

VIDEO GAME

N E W S

SIGLA
EDITORA**GRÁTIS
POSTER****SUPER
PROMOÇÃO
GANHE UM
PLAYSTATION
+ 109 PRÊMIOS****TODOS OS
GOLPES****R\$
4,00****DETONADOS****SNES DRACULA XX****MEGA SKELETON KREW****SEGA-CD BATMAN & ROBIN**



Vista a camisa, calce as chuteiras e se prepare para suar. Daqui pra frente o que vale é bola na rede. O **International SuperStar Soccer** acabou de entrar em campo e já está com a bola toda. Nenhum outro game de futebol é tão real como ele. São quase 30 seleções, tabelinhas, peixinho, chapéu de carretilha, ângulo de visão lateral, radar para você saber onde está cada jogador, treinamento de goleiro, chutes e escanteios, disputa em pênaltis e jogadores quase 20% maiores do que os de outros games. **International SuperStar Soccer**, perto dele o resto é pelada.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™

**OS OUTROS GAMES
ACABAM DE CAIR PRA
SEGUNDA DIVISÃO.**



KONAMI®

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER® É MARCA REGISTRADA DE KONAMI CO., LTD. KONAMI É MARCA REGISTRADA DE KONAMI CO., LTD. NINTENDO E SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SÃO MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO OF AMERICA INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

THE Best
play Here

Nintendo®
PLAYTRONIC



Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VIDEOGAME

REDAÇÃO

Diretor Editorial Ibsen Spartacus

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Repórter Luana Pavani

Colaboradores Alexandre Murata
Eduardo Murata
Mateus de Andrade Silva
Rodrigo Segatti
Eurico Ramos
Alexandre Guedes (arte)

Fotógrafos Daumer de Giuli
Studio Norberto Marques

Produção gráfica Sandra Figueiredo

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 Ortiz,
Ana Maria Gatti,
Marta Coelho,
Rassimy Faiad,
Francisco Bueno Filho

Representantes Ana Lúcia O. S. Favoretto
Ribeirão Preto 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 Luttsenschlager 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 44A, 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)

PORRADA!

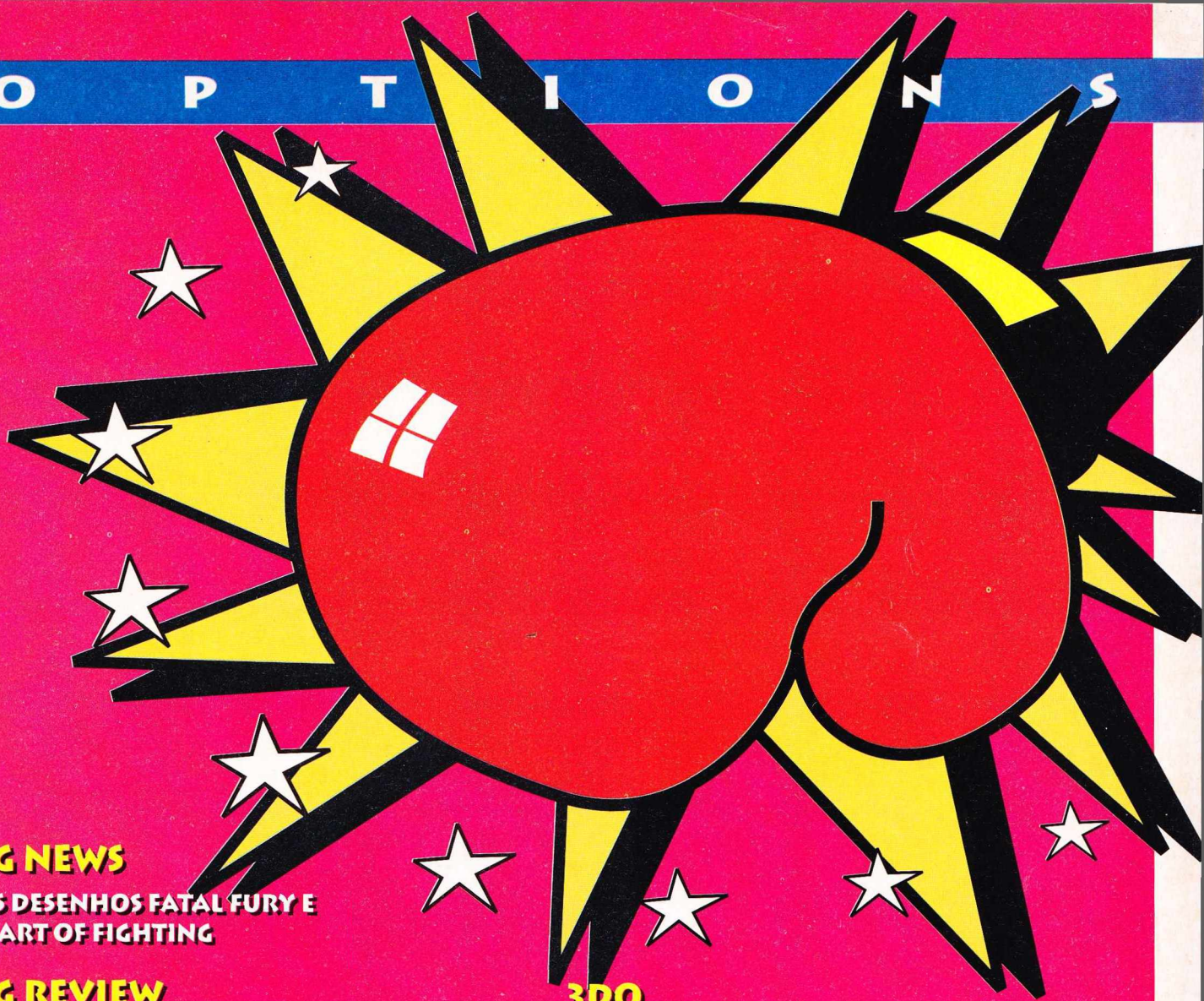
Parece que vídeo game está virando sinônimo de pancadaria. Os principais lançamentos deste ano foram games de luta: X-Men, Toshiden, Fatal Fury 3, Killer Instinct e Street Fighter Zero mereceram capa da Video News Game nos últimos seis meses. Isso sem contar a edição especialíssima de Street Fighter The Movie. Para completar a lista, temos agora o excelente King of Fighter's 95, um game nota 10 que vai fazer a festa de todos os gamemaníacos.

E as distribuidoras de vídeo brasileiras já descobriram o filão. Depois de curtir Street Fighter nos cinemas e enquanto não chega Mortal Kombat, dá para passar na locadora e alugar Fatal Fury e Art of Fighting. As imagens e as histórias destes dois desenhos você confere nesta edição.

Mas o melhor desta história toda é que não faltam lançamentos de outros estilos de jogos. Comix Zone para Mega Drive, por exemplo, detona: gráficos, som e jogabilidade são de arrebentar. É claro que você tem este jogoço debulhado na sua VG. E tem mais jogo bom para todos os gostos (e bolsos): Wing Commander III (3DO), Drácula XX (SNES), Arc the Lead (Playstation) é só virar a página e começar a babar.

Para terminar, esclarecemos que um novo projeto editorial está sendo feito para a Home Computing, razão pela qual não a publicamos este mês. O nosso leitor pode esperar por algumas supresas nas bancas. A primeira, ele já percebeu na capa: diminuímos o preço da Video News Game e criamos uma super promoção (confira na página 18). Por enquanto é só, mas em breve surgirão novidades imperdíveis para todos que curtem bons games e para os que estão ligados no universo da informática.

Carlos Sandano



VG NEWS

6 OS DESENHOS FATAL FURY E
ART OF FIGHTING

VG REVIEW

8 OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO MÊS

SEGA CD

12 BATMAN & ROBIN

MEGA DRIVE

12 SKELETON KREW

13 COMIX ZONE

SNES

28 DRACULA XX

30 EARTH BOUND

SATURN

32 STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM

PLAYSTATION

34 ARC THE LAD

3DO

36 WING COMMANDER III

ARCADE

38 KING OF FIGHTERS 95

MASTER SYSTEM

42 SAPO XULÉ

VG TIPS

43 OS GOLPES DE WORLD HEROES PERFECT,
KABUCK KLASH E OUTRAS DICAS

REVISTIM!

19 DESCUBRA COMO OS GAMES SÃO FEITOS

21 ROLOS & TROCAS

24 CARTAS

25 GAME RADICAL

26 GALERIA DOS FERAS

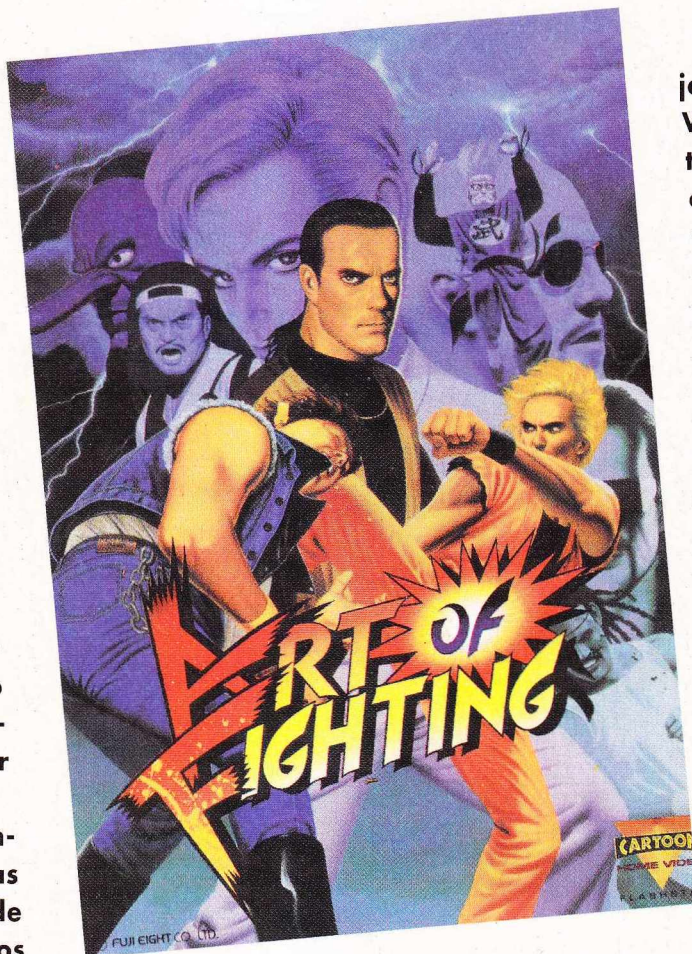


ATÉ QUE ENFIM!

Luana Pavani

Fãs de jogos da Neo Geo corram às locadoras de vídeo. Depois do sucesso do desenho japonês *Os Cavaleiros do Zodíaco*, a distribuidora de filmes FlashStar continua a apostar no gênero e traz agora *Art of Fighting* e *Fatal Fury*. Mês que vem, chegará *Samurai Shodown* e novos episódios dos *Cavaleiros*. Mas a coisa só vai esquentar quando pin-tar nas prateleiras *Dragon Ball-Z*, o desenho preferido dos fãs de animação oriental. Quando? A FlashStar não tem previsão.

Para quem não frequen-ta as exposições organizadas pela Orcade (associação de fãs de desenho e quadrinhos



japoneses - leia matéria na VG 51), nem tem amigos que tragam as fitas do país de origem, esses cartuchos de videogame transformados em longa-metragens há cerca de três anos, têm quase 50 minutos de muita ação. A história serve apenas de justificativa para golpes, movimentos rápidos e sangue; por isso, nem precisa de originalidade. Se você viu o filme *Double Dragon*, achará que *Art of Fighting* o copiou, já que os personagens principais do lançamento da FlashStar também procuram uma jóia em poder de mafiosos. Por sua vez, *Fatal Fury* dá um show de clichês; a começar pela sede de vingança.



Pancadaria é o que não falta em *Fatal Fury*.



Algumas das porradas que Andy distribuí durante o filme.





Já adultos, vão à vingança contra o vilão Geese.



Quando crianças, Terry e seu irmão Andy assistem ao assassinato do pai adotivo.

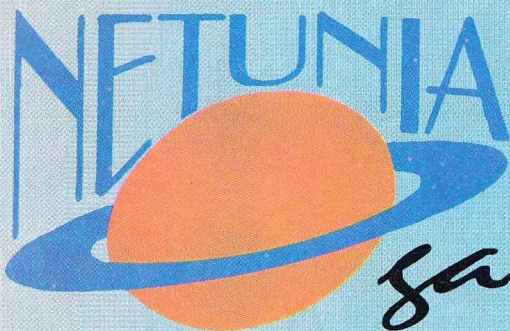


"FÚRIA FATAL"

Terry e seu irmão Andy pretendem encher de porrada o assassino de Jeff Bogard, o pai adotivo, com os golpes ensinados pelo mestre Tung. Geese Howard, um loirão narigudo, não só matou Jeff como sequestrou Lilly, uma amiga de infância dos irmãos Bogard. Um motivo a mais para enfrentá-lo no torneio King of

Fighter's - nome do cartucho que junta os personagens principais de Fatal Fury e Art of Fighting. Para ajudar Andy aparece Joe Higashi, que já havia enfrentado o garotão de cabelo azul em outro torneio, mas em vez de ficar com raiva, passou a admirar sua técnica de luta. E para dar uma força a Terry... tcha-nan! Essa é a surpresa do filme.

Por enquanto, saiba que os cenários são bem coloridos e a dublagem bem feita, apesar de o narrador dizer que o nome do desenho é "Fúria Fatal", enquanto na caixa da fita está escrito em inglês mesmo. Leve seu pai à locadora, e jogue um verde: mês que vem tem dia das crianças! Caso ele entenda a indireta, o telefone da FlashStar é 0800-169911. ●



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

- FONE/FAX: (011) 66-5618

Quem ainda não sabe o que comprar, 3DO, Playstation ou Saturn, já pode tirar um pouquinho da dúvida só de bater o olho nestes jogos. A Sony, por exemplo, está se empenhando em jogos de simulação para o Playstation, sem esquecer dos de luta, como Dragon Ball Z.

Por sua vez, a Sega procura diferenciar os estilos do Saturn, embora continue com Virtua Fighter de carro-chefe, dessa vez na versão Remix. Mês passado, o pool de empresas que fabrica o 3DO, entre elas Panasonic, resolveu lançar quebra-cabeças não muito criativos. Tudo bem, pois os antigos consoles de 16 bits, Mega Drive, SNES e Neo Geo CD, não ficam atrás dos grandes lançamentos de 32 bits. Para o primeiro, há Head-On Soccer, que conquistará fãs de Fifa Soccer e derivados. Já para o console da Nintendo, foi desenvolvido o bem-humorado King Arthur & The Knights of Justice, enquanto o Neo Geo CD chega com um simulador de boliche muito legal. Pelo jeito, você vai ficar ainda mais confuso...

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

Tipo: Luta
Fabricante: Bandai
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9



Agora é a vez do Playstation receber a turma mais famosa dos desenhos animados japoneses. Dragon Ball Z chega com tudo, trazendo 22 jogadores e muita pancadaria. O sistema de luta ficou parecido com o do SNES, mas em vez da tela cortada, na versão PSX, por exemplo, há zoom no cenário. O CD apresenta todos os personagens que marcaram a série, entre eles: Cell, Freeza, Super Boo, o grupo Z e muitos outros... O único problema é a falta das magias animadas que pegavam a tela inteira.



VICTORY ZONE

Tipo: Simulador Pachinko
Fabricante: Sony
Gráficos: 8
Música: 9
Jogabilidade: 8



Victory Zone é o primeiro jogo de Pachinko (fliperama japonês) para o Playstation. O destaque desse simulador de pinball são as músicas, todas cantadas. Além do super zoom, você ainda pode modificar os pontos de vista da máquina.

ACE COMBAT

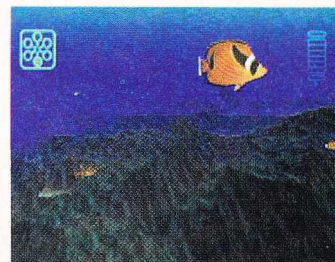
Tipo: Simulador
Fabricante: Namco
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8



A Namco arrebenta quando se trata de simuladores de voo. Este aqui tem gráficos de arrear e imagens bem realistas. São vários tipos de aviões, como o F-14 e o F-4, nos quais você tem que se preocupar com altitude, distância do inimigo e coisas do gênero. Vale a pena dar uma olhada.

THE AQUANAUT'S HOLIDAY

Tipo: Simulador
Fabricante: Artidink
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8



A qualidade da simulação submarina neste game é incrível, todos os peixes e criaturas do mar possuem movimentos característicos. O colorido e os efeitos sonoros reforçam a sensação de que você está debaixo d'água.

