

VIDEOGAME ^{news}

PREVIEW

**NOVOS
PERSONAGENS
NOVOS
GOLPES**



**63
SUPER
DICAS!**

**JOGUE COM MILEENA E SUB-ZERO
ORIGINAL EM ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3**

ISSN 1413-2788

60 >

9 771413 278003

**TOSHINDEN 2 ● CAPTAIN QUAZAR ● PHANTASY STAR II ● TINHEAD
BREATH OF FIRE II ● SUPER HURRICAN 2 ● IN THE HUNT**

CAPCOM

VAI ENCARAR?

STREET FIGHTER
ZERO
2



© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.



O P T I O N S

NEWS

05 ENCICLOPÉDIA DE ARTES MARCIAIS EM CD-ROM,
JOGOS MAIS BARATOS E OS GAMES MAIS ALUGADOS

COMING SOON

07 CAPCOM LANÇA ARCADE DE TIRO, NOVIDADES
DO NINTENDO 64 (ANTIGO ULTRA) E VIRTUA FIGHTER KIDS

REVIEW

10 OS LANÇAMENTOS DO MÊS

SUPER NINTENDO

12 BREATH OF FIRE II

14 SUPER TURRICAN 2

16 ARDY LIGHT FOOT

MEGA DRIVE

17 POCAHONTAS

18 TINHEAD

20 PHANTASY STAR II

SATURN

22 IN THE HUNT

ARCADE

30 STREET FIGHTER ZERO 2

PLAYSTATION

34 BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

3DO

36 CAPTAIN QUAZAR

CD-ROM

39 SHIVERS E CONGO

TIPS

42 SESSENTA E TRÊS SUPER DICAS

REVISTIM

23 OS GAMES INVADEM O CINEMA

25 ROLOS & TROCAS

27 CARTAS

28 GAME RADICAL

29 GALERIA DOS FERAS



Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VIDEO NEWS GAME

REDAÇÃO

Diretor Editorial Ibsen Spartacus

Editor Chefe Daniel dos Santos

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Mateus de Andrade Silva
Rodrigo Segatti
Eurico Ramos
Otávio Canecchio Neto
Alexandre Scierra Scaglia

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 Lígia 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

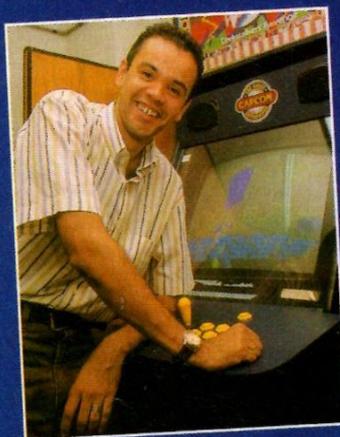
UM NOVO CAPITÃO COMANDA NOSSO TIME

Em time que está ganhando não se mexe, diz a velha máxima do futebol. *Video News Game* mudou seu time, mas nós, da Sigla Editora, temos certeza que você continuará ganhando todos os meses uma revista cada vez melhor. Carlos Sandano e nossa musa Luana Pavani decidiram seguir outros caminhos profissionais. E temos agora um novo craque com a faixa de capitão do time: **Daniel dos Santos é o Editor Chefe que assume *Video News Game* para botar lenha na fogueira e acelerar na curva.**

Corintiano, paulistano, bem-comportado e bem-humorado, Daniel é o tipo de jornalista que não sossega enquanto não consegue a melhor informação — no nosso caso, o melhor game para você jogar até cair para trás. E Daniel estreou marcando um gol de placa: *Video News Game* traz este mês um super jogo inédito, *Street Fighter Zero 2*, a mais nova versão da saga eletrônica que já se tornou um clássico na história dos games. Coube a Rodrigo Segatti a tarefa de vasculhar as portas da Internet para encontrar mais informações sobre o jogo da Capcom. Na página 30 você encontra tudo o que precisa saber sobre esse jogo.

Nossas atrações não terminam por aqui. A galera do Super Nintendo pode curtir, passo a passo, *Breath of Fire II*, um RPG de primeira. E por falar em RPG, a Tec Toy traduziu o clássico *Phantasy Star II*, facilitando a vida de quem se amarra nesse estilo de jogo mas não domina o inglês. Para os consoles de 32 bits, os destaques ficam por conta de *Toshinden 2*, jogo de luta para o Playstation, *In The Hunt*, game para Saturn com ótimos gráficos e muita ação, e *Captain Quazar*, uma hilariante aventura espacial para o 3DO. Aproveite!

**Ibsen Spartacus
Diretor Editorial**



**P.S. Escreva para mim contando o que você acha de *Video News Game*, dando sugestões, criticando, elogiando... Fique à vontade, a revista é sua.
Daniel dos Santos, Editor Chefe**

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:

Daniel dos Santos (Mtb 24857)

Impressão: cty

ANER

ARTES MARCIAIS

A galera que se amarra em lutas e tem computador vai gostar de *The Martial Arts*. Não se trata de um jogo, mas de uma obra de referência com informações sobre kung-fu, caratê, judô e taekwondo, entre outras modalidades. São mais de 100 vídeos mostrando vários golpes, além de ilustrações e textos. Uma das telas principais chama-se Library. Nela, você encontra livros que podem ser folheados clicando nas setas. Quando aparecer alguma foto, clique nela que os personagens começam a falar. Só que é preciso manjar de inglês. Ao selecionar o mapa que está na parede, o usuário tem à sua disposição informações sobre os países que têm tradição nas artes marciais, como China e Japão. No ícone glossário, há mais de 600 verbetes relacionados ao tema. E dá até para curtir um cineminha. Está em cartaz, no CD-ROM, um filminho que mostra um garoto bom de briga. Agora, se você preferir partir para a ação, deve optar por *Expect No Mercy*, jogo de luta no estilo *Mortal Kombat*, que a BraSoft também está trazendo para o Brasil. O software tem imagens em 3D e gráficos digitalizados. Sua missão é se infiltrar numa organização criminosa conhecida como Academia de Luta Virtual e detonar o chefe. Até lá, muito sangue vai rolar.



Martial Arts: enciclopédia de lutas



Expect no Mercy: porrada no estilo Mortal Kombat

Xô, Satanás

Don, o fotógrafo possessivo do game para computador *Phantasmagoria*, está de volta. Dessa vez, o ator David Homb deu um "xô, satanás" e encarna um ex-boxeador que teve sua carreira arruinada por um empresário inescrupuloso. Essa é a história de *o Último Confronto*, filme que a Alphaview HomeVideo está colocando nas locadoras em abril. Para vingar-se, Homb começa a treinar seu irmão, que enfrentará um brutamontes russo conhecido como Nelson. O grandalhão é a grande esperança de John, o empresário que acabou com a carreira de Homb. Claro que os heróis não vão deixar barato.

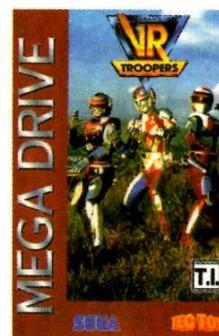
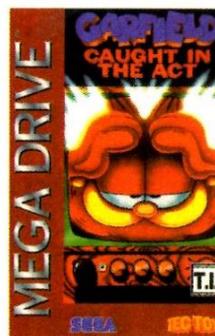
OS MAIS ALUGADOS

- 1- Donkey Kong Country 2
(Super Nintendo)
- 2- Mortal Kombat 3
(Super Nintendo)
- 3- Mortal Kombat 3
(Mega Drive)
- 4- Power Rangers - The Movie
(Super Nintendo)
- 5- Yoshi's Island
(Super Nintendo)
- 6- Street Fighter Alpha
(PlayStation)
- 7- Fifa Soccer 96
(Mega Drive)
- 8- Mega Man X3
(Super Nintendo)
- 9- Fifa Soccer 96
(Super Nintendo)
- 10- Street Fighter Alpha
(Saturn)

Fonte: Game Palace (RJ), tel: 021-511-5882;
LKC (BA), tel: 071-235-5171; ProGames (MG)
tel: 031-531-3036; Loca Games (SP), tel: 011-820-6883

DESCONTOS E PORRADAS

A promoção Sega Special, da Tec Toy, está com novos títulos. Se você encontrar o selo do Sonic na caixa, pode crer que tem cartucho mais barato. *The Adventures of Batman & Robin*, que custava R\$ 79,99, pode ser encontrado por R\$ 59,99, mesmo preço de *Garfield - Caught in the Act* e *VR Troopers*, todos para Mega Drive. E também tem Master System. Os cartuchos *Taz-Mania*, *Phantasy Star*, *Super Futebol II* e *Tom and Jerry - The Movie*, todos para o 8 bits da Sega, saem de R\$ 59,99 por R\$ 29,99. Já o Mega Drive III não está em promoção, mas tem novidades. Agora, o console vem com *Mortal Kombat 3* e dois joysticks de seis botões, ideais para jogos de luta.



Promoção Sega Special:
jogos mais baratos



VOCÊ PRECISA ENTRAR NA INTERNET

ESCOLHA O PROVEDOR CERTO : U-NET

Se você está interessado em conhecer, acessar e navegar na Internet, a U-Net é a melhor opção para você.

A U-Net tem um link de alta velocidade (256 Kbps) e um perfeito equilíbrio entre o número de linhas disponíveis e a quantidade de usuários, o que elimina os congestionamentos de ligações.

A U-Net tem uma preocupação especial com o suporte aos clientes. Uma equipe voltada para orientar, dar dicas sobre a Rede e desenvolver novas aplicações e usos.

Assine com a U-Net e aproveite tudo que a Internet pode oferecer.

LIGUE GRÁTIS : 0800 146070

Web: <http://www.u-netsys.com.br/>

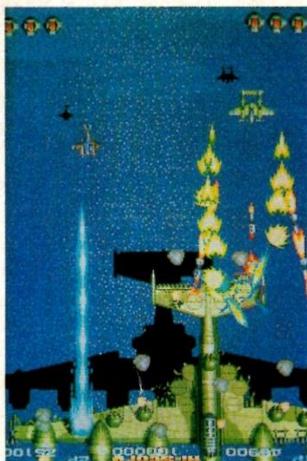
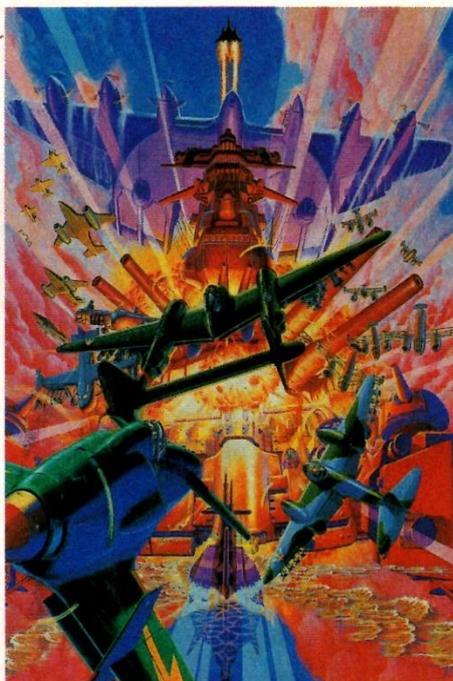
U-net

COMING SOON

POR RODRIGO SEGATTI

O Ultra é coisa do passado. Não se assuste. A Nintendo apenas mudou o nome de seu super console de 64 bits para Nintendo 64. De quebra, adiou o lançamento nos States para setembro. No Japão, o N64 deve sair em julho. Fala-se em falta de consoles para atender à grande demanda, que seria superior a três milhões de aparelhos só no Japão (até o final do ano) e em problemas com a publicidade nos Estados Unidos. Vamos ver se dessa vez vai. A Nintendo também perdeu um importante parceiro no projeto Nintendo 64. A Square, conhecida por jogos como *Final Fantasy*, *Secret of Mana* e *Chrono Trigger*.

Na área dos arcades, a Capcom dá um tempo na pancadaria e ataca de *19XX*, game com bons gráficos e muita ação. E quem se amarra em *Virtua Fighter* terá novas opções. *Virtua Fighter 3* está a caminho, além de *Virtua Kids*, uma versão para os pequeninos do clássico jogo de luta da Sega.



NINTENDO 64



O Nintendo 64, já com o novo logotipo

19XX

Apesar de não ser conhecida pelos seus jogos de tiro, a Capcom já fez vários bons games nessa área na década de 80 e começo dos anos 90, antes da onda *Street Fighter* dominar o pedaço. Nos últimos tempos, apenas um mísero joguinho de tiro da Capcom pintou nas telas de fliperamas: *Eco Fighters*. Agora, com *19XX- The War Against Destiny*, a Capcom aposta em batalhas realizadas durante a Segunda Guerra Mundial. Não por coincidência, um dos jogos mais conhecidos desse estilo é *1943- Battle of Midway*, também da Capcom. Mas *19XX* é diferente. Apesar do visual antigo, as armas e bombas que são usadas são mais modernas do que as atuais. É possível escolher entre três aviões da época, naquela velha combinação: um rápido, um mais poderoso e outro balanceado. Você conta com um belo arsenal, com tiros teleguiados, mísseis explosivos e bombas variáveis, com três níveis de destruição. Mas não fique com pena dos inimigos. Eles possuem os maiores bombardeiros, tanques e máquinas já inventados pela tecnologia humana que o dinheiro pode comprar. Sim, eles têm dinheiro. No final das contas, *19XX* (leia-se mil novecentos e não-sei-quanto) é um jogo de tiro como há muito não se via nos arcades.

NOVO NOME

Agora é oficial. O Ultra 64 vai se chamar Nintendo 64 no mundo inteiro. Além da mudança de nome, a data de seu lançamento na América do Norte foi adiada mais uma vez. Segundo as novas previsões, o aparelho será lançado no dia 30 de setembro com o preço de 250 dólares. Fala-se em falta de consoles para atender à grande demanda e em problemas com a publicidade nos Estados Unidos. No Japão, apesar dos rumores de atraso para julho, o console está prometido para 21 de abril. E a indústria do videogame japonesa tem altas expectativas para o console. Segundo pesquisa de editoras japonesas feitas com empresas de software, depois da Shoshinkai, 65% acham que serão vendidos mais 3 milhões de consoles ainda este ano. Isso supera as vendas do PlayStation no Japão e Estados Unidos. Previsão bem otimista... A Nintendo promete um senhor show para mostrar o N64 na feira E3 que será realizada de 16 a 18 de maio em Los Angeles

COMING
SOON

ABANDONAR O NAVIO

FINAL FANTASY VII ファイナルファンタジーVII

Uma bomba explodiu no quintal da Nintendo. A Square Soft, fabricante de RPGs de sucesso como *Final Fantasy*, *Chrono Trigger* e *Secret of Mana* e, até então, a maior parceira da empresa japonesa no projeto Nintendo 64, rompeu o acordo. A empresa de software alegou "diferenças de opinião quanto ao desenvolvimento e distribuição dos jogos de Nintendo 64". E, mais que depressa, procurou outro parceiro para publicar seus jogos. No caso, quem tem a maior fatia do mercado de 32 bits, ninguém menos que a Sony. Assim, *Final Fantasy VII*, que sairia para o N64, será lançado em dezembro para o PlayStation. O jogo vai usar todo o poder do CD-ROM, tanto que serão necessários dois discos. Todos os personagens serão modelados em polígonos e os cenários serão em 3D. O jogo conta com vários pontos de vista. Depois de *Final Fantasy VII*, no ano novo, a Square deve lançar ainda outro título para o PlayStation. Quanto aos jogos do Super Famicom (o Super NES japonês) da Square, a empresa deve lançar apenas os jogos já terminados, como *Bahamut Lagoon*, *Super Mario RPG* e *Front Mission: Gunhazard*, e talvez mais um. E só. Além de produzir para o PlayStation, a Square fará jogos para o sistema operacional Windows 95 e estuda a possibilidade de lançar seus títulos para outras plataformas.



Final Fantasy VII: do N64 para o PlayStation



Virtua Fighter Kids: personagens mirins

NOVOS CONSOLES

Além do Nintendo 64, alguns consoles se preparam para entrar no mercado em 96/97. Um deles é o M2, o upgrade do 3DO que foi comprado pela Matsushita e que promete ser compatível com o formato DVD-ROM. Na Nintendo, a rapaziada está trabalhando em grande segredo no novo Game Boy. Deverá ser um portátil de 32 bits, com tela colorida, para combater o Nomad da Sega, que é um "Mega Drive de bolso". E a Sega vai lançar o segundo Saturn. Calma, não é nada 64 bits ainda. Trata-se de uma versão modificada e reduzida para baratear o produto.

VIRTUA FIGHTER

Novidades do front da Sega. *Virtua Fighter 3* está chegando aos arcades em julho, nos Estados Unidos. Dizem que a placa Model 3, usada em VF3, custa mais de 20.000 dólares. E a versão para Saturn já está planejada para o ano que vem. Como a virtumania não pára de crescer, com desenho animado e tudo mais, vem aí *Virtua Fighter Kids*, com os personagens estilizados. O jogo traz os lutadores de *Virtua Fighter 2* em versões mirins e os cenários ficam mais alegres. É mole? Sem contar *Virtua Fighter Mini*, para Game Gear. Mas o grande lançamento da Sega para o Saturn será *Panzer Dragoon 2*, o segundo jogo a usar o SGL (Sega Graphics Library), programa utilizado na versão para o Saturn de *Virtua Fighter 2* e que é responsável pelos gráficos em alta resolução do jogo. O SGL faz os dois processadores trabalharem em partes diferentes. Enquanto um produz os polígonos de jogadores, o outro se ocupa com o fundo e a música. Os efeitos dessa programação são incríveis, basta olhar para *Virtua Fighter 2* do Saturn.

