ANO V Nº 55

VIDEOGAME NEWS

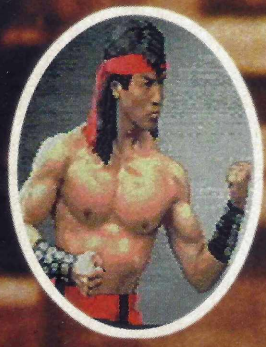
MAIS BARATO R$4,00

SIGLA EDITORA

GRÁTIS
POSTER
ALIEN X
PREDATOR

PROMOÇÃO
1 PLAYSTATION
E 109 PRÊMIOS

MAIS DE 180 GOLPES E OS CÓDIGOS DE



MK



MEGA DRIVE SNES

MORTAL KOMBAT 3

MARIO ESTÁ DE VOLTA EM YOSHI'S ISLAND
JOGUE COM OS CHEFES DE KING OF FIGHTERS' 95
BUG! (SATURN) FLYING NIGHTMARES (3DO)
SPEEDY GONZALES - TIMECOP (SNES)
ALIEN SOLDIER - SCOOBY DOO (MEGA)

60 fases cheias de surpresas.

Você vai precisar mais do que f



• Super Chip FX2 gera poderosos efeitos especiais: escala, rotação e zoo

• 16 mega de memória





Você vai precisar do Yoshi, a babá que cospe fogo e arremessa ovos. É com ele que se joga o Super Mario World 2, as novas aventuras do Mario. Agora ele é um bebê, o Baby Mario. Seu objetivo é levar o Baby Mario

© 1995 Nintendo of America Inc. TM & ® são marcas registradas da Nintendo of America Inc. ® Nintendo, Super Nintendo Entertainment System e Selo Oficial são marcas registradas da Nintendo of America Inc.

Mais de 130 inimigos diferentes.

raldas para cuidar deste bebê.

Leo Burnett

m

*Bateria de memória para salvar seu progresso



para a casa dos pais dele no reino dos cogumelos. Em cada fase estão novos e cada vez maiores inimigos. Não dá nem pra imaginar. Mas se você não está preparado, é melhor arrumar fraldas limpas. Você vai precisar.



Nintendo® PLAYTRONIC

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SIGLA EDITORA

Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VIDEOGAME NEWS

REDAÇÃO

Diretor Editorial Ibsen Spartacus

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Repórter Luana Pavani

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

Fotógrafo Caio Mattos

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,
Francisco Bueno Filho
Gemberson Amaral

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

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento ao Assinante (0800) 130633

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)

NOVEMBRO/95

Impressão: CLY ANER

SUCESSO MORTAL

***Mortal Kombat 3* para Arcade. *MK3* para Mega Drive. MK 3 para SNES. MK3 para PlayStation. *Mortal Kombat*, o filme. Mortal, Mortal, Mortal... não se fala de outra coisa: é o assunto do momento. O leitor de** Video News Game **já conferiu todos os golpes da versão Arcade e ficou por dentro do que aconteceu nos bastidores da filmagem. Por falar em cinema, o ator Christopher Lambert visitou o Brasil para divulgar o filme e revelou que em breve começa a filmar a continuação de *Mortal Kombat*. Mas agora é hora de saber todos os golpes e segredos do *MK3* para o Mega Drive e SNES.**

E toda a violência dos fatalities que faz a festa da garotada está ainda mais animal com os bons gráficos da nova versão. Além disso, novos Stage Fatalities e o Animality arrebentam. Tá certo que, em termos de golpes e estilo de luta, *Mortal Kombat* ainda não atingiu a sofisticação de um *Street Fighter* ou um *King of Fighters*. Mas isso é o mesmo que dizer que Pelé foi muito mais jogador que o Zico: uma coisa não desmerece a outra.

De qualquer forma, *Mortal Kombat* conseguiu até ofuscar os dez anos de um dos mais simpáticos e queridos personagens dos games: o velho e bom Mario. Mas nós da VG **não esquecemos dele e muito menos o pessoal da Nintendo: *Yoshi's Island*, o *Super Mario World 2*, é um arraso. E você confere este e muitos outros jogos debulhadésimos nas próximas páginas.**

O P T I O N S

VG NEWS
06 O NOVO CD DO POWER RANGERS E AS NOVIDADES DA SEGA, NEO GEO E ATARI

VG REVIEW
08 OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO MÊS

ESPECIAL
10 MORTAL KOMBAT III

MEGA DRIVE
14 ALIEN SOLDIER
16 SCOOBY DOO
18 EXO SQUADE

SNES
20 YOSHI'S ISLAND
22 TIMECOP
36 SPEEDY GONZALES

3 DO
38 FLYING NIGHTMARE

SATURN
40 BUG!

ARCADE
44 PULSTAR

PC GAMES
47 PHANTASMAGORIA

VG TIPS
48 VEJA COMO JOGAR COM OS CHEFES DE KING OF FIGHTERS 95 E OUTRAS DICAS QUENTÍSSIMAS

REVISTIM!
25 MARVEL VS DC, A GRANDE BRIGA DO UNIVERSO HQ
27 ROLOS & TROCAS
30 CARTAS
32 GALERIA DOS FERAS
34 GAME RADICAL

news

A TRILHA SONORA DE POWER RANGERS THE MOVIE

Os Powers Rangers estão viajando da TV Colosso para o CD com as músicas do filme, ainda para estrear em nossos cinemas. A trilha sonora é bem agitada, para acompanhar o pique dos seis jovens protetores do planeta Terra. Red Hot Chili Peppers entra com uma super performance: *Higher Ground*, que fez parte do álbum *Mother's Milk*, de 89. A música do Snap, *I'Ve Got the Power*, já é velha conhecida, assim como a harmonia da voz de Sammy Hagar com a guitarra de Ed e sua banda, Van Halen, em *Dreams* (do disco *5150*, de 86). Destacam-se também Devo e Shampoo, além da canção Kung Fu Dancing, para a galera das artes marciais.

REDHOTCHILIPEPPERSSNAPVANHALENDEVOSHAMPOO...



CHEGOU O JAGUAR DE 64 BITS

Enquanto a Nintendo não decide a data de lançamento de seu Ultra - 64, a Atari já coloca no mercado o seu console Jaguar de 64 bits. Os jogos são em CD e a empresa promete para breve 15 títulos, como *Primal Rage* e *Commander Blood*. Já disponíveis estão *Blue Lightning*, *Vid Grid*, *Myst* e *Tempest 2000*. O preço do novo Jaguar nos EUA deve ficar por volta de US$ 150. Aguarde por mais informações nas próximas VGs.

UNIÃO DE GIGANTES

Se a Sega já era uma das líderes no mercado de entretenimento eletrônico, agora não tem para ninguém. A DreamWorks - empresa formada há um ano por Steven Spielberg, David Geffen (dono da gravadora Geffen Records) e Jeffrey Ratzenberg (ex-Disney) - juntou-se ao estúdio cinematográfico MCA e à Sega para criar super parques de diversão. Entre os designers está o próprio Spielberg.

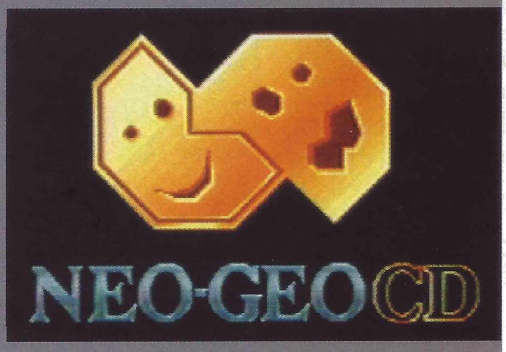
Haverá arcades, simuladores, atrações desenvolvidas sob a mais alta tecnologia, praça de alimentação e lojas. O melhor de tudo é que esses "shopping-centers" estão sendo projetados para serem contruídos também fora dos Estados Unidos.

Além disso, toda a venda de arcades, até agora administrada pela Sega Enterprises USA, pertencerá às três companhias. Em tempo: a DreamWorks participa da joint-venture (nome que se dá a fusão de empresas) através da subdivisão DreamWorks Interactive, co-operada pela Microsoft.

JOGOS DA SNK NO SATURN

Jogos da SNK/ Neo Geo serão lançados para o novo console de 32 bits da Sega. A informação saiu nos jornais japoneses e, por enquanto, não foram confirmados quais serão os primeiros títulos da SNK que irão parar no Saturn. A previsão é que eles estarão chegando já no primeiro semestre de 1996 e que sejam títulos lançados seis meses antes para o Neo Geo CD. Uma boa notícia para os donos de Saturn que gostam de games de luta. Já pensou um King of Fighter's 95 ou um Fatal Fury em tecnologia 32 bits?





CAMPEONATO CAPCOM

Depois de um supercampeonato em São Paulo, durante a Salex 95, em video-wall com 32 monitores de TV, a Capcom leva o jogaço *Street Fighter Zero* até Maringá, no Paraná.

Agora é a vez dos paranaenses participarem do campeonato *Street Fighter Zero*. Dia 18 deste mês, Ryu, Ken, Chun-li e a turma toda estarão prontos para atender aos comandos dos paranaenses, lá na pista de patinação do Shopping Mercadorama. Os organizadores prometem prêmios bem legais, como bicicletas e televisores.

As inscrições são gratuitas, pelo telefone (044) 226-1861 na Roller Games ou (044) 222-6738 na Giniel's.

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) 870 0888
FAX (011) 816 3245
mandic@mandic.com.br

LAZER E INFORMAÇÃO NA TELA DO SEU MICRO.

review

Este mês tem novidades para todas as tchurmas. Os felizes possuidores dos consoles 32 bits podem conferir três joguinhos legais para esses sistemas. Os cinéfilos podem rir à vontade com *The Mask* para SNES. Já a turma que gosta de *Power Rangers* vai dar uma olhada na versão *Street Fighter* do *Power Rangers: The Fighting Edition* para o console da Nintendo, sucesso sem dúvida. Ainda para o Super chega *Star Trek: Deep Space Nine*, jogo parecido com *Flashback* para trekker nenhum botar defeito. Destaque para o grande lançamento da Activision que promete destruir seu SNES: *Mechwarrior 3050*, versão oriunda do Mega Drive, de grande sucesso nas praias da Sega. Falando em Sega, mês de ótimos lançamentos, liderados por *Lunar: Eternal Blue*, que aparecerá em sua plenitude nas próximas edições de **VG**. Sem esquecer *NHL'96* e *Foreman For Real*, lançamentos simultâneos para os consoles 16 bits.

MECHWARRIOR 3050

Tipo: Simulação de robôs
Fabricante: Activision
Gráficos: 9
Música: 7
Jogabilidade: 9

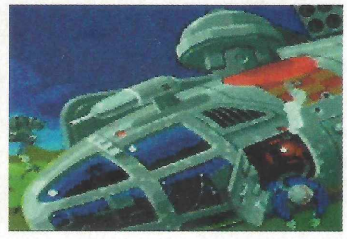
SNES

Mechwarrior 3050 é mais um dos jogos baseados no universo *Battletech*, grande sucesso dos RPGs de tabuleiros nos EUA e aqui. Esta versão já foi vista no console Mega Drive, que tinha 16 Mega comparados com 12 no SNES. A diferença é quase imperceptível nos gráficos e música, com um aumento de câmera lenta no Super, que vem bem a calhar em certas partes do game, considerado um dos jogos de ação mais difíceis do momento. A jogabilidade lembra bastante *Desert Strike*, com missões do tipo "destrua os radares" etc. Para consolo dos jogadores, é possível jogar duas pessoas ao mesmo tempo; um para controlar o armamento e a mira e outro a movimentação do Mech.









MAZER

Tipo: Ação
Fabricante: American Laser Games
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 6

3DO



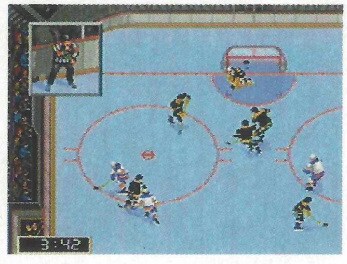
A American é muito conhecida por seus jogos de tiro, vide *Space Pirates* e *Mad Dog McCree*. Agora se aventura por outros mares com *Mazer*, um jogo de ação visto por cima. Você tem que destruir os seus inimigos através de muitas fases, não se esquecendo de salvar os reféns que encontrar pelo caminho.

NHL 96

Tipo: Esporte
Fabricante: Eletronic Arts
Gráficos: 8
Musica: 7
Jogabilidade: 8

SNES

MEGA DRIVE



Todo ano a EA lança uma nova linha de jogos de esporte. *NHL 96*, como o próprio nome diz, é a nova versão dos jogos de Hockey, esporte que faz um pusta sucesso nos Estados Unidos. Com estatísticas atualizadas sobre cada time, este título promete fazer a cabeça de quem gosta do negócio.

FOREMAN FOR REAL

Tipo: Boxe
Fabricante: Acclaim
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

SNES

MEGA DRIVE



Jogo de boxe com George Foreman, o velhinho que continua arrebentando nos ringues. Dá para escolher entre três tipos de visão para massacrar os adversários. Com gráficos digitalizados e efeitos sonoros mais ou menos, o jogo até que diverte, pecando apenas na pouca variedade de golpes.

LUNAR ETERNAL BLUE

Tipo: RPG
Fabricante: Game Arts
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade:8

SEGA CD



Lunar Eternal Blue vem para animar os proprietários do Mega que gostam deste gênero, mas não têm muitas alternativas na hora de encontrar um bom título. Muita coisa foi melhorada desde o primeiro Lunar, incluindo-se aí os gráficos, a música e a inteligência artificial. Com muitas animações durante o desenrolar da história, este jogo detona.

POWER RANGERS

Tipo: Luta
Fabricante: Bandai
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

SNES



Power Rangers prá cá, Power Rangers prá lá... os caras tão fazendo sucesso. E, obviamente, eles não poderiam ficar sem um jogo de luta. No estilo Street Fighter, a novidade é que você não joga com os Rangers, mas com os Zords, aqueles robôs que sempre aparecem no final do capítulo, quando a coisa fica preta.

STAR TREK

Tipo: Adventure
Fabricante: Playmates
Gráficos: 7
Música: 6
Jogabilidade: 8

SNES



Para os fãs de *Jornada nas Estrelas* aqui está um jogo legal. A bordo da estação espacial Deep Space Nine, você assume o controle do comandante Sisko, tendo de resolver os problemas do lugar, incluindo-se aí crimes e alguns ataques à estação. O jogo é estilo adventure, tendo que percorrer a estação e conversar com as pessoas no caminho.

THE MASK

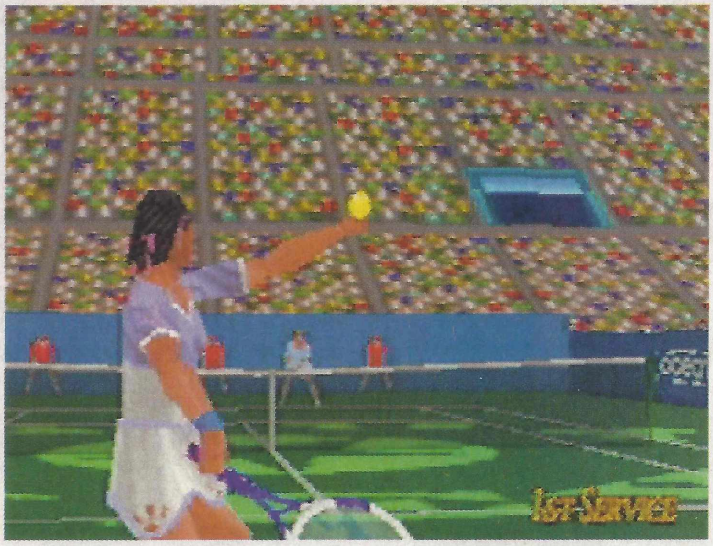
Tipo: Ação/ plataforma
Fabricante: Black Pearl Software
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8



O famigerado Maskara faz o seu debut na terra dos videogames. A ação do jogo é tradicional, nada inovadora, mas divertida. Usando a máscara legendária de Loki, o deus nórdico das travessuras, o herói parte em busca de sua amada. A história é baseada no filme com Jim Carey, por isso, espere muitas caretas e gags por parte do personagem principal.

POWER SERVE ED TENNIS

Tipo: Tênis
Fabricante: Ocean
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7



Power Serve é o primeiro jogo de tênis para o console Playstation. Ele traz alguns gráficos legais com várias visões diferentes da quadra, mas o programador da música não estava inspirado: o som é bem fraquinho. Demora um pouco para se acostumar com o esquema de jogo, mas nada de original no todo.

NETUNIA
SEIS ANOS NO MERCADO

Adquira somente produtos originais

. Consoles
. Cartuchos
. Acessórios Originais

Temos também todas as novidades em games. Confira.

Remetemos para todo o Brasil com segurança e eficiência.

Ligue Já:
Netúnia Import Export. Corp.

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

SG

MEGA DRIVE

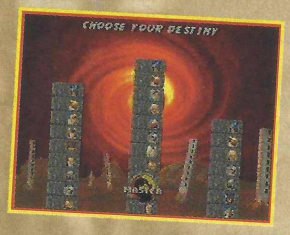
GRÁFICOS 9 | JOGABILIDADE 9 | MÚSICA 8

SNES

GRÁFICOS 10 | JOGABILIDADE 9 | MÚSICA 9

TIPO: LUTA
FABRICANTE: MIDWAY / WILLIAMS
FASES: INDEFINIDAS
JOGADORES: 1 ou 2

MK





COMANDOS

MEGA DRIVE ..... Controle de 6 botões

- X: soco alto (SA)
- Y: run (R)
- Z: chute alto (CA)
- A: soco baixo (SB)
- B: bloqueio (B)
- C: chute baixo (CB)

MEGA DRIVE ..... Controle de 3 botões

- A: soco baixo (SB)
- B: bloqueio (B)
- C: chute baixo (CB)
- Start: run (R)
- A + B: soco alto (SA)
- B + C: chute alto (CA)

COMANDOS

SNES

- Y: soco alto (SA)
- B: soco baixo (SB)
- X: chute alto (CA)
- A: chute baixo (CB)
- L: bloqueio (B)
- R: corrida (R)

MOVIMENTOS FATAIS

FRIENDSHIP

São golpes que ridicularizam o oponente. Ganhe o round decisivo sem usar o botão de bloqueio.



BABALITY

Consiste em transformar o oponente em bebê. Suas condições são as mesmas do Friendship.



ANIMALITY

O personagem se transforma em um animal e estraçalha o adversário. É necessário que se faça antes o Mercy.



MERCY

Com o Mercy você dá mais uma chance para o inimigo. O Mercy só pode ser feito no terceiro round. Segure R, pressione quatro vezes para baixo e solte o R.



STAGE FATALITY

No MK3 são as telas Subway, Shao Kahn Tower e The Pit III. Ganhe o round decisivo sem usar o botão de bloqueio para poder fazer o movimento.



DICAS DE COMO FAZER OS MOVIMENTOS FATAIS

- "Distância média" significa que o movimento deve ser feito a uma distância inferior ao pulo; varia de acordo com o personagem.
- Quando houver "s", quer dizer que o botão deve ficar apertado até o final da sequência.
- Você pode segurar o botão de bloqueio para fazer qualquer um dos fatais. Depois do movimento, solte-o.

Estraçalhar corpos, jorrando sangue para todo lado, com impressionante fidelidade ao Arcade: é o que se pode fazer nas versões do *Mortal Kombat III* para os consoles domésticos. Os personagens ganharam mais golpes e o gráfico melhorou bastante. Em relação ao *MK II*, há o Animality, dois novos Stages Fatality e um sistema de combos. Outra inovação é o botão de corrida.

Mortal Kombat, durante séculos, consagrou-se como uma nobre competição para testar a habilidade de guerreiros do mundo todo. Mas o torneio foi invadido por Shang Tsung, que resolveu tomar não só a vida dos lutadores, mas também suas almas. O vilão tinha como mestre Shao Kahn, imperador do Outworld, que pretendia dominar a Terra. Os campeões terrestres Liu Kang, Kung Lao e outros conseguiram, até então, impedir seu plano.

O imperador das Trevas, porém, vinha arquitetando uma terrível invasão em nosso planeta há 10.000 anos. Naquele tempo, Shao Kahn era casado com Sindel, cuja morte prematura o abalou completamente. Shang Tsung usou todo seu poder para fazer com que a imperatriz revivesse na Terra. Agora, ela pode ajudá-lo a dominar a Terra, passando pelo portão criado por seu marido para separar as duas dimensões. Depois de atravessá-lo, Shao Kahn lentamente foi transformando o planeta em uma parte do Outworld. Tirou a vida da Terra tomando todas as almas para si. Mas há almas que Kahn não pode ter, as que pertecem aos guerreiros escolhidos para representarem a Terra em um novo Mortal Kombat. Eles são a única salvação de toda a raça humana.



OS GOLPES

SA: soco alto
SB: soco baixo
CA: chute alto
CB: chute baixo
B: bloqueio
R: corrida
"s" antes de um comando: segurar o botão

SONYA

Sonya Blade desapareceu no primeiro torneio e foi resgatada do Outworld por Jax. Depois de voltar para a Terra, ela e Jax tentaram avisar ao governo dos EUA sobre os planos de Shao Khan, dizendo que viram o início da ocupação, mas não têm provas.

Energy Rings: ..... ↓ → SB
Leg Grab: ..... s ↓, SB+B
Squire Wave Flight: ..... → ← SA
Bicycle Uppercut Kick: ..... ← ← ↓ CA
Fatality 1: ..... ← → ↓ ↓ R (qualquer lugar)
Fatality 2: ..... s B + R, ↑ ↑ ← ↓ (longe)
Stage Fatality: ..... → → ↓ SA
Friendship: ..... ← → ← ↓ R
Babality: ..... ↓ ↓ → CB
Animality: ..... s SB, ← → ↓ → (perto)

Combos

..... SA, SA, SB, ← + SA
..... CA, CA, SA, SA, SB, ← + SA

KUNG LAO

Depois de vingar a morte de um companheiro de luta no primeiro torneio, tornando-se o campeão supremo contra todos os oponentes do Outworld, Kung Lao volta à Terra para treinar uma nova geração Shaolin. Seu objetivo no campeonato é defender os que não têm condições de lutar contra Shao Kahn.