PHILOSOMA

Tipo: Nave/Tiro
Fabricante: Sony
Gráficos: 10
Música: 8
Jogabilidade: 8



Desta vez a Sony detonou! Os gráficos do game estão espetaculares. Todas as naves são construídas e modeladas em 3D; aliás, a animação é o ponto forte do jogo. O diferencial são os vários tipos de visões que sua nave pode apresentar.

KING'S FIELD 2

Tipo: RPG 3D
Fabricante: From Software
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8



Esta continuação saiu bem rápida para consertar praticamente todos os defeitos do primeiro game. Com os gráficos mais trabalhados, velocidade do jogo acelerada e inimigos gigantes, King's Field 2 agrada até os não chegados no estilo.

J. LEAGUE WINNING ELEVEN

Tipo: Esporte
Fabricante: Konami
Gráficos: 9
Música: 10
Jogabilidade: 9



Da mesma softhouse do clássico Perfect Eleven (SNES). A combinação da consagrada jogabilidade com o poder do Playstation é um estouro: o ponto de vista do campo muda conforme a posição dos jogadores. E para dar um tom realista, o locutor narra a partida inteira.

WORLD HEROES PERFECT

Tipo: Luta
Fabricante: ADK
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9

NEO GEO CD

World Heroes Perfect é o quarto game da série que já conquistou muitos admiradores nos fliperamas. Agora, entram em cena mais três lutadores, totalizando 19 personagens. Os gráficos estão muito bem trabalhados e as músicas detonam! Você escolhe três modos de jogo: MVS, CD, e VS, sempre em cenários de arrepiar. Outra novidade é que os lutadores ganham golpes especiais, acionados por uma segunda barra de energia. Veja esses golpes e todas as magias em VG Tips.



ZHADNOST THE PEOPLE'S PARTY

Tipo: Puzzle
Fabricante: Studio 3DO
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

3DO



Este é mais um game de programa de auditório. Com no mínimo duas pessoas a participar, dá para brincar de memória, quebra-cabeça, testar conhecimentos etc, se bem que a diversão aumenta na mesma proporção da quantidade de jogadores.

LEAGUE BOWLING

Tipo: Esporte
Fabricante: SNK
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

NEO GEO CD



Um dos únicos games de boliche que realmente detona! O game abre a possibilidade de jogar com quatro pessoas ao mesmo tempo; garantindo o programa no sábado à noite. O destaque são os efeitos sonoros, parecem reais!

MAGICIAN LORD

Tipo: Side Scrolling Action
Fabricante: ADK
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8

NEO GEO CD



Magician Lord foi um dos primeiros games que saíram após o lançamento do sistema Neo Geo. E já chegou debulhando! Você é um mago que tem como objetivo resgatar 8 livros sagrados. As fases são realmente bonitas, e as músicas combinam com o estilo do jogo.

FOOTBALL FRENZY

Tipo: Esporte
Fabricante: SNK
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

NEO GEO CD



Futebol americano não é muito popular por aqui. De qualquer forma, FootBall Frenzy é dos menos complicados e mais gostosos de brincar. Os comandos são fáceis e os jogadores, bem grandes, para melhor visualização. Mesmo que você não acompanhe o esporte, vale a pena dar uma olhada.

TRIP' D

Tipo: Puzzle
Fabricante: Warp
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 7

3DO



Jogo no estilo Tetris, com estratégia mais voltada para o Pyu Pyu. O melhor são as músicas: dá até para criar ritmos e um curto video-clip com brincadeiras na tela. Fica a dever como cópia dos dois games: é melhor procurar os originais.

KING ARTHUR & THE KNIGHTS OF JUSTICE

Tipo: RPG/Ação
Fabricante: Enix
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 7

SNES



Baseado num desenho animado, o jogo continua a lenda do Rei Arthur e seus Cavaleiros. A maga Morgana aprisionou todos os eles na Caverna de Vidro. O engraçado é que o Rei Arthur lidera o time de futebol americano "The Knights".

CRUSADER OF CENTY

Tipo: RPG
Fabricante: Atlus
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

MEGA DRIVE



De acordo com o jogo, o mundo era das trevas. Até que certo dia, um raio de luz chegou e dominou. Os monstros se refugiaram debaixo da Terra, para depois voltarem à superfície e preparar a revanche. Durante o jogo, que é parecido com Zelda, você encontrará o Sonic.

HEAD-ON SOCCER

Tipo: Esporte/Futebol
Fabricante: US Gold
Gráficos: 7
Música: 6
Jogabilidade: 7

MEGA DRIVE



O jogo tem gráficos razoáveis para o Mega Drive, com um sonzinho legal. Os jogadores principais de cada time têm movimentos especiais, do tipo tocar a bola de calcanhar. O grande destaque fica para a opção de até oito jogadores simultâneos.

ROAD RASH

Tipo: Corrida
Fabricante: Tec Toy
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

MASTER SYSTEM



Jogo de moto, clássico no Mega Drive, agora chega ao Master System. São cinco pistas para correr e dar porrada nos adversários. O controle da moto está bem legal e os gráficos, considerando que é para Master, super detalhados. Confira!

VIRTUA FIGHTER REMIX

Tipo: Luta
Fabricante: Sega
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

SATURN

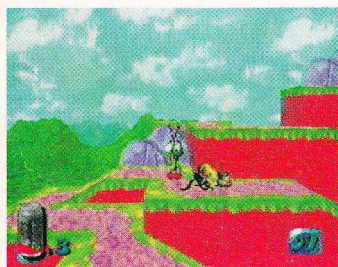
O sucesso dos fliperamas e do poderoso console de 32 bits da Sega surge agora na versão Remix. É como se fosse um prêmio de consolação a quem gastou fichas e fichas em arcades, já que o Virtua Fighter 2 não saiu para o Saturn. Comparada às duas edições anteriores, esta é a melhor: os personagens estão menos poligonais, dando a impressão de formas arredondadas. Alguns golpes foram modificados e o sistema de combos ficou mais eficiente. O som também ganhou nitidez... enfim, é um Virtua Fighter aprimorado.



BUG!

Tipo: Aventura
Fabricante: Sega
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

SATURN



Se pensarmos apenas no tipo de jogo, Bug pode até parecer uma aventura comum. Mas seu inovador tipo de gráfico o torna bonito, divertido e muito diferente. Também o personagem principal tem uma novidade: fala para caramba e é muito engraçado.

VIRTUAL VOLLEYBALL

Tipo: Esporte
Fabricante: Image
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8

SATURN



Primeiro jogo de vôlei com gráficos poligonais, o que significa dizer que é o mais bonito game desse esporte. Além disso, as partidas são narradas. Embora tenha poucos movimentos possíveis, é possível dar golpes em estilo Street Fighter.

BLUE SEED

Tipo: RPG
Fabricante: Sega
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

SATURN



Este é um bom RPG, mas quem não souber japonês é melhor esperar pela versão americana. Além da abertura repleta de desenhos, há muitos diálogos. E o melhor: sua história, diferente dos demais RPGs, é ambientada nos tempos atuais.

RIG LORD SAGA

Tipo: RPG-Simulation
Fabricante: Sega
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8

SATURN



RPG que arrebenta no quesito gráficos. Desenvolvida sobre polígonos, a imagem realista permite até fazer mapeamento e estratégia do seu exército. Também há vários ângulos de visão, o que facilita a jogabilidade, uma vez que o texto é em japonês.

LAST GLADIATORS

Tipo: Pinball
Fabricante: Kaze
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

SATURN



A grande atração de Last Gladiators é a simulação dos Pinballs mais recentes. Dá para escolher várias máquinas e músicas diferentes para iniciar esse game rápido, que nem mesmo oferece a opção de câmera lenta.

MYST

Tipo: Adventure
Fabricante: Sunsoft
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

SATURN



Clássico dos PCs, Myst é um arraso, tanto em gráficos quanto na jogabilidade. Esta versão para Saturn, além de ótima opção a quem (ainda) não possui um PC em casa, está bem rápida e bonita. Pode-se dizer inclusive que é a melhor para os consoles domésticos.

D'S DINNER

Tipo: Adventure
Fabricante: Warp
Gráficos: 10
Música: 9
Jogabilidade: 10

SATURN

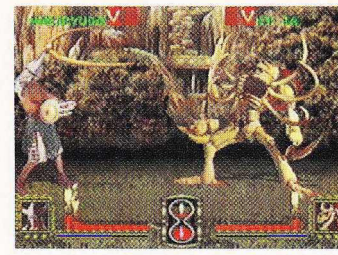


D's Dinner é um espanto gráfico. São dois CDs, cuja capacidade de memória foi muito bem aproveitada para criar movimentos simples. De vez em quando aparece diálogos em japonês, mas é coisa mínima. Além da versão para 3DO, está saindo a do PlayStation.

BATTLE MONSTERS

Tipo: Luta
Fabricante: Naxat
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8

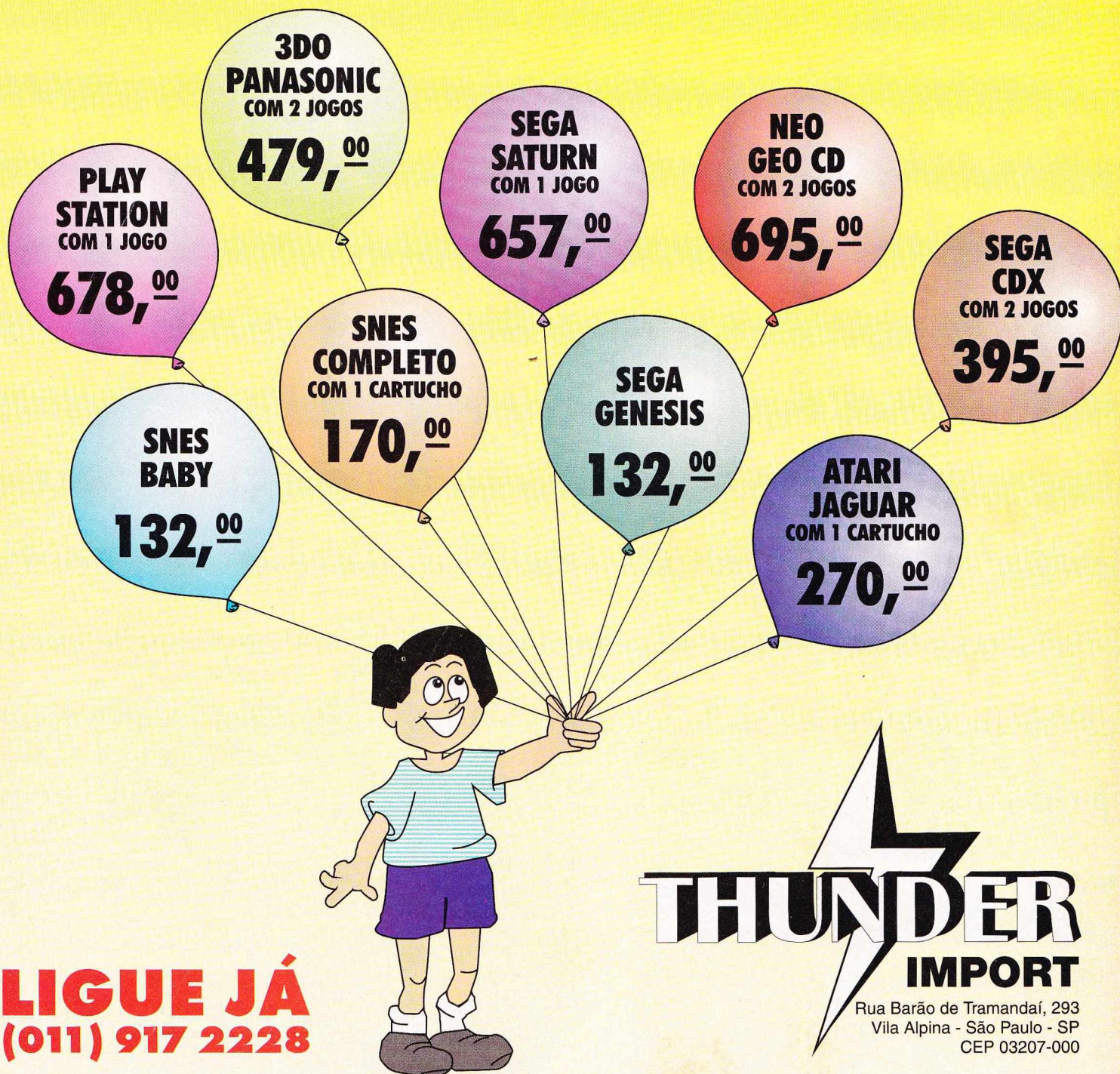
SATURN



Inimigos gigantescos, cenários e personagens digitalizados tornam este game uma boa opção. A maioria dos golpes foge da rotina, assim como os cenários. O defeito é a falta de quadros na movimentação dos personagens.

VIDEO-GAME MAIS BARATO É AQUI

Valores expressos em Reais (R\$)



Console	Contents	Price (R\$)
PLAY STATION	COM 1 JOGO	678,00
3DO PANASONIC	COM 2 JOGOS	479,00
SEGA SATURN	COM 1 JOGO	657,00
NEO GEO CD	COM 2 JOGOS	695,00
SEGA CDX	COM 2 JOGOS	395,00
SEGA GENESIS		132,00
ATARI JAGUAR	COM 1 CARTUCHO	270,00
SNES COMPLETO	COM 1 CARTUCHO	170,00
SNES BABY		132,00

LIGUE JÁ
(011) 917 2228

THUNDER
IMPORT
Rua Barão de Tramandaí, 293
Vila Alpina - São Paulo - SP
CEP 03207-000

Temos também uma linha completa de importados: filmadora, video, fax, etc... Consulte-nos.

Importação direta PORTA A PORTA via COURRIER • Prazo de entrega: 15 dias úteis • Frete grátis para compras acima de R\$ 750,00 • Preços em reais sujeitos a alteração sem aviso prévio.

SEGA CD

GRÁFICOS

9

MÚSICA

8

JOGO

8

FICHA

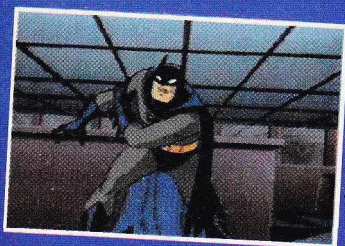
Tipo: Aventura

Fabricante: Sega

Memória: ND

Fases: 6

Jogadores: 1

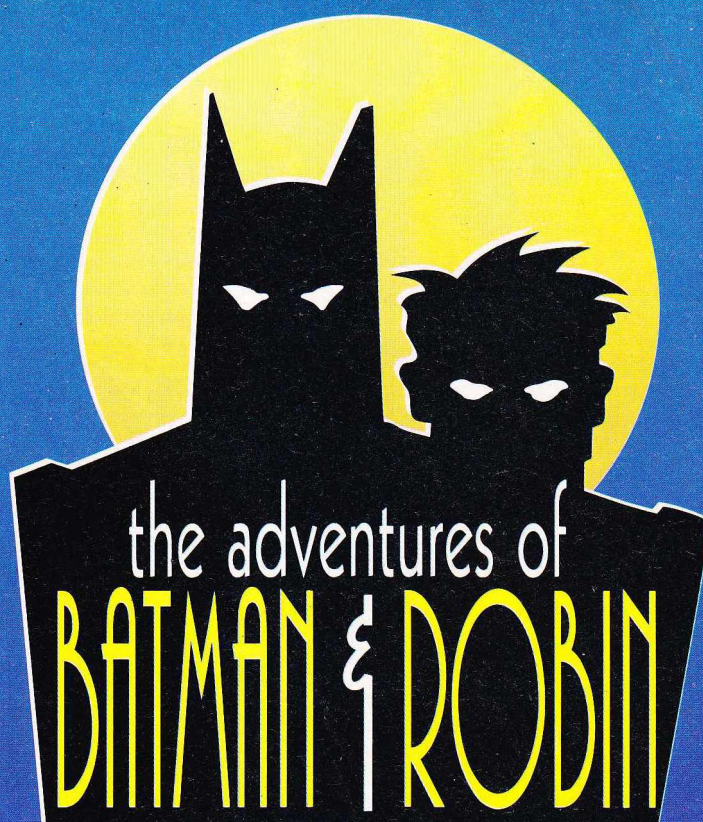


COMANDOS

A: lança-míssil

B: acelera

C: lança-mísseis



Apesar de não ter todo o visual da versão para Mega Drive, nem a mesma quantidade de cenas, essa versão de *The Adventures of Batman & Robin* para Sega CD diverte os fãs de corrida de carros. É preciso costurar o trânsito com uma velocidade incrível (ainda bem que é só no videogame!!!), e ainda por cima com um Bat-Móvel todo-poderoso. Mas além dos carros, caminhões e animais na estrada, é preciso desviar de cogumelos gigantes, bombas, monstros,

entrar em túneis e até mesmo voar com o Bat-Jet sobre a ponte de Gotham City. Essa cidade foi dominada por um bando de criminosos, entre eles Charada, Poison e Coringa.