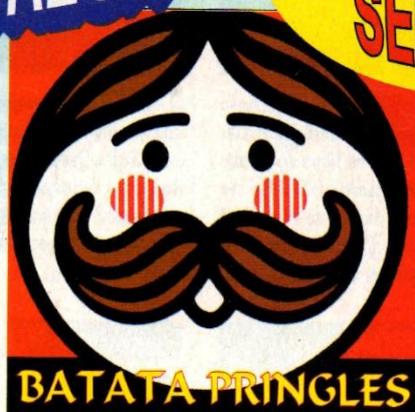
LKC TUDO PARA SUA LOJA



VIDEOGAMES

PRONTA-ENTREGA

LANÇAMENTOS SEMANAIS



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

review

Boas novidades para os consoles de 32 bits. Na área da pancadaria, a galera do Saturn pode curtir *Darkstalkers' Revenge*, um jogão de luta com ótimos gráficos e jogabilidade dez. Ainda para o 32 bits da Sega, está chegando *Darius Gaiden*, game com chefes gigantescos e muita ação, *Cyberia*, clássico vindo dos PCs, e *Guardian Heroes*, título que reúne feiticeiros e cavaleiros medievais. Para quem curte games tenebrosos, a novidade é *Alien Trilogy* (PlayStation), grande jogo de tiro, no estilo de *Doom*. O 3DO também dá sinal de vida com *Brain Dead 13* e *Battle Sport*. De quebra, mostramos alguns títulos que você deve passar longe, como *Cutthroat Island* (Super Nintendo).

Tipo: Luta
Fabricante: Capcom
Gráficos: 10
Música: 9
Jogabilidade: 10

SATURN

Enquanto o PlayStation está se preocupando em fazer o primeiro *Darkstalkers*, o Saturn já atropela e lança o segundo episódio. A nova versão está bem fiel à do arcade, com direito a tudo: combos, especiais, músicas e gráficos. *Darkstalkers' Revenge* foi um jogo bastante inovador por trazer criaturas esquisitas com movimentos mais esquisitos ainda. Também foi o primeiro a usar o guard cancel (cancelador de defesa) e combos de botão. Para completar, a versão para Saturn apresenta uma tela de opção bem ampla. Só não está perfeito porque em alguns movimentos não há todos os quadros, mas isso não chega a comprometer o resultado.



CUTTHROAT ISLAND

Tipo: Ação
Fabricante: Acclaim
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 6

SNES



Caro leitor, se você trombar com esse cartucho na locadora, pense bem antes de alugá-lo. *Cutthroat Island* é baseado no filme de mesmo nome lançado no ano passado nos States e que não foi o que se pode chamar de sucesso. O jogo é tão fiel ao original que chega ao cúmulo de ser tão ruim quanto, ou um pouco mais.

DARIUS GAIDEN

Tipo: Ação/Tiro
Fabricante: Taito
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 10

SATURN



O jogo de tiro com um dos enredos mais esquisitos da história dos games acaba de chegar aos 32 bits. Quem poderia imaginar que a humanidade seria quase destruída por peixes mecânicos? Você pode enfrentar esses invasores aquarianos sozinho ou com a ajuda de um amigo.

COLLEGE SLAM

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

SATURN



College Slam é um *NBA Jam* com times universitários. Os personagens estão bem grandes (tão grandes que alguns jogadores ficaram cabeçudos) e os gráficos estão razoáveis. As equipes são formadas por apenas dois jogadores. Jogando sozinho, você comanda um dos atletas e o outro é controlado pelo Saturn.

DESCENT

Tipo: Ação/Tiro
Fabricante: Interplay
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

PLAYSTATION



Descent é uma espécie de *Doom* espacial. O jogador controla uma nave cheia de truques. Sua missão é invadir uma colônia espacial dominada por robôs rebeldes. O que mais chama a atenção é a possibilidade de girar 360 graus em qualquer direção. Você pode olhar e caminhar em qualquer sentido. Bom, né?

CYBERIA

Tipo: Adventure
Fabricante: Interplay
Gráfico: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

PLAYSTATION



Um grande representante dos adventures para computador, *Cyberia* chega ao Saturn. A versão para o 32 bits da Sega é bem fiel ao original. Você será um agente secreto trabalhando para uma agência de espionagem e com direito a equipamentos interessantes, com destaque para seus óculos, dignos de James Bond.

JOHNNY BAZOOKATONE

Tipo: Plataforma/Ação
Fabricante: U.S. Gold
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

PLAYSTATION



Tudo ia bem em nosso mundo até que o mais malvado dos malvados resolveu estragar tudo. O Diabão, entediado com a falta do que fazer nos quintos dos infernos, resolve que quer a guitarra de Johnny, um roqueiro da pesada. Nosso herói, logicamente, não vai entregar seu amado instrumento.

ALIEN TRILOGY

Tipo: Tiro/Ação
Fabricante: Acclaim
Gráficos: 10
Música: 8
Jogabilidade: 10



Corredores apertados, pouca luminosidade, uma grande quantidade de armas para aniquilar seus inimigos, tudo isso com visão em primeira pessoa. Se isso tudo lembra *Doom*, você passou perto. Em primeiro lugar, troque a Terra por uma colônia em algum planeta perdido no espaço. Depois, substitua o sangue de seus adversários por ácido. E, para completar, troque os zumbis e demônios pelo Alien mais babão da história do cinema. Pronto. Você acaba de encontrar *Alien Trilogy*, um dos melhores jogos para PlayStation dos últimos tempos. Os sustos são constantes e dá até para sentir claustrofobia. Duvida? Então experimente *Alien Trilogy* sozinho, à noite e com as luzes apagadas...



GUARDIAN HEROES

Tipo: Ação
Fabricante: Treasure
Gráfico: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8



Feiticeiros, cavaleiros medievais e muita pacandaria. Esse é o espírito de *Guardian Heroes*. O jogo tem bons gráficos e ação do começo ao fim. Você dispõe de três planos e vários movimentos especiais. Quando a tela enche de inimigos, o jogador fica mais perdido que cachorro quando cai do caminhão de mudanças.

THE HORDE

Tipo: Estratégia
Fabricante: Crystal Dynamics
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8



Diretamente do 3DO, chega ao Saturn o jogo *The Horde*. Este título, bem no estilo do console da Panasonic, mistura estratégia com ação, num jogo bem difícil. Você é um pacato cidadão que vive sossegado em um pequeno vilarejo. Até o dia em que surge uma horda de bichos estranhos no estilo Gremlins.

BRAIN DEAD 13

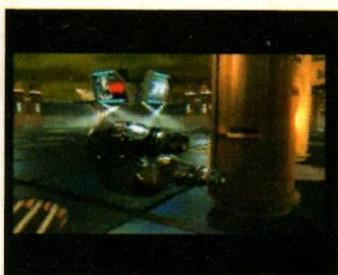
Tipo: Interativo
Fabricante: Ready Soft
Gráficos: 10
Música: 8
Jogabilidade: 9



Demorou, mas chegou. Este é mais um jogo interativo no estilo *Dragon's Lair*. Onde você participa de um desenho animado. O bom aqui é que você não recebe dica do que deve fazer. Aquelas luzes piscando não existem mais. Ou seja, o jogador precisa se virar. As formas de morrer são infinitas, macabras e divertidas.

BATTLE SPORT

Tipo: Ação
Fabricante: Cyclone
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8



O 3DO ainda não morreu. Está saindo uma nova fornada de jogos para o sistema e *Battle Sport* é um dos mais interessantes. Esse game é uma disputa não muito esportiva na qual, para vencer, você deve destruir as naves dos outros competidores. O jogo possui bons gráficos e diverte quem gosta do estilo.

STILL GAMES

OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, NO ATACADO E VAREJO.

TUDO PARA SUA LOCADORA

• Consoles • Cartuchos
• Acessórios

TEMOS TODA A LINHA

The Future Is Now
SNK



THE Best
play Here

Nintendo
PLAYTRONIC

TEC TOY

- Shopping Ibirapuera Tel.: (011) 543-7943
- Shopping Penha Tel.: (011) 941-7791
- Rua Sta. Ifigênia, 486 Tel.: (011) 223-8999

SNES

TIPO: RPG

FABRICANTE: CAPCOM

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1



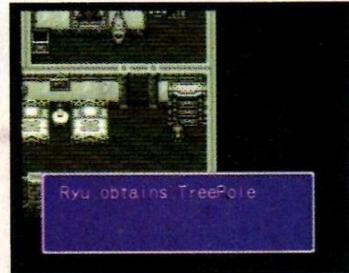
MATEUS ANDRADE



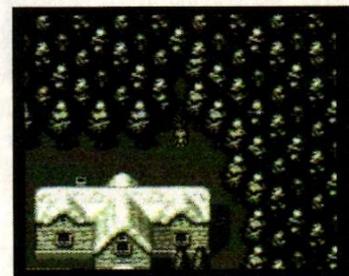
RPG Animal

2

No mês passado, aticamos a curiosidade dos leitores ao avisar que o novo RPG da Capcom estava chegando por essas bandas. Agora, vamos conhecer mais a fundo *Breath of Fire 2*. O Super NES tem uma enorme variedade de títulos nessa área, mas este merece destaque (o que não vai ser nenhuma novidade para quem já conhece o primeiro). Com 24 mega de memória, contra 16 do primeiro, os gráficos e a música estão bem melhores. Isso sem falar nas paisagens e personagens bem coloridos, transparências e muito mais, tudo dentro do padrão de qualidade Capcom. Só peca pelo enredo. A história sofreu várias alterações, o que deixou o jogo meio confuso. Mas não chega a atrapalhar o nível de diversão. Alguns itens foram trazidos da primeira versão, como a possibilidade de pescar e caçar. E, como no velho *Breath*, permanece o batalhão de gente que aparece para ajudar em várias fases. Confira com **Video News Game** como dar os primeiros passos neste grande RPG.



Antes de descer para atender ao chamado de seu pai, pegue a vara de pesca que está no armário



Você descobre que sua irmã está na montanha atrás da vila. Para chegar lá, converse com as duas mulheres e depois vá até esta moitinha no fundo da vila



Após enfrentar o bicho para salvar sua irmã, ninguém mais o reconhece na vila! Na igreja, você descobre que seu pai não é mais o padre e que ninguém lembra dele também. Esqueça esse bando sem memória e vá dormir. No quarto, você conhece Bow, seu amigo daqui para frente



Uma boa opção para não perder dinheiro é deixá-lo no banco, quando for sair da cidade. Geralmente ele está dentro do Item Shop



... para ser levado para a área de caça. Lá, chegue perto dos animais e ataque-os com o botão Y



Do outro lado da montanha, você vai encontrar esta casinha. Vá para lá e ajude...



Vocês acabam de encontrar Suzy, o bichinho de Mina. Hora de levá-la de volta para sua dona



Fique esperto para não perder a chance de pescar. Assim que aparecer um peixinho pulando no mapa, vá até lá com o personagem principal à frente do grupo e aperte o botão A ...



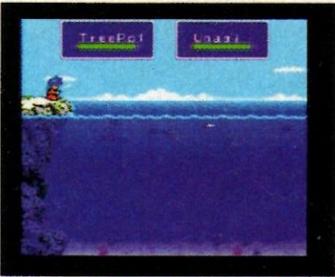
As informações que você conseguiu indicam que o bichinho de Mina está nesta montanha. Como diria um certo personagem, para o alto e avante



... o velho. Ele está sendo atacado por um monte de baratas. Eeeeca! Você deve...



De volta a cidade, vá até a sala do Elder para entregar Suzy e pegar sua recompensa de 500 moedas



...para ir para a tela de pescaria. Equipe-se com a isca e a vara. Fique apertando o botão A para puxar o peixe para você



Quando estiver subindo a montanha, beba desta fonte para recuperar sua energia e seus APs (ability point). Repita quantas vezes quiser.



...acabar com elas. Vá atacando, sem esquecer da energia



Seu amigo Bow andou aprontando alguma no meio da noite. Agora você deve levá-lo, escondido dentro da lata de lixo, até a casa do velho que vocês ajudaram. Não se preocupe com o guarda do portão. O bocó aceita qualquer resposta



Para poder caçar, encontre a moitinha, cheque perto e aperte A...



O primeiro páreo duro do jogo são estas três harpias. Tome muito cuidado, pois elas adoram atacar o personagem principal. Use a magia Defense Up de Bow nos dois personagens. Vá atacando e enchendo a energia com Herb ou Cure I



Depois de acabar com as pequeninas, é hora de enfrentar a baratona. Use a magia Defense Up de Bow nos dois novamente e, caso seja extremamente necessário, use o item Fire Rock



Você se oferece para ajudar seu amigo a encontrar a verdadeira culpada. Volte para Hometown e converse com os moradores para conseguir pistas. A partir daqui você está sozinho, mas se precisar de uma mãozinha, escreva para a gente

SNES

TIPO: AVENTURA
 FABRICANTE: OCEAN
 FASES: 4
 JOGADORES: 1

GRÁFICOS: 8
 JOGABILIDADE: 9
 MÚSICA: 8



EURICO RAMOS

Super Turricon 2

O confronto do homem contra a máquina está de volta. Os robôs buscam a próxima vítima depois de já ter devastado milhares de planetas. Quem poderá detê-los? Apenas um guerreiro vestido com a super armadura Turricon. A história é meio manjada, mas o jogo está bem legal. Comparado à primeira versão, Turricon 2 surpreende. A ação não pára um segundo e varia a cada fase. Você não tem só que se preocupar em atirar nos inimigos. Há, também, paredes para escalar, fases em que você controla uma nave e uma tela quase que idêntica ao jogo de tiro Axelay, que fez sucesso no Super Nintendo. Os gráficos estão bons e a música não decepciona. Mesmo depois de terminar o game, não se perde a vontade de jogar, pois Turricon 2 apresenta 3 níveis de dificuldade, com finais variáveis. As demos, durante as fases, possuem gráficos renderizados e contam a trajetória do jogo. Você ganha vidas com muita facilidade, mas também perde energia num piscar de olhos. Fique esperto!

COMANDOS

Y: tiro

B: pulo

A: corda

X: bomba

L: raio





Você pode optar entre três tipos de tiro. Use o raio para paralisar os inimigos e para fazer os tiros aparecerem



Vá logo para a o final desta "cobra" ou coisa parecida e espere ela abaixar para poder pular para frente e encontrar outra cobra



Perder energia aqui é fácil. Você também bate nas laterais dos corredores



Este é o gerador que deve ser destruído. Pule e atire, mas não se esqueça dos inimigos que atiram em você



Fique perto desta torre e atire abaixado. Se você estiver com o tiro amarelo, fica mais fácil



Este é o último monstro do planeta. Procure atirar na língua do bicho e tome cuidado para não cair fora dele



Quando houver laser no teto e no chão, use a corda



Tela curta, mas difícil. É preciso decorar a seqüência dos asteróides



Como em Super Metroid, você se pendura em alguns lugares. Acione o botão que lança a corda sem se preocupar em apertar o botão de pulo antes



A luz que esta nave emite não o machuca, apenas o empurra



Para destruir este cara, faça o seguinte: quando ele vier em sua direção, adiante a sua nave (botão B) e passe para o outro lado. Quando ele não estiver te atacando, jogue-o contra a parede com a nave



Espera a moto descer. Só com ela você poderá acertá-lo. Tome cuidado com a cauda do monstro



Para destruir esse chefe, fique embaixo dele e detone primeiro seus dois braços inferiores para depois atirar em seu corpo



Aqui começa a complicar. Os bichinhos cortam a sua corda e o chão não está sempre lá para ajudar. Quando houver algum buraco de onde saem bichos, espere o chão aparecer, desça e corra para frente até não ter mais nenhum inimigo e, então, grude no teto novamente



Apenas tome cuidado para não cair da teia e atire sem parar



Esta tela não lhe é familiar? Isso mesmo, é aquele antigo jogo de tiro chamado Axelay. Depois desta tela há mais duas (pelo menos no normal), mas se você terminar o jogo em outro nível, o final também mudará