Teleport: ..... ↓ ↑
Air Kick: ..... ↓ + CA (no ar)
Whirlwind Spin: ..... → ↓ → R
Hat Throw: ..... ← → SB
Fatality 1: ..... R, B, R, B, ↓ (qualquer lugar)
Fatality 2: ..... → → ← ↓ SA (perto)
Stage Fatality: ..... ↓ ↓ → → CB
Friendship: ..... R, SB, R, CB
Babality: ..... ↓ → → SA
Animality: ..... R, R, R, R, B (perto)

Combo

..... SA, SB, SA, SB, CB, CB, ← + CB

SHEEVA

É a escolhida por Shao Kahn para ser a protetora pessoal de Syndel. Entretanto, Sheeva passa a desconfiar da lealdade do imperador em relação a sua raça, Shokan, quando ele coloca Motaro como líder dos seus esquadrões de extermínio. No Outworld, a raça de Centauros de Motaro é inimiga natural dos Shokan.

Teleport Stomp: ..... ↓ ↑
Fireball: ..... ↓ → SA
Ground Stomp: ..... ← ↓ ← CA
Fatality 1: ..... → ↓ ↓ → SB (perto)
Fatality 2: ..... s CA, → ← → → (perto)
Stage Fatality: ..... ↓ → ↓ → SB
Friendship: ..... → → ↓ → SA
Babality: ..... ↓ ↓ ↓ ← CA
Animality: ..... R, B, B, B, B (perto)

Combos

..... SA, SA, SB, → + SA, voadora
..... SA, SA, SB, CA, CA, CB, ← + SA

LIU KANG

Depois da invasão na Terra, Liu Kang virou o primeiro alvo dos esquadrões de extermínio de Kahn. Ele é o campeão Shaolin que impediu o imperador de realizar seus planos anteriores. Dentre todos os humanos, Liu Kang é a maior ameaça no Mortal Kombat.

Fireball: ..... → → SA
Low Fireball: ..... → → SB
Flying Kick: ..... → → CA
Bicycle Kick: ..... s CB por 3 segundos
Fatality 1: ..... → → ↓ ↓ CB
Fatality 2: ↑ ↓ ↑ ↑ + R + B (qualquer distância)
Stage Fatality: .. R, B, B, CB (qualquer distância)
Friendship: ..... R, R, R, ↓ + R
Babality: ..... ↓ ↓ ↓ CA
Animality: ..... s B, ↓ ↓ ↑ (perto)

Combos

..... CB, CB, CA, CB
..... SA, SA, B, CB, CB, CA, CB



FATALITY



FATALITY



FATALITY



FATALITY



ANIMALITY



FRIENDSHIP



ANIMALITY



FRIENDSHIP

STRYKER

Quando o portal do Outworld se abriu sobre uma cidade norte-americana, o pânico e o caos reinaram. Kurtis Stryker era o líder de uma equipe de controle sobre tumultos quando Shao Kahn começou a tomar as almas da população. Em pouco tempo, Striker tornou-se o único sobrevivente.

Club Swipe: ..... → ← SB
Sliding Club Throw: ..... → → CA
High Granadde Toss: ..... ↓ ← SA
Low Granade Toss: ..... ↓ ← SB
Fatality 1: ..... s B, ↓ → ↓ → B (perto)
Fatality 2: ..... → → → → CB (longe)
Stage Fatality: ..... → ↑ ↑ CA
Friendship: ..... SB, R, R, SB
Babality: ..... ↓ ↓ → ← SA
Animality: ..... R, R, R, R, B (perto)

Combos

..... CB, SA, SA, SB
..... CB, CB, CA



FATALITY

KABAL

Por ser um guerreiro nômade, sua identidade é um mistério total. Acredita-se que ele seja um sobrevivente dos esquadrões de extermínio de Kahn. Como resultado, ele está totalmente marcado por cicatrizes e só se mantém vivo por respiradores artificiais, além da imensa vontade de pôr um fim aos domínios de Shao Kahn.

Tornado Dash: ..... ← → CB
Purple Fireball: ..... ← ← SA (também no ar)
Blades From Behind ..... ← ← ← R
Fatality 1: ..... ↓ ↓ ← → B (distância média)
Fatality 2: ..... R, B, B, B CA (perto)
Stage Fatality: ..... B, B, B, CA
Friendship: ..... R, CB, R, R, ↑
Babality: ..... R, R, CB
Animality: ..... s SA, → → ↓ → (perto)

Combos

..... CB, CB, CA
CB, CB, SA, SA, ↓ + SA, voadora e Purple Fireball no ar



FATALITY

NIGHTWOLF

Ele trabalhava como um historiador e preservador da cultura do seu povo. Quando o portal de Kahn abriu-se sobre a América do Norte, Nightwolf usou a magia Shamen para proteger o território sagrado de sua tribo. Esta área é altamente resistente aos poderes de Kahn.

Bow & Arrow: ..... ↓ ← SB
Tomahawk: ..... ↓ → SA
Green Dash: ..... → → CB
Green Shield: ..... ← ← ← CA
Fatality 1: ..... s B, ↑ ↑ ← → B (perto)
Fatality 2: ..... s SA, ← ← ← ↓ SA (longe)
Stage Fatality: ..... R, R, B
Friendship: ..... R, R, R, R, ↓
Babality: ..... → ← → ← SB
Animality: ..... → → ↓ ↓ (perto)

Combos

..... CA, SA, SA, SB, CA
..... CB, SA, SA, SB, Tomahawk, chute.



FATALITY

SINDEL

Sindel, filha de Kitana, já governou Outworld ao lado de Shao Kahn, como sua imperatriz. Agora, 10.000 anos depois de sua morte, ela renasce na Terra. Seus planos são os mesmos de Shao Kahn, que a encara como elemento chave para ocupação da Terra.

Energy Ball: ..... → → SB
Paralysis Shriek: ..... → → → SA
Flight: ..... ← ← → CA (B para descer)
Air Energy Ball: ..... ← ↓ → CB (no ar)
Fatality 1: ..... R, B, B, R+B (perto)
Fatality 2: ..... R, R, B, R, B (distância media)
Stage Fatality: ..... ↓ ↓ ↓ SB
Friendship: ..... R, R, R, R, R, ↑
Babality: ..... R, R, R, ↑
Animality: ..... → → ↑ SA (perto)

Combos

..... CA, SA, SA, SB, CA
CA, SA, SA, ↓ + SA, pule com chute e Air Fireball



FATALITY



FRIENDSHIP



ANIMALITY



FRIENDSHIP



ANIMALITY

KANO

Pensava-se que Kano tivesse morrido no primeiro torneio. Mas ele foi encontrado vivo em outro mundo, onde novamente escapou de ser capturado por Sonya. Antes desta invasão comandada pelo Outworld, Kano convenceu Shao Kahn a guardar sua alma. Kahn precisa de alguém que ensine seus guerreiros a usar as armas terrestres. Kano é a pessoa certa para este trabalho.

Cannon Ball Roll: ..... s CB por 3 segundos
Knife Throw: ..... ↓ ← SA
Knife Uppercut: ..... ↓ → SA
Strangle Grab: ..... ↓ → SB
Air Throw: ..... B (no ar)
Fatality 1: ..... s SB, → ↓ ↓ → (perto)
Fatality 2: ..... s SB, B, B, CA (distância média)
Stage Fatality: ..... ↑ ↑ ← CB
Friendship: ..... CB, CB, R, R, CA
Babality: ..... → → ↓ ↓ CB
Animality: ..... s SA, R, R, R (perto)

Combos

..... SA, SA, CA, CB, ← + CA
..... CA, CA, CB, ← + CA



FATALITY



ANIMALITY

SUB-ZERO

O ninja volta, porém sem a máscara. Sub-Zero foi traído pelo seu próprio clã, chamado Lin Kuei. Como resolveu abandonar a organização, o que significa quebra dos códigos secretos de honra, ele foi jurado de morte. Sub-Zero não só deve se defender contra a ameaça do Outworld, mas também derrotar seus inimigos mecânicos.

Slide: ..... ←, SB + B + CB
Freeze Ray: ..... ↓ → SB
Air Freeze Ray: ..... ↓ → SA
Ice Clone: ..... → ↓ ← SB
Fatality 1: ..... B, B, R, B, R (perto)
Fatality 2: → ← ← ↓ ← R-(distância média)
Stage Fatality: ..... ← ↓ → → CA
Friendship: ..... CB, R, R, ↑
Babality: ..... ↓ ← ← CA
Animality: ..... s B, → → ↑ ↑ (perto)

Combos

..... CB, CA, CA, ← + CA
..... SA, SA, SB, CB, CA, CA, ← + CA



FATALITY



ANIMALITY

SEKTOR

Sektor é o nome da unidade LK 9T9. Ele foi o primeiro dos três protótipos de ninjas cibernéticos construídos pelo Lin Kuei. Antes disso, era um humano assassino que se voluntariou para a automação, por lealdade ao clã. Sektor sobreviveu à invasão do Outworld por não ter alma, assim como Cyrax.

Missile: ..... → → SB
Heat Seeking Missile: ..... → ↓ ← SA
Teleport Uppercut: .... → → CB (também no ar)
Fatality 1: → → → ← B (um pulo de distância)
Fatality 2: ..... SB, R, R, B (distância média)
Stage Fatality: ..... ↓ ↓ ↓ R
Friendship: ..... R, R, R, R, ↓
Babality: ..... ← ↓ ↓ ↓ CA
Animality: ..... → → ↓ ↑ (perto)
Combos
..... SA, SA, CA, ← + CA



FATALITY



ANIMALITY

CYRAX

Cyrax é um dos ninjas cibernéticos construídos por Lin Kuei. Sua última programação era encontrar e acabar com o ninja Sub-Zero. Sem alma, Cyrax não foi detectado por Shao Kahn e continua sendo uma possível ameaça à ocupação da terra.

Green Net: ..... ← ← CB
Bomb Drop: ..... s CB, → → CA
Close Bomb Drop: ..... s CB, ← ← CA
Teleport: ..... → ↓ B (também no ar)
Air Throw: ← ↓ → B (SB para agarrar o oponente)
Fatality 1: ..... ↓ ↓ → ↑ + R (perto)
Fatality 2: ..... ↓ ↓ ↑ ↓ SA (qualquer lugar)
Stage Fatality: ..... R, B, R
Friendship: ..... R, R, R, ↑
Babality: ..... → → ← SA
Animality: ..... s B, ↑ ↑ ↓ ↓ (perto)
Combos ..... SA, SA, CA, SA, CA, ← + CA
Bomb Drop de média distância: quando ela estiver para estourar, solte outra em seguida e se prepare para dar um gancho no inimigo.



FATALITY



FRIENDSHIP

JAX

Major das Forças Especiais dos EUS, Jax não conseguiu convencer seus superiores da ameaça do Outworld. Então, começou a se preparar para a batalha contra os guerreiros de Kahn, onde poderia utilizar os implantes biônicos indestrutíveis de seus braços.

Earthquake: ..... s CB por 3 segundos
Gotcha Grab: → → SB (detone SB para 5 golpes)
Multi-Slam: . SA rapidamente depois que agarrar
Back Breaker: ..... B no ar proximo do oponente
Arm Cannon: ..... ← → SA
Double Arm Cannon: ..... → → ← ← SA
Speed Punch: ..... → → CA
Fatality 1: R, B, R, R, CB (quase do outro lado da tela)
Fatality 2: ..... s B, ↑ ↓ → ↑, B (perto)
Stage Fatality: ..... ↓ → ↓ SB
Friendship: ..... CB, CB, R, R, CB
Babality: ..... ↓ ↓ ↓ CB
Animality: ..... s SB, → → ↓ → (perto)
Combos ..... SA, SA, B, SB, ← + SA
..... CA, CA, ↓ + SA, SA, B, CB, ← + SA



FATALITY



FRIENDSHIP

SHANG TSUNG

Shang Tsung é o principal feiticeiro de Shao Kahn. Ele deve favores a seu imperador, que o perdoou por não ter conseguido conquistar a Terra nas batalhas anteriores. Além da nova chance, Shao Kahn ganhou novos poderes.

Flaming Skull: ..... ← ← SA (uma magia)
..... ← ← → SA (duas magias)
..... ← ← → → SA (três magias)
Ground Eruptions: ..... → ← ← CB
Fatality 1: ..... s SB, R, R, R, R (perto)
Fatality 2: ..... s SB, ↓ → → ↓ (perto)
Stage Fatality: ..... s B, ↑ ↑ ← SB
Friendship: ..... CB, R, R, ↓
Babality: ..... R, R, R, CB
Animality: ..... s SA, R, R, R (quase perto)
Combos
..... CB, SA, SA, SB, ← + CA
..... Ground Erupition + gancho ou três magias.
Transformações
Sindel: ..... ← ↓ ← CB
Jax: ..... → → ↓ SB
Kano: ..... → ← → B
Liu Kang: ..... 360° no direcional
Sonya: ..... s ↓, R+SB+B
Stryker: ..... → → → CA
Sub-Zero: ..... → ↓ → SA
Cyrax: ..... B B B
Sektor: ..... ↓ → ← R
Nightwolf: ..... ↑ ↑ ↑
Sheeva: ..... → ↓ → CB
Kabal: ..... SB, B, CA



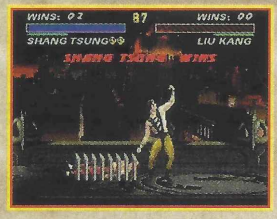
FATALITY



FRIENDSHIP

MEGA DRIVE VS SNES

Apesar dos gráficos do SNES estarem um pouco melhores que do Mega, a grande diferença entre as duas versões de MK3 fica para a maior variedade na tela de Options oferecida pelo console da Nintendo. As imagens que você viu nos golpes são do Mega. Confira agora as do SNES:







CÓDIGOS

Os códigos só podem ser inseridos na tela versus. Os botões A, B, C (SB, B, CB) mudam os três primeiros quadrinhos. Os mesmos botões do segundo controle alteram os outros três. Os números a seguir correspondem à quantidade de vezes que se deve apertar o botão. Já que o tempo é curto para pressionar um botão 9 ou 8 vezes, coloque o direcional para cima e aperte o botão uma vez, caso o número de repetições seja 9. Se for 8, coloque para cima e aperte-o duas vezes.

033-000: Primeiro jogador começa com metade da energia.
000-033: Segundo jogador começa com metade da energia.
707-000: O primeiro começa com um quarto de energia.
000-707: O segundo começa com um quarto de energia.
020-020: Desativa o bloqueio.
987-123: As barras de enegia desaparecem.
466-466: "Run" infinito.
282-282: No fear (jogar com legendas na tela).
123-926: Não há conhecimento que não seja poder (jogar com legendas na tela).
987-666: Hold flippers (jogar com legendas na tela).
688-422: A tela escurece, reaparecendo quando você der um golpe no oponente.
460-460: Os personagens se transformam durante todo o jogo.
985-125: A tela escurece e os personagens se transformam.
205-205: O vencedor do primeiro round luta contra Smoke.
769-342: O vencedor do primeiro round luta contra Noob Saibot.
969-141: Lute contra Motaro.
033-564: Lute contra Shao Kahn.
642-468: Jogue Galaga.

MEGA DRIVE

TIPO: AÇÃO
FABRICANTE: SEGA/TREASURE
FASES: 25
JOGADORES: 1

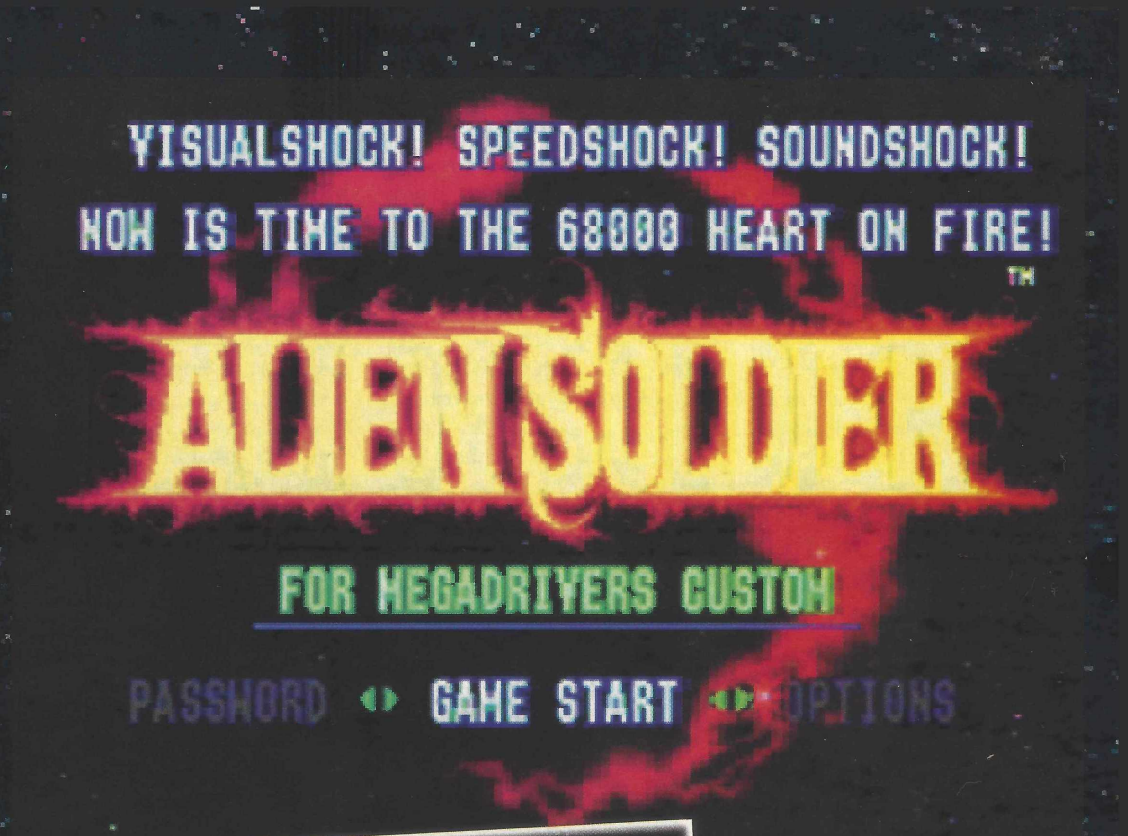
GRÁFICOS 9 | JOGABILIDADE 9 | MÚSICA 9

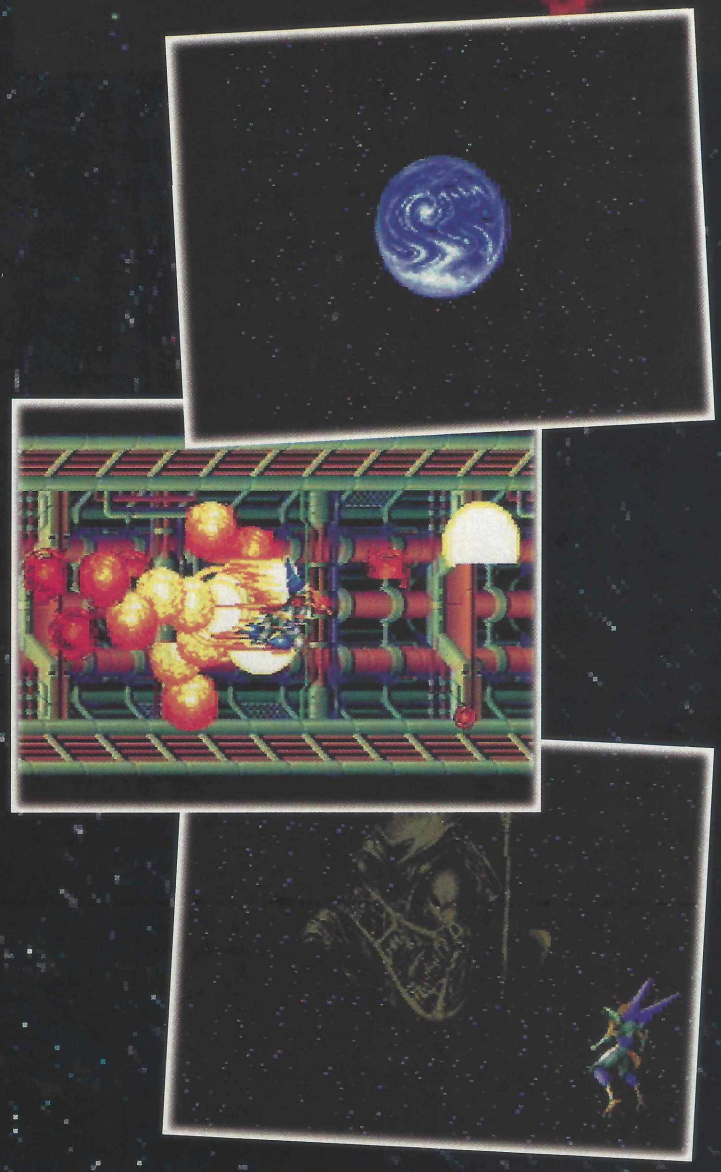
COMANDOS

A: Seleção de armas
B: Atirar
C: Pulo
↓ + A: Trancar o tiro
↓ + C: Teleporte
B + B: Parar o tiro
Pulo + C: Parar no ar

PASSWORDS

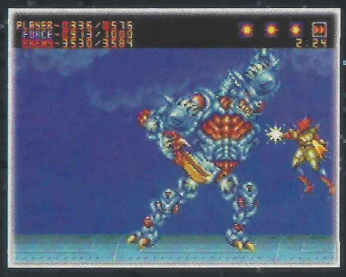
1-	1985
2-	3698
3-	0257
4-	3745
5-	7551
6-	8790
7-	5169
8-	4569
9-	8091
10-	8316
11-	6402
12-	9874
13-	1930
14-	2623
15-	6385
16-	7749
17-	3278
18-	1039
19-	9002
20-	2878
21-	3894
22-	4913
23-	2852
24-	7406
25-	5289





Os amantes de *Gunstar Heroes* já podem dormir despreocupados. A Treasure, softhouse responsável pelo game, preparou *Alien Soldier* para o Mega Drive. Como diz a abertura, o jogo bota o processador 68000 em fogo, com inúmeros chefes e efeitos especiais chocantes. *Alien Soldier* tem uma história confusa: no ano de 2015, a Terra-A é dominada pelo grupo terrorista Scarlet. Seus membros são humanos alterados geneticamente com poderes parasitários aos outros humanos. O líder do grupo é Epsilon, criatura meio- pássaro, que é aprisionado no "continuum tempo - espaço" por XI- Tiger, que assume a liderança com mão de ferro. Mas o grupo fica insatisfeito com XI-Tiger. Ele planeja então o assassinato de Epsilon. Só que XI-Tiger encontra Epsilon no corpo de um garoto que resistiu ao controle do próprio. Assim, na pele do jovem possuído, você terá que se livrar de XI-Tiger e desmantelar o Scarlet acabando com qualquer oponente na sua jornada. O negócio é bastante maluco, mas o game é de arrepiar.