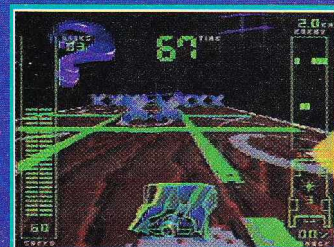
Os gráficos são bons, bem coloridos, a jogabilidade é boa e o som é razoável. Ou seja, dá para se divertir! Não fique muito animadinho com a alta velocidade, porque o jogo não acompanha o velocímetro: é demorado e difícil, embora tenha número reduzido de fases.



Não saia atirando! Apenas desvie dos obstáculos para não matar os pedestres.



O Charada faz de tudo para te atrapalhar. Portanto, cuidado com as armadilhas!



Olha o homem-verde aprontando de novo. O visual dessa emboscada não lembra *O Passageiro do Futuro*?



Antes de chegar à fase final e enfrentar o Coringa, é preciso dar rasteiras por entre as fendas da ponte.

MEGA DRIVE

GRAFICOS 8

MUSICA 7

JOGO 8

FICHA

Tipo: Ação/ tiro

Fabricante: Core

Memória: ND

Fases: 6

Jogadores: 2

COMANDOS

A: trocar a arma.

(com B apertado, mira para a esquerda)

B: tiro

C: pulo (com B apertado, mira para a direita)

PASSWORDS

2 - W G B X

3 - P S K J

4 - H D Z T

5 - W G B X

6 - R D F K



Skeleton Krew

é o mais novo jogo da boa softhouse Core Design. Parecido com o clássico *Smash TV*, o objetivo do game é simples: matar tudo que se move sem fazer perguntas. A história do jogo é macabra: no ano de 2062, um certo Moribund Kadaver, dono da DEAD Inc, toma conta de uma fábrica de kyogenics nos arredores de Monstro City. Logo após, co-

meçam a aparecer monstruosas mutações nas ruas. Ai é convocado o time de operações especiais MAD, do qual fazem parte três operativos: Spine, com habilidades equilibradas; Rib, a agente mais rápida; e Joint, lerdo mas poderoso. Será sua missão impedir que Moribund tome conta da Terra e da galáxia por tabela.

MONSTROCITY - KRYOGENIC PLANT



Para poder seguir adiante, exploda este controlador dos tiros.



Para acabar com o boss, atire primeiro nas suas laterais e depois detone a cara do sujeito.

MONSTROCITY - SEWERS



Esta fase é na base da porrada: é só seguir em frente detonando tiros. Nem boss ela tem.

MONSTROCITY - TURBO SHAFT



Aqui, se preocupe primeiro em destruir esta máquina e só depois acabe com os monstros.



Detone tiros nos dentes do boss e jogue bombas nas cobras que aparecem.

TRITIUM MANUFACTURING FACILITY



Em Marte, seu objetivo será destruir estas máquinas. É só detonar muitos tiros.



PSYKOGENESIS PLANET



Use as bombas para quebrar o vidro e pegar vida e dinheiro.

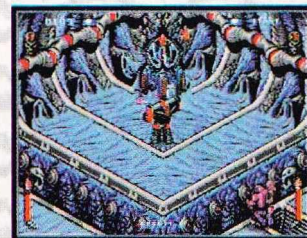


Para acabar com o boss, fique atirando na parede para destruir o campo de força. Só depois detone tiros no cara.



Você pensou que matando o cara o problema estava acabado? Pois olha só no que ele se transforma. É só ir destruindo todas as partes do bicho para ver o final.

AMMUNITION DUMP



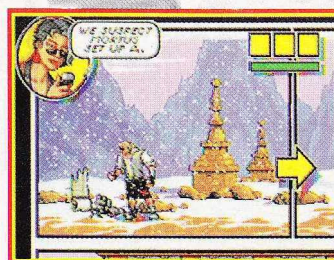
Indo para Vênus, o seu objetivo não muda: apenas as máquinas que devem ser destruídas é que são diferentes.

**MEGA
DRIVE****GRÁFICOS** 10**MÚSICA** 9**JOGO** 10**FICHA****Tipo:** Aventura**Fabricante:** Sega**Memória:** 16 megabites**Fases:** 3**Jogadores:** 1**COMANDOS****A:** ataque**B:** pulo**C:** custom (golpe pré
escolhido no Options)**X:** item da esquerda**Y:** item do meio**Z:** item da direita

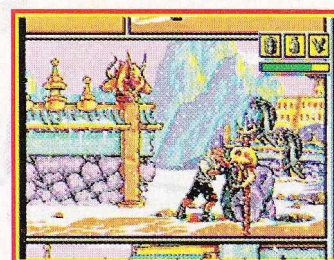
COMIX

MATEUS ANDRADE SILVA

Comix Zone pode ser definido com apenas uma palavra: destruidor. É um dos jogos mais originais que apareceu para qualquer sistema nos últimos tempos. Vale destacar ainda os gráficos realmente parecidos com quadrinhos e a música animal. Isso sem falar na história. Sketch Turner é um desenhista da revista "Comix Zone" e músico de uma banda de rock nas horas vagas, além de viciado em pizza de microondas e *Sonic Spinball*. Imagine que Sketch estava escrevendo o número da revista onde o pessoal do N.W.E, os mocinhos da história, finalmente enfrenta Mortus, o bad boy que aterroriza a todos neste mundo fictício. Acontece que este mundo não é tão fictício assim. Mortus sai dos quadrinhos e aprisiona Sketch na sua própria história, para assim poder matar seu criador e dominar o nosso mundo. Ainda bem que nem todos estão contra você. Alissa Cyan, comandante do N.W.E. vai ajudá-lo a sair dessa. E você vai precisar de sua ajuda, pois o Mundo de *Comix Zone* está cheio de armadilhas e mutantes loucos para pegá-lo. Confira agora como ficar inteiro num lugar onde papel mata.

NIGHT OF THE MUTANTS**WELCOME TO THE TEMPLE**

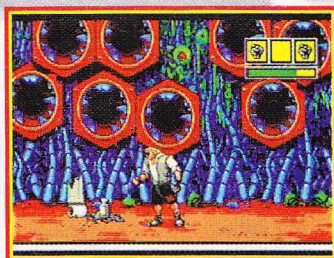
Logo no começo da fase, use o rato para encontrar o item Superhero, que transforma Sketch em um super-homem.



Enquanto você não tapar o buraco, os pentelhos voadores vão continuar aparecendo.



CURSE OF THE DEAD SHIPS



Após acabar com os monstros verdes, solte o rato para encontrar energia.



Solte o rato na boca do bicho. Quando ele fechar a boca, desça o braço.



Use a alavanca e faça com que a bola destrua a porta.



Caso você bata nos ventiladores enquanto estão girando, vai perder muita energia: mande o rato desligá-los.



Ao invés de querer acabar o boss na porrada, use a cabeça: bata um pouco para ele levantar, passe por baixo e queime o bicho empurrando o barril para debaixo dele.



O melhor lugar para soltar a bomba é de cima desta pedra. Assim ela cai entre as minas que estão encostadas na montanha e as que estão embaixo de você. Sai correndo e solte o rato para encontrar um Superhero



Empurre os inimigos para cima da prensa. Assim, você destrói os dois.

GOLPES

Aqui está o seu arsenal de pancadas para derrotar Mortus e seu exército.

SERIAL DOUBLE PUNCH: → + A

SERIAL HIGH KICK TORNADO: ↗ + A

SERIAL LOW KICK: B → + A

UPPERCUT: ↑ + A

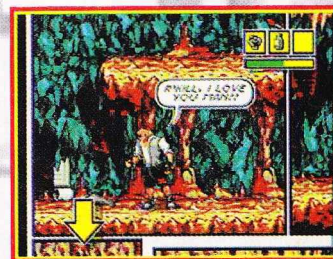
FLOOR SWEEP: ↓ + A

BACK KICK: ← + A

WHIRLWIND JUMP KICK: B e quando estiver no ar A

FLYING DRAGON KICK: → + B + A

ROLL: ↓ + →



Ao chegar neste quadrinho, não siga para a direita. Solte o rato que ele vai rasgar a página e você pode cortar caminho indo por baixo.



A melhor arma contra Mortus é uma sequência de chutes Serial High e Low. Encoste-o num canto e vá alternando os dois tipos de golpes, nunca tentando agarrá-lo. Após acabar com ele, corra para a plataforma onde Cyan está presa e liberte-a usando a alavanca que está a esquerda da cabine.



Use a voadora para arrebentar com esse cara que é o guardião do caminho para o templo.



Aqui a página começa a pegar fogo. Seja rápido para não morrer queimado.



Para não ser espetado, mande o rato puxar a alavanca.



Abaixe para desviar das unhas do Boss e ataque com uma voadora. Se você tiver itens como bombas ou Superhero, não tenha dúvidas em usá-los.



O CD F.

Você vai receber um ano de Folha, e tudo de uma vez. É só comprar o CD-ROM Folha. Ele traz o texto integral da Folha. São mais de 100.000 textos publicados pela Folha em 1994, que você pode localizar em segundos. E mais: Eleições Brasil, Copa do Mundo, Frases do Ano, Cadernos Especiais, Fascículos, Novo Manual da Redação e Cotações do Dólar. Agora se você quiser saber o preço, procure na seção de comédias: só 45 reais. Faça já a sua assinatura. No cheque.

COMO COMPRAR SEU CD-ROM FOLHA

Na Grande São Paulo: nas principais livrarias e bancas 24 horas. Em todo o Brasil, inclusive Grande São Paulo: por telefone, pagando com qualquer cartão de crédito. Disque Grátis **0800-14.00.90**: atendimento ao vivo, de 2ª a 6ª das 9:00 às 20:00 h; sábados, domingos e feriados, das 9:00 às 18:00 h. **0800-14.01.22**: atendimento automático, 24 horas por dia, todos os dias.



FOLHA
O maior jornal do hemisfério.

EU A
JOVEM PAN

EU !



TODO MUNDO OUVE

PROMOÇÃO

VIDEO GAME



**1º LUGAR:
SONY PLAYSTATION**

**2º AO 5º LUGAR:
CARTUCHOS**

**6º AO 10º LUGAR:
JOYSTICKS**

**11º AO 110º LUGAR:
CAMISETAS**

ATENÇÃO

MANDE A SUA CARTA ATÉ O DIA
25 DE OUTUBRO DE 1995. SÓ SERÃO
ACEITAS AS CARTAS POSTADAS
ATÉ ESTA DATA.

A **VIDEO NEWS GAME** E A **BAD GAMES** PREPARAM
UMA GRANDE SURPRESA PARA VOCÊS. É UMA
SUPER PROMOÇÃO COM MAIS DE **100 PRÊMIOS**
QUE SERÁ REPETIDA DE DOIS EM DOIS MESES. PARA
PARTICIPAR, BASTA MANDAR UMA CARTA PARA A
RUA ALICE DE CASTRO Nº 60, VILA MARIANA,
SÃO PAULO - SP - CEP: 04015-903,
COM ESTE FORMULÁRIO PREENCHIDO:

1 - Nome, telefone e endereço completos

2 - Idade

3 - Escolaridade

4 - Qual o vídeo game que possui?

5 - Qual seção mais gosta na Video News Game

6 - Conhece outras revistas da Sigla Editora? Quais?

7 - Onde compra a Video News Game?

8 - Possui computador? Qual?

9 - Possui kit multimídia?

Junto com as respostas, mande uma frase que contenha os nomes Video News Game e Bad Games. As melhores frases serão selecionadas e os nomes dos vencedores serão publicados em novembro, na edição 55 da Video News Game.

PREPARE-SE QUE MAIS PROMOÇÕES IRÃO
APARECER NA SUA VIDEO NEWS GAME.

Arte movimento



O processo de criação de um videogame é demorado, trabalhoso, mas nem sempre original

Luana Pavani

Jogar videogame é fácil. Difícil é criar um jogo, definindo gráficos e movimentos dos personagens, quadro a quadro. Antes de ficar pronto para ser espetado em seu console, os games passam por diversas fases de produção, que podem levar de três meses a um ano de trabalho. Porém, engana-se quem pensa que o processo de criação é totalmente original. No mundo dos videogames, pouco se cria e muito se transforma.

Como em todo trabalho artístico, o primeiro passo é uma boa idéia. Depois, é preciso definir o estilo do game, perfil dos personagens e faixa etária do público alvo. Por exemplo, no caso de um infantil, o departamento de arte já sabe que deve usar cores primárias (azul, verde, amarelo, preto, vermelho, branco), em tons pastéis, e gráficos poligonais (em formas geométricas) para ajudar na compreensão do jogo pelas crianças.

Essas informações junto aos primeiros traços do que será o game, a história dos personagens e sua movimentação deta-

lhadamente explicadas fazem parte do chamado *Memory Map*, como explica Alexandre Pagano, que comanda o desenvolvimento artístico dos games da Tec Toy. Após a aprovação da diretoria, os desenhos vão para o computador através de um scanner (quem mexe em micro já deve ter visto um), e são retocados ponto a ponto. Ou seja, a tela se transforma em um painel quadriculado, dividido em *sprites*, que são agrupamentos de oito quadradinhos. E quanto mais memória o jogo tiver, maior a qualidade dos gráficos, ou seja, mais quadradinhos a preencher e maior a quantidade de movimentos possíveis. Essa fase de tratamento de imagens uma a uma (frames) é denominada *History Board*, muito comum em desenhos animados. "Pinochio tem 30 frames por segundo, uma média de três a mais do que filmes para cinema", exemplifica Alexandre, com a experiência de quem já trabalhou nos estúdios Disney, em episódios dos Ursinhos Gummy e Duck Tales.

Para dar movimento a cartuchos não são necessários tantos frames por segundo: até sete para Mega Drive ou quatro para Master System e Game Gear. Mas a Tec Toy não cria jogos desse console portátil, apenas faz a conversão para Master, aumentando o controle de tela e diminuindo a quantidade de cores dos gráficos. Só para se ter uma idéia, o Game Gear tem 4096 cores possíveis, enquanto o Master possui no máximo 64; já o Mega tem 512. Porém, a resolução de vídeo do

Kit - Arcade

As mesmas etapas são seguidas pelas subsidiárias brasileiras da Neo Geo e Capcom, que mandam as traduções para as matrizes e recebem as placas de memória originais, chamadas "kit". No caso da Capcom - Romstar do Brasil, assim que recebem os kits, os mandam para a linha de produção, na fábrica em Barueri, São Paulo. Já a Neo Geo traz as placas diretamente do Japão, instalando-as em gabinetes montados aqui no Brasil.

Quando um arcade sai da máquina para se transformar em videogame doméstico, são as próprias softhouses que produzem a memória do cartucho, seja ele para 8, 16, 32 ou (logo mais) 64 bits. E como os criadores se concentram no Japão ou Estados Unidos, o eeprom vai direto para as matrizes da Sega e da Nintendo. "Futuramente, a Capcom pretende distribuir os cartuchos no Brasil", revela Vera Lúcia Cruz, do departamento de Marketing da Romstar do Brasil. A Neo Geo também tem planos: todos os lançamentos mundiais e games mais conhecidos serão traduzidos para o português, inclusive os de Neo Geo CD, como garante o gerente de marketing Ricardo Takao Kayano. "Yeah!", ou melhor, "Sim!"

Mega é superior aos outros consoles: 320 por 224 pontos, contra 256 por 192 do Master e 160 por 144 do Game Gear.

CRUAR OU SUBSTITUIR?