SNES

TIPO: AVENTURA

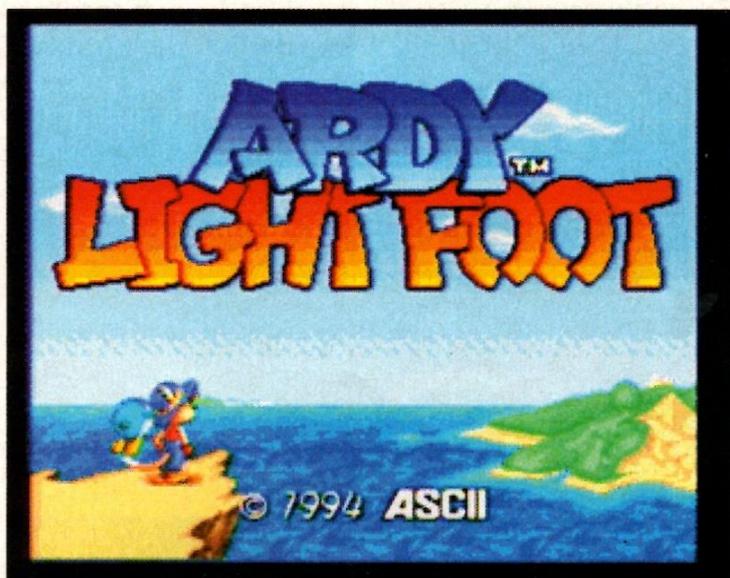
FABRICANTE: TITUS

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1



MATEUS ANDRADE



Para alcançar o outro lado do penhasco, abra o baú e deixe seu pingüim roscado. Nesse estado, aperte Y que ele vai inflar. Suba em suas costas e vá embora



Para derrotar a raposa, o segundo boss, você vai ter que acertar murros nela. Para fazer com que as luvas de boxe se movimentem, pule nos botões de cores respectivas (botão verde para mexer a luva verde). Um bom meio para acertá-la é dar um pulão embaixo do botão vermelho. Assim que você sobe, a raposa pula para perto da luva amarela. Para azar dela, o botão amarelo está bem em cima de você. Bata nela, desça e repita a operação

Herói mirim

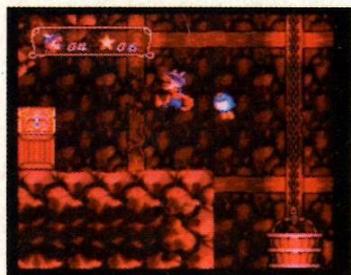
Para animar um pouco os pais que ficam meio apreensivos em alugar um *Mortal Kombat* para seus filhos, está chegando às locadoras



Para estourar a parede de pedras, pegue a bomba (botão Y) e deixe-a perto dela. Saia rapidamente para não ser atingido pela explosão



Estas estátuas são os seus save points durante as fases. Quando você morrer, vai voltar da última estátua



Logo no primeiro balde da fase da caverna, pule para a esquerda e vá até o baú para conseguir uma vida

Ardy Light Foot, um game interessante para os jogadores mirins. Não que Ardy só consiga entreter os baixinhos. Acontece que ele não exige muito dos jogadores. Na verdade, Ardy é quase um RPG para crianças, já que conta com um mapa da ilha para mostrar seu avanço, uma história legal em uma linguagem simples (quase não usa palavras) e várias missões para completar. Os gráficos estão razoáveis, a música deixa um pouco a desejar, mas a jogabilidade esta ideal para os pequeninos, sem aquela dificuldade que acaba irritando a garotada por não conseguir passar de fase. Você vai assumir o papel de Ardy na busca pelos sete cristais que contém as cores roubadas do arco-íris. Tudo bem que é uma coisa meio estranha para ser roubada, mas pelo menos é original. Para ajudá-lo nessa busca, você conta com um bichinho que devora os inimigos. Ardy não chega a ser um *Rei Leão* ou um *Mario Bros*, mas realmente diverte.



Logo no primeiro balde da fase da caverna, pule para a esquerda e vá até o baú para conseguir uma vida



Desvie das pedras que cairão do teto. Salte o capacete que ela vai arremessar. Pule em sua cabeça dando uma "rabada" (aperte e segure o botão B durante o pulo). Repita a operação até detoná-la



Dentro do verme gigante, você vai encontrar o segundo cristal. Apanhe-o e vá indo para a esquerda para poder sair da barriga do bicho



Dentro da pirâmide, evite acertar os inimigos com tochas. Caso você os detone, as luzes ficarão mais fracas, dificultando o seu avanço

**MEGA
DRIVE**

TIPO: AVENTURA

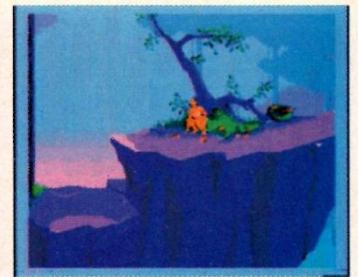
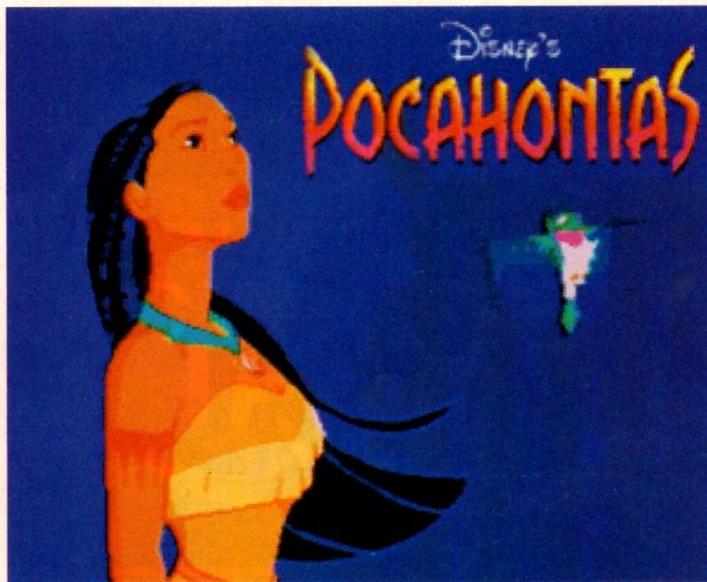
FABRICANTE: DISNEY INTERACTIVE

Nº DE FASES: 4

JOGADORES: 1



MATEUS ANDRADE



Para ganhar o espírito do pássaro, pegue o filhotinho (fique sobre ele e aperte o botão A agachado) que caiu do ninho e devolva-o para sua família



Ajudando este linguado, você ganhará o espírito do peixe. Para isso, basta nadar na direção da pedra



Para conseguir o espírito do lobo, ganhe a corrida contra ele. Aperte A para correr e depois A novamente, assim você consegue maior velocidade



Com o espírito do lobo você ganha a habilidade de esgueirar-se. Use-a para passar pelos arbustos e seguir ao encontro do homem branco



Você pode trocar de personagens durante o jogo para resolver os vários puzzles que vão aparecer no seu caminho. Para isso, aperte o botão C



Surgiu alguma dúvida? Apertando ↑ e o botão C, você recebe ajuda de um passarinho que vai indicar, com uma seta, o caminho a seguir



Após conseguir o espírito da lontra, que você ganha ao ajudar uma delas, volte para o topo do penhasco e salte.



Como Meeko não sabe nadar, puxe o tronco que está boiando no meio do lago e leve-o até a outra margem



Ajude o seu novo namorado a escapar do beco sem saída. Vá para a esquerda até encontrar a pedra que bloqueia a passagem. Com a força dos dois, ela irá cair e liberar a passagem

Pocahontas

Depois de *Aladdin*, *A Bela e a Fera* e *O Rei Leão*, chega a vez da indiazinha Pocahontas encantar as crianças nos consoles da Sega. O jogo é fiel

ao desenho e mostra o encontro de brancos e índios no estilo "tudo é uma beleza", bem característico dos estúdios Disney. Pocahontas é uma índia com o poder de se comunicar com os animais, além de conseguir se apropriar do espírito deles para usar suas habilidades. Ela e Meeko, seu amigo guaxinim, viviam felizes nas matas da América do Norte até que o homem branco chegou e aprontou a maior confusão. Como heroína do jogo, Pocahontas precisa fazer os dois povos tão diferentes tornarem-se amigos e viverem felizes para sempre. Com direito a casal romântico e tudo. O game tem belos gráficos, aproveitando muito bem a capacidade do Mega Drive. A trilha sonora é a mesma do desenho e segue o estilo de *O Rei Leão*. Infelizmente, o Mega não é famoso pela qualidade seu processador de som. Mas não é nada que comprometa a diversão de quem quer apenas um belo jogo, baseado em um bom desenho da Disney.

**MEGA
DRIVE**

TIPO: AVENTURA

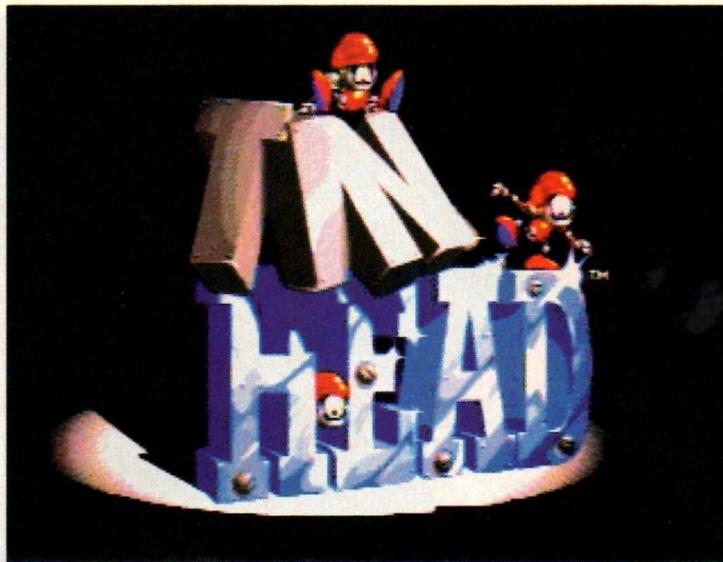
FABRICANTE: SEGA

FASES: 13/26

JOGADORES: 1



EURICO RAMOS



Tinhead

COMANDOS

A: posiciona o tiro

B: atira

C: pula

Start: pausa

(com o direcional você

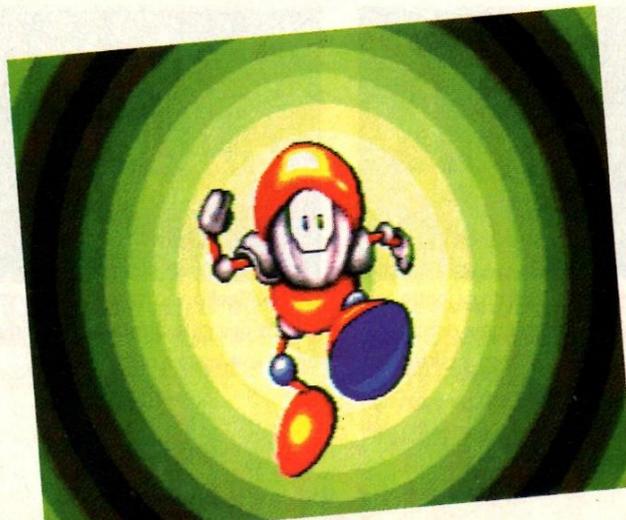
pode ver a tela)

PASSWORDS

PRATIQUE NORMAL

PSYCHE	LAMBDA
QUARKS	SARTRE
PHOTON	QUANTA
SATURN	MESONS
VECTOR	TENSOR
COSMOS	LEPTON
GLUONS	GORGON
PARITY	BOSONS
ESCHER	BARYON
NEWTON	GIBSON
PASCAL	NEUMAN

Esse jogo é uma boa notícia para os proprietários de Mega Drive, que andam meio desanimados com a falta de novos títulos. Apesar de a história ser bem bobinha, Tinhead é um game divertido. No começo, o jogo parece fácil. Depois de algumas telas, porém, a dificuldade cresce o suficiente para fazer o jogador pensar seriamente na possibilidade de dar uma bica no videogame. O herói da aventura é um simpático robô. Sua missão é salvar as estrelas, que foram capturadas pelo vilão intergaláctico conhecido como Globin. Para facilitar sua vida, o robô tem mil e uma utilidades. Tinhead vira jatinho, motocicleta e helicóptero, entre outros veículos. O jogo apresenta dois modos: Pratique e Normal. No primeiro, cada setor tem apenas uma tela e o último chefe não aparece. Já em Normal, há duas telas para cada setor.



Para poder passar de tela, pegue todas as estrelinhas



A latinha com um raio dá energia. Já os itens com os números 1, 2 e 3 multiplicam o seu tiro. A chave inglesa dá maior poder ao tiro e o coração dá uma vida. O restante apenas aumenta seus pontos



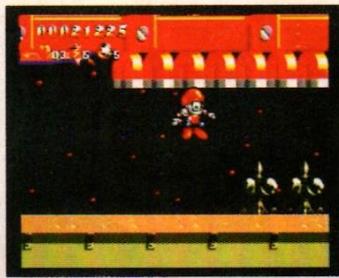
Ao encontrar o item que parece uma seta enrolada, você ganha um acessório. A bolinha laranja, por exemplo, faz o robô pular mais alto



Não esqueça do item com o ponto de interrogação. Ele dá acesso à tela de bônus



Este mestre é bico. Suba na plataforma e atire sem se preocupar muito com o ataque inimigo



O imã aqui é bastante útil. Para grudar, apenas pule. Já para soltar, coloque o direcional para baixo. Nesse mundo também há plataformas móveis. Não pule nelas, apenas caminhe



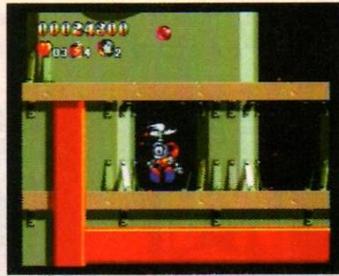
Este é o último mundo e o mais difícil. Para não cair dessas plataformas, apenas ande



Se você estiver com o jato, fica mais fácil encontrar a saída nesta tela. Caso contrário, dê a volta por cima e passe por dentro da parede



A partir daqui a distância entre as estrelas e a saída aumenta. Encontrá-las também será mais difícil



Com este helicóptero você não pode atirar, mas a sua hélice destrói os inimigos. Em todo o jogo há várias passagens secretas. Explore-as



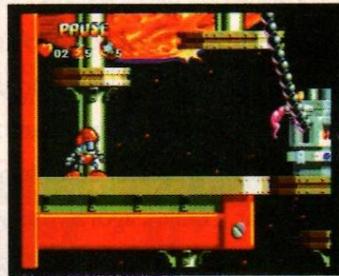
A motocicleta só faz você correr mais rápido. Em alguns lugares é melhor estar sem ela



Fique no centro atirando para cima. Quando ele soltar o ovo, pule para o lado e destrua o passarinho que sai dele. Depois, mande bala para cima. Faça tudo isso bem rápido



A seta indica a direção do elevador. Apenas pule para acionar o botão



Bata a cabeça nos botões acima para poder quebrar a parede. Não há uma ordem exata



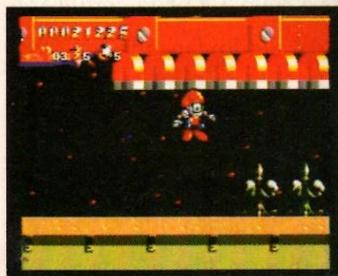
Coloque o tiro para cima e fique na segunda plataforma, atirando. Mude de lado e repita a operação



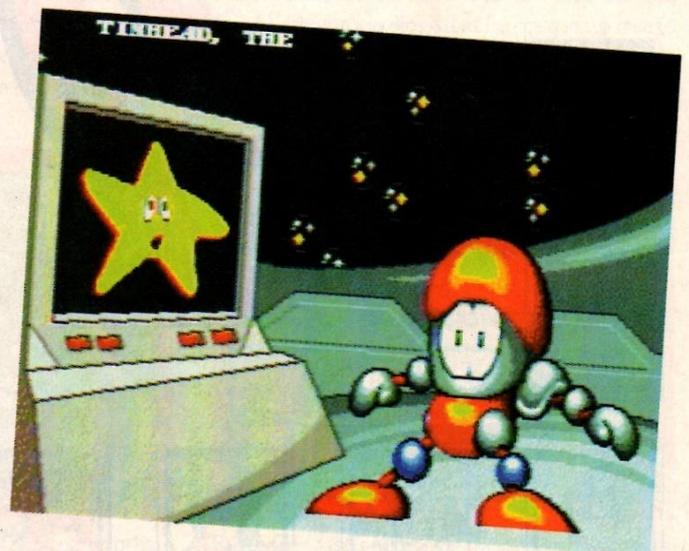
Mais um acessório. Esse jatinho é o mais útil. Pegue a estrelinha, suba e vá para o lado esquerdo



Para destruir esta máquina, primeiro detone os braços, depois atire no centro



Suba na última plataforma e pule as bombas na vertical, sem sair da plataforma. Posicione o tiro para baixo ou para cima