VEJA COMO ACABAR COM OS CHEFES MAIS EMBAÇADOS



XI-Tiger: Fique na posição da foto e atire quando ele der um uppercut e teleporte para o outro lado.



...Na segunda transformação, aproveite para encher a energia e as armas e teleporte-se quando ele vier atropelá-lo...



...Na quarta, atire só no rabo do bicho para máximo impacto....



Missiray: Fique sempre extremidade oposta ao chefe, usando para cima e para baixo no controle. Use o Lancer Force sempre no meio do chefe.



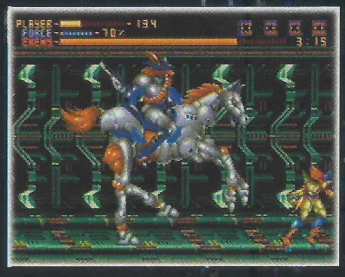
Seven Force: Use o tiro Lancer Force atirando sempre no peito....



...Na terceira, fique sempre encostado na direita e, quando ele der o gancho, acerte um tiro. ..



...Na quinta e última encarnação, fique rodeando-o e destrua suas bombas para ganhar energia. De novo, o ponto fraco é no peito.



Wolfgunblood/Garopa: Contra o "cowboy", use o Homing Force, sempre teleportando-se para escapar de seus tiros. Quando ele der uns tapas no cavalo, vá para a esquerda e prepare-se para desviar dos obstáculos.

OS CENÁRIOS



Space Port: Depois de pegar um avião, você vai encontrar com XI-Tiger.



Planet Core: Dentro do planeta, a luz do seu tiro vai ajudá-lo no escuro.



Outer Space: A caminho da Z-Planet, o inimigo são os meteoros.



Z- Leo: Contra o invocado último chefe, esvazie sua arma pois nenhum tiro funciona. Espere a bola de fogo sair rodando e vá atirar em sua cabeça. Veja aonde ele vai atirar e fique parado no ar sempre atirando na cabeça de Leo. Quase no fim da luta, Z- Leo dá uma de apelão: vai jogar sua plataforma para cima e atirar lasers das costas. Não marque bobeira: veja pelos pontos de exclamação no canto de baixo da tela aonde os tiros vão acertar e teleporte-se rapidamente.



Water Planet: Aqui você receberá a ajuda de um ursinho de pelúcia. É mole?



Snowy Mountain: Dentro de uma caverna você encontrará o Seven Force.



Z-Planet Surface: Os últimos obstáculos antes de Z-Leo lembram o corredor da Estrela da Morte.

SCOOBY-DOO MYSTERY

MEGA DRIVE

TIPO: COMPUTER ADVENTURE
FABRICANTE: ACCLAIM/ SUNSOFT
JOGADORES: 1

GRÁFICOS	JOGABILIDADE	MÚSICA
8	8	7

COMANDOS

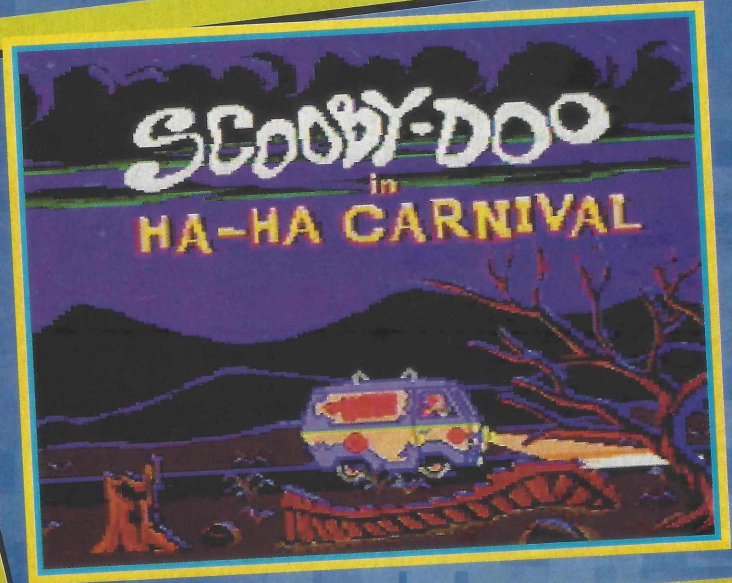
A: Cancela o cursor
B: Aciona o cursor e confirma a opção
C: Muda a tela de ação



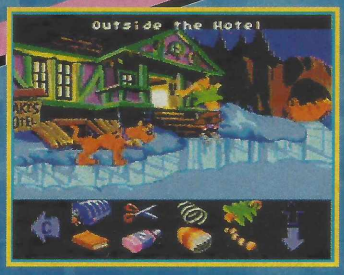
Já estava demorando muito. Os jogos de adventure, que são um pusta sucesso nos computadores PC, ainda não tinham aparecido nos consoles de videogame, com algumas exceções para Nintendinho, entre elas *Maniac Mansion*. *Scooby Doo* tem mais do que uma mera semelhança com *Sam & Max* e *Day of The Tentacle*. Pegar emprestado o esquema destes jogos é meio passo para o sucesso. Coloque na receita os personagens da Hanna- Barbera e está feito o negócio.

O jogo conta com dois "episódios", um naquele mais que manjado hotel do tio Blake, onde um fantasma está assustando a clientela, e outro no mais manjado ainda parque de diversões Ha-Ha, que tem seus brinquedos sabotados. A interface do game é (quase) amigável, permitindo que você vá com o direcional fácil e rapidamente onde desejar. Mas na hora de realizar uma ação, você aperta B e aparece aquele pointer: é preciso levá-lo lenta e torturantemente para a caixa de opções, depois apontar para o objeto desejado. Aliás, a caixa de opções tem milhares de verbos que poderiam ser resumidos em dois ou três, sem nenhum trauma. No final das contas, a interface é o maior inimigo que Salsicha e Scooby enfrentam. Pelo jeito vai demorar um pouco mais para jogar um adventure como *Full Throttle* em consoles 16 bits.

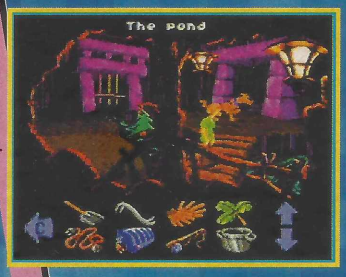




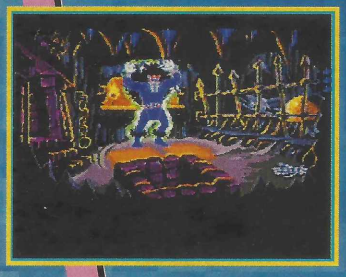
SCOOBY-DOO in BLAKE'S HOTEL



Use a mola de cama do quarto na frente do hotel para pegar a lâmpada.



Para passar, use o "air refreshener".



Abra as seis portas para que aconteça o mesmo com a do quarto do jardineiro.





Use o "dumb waiter" para chegar na cozinha. Lá, empurre o saco de "flour" para ver pelos olhos do quadro. Use a panela cheia de água para apagar o fogo e pegar a nota amassada.



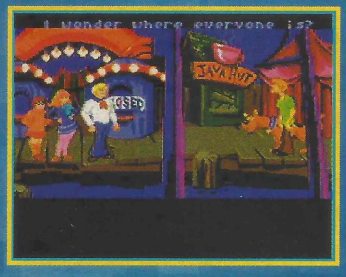
Pegue o aquecedor no escritório e a extensão no porão para acordar o urso. Depois use a "poison oak" no animal para derrubar o totem.



Pesque várias vezes para achar a boneca do carregador do hotel.



Um fantasma indígena está assombrando os clientes do hotel do tio Blake, com a clara intenção de baixar o preço do imóvel para comprá-lo mais barato. Como titio não sucumbiu às ofertas, foi seqüestrado pelos oportunistas. Cabe a Salsicha e Scooby desvendar o mistério do fantasma e libertar o tio Blake.



No parque de diversões Ha-Ha, repetidos "acidentes" nos brinquedos estão assustando os fregueses com a clara intenção de baixar o preço do imóvel para comprá-lo mais barato(já ouvi isso antes!). Quem tá fazendo isso é um palhaço que ainda prendeu o gerente do parque. Adivinhe quem vai lá para desvendar todo o mistério?



Na casa dos espelhos, empurre o terceiro espelho para assustar o palhaço e pegar a vela de motor. Use-a com o barquinho motorizado do "Boat House" para salvar a turma no lago.



Pegue a bandagem da múmia no lixo ao lado da Fun House. Entre na Fun House e aperte para esquerda para chegar na casa de horrores. Lá abra o caixão, depois puxe a bandagem para libertar o gerente.



O bandido palhaço.



O bandido palhaço "strikes again".

MEGA DRIVE

TIPO: AVENTURA
FABRICANTE: NOVOTRADE/PLAYMATES
FASES: 21
JOGADORES: 1 ou 2

GRÁFICOS 9 | JOGABILIDADE 9 | MÚSICA 8



COMANDOS

Com a nave

A pressionado: míssil.
B: tiro
C: movimento rápido

Ação

→: andar
↑ ou ↓: movimenta a mira
←: abaixa
A: escudo
B: tiro
C: pula

Luta

→ + C: ataque com o joelho
← + C: voa e ataca
↑ + C: Pula em cima
↓ + C: fica deitado
(tiro: B, contra atacar: ↓, levantar: ↑)
A: escudo (perto do inimigo: soco)
B: aciona a mira (perto do inimigo: soco ou chute)
↓ + B: rola no chão



J.T. Marsh



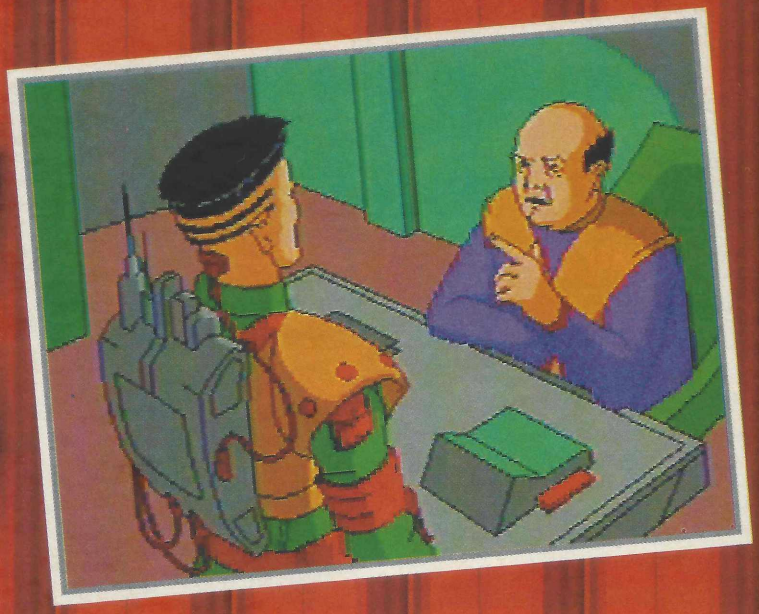
Wolf Browski

No ano de 2118, a Terra vive em paz. Mas como moleza não dá bom game, a Time Police detecta um regresso no tempo não autorizado. Entra então em ação o Exo Squad, esquadrão formado por Marsh, o líder que vive pelos céus; Wolf, o cara bom em combate terrestre; e Rita, especialista em lutas. Os três pilotam robôs de acordo com as suas características.

O grupo volta para o ano 2045, onde supostamente os Neosapiens, uma super raça, podem ter ido. *Exo Squad* tem uma história bastante interessante, apresentada através de demos, e que vai evoluindo durante o decorrer do jogo. A história é do tipo *Timecop*, onde alguém volta no tempo para mudar alguma coisa. *Exo Squad* apresenta uma dificuldade moderada, bons gráficos e uma boa jogabilidade. Combinando três estilos de games, não dá para ficar parado: é ação no ar, na terra e lutando. Ou seja, vai agradar quem gosta de dar tiros, dar porradas ou simplesmente curte uma boa aventura. Além disso, diferentemente dos outros games de aventura, é bastante divertido acompanhar a história.



Rita Torres

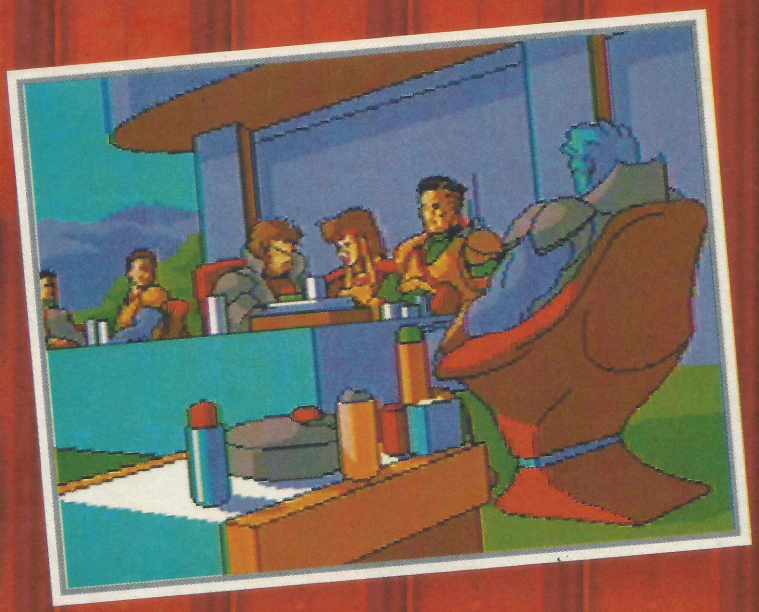




Na parte de tiro, você pode ficar em cima ou embaixo. Opte sempre pela parte inferior da tela porque é mais fácil de ver os meteoritos.



Usar o campo de força é eficiente quando se é atacado de surpresa, mas ele não pode ser usado toda hora pois o seu tempo de recuperação é demorado.





Sempre é bom usar o tiro carregado. Com ele você pode matar qualquer inimigo com apenas um tiro. Também deve ser usado quando há muitos inimigos na tela.



Uma boa tática é deitar no chão e esperar o inimigo pular em cima. Quando ele estiver se aproximando, ainda deitado coloque o direcional para baixo para arremessar o oponente com os pés.



Este é um chefe de fase. Para derrotá-lo use sempre o tiro carregado. Você pode destruir os robôs que atiram ou abaixar quando o de trás atirar (e pular quando o da frente fizer o mesmo).



O tiro carregado só pode ser usado no ar. Quando você derrubar o inimigo, coloque o direcional para trás e aperte o botão C.



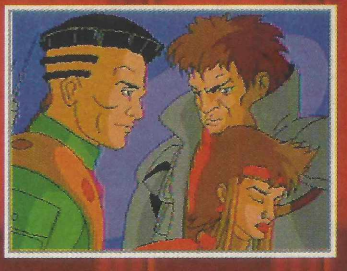
A parte de tiro é a mais difícil do jogo. Não deixe a mira do robô encostrar em você e fique esperto com os tanques de energia. O tiro carregado destroi os meteoritos.



Tome cuidado com os robozinhos que ficam passeando pela tela.



Esta é a última fase. Este robô aparece duas vezes e pode ser atingido apenas na cabeça.



O Exo Squad completa sua missão.



Será que o mundo esta a salvo dos Neosapiens?

SNES

TIPO: AVENTURA
FABRICANTE: NINTENDO
FASES: 6
JOGADORES: 1

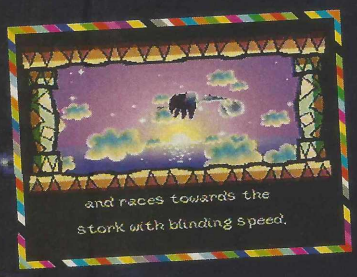
GRÁFICOS 9 | JOGABILIDADE 10 | MÚSICA 8

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

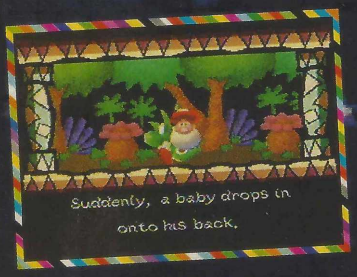


COMANDOS

Y: tiro/ engole os inimigos
B: pulo
A: lança o ovo
B + ↓: bate o pé
L ou R: trava a mira
Start: tela de itens







WORLD 1



Antes de enfrentar o sub-boss da fase "1-4", bata o pé neste inimigo para ganhar mais estrelinhas.



Encoste nestas bolas de algodão para o Yoshi ficar bem louco.



Fique jogando ovos no boss. Quando eles acabarem, engula os inimigos pequenos.

WORLD 2



Contra Bigger-Boo, fique de costas e atire fazendo tabela com a parede.



Na caverna da fase "2-6", atire para cima neste ponto para pular até a saída.



Empurre o vaso para a direita, desviando dos foguinhos azuis que o chefe solta.

WORLD 3



Sempre bata o pé nos pinos, qualquer que seja a fase. Já o azulão é invencível: mande um ovo e saia correndo.



Contra o chefe, atire fazendo tabela com a parede que o ovo vai quicar.



Os Shy-Guys não usam escudos à toa. Eles só são vulneráveis pelas costas.

O italiano gorducho e bigodudo mais conhecido do mundo está de volta, mas agora em um papel quase que coadjuvante. *Super Mario World 2: Yoshi's Island* é uma espécie de *Street Fighter Zero*, contando o que se passou no passado de Mário. Quando a cegonha estava trazendo Mário e seu irmão gêmeo Luigi para seus pais, Magikoopa aparece e seqüestra Luigi derrubando o Mariozinho. Ele cai exatamente no título do jogo: a ilha do Yoshi. Aliás, na cabeça do coitado. Numa reunião entre todos os Yoshis, eles decidem resgatar Luigi usando um sistema de revezamento oito por oito. Em cada fase, um Yoshi de cor diferente é guiado pelo instinto fraterno de Mário, que só assume o controle da situação quando encosta na estrela brilhante e se transforma no Super Mário. Aí você vê aquela coisinha de fraldas correndo prá lá e prá cá.

Yoshi também ganhou alguns poderes novos. Ele se transforma, por exemplo, em helicóptero(!?) e outros bagulhos mais. Conhecido por sua invulnerabilidade, Yoshi não perde energia quando atingido: ele só tem que socorrer o Mário em dez segundos antes que seja capturado pelos inimigos. Mas você pode aumentar o tempo pegando as estrelinhas com pezinhos. O gênio por trás do game é Shigeru Miyamoto, o principal designer de games da Nintendo e criador do Mário, que levou quatro anos produzindo este jogo junto com sua equipe. O negócio é aproveitar bastante este que pode ser o último Mário para 16 bits, devido a chegada do Ultra 64 no ano que vem.

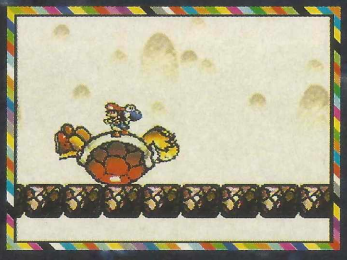
WORLD 4



Com a estrela brilhante você, quer dizer, o Mário se torna super. Com isso dá para correr pela parede e flutuar por grandes distâncias.

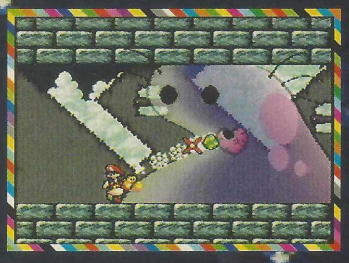


Bata o pé no sorridente que ele vai se dividir em várias partes. Não perdoe nenhuma delas.



Derrube a tartaruga com ovadas e, quando ela estiver de ponta- cabeça, bata o pé em sua barriga.

WORLD 5



Para derrotar o melecão da "5-4", atire ovos até chegar ao coração, o único ponto fraco. Quando tiver poucos ovos volte e reabasteça na planta.



Não tente engolir o Shyguy com a maça: fique abaixado e atire um ovo, sempre mantendo a distância.



Bata o pé na estaca quando o pássaro preto estiver exatamente no pólo contrário. Fique parado e pule seus tiros.

WORLD 6



No último mundo, várias chaves estão com este bicho (saído do pré-histórico desenho da TV Os Herculóides). Atire ovos e pegue as bolas que saem dele para reciclar mais ovos.



Quando o Bowser vê o Yoshi não dá outra: ele quer montar no coitado. Não deixe: depois da onda do pulo do Bowser bata o pé no chão de modo que a sua onda pegue no malvadão.



Para matar o sub-chefe use a mesma manha do Bowser no Super Mario 3 do Nintendinho: destrua o chão que o panaca cai que nem bobo.



Quando você pensa que acabou, Magikoopa aparece e transforma Bowser em Bowdzilla, o gigante do terror. Pegue os ovos grandes que aparecem voando e mire na cabeça do Bowdzilla. Fique esperto quando aparecer a mira no Yoshi que o grandão vai atirar uma bola de fogo. Tomando cuidado com os buracos, não será difícil acabar com o gigante mimado.



Como em Super Mario World, são quatro caminhos para chegar ao Bowser.





SNES

TIMECOP

TIPO: AVENTURA
FABRICANTE: JVC
FASES: 6
JOGADORES: 1

GRÁFICOS 9 | JOGABILIDADE 8 | MÚSICA 8



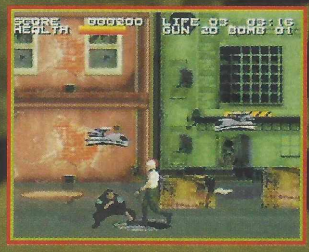
COMANDOS

B: pulo
A: tiro
Y: soco
X: chute
L ou R: gancho
Select: bomba

No futuro, as viagens através do tempo são possíveis. Quando esta tecnologia cai nas mãos de pessoas erradas torna-se uma arma muito perigosa. Não podemos esquecer que mudando alguma coisa no passado altera-se completamente o presente. Para não deixar que isso aconteça, a T.E.C.O. é responsável pela captura de infratores através do tempo.

