - mostra todos os itens da fase no mapa

LAPOGO - subir muros altos

LAPOSTAL - aumenta munição e outros

LARANDY - super-charge para a arma

LANTFH - tele-transporte usando o mapa

LABUG - zoom quando perto

LASKIP - pula fase

LAJABSHIP - nave de Jabba

LATALAY - fase Talay

LASEWERS - vai para a fase dos esgotos

COMANDOS

↑ : anda para frente

↓ : anda para trás

→ : anda para direita

← : anda para esquerda

BARRA DE ESPAÇO :

abre portas e aciona alavancas

< ou > ou alt + → ou ← :

"escorrega" para os lados

C : agacha

X : pula

Shift + setas : corre

CapsLock + setas : anda devagar

PageUp : olha para cima

PageDown : olha para baixo

5 : centraliza a visão

Ctrl : tiros

Teclas de 0 a 9 : aciona diferentes armas

Tab : mapa

+ ou - : zoom

F1 : PDA

F2 : óculos infra-vermelhos

F3 : botas para neve

F4 : máscara contra gás

F5 : lanterna

Alt + ou - : muda tamanho da tela

O mundo está ameaçado por perigosos aliens e sua missão é derrotá-los. Prepare-se para conhecer...

XCOM

SYLVIO DEUTSCHE

Escolhido o jogo do ano de 1994, XCOM (ou UFO Defender, como foi chamado na Europa) tem tudo para ser também o jogo da década, sem dúvida vai deflagrar uma série de continuação e clones de outras produtoras. Ótimo para nós, os jogadores, que teremos melhores opções, sendo a primeira delas um XCOM submarino, da própria Microprose, que deve sair ainda este ano. XCOM é uma daquelas boas idéias que surpreende pelo nível de detalhe, qualidade e ótimos gráficos, seguindo a tendência geral dos games modernos de estratégia, que não são mais apenas de estratégia, mas incorporam elementos de simuladores (do tipo SimCity), adventures e RPGs.

No XCOM, temos uma história como as dos adventures que se desenrola ao longo do jogo (você tem de descobrir detalhes sobre os aliens, usar estas descobertas para fabricar equipamentos novos para lutar melhor, por fim, ir enfrentar os inimigos na base deles). Para isso você tem de pegar o dinheiro que uma associação de países lhe dá todo mês (essa quantia varia em função da qualidade de seu serviço) e construir, ampliar e manter bases de combate, pesquisa e manufatura, pagando custos de manutenção e manufatura, soldo para soldados e salários para cientistas e engenheiros. Apesar de só poder ter oito bases, a tarefa é digna de um bom jogador de SimCity. Depois, então, vem o problema central: lutar. Você tem de mandar seus caças abaterem um ufo (que não deve ser destruído, mas derrubado), para então acontecer a missão em terra com os soldados transportados no Skyranger. Estes soldados têm pontos de energia, tempo, moral, saúde, força, mira, de lançamento e outros, no bom estilo RPG. No início, você conta com soldados recém-contratados, sem experiência alguma. Aos poucos estes soldados vão adquirindo qualidades e são promovidos, tornando-se mais eficientes. Se não morrerem... o que é bastante fácil de ocorrer. Então, é preciso estar sempre contratando novos soldados e os preparando, já que no começo os pobres coitados não têm armaduras e usam rifles e pistolas comuns contra aliens em naves indestrutíveis.



Fabricante
Microprose
Distribuidor no Brasil
Brasoft Games
Configuração mínima
PC 386DX, VGA, mouse, 4MB RAM, kit multimídia MPC-1
Apresentação
Disquete ou 1 CD ROM

Ao atacar suas bases, os aliens entram pelos hangares e elevadores. Portanto, construir as bases com este layout é vantajoso. Vale a pena reformar a primeira base para ficar deste mesmo modo. Também é importante construir dois ou mais radares de longo alcance em cada base, já que seu efeito é acumulativo.

Floater

The Floaters are primarily soldiers and terror agents. They are naturally predatory beasts, genetically engineered and cybernetically enhanced to make formidable warriors. The lower half of the body and most internal organs are surgically removed, and a life support system is installed. This implant contains an anti-grav unit which enables the creature to float, albeit unsteadily, through the air.



O resultado do interrogatório de um Floater. Repare na "profissão" dos aliens, já que um Floater Navegador fornecerá informações diferentes da de um Floater Soldier.



Dois soldados protegem-se atrás do tanque enquanto outro cobre a porta do ufo. Repare que este último está ajoelhado, minimizando a chance de ser atingido.



Um soldado de roupa voadora preparando-se para lançar um electric flare (luz artificial, fundamental nas missões noturnas) no deserto.

Alien Alloys

Alien crafts are constructed from special alloys with unique properties. They are extremely light and durable, and can be moulded by electro-magnetic methods. This material can be reproduced and used in many kinds of manufacturing processes.



Pesquisar os aliens alloys (ligas metálicas) é um passo fundamental tanto para construir novas naves quanto para conseguir a tecnologia para fazer armaduras para seus soldados.



A primeira versão do jogo tem este defeito nas missões em bases aliens. Mas basta pegar o arquivo UFO12.ZIP nas principais BBS para corrigir o problema... e ter aliens mais espertos!



Usando um motion scanner dá detectar os movimentos (de amigos e inimigos) que ocorreram na última jogada. Mas cuidado, porque se um alien não se moveu, ele não aparece no scanner.

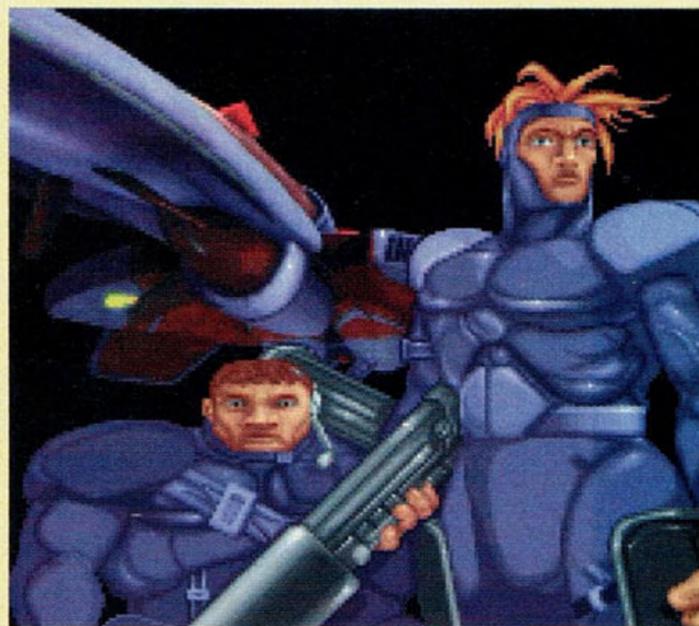
Você está preparado para salvar a Terra dos aliens sanguinários? Aprenda algumas técnicas específicas para poder enfrentá-los

O primeiro ponto fundamental para avançar no jogo é o dinheiro. Mesmo com uma atuação impecável, rapidamente o custo de manutenção do equipamento sempre crescente das bases consome todo o dinheiro que se recebe dos países. E em certos momentos, até mais que isso. Portanto, é fundamental conseguir dinheiro de outro modo. O jeito mais rápido é colocar logo os cientistas para pesquisar as armas-lasers: *weapon*, *rifle* e *heavy*. Então coloque seus engenheiros para fabricar estas três armas. No combate elas têm a imensa vantagem de não precisarem de munição (portanto, pode-se atirar à vontade!), além de um poder de fogo bem superior ao dos rifles comuns. Depois de equipar todos os seus soldados, vá vendendo o excedente de produção. Com um mínimo de cinquenta engenheiros produzindo rifles laser, você não terá problemas financeiros (desde que não force a barra, claro!). Você pode também fabricar e vender outros equipamentos, mas o rifle laser é o mais rentável na relação de custo e tempo de produção contra preço de venda.



Mova seus soldados em duplas (mas sem aproximá-los demais para minimizar a chance de serem atingidos) e use no máximo metade dos pontos de tempo deles, para que possam se defender automaticamente na jogada dos aliens. A velocidade do deslocamento não é fundamental. O importante é eliminar os aliens com um mínimo de baixas. Menos nas missões de terror, que ocorrem quando os aliens descem nas cidades. Nestas missões a velocidade é fundamental, porque você tem de salvar o maior número possível de habitantes da cidade.

Apesar do jogo permitir que se vá salvando cada movimento, ao menos experimente jogar "na raça", salvando só depois de acabar cada missão. Fica muito mais emocionante!



Um ponto fundamental para avançar no jogo é capturar aliens vivos para serem interrogados por seus cientistas. Para pegá-los, você precisa aprender a usar o *stun rod* ("bastão de tontear" - o que não é nada fácil, já que é necessário estar do lado do alien para ativá-lo). Mais para a frente, você aprenderá a usar as *stun bombs*, bem mais eficientes.

Dê preferência para o *auto-shot* (disparo automático) na hora de atirar, porque com essa opção, apesar da mira não ser tão boa, o soldado dispara três vezes, aumentando bastante a chance de acertar.



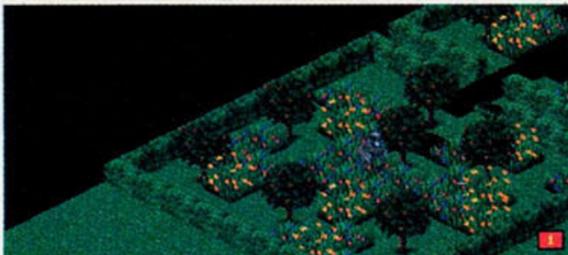
Os quadrados vermelhos à direita ajudam a localizar os aliens que são vistos pelo soldado selecionado. Mais três de uma vez...



Quando você estiver mais adiantado no jogo, vai encontrar aliens telepatas que dominam seus soldados. É um problemão.



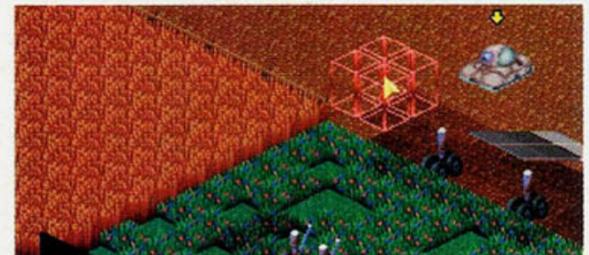
Use um medi-kit para cuidar de um ferimento fatal no braço esquerdo de um soldado.



Cuidado com este alien ... ele se move a grandes distâncias e, se alcançar um soldado seu, o transforma num zumbi que, quando morto, vira um novo alien como este (que precisa ser morto novamente ou vai transformar outro soldado)



Uma granada de fumaça pode ser útil também para o inimigo..



Posicionando o cursor e apertando o segundo botão do mouse, faz-se o soldado (ou, no caso, o tanque) virar de frente para a direção do cursor. Mas atenção: este movimento, como qualquer outro, gasta tempo e energia.

Pesquise todos os tipos de aliens que matar nas missões. Você vai adquirir conhecimentos importantes sobre como combater cada um, já que alguns são praticamente invulneráveis a explosões, mas têm pontos sensíveis a disparos laser e assim por diante. Depois de ter pesquisado um tipo de alien, venda os outros cadáveres deste mesmo tipo.

Por mais desumano que possa parecer, é fundamental usar *rookies* em situações de maior perigo (abrir portas, entrar em locais de risco), protegendo seus soldados mais habilitados. Por isso tenha sempre muitos *rookies* em todas as missões.

Venda armas e equipamentos dos aliens, menos *alloys*, *elerium 115* e alguns dos outros componentes, pois serão usados para fabricar novas armas e também como combustível de novas naves que você vai produzir.

Fabrique também *motion scanners* (detetores de movimento) e *medi-kits*. Os *medi-kits* são fundamentais para salvar a vida de vários soldados feri-



dos e desacordados em combate, usando o botão *heal* (curar) do *medi-kit* para eliminar as *fatal wounds* (ferimentos fatais) e o *stimulant* para reanimá-los. Repare na tarja branca que surge às vezes no meio da faixa de *health* (saúde) quando o soldado é ferido. É a dor que ele está sentindo. Se a dor for maior que a saúde, o soldado desmaia. Sem falar que suas capacidades são grandemente diminuídas. Use o *pain killer* (anestésico) do *medi-kit* para ajudá-lo.

Depois das armas laser, pesquise o mais depressa possível os *alien alloys* ("alloy" quer dizer "liga metálica"), que lhe dará condições de pesquisar e construir armaduras para seus soldados, entre outras coisas.

Compre o mais depressa possível um *tank* (se for "cannon", ele atira como um *auto-cannon* - ótima arma pesada! -, se for "launcher", ele atira como um lançador de foguetes - arma poderosa e eficiente, mas que permite poucos disparos). Estes tanques

de guerra são muito resistentes, permitindo uma boa proteção para dois soldados que o acompanhem.

Também é saudável aprender logo a usar granadas (pode-se preparar a granada para explodir na mesma jogada - "prime" em zero. Ela só explodirá na jogada em que for lançada, não importa quando. O único risco é seu soldado ser atingido na jogada dos aliens. Seus outros soldados perto dele não terão nenhuma chance de escapar da explosão...). Use também os *high explosives*, que são granadas mais poderosas. Assim que tiver a tecnologia, e sempre que possível, use as granadas alien, mais poderosas que as humanas.

Outra idéia importante é usar uma granada de fumaça (*smoke grenade*) bem na porta do *Skyranger* para impedir que os aliens vejam seus soldados descendo. No nível mais baixo do jogo isso não importa muito, mas nos níveis mais avançados é fundamental, ou você pode perder o combate sem conseguir tirar um só soldado da nave...

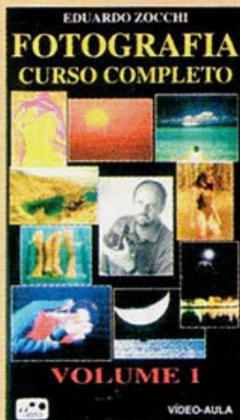


CURSOS EM VÍDEO M.P.O. VÍDEO

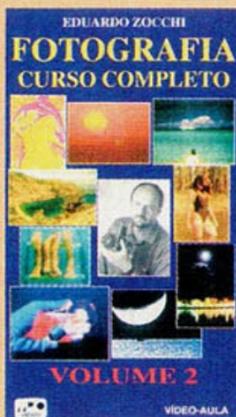
Aprenda sem sair de casa!

Método super didático - Ensino passo a passo - Se você não entendeu basta voltar a fita!

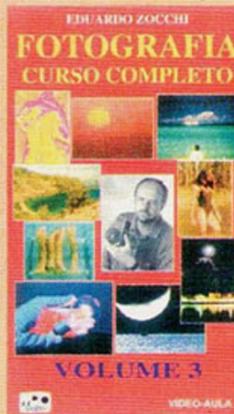
CURSO COMPLETO DE FOTOGRAFIA EM 6 FITAS DE VÍDEO



VÍDEO 1: Princípios gerais; Tipos de câmaras; Formatos. Cód.: 6001 - Dur.: 75 min.



VÍDEO 2: Diafragma e profundidade de campo; Velocidades, Obturador e Tempo de exposição. Cód.: 6002 - Dur.: 106 min.



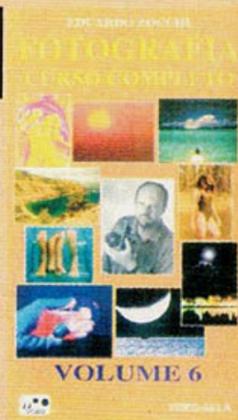
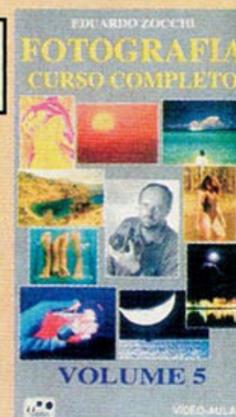
VÍDEO 3: Fotômetros e fotometria, Tipos de filmes e Aplicações. Cód.: 6003 - Dur.: 72 min.

VÍDEO 4: Objetivas. Cód.: 6004 Dur.: 78 min.

VÍDEO 5: O uso criativo do Flash Eletrônico. Cód.: 6005 - Dur.: 67 min.



VÍDEO 6: Filtros: de contraste, de conversão e Efeitos especiais. Cód.: 6006 - Dur.: 83 min.



CURSO TOTALMENTE ILUSTRADO COM CENTENAS DE FOTOS!

Preço de cada fita - R\$ 36,00
Preço do Pacote - R\$ 160,00

COD. 6.000

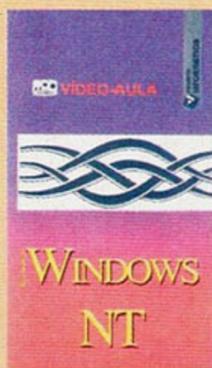
VÍDEO AULAS DE INFORMÁTICA



WINDOWS 3.1 PASSO A PASSO

Mostra a utilização, ensina como instalar, configurar, executar programas e trocar dados entre aplicações. Duração - 110 min

Cód.:0033 - R\$ 36,00



WINDOWS NT

Esta vídeo-aula está direcionada à todos os profissionais que desejam conhecer o que é o Microsoft Windows NT 3.5. Através dela você, com ou sem conhecimento em redes locais, saberá o que faz, como acessar e quais recursos permitidos pelo Windows NT 3.5. Duração - 85 min.

Cód.:0067 - R\$ 36,00



MS-OFFICE PROFESSIONAL

Pacote contendo 5 fitas dos melhores e mais consagrados softwares para Windows. Os softwares abrangidos neste pacote são: Access 2.0, Word 6.0, Excel 5.0, Power Point 4.0 e ainda uma fita ensinando a integração entre eles.

Cód.:0059 - R\$ 120,00



PAGE MAKER 5.0 BÁSICO

Esta vídeo-aula é destinada às pessoas que estão iniciando na área de editoração eletrônica. Nela você aprenderá a utilizar as ferramentas de desenho, incluir figuras e textos e a imprimir documentos. Duração - 54 min.

Cód.:0061 - R\$ 36,00



COREL DRAW 5.0 BÁSICO

Esta vídeo-aula é destinada as pessoas que estão começando a utilizar o CorelDraw! 5. Nela você aprenderá como personalizar o Corel, as ferramentas de desenho, de texto, padrões de preenchimento além de muitos outros recursos deste poderoso software. Duração: 55 min.

Cód.:0062 - R\$ 36,00



OLHO MÁGICO - O VÍDEO

Ilusões em 3D magicamente enriquecidas, nunca se viu algo semelhante. Acompanhadas de cativante trilha sonora.

Cód.: 4006 - R\$ 29,00

ENVIE O CUPOM OU
COMPRA POR
TELEFONE OU FAX

Fone:(011) 604-7116
Fax:(011) 604-7117



Sim, desejo receber em minha residência as seguintes fitas de vídeo

Incluso taxa de remessa

Nome ou Código	Qtde.	Preço Unit. R\$	Total R\$
		TOTAL	

FORMA DE PAGAMENTO:

À vista, cheque anexo em nome de Kinegraf Marketing Direto Comércio e Serviços Ltda. Rua Major Diogo, 219, 1º andar, Bela Vista, São Paulo, SP, CEP 01324-001

Depósito em conta corrente

Kinegraf, Banco Bradesco, Ag. 0200-3 - C/C 69798-2. Envie cópia do comprovante junto com o cupom.