**MEGA
DRIVE**

TIPO: RPG

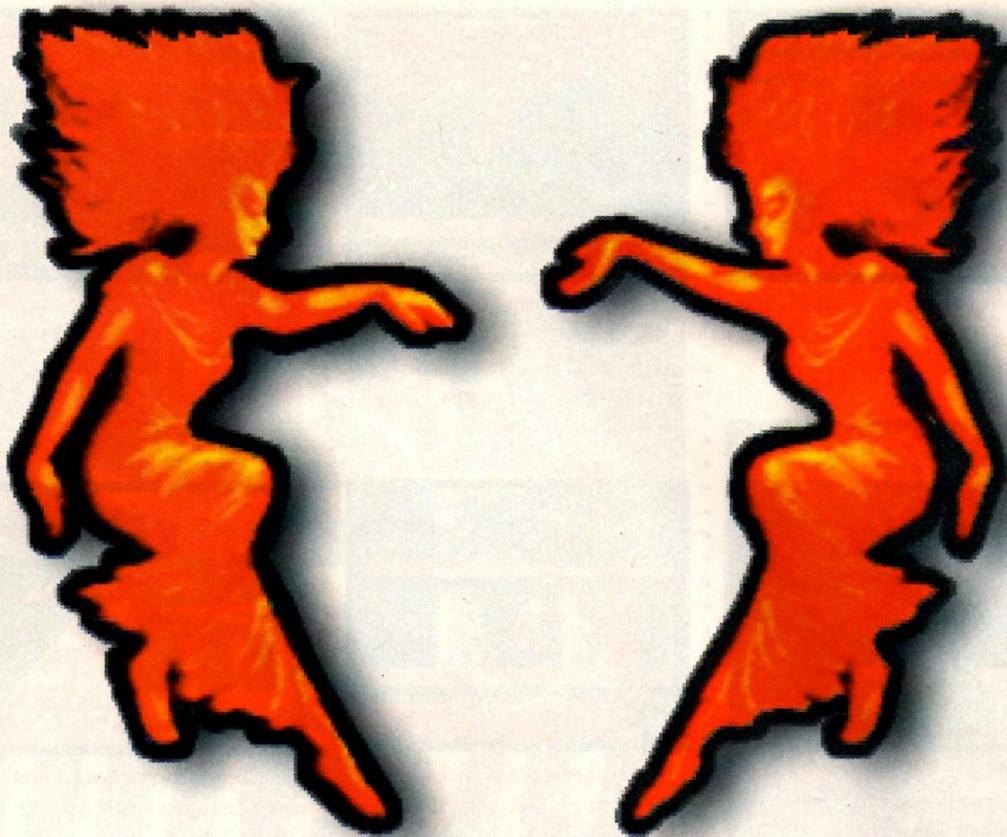
FABRICANTE: SEGA

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1



MATEUS ANDRADE



Phantasy Star

2



Para você que não joga RPG simplesmente porque não entende bulhufas do que está rolando ao seu redor, aqui vai uma boa notícia: a Tec Toy está lançando um novo título nesse estilo. *Phantasy Star 2* foi totalmente traduzido para o português. Acabou-se aquela história de ficar adivinhando onde ir, o que fazer, com quem conversar... Enfim, agora você vai realmente fazer parte da história, o que é o grande barato dos RPGs. E por falar em história, vamos ao enredo de *Phantasy Star*. Para começar, este aqui é continuação de *Phantasy Star* para Master System (também traduzido e lançado pela Tec Toy). Tudo se passa no sistema solar Algol, mais precisamente em Motávia, 1000 anos depois de Alis (a heroína do primeiro *Phantasy Star*) ter derrotado o vilão Lassic. A prosperidade do local é garantida pelo Cérebro-Mãe, um super computador que controla o planeta inteiro. Você estará na pele de um jovem agente a serviço do governador de Motávia. O problema começa quando você é escalado para investigar o aparecimento de uma legião de monstros. Daí para frente, muita coisa vai rolar, pode ter certeza. Os únicos defeitos deste game são os gráficos e a música. Não que eles seja ruim. É que *Phantasy Star 2* já tem um certo tempo de estrada. Ele foi lançado em 1989 no Japão, onde fez muito sucesso. Comparando-o a jogos mais recentes, como *Final Fantasy 3* e *Chrono Trigger*, o cartucho fica para trás. *Phantasy Star 2* tem apenas 8 mega de memória (uma quantidade muito boa para a época) enquanto que estes dois últimos tem 24 e 32 mega, respectivamente. Mas não deixe que isso o desanime. *Phantasy Star 2* é um bom RPG, bem longo e complicado. Confira como dar os primeiros passos neste jogo.

SATURN

TIPO: TIRO/AÇÃO

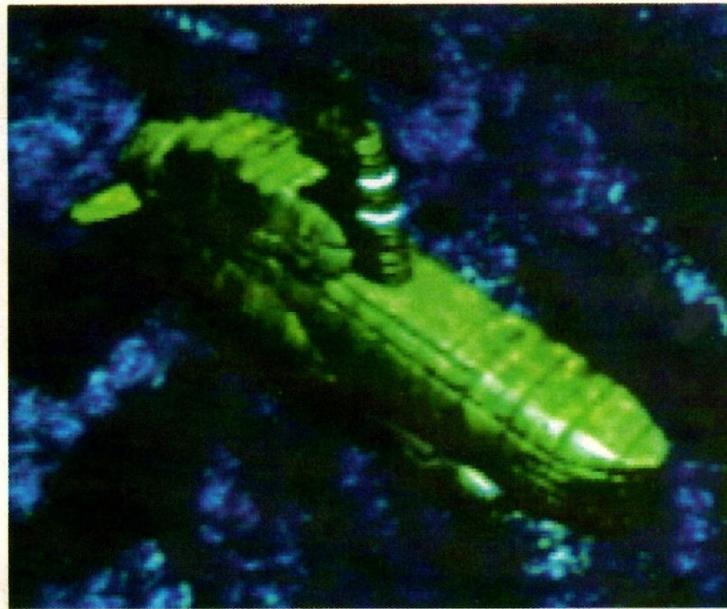
FABRICANTE: SIMS CO.

FASES: 6

JOGADORES: 1 OU 2



MATEUS ANDRADE



A moréia gigante não é boss, mas vai dar trabalho. Evite fugir para os cantos, onde é mais fácil de ser encurralado por ela e mande chumbo na sua cabeça



O chefe da fase é um dragão de três cabeças que, é óbvio, cospe fogo. Esse detalhe é curioso. Como é que ele cospe fogo embaixo d'água? Pois é... De qualquer forma, quando o bicho quiser fritá-lo usando as duas cabeças, fique no meio e atire onde der para acertar. Quando for só uma cabeça, esconda-se no canto superior esquerdo até a labareda acabar

In The Hunt

A Irem, empresa que deu ao mundo dos games um de seus maiores clássicos, R-TYPE, não conseguiu se manter em um mercado que rola

na base da porrada e faliu. Uma pena, sem dúvida. Quem quiser matar a saudade dos bons games da Irem, contudo, é só jogar *In The Hunt*. É que a Sims comprou os direitos da Irem, que já havia lançado uma ótima versão do jogo para arcade. Felizmente, a versão para o Sega Saturn é quase idêntica. Vamos conhecer um pouco mais *In The Hunt*. Para você ter uma idéia do que o espera, imagine detonar *R-TYPE* com dois jogadores simultâneos. Animal? Agora, transfira a ação do espaço para debaixo d'água e troque a R-9 por um submarino moderníssimo. Não é a mesma coisa? Pois é muito mais legal. Você não imagina o que te espera no fundo do oceano. Mas fique calmo, pois **Video News Game** vai desvendar os segredos dos sete mares para você.



O primeiro boss do jogo já vem bufando para cima de você. Mande bala em qualquer parte do seu corpo, mas tome cuidado com os mísseis que ele lança. Quando ele começar a tentar acertá-lo com os ganchos, desvie para cima ou para baixo, sempre no canto esquerdo da tela



Para poder sair deste beco sem saída, atire nesta torre até detoná-la. Isto fará com que entre mais água na câmara e Você poderá seguir em frente para a batalha final



O segundo chefe é esta máquina presa ao teto. Para detoná-la, primeiro destrua seus canhões. Como esta é uma medida provisória (eles vão ser reequipados) aproveite o tempinho de folga e mande bala na parte central. Quando ele cair na água, vá para o canto esquerdo e acabe o serviço



O gigante de pedra é o terceiro boss. No começo, o cara é invulnerável. Para acabar com o brutamonte, atire no teto acima da cabeça dele, fazendo com que caiam blocos grandes. Quando a máscara de pedra quebrar, você pode continuar derrubando blocos ou então jogar cargas de profundidade na cabeça dele



Boss duplo na parada. Estes dois mariscos mecânicos usam técnicas de conjunto para tentar vencê-lo. Quando um deles parar de atirar ou se mostrar muito indefeso, desconfie de seu parceiro. O jeito mais fácil de acabar com eles é pegá-los por baixo e correr para cima



O último boss é um grande submarino. Primeiro ele vai tentar esmagá-lo contra a parede. Fique nas depressões de seu casco para escapar. Quando ele ultrapassá-lo, vai começar a festa: é tiro para todo o lado. Aqui não tem muita dica a ser dada. O que vai valer mesmo é a sua habilidade. Procure acertar as partes que brilham e ser rápido

Astros

do

Joystick

Os games mais radicais estão ganhando versões bem diferentes. Não se trata, no entanto, de cartuchos com novos personagens ou que permitam jogar com os chefes. A galera dos games está é invadindo os cinemas. *Street Fighter*, *Sonic*, *Mortal Kombat* e uma série de outros clássicos podem ser vistos no escurinho do cinema ou nas locadoras de vídeo. E fazem sucesso. No Brasil 1,5 milhão de pessoas foram aos cinemas assistir *Street Fighter - A Última Batalha*. De quebra, Van Damme e companhia bateram todos os recordes de vendas de fitas da distribuidora LK-Tel. Embalados por esses resultados, não param de surgir novos filmes inspirados na galera do joystick. O próprio Street já tem mais um episódio. Nos cinemas desde o dia 16 fevereiro, *Street Fighter - O Filme* é, na verdade, um desenho com 105 minutos de duração. Muito mais fiel ao cartucho do que a aventura estrelada por Jean-Claude Van Damme, o desenho tem belas imagens e muita ação. Ryu, Guile, Chun-Li e Honda se unem para salvar Ken das garras do eterno vilão M. Bi-

son. Os lutadores de Street também estão em *Street Fighter II - Victory*, desenho que vai ao ar aos sábados e domingos pelo SBT, às 10h e 9h30, respectivamente.

Com a boa média de 10 pontos no Ibope, a emissora já prepara uma nova fornada de episódios para o mês de maio.

Um dos pioneiros no mundo cinematográfico é o bigodudo Mario Bros. Em 1993, o ator Bob Hoskins (de *Uma Cilada para Roger Rabbit*) viveu o papel do encañador italiano em *Super Mario Brothers*. O personagem símbolo da Sega também ataca fora do mundo dos games. Sonic, o porco-espinho mais veloz de todo o universo, pode ser visto pela garotada de segunda a sexta na TV Colosso, da Rede Globo. De quebra, Sonic é o recordista em licenciamento no Brasil (veja quadro na pág. 24). Já os fãs de Mega Man poderão curtir suas aventuras no SBT. O herói, que já teve nada menos que quinze versões para diversos consoles, deve estrear na TV em maio. A história mostra Mega Man enfrentando seu eterno rival, Dr. Wily, e seus terríveis comandados. Proto Man, Snakeman, Cutman e Ice-



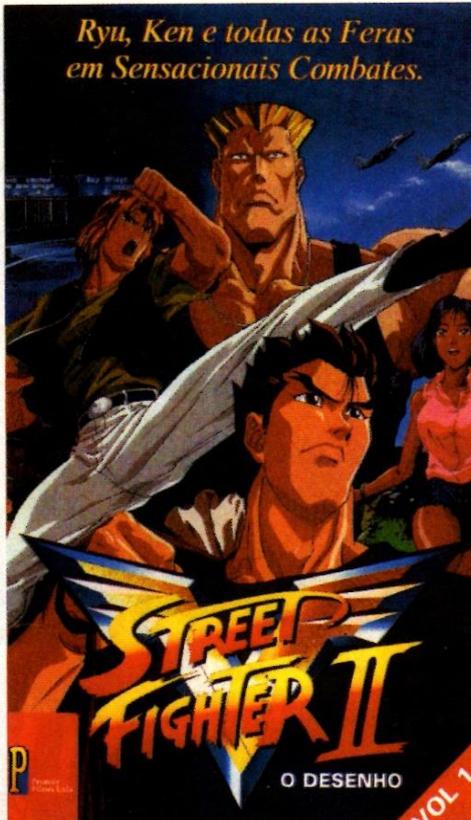
Van Damme: 1,5 milhão de expectadores

Para os

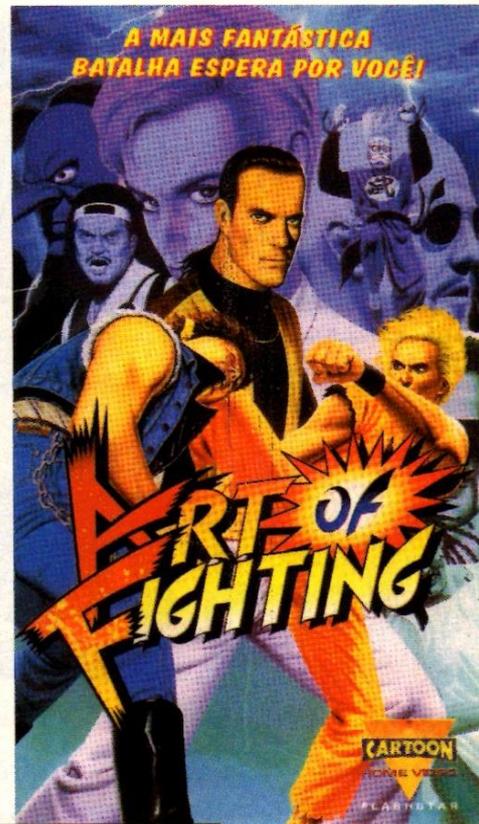
gamemaníacos

Se simplesmente detonar o jogo e assistir a filmes e desenhos inspirados no seu game preferido não for suficiente, saiba que é possível comprar todo tipo de coisa com a marca ou nome do seu ídolo. Só do simpático Sonic há cerca de mil produtos! São bolas, tênis, chinelos, bonecos de pelúcia e até cuecas com a cara do famoso porco-espinho.

Já Street Fighter tem um número mais discreto. Cerca de quinhentos produtos. Com Ryu, Ken e companhia é possível encontrar de bonés a palavras cruzadas. Os gamemaníacos também podem incrementar seu guarda-roupa com meias e camisetas de Mortal Kombat, brincar com os bonecos de Mega Man ou guardar seu sanduíche na lancheira do Mario Bros.



Street Fighter II e Art of Fighting: sucesso nas videolocadoras



man, entre outros, farão de tudo para destruir *Mega Man* e *Rush* e dominar a cidade. Além de *Mega Man*, a Capcom planeja lançar, em breve, o desenho *Darkstalkers*. Sucesso nos arcades, *Darkstalkers* conta a história dos seres das trevas que, ajudados pelo pequeno feiticeiro conhecido como Jimmy, tentam impedir que o exército liderado pelo vampiro Dimitri domine a Terra. Para embalar

94, a empresa criou o selo Cartoon, voltado para o público que gosta de desenhos animados. No começo, a empresa investiu em

títulos como *Meu Amigo Totoro* e *As Aventuras de Tin Tin*. As vendas iniciais não passaram das mil fitas. Foi só lançar títulos como *Fatal Fury* e *Samurai Shodown* para passar das dez mil unidades. "É um ótimo produto", afirma Almir Roberto dos Santos,



Mega Man estreia no SBT em maio

um dos proprietários da Flashstar.

A distribuidora Flashstar é uma das empresas que percebeu o potencial dos personagens vindos dos games. Em novembro de

em maio, chega um novo lote de fitas com *Sonic*, *Street Fighter* e *Fatal Fury*.



VIDEOGAME NO VIDEOCASSETE

Fitas baseadas em games disponíveis nas locadoras

- Art of Fighting
- Double Dragon
- Fatal Fury
- Samurai Shodown
- Sonic - The Hedgehog
- Super Mario Brothers
- Street Fighter - A Última Batalha
- Street Fighter II - Victory
- Mortal Kombat

ROLO
VENDA
COMPRA

ROLOS & TROCAS

BAHIA

V Cartucho de Mega Drive - Fatal Fury, preço a combinar. Nelson, tel (071) 377-3349, **Douro de Freitas**.

CEARÁ

V Master System II - e Turbo Game. R\$ 80,00 (cada). Ou troco por SNES. Roberto Sousa de Lima Júnior, Rua Padre João Piamarta, 89, CEP 60410-140, **Fortaleza**.

DISTRITO FEDERAL

C Cartucho - Maniac Mansion para PC. Beatriz, tel (061) 225-5121, **Brasília**.

MATO GROSSO DO SUL

R Cartucho SNES - Aladdin por Jungle Book, Piiffal ou algum de luta. Ruben, tel (067) 787-2309, **Campo Grande**.

PARANÁ

R Cartucho Mega Drive - Mortal Kombat III por Mortal Kombat do SNES. Luiz, tel (041) 432-1207, **Antonina**.

R Bicicleta - Caloicross e Dactar com 2 cartuchos, por 2 cartuchos de Mega Drive. Wender, tel (043) 262-3026, **Assai**.

C R Cartuchos - Dynavision 4 por até R\$ 15,00. Karl, (0446) 49-5476, **Palotina**.

V Mega Drive - na caixa, com 2 controles e cartuchos, mais som com CD e 2 tape-deck, por R\$ 300,00. Rafael, tel (044) 722-2390, **Cianorte**.

PERNAMBUCO

V Master System III - com 2 controles e 10 cartuchos, por R\$ 300,00. José, tel (081) 432-3514, **Recife**.