Esta lei da ficção científica está presente em *Timecop*, o jogo, mesmo que não siga o roteiro do filme. Mas nada disso prejudica o game, que é inteiramente digitalizado e tem um visual animal. O único problema é a dificuldade para se controlar o personagem, representado por ninguém menos que o astro Jean Claude Van Damme. No game, ele conta com ganchos, voadoras, socos na velocidade da luz e um saque de arma mais rápido que a visão humana. Pena que não use a sua famosa voadora giratória.

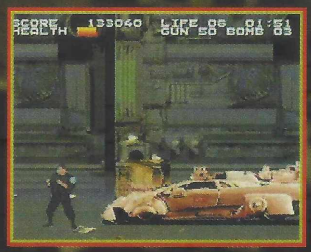
Los Angeles. Brainblast 2144



Estes punks lutam bem e tiram bastante energia. Saia pulando e dando voadora feito um louco ou use a arma.



Aplique voadoras para destruir as naves.



O esquema com este carro é o seguinte: atire e, quando ele for atacar, pule por cima. É só repetir a seqüência para detoná-lo.

San Andreas Fault.Under Sea 1945



Tempo é o maior problema em "San Andreas Fault". Os polvos desta tela vão te deixar louco: não perca tempo e energia tentando matá-los.



Este polvo gigante não é fácil. Atire sem parar mesmo que ele te acerte.

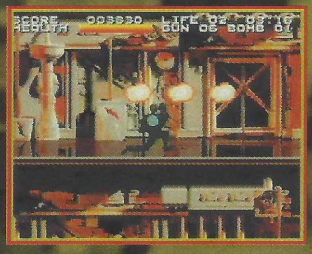


Chega de andar "a pé" pelos mares: agora você controla esta nave submarina. A maioria dos inimigos dão energia ao morrer. Ao contrário da fase anterior, esta tela é curta e fácil.

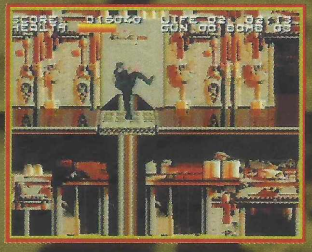
Washington.Tec 2005



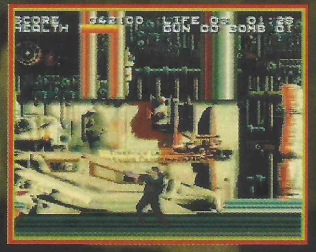
Use a rasteira para matar os inimigos e não ser atingido. É demorado mas funciona.



As caixas desta tela escondem itens valiosos. Para achar a saída, desça até não poder mais e vá para a esquerda.

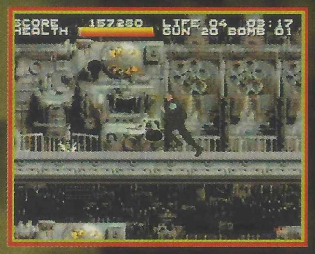


Aqui o tempo passa rápido. Por isso, não caia nos buracos ou terá que voltar pelo caminho já percorrido. Suba todos os andares, vá para a esquerda, desça tudo e vá para a direita. Desça mais um andar e vá para a esquerda. Depos, é só subir para achar a saída.



É bom usar a arma nesta tela. Com apenas dois tiros você mata os soldados. Aqui não tem segredo, apenas siga para esquerda.

Los Angeles. Factory 211



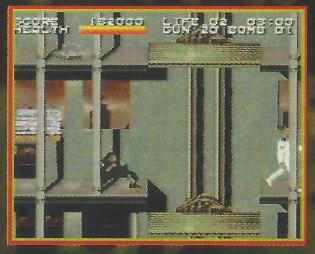
Tome cuidado para não ser atingido, pois as esteiras mudam de direção rapidamente. Para encontrar a saída, desça tudo e vá para a esquerda.



Vá pela direita e suba um andar sempre que possível. A dica de ouvir o tiro, esperar e seguir em frente também é válida para destruir os canhões.



Para matar este sujeito, espere ele atirar e dê um gancho.



Para encontrar a saída, suba e vá para direita. Tome cuidado, pois a queda pode ser fatal.

New York. Wall Street 1929



Esta tela é bastante difícil e parece não ter fim. Vá com cuidado para não ser pego de surpresa. Antes do inimigo aparecer, dá para ouvir o barulho da metralhadora.



Sempre que tiver chance, pegue carona em um dos carros. Usar a arma também é uma ótima idéia.

German. Dortmund 1944



Destrua os lançadores de foguetes com a rasteira.



Matar este tanque de guerra é moleza. Pule por cima dele e fique atrás atirando.

Bank 1929



Uma dica para matar os mafiosos é dar uma rasteira, esperar eles atirarem, ir para cima e dar um gancho. Para encontrar a saída, vá descendo em qualquer buraco que encontrar e siga para a direita.



Para matar este robô fique na posição mostrada na foto.

Shelter 2144



Este é o ultimo chefe. Nesta parte é bastante difícil controlar seu personagem. Tome cuidado com os explosivos e não gaste tiro de bobeira.



The End

PROMOÇÃO

VIDEOGAME NEWS

BAD GAMES

TEL: (011) 955-7373

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.

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

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 PRENCHIDO:

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 do vencedores serão publicados em novembro, na edição 55 da Video News Game.

REVISTIM!

ANO 2 Nº 18 NOVEMBRO - 95

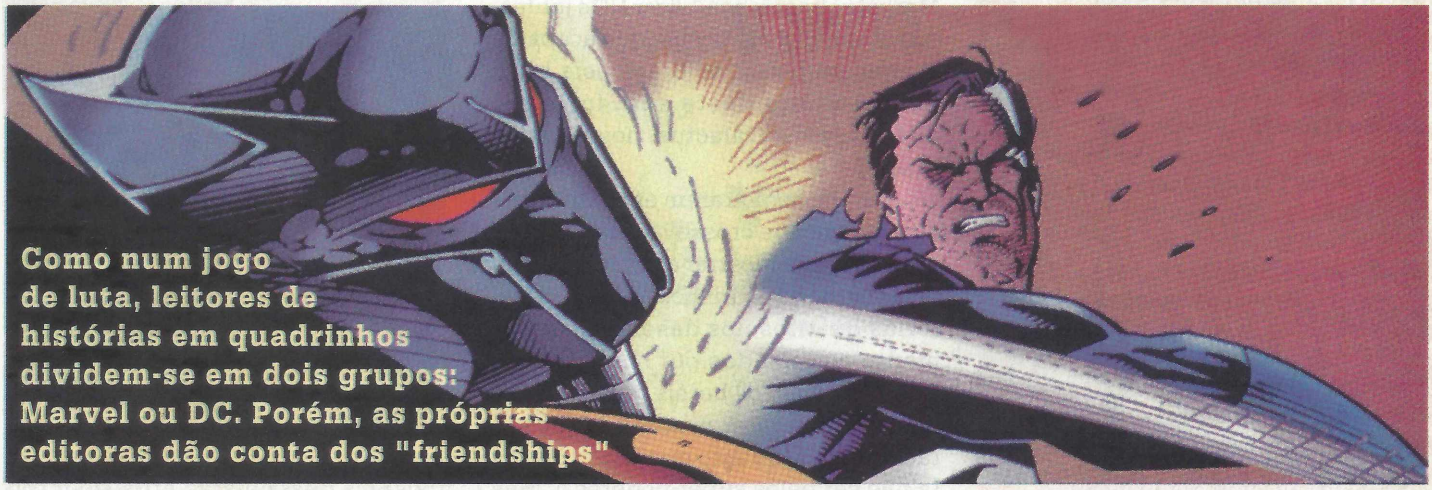


Ilustração interna do crossover Batman x Justiceiro

Como num jogo de luta, leitores de histórias em quadrinhos dividem-se em dois grupos: Marvel ou DC. Porém, as próprias editoras dão conta dos "friendships"

Super-inimigos

Luana Pavani

Sem contar os personagens especialmente criados para videogame, dá para sacar na hora que a principal inspiração das softhouses no desenvolvimento de novos cartuchos ou arcades são histórias em quadrinhos. Vide os super lançamentos do mês passado: *Marvel Super Heroes*, *Batman Forever* e *Phantom 2040*. Filmes hollywoodianos também fazem muito sucesso, principalmente no pinball; exemplo: Batman Forever (de novo), *Terminator*, *Indiana Jones* etc. Logo depois, vêm desenhos animados de TV, como Os Simpsons e a *Família Addams* e, por último, desenhos de cinema, tipo *O Rei Leão* ou *Aladdin*.

Alguns desses videogames inspirados em HQs têm mais de um título. Só o Batman, por exemplo, saiu 12 vezes, para consoles de 8 e 16 bits. Já a editora americana DC Comics, que publica as histórias do morcegão, desde maio de 1939 (data de sua primeira aparição na série Detective Comics 27) o coloca mensalmente nas bancas.

Se Batman e Super-Homem são os heróis principais da DC, sua concorrente Marvel Comics traz os X-Men e o Homem-Aranha. Ambas as editoras têm leitores fiéis, como Leiko Lisboa, 13 anos, que prefere o estilo de desenho da Marvel, "mais realista". Também os personagens de que ela mais gosta, Demolidor, Storm e Homem-Aranha têm personalidade forte. "Ou são muito sérios ou muito engraçados. Heróis 'normais' não fazem meu estilo".

SANTA DISCÓRDIA!

O analista de sistemas Fernando Sanchez, 21, concorda que os personagens Marvel são "psicodélicos". "Aquela historinha de 'Para o alto e avante!' do Super-Homem é muito básica". Se por um lado ele acha que as histórias da DC são muito infantis, seu xará Fernando Henrique Capelli, 19, pensa o contrário. "A Marvel apresenta variedade de heróis, enquanto a DC é mais parada, com histórias de fundo psicológico". Campeão paulista de karatê (estilo kyokushin oyama), Capelli, assim como Leiko, gosta de desenhar seus próprios super-heróis; por enquanto, de forma amadora. Uma de suas 20 historinhas é "Lata-Man", um robô enferrujado com jeito de lutador de seriado japonês, que já enfrentou até o Super Mario, num episódio baseado em videogames.

Como quadrinhos, videogames, séries de TV, desenhos animados e filmes compõem o parque de diversões doméstico dos adolescentes, a editora Acme lançou a revista semanal Herói. O redator da revista, Odair Braz Jr., 24 anos, aumenta a lista de fãs de HQ, entretanto não faz distinção entre DC ou Marvel. "Essa rivalidade não existe

Já nas bancas

O crossover Justiceiro x Batman**, um álbum de luxo em formato americano (com páginas maiores) e impressão em papel couché com as cores originais está sendo lançado pela Abril Jovem. Por falar nisso, você sabia que todos os gibis "formatinho" - como são chamadas as edições em tamanho tradicional - publicados pela Abril Jovem são coloridos no Brasil? Mário Barroso, editor de Histórias em Quadrinhos, explica que os filmes são enviados pela DC ou pela Marvel em preto e branco. A editora então faz a tradução e contrata coloristas. "Só para as edições especiais é que recebemos filmes coloridos".**

Explicando melhor: antes de ir para a gráfica, toda publicação passa pelo fotolito, etapa na qual é produzido um filme transparente para cada página, servindo de matriz para cópia. Em caso de impressão colorida, são necessários quatro filmes, com as cores básicas: magenta (vermelho), cyan (azul), amarelo e preto. A nova edição especial, produzida nesses moldes, é Crepúsculo Esmeralda**. "Formatinho" de 100 páginas, essa é a história da revolta de Lanterna Verde (Hal Jordan) com a vida moderna, ao estilo do filme "Dia de Fúria".**

Para os fãs do "morcegão", há o "primeiro e único" encontro do Coringa com o novo Batman, segundo Mário, na edição 36 da série trimestral de quadrinhos Super Powers**. A história é o máximo: Coringa está interessado em produzir um filme chamado "A Morte de Batman", com cenas reais (!). Outra revoada do homem-morcego é para um navio, onde ele assume o papel de um pirata a serviço da Coroa Inglesa. Hein?! É isso mesmo que acontece no quarto número da série especial** Batman no Túnel do Tempo**, entitulado** Batman O Corsário.

E para os fãs da Marvel, em janeiro começará uma série luxo dos X-Men**. A capa do primeiro número, com fundo metalizado, foi feita pelo famoso desenhista brasileiro Rogério Cruz, especialmente para a edição nacional. Só para dar o gostinho: os X-Men vão se encontrar com o Motoqueiro Fantasma. Aguarde!**

mais",afirma. Nem mesmo entre as próprias editoras que, em 1976 resolveram lançar juntas um número especial, onde personagens marca-registrada de cada uma se confrontavam.

Trata-se do crossover entre Homem-Aranha x Super-Homem. Até o ano passado, só haviam sido criados quatro: um segundo episódio entre Homem-Aranha x Super-Homem, Batman x Hulk e X-Men x Novos Titãs. Depois de 12 anos sem se cruzarem, DC e Marvel voltaram a publicar HQs juntas, com Batman x Justiceiro, que acaba de chegar traduzido ao Brasil *(leia box)*. Em setembro deste ano, foi a vez de Darkseid x Galactus, nos Estados Unidos.

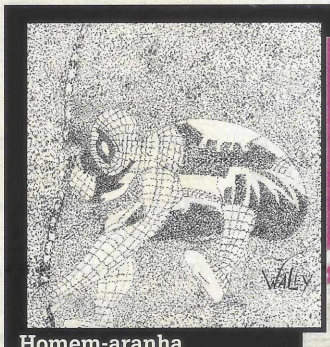
Além de registrarem encontros inéditos, os novos crossovers servem de exemplo para mostrar as mudanças do universo dos quadrinhos, tanto nas histórias quantos nos desenhos, atualmente colorizados por computador. Cada vez mais os heróis revelam seus defeitos de caráter, mostrando que são tão humanos quanto quaisquer outros (a não ser pelos super-poderes!). Mas esse amadurecimento dos personagens implica em argumentos elaborados. "Está tão complicado ler X-Men, que se você perder uma edição, não entenderá nada da outra. Por isso, já publicamos a saga dos mutantes, para ajudar quem começou a ler agora", explica Odair, da Herói.

Quem, como ele, acompanha as histórias de Batman, Super-Homem, Homem-Aranha, Capitão América etc, sabe que os "mocinhos" de hoje não são bons exemplos para a sociedade. Mal respeitam os limites dos quadrinhos! Os desenhistas atuais contornam a área aleatoriamente, podendo estender um quadrinho até as dimensões da página, quando não duas. Em algumas edições da editora Image, por exemplo, pode-se deparar com um super-herói do tamanho de duas páginas e ainda por cima torto, o que exige que você dê uma virada na revistinha. Já imaginou se as dicas da **VG** fossem publicadas assim!?! ■

Fotos Caio Mattos



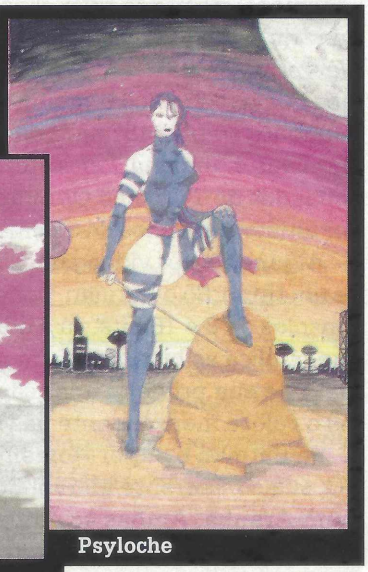
Odair Jr. neutralizando a discussão entre os desenhistas Leiko (acima) e Fernando (ao lado)



Homem-aranha



Wolverine



Psyloche

Ilustrações dos leitores Anderson Trindad, do Rio de Janeiro, Carlos Costa, de Sete Lagoas e Wilson Antunes, também do Rio(a partir da esquerda).

ROLOS & TROCAS

ROLO
VENDA
COMPRA

BAHIA

C **Cartuchos SNES** - preço a combinar. Rodrigo, tel (071) 358-3952, **Salvador.**

V **Cartuchos SNES** - em perfeito estado, preço a combinar. Rodrigo, tel (071) 358-3952, **Salvador.**

DISTRITO FEDERAL

V **Master System** - com 13 jogos, óculos 3D e pistola, mais SNES com 3 jogos, tudo por R$ 900,00. Augusto, tel (061) 273-4323, **Brasília.**

MINAS GERAIS

V **Master II** - com 2 controles, um comum e outro asa, com 3 cartuchos e um na memória. Marcus, tel (037) 431-1339, **Bambuí.**

V **Phantom System** - 8 cartuchos, pistola, adaptador e 3 controles por R$ 130,00 (aceito proposta). Danilo, tel (035) 856-1508, **Guapé.**

V **SNES** - cartuchos: Double Dragon V, Aladdin, Donkey Kong, Dragon, Bubsy e mais. Top Gear 1 e 2. Roberto, tel (038) 621-1811, **Januária.**

V **Sega CD** - e Mega com 10 cartuchos e 3 CDs. Gabriel, tel (032) 211-3519, **Juiz de Fora.**

R **SNES** - com Mario World, Samurai Shodown, controle tipo arcade e um Mega controle (6 botões) por Neo Geo ou 3DO com CD. Marcelo, tel (034) 215-4556, **Uberlândia.**

PARÁ

V **SNES** - semi-novo, com Super Mario All Stars e Super Mario World. Childerico, tel (091) 241-0654, **Belém.**

PARAÍBA

V **Cartuchos para Mega** - Joe Montana 94, NFL 95 e Baseball, por R$ 25,00 cada. Futebol Americano para Sega CD por R$ 30,00. César, tel (083) 224-1255, **João Pessoa.**

PIAUÍ

R **Neo Geo** - 2 controles, Art of Fighting II e Samurai Shodown II por Neo Geo CD. Isaac, tel (086) 233-5860, **Teresina.**

PARANÁ

R **V Dois Ataris 2600** - e Dactar com 5 cart e TV Preto e Branco 14 polegadas. Cláudio, tel (045) 224-7956, **Cascavel.**

V **SNES** - novo, na caixa, 2 controles, 9 cartuchos (incluindo Fatal Fury Special e Batman Forever), por R$ 230. Francisco, tel (041) 256-8186, **Curitiba.**

R **Cartuchos SNES** - Mario, Street Fighter II, Mortal Kombat I por Out Of This World, Hat Trick Hero ou Rock' n' Roll Racing. Christiano, tel (041) 335-1569, **Curitiba.**

R **CDs de 3DO** - Total Eclipse por Way of The Warrior por apenas CDs originais americanos e não aceito ligações a cobrar. Leonardo, ligar à tarde para (042) 272-2192, **Telêmaco Borba.**

V **Cartuchos Mega** - vários títulos, por R$ 18,00 cada. Júlio, tel (0452) 235-1437, **Três Barras do Paraná.**

RIO DE JANEIRO

R **Master System III** - 7 cartuchos, 2 controles, televisão 20 polegadas preto e branca, tudo por SNES com controle e cartucho, em perfeito estado. Diogo, tel (021) 778-1792, **Duque de Caxias.**

R **V** **Cartuchos SNES** - também troco Phantom System com 13 carts e 2 controles por SNES, pagando R$ 30,00 de diferença. Ou vendo Phantom por R$ 100,00. Robson, tel (0247) 62-6401, **Macaé.**

V **R** **Sega CD** - Mega Drive, 2 controles de 6 botões e 6 cartuchos ou troco por 3DO e pago a diferença. Roger, tel (021) 710-8149, **Niterói.**

V **Mega Drive III** - 2 controles (um de 6 botões), com 7 cartuchos, MK, MKII, Sonic I e II, Aladdin, SRII e Granada, por R$ 350,00. Marcos Araújo de Lima, R. Átila Nunes, Qd 4, Lote 10, CEP 24350-000, **Niterói.**

V **SNES** - completo, 4 cartuchos: Mickey Mania, Street Fighter II Turbo, Animaniacs e Simpsons. Ralph, tel (021) 709-2491, **Niterói.**

C **Cartuchos** - de SNES: Final Fantasy 1, 2, 3; de Master: Miracle Warriors. Thiago, tel (0245) 22-8939, **Nova Friburgo.**

C **Todo tipo de** - material sobre o filme Street Fighter - A Última Batalha. Alina Paes Landin, R. Juqueri, 34, CEP 26285-780, **Nova Iguaçu.**

V **Dynavision 3** - completo, e um Atari, ambos por R$ 200,00. Fabio, tel (021) 352-1834, **Rio de Janeiro.**

V **Computador TK 95** - com manual, em bom estado, ou troco por algo de meu interesse. Ligar à noite para Alexandre, tel (021) 288-3960, só para pessoas do **Rio de Janeiro.**

V **Cartuchos de Mega** - sete, em bom estado, a R$ 30,00 cada. Gilberto, tel (021) 350-0293, **Rio de Janeiro.**

V **Top Game** - 2 entradas (60 e 70 pinos), controle turbo e 4 cartuchos, por R$ 80,00 ou troco por 2 cartuchos de SNES. Vinícius, tel (021) 383-8667, **Rio de Janeiro.**

V **32X** - com 5 cartuchos, por R$ 600,00. Sebastião, tel (021) 305-3448, **Rio de Janeiro.**

R **SNES** - 2 controles e Mortal Kombat II, tudo em bom estado e na caixa, por Neo Geo com pelo menos dois jogos. Célio A. da Motta, R. Ten. Lassance, 116, CEP 21635-440, **Rio de Janeiro.**

V **Master System II** - com pistola, controle e os carts: Golden Axe Warrior e World Cup USA 94, por R$ 105,00. Anderson, tel (021) 593-4737, **Rio de Janeiro.**

V **RPG** - de tabuleiro Legions of Steel, novíssimo e completo. Bruno R. G. da Silva, R. La Plata, 101, CEP 21921-080, **Rio De Janeiro.**

V **SNES** - ótimo estado, Street Fighter 2, Mario All Stars e 2 controles turbo (transparentes). Hélio, tel (021) 226-1347, **Rio de Janeiro.**

R **Atari** - 8 cartuchos e 2 controles por Master System. Bruno Morelli Simões, Rua Gal. Nelson de Melo, 130, CEP 27180-000, **Volta Redonda.**

R **Eternal Champions** - de Genesis por Fatal Fury 2, Boogerman, Samurai Shodown ou Art of Fighting. Felipe S. de Assis, R. Protógenes Guimarães, 117, Eucaliptal, CEP 27263-000, **Volta Redonda.**

RIO GRANDE DO SUL

V **Cartuchos SNES** - Wolverine - Adamantium Rage e The Adventures of Batman & Robin, por R$ 35,00. Paulo Renato de Oliveira, Rua Barão de Antonina, 681, CEP 99500-000, **Carazinho.**

R **Mega Drive III** - 2 controles (1 turbo) e 3 cartuchos, na caixa, por Saturn americano ou Neo Geo CD. Márcio, tel (055) 322-4353, **Cruz Alta.**

R **Sonic 2** - por Flash Back ou outro para Mega. Rudinei C. dos Santos, Rua C2, 114, CEP 92500-000, **Guaíba.**

V **Cartuchos Mega** - 20, todos originais, em perfeito estado, por R$ 200,00. Eleandro, tel (054) 315-1063, **Passo Fundo.**

V **SNES** - 2 controles, sem cartucho, por bom preço. Christian, tel (054) 313-5969, **Passo Fundo.**

R **Super Copa** - SNES, por outro do mesmo sistema. Luciano, tel (051) 249-4324, **Porto Alegre.**

SANTA CATARINA

V **SNES** - Donkey Kong Country, MK2 e Top Gear 2, mais dois controles, tudo por R$ 270,00. Aceito propostas. Aldo, tel (0482) 24-5588, **Florianópolis.**

V **C** **Cartuchos para Dactar** - seis, entre eles Decathlon. E compro Virtua Racing para Mega. Sullivann, tel (048) 237-9000, **Florianópolis.**

V **Mega Drive III** - com 2 controles de 6 botões, mais Sonic 2 e Eternal Champions, tudo por R$ 150,00. Gefferson Cabral, R, dos Farmacêuticos, 152, CEP 89232-460, **Joinville.**

R **Mega Drive** - 2 controles (1 turbo) e 3 cartuchos por SNES com 2 controles e 1 cartucho. Fabrício, tel (0474) 24-1141, **Joinville.**

V **SNES** - na caixa, com 2 controles, Mortal Kombat II, SSFII, e Donkey Kong Country, por R$ 280,00. Valter, tel (0474) 25-3648, **Joinville.**

V **Mega Drive** - 2 controles (um turbo) e 2 cartuchos por R$ 230,00. Maicon, tel (047) 352-1558, **Presidente Getúlio**.