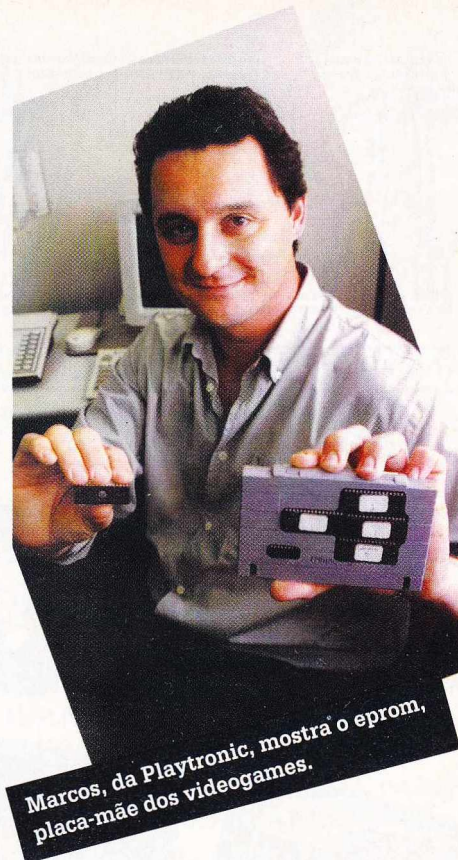
Esses dados, que devem ser observados antes de dar início à animação, são fornecidos pelo departamento de engenharia, responsável por todas as normas técnicas. Cláudio Oyamaguchi, gerente de engenharia da Tec Toy, também cria os softwares usados por Alexandre e

sua equipe para adaptação de cartuchos. Isso significa escolher um cartucho já conhecido e substituir personagens e cenários, como aconteceu com *Mônica no Castelo do Dragão*, o primeiro adaptado pela Tec Toy, baseado em *Wonder Boy*. "Dá o mesmo ou até mais trabalho do que desenvolver um jogo. Não tem nada a ver com pirataria", esclarece Cláudio. "É um processo comum. Virgin e Electronic Arts também fazem adaptações", completa Alexandre.

Por falar em softhouses, esse é um outro meio de se chegar aos cartuchos. A Playtronic, por exemplo, não produz jogos no Brasil, apenas monta e distribui. Todas as alterações são encomendadas aos produtores originais. "Sobre um game já existente escolhemos as telas que devem ser traduzidas e os personagens que serão adequados à realidade brasileira. O material volta para a softhouse, que faz as alterações", explica o engenheiro Marcos dos Santos. O único game "costumizado", sinônimo de "adaptado" em Playtronic, é o *Super Copa*, para SNES; mas para o fim deste ano haverá outros títulos. Quais? Infelizmente nem Playtronic nem Tec Toy estão autorizadas a dizer. O que se sabe é que a primeira tem permissão da Nintendo para customizar jogos de todos os consoles, ou seja, Game Boy, NES, SNES e Ultra-64, enquanto a segunda só pode adaptar para Master e Mega (além de converter cartuchos de Game Gear em Master).

FALTA DE TECNOLOGIA

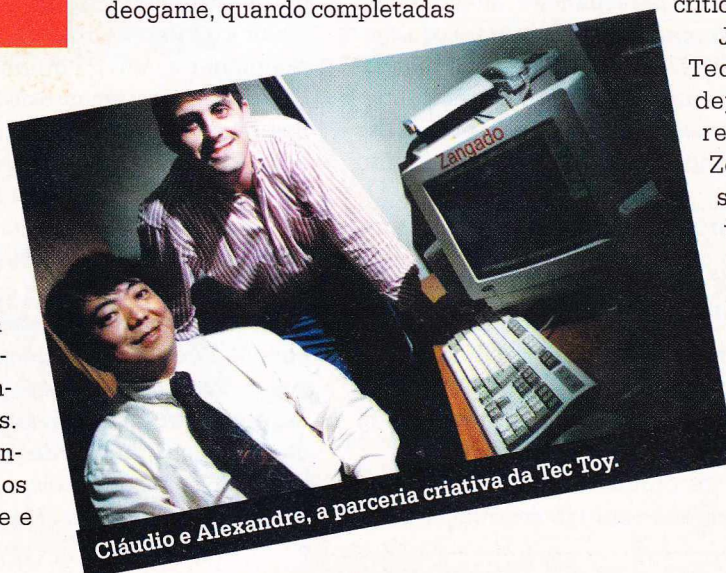
A semelhança é que ambas têm de esperar pela chegada do eeprom, nome da placa de memória de um cartucho de videogame, quando completadas



Marcos, da Playtronic, mostra o eeprom, placa-mãe dos videogames.

as transformações das softhouses. Se "é incalculável a quantidade de modificações de um jogo antes que ele chegue ao consumidor", como diz Alexandre da Tec Toy, seria muito mais rápido se o eeprom pudesse ser produzido no Brasil e só seguisse para as matrizes da Sega e da Nintendo para aprovação final. Porém, nenhuma indústria nacional tem tecnologia adequada para lidar com silício, substância química básica na produção de placas de memória, tanto de videogame como de computador. "O mínimo necessário é um laboratório de purificação de silício. Nem isso o Brasil tem", critica Marcos, da Playtronic.

Já que é assim, Playtronic e Tec Toy testam os eeproms e depois os mandam para suas respectivas indústrias na Zona Franca de Manaus. Em seguida, os milhares de cartuchos vão para as prateleiras das lojas autorizadas e, finalmente, para dentro de sua casa. Se você já pensou em prestar vestibular para artes, engenharia, letras ou química, acabou de descobrir mais um - divertido - campo de trabalho. ■



Cláudio e Alexandre, a parceria criativa da Tec Toy.

ROLOS & TROCAS

BAHIA

V Mega Drive 3 - em perfeito estado, com Sonic 2 e 2 controles. Preço a combinar. Guilherme, tel (071) 358-1160, **Salvador**.

R 3DO - novo, 2 controles e 3 CDs por Neo Geo CD. Marcos Filipe, tel (071) 371-3061, **Salvador**.

GOIÁS

C Cartuchos SNES e Mega - assim como os consoles. Thiago, tel (062) 205-1545, **Goiânia**.

R SNES - importado, com 9 cartuchos, por 3DO ou Playstation, ambos em bom estado. César, tel (062) 291-2848, **Goiânia**.

MINAS GERAIS

R Super Street Fighter II - de Mega, e mini-game série Master Sonic 2 por SNES. Walison, tel (031) 473-2030, **Belo Horizonte**.

R V Pense Bem - com livros, mais Dynavision 3 com cartucho por Game Gear. Ou vendo por R\$ 90,00. Marcus, tel (031) 385-6585, **Belo Horizonte**.

MATO GROSSO DO SUL

R Mega Drive - 2 controles (um turbo) e 3 cartuchos por 3DO com 2 controles e pelo menos um jogo. Eduardo, tel (067) 382-8799, **Campos do Grande**.

R V Mega - 7 cartuchos, incluindo Fifa Soccer, e 4 controles (um de SNES), ou troco por 3DO. Fernando, tel (067) 763-2204, **Campo Grande**.

R Cartuchos SNES - Super Mario World por Super Mario All Stars. Cássio, tel (067) 761-6841, **Campo Grande**.

PARÁ

V SNES - com controle, por R\$ 180,00, e cartuchos: Virtual Bart e X-Men, por R\$ 45,00 cada. Nagib, tel (091) 223-8002, **Belém**.

R Mega 32 X - com 3 carts e 2 controles, mais um Mega com 6 cartuchos por Playstation. Aparecido, tel (091) 518-3439, **Itaituba**.

PERNAMBUCO

V Cartuchos Mega - Streets of Rage II e Sonic 1 por R\$ 50,00. Bruno, tel (081) 481-1489, r: 39, **Jaboatão**.

PARANÁ

R Cartuchos SNES - Alien 3 e Mario All Stars por Mortal Kombat II ou outros. Fábio de Oliveira, Rua Erechin, 1858, CEP 85808-060, **Cascavel**.

V Dactar Atari 2600 - com cinco cartuchos, sendo três de quatro jogos. Cláudio, tel (045) 224-7956, **Cascavel**.

R Mega - 2 controles (um turbo), pouco uso, em sistema Pal-M, mais R\$ 50,00 por SNES com controle. Paulo, tel (044) 722-3751, **Cianorte**.

R V Game Boy - 2 cartuchos, por R\$ 120,00 ou troco por Game Gear com cart. Aceito propostas. Ramon, tel (041) 264-6559, **Curitiba**.

RIO DE JANEIRO

R Hi-Top Game - 2 controles e 7 cartuchos por SNES ou Mega com 2 controles e 2 carts. Jean Crispim Ferreira, Av. Gov. Roberto Silveira, 479, CEP 28360-000, **Itabapoana**.

C Cards - nacionais e importados. Preço a combinar. Marcelo Pedro, Rua 17, Quadra 19, Lote 26, CEP 24800-000, **Itaboraí**.

V Atari Dactar - 9 cartuchos e 2 controles. Inês, tel (021) 791-8592, **Nilópolis**.

R Master System Super Compact - por Master Compact com Sonic na memória. Francis de Oliveira Ribeiro, Rua Inocêncio da Costa Souto, 94, CEP 26515-150, **Nilópolis**.

V Revistas VideoGame - edições de 1 a 17, em perfeito estado. João Luís G. Lamas, Trav. Francisco de Aguiar Borges, 46, Centro, CEP 28800-000, **Rio Bonito**.

V Mega Drive 3 - com 4 cartuchos e 3 controles (um turbo), tudo novo e na caixa. Rodrigo, tel (021) 445-4610, **Rio de Janeiro**.

RIO GRANDE DO NORTE

R V Master System 3 - em ótimo estado, 2 controles (1 TPC-4) e Sonic na memória, por R\$ 110,00. Fábio, tel (084) 317-2656, **Mossoró**.

RORAIMA

V SNES - 2 cartuchos, 2 controles e 3 cabos. Também vendo Master System II, com 2 cartuchos, pistola e 2 controles novos. Ronildo, tel (095) 224-3735, **Boa Vista**.

RIO GRANDE DO SUL

R Super Soccer Champ - (SNES) por outro. Lucas, tel (051) 473-4280, **Esteio**.

R Golden Fighter 5 - do SNES por International Soccer ou X-Men do Mega. Ticiano, tel (054) 324-1121, **Ibirubá**.

R SNES - Teclado CCE EK55X e Mountain Bike 18 marchas por 3DO com um controle. Marcelo O. de Souza, Rua Alm. Barroso, 521, BL 461A, ap 103, CEP 96201-001, **Rio Grande**.

V SNES - em ótimo estado, com 9 cartuchos e 3 controles (um arcade para jogos de luta), por R\$ 300,00. Douglas, tel (0492) 25-2317, **Lages**.

SÃO PAULO

V Turbo Game VG 9000T - em ótimo estado, na caixa, 2 controles turbo, pistola, 9 cartuchos e adaptador por R\$ 115,00 ou troco tudo por SNES. Renato, tel (011) 795-1232, **Alumínio**.

V Terminator 2 - para Game Boy, na caixa, por R\$ 30,00. Ligar em horário comercial para José Roberto: (0173) 22-0056, **Barretos**.

R Master System II - 2 controles, 2 cartuchos e pistola por Mega Dive com controle e um cartucho. Paulo Renato, tel (0142) 23-0097, **Bauru**.

R V Cartuchos Mega - Double Dragon 3, X-Men e Joe Montana Football 2. Fábio, tel (0192) 32-6260, **Campinas**.

V Cartucho SNES - com 4 jogos: PitFighter, Lamborghini, Striker e Chop Lifter III, por apenas R\$ 80,00. André, tel (0192) 39-3062, **Campinas**.

R V Cartuchos SNES - Super Mario 3 em 1, Super Man - O Retorno, Dracula e Power Rangers por Super Famicom, Mega ou SNES. Ou vendo por R\$ 240,00. Sérgio ou Arnaldo, tel (011) 727-3396, **Carapicuíba**.

R Bart's Nightmare - para Mega, por outro de meu interesse. Hugo, tel (0146) 52-1270, **Dois Córregos**.

R V Nintendo - com adaptador para 72 pinos e 7 cartuchos. Guilherme, tel (011) 438-3165, **Francisco Morato**.

R Cartuchos SNES - Final Fight 2 por Street Fighter II Turbo ou Jurassic Park. Evandro G. de Moraes, Rua Pátio da Fepasa, 2, Centro, CEP 17450-000, **Gália**.

V Phantom System - por R\$ 60,00. Aparecido, tel (011) 783-1023, **Itu**.

R Aparelho de som 3 em 1 - Master System II, controle, adaptador, pistola e cartuchos MKII e Mônica no Castelo do Dragão, tudo por SNES. Maycon, tel (011) 708-2929, **Osasco**.

V Master System Super Compact - com adaptador, em bom estado. Vinícius Vidal Ota, R. Evaldo Guidolin, 61, CEP 13140-000, **Paulínia**.

R Cartuchos SNES - SF3, Rockman 6, Micro Machines e Road Fighter (NES) por Rockman de SNES. Carlos, tel (0194) 22-4324, **Piracicaba**.

V R Pistola de Mega - Menacer, mais 7 cartuchos, tudo por R\$ 135,00. Rafael, tel (0152) 62-3382, **Porto Feliz**.

V Mega - controle, Sonic e Altered Beast, por R\$ 110,00, mais 6 carts de Mega e 5 de Master, por bons preços, e controle sem fio duplo para Master ou NES, por R\$ 40,00. Bruno, tel (0182) 51-1313, **Rancharia**.

R **Maximum Carnage** - de Mega, por NBA Jam ou outro de Basket. Luiz, tel (011) 743-7254, **São Caetano do Sul**.

R **Dynavision 3** - com mais de mil jogos, 2 controles e pistola, por SNES ou Mega. Eliete, tel (0123) 33-3476, **São José dos Campos**.

R **Cartucho SNES** - Super Mario Kart japonês por Samurai Shodown. Mário Sérgio ou Alexandre, tel (0123) 32-7273, **São José dos Campos**.

V **Cartuchos** - Sega CD: Tom Cat Alley, Mega: Fifa 94, mais Phantom System com 9 cartuchos, arma e adaptador. Também vendo Mega sem fio. Diogo, tel (0123) 22-6484, **São José dos Campos**.

R **Consoles, cartuchos** - SNES, Mega, Sega CD, jogos para todos, duas raquetes Roxpro 1, profissional e semi-pro, novas sem uso, com três bolinhas. Também vendo camisas com várias estampas de videogame. David, tel (011) 266-2721, **São Paulo**.

V **3DO** - controle, 5 CDs e pistola por R\$ 850,00. Eric, tel (011) 201-0155, **São Paulo**.

R **Top Game** - controle turbo e 2 cartuchos por Master System com controle. Gilson M. Cândido, Rua Pedro Albuquerque, 159, CEP 04812-170, **São Paulo**.

R **SNES** - Mortal Kombat por Donkey Kong Country ou Art of Fighting I ou II. Leandro, tel (011) 963-3014, **São Paulo**.

R **Cartuchos SNES** - Mickey Mania e Chuck Rock por Super Metroid ou outros. Moysés, tel (0122) 72-2514, **São Paulo**.

V **Master System** - controle e cartuchos. Compro SNES em perfeito estado. Preços a combinar. Danielle, tel (011) 947-7450, **São Paulo**.

V **Master System 3** - Alex Kidd na memória, na caixa, com dois controles (um turbo), por R\$ 120,00. Mayk, tel (011) 944-8818, **São Paulo**.

V **SNES** - garantia, com Mario World, na caixa, por R\$ 150,00. Vanderlei, tel (011) 911-5115, **São Paulo**.

V **Mega** - na caixa, 4 controles e 15 cartuchos, inclusive Street Fighter e Aladdin, por R\$ 500,00. Jefferson, tel (011) 201-1626, **São Paulo**.

R **SNES** - com 3 cartuchos, um Master e uma bicicleta de 18 marchas por Sega CD. Marcelo, tel (011) 232-0285, **São Paulo**.

R **Cartuchos** - de Mega, Master e SNES. Juliana, tel (011) 288-3558, **São Paulo**.

V **Mega** - com 2 controles (um de 6 botões), Fifa Soccer e outro cartucho por R\$ 200,00 ou troco por SNES. Bruno, tel (011) 943-5288, **São Paulo**.

R **Bicicleta 18 marchas** - por Nintendo, ou vendo por R\$ 180,00. Anderson, tel (011) 604-2522, **São Paulo**.

V **Master System** - completo, por R\$ 60,00. Raphael, tel (011) 219-3212, **São Paulo**.

V **3DO** - por R\$ 550,00 e um Saturn por R\$ 1400,00. Bruno, tel (011) 949-3631, **São Paulo**.

V **Master System II** - usado, com 14 cartuchos, mais revistas e controle Pro-1 (s/ manche). André, tel (011) 918-4087, **São Paulo**.

R **Super Famicom** - 28 cartuchos, mais Game Boy com 8 carts, por Playstation com 5 CDs. Wagner, tel (011) 810-4423, **São Paulo**.

V **Top Game** - 2 controles TPC 3, com 9 cartuchos por R\$ 100,00

ou troco por Game Gear. Volto a diferença. Bruno, tel (011) 943-5288, **São Paulo**.

V **Sega CD** - com 2 jogos, Mega com 2 cartuchos e 3 controles, e Master com cartucho e 10 revistas, tudo por R\$ 700,00. Joreder, tel (011) 221-2959, **São Paulo**.