V Cartucho Mega Drive - Earthworm Jim por R\$ 85,00. Gustavo, tel (081) 325-3748, **Recife**.

RIO DE JANEIRO

R Mega Drive III - com 5 Cartuchos e 2 controles, por 3DO, sem controle e sem cartucho. Carlos, tel (021) 384-1071, **Rio de Janeiro**.

V 3DO - na caixa, com manual e dois meses de uso, por R\$ 400,00. Luiz, tel (021) 596-7928, **Rio de Janeiro**.

R v Mega Drive - com Sega CD mais 24 cartuchos e 3 CDs, por um Saturno ou PlayStation, ou vendendo tudo por R\$ 800,00. Daniel, tel (021) 293-8110, **Rio de Janeiro**.

V Mega Drive - mais Game Gear, NES e Sega CD. Também vendo Activator, Bazuca p/ SNES, adaptador de cartuchos Master-Mega e cartuchos para esses consoles e SNES. Antônio, tel (021) 642-3490, **Teresópolis**.

R Cartucho de SNES - International Super Star Soccer Deluxe por 2 outros de meu interesse. Só pessoas do Rio de Janeiro. Marcellus Miranda Júnior, R. Bernardo, 33, casa 1, CEP 20745-270, **Rio de Janeiro**.

V SNES - semi-novo, completo e com os cartuchos Super Mario, Star Fox e Stunt Race FX, por apenas R\$ 350,00. Kelly ou Luiz, tel (021) 552-6623, **Rio de Janeiro**.

RIO GRANDE DO SUL

V Cartucho SNES - The Magical Quest. Alencar, tel (051) 231-5433, até às 18h30, **Porto Alegre**.

SÃO PAULO

R Mega Drive III - com Sonic 2, Mortal Kombat 3 e 2 controles, por Saturn. Paulo, tel (013) 468-1162, **São Vicente**.

V R Sega CD - com Mega Drive e um Game Boy, por R\$ 350,00. Luís, tel (011) 535-1370, **São Paulo**.

R v Mega - com 7 cartuchos, adaptador Master e Mega Net, por Neo Geo ou vendendo por R\$ 450,00. Aldo, tel (011) 940-7719, **Guarulhos**.

V SNES - com 2 controles e sete cartuchos, na caixa, por apenas R\$ 300,00. Marcelo, tel (011) 524-9251, **São Paulo**.

R SNES - com 4 cartuchos mais Atari com 20 cartuchos, por Playstation com 2 controles e 1 CD. Mauricio, tel (011) 887-0769, **São Paulo**.

V R Mega Genesis - com 2 controles (um na caixa) e Sonic, por R\$ 180,00. Ou troco por SNES. Décio, tel (011) 492-4366, **Cotia**.

R Super Mario World - com manual de instruções, por outro cartucho de meu interesse. Thiago César Gabriel Campos, R. Rogério Armelino Guanaes, 360, CEP 03732-160, **São Paulo**.

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 Cartucho de Mega Drive -
Mortal Kombat III por R\$ 55,00
e mais outros dez cartuchos. Charles,
tel (011) 272-3105, **São Paulo.**

V Nintendo - com 2 controles e
um Atari, por R\$ 60,00. David,
tel (011) 682-0255, São Paulo.

R SNES - com 2 controles e 5 car-
tuchos, por 1 Sega Saturn,
PlayStation ou 3DO. Filipe, tel (011)
458-9222, **São Bernado do Cam-
po.**

R v c Phantom System - por
cartuchos do SNES de meu intere-
resse. Rodrigo, tel (011) 528-0510,
São Paulo.

R Mega Drive - com 3 controles e
3 cartuchos, por SNES com 2 con-
troles e 3 cartuchos. Renato, tel (011)
270-3209, **São Paulo.**

V Cartucho de Master - Arnold
Palmer Tournament Golf, na caix-
a. Tarik, (011) 955-9163, **São Pau-
lo.**

C Cartucho - de Master System.
Fábio, tel (011) 205-8527, **São
Paulo.**

R - Cartuchos - Kirby's Adventure
(NES), por qualquer cartucho do
Mega Man ou Rock Man, exceto o nº
4. Gilberto, (016) 622-6740, **Ribei-
rão Preto.**

R SNES - com 2 controles e 2 car-
tuchos, por Neo Geo com contro-
le e cartucho. Lucas, (011) 429-3037,
Carapicuíba.

V Sega CD - e um Game Boy, tudo
novo e completo, por R\$ 350,00.
Luís, tel (011) 535-1370, **São Paulo.**

V SNES - com 7 cartuchos na caix-
a, por R\$ 300,00. Marcelo,
(011) 524-9251, **São Paulo.**

V r Mega Drive - com 8 cartuchos
(incluindo Mortal Kombat 3), 2
controles de seis botões e um Team
Player, por R\$ 560,00, ou troco por
Neo Geo CD com 2 controles e um CD
do meu interesse. Raphael, (011) 834-
2876, **São Paulo.**

R Game Gear - com Sonic, e Tur-
bo Gear com 2 controles e 3 car-
tuchos. Mario Navarro Pereira, R João
C. de Oliveira, 381, CEP 13054-440,
Campinas.

R Cartucho SNES - International
Super Star Soccer e Super Star
Deluxe por Street Fighter II Turbo.
Juarez, tel (011) 418-1792,
Diadema.

R v Master System III - Compact
(na caixa), com Sonic na memó-
ria e 2 controles, por R\$ 120,00. Joa-
quim Moreira da Silva, R. Rafael
Taranto, 47, CEP 13390-000, **Rio da
Pedras.**

V Cartuchos SNES - e alugo car-
tuchos de 3DO, Mega Drive e
SNES. Fabio, tel (011) 246-7190,
São Paulo.

V R 3DO - com 1 controle e CD
Fifa Soccer, tudo na caixa, mais
transcoder, por R\$ 450,00, ou troco
por Saturn, PlayStation ou Neo Geo
CD, tudo a combinar. Fabio, tel (011)
944-8625, ramal 41, **São Paulo.**

R Mega Drive - com 2 controles,
3 cartuchos e mais um Top System
e um cartucho, por um NES ou Neo
Geo. Rafael, tel (011) 565-7602, **São
Paulo.**

V Master System - na caixa, com
9 cartuchos, pistola LP e 3 contro-
les (1 profissional), por R\$ 300,00.
Armando, tel (011) 419-7590, **São
Bernado do Campo.**

V Mega Drive - com 2 controles
de 6 botões e 4 cartuchos, por R\$
650,00. Diego, (011) 605-0619, **São
Paulo.**

V Neo Geo CD - com Samurai II e
III, Fatal Fury e mais dois cartu-
chos. Edgard, tel (011) 520-9194,
São Paulo.

R SNES - com 2 controles, 1 Turbo
Game e uma bicicleta 18V. Troco
por PlayStation. Luis Antônio Belini
Martins, R. Ignácio Pupo de Vasconce-
los, 96, CEP 13044-570, **Campinas.**

V SNES - com 8 cartuchos e 3 con-
troles, mais Master System com
32 jogos e 5 controles. Vinicius, tel
(011) 946-2996, **São Paulo.**

V Cartuchos SNES - Wild Guns
(R\$ 25,00) e Tartaruga Ninja 4
(R\$ 40,00). Anderson, tel (011) 680-
9658, **São Paulo.**

R c Master System III - com 3
cartuchos e 2 controles, por R\$
140,00. Ou troco por Mega ou SNES
e pago diferença de, no máximo, R\$
40,00. Edgard, tel (011) 412-7690,
Santo André.

TOCANTINS

V Neo Geo CD - acompanha 1 CD
The King of Fighters 95, por R\$
550,00. Kilmes, tel (063) 861-2273,
Paraíso do Tocantins.



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

NOVA LOCADORA

Como pretendo abrir uma locadora, gostaria de receber informações sobre fabricantes e catálogos de preços de cartuchos.

**D'hylson Rodrigues Motessi
Ubá, MG**

Entre em contato com a Tec Toy (011-835-8311), que representa a Sega no Brasil, e com a Playtronic (011-247-8455), representante da Nintendo.

TEKKEN

Por favor, preciso de dicas do Tekken, para PlayStation.

**Gianpiero O.P.S
São Paulo, SP**

Publicamos matéria sobre Tekken na edição 49. Para adquirir esse exemplar, ligue para o telefone 0800-130633

TARTARUGAS NINJAS

Existe algum macete para o jogo Teenage Mutant Ninja Turtles - The Hyperstone Heist, para Mega Drive?

**Rodrigo de Alencar Rodrigues
Brasília, DF**

Caro Rodrigo, para detonar com as tartarugas devoradoras de pizza, veja a edição 23. Esse exemplar pode ser adquirido pelo telefone 0800-130633.

MEGA MAN X2

Excelente a matéria sobre o jogo Mega Man X2. Só tenho uma dúvida: como faço para pegar itens usando o Speed Buster carregado? Quando uso esse poder, Mega Man vira mesmo uma tocha, mas voa muito pouco...

**Bruno Reis Braga
Rio de Janeiro, RJ**

É simples. Para voar mais, depois de dar um dash (botão A) no ar ou pulo com dash, solte o Speed Buster que nosso herói vai longe..

COOL...

Olá galera da Video News Game. Será que vocês poderiam publicar a senha do Burger World, do jogo Beavis & Butt Head (Mega Drive)?

**Rodrigo Correia Lima da Silva
Rio de Janeiro, RJ**

Seu desejo é uma ordem. No Burger World, vá ao caixa eletrônico e digite a palavra Butthead.

E TOME MORTAL KOMBAT!

Video News Game está cada vez mais "D100T". A revista mostra tudo, mas tudo mesmo, sobre o mundo dos games. Gostei muito da matéria sobre MK3, publicada na edição 55. Depois dela, estou detonando qualquer um! Aproveito para pedir dicas de Mortal Kombat II, que eu ganhei no Natal, mas que não tenho nada em matéria de golpes.

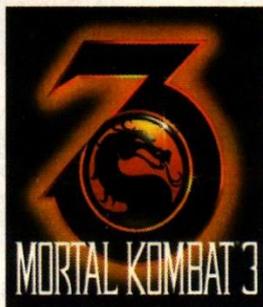
**André Nascimento
Campinas, SP**

O pessoal da redação achou a sua carta "D+". Valeu pela força. Vamos continuar nos empenhando para fazer de Video News Game a melhor revista de jogos do pedaço. Quanto ao Mortal Kombat II, você esqueceu de dizer qual aparelho possui. De qualquer forma, publicamos reportagens sobre MKII nas edições 43, 44 (Super Nintendo e Mega Drive), 48 (Mega Drive, Mega 32X e Sega CD) e 52 (Master System).

Preciso de mais códigos para MK3 (Mega Drive) e de uma listagem de todos os jogos que vocês conhecem de luta parecidos com esse game.

**Roberto de Souza Batista
Rio de Janeiro, RJ**

Vamos por partes. Para jogar com Smoke, Motaro e Shao Khan, no MK3 do Mega, na tela de menu faça C → A ← A ↑ C → A ← A ↑. Aparecerá um menu secreto no qual é possível acionar esses personagens. Já com ← ← + soco baixo, Shang Tsung se transforma em Smoke. Quanto aos jogos de luta, existem vários títulos que seguem a linha "um-contra-um" de Mortal Kombat, como Fatal Fury, Samurai Shodown e o próprio Street Fighter II, mas com características (gráficos, estilo de golpe...) bem diferentes.



MEGA NET



Amigos da Video News Game, adorei o visual da revista. Mudando de assunto, quando o acessório Mega Net vai ser lançado para outros estados?

**Anderson Jair Stiller
Joinville, SC**

No momento, apenas São Paulo e Rio de Janeiro possuem esse serviço. Mas a Tec Toy pretende disponibilizá-lo para outros estados até o final do ano.

PARABÉNS

Parabéns pelo grande trabalho. Espero que vocês continuem com a mesma garra e determinação.

**Ronnie Marcel Callaça
Castro, PR**

Assim a gente fica encabulado, Ronnie... Fazendo sério, é muito bom saber que o trabalho desenvolvido pela revista está agradando.

MUCHO LOCO

Alô queridos muchachos and muchachas de la Revista Video News Game. Primeiramente, eu queria agradá-los por publicar esta minha carta. Eu queria dizer que mi aduera mucho la revista. Eu quero saber como se selecciona el tal de 'Smuke' en el fita 'Muertal Cumbat 3' e se tiendes mas alguno códigum secretium. Quería ablar que estia revista is very porreta.

**Carlos Eduardo Bianchi Júnior
São Paulo, SP**

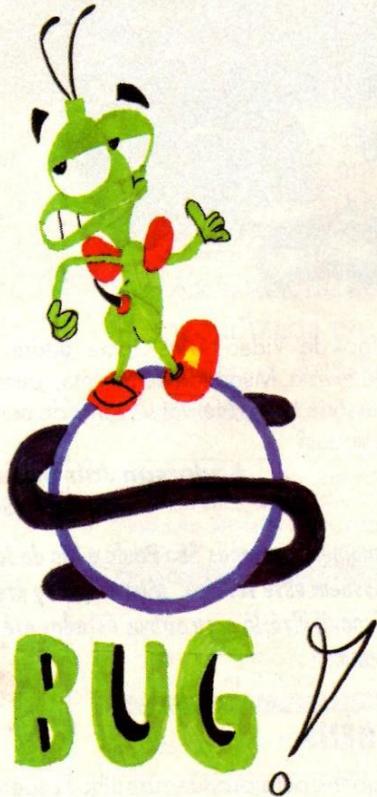
Noossa!!!! O Carlos Eduardo tem um "portuhol" mucho loco! Quanto ao "Muertal Cumbat 3", dê uma lida na resposta que demos para o leitor Roberto de Souza Batista, nesta mesma seção. ¿Está bien?

GAME RADICAL

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



Ralph Vanelli - Taubaté, SP



André Ubatuba - Canoas, RS



Silvio Sauzen - Figueiras, RS



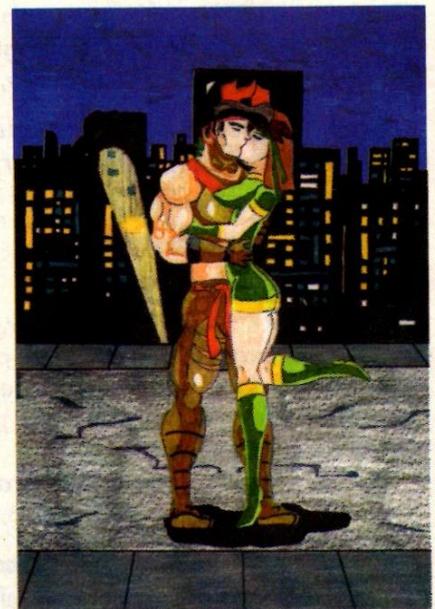
Márcio Silva - Praia Grande, SP



Wasley Moraes - Linhares, ES



Alex Siqueira - Bauru, SP



Carlos Costa - Sete Lagoas, MG

GALERIA DOS FERAS

Donkey Kong 2 e Toy Story são alguns dos jogos que entraram para a lista. Mostre que você detona, mandando recordes animais, certo?

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%) (3)	Dionisio Cason	Time: 1'53"
	Taz-Mania (7)	Dionisio Cason	5.221.070
	Axelay (11)	Dionisio Cason	5.213.770
	Final Fight 2 (3)	Dionisio Cason	8.001.008
	Actraiser 2 (9)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	99.999.999
HOT GAMES	Super Punch Out - Gabby Jay (5)	Sandro Guerra (A.J.E.)	0'0"94
	R-Type 3 (3)	Equipe Reality	1.000.000
	Donkey Kong 2		
DESAFIO	Indiana Jones Greatest Adventures (2)	Dionisio Cason	1.474.000
	Hagane (5)	Equipe Droids	1.383.980
	Pac-Man 2 (%) (2)	Epileptic Players	91%
MEGA			
CLÁSSICOS	Strider (3)	Equipe Droids	146.100
	Streets of Rage III (3)	Equipe Droids	999.999
	Air-Buster (11)	Equipe Droids	8.190.000
HOT GAMES	Toy Story		
	Batman & Robin (5)	Equipe Droids	999.999
DESAFIO	Comix Zone (3)	Equipe Droids	94.750
	Tinhead		
NES			
CLÁSSICOS	Ninja Gaiden 2 (8)	Equipe Droids	999.900
	Battletoads (2)	Epileptic Players	999.999
MASTER			
CLÁSSICOS	Shinobi 3		
	R-Type (2)	Epileptic Players	1.231.400
NEO GEO			
DESAFIO	View Point		
PLAYSTATION			
DESAFIO	Ridge Racer (2)	Epileptic Players	Best Lap: 0'53"405
SATURN			
DESAFIO	Daytona USA (Pista 1) (2)	Roni Kleber V. da Silva	Best Lap: 0'16"38
32X			
DESAFIO	After Burner		
PC			
DESAFIO	World Circuit (Interlagos) (3)	Luciano Simões Neto	1'10"293
	Ultra Pinball 3-D		



MATEUS ANDRADE E
RODRIGO SEGATTI

PREVIEW

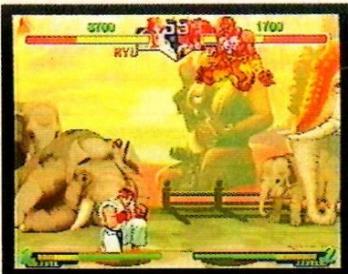


Barra de combos por tempo: basta segurar os botões de soco fraco, soco médio e chute fraco, ou soco forte, chute médio e chute forte, para aplicar um golpe animal



Os especiais também terminam de maneira diferente. Saque só que golpes "brilhantes"

LUTE!