Cartão de Crédito nº _____

Nome do cartão: _____ Validade: _____

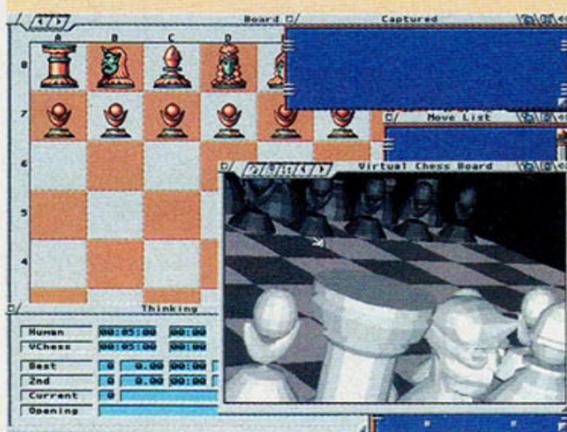
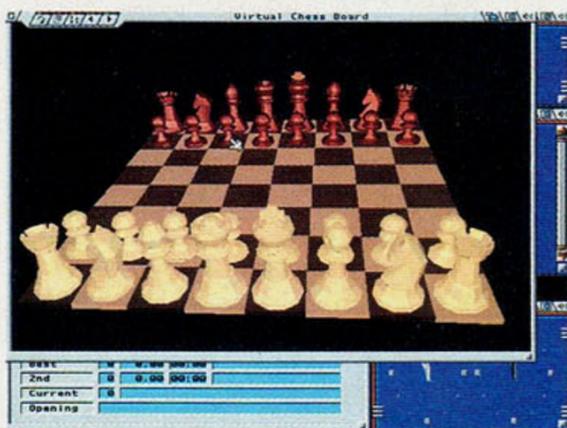
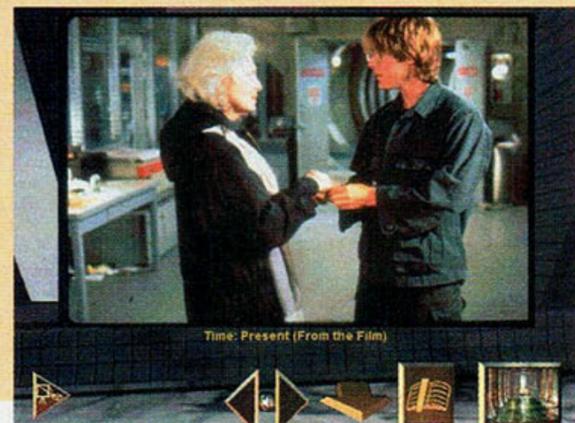
Data: _____ Assinatura igual a do cartão: _____

NOME : _____
ENDEREÇO . : _____
Nº : _____ COMPLEMENTO : _____ CEP . : _____
BAIRRO : _____ DATA NASC. . : _____
CIDADE : _____ EST. : _____ TEL. : _____
CIC : _____ RG .. : _____

Secrets of Stargate

Hollywood está entrando na terra do CD ROM com os "Making Of's" de seus filmes. O primeiro deles é Stargate, que já passou pelos cinemas brasileiros no início deste ano. O CD é basicamente uma coletânea de fotos, vídeos e documentos relacionados ao filme. As partes mais interessantes são as que explicam como os ótimos efeitos especiais foram produzidos. Também há entrevistas com a equipe de produção e com os "desenhistas" de cenários. Aliás, os desenhos que deram origem às paisagens do filme estão todos reproduzidos em fotos preto e branco. As informações são encontradas em cômodos de palácios e lugares exóticos de Stargate (no CD, os mesmos cenários reais foram reproduzidos em três dimensões para

dar um charme a mais). Quem só gosta de curtir as cenas mais legais também vai achar algumas seqüências que estão divididas em capítulos para facilitar a procura. No começo da apresentação do programa, são mostradas as mesmas cenas que vemos nos trailers antes da estréia de um filme. Mas é uma pena que no computador os vídeos fiquem tão pequenos e sem resolução. Um aviso: para rodar Stargate sem problemas, é recomendado ter, pelo menos, um 486 DX, para que o computador dê conta dos vídeos e fotos. Um CD-ROM de dupla velocidade também é quase obrigatório, além de 8 megabytes de memória RAM. Se você possui uma placa de vídeo lenta, é melhor se preparar para sofrer com a velocidade das imagens.



Virtua Chess

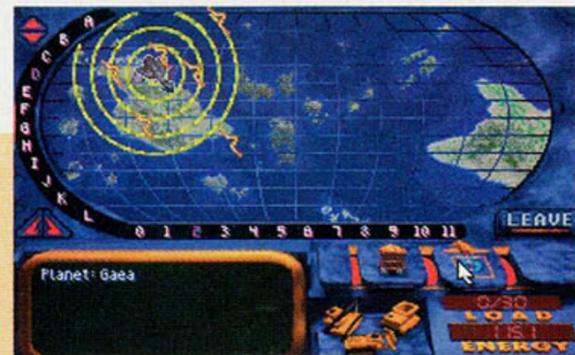
O mais impressionante em Virtua Chess (lançamento da empresa britânica Titus) é que ele consegue inovar o conceito de jogos de xadrez em computadores: é todinho em 3D e possui várias "caras" para as peças tradicionais do jogo. Uma delas é a "Inca", que transforma todo o exército de peças em deuses desta antiga civilização. Os gráficos são muito bonitos e não há nenhuma música de fundo para distrair os concentrados enxadristas. Pode-se jogar com vári-

as janelas informativas abertas, isto é, estas janelas podem ser acessadas ou não e ficam soltas na tela do jogo. Desse modo, o jogador fica melhor informado sobre o tempo da sua rodada e até do computador. Aliás, o computador não é injusto quando o modo de jogo é contra ele: o coitadinho fica mais lento para acompanhar o seu raciocínio. Dentro do jogo também é possível trocar as resoluções da tela em VESA SVGA, para até 1024x768 pixels em 256 cores.

Alien Legacy

Quem gosta de aventuras de descobertas espaciais, com sacadas inteligentes e uma pitada de SimCity, vai se deliciar com o Alien Legacy. O jogo é um desenvolvimento mais bem acabado dos famosos StarFlight I e II, que já eram deliciosos. Você comanda uma nave-colônia que chega à um sistema solar e não en-

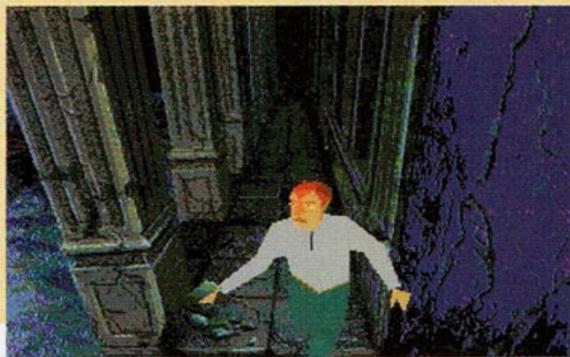
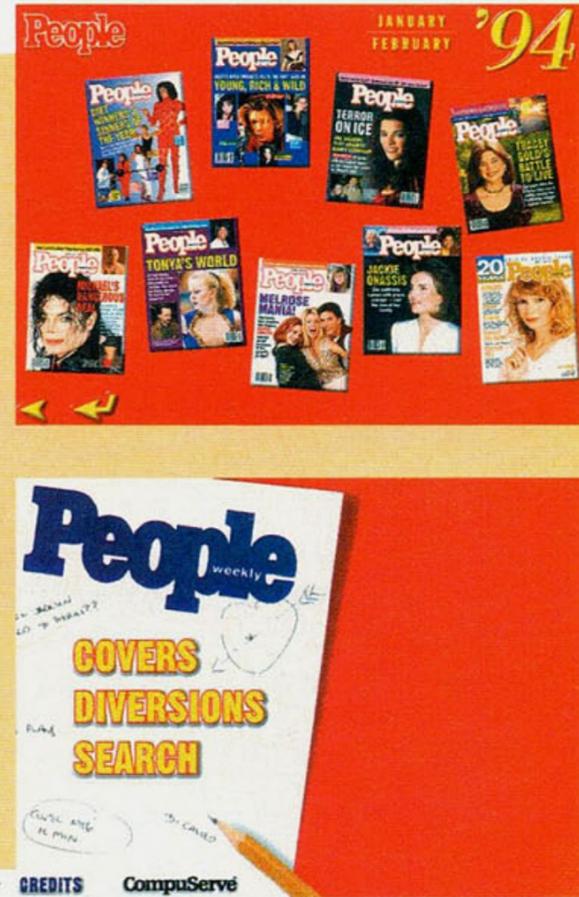
contra a base terrestre que devia existir. O que aconteceu com eles? Bom, o jogo se chama Legado Alien e quem conhece a história destes monstros vai conseguir imaginar o estrago que eles fizeram. Não há gráficos e sons excepcionais, porém tudo é eficiente, voltado para o prazer (e a imaginação) do jogador.



People

Os fãs da revista semanal de variedades "People" já têm a disposição uma biblioteca em CD-ROM só de edições desta publicação. De 1974 a 1994, quase tudo está presente no disquinho: todas as capas, as melhores reportagens e fotos, além de curiosidades sobre artistas de Hollywood e séries americanas. O CD-ROM roda tanto em PCs quanto em Macintoshes, e a consulta é super simples e intuitiva. O programa permite realizar procura de informações contidas nas revistas de diversos modos (através das capas, por exemplo), desde o primeiro número até os últimos de 94. As matérias de "capa" podem ser vistas e ampliadas na tela e as reportagens (na íntegra) são apresentadas em forma de textos, sem fotos extras. Quando se consul-

ta a capa de qualquer uma das edições, surgem curiosidades sobre os artistas ou uma reportagem específica que esteja no número escolhido. Há ainda vídeos e "morfs" das capas da People em homenagem a um respectivo "tema". Dá até para ver o rosto de Michael Jackson mudando de cor de um ano para o outro! Na seção "Search", o usuário determina os assuntos e temas que quer pesquisar em todos os vinte anos da revista, ou em um ano específico. Ou então pode ir para o "Mapa das Estrelas", que contém centenas de fotos de astros e estrelas. Já os mais fofoqueiros podem se deliciar com a seção "Best & Worst Dressed", que contém todas as personalidades americanas escolhidas entre as melhores e piores vestidas...



Alone in the Dark 3

A Infogames está lançando mais um jogo da série de sucesso Alone in the Dark. Infelizmente, o terceiro jogo da série é praticamente igual ao dois primeiros em termos gráficos. As únicas coisas que mudaram foram as músicas e a história, que agora é baseada no velho oeste norte-americano, onde sua amiga foi presa pelos bandidos. As partes de ação, tradicionais da série, estão todas presentes, mas agora o que importa é a resolução de puzzles (quebra-

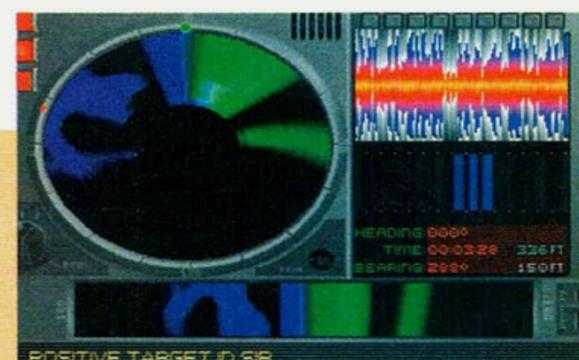
cabeças) para poder prosseguir no jogo. É claro que os cenários continuam lindos, pena que com pouca resolução.

Desta vez, o detetive Carnby irá se deparar com muitos obstáculos, como pontes explodindo e pedaços de terra desmoronando com você em cima. A interface está a mesma, sendo que, para pegar e usar itens, você deverá passar por um menu, como nos outros games antigos. Nada de novo para quem já é "veterano" em Alone...

Sea Wolf

SeaWolf é a nova versão do famoso simulador de submarino 688 AttackSub. A interface é mais jeitosa, os sons e gráficos no sonar são fascinantes, e a inteligência dos inimigos traz desafios muito mais interessantes. Além disso, como seu antecessor, SeaWolf permite

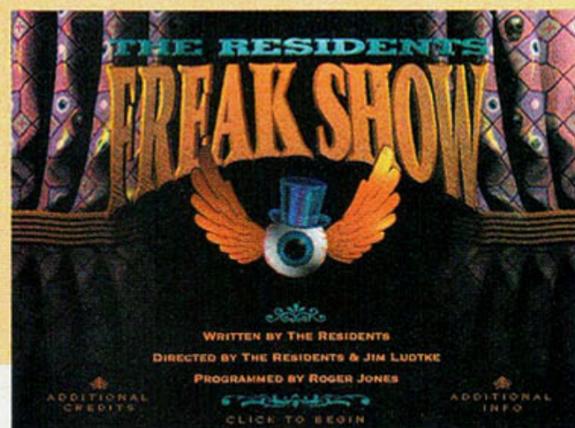
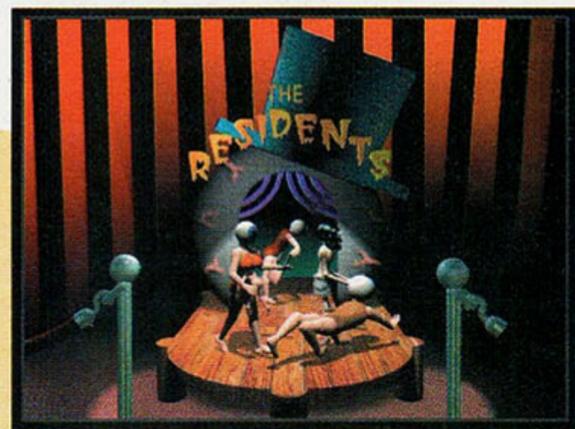
a realização de duelos via modem. Comprando o jogo em sua versão CD ROM, o usuário vai ganhar um brinde muito especial. É que o CD traz também WolfPack, outro simulador de submarino bastante interessante. Ou seja, é diversão em dose dupla.



Freak Show

Um dos CD-ROMs mais estranhos que já passaram por Home Computing é "Freak Show", da Voyager. A proposta do programa é levar o usuário para um mundo de fantasias, objetos e cenários bizarros. O CD não tem o objetivo de informar sobre curiosidades; apenas diverte quem se propõe a ver as criaturas mais exóticas. Os gráficos de Freak Show são o forte do CD, que conta com personagens em 3D, construídos em computador por programas de computação gráfica. Os cenários e objetos se parecem com os de desenhos animados, mas os vídeos são pequenos e em baixa resolução. Ao entrar no programa, aparece uma espécie de

"circo virtual" e o dono vem dar boas vindas. A partir daí, você deve explorar as atrações do local, que estão divididas em vários "stands", como as do Homem-toupeira ou da Mulher-verme! Os shows apresentados são animados com músicas e performances de cantores estranhos. Aliás, tudo neste CD é maluco. Existem alguns stands que você tem que procurar a atração e entrar no clima do local. Um exemplo é o Homem-toupeira, que se esconde em sua toca e, através de cliques com o mouse, o usuário deve encontrar a aberração enquanto vê vídeos de objetos bizarros se movimentando em cenários muito bem produzidos.



Dream Web

Um game muito interessante para quem quer saber o que é um adventure de verdade é DreamWeb. Jogo simples, direto e muito bonito, foi feito para ser jogado com a luz apagada e o som da placa no máximo. Isso porque o game cria climas de arrepiar a espinha. Você vê o cenário de cima, controlando seu personagem, que pode interagir com praticamente tudo que é visível (como pegar o CD junto ao aparelho de

som, tirar o disco da caixa e colocá-lo para tocar etc). Tudo isso dá muita liberdade de movimentos, o que só aumenta o prazer do jogador. O game permite ainda que se saia de um lugar a qualquer momento: se estiver faltando algo essencial para a continuidade do jogo, ele avisa. DreamWeb é interessante até para jogadores experientes. Mesmo que eles consigam terminar o jogo em dois ou três dias.

Lost Eden

Um dos jogos mais bonitos do ano será Lost Eden. Também não é para menos, já que todos os gráficos e animações são de altíssima qualidade e em 3D, com personagens lindíssimos tirados de contos de fada. Lost Eden é um adventure no estilo de The 7th Guest. Só que também há uma mistura de outros jogos, como os tradicionais games da Lucas Arts. Quem produziu o jogo foi a Cryo, responsável pelo sucesso Megarace, que apareceu no início do ano passado. O som de Lost Eden é maravilhoso, com músicas no estilo gregoriano. Ao

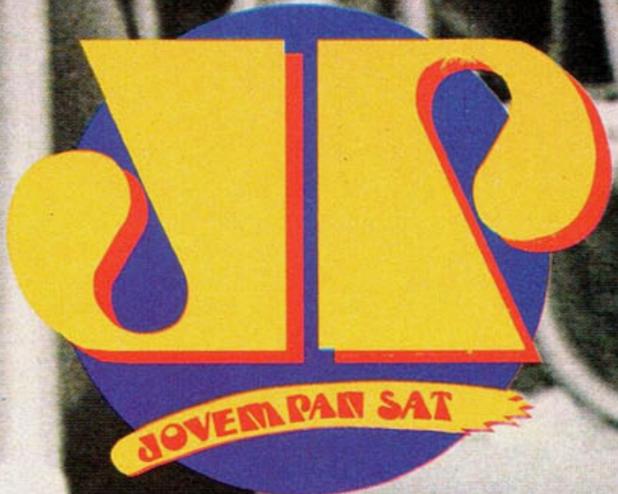
andar pelos cenários dos palácios e paisagens, é possível conversar com os dinossauros e criaturas do mundo mágico onde o jogo se passa. O jogador interage com o game de um modo muito inovador: baseado em um cubo de três dimensões, fica se movimentando na tela usando o mouse. É importante lembrar que para rodar tanta sofisticação em seu PC, o mínimo de hardware é um 486 DX com oito megabytes de memória RAM, além de um drive de CD-ROM de dupla-velocidade e uma boa placa vídeo aceleradora.



EU  **A**
JOVEM PAN

©

EU  **!**


JOVEM PAN SAT

TODO MUNDO OUVE

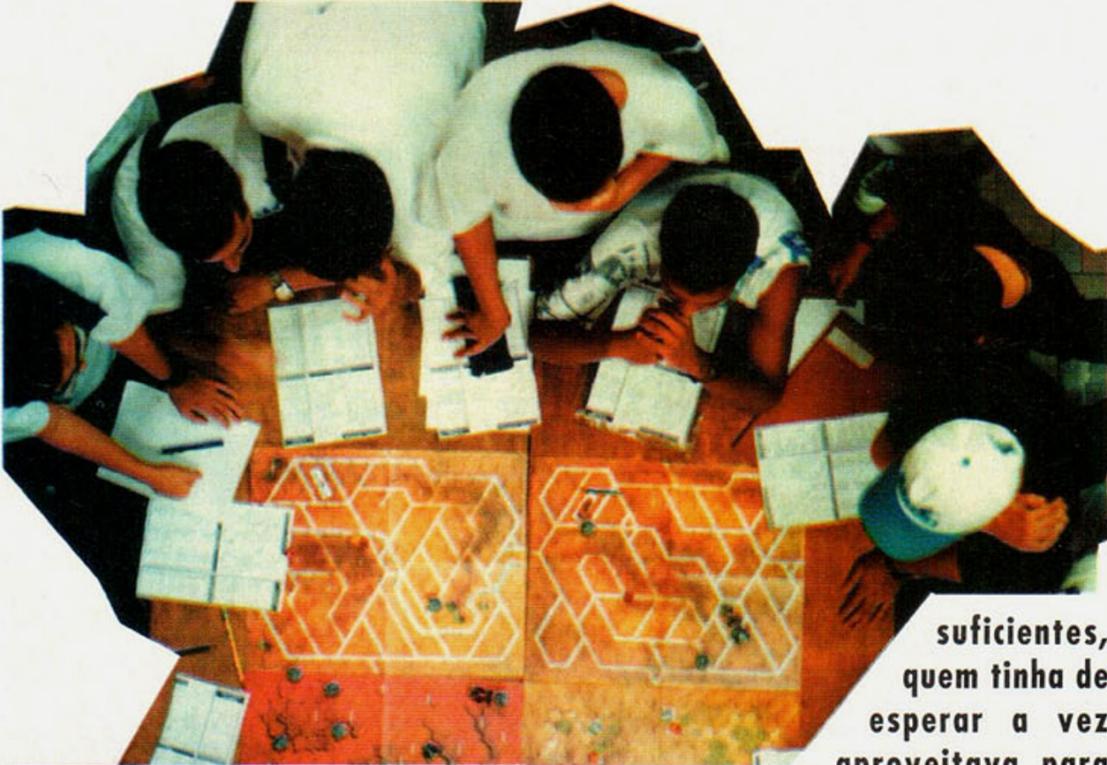
CARTAS NA MESA

USPCON ganha destaque entre os maiores eventos nacionais de RPG, promovendo também a nova mania dos Cards.