R **Cartuchos Mega** - Tiny Toon, Taz-Mania, Sonic 1 e Flintstones por Game Genie. Também troco MKII original, na caixa, com manual por Sonic CD nas mesmas condições. João, tel (011) 298-9621, **São Paulo**.

V **Cartuchos Mega** - Joe Montana II, Super Real Basket, World Cup '92, Batman Returns e Sonic 2, tudo por Fifa Soccer 95. Também vendo micro Gênio com 2 controles (um sem fio) por US\$ 170,00. Luiz Eduardo, tel (011) 681-8072, **São Paulo**.

R **Saturn** - Daytona, Panzer Dragon, Clockwork Knight e 2 controles por PC AT 486 ou 386 DX. Paulo Henrique, tel (011) 201-4747, **São Paulo**.

R **Asterix and The Great Rescue** - (Mega) mais Pense Bem com 10 livros por 2 cartuchos em bom estado. Christian, tel (011) 258-5515, **São Paulo**.

R **RPGs** - 3 livros-jogos, 11 revistas especializadas e cards importados por 2 carts de Mega. Fernando, tel (011) 246-5516, **São Paulo**.

V **Sega CD** - 2 jogos (Sewer Shark e WolfChild) por R\$ 500,00. Também vendo Mega com controle turbo e 7 cartuchos, por R\$ 400,00. Guilherme, tel (011) 707-0122, **São Paulo**.

V **The 7th Guest e Rebel Assault** - para PC, semi-novos, na caixa e com manual em Português, por R\$ 50,00 cada, mais Game Boy americano, com MKII, Battletoads &

Double Dragon, Spider-Man & X-Men, por R\$ 140,00. Daniel, tel (011) 273-6267, **São Paulo**.

R **Teclado Casio CA-110** - mais um rádio-relógio por um adaptador 32X. Ligar após as 13:00h para Michael, tel (013) 469-8159, **São Vicente**.

R **Nintendo** - com pistola, 2 controles e cartucho com 540 jogos, mais um Game Boy com cart por SNES com 2 controles e 2 carts. Leonardo, tel (011) 712-7692, **Santo André**.

R **Tiny Toons** - por MKII, ambos de Mega. Volto a diferença, ou vendo por R\$ 55,00. Elver, tel (011) 413-4148, **Santo André**.

V **Master System III** - compact, 2 controles e com Sonic na memória, por R\$ 120,00. Daniel, tel (011) 412-3783, **Santo André**.

V **SNES** - 2 ctrs e carts: MK II, DKCountry, Formation Soccer94, mais Pense Bem, mini-fliper de carro, Phantom (2 carts e 2 ctrs) e revistas VideoGame, ou troco por 3DO, Playstation, Saturn ou Neo Geo CD, com CD. Tiago, tel (016) 645-3081, **Sertãozinho**.

V **Game Boy** - com 8 cartuchos, incluindo MKI e MKII. William, tel (0152) 31-8046, **Sorocaba**.

R **Super Mario World** - (SNES) por outra que me interesse. Marcus, tel (0152) 31-1487, **Sorocaba**.

R **Mortal Kombat** - por Art of Fighting 1 ou 2, ambos para SNES. Ilson Luiz da Silva, Rua 29, 121, CEP 13181-731, **Sumaré**.

R **Cartuchos Mega** - S. Monaco GP II (nacional) por Virtua Racing (japonês) ou Samurai Spirits (japonês). Denis Pereira da Silva, Av. Geraldo Santos, 30 (329 antigo), CEP 06730-000, **Vargem Grande Paulista**.

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.

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.

GAMEMANÍACOS EM AÇÃO

1000TON

Se você gosta de viver perigosamente, digite "Go Games" que o MANDIC BBS tem uma missão quase impossível para você.

Escolha o adversário, curta a emoção de desafios alucinantes e entre nesta nova fase.

MANDIC BBS

PROFISSIONAL

BBS (011)

011 - 816 3911

ACESSO ACIMA 300KM

0800 - 16 3911

VOZ (011)

FAX (011)

870 0888 816 3245

mandic@mandic.com.br

LAZER E INFORMAÇÃO NA TELA DO SEU MICRO.

Ligue grátis

0800-130633

Atendimento a assinantes

AUDIO NEWS • AUDIO CAR • VIDEO NEWS • VIDEO_{news}GAME

FANÁTICO POR NEO GEO

Olá pessoal da Video News Game, parabéns pela divina revista. Ela está abalando o sistema, botando moral e ofuscando a concorrência. Eu vou pedir poucas coisas. Sou viciado nos jogos da SNK, principalmente em Samurai, King of Fighters e Fatal Fury. Queria que vocês publicassem o meu endereço para poder receber correspondência de pessoas que pensam como eu. Pode dizer que é Capitão Disprósio mesmo! Aproveitando a carta, peço para vocês publicarem uma matéria abrangente sobre os desenhos animados japoneses e sobre a possibilidade deles serem exibidos no Brasil.

Capitão Disprósio
Nova Iguaçu, RJ

Bem, quanto aos desenhos japoneses, nós estamos sempre publicando matérias de acordo com as novidades na área, falando se eles vão ou não chegar ao país e quando. Leia as páginas 23 e 24 da VG 51 e confira.

E para a galera que como o Disprósio gosta dos games de luta da Neo Geo, aqui vai o endereço do maníaco: Rua Desembargador Acácio Aragão, 25. Nova Iguaçu, Rio de Janeiro. CEP: 2634 - 420.



DÚVIDAS SOBRE O 3DO

Estou para comprar um 3DO, mas ainda tenho umas dúvidas. Existem os jogos DOOM, Rock'n Roll Racing ou SimCity 2000 para este console? Darkstalkers, X-Men, Mortal Kombat 3 vão sair para o 3DO? Quanto custam as placas para rodar filmes em CD e de upgrade para 64 bits? Posso colocar mais de 2 controles?

Alexandre Louzeiro
Belo Horizonte, MG

Alexandre, dos jogos que você citou o único com possibilidade de sair em breve é o DOOM, que já está prometido há algum tempo. A placa para rodar filmes ainda não foi lançada mas seu preço deve ficar em torno de US\$ 200,00 a 300,00 nos EUA. Já o upgrade para 64 bits deve ficar em US\$ 200,00, mas não há nada confirmado. Para terminar, é possível jogar com até 6 controles no FIFA Soccer, por exemplo.



ESCREVA PARA O REVISTIM!
R. ALICE DE CASTRO, 60
VILA MARIANA
SÃO PAULO - SP CEP 04015-903

LANÇAMENTOS SNES

Eu gostaria de saber quando serão lançados os seguintes cartuchos para SNES: Killer Instinct, Donkey Kong Country 2 (Dyddy's Kong Quest), Mega Man X3 e Mortal Kombat 3. Como posso assinar a revista e quanto custa?

Luiz Otávio Matias
São Paulo, SP

Parece que uma de suas preocupações já está solucionada, Luiz Otávio: Killer Instinct já chegou e você pode conferir todos os golpes nesta edição. Dyddy's Kong Quest será lançado em novembro, tanto no Brasil como nos EUA. Já o Mega Man X3 e o Mortal Kombat 3 devem sair mais para o final do ano. Para assinar a Video News Game ou obter qualquer outra informação sobre a revista, basta ligar para 0800-130633. Mande bala que a ligação é gratuita.

MK II PARA MASTER

Em primeiro lugar eu gostaria de elogiar a revista, que está melhor a cada edição. Vocês poderiam publicar todos os golpes do Mortal Kombat II para o Master System. Eu não consigo dar o Fatality do Liu Kang (já tentei virar o direcional como diz a VG 33).

Nilson Obermüller Simões da Costa
Rio de Janeiro, RJ

Oh, Nilson, você não está conseguindo dar o fatality do Kang por um único e bom motivo: os golpes publicados na edição 33 são para o Mortal Kombat e não para o MK II. Anote aí alguns golpes do MK II para Master System:

LIU KANG

Bola de Fogo: → → S
Bola de Fogo no Chão: ↓ → S
Voadora: → → C
Bicicleta: segure C por 3 segundos e solte

REPTILE

Ácido: → → S
Bola de Energia: ← ← S
Invisibilidade: bloqueio ↑ ↑ ↓ S
Rasteira: → + C

SUB - ZERO

Gelo: ↓ → S
Gelo no Chão: ↓ ← C
Rasteira: → + C

MILEENA

Telechute: → → C
Bolinha: ← ← ↓ C
Garfos: segure S por 2 segundos e solte

SCORPION

Arpão: ← ← S
Telesoco: ↓ ← S
Tesoura: ↓ ← C
Jogada no Ar: bloqueio próximo no ar

KITANA

Leque: ← + S
Jogar o Leque: → → S
Onda de Choque: ← ← ← S
Voo com Socos: → ← S

JAX

Socar: → → S (perto)
Magia: ↓ ← C
Soco no Chão: segure C por 3 segundos e solte
Quebra-Costelas: bloqueio próximo ao oponente no ar

SHANG TSUNG

Magia:
← ← S (1) ← ← → S (2) ← ← → → S (3)
Metamorfoses: para se transformar, mantenha o botão 2 pressionado por 1 ou 2 segundos, solte e entre com as sequências a seguir.
Liu Kang: ←
Reptile: ↑ ←
Sub-Zero: →
Kitana: ↓
Jax: ↓ →
Mileena: ↑
Scorpion: ↓ ←

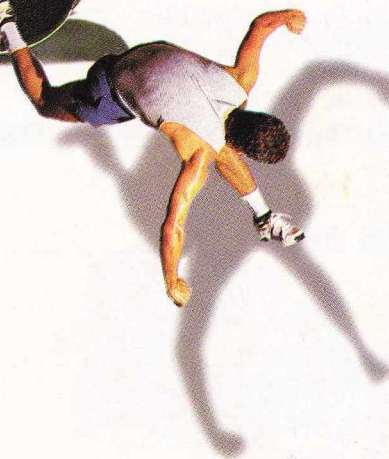


**A ciência se dedica a temas incompreensíveis
para a maioria das pessoas.**

Circuit training é apenas um deles. the brand with the three stripes



**Q I T E
R A I N E R**





GALERIA DOS FERAS

Muito bem! Foi só a gente colocar o Samurai Shodown 2 na lista de desafios que o Augusto já detonou! Façam como o ele, o Dionísio e os feras da Equipe Droids e mandem seu recorde. Afinal, essa parte da VideoGame é destinada aos melhores. Sigam-me os bons!

SNES	GAME	NOME	SCORE
CLASSICOS	Super Mario Kart (Mario CircuSt 1) (4)	Paulo Augusto de Araújo Filho	Time 0'56"48 Lap 0'10"94
	Taz-Mania (N)	Dionísio Cason	5.221.0700
	Axeay (41)	Dionísio Cason	5.213.770
	Final Fight 2 (N)	Equipe S.J.C.	6.244.806
	Actraíse 2 (2)1)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	99.999.999
HOT GAMES	Super Punch Out - by Jay (1) (N)	Bruno Lacerda Macedo	0'06" 73
	R-type 31))	Equipe Droids	332 490
	Jurassic Park (N)2	Equipe Droids	Terminado
	Indiana Jones - Greatest Adventures (N)	Equipe S.J.C.	408.150
	Hagane		
DESAFIO	Pac Man 2 (%) 1 (N)	Equipe Droids	terminado com 79%
MEGA			
CLASSICOS	Pit Fighr)(9)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
	Streets of Rage III (N)	Dionísio Cason	999.990
	Air - Busr (4))	Equipe Droids	8.190.000
	Ristar (N)	Equipe Droids	9.999.900
	Pitfal (2))	Rodrigo de Oliveira Vieira	999.999
HOT GAMES			
DESAFIO	Taz Mania - Escape From Mars		
	Batman & Robin		
NES			
CLASSICOS	Ninja Gaiden 1)(N)	Equipe Droids	999.900
	Castlevani(1))	Vulcan Macaw (A.J.E)	999.900
MASTER			
CLASSICOS	The Secret of Shinobi (14)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
	R-Type (4)	Vulcan Macaw (A.J.E.)	1.225.900
NEOGEO			
DESAFIO	Samurai Shodown 2	Augusto Oliveira Prado	306.340
PLAYSTATION			
DESAFIO	Ridge Race		
SATURN			
DESAFIO	Daytona (pista 1)		
32X			
DESAFIO	After Burner		
PC			
DESAFIO	World Circuit (Interlagos) (3)	Enzo Augusto S. Costa	Best Lap 1'11"695
	Sim City 2.003 (2)	Equipe A.J.E.	84.542.760



Desenho deste troféu:
Rodin da Silva

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

RUNNING

LEXICON LADY



SL 96



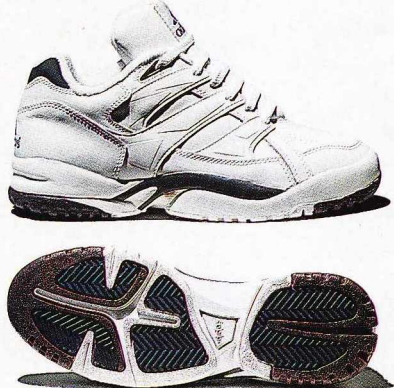
ALLEGRA PLUS



RESPONSE



NBTA



STRATEGY



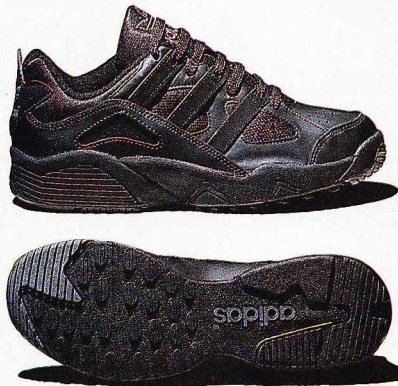
TENNIS

the brand with the three stripes

adidas



CROSS LITE TRAINER LADY



XTR COMP



TURF LO LITE

CROSS TRAINING



BASKET

STREETBALL IV



B.B. LO



CENTURION

SNES**GRAFICOS****9****MUSICA****9****JOGO****8****FICHA****Tipo: aventura****Fabricante: Konami****Memória: 16 megabits****Fases: 7****Jogadores: 1****COMANDOS****Y: ataque
com o chicote****B: pulo****X: especial****Y + ↑: ataque
com a arma****B rápido 2x:
pulo com esquiv**

DRACULA XX

Este game, baseado no Dracula XX do PC Engine, traz os principais chefes do original. O novo jogo da série Castlevania, ao contrário da versão anterior (para SNES), apresenta movimentos dos nove personagens bem limitados, mais ao estilo do Nintendinho. Em compensação, as armas especiais arrasam. Outro diferencial são os vários caminhos que você pode pegar, com chefes e finais diferentes para cada. Os gráficos foram bastante melhorados e as músicas são as mesmas. As tenebras telas estão saltando aos olhos, num clima de terror detonante. Dracula XX é um clássico que mereceu tratamento cuidadoso e promete arrepiar os fãs da série.

FASE 1



Durante a aventura, destrua todas as velinhas para encontrar itens importantes.



Boss: fique no centro, use as armas especiais e pule o fogo que vem pelo chão.

FASE 2



Quebrando esta escada, você encontra um franguinho assado. Em todas as fases, quebre o que puder para encontrar itens.



Boss: Use arma de longo alcance e chique nos morcegos. Quando o morcego vier para cima, mude de plataforma.

FASE 3



Caindo aqui, você vai para o estágio 4. Se for em frente, segue pela fase normal.



Seguindo direto pela fase 3, você encontrará esta chave para abrir a prisão da fase 4 normal.



A chave lhe impede de usar as armas especiais, por isso, use o chicote sem parar. Se ele soltar o gelo, suba na plataforma.



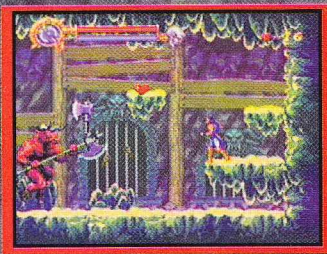
FASE 4



Usando a chave, você salva a garotinha.



Seguindo em frente na fase 4, você encontra outra porta para abrir com a chave, e chegar a fase 5.



Destruir o minotauro é moleza. Comece atacando com o machado. Quando o inimigo vier para cima de você, pule da plataforma e ataque-o pelas costas.

FASE 6

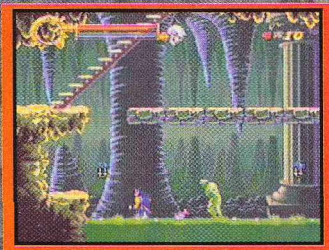


Para cortar caminho nesta parte, basta pular reto em cima das pedras.