Apesar de já ter planejado o *Street Fighter 3*, a seqüência mais esperada dos últimos tempos, a Capcom ataca de novo com mais um episódio da série *Street Fighter Zero*. Apareceram três personagens novos: Gen, o mestre ancião, Rolent, um boss de *Final Fight*, e Sakura, uma estudante japonesa. Além das três novas aquisições, os três personagens secretos de *Street Fighter Zero* (Dan, Akuma e M. Bison) agora voltam como personagens selecionáveis. Comenta-se que as vagas de personagens secretos devem ser preenchidas por Guile e Blanka. Os velhos personagens, como já é de praxe, voltam com movimentos e golpes novos. A maior novidade, no entanto, é uma barra de combos por tempo. Isso mesmo. Apertando e segurando os botões de soco fraco, soco médio e chute fraco, ou soco forte, chute médio e chute forte, você enche uma barra de Time para aplicar golpes de combos especiais. Além dessas novidades, todos os cenários foram mudados e estão muito mais bonitos. A estréia do arcade no Brasil está prevista para maio/junho. Pode ir guardando a mesada.



Os cenários ficaram muito loucos. Veja só que visual!

OS LUTADORES E ALGUNS DE SEUS GOLPES

AKUMA: O demônio lutador, que tem raiva de todo mundo, volta como personagem selecionável. Além daquela rivalidade com Ryu que todo mundo tem, Akuma tem mais um objetivo na vida: derrotar o mestre que o ensinou, o simpático Gen.

GOLPES

Gouhadouken:

↓ ↘ → + soco

Goushoryuken:

→ ↓ ↘ + soco

Tatsumakisenpukyaku:

↓ ↙ ← + chute



DAN: O garoto-surpresa de Street Fighter Zero sai das sombras para ser personagem normal de Street. O lutador tem contas a acertar com o Sagat, que matou seu pai, mas tem outro objetivo na vida. Ele quer popularizar o seu estilo de luta, o Saiko.

GOLPES

Gadou-Ken: ↓ ↘ → + soco

Kouryuken: → ↓ ↘ + soco

Dankukyaku: ↓ ↙ ← + chute

GEN: Gen é o maior mestre de luta da face da Terra. Por incrível que pareça, ele é chegado numa vida bem calma. Só que ninguém o deixa em paz. Todo dia aparece um mala sem alça querendo derrotá-lo para ganhar fama. O mais perigoso de todos é o demônio Akuma, que não deixa o velhinho em paz.

GOLPES

3 socos ou chutes: muda o estilo

Crane Style - 3 socos

Hyakurenkou - soco repetidamente

Gekirou - → ↓ ↘ + chute

Mantis style - 3 chutes

Jyasen - (c) ← → + soco

Ouga - (c) ↓ ↑ + chute



SAKURA: Sakura é uma jovem estudante japonesa que pratica artes marciais. Na sua sede para aprender a lutar, ela procura o melhor, o nosso amigo Ryu. Mas o rei do dragon punch não gostou muito da idéia. Ela vai ter que derrotá-lo para que ele seja seu professor. O que não faz muito sentido, se você parar para pensar...

GOLPES

Hadouken: ↓ ↘ → + soco

Shouoken: → ↓ ↘ + soco

Shunpukyaku: ↓ ↙ ← + chute



ROLENT: Também era um contratado da Mad Gear. Depois de ficar sem emprego, ele quer montar seu próprio exército e alistar o país inteiro nele. Chamar o cara de louco é uma ofensa aos malucos.

GOLPES

Patriot Circle: ↓ ↘ → + soco

Stinger: → ↓ ↘ + chute, chute

Air Raid: ↓ ↙ ← + soco, soco

RYU: O personagem principal da série Street Fighter está de volta à ação. O rapaz, como sempre, está em busca do aperfeiçoamento das suas artes marciais. E na sua jornada, ele procura pelo misterioso demônio lutador, ninguém menos que o nosso chapa Akuma. O que ele vai fazer quando encontrá-lo é que são elas.

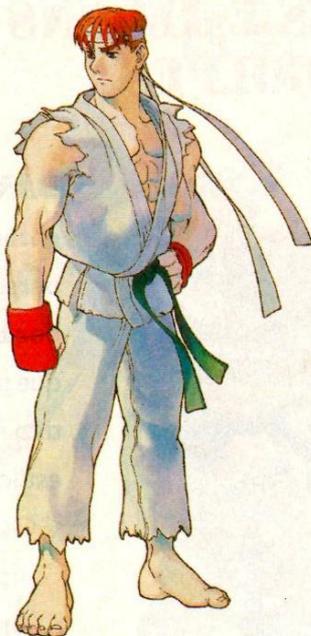
GOLPES

Hadouken: ↓ ↘ → + soco

Shoryuken: → ↓ ↘ + soco

Tatsumakisenpukyaku:

↓ ↙ ← + chute



M. BISON: Ele deve ser um cara preocupado. Afinal, metade do mundo da luta tem algum tipo de conta a acertar com ele. Dessa vez, o eterno vilão pretende recrutar para seu exército o lutador de maior potencial de todo o planeta: Ryu.

GOLPES

Psycho Shot: (c) ← → + soco

Scissors Kick: (c) ← → + chute

Head Stomp: (c) ↓ ↑ + chute

KEN: O melhor amigo de Ryu continua com a sua idéia fixa. Ele quer para provar para todo mundo que é o melhor. O certo seria ele esquecer essa história e casar logo com a Eliza...

GOLPES

Hadouken: ↓ ↘ → + soco

Shoryuken: → ↓ ↘ + soco

Tatsumakisenpukyaku:

↓ ↙ ← + chute



ZANGIEF: Outro que voltou do limbo é o guerreiro da luta-livre Zangief. O brutamontes bobão quer mostrar a superioridade de seu estilo de luta. Com isso ele espera conseguir o patrocínio do seu país natal, a Rússia. Do jeito que as coisas andam por lá, vai ser meio difícil.

GOLPES

Spinning Lariat: 3 socos ou chutes

Spinning Pile Driver: 360 + soco

Glowing Fist: → ↓ ↘ + soco



CHUN-LI: A chinesinha, que se auto proclama a mulher mais forte do mundo, dá o ar da sua graça para os *streetmaníacos*. O fato é que ela está atrás do homem que matou seu pai. Trata-se, é claro, da encarnação do mal na Terra, o nosso distinto colega M. Bison.

GOLPES

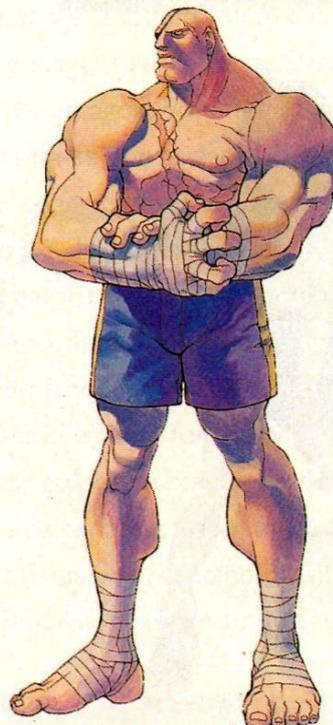
Lighting Kick: chute repetidamente

Spinning Air Kick:

(c) ↓ ↑ + chute

Kikouken:

← ↙ ↓ ↘ → + soco



SAGAT: O maior lutador de Muay Thai do planeta (pelo menos em tamanho) marca presença em Street Fighter Zero 2. Ele ainda não se conformou com a derrota para o "baixinho" Ryu. Portanto, quer mais uma chance para mostrar quem é que manda.

GOLPES

Tiger Shot: ↓ ↘ → + soco

Tiger Knee: → ↓ ↘ + chute

Tiger Uppercut:

→ ↓ ↘ + soco

DHALSIM: Olha só quem está de volta, o nosso amigo elástico Dhalsim. O pacifista mais violento do planeta quer justamente que as pessoas parem de brigar umas com as outras, nem que para isso ele tenha que bater em suas cabeças até aprenderem.



GOLPES

Yoga Fire: ↓ ↘ → + soco

Yoga Flame: → ↘ ↓ ↙ ← + soco

Yoga Blast: → ↘ ↓ ↙ ← + chute

BIRDIE: O outro grandalhão não muito esperto do jogo voltou. Apesar de ter uma existência quase vazia, ele tem um objetivo na vida: ganhar do Bison.



GOLPES

Head Butt - (c) ← → + soco

Sledge Hammer - soco ou chute, 2 ou mais botões simultaneamente

Choke Chain - 360° + soco

SODOM: O samurai bandidão ainda não se conformou com o fim da organização criminosa Mad Gear, em Final Fight. Sodom procura agora lutadores para reconstruir a gangue e, de quebra, dar uns sopapos no tal do Guy.



GOLPES

Jitte Strike: ↓ ↘ → + soco

Power Slam: 360° + soco

Spine Grinder: 360° + chute

ADON: O segundo melhor lutador de Muay Thai está de olho no primeiro posto. Para Adon, não existe ninguém melhor que Sagat — por enquanto. Pelo jeito ele não conhece o Akuma.

GOLPES

Jaguar Kick: ↓ ↘ → + chute

Rising Jaguar: → ↓ ↘ + chute

Fang Kick: → ↘ ↓ ↙ ← + chute



GUY: O ninja Bushin que estava acostumado a bater em todos os malfeitores de Metro City agora procura adversários mais fortes. Melhor lugar do que em Street Fighter não há. Assim, ele deseja provar ao seu mestre, Zeku, que atingiu o ponto máximo de um lutador.

GOLPES

Head Butt: (c) ← → + soco

Sledge Hammer: soco ou chute, 2 ou mais botões simultaneamente

Choke Chain: 360° + soco

Air Suplex: ↓ ↘ → + soco, soco

Whirlwind Kick: ↓ ↙ ← + chute

Dashing Crescent: ↓ ↘ → + 2 chutes

CHARLIE: O oficial do exército está numa operação para dismantlar a organização criminosa Shadaloo. Para azar do milico, a Shadaloo é controlada pelo famigerado M. Bison. Isso vai criar atritos entre os dois que terão que ser resolvidos da forma mais razoável. Ou seja, na porrada.

GOLPES

Sonic Boom: (c) ← → + soco

Flash Kick: (c) ↓ ↑ + chute



ROSE: Rose é uma guerreira espiritual que, como metade da população da Terra, está atrás do nosso companheiro Bison. Ela está a serviço do bem e pretende acabar com o bandidos do planeta. Nada melhor do que começar pela personificação do mal. Mas será que seus poderes são suficientes para lidar com Bison?

GOLPES

Soul Reflect: ↓ ↙ ← + soco

Soul Spark: ← ↙ ↓ ↘ → + soco

Air Throw: → ↓ ↘ + soco



(c): carregando

PLAYSTATION

TIPO: LUTA
 FABRICANTE: TAKARA
 Nº DE FASES: INDEFINIDO
 JOGADORES: 2

GRÁFICOS 10
 JOGABILIDADE 8
 MÚSICA 10

EURICO RAMOS



Battle Arena Toshinden 2

COMANDOS

- : ataque fraco
- △: ataque forte
- X: chute fraco
- : chute forte

Esquiva com Rolo: L1 ou L2

Esquiva: → + L1 ou L2

Jogada: ← + △ ou ○

Levantando: L1

Levanta rolando: L2

Direcional + soco ou chute:

levanta dando golpe

Direcional para cima:

apenas levanta

Apertar os quatro botões:

levanta rapidamente

Pular no Inimigo Caído:

□ + X (perto), △ + ○ (longe)

Provocação: Select

O espírito de luta dos campeonatos da escuridão, um torneio há muito tempo esquecido, é ressuscitado por um grupo de guerreiros. Alguns lutam pela fama, outros por ódio e tem gente que arrisca o pescoço no torneio Battle Arena Toshinden só por diversão. Esse é o clima de *Toshinden 2*. O jogo ganhou novos personagens, como a policial Tracy e o assassino conhecido como Chaos, um cara muito esquisito e que detona os adversários com uma foice. Outra novidade é que Gaia, o mestre final de *Toshinden 1*, agora está disponível na tela de seleção de personagens. Para dar mais emoção aos combates, foi acrescentada uma barra extra, que permite ao jogador disparar mais um especial. O game também está mais rápido. Só a jogabilidade continua comprometendo. Se *Toshinden* já tinha comandos no estilo *Street Fighter* (diferentes de *Virtua Fighter* e *Tekken*), agora conta também com um sistema de combos semelhante aos de *Samurai Shodown* e *Fatal Fury*. No final das contas, *Toshinden 2* é diversão garantida.



DUKE B. RAMBERT

Está atrás de Uranus, que acabou com o seu reinado e seu castelo.

Sazan Cross: ← → ↓ ↘ + □ ou △ (R1)
 Des: ↓ ↘ → + □ ou △ (R2)
 Helm Crush:
 ↓ ↘ → + □ ou △ (no ar) (R2)
 Hard Ross: → ↓ ↘ + □ ou △ (R1 + R2)
 Coo Finn: ↓ ↘ → + X ou ○
 Grand Cross*: □ + △ + X + ○
 FinalAttack**:
 ↘ ↓ ↘ → ← + △ (R1 + R2)



GAIA

Neste torneio, Gaia luta para derrotar Uranus, que jurou matá-lo.

Botan: ← ↘ ↓ ↘ → + □ ou △ (R1)
 Ougi: ↓ ↘ ← + □ ou △ (R2)
 Tsubane: → ↓ ↘ + □ ou △ (R1 + R2)
 Oboro: ↓ ↘ ← + X ou ○
 Tsukinowa: ← → + △
 Batsu*: □ + △ + X + ○
 Gouka no Kurenai**:
 → ↘ ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + △ (R1 + R2)



FO FAI

Está nessa apenas para se divertir.

Donpappa: → ↘ ↓ ↘ ← + □ ou △ (R1)
 Dondonpappa:
 → ↘ ↓ ↘ ← + □ ou △ (no ar) (R1)
 Dondokosho: ← ↘ ↓ ↘ + □ ou △ (R2)
 Donpa: ↓ ↘ ← + □ ou △ (R1 + R2)
 Kappore: ↓ ↘ ← + X ou ○
 Biroronn: ← → + △
 Dododonn*: □ + △ + X + ○
 Dododonpappa**:
 → ← ↘ ↓ ↘ → ← + △ (R1 + R2)



RUNGO IRON

Participou do primeiro torneio para vingar a morte de sua família pensando ter sido Gaia o responsável. Agora retorna à procura dos verdadeiros culpados.

- Daitchi no Ikari: ↓ ↘ → + □ ou △ (R1)
 Daitchi no Mezame: → ↓ ↘ + X ou ○ (R2)
 Kazetotaiyo no Ikari: → ↓ ↘ + □ ou △ (R1 + R2)
 Daitchi no Otakebi: → ↘ ↓ ↙ ← + □ ou △
 Mutcha Geri: ↓ ↙ ← + X ou ○
 Tairiku Gekitindan *: □ + △ + X + ○
 Daitchi Hyakusai **: ← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + △ (R1 + R2)



ELLIS

No primeiro episódio, ela descobriu que Gaia era seu pai. Agora ela participa da competição para ajudá-lo.

- Lolipopp: ↓ ↙ ← + □ ou △ (R1)
 Arc Slash: ↓ ↙ ← + □ ou △ (no ar) (R1)
 SoulWind: → ↓ ↘ + □ ou △ (R2)
 Homing Swall: ↓ ↙ ← + X ou ○ (R1 + R2)
 Circle Dancing: ↓ ↙ ← + X ou ○ (no ar) (R1 + R2)
 Kiss Kiss Kiss *: □ + △ + X + ○
 Friend Kiss **: → ← → ← + △ (R1 + R2)



EIJI SHINJO

Depois de ter vencido o campeonato e ter tido a chance de enfrentar o seu irmão Sho, Eiji volta para provar a si mesmo que é o melhor.

- Rekkuzan: ↓ ↘ → + □ ou △ (R1)
 Hishouzan Kai: → ↓ ↘ + □ ou △ (R2)
 Mukurowa: ← ↙ ↓ + □ ou △ (R1 + R2)
 Ryuseikyaku: ↓ ↙ ← + X ou ○ (no ar)
 Shyugekidan: ↘ + X ou ○
 Jigokumon *: □ + △ + X + ○
 Byakkimoshuken **: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + △ (R1 + R2)



KAYINAMOH

Luta para salvar sua namorada que estava sendo perseguida por participantes do torneio.

- Sonic Slash: ↓ ↘ → + □ ou △ (R1)
 Deadlee Ray: → ↓ ↘ + □ ou △ (R2)
 Shoulder Crash: ↓ ↙ ← + X ou ○ (R1 + R2)
 Rising Sun: ↓ ↙ ← + X ou ○ (no ar) (R1 + R2)
 Upper Grade: ↘ + △
 Hell's Gate *: □ + △ + X + ○
 Hell's Inferno **: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + △ (R1 + R2)



CHAOS

Tem uma boa estratégia de luta e agilidade. Seu objetivo é um mistério para todos.