SERGIPE

R **Mega Drive III** - 3 cartuchos, 2 jogos para Sega CD, 2 controles para Mega Drive (um turbo outro de 6 botões) e Activator por filhote de Husky Siberiano, macho ou fêmea. Renoir Silveira, tel (079) 243-2236, **Aracaju.**

SÃO PAULO

V **3DO** - Goldstar, com 3 CDs e controle, na caixa, por R$ 650,00. Ricardo, tel (0196) 52-1718, **Aguaí.**

R **Morte e Retorno do Super-Man** - para SNES, por outro cartucho bem legal, a combinar. Thiago, tel (0194) 61-0374, **Americana.**

V **3DO** - 2 controles, 8 CDs: Super Street Fighter II, Samurai Shodown, The Need For Speed, Shock Wave, Fifa, Demolidor e Jammit, por R$ 750,00. Wladimir, tel (016) 22-6375, **Araraquara.**

V **Cartuchos Game Boy** - Terminator 2, Mega Man 4, MKII e Super 32 jogos. Preço a combinar. José Roberto, tel (017) 322-0056, **Barretos.**

V **Master System** - controle, cartucho Streets of Rage. Eurípedes, tel (016) 721-7025, **Franca.**

V **Playstation** - 1 controle, R$ 532,00 e 3DO com 2 controles, Gex, Total Eclipse, Fifa Soccer e mais 2CDs por R$ 624,00 não transcodificados. Dalton, tel (011) 473-9005, **Mogi das Cruzes.**

R **Master System III** - 2 controles, cartucho e jogo na memória, por Mega Drive (I, II ou III), com 2 controles e cartucho. Edmilson da S. Oliveira, R. Paulo Antônio Camargo, 142, CEP 05066-180, **Osasco.**

V **10 Cartuchos Mega** - funcionando perfeitamente, por R$ 140,00. Cléber da Silva, Rua Monte Serrat, 539, CEP 11712-180, **Praia Grande.**

R V **Top Game** - por dois cartuchos de SNES. Preço a combinar. Luiz, tel (016) 622-3526, **Ribeirão Preto.**

R V **SNES** - 2 controles turbo, 3 cartuchos (SSFII, Tiny Toon e Top Gear 2), na caixa, em ótimo estado, por R$ 350 ou troco por Neo Geo CD ou 3DO com transcoder. Carlos, tel (0195) 24-6227, **Rio Claro.**

V **Sega CD** - com 2 CDs importados e joystick turbo E2 de 6 botões, Mega III e um card. Luciano, tel (021) 593-5574, **Rio de Janeiro.**

V **Atari** - 2 controles novos, adaptador e 68 jogos, por R$ 40,00. Victor, tel (011) 457-5131, **São Bernardo do Campo.**

V **SNES** - 2 controles, por R$ 200,00, SFII Turbo por R$ 50,00 e SSFII por R$ 100,00. Desconto para quem tiver transcodificador 3DO. Também vendo VG 50 e Home Computing 50 e 52, tudo por R$ 4,00. Cássio, tel (011) 751-4078, **São Bernardo do Campo.**

R **SNES** - Game Genie, 11 cartuchos, SScope, Acquapad 2 e Pro-Pad por Saturn ou Playstation. João Gustavo, tel (011) 756-1514, **São Bernardo do Campo.**

V **Cartuchos de RPG** - para SNES e Sega CD semi-novo. Cristiano, tel (011) 543-3827, **São Paulo.**

V **3DO** - 2 controles, por R$ 850,00. Matias, tel (011) 869-2097, **São Paulo.**

V **Nintendo** - pouco uso, com controle e 5 carts, mais um Pense Bem com 25 livros, por apenas R$ 180,00. Também troco Super Mario All Stars por MK2 ou vendo por R$ 70,00. Rodrigo ou Gustavo, tel (011) 521-9354, só para pessoas de **São Paulo.**

C **Fifa Soccer 95** - Rafael, tel (011) 962-9681, **São Paulo.**

R **Mega** - 2 controles e 8 carts: Fifa Soccer, Jungle Strike, Bulls Vs. Lakers, Batman x Spiderman, Budokan, Sonic e Granada por SNES, com 2 controles e pelo menos 2 carts. Marcel, tel (011) 918-2370, **São Paulo.**

V **Game Gear** - 4 cartuchos, telão, adaptador para Master e fonte. Pedro, tel (011) 21-5564, por R$ 250,00. Pedro, tel (011) 215-5564, **São Paulo.**

V **Mega Drive** - na caixa, 3 controles e 6 cartuchos, por R$ 200,00, **São Paulo.**

V **SNES** - 2 controles, Samurai Spirits, SSFII e MK2, por R$ 400,00. Também vendo 7 revistas VideoGame, novinhas da 47 a 53, por cart de RPG para SNES. Alex Sander, tel (011) 213-4821, **São Paulo.**

R C **Cartuchos SNES** - de futebol. Fabrício, tel (011) 570-3238, **São Paulo.**

R **Casal de Periquitos** - por controle Action Set (NES). Eduardo Antônio da Silva, Rua João Batista, 299, CEP 04328-000, **São Paulo.**

V **SNES** - Samurai Shodown e Fatal Fury Special e outro cartucho novo, por R$ 350,00. Leandro, tel (011) 680-5959, **São Paulo.**

V **Cartuchos SNES** - Homem-Aranha vs Maximum Carnage, Super Street Fighter, Mega Man X, Top Gear 2, R$ 180,00 ou R$ 45,00 cada. Crisóstomo, tel (011) 944-6172, **São Paulo.**

R V **Bicicleta 21 marchas** - Shimano, importada, modelo 200 GS, preço a combinar. Dong Kyu, tel (011) 229-9185, **São Paulo.**

R **SNES** - 4 cartuchos, por PC AT 386 DX, CD-ROM, mouse e Alone in The Dark. Thiago, tel (011) 872-1904, **São Paulo.**

R **Cartucho Game Boy** - Tetris por outra de meu interesse. Bruno, tel (011) 203-7142, **São Paulo.**

V **Sega CD** - 2 CDs e cartucho, por R$ 450,00. Fernando, tel (011) 203-5954, **São Paulo.**

V **Mega Drive japonês** - controle e o cartucho Fantasia. Thiago, tel (011) 424-1985, **Santana do Parnaíba.**

R V **CDs para 3DO** - Burning Soldier, Escape, Ultraman, Samurai Shodown e Fifa Soccer por R$ 45,00 cada. Fernando, tel (011) 454-4790, **Santo André.**

V **Neo Geo** - 3 cartuchos, 2 controles por R$ 400,00 ou troco por 3DO. Renato, tel (0144) 42-7377, **Tupã.**

R **SNES** - sem uso, cartucho, 3 controles (um turbo), mais Mega sem uso com 5 controles (um turbo), 2 carts, S Charger, 2 controles, por 3DO. Márcio de Gasperi Jr., R. 13 de maio, 133, Ed. Milano, Sala 1, CEP 13270-000, **Valinhos.**

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 ítens 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.

COMO JOGAR VIDEOGAME PROFISSIONAL

Selecione bem os locais para jogar. Evite locais muito escuros, escondidos no fundo de outros estabelecimentos, e/ou próximos a áreas "tradicionais" de furtos, roubos e prostituição (procure informar-se). Se a loja tiver aspecto "suspeito", não entre (há muitas outras lojas de diversões eletrônicas pela cidade, que oferecem condições adequadas de segurança e conforto). Se não tiver jeito, entre apenas em turma.

Não deixe objetos soltos sobre o gabinete das máquinas.

Jamais aceite desafios a dinheiro.

Não dê atencão a pessoas que passam muito tempo na loja, sem jogar.
Se alguma dessas pessoas resolver "grudar" em você, vá embora.
Caso insista, saia e denuncie ao policial mais próximo ou pelo fone 190.

Evite locais onde a ficha esteja com preço abusivo (muito alto).
Nos shopping-centers, é normal que a ficha custe um pouco
mais caro que em outros locais.

Informe-se sobre a idade mínima necessária para freqüentar casas de diversões eletrônicas em sua cidade. Evite problemas com o Juizado de Menores.

Jamais aceite provocações. Mesmo se for insultado, ignore e vá embora.

Não falte à escola ou ao trabalho para jogar.
Deixe o videogame para seus momentos de lazer!

Jogue videogame, mas não se esqueça também de outras atividades esportivas (futebol, natação, volley, etc) que são essenciais ao seu desenvolvimento.

Siga e dê essas recomendações à sua turma. Assim, você e seus amigos poderão ser considerados verdadeiros jogadores de videogame profissional.

CAPCOM

O MELHOR EM ENTRETENIMENTO



Cartas

CONFETE

Olá amigos , tudo OK? Sou fã desta superrevista. Analisando minuciosamente todas as matérias e seções, noto que, sem dúvida, a qualidade de informações e a importância que vocês dão a todos os sistemas, sem discriminação, fazem a grande diferença da **VG**. Além da qualidade das fotos e lançamentos sempre em primeira mão! Parabéns!

Gefferson Cabral
Joinville, SC

Fui ao shopping jogar MK3, quando vi um colega com uma **VG**. Pedi para ver a revista e resolvi comprá-la no dia seguinte. Comparando com a concorrente, a de vocês ganhou de 10 a 7, por apresentar os golpes das duas versões do jogo. Como nada é perfeito, tudo há de melhorar. Todo mês escreverei para ambas as revistas criticando, elogiando e comparando.

Gildo F. Palmeira Jr.
Rio de Janeiro, RJ

Uau! Quantos elogios! Hoje a redação nem vai conseguir dormir direito. Pessoal, brigadão pela força. Sem vocês a gente é que não existiria!

ÊTA CRIATIVIDADE!

Queridos amigos da excelentíssima Video News Game, como posso entrar em contato com os fabricantes de game? É que inventei três jogos. O primeiro é quase um futebol, onde os seis jogadores, mais o goleiro, são pés com braços. Chama-se "Futegoal The Game". O segundo, chamado "The Combat of Eric", é a história de uma menino, cuja namorada, Lisa, foi raptada por um monstro, o RHP. Tem muita ação e aventura. Já o terceiro, o "Now News Perfect", é parecido com as "Olimpíadas do Faustão". O jogador tem de ser esperto, pois o game é rápido. Escrevi e desenhei tudo! E nunca se esqueçam: a **VG** é a melhor do planeta!

Marcelo Conceição Cardoso
Taboão da Serra, SP



Mas quanta imaginação, Marcelo! Espero te ver um dia criando jogos na Tec Toy, junto ao artista Alexandre Pagano; Nintendo ou em alguma softhouse americana, já que a grande maioria dos jogos são desenvolvidos lá fora e, depois, lançados para cada console, como você deve ter lido no Revistim! da VG 53. Os endereços das softhauses você encontra na seção de cartas da VG 51.

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER

A **Video News Game** virou outra revista: está um arraso, melhorando a cada edição. Posso dizer que a **VG** é a bíblia do gamemaníaco; sem ela, somos pássaros sem asas. Parabéns, essa revista é animal! Só mais uma coisa: como faço para colocar nome nos jogadores do *International Super Star Soccer* (SNES)?

Carlos Ricardo Goedert
Guarulhos, SP

Na **VG 52**, vocês disseram que dá para trocar os nomes dos jogadores no *Perfect Eleven*. Mas meu jogo é o *International Super Star Soccer*, e não dá! OBS: ou vocês param de dar tantas novidades ou vai ficar chato para as outras revistas!!!

Bruno Amaro Almeida
Santo André, SP

Yes, Yes! Mais elogios! Mas vamos logo às respostas, antes que as bochechas comecem a ficar vermelhas. Só no Perfect Eleven, a versão japonesa desse jogo, é que dá para nomear os craques. Que pena, né?

CHRONO TRIGGER

Louvável **VideoGame**: há pouco tempo, comprei *Chrono Trigger* para SNES e, sempre que chego à área "End of Time", fico preso. Gostaria de uma possível solução.

Carlos Eduardo Costa
Sete Lagoas, MG

É possível, louvável Carlos. Converse com o velho; ele dirá que é preciso ir até a Idade Média para consertar o passado. Entre debaixo da luz (sala à esquerda) e aperte o botão A, onde estiver escrito "600 a.d.". Agora, é com você!

DRAGON BALL Z 3

No meu cartucho não é possível enfrentar os mestres, *Dragon Ball Z 3* não tem fim. É preciso algum esquema ou o cartucho é pirata?

José Osvaldo Martins
São Paulo, SP

Calma, não precisa desconfiar do cartucho. O jogo é assim mesmo, não tem confrontos finais. Agora, se você comprou o Dragon Ball sem garantia, é bom mesmo ficar esperto...

SATURN X PLASTATION

Olá galera da **VG**! Estou com uma dúvida terrível: qual o melhor 32 bits, Playstation ou Saturn? Quais as vantagens dos consoles e quais recursos oferecem aqui no Brasil? É fácil encontrar os carts?

Sérgio Andrade
São Paulo, SP

O Playstation é realmente o melhor videogame atual? A revista está ótima, mas na matéria do *King of Fighters'95*, da edição 53, a página tinha uns tracinhos amarelos que atrapalharam a leitura.

Djalma Santos de Oliveira
Rio de Janeiro, RJ

Essa é a dúvida de todos os gamemaníacos que querem entrar na era dos 32 bits. Com relação aos jogos, a diferença é pouca. Se o Playstation tem Toshinden e Ridge Racer, o Saturn contra-ataca com Virtua Fighter e Daytona USA. Mas se o videogame da Sony tem capacidade gráfica superior, com 1,5 milhões de polígonos por segundo (contra 500 mil), a grande vantagem do console com três processadores de 32 bits da Sega (o Playstation tem apenas um) é a quantidade de jogos. Só para se ter uma idéia, a Neo Geo acabou de fechar contrato com a Sega para adaptar sucessos do arcade ao Saturn. Também será mais fácil comprar CDs do Saturn, já que estão sendo distribuídos pela Tec Toy; a Sony do Brasil ainda não se pronunciou à respeito da importação de seu console.

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

O MENOR PREÇO EM VIDEO-GAME

LIGUE JÁ
(011) 917-2228

Temos também uma linha completa de importados:
Filmadoras, Vídeo, Fax, Etc... Consulte-nos.

Impotação 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 em aviso prévio.

GALERIA DOS FERAS

Como vocês devem ter percebido, mudamos alguns jogos da Galeria , para que o desafio seja maior a cada mês. Incluímos, por exemplo, o MK3 para Mega. Quer apostar que na próxima edição já vai ter alguém com o nome aqui? Por enquanto, parabéns a todos os novos feras!

	GAME	NOME	SCORE
SNES	Super Metroid (%)		Time
CLÁSSICOS	Taz-Mania (2)	Dionísio Cason	5.221.0700
	Axelay (6)	Dionísio Cason	5.213.770
	Final Fight 2 (2)	Equipe S.J.C.	6.244.806
	Actraiser 2 (4)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	99.999.999
HOT GAMES	Super Punch Out - Gabby Jay (N)	Sandro Guerra (A.J.E.)	0'05" 94
	R-Type 3 (3)	Equipe Droids	332 490
	Jurassic Park 2 (2)	Equipe Droids	Terminado
	Indiana Jones - Greatest Adventures (N)	Equipe Droids	999.950
DESAFIO	Hagane (N)	Equipe Droids	1.383.980
	Pac Man 2 (%) (2)	Equipe Droids	terminado com 79%
MEGA	Strider		
CLÁSSICOS	Streets of Rage III (2)	Dionísio Cason	999.990
	Air - Buster (6)	Equipe Droids	8.190.000
HOT GAMES	Ristar (2)	Equipe Droids	9.999.900
	Batman & Robin	Equipe Droids	999.999
DESAFIO	Comix Zone		
	Mortal Kombat 3		
NES			
CLÁSSICOS	Ninja Gaiden 2(3)	Equipe Droids	999.900
	Battletoads		
MASTER			
CLÁSSICOS	Shinobi 3		
	R-Type (6)	Vulcan Macaw (A.J.E.)	1.225.900
NEOGEO			
DESAFIO	Samurai Shodown 2 (N)	Fábio Inoue	427.640
PLAYSTATION			
DESAFIO	Ridge Race		
SATURN			
DESAFIO	Daytona (pista 1) (N)	Rodrigo B. de Melo	Time: 2'17"08 Lap: 0'17"00
32X			
DESAFIO	After Burner		
PC			
DESAFIO	World Circuit (Interlagos) (5)	Enzo Augusto S. Costa	Best Lap 1'11"695
	Sim City 2.003 (5)	Equipe A.J.E.	84.542.760



Desenho deste troféu: *Alexandre Guedes*

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

DESAFIOS

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

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

O "N" indica recorde novo

O GAME QUE VOCÊ ESPERAVA

MARVEL COMICS™

MARVEL SUPER HEROES™

THAT MAY BE TRUE.

FACE MY TRUE FORM--- DIE!!







CAPCOM®

COIN-OP, INC.

CAPCOM COIN-OP, INC.,
3311 N. KENNICOTT AVE., ARLINGTON HEIGHTS, IL. 60004. 708-797-6100.