Salvando a princesa do calabouço, você enfrenta a Dona Morte. Comece com o chicote e termine com as facas. Quando ela descer, use o ataque especial. Se não salvar a princesa, aparecerá uma caveira no lugar da Dona Morte. A tática é a mesma, mas cuidado com os olhos ambulantes.

FASE 4'

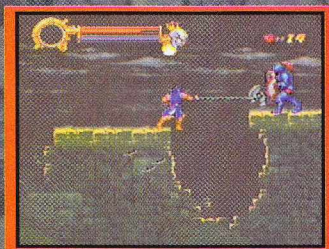


Para não afundar na lama nojenta, basta apertar o botão de pulo rapidamente.



Contra o fantasma use as armas rápidas. Atire de cima das plataformas e quando o inimigo se transformar, detone o chicote.

FASE 5



Não pule na plataforma da frente, senão você certamente irá cair no buraco. Destrua o guerreiro com chicotadas.



O chefe desta fase é o lobisomem. No momento em que ele descer do morro, detone chicotadas. Quando se afastar, use as armas especiais, como a cruz.

FASE 7



Não esqueça da vida escondida!



Fique na plataforma do meio. Espere o Dracula aparecer em algum pilar próximo e detone os machados. O vampiro só perde energia quando abre a capa.

FASE 5'



Não marque bobeira nesta tela, pois ela vai afundando. Pegue a invencibilidade e pè na tábu!.



Quebrando com o chafariz na base da plataforma, um caminho irá aparecer para você salvar a princesa da Dona Morte.



Fique em cima da plataforma. Quando a cobra vier rodando, solte o especial da cruz que o boss morre rapidinho.



Contra a segunda transformação do Dracula, fique na plataforma do centro atirando machados sem parar. Se um tiro inimigo acertar você, abaixe.



EARTH BOUND

GRAFICOS 8

MUSICA 8

JOGO 9

FICHA

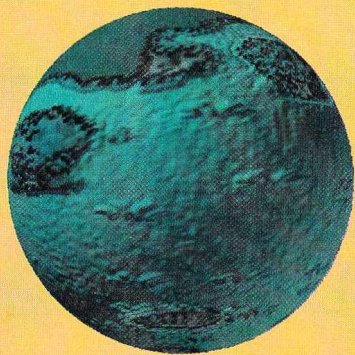
Tipo: RPG

Fabricante: Nintendo

Memória: ND

Fases: indefinidas

Jogadores: 1



COMANDOS

A: tela de opções

B: cancela

L: ação

R: andar de bicicleta

X: mapa



Ao longo do caminho, há uma porção de caixinhas de presente com surpresas dentro.



Depois de conversar com esse menino, volte para casa.



Antes de sair de casa, converse com sua mãe e também com seu cachorro (por mais estranho que isto possa parecer).

Imagine a seguinte história: um garoto de nome Ness dormia na pacata cidade de Onett. Tudo ia bem até que aparece um estranho meteorito e vários problemas passam a ocorrer. A cidade é invadida por ETs e Ness e seus amigos entram em cena. *Earth Bound* é um super RPG da Nintendo. Além da história envolvente, tem um visual ótimo. O estilo do game lembra um pouco os do Nintendinho, principalmente pela falta de ação (as batalhas são apenas legendadas). De qualquer forma, o jogo de dificuldade moderada é uma ótima opção para quem curte RPG.



Este é o meteoro que fez com que a cidade fosse invadida por alienígenas.



As batalhas vão decepcionar aqueles que procuram ação. É somente a tela com a cara do inimigo e o ataque acontecendo através de legendas.



MARVEL[®]
COMICS

X-MEN[®]

CAPCOM[®]

CHILDREN OF THE ATOM[™]

SATURN

GRÁFICOS 9

MÚSICA 8

JOGO 9

FICHA

Tipo: Luta

Fabricante: Capcom

Memória: ND

Fases: Indefinidas

Jogadores: 2



COMANDOS

X: soco fraco

Y: soco médio

Z: soco forte

A: chute fraco

B: chute médio

C: chute forte



STREET FIGHTER

REAL BATTLE ON FILM



COLONEL GUILLE

Sonic Boom: c ← → + soco
Summersault Kick: c ↓ ↑ + chute
* Double Somersault: c ↙ ↘ ↙ ↘



GENERAL BISON

Double Knee Press: c ← → + chute
Hand Press: c ↓ ↑ + soco + soco
Psycho Crash Attack: c ← → + soco
Head Press: c ↓ ↑ + chute
* Knee Press Nightmare:
c ← → ← → + chute



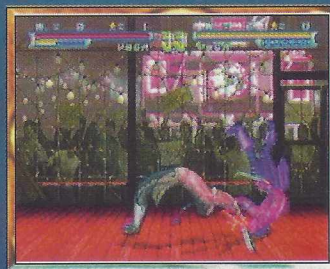
E. HONDA

Super Zutsuki: c ← → + soco
Super Hyakukan Otoshi: c ↓ ↑ + chute
Hyakuretsu Harite: soco rapidamente
Ooichonague (perito):
→ ↘ ↓ ↙ ← + soco
* Super Killer Head Ram:
c ← → ← → + soco



CARLOS BLANKA

Back Stop Rolling: c ← → + chute
Electric: soco rapidamente
Rolling Attack: c ← → + soco
Vertical Rolling: c ↓ ↑ + chute
Surprise Back: ← + 2 chutes
Surprise Forward: → + 2 chutes
* Grand Shave Roll:
c ← → ← → + soco



VEGA

Rolling Cristal Crash: c ← → + soco
Sky Attack: c ↓ ↑ + soco
Flying Barcellona Attack: c ↓ ↑ + chute + soco
Izuna Drop: c ↓ ↑ + chute, → ou ← + soco
Back Slash: 2 socos ou chutes
Upper Attack: c ↙ ↘ + chute
* Rolling Izuna Drop:
c ↙ ↘ ↙ ↘ + chute + soco



BALROG

Dash Street: c ← → + soco
Head Upper: c ↓ ↑ + soco
Dash Upper: c ← → + chute
Turn Punch: segurar os 3 socos ou chutes
Dash Ground Street: c ← ↘ + soco
Dash hand Upper: c ← ↘ + chute
* Jackhammer Upper Cut:
c ← → ← → + soco

Finalmente apareceu uma versão de *Street Fighter The Movie* para sistema doméstico. E chega arrasando no Saturn. O game foi totalmente reformulado e ficou melhor que do Arcade. Na abertura dá para lembrar cenas do filme, em imagens de boa qualidade que ocupam a tela inteira. E quando a pancadaria começa, continua o show com lutadores digitalizados, movimentos detalhados e cenários mais limpos. Os efeitos sonoros também foram bem trabalhados:

você escuta com clareza o nome do golpe detonado. São quatro opções para a escolha do tipo de luta. "Movie Battle" simula o roteiro do filme, trazendo várias fotos e diálogos entre os personagens. "Versus Battle" é a opção para dois jogadores, onde é possível mudar a força dos lutadores e escolher os cenários. "Street Battle" é o sistema de combate igual ao Arcade. E no "Trial Battle" você confere como está seu level de combos e magias.

SUPER COMBO

Golpe especial do lutador que só pode ser acionado quando a segunda barra de energia estiver cheia ("indicando super"). Os golpes especiais estão marcados com "u" na tabela de golpes.

THROW DEFENSE

Para cair de pé depois de um agarrão, basta colocar o direcional para → ou ← + soco ou chute no momento em que seu personagem for arremessado.

REVERSAL ATTACK

É quando você ataca o oponente com um contra-golpe, ganhando assim pontos extras.



Os especiais apavoram do mesmo modo que a versão Turbo.

GOLPES



CAPTAIN SAWADA

Hyakusatsu Izuna Guiri:
↓ F ↓ → + soco
Gokusatsu Jibaku Jin:
→ ↓ ↓ ← + soco
Sawada Special '95: ↓ ↓ → + chute
* Kamikase Attack:
↓ ↓ → ↓ ↓ + soco



CAMMY

Spiral Arrow: ↓ ↓ → + chute
Canon Spike: → ↓ ↓ + chute
Axel Spin Knuckle: : ← ↓ → + soco
Flying Combination:
← ↓ ↓ → + soco
* Spin Drive Smasher:
↓ ↓ → ↓ ↓ + chute



CHUN - LI ZANG

Spinnibg Burst Kick: c ← → + chute
Kikukun: c ← → + soco
Hyakuretsu Kick: chute rapidamente
Ten Jyokyaku: c ↓ ↑ + chute
* Senretsus Kyaku:
c ← → ← → + chute



VIKTOR SAGAT

Tiger Knee Crash: ↓ ↓ → ↗ + chute
Tiger Upper Cut: → ↓ ↓ + soco
Tiger Shot: ↓ ↓ → + soco
Ground Tiger Shot: ↓ ↓ → + chute
* Tiger Genocide:
↓ ↓ → ↓ ↓ + soco



KEN MASTERS

Tatsumakisempu Kyaku:
↓ ↓ ← + chute
Shoryuken: → ↓ ↓ + soco
Hadoken: ↓ ↓ → + soco
Natao Toshigueri: → ↓ ↓ + chute
Oosora Mawashigueri:
← ↓ ↓ → + chute
Kamanarai Gueri: ↓ ↓ → + chute
* Shoryukenba:
↓ ↓ → ↓ ↓ + soco



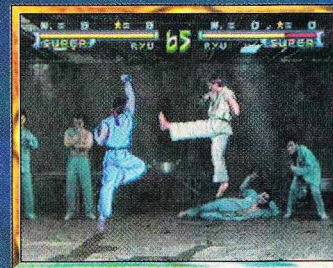
DEE JAY

Double Rolling Kick: c ← → + chute
Machine Upper: c ↓ ↑ + soco rapidamente
Air Slash: c ← → + soco
Jack Knife Maximum: c ↓ ↑ + chute
* Carnival Hook - Kick:
c ← → ← → + chute



ZANGIEF

Flying Power Bow: 360º graus no direcional + chute
Atomic Suppler (perto): 360º graus no direcional + chute
Double Lariat: 2 socos ou chutes
Pilão: 360º graus no direcional + soco
Fire Hana: → ↓ ↓ + soco
* Final Atomic Buster: 360º graus no direcional (duas vezes) + soco



RYU HOSHI

Shoryuken: → ↓ ↓ + soco
Hadoken: ↓ ↓ → + soco
Fire: ← ↓ ↓ → + soco
Tatsumaki Sempu Kyaku:
↓ ↓ ← + chute
* Shinku Raduken:
↓ ↓ → ↓ ↓ + soco

PLAYSTATION

GRÁFICOS 10

MUSICA 10

JOGO 9

FICHA

Tipo: Estratégia/RPG

Fabricante: Sony/G-Craft

Memória: ND

Fases: Indefinidas

Jogadores: 1



COMANDOS

■: aciona magias

▲: aciona itens

● perto do inimigo:

ataque

Botão X:

cancela comandos

Botões L + R: cursor livre

Start: tela de

equipamentos e

acessórios

Select: configuração

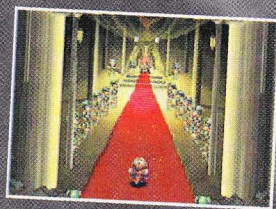


Jogos bonitos não são nenhuma surpresa quando se trata do Playstation. Mas *Arc the Lad* arrebenta. Temos que procurar muito para encontrar um game de estratégia com gráficos tão deslumbrantes como este da G-Craft (a mesma que fez *Front Mission*). E tem mais: o som simplesmente arrepia. Para ser um

dos poucos jogos que mereceram 10 da Video News Game, faltou apenas um maior grau de dificuldade. Mas isso não quer dizer que ele não seja divertido, apenas é muito fácil. Como todo bom RPG, *Arc the Lad* tem uma história repleta de princesas, reis, magos e coisas do gênero. Aqui, são seis personagens que

você vai juntando durante a aventura. O diferencial fica por conta das magias animais e do grito de guerra que é ouvido quando você sobe de nível ou ataca. Ah!, é fundamental ter o Memory Card, porque o jogo é bastante comprido e, apesar de ser fácil, é uma boa idéia ter como gravá-lo.

O GAME



Escolha no mapa o local que você quer visitar.

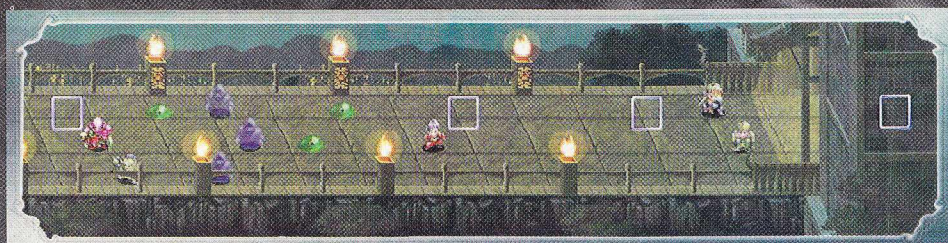


Primeiro, procure itens com o botão bolinha. E fale com sua mãe antes de sair de casa.



Procure sempre atacar os inimigos pelas costas, assim eles raramente irão defender o golpe.

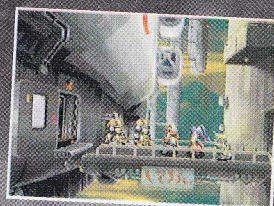
OS CENÁRIOS DAS BATALHAS



DEFENDENDO O REINO!

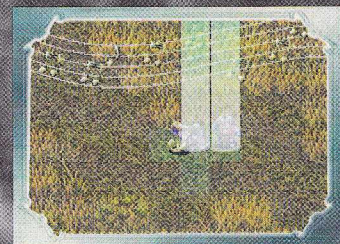


SALVANDO O ESPÍRITO DA FLORESTA



BATALHA DO SEGUNDO CONTINENTE

SE LIGA NAS MAGIAS



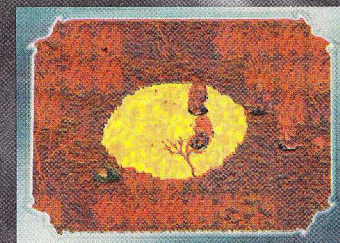
Poco restaurando o life.



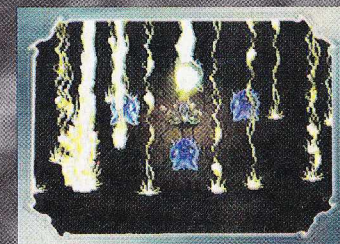
Kururu, a mestra da magia branca.



Poco abaixando o nível de defesa dos inimigos.



Arc detonando um Spell Fire.



Gogen arrepiando nos relâmpagos!

3DO

GRAFICOS 9

MUSICA 8

JOGO 8

FICHA

Tipo: Simulador

Fabricante: Origin

Memória: ND

Fases: indefinidas

Jogadores: 1

COMANDOS

A: dispara mísseis

B + ↓: desacelera

B + ↑: acelera

C: armas

L + A: seleciona mísseis

L + C: seleciona arma

L + B: ativa o hiperespaço

B + pause: cockpit invisível

A + pause: ativa o mapa

R + B: ativa o rádio

↑ e ↓: seleciona as mensagens

→ e ←: seleciona quem vai

receber a mensagem

R + C: despista mísseis inimigos

L + R: liga o afterburner (turbo)

R + A: troca o alvo

ABC: eject

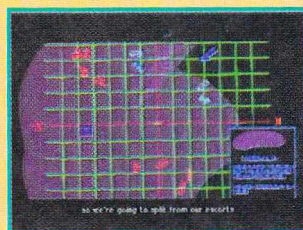
WING COMMANDER III

Desde o primeiro *Wing Commander* já se passaram 40 anos de guerra entre humanos e kilrathis. No primeiro jogo da série, você era um piloto novato a bordo do TCS Tiger's Claw, onde teve que sofrer muito para resistir aos ataques inimigos. No segundo, você é rebaixado por dizer ter visto naves invisíveis. Um grande erro por parte de seus superiores, pois elas existiam mesmo e acabaram destruindo o Tiger's Claw. Ago-

ra você é ninguém menos que um coronel da Confederação em uma nova nave, a TCS Victory. E olha que é só o começo da história. O jogo vem em 4 CD's e conta com mais de três horas de filme. O time de atores é de primeira: o seu personagem é interpretado por ninguém menos que Mark Hamill, o Luke Skywalker de *Star Wars*, e há participações de Malcolm McDowell, John Rhys-Davies e Ginger Lynn Allen. O jogo detona.



Seja gentil ao conversar com Rachel, já que mais para frente vai ser ela a fornecer o seu armamento.



Preste muita atenção nas instruções que o comandante te passa. Caso contrário, você vai ficar perdido no espaço.