- Gedou Gas: ↓ ↘ → + □ ou △ (R1)
 JyadouWave: ↓ ↘ → + □ ou △ (no ar) (R1)
 Zankoku Cutter: → ↘ ↓ ↙ ← + □ ou △ (R2)
 Hido Drill: ← ↙ ↓ ↘ → + X ou ○ (R1 + R2)
 Mudo Run: → ↓ ↘ + X ou ○
 Tchomuzanshibori *: □ + △ + X + ○
 Koppamijin **: ← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + △ (R1 + R2)



TRACY

Tracy é uma policial que está no campeonato apenas porque recebeu o convite e achou a idéia interessante.

- Electric Shadow: ← ↙ ↓ ↘ → + □ ou △ (R1)
 Honey Moon: → ↓ ↘ + X ou ○ (R2)
 Electric Spartan: → ↓ ↘ + □ ou △ (R1 + R2)
 Jackpot: ↓ ↙ ← + X ou ○
 King Slave: ← ↙ ↓ + □ ou △
 Electric Slider *: □ + △ + X + ○
 Craisy Planet *: → ← → ← + △ (R1 + R2)



SOFIA

Procurando por alguém relacionado ao seu passado, Sofia busca recuperar a memória.

- Thunder Ring: ↓ ↙ ← + □ ou △ (R1)
 Aurora Revolution: → ↘ ↓ ↙ ← + □ ou △ (R2)
 Love Shower: ← ↙ ↓ ↘ → + X ou ○ (R1 + R2)
 Light Snake: ↓ ↘ → + □ ou △
 Love Lover *: □ + △ + X + ○
 Attack Queen **: → ← → ← + △ (R1 + R2)



MONDO

Voltou depois de ter descoberto o verdadeiro espírito do campeonato.

- Shippujyu Dandsuki: ↓ ↘ → + □ ou △ (R1)
 Gouriki Raijin: ↓ ↘ → + □ ou △ (no ar) (R1)
 Goriki Tenbu: → ↓ ↘ + □ ou △ (R2)
 Goriki Fujin: ← ↙ ↓ ↘ → + □ ou △ (R1 + R2)
 Shippugedan Dsuki: ↓ ↙ ← + □ ou △
 Shipputen Dsuki: ← ↙ ↓ + □ ou △
 Tchoriki Mondohoo *: □ + △ + X + ○
 Tchoriki Dai Butsometsu **: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + △ (R1 + R2)

3DO

TIPO: AÇÃO

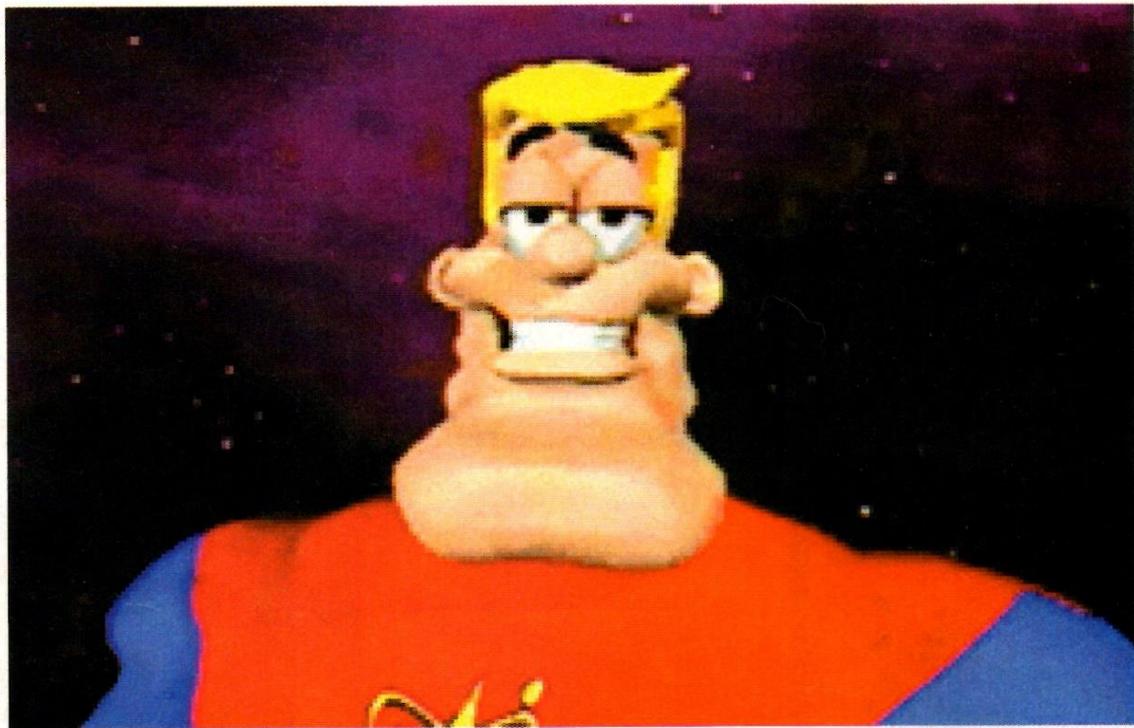
FABRICANTE: CYCLONE/3DO COMPANY

Nº DE FASES: 9

JOGADORES: 1 OU 2 SIMULTÂNEOS

GRÁFICOS 10
JOGABILIDADE 9
MÚSICA 9

EURICO RAMOS



Captain Quazar

COMANDOS

A: tiro

B: míssil

C: granada

L: trava o personagem

R: tira o rodapé

Start: pausa

(com o direcional e o

botão A você

troca de arma)

Select: tela de opção



Como vai o seu 3DO? Falta um bom jogo? Pois está na hora de tirá-lo do armário para jogar *Captain Quazar*. Os Studios 3DO entram com mais uma bem-humorada produção. Captain Quazar é um sujeito bem engraçado que recebe a missão de salvar a galáxia. O jogo surpreende com uma música super legal e gráficos de primeira. Foi feito um rap chocante só para a apresentação do jogo, isso sem falar que suas missões são todas narradas. O seu personagem dispõe de várias armas, como mísseis que pulverizam e granadas que estraçalham o inimigo. A ação não pára um instante. Durante o jogo você pode recolher informações e pegar passwords, que servem para abrir passagens e também para poder se teletransportar. O melhor de *Captain Quazar* é que você não perde a vontade de jogar tão facilmente, pois o game apresenta uma dificuldade infernal, sem se tornar chato. Para destruir os inimigos, use mísseis, que são mais rápidos. Sempre que houver uma casinha, fique esperto, pois os adversários estão lá. Em algumas casas você encontrará personagens que fornecerão dicas e passwords. Procure sempre consultar o mapa e use o botão R para travar o personagem em lugares estreitos.





Aqui começa o sofrimento. Sua primeira missão é destruir os foguetes. Não deixe que eles decolam ou será game over. Estas são as passwords dos teletransportes: BBAAAABB, BACACABA, ABCBCCAB



Não destrua as cabanas antes de salvar os reféns. A cor da chave deve corresponder à do cadeado. Passwords: ABABBABA, BBAABBAA, CCBCCACC



Esta tela é super demorada. Sua missão é salvar os reféns e guiá-los para o teletransporte sem deixar que eles morram. Você também precisa recuperar objetos de arte



Esta tela é cheia de sócias. Se você destruir este terminal, eles ficarão desconectados



Você deve destruir dois destes para completar a sua missão. As passwords são: CCABACBC, CCACBCBB



Se você explodir as lâmpadas, a tela ficará escura. Aí é bom ter uma lanterna



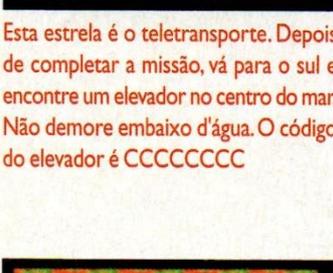
Esta estrela é o teletransporte. Depois de completar a missão, vá para o sul e encontre um elevador no centro do mar. Não demore embaixo d'água. O código do elevador é CCCCCCCC



No 3º andar há máquinas que fabricam seus amigos. Sua missão é acabar com elas



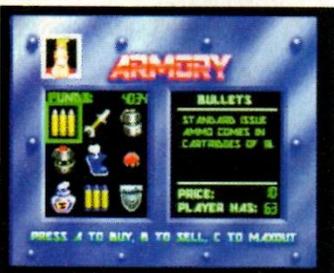
Sua missão é destruir estas coisas. Passwords: AACBCABB, CCBBBBAA



Há lugares que você não pode pisar para não perder energia. Se isso acontecer, use uma seringa



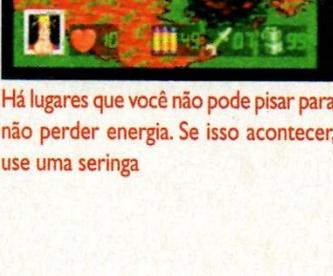
Você deve destruir dois destes robôs. Eles dão três tiros e param. Aproveite para soltar uma super bomba



O jogador pode comprar itens. Escolha apenas armas e escudo. O resto, além de ser caro, não tem muita utilidade



O tanque pode ser destruído. Use a super bomba



A missão é detonar os foguetes, pegar umas coisinhas verdes que saem deles, e ir para o teletransporte



A missão é detonar os foguetes, pegar umas coisinhas verdes que saem deles, e ir para o teletransporte



Aqui sua missão é proteger os reféns. Há chaves espalhadas durante esta fase que servem para abrir as cabanas onde os reféns estão



Este é o primeiro chefe. Use super bombas e não se preocupe muito com os tiros dele



Aqui você também precisa de chaves para ativar o elevador. A cor corresponde à chave, o número corresponde ao andar e a seta indica se o elevador sobe ou desce



Se você fuçar nestes terminais sem a senha certa, as coisas se complicam. O código C e AC dá itens valiosos

JOVEM PAN SAT. 15 MILHÕES DE OUVINTES. UMA AUDIÊNCIA CAPAZ DE LOTAR MAIS DE 100 MARACANÃS.

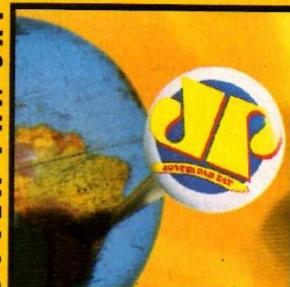


Jovem Pan Sat FM. Primeira emissora do público AB de 15 a 29 anos. A principal opção de rádio em qualquer horário. 34 afiliadas presentes em 18 dos 27 Estados brasileiros. A maior cobertura nacional. O menor custo por mil no target. Que tal anunciar o seu produto para uma torcida de 15 milhões de ouvintes fanáticos por consumo?

São Paulo (SP) 100,9 MHz • Araras (SP) 107,7 MHz • Belém (PA) 102,3 MHz • Belo Horizonte (MG) 99,1 MHz
Campinas (SP) 89,9 MHz • Cascavel 101,5 MHz • Criciúma (SC) 97,3 MHz • Curitiba (PR) 103,9 MHz • Florianópolis (SC) 99,3 MHz
Fortaleza (CE) 94,7 MHz • Goiânia (GO) 88,5 MHz • Itapetininga (SP) 101,5 MHz • Jacarezinho (PR) 89,5 MHz
João Pessoa (PB) 101,7 MHz • Joinville (SC) 104,3 MHz • Macapá (AP) 94,5 MHz • Maceió (AL) 102,7 MHz
Manaus (AM) 104,1 MHz • Marília (SP) 100,9 MHz • Maringá (PR) 101,7 MHz • Osório (RS) 103,1 MHz • Piracicaba (SP) 103,1 MHz
Porto Alegre (RS) 100,5 MHz • Porto Velho (RO) 96,9 MHz • Recife (PE) 88,7 MHz • Rio de Janeiro (RJ) 94,9 MHz
Salvador (BA) 102,5 MHz • Santos (SP) 95,3 MHz • São Carlos (SP) 90,7 MHz Terezina (PI) 94,1 MHz
Tubarão (SC) 103,7 MHz • Uberaba (MG) 103,7 MHz • Vitória (ES) 92,5 MHz • Votuporanga (SP) 92,1 MHz

15.000.000

JOVEM PAN SAT



POR RODRIGO SEGATTI

Shivers

Tipo: Adventure/ Puzzle

Fabricante: Sierra

Plataforma: Windows

Distribuidora: BraSoft

Gráficos: 9

Música: 8

Jogabilidade: 9

A Sierra já virou sinônimo de adventure. Com *Shivers*, a coisa não é diferente. Não se trata de uma obra original, já que possui elementos de hits horripilantes como *The 7th Guest* e *Jewels of the Oracle*. A história lembra filme trash: você é um adolescente que tem que passar por um trote aplicado por seus "amigos". Como cortar cabelo e coisas do gênero já estão ultrapassados, o personagem deve passar a noite numa casa mal-assombrada. Na verdade, a casa é um museu, o Dr. Windlenot's Museum of the Strange and Unusual. O lugar está repleto de artefatos e objetos relacionados ao sobrenatural. Várias pessoas, incluindo o doutor Windlenot, já desapareceram dentro do museu. Para completar, o tal do Windlenot, na sua busca pelo bizarro, libertou uma pancada de espíritos malignos conhecidos como Ixupi, que apesar de serem um bom nome para um pirulito, são bem malvados e aprisionaram a alma do coi-

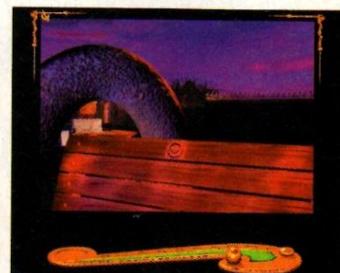
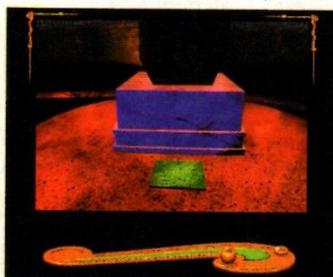
tado do doutor. Uma vez dentro do museu, seu objetivo é encontrar as urnas e talismãs correspondentes a cada um dos Ixupi. Só assim você poderá capturá-los. Para aumentar o desafio, o pointer do mouse não muda quando você passa pelos objetos da tela. Com isso, o usuário não sabe onde estão os objetos que precisa. "É só ficar clicando na tela inteira", você pensa. Só que se você clica num local onde está um Ixupi, ele ataca e o jogador perde um pouco da sua energia vital. Em contrapartida, cada vez que você captura um Ixupi, ganha um pouco de energia. Mas não pense que é só saber onde clicar para capturar a horda Ixupi. Para ganhar acesso às salas do museu, é preciso resolver um monte de puzzles, não menos difíceis que os de *The 7th Guest* e *Myst*. A Sierra não tem dúvidas quanto ao sucesso do jogo, tanto que a seqüência de *Shivers* já está programada para o começo de 1997.



No puzzle da engrenagem, o negócio é passar as peças pretas para cima e as brancas para baixo em sete lanças. Uma dica: use só um dos pinos extras



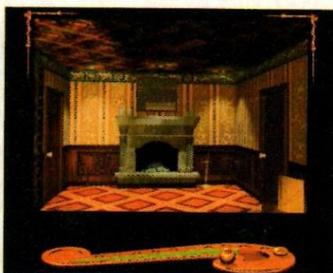
À esquerda, dentro da caixa de correio, há uma pista. Na língua do monstro está o número do código para o quiosque perto do lago. Ah, você já está no quiosque e não quer voltar? Tá bom, tá bom... O número é 29



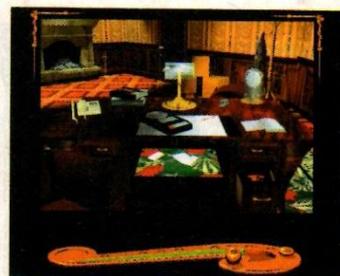
Procure em todos os lugares símbolos estranhos como esses. Anote as cores para resolver o puzzle do Stonehenge.



Use aqui o código da caixa do correio



Não clique na lareira do escritório. Tem um Ixupi te esperando



Além das cartas e livros que você vai ler que ler, o mais importante é achar os talismãs com os quais você vai capturar os Ixupi. Memorize o lugar onde eles estão, pois você só pode levar um item de cada vez

Congo: Descent Into Zinj

Tipo: Adventure

Fabricante: Viacom New Media

Plataforma: Windows

Distribuidora: Tec Toy

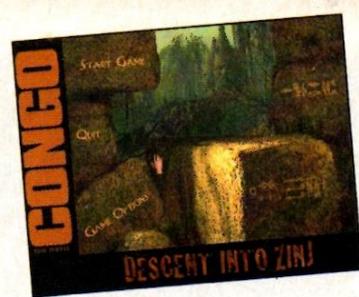
Gráficos: 9

Música: 8

Jogabilidade: 8

O filme pode não ser grande coisa, mas o jogo não decepciona. *Congo - Descent Into Zinj* traz uma grande dose de aventura e suspense. Esses ingredientes, quando bem misturados, geram adventures no mínimo intrigantes. Você é Jack Kisumu, aventureiro contratado pela Traviacom Corporation para ir às florestas do Congo encontrar um diamante raro. Acontece que a expedição de Karen Ross, que já estava por lá, acabou entrando em contato com uma civilização desconhecida. A tal civilização é formada por gorilas super desenvolvidos que não são nada amigáveis. Quando o jogo começa, a primeira coisa a fazer é encontrar o seu equipa-

mento. É só usar a faca. Depois, vá encontrar seu guia, como mandou o chefe na mensagem da workstation. Ah, essa workstation é um barato. É uma mistura de notebook, modem, videofone, mapa por satélite, tradutor de imagens e analisador de áudio. Só falta teto solar e roda gaúcha... Mas como essa maravilha da tecnologia não faz tudo sozinha, mãos à obra. No primeiro segmento do jogo, você deve achar um ídolo para acionar a ponte que levará Jack ao acampamento de Karen. Uma vez lá, tirando fotos das inscrições nos muros e analisando-as na workstation, você vai descobrir informações importantes sobre a cidade desconhecida de Zinj.



Segundo a análise da workstation, essa pedra tem veneno



Use o dardo na pedra. Depois, com a zarabatana, acerte a cobra que impede a sua passagem na parte leste



Depois de achar a workstation, use o mapa por satélite para chegar ao seu destino. Usando o bote, não se esqueça que a correnteza do rio é de baixo para cima



Essa é a tal da Karen que você vai ter que resgatar. Fique esperto nas dicas que ela te passa pela workstation



O guia se deu mal e foi morto por índios. Pegue o dardo fatal que está no corpo



Fazendo o download de arquivos da Traviacom, você consegue dicas da região...

CONHEÇA AS REVISTAS DA SIGLA

AUDIO NEWS

A melhor revista para
acompanhar um CD

AUDIO CAR

Para quem tem paixão por
som e prazer em dirigir

VIDEO NEWS

Diversão e arte
na telinha e na telona

VIDEO NEWS GAME

Virtual, digital, animal

0800-130633



Serviço de Assinaturas e Atendimento ao leitor

TOP

NESTA EDIÇÃO

PLAYSTATION

Doom
Loaded
Toshinden 2
View Point
Zero Divide

SATURN

Sega Rally
Toshinden S

SUPER NINTENDO

Art of Fighting
Battletoads & Double Dragon
Earthworm Jim 2
Fifa International Soccer
Formation 94
Mechwarrior 3050
Mortal Kombat 2
Nosferatu
R-Type III
Super Empire Strike Back
Super Metroid
Super Paradius
TMNT Tournament Fighters
Wild Gun

3DO

The Horde
Out of this World
Total Eclipse

MEGA DRIVE

Beavis & Butt Head
Castlevania
Contra Hard Corps
Doom Troopers
Ecco the Dolphin 2
Jurassic Park
Sonic Spinball
Sonic 3
Sunset Riders

ARCADE

Ultimate Mortal Kombat 3

NEO GEO CD

Samurai Shodown 2
Samurai Shodown 3

LOADED

PLAYSTATION

MAIS PODERES

Durante o jogo, pause para ter acesso ao menu de opções. Segure os botões L1 e L2 por 10 segundos. Depois, faça a seguinte seqüência:

AMMO: ↓ → ○ ← → ○

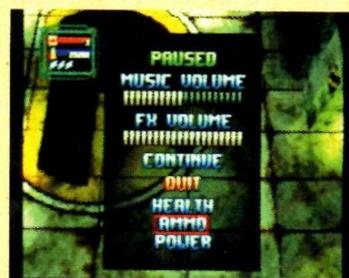
Durante a pausa, pressione qualquer botão repetidamente para recarregar a sua munição

HEALTH: → → ← ↓ ↓ ↑ △ ○

Durante a pausa, pressione qualquer botão uma vez para recarregar a energia

SUPER PODER: ↓ → ↓ → △

Pressione X para aumentar o poder da sua arma e Start para sair



VIEW POINT

PLAYSTATION

PASSWORDS

1-1: C G C	4-1: K C K
1-2: C L L	4-2: K K C
1-3: C R R	4-3: K N G
2-1: F C F	4-4: K T L
2-2: F H F	5-1: M C M
2-3: F M K	5-2: M H H
3-1: H C H	6-1: P C P
3-2: H H C	6-2: P H K
3-3: H M H	6-3: P P C

ZERO DIVIDE

PLAYSTATION

JOGO SECRETO

Para jogar um antigo game chamado Tiny Phalanx, apenas segure os botões Select e Start no controle dois. Se der certo, aparecerão as palavras "bonus game"

DOOM

PLAYSTATION

CÓDIGO SECRETO

Entre com a password
"D O O M M N L"

Nos últimos três espaços, pode colocar qualquer coisa. Se der certo, você ganhará tiro, energia e outros itens

TOSHINDEN 2

PLAYSTATION



PERSONAGENS SECRETOS

Termine o jogo uma vez no nível quatro ou mais. Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor no ponto de interrogação e segure select. Dessa maneira, os quadrinhos não mudarão tão rápido. Você poderá escolher Uranus e Master. Termine o jogo novamente, mas desta vez do nível 5 para cima e jogando com o Master. Os personagens Vermillion e Sho estarão disponíveis no ponto de interrogação. É só detonar

TOSHINDEN S

SATURN

PERSONAGENS CABECUDOS

Para ver os lutadores com cabeça de elefante, basta, na tela título, segurar os botões L e R.
Escolha o seu personagem e veja só que beleza

SEGA RALLY

SATURN

PISTA SECRETA

Que tal mostrar que você é bom em qualquer circuito? No menu principal, coloque o cursor sobre a palavra "Time Attack" e segure os botões X e Y juntos. Pressione o botão C para escolher a pista nova

R - TYPE III

SNES

SELEÇÃO DE TELA

Durante a tela de continue, aperte o botão R dez vezes.
Em seguida, aperte o botão L na quantidade de vezes correspondente ao número da tela e pressione Start. Exemplo:
Se você deseja a tela 5, aperte o botão L cinco vezes

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

SNES

TRUQUES

Na tela título e controle 2 faça as seguintes seqüências:

10 Créditos:

B B B A A X X X X X X

Mestres

X ↑ Y ← B ↓ A → X ↑

SUPER PARODIUS

SNES

MAIS VIDAS, CONTINUES...

Nove vidas

Pause e ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → Y Y Y A

Nove Continues

Pause e ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → → ← ← → B A

Nível oito

No options faça ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → B A

NOSFERATU

SNES

DESCOLE CRISTAIS

Nove Cristais

Pause e ↑ X → A ↓ B ← Y

Energia

Pause durante o chute giratório (← + Y)
e digite ↑ X → A ↓ B ← Y

Seleção de Tela

Na tela de opções, coloque o cursor sobre a palavra "Exit"
e L L R R R L L L

MECHWARRIOR 3050

SNES

TRUQUES

Seja o vilão:

Na tela "Tiburon Entertainment" faça ↓ A X. Agora vá para a password e entre com o código X T R M 3 K

Munição Ilimitada:

Entre com a password M 1 R 0 G 3

Códigos para Tela:

Missão 1: BMBRMN

Missão 2: 65C816

Missão 3: B1GBND

Missão 4: FSPRNG

Missão 5: YHWX11

Invencibilidade:

Depois de ter feito os dois últimos códigos,
entre com a password MKWFLL



SUPER METROID

SNES

RECARREGUE A ENERGIA

Se você está com pouca energia, mais de trinta mísseis, mais de dez super mísseis e onze power bombs, faça o seguinte: Vire "bolinha" e segure os botões L R X. Agora é só soltar uma power bomb e ver o estrago.

FIFA INTERNACIONAL SOCCER

SNES

MACETES PARA ENLOUQUECER O JOGO

Super Chute: B A B B B B B B B
Bola Louca: X A B Y Y B A X
Super Defesa: L L L L L R L
Super Ataque: R R R R R L R
Goleiro Ninja: A A A A Y Y Y Y Y
Curve Ball: B A R B Y L
Parede Invisível: Y Y Y X A A A B
Dream Team: A A B B Y Y X X A

SUPER EMPIRE STRIKE BACK

SNES

VIDAS E PODER

Digite as seguintes seqüências no menu principal:

Treze vidas:

X Y B B B X A Y Y B A X Y

Todos os Poderes:

A B Y X A B Y X A B A B Y X X Y A B Y X

Batalha Final:

A X B A Y X B A A X B B Y X

MORTAL KOMBAT 2

SNES

PERSONAGENS SECRETOS E MUITOS CRÉDITOS

Na tela de seleção de personagens, digite esses códigos:

CPU devagar: ↓ ↑ → ↑ ← Select

29 créditos: ← ↑ → ↓ ← Select

Jogue contra Noob Saibot: ← ↑ ↓ ↓ → Select

Jogue contra Jade: ↑ ↓ ↓ ← → Select

Jogue contra Smoke: ↑ ← ↑ ↑ → Select

Jogue contra Shao Kahn: → ↑ ↑ → ← Select

Jogue contra Kintaro: ↑ ↓ ↓ → → Select

FORMATION 94

SNES

TIME SECRETO

Na tela título faça a seqüência Y L X R A

ART OF FIGHTING

SNES

VEJA O FINAL

Pause o jogo e faça a seguinte seqüência:
↑ X ← Y ↓ B → A L Y

WILD GUNS

SNES

MUDE DE TELA

Na tela de seleção de personagens, segure Select e digite:
A A A A B B B B A B A B A B A B

EARTHWORM JIM 2

SNES

ENERGIA

Pause o jogo e entre com os códigos abaixo.

Pular de tela:

select, B, X, A, A, X, B, select

Recarregar a energia:

X, select, X, B, X, select, X, A

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

SNES

SELECIONE AS TELAS

Na tela de personagens, digite:

↓ ↑ ↑ ↓ C A B

THE HORDE

3DO

INVENCIBILIDADE E OUTROS TRUQUES

Segure os botões A e B, coloque o direcional para cima e pause. Depois faça:

Pular de Tela: ↓ A ← ↑ ↓ A A →

30.000 Moedas: ← S S B ← A → ↓

Invencibilidade: ↑ → ↓ A ↓ A →

Todas as Armas: Faça 30.000 moedas e
B → A ← ← ↓ → A A ←

TOTAL ECLIPSE

3DO

SELEÇÃO DE ESTÁGIO

No menu de opções, coloque o cursor sobre "Quit/Preview".
Agora segure o botão X e pressione B, L e A.
Aperte o botão X novamente e digite a seqüência B L A B C A

OUT OF THIS WORLD

3DO

SEGREDINHOS

Jogo Secreto:

Apenas entre com o password: B R G R

Demo Secreto:

Durante a apresentação, pressione e segure os botões L e R

CASTLEVANIA

MEGA DRIVE

MODO EXPERT

Você está achando o jogo muito fácil e gosta de sofrer? Com este truque a dificuldade ficará animal. Na tela de apresentação, digite a seguinte seqüência:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

SUNSET RIDERS

MEGA DRIVE

100 CONTINUES

No Sound Test, aperte Start e escolha o seu personagem fazendo a seguinte seqüência:

A ↓ A B C Start

DOOM TROOPERS

MEGA DRIVE

OPTION OCULTO.

Apenas entre com a password ARGONATH.

Saia, escolha o seu personagem e veja o Stage Select

SONIC 3

MEGA DRIVE

SELEÇÃO DE ESTÁGIO

Na tela título, antes de Sonic aparecer, faça ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ rapidamente.
Coloque o cursor sobre a opção "Competition"
e pressione o direcional para baixo



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
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX: 941-9957

JURASSIC PARK

MEGA DRIVE

DEBUG MODE

Para entrar no Debug Mode, digite a password abaixo:
NYUKNYUK

ECCO THE DOLPHIN 2

MEGA DRIVE

DEBUG MODE

Gire a tela ao redor de Ecco e, quando ele estiver de frente para você, aperte a pausa e faça:
ABCBCACAB

SONIC SPINBALL

MEGA DRIVE

SELEÇÃO DE ESTAGIO

Na tela de opções, digite:
A ↓ B ↓ C ↓ A B ↑ A C ↑ B ↑

BEAVIS & BUTT HEAD

MEGA DRIVE

PASSWORDS

Burger World:
K b g 1 L R A x d j T o 9 H 5
Hospital:
f I J D N - c - n K - j V U I
Turbo Mall 2000. Loja dos Animais:
5 V O h a C 4 K Y 5 O a L C U
Turbo Mall 2000. Lavanderia:
M T t b V f n o B 2 l s g G S
Turbo Mall 2000. Recrutamento Militar:
3 e G A 5 L W N Z F N V I K j
Highland Highschool:
a W 5 r B a m 8 F S f F t V 8
The Street:
V B C h a A E 4 y V 5 y k P P
House:
G F I h 9 h e m m z P V A u

SAMURAI SHODOWN 2

NEO GEO CD

ARCADE

JOGUE COM KUROKO

Na tela de seleção de personagens, faça:
↑ ↓ ← ↑ ↓ →

CONTRA HARD CORPS

MEGA DRIVE

VIDAS, FASES E ARMAS

Setenta vidas:
Para ter mais vida do que dez gatos juntos, na tela título, faça ← → C B A ← → C B A ← → C B A
Seleção de Fase:
Na hora de escolher o seu personagem, faça
← → A B C ← → A B C ← → A B C
Todas as Armas:
Pause o jogo e faça, no controle 1,
↑ ↑ ↓ ↓ A ↑ ↑ ↓ ↓ B ↑ ↑ ↓ ↓ C

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

ARCADE

JOGUE COM MILEENA E SUB-ZERO ORIGINAL

No "Ultimate Kombat Kode",
entre com os números a seguir:
Mileena: 2 2 2 6 4 2 2 2 6 4
Sub-Zero: 8 1 8 3 5 8 1 8 3 5

SAMURAI SHODOWN 3

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, Ukio, Rimmerel,
Haohmaru, Shizumaru, Nakoruru,
Hanzo, Amakusa, Gaira,
Galford, Shizumaru.
Continue segurando Start,
pressione A e B quando restarem 3 segundos. Esta seqüência é válida para os dois controles.

DRAGONS LAIR

SEGA CD

SEJA ETERNO

Durante o jogo, segure os botões ABC e faça as seguintes seqüências.
Vidas Infinitas: ↑ ↓ ← → → ← ↓ ↑
Replay: → → ← ← ↓ ↓ ↑ ↑
Desenho: ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → →

NA DIRECT SHOPPING VOCÊ ACHA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES, DIRETO DOS EUA.



INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER DELUXE

O game de futebol mais realista para o Super NES, com 36 seleções mundiais.

SÓ R\$
99,90



CHRONO TRIGGER

O melhor jogo de RPG já lançado para o SNES. Gráficos deslumbrantes e 10 finais diferentes.

SÓ R\$
109,90



MEGA MAN X3

Último lançamento da série de maior sucesso do Super Nintendo. 13 fases de muita ação e aventura.

SÓ R\$
104,90



DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com mais de 100 níveis.

SÓ R\$
104,90

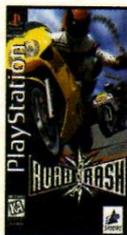
TOP 10 16 BITS

- 1- FIFA Soccer 96 (SN/MD) (R\$ 99,90)
- 2- Mortal Kombat 3 (SN/MD) (R\$ 109,90)
- 3- Yoshi's Island (SN)
- 4- Breath of Fire 2 (SN)
- 5- Esquadrão Marte (SN) (R\$ 79,90)
- 6- Legend Of Zelda (SN) (R\$ 79,90)
- 7- Wrestlemania (SN/MD) (R\$ 109,90)
- 8- Final Fantasy 3 (SN) (R\$ 109,90)
- 9- Toy Story - Disney (SN/MD)
- 10- Killer Instinct (SN)

NOVIDADES 32 BITS



- Virtua Cop c/ Gun (R\$ 114,90)
 Sega Rally (R\$ 99,90)
 Street Fighter Alpha (R\$ 99,90)
 X-Men Children of the Atom
 FIFA Soccer 96
 Virtua Fighter 2 (R\$ 99,90)
 Hang on GP
 Gex
 Thunderstrike 2
 Alien Trilogy



- Street Fighter Alpha (R\$ 99,90)
 Road Rash
 Mortal Kombat 3 (R\$ 99,90)
 Tekken (R\$ 84,90)
 FIFA Soccer 96 (R\$ 99,90)
 Ridge Racer (R\$ 84,90)
 Gex
 Kings Field - RGP (R\$ 99,90)
 Magic Carpet
 Descent

SATURN 2x R\$ 330,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Daytona USA (R\$ 99,90), Toshinden Remix, Mortal Kombat II, Dungeons & Dragons (R\$ 99,90), Darkstalkers, Cyberia, Bug! (R\$ 84,90), Worldwide Soccer (R\$ 84,90), VR Virtua Racing, Street Fighter The Movie, D, Wing Arms, ViewPoint, e muitos outros.

R\$ 94,90 cada



PLAYSTATION

2x R\$ 320,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Toshinden (R\$ 99,90), ESPN Extreme Games (R\$ 84,90), Destruction Derby (R\$ 99,90), Doom (R\$ 99,90), Twisted Metal, Cyberia, Krazy Ivan, Loaded, Darkstalkers, Thunderstrike 2, D, Zero Divide, Top Gun, Wrestlemania Arcