

VIDEOGAME^{news}



**JOGUE COM O BOSS DE
SAMURAI SHODOWN 3
E OUTRAS 29
SUPER DICAS**

E MAIS:

GEX

WING ARMS

MEGA MAN X3

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

SEGA RALLY

WARHAWK

GARFIELD

TOY STORY

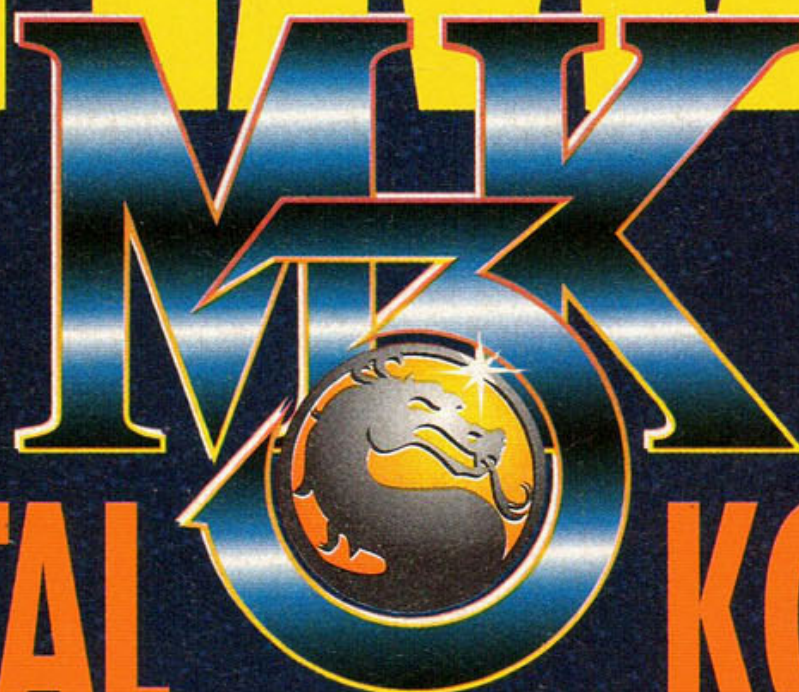
FINAL FIGHT 3

GABRIEL KNIGHT

FATAL FURY REAL BOUT

NOVOS GOLPES DE

ULTIMATE



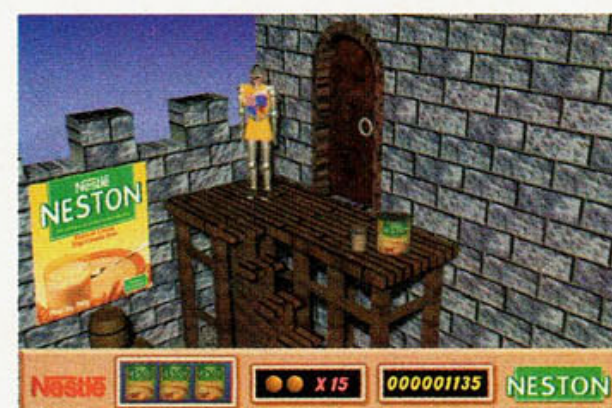
MORTAL

KOMBAT





**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.



O P T I O N S

NEWS

05 UMA NOVA REDE DE FLIPERAMAS, CD-ROM
DO CASSETA & PLANETA E A MANEIRA MAIS
RECENTE DE JOGAR BOLICHE

COMING SOON

07 KILLER INSTINCT 2 E AS NOVIDADES DA
SEGA E DA SNK

REVIEW

09 OS GRANDES LANÇAMENTOS DO MÊS

MEGA DRIVE/ SNES

11 TOY STORY

SNES

14 MEGA MAN X3
16 FINAL FIGHT 3

MEGA DRIVE

18 SPOT GOES TO HOLLYWOOD
20 GARFIELD

SATURN

28 SEGA RALLY
30 GEX
31 WING ARMS

PLAYSTATION

32 WARHAWK

ARCADE

34 ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
36 FATAL FURY REAL BOUT

CD-ROM

38 GABRIEL KNIGHT, SWAT E TORIN

TIPS

40 VINTE E CINCO SUPER DICAS

REVISTIM

21 CONHEÇA DE PERTO A NOVA ONDA
DA REALIDADE VIRTUAL
24 ROLOS & TROCAS
25 CARTAS
26 GAME RADICAL
27 GALERIA DOS FERAS



Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VIDEO NEWS GAME

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
Otávio Canecchio Neto

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,
Alexandre Jordão
Gemberson Amaral

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

Rio de Janeiro LPA Comunicações Ltda.
Rua da Glória, 366/11º andar
Glória - CEP: 20241-180
Tel.: (021) 252-9074 / 252-8720

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 (0800) 130633
ao Assinante

e-mail sigla.editora@dialdata.com.br

A MULTIPLICAÇÃO DOS BITS

Sucesso nos cinemas, sucesso nos videogames. Toy Story é uma grande demonstração de poder dos consoles de 16 bits. Os gráficos arrebatam no SNES e no Mega Drive (neste um pouquinho mais). O som é legal pra caramba e suas fases são extremamente divertidas. É de botar muito CD do PlayStation e do Saturn no chinelo. Vamos esperar para ver como é que fica a versão do Toy Story para os consoles de 32 bits.

Mas a "recuperação" dos 16 bits não se dá apenas com Toy Story. Mega Man X³ para SNES destrói em termos gráficos, música e diversão. Um jogo nota 10, assim como Fatal Fury Real Bout do arcade. E a coisa não termina nisso. Tem também Final Fight 3 (SNES), Spot Goes to Hollywood e Garfield, ambos para Mega Drive. É aventura e porrada para todos os lados.

De qualquer forma, os donos de consoles 32 bits podem ficar sossegados. Sega Rally, Gex e Wing Arms do Saturn e Warhawk para o PlayStation arrasam. Títulos bons são o que não falta a esses sistemas.

Mas quem continua arrebatando pra valer é Mortal Kombat (parece que essa onda não acaba nunca). Você já teve, na edição de fevereiro, em primeira mão, uma porrada de golpes e as primeiras informações de Ultimate Mortal Kombat 3. Agora, é a vez de completar os golpes e curtir algumas imagens. A galera vai se divertir pra valer enquanto aguarda a chegada do Ultra64!

Carlos Sandano

VIDEO NEWS GAME (ISSN 1413-2788), 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. VIDEO NEWS GAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEO NEWS GAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Jornalista responsável: Carlos Sandano (Mtb 24792) Impressão: CLY

ANER

UM NOVO FLIPER NO PEDAÇO

Casseta & Planeta em CD-ROM

E aí, Zé Mané!? Tá difícil ganhar aquela morena? A turma do "Casseta & Planeta" vai te atrapalhar de todas as maneiras, principalmente te fazendo rolar de dar risada no CD-ROM *Noite Animal*. Lançado pela ATR Multimedia, esse jogo de ação e aventura tem como personagem principal o Zé Mané, que deve se arranjar numa festa de arromba. Os gráficos estão longe dos *Full Throttle* da vida, mas *Noite Animal* vale a pena pelo sarro que a turma tira de jogos como *Doom*, *Star Trek*, *Tetris* e *Pac Man*. Bussunda, Hubert, Reinaldo, Cláudio Manoel, Beto, Marcelo Madureira e Hélio de La Peña são "du casseta".



Este mês, algumas cidades do Brasil começarão a receber as lojas de diversão eletrônica Moy, uma marca bastante conhecida no México, seu país de origem, e que agora vão dar trabalho para a concorrência. Em Brasília, por exemplo, no prazo de dois anos, haverá 24 lojas. Em Belo Horizonte, 36. E isso é só o começo, pois a Francap, empresa paulista que representa a Mexel, proprietária da marca Moy, mal começou a divulgar suas intenções. Fábio Kertzer, gerente da Francap, revela que "a meta no Brasil é instalar 490 lojas em até três anos". Em cada uma, haverá as principais máquinas de diversão, principalmente arcades de grandes fabricantes como Sega, Capcom, Williams e Neo Geo.

O sistema de pagamento é por cartão magnético, sendo que cada jogador será perguntado sobre seus dados pessoais. Esse cadastro mais tarde servirá para você receber em casa informações sobre uma das maiores cadeias de diversão eletrônica da América Latina, existente há 14 anos. No Brasil, a fama não será menor, já que cada empresário interessado em abrir uma loja Moy deve se comprometer a instalar outras 11 no prazo de dois anos, com no mínimo 25 máquinas. "Não queremos derrubar os concorrentes, mas acompanhar o mercado", analisa Fábio, também se referindo ao futuro preço do cartão, que será definido de acordo com a região e o poder aquisitivo dos jogadores.

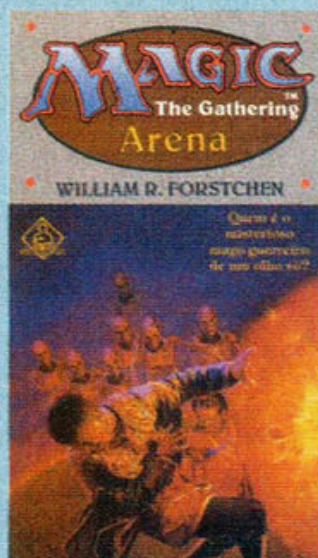
Maiores informações: (011) 824-9588.

BOLICHE NO FLIPERAMA

Livro de Magic

Que cards têm a ver com RPG todo mundo sabe. A novidade é que agora os jogadores de *Magic - The Gathering*, a coleção de cards mais famosa do mundo, ganharam um livro de ficção, como os conhecidos "suplementos" das regras de RPG. *Arena*, de William R. Forstchen, traduzido pela Ediouro (304 páginas, R\$ 18,60), conta a história do guerreiro Garth Caolho, um dos convidados a participar da batalha anual entre magos, realizada em Dominia.

Poderia até mesmo ser um roteiro de teatro pela quantidade de diálogos, já que para jogar RPG é preciso encenar. Por outro lado, parece filme de cavalaria medieval, uma vez que esse é o ambiente de *Magic*, ou ainda enredos de videogame, quando o autor dá detalhes das batalhas: "(...) O capitão esquivou-se do golpe, jogando Garth ao solo. Rindo sardonicamente, desferiu um golpe, acertando com um chute a costela de Garth. Ouviu-se o som de ossos se quebrando (...)". Se você achou que "sardonicamente" é uma palavra estranha, acostume-se. A linguagem é bem difícil, exigindo boa dose de atenção em trechos como: "(...) À menção de sua alcunha, um som de surpresa levantou-se da multidão (...)".



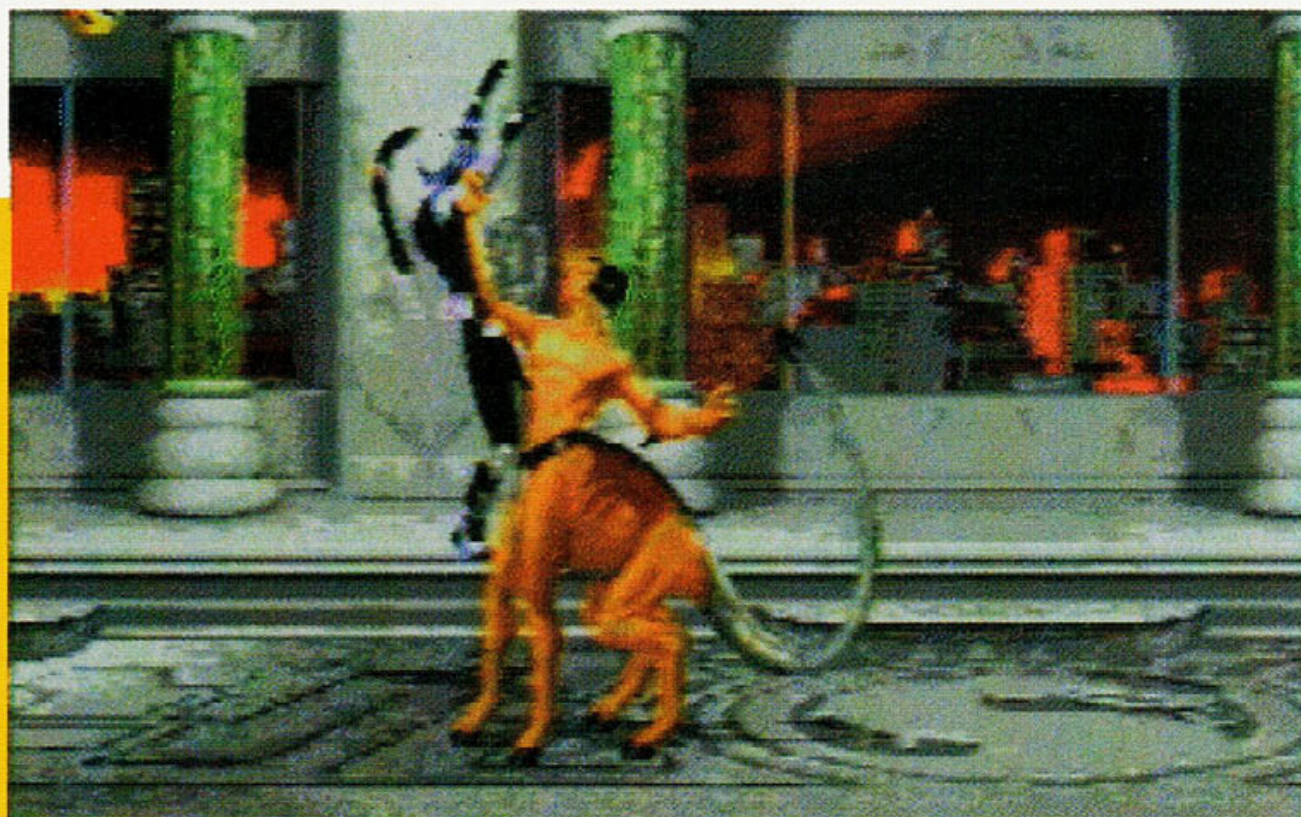
Pista lisinha e bola mais leve no mini-boliche

Se você gosta de jogar boliche mas acha o preço um pouco fora do seu esquema, a Family World acaba de trazer do Canadá o simulador *Bowlingo*. Por R\$ 2,50 você pode fazer 10 jogadas e ainda ganha tickets de acordo com sua pontuação para trocar por cerca de 200 brindes, de bichinhos de pelúcia a aparelhos de

som. A máquina, do fabricante Mendes, é 70% proporcional a uma pista de boliche oficial, permitindo até que quatro pessoas disputem os strikes. A bola também é menor e mais leve, podendo ser jogada por crianças. A desvantagem: por enquanto só há para paulistas, no Family World do Shopping Ibirapuera.

MK4?

Está rolando um boato no mercado de que haverá o arcade *Mortal Kombat 4*, uma vez que já foi concluída a última versão de *MK3*, a *Ultimate*, que você confere nesta edição. A revista inglesa *X-Gen* de videogames publicou no final do ano passado que a versão de *MK3* para o Ultra-64 terá novidades que, mais tarde, farão parte do *MK4*. Ou seja, será uma espécie de teste. Eita curiosidade!



COMING
SOON

POR RODRIGO SEGATTI

E a guerra continua... A nova geração dos consoles está com cada vez mais novidades: o Ultra 64 nem saiu e já abre discussões sobre possíveis periféricos. O último jogo do Ultra que vai fazer o *debut* nos arcades é o *Killer Instinct 2*, sucesso certo. A Sega também tem seus planos para arcade, incluindo o jogo de luta do Sonic (!!). O Saturn, por outro lado, ganha mais jogos de RPG. Os do Neo Geo vão aparecer no PlayStation e o Neo Geo CD ganha um primo mais rápido. Quem não agüentar a pressão vai cair fora, como a GoldStar e a Atari.

Killer Instinct 2

INSTINTO ANIMAL 2: A REVANCHE



A Nintendo e a Rare acabaram de anunciar a sequência do seu hit em arcades. *Killer Instinct 2* trará maior profundidade no gameplay, gráficos melhores, novas telas de fundo, mais personagens e, sim, mais combos. Na verdade, milhares deles. As combinações agora podem ser usadas interagindo com objetos e o cenário. Isso dá uma nova dimensão ao jogo, graças à nova tecnologia para gráficos usada pelos programadores. *Killer Instinct 2* traz um cast de novos personagens bem variado, com a adição de duas lutadoras: Kim Wu, expert em artes marciais que usa um par de nunchakus, e Maya, uma amazona que ataca com facas. A pedidos dos fãs, os originais TJ Combo, Spinal, Glacius, B. Orchid, Jago, Sabrewolf e Fulgore estão de volta com golpes e movimentos novos. Como quase todo jogo de luta atual, *Killer Instinct 2* ganhou uma barra de Power Up que, quando cheia, possibilita ataques especiais ao jogador.

Enquanto a Rare continua trabalhando numa versão de *Killer Instinct* para o Ultra 64, a Nintendo anuncia que o preço de seus cartuchos no Japão será de 9.800 yens (cerca de US\$ 98,00), o preço atual de jogos de Super Famicom. Com isso, os cartuchos de 16 bits ficarão mais baratos (7.500 yens ou aproximadamente US\$ 75,00), a partir de fevereiro. Lançamentos japoneses como *Fire Emblem 2*, *Kirby Special Deluxe* e *Super Mario RPG* já terão esse novo preço.

Quanto ao acessório mais obscuro da história, o "64DD" para o Ultra 64, boatos no Japão já o especificam um pouco. Será um disk drive com capacidade de 64 Megabytes, ou 512 Megabits (dez vezes menos que a capacidade de um CD). A razão da escolha da Nintendo em oposição ao CD-ROM é fácil: o 64DD deverá ter velocidade de transferência de 1 Megabyte por segundo, três vezes maior que um CD-ROM de double speed, além de ter um espaço de 20 Megabytes regraváveis. A empresa tem planos com a Netscape para um sistema de download de fases e upgrades de jogos pela Internet. Nada confirmado por enquanto, mas muito promissor.

COMING
SOON

O LUGAR DA SEGA

No campo do PC, a Sega vai concentrar seus esforços na produção de jogos para a placa Edge 3D Diamond, que tem o chip Nvidia, capaz de duplicar as capacidades do Saturno e Mega Drive. Especialmente para a placa sairão *Panzer Dragoon*, *Virtua Cop*, *Daytona USA* e *Bug!*. Para Windows '95 estão previstos *Garfield: Caught in the Act*, *Vector Man*, *Sonic Spinball*, *Sonic and Knuckles*, *Sonic CD* e mais um grande número de jogos de esportes.

Para arcades ainda este ano: um jogo de luta do Sonic & Tails para a placa Model 2 (a mesma de *Virtua Fighter 2*). Para a novíssima placa Model 3, estão sendo feitos três jogos: *Virtua Fighter 3*, *Virtua Cop 3* e um de corrida do Supercars europeu.

Para o Saturn o futuro parece brilhante: a Working Designs anunciou estar traduzindo para o mercado americano dois jogos de RPG: *Shining Wisdom* e *Magic Knight Rayerth*. Os dois se deram muito bem no acirrado mercado japonês de RPG, portanto ótimos jogos.



E A SNK, COMO FICA?

A SNK do Japão está lançando o novo console Neo Geo CDZ. De novo, só a velocidade do leitor de CD-ROM, que agora será de double speed. O console deve ser cinza, parecido com o PlayStation, e com os mesmos 56 Megabits de memória do Neo Geo CD.

Ao mesmo tempo, a SNK japonesa assinou um contrato com a Sony para transportar seus títulos para o PlayStation. Os primeiros jogos anunciados: *King of Fighters '95*, *Samurai Shodown 3* e *Fatal Fury Real Bout*. Entretanto, especialistas japoneses têm dúvidas quanto às capacidades do PlayStation para rodar esses jogos. O principal motivo é em relação à memória, que não chega nem perto do Neo Geo CD. Isso resultaria em uma pior qualidade gráfica e menos frames de animação para os personagens. Se é ou não verdade, teremos que esperar para ver.



Enquanto *Bug!* faz sua aparição na nova placa Edge 3D, *Garfield* surge como uma das estrelas dos novos games para PC



NOCAUTE

A empresa Lucky Goldstar está caindo fora da briga dos 32 bits e já parou de fabricar o seu 3DO. Provavelmente por causa da compra do upgrade M2 pela Matsushita. A Goldstar agora vai se concentrar no mercado de multimídia. E a Atari também vai parar de produzir jogos para o seu console Jaguar, além de atacar no mercado de computadores com conversões de títulos do falecido console e depois com jogos novos para a plataforma.

review

Mês de poucas novidades na área. Mas como o que importa é a qualidade e não a quantidade, temos o prazer de informar que dois grandes jogos estão chegando por aqui. Quem pensava que os 16 bits estavam morrendo precisa conhecer *Breath of Fire 2*, um super RPG que tem tudo para agradar aos fãs do gênero. Para os amantes da velocidade chega *Ridge Racer Revolution*, a continuação do melhor jogo de corrida até agora, e que realmente vai fazer uma revolução em seu PlayStation. Isso sem falar em outros grandes jogos como *Super Turrican 2* para Super Nes e *NHL Club 96* para Saturn. E como nem tudo na vida é alegria e para que nossos leitores não aluguem gato por lebre, damos um toque quanto aos jogos ruinzinhos que vêm no embalo. Portanto, olho vivo e bom divertimento.