L U A N A P A V A N I

O horário de início marcado era 9h, mas começou antes. Às 7:30h já tinha gente sentada nas escadas de um salão alugado em Vila Mariana, bairro de São Paulo, esperando pela realização de mais uma USPCON. No dia 18 de março, mais de 480 jogadores, fora pais e mães corujas, participaram da terceira maior convenção de RPG do Brasil, ficando atrás somente das realizadas pela Livraria Devir na marquise do Parque do Ibirapuera, em São Paulo, com convidados internacionais. "Mas é o maior evento nacional realizado em ambiente fechado", afirma Marcelo DelDebbio, 21, um dos cinco diretores da Camarilla. Esta associação de jogadores, cujo nome é baseado no RPG *Vampiro*, organiza a USPCON).

Um diferencial desta 5ª USPCON foi o campeonato nacional do card mais famoso do mundo, *Magic: The Gathering*, que trouxe jogadores de Santos, Curitiba, Brasília, Belo Horizonte, Rio de Janeiro e outras cidades. "Card" é um tipo de jogo super diferente, que atrai cada vez mais a atenção dos jogadores de



Fotos: Norberto Marques

Disputa por espaço nas mesas de RPG da 5ª USPCON

RPG, por ter ambientação, magias e desenhos do mesmo tipo (veja box).

Enquanto as disputas de RPG duravam em geral mais de cinco horas, as de cards acabavam em no máximo meia-hora por dupla. Como as 36 mesas não foram

suficientes, quem tinha de esperar a vez aproveitava para

transitar pelo salão ou comer alguma coisa. Resultado: das 10h ao meio-dia tinha-se que pedir "licença" para conseguir chegar até a lanchonete, onde foram vendidos mais de 200 litros de refrigerante e cerca de 600 sanduíches.

A animação era tanta que, numa das mesas de RPG, um cara se empolgou com seu furioso personagem, pegou uma cadeira e a jogou no chão. Depois do susto, todos aplaudiram. Esse clima de reunião de amigos não foi à toa. Todos se conhecem das convenções anteriores, realizadas no prédio da FAU (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo), na Universidade de São Paulo. Daí o nome: USPCON. Porém, a USP fechou os portões ao público em geral, o que fez com que o evento



O pessoal da Camarilla: (da esquerda para a direita) Paulo, Renato, Claus, Érica (de chapéu) e os diretores Marcelo, Sandra, Grego, Grillo e Norson.



Foto: Marcelo DelBabbio

mudasse de local, sob a reprovação da Camarilla. No convite estava escrito: "em protesto, resolvemos não mudar o nome da convenção para que todos se lembrem de que a Cidade Universitária é um bem público e não patrimônio de poucos".

Por isso foi cobrada a entrada, de R\$3,00 (mestres e sócios não pagavam). Para financiar a próxima convenção, marcada para novembro, a organização também montou a lanchonete e uma lojinha. Havia diversos títulos de RPG, Cards e Histórias em Quadrinhos Marvel, conforme acordos com a Devir e a Abril Jovem, que também estava promovendo o lançamento em português do RPG *Advanced Dungeons & Dragons*, conhecido por AD&D. "Vendi tudo", exclamou Claus Rieger, 20 anos, membro da Camarilla.

Nos primeiros 30 minutos de evento, foram vendidas duas caixas de *Magic*. Cada uma com 60 pacotes de oito cartas, a R\$ 3,50. "Isso porque a gente limitou a compra em cinco pacotes por pessoa", conta Luis Gustavo Grillo, 21, diretor da Camarilla. À tarde, chegou mais uma caixa, batendo novo recorde de vendas: só o tempo de receber a grana e dar o troco.

Apesar da correria, estava tudo organizado de forma que era só chegar, dar uma olhada na chave de classificação, sentar e jogar. Ricardo Grego, 20, também diretor da associação, disse que não houve trapaças, mas muitas dúvidas. Ele é quem tinha de resolver todas, já que sempre se comunica com a editora do *Magic*, a americana Wizard of the Coast, no computador, pela rede Internet. Mesmo assim, não foi fácil passar 14 horas resolvendo pepinos. "Tô até zozzo, preciso de um chocolate", desabafou Grego.

Alexandre, (à direita), ficou em primeiro, e Ricardo Prado, em segundo.

Nem todos estavam participando. Vinícius de Moraes, homônimo do poeta, 20, também faz parte da associação, mas não joga cards. "De cartas, só jogo truco". O que ele curte mesmo é videogame: "É o que liga". Porém, ele acompanhou as disputas até o fim, quando Alexandre Pires, 24, levou a melhor.

Quem se saiu bem foi a própria associação, que na 5ª USPCON ganhou o dobro de sócios. Agora, são 350, o que faz da Camarilla a maior associação de jogadores do Brasil. Se você quiser se tornar sócio antes da próxima USPCON, pagando a anuidade de R\$10,00 (com desconto se a inscrição for em grupo), escreva para Caixa Postal 19053, CEP 04599-970. ■

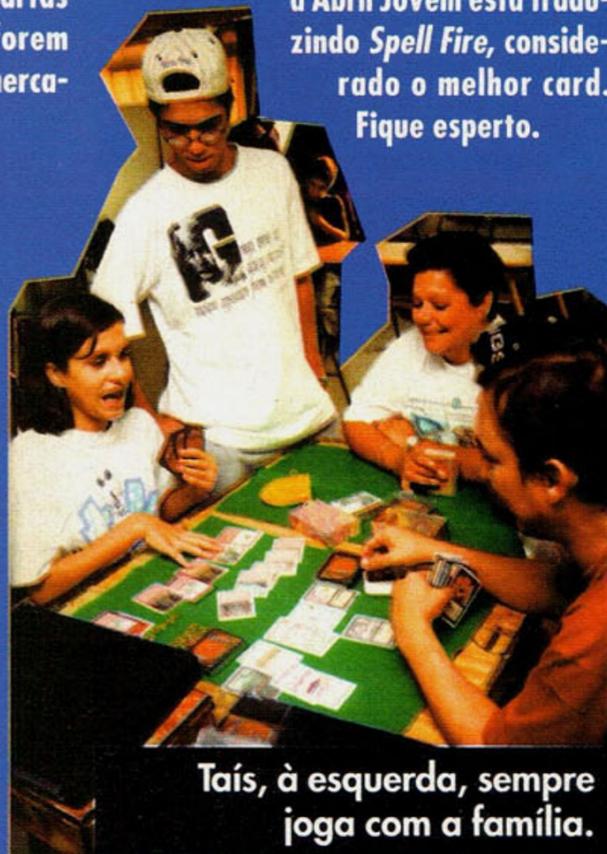
PARECE, MAS NÃO É

Collectible Card Games (jogo de cartas colecionáveis) é um novo conceito. Por ser de cartas, lembra um pouco o baralho; por ter magias e personagens, se parece com RPG. Mas as aparências enganam: é totalmente diferente. As regras básicas cabem num livro do tamanho da palma da mão. No caso do *Magic: The Gathering*, o card mais famoso (500 milhões de cartas vendidas em todo o mundo), são dois magos que duelam entre si, portanto, dois jogadores. O objetivo é acabar com os pontos do adversário (cada um tem 20), usando magias, monstros, bolas de fogo, etc. Cada elemento do jogo é uma carta. É aí que o card se diferencia do baralho: os jogadores não têm as mesmas cartas. Ao contrário, se sai melhor quem tiver mais cartas diferentes, principalmente se forem "raras", ou seja, lançadas no mercado em pequena quantidade e "de vez em nunca".

Outra característica é a troca, como se fosse figurinha. "É um mercado de ações", compara o jogador Luis Gustavo Grillo. "Tem gente que compra cartas raras e guarda por seis meses, para depois vender por um preço muito mais alto". Como o que conta é a quantidade de cartas, as editoras costumam lançar séries especiais a cada dois ou três meses. Assim, o *Magic* tem cerca de 300 cartas só de magia "básica".

Taís Praia Mendes, 14 anos, a única garota presente

no campeonato de *Magic*, tem mais de 1.500 cartas. Sua mãe, Vera Lúcia, de 39 anos, também joga. "Adoro cards. Já entrei em três campeonatos". Mãe, filha, pai e irmão jogam cards toda sexta e sábado. Por isso, Taís geralmente recusa convites para sair. "Prefiro ficar em casa jogando cartas ou SNES". Uma novidade para quem, como Taís, joga videogame e cards: a Acclaim Comics está lançando uma série de HQ do *Magic*, com uma carta de brinde a cada edição. É isso mesmo, a Acclaim, fabricante do *Mortal Kombat* e outros games também entrou no mundo dos cards. E para quem já está jogando o RPG *Lobisomen - O Apocalipse* (veja matéria na VG 48), o card *Rage*, baseado no livro, está chegando. Também a Abril Jovem está traduzindo *Spell Fire*, considerado o melhor card. Fique esperto.



Taís, à esquerda, sempre joga com a família.

ENREDDADO NAS

NETS

As BBS são a nova mania deste final de século. Descubra como "navegar" pela Internet e outras redes do mundo todo

SYLVIO DEUTSCH

Para começar a aventura pelas nets, basta ter um computador, um modem e uma linha telefônica. O modem (abreviatura de "modulador-demodulador") é o aparelho que conecta o computador à linha telefônica. É preciso também um software específico. Geralmente com o modem vem um programa destes, que habitualmente não é grande coisa (principalmente pela falta do protocolo de transmissão Zmodem). Existem programas sofisticados de controle de modem, como o Telemate, e inúmeros que são bastante simples (e não menos eficientes), ideais para quem está começando, como o Telix. As principais BBS oferecem uma boa variedade de programas de comunicação. Dê uma olhada em alguns deles e escolha o que mais lhe interessar.

Em seguida, opte uma BBS (nos cadernos de informática dos jornais e nas próprias BBS é possível encontrar listas atualizadas de todo o Brasil). Cada uma delas tem estrutura, forma de pagamento e serviços diferentes. Mas todas permitem que se dê uma olhada antes de fazer a assinatura.

BBS - FONTE DE ARQUIVOS E MENSAGENS

Numa BBS pode-se pegar, enviar arquivos e ler e mandar mensagens. Do menu principal de uma delas, procure como ir para as mensagens. Neste local, você pode selecionar uma área e sub-área (as mensagens são separadas por temas para facilitar a leitura) para ler ou escrever uma mensagem. Elas podem ser enviadas para uma pessoa específica ou para Todos (geralmente usa-se a forma em inglês *All*). Exceto pelas mensagens nas áreas Privativas e E-Mail, todas são públicas, quer dizer, qualquer um pode ler (e responder). Por sinal, estimula-se que as pessoas entrem no papo dos outros: então, não se acanhe e diga o que quiser. Mas procure respeitar algumas regras básicas: tente sempre manter-se dentro do tema de cada área. Se quiser mudar radicalmente de assunto, mande sua mensagem para a mesma pessoa

na área mais adequada (incluindo a sempre lotada Abóbora, onde pode-se falar de tudo sem se preocupar com regra alguma!). Não escreva com maiúsculas. Elas são reservadas para quando você quiser GRITAR! Procure conservar o clima de amizade que impera nas mensagens e não hesite em pedir ajuda. O pessoal das BBS (donos e usuários) é muito solícito e está sempre disposto a dar uma força para os novatos. Um bom lugar para resolver probleminhas imediatas e conhecer os novos colegas é nos Chats, opção em todas as BBS, que permite conversar diretamente com as pessoas ligadas nas outras linhas. Há quem passe horas nestes bate-papos...

AS REDES

Existem áreas de mensagens locais e externas. As locais são de uso da própria BBS, quer dizer, só acessadas pelos assinantes. As externas fazem parte de redes que reúnem mensagens de várias BBS. Cada uma delas conta com programas que reúnem "suas" mensagens das áreas da rede e as remete a certa hora da madrugada para outra BBS e assim por diante, fazendo as mensagens circularem por áreas vastas, configurando as redes. A principal rede aqui no Brasil é a FidoNet, que é internacional (quer dizer, se sua mensagem estiver na área adequada, ela vai para os Estados Unidos, Europa ou outros países da América do Sul). O bom da coisa é que você se corresponde com gente de outros estados ou países pagando ligação local. Nas BBS maiores, como Mandic, STI, Ponto de Encontro e Persocom, você tem acesso também à área de E-Mail da Internet. Quer dizer, sabendo o "endereço", você pode se comunicar com qualquer pessoa ou empresa ligada na Internet.

INTERNET

A Internet, assim como a CompuServe, America On-Line e algumas outras, é uma super rede, estrutura profissional que funciona como as BBS, mas é muito mais eficiente. Elas trabalham com computadores, modems e liga-

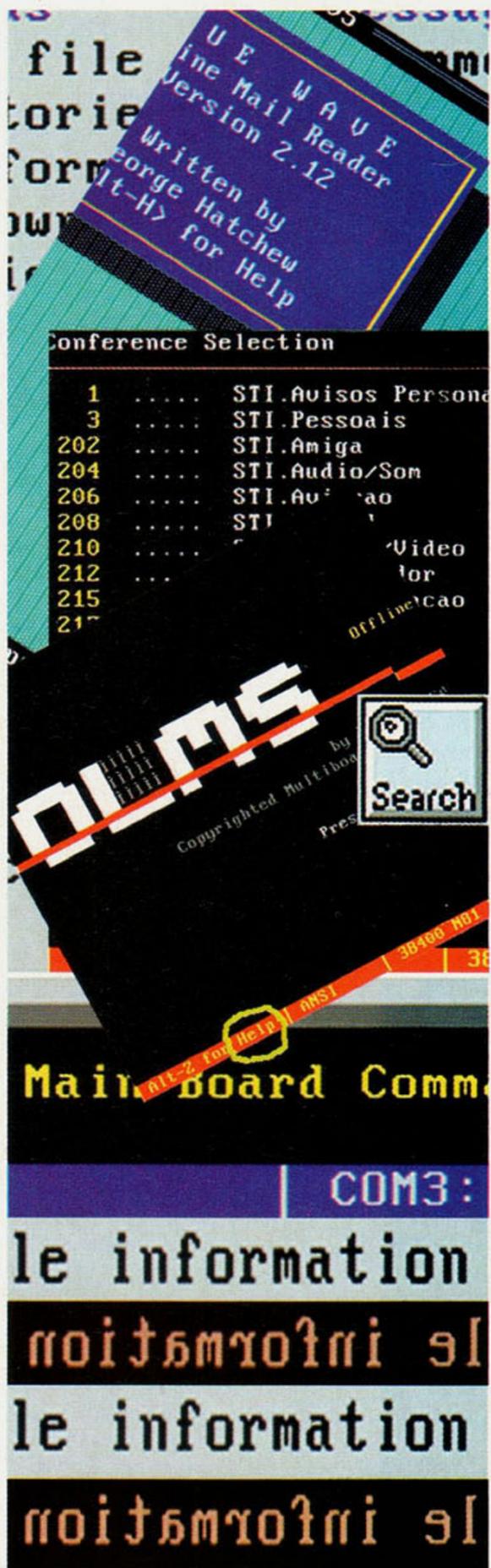
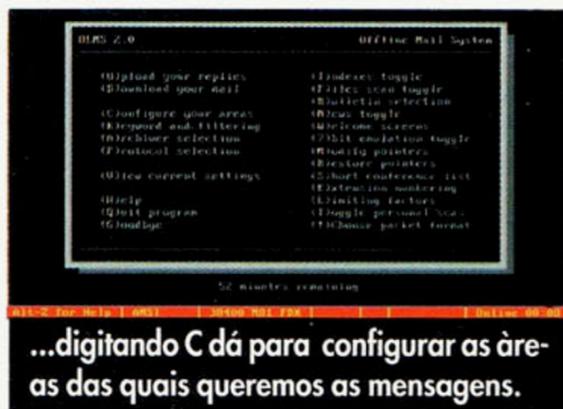


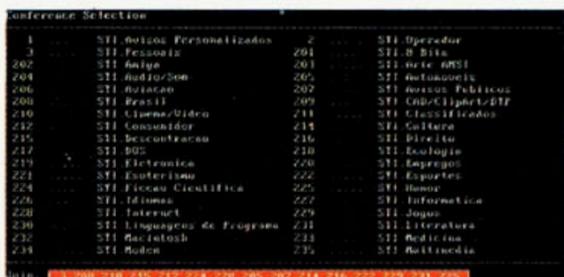
ILUSTRAÇÃO HG



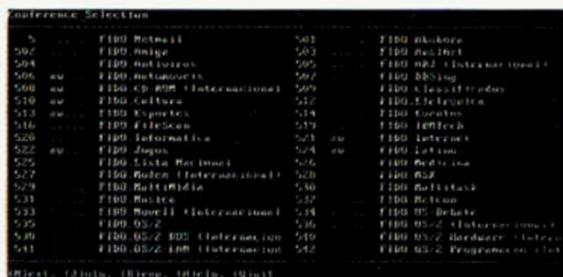
O Leitor Off line OLMS permite pegar pacotes de mensagem tanto do tipo QWK (Silver Xpress) quanto do BW (Blue Wave) e ...



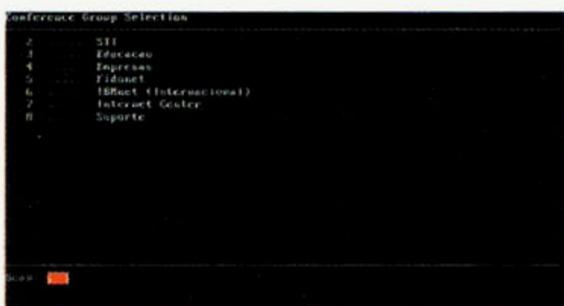
...digitando C dá para configurar as áreas das quais queremos as mensagens.



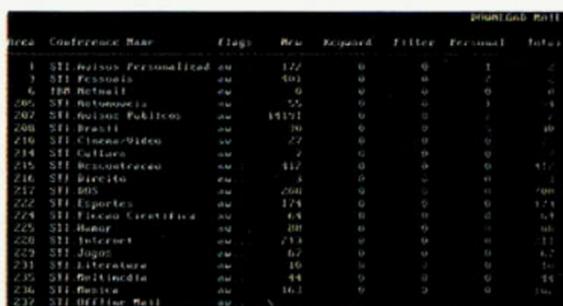
Algumas das áreas locais de mensagens da STI e...



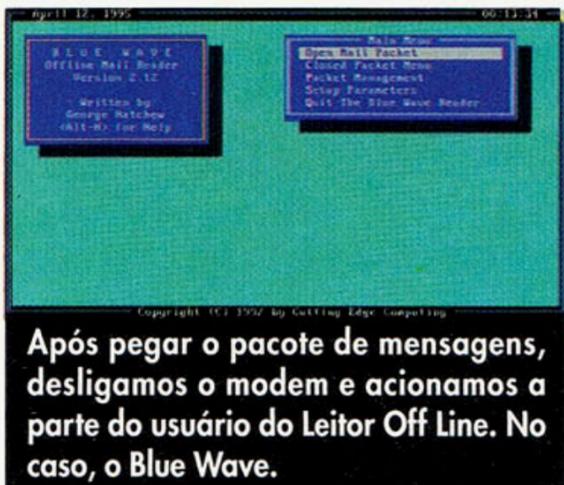
... algumas da rede FIDO.



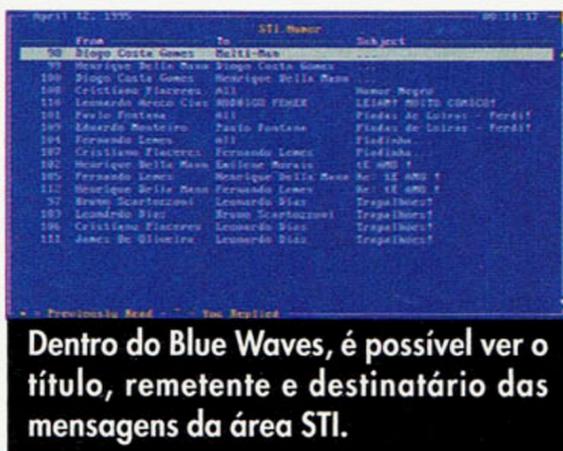
As sete áreas gerais de sub-áreas de mensagens



Depois de escolhidas as áreas, voltamos ao menu principal e digitamos D para preparar e fazer o dowload do pacote de novas mensagens.



Após pegar o pacote de mensagens, desligamos o modem e acionamos a parte do usuário do Leitor Off Line. No caso, o Blue Wave.



Dentro do Blue Waves, é possível ver o título, remetente e destinatário das mensagens da área STI.

ções telefônicas especiais, que são super velozes. Em uma rede de BBS, sua mensagem pode levar um ou dois dias para alcançar o destinatário. Na Internet, se o destinatário não tiver recebido a mensagem em 24 horas, você é avisado de que há algo errado.

O endereço Internet é simples: refere-se à seqüência de computadores acionados para alcançar aquele destinatário. Para acessar um amigo que você sabe ser sócio, por exemplo, da STI, basta mandar um E-mail Internet para: "nome.amigo@sti.ax.apc.org" (sem as aspas e respeitando maiúsculas e minúsculas). Troque nome.amigo pelo nome do destinatário, separando os nomes com um ponto. Se ele for

da Mandic, basta trocar "sti" por "mandic" e pronto!

Aqui no Brasil, temos apenas um pedacinho da Internet, um final de linha. Mas, reunindo o mundo todo, existe uma infinidade de endereços para localizar alguém ou uma empresa. Por isso, é saudável iniciar uma agenda de endereços Internet. E fique atento: nas BBS sempre aparecem arquivos com endereços interessantes da Internet.

Na própria Internet existem áreas de mensagens que funcionam como nas BBS, sobre os assuntos mais variados. Porém, como nós, simples mortais, não podemos acessar tais áreas, nem a famosa WWW (World Wide

MANDIC BBS

PROFISSIONAL

INTERNET E USENET

(uso acadêmico)

JOGOS

ANTI-VÍRUS

COMPRAS ON LINE

ACESSO 0-800

(para distâncias acima de 300 km)

28.000 B P S

10,5 G b

MULTIMÍDIA

agora com o apoio de

Videogame & Home Computing

consultas a reportagens

demos de jogos

imagens de lançamentos em multimídia

canal de comunicação com a redação

MANDIC É MUITO MAIS BBS (011)816 3911

INTERNET : info%mandic@ibase.org.br

Web - rede de acesso mundial, uma estrutura de interface gráfica e amigável da Internet), não vamos nos estender no assunto. A Embratel está prometendo abrir o acesso para usuários cadastrados. Se quiser entrar na fila, ligue para o Renpac: 078-78228 (se seu modem for 9600 ou mais) ou 078-78224 (se seu modem for 2400). Antes, é preciso configurar o modem para ligar com 7 data bits, paridade Even e 1 stop bit (7E1), usando simulação de terminal TTY.

Tudo isso pode parecer grego, mas são opções facilmente configuráveis nos programas de comunicação e referem-se à forma como o modem fará a transmissão. É preciso ter cuidado porque as ligações comuns aqui no Brasil são feitas com 8 data bits, paridade None e 1 stop bit (8N1). Digite o número 0724021050400 e aguarde. O *user id* é INTERNET e a senha, EMBRATEL (demora bastante entre cada pedido, então tenha paciência). Em seguida digite seus dados quando forem pedidos. Também é possível se cadastrar por telefone-voz, no (011) 285-3211, ramais 956 ou 835. Depois, é só esperar...

COMPUSERVE

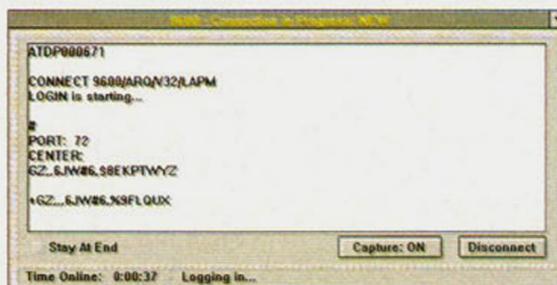
A Internet foi a primeira rede: iniciada nos anos 60 pelos militares. Nos anos 70, foi encampada pelo governo americano, que a expandiu, criando um sistema capaz de funcionar sem uma central (o que era interessante nos tempos de Guerra Fria). Depois, ela cresceu tornando-se um sistema de comunicação entre universidades e centros de pesquisa. No final de 1994, o governo concluiu que o sistema já era estável o bastante para manter-se sozinho e retirou-se da Internet, que está tornando-se um empreendimento comercial. Por isso nós, usuários comuns, poderemos logo ter acesso (ainda limitado no Brasil) a pessoas com vínculos a universidades e centros de pesquisa. O mais interessante na Internet é que ela não tem um "cérebro" central: é uma estrutura anárquica, sem controle, o que agrada aos usuários.

Já a CompuServe é uma rede particular, uma empresa que presta serviços. É imensa, permite acesso à alguns serviços da Internet, e sofre um controle absoluto. Mas, no geral, os dois sistemas são bastante parecidos.

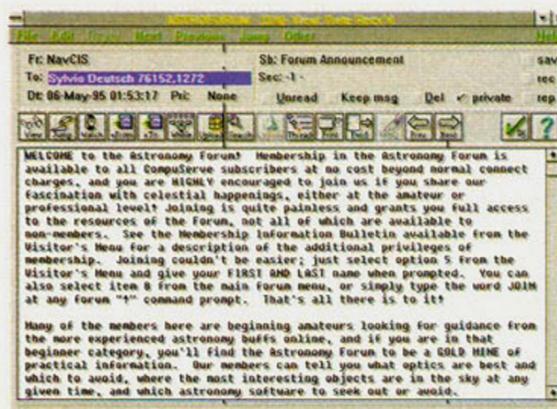
A CompuServe tem também E-Mail e muitas áreas específicas. Desde um shopping virtual (eles chamam de E-Mall) até uma área da NASA, onde só se fala das imagens produzidas pelo telescópio orbital Hubble (é possível pegar arquivos com as fotos do telescópio). Para acessar a CompuServe, é preciso configurar o modem para 7E1. Ligue então para 000671 (modem 9600) ou 000672 (modem 2400). Quando o modem conectar, aperte Enter uma vez. Aparecerá um #. Digite C. Aparecerá PORT: 72 e CENTER: digite CSI e Enter (não aparecerá nada na tela). A conexão vai se es-



O menu principal da BBS Mandic.



Iniciando o contato com a CompuServe com o NavCIS.



A mensagem de boas vindas que se recebe na primeira vez que se entra num Fórum. No caso, o de astronomia



A tela principal do programa NavCIS, para navegar na CompuServe. À direita estão os ícones dos fóruns (ou áreas) a serem pesquisadas atrás de mensagens novas.

tabelecer. Forneça o ID: 177000,5555, *Pas-sword* (senha): ZIFF*NET e quando ele pedir o *Agreement number*, digite CSHOPPER94.

Forneça seus dados (incluindo o número do cartão de crédito internacional pelo qual pagará) e vá seguindo as instruções que aparecerem. Você receberá um número de ID pessoal (anote-o em lugar seguro!) e sua senha chegará pelo correio em cerca de duas sema-

nas. Só então você poderá realmente entrar na CompuServe. Um bom conselho é pegar de imediato um programa de leitura externa e assim economizar o custo da ligação (cerca de US\$5 por hora).

São cobrados US\$10 por mês para se poder usar cerca de 100 áreas básicas e taxas específicas para cada área (o valor varia segundo o tempo de uso). Um programa de leitura muito bom e simples é o NavCIS: digite GO NAVCIS num prompt! e dê uma olhada nas mensagens para novos usuários. Qualquer dúvida, deixe mensagem para o SYSOP da área.

Outra coisa: este número inicial de conexão fará com que você entre através da rede da revista Computer Shopper, o que pode implicar em custos adicionais. Na primeira vez, o ideal é entrar com um número direto da CompuServe. E o melhor modo de conseguir este número é comprando um modem US Robotics (14400 ou 28800, um dos melhores que existem e tem garantia de 5 anos). Com ele vêm um número e senha para o acesso inicial.

LEITORES OFF LINE

Consome-se muito tempo respondendo mensagens conectado na BBS. Todas elas oferecem o serviço de pelo menos um Off Line Mail Reader, ou "leitor de correio desligado". Você pega na BBS um programa - Silver Xpress (QWK) e BlueWave são os mais comuns -, instala-o no seu computador e, quando entrar na BBS, vai para a área de mensagens. Ai, é só selecionar o leitor off line que escolheu.

Na primeira vez que entrar no leitor, ele vai lhe pedir para configurá-lo, quer dizer, selecionar as áreas de mensagens que lhe interessam. Em seguida, ele vai analisar todas as mensagens na BBS, separar as mensagens das áreas que você escolheu, compactá-las e mandá-las para o seu computador. Você desliga a conexão, entra no seu programa leitor e ele vai abrir o pacote de mensagens. Você poderá ler com toda a calma, responder, editar respostas e mandar mensagens novas. Depois, é só ligar de novo para a BBS e enviar as respostas. O programa na BBS as colocará nas áreas adequadas e registrará quais mensagens você pegou. Assim, na próxima vez, ele só vai recolher as mensagens novas.

Experimente um destes programas e torne-se você também um ladrão de *tag-lines*. *Tag-lines* são frases, geralmente gozadas como "Preserve o verde: use monitores CGA" ou "Estou em forma! Ou redondo não é uma forma?" e muitas outras, que todos colocam no final das mensagens. Os Leitores são programados para, com comandos simples, roubá-las de uma mensagem e acrescentá-las à sua lista de tags, para uso posterior.

E, para terminar, aqui vai uma tag de minha autoria (claro, pode roubá-la!): "Um descoordenado das duas mãos é um ambicanhoto?" ■

MEGASOFT INFORMÁTICA Tel:(011) 231-2367

Rua Barão de Itapetininga, 297 - 4º andar - Centro - CEP.: 01042-000



* **PROMOÇÕES SEMANAIS:** Consulte!

Telefone/Fax: 214-0289

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

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

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

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

* **SUPORTE TELEFÔNICO:** Dicas de jogos e instruções sobre aplicativos

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

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

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

Catálogo Eletrônico: Envie um disquete HD formatado ou R\$1,80.

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

Consulte sobre locação de CD's para São Paulo!

NiNGuÉM É CaMPEãO POR AcaISO



AVENGERS

PRO-2

SE TEM
CHAVEIRO
É PRO!!



Chips do Brasil

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

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

SUPLEMENTO DA EDIÇÃO 49. NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE.

VIDEOGAME

N E W S

SIGLA
EDITORA

A P R E S E N T A



E S P E C I A L

CAPCOM



SUKITA APRESENTA

PORRA
Porra

VERDADE
verdade

VIDEOGAME NEWS

EDIÇÃO ESPECIAL

STREET FIGHTER

STREET FIGHT

dade

FE

VE

CO

CONTÉM
SUO NATURAL
DE LA...



Sukkita

CONTEÚDO 200

AVENTURA DE VERDADE

HISTÓRIA DE SUCESSO



SEJA NAS TELAS DOS CINEMAS OU DOS ARCADES, O GAME DE LUTA MAIS POPULAR DO PLANETA ARRASA

CARLOS SANDANO

S *treet Fighter*. Este nome é conhecido por qualquer pessoa que já tenha se interessado por games pelo menos uma vez na vida. E aqueles que juntam o gosto pelos jogos eletrônicos ao interesse pelas artes marciais, recitam de cor os personagens que fazem parte do universo *Street Fighter*. Guile, Chun-Li, Akuma, Ryu, M. Bison, Vega..., são muito mais que simples imagens nas telas dos arcades e dos consoles domésticos. Eles já fazem parte da cultura de uma geração que sabe, pelo menos a maioria dela, colocar a violência em seu devido lugar: no mundo da ficção.

Agora, os "streetfighter-maníacos" vão ter de apren-

der mais dois nomes: Sawada e Blade, os lutadores incluídos na novíssima versão do game. Estamos falando, é claro, de *Street Fighter The Movie*, que em breve estará estourando em todos os fliperamas do país. Os mesmos fãs da "pancadaria eletrônica" vão poder curtir também nos cinemas a saga do coronel Guile (Jean Claude Van Damme) contra o ditador M. Bison (Raul Julia), uma super produção da Capcom, a empresa que criou *Street Fighter*.

Mas antes que o jogo e o filme estejam nas telas, o leitor de VideoGame irá saber o que espera por ele. Nesta edição especial, você confere os golpes de cada um dos 14 personagens de

Street Fighter The Movie e fica sabendo de toda a história do *Street Fighter*, desde o primeiro jogo até a esta última versão. E na fita de vídeo que ganhou de brinde, assiste a todos os videoclips que embalam as lutas de Van Damme e Cia, clips que incluem várias cenas do filme. É um super presente que a VideoGame, Capcom e Suki-ta reservaram para você.

Explicar a razão de *Street Fighter* ter sido o jogo escolhido para este brinde especial é algo quase desnecessário. Já falamos de sua aceitação junto a todos gamemaniacos (somente uma de suas versões, *Street Fighter II*, foi jogada por 25 milhões de pessoas!). Mas tanto sucesso não ocorre por

acaso. Ele foi, por exemplo, responsável pela popularização de termos como Hadouken e Shoryuken (combinação de movimentos do direcional com os botões da máquina de fliperama), hoje usados em quase todos jogos de luta existentes. Ou seja, dividiu o mundo dos games em A.S.T. e D.S.T. (antes e depois de *Street Fighter*). Movimentação dos lutadores, gráficos, som, enfim tudo o que torna um game atraente existe em *Street Fighter* com uma qualidade excepcional. Qualidade esta que procuramos passar nas próximas páginas e na fita de vídeo que você está recebendo. Afinal, o leitor de VideoGame sempre merece o melhor. ●

DIRETO NA VEIA

CAPCOM, SUKITA E A REVISTA VIDEOGAME SE UNEM PARA LANÇAR NO BRASIL UMA FITA DE VÍDEO COM TRÊS VIDEOCLIPS INÉDITOS DO FILME **STREET FIGHTER.**



Hamer e Dion Sanders estão presentes com "Streight to my feet"



"Something There", da dupla Chage & Aska, é o segundo clipe da fita.



Van Damme também entra na pista e mostra que sabe dançar funk.

Pela primeira vez na história da imprensa, uma revista brasileira dará a seus leitores uma exclusiva fita de videoclips. Com imagens de uma produção hollywoodiana. Como se trata da VideoGame, nada melhor do que um tape relacionado ao game de luta de maior sucesso da história: *Street Fighter*. São videoclips inéditos das principais faixas da trilha sonora do novo filme *Street Fighter*. Isso significa que, junto ao cenário próprio do clip, há cenas como Jean-Claude Van Damme lutando contra Raul Julia, um ataque submarino e um tanque de guerra invadindo um ringue.

São três clips. O primeiro é de Hammer e Deion Sanders, com a super dançante "Streight to My Feet". Além de várias imagens do filme, nesse clip Van Damme fuma charuto e, quando vai para a pista, mexe os quadris, mostrando que também sabe dançar funk. Suas fãs vão morrer do coração! Já os garotos vão adorar o segundo vídeo, no qual a atriz Ming-Na Wen, que interpreta Chun-Li, faz caras e bocas muito sensuais. Em "Something There", da dupla Chage & Aska, Van Damme também dá uma canja, dessa vez como galã: seu rosto aparece durante o clip, sempre com uma luz azulada de fundo. Se você reparar numa aranha logo nas primeiras cenas, saiba que esse é o bicho que Ryu mais odeia no mundo. Ficou, no mínimo, interessante.

O último é do pessoal do The Pharcyde, com a música "Pandemonium". Tudo começa quando um garotinho liga seu videogame e coloca o CD da trilha do *Street Fighter* para tocar. Eis que os caras entram literalmente no jogo, desviando das porradas enquanto cantam. Há montagens bem feitas, que misturam os golpes do game com os do filme.

A Capcom deu exclusividade à VideoGame para distribuir essa fita de vídeo como brinde. "Com isso, estaremos divulgando o produto *Street Fighter* e fortalecendo a imagem da Capcom, que se destaca hoje entre as maiores empresas de arcade do mundo, principalmente por causa do game *Street Fighter*", afirma Ari Ribeiro, gerente de marketing da Romstar do Brasil, subsidiária da Capcom Inc.

Essa fita é exclusiva da VG porque, segundo Ari, foi a revista nacional de entretenimento eletrônico que mais apresentou alternativas promocionais - o exemplo mais recente são os posters, que você recebe grátis a cada edição. Segundo Maria Célia Furtado, Diretora Presidente da Sigla Editora, as parcerias, como esta com a Capcom e a Sukita, estão cada vez mais presentes em todas as publicações da empresa. "Foi o esforço conjunto da Sigla Editora, Capcom e Sukita que viabilizou este brinde aos leitores da VideoGame", completa. Com isso, todos saem ganhando, principalmente o nosso leitor.

SHORYUKEN

Das máquinas para os computadores, depois aos consoles de 32 bits, esta é a história de *Street Fighter*, o maior game de luta do planeta.

RODRIGO SEGATTI

STREET FIGHTER II TURBO



8 VEZES

Tudo começou há quase dez anos. Em 1987, primeiro no Japão e depois no resto do mundo, chegava aos fliperamas *Street Fighter*, um jogo de luta diferente de tudo o que havia na indústria de arcades. Com gráficos aci-

ma do padrão de qualidade da época, o jogo trazia movimentos impressionantes para seis botões, quando muita gente mal dominava as máquinas de três. Talvez por isso não tenha feito tanto sucesso no ano de lançamento. Mesmo assim, a história de Ryu, um lutador que viajava pelo mundo tentando provar ser o melhor, ficou na mente dos fãs "hardcore" de games.

No ano seguinte, *Street Fighter* ganhou versões para computadores pessoais, como

IBM/PC, Atari ST, Commodore e Amiga. Em termos de videogame, o primeiro console a experimentar o novo jogo de luta foi PC Engine/Turbo Grafx-16 CD, com o nome de *Fighting Street*. Para Nintendo 8 bits, em meados de 1990, foi lançado *Street Fighter 2010*. Porém, o título tinha menos a ver com o jogo de Ryu e mais com lutadores Cyborgs que destruíam monstros inocentes pelo cosmo. O único elo era o personagem Ken, que aparecia como um Cyborg.