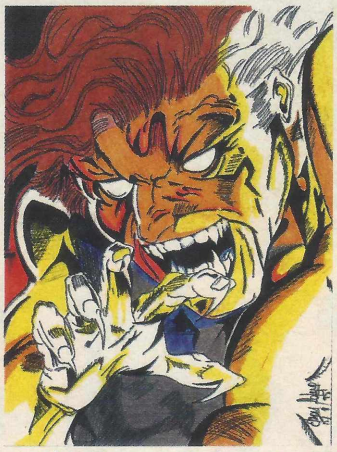
TM & © 1995 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

GAME RADICAL

mande seu desenho para video news game, seção game radical. rua alice de castro, 60 - cep 04015-903, são paulo, sp



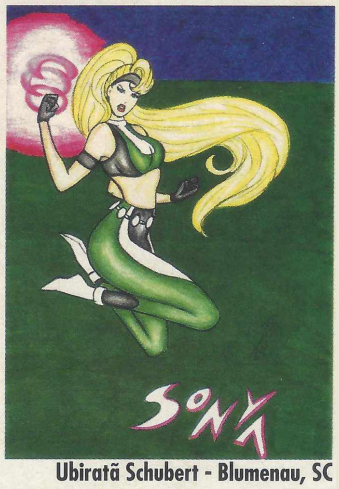
Leandro Santos - Rio de Janeiro, RJ



Edson Fonseca - Rio de Janeiro, RJ



Álisson Freitas - Brasília, DF



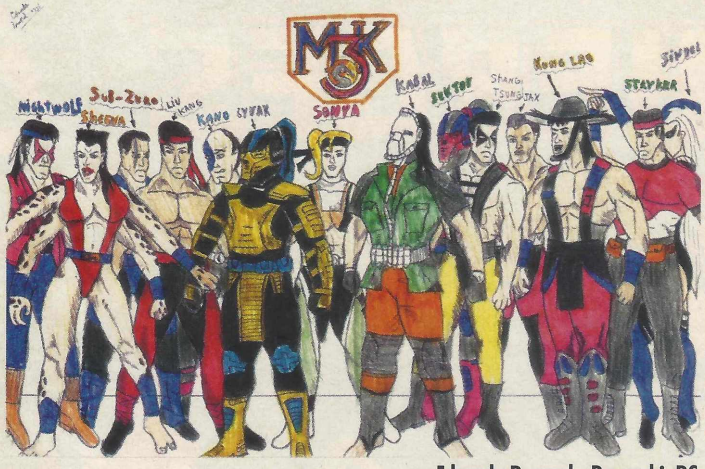
Ubiratã Schubert - Blumenau, SC



Bruno Melo - Rio de Janeiro, RJ



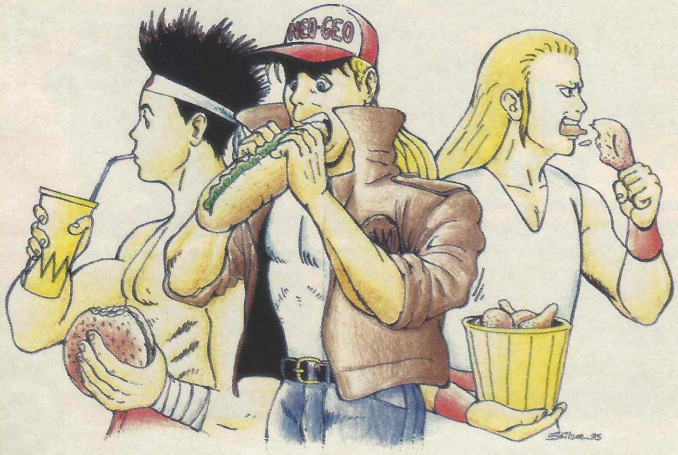
Jowerton Oliveira - Barcarena, PA



Eduardo Rempel - Panambi, RS



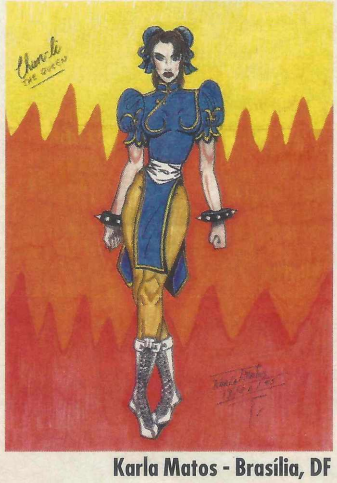
Wanderson Stevanato - São Paulo, SP



Edilson - São Paulo, SP

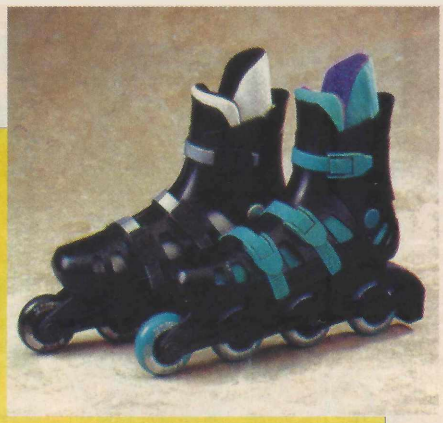


Marcus Vinícius - Rio de Janeiro, RJ

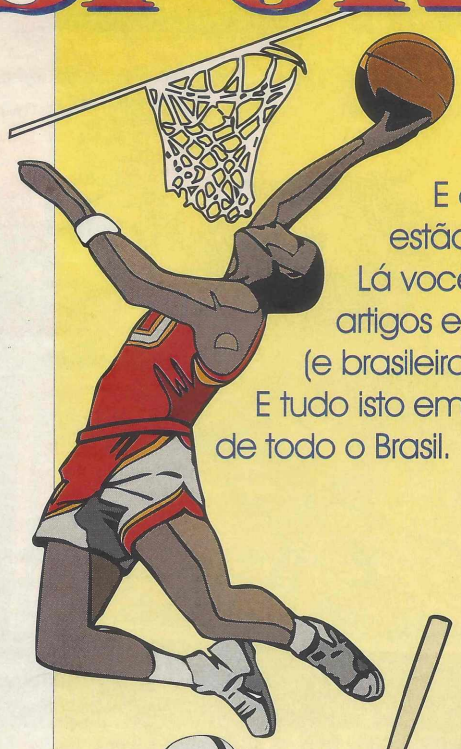


Karla Matos - Brasília, DF

LKC SPORTS



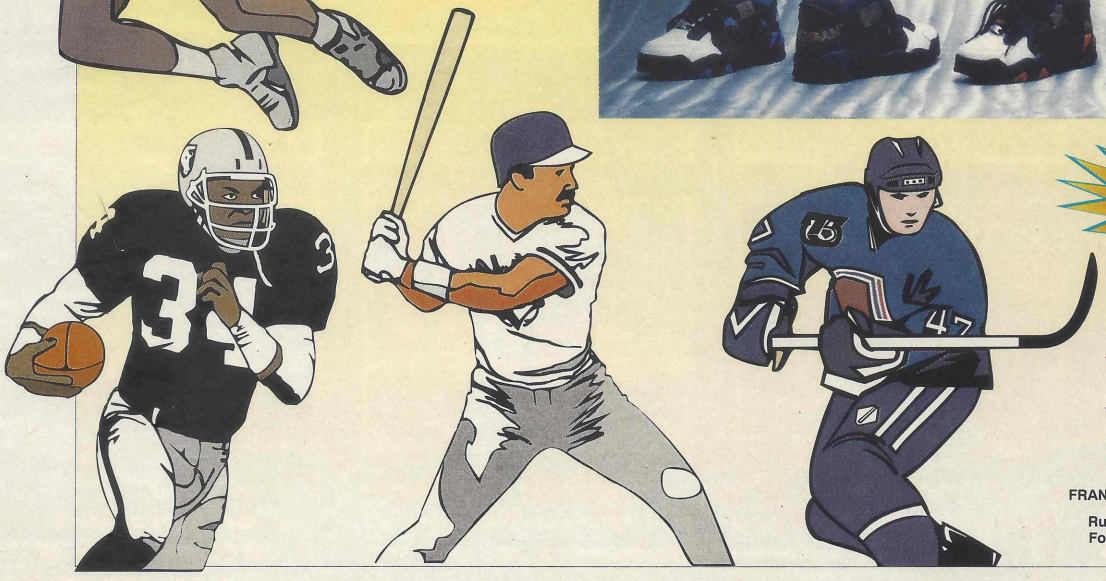
PATINS EXCLUSIVOS DA LKC SPORTS



Foi dada a largada para a temporada 95/96 !
E os acessórios para praticar seu esporte favorito estão na LKC SPORTS.
Lá você encontra os patins mais legais, os bonés mais transados e os artigos esportivos que todo americano (e brasileiro) sonha ter...
E tudo isto em qualquer uma das lojas da LKC SPORTS de todo o Brasil.

TÊNIS PREMORE - OUTRA EXCLUSIVIDADE DA LKC SPORTS





SEJA VOCÊ TAMBÉM UM FRANQUEADO LKC SPORTS NA SUA CIDADE

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. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
FASHION MALL - 1º PISO - F: (021) 322-3816

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

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

EM BREVE:
SALVADOR - SHOPPING IGUATEMI

SNES

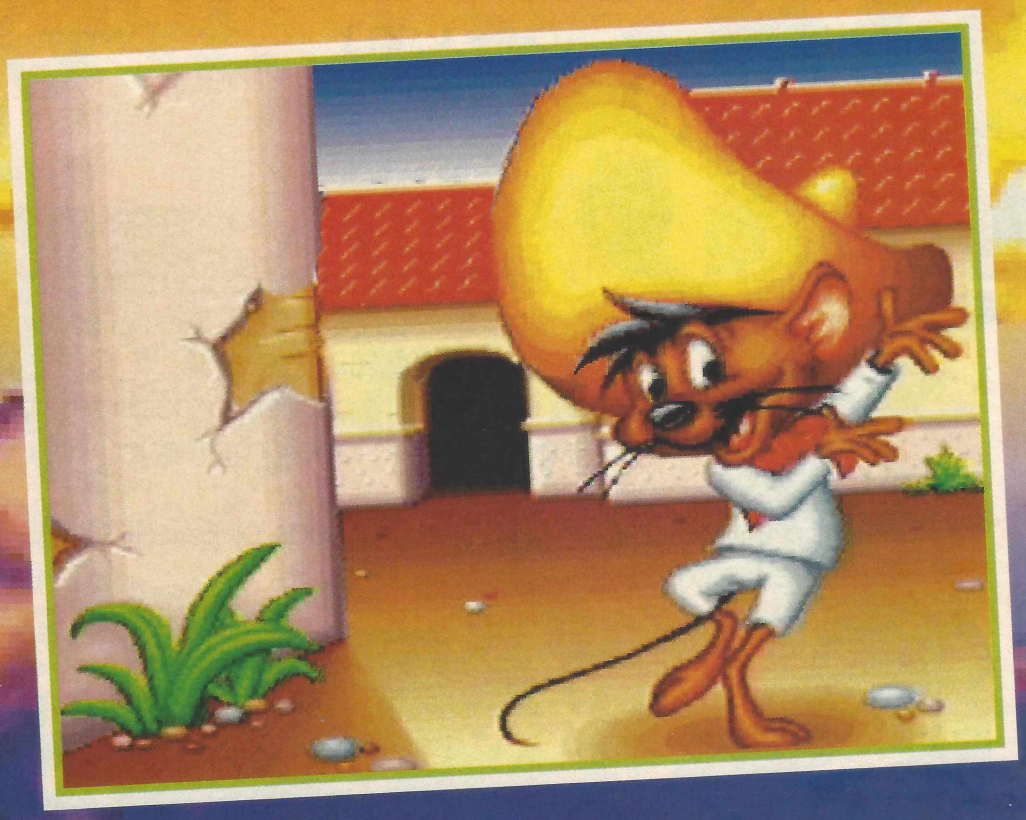
SPEEDY GONZALES

TIPO: AVENTURA
FABRICANTE: ACCLAIM
FASES: 7
JOGADORES: 1

GRÁFICOS	JOGABILIDADE	MÚSICA
9	9	8

COMANDOS

- Y: chute
- B: pulo
- A: pegar item
- L ou R: desloca a tela
- Cima ou baixo: olhar



Speedy Gonzales, conhecido por estas bandas como Ligeirinho, é um rápido ratinho mexicano que aparece sempre para ajudar seus amigos quando eles são atacados pelos gatos. Com este enredo simples, ele consegiu se destacar na galeria de personagens formada pela turma do Pernalonga. A história do jogo segue o mesmo esquema dos desenhos animados: os gatos do mal capturam os ratinhos do bem e Vagaroso chama seu primo Ligeirinho para salvá-los. Com um estilo que lembra *Sonic* em alguns aspectos, *Speedy Gonzales* não é tão fácil. Você não tem argolinhas e sim uma barra de energia. O desafio do jogo é salvar todos os ratinhos que a tela pede. Deve passar por florestas, cidades e até lugares fora da galáxia. Seja "ligeirinho" ou então diga tchau para seus amiguinhos.

FIESTA CITY



Estes gatos morrem com três chutes. Você encontra o último ratinho dessa tela, pulando a última plataforma e indo para a direita.

SNOWY CABINS



Pegue impulso na barriga do urso para chegar aqui e achar essa placa, que abre a porta mais à frente.

ANCIENT KEEP



Pegue este potinho (botão A) para poder cuspir fogo e acender o caldeirão mais à frente. Com isso, ele libera uma fumaça que serve como plataforma.



Caia neste buraco e encontrará uma vida.



Passe pela parede para salvar este ratinho.



No começo da segunda parte espere a plataforma para conseguir duas vidas.

SLEEPY ROCK



Pulando na parede da direita, você encontra uma vida.



Pegando impulso na primeira ratoeira e pulando na plataforma da esquerda dá para encontrar outra vida.



Na segunda tela, vá por baixo para encontrar mais um amigo. Suba pela ratoeira para alcançar o topo da tela.



SURELY WOOD



As placas com um ponto de exclamação indicam que há um buraco à frente.



Esse ponto de interrogação é bastante suspeito. Não tenha medo e caia no buraco para encontrar mais dois amigos.



Quando estiver descendo pela corda, pule no galho da árvore antes de chegar ao chão para pegar uma vida. Agora vá para a esquerda para encontrar a saída.



Para destruir o chefe use chutes. Ele ataca uma vez na esquerda, outra na direita e sobe. Fique esperto com as frutinhas que caem.

GALACTICAL GALAXIES



É preciso entrar no cano da esquerda e pisar no botão, para desligar o campo de força. Depois volte e entre no cano da direita.



Para não ficar dando volta à toa entre no cano de cima à esquerda. No final da tela, pule antes para pegar cinco vidas.



Você encontra a saída indo para a direita. Fique esperto porque um botão no começo da tela desativa um campo de força quase no final.



Para matar este gato espacial, ligue o campo elétrico quando ele estiver passando.

YE OLDE BOUNTY



Na última parte, passe correndo pelo trampolim e pule para encontrar uma passagem secreta.



Entrando na parede da direita você encontra um dos seus amigos.



Pule chutando os gatos piratas enquanto eles estiverem atirando para baixo. Quando mudarem de ataque, pule chutando logo que eles saiam dos barris.



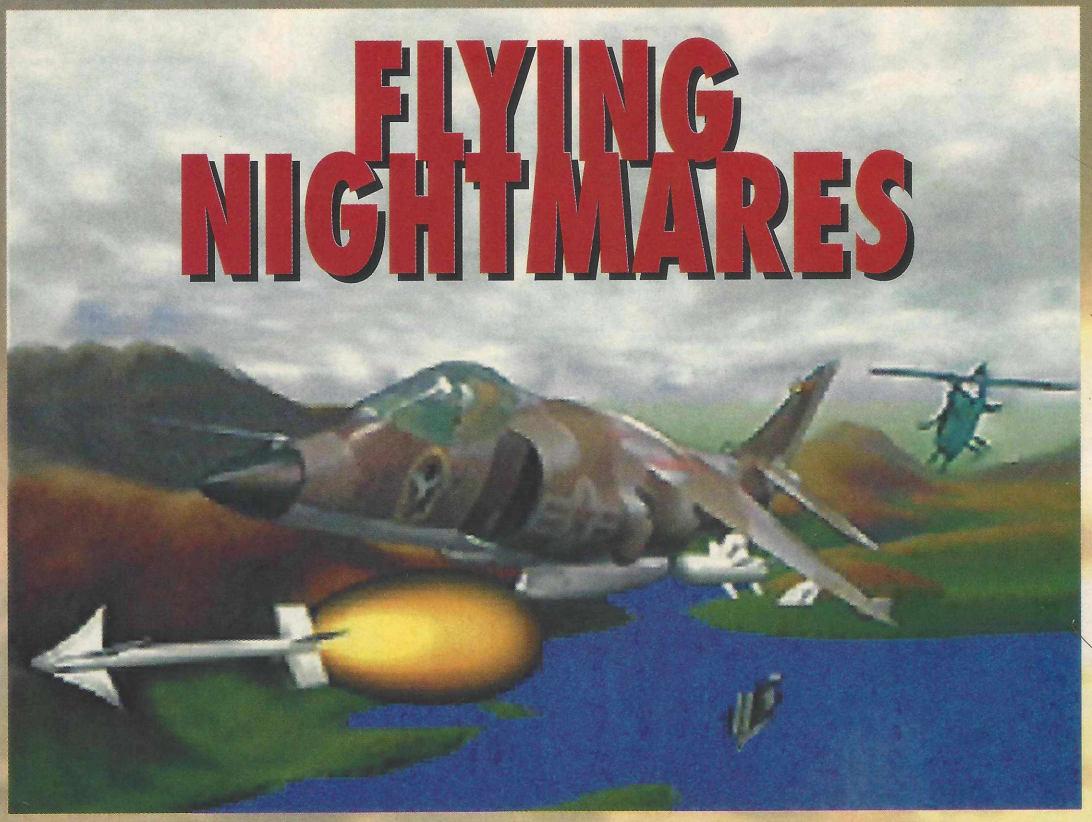
Depois de matar o último chefe vem uma telinha de bonus.

3DO

TIPO: SIMULADOR
FABRICANTE: DOMARK
FASES: 3
JOGADORES: 1

GRÁFICOS 9 | JOGABILIDADE 9 | MÚSICA 8

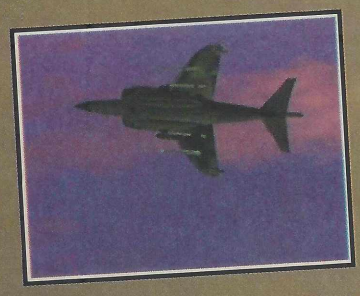
FLYING NIGHTMARES







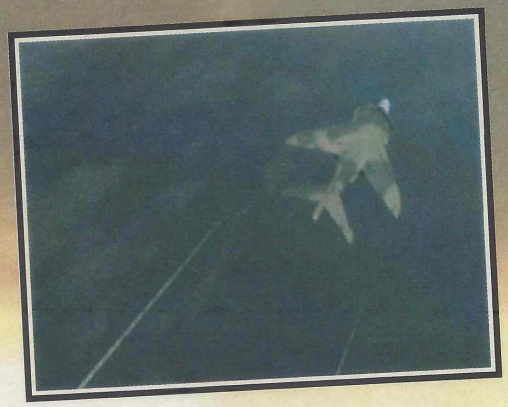




Para quem estava sentindo falta de um bom simulador de vôo para o 3DO, temos o prazer de informar que ele chegou. *Flying Nightmares* recupera o prestígio deste gênero para o sistema, após o fiasco que foi *VR Stalker*. É até covardia querer comparar um com o outro. A começar pela história de VR (para quem não sabe, VR é abreviação de realidade virtual, que no jogo nem se ouve falar), toda ambientada em um futuro impossível. Já em *Flying Nightmares*, você faz parte de um grupo dos Fuzileiros Navais norte-americano de nome homônimo, que tem como missão impedir que um governo eleito democraticamente seja deposto por forças estrangeiras. E para isso conta com uma das aeronaves militares mais modernas que existem: o AV-8B Harrier. Esta belezinha é capaz de decolar e pousar verticalmente como um helicóptero, levando armamento suficiente para destruir qualquer alvo, terrestre ou aéreo. Tirando o fato de que não precisa se preocupar com o combustível, o resto é bem realista. Dá realmente para suar frio quando um inimigo estiver atrás de você, pois é quase impossível se livrar dele. Outro ponto alto deste game é o som. Os efeitos sonoros estão bem trabalhados e a trilha sonora é assinada por Mike, o vocalista/guitarrista do *Jesus Jones*. Em suma, um grande jogo.









Aqui você escolhe entre o modo Combat, Arcade ou Treino, além de carregar jogos gravados e configurar o joystick. No modo Arcade você seleciona a missão que quer executar, com o objetivo de marcar pontos. A opção Joystick só funciona se você tiver o Flight Stick Pro.



Use a opção treino para aprender a usar bombas (de queda livre e guiadas a laser), como decolar e pousar e participar de um combate aéreo.



Esta é sua central de informações. Aqui você pode gravar o jogo (Save), carregar um jogo já gravado (Load), escolher o armamento a ser usado na missão, ter acesso ao relatório da inteligência e ver o display tático.



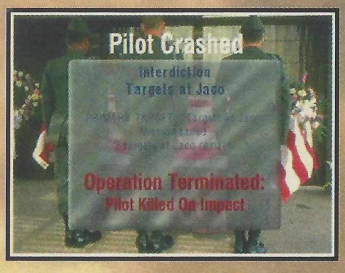
A melhor opção é levar as bombas Paveway, que são guiadas a laser e tornam a tarefa de acertar alvos terrestres muito mais fácil. Não esqueça de levar também mísseis Sidewider para se proteger de aeronaves inimigas.



No modo Arcade você pode escolher qual missão jogar, mas o game não tem o final.



Apertando os botões A+Play/Pause você entra no "in flight options". Aqui você pode abortar a missão, escolher a música (destaque para Semper Fi) e ajustar o seu volume e dos efeitos sonoros.



Não há uma segunda chance caso o seu avião caia e você não ejete. Portanto, vale mais perder o avião e tomar uma bronca do seu superior do que tomar um game over precoce.



Quando a missão for muito complicada, você receberá ajuda de outro avião (em certas ocasiões são três aeronaves além da sua). A mamata é só no modo Combat.



Usando bombas Paveway, é só esperar o X entrar no quadrado vermelho e deixá-las cair. Caso esteja com bombas de queda livre, a coisa é no olhômetro. Coloque o X em cima do alvo e torça para que ele realmente marque o lugar.



A maior preocupação de um piloto é quando aparece a mensagem de alerta para mísseis. Mas não marque bobeira na frente da artilharia anti-aérea ou eles deixam seu avião parecendo um perfex.



Assim que aparecer um círculo vermelho em volta do inimigo, lance um míssil e assista o espetáculo. Caso você queira um pouco mais de diversão, tente derrubá-lo com a metralhadora.



Para os que gostam de ação e não querem se preocupar com coisas banais, é só ligar o piloto automáico e relaxar.

SATURN

TIPO AVENTURA/LABIRINTO
FABRICANTE SEGA
FASES 6
JOGADORES 1

GRÁFICOS 9 | JOGABILIDADE 9 | MÚSICA 8

COMANDOS

A: Zap

B: Spit

C: Pulo

L e R: Abaixa



Você acredita que um percevejo é o novo astro de Hollywood? Caso tenha dúvidas, dê só uma olhadinha em *Bug!*, o novo jogo da Sega para o Saturn. Sua missão neste jogo é ajudar o percevejo a salvar a família da terrível Rainha Aranha, no novo filme do astro. A história seria até manjada, caso o elenco não fosse tão esquisito! Formigas gigantes, vagalumes que dão choque, besouros incendiários...essa é apenas uma pequena amostra do que espera Bug através de seis longuíssimas fases até que ele possa enfrentar Cadavra, a Rainha. O jogo conta com muito efeito de Zoom (praticamente o tempo todo) e rotação. A música é repetitiva, mas dá para agüentar. Em questão de diversão, se paciência for o seu forte, este é um prato cheio.

PULANDO FASES

Na tela Game Start/Options, digite:

B A B Y ↓ → A L ↓

Você vai escutar Bug gritando. Agora, toda vez que quiser mudar de fase, em qualquer tela do jogo, é só pressionar:

↑ + L

para a próxima fase ou:

↓ + L

para retroceder

ITENS



Zap: com este item, toda vez que apertar o botão A, Bug vai eletrificar os inimigos. Conforme o uso, vai acabando este poder



Spit: pegando esta bola verde, Bug poderá cuspir nos outros insetos até o final da fase. É só apertar o botão B. Conforme a cor do Spit, o cuspe vai ser mais forte



Esta coisa roxa e cheia de estrelas reserva grandes surpresas. Podem ser energia, moedas ou inimigos



Stunt: item que dá a Bug uma invencibilidade temporária

BÔNUS



Em uma das fases de bônus, você encontra quem? Ninguém menos que Sonic. Seja rápido para ganhar dele na corrida



Os gráficos também detonam nas telas de bônus

INSECTIA



Mexa a alavanca para abaixar a grade de bambu e pegar a vida mais adiante.



Para entrar nas telas de bônus e ganhar vidas extras, pegue a moeda e troque uma idéia com a aranha rapper.



Em "Insectia Scene 3" fique parado em frente à cachoeira para conseguir alguns itens escondidos.



O Boss de "Insectia" é...um caramujo! Pule em cima de sua casca e, quando ele se esconder, saia de perto porque ele vai começar a voar. Seus ataques vão desde tentar te esmagar até soltar bombas incendiarias. Desvie sempre de um lado para o outro. Não fique muito longe, senão ele resolve brincar de caubói e mete bala em você.

REPTILIA



Mexa esta alavanca em "Reptilia Cena1" para abrir um portão e pegar uma moeda da fase de bônus.



Pule em cima da formigona quando ela estiver correndo. Quando ela saltar, passe por baixo. Se ela atirar granadas, vá para longe e pule entre a terceira e a quarta granada.



Não mate os camaleões: eles são amigos e você vai precisar da ajuda deles para subir nas plataformas.



Boss. Desvie, pulando das linguadas do monstro, sempre para o lado contrário. Quando der a louca no bicho e ele começar a gritar, passe por baixo e espere as pedras se encaixarem nos lançadores. Para terminar, assim que a plataforma dele começar a se mexer, vá até os lançadores e acerte umas pedradas no bicho.

SPLOT!



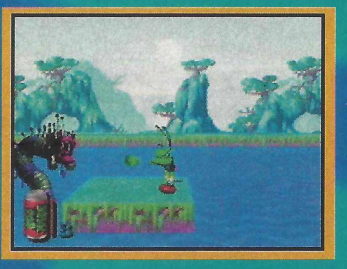
Espere as plataformas subirem e passe por baixo, correndo. Você encontrará uma vida.



Para chegar até a plataforma superior e acionar a alavanca, use as moscas como escada. Elas bem que merecem!



Empurre este estilingue e experimente a sensação de ser arremessado para o outro lado.



Boss: A serpente marinha aparece e desaparece o tempo todo. Fique no meio da plataforma e espere ela aparecer. Vá para a outa ponta, vire e cuspa na cara dela. Quando a plataforma começar a afundar, pule em suas costas e salte para a outra. Quando a plataforma for muito estreita, não cuspa: pule na cabeça da serpente.

QUARIA



Momento Indiana Jones: quando a parede de lâminas vir atrás de você, corra; principalmente na ponte, que vai quebrando atrás de você.



Aqui a coisa é complicada. Fique esperto nos dois planos para não tomar bolas de fogo a toa. Nem pense em usar o botão de pulo, senão vai acabar nos espetos.



Empurre os blocos para conseguir pular até os níveis mais altos. Seja rápido para não ser triturado, amassado, cortado, arregaçado (ufa!) pelos espetos que estão logo atrás.



Para acabar com o polvo, o terror dos mares, você vai ter que dar uma de Boris Beker. No começo, é só rebater os peixes para cima do polvo. Assim que ele estiver no mesmo plano que você, pule sobre seus tentáculos, até que ele morra.

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX: 959-0530

RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX: 941-9957

BURRBS



Empurre as alavancas e saia no maior pau. Chegue antes dos muros fecharem a passagem.



As plantas carnívoras também são amigas. Use-as para chegar ao outro lado.



Você vai precisar de muita paciência para passar aqui. Calcule o tempo do pulo e vá com calma.



A Abominável Barata das Neves (ou seja lá o que for este bicho) é o chefe da fase. Primeiro, você vai ter uma longa caminhada até chegar ao monstro. Desvie das bolas de neve. Ao chegar o momento de encarar a barata frente a frente, pule no cogumelo e acerte a cabeça do bicho. Assim que ele começar a pular, passe por baixo e repita a operação. Quando começar a correr, fique pulando sobre ele até o monstro sossegar o pito.

ARACHNIA



Se está escrito para não tocar em nada é sinal de que vem chumbo grosso pela frente.



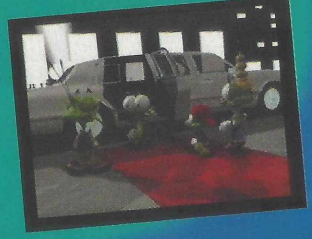
Esta fase não é moleza. Seja rápido para não virar churrasco de percevejo.



Sincronize o movimento do Bug com o Serra.



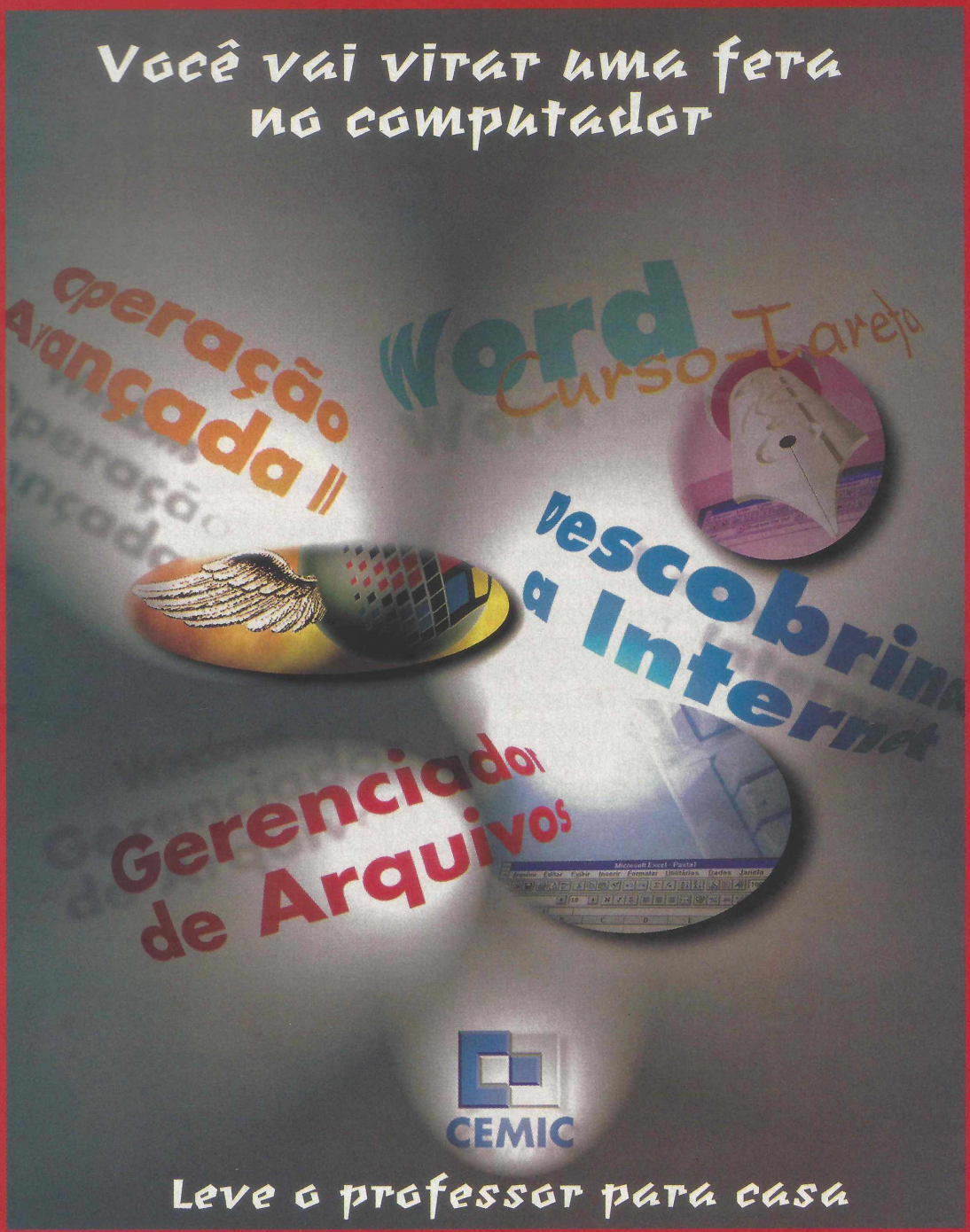
Finalmente, o encontro com a Rainha. Espere ela mandar as pequenas aranhas: pule sobre elas e aproveite o momento em que Cadavra está no chão para acertar sua cabeça. Depois, a maluca saca uma pá de metralhadoras. Fique no centro da aranha, espere ela ir até o chão e pule sobre ela. Ela vai atirar e soltar filhotes: o esquema é o mesmo. Depois, ela vai para a direita. Assim que parar, passe por baixo e derrube-a. Aproveite e pule na cabeça. Repita a operação até matar a rainha.



Aprender Informática com os vídeos CEMIC é muito mais divertido.

Experimente!

• Desvendando o Micro PC I, II e III • Windows Instalação • Operação Básica • Gerenciador de Arquivos • Operação Avançada I e II • Word para Windows • Internet • Windows'95 • Como Informatizar a sua Empresa • Desvendando o telefone Celular •



Televendas: (011) 210-6688

ARCADE

TIPO TIRO
FABRICANTE AICOM/SNK
FASES 8
JOGADORES 1

GRÁFICOS 10 JOGABILIDADE 10 MÚSICA 10

PULSTAR

COMANDOS

A: Tiro

B: Trava a mira do I/O

A+B: Explode o Voyager

Parece birra o fato de nenhuma softhouse se lembrar de um certo gênero de jogo que já fez muito sucesso: os shooters, os famosos games de nave. Algum tempo atrás, os Arcades eram lotados de máquinas desse tipo. Mas, com a invasão dos jogos de luta, eles foram esquecidos pelos fabricantes, sendo limitados aos consoles domésticos. Isso não quer dizer que não tenham lançado bons jogos de nave para os consoles convencionais, mas, cá entre nós, não é a mesma coisa.

A boa notícia é que o jejum acabou. A Aicom, com uma ajudinha da SNK, acaba de lançar *Pulstar*. Digamos que, para o primeiro jogo da Aicom, a empresa promete. O jogo é parecido com o antigo *R-Type*, mas com gráficos e músicas destruidoramente melhores. E por falar em gráficos, os bosses são um caso à parte. Efeitos de morph e animações perfeitas fazem desses gigantescos monstros um verdadeiro espetáculo visual. A história também é meio parecida com *R-Type*, sem contar a nave, que tem uma semelhança incrível com a saudosa *R-9*.

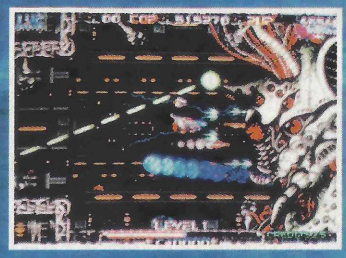




FRONT LINE ON THE EARTH



Este é o Sub-Boss da primeira fase. Para detoná-lo, use tiros carregados. Quando ele soltar o tiro azul, desvie para cima ou para baixo, indo para frente em seguida, pois o tiro é teleguiado. Não marque bobeira com os inimigos na parede.



O primeiro Boss é grande, mas muito fácil. Destrua a cobra que vai sair na parte de baixo. Desvie do tiro verde e comece a detonar tiros carregados no olho que aparece no meio. Quando ele começar a brilhar, saia da frente.

WATER VEIN UNDER GROUND



Quando aparecerem bolhas de ar saindo das paredes, fique esperto, pois um bicho enorme está só esperando você chegar para dar o bote. Antes de ir para o Boss, troque de tiro.



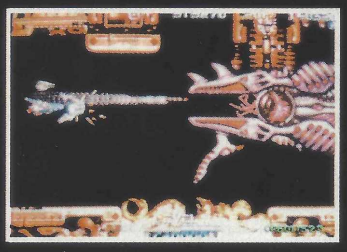
Este Boss é um páreo duro. Você deve acertar sua cabeça. Defenda-se com tiros carregados e a Voyager. Os tiros azuis em forma de meia lua são indefensáveis. Destrua as pedras, acertando-as com o tiro carregado.



THE FIRE PROMINENCE



Fique tranquilo. Apesar das labaredas assustarem, elas não te atingem.

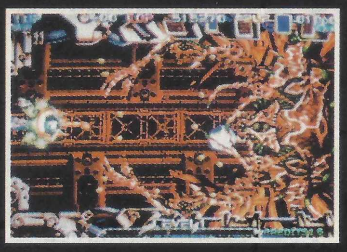


Dê a volta neste bicho, destruindo-o por partes. Use o Voyager T. Quando chegar no rabo, espere ele abrir a defesa e solte tiros carregados, saindo da frente rapidinho. Assim que ele abrir totalmente a carapaça, fique no meio dos lasers azuis.

ATTACK ON SPACE STATION



Quando a chuva de meteoros começar, fique na parte de trás da tela usando tiros rápidos para não ser esmagado.



Fique atrás soltando tiros carregados e usando o Voyager para se defender dos tiros normais. Tome cuidado quando ele começar a sugar você: espere até os lasers azuis estarem bem perto para ir para frente.

THE DANGEROUS FOREST



As aranhas espaciais que voam em fila são muito resistentes. Não tente destruí-las: é mais fácil passar pelas brechas entre elas e a parede.



Fique bem atrás e no meio da tela, atirando nos olhos do bicho. Só deixe de usar os tiros carregados quando ele soltar as lagostinhas em cima de você. Saia da sua posição apenas para desviar das melecas verdes.

THE TERMINATORS



Esta é uma dupla perigosa. Use somente os tiros carregados.



Fique no alto da tela, desviando dos espetos e esperando um negócio com uma bola amarela na ponta subir. Detone tiros carregados sempre defendo-se com o Voyager. Vá para o meio da tela e desvie dos lasers azuis. Repita a operação até detonar o bicho.

DARKNESS NEBULA



Quando os meteoros começarem a vir, use o campo de força e siga viagem tranquilamente.



Space Worm é o Boss da sétima fase. Detone um tiro carregado e exploda o Voyager R na cara dele.

LIFE OR DEATH



Estes bichinhos chatos te perseguem pela fase: detone tiros carregados no pentelho.



... aranha, que é a forma mais fácil. Ela vai começar a girar e você gira junto (sempre atirando para acabar com os bichinhos). Toda vez que ficar de frente para ela, mande tiros carregados. É manha. O cara vira...



Espere este senhor chifrudo abrir o olho e detone tiros carregados. Desvie do tiro e da cobrinha. Aí, o chifre começa a brilhar: outro sinal de perigo. Sempre desvie para cima. Desse modo, ele se transforma nesta...



... esta coisa esquisita. É só desviar dos tiros e mandar os carregados. Parece fácil, mas é preciso muita habilidade.

PCgame

TIPO ADVENTURE
FABRICANTE SIERRA
FASES 7
JOGADORES 1

GRÁFICOS 10 | JOGABILIDADE 8 | MÚSICA 8

PHANTASMAGORIA

Um CD-ROM pode acomodar cerca de 640 megabytes de informação. Até agora, os jogos que mais armazenaram memória nos discos foram *Wing Commander III* e *Under a Killing Moon*, em quatro CDs, o que significa gráficos sensacionais, som pirante e boa jogabilidade. Imagine um jogo que precise de sete discos, ou seja, 7x640 = 4.480 gigabytes. Trata-se de *Phantasmagoria*, o novo jogo da Sierra. Essa softhouse demorou mais de dois anos para concluir o projeto do que ela mesma chama "o game mais caro de todos os tempos", sem revelar quanto.

A história se passa numa cidade do interior dos EUA, mais precisamente numa mansão abandonada, recém-comprada por Adrienne, a heroína, e seu marido. Os primeiros sete dias do casal na casa são narrados em capítulos, quando o jogador resolve um certo número de quebra-cabeças.

Enquanto você tenta consertar os problemas da velha mansão, coisas estranhas acontecem, como por exemplo, um demônio que se apossa de seu maridão. É aí que o suspense toma conta da história.

Além disso, *Phantasmagoria* é bem violento. Cabeças cortadas por foices e uma pá de metal enfiada na boca de uma moça são cenas comuns durante as seqüências finais. O pior (ou melhor) é que as imagens têm alta resolução e os atores interpretam tão bem, que a série de filmes *Sexta-feira 13* perde feio no volume de tripas. Porém, os mais puritanos podem "retirar" as cenas fortes de *Phantasmagoria*, pela opção de censura no menu principal. Assim, só com uma password será possível voltar ao "normal".



Uma "linda" sala de torturas!



Alguns mistérios, como o deste pano, só são desvendados perto do final do game. Não perca tempo tentando entender...

Quem está acostumado a jogos do tipo adventure para PC conseguirá terminar o jogo em dois dias, com os pés nas costas! Para qualquer dificuldade, há uma caveira "nervosa" no canto esquerdo inferior da tela, que fornece dicas. A ação é basicamente controlada pelo mouse; só perto do final, quando o game vira uma espécie de *Dragon's Lair*, usa-se o teclado.

As imagens estáticas foram construídas em 3D pelas mesmas estações gráficas responsáveis pelos efeitos especiais de filmes como *Gasparzinho* e *Exterminador do Futuro II*. Depois, elas receberam os filmes com a movimentação dos atores, numa produção tão cuidadosa que fica impossível distinguir a diferença de luz entre as imagens tridimensionais e os vídeos! Por falar em iluminação, quando anoitece (dependendo do capítulo em que você está), todos os cenários externos ganham a luz fraca da lua... Perfeito!

Se a Sierra se preocupou tanto com os gráficos, não poderia se esquecer da trilha sonora. O sinistro tema principal, especialmente composto para o jogo, ao estilo *Carmina Burana*, sempre toca sempre que algo horripilante acontece. Pena que a Sierra não o colocou como bônus no último CD, para que pudesse ser escutada em CD Player comum, assim como no jogo *The 7th Guest*.



Os gráficos são de arrebentar.



Os sete CDs do game permitem imagens perfeitas como esta floresta

O NATAL ESTÁ CHEGANDO. ANTECIPE SUAS COMPRAS. ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.



KILLER INSTINCT

Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. Acompanha CD musical. **R$ 89,90**



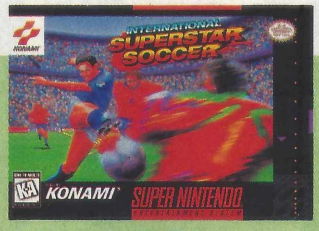
MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, 7 deles totalmente novos. **R$ 89,90**



DONKEY KONG LAND

A nova versão do Donkey Kong, só para Game Boy ou Super Game Boy. **R$ 54,90**



INT. SUPERSTAR SOCCER 2

Lançamento em novembro. Reserve já a sua cópia, e seja um dos primeiros a receber no país. **R$ 89,90**



SATURN

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: **Virtua Fighter.**

2 X R$ 380,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Myst, Bug, Mortal Kombat 2, Street Fighter Movie, NBA Jam TE, Rayman Shinobi e Sim City 2.000. **R$ 79,90**





SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R$ 325,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

- Ridge Racer (Corrida)
- Toh Shin Den (Luta)
- ESPN Extreme Games (Corrida)
- Street Fighter Movie (Luta)
- Mortal Kombat 3 (Luta)
- NBA Jam TE (Esporte)
- Kileak the Blood (Luta)
- FIFA Soccer 96 (Futebol)
- Tekken (Luta)
- Rayman (Aventura)

R$ 79,90



PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: **Gex.**

2 X R$ 275,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Road Rash, Fifa Soccer, Slam & Jam 95, SS Fighter 2 Turbo, Drug Wars e Flying Nightmares, **R$ 84,90**

SUPER NES - R$ 59,90

- Biker Mice From Mars
- Bonkers
- Bugs Bunny 2
- Demon's Crest
- Double Dragon V
- Fatal Fury 2
- Final Fight 2
- F-1 Roc 2 Built Win
- GP-1 Part II
- Indiana Jones
- Legend of Zelda
- Mega Man X
- Mickey's Great Circus
- Mickey Mania
- Operation Thunderbolt
- Power Instinct
- Return Of The Jedi
- Rise of The Robots
- Road Runner
- Speed Racer
- S. Fighter 2 Turbo
- Stunt Race FX
- Super Game Boy
- Super Mario All Stars
- Super Soccer
- Super Tennis
- Tiny Toon Adventures
- Turn 'N Burn
- X-Men
- World Heroes 2

ÚLTIMAS NOVIDADES - R$ 84,90

- Batman Forever (SN/MD)
- Captain Commando (SN)
- Demolition Man (SN/MD)
- Dirt Trax FX (SN)
- Doom (SN)
- Dracula X (SN)
- Dragon Bruce Lee (SN/MD)
- Earthworm Jim 2 (SN/MD)
- FIFA Soccer 96 (SN/MD)
- Final Fight 3 (SN)
- Foreman Boxing (SN/MD)
- Game Boy Transparente
- Head On Soccer (SN/MD)
- Indiana Jones (MD)
- Kawasaki Superbike (SN)
- Mega Man 7 (SN)
- Phanthom 2040 (SN/MD)
- Pocahontas (SN/MD)
- Revolution X (SN/MD)
- Secret Evermore RPG (SN)
- Scooby Doo (SN/MD)
- Urban Strike (SN)
- Virtua Fighter (32X)
- Weaponlord (SN/MD)
- Wild Guns (SN)
- Yoshi's Island (SN)

TOP 10 - R$ 84,90

1) Judge Dredd (SN/MD)
2) Primal Rage (SN/MD)
3) Power Rangers (SN/MD)
4) Donkey Kong Country 1 (SN)
5) FIFA Soccer 95 (MD) e 94 (SN)
6) NBA Jam TE (SN/MD/32X)
7) S.S. Fighter 2 (SN/MD)
8) Mortal Kombat 2 (SN/MD/32X)
9) Justice League (SN/MD)
10) Mansell Indy Car Racing (SN)

(SN) = Super NES (MD) = Genesis

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, 3DO e Playstation fornecidos no sistema NTSC.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

Importação direta em nome do cliente, com frete e imposto já incluídos.

LIGUE JÁ **0800 130 500** LIGAÇÃO GRATUITA

E RECEBA EM SUA CASA.