BREATH OF FIRE II

Tipo: RPG
Fabricante: Capcom
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9



Para quem só conhece a Capcom como fabricante de *Street Fighter* e *Megaman*, temos o prazer de informar que ela tem ótimos RPG's. Na verdade são só dois, contando com este, mas eles realmente são de arrepiar. Apesar de ser uma continuação, *Breath of Fire II* tem uma história à parte, é o único ponto em comum entre eles o fato de que aqui você também é um membro do *Dragon Clan*. Os gráficos são bem legais, a música relaxante e o jogo bem longo. Pode ter certeza que você vai ter que passar muitas horas grudado à TV para poder acabar esta grande aquisição à enorme lista de RPG's para o Super Nes.



PRIMAL RAGE

Tipo: Luta
Fabricante: Time Warner
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8



O duelo entre dinossauros chega aos 32bits. Esta versão de *Primal Rage* é, de longe, a melhor até agora. Os dinossauros estão bem maiores que os do Mega e do Snes, o que deixa o jogo bem mais bonito. Os gráficos de fundo estão mais bem trabalhados e a música é em CD, portanto dispensando comentários.

GOAL STORM

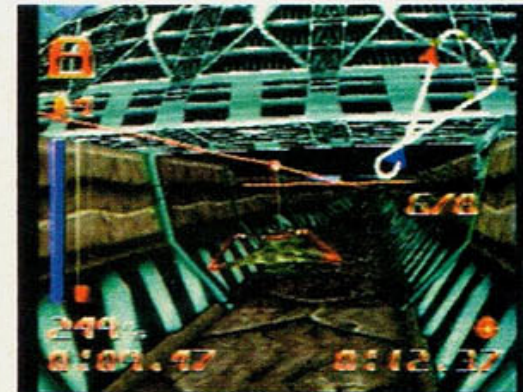
Tipo: Esporte
Fabricante: Konami
Gráficos: 9
Música: 10
Jogabilidade: 9



Goal Storm é a versão americana de *Winning Eleven*, que por sua vez é uma versão melhorada e poligonal de *Perfect Eleven* para o Super Famicom, todos da Konami. Com vários times e diferentes visões, é um dos melhores jogos de futebol até agora e que vai garantir boas horas de diversão.

CYBERSPEED

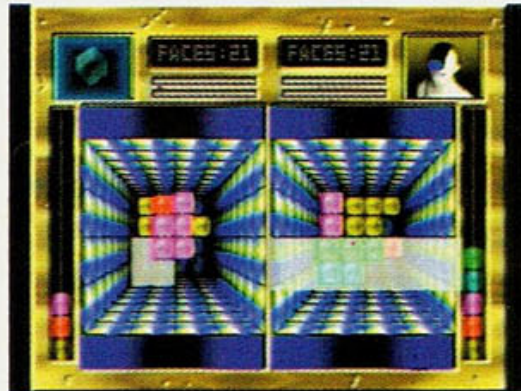
Tipo: Corrida
Fabricante: Mindscape
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8



Jogo de corrida futurista, com naves espaciais que lembra vagamente o antigo sucesso de arcade *Stun Runner*. O ponto interessante do game é que sua nave está presa na pista por um fio e para ultrapassar os adversários você tem que ficar girando no cabo. Vale a pena dar uma conferida mais a fundo.

GEON CUBE

Tipo: Puzzle
Fabricante: Technos
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8



Versão para o Playstation do antigo game para PC *Block Out*. *Geon Cube* é uma espécie de *Tetris* visto por cima, onde você tem que completar o quadrado inteiro em vez de apenas uma linha para fazer as peças sumirem. Aqui, você pode jogar contra o computador ou contra um amigo.

NFL QUARTERBACK CLUB 96

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



NFL Club é o mais novo jogo de futebol americano a aparecer por aqui. Ele conta com todas as estratégias que você pode encontrar em um jogo de verdade, todos os times da liga americana e todas as visões que um jogo de esporte poligonal pode oferecer.

THUNDERSTRIKE 2

Tipo: Simulador
Fabricante: Core
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 6



Thunderstrike é um simulador de helicópteros simplório. Tudo é muito simples e descompromissado, os inimigos estão meio sem ânimo e as missões são muito fáceis. Os controles contam apenas com o necessário para o helicóptero se mover, não tendo menus, mapas e radares a serem acionados.

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 - VI. Maria - São Paulo - SP - CEP 02125-001

Tel.: (011) 955-7373

Fax: (011) 954-2513

RIDGE RACER REVOLUTION

Tipo: Corrida
Fabricante: Namco
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9

PLAYSTATION

O grande sucesso que fez muita gente comprar o Playstation acaba de ganhar uma continuação. Com pistas, carros e músicas novas, *Ridge Racer Revolution* tem tudo para agradar aos fãs da velocidade. Em relação às pistas, este *Revolution* conta com quatro circuitos, mais o modo espelho. Mas em relação às máquinas, você vai ter que usar o mesmo esqueminha do *Ridge Racer* normal para escolher carros a mais, ou seja, matar todos os inimigos que aparecem enquanto ele carrega. Na parte musical, *Revolution* tem trilhas novas e remixes de todas as músicas do *Ridge Racer* normal.



PREHISTORIK MAN

Tipo: Aventura/ Plataforma
Fabricante: Titus
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 7

SNES



Joguinho na linha *Mario Bros*. Só que o personagem da Nintendo é muito mais carismático. O jogo tem seus pontos altos, como o humor e a variedade de telas. Você conta até com uma asa delta em certas ocasiões. Mas por via das dúvidas, prefira o baixinho bigodudo.

SUPER TURRICAN 2

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

SNES

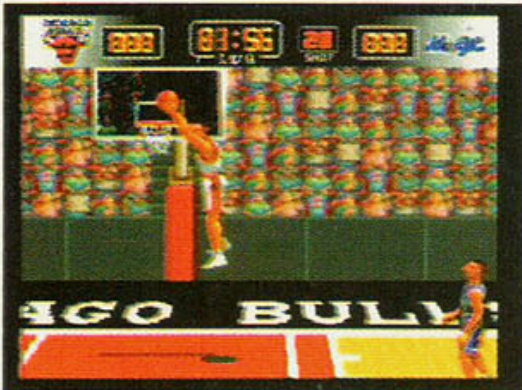


Continuação da saga *Turrican*, que conta com versões também para o Mega Drive. Novamente "A Máquina" ameaça um sistema estelar qualquer do cosmos. Como você já enfrentou o cara antes, está mais que na cara quem é que vai ter que acabar com seus planos maléficos novamente. Este *Turrican* está muito bom, com ação ininterrupta do começo ao fim.

GIVE'N GO

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

SNES



Jogo de basquete legal, que sai daquela linha *NBA Jam*. A visão é por trás da quadra e muda de acordo com a bola. Muito parecido com *Slam Dunk* para Super Famicom, *Give'n Go* é um jogo que merece ser visto e jogado.

KAWASAKI SUPERBIKE CHALLENGE

Tipo: Corrida
Fabricante: Time Warner
Gráficos: 6
Música: 7
Jogabilidade: 6

SNES



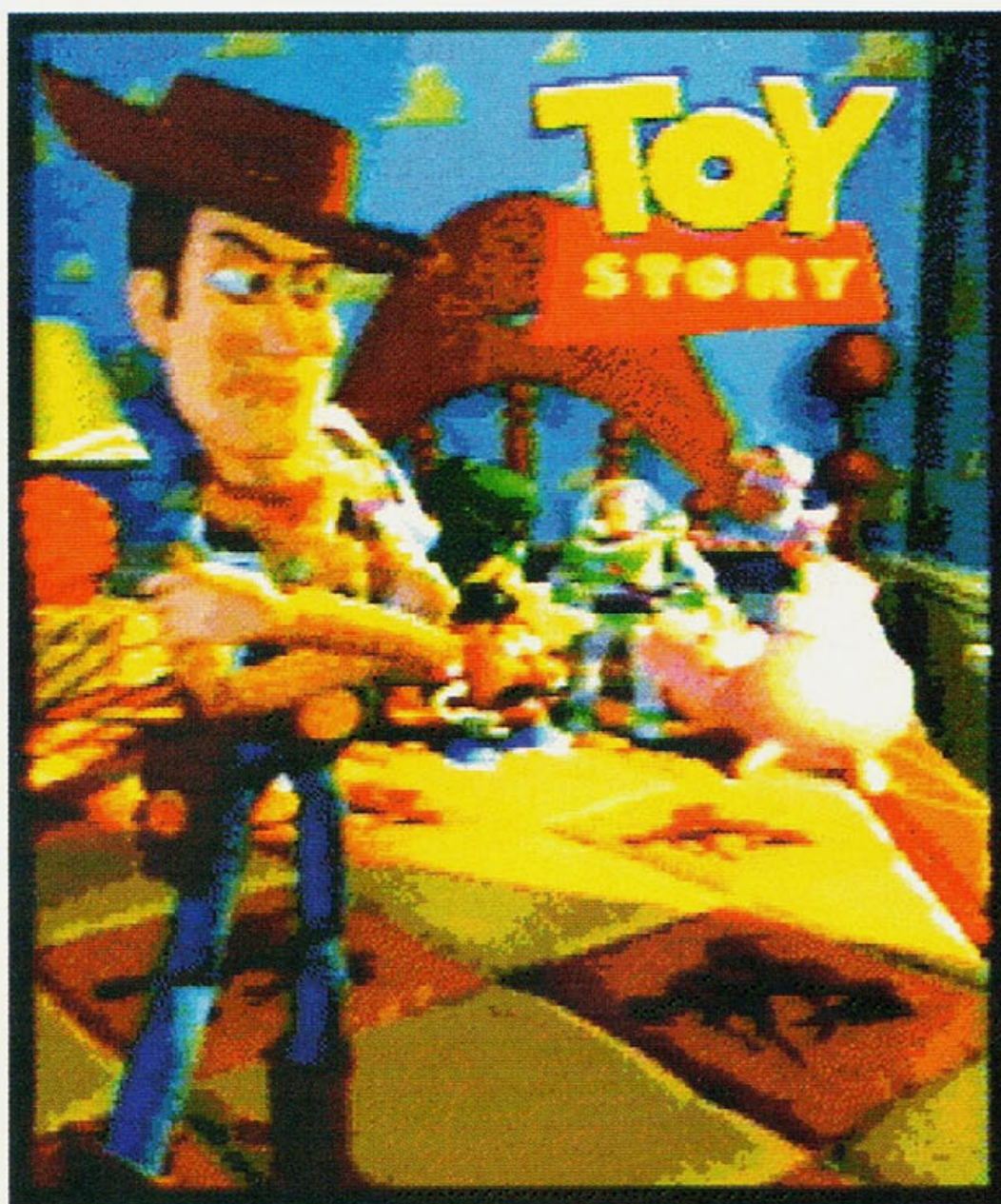
Apesar do nome, não se engane. Este jogo é uma verdadeira armadilha para os mais incautos. Você só sabe que pilota uma Kawasaki por causa do nome do jogo e o único desafio aqui é manter a calma e não arremessar o cartucho na parede.

MEGA DRIVE

SNES

TIPO: AVENTURA
FABRICANTE: PLAYMATES
FASES: 4
JOGADORES: 2 SIMULTANEOS

GRÁFICOS 10 JOGABILIDADE 9 MÚSICA 9



Toy Story

RODRIGO SEGATTI

é o primeiro longa-metragem totalmente feito por computador e também o mais novo sucesso dos estúdios Disney. Como todo desenho novo da Disney, *Toy Story* teve entrada garantida no mundo dos videogames. Para executar o trabalho, foi preciso unir três softhouses: a Traveler's Tales, a Sony Psygnosis e a Pixar, empresa que desenvolveu *Toy Story* para o cinema. O resultado ficou impressionante: o jogo combina gráficos 3D digitalizados (como em *Donkey Kong Country*) e cenários 3D reais, como no jogo para *Clockwork Knight* do Saturn. Mas o game não se limita à ação de plataforma, tendo como ponto alto a variedade de fases: é possível correr com carros de controle remoto, voar com o Buzz Lightyear, entrar em labirintos tipo *Doom* e muitas outras coisas diferentes e divertidas. As versões para os dois consoles estão incrivelmente parecidas, com ligeira superioridade para a versão do Mega, que tem mais fotos entre fases e uma etapa de corrida vista por trás do carro, ao contrário do Super NES. A dificuldade é meio alta para crianças, único defeito de um ótimo jogo para os consoles de 16 bits.

- ★ BONUS STAR
- ★ EXTRA TRY
- ★ HIT POINT
- ★ CHECKPOINT

Os itens do jogo: juntando os 50 bonus stars de cada fase, você ganha uma vida. Depois de acumular 300, um continue



Na primeira fase, liberte os soldadinhos verdes desta caixa...



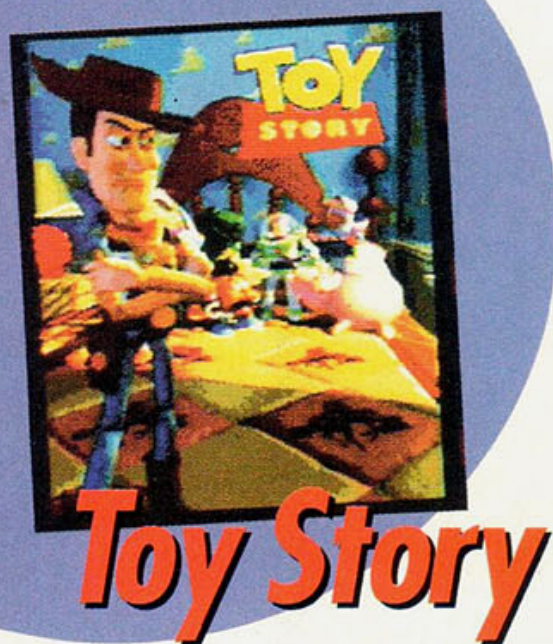
...depois, derrube o "baby monitor" para os soldados carregarem



Use o gancho para subir nas estantes da parte esquerda e coletar mais estrelas



Na segunda fase, o negócio é esconder os brinquedos antes de acabar o tempo. Antes de libertá-los, suba nos blocos e pule para pegar as estrelas



Antes de esconder todo mundo, pegue as estrelas que estão em cima da cama



O porquinho, o dinossauro e o robôzinho ficam na caixa, enquanto o carrinho e o robôzão ficam embaixo da cama. O Woody fica em cima



Na corrida contra o Buzz, use a cordinha nos tubarões e outros inimigos para ganhar tempo, mesmo não precisando se apressar



Acompanhe o helicóptero para catar a vida.



Na linha final, use o gancho para pegar as últimas estrelas da direita



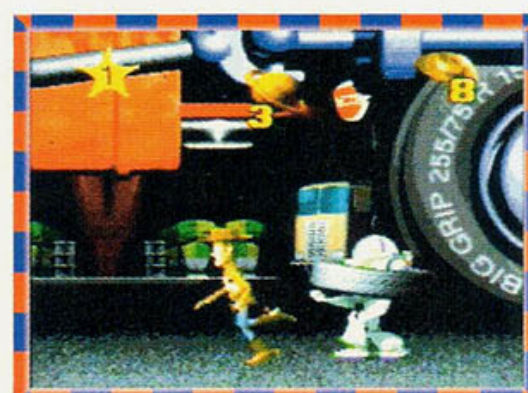
Contra o pesadelo-Buzz, acerte todos os fogos que ficam rodeando o cara



Espere ele falar, desvie do laser e acerte-o quando ele mexer no braço



Controlando o Rex, Woody tem que fazer a fuga do quarto. Direcione o pulo no ar para desviar dos brinquedos



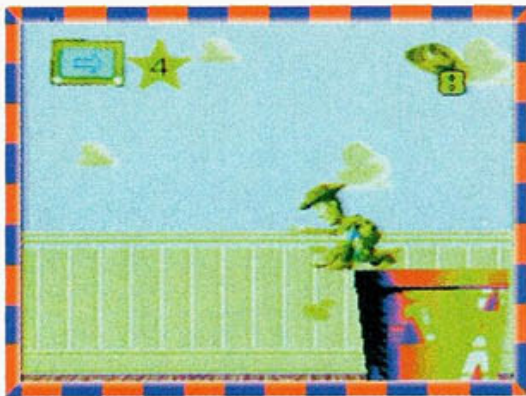
Contra Buzz, use a corda no pneu para jogá-lo no astronauta. Dá para saber se ele vai atacar quando ele dá uns gritos



Quando derrotá-lo, corra para os dois lados da tela para pegar duas estrelas



Na lanchonete, disfarçado de copo de refrigerante, quando passar um aviãozinho de papel, abaixe para não ser atropelado. De resto, vá rápido para não levar trombadas do Buzz (que está de hambúrguer)



Depois da revolta dos brinquedos, Woody tem que escapar com o dinossauro Rex. Acerte os blocos e libere a passagem do garoto. Para pegar itens que estão abaixo do Woody, aperte ↓ que ele magicamente coleta as estrelas



Dentro da máquina, logo após o checkpoint, há uma passagem secreta à esquerda para uma vida e uma estrela



No labirinto Doom, leve cada bichinho de uma vez para a saída



Contra a "garra", assim que ela pegar o Buzz, use a corda para levantar um bichinho. Com ele no ar, aperte ↑ com a corda para jogá-lo na garra. Faça até acabarem as fichas do Sid



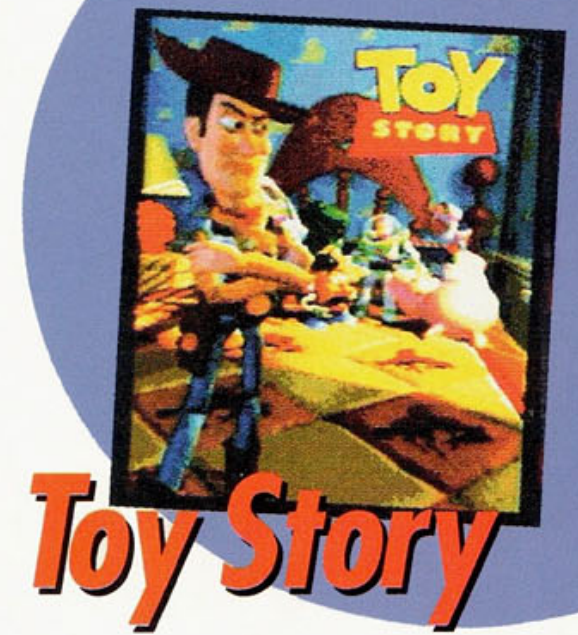
Quase no final, Sidão vai tacar fogo no boneco. Sem poder pular ou parar de correr, desvie dos ioiôs, até chegar na tigela de água



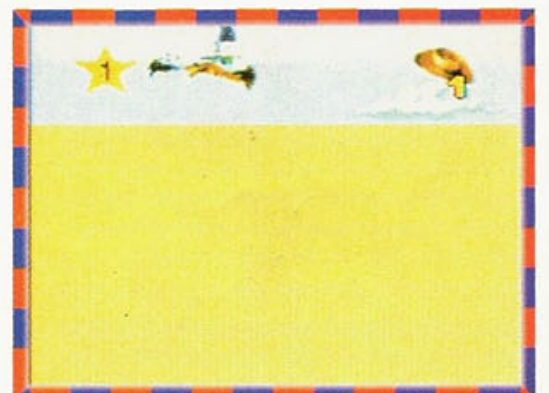
Depois de passar pelo quarto de Sid, Woody e Buzz devem enfrentar os brinquedos mutantes para sair: vá sempre para a esquerda, dando uma mãozada antes de encostar nos monstros



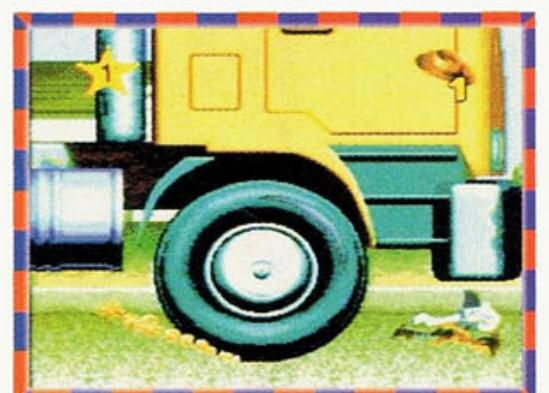
Para fugir do cachorro de Sid, Woody conta com a ajuda de Roller Bob. Vá desviando e, quando ouvir o latido do cachorro, siga em frente



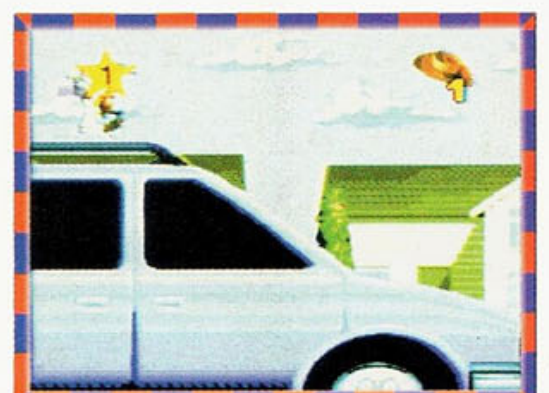
Na casa do Sid, use a corda nos ganchos para ganhar mais uma vida, que está embaixo da mesa



Depois de fugir com o RC Car, Buzz usa seu foguete para voar. Quando chegar no caminhão, suba a tela inteira



Quando ultrapassar o caminhão, vá para baixo



Aí é só se dirigir ao carro da mãe do Andy



Mega Man

EURICO RAMOS



X3



mil cento e alguma coisa", os Mavericks são neutralizados por um tal de Dr Doppler. Quando tudo parecia perfeito, os Mavericks se revoltam repentinamente. Mega X e Zero são notificados que Doppler está por trás de tudo. Então, o esquadrão Caça-Mavericks entra em ação. Eles terão que passar por oito fases para descobrir quem está realmente comandando a bagunça. Como não podia deixar de ser, este Mega Man traz novidades como o Air Dash em três direções e a possibilidade de poder escolher entre quatro robôs diferentes. Mas o legal mesmo é que agora dá para jogar com o Zero também. Durante qualquer momento do jogo, pressione Start mais o botão R. Apesar de poderoso, Zero não pode usar as armas de X. Em geral, o jogo é fácil. Porém, você terá que pastar um pouquinho para terminar o jogo com tudo completo. Ainda bem, já que a diversão e o desafio ficam por conta do número de itens a serem descobertos. Mega Man é um dos poucos jogos de aventura que dá gosto jogar.

chega com 16 Mega de memória e o novo chip C4 que proporciona efeitos em 3D. Este é o 15º *Mega Man* a ser lançado, marca recorde para um game. Seguindo a série "X", no ano "dois

ITENS

- Cápsula**
aumenta capacidade de energia
- Tanque de Energia**
recarrega a energia
- Air Dash**
dash no ar (três direções)
- Adaptador**
aumenta o poder de tiro
- Capacete**
mapeia tela
- Armadura**
protege energia

COMANDOS

- Y:** atira
- B:** pula
- A:** dash
- L e R:** troca de arma
- Start:** tela principal
- Super Pulo na Parede:**
B + A e depois direcional para o lado oposto

CHIPS

Você só poderá carregar o chip se já tiver a parte correspondente e poderá usar apenas um deles.