A lenda teve início em 1991, com o aparecimento de *Street Fighter II - The World Warrior*, transformando radicalmente a indústria de arcades. Com oito personagens para escolher e uma infinidade de movimentos e ataques especiais, *Street Fighter II* levou jovens do mundo inteiro a descobrir "este" ou "aquele" golpe. Até então, ninguém sabia o que era Hadouken ou Shoryuken, que hoje estão presentes em 99,9% dos jogos

de luta D.S.T (Depois de Street Fighter).

Após um ano na lista dos mais jogados, entra em jogo *Street Fighter II' Champion Edition*, o primeiro upgrade para fliperama. Essa edição surgiu por conta da demanda, da insistência dos gamemânicos em lutar com os chefes Balrog, Vega, Sagat e M. Bison, ou jogar com dois lutadores iguais, o que se encontra em 100% dos games D.S.T.C.E.

Quase na mesma época, a Capcom dá o passo definitivo para a popularização da marca *Street Fighter*, lançando o *SF II - The World Warrior* para o console mais popular do Japão naquele momento, o Super Famicom, que nos Estados Unidos era o Super Nintendo. O primeiro cartucho de 16 Mega Bits bateu todos os recordes de venda no mundo, consagrando seus criadores. Mais tarde, essa mesma versão foi lançada para computa-



dores, sem tanto sucesso.

Em 1992, as fábricas de Taiwan inundam os fliperamas e consoles caseiros com cópias piratas de *Street*. Algumas traziam a possibilidade de executar várias magias ao mesmo tempo, tanto no chão como no ar, numa velocidade fora do comum. Isso atraiu muitos jogadores que manjavam tudo sobre a máquina da Capcom.

Para dar um basta na pirataria, a Capcom lançou sua própria versão de velocidade turbo e golpes novos em *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting*, que fez muito sucesso nos EUA e Japão, mas chegou em pequena escala ao Brasil.

Nova revolução em 1993: apareceram versões especiais para diferentes consoles. No caso do PC Engine, por exemplo, saiu *Street Fighter II' Champion Edition* só no Japão. Esse foi o primeiro jogo em cartão, de 20 Megabits. Na praia do Super Nintendo ancorou *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting*, repetindo o sucesso de seu antecessor. Quase simultaneamente, marcando a entrada da Capcom no sistema Sega, foi lançado *Street Fighter II - Special Edition*.

Com tantas novidades, a Capcom resolve criar mais algumas, introduzindo quatro

novos personagens: Dee Jay, um músico jamaicano, Cammy, uma agente da Inteligência Britânica, Fei Long, em homenagem ao mestre Bruce Lee, e T. Hawk, um índio nativo-americano. *Super Street Fighter II* significou para os brasileiros a entrada da Capcom em território tupiniquim, como Romstar do Brasil.

Mas não parou por aí. No começo do ano passado, foi apresentada a quinta versão da série, com o número II no meio: *Super Street Fighter II - Turbo*, que trouxe de volta a velocidade, freada no jogo anterior. Com nova carga de golpes novos, *SSFIIIT* veio com Akuma, o chefe escondido.

Em julho de 94, o novo game surge em versão caseira para SNES e Mega Drive. No Japão, esse lançamento coincidiu com um filme de animação, também de *Street*, nos cinemas. O desenho fez enorme sucesso pela excelente qualidade gráfica, apesar da história medíocre. No final do ano, foi lançada para 3DO (32 bits) talvez a melhor adaptação de fliperama da Capcom para sistema caseiro: *Super Street Fighter II Turbo*, para alegria dos bem-afortunados proprietários do console.

Já em 1995, a história do game teve uma virada radical com o filme *Street Fighter*. Já que foi financiado pela Cap-

com, nada melhor do que uma nova versão para arcade, com os atores digitalizados, em estilo *Mortal Kombat*.

Street Fighter - The Movie está planejado para entrar nos aparelhos de 32 bits ainda este ano - Sega 32X, Saturn e Playstation estão confirmados. Mal saiu o game e a Capcom já trabalha em outra versão, com o nome provisório de *Street Fighter Zero*, criado pela mesma equipe da série *Darkstalkers*, outro sucesso da Capcom. O game promete trazer de volta inimigos de *Street Fighter 1*, como Lee e Birdie. Futuro promissor para a maior série de jogos de luta da história. ●



Câmeras, luzes e ação, muita ação!



SAIBA DE TUDO O QUE ROLOU NOS SETS DE FILMAGEM DO ELETRIZANTE STREET FIGHTER, DESDE O TREINO COM O CAMPEÃO MUNDIAL DE KARATÊ ATÉ A DIFICULDADE DE COMUNICAÇÃO ENTRE DIRETOR E 3.000 EXTRAS.

LUANA PAVANI

Guerra civil em Shadaloo, leste asiático. Após sete meses de conflito, o General M. Bison sequestra 63 pessoas das Nações Unidas. Se em 72 horas (3 dias) ele não receber US\$ 20 bilhões, todos os reféns serão executados. Para o resgate é escolhido o chefe da unidade das Forças Aliadas, Coronel William F. Guile.

Sua missão é descobrir a super base secreta da organização criminosa Shadaloo Tong, controlada por Bison e seu testa-de-ferro, Viktor Sagat. Guile convoca alguns de seus melhores lutadores para

ajudá-lo: Ken Masters e Ryu Hoshi (que fizeram o treino básico de artes marciais juntos quando garotos) mais a bela agente da Inteligência Britânica, Cammy. Também a repórter de televisão Chun-Li se torna um grande trunfo, pois ela acredita que membros da organização foram responsáveis pela morte de seu pai.

Essa é a história do filme *Street Fighter*, que está entrando em cartaz. Jean-Claude Van-Damme foi escolhido para o papel de Guile, através de pesquisa junto a fãs do game, na Europa e Ásia. Além do homem de 1,68m mais for-



te e ágil do cinema, *Street Fighter* conta com um grande ator, Raul Julia (o Gomez da Família Addams) que interpreta o vilão Bison. Outro destaque do elenco é Kylie Minogue, que interpreta Cammy. Ela é uma das artistas mais famosas da Austrália, tanto por sua beleza quanto por seus dotes de atriz e cantora - sua música mais famosa "I Should Be So Lucky", tocou bastante nas rádios brasileiras em 1988. Não que seja assim uma baita atriz, mas ela foi o principal motivo de seus conterrâneos terem lotado todas as salas de cinema, batendo recordes de público nas primeiras semanas de exibição do filme. Ou seja, *Street Fighter* na Austrália foi mais visto do que filmes como *Forrest Gump*, *Flintstones* e *Rei Leão*. Nos Estados Unidos, em dezembro de 1994, a renda de



apenas uma semana foi de US\$ 30 milhões, sendo que o filme todo custou US\$ 40 milhões. É mole?

Quem deve estar feliz com a vida é a empresa que financiou todo o projeto, a Capcom, proprietária da série *Street Fighter*, o jogo de luta mais popular do mercado mundial de videogames. O primeiro foi lançado em 1987 para máquinas "coin-op" (que funcionam à ficha). Com a versão *Street Fighter II*, em 1991, veio o estouro. Já foram vendidos mais de 13 milhões de cartuchos para sistemas caseiros em todo mundo, superando as séries *Sonic*, da Tec Toy, e *Mortal Kombat*, da Acclaim.

Diretor fã do game

Entre os *Street Fighter* maníacos está Steven de Souza, roteirista de *Duro de Matar*, *48 horas*, *Flintstones*, *Tira da Pesada 2*, *O Sobrevivente* e outros, que estréia agora como diretor. "Ed Pressman (produtor do filme) um dia me ligou às 6 da manhã e perguntou se eu conhecia *Street Fighter*. Se eu conheço? Meu filho provavelmente gastou toda a mesada do ano passado com *Street Fighter*. Nós dois jogamos US\$ 10,00 em fichas, todo domingo de manhã". No dia seguinte ao telefonema, pela hora do almoço, Steven já tinha escrito as características de todas as personagens para o filme dos sonhos do presidente da Capcom, Kenzo Tsujimoto. Logo em seguida, foram negociados 24 contratos de licença para uso dos personagens em roupas, brinquedos, história em quadrinhos e canais de televisão interativa a cabo.

Todos apostam no sucesso de *Street Fighter*, principalmente por se tratar de um filme baseado num game bastante conhecido. "Existe a idéia de que não se pode fazer filmes decentes tirados de jogos eletrônicos", diz Steven,



Momento de descontração com Chun-Li e Bison.

"mas aceita-se que filmes sejam inspirados em livros ou peças de teatro da Broadway. Os jogos de multimídia são um meio de lazer relativamente recente e, por isso, existe uma dificuldade inicial de traduzir sua linguagem para o cinema, o que não significa que o gênero deva ser abandonado como fonte inspiradora."

Outra pessoa que estava bem animada com o projeto é Raul Julia. Uma das razões para ter aceito o papel é que seus filhos são fãs incondicionais do game. Infelizmente, o ator morreu de câncer logo após as filmagens (razão pela qual há uma pequena homenagem a ele em *Street Fighter*). Seu personagem, M. Bison, tem mania de grandeza e bom-humor. De acordo com a análise do diretor, "Da Bósnia à Somália,

do Haiti ao Iraque, pode-se ver como esses tiranos regionais criam instabilidade geral no planeta. Por isso, não seria exagero dizer que o General Bison de *Street Fighter* tem muito a ver com



algumas figuras do panorama internacional de hoje."

Os outros atores e atrizes foram selecionados pelo critério de multinacionalidade, já que no game são 12 lutadores de diferentes origens.



Honda, Chun-Li e Balrog, os "jornalistas" do filme.



Os atores vieram de sete países diferentes.

O máximo que os produtores conseguiram foi juntar atores de sete países. Além dos 12 principais, o filme conta com mais 3.000 extras, de 28 países. E quem disse que eles entendiam as ordens do

fosse tão caro. Mas com calma e boa vontade resolvemos tudo".

Já com o elenco principal, nada disso aconteceu, pois todos se comunicaram em inglês e na língua especialmente inventada para o filme, chamada Shadoti (leia-se chá-dot-í). Nessa língua, por exemplo, a frase "Pare ou eu atiro!" pode ser traduzida como "Haltu alie mi mortpafos!". "Pretu, Celemu, Pafu!" significa "Apontar, Preparar, Fogo". Como as falas não são o forte do filme, contrataram o fortíssimo campeão mundial de karatê há 24 anos (nossa!), Benny "The Jat" Urquidez, para treinar os atores em artes marciais. Ele conta que as atrizes que interpretam Cammy e Chun-Li, respectivamente Kylie Minogue e Min-Na Wen, foram ex-

diretor? Ele às vezes tinha de esperar 10 minutos pela tradução de um simples "dêem risada". "Foi digno de uma brincadeira de telefone-sem-fio. Seria cômico se o tempo de produção não



Zangief, Ken e Ryu: abraços e muita pancadaria.

celentes alunas. "Desenvolveram bons estilos e músculos impressionantes". Van Damme, que parece não ter mais músculos a desenvolver, dispensou os conselhos do campeão e fez seu próprio treino.

Clima asiático

Os chutes, socos e demais golpes são dados em cenários tão variados quanto os do game. Para isso, Steven de Souza montou os sets de filmagem em Bangkok, Tailândia, e Queensland, Austrália. Os dois países, separados por poucas horas de voo, permitiram grande diversidade de cenas externas. "Em apenas 15 minutos, tínhamos acesso a praias, florestas tropicais, pastos, áreas de terra vermelha e rios. Quinze minutos fora de Los Angeles e estaríamos em frente a um Burger King (famosa cadeia de fast-food)", diz Steven. Assim foi possível criar um clima de Segunda Guerra Mundial para Guile, e outro de ficção científica, com tecnologia futurista para a base secreta de Bison, com direito até a uma maquete da cidade de Bissulândia.

O responsável por essa diferença de ambientes foi o diretor de fotografia William Fraker, de *O Bebê de Rosemary*, *Jogos de Guerra* e *Tombstone*. Para fazer com que as 35 locações parecessem ter sido feitas no mesmo lugar, ou seja, a cidade fictícia de Shadaloo, ele usou meia tonelada de fumaça fluida para criar a mística atmosfera do leste asiático.

A trilha sonora é um prato cheio para quem gosta de rap. Ice Cube, rapper que também deu uma de ator no filme *Os Donos da Rua* (*Boys in the Hood*), é quem faz a poderosa música tema. Também vale a pena escutar a faixa de MC Hammer (da trilha de *Família Addams*) e Deion Sanders,



"Straight to My Feet", que é o primeiro clip da fita de vídeo que você acaba de ganhar de brinde, e a dançante "Worth Fighting For", de Angelique Kidjo. A trilha incidental, ou seja, aquela música de fundo orquestrada, foi composta por Graeme Revell, o mesmo de *O Corvo* e *A Mão que Balança o Berço*.

No geral, Steven de Souza avalia: "Se eu fiz um bom trabalho, todos os fãs de *Street Fighter* que assistirem ao filme dirão: 'Uau! É exatamente como eu imaginava'. E aqueles que ainda não conhecem os personagens verão um bom filme de ação". Desavisados, atenção: há uma fita de vídeo nas locadoras, que se chama *American Street Fighter - A Violência Urbana*, da United Films. Só o nome é parecido; não tem nada a ver com o *Street Fighter*.



PERNAS PARA QUE TE QUERO



Para impressionar um produtor, Van Damme passou a perna por cima da cabeça dele.

JEAN-CLAUDE VAN DAMME ENTREGOU PIZZA ANTES DE SE TORNAR UM ASTRO DOS FILMES DE AÇÃO



Van Damme não pára, esteja armado...



... ou contando apenas com os músculos.

Para chegar a ser uma estrela de cinema, recebendo cachês por volta de US\$ 8 milhões, ele mudou até de nome. Depois de vencer campeonatos de kickboxing, karatê e musculação na Bélgica, Jean-Claude Van Varenberg trocou seu último sobrenome por Damme, vendeu sua academia, pediu a separação (estava casado há apenas um ano) e foi para os Estados Unidos tentar a sorte no cinema. Isso aconteceu quando ele tinha apenas 20 anos. Agora, com 33, Van Damme cada vez mais se aproxima do "reis" dos filmes de ação, ou seja, Schwarzenegger e Stalone.

"Adoro comédias. Uma das minhas favoritas é *Irmãos Gêmeos*, com Schwarzenegger e Danny DeVito. Acho importante se arricar em novos gêneros para conquistar novas platéias".

Por isso mesmo é que Van Damme aceitou fazer *Street Fighter*, filme baseado na história do cartucho de luta de videogame mais famoso do mundo, atuando no papel principal. "Essa é uma tremenda oportunidade para mim. Pela primeira vez, serei visto por toda a família. Juntos, eles poderão ver um filme meu, de censura livre. E ainda assim é um filme de ação".

Como gosta de dizer a cada entrevista, Van Damme só está fazendo sucesso, a ponto de ter sido escolhido para o papel de Guile pelo público, porque batalhou muito. Passou seis anos fazendo de tudo para conseguir se manter em Los Angeles, enquanto corria de estúdio em estúdio atrás de um papel. Ele entregou pizza, limpou carpetes, foi motorista de limusines, fez massagens e, nada mais óbvio, trabalhou como segurança. Cansado de dar duro, fez uma produção fotográfica e mandou imprimir milhares de cópias. Escreveu seu nome e telefone para contato atrás de todas as fotos, e depois as colocou nos pára-brisas dos carrões estacionados em grandes estúdios. Para completar, ele ligava insistentemente para os grandes produtores, tentando marcar entrevistas; às



"Cuido do meu corpo como um escultor".

vezes até os seguia só para ver onde eles moravam. Não obteve resposta nem com as fotos nem com as ligações.

Mas tudo começou na porta de um restaurante, quando Van Damme esbarrou em Menahem Golan, um dos produtores a quem tinha enviado fotos. Diante de tal oportunidade, não teve dúvidas: jogou uma perna por cima da cabeça do produtor, na tentativa de impressioná-lo. Conseguiu! Foi assim que surgiu o convite para *O Grande Dragão Branco*. Depois, foram mais 13 filmes, nos quais o belga mostrou tudo o que pode fazer com as pernas.

Ele garante que nunca tomou esteróides ou coisas do tipo para aumentar a massa muscular. São dez horas de treino por dia, quatro vezes por semana, definindo cada músculo de seu corpo. Fora musculação e alongamento, ele luta Karatê no estilo Shotokan, além de taekwondo. Apesar de tanto esforço, ele ainda não está satisfeito. "Deve haver um senso de beleza da proporção. Sempre cuidei do corpo como um escultor". ●

EM NOME DOS FILHOS

O porto-riquenho Raul Rafael Carlos Julia y Arcelay, ou simplesmente Raul Julia, ficou mundialmente conhecido com o personagem Gomez de *A Família Addams*. Mas antes, já tinha feito grandes filmes como *O Beijo da Mulher Aranha*, *Acima de Qualquer Suspeita*, *O Fundo do Coração* e tantos outros. O ator morreu de câncer em outubro de 94, após ter terminado *Street Fighter* e *Amazônia em Chamas*, sobre o sindicalista Chico Mendes. Durante as filmagens de *Street Fighter*, Raul Julia deu uma entrevista exclusiva para VideoGame.

WLADIMIR WELTMAN, DE LOS ANGELES

VG - Com relação a seus filmes anteriores, o que *Street Fighter* significa em sua carreira?

Raul - *Street Fighter* não é apenas um daqueles filmes caros de Hollywood. Trata-se de um videogame muito famoso. Aprendi isso com meus filhos, que são vidrados no jogo. Assim como *A Família Addams*, *Street Fighter* é um trabalho totalmente diferente do que es-

tou acostumado a fazer.

VG - Você está gostando de fazê-lo?

Raul - Está sendo muito divertido participar deste projeto. Por exemplo, estou aqui na Costa Dourada da Austrália, acompanhado por meus filhos, que estão se sentindo no paraíso por poderem assistir de perto as filmagens e, principalmente, ver atores vestidos como os personagens



"Bison é um mega vilão, maior do que a vida".



Os filhos deram opiniões sobre o personagem.

do game. Hoje, eles conhecem *Street Fighter* mais do que ninguém, são verdadeiros especialistas no assunto. Para falar a verdade, todos os dias peço a opinião deles sobre meu personagem. Fazer um filme baseado num cartucho de videogame é muito engraçado.

VG - Qual foi a reação de seus filhos ao saberem que você participaria do filme?

Raul - Quando contei a eles que havia sido convidado para o papel de Bison, eles ficaram tão animados que logo trouxeram os bonecos dos lutadores de *Street Fighter* para a mesa de jantar. Depois disso, não tive muita escolha. Além de amarem o jogo, eles ficaram impossíveis quando souberam que Jean-Claude Van Damme seria o Coronel Guile. Queriam porque queriam conhecê-lo pessoalmente. Tive que trazê-los comigo!

VG - Como foi interpretar o General M. Bison?

Raul - Foi delicioso. Bison é

um vilão clássico, como os que eu já havia representado nos palcos. Seria uma espécie de Ricardo III de Shakespeare, que conspira, elabora idéias sarcásticas e, finalmente, vai à batalha. Só que Bison enfrenta os inimigos através das artes marciais, algo que o dramaturgo inglês jamais sonhou para suas personagens. Muito menos eu,

que tive de dar duro para me adequar à grande exigência física do papel.

VG - Em quem você se inspirou?

Raul - Reli nos livros de história tudo sobre o ditador italiano Benito Mussolini. Porém, Bison também se parece

muito com os semi-deuses da antiga Grécia. Ele é um mega vilão, maior do que a vida. Não apenas pela sua tremenda presença física, mas principalmente pelo tamanho de seu ego. Bison é o rei dos perversos! Por outro lado, fiz questão que ele tivesse uma personalidade mais humana, através de seu senso de humor.



SALA DE ESPERA

COMO SERÁ STREET FIGHTER? VEJA O QUE ALGUMAS PESSOAS (LIGADAS AO MUNDO DOS GAMES, DAS LUTAS OU AO CINEMA) ESPERAM DO FILME

Ron Czerny, vice-presidente da Capcom, proprietária da marca Street Fighter.

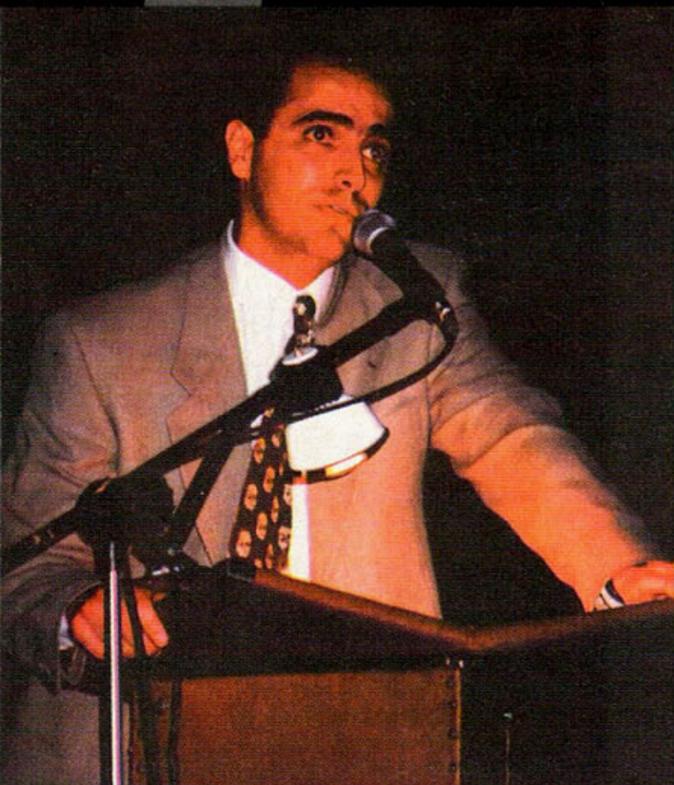
"Talvez o filme Street Fighter quebre todos os records de bilheteria na estréia. Geralmente, os filmes fazem sucesso depois de uma ou duas semanas de exibição. Street Fighter, ao contrário, já chega famoso às telas. Por isso é que na primeira semana de exibição nos Estados Unidos a renda chegou a US\$ 30 milhões. Também em Hong Kong, Austrália e países europeus o sucesso foi absoluto, dando rendimento global de mais de US\$ 100 milhões (a produção foi de US\$ 40 milhões). O sucesso também chegou ao jogo Street Fighter - The Movie, que está arrecadando US\$ 600,00 por semana em venda de cartuchos nos Estados Unidos e, em testes, mostrou-se superior ao Mortal Kombat III."



Stefano Arnhold, presidente da Tec Toy, representante da Sega no Brasil.

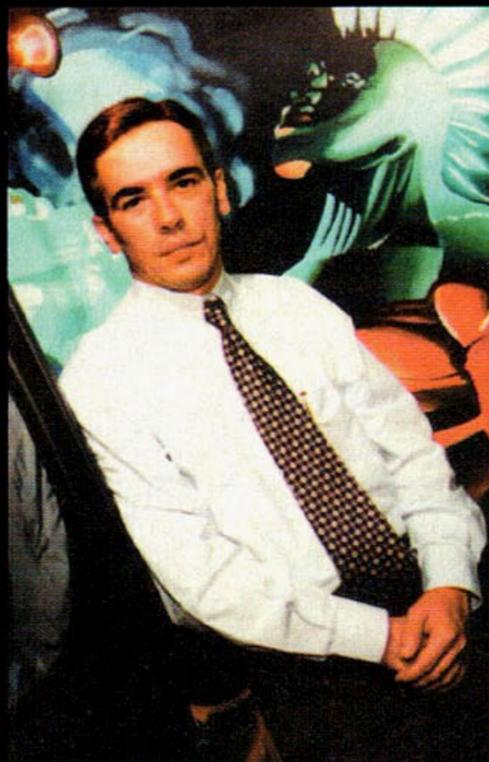
"O filme já chega com sucesso. Proporcionalmente, a aceitação do público brasileiro será igual à do americano, com a diferença de que nos Estados Unidos a indústria cinematográfica é muito mais forte

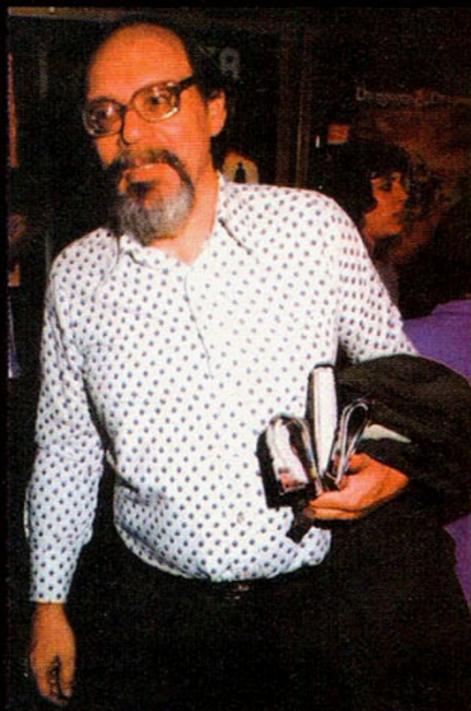
do que aqui. No trailer já deu para perceber que Street Fighter tem o mesmo ambiente do jogo, o que é muito difícil de acontecer. Os produtores sabem que se algo não sair parecido haverá muitas críticas, já que o filme se dirige aos fãs do game. Quero ver se, principalmente, as atrizes são parecidas com a Chun-Li e a Cammy."



Gilson Lima, gerente de marketing da Playtronic, representante da Nintendo no Brasil.

"Com grande elenco, Street Fighter vai reproduzir nas telas a fama do cartucho. Street Fighter é um jogo que não pára, é um dos que mais vendemos. Será muito interessante assistir ao movimento dos personagens ao vivo e Van Damme em ação como Guile. Pelo que vi até agora, o filme fará um grande sucesso."





Carlos Reinchenbach, cineasta, diretor de "Alma Corsária".

"Já conheço um pouco da história por causa do cartucho, que meus dois filhos vivem jogando. Mas, para mim, o filme Street Fighter é uma incógnita absoluta. Estou curioso para assisti-lo por ser o último filme de Raul Julia, por quem eu tinha um carinho muito especial. Nunca imaginei que esse seria seu último filme..."

Danusa Shira, 17 anos, campeã brasileira, sul-americana e tricampeã paulista de judô.

"Vai ser engraçado ver no filme personagens com as mesmas características do game. O jogo tem alguns golpes reais de judô, como dois dados por Ken e Ryu. O Moroto-Seonage, por exemplo, é quando você agarra o inimigo e o joga com força para o lado, de modo que ele cai de costas. Tomoe-Nage é aquele chute que você dá sentado, estendendo a perna e fazendo o inimigo rolar por cima de seu corpo. Assim como no videogame, Street Fighter deve ter bastante ação, já que o astro principal é Van Damme, que também fez Duplo Impacto, meu filme de luta preferido."



Carlos Gracie, 39, presidente da confederação brasileira de jiu-jitsu e um dos maiores responsáveis pela difusão desse esporte no país.

"Imagino que Street Fighter seja meio parecido com outro filme de Van Damme, O Grande Dragão Branco. Esse tipo de filme prende a atenção, é um bom espetáculo, mas as lutas não têm nada a ver com defesa pessoal. Acho que o Van Damme tem boa coreografia, é boa pinta, vende bem qualquer filme; mas é só um ator. Bom lutador é quem ganha no ringue. Em termos de filme, o gênero que gosto é aquele em que o mocinho luta com o bandido de igual para igual, ou seja, um tipo de violência a que dá para reagir. De mais a mais, se um filme hoje não tiver violência ou sexo não vende, a não ser que tenha uma história de amor muito forte.

No game há alguns golpes de jiu-jitsu, dados quando o lutador está em pé, que são semelhantes aos de judô, como o Tomoe-Nage e outras quedas. A diferença entre as duas lutas é que o judô pára quando o adversário cai no chão e o jiu-jitsu continua até o sujeito pedir água. Meu filho, de seis anos, que também está aprendendo a lutar, adora Street Fighter. Não dá para ganhar dele, não!"

Agenor Chinen, gerente de desenvolvimento operacional da Playland.

"Street Fighter vai fazer com que as pessoas queiram jogar Street Fighter - The Movie, para verificar os golpes que os personagens fizeram nas telas ou até mesmo descobrir outros. É muito bom esse complemento criado ao jogo pela Capcom. O conceito de interatividade entre jogo e filme surgiu no pinball, principalmente com Tommy, baseado na ópera-rock da banda de rock The Who. Hoje, as máquinas mais jogadas são Terminator, Máquina Mortífera, StarWars, Indiana Jones, Stargate e outras. Agora, isso está começando a acontecer com o videogame, dos dois lados. Enquanto Sonic, por exemplo, saiu das máquinas e virou desenho animado, X-Men seguiu o caminho contrário. Logo depois de Street Fighter, virá Mortal Kombat em filme e novo arcade. Se tanto os filmes quanto os jogos nele baseados fizerem sucesso, interação será a nova tendência na indústria de videogame."

STREET FIGHTER

THE MOVIE



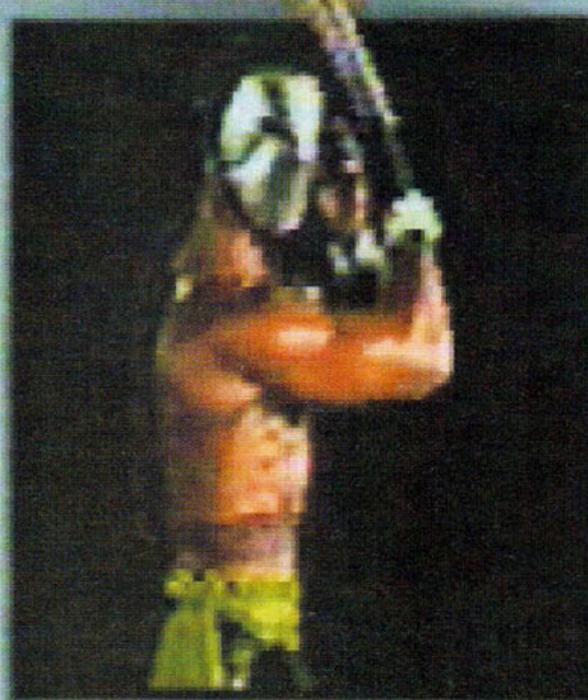
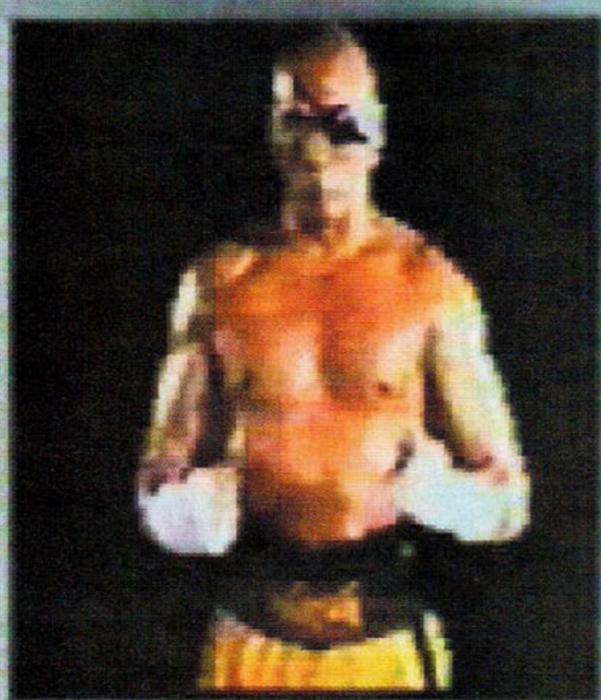
LUANA PAVANI E
EDUARDO MURATA

Baseado no filme, o novo jogo da série Street Fighter traz algumas surpresas. A primeira é que não são os mesmos personagens. Dee Jay, T. Hawk, Blanka, Dhalsim e Fei Long ficaram de fora de Street Fighter - The Movie. Agora sim é que dá para entender porque esses lutadores não tiveram destaque no filme. Fei Long, por exemplo, nem apareceu. Dhalsim é um médico que não luta. Blanka fica verde mas não dá choque nem

COM PERSONAGENS DIFERENTES, O NOVO JOGO DA SÉRIE DE MAIOR SUCESSO NO MUNDO DOS VIDEOGAMES APRESENTA OS ATORES E CENÁRIOS DO FILME STREET FIGHTER DIGITALIZADOS

mordidas. T. Hawk está mais para galã do que para lutador, sempre ao lado da bonitinha Cammy. Com Dee Jay pode-se dar algumas risadas, embora o diretor tenha deixado as maracas e a dança rapidinha de lado.

Em compensação, o game traz dois novos personagens: Sawada, que no filme é o capitão das Forças Aliadas, e Blade, um



dos soldados mascarados de Bison. Akuma continua no jogo, embora não tenha ido para as telas do cinema.

Ryu, Vega, Honda, Chun-Li, Balrog, Guile, Bison, Sagat, Ken, Cammy, Zangief e Akuma ganharam novos golpes, e seus combos (combinação de golpes da qual o adversário não consegue se defender) são fáceis de fazer. Assim como no Mortal Kombat,

em Street Fighter - The Movie é possível trocar de lutador mesmo que você tenha ganho de outra pessoa. Os personagens também têm sombra acompanhando fielmente os movimentos.

Além do marcador de tempo, que transforma os números com efeito Morph (tipo as transformações de imagens do "Exterminador do Futuro"), os golpes

especiais são um grande diferencial. Durante a luta, a vítima desses golpes fica soltando fumaça de seu corpo. Quando dados no final, os especiais fazem só a energia do oponente explodir, em vez da tela inteira ir para os ares, como no Super Street Fighter II Turbo. Ao acabar a energia, o medidor fica piscando a palavra "Danger" (Perigo). Talvez este seja o momento para contratacar com o outro especial.

Os efeitos sonoros são excelentes e dão sensação de profundidade, graças ao sistema de som tridimensional Q-Sound. Destaque também para os cenários, alguns tirados do próprio

filme, outros apenas baseados nas cenas.

Conheça agora os novos personagens do game, a ficha técnica de cada um, os golpes e a história dos atores digitalizados, antes que chegue mais uma versão de Street Fighter, a Zero, que trará os personagens quando jovens (com cerca de 17 anos). Enquanto a Capcom não lança esse 8º game da série, VG mostra em detalhes tudo o que você precisa saber para detonar Street Fighter - The Movie nas máquinas e não sair mais do fliperama. ●



Atenção: na descrição dos golpes você vai encontrar a palavra carregar, que significa segurar o direcional para a esquerda (←), para baixo (↓) ou para a diagonal esquerda (↙), por dois segundos.



GUILE

JEAN-CLAUDE VAN DAMME

“No game, Guile é apenas um major. Steven o promoveu a coronel para eu poder comandar um grande exército”, disse Van Damme. Na história do jogo, Guile luta para vingar o assassinato de seu grande amigo Charlie, que pode estar relacionado a Bison. Uma forma, no mínimo interessante, que o diretor encontrou de mostrar isso foi dizer que o amigo não morreu, mas foi capturado por Bison, para transformá-lo no lutador ideal: nada mais nada menos que Blanka, o brasileiro elétrico!. Van Damme já atuou em 14 filmes, entre eles: *O Grande Dragão Branco*, *Cyborg*, *Kickboxer*, *Duplo Impacto*, *Timecop* e *Soldado Universal*.



Ficha Técnica de Guile:

Data de nascimento:
23 de dezembro de 1960

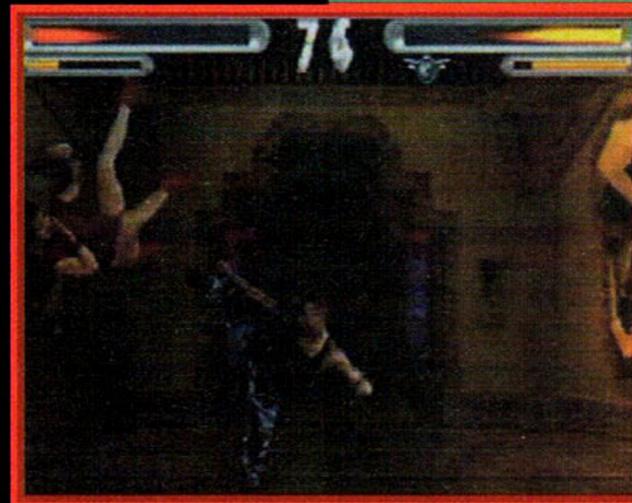
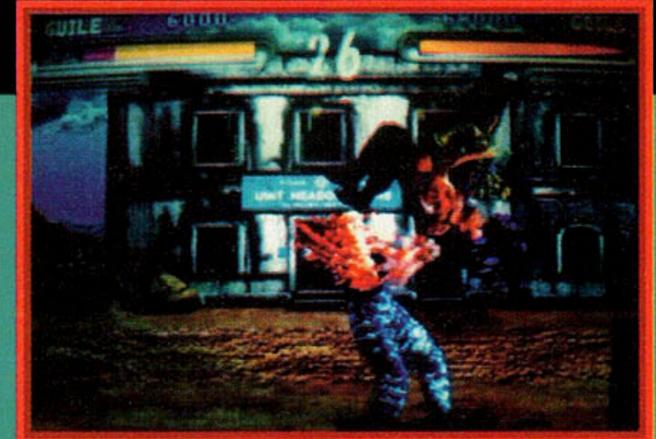
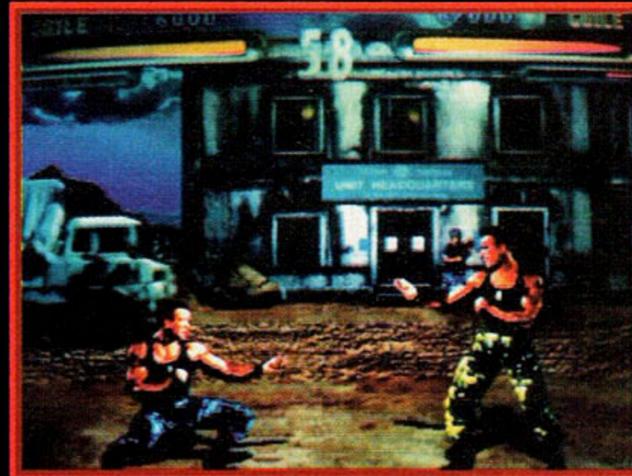
Altura: 1,82 m

Peso: 86 kg

Tipo Sanguíneo: O

Gosta de: café americano

Não gosta de: Natto, um prato à base de soja fermentada, que ele foi forçado a comer por Ryu, quando esteve no Japão.



GOLPES

SONIC BOOM:

carregar ←, →, soco

SUMMERSAULT KICK:

carregar ↓, ↑, chute

TRIPLE SUMMERSAULT KICK:

segunda barra completa, carregar ↙, ↘ ↑, chute

GOLPE NOVO:

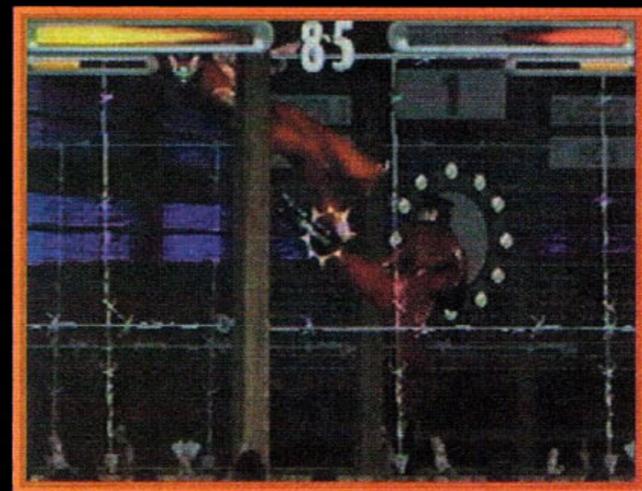
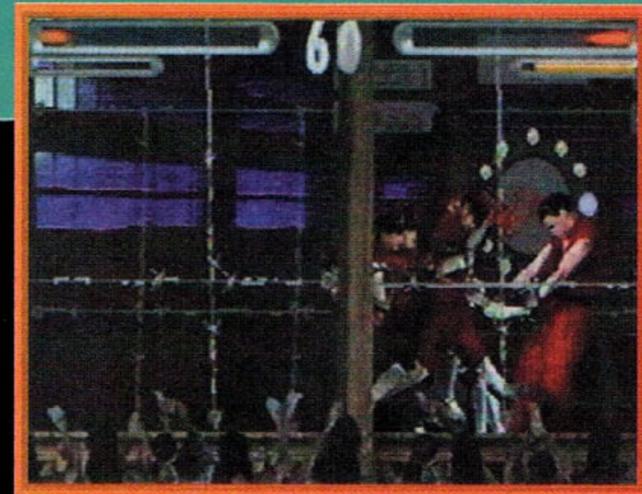
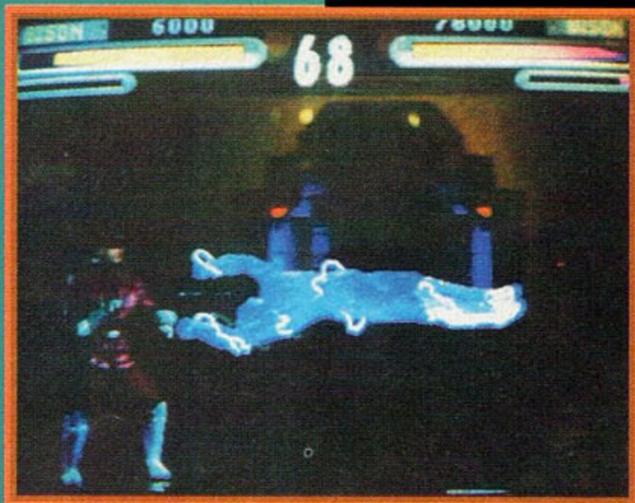
segure por 2 segundos chute médio, soco médio ou soco forte, depois solte.



M. BISON

RAUL JULIA

O chefe do game é um dos personagens melhor retratados no filme, tanto na caracterização quanto no roteiro - a organização criminosa Shadaloo realmente faz parte da história de *Street Fighter*, mas não chega a ser uma cidade do leste asiático, como no filme. "Bison é um mega-vilão. Possui grande presença física e um enorme ego", disse Raul durante as filmagens. Nascido em Porto Rico, Raul decidiu largar o direito pelo teatro. Foi para Nova Iorque, onde fez várias peças na Broadway, a primeira foi *The Cuban Thing*, em 1968, seguida por mais de doze apresentações de Shakespeare. Sua carreira nos palcos rendeu quatro prêmios, assim como dois Globos de Ouro pelos filmes *O Beijo da Mulher Aranha* e *Luar Sobre Parador*. Mas entre os jovens, ficou mais conhecido como o Gomez de *A Família Addams*.



Ficha Técnica de Bison:

Data de nascimento:

17 de abril (ano não divulgado)

Altura: 1,82 m**Peso:** 80 kg**Tipo sanguíneo:** A**Gosta de:** conquistar o mundo**Não gosta de:** coisas frágeis, subordinados incompetentes

GOLPES

PSYCHO CRASH ATTACK:

carregar ←, →, soco

HEAD PRESS:

carregar ↓, ↑, chute

DOUBLE KNEE PRESS:

carregar ←, →, chute

KNEE PRESS NIGHTMARE:

segunda barra completa, carregar ←, → ← →, chute

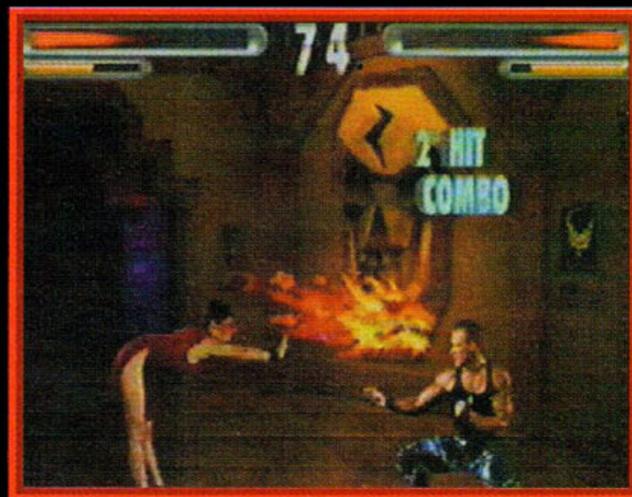
GOLPE NOVO:

segure por 2 segundos soco forte, depois solte.

CHUN-LI

MING-NA WEN

Ela entrou no game para se vingar de Bison, possível autor da morte de seu pai. No filme, é a mesma coisa, com um elemento a mais: além de lutadora, Chun-Li é repórter, o que a ajuda a descobrir as ações da Shadaloo. "Quem não gostaria de atuar como uma super-heroína? Chun-Li é uma guerreira corajosa, agressiva e inteligente, além de sexy", analisa Ming-Na Wen. Antes das filmagens, ela passou dois meses, seis vezes por semana, se preparando fisicamente para o papel. Ming nasceu em Macau, Hong-Kong, mas foi educada nos Estados Unidos. Sua carreira como atriz é reconhecida no teatro e nos filmes, sendo o mais famoso O Clube da Felicidade e da Sorte. Também foi aclamada uma das 50 pessoas mais bonitas do mundo, segundo a revista americana "People".



GOLPES

KIKUKEN:

carregar ←, →, soco

SLASH KICK:

carregar ↓, ↑, chute

HYAKURETSU KICK:

chute rapidamente

SPINNING BURST KICK:

carregar ←, →, chute

THOUSAND BURST KICK:

segunda barra completa, carregar ←, → ← →, chute

GOLPE NOVO:

segure por 2 segundos chute médio, depois solte.



CAMMY

KYLIE MINOGUE

O personagem de Kylie Minogue é uma agente britânica de trancinhas, que age secretamente para destruir a organização Shadaloo. Porém, a atriz é australiana e nada secreta: como começou a atuar na televisão aos 11 anos, hoje é uma das artistas mais populares do país. Kylie também fez sucesso internacional como cantora, com quatro discos e 21 singles, atingindo as primeiras colocações nas paradas de sucesso de diversos países, por cinco vezes, principalmente com o hit "I Should Be So Lucky". Aos 26 anos, Kylie é considerada uma das 30 personalidades mais bonitas do mundo pela revista australiana "Who". Atuou em The Delinquents. Em Street Fighter, Cammy é o braço direito de Guile. "Nunca havia me imaginado num filme de artes marciais, mas me senti em casa".



Ficha Técnica de Cammy :

Tudo o que se sabe sobre Cammy é que ela tem 19 anos. Há três anos, após ter sofrido amnésia, foi encontrada desmaiada em frente ao centro de treinamento do Serviço Secreto da Inteligência Britânica.



GOLPES

SPIRAL ARROW:

↓ ↘ →, chute

SPIN PUNCH:

↓ ↘ →, soco

FLASH KICK:

→ ↓ ↘, chute

FLYING ATTACK:

↓ ↘ → ↗, soco, soco (rasteira) ou chute (agarrão)

SPIN DRIVE SMASHER:

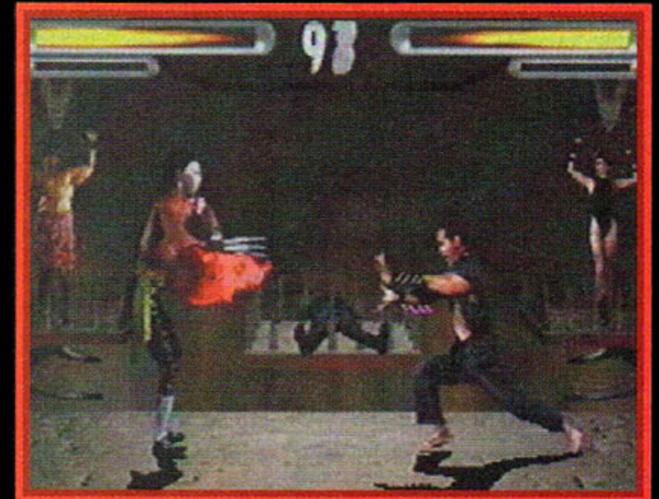
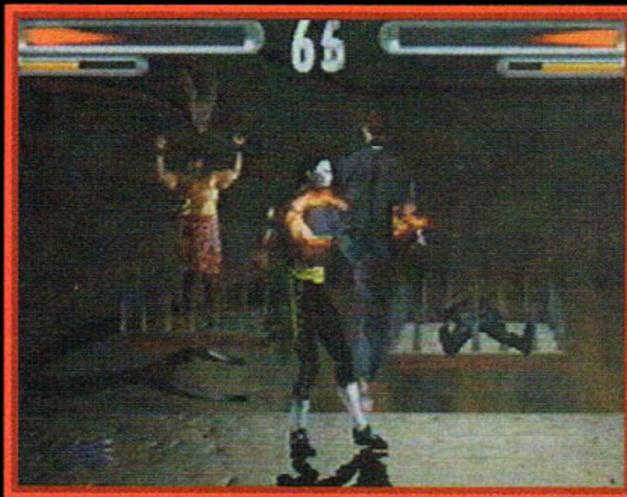
segunda barra completa, ↓ ↘ → ↓ ↘ →, chute

GOLPE NOVO:

segure por 2 segundos soco forte, depois solte.

AKUMA

O grande chefe nem apareceu no filme para não ofuscar Raul Julia/Bison. Afinal, Akuma é tão ou mais poderoso do que o homem da roupa vermelha. Bem, ele também não tem ficha técnica por ser um personagem secreto. Mas o que se sabe é que o fortão de cabelos cor-de-fogo surgiu no Super Street Fighter II Turbo, e só entra na luta final para enfrentar os que conseguiram atingir boa pontuação, sem perder energia. Tudo indica que esse novo personagem foi criado para abafar boatos de que Sheng Long, quem iniciou Ryu e seu parceiro Ken nas artes marciais, seria um novo street fighter. Então, a Capcom apresentou Akuma como um possível irmão mais novo de tatame. Ele também aparece no novíssimo arcade X-Men - Children of Atom e faz uma ponta no desenho Street Fighter II Movie (aquele da Chun-Li pelada). Em um dos cenários, eis que o chefão está lá, sentado. Nada mais lógico do que deixá-lo escondido na cena, tipo "Onde Está Wally". Quem procura, acha!



GOLPES

RADUKEN:

↓ ↘ →, soco

FIRE RADUKEN:

← ↙ ↓ ↘ →, soco

SHORYUKEN:

→ ↓ ↘, soco

TATSUMAKISENAUKYAKU:

↓ ↙ ←, chute (também no ar)

SPECIAL RADUKEN:

↓ ↘ → ↓ ↘ →, soco

GOLPE NOVO:

segure por 2 segundos chute forte, depois solte.

SAGAT

WES STUDI

Antes de perder para Ryu, Sagat era o rei dos Street Fighters. Ele não descansará enquanto não provar ao mundo que seu estilo thai-fighting é o melhor. Wes Studi encara o personagem como "um camaleão que pode transitar em qualquer meio social, desde um encontro com um assassino até um coquetel com o presidente". Nascido numa área indígena dos Estados Unidos, Studi ficou famoso por seus papéis de índio em *O Último dos Moicanos*, *Dança com Lobos* e *Geronimo*. Além de ator, Studi é treinador de cavalos, escultor de pedras e escritor de livros infantis.



Ficha Técnica de Sagat:

Data de nascimento:

2 de julho de 1955

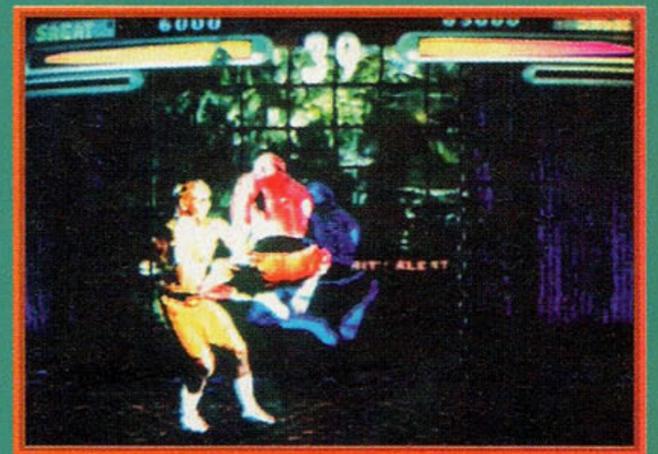
Altura: 2, 26 m

Peso: 78 kg

Tipo sanguíneo: B

Gosta de: adversários fortes

Não gosta de: Shoryuken



GOLPES

TIGER SHOT:

↓ ↘ →, soco

GROUND TIGER SHOT:

↓ ↘ →, chute

TIGER UPPER CUT:

→ ↓ ↘, soco

TIGER KNEE CRASH:

↓ → ↗, chute

TIGER GENOCIDE:

segunda barra completa, ↓ ↘ → ↓ ↘ →, soco

GOLPE NOVO:

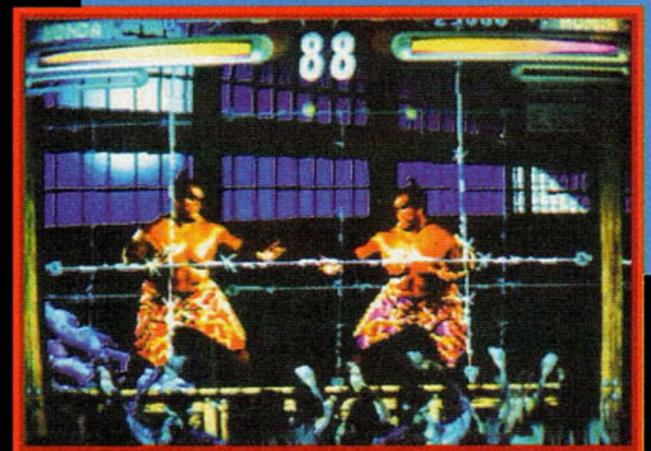
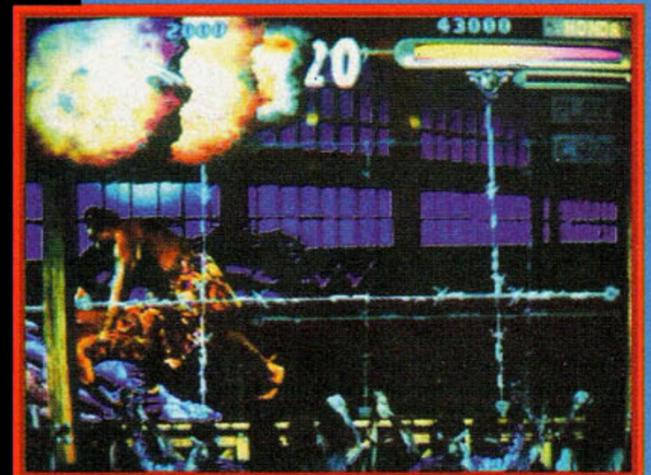
segure por 2 segundos os 3 socos, depois solte



E-HONDA

PETER NAVY TUIASOSOPO

Edmond Honda é o "Yokozuna" (grande campeão) do sumô, em que foi treinado desde criança. Porém, ele ficou inconformado com algumas pessoas que não consideram sumô como um esporte. Então, foi até o campeonato dos Street Fighters provar seu estilo, à custa de muita disciplina e dedicação. Como personagem do filme, Honda é amigo de Balrog e protetor de Chun-Li. "Sempre joguei o game como Honda, já que sou grande. Por isso, eu já sabia de todos os movimentos", conta Peter. Sua carreira como ator começou por acaso. Esse havaiano, da ilha de Samoa, estava trabalhando numa oficina de aviões quando um caça-talento ofereceu-lhe um papel no cinema. Dos filmes que já fez, o mais famoso é Tirando o Time de Campo.



Ficha Técnica de Honda:

Data de nascimento:

3 de novembro de 1960

Altura: 1,85 m (incluindo o penteado)

Peso: 137 kg

Tipo sanguíneo: A

Gosta de: Tiramisu, chanko-nabe (comida própria dos lutadores de sumô), banho japonês

Não gosta de: indecisão

GOLPES

ONE HUNDRED HANDS:

soco rapidamente

SUPER ZUTSUKI:

carregar ←, →, soco

SUPER HYAKUKAN OTOSHI:

carregar ↓, ↑, chute

AGARRÃO:

(perto) → ↘ ↓ ↙ ←, soco

SUPER KILLER HEAD RAM:

segunda barra completa, carregar ←, → ← →, soco

GOLPE NOVO:

segure por 2 segundos os 3 socos ou os 3 chutes, depois solte

VEGA

JAY TAVARE

"Ninja Espanhol" é o apelido de Vega, um toureiro de sangue nobre que também luta Ninjitsu. O resultado dessa mistura é um ballet mortal. Assim como seu personagem, Jay Tavaré é campeão mundial de break (1983-84) e já dançou pela British Royal Command Performances. Já que Vega é vaidoso e exibido, seus movimentos exigem uma certa classe: "O resultado final dos golpes é glamuroso, mas a realidade é que tiveram de ser praticados e ensaiados até a perfeição". Jay atuou em diversas séries de televisão e alguns filmes, como The Challenge.



Ficha Técnica de Vega:

Data de nascimento:

27 de janeiro de 1967

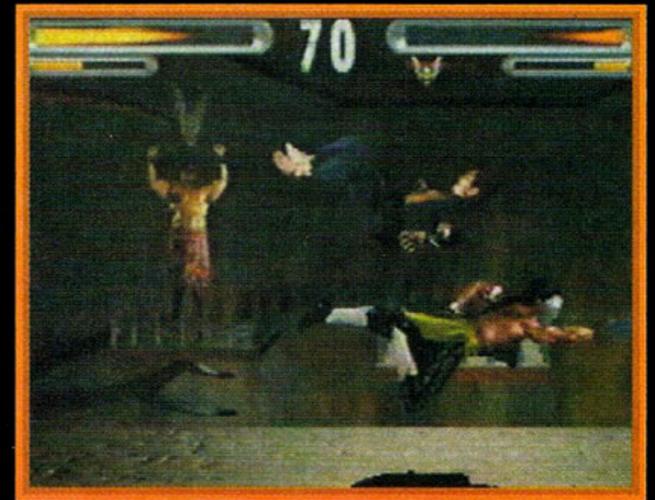
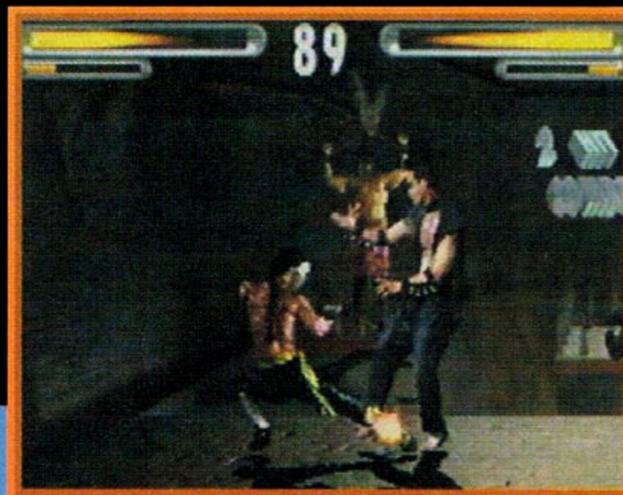
Altura: 1,86 m

Peso: 72 kg

Tipo sanguíneo: O

Gosta de: coisas belas e de si mesmo

Não gosta de: coisas feias



GOLPES

ROLLING CRISTAL CRASH:

carregar ←, →, soco

IZUNA DROP:

carregar ↓, ↑, chute, soco

SKY ATTACK:

carregar ↓, ↑, soco

ESQUIVA:

3 socos simultâneos

NEW SPECIAL ATTACK:

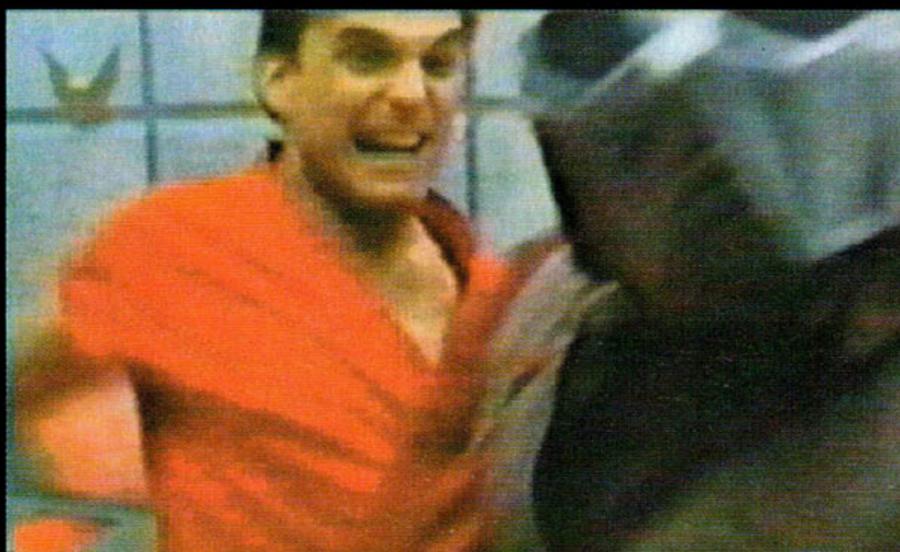
segunda barra completa, carregar ←, → ← →, chute



KEN

DAMIAM CHAPA

Seu pai o considerava um garoto indisciplinado, por isso decidiu mandá-lo treinar artes marciais na Ásia. Depois do término do treino básico com o parceiro Ryu, Ken volta aos Estados Unidos para se aperfeiçoar sozinho. Damian Chapa, que já atuou com Steven Seagal e Tommy Lee Jones em *Força em Alerta*, fala sobre seu trapaceiro personagem: "Ken e Ryu tentam vender armas falsas para Sagat e, como são bons lutadores, acabam sendo usados por Guile, ou seja, mudam de lado. Tudo o que Ken quer é um Porsche e uma linda casa na praia". O ator gostou muito de ter feito *Street Fighter*, pois filmes de ação são uma grande novidade para quem, antes de chegar a Hollywood, tinha uma carreira dramática nos palcos da Broadway.



Ficha Técnica de Ken:

Data de nascimento:
14 de fevereiro de 1965

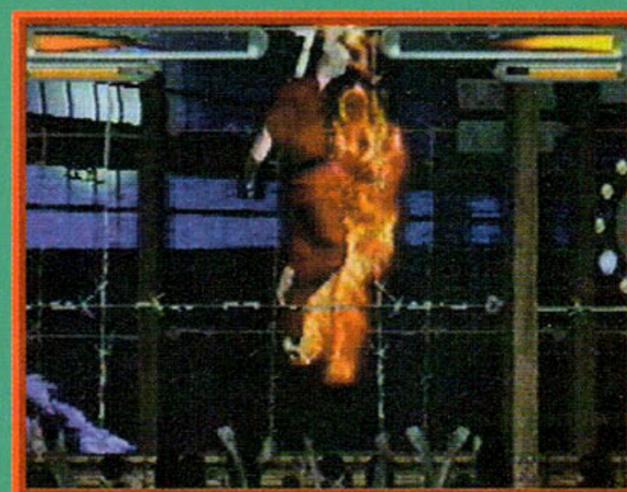
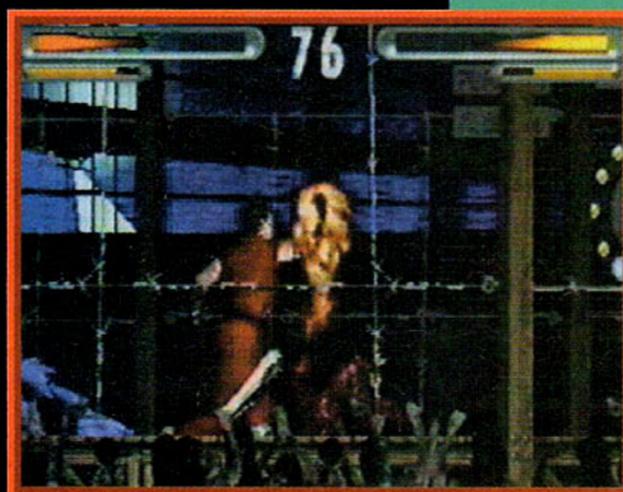
Altura: 1,76 m

Peso: 76 kg

Tipo sanguíneo: B

Gosta de: andar de skate, espaguete

Não gosta de: Umeboshi (picles de ameixa)



GOLPES

RADUKEN:

↓ ↘ →, soco

DRAGON PUNCH:

→ ↓ ↘, soco

TATSUMAKI SENPU KYAKU:

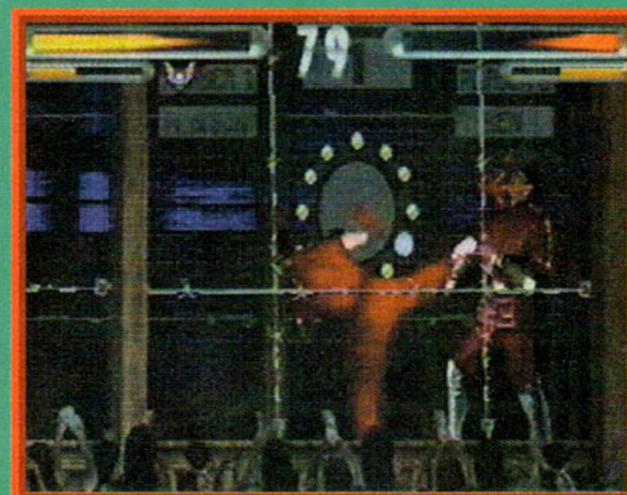
↓ ↙ ←, chute (também no ar)

VIOLENT DRAGON PUNCH:

segunda barra completa, → ↓ ↘ → ↓ ↘, soco

GOLPE NOVO:

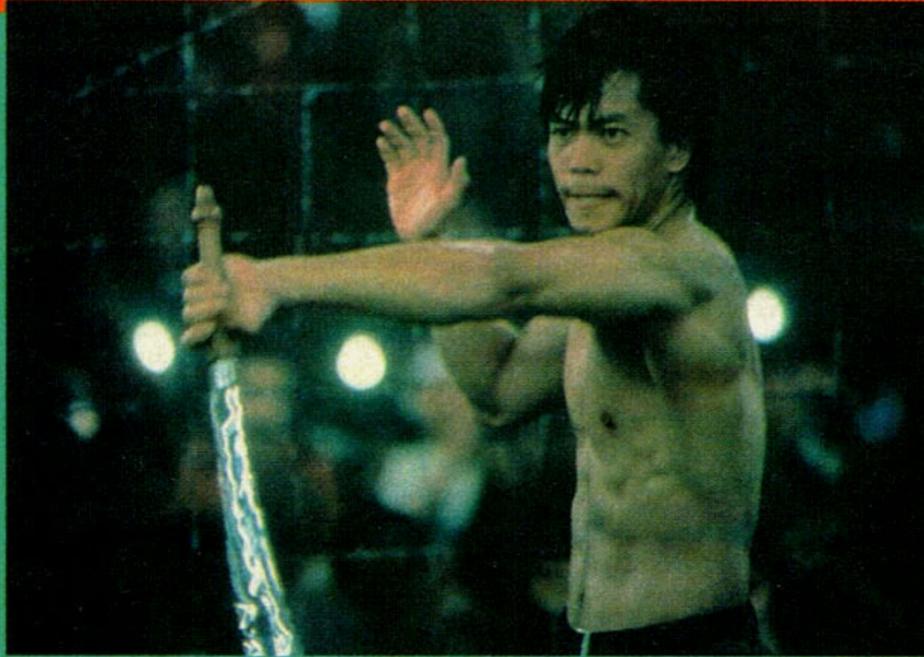
segure por 2 segundos soco forte, depois solte.



RYU

BYRON MANN

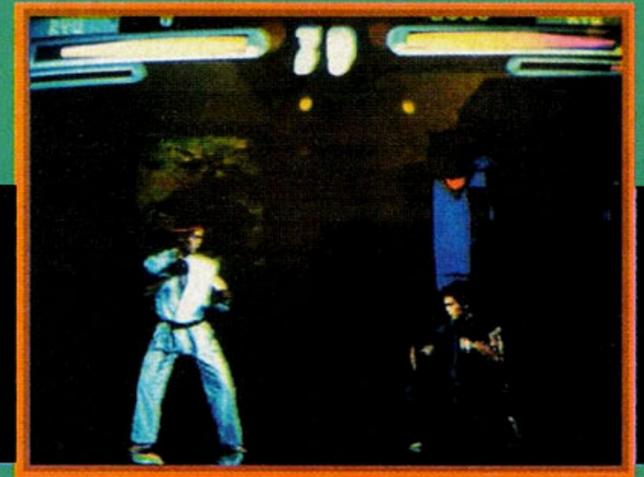
Desde pequeno, Ryu luta artes marciais. O treinador é seu pai adotivo, que também dá aulas para Ken. Independente das mesmas técnicas de luta, cada um desenvolveu seu próprio estilo. "Ryu é um cara legal, de bom coração, esperto e muito seguro de si: sabe que é um bom lutador. Mas Ken, um tipo de irmão de quem se precisa tomar conta, vive se metendo em encrencas", diz o Ryu do filme, Byron Mann. Assim como Ming-Na Wen (Chun-Li), Byron nasceu em Hong Kong e estudou nos Estados Unidos, mais precisamente em Los Angeles. Ele já atuou com Van Damme em O Grande Dragão Branco, e também luta artes marciais, no estilo Kempo.



Ficha Técnica de Ryu:

Data de nascimento:

21 de julho de 1964

Altura: 1,75 m**Peso:** 68 kg**Tipo Sanguíneo:** O**Gosta de:** artes marciais em geral, Mizuyokan (geléia doce de feijão azuki)**Não gosta de:** aranhas

GOLPES

SHORYUKEN:

→ ↓ ↘, soco

RADUKEN:

↓ ↘ →, soco

FIRE RADUKEN:

← ↙ ↓ ↘ →

TATSUMAKI SENPU KYAKU:

↓ ↙ ←, chute (também no ar)

VACUUM HURRICANE PUNCH:

segunda barra completa, ↓ ↘ → ↓ ↘ →, soco

GOLPE NOVO:

segure por 2 segundos o botão de chute (forte ou fraco), depois solte.

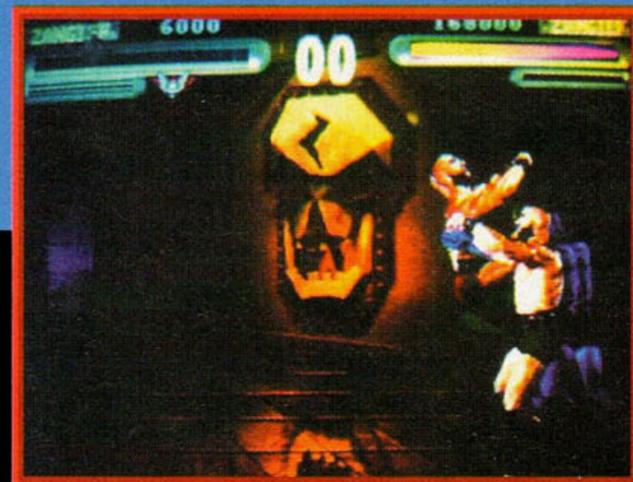
ZANGIEF

ANDREW BRYNIARSKI

Zangief aprendeu luta romana assistindo pela TV campeonatos americanos. Depois, tornou-se membro da equipe russa de luta romana, mas foi forçado a sair porque não havia lutadores de seu nível. Então, ele viaja pelo mundo à procura de oponentes, mantendo o senso de humor. No filme, Andrew Bryniarski é realmente engraçado, do tipo "burro mas super legal", no papel do guarda-costas de M. Bison. Andrew é fã do game: "gastei muitas fichas para estudar os movimentos de meu personagem". Como ator, Andrew, 25 anos, fez vários filmes de ação, já que seu corpo de campeão de fisiculturismo é perfeito para o gênero; entre eles estão Hudson Hawk - O Falcão está à solta e O Retorno de Batman.



Street Fighter	
Ficha Técnica de Zangief:	
Data de nascimento:	10 de junho de 1956
Altura:	2,11 m
Peso:	115 kg
Tipo Sanguíneo:	A
Gosta de:	luta romana e dança cossaca
Não gosta de:	HadouKen, Yoga-Fire, Sonic-Boom nem Tiger-Shot



GOLPES

DOUBLE LARIAT:

3 socos ou 3 chutes simultâneos

PILÃO:

perto, → ↘ ↓ ↙ ← →, soco

ATOMIC SUPPLIER:

perto, → ↘ ↓ ↙ ← →, chute

FIRE HAND:

↓ ↙ ←, soco

FINAL ATOMIC BUSTER:

segunda barra completa, → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← →, soco.

BALROG

GRAND L. BUSH

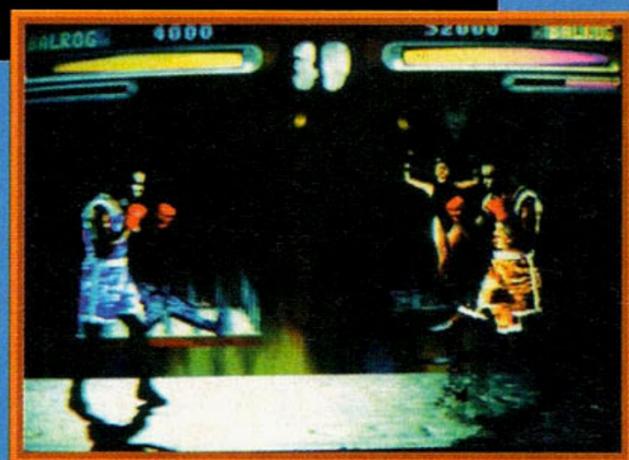
Primeiro, ele foi campeão em levantamento de peso, depois lutador de boxe. E estaria nos ringues até hoje se não tivesse desrespeitado algumas regras. Só poucos lutadores ousam lutar contra o agressivo e fortíssimo Balrog. No filme, ele também dá uma de videomaker, com o sobrenome Suzuki, fazendo parceria com Honda. Esquecendo da brincadeira com as motos, Grand é filho de um cantor de jazz e blues, o que deve ter facilitado sua entrada no elenco da peça Hair. Após uma apresentação, uma mulher o chamou e lhe disse que ele se daria bem no cinema. "Ela estava certa", diz Grand. Depois disso, ele participou de 22 filmes, incluindo Demolition Man, Máquina Mortífera I e II, Permissão para Matar, Duro de Matar, Colors e outros. Com relação às artes marciais, Grand pratica Jeet Kun-do-gung ao estilo de Bruce Lee.



Ficha Técnica de Balrog:

Data de nascimento:

4 de setembro de 1968

Altura: 1,98 m**Peso:** 102 kg**Tipo sanguíneo:** A**Gosta de:** mulheres, whisky Bourbon**Não gosta de:** peixe, matemática, fazer muito esforço

GOLPES

DASH FORWARD:

carregar ←, →, soco

DASH UPPER:

carregar ←, →, chute

HEAD UPPER ATTACK:

carregar ↓, ↑, soco

GOLPE NOVO:

↓ ↙ ←, chute forte

JACKHAMMER UPPER CUT:

segunda barra completa, carregar ←, → ← →, soco

TURN PUNCH:

segurar por 2 segundos soco forte, depois soltar

NEW TURN PUNCH:

segurar os 3 chutes, soltar. Quanto mais tempo carregar, mais forte é o golpe. Máximo: força 6

CAPTAIN SAWADA

KENIA SAWADA

O novo personagem do jogo Street Fighter II - The Movie é o próprio ator digitalizado, sem tirar nem por. Até o nome foi mantido, a não ser pelo posto de Capitão. Já que é assim, a história do lutador se confunde totalmente com a do ator. Kenya Sawada é instrutor de Kung-Fu, no estilo Shorinji Kempo. O atual faixa-preta dá as coordenadas de seu personagem: "Captain Sawada é um típico samurai: muita ação, pouca conversa. É um grande lutador, porém simples como pessoa. Com ele não há meio termo: ou é bom, ou muito mal".



GOLPES

PSYCHO ARM:

→ ↓ ↘, soco

FLYING KICK:

→ ↘ ↓ ↙ ←, chute

FACÃO:

carregar ↓, ↑, chute

SOCO ABAIXADO:

segure por 2 segundos soco médio, depois solte

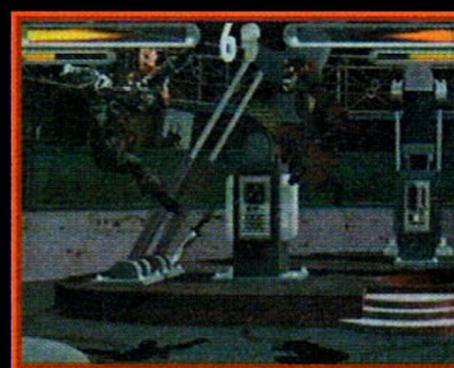
SPECIAL:

↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, chute

BLADE

VÁRIOS

De acordo com o filme, esse novo personagem é um dos soldados mascarados do exército de M. Bison. Como é um entre muitos, ou seja, não tem personalidade marcante, a única coisa que se pode dizer de Blade é que ele é novo. De tão ordinário, a Capcom nem traçou seu perfil, já que no filme há vários Blades. Ficha técnica, necas. Fique então conhecendo seus golpes.



GOLPES

KNIFE ATTACK:

← → ← →, soco

SHARP KNIFE:

↓ ↓, chute

AIR KNIFE:

durante o pulo, ↓ ↘ →, soco

CHOQUE:

segure por 2 segundos soco médio, depois solte

SPECIAL:

carregar ←, → ← →, soco

Chegada de game Banana

SUKITA - A LARANJA DA

BRAHMA, COM VOCÊ
NA EDIÇÃO ESPECIAL
DO GAME DE LUTA
MAIS RADICAL DO ANO.

DO GAME
MAIS RA



CONTEN

AVENTURA DE VERDADE

LARANJA Batida

SUKITA APRESENTA
VIDEOGAME NEWS
EDIÇÃO ESPECIAL

STREET FIGHTER

EDIÇÃO

STREET

RETRO

AVENGERS

NOSSO TRABALHO É GRATUITO. SE VOCÊ COMPROU ESSA
REVISTA, FOI ENGANADO. DENUNCIE!
MAIS EM: www.retroavengers.blogspot.com.br

AVENTURA DE VERDADE





RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: Ricardo Hutter
Home Computing: Victor Legunes
Suplemento: Pedro Henrique
Vídeo: Elcioch

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