Aqui, você escolhe quem vai ser o seu wingman. Cobra não vai com a cara do Hobbs e não voa com ele de jeito nenhum. Portanto, fique esperto para evitar brigas na sua turma.



Quando encontrar inimigos, aperte pause + ↑. Assim você estará ordenando o seu wingman quebrar a formação e atacar os inimigos.



Este é o famigerado príncipe Kilrathi Thrakhath numa de suas aparições durante o jogo.



Na nebulosa, o espaço fica todo rosa. Para destruir as Nau Captanias, cargueiros ou qualquer coisa que seja grande, comece com os lasers até derrubar o escudo. Ai, é só mandar os mísseis e cair fora. Repita a operação até acabar com ele. A parte mais fraca do escudo é o motor.

RADIO MESSAGE

Break and Attack

pause ↑: Faz o wingman atacar.

Attack my Target

pause ↑: Faz o wingman atacar o seu alvo.

Form on My Wing

pause ↓: Faz o wingman voltar a formação

Check Status

→: Pergunta a nave escolhida como estão suas condições de escudo e blindagem.

Help Me Out Here

pause ←: Pede ajuda para o seu wingman.

Keep Radio Silence

Faz o wingman ficar quieto.

Lift Radio Silence

Faz o wingman voltar a falar.

Enemy Taunt

Mande uma ofensa para seu inimigo e faça-o perder a calma, tornando-o uma presa fácil.

Request Landing

Pede permissão para pousar.

Return to Base

Manda o wingman voltar para a base.

AS MISSÕES

Space Warning and Control

Pode ser dividida em 3 partes: ganhar informações sobre uma área em particular, eliminar naves stealth ou interditar rotas de tráfego para comboios inimigos.

Objective Raid

Para atacar, destruir ou neutralizar um alvo tático.

Escort

Proteger naves aliadas em viagens.

Superiority

Para eliminar qualquer caça inimigo no setor.

Main Force Support

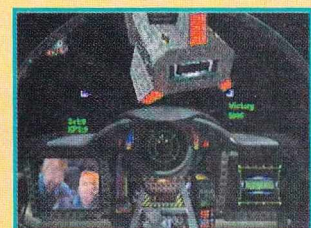
Para auxiliar forças da linha de frente.

Recon In Force

Para levar a atenção dos inimigos para longe da frota principal, para interceptar forças inimigas ou destruir alvos secundários.

Fleet Defense

Para defender a frota dos ataques inimigos.



Depois de completar uma missão, volte para a base. Mas para pousar você vai precisar de autorização do comando do VICTORY. Envie uma mensagem avisando que está chegando.

**Everything
begins here!**

The latest edition of the Street Fighter series!
Awesome fighters whale away
in the mother of all combat games!

STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS' DREAMS

- "Super Combo Level Gauge" adds a new strategic dimension!
- Take on more advanced fighters with "Easy Super Combo" and "Auto Guard"!
- Use the new "ALPHA Counter" technique to counterattack from a guard position!



QSound™ is available with
a Capcom QSound cabinet only.
QSound chips have been developed
by QSound and incorporate
QSound's proprietary QSound
sound enhancement technology.



*All screens currently under development.



For more information please contact:
CAPCOM EUROPE GmbH Heltorferstr. 18 • 40472 Düsseldorf • Germany Telefon: 0211-418610, Telefax: 0211-4186122

ARCADE

GRAFICOS 10

MUSICA 10

JOGO 10

FICHA

Tipo: Luta

Fabricante: SNK

Memória: ND

Fases: 10

Jogadores: 2

COMANDOS

A: soco fraco

B: chute fraco

C: soco forte

D: chute forte

C + D: extra ataque



DETONE OS GOLPES

Todos os movimentos são com o lutador no canto esquerdo da tela. O último golpe de cada personagem só poderá ser feito quando a energia estiver piscando ou quando a segunda barra estiver no Maximum.

ALEXANDRE MURATA

"Nós teremos o rei dos lutadores em '95. As regras para o combate entre os times serão iguais as do ano passado. Os participantes do ano passado serão bem vindos. Isto é o final... [RT]". Assim começa o melhor game de luta que apareceu até o momento. King of Fighters '95 apavora mesmo! O super destaque para esta segunda versão é o "Team Edit": agora você poderá montar o seu próprio time! São 24 lutadores, o mesmo número do King '94, só que alguns personagens mudaram...

Dancou o time dos Estados Unidos e entrou um outro grupo formado por Billy Kane, Eiji Kizaragi e Iori Yagami. O campeão do Geese, Billy Kane, apareceu pela primeira vez em Fatal Fury. Eiji Kizaragi veio diretamente do Art of Fighting 2. E Iori é uma total novidade (o cara promete detonar!). Os lutadores antigos ganharam novos golpes e os estilos de luta foram melhorados. O jogo em si está mais rápido e a velocidade das magias, como as de Jeidern e Takuma, ficou violenta. Os gráficos são no mesmo estilo da versão anterior, sendo que o grande destaque fica para os cenários de fundo. O som dispensa comentários: milhares de vozes digitalizadas e músicas que parecem de CD. O sistema de combos foi refinado, eficiente e mortal. Confira os golpes e não perca os VG Combos nas próximas edições!



AS NOVIDADES

COUNTERATTACK

Este movimento permite que seu jogador ataque durante a esquiva. Para esquivar, aperte os botões A e B simultaneamente. Em seguida detone qualquer um dos botões.



DIS MOVE

Apertando os botões B e C simultaneamente, seu personagem irá provocar o adversário. Esta provocação reduz a barra de energia do golpe especial do oponente.



POWER UP

Apertando os botões A, B e C simultaneamente, seu lutador irá encher a segunda barra de energia. Quando o medidor indicar Maximum, será possível detonar os golpes especiais.



ASSIST ATTACK

Quando seu lutador estiver tonto, aperte os botões A, B e C juntos. Se o seu time estiver na tela e se sua energia for menor que a do adversário, outro personagem virá ajudá-lo.

GUARD REVERSE

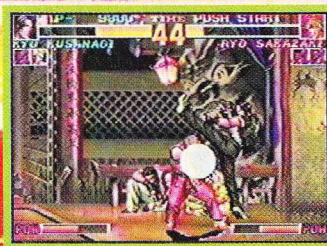
O Guard Reverse funciona como um contra ataque imediato, no estilo de Darkstalkers e Street Zero. No momento que o adversário acertar sua defesa, acione rapidamente qualquer golpe do seu personagem.

SUPER JUMP

O Super Jump permite que seu jogador pule com mais velocidade e dá para usá-lo tanto no ataque quanto para recuar. Você consegue este pulo dando um leve toque para as diagonais superiores ou para cima.

DASH

O Dash são os pequenos saltos para trás ou para frente, eles permitem ataques e agarrões surpresa. Este movimento é fácil: basta dar dois toquinhos no direcional, para frente ou para trás.



KYO KUSANAGI

- Dark Thrust: ↓ ↘ → + A ou C
- Fire Ball: → ↓ ↘ + A ou C
- Spinning Kick: ← ↓ ↘ + B ou D
- Crescent Slash: → ↓ ↘ ↙ ← + B ou D
- New Wave Smash: ↓ ↘ → + BB ou DD
- Serpent Wave: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + C



MAI SHIRANUI

- Kacho Sen: ↓ ↘ → + A ou C
- Ryu En Bu: ↓ ↙ ← + A ou C
- Deadly Ninja Bees: ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D
- Flying Dragon Blast: → ↓ ↘ + B ou D
- Super Deadly Ninja Bees: → ↙ → + BC



BILLY CANE

- Club Twist: A ou C rapidamente
- Sparrow Drop: ↓ ↙ ← ↙ + A ou C
- Club Blow: ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C
- Super Power Club: ↙ ↓ ↘ → + B ou D
- Flaming Hurricane: ↓ ↘ → ↓ ↙ ← + AC



RALPH

- Vulcan Punch: A ou C repetidamente
- Gatling Attack: c ↔ + A ou C
- Super Argentine Back Breaker (perto): ← ↙ ↓ ↘ → + D
- Blitykrieg Punch: c ↓ ↑ + A ou C
- Super Vulcan Punch: c ↙ ← → + C



GORO DAIMON

- Minelayer: → ↓ ↘ + A ou C
- Super Ukemi: ↓ ↙ ← + B ou D
- Super Osotogari (perto): → ↙ ↓ ↘ + D
- Pilão (perto): → ↓ ↘ ↙ ← → + C
- Cloud Tosser: ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C
- Heaven to Hell Drop (perto): → ↓ ↙ ← → ↓ ↙ ← + C



ATHENA ASAMIYA

- Psycho Ball Attack: ↓ ↙ ← + A ou C
- Psycho Reflector: ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D
- Phoenix Arrow (pulo): ↓ ↙ ← + A ou C
- Psycho Sword: → ↓ ↘ + A ou C
(pode ser feito durante o pulo)
- Shining Cristal Bit: ← → ↓ ↙ ← ↙ + BC
- Cristal Shoot: durante o Shining Cristal Bit,
↓ ↙ ← + A ou C



YURI SAKAZAKI

- Ko Oh Ken: ↓ ↘ → + A ou C
- Saiha: ↓ ↙ ← + A ou C
- Rai Koh Ken: ↓ ↘ → + B ou D
- Hundred BLoWS (perto): → ↓ ↙ ↙ ← + A
- Yuri Super Upper: → ↓ ↘ + A ou C
- Flying Phoenix Kick: → ← → ↓ ↙ ↙ ← + BC

CLARK

- Vulcan Punch: A ou C repetidamente
- Gatling Attack: c ↔ + A ou C
- Super Argentine Back Breaker (perto): ← ↙ ↓ ↘ → + D
- Super Arabian Burglary Back Breaker: ← ↙ ↓ ↘ → + C
- Ultra Argentine Back Breaker (perto): → ↓ ↙ ↙ ← → ↓ ↙ ↙ ← + C



KING

- Venom Strike: ↓ ↘ → + B ou D
- Tornado Kick: → ↓ ↙ ↙ ← + B ou D
- Trap Shot: → ↓ ↘ + B ou D
- Double Strike: → ← → ↓ ↘ + B ou D
- Surprise Rose: ↓ ↙ ← ↙ + B ou D
- Illusion Dance: ← → ↓ ↙ ↙ ← + BD



IORI YAGAMI

- Dark Thrust: ↓ ↘ → + A ou C
- Fire Ball: → ↓ ↘ + A ou C
- Daedly Flower: ↓ ↙ ← + A ou C (três vezes)
- Dark Crescent Slice: → ↓ ↙ ↙ ← + B ou D
- Maiden Masher: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + C



SHII KENSU

- Super Bullet Attack: ↓ ↙ ← + A ou C
- Dragon Uppercut: ← ↙ ↙ + B ou D
- Dragon's Fang: ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C
- Dragon Talon Tear (pulo): ↓ ↙ ← + A ou C
- Dragon God Drubbing: ↓ ↘ → ← → + D



KIM KAP HWAN

- Crescent Moon Slash: ↓ ↙ ← + B ou D
- Flying Slice: c ↓ ↑ + B ou D
- Flying Kick (pulo): ↓ ↘ → + B ou D
- Comet Cruncher: c ↘ → + B ou D
- Phoenix Flattener: ↓ ↙ ← ↙ → + BD



CHAN KOEHAN

- Spinning Iron Ball: A ou C rapidamente
- Breaking Iron Ball: c ← → + A ou C
- Flying Ball Breaker: c ↓ ↑ + B ou D
- Wild Ball Attack: ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← + C



ANDY BOGARD

- Sho Ryu Dan: → ↓ ↓ + A ou C
- Zan Ei Ken: c ← → + A ou C
- Hisho Ken: ↓ ← ← + A ou C
- Sonic Split: ← ↗ + B ou D
- Dam Breaker Punch: ↓ ← ← + B ou D (3 x)
- Super Sonic Swirl: c ↓ ↓ → + BD



JOE HIGASHI

- Hurricane Upper: ← ← ↓ ↓ → + A ou C
- Slash Kick: ← ↗ + B ou D
- Tiger Kick: ↓ ↓ → ↗ + B ou D
- TNT Punch: A ou C repetidamente
- Golden Heel Hurter: ↓ ← ← + B ou D
- Screw Upper: → ← ← ↓ ↓ + BC



ROBERT GARCIA

- Dragon Blast Punch: ↓ ↓ → + A ou C
- Lightning Legs Knockout Kick: c ← → + B ou D
- Ryuga: → ↓ ↓ + A ou C
- Haoh Sho Koh Ken: → ← ← ↓ ↓ → + A ou C
- Kyoku Gen Kick Dance (perto): ← ← ↓ ↓ → + D
- Ryuko Ranbu: ↓ ↓ → ↓ ↓ ← + C



EIJI KISARAGI

- Spirit Blast: ↓ ↓ → + A ou C
- Shadow Slicer: ← ← ↓ ↓ → + A ou C
- Stallion Kick: ↓ ↓ ← ← + B ou D
- Mist Slash: ↓ ← ← + A ou C
- Shadow Attack: ↓ ↓ → + B ou D
- Mantis Punch: ← ← ↓ ↓ → ← ↓ + B



BENIMARU NIKAIIDO

- Lightning Fist: → ↓ ↓ + A ou C
- Shinku Katategoma: → ↓ ↓ ← ← + B ou D
- Iaido Kick: ↓ ↓ → + B ou D
- Triple Resist Kick (perto): ↓ ↑ + B ou D
- Super Lightning Kick: ↓ ↑ + B ou D
- Heaven Blast Flash: ↓ ↓ → ↓ ↓ + C



RYO SAKAZAKI

- Tiger Flame Punch: ↓ ↓ → + A ou C
- Lightning Legs Knockout Kick: c ← → + B ou D
- Koho: → ↓ ↓ + A ou C
- Haoh Sho Koh Ken: → ← ← ↓ ↓ → + A ou C
- Kyoku Gen Kick Dance (perto): ← ← ↓ ↓ → + C
- Ryuko Ranbu: ↓ ↓ → ↓ ↓ ← + C, pode ser no ar



JEIDERN

- Moon Slasher: c ↓ ↑ + A ou C
- Cross Cutter: c ← → + A ou C
- Neck Roller: c ↓ ↑ + B ou D
- Storm Bringer (perto): → ↓ ↓ ← ← + C
- Final Bringer: c ← ↓ ↑ + BC



CHIN GENZAI

- Gourod Attack: ↓ ← ← + A ou C
- Burning Sake Belch: → ↓ ↓ + A ou C
- Rolling Punch: ← ← ↓ ↓ → + B ou D
- Thunder Blast: ↓ ↓ → ↓ ↓ + C



CHOI BOUNGE

- Hisho Kuretsuzan: c ↓ ↑ + B ou D, repita B ou D
- Hurricane Cutter: c ↓ ↑ + A ou C
- Kaiten Hiezan: c ← → + A ou C
- Soaring Kick (pulo): ↓ ↓ → + B ou D
- Flying Monkey Slice: c ← → + B ou D
- Tornado Ripper: c ← ↓ ↑ + BC



TERRY BOGARD

- Burning Knuckles: ↓ ← ← + A ou C
- Power Wave: ↓ ↓ → + A ou C
- Rising Tackle: c ↓ ↑ + A ou C
- Crack Shot: ↓ ← ← + B ou D
- Power Dunk: → ↓ ↓ + B ou D
- Power Geyser: ↓ ← ← → + BC



TAKUMA SAKAZAKI

- Tiger Flame Punch: ↓ ↓ → + A ou C
- Lightning Legs Knockout Kick: c ← → + B ou D
- Shoran Kyaku (perto): → ↓ ↓ ← ← + B
- Shoran Kyaku Attack: → ↓ ↓ ← ← + D
- Zan Retsu Ken: → ↓ ↓ ← ← + A ou C
- Ryuko Ranbu: ↓ ↓ → ← → + AC

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) 222-8390

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**

GRAFICOS

8

MUSICA

7

JOGO

8

Tipo: Aventura

Fabricante: Tec Toy

Memória: 2 megabits

Fases: 7

Jogadores: 1

COMANDOS

Botão 1: soco forte

Botão 2: chute forte

Defesa: segure botão 1

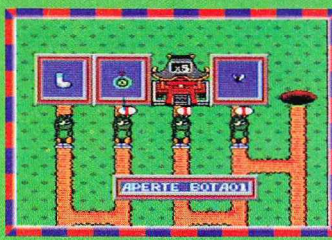
SAPO XULÉ



Uma aventura simpática para as crianças, um game que pode divertir os mais crescidos: a Tec Toy deu uma caprichada neste Sapo Xulé. Baseado em *Psycho Fox*, é fácil e engraçado; impossível não rir quando o sapo (ou um dos outros personagens) joga o tênis e mata o inimigo com aquele "cheirinho" especial. Apesar de tudo ser muito simples, o jogo funciona bem. Dê uma conferida nas principais dicas e mande bala. Com o nariz tapado, é claro.



O sapo Xulé pode percorrer diferentes caminhos para chegar até o final. Quanto mais difícil o percurso, mais ovos ele vai encontrar (sempre com uma surpresa dentro).



Na fase de bônus, cada saquinho pego durante o jogo normal corresponde a um sapo Xulé para percorrer um dos cinco caminhos.



Pule em cima deste canhão para acertar a cobra, que é o boss das fases 1 e 5. Depois, sem pular, espere o boss vir por cima e desvie andando para os lados. É só repetir a operação, até acabar com ele.



O boss das fases 3 e 6 é manha. Pule três vezes na cabeça dele.



Apertando Pause, você escolhe os itens. Conforme a quantidade que você já tenha pego, dá para jogar com outros personagens (o que pula mais alto é o ratinho), acionar um escudo de moscas temporário ou pegar o bumerangue.



Use o porquinho para conseguir derrubar as barreiras.



Chefe da fase 2 e 4. Para matar a moscona, apenas fique pulando em cima do inseticida. A manha é pular no tempo certo em que ela vier para atacar.



Nas fase 5, espere a bola cair para tomar um impulso maior.



Na fase 7, tenha paciência e espere as bolas de fogo passarem.



Para acabar com o último boss, o sapão do demo, acerte um soco no caldeirão que ele atira uma bola no cara. Mas fique esperto com os raios. Três boladas e ele já era.



O sapo de pés fedorentos comemora o final com os amigos.



DICAS DESTA EDIÇÃO

SNES

Mega Man 7
Warlock
True Lies
Tiny Toon Adventures
Michael Jordam

MEGA DRIVE

Ristar
X-Men 2 The Clone Wars
Red Zone

ARCADE/ NEO GEO CD

Word Heroes Perfect
Kabuk Klash
Fatal Fury 3

3 DO

Gex

SATURN

Panzer Dragon

SEGA CD

Battlecorps

PANZER DRAGON

SATURN



Invencibilidade: na tela onde aparecem "normal game" e "options" digite

L, L, R, R, ↑, ↓, ←, →

A mensagem "invincible mode" aparece.



RISTAR

MEGA DRIVE

99 vidas: pause o jogo e então digite

↓ + C, ↑, ←, ↑, →, →, C

X-MEN 2 THE CLONE WARS

Muito Difícil: entre com o password "SUPER". Deste modo o jogo ficará bem mais difícil.

RED ZONE

É possível jogar o antigo Asteróide do Atari neste jogo. Para isso entre com o password a seguir:

CCACAACACAC

BATTLECORPS

SEGA CD

STAGE SELECT

Entre no Options e jogue no Pratique. Pause o jogo e digite B A B A → A C e então tire a pausa.

FATAL FURY 3

NEO GEO CD

FRANCO BASH

O especial de Franco Bash tem continuação. Apenas faça o mesmo movimento outra vez

→ ↓ ↓ ← + CD

depois que ele der o segundo soco do primeiro movimento.

No Waving Blow, se você fizer outro movimento

← ↓ ↓ → + C

quando acertar o soco, Franco continua a sequência de golpes.

Combo:

segure para frente e A A B D D

BLUE MARY

O segundo especial da Blue no Neo Geo CD é diferente da versão do Neo Geo normal e Arcade:

← ↓ ↓ → ↓ ↓ ← + CD

JOE HIGASHI

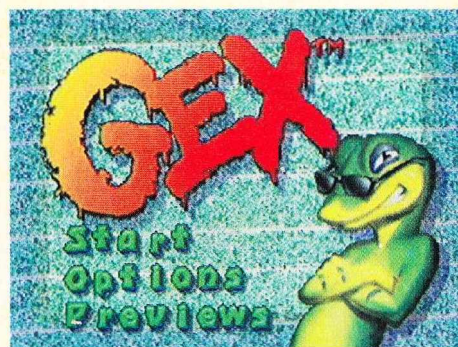
Combo:

Abaixado C D D (perto)

Apenas funciona se o primeiro golpe acertar.

GEX

3DO



SPEED POWER-UP

pause o jogo, segure R e digite

←, C, ↓, →, ↑, ↑, ↑, →, →, P

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

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

WORLD HEROES PERFECT

RYOFU

Super Attack

Fist of Flame: ↓ ↘ ← + soco (m)
Spear of Destruction: soco rapidamente
Psychic Kick: durante o pulo: ← ↘ ↓ ↘ → + chute
Spear Head Boogie: ↓ ↘ → + soco

Ultimate Attack

The Giraffe Bombar: → ↘ ↓ ↘ ← ↘ + CD

MUSCLE POWER

Super Attack

Muscle Bonbar: c ← → + chute
Super Drop Kick: ↓ ↘ → ↗ + chute
Tornad Breaker: soco (perto) (m)

Special Attack

The Guillotine Drop: durante o pulo ↓ + CD

Ultimate Attack

The Super Dangerous Giant Breaker: ↓ ↘ → ← ↘ ↓ + AB

CAPTAIN KIDD

Super Attack

Shark Knuckle: c ← → + soco (m)
The Shark Upper: c ↓ ↑ + soco
Pirate Ship Blast: ↓ ↘ → + soco
Spiral Kick: c ← → + chute
The Hyper Dash Kick: → ↘ ↓ ↘ ← + chute

Special Attack

Shark Kick: durante o pulo ↘ + CD

Ultimate Attack

Pirate Punishment: ← ↓ ↘ + BC

SHURA

Super Attack

Tiger Fang: c ← → + soco (m)
Tiger Claw: c ← → + chute (m)
Muetai Kick: ↓ ↑ + chute
Double Knee Kick: ↓ ↘ → + chute

Ultimate Attack

The Muetai Machine Gun: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↗ + BD

RASPUTIN

Super Attack

Fire ball: ↓ ↘ → + soco
Thunder Ball: ← ↘ ↓ ↘ → + soco
Keball: ↓ ↘ ← + soco
Axle Spin: ↓ ↘ ← + chute (m)

Special Attack

Kossack Dance: ↓ ↘ → + chute

Ultimate Attack

The Secret Garden: ↓ ↘ ← → + AC

MUDMAN

Super Attack

Mudman Attack: ↓ ↘ → + soco (m)
Mud Gyro: ↓ ↑ + soco
Mud Cutter: ↓ ↘ ← + soco
Mud Launcher: ↓ ↘ → + chute

Special Attack

Head Sliding: ↘ + chute

Ultimate Attack

Heavens Blows: → ↘ ↓ ↘ ← → + AB, BC ou CD

JACK

Super Attack

Mixer Crush: ↓ ↘ → + soco
Iron Crawl: ↓ ↘ → + chute
Knee Smasher: ↓ ↘ ← + chute (m)

Special Attack

Triangle Jump: pulo na parede

Ultimate Attack

The Great Hero of the Three Kingdoms: c ↓ ↑ + BD

ERICK

Super Attack

Y Gir's Halberd: ↓ ↘ ← + chute
Thor's Hammer: ↓ ↘ ← + soco
Blizzard Breath: ← ↘ ↓ ↘ → + soco (m)
Long Horn: c ← → + soco

Special Attack

The Seal Press: durante o pulo ↓ + CD

Ultimate Attack

The Whale Snarfer: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ + BD

BROCKEN

Super Attack

Rocket Punch: ↓ ↘ → + soco
German Missile: ↓ ↘ → + chute
Hurricane Arm: ↓ → ↘ + soco (m)
German Bomb: jet attack ← → + chute
Spark Thunder: soco rapidamente

Special Attack

Flying Tiger Kick: durante o pulo ↘ + CD

Ultimate Attack

German Explosion: BC, BC, ABC

FUUMA

Super Attack

Reppu Zan: ↓ ↘ → + soco (m)
Double Reppun Zan: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco (m)
En Ryu Ha → ↓ ↘ + soco
Ninpo Furin Kazan: ↓ ↘ ← + chute
Junping Dragon Throw: durante o pulo → ↘ ↓ ↘ ← + soco

Special Attack

Siranui: durante o pulo AB (perto)
Hien: pulo + ↑
Karura: pulo na parede

Ultimate Attack

Exploding Atomic Crash: → ↘ ↓ ↘ ← ↘ + AB
Fireball Slug Trick: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ ← ↘ + ABC

NEO DIO

Super Attack

Sonic Saber: ↓ ↘ → + soco
Gran Saber: ↓ ↘ → + chute
The Burning Claw: ↓ ↘ ← → + soco
The Freezing Claw: ↓ ↘ ← → + chute
Break Thunder Claw: ↓ → ↘ + soco
Rolling Smash: ↘ ↘ ↑ + chute
Meteo Smash: durante o pulo ↘ ↘ C* + chute

Special Attack

Slide Blade: ↘ chute
Triangle Jump: pulo na parede

Ultimate Attack

The Ultimate Beast: ↓ ↘ ← → + BCD

GOKUU

Super Attack

The Pouncing Clobberer: → ↓ ↘ + chute
The Jumping Pounder: ↓ ↑ + soco
The Stone Drop: durante o pulo → ↘ ↓ ↘ ← ↘ ↑ + chute
The Genie Sucker: ↓ ↘ ← + BCD
The Cloud Calling Attack: → ↘ ↓ ↘ ← + chute

Special Attack

The Trample: durante o pulo ↓ + D
The Squat Walk: ↘ ou ↘
Triangle Jump: pulo na parede

Ultimate Attack

The Silent Pounce: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + AC

ZEUS

Super Attack

The Gigger Smasher: ↓ ↙ ← ↘ ↓ ↘ + soco
The Megaton Punch: ↓ ↘ → + soco

Ultimate Attack

The Atomic Hit: ↓ ↙ ← ↘ ↓ ↘ → ← → + AB

KIM DRAGON

Super Attack

Dragon Kick: ↓ ↑ + chute (m)
The Hundred Brows: soco rapidamente
Leaping Foot Slice: ↓ ↘ → + chute
The Hundred Kicks: ↘ ↓ ↙ ← + chute

Special Attack

Triangle Jump: pulo na parede

Ultimate Attack

The Dragon Super Finish: → ← → + BD

HANZOU

Super Attack

Rekko Zan: ↓ ↘ → + soco
Double Rekko Zan: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
Koh Ryu Ha: → ↓ ↘ + soco (m)
Ninpo Koh Rin Kazan: ↓ ↙ ← + chute
Ninja Leg Lariat: chute
The Ninja Teleport: ↓ ↑ + A, B, AC, C, D, ou CD

Special Attack

Izuma Slash: durante o pulo ↓ + B
Double Jumping: pule duas vezes

Ultimate Attack

Slice the Shimmering Light: → ← ↙ ↓ ↘ → + AC

Os golpes com (m) na frente saem mais poderosos, quando acionados com a barra de energia cheia que fica na parte inferior da tela.

JOGUE COM ZEUS (NEO CD)

Durante a escolha de personagens no VERSUS MODE, posicione o cursor em cima de qualquer lutador, segure os botões BC e aperte A ou D para poder jogar com ZEUS.

CPU PEQUENO (NEO CD)

No VERSUS MODE contra o CPU, faça a escolha do lutador do computador com o botão B. Desta maneira você lutará contra um personagem pequeno.

A: soco forte

B: soco médio

A + B: soco forte

C: chute fraco

D: chute médio

C + D: chute forte

B + C: special attack

B + C (durante o pulo): afira a arma

GOKURAKU

Spellcraft

Hurricane: → ↓ ↘ + soco
Home Run (perto): ← ↙ ↓ ↘ → + BC

Magic

Upper Fire: ↓ ↓ + A
Middle Fire: ↓ ↓ + B
Lower Fire: ↓ ↓ + C

YAGUMO

Spellcraft

Oh-Roh: ↓ F ↓ → + soco
Rouga: → ↓ ↘
Ryussi: durante o pulo, ↓ + CD

Magic

Byak-KO: ↓ ↓ + A
Naru-Gami: ↓ ↓ + B
Kudoh: ↓ ↓ + C

OROCHIMARU

Spellcraft

Kanzashi: c ← → + soco
Rengeri: soco rapidamente

Magic

U-Ryu: ↓ ↓ + A
Tou-Ryu: ↓ ↓ + B

KINU

Spellcraft

Kami: c ← → + CD
Tori-Yose: c ↓ ↑ + A

Magic

Haha-Wasure: ↓ ↓ + A
Tsuki-Yomi: ↓ ↓ + B
Doro-Mushi: ↓ ↓ + C

Os golpes classificados como Spellcraft são exclusivos para cada personagem. Já os Magic gastam energia do segundo medidor.

TSUNADE

Spellcraft

Koma: ↓ ↘ → + soco
Baku-Shin: ↓ ↙ ← + CD
Namekuji: ↓ ↙ ← + soco

Magic

Riki-Oh: ↓ ↓ + A
Kan-Goh: ↓ ↓ + B

ZIRIA

Spellcraft

Enmaru: ↓ ↙ → + chute
Kamaitachi: ↓ ↘ → + soco

Magic

Bakuen: ↓ ↓ + A
Katen: ↓ ↓ + B
Gamp: ↓ ↓ + C

KABUKI

Spellcraft

Rasaijin: → ↓ ↘ + soco
Senpuh: ← ↙ ↓ ↘ → + soco

Magic

Kaze Hana: ↓ ↓ + A
Hana-Apashi: ↓ ↓ + B

MANJIMARU

Spellcraft

Matsumusui-Giri: → → + soco
Manji-Giri: ↓ ↘ → + soco (três vezes)

Magic

Ry-Koh: ↓ ↓ + A
Jin-Rai: ↓ ↓ + B
Ten-Rai: ↓ ↓ + C

BAD



GAMES

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES

SEMPRE
AS
ÚLTIMAS
NOVIDADES

CARTUCHOS

CONSOLES

JOYSTICK'S

CD'S

ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS E PRAZOS.

Rua Mere Amedea, 820 - Vl. Maria - São Paulo - SP - CEP 02125-001

Tel.: (011) 955-7373

Fax: (011) 954-2513

MEGA MAN 7

SNES



MODO STREET FIGHTER

É possível tirar um contrinha no game Mega Man 7 de SNES. Para isso entre com este password:

1415

5585

7623

6251

Depois de digitar os códigos aperte:

↓ L R Start

TRUE LIES

PASSWORDS

BGLVS

BGWPNS

BGGRLY

BRAFJRP

TSNJMLC

CQLGFNZ

DBZJJMY

JBZKNKN

FKPKLHK

NMTJSKC

KYNCRYM

WARLOCK

PASSWORDS

Fase 2:

GRKKL

Fase 3:

SHPJL, CDJHL

Fase 4:

BRSH, HBLST

Fase 5:

THKTH, DCTSS

Fase 6:

BSTJK, LHBHL, DSJBH

MICHAEL JORDAN

Password para ganhar
vários itens e vidas.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 9 9

TINY TOON ADVENTURES

Password para participar de todos os eventos:

BABS BUNNY

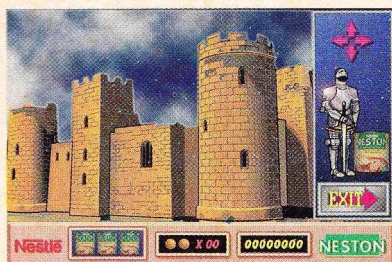
MONTANA MAX

BOOKWORN

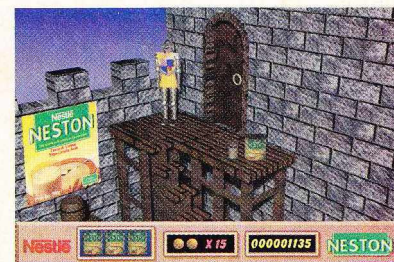
PAC IN TIME

SELECT STAGE

Entre com o password "LV DYK", coloque em 1 player enquanto segura ←, L e R, sem soltar aperte start. Você será enviado para a tela stage-select menu! Use L, R, X e Y para escolher o número do estágio.



**EXISTEM MIL
MANEIRAS
DE DETONAR
UM GAME.**



INVENTE UMA.

Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.

MIL MANEIRAS DE PREPARAR.



The Future Is Now
SNK[®]



OS MAIS PODEROSOS LUTADORES ESTÃO TODOS AQUI NO "THE KING OF FIGHTERS '95."

TM
©SNK 1995

NEO GEO CD
Joystick Controller

O VIDEO GAME
DEFINITIVO

Vendido separadamente.



NEO GEO DO BRASIL LTDA.

Av Euclides, 56-Jabaquara 04326-080-Sao Paulo-SP BRASIL TEL:(011)588-2300 FAX:(011)588-2790

NEO·GEOCDTM

©SNK 1995