- Duplo Dash**
(o nome já diz tudo)
- Super Tiro**
nova arma
- Super Capacete**
recarrega a energia se você ficar parado
- Super Armadura**
impede perda de energia

LETRAS

- N:** robô normal
- K:** robô broca
- H:** robô míssil
- F:** robô submarino



Pegue o tanque de energia no começo da fase. Para derrotar este Boss, use o super pulo para saltar por cima dele e atirar nas suas costas



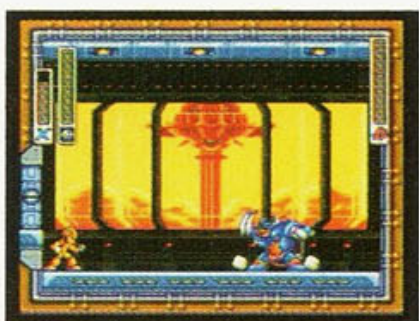
Para pegar a cápsula desta tela, use o super pulo ou volte depois de pegar o Air Dash. Usando a arma T.Fang, esse sujeito é fácil



Use o T.Thunder para acabar com ele. Pule na parede e espere ele atirar; então, vá para cima dele



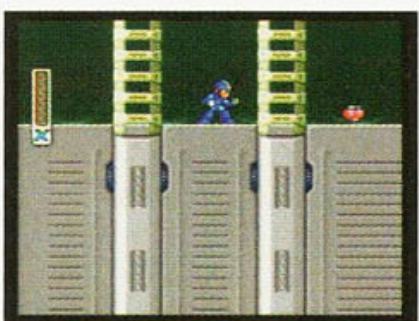
Nesta tela, há um tanque de energia no começo e uma cápsula no final. Essa imitação de Wolverine é bico. Comece atirando, para que ele pule na parede. Não pare de atirar. Repita a operação usando o S. Blade



Use o R. Splasher para destruí-lo. Depois de derrotá-lo, o bloco que protegia a cápsula não estará mais lá



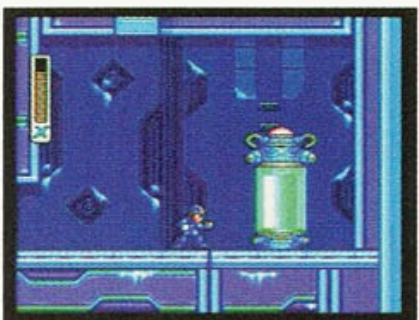
Atire nas caixas para encontrar uma passagem nas casinhas. Use o T. Fang para quebrar a parede e pegar o robô. Você ganhará a letra N



Para chegar aqui, use o robô e suba na parede ou volte depois de pegar o Air Dash



Aqui você não queima calorias. Apenas fique parado e atire com o B



No começo da fase, use o T. Fang para pegar a cápsula ou volte depois de pegar a letra K. O Air Dash pode ser acionado para cima. Volte e pegue o tanque de energia



Usando o esquema do primeiro Boss, tudo fica fácil. Use o P. Bomb



Agora que você já está com o Air Dash, é hora de voltar para as telas. Na quarta tela use o T. Fang para abrir a passagem e o Air Dash para alcançar esta plataforma. O adaptador de tiro será bastante útil daqui para frente



Volte para a primeira tela e use o T. Thunder carregado para derrubar a pedra e pegar a cápsula e o capacete



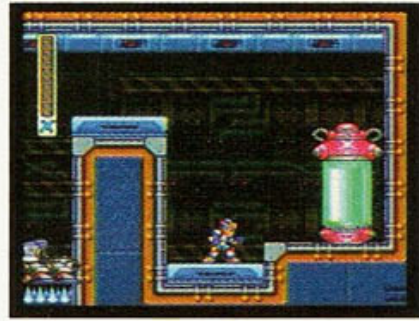
Para pegar a letra H use o T. Thunder carregado. Use o robô para encontrar uma cápsula e a super armadura



Volte para a segunda tela e use o B. Hole carregado para fazer a plataforma subir e buscar a armadura. Apanhe o robô e apenas caia para pegar o tanque de energia



Voltando para a sexta tela você encontra o super capacete. Use o robô H ou o Air Dash. Com este chip, se você estiver com os quatro tanques de energia vazios, fique parado que em três minutos eles se auto-recarregam



Volte para a quinta tela e no começo, use o Air Dash para pegar a letra F. Para alcançar este local, quebre a passagem com o robô e pegue o super tiro



No começo da tela pegue a cápsula. Agora, com o robô submarino, suba até a superfície e use o Air Dash para pegar a letra K. Ainda com o robô, destrua as hélices e suba na parede para encontrar o duplo Dash



Para variar, este sujeito também é fácil. Atire com o Ice Spear e passe por baixo quando ele atacar



Estes caras aparecem em qualquer tela a partir da terceira. No começo, use o esquema do primeiro Boss. Depois, pule na parede e espere ele se aproximar. Assim, você pula por cima dele e do tiro. Use a arma normal



Fique do outro lado e quando Bite descer, atire e salte por cima dele. Use o tiro normal



Bite é forte mas fácil de ser destruído. No começo, quando ele soltar sua arma, pule na parede e logo depois por cima dele. Se você não errar, esta sequência vai ser moleza. Use o tiro normal



Esta última fase é dividida em quatro telas. Para derrotar o primeiro Boss, Bit & Bite, use o P. Bomb. Para o segundo, Vile Upgrade, use o mesmo esquema do Vile normal. Para derrotar Dr. Doppler, use o tiro normal só quando ele estiver atacando. Depois de derrotar o primeiro Sigma você terá que enfrentar Super Sigma. Ele só pode ser atingido na cabeça. Use o tiro normal carregado, mas não no máximo



Final Fight

3

MATEUS ANDRADE

dois personagens de sucesso: Mike Haggar, o prefeito campeão de luta livre de Metro City, e Guy, o ninja modernoso com sua imitação de tênis Nike. Para adicionar um pouco de novidade ao jogo, dois estreantes entram em cena: Lucia, policial do departamento anti-gangues de Metro City, e Dean, ex-membro da gangue "Skull and Bones". Esta versão conta com 24 mega de memória, o que possibilita a existência de quatro personagens, uma a mais que a versão anterior. Surpresa também é contar com a ajuda do computador. Você escolhe um personagem e o Super NES vai controlando, como se você estivesse jogando com um amigo. Outra diferença em relação às versões anteriores é a incorporação de movimentos especiais, como em todos os jogos de luta recentes. Há uma barra no canto inferior da tela. Quando ela estiver cheia e a palavra "Super" aparecer, você faz o comando e o seu personagem dá um golpe inacreditável, que tira muita energia dos adversários. A história de *Final Fight 3* é a seguinte: após um certo período de paz, conseguido com a destruição da Mad Gear, uma nova onda de crime começa a tomar conta da cidade. Guy, que acaba de voltar do Oriente, onde foi aperfeiçoar sua técnicas, está no gabinete de Haggar quando uma explosão é ouvida. Antes que qualquer um dos dois possa fazer alguma coisa, Lucia entra no gabinete e avisa que a gangue "Skull and Bones" vai tomar conta da cidade. Com a ajuda de Dean, que conhece bem a organização, eles partem para a luta pelas ruas de Metro City.

A saga "espancar andando" da Capcom chega ao seu terceiro episódio com *Final Fight 3*.

E traz de volta



Não fique esperando muito tempo para usar os golpes Super. Quando o medidor estiver cheio, agarre o primeiro infeliz que passar na sua frente e use-os sem dor na consciência



O primeiro Boss é Dave, um policial corrupto. A estratégia para derrotá-lo é esperar que ele caia do salto e descer a mão, fugindo com pulos assim que ele se recobrar. Não se esqueça de usar os Super



Você pode encurtar caminho entrando nas portas. Para escolher onde ir, quebre-as, arremesando os inimigos. Depois, é só entrar



Hora de enfrentar Callman. O cara é grande, mal e feio, isso sem falar no seu chute. Portanto, tome cuidado. Para derrotá-lo, não fique na mesma linha que ele. Prefira atacar com voadoras, aproveitando o momento em que ele bobear para dar uma sequência e fugir em seguida

COMANDOS

Y: ataque

B: pulo

A: extra joy

L ou R:

trava o personagem



Esta fase é bem curta e fácil. Não tem segredo: vá andando e batendo nos caras até passar para a próxima



Para conseguir encarar Drake e sair vivo, use estas duas diquinhas: não deixe que ele pegue a âncora e nunca pule junto com ele. Prefira desviar andando e correndo, parando para socá-lo quando ele tocar o chão



Bonus Stage. O único ponto fraco da Bulldozer é a cabine. Dê voadoras seguidamente para destruí-la



O Boss desta fase fica correndo de um lado para o outro. Pare-o com uma voadora e emende uma sequência ou um Super. Desvie de seus ataques e repita a operação



Bonus Stage. Siga em frente destruindo os barris para conseguir itens. Esqueça os barris com a marca do foguinho na tampa, pois eles irão explodir



Finalmente, a última fase. Aqui as portas não cortam caminho, mas levam a salas onde você pode encontrar vidas, energia ou só inimigos. Esteja à vontade para tentar a sorte



Dentro do elevador você vai ter de enfrentar uma verdadeira chuva de Joe's. Se estiver sozinho, fique de costas para a parede, dando socos sem parar. Caso esteja acompanhado, fiquem de costas um para o outro, assim vocês se protegem mutuamente



No terraço, você vai enfrentar Black, um grandalhão metido a Comandos em Ação. Para detonar com a figura, fique pulando pela tela, tomando muito cuidado quando ele começar a girar como uma bailarina pela tela. Quando der uma brecha, use sequências de socos, só tentando agarrá-lo em último caso

Golpes

Os movimentos são com o personagem virado para a direita. Os golpes especiais tiram um pouco de energia.

Os Super só podem ser acionados quando o medidor estiver cheio.



BODY PRESS

durante o pulo, ↓ + Y

BACK FLIP DROP

agarre por trás, pule e Y

SPINNING PILE DRIVER

agarre o inimigo, pule e Y

VIOLENT AXE

↓ ↘ → + Y

SPINNING CLOTHESLINE (ESPECIAL)

A ou Y+B

FINAL HAMMER (SUPER)

agarre o inimigo, → ↘ ↓ + Y



ELBOW DROP

durante o pulo, ↓ + Y

WALL LEAP

pule na parede e, quando encostar nela, aperte B

KNEE DROP

agarre por trás, ↑ + Y

Aperte Y 3 vezes na sequência

FIRE BALL

↓ ↘ → + Y

HURRICANE KICK (ESPECIAL)

A ou Y+B

1.000 FIST BARRAGE (SUPER)

agarre o inimigo, → ↘ ↓ + Y



KNEE SLAM

agarre por trás, → + Y

KNEE DROP

durante o pulo, ↓ + Y

FIRE SPINNER

durante o pulo, ↓ ↘ → + Y

TORNADO SPINNER

→ ↓ ↘ + Y

HURRICANE SPINNER (ESPECIAL)

A ou Y+B

HARD HIT KNEE (SUPER)

↓ ↓ → + Y



LIGHTNING

→ ↗ + Y

DISTANCE GRAB

↓ ↘ → + Y

(distância média)

BACK BREAKER

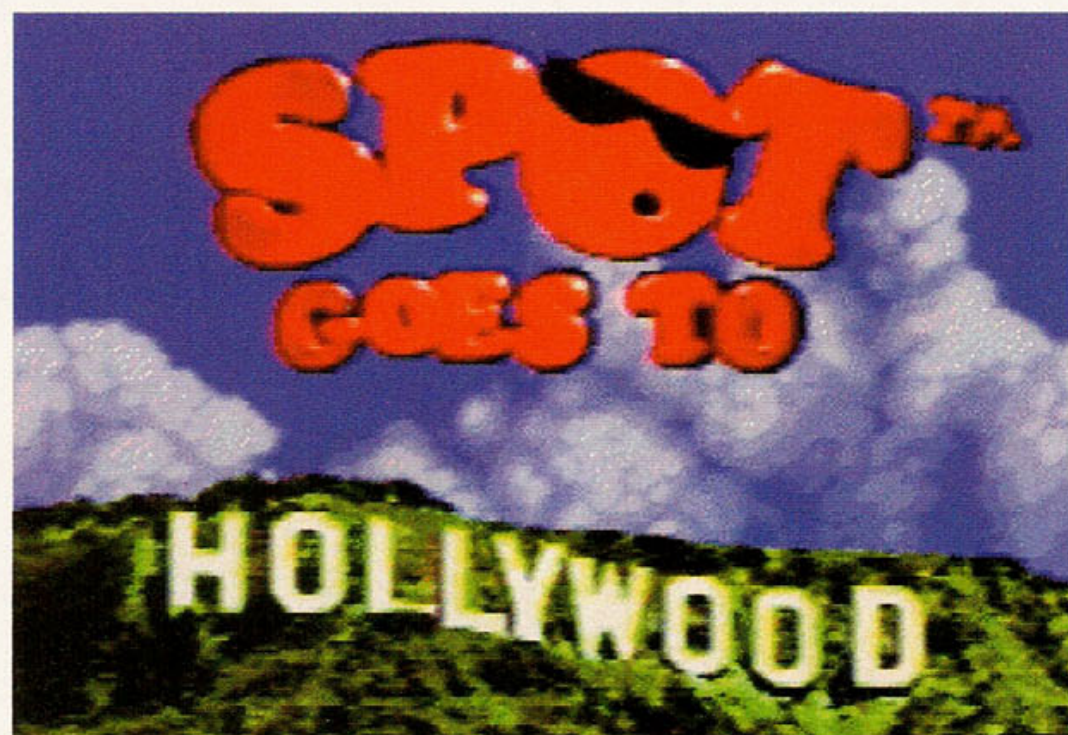
agarre por trás, ↑ + Y

ELECTRIC SHOCK (ESPECIAL)

A ou Y+B

SCRAP DUNK (SUPER)

agarre o inimigo, ↓ → + Y



Hot Spot

MATEUS ANDRADE



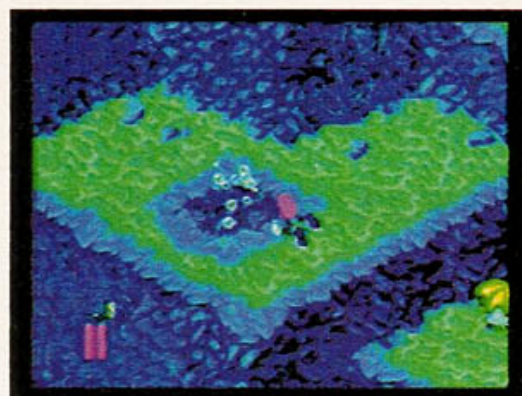
A nova aventura de Spot, o garoto-propaganda da 7-Up nos States, é bem diferente de *Cool Spot*. Em vez da movimentação horizontal do primeiro, em *Spot Goes to Hollywood* você vai ter que se acostumar com a visão 3/4, o que vai exigir um pouco mais de habilidade na hora de dar saltos ou atirar nos inimigos. A história de personagem de videogame que vira astro de cinema já está ficando meio manjada, mas o pessoal insiste! Você vai ter de ajudar Spot a completar seu primeiro filme, uma aventura que chupa partes de grandes filmes, como *Guerra nas Estrelas* e *Aliens*. Através dos sets de filmagem, você tem que procurar pelos outros spots. No início de cada fase, você fica sabendo quantos spots existem na tela e qual é a porcentagem para poder passar de fase. Prepare-se para ficar um bom tempo fuçando em todos os cantos da fase, pois alguns deles estão bem escondidos. O jogo está repleto de armadilhas e passagens secretas, o que vai garantir muitas horas de diversão.



Estes caranguejos escondem spots. Mate todos que encontrar: vá atirando sem esquecer de correr para os lados e, assim, escape dos tiros



Suba até o alto do muro e pule fazendo uma curva no ar. Atrás da escada há uma passagem secreta



As bolhas recarregam a sua energia. Use e abuse



Boss. Para arrebentar com ele, atire na cabeça do polvo e corra ao escutar o som das bolas de ferro caindo



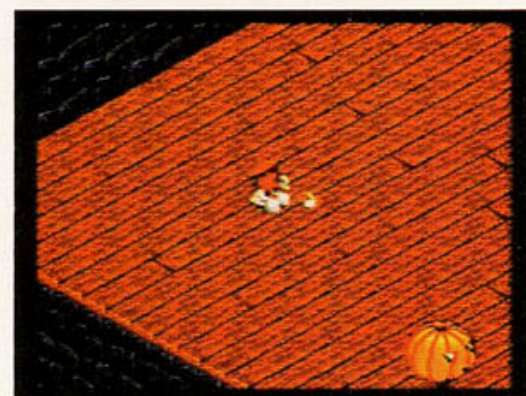
Para abrir a passagem secreta, empurre os vasos até os lugares marcados no chão



Não deixe que te enganem: este não é um beco sem saída. Use o reflexo da água para descobrir as plataformas invisíveis



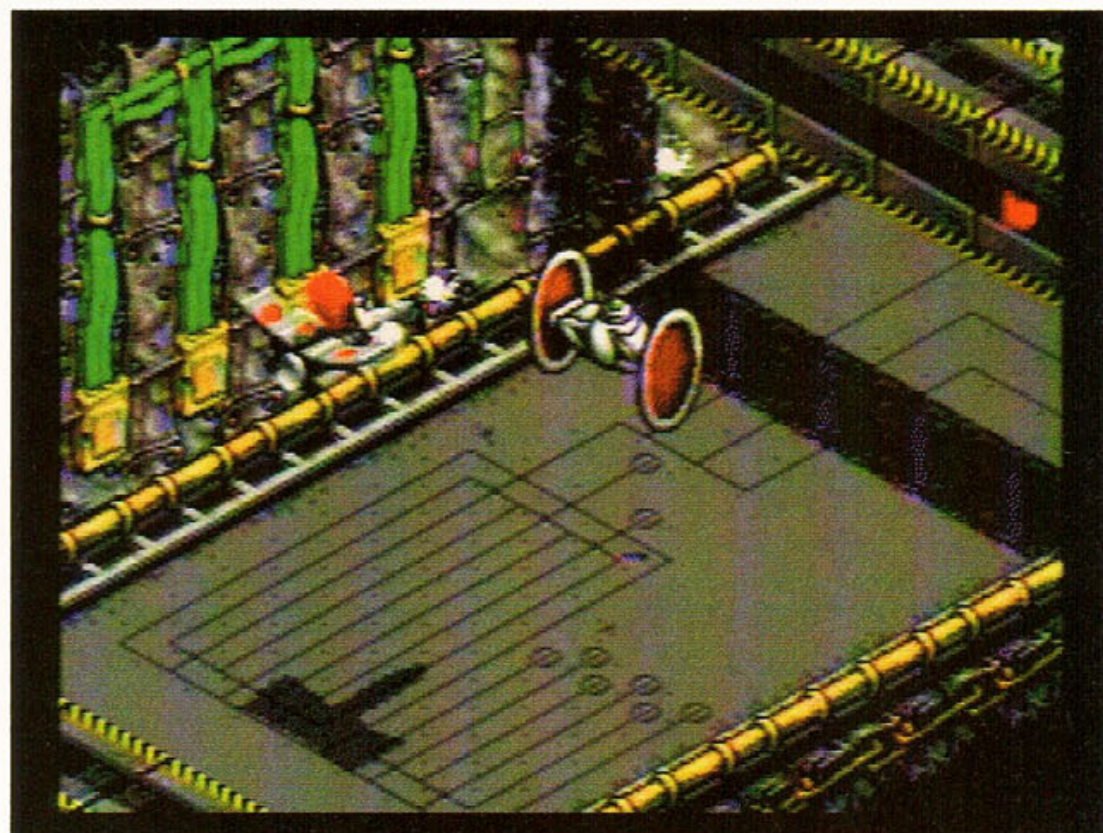
Abaxe todas as pedras para conseguir apagar a lareira e pegar os itens que estão lá dentro



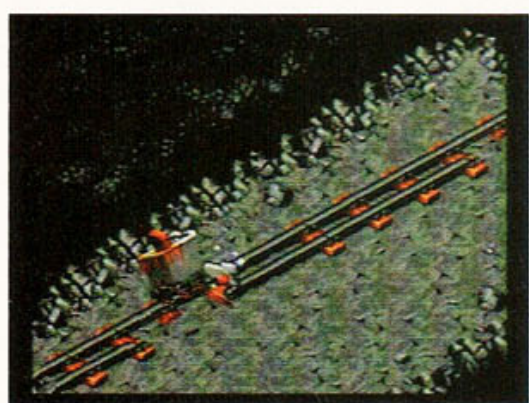
Boss. Para acabar com a abóbora, fuja quando ela pular para cima de você e continue correndo até que os tiros dela caiam no chão. Vire, atire e repita a operação



Atire na estátua para abrir a passagem e pegar os spots



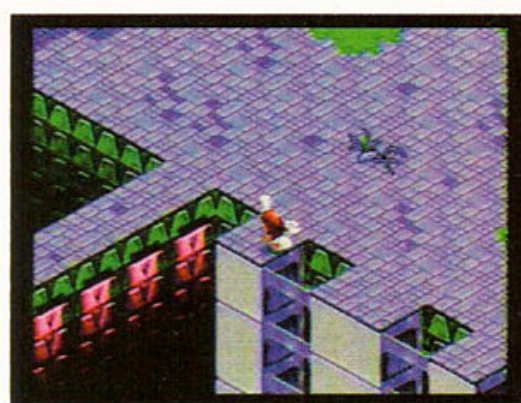
Aqui, não preste atenção aos inimigos e desvie dos pilares



Quando encontrar buracos nos trilhos logo após uma subida, não pule. Desvie o carrinho para o lado em que o trilho esteja inteiro



Boss. Para acabar com o diabo, espere que ele apareça, pule o seu tiro e procure uma posição para acertá-lo. Quando ele desaparecer, fique atento e repita o procedimento



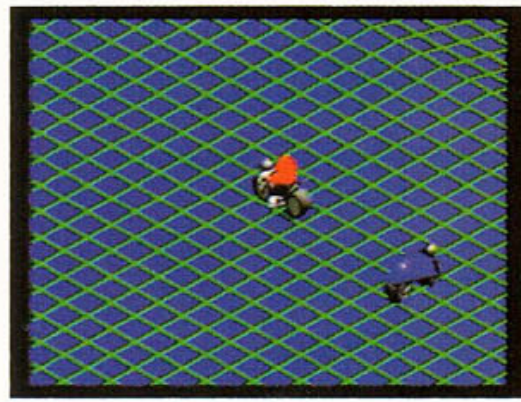
Nesta tela de ficção científica, fique esperto para as aranhas não grudarem. Caso isto aconteça, gire o direcional e aperte todos os botões



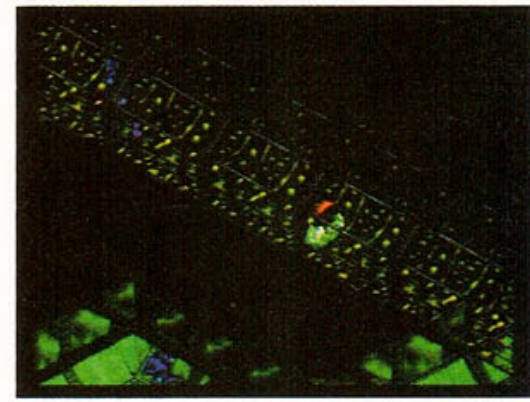
Boss. Aqui não há uma tática específica, fique esperto com as teias e os tiros teleguiados. Acerte a cabeça da máquina sempre que puder



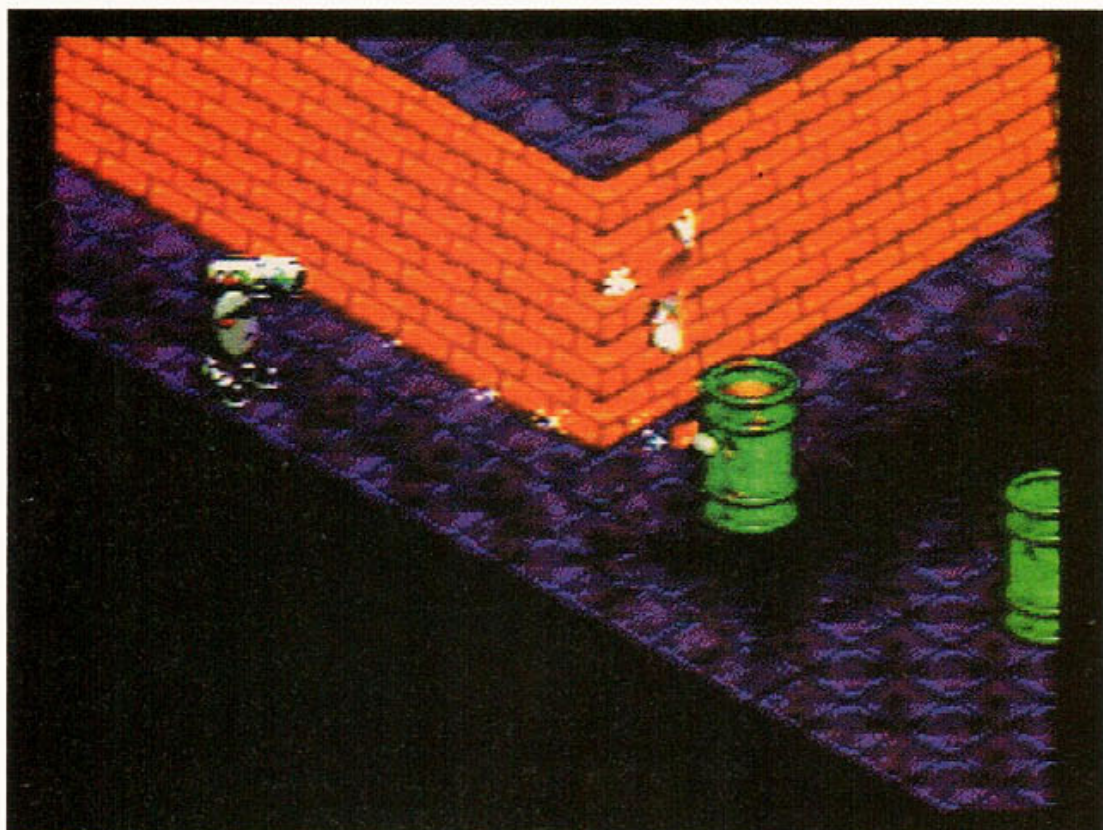
Atire no extintor para pegar o item que dá acesso à passagem secreta



Para despistar as motos, fique girando até que elas desistam



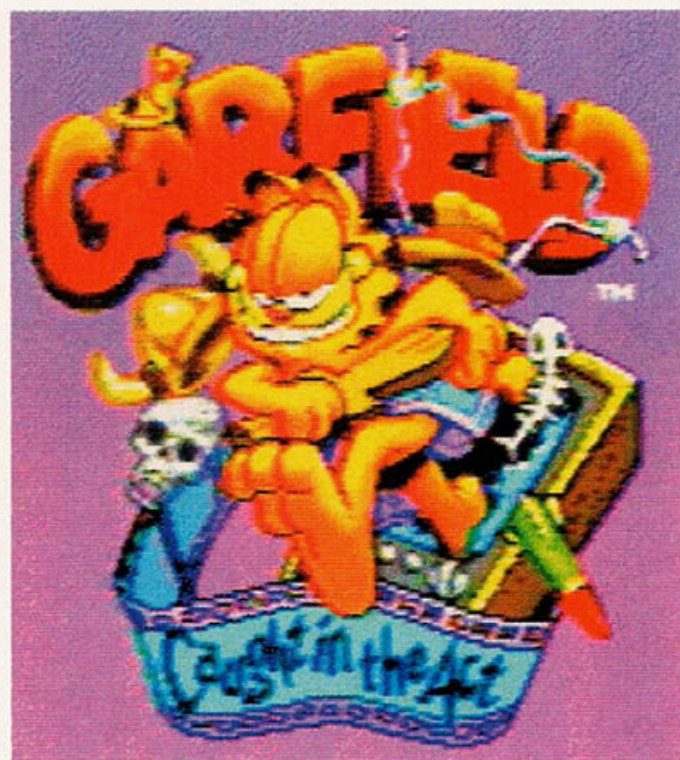
Atraia os robôs até os corredores, protegendo-se para acertá-los



Use os tiros do spoterminator para destruir os barris sem tampa e pegar os spots escondidos



Boss. Este sujeitinho de óculos é o último obstáculo entre você e a fama. Pule e atire nele, não esquecendo de matar as aranhinhas que saem dos ovos



Para poder subir nas árvores, bata nas plantas carnívoras que estão nos vasos e use-as como trampolim



Para passar pelo Boss, vá até a segunda plataforma flutuante e atire uma bomba no pirata. O papagaio que está no seu ombro vai começar a voar. Suba em cima, que ele vai te levar até o pirata. Aproveite e dê uma espadada. Pule para a plataforma e repita a operação

Garfield

Caught in the Act

MATEUS ANDRADE



Quando cair nas covas, puxe a língua do Odie para fazer o pilar subir



Para chegar aos chefes, pegue os controles remotos no fim de cada fase

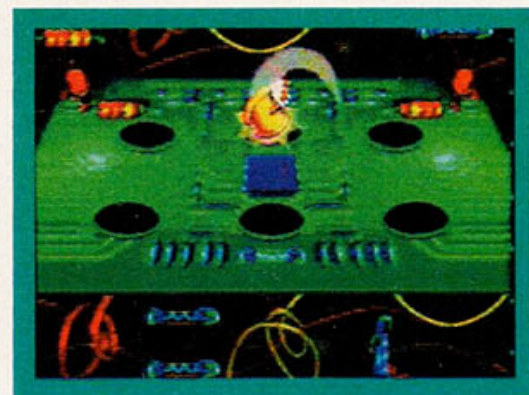
os adultos. E nada mais óbvio para um personagem tão popular do que um jogo próprio. A história não é lá muito original, mas fornece a desculpa perfeita para que Garfield exercite seu ego gigantesco, interpretando grandes personagens do cinema. Por culpa de Odie, a televisão acaba totalmente destruída. Na tentativa de consertá-la, o gato fica preso dentro dela, tendo que passar por muitas fases baseadas em filmes para conseguir escapar. Para piorar a situação, seu pior adversário neste jogo é o próprio Odie. Levando-se em conta as maldades que Garfield faz com ele, não é de se espantar que o cachorro vá à forra.



Para poder alcançar a plataforma mais alta, empurre a pedra para dentro da gêiser (fonte). Ai, é só subir nela



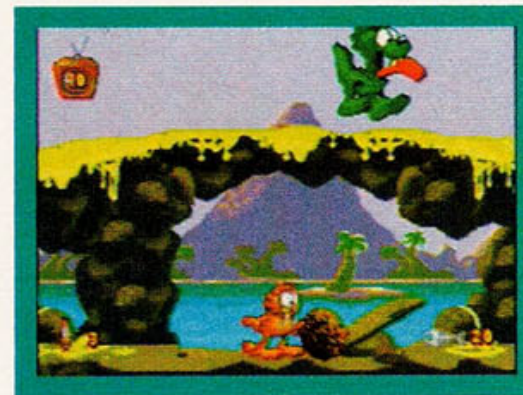
O primeiro desafio é Odie disfarçado de Drácula. Mate os morceguinhos e bata no Odie fazendo com que ele se esconda nos caixões. Quando isto acontecer, suba no caixão e pule na cortina. Assim, a luz do sol entra e o demônio das trevas é derrotado



Nestes bônus, não bata no personagem que aparecer no começo



Quando estiver no bote e encontrar estas raízes, fique na traseira (mas bem na traseira) do barco para não tocar nelas



Para derrotar o Odiessauro, espere as pedras caírem do céu, orientando-se pela sombra para fugir. Pegue a pedra redonda e empurre até a catapulta para acertar o Odie. Quando ele descer, bata nele. Assim que ele voltar a subir, repita a operação

Caia na real

Luana Pavani

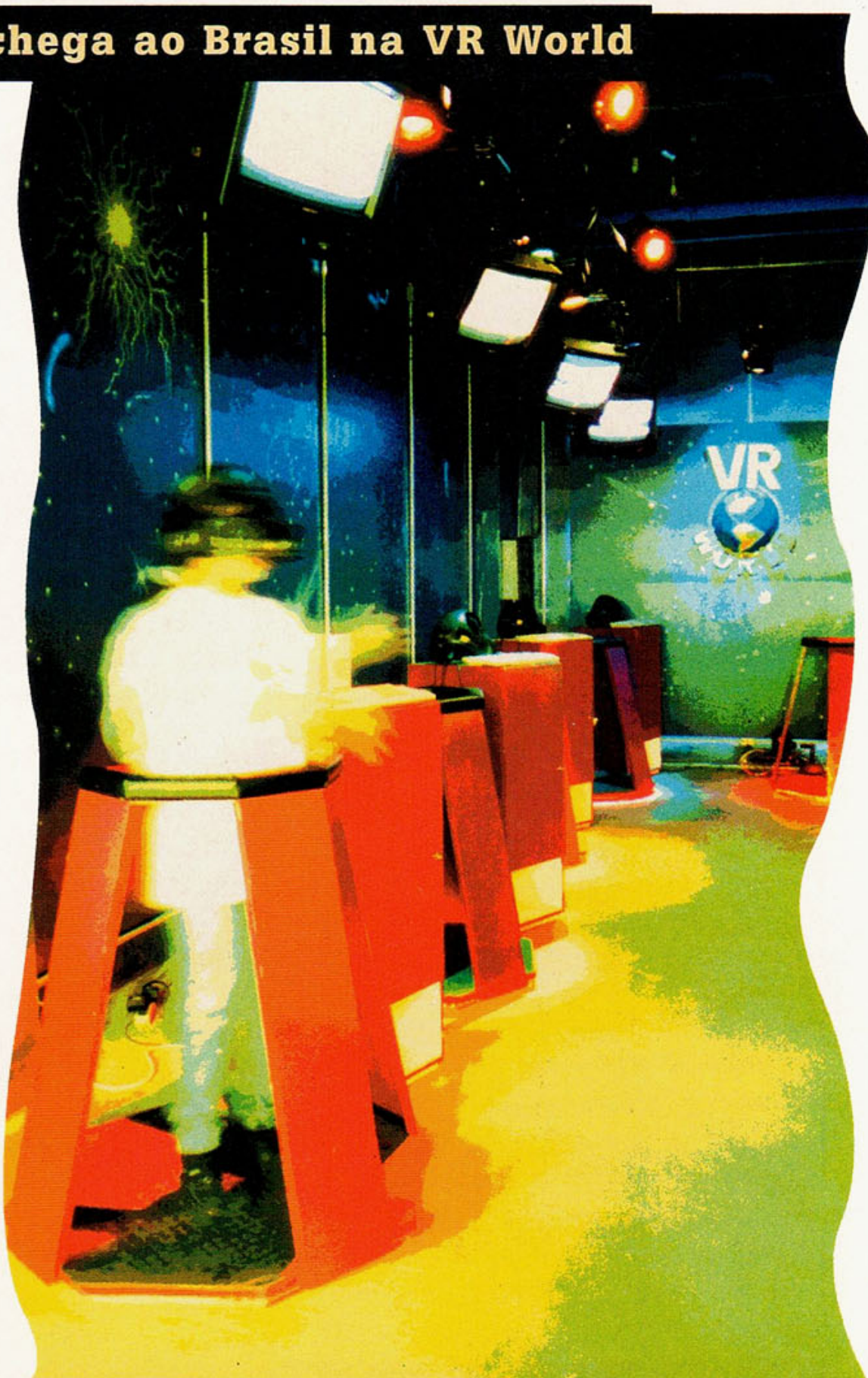
Realidade Virtual chega ao Brasil na VR World

Se você babou no filme *O Passageiro do Futuro* agora é sua vez de brincar de realidade virtual. Não se trata do acessório Virtual Boy, da Nintendo, nem do R-Zone da Sega, ambos com imagem vermelha em fundo preto. São cores e efeitos tridimensionais para valer! Dê uma chegada ao Shopping Ibirapuera em São Paulo, onde está montada a loja VR World, para conferir a sensação de estar dentro do jogo.

A alta tecnologia começa já na decoração. Todo o projeto da loja foi feito em computador, com as plataformas, a posição dos televisores e o cenário desenhados no programa 3D Studio. As paredes azuis e cheias de estrelas pintadas em branco ajudam a "viajar" em jogos de tiro, como *Doom*, *Heretic* e *Tek War*, os primeiros de uma lista de dez títulos que serão colocados nas máquinas aos poucos. Os fãs de aventura não foram esquecidos: *Magic Carpet* também faz parte do menu, como revela Eduardo Sona, diretor da Top Graphics, empresa de multimídia que junto à parceira Accept Informática está comemorando um mês de funcionamento do primeiro centro de entretenimento com jogos de realidade virtual do país (não se tem notícia de outro).

Use a cabeça

Lá na VR World estão cinco plataformas, onde cada jogador deve entrar e receber de um dos monitores o super capacete VFX1, lançado há apenas seis meses pela empresa americana Forte Technologies. Leve e confortável, o capacete (importado a US\$ 2.000,00) é ligado a um computador que contém a placa especial para transformar imediatamente os movimentos da cabeça do jogador em comandos de direção no CD-ROM. Tiros, troca de armas e avanço/recuo são acionados no joystick. É aí que o negócio complica: o controle é muito diferente. Trata-se de uma bola achatada com três botões. Até se acostumar com as funções, você já tomou um tiro. Mas o visual compensa: as cores são muito mais intensas, a resolução de imagem é superior ao monitor de micro e o som sai perfeito, uma vez que o ca-



As plataformas impedem que o jogador perca o equilíbrio

Foto Hamilton Penna

Test Drive

Um dia antes da abertura ao público, marcada para 20 de janeiro, o diretor da VR World Eduardo Sona montou uma máquina só para a galera da Video News Game. O Mateus saiu da plataforma e disse: "Bem louco!", o Rodrigo exclamou: "Uhu, animal!" e o Hamilton, nosso fotógrafo, tirou o capacete sorrindo e deu sua opinião: "Muito legal!" E eu adorei! Como não sou muito fã de jogos de tiro, nada melhor do que a opinião dos experts, os pilotos da nossa redação:



"A resposta é rápida. Como é preciso virar a cabeça em vez de usar o botão direcional do computador ou do console, a gente sai da máquina sentindo-se um pouco tonto. Mas ainda bem que existe a plataforma para segurar, senão... já era!"

Rodrigo Segatti



"O legal é que não dá para saber de onde os caras vêm porque enquanto você mata um inimigo à esquerda, pode vir outro por cima. É aí que você começa a perder o equilíbrio. Por um lado é mais rápido que o computador, por outro é mais difícil por causa do controle, que exige um tempo para a gente se adaptar. O som estéreo é outro diferencial".

Mateus Andrade



Com som estéreo, o capacete chega ao Brasil por R\$ 2.000,00!

pacete comporta ainda dois grandes fones de ouvido. E ligado a tudo isso também há televisores, que passam para a galera da fila tudo o que o jogador está fazendo. Fila sim, afinal de contas são cinco máquinas para cerca de 300 pessoas ao dia. O pagamento se dá da seguinte forma: R\$ 5,00 por cinco minutos, R\$ 8,50 por 10 minutos e R\$ 12,00 por 15 minutos. Meio salgado? O dono da loja acha que não: "Nos Estados Unidos fui a centros de realidade virtual que cobravam US\$ 10,00 por apenas cinco minutos".

Vem que tem

Um dos fatores para o "bom preço" é o capacete. Há outro mais possante, chamado CyberEyes, da americana General Reality, que chega ao Brasil por US\$ 7.000. "O VFX1 consegue dar conta do recado, apesar de não ter tanta resolução de imagem como o CyberEyes, que dá a impressão de uma sala de cinema particular". Mesmo assim, o VFX1 é impressionante. Segundo as especificações da Forte Technologies, é possível que até 120 capacetes estejam interligados a um único computador, disputando o mesmo jogo. E olha que Eduardo investiu mais de US\$ 100 mil na loja de realidade virtual, quantia suficiente para comprar 50 capacetes VFX1.

Toda essa tecnologia atrai também os mais velhos para jogar. O fã de *Doom* Ricardo Leão, 20 anos, estava com a passagem de ônibus comprada para Florianópolis, onde vai morar este ano. Assim que ficou sabendo por um amigo da existência da VR World, adiou a ida por uma semana. "Sempre pensei que seria demais uma versão virtual de *Doom*. Meu amigo ligou e disse: 'tem'. Vim correndo".

A escolha do Shopping Ibirapuera não foi por acaso: até quatro anos atrás, a Top Graphics era quem desenvolvia os diretórios eletrônicos para o centro de compras. São aquelas máquinas que, ao toque de um botão, indicam a localização de determinada loja. Embora os atuais diretórios sejam fornecidos por outra empresa, a Top Graphics manteve o bom relacionamento com a administração do shopping, que rendeu até cartazes pelos corredores promovendo a inauguração da VR World.

Quem está louco atrás de Eduardo são os distribuidores de software e empresários do ramo de diversão eletrônica. "Todos os dias recebo telefonemas de gente interessada em franquias". Isso significa que os leitores de outras regiões do país em breve poderão topa com uma loja da VR World. Fique ligado! ■

ROLO VENDA COMPRA

ROLOS & TROCAS

DISTRITO FEDERAL

V Cartuchos Mega - Sonic e Fifa Soccer 94, preço a combinar. Eder, tel (061) 322-4274, **Brasília**.

V Cartuchos Mega - Sonic 2, Mortal Kombat 2, Virtua Racing e Primal Rage, preço a combinar. Allan, tel (061) 243-2794, **Brasília**.

GOIÁS

R **V** 3DO - com 2 controles e 5 CDs por R\$ 500,00 ou troco por Playstation. Rodrigo, tel (062) 603-1149, **Iporá**.

MINAS GERAIS

R Master System 3 - 2 cartuchos (Sonic e Rastam), jogo na memória e controle na caixa por Hi-Top Game com controle, 2 cartuchos e adaptador. Daniel, tel (031) 462-2492, **Belo Horizonte**.

V Mega Drive 3 - 2 controles (1 turbo) e 3 cartuchos por R\$ 150,00. Jardel Barbosa, R. dos Cravos, 65, CEP 35680-434, **Itaúna**.

R Mega Drive III - semi-novo, 2 controles turbo e os jogos: Batman Forever, Fifa 95, MKII e Sonic 2, tudo na caixa, por um SNES com controle. Pago a diferença. Luís César, tel (032) 261-2249, **São João Nepomuceno**.

MATO GROSSO DO SUL

R **V** Mega Drive III - com Sega CD por R\$ 250,00 ou troco por Neo Geo CD e volto a diferença. Francisco, tel (067) 441-1663, **Nova Andradina**.

MATO GROSSO

V Mega Drive japonês - sem travas, em perfeito estado, quatro anos de uso, com cartucho, por R\$ 150,00. Arlei, tel (065) 322-5712, **Cuiabá**.

PARÁ

R **V** Cartuchos SNES - Samurai Spirits e Best of The Best por R\$ 100,00 ou troco por outras de meu interesse. Jeremias Barbosa, R. Luiz Gomes de Lima, 70, CEP 58255-000, **Belém**.

PARAÍBA

C Shining Force I - para Mega Drive, com urgência. Peterson, tel (083) 335-1068, **Campina Grande**.

R **V** SNES e Mega - vendo ou troco por cartuchos de RPG. Frederico, tel (083) 245-2297, só para moradores de **João Pessoa**.

PARANÁ

V SNES - 2 controles turbo, 2 cartuchos (MK3 e International Super

Star Soccer), tudo em perfeitas condições, por R\$ 400,00. Everton, tel (043) 254-4826, **Cambé**.

V SNES - completo, com MK3, por R\$ 300,00, para todo o Brasil. Roberto, tel (045) 225-1124, **Cascavel**.

R Cartuchos SNES - Street Fighter II, Final Fight 2, Donkey Kong Country e X-Men Mutant Apocalypse por outras. Cauê, tel (041) 342-5658, **Curitiba**.

RIO DE JANEIRO

V Mega Drive III - com Sega CD, 32X, Activator, 2 CDs, 2 cartuchos, em bom estado. Abraão, tel (021) 796-1541, **Nova Iguaçu**.

R Mega Drive 3 - novo, com Sonic 2 e X-Men 2 por SNES novo. Wilson, tel (021) 384-4530, só para pessoas do **Rio de Janeiro**.

R SNES - desbloqueado, 9 cartuchos, 2 controles, Super Scop e Mega Drive III com 4 cartuchos e 2 controles por Saturn, com 2 controles e 5 CDs. Jéder, tel (021) 331-1633, **Rio de Janeiro**.

V Mega Drive III - novo, 2 controles de 6 botões e Mortal Kombat II, por R\$ 200,00. Leandro, tel (021) 580-6515, só para pessoas do **Rio de Janeiro**.

V Mega Drive - controle de 6 botões e 7 cartuchos, mais Hi-Top Game com 3 cartuchos e 2 controles, por R\$ 650,00. Ligar em dia de semana para Guilherme, tel (021) 281-2781, **Rio de Janeiro**.

R Cartuchos SNES - Mortal Kombat, The Adventures of Batman & Robin ou A Morte e o Retorno do Superman por Batman Returns ou Tiny Toons Adventures. Jorge, tel (021) 571-7534, **Rio de Janeiro**.

R **V** Mortal Kombat 3 - para Mega ou troco por outro de meu interesse. Preço a combinar. Luiz, tel (021) 372-5817, **Rio de Janeiro**.

R Mega Drive - 2 controles, Fifa 96, Quackshot, Sonic, Altered Beast e outros por SNES. Rodrigo, tel (021) 285-7906, **Rio de Janeiro**.

V **C** Cartuchos para SNES - 8 títulos, mais Cavaleiros do Zodíaco, por R\$ 15,00 cada. Também compro Killer Instinct. Marcelo, tel (021) 285-1023, **Rio de Janeiro**.

V Cartuchos SNES - Bubsy, Battletoads & Battlemaniacs, Pernalonga e Super Street Fighter 2. Também vendo de Game Boy o cart Animaniacs. Preço a combinar. Luciano, tel (021) 268-2271, **Rio de Janeiro**.

C Cartuchos da série Mega Man - 1 ao 5. João Carlos, tel (021) 281-1735, **Rio de Janeiro**.

V Mega Drive 3 - 2 controles de 6 botões, Samurai Shodown, SSF II, Comix Zone, Sonic 2 e Boogerman, por R\$ 400,00. Gláucio, tel (021) 332-1124, **Rio de Janeiro**.

V Sega CD - 2 CDs, por R\$ 270,00. Eduardo, tel (021) 701-6940, **Rio de Janeiro**.

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a revista VIDEO NEWS GAME - SEÇÃO ROLOS E TROCAS - R. Alice de Castro, 60 Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O ANÚNCIO É GRATUITO!

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

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

ROLOS & TROCAS é um serviço gratuito prestado por VIDEO NEWS GAME a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

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 Play Station

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

**Modulador RF
Play Station e Saturno
Transcodificamos TV's**

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

V Master System 3 - Compact,
Sonic na memória, semi-novo, 2
joysticks, por R\$ 100,00. Bruno, tel
(021) 290-3435, **Rio de Janeiro.**

V Cartucho SNES - Mortal
Kombat 3 - na caixa, novo, por R\$
100,00. Rafael, tel (0243) 46-7431,
Volta Redonda.

RIO GRANDE DO SUL

R CCE VG 9000T - 4 cartuchos, in-
cluindo uma de 66 e outra de 150
jogos, por SNES ou Mega. Marcelo
Klein, R. Fco Silvério Renz, 878, CEP
98870-000, **Girua.**

V 3DO Panasonic - FZ-10 semi-
novo, com Gex e 2 controles, por
apenas R\$ 400,00 e jogos por apenas
R\$ 35,00. Luciano, tel (055) 537-
1053, **Horizontina.**

R Cartuchos de Master - 13 títu-
los e 9 de CCE por Fifa 95 e
Beyond Oasis. Allan S. dos Santos,
Rua Mariano de Matos, 176, Menino
Deus, CEP 90880-250, **Porto Ale-
gre.**

V Mega Drive - na caixa, 2 con-
troles (1 de 6 botões) e 2 jogos,
tudo em excelente estado, com manu-
ais. André, tel (051) 338-1400, **Por-
to Alegre.**

SANTA CATARINA

R V Cartuchos SNES - Battletoads
por Super Mario ou Daffy Duck,
ou vendo por R\$ 40,00. Sérgio, tel
(048) 243-2000, **Biguaçu.**

R SNES - 2 controles, cartuchos na
caixa, garantia, revistas Video
News Game, fita do clip de MK e 2
bonés importados por 3DO, Sega CD
Neo Geo ou Neo Geo CD. Edson, tel
(0484) 33-9826, **Criciúma.**

R SNES - com controle, MK3 e
Killer Instinct, e Mega com 2 con-
troles, GP Mônaco 2 e Sonic 2. Cleber,
tel (048) 433-7559, **Criciúma.**

R Dynavision III - 2 controles e 6
cartuchos por SNES ou Mega
com 2 controles. Jayme, tel (0494) 33-
1293, **Xanxerê.**

SÃO PAULO

R Mortal Kombat II - por Virtua
Racing, ambos para Mega 32X.
Vivaldo, tel (011) 431-5387,
Caieiras.

R V Cartucho Mega - Ex-
Mutantes por MK3 ou vendo por
R\$ 55,00. Leandro, tel (011) 429-
3700, **Carapicuíba.**

R V Cartuchos SNES
International Super Star Soccer e
Super Cat WWF por outro de meu in-
teresse. Alessandro, tel (013) 363-
2164, **Cubatão.**

V Street Fighter - para Game
Boy, por R\$ 30,00. André Romão
Paschoal, R. Belém, 54, Jardim Jade,
CEP 07160-240, **Guarulhos.**

R V NES Action Set - cartucho e
controle por Master II ou vendo
por R\$ 130,00. William, tel (011)
808-3722, **Guarulhos.**

V 3DO - 2 controles, pistola, CD
Fifa Soccer e transcoder, único
dono, por R\$ 750,00. Humberto Wa-
shington Pereira, R. Apolonia Vieira de
Jesus, 81, CEP 07120-060,
Guarulhos.

C SNES - 2 controles, com Street
Fighter, por R\$ 200,00. Luciano,
tel (021) 201-2779, **Marília.**

R Turbo CCE - 7 cartuchos e 3 con-
troles por Master System III. Sér-
gio, tel (011) 720-81347, **Osasco.**

R Neo Geo CD - 2 cartuchos (Fa-
tal Fury 3 e Top Hunter), 3 contro-
les (um arcade) por Saturn com CD.
Bruno, tel (011) 703-9487, **Osasco.**

V Sega CD - na caixa, com jogo,
manual e Mega com 2 controles,
MKII e Sonic. Também vendo 2 contro-
les sem fio para Mega e cartuchos de
Nintendo. Diogo, tel (0123) 22-6484,
São José dos Campos.

R Computador - MC1000 por 2
cartuchos de SNES: NBA Jam e
outra de meu interesse. Thiago, tel
(011) 910-5292, **São Paulo.**

R Rei Leão - (SNES) por Stone
Protectors ou Predator vs. Alien ou
ainda Rei Leão mais Super Puch-Out
por Mega Man X 2. André, tel (011)
965-5333, **São Paulo.**

R SNES - 2 controles, 3 cartuchos
(MK3, Incrível Hulk e International
Super Star Soccer) e Disc-Man
Panasonic, na caixa, tudo por 3DO
com pelo menos um CD e controle.
Claudemir, tel (011) 290-4383, **São
Paulo.**

R SNES - 6 cartuchos e pistola do
Lethal Enforcers, mais controle Tur-
bo por walk-machine, ano 93. Fábio,
tel (011) 813-6292, **São Paulo.**

R V Pistola Light Phaser - com
5 cartuchos para Master, preço a
combinar. Pedro, tel (011) 513-5499,
São Paulo.



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

A VOLTA DO PAPAI NOEL

Sou novato no mundo dos games. No Natal, ganhei um Mega Drive III dos meus pais; só o que falta são cartuchos. Se não for pedir muito, gostaria de ter os jogos *Mortal Kombat II*, *Street Fighter II* e *Fifa Soccer 95*. Não quero recorrer a meus pais, que já gastaram muito comigo, vocês devem saber como é, minha mãe é professora e meu pai é autônomo. Mas claro, se não for possível, não vou perder a amizade e o carinho por vocês...

João Ricardo Vieira
Panambi - RS

Amigo João, você já imaginou se nós dêssemos um cartucho para cada leitor que nos escrevesse contanto as dificuldades financeiras da família? Seriam 1000 cartuchos por mês, mais ou menos. Uma sugestão: fique ligado nas promoções da Video News Game.

VG TAMBÉM É CULTURA

Olá, olá, olá inimagináveis companheiros da fenomenal **Video News Game**! Sabe, certa vez tive um desenho meu publicado nesta única e incrível revista! Como sou grande fã desta brilhante **Video News Game**, fiz mais um, no momento de maior inspiração e amor pela revista. Por favor, o publiquem para que mais pessoas possam admirar esta manifestação cultural de arte que fiz em vossa homenagem. Sim! Em homenagem aos que fazem a primeira, a melhor e mais espetacular revista de videogames do Brasil! MUITÍSSIMO obrigado pela atenção,

Flávio Pereira Senra
Rio de Janeiro - RJ

"Manifestação cultural de arte" é esta sua carta, Flávio. Nós da redação da "inimaginável" e "fenomenal" Video News Game adoramos o seu momento de "inspiração". O seu desenho disputou lugar com centenas de outros excelentes trabalhos. Como desta vez não coube, mês que vem esperamos outra "obra-prima" sua, combinado?

TAZ-MANIACA

Sou completamente apaixonada pelo Taz. Tenho camisetas, agenda, recortes e muitas outras coisas. Estou até decorando meu quarto com ele. Gostaria que vocês me enviassem algum material do Taz, eu pago direitinho, da maneira que vocês acharem melhor.

Michele Elaine Barrili
Caçapava-SP

É bom saber que você é uma menina das "nossas", que em vez de decorar o quarto com fotos do Brad Pitt, abre a bocona e sai devorando tudo o que encontra pela frente, desde que tenha o Taz estampado. Na Video News Game, nós publicamos os jogos - dos quais você já deve saber todas as manhas de cor - para Mega na edição 45, SNES na 28 e Master na 25. Você pode pedir esses e outros números atrasados pelo tel: 0800 130633. Seu quarto vai ficar lindo!

DESAFIO

Queremos parabenizá-los pelo ótimo desempenho, matérias sempre atualizadas, grandes jogos, super dicas etc. Vocês são simplesmente demais! Bem, o que realmente gostaríamos de dizer é que vamos botar fogo na seção *Galeria dos Feras* e por favor, não tirem *Ridge Racer* de lá, pois estamos fazendo recordes absurdos. E tem mais: vamos tirar todas essas pontuações daí, principalmente da Equipe Droids, do pessoal da AJE e do Dionísio. Aguardem!

Equipe Epileptic Players
Serra-ES

Yeah! Assim é que a gente gosta! Bota para quebrar, moçada! Atenção fera Dionísio Cason e super-equipes Droids e AJE: queremos ver sangue nessa Galeria dos Feras. Fatality nos Epileptics!

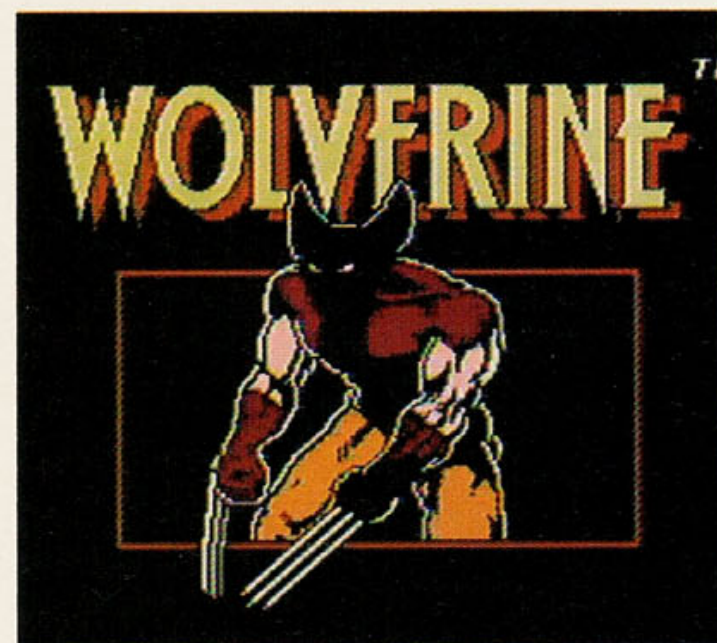
DOUG PARA SNES

Parabéns ao pessoal da minha revista predileta, a **Video News Game**, a melhor do universo. Até fiz um verso para vocês: "Batatinha quando nasce/se esparrama pelo chão/ Quem tem **Video News Game** não precisa ter ação". Não me levem a mal... Outra coisa: existe cartucho de SNES do Doug, meu desenho favorito?

Gilberto Alves Jr.
São Paulo-SP

Por enquanto não há notícias sobre um jogo de Doug. Mas a possibilidade existe, pois outros desenhos da Nickelodeon (que faz Doug) já viraram games de Super NES, como Ren & Stimpy, Real Monsters e Rocko's Modern Life. Tudo depende da Viacom, dona da Nickelodeon e fabricante de videogames nas horas vagas.

NADA É PERFEITO



Quero deixar marcado um protesto: antigamente era difícil um jogo ganhar nota 10. Quando isso acontecia, era motivo de comprá-lo. Agora, parece cabo-de-guerra contra o vento, todo mundo ganha. Está certo que os jogos melhoraram, mas isto se deve aos consoles e, estes sim, dispararam na tecnologia. Por exemplo, *Wolverine* (Nintendinho) na edição nº 10 ganhou nota 9 em gráficos e música e, 42 edições depois, 8 nos mesmos quesitos. Como pode? Eu pediria que a nota fosse mais rígida e só fosse dado 10 quando a capacidade do console fosse estourada.

Leandro da Silva Galvão
Rio de Janeiro-RJ

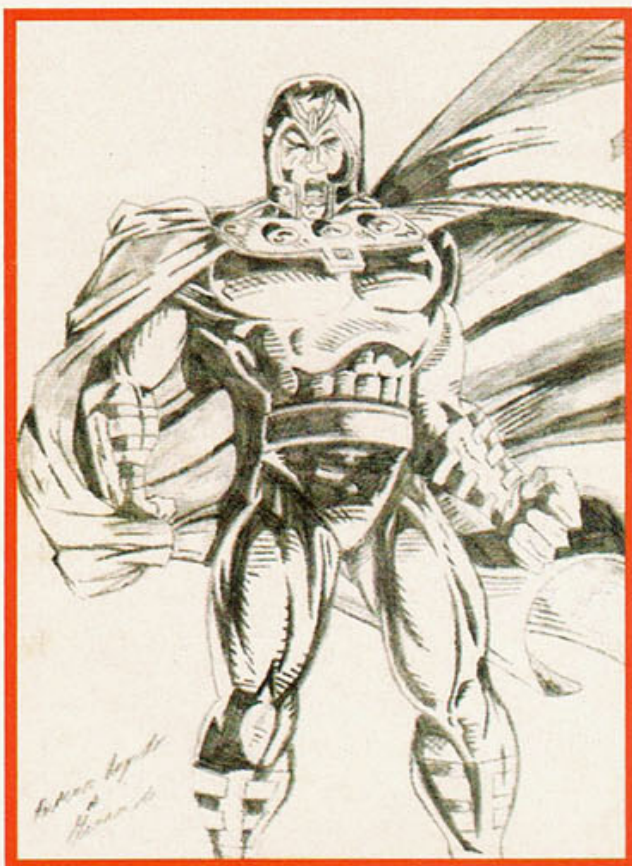
Vocês cometeram um engano na **Video News Game 50**, página 26, sobre o jogo *Warlock* para Mega Drive. Como vocês criticam um jogo repleto de telas demo, digitalizado e com jogabilidade boa? Tudo bem que o filme é uma porcaria, mas o cartucho não merecia uma nota baixa. Não é justo que uma equipe tão profissional decepcione pelo menos 0,000000001% de seus leitores.

Ricardo Lima e Marcelo Rodrigues
São Paulo-SP

O jornalista e escritor Nelson Rodrigues costumava dizer que "toda unanimidade é burra". Isso significa que se a Video News Game não recebesse críticas, alguma coisa estaria errada. Meses antes da sua carta chegar, Leandro, um leitor disse que nós éramos muito exigentes, que deveríamos dar nota 10 para os jogos que ele gostava. A revista tem cinco anos e, nesse período, vimos muitos, mas muitos jogos bons. E são esses que entram para a Video News Game, porque não teria sentido darmos dicas de jogos ruins. Warlock, por exemplo, é muito bom, mas não dá para comparar com jogos do gabarito de *Earthworm Jim 2* ou *Comix Zone*, concordam? Os gráficos passam longe... Com relação ao *Wolverine*, o publicamos pela segunda vez na Video News Game 52 porque a Playtronic acabara de trazer o cartucho para o país. Da primeira vez, era importado e o piloto que fez a crítica não era o mesmo. Daí a confusão.

GAME RADICAL

Mande seu
desenho para
Video News Game,
seção Game Radical -
r. Alice de Castro, 60
cep 04015-903
São Paulo, SP



Rubens Miranda - Porto Alegre, RS



Ricardo Sant'anna de Souza - Rio de Janeiro, RJ



Rodrigo Sanches - São Caetano do Sul, SP



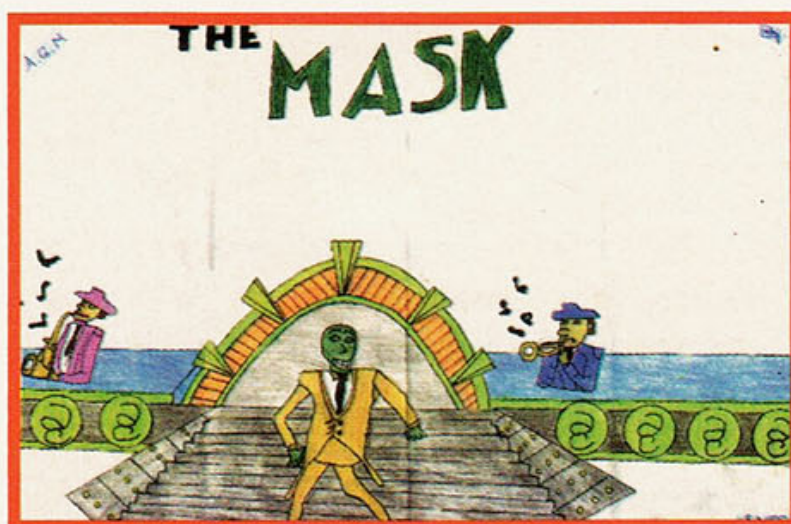
Carlos Bianchi Jr. - São Paulo, SP



Rafael de Carvalho - S. João da Boa Vista, SP



Franklin Marques - Rio de Janeiro, RJ



Alcidey Matos - Belo Horizonte, MG



Leandro Nascimento - Vila Velha, ES



Queila de Aguiar - Angra dos Reis, RJ



Roni Vargas - Porto Alegre, RS

GALERIA DOS FERAS

Aí, galera! O visual é novo e muitos dos recordes também. As equipes estão detonando, mandando fotos sem parar. Cadê as suas?

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

SISTEMA	GAME (MESES)	NOME	ESCORE
SNES			
CLÁSSICOS	Super Metroid (com 100%) (2)	Dionísio Cason	Time: 1'53"
	Taz-Mania (6)	Dionísio Cason	5.221.070
	Axelay (10)	Dionísio Cason	5.213.770
	Final Fight 2 (2)	Dionísio Cason	8.001.008
	Actraiser 2 (8)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	99.999.999
HOT GAMES	Super Punch Out - Gabby Jay (4)	Sandro Guerra (A.J.E)	0'0"94
	R-Type 3 (2)	Equipe Reality	1.000.000
	Jurassic Park 2 (N)	Epileptic Players	terminado
	Indiana Jones Greatest Adventures (N)	Dionísio Cason	1.474.000
DESAFIO	Hagane (4)	Equipe Droids	1.383.980
	Pac-Man 2 (%) (N)	Epileptic Players	91%
MEGA			
CLÁSSICOS	Strider (2)	Equipe Droids	146.100
	Streets of Rage III (2)	Equipe Droids	999.999
	Air-Buster (10)	Equipe Droids	8.190.000
HOT GAMES	Ristar (6)	Equipe Droids	9.999.900
	Batman & Robin (4)	Equipe Droids	999.999
DESAFIO	Comix Zone (2)	Equipe Droids	94.750
	Mortal Kombat 3		
NES			
CLÁSSICOS	Ninja Gaiden 2 (7)	Equipe Droids	999.900
	Battletoads (N)	Epileptic Players	999.999
MASTER			
CLÁSSICOS	Shinobi 3		
	R-Type (N)	Epileptic Players	1.231.400
NEO GEO			
DESAFIO	Samurai Shodown 2 (2)	Equipe Droids	483.630
PLAYSTATION			
DESAFIO	Ridge Racer (N)	Epileptic Players	Best Lap: 0'53"405
SATURN			
DESAFIO	Daytona USA (Pista 1) (N)	Roni Kleber V. da Silva	Best Lap: 0'16"38
32X			
DESAFIO	After Burner		
PC			
DESAFIO	World Circuit (Interlagos) (2)	Luciano Simões Neto	1'10"293
	SimCity 2.003 (9)	Equipe A.J.E.	84.542.760



Sega Rally

RODRIGO SEGATTI

Apesar de só existir em alguns fliperamas de shopping-centers, o arcade *Sega Rally* marcou presença por onde passou. No exterior, onde as corridas de rally são mais populares, a máquina foi uma grande sensação, por trazer a com-

binação de gráficos hiper-realistas, som original dos motores Lancia e Toyota e, o mais importante, simulação perfeita do que é correr nas pistas de terra. Ao lado de *Virtua Fighter 2*, essa é a melhor adaptação de arcades para consoles caseiros (sem contar jogos como *Tekken* que, no caso, é feito com uma placa compatível com o PlayStation). O que faz essa adaptação tão boa? Simples: os gráficos podem não estar à altura do original, mas são muito próximos (considerando as habilidades do Saturn), o som está idêntico e a jogabilidade é animal. Por incrível que pareça, no Saturn o jogo é bem mais "jogável" e divertido. O que realmente coloca *Sega Rally* num patamar mais elevado que os outros jogos da sua categoria, entretanto, é a opção de dois jogadores. Há uma perda de polígonos, mas a diversão é garantida. Com carregamento ultra-rápido, quatro pistas bem diferenciadas e a opção de configurar o carro, *Sega Rally* é mais um clássico instantâneo para o Saturn, junto com *Panzer Dragoon*, *VF2*, *X-Men* e o resto da rapaziada.



A primeira pista é fácil. Só tome cuidado em curvas como essa, onde o ideal é ir derrapando



Nas rampas da pista, é possível "aterrissar" em cima dos rivais



A pista da floresta tem cenários e curvas animais



Na curva do túnel, derrape levemente e acelere na saída



Dentro da cidade, na pista da montanha, o espaço é limitado. Por isso o melhor é desacelerar mesmo



Tanto nesta como em todas as outras curvas vermelhas, derrape, brechando e acelerando ao mesmo tempo que faz a curva



Depois de terminar em primeiro no modo arcade, a pista bônus Lakeside fica disponível



A pista bônus é bem estreita, apesar de bater muito nas beiradas, fica mais fácil fechar o adversário que vem por trás



O ponto de exclamação significa que vem pulo por aí

LKC TUDO PARA SUA LOJA



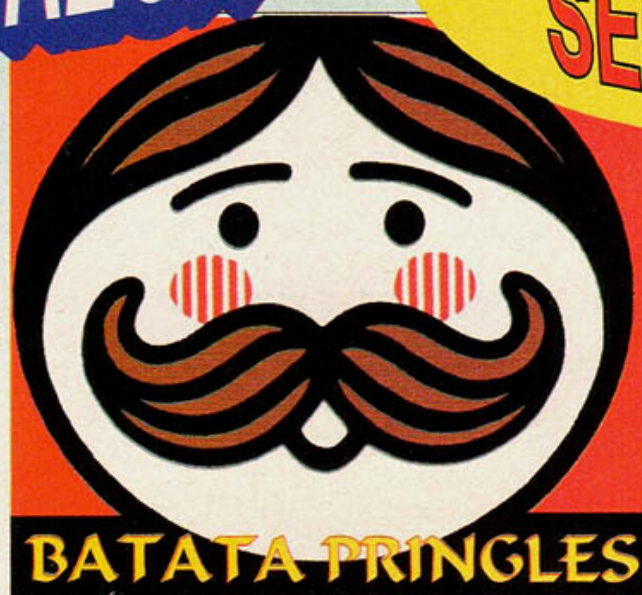
VIDEOGAMES

PRONTA-ENTREGA

LANÇAMENTOS SEMANAIS



PATINS E ACESSÓRIOS



BATATA PRINGLES



PELVICIA E GRUA

LKC SÃO PAULO - CENTRO

R. 25 de Março, 1026 - F: (011) 228-1951

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 PETRÓPOLIS - RJ

Estrada União e Indústria, 10035 - F: (021) 222-3390

LKC POUSO ALEGRE - MG

P. A. Shopping, 4º piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF

SCLN 210 - Bloco C - loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA

Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1414 FAX

LKC SALVADOR - BA

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

LKC FORTALEZA - CE

Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS

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

LOJA NOVA
ATACADO E VAREJO
EM PRONTA ENTREGA

LKC SÃO PAULO - LIBERDADE

R. Tomaz Gonzaga, 90 - F: (011) 270-0780

MATRIZ EM NOVO
ENDEREÇO

LKC MATRIZ

R. Marselhesa, 61 - F: (011) 889-0101

VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP



O coisinha

MATEUS ANDRADE

Após ser considerado um dos melhores jogos para 3DO, Gex

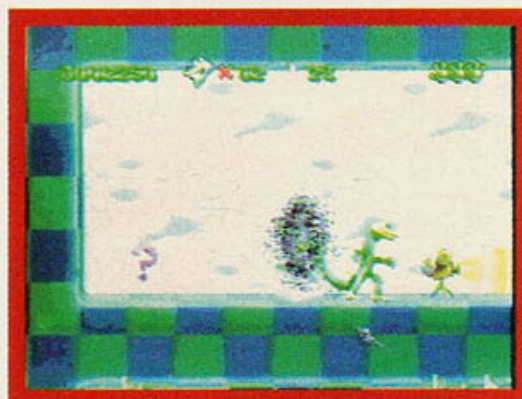
faz a sua estréia no Saturn. A história da lagartixa que foi sequestrada para um mundo dentro da TV já é conhecida e o jogo continua tão divertido quanto antes. O destaque fica para a voz da lagartixa. É quase impossível segurar as risadas quando se entra no mundo da selva e Gex canta um pedacinho da música do desenho *George Rei das Selvas*, ou então faz uma imitação de Axel Rose em *Welcome to the Jungle*. O jogo é no estilo plataforma, onde você vai pulando buracos, dando rabadinhas nos inimigos e coletando moscas douradas para ganhar vidas. Durante as fases você deve procurar pelos controles remotos para abrir novas TV's e ir em frente. Quem esperava algo novo, que utilizasse o poder do 32 Bits da Sega, é bom saber que não há nada de novo no front. O jogo está igualzinho à versão do 3DO. Para quem já conhece e gosta, um prato cheio. Quem ainda não conhece, pode experimentar: é diversão garantida.



Para poder prosseguir no jogo, você precisa encontrar os controles remotos. Após passar a fase, aperte Start na tela do mapa e selecione o controle com o direcional. Então aperte C. Se o controle for da fase correspondente, uma nova TV será ligada



Na fase "Knock! Knock!", você tem que encontrar o caminho certo pelo labirinto de portas. Para facilitar um pouco a coisa, siga as setas



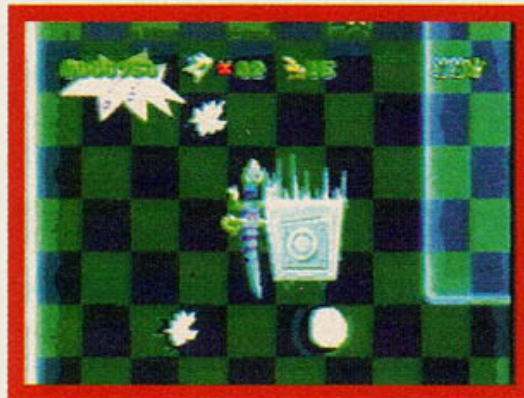
As câmeras de cinema abrem passagens e mudam paredes de lugar. Sempre que encontrar uma delas, vasculhe a fase atrás de alguma mudança



Quando os portais abrirem, entre sem medo (↑ na frente deles). Eles podem levá-lo para outros pontos da fase ou para as telas de Bônus



Nestes foguetes, fique nas pontas para mudar a direção de acordo com sua vontade. Ficando na parte traseira, você faz ele subir. Na frente, faz ele descer



Quando os sinais de exclamação aparecerem, tome cuidado e desvie para os lados, senão você vai dar de cara com um cofre ou uma bigorna, ou outra coisa desse tipo



Dentro da pirâmide, use os tambores para dar pulos mais altos e não ser esmagado pelas paredes



Wing Arms

MATEUS ANDRADE

O pessoal da Sega, vendo o sucesso que foi *Air Combat* do PlayStation, não marcou bobeira e logo lançou o seu simulador de voo. Só que em *Wing Arms* não dá para contar com caças super modernos, armados com mísseis inteligentes e toda aquela parafernália eletrônica. Você vai ter que se virar com aviões turbo-hélice da Segunda Guerra Mundial, equipados apenas com metralhadoras e foguetes rudimentares. Mas não se deixe enganar: naquela época, a perícia do piloto contava bem mais do que o avião em si. O rolo todo acontece em um passado alternativo (hein?), um pouco depois da Segunda Guerra. Uma força militar que se auto intitula Avalon e declara guerra ao resto do mundo. Você escolhe o seu avião e parte atrás dos malvados. Um ponto baixo deste jogo é uma certa falta de realismo: quando o avião bate nas paredes de desfiladeiro, engata a ré e continua em frente, entre outros milagres. Isso pode desanimar os mais fanáticos por simulação, mas o jogo vai agradar em cheio quem quer apenas voar por belos cenários, explodindo tudo o mais que voe.



A primeira missão é só para derrubar os aviões inimigos. Quando a sirene começar a tocar é sinal de que alguém está atrás de você. Role para os lados e escape



Você tem que destruir esta construção. Use o esquema de ataque de mergulho, vindo de cima e atirando até chegar perto. Fuja girando para escapar dos tiros inimigos. Depois...



...destrua o porta-aviões inimigo com a mesma tática



Dentro do desfiladeiro, você tem que perseguir e derrubar aviões inimigos. Use a visão de fora para desviar das paredes. Depois de derrubar os aviões, siga a seta e...



... destrua a base inimiga usando a mesma tática da fase anterior



Agora é a vez dos inimigos atacarem. Para poder proteger o seu porta-aviões, fique atento ao radar. Derrube quantos aviões conseguir para facilitar o trabalho dos artilheiros do porta-aviões. Para afundar os destróieres que encham o saco, faça vôos rasantes, girando para escapar dos tiros



Os inimigos têm um super bombardeiro. Primeiro, destrua o canhão da cauda do inimigo, para ficar colado ali. Quando ele fugir para o alto, aproveite para destruir os caças que estão infestando esta fase



O objetivo final é destruir o Yamato, último trunfo inimigo. A tarefa não é fácil; exige paciência e habilidade. Ataque-o por cima. Caia sobre ele, atirando com tudo. Quando estiver ao alcance das metralhadoras dele, vire e fuja para qualquer lado, girando para escapar dos disparos



Warhawk

é mais um daqueles simuladores com ênfase na ação: nada de controles

MATEUS ANDRADE



complicados, pousos, decolagens etc. Aqui, você arrebenta os inimigos e pega os Power-Ups que ficam flutuando no ar. O jogo conta com gráficos muito bons, tudo feito com polígonos texturizados, e as músicas são no estilo épico, o que garante uma certa dose de empolgação. Entretanto, nem tudo é bem feito. Apesar de as cenas de FMV (Full Motion Video) estarem com qualidade superior à maioria, os atores são muito ruins. Vamos à história: no futuro, uma organização terrorista descobre uma nova fonte de energia. Como eles são malvados, decidem dominar o mundo, só para variar. E, só para variar mais um pouco, a única esperança de impedi-los é você. Para que consiga completar sua missão, o pessoal coloca à sua disposição a mais moderna aeronave de combate da época. Com um armamento pesado e bem variado, você vai ter que atravessar seis fases até chegar a Stormland, a última base inimiga. Confira com **Video News Game** como derrotar os seus inimigos e devolver a paz ao mundo.



Para derrotar esta estação de combate que é o Boss da segunda fase, esconda-se nas rochas, atire e esconda-se novamente



Alguns cilindros estão dentro destas naves parecidas com um tubarão martelo. Derrube-as e vá até os destroços procurá-los



Este é o cilindro onde os terroristas guardam sua fonte de energia. Na primeira fase você tem que recuperar apenas um, mas no decorrer do jogo o número aumenta



Para poder passar da primeira fase, destrua as quatro torres. Assim, o verdadeiro desafio aparece. Destrua os canhões e pegue o cilindro dentro da pirâmide



Após destruir todas as torres, vá para o vulcão enfrentar o Boss. Dê passadas rápidas, mandando bala. Indo para debaixo das nuvens, você consegue tempo para recuperar o seu escudo



Para continuar avançando dentro da base inimiga, destrua estas caras metálicas no teto. Destrua também os canhões que ficam em volta do buraco



Finalmente você está em Stormland. Para chegar ao topo da torre, destrua os círculos vermelhos que geram o campo de força



O último confronto. Para destruir este demônio, atire nos seus olhos e nas articulações dos braços, sempre lembrando de correr para longe a fim de recarregar seu escudo

GAMEMANÍACOS EM AÇÃO

TOOTON

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

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

MANDIC BBS

PROFISSIONAL

BBS (011)

011 - 816 3911

ACESSO ACIMA 300KM

0800 - 16 3911

VOZ (011)

FAX (011)

870 0888 816 3245

mandic@mandic.com.br

LAZER E INFORMAÇÃO NA TELA DO SEU MICRO.



ULTIMATE Mortal Kombat

EURICO RAMOS

Símbolos

Terminado o jogo, a máquina oferece doze símbolos para você escolher. Quer dizer, são doze se você salvar o game no nível mais difícil. Se você jogou no fácil, serão apenas quatro e assim por diante. Abaixo, uma relação do que dá para fazer com cada símbolo.

Dragão: aparece o final do jogo

MK: joga o Galaxian

Yin-Yang: luta contra Ermac

3: luta contra Noo Saibot

?: Randon Prize

Lighting: Fatality Demo 1

Goro: Fatality Demo 2

Raiden: Fatality Demo 3

Shao Kahn: luta contra Noob e Ermac

Skull: luta no modo Classic Endurance

?2: luta no modo Mega Endurance

?3: aparece Supreme Demonstration, onde passa todo o jogo

3

A febre *Mortal Kombat* está de volta. O que parecia ser apenas um upgrade de MK3 se tornou praticamente uma nova versão. Reptile, Scorpion e Jade estão de volta, todos eles com novos fatalities, animalities, injurialities... Smoke não é mais jogador secreto, mas em compensação o game oferece outros três

lutadores que são acionados da mesma forma: através do Ultimate Mortal Code. São eles: Ermac, Mileena e Sub-Zero (com máscara). Dois Sub-Zeros? Isso mesmo. Também há quatro novas telas, sendo que uma delas é um Stage Fatality. A tela de seleção de personagens só oferece 22 lutadores (é pouco?), mas há rumores que existem mais personagens escondidos, como um ninja misterioso chamado Rain, Smoke em sua forma humana e até Noob Saibot ou o Toast-Man. Alguns lutadores antigos ganharam golpes e combos novos e ao jogo foram acrescentadas outras opções como o tournament mode. Coisinha interessante são os símbolos que aparecem quando se termina o jogo. Dependendo do nível de dificuldade escolhido, você pode optar entre 12 símbolos que darão a você alguns "presentinhos" no final. Isso tudo é só o começo das inovações feitas em MK. Pelo que tudo indica, a "Mortal Mania" não irá acabar tão cedo.

Você pode jogar o Ultimate Mortal Kombat 3 na Playland dos shoppings Morumbi, Paulista e Plaza Sul em São Paulo, Barra Shopping no Rio de Janeiro e Iguatemi em Porto Alegre, entre outras.

Telas Novas

Como em *Ultimate Mortal Kombat 3* há quatro novos personagens, nada mais natural do que o aparecimento de quatro novas telas: Water Front, Cavern, Desert e Hell (Stage Fatality). Dê uma sacada nelas:



Personagens Secretos

ERMAC

Fire Ball: ↓ ↙ ← + SB
Teleport: ↓ ↙ ← + SA
Lifter Slam: ← ↓ ← + CA
Combo 1: SA, SA, ←, SB, CA, CB

SUB - ZERO

Ice Blast: ↓ ↘ → + SB
Ground Freeze: ↓ ↙ ← + CB
Slide: ←, B + SB + CB
Combo 1: SA, SA, ↓, SB, SB

Os outros lutadores têm os mesmos golpes que na versão Mortal Kombat 3 normal. Shang Tsung foi quem ganhou novas transformações:

KITANA:

→ ↓ → R

SCORPION:

↓ ↓ →, SB

JADE:

→ → ↓ ↓ + B

Endurance Match



Nostalgia mata. Diretamente de Mortal Kombat I foi importado o Endurance Match para o Ultimate MK3. A diferença é que todos os lutadores se dividiam em grupos de dois. Ou seja, você tinha que enfrentar vários grupos para poder terminar o jogo. Agora, o negócio ficou um pouco mais fácil: é um coitado contra "apenas" dois covardões. Mas se você jogar no último nível, o Endurance é contra três inimigos.

G O L P E S

KITANA

Fan Toss: → → + SA e SB
Fan Wave: ← ← ← + SA
Square Wave Punch: ↓ ↙ ← + SA
Combo 1: SA SA, segura ←, SB, segura →, SA
Combo 2: CA CA CB, segura ←, CA
Fatality: R R B B CB

JADE

Star: → → + SB, → → + SA, → → + CB
Glow Slide Kick: ↓ ↘ → + CBP
Invincible: ←, → + CA
Combo 1: SA SA, segura ↓, SB, segura ↓, SA
Combo 2: CA CA CB, segura ↓, CA
Fatality: R R R B R (perto)

SCORPION

Spear: ← ← + SB
Teleport: ↓ ↙ ← + SA
Air Throw: Block quando estiver pulando com o adversário
Combo 1: SA SA SA CA, segura ←, CA
Combo 2: CA CA CB CB CA
Fatality: ↓ ↓ ↑ + CA

REPTILE

Force Ball: → → + SA e SB
Acid Spit: → → + SA
Invisibility: ↑ ↑ ↓ + CA
Slide: ↓ SB B e CB
Combo 1: SA, SA, segura ↓, SB
Fatality: ← ← → ↓ B



MILEENA

Sai Throw: segure SA e solte
Drop Kick: → → + CB
Roll: ← ← ↓ + CA
Combo 1:
SA SA ← CA CA ↑ CB ↓ CA
Fatality: ↓ → ↓ → + SB





Mai Shiranui

Kacho Sen: ↓ ↘ → + A (↓ + AB)
 Wild Butterfly Fan: ↓ ↙ ← + C
 Ryu Embu: ↓ ↙ ← + A (guard cancel)(←AB)
 Deadly Ninja Bees: ← ↙ ↓ ↘ → + C
 Musasabi Mai: ↓ + AB (no pulo)
 Sunfire Dance: ↓ ↓ + C
 Shiranui Spirit Shadow: ↓ ↘ → + D (no pulo)
 Super Ninja Bees*: → ↙ → + BC
 Leotard Ninja Bees*: → ↙ → + C



Real Bout FATAL FURY

EURICO RAMOS



COMANDOS

A: soco

B: chute

C: ataque forte

D: muda de plano

(no ar vira para ataque nas costas do oponente)

Atacar o inimigo em outro plano:

com seu personagem em outro plano A, B ou C ataca, D, ↑ ou ↓ volta e → → ou ← ← dá o dash

Com o oponente em outro plano D ou D abaixo (podem-se fazer combos a partir desse ataque)

Avoider Attack:

durante a defesa → + A

O pessoal ainda estava se acostumando com *Samurai III*, mas a SNK se adianta e lança *Real Bout Fatal Fury*, o quinto da série. Esta versão se destaca principalmente por causa da possibilidade de mudança de plano. Como de costume, o novo Fatal Fury mistura os mais variados estilos de lutadores, entre punk, feiticeiro e até capoeirista. Agora, são 16 lutadores: 13 de *Fatal Fury 3* e outros três que estavam de férias: Billy Kane, Duck King e Kim Kaphwan. Com relação ao *Fatal 3*, esta versão está com a jogabilidade melhorada e a tabela de recursos aumentou. Para não dizer que este é apenas mais um *Fatal Fury*, a SNK alterou o padrão de botões, acrescentando uma barra extra de energia no estilo *Street*, além de mais um "Especial" para cada lutador. Mas a novidade principal deste jogo é que nos cantos do ringue agora há uma espécie de proteção que quando recebe muitos golpes se quebra. Se isso acontecer, fique esperto pois você pode cair fora do ringue e perder o round. Na parte gráfica e musical *Real Bout Fatal Fury* quase não sofreu alterações. Com certeza este é um jogo nota 10 e honra o nome que tem.

COMBOS

O sistema de combos foi melhorado. Agora, como em Street Zero, os combos de botão podem ser seguidos de golpes especiais. Rush combo.

Esquemas

Agora você pode acertar o inimigo caído como em *X-Man*. Faça ↓ + C logo depois de derrubá-lo. Apenas Andy, Billy, Duck King, Geese, Sokaku, Hon Fu, Blue Mary e Yamazaki podem fazer isso.

Para levantar dando um golpe logo depois de cair, aperte o botão C rapidamente. Válido para Mai, Bob Wilson, Franco e Yamazaki.

Aperte o botão D rapidamente para levantar rolando para outro plano depois de cair. Válido para todos os personagens.

Como em *King of Fighters '95*, aqui também tem Guard Cancel. Logo depois de defender um ataque, entre com algum golpe especial. Obs.: não vale para todos os golpes e a barra extra precisa estar amarela.

Cuidado para não cair fora do ringue. Se você estiver defendendo, continua na luta, mas se levar algum golpe... dançou!



Terry Bogard

Power Wave: ↓ ↘ → + A ou C (↓ + AB)
 Burning Knuckle: ↓ ↘ ← + A ou C (→ + AB)
 Power Dunk: → ↓ ↘ + B (guard cancel)
 Crack Shot: ↓ ↘ ← + B
 Rising Trackle: c ↓ ↑ + A
 Bashing Sway: ← ↘ ↓ ↘ → + D
 Power Geyser*: ↓ ↘ ← ↘ → + BC (↓ + BC)
 Triple Geyser**: ↓ ↘ ← ↘ → + C



Bob Wilson

Wild Wolf: c ← → + B
 Bull's Horn: c ↓ ↑ + B
 Rolling Turtle: ↓ ↘ ← B ou C (↓ + BC)
 Monkey Dance: → ↓ ↘ + B (guard cancel)
 Dangerous Wolf*: → ↘ ← ↓ ↘ → + BC
 Mad Spin Wolf**: ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + C



Duck King

Neo Break Storm: → ↓ ↘ + B
 Head Spin Attack: ↓ ↘ → + A ou C (rápido)
 Dancing Dive: ↓ ↘ ← + B (guard cancel)
 Duck air Fake: ↓ ↓ (durante o pulo)
 Air Head Spin Attack: ↓ ↘ ← + A (no pulo)
 Break Spiral*: ← ↘ ↓ ↘ → | ↓ + BC
 Duck Dance**: ↓ ↓ + ABC (↓ + BC)



Jin Chonshu

Emperor God Bop: → → + A
 Emperor Magic: ↓ ↘ → + A ou C (↓ + AB)
 Empire Heaven Smash: → ↓ ↘ + A ou C
 Eyes of Emperor Crunch: → ↘ ↓ ↘ ← + A ou B ou C
 Emperor Blast*: ↓ ↘ ← → + BC (↓ + BC)
 Empire Destiny Blow**: ↓ ↘ ← → + C



Joe Higashi

Hurricane Upper: ← ↘ ↓ ↘ → + A ou C (↓ AB)
 Golden Heel Blast: ↓ ↘ ← + B
 Tiger Kick: → ↓ ↘ + B (guard cancel) (← AB)
 Slash Kick: ↘ → + B ou C (→ + AB)
 TNT Punch: A rapidamente (↓ ↘ → + A)
 Pressure Knee: ← ↘ ↓ ↘ → + D
 Screw Upper*: → ↘ ← ↓ ↘ + BC (↓ + BC)
 Slide Screw**: → ↘ ← ↓ ↘ + C



Ryuji Yamazaki

Serpent Slash: ↓ ↘ ← + C (segure, → ou |)
 Reflect Magic: ↓ ↘ → + C
 Judgment Dagger: → ↘ ← + A ou C
 Sadomaso: ← ↘ ↓ ↘ → + B
 Guillotine*: → ↘ ↓ ↘ → + BC
 Drill*: 360 + C (perto)



Billy Kane

Midsection Club Cruncher: c ← → + A (2X C)
 Demonic Dropper: ↓ ↘ ← + A (↓ + AB)
 Dragon Guided Clumbber: ↓ ↘ ← + B ou C
 Super Power Club: ← ↘ ↓ ↘ → + B
 Club Twist: A rapidamente
 Super Fire Wheel*: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + BC
 Red Lotus Requiem**: → ↘ ↓ + C



Geese Howard

Reppu Ken: ↓ ↘ ← + A ou C (↓ + AB)
 Evil Shadow Smasher: c ← → + B ou C (guard cancel) (→ + AB)
 Knockdown Blow: ← ↘ ↓ ↘ → + B ou C
 Gale Slash: → ↘ ↓ ↘ ← + A ou C (no pulo)
 Raising Storm*: ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + BC (↓ BC)
 Thunder Break**: → ↘ ↓ + C



Franco Bash

Meteo Shot: ↓ ↘ → + A (↓ + AB)
 Double Kong: ↓ ↘ ← + A ou C
 Meteo Tackle: ↘ → + C (2X)
 Avoid Dash: c ← → + B
 Power Bicycle: ↓ ↘ → + B
 Waving Blow: ← ↘ ↓ ↘ → + D (2X)
 Final Omega Shot*: ↓ ↘ ← ↘ → + BC
 Armageddon Buster**: → ↘ ↓ ↘ ← + C (2X)



Blue Mary

Spraight Slicer: c ← → + B ou C (B 2X)
 M. Snatcher: → ↓ ↘ + B (2X)
 Spin Fall: ↓ ↘ → + A ou C
 Stun Gun Smasher: ↓ ↘ ← + A ou B ou C
 M. Typhoon*: → ↘ ← ↓ ↘ → + BC
 M. Diving S.**: → ↘ ← ↓ ↘ → + C (perto)



Kim Kaphwan

Crescent Moon Slash: ↓ ↘ ← + B ou C (→ AB)
 Sand Blaster: → ↓ ↘ + A (guard cancel)
 Flying Slice: c ↓ ↑ + B (↓ + B)
 Flying Kick: ↓ + B (durante o pulo)
 Rising Phoenix Dance*: ← ↘ ↓ ↘ → + BC (durante o pulo)
 Phoenix Flashdance**: ↓ ↘ ← ↘ → + C (↓ BC)



Jin Chonrei

Emperor God Bop: → → + A
 Emperor Magic: ↓ ↘ → + A ou C (↓ + AB)
 Emperor Blast: ↓ ↘ ← → + C
 Empire Heaven Smash: → ↓ ↘ + A ou C (GC)
 Dragon Twist: ↓ ↘ → + B
 Empire Destiny Blow*: → ↘ ← ↓ ↘ + BC (↓ BC)
 Emperor Roar Destroyer**: → ↘ ← ↓ ↘ + C



Andy Bogard

Hi Sho Ken: ↓ ↘ ← + A ou C (↓ + AB)
 Sonic Split: ↘ ↓ ↘ → + B
 Zan Ei Ken: ↘ → + A ou C (2X) (→ + AB)
 Dark Kick Crunch: → ↓ ↘ + B
 Sho Ryu Dan: → ↓ ↘ + C (guard cancel)
 Shiranui Spirit Crunch: ↓ ↘ → + D (no pulo)
 Dragon Hurricane Kick: → ↘ ↓ ↘ ← + D
 Super Ripper Blast*: c ↓ ↘ → + BC (↓ + BC)
 Quicksilver Slicer**: ↘ ↓ ↘ → + C



Hon Fu

Sky of Fire Hoogie: → ↓ ↘ + A (guard cancel) (← + AB)
 Heavenly Lighting Lumper: ↓ ↘ ← + B
 Nine Dragon Fury: ← ↘ ↓ ↘ → + C
 Dragon Reverse Kick: ↓ ↘ ← + C
 Earthly Lighting Lumper: c ↘ → + B (botão para parar) (→ + AB)
 Flaming Stallion: A rapidamente
 Exploding Glow*: ↓ ↘ ← ↘ → + BC
 Cadenza Storm**: ↓ ↘ ← ↘ → + C



Sokaku Mochizuki

Makibishi Masher: ↓ ↘ → + A (↓ + AB)
 Wild Monkey Slash: ↓ ↘ ← + A
 Dream Warrior Ghosts: → ↓ ↘ + A
 Evil One Bop: ← ↘ ↓ ↘ → + B
 Possession Explosion: → ↘ ← → + C
 Lighting Bolt blast: → ↓ ↘ + B
 Dance of Demons: A rapidamente
 Sokaku Suplex: 360 + C (perto)
 Flames of Doom: ↓ ↘ ← + B (guard cancel)
 Thunder Boomer*: → ↘ ↓ ↘ → + BC (↓ + BC)
 Thunder God Blast**: → ↘ ↓ ↘ → + C



Os golpes com (*) devem ser acionados quando a barra de energia estiver vermelha ou com a barra extra cheia. Os golpes com (**) devem ser acionados quando a barra de energia estiver vermelha e a barra extra estiver cheia.
 (GC) = Guard Cancel

cd-rom

POR RODRIGO SEGATTI

Gabriel Knight 2: The Beast Within

Tipo: Adventure

Fabricante: Sierra

Gráficos: 9

Música: 9

Jogabilidade: 10

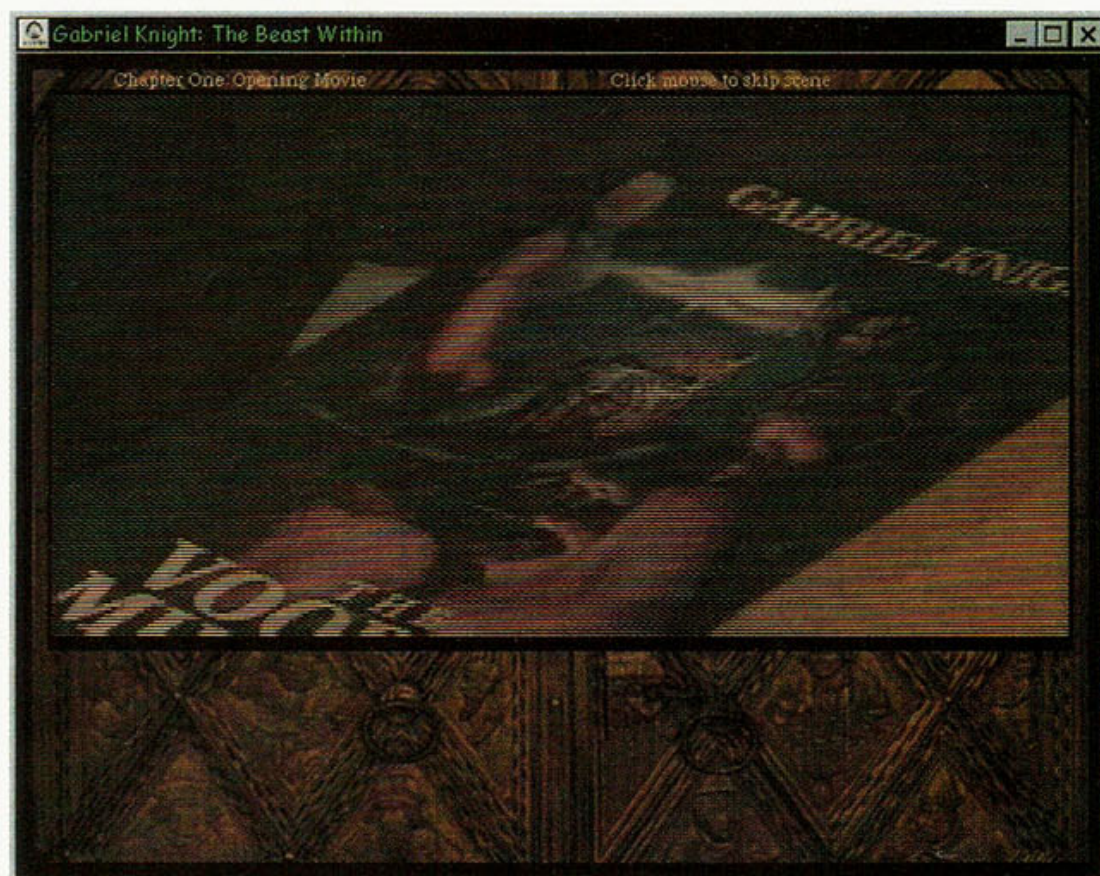
A saga começou em 1994, com o premiado jogo *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*. O tal do Gabriel era um jovem escritor que pesquisava uma série de assassinatos relacionados ao Voodoo. Tecnicamente, *Sins of the Fathers* era igual à maioria dos outros adventures, com gráficos bitmap e dublagem para a versão em CD-ROM. Para a continuação *The Beast Within*, a Sierra não economizou na produção. O jogo foi todo filmado com atores de verdade e ocupa nada menos que seis CDs, já que a quantidade de filmes digitalizados é absurda. Quanto à jogabilidade, *Gabriel Knight* está bem parecido com *Phantasmagoria*, apesar da ausência dos verbos para executar as ações. O jogador clica na área suspeita e vê o que acontece. Felizmente, Gabriel continua um sujeito precavido, que sempre anda com seu gravador portátil. O mais legal do gravador é que dá para pegar uma conversa e adulterá-la. Outro papo legal do jogo é que em alguns capítulos o jogador

tem de controlar Grace Nakimura, a atendente da livraria St George de propriedade de Gabriel.

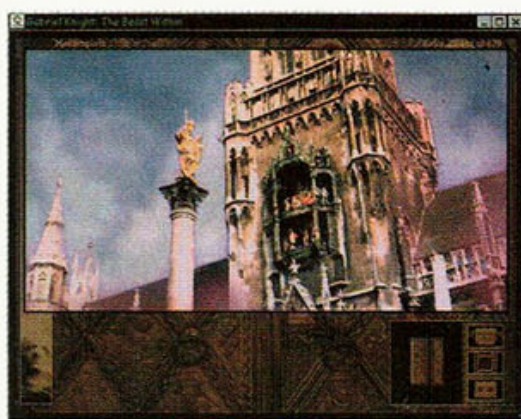
Quanto aos porquês do jogo: depois de publicar um livro sobre os assassinatos Voodoo, há um ano, Gabriel vai viver na Alemanha. Como não consegue ficar longe de acontecimentos estranhos, justamente na cidade onde vive, Rittersburg, começam a ocorrer assassinatos e mutilações por lobos. A comunidade, no entanto, acredita que se trate de lobisomens e mais do que depressa pede ajuda ao novelista. Já que estava sendo boicotado por sua musa inspiradora e também queria obedecer ao seu espírito aventureiro (ou falta do que fazer), Gabriel aceita dar uma checada no assunto. Agora, o sr. Knight terá que procurar pistas pela cidade e nas florestas para descobrir o que diabos está acontecendo. Mesmo assim, Gabriel não tem o que temer, pois recebe a ajuda de Grace, bem mais esperta que o nosso herói (olhando agora, quem não é?).



Já na abertura dá para sentir o poder do game



Ainda que ele não acredite, o romance de Gabriel, "The Voodoo Murders", virou um pusto sucesso editorial



O jogo se passa em locais reais, como essa igreja em Marienplatz, Munique. A qualidade das fotos é muito boa



Os lobos do zoológico devem ser examinados mais de perto. Para isso, Gabriel precisa de uma autorização do Dr. Klingmann para mostrar ao Thomaz



Nas conversas, esgote os assuntos. Principalmente com Klingmann



Depois de conversar bastante com Klingmann, volte para casa. Na sala, carregue a fita de Klingmann no deck A e uma fita virgem no B. Aperte a função Splice. Ai é só moldar a mensagem de um jeito convincente



Vá para o escritório do advogado Übergrau, em Marienplatz, sempre que precisar de alguma tradução ou dos papéis para entrar no clube de caça, também recorra ao garoto



E não é que o cara do violão tá tocando a mesma musiquinha de *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*?

Daryl F. Gates' Police Quest: SWAT

Tipo: Adventure

Fabricante: Sierra

Gráficos: 9

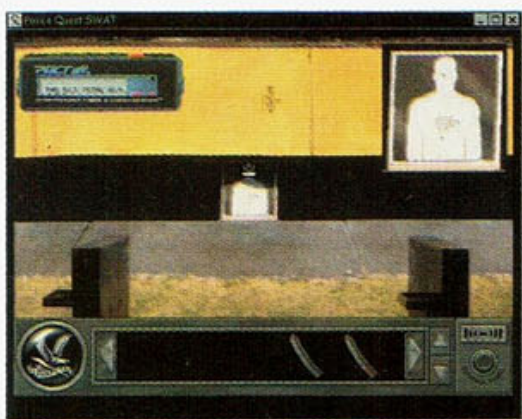
Música: 8

Jogabilidade: 7

Depois de uma saga de aventuras para PC com oficiais de polícia comuns, a Sierra preparou, com a ajuda do consultor Daryl Gates, este *Police Quest: SWAT*. Depois de assistir filmes policiais, agora você também pode fazer todas aquelas brincadeiras legais: entrar sorrateiramente em casas, desarmar criminosos e acertar um refém ou outro sem querer. A beleza de *Police Quest: SWAT* é justamente essa: apesar de contar exclusivamente com cenas filmadas (espalhadas em quatro CDs), é possível fazer quase tudo (menos aceitar subornos, claro!). Oficialmente, você acaba de entrar no pelotão "D" da SWAT de Los Angeles e deve primeiro treinar intensamente na academia de polícia.

Depois de decorar todas as diretrizes (coisas chatas, como "preserve a vida dos suspeitos" ou "não atire em reféns"), deve-se praticar em armas de curto alcance ou, se quiser se tornar um "sniper" (atirador de longa distância),

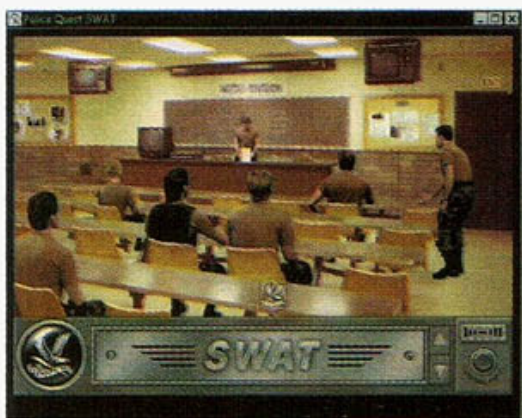
no Angeles Range. Na delegacia, dá para assistir a vídeos com policiais de verdade contando suas experiências. E há também descrições de todo o equipamento usado pela SWAT, incluindo armas como o fuzil M-16 e A .45 modificada para a polícia. Depois do treino intensivo, dirija-se à central de polícia de Los Angeles para integrar-se ao esquadrão. Ai que o jogo fica interessante, pois começam as chamadas para a equipe. As tarefas variam de velhinhas loucas em subúrbios insuspeitos a situações com reféns em prédios. Por mais chato que seja, deve-se trabalhar sempre em equipe. Assim não se tem muita liberdade para agir sozinho e cortar o mal pela raiz. Se você fizer tudo o que esperam de você, em pouco tempo começará a ganhar medalhas e promoções. Uma vez líder do esquadrão, é a sua vez de dar as ordens. A essa altura é mais fácil cometer um erro, a estratégia deve ser muito bem pensada, mas o melhor jeito é a velha "tentativa e erro" até acertar.



O treino de armas curtas é bem fácil; um exercício de rapidez. Tome seu tempo e treine bastante



No dever, pense rápido e use os códigos para avisar seus companheiros de equipe sobre sua situação



Preste atenção ao que dizem (não tem legenda nem replay). E o mais importante: não interrompa seu superior, a menos que queira levar aquela bronca



Acertar em alvos a mais de 100 metros é quase uma arte: o atirador deve se preocupar com o vento, a distância, o conforto (não se pode atirar com uma dor nas costas!) e coisas do gênero. De acordo com o vento e a distância, ajusta-se as manivelas de cima e da direita. Quanto ao conforto, vire-se!

Torin's Passage

Tipo: Adventure

Fabricante: Sierra

Gráficos: 10

Música: 8

Jogabilidade: 8

O criador do *Torin's Passage* é o mesmo de *Leisure Suit Larry*, aquela série de aventuras com uma senhora pitada de erotismo. Infelizmente, não é o caso de *Torin's*. Ainda bem, pois é um jogo para crianças. Além do senso de humor "doentio", não há muitas semelhanças entre os dois. *Torin's Passage* tem muito mais a ver com outro jogo, *King's Quest VII*, da Sierra também.

Bem, a história é manjada: no reino das Terras Acima, o casal real foi assassinado pelo irmão malvado do rei. Para salvar o herdeiro, a babá real foge com o fedelho para fora do reino. Mesmo assim, ela é banida para as esferas inferiores, acusada de rapto real. Realmente, uma injustiça. Bom, o moleque, no maior estilo Rei Artur, foi criado por pais adotivos sem saber da sua herança. Como você já deve ter adivinhado, o moleque é o Torin do título.

Ele poderia ter vivido feliz para o resto da vida, mas a babá, por essas reviravoltas do destino, se tornou uma grande feiticeira. E como ela tinha boa memória, buscou vingança raptando os pais de Torin. Eis que volta à cena o irmão do rei, avisando Torin que foi a feiticeira Lyscentia a culpada e tudo o mais. Tudo para seus maléficos propósitos, óbvio.

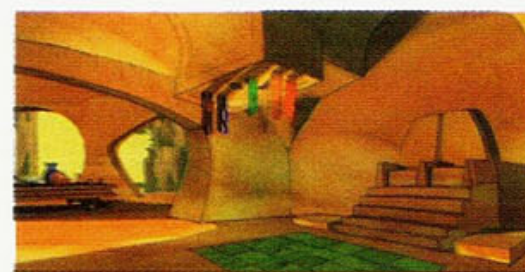
Torin's Passage é um bom jogo, apesar de meio fácil. Não há verbos: é só clicar no lugar suspeito e ver o que acontece. A gente se sente jogando aqueles CDs para crianças tipo *Putt-Putt*, mas não se engane: há uns puzzles realmente difíceis de vez em quando. Geralmente na passagem de uma esfera para outra. No final, *Torin's Passage* é uma agradável experiência, com ótimos gráficos, tipo desenho animado, e boas vozes. Em inglês, é claro.



O loirinho é obviamente o herói do jogo e a coisa púrpura ao lado é o gato transmorfo que te segue o jogo inteiro. A gorda é a babá que virou feiticeira. O resto é coadjuvante. Mas muito bem desenhados. E esquisitos!



Aqui vemos a casinha burlesca onde Torin vivia alegremente com seus pais. Ele deve estar feliz por ter que ir embora. Eu ficaria!



Na sala do rei da segunda esfera, pegue a carne da despensa para jogar para o abutre de duas cabeças. Não esqueça de pegar o mármore do meio do chão e entregue o cristal azul que você pegou na primeira esfera (você o pegou, né?) para completar a coleção de cristais do rei



Dentro da casa de papai e mamãe, você deve capturar Inchie, the Inchworm. Ela está na cesta, na parte esquerda da tela. Use-a para descobrir a melhor folha para as lesmas da floresta. Depois, pode pisar em cima que ela não serve para mais nada

NESTA EDIÇÃO

PLAYSTATION

Cybersled
ESPN Extreme Game
Street Fighter: The Movie
NBA Jam T. E.
Rayman
Twisted Metal
Gunners Heaven
Destruction Derby
Doom
Total Eclipse
Warhawk
Wipeout

SNES

Chrono Trigger
Donkey Kong Country 2
Mortal Kombat 3

ARCADE

Ultimate Mortal Kombat 3

NEO GEO CD

Samurai Showdown III

SATURN

Solar Eclipse
Virtua Cop
Street Fighter: The Movie

MEGA DRIVE

Batman Forever
Sonic Chaos
Dragon's Lair
ESPN National Hokey Night
The Jungle Book
Contra Hardcorps
Pete Sampras Tennis
Lion King

SEGA CD

Wild Woody
Lethal Enforcers II: Gun Fighters

3DO

Panzer General
Gex
Off World Interceptor
Fifa Soccer
Way of the Warrior
The Need for Speed

GAME GEAR

Samurai Shodwon

MEGA 32X

After Burner

SATURN

Virtua Fighter

CYBERSLED

PLAYSTATION

MAIS NAVES

Assista a toda apresentação e na tela título entre com:

↑ ← ↓ → ↑ △ ↑ → ↓ ← ↑ ○

ESPN EXTREME GAME

PLAYSTATION

VÁRIOS ITENS

Na tela "Choose Settings" vá até a "Exhibition" e pressione → para escolher "Continue Season". Quando perguntarem se você quer usar o seu memory card, diga não e entre com o password:

237 190 190 080 000 000 176 113 219

GUNNERS HEAVEN

PLAYSTATION

SUPER MENU

Na tela título segure L1, L2, R1 e R2 e pressione Select. O Secret Mode aparecerá no lugar do Push Start

QB: jogador grande

CM: jogador pequeno

SS: 999 de super arma

YI: 9 bombas

TY: 1 tiro mata

Para fazer o Debug Mode, entre com MA, pressione select e entre com SV. Durante o jogo, no segundo controle, aperte:

X: super arma 3 segundos

→: pula de tela

△: invencibilidade

←: muda de arma

○: bombas

↓: voice mode

↑: armas poderosas

□: muda de personagem



DESTRUCTION DERBY

PLAYSTATION

RECORD

Escolha "Total Destruction" e, durante o jogo, pause antes do cronômetro alcançar 1 segundo. Dê Exit e veja o seu recorde

RAYMAN

PLAYSTATION

99 VIDAS

Use o password: X N B 9 F M ! Z 2 ?

TV RAYMAN

Durante o jogo, pause, segure R2 e pressione ○ ○ ← ○ ○. Para desligar faça o mesmo

10 CONTINUES

Na tela Stop/Continue, pressione ↑ ↓ → ←

STREET FIGHTER MOVIE

PLAYSTATION

JOQUE COM AKUMA

Na tela de seleção dos lutadores, pressione ↑ R1 ↓ L2 → L1 ← R2.

Faça isso rapidamente.

Escolha Guile e jogue com Akuma

TWISTED METAL

PLAYSTATION

PASSWORDS

Warehouse: ○ △ □ ○ ○

Freeway: X □ □ ○ △

River Park: X △ □ ○ □

Assault on Cyurbia: X □ △ △ △

Rooftop Combat: □ △ X ○ X

TOTAL ECLIPSE TURBO

PLAYSTATION

LEVEL SELECT

No menu principal, segure Select e pressione os botões nesta ordem: △, L1, □, solte Select e pressione △, L1, □, △, L1, □, ↓. Mova o controle para a esquerda e para a direita para selecionar a fase

CÓDIGOS

Na tela "Tonight's Match-Up" faça:

Bola de Fogo: ↓ → → ○ △ ←

Enterrar de qualquer lugar: ← → X ○ ○ X

Mão rápida: ← ← ← ← ! →

Poder máximo: → → ← → X X →

Cabeção: □ X ○ △ (5 vezes)

Super cabeção: □ △ ○ X (5 vezes)

Baby: □ ○ (5 vezes)

Gigante: △ X (5 vezes)

Poder de defesa: → ↑ ↓ → ↓ ↑

Poder de 3 pontos: ↑ ↓ ← →

JOGADOR SECRETO

Segure L1 e R1 enquanto entra com CHR dec 18 e jogue com Kirb

PERSONAGENS

Entre com as iniciais segurando L1 e R1 para os seguintes personagens:

CATLING: CAT JAN 2
HUTCHINSON: BAR APR 9

D. FALCUS: CAZ AUG 6

HODGESON: HOG DEC 31

TUNNICLIFF: SAT MAY 7

J. FALCUS: JAS NOV 16

JAX: JAX MAR 1

MAD MIKE: MUS DEC 24

MCHUGH: BAA JUL 12

GRAY: ROB FEB 23

HIGGINS: TOM FEB 19

HILL: ZIG APR 7

J. MOON: JAY AUG 24

CHOW CHOW: CHD MAY 5

BRUTH: GOW JUL 17

WEASEL: DAN JAN 2

SNAKE: SNK JUN 15

RENALDO: REN FEB 4

FUMUNGOS: GUN JAN 11

KABUKI: KUB APR 14

MAX: LIZ AUG 17

MAGIC HAIR: STH DEC 8

SEQUOIA: SAW APR 10

BOO-BOO: THI NOV 1

PISTOL: WAN JUN 10

FACINE: DEL OCT 19

AIR DOG: AIR JAN 21

CARLTON: CAL MAR 25

DIVITA: DIV JUL 3

GOSKIE: GOS JAN 6

LIPTAK: LIP JAN 14

RIVETT: REV JUL 6

TURMELT: TUR JAN 31

CHARLES: CHA MAY 4

THOMAS: FNK JAN 1

F. PRINCE: FRS FEB 2

HEAVY D: HED JAN 9

HILLARY CLINTON: HIL NOV 6

JAZZY JEFF: JAZ OCT 9

BENNY: BEN SEPT 20

BLAZE: BLZ JAN 14

HUGO: HOR JUN 12

BIRD: LAR JAN 15

GORILLA: APE APR 2

CRUNCH: WOL MAR 7

CLINTON: BIL JUN 3

MIKE D: M D JUL 1

ADROCK: ADR APR 6

GORGON: GOR JUL 3

MCA: MCA APR 9

SHELLEY: SHY JUN 8

MOORE: MOE JUN 8



**A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAMES**

**COM NOVOS
LANÇAMENTOS**



**AGORA EM 2
ENDEREÇOS**

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

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

TELA DE BONUS

Entre com os seguintes passwords:

Level 55: Fortress of Mystery
P F 7 X 2 3 N U U U

Level 56: Military Base
3 P 6 7 Z N B Q J G

Level 57: The Marshes
J C G D N F L 5 5 5

Level 58: The Mansion
W L H Y H C P Q Q Q

Level 59: The End
J C G D N F L 5 5 6



OS 10 FINAIS

É necessário terminar o jogo antes
e começar novamente com New Game +

1- Derrote Lavos depois de voltar para o ano 600 pela segunda vez.
Este final mostra Tatá como o príncipe e também a história do roubo

2- Derrote Lavos depois de dar ao Frog a Masamune e antes de
enfrentar Magus. No final, Frog e Magus se enfrentam

3- Derrote Lavos depois de enfrentar Yakra no ano 600. Marle aparece
como descendente de Frog

4- Derrote Lavos antes de ressuscitar Chrono. Neste final, a galera volta
para tentar ressuscitar o seu amigo

5- Derrote Lavos depois de roubarem a chave do portal no ano
65.000.000. O jogo mostrará um final dramático

6- Derrote Lavos depois de conseguir o Brave Badge no ano 600.
Aparecerá um final feliz

7- Derrote Lavos depois de derrotar Magus com o Frog no ano 12.000.
No final Frog será coroado príncipe

8- Derrote Lavos antes de ir para o ano 12.000. Neste final Magus
volta para enfrentar Lavos

9- Derrote Lavos depois de derrotar Magus e antes de enfrentar o Black
Tyran. No final os dinossauros dominam a Terra

10- Entre no ponto brilhante ao lado da experiência de Lucca para ir
direto para Lavos. Este final mostra toda a equipe do jogo



ARMAS INFINITAS

Na tela de acesso especial, entre com o password: $\Delta \Delta \circ \Delta \square \Delta \Delta X$

RAPIER CLASS

Na tela Player/Options,
coloque em "one player" e
pressione e segure
L2 R2 $\leftarrow$ Start e Select.
Agora pressione o botão X
para aparecer a opção
"Rapier Class"



DONKEY KONG COUNTRY 2

SNES

MUSIC TEST

Na tela com a opções para 1 e 2 jogadores, vá para a última e coloque o direcional 5 vezes para baixo



MORTAL KOMBAT

SNES

SOUND TEST

Na tela Start/Options pressione, A, Y, B, X



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

ARCADE

JOGUE COM ERMAC

No Ultimate Code, entre com 1 2 3 4 4 4 3 2 1
SA, SB, B, CB, CA do primeiro controle mudam os primeiros cinco símbolos e os mesmos botões do segundo controle mudam os outros cinco. Os números acima correspondem a quantidade de vezes que se deve apertar os botões

SOLAR ECLIPSE (SATURN)

SATURN

NÍVEL EQUIPE DE PRODUÇÃO

Durante o jogo, pause e entre com → ↓ ↓ ← C → A Z Y.
Agora as cabeças dos produtores aparecerão para infernizá-lo

VIRTUA COP

SATURN

SUPER MIRA

Comece jogando com o controle, pause e coloque a arma. Tire o Pause e veja como está a sua mira

STREET FIGHTER THE MOVIE

SATURN

JOGUE COM AKUMA

Na tela para selecionar o seu jogador entre rapidamente com a seguinte sequência:
↑ + B, ↓ + Z, → + A, ← + Y



SAMURAI III

NEO GEO CD

ARCADE

JOGUE COM ZANKURO HINAZUKI

Este truque só é válido no Versus Game.
Pressione Start para entrar no jogo e não solte.
Na tela de seleção de personagens, coloque nos personagens a seguir:

Haohmaru, Genjuro, Basara,

Kyoshiro, Ukyo, Rimnerel,

Nakoruru, Hanzo, Amakusa,

Gaira, Galford, Shizumaru

Enquanto continua segurando Start, pressione A e B.
Esta sequência é válida para os 2 controles

PANZER GENERAL

3DO

ESCOLHA O SEU RESULTADO

Durante a batalha, segure Stop e pressione P e C.
Enquanto continua segurando, pressione ← para ter acesso ao menu.
Você poderá escolher a vitória, derrota ou quit

GEX

3DO

99 VIDAS

Pause em qualquer momento do jogo e,
enquanto segura o botão R,
pressione ← C ↓ ↓ → A C ↑ ← A



WILD WOODY

SEGA CD

RECARREGAR ENERGIA E OUTRAS MANHAS

Na tela título pressione e segure
↓ A C no primeiro controle e ← C B no segundo.
Agora, no controle 2, pressione:
Start: Level Select
A: recarregar energia
B: power-up
C e use o direcional para se mover: ficar imóvel

LETHAL ENFORCERS II: GUN FIGHTERS

SEGA CD

STAGE SELECT

Na tela título faça: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A B C

THE NEED FOR SPEED

3DO

PONTO DE VISTA DIFERENTE

Durante o jogo, com a visão de dentro do carro, no controle 2 aperte simultaneamente: ↑ L e A e segure. Quanto mais tempo você segurar, maior fica o campo de visão

FIFA SOCCER

3DO

OS CÓDIGOS DEVEM SER INSERIDOS DURANTE O PAUSE DO JOGO

Laser Ball mode: LACRBALL

Big Ball mode: BCABALLABALL

Beefcake mode: RALBACLABA

Brute mode: RABBACLLBACL

Crazy Bounce mode: LABARRACCA

Hot Potato mode: CRABBRLABABR

Giant Player mode: BABARBABBAR

Invisible Walls mode: ABBACABABBA

Metallic Men mode: BARCLBABBA

Radical Curve mode: CARCABRABBL

OFF-WORLD INTERCEPTOR

3DO

MUITO DINHEIRO!

Entre na tela Options e aperte:
A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, L

WAY OF THE WARRIOR

3DO

JOGUE COM PERSONAGENS ESCONDIDOS

BLACK DRAGON:

Entre o nome e a data "Wyvern 3-9-27"

MAJOR TROUBLE:

Entre o nome e a data "Bad Boy 2-4-08"

VOODOO:

Entre o nome e a data "Evil 6-6-66"

GULAB JAMUN:

Entre o nome e a data "2-29-00"

JOGO SPACE WAR ESCONDIDO

Entre no 2P Versus Mode. O jogador da direita escolhe qualquer personagem e, então, aperta e segura ↘ A, B, C e start. O jogador da esquerda escolhe e depois segura ↙ L, R mais Start.

SAMURAI SHODOWN

GAME GEAR

PERSONAGENS ESCONDIDOS

Durante a apresentação, quando aparecer o rosto de Haohmaru em close, aperte Select três vezes. Você vai ouvir uma música se der certo

OB / M / IC

2x R\$ 320,00

- R\$ 94,90**
cada
- Ridge Racer (R\$ 84,90),
ESPN Extreme Games (R\$ 84,90),
FIFA Soccer 96 (R\$ 99,90),
Toshinden (R\$ 99,90),
Goal Storm 3D Soccer,
Wipeout, St. Fighter The Movie, Warhawk,
Jumping Flash, Loaded e muitos outros.

Daytona USA (R\$ 99,90),
Worldwide Soccer (R\$84,90),
VR Virtua Racing (R\$ 99,90), St. Fighter The Movie,
Bug! (R\$ 84,90), Panzer Dragoon (R\$ 99,90),
Mortal Kombat II, Shinobi Legions
e muitos outros.

Segunda parte do game mais
vendida de todos
os tempos,
com 100 níveis
e gráficos
deslumbrantes.

DIRECTSHOPPING

AFTER BURNER



MODO DE TESTE

Na tela escrito Sega, aperte no controle dois: A, C e start. Na tela título, aperte A, B, C e Start no controle um. Ai você entra numa tela de opções como a do fliperama

VIRTUA FIGHTER



JOGUE COM DURAL

Comece o jogo e imediatamente aperte ↓ ↑ → e A e ← ao mesmo tempo. Se ouvir um barulho estranho é porque deu certo

ESCOLHA E MUDE O TAMANHO DO RINGUE

Na tela-título, quando a mensagem "Press Start button" estiver piscando, aperte ↑ doze vezes.

Aperte Start e entre no Options. Você vai ouvir um "knockout". Coloque no Exit e aperte ↓ e A ao mesmo tempo

BATMAN FOREVER



MENU PRINCIPAL

Na tela onde aparece a mensagem "Push Start", entre com
← ↑ ← ← A B Y



LION KING



MODO DEBUG

Entre no Options e aperte: → A, A, B e start.

PETE SAMPRAS TENNIS



MAIS DOIS MENUS

Escolha o World Tour e entre com o password: ZEPPELIN

CONTRA HARDCORPS



70 VIDAS

Na tela título, aperte, no controle dois:
C, B, A, → ← C, B, A, → ← C, B, A, → ←

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Na mesma tela, com o controle dois, faça:
← → A B C ← → A B C ← → A B C

THE JUNGLE BOOK



TELA DE DEBUG

Na primeira fase, ande até chegar no primeiro buraco. Pule e pause o jogo. Aperte B A ↓ C → A B ← A → ↓ B, A ← ← C ↑ → ←

PULE PARA O FIM DO JOGO

Em qualquer parte do jogo, pause e entre com o código:
B, A, ↓, C, A, → ← A, → ↓

SONIC CHAOS



SOUND TEST

Na tela em que pisca "Press Start button",
aperte: ↓ ↓ ↑ ↑ ← → ← → 1, 2, Start.
Nesta tela, faça ↓ ↘ → + 1 para o Sonic fazer um Hadouken

DRAGON'S LAIR



VEJA TODAS AS CENAS

Durante o jogo, pause e aperte:
→ → ← ← ↓ ↓ ↑ ↑ e aperte Start.
Você vai morrer, mas depois o jogo vai passar sozinho por todas as cenas, inclusive as de morte

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT



VÁRIOS CÓDIGOS

Faça todos no Main Menu
Mais times: ← → C A B B
Mais dificuldade: C → B → C →
Jogue Pong: B C C C ↑ ↓
Jogue Octo-pong: A C B ↑ → ↑

SAMURAI SHODOWN



JOGUE COM O AMAKUSA

No logo Takara, aperte → → →

Asas Indomáveis a nova geração

A DYNACOM traz para você a nova geração dos joysticks mais destruidores do universo: os ASAS INDOMÁVEIS.

Com ele você vai destruir qualquer

inimigo não identificado usando recursos animais de outro mundo. Entre em outra dimensão e mande seus inimigos pro espaço!



ESTRATÉGIAS

- 6 botões de disparo
- Turbo Total para todos os botões (8 tiros/seg)
- Slow Motion para reduzir a velocidade do jogo

EQUIPAMENTOS

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

A nova geração: TPC 3DO

- 1º TPC nacional para o Sistema 3DO
- 8 botões de ação
- Botão direcional com 8 direções
- Turbo Total para todos os botões com 8 tiros por segundo
- Slow Motion para reduzir a velocidade do jogo pela metade



ESTRATÉGIAS

- 6 botões de disparo
- Turbo programável para cada botão
- Slow Motion e Super Slow Motion
- Auto-Fire programável para cada botão (disparo contínuo)
- Visão de Raio X

EQUIPAMENTOS

- AQUA PAD SNES SuperNES* e Superfamicom*
- AQUA PAD MEGA Megavision, Mega Drive* e Genesis*



ESTRATÉGIAS

- 6 botões de disparo
- Turbo Automático para cada botão (8 tiros/seg)
- Slow Motion que reduz pela metade a velocidade

EQUIPAMENTOS

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



DYNACOM

A Dynacom é fera.

The Future Is Now
SNK

TUDO BEM, GEESE?

RETRO
AVENGERS



REAL BOUT
FATAL FURY

©SNK 1995

A BATALHA FINAL. "GEESE HOWARD" DEVE PARTICIPAR!



NEO·GEO CD™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.

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



RETRO AVENGERS VENCEREMOS O TEMPO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: [evil_arthas](#)

Editada por: [evil_arthas](#)

Revista: [evil_arthas](#)

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