DIRECTSHOPPING

DICAS DESTA EDIÇÃO

3 DO
Wing Commander III
Gex
Hell: the Cyberpunk Thriller
NFL Quarterback Club
VR Striker

SATURN
Panzer Dragoon
Clockwork Knight
Deadalus

PLAYSTATION
Battle Arena Toshinden

SEGA CD
Earthworm Jim: Special Edition

MEGA DRIVE
Judge Dredd
X-Men 2: The Clone Wars
Mario Lemieux Hockey
Micro Machines
Pac-Man: The New Adventures
Sylvester and Tweety in Gagey Capers
Toughman Contest
The Pirates of Dark Water
Bubsy II
Earthworm Jim
Dune: The Battle for Arrakis
ESPN National Hockey Night

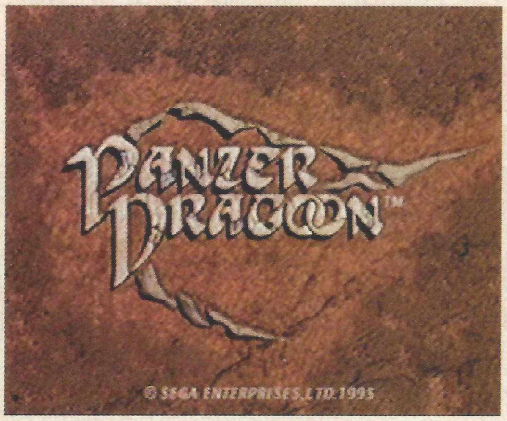
SNES
Judge Dredd
Might Morphin' Power Ranger: The Movie

JAGUAR
Iron Soldier
Hover Strike Codes

ARCADE
Street Fighter Zero

NEO GEO CD/ARCADE
King of Fighters'95

PANZER DRAGOON — SATURN



EPISÓDIO 0

Na tela título, com o "Normal Game"e "Options", aperte

↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ← → L e R

DEADALUS

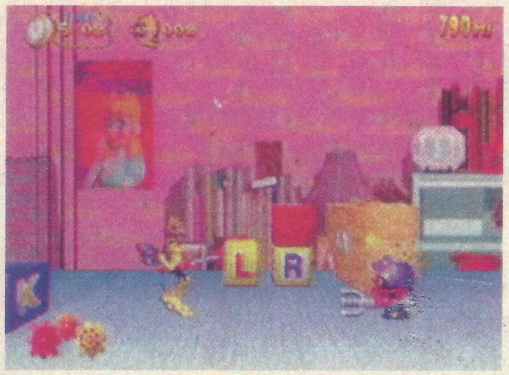
PULE DE TELA E GANHE ITENS

Durante o jogo, segure L e R no controle 1 e no controle 2 digite:

A B C, X Y Z

ou Start para pular de tela.

CLOCKWORK KNIGHT



LEVEL SELECT

Na tela título digite:

← ↑ → ↓ ↓ → → ↑ e R

999 VIDAS

Na tela título digite:

↑ 9 vezes,

→ 9 vezes,

↓ 6 vezes,

← 7 vezes e

Z, X, Y, Y, Y, Z

EARTHWORM JIM: SPECIAL EDITION — SEGA CD



VÁRIOS CÓDIGOS

No meio do jogo, aperte pausa e entre as seqüências:

Missil teleguiado

segure → e A

Solte e aperte A, A, B, A, C, B e A

Óculos do Groucho Marx

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

Cabelão Afro

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

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

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

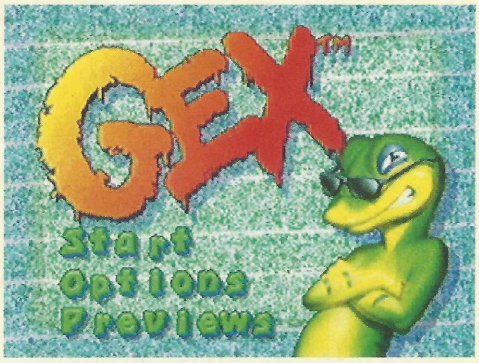
DECLARAÇÃO

Em virtude de fatos ocorridos recentemente, informamos a todo o mercado consumidor de jogos de vídeo game que a Playtronic Industrial Ltda. continua sendo a única empresa licenciada e distribuidora dos produtos Nintendo (cartuchos de vídeo game e aparelhos de vídeo game doméstico), sendo certo que a comercialização e distribuição dos produtos Nintendo em cujas respectivas embalagens não esteja gravado o nome da Playtronic será considerada violação de direitos autorais além de concorrência desleal, sujeitando os infratores às medidas judiciais cabíveis tanto na esfera cível quanto na esfera criminal.

Nintendo of America Inc.

GEX

3DO



ATIRAR FOGO & GELO

Durante o jogo, pause, segure R e aperte:

Para o gelo:

←, C, ↓, B, ←, ↑, →, B, A, ← ← ↓

Para o fogo:

←, C, ↓ → → ↓, B, A, ← ← ↓

NFL QUARTERBACK CLUB

EQUIPES ESPECIAIS

Na tela com o simbolo NFL em cima, digite uma das sequências abaixo.

A B C B A C B C A

A B C C B A A C

C C B A C A B B C

B C A C A B C C A

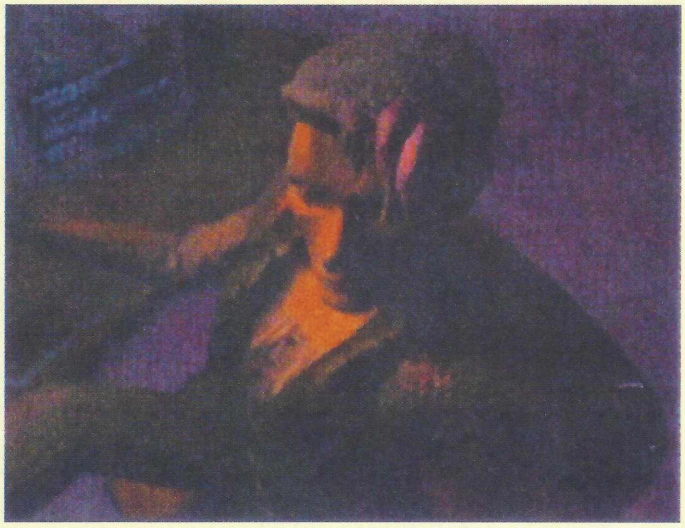
WING COMMANDER III

TELA DE DEBUG



Na tela de options em que aparece escrito "New Game", "Continue"e "Load Game", aperte e segure ao mesmo tempo os botões L e P. O cursor irá rodar entre as opções. Quando estiver no Continue aperte A. Aí, é só escolher a manha na lista que vai aparecer.

HELL: A CYBERPUNK THRILLER



MODO RÁPIDO E VISÃO NOTURNA

No jogo, acesse o Main Menu com o botão C e entre os seguintes códigos:

Modo rápido:

↑, L, L, C, R, ↑ ↓

Visão noturna:

↑, B, C, ↑, B

VR STRIKER

VOE EM TODOS OS PLANETAS

Entre com as 3 primeiras letras do estágio que deseja jogar e digite LQG - 77K.

Utah: M79

Arizona: 5KK

Texas: M57

Gulf do Mexico: 1AD

Colorado: 150

Nevada: 5UI

Tennessee: 1Q0

Arkansas: CCT

Virginia: CC7

Indiana: EW3

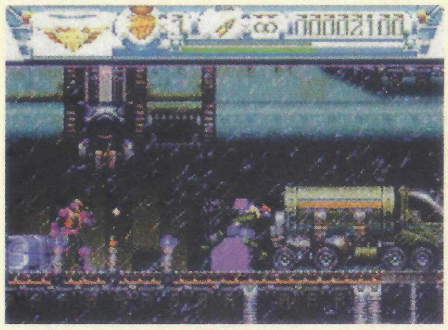
California: ESO

Pacific Ocean: EAT

Florida Keys: CUP

Washington D.C: SAH

JUDGE DREDD — SNES



SELEÇÃO DE FASES E ENERGIA INFINITA

Na tela de copyright, logo quando se liga o aparelho, aperte:

← ↑, X, ↑ →, Y

Em inglês, dá a palavra LUXURY. Na próxima tela, para a seleção de fases, aperte:

Y+ A ao mesmo tempo

durante o jogo aperte:

Select.

Para invulnerabilidade aperte:

X+ B

IRON SOLDIER — JAGUAR

TIRO ILIMITADO

No options digite: 2 7 2 8 3 7

ROTAÇÃO EXTRA

A + C enquanto estiver girando

REPARO

Atire em você mesmo com um Cruise Missile

HOVER STRIKE CODES

VÁRIAS DICAS

Digite-as na tela Select Level

Pular de tela:

2 + 4 + 6 + 7 + 8 + 9

Vidas Extras:

3 + 6 + 9

Invencibilidade:

3 + 4 + 6 + 7 + ↓

Girar o globo:

4 ou 6

Missões noturnas:

durante o jogo ↑ + A + B + C + 7

MIGHT MORPHIN' POWER RANGERS: THE MOVIE



INICIE O GAME TRANSFORMADO

Na tela título digite:

↑, ↓, ←, →, X, B, Y, A

TECNOFAX

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

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

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

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

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

• Destravamos Nintendo Americano

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

Transcodificação de Sega CDX
Transcodificação de Jaguar em 2 horas
Transcodificação em 3DO Play Station, Sega Saturn
(2 anos de Garantia)

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

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

TECNOFAX

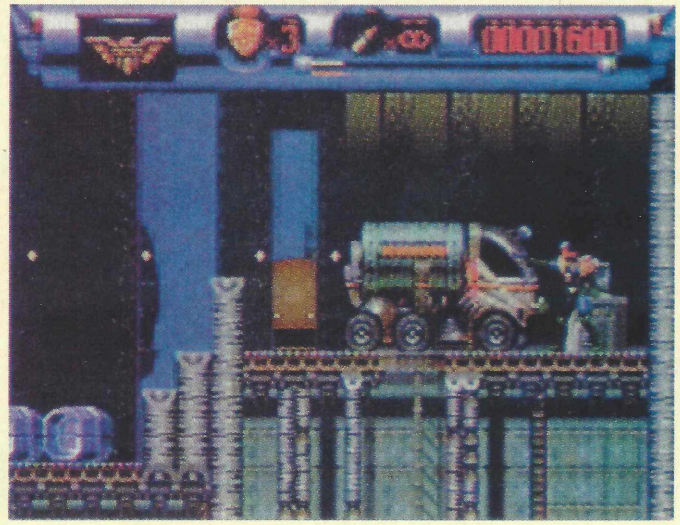
Comércio e Assistência Técnica Ltda.
R. Sta. Ifigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP: 01207 - São Paulo -S.P.
F.: (011) 222-1471
Fone/Fax: (011) 222-9083

AUTORIZADA DYNACOM

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

JUDGE DREDD

MEGA DRIVE



PASSWORDS

Fase 2- KZDVT

Fase 3- JRQWNO

Fase 4- PSTRVJZ

Fase 5- HQWVLT

Fase 6- WDRCNPU

MARIO LEMIEUX HOCKEY

MUDE DE TIME

Entre com o password **"ABRA CADA BRA2"** e dê Start. Aparecerá uma mensagem dizendo que o password está errado. Cancele, pressione Start e escolha **"Exibition"** ou **"Tournament"**. Na tela **"Today's Match"** faça:

↑ ou ↓ e A ou B para mudar de time

GELO PRETO

Entre com **"CEME NTBL ADES"** e faça o mesmo esquema da dica anterior.

X - MEN 2: THE CLONES WARS

INVENCIBILIDADE

Durante o jogo, pause e digite a sequência:

↑ + B, ↑, →, ↓, ↑, →, ↓, ↓, ↑, B

Tire do Pause e faça ↑ + B

TROQUE DE PERSONAGEM

Entre com o truque para pular de tela. Pause e aperte.

← + C, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → + C

Pause, → + C. Pause, ← + C

MICRO MACHINES

DICAS DO MAL

Vidas Infinitas: B ↓ C ↓ ↑ ↓ ← ↓

Super Velocidade: → ↓ A B ← → C

Dificuldade do Mal: ← → ← → ↑ ↓ Start ↓

Mais Dificuldade: ← ↓ ↑ ↓ → ↓ A ↓

Tração Extra: A ↑ B ↓ C ← Start →

Estrago Extra: C ↑ ← → A B A C

PAC-MAN 2: THE NEW ADVENTURES

PASSSWORDS

Original Pac-Man: P C M N O R G

Jogar Pac-Man Jr: P C J R A P W

Sound Test: S O * N D T P

Pattern Test: P * T T * R N

Time Trial: T R * * L M P

SYLVESTER AND TWEETY IN GAGEY CAPERS

Durante o jogo, pause e digite as sequências a seguir.

Extra Time: ↑ A B C C A ↑ C C C ↑

Energia Extra: A A A B B A B C

Pontos Extras: C C C C B C A A C B A

Continue Extra: → ← A A B ↑ C A B B C

Invencibilidade: B B ↑ A ← → ↓ → B B C

Pule de Tela: C C B C A B C A B C ↓

Veja o Final: ↓ → A B B B C C B A A

TOUGHMAN CONTEST

PASSWORDS

Director's Cut: R U B E

Stealth Mode: F Q S T E R

Death Mode: 2 L T

Caffeinated Mode: M A X X

The Moves: M R B U C K E Y A

Little Napoleon: W E A S E L

Whoop Ass Mode: S U P E R G

Nuclear Waste Man: N U C L E A R

THE PIRATES OF DARK WATER

TODOS OS PASSWORDS

IITBAIA
NCOOKIE
RITAZIM
JESSICA
ALEXISK
SCOOBYD
STOYODA
TADSHIM
ALARTUS
DARRINS
MALCOLM

BUBSY II

MUITOS ITENS

Na tela título digite a seguinte sequência:

Todas as telas completas:
↑ A A A ↓

Free Jump:
B A B C

99 Diving Suits:
B ← ↑ B

99 Doles:
→ ↑ B B

99 Smart Bombs:
C C C ↑ ↓ C

99 Ballzooka:
B A ← ←

50 Vidas:
B ↑ B B A

Invencibilidade:
C A B C ↑ ↓

EARTHWORM JIM

TELA DE DEBUG

Durante o jogo, pause e digite:

A + ←, B B A, A + →, B B A

DUNE: THE BATTLE FOR ARRAKIS

CONFIRA TODOS OS PASSWORDS

Atreides
2: Diplomatic
3: Spice Dance
4: Eternal Sun
5: Deft Hunter
6: Fair Mentat
7: Ashlikenny
8: Sonic Blast
9: Dune Runner

Harkonnen
2: Demolition
3: Spice Satyr
4: Burning Sun
5: Dark Hunter
6: Evil Mentat
7: Iysjoebwan
8: Devastator
9: Death Ruler

Ordos
2: Domonation
3: Spice Saber
4: Arrakis Sun
5: Cold Hunter
6: Woly Mentat
7: Sly Melanie
8: Stealth War
9: Power Crush

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT

TIMES EXTRAS

← → C A B B
C → B → C →
B C C C ↑ ↓
A C B ↑ → ↑

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

BATTLE ARENA TOSHINDEN — PLAYSTATION

JOGAR COM O CHEFE GAIA

Na tela título, enquanto as palavras estão se juntando, faça:

↓ ↙ ← e aperte quadrado.

Você vai ouvir um "Fight". Na tela de opção de jogadores, deixe no Eiji e aperte ↑ quadrado.



KING OF FIGHTERS' 95 — NEO GEO CD — ARCADE



JOGUE COM OS CHEFES

Entre no jogo normalmente. Na tela para escolher o time, segure Start, coloque no "YES" e aperte o botão "A" para confirmar. Enquanto continua segurando Start, faça a seqüência:

↑ + B, → + C, ↓ + D, ← + A (2 vezes)

GOLPES

Omega Rugal

Fire Wave: ↓ ↘ → + A ou C

Dash Punch: → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C

If it works, it Kills: ↓ ↙ ← ↖ + B ou D

Reflector Shield: ↓ ↘ → + B ou D

Evil's Special: → ↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + BC

Saisyo Kusanagi

Dark Thrust: ↓ ↘ → + A ou C

Fire Dragon: → ↓ ↘ + A ou C

Jump Attack: → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C

Father's Serpent Wave: ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C

STREET FIGHTER ZERO — ARCADE



RYU E KEN CONTRA BISON

Entre no jogo com Ryu e Ken. No controle 1, segure start, faça ↑ ↑ e solte o start. Depois faça ↑ ↑ e soco fraco. No controle 2, segure start, faça ↑ ↑ e solte o start. Depois faça ↑ ↑ e soco forte.

JOGUE COM DAN HIBIKI

Aperte start para entrar no jogo e, sem soltá-lo, coloque no quadrinho com um ponto de interrogação. Rapidamente faça a seguinte sequência:

soco fraco, chute fraco, chute médio,

chute forte, soco forte e soco médio.

SUPER COMBOS DE DAN

Shinkuh Gahohken:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

Kohryuhrekka:

↓ ↘ → ↓ ↘ + chute

Hissijoh Buraken:

↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute

JOGUE CONTRA DAN E AKUMA.

Para fazer Dan aparecer você tem que fazer a mesma fala aparecer mais de 5 vezes seguidas. Para escolher a frase, depois de ganhar a luta, aperte: direcional + soco fraco + soco médio + soco forte; chute fraco + chute médio + chute forte; soco fraco + chute fraco + soco médio ou soco forte + chute forte + chute médio.

Para fazer Akuma aparecer, escolha seu lutador com o botão de soco no controle 1 e com chute no controle 2 e consiga mais de 10 Super Combo Finish.

SUPER COMBOS DE AKUMA.

Messatsu Gohshohryu:

↓ ↘ → ↓ ↘ + soco

Messatsu Goh'Hadou:

→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + soco

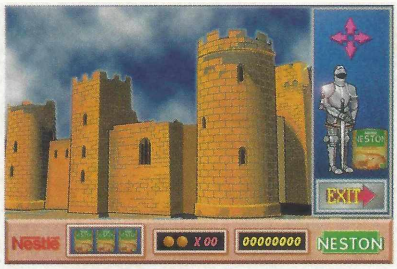
Ten'Ma Goh Zankuh:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco (no ar)

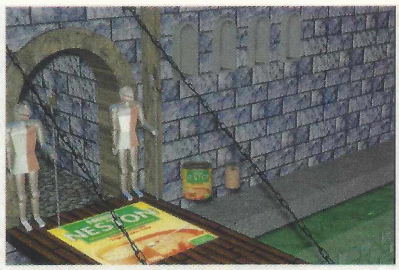
Shun Goku Satsu:

soco fraco, soco fraco, segure para frente e

chute fraco (apenas no level 3)





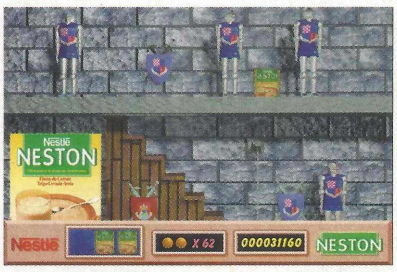


JWT



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.

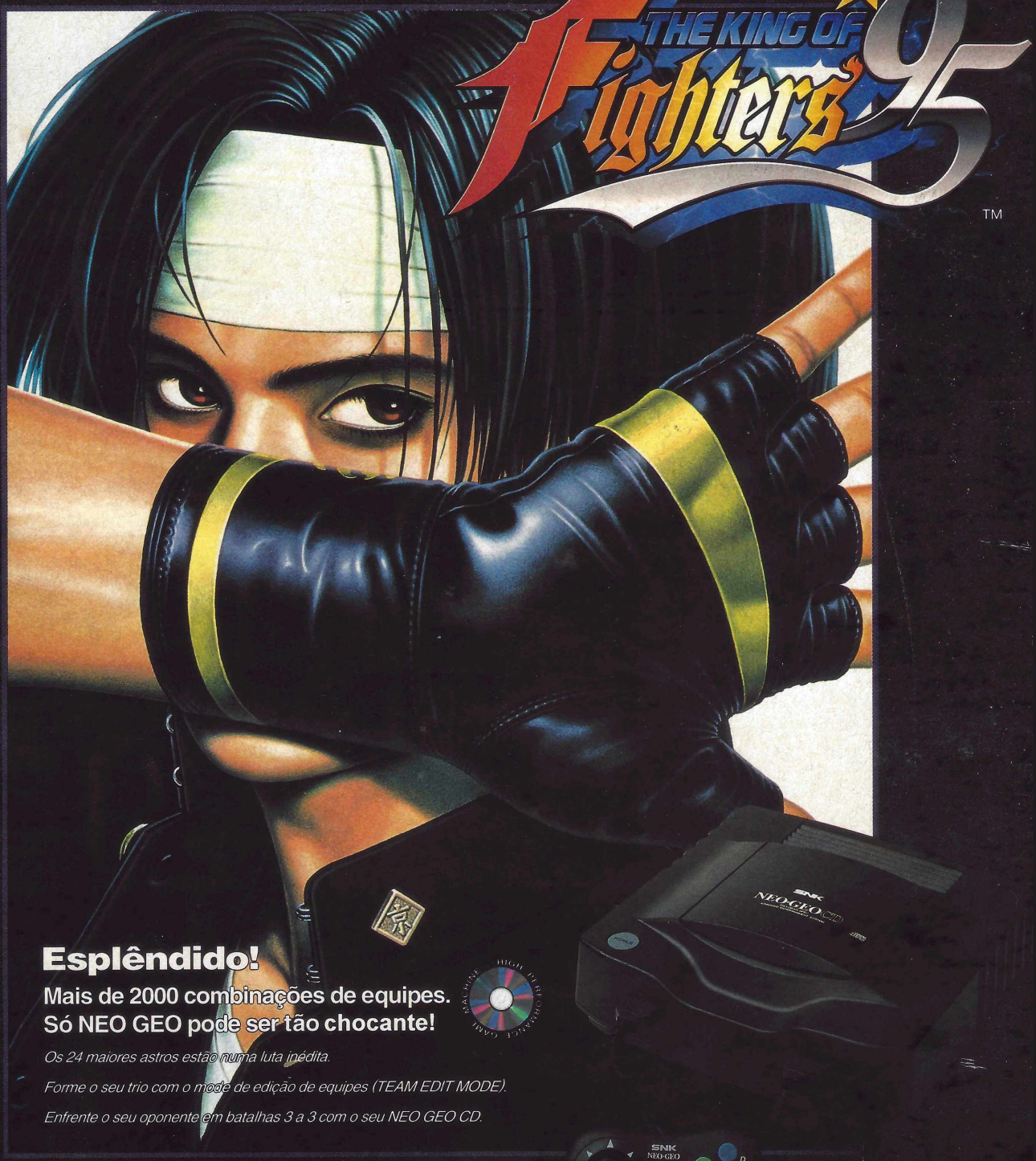


The Future Is Now

SNK

THE KING OF Fighters 95

TM



Esplêndido!

Mais de 2000 combinações de equipes.
Só NEO GEO pode ser tão chocante!

Os 24 maiores astros estão numa luta inédita.

Forme o seu trio com o mode de edição de equipes (TEAM EDIT MODE).

Enfrente o seu oponente em batalhas 3 a 3 com o seu NEO GEO CD.







TEAM EDIT



NEO·GEO CD™ &



NEO GEO CD
Joystick Controller
Vendido separadamente.

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.
AV. Euclides, 56 - CEP. 04326 - 080 - Jabaquara - São Paulo - SP - BRASIL TEL:(011)588-2300 FAX:(011)588-2790

© SNK 1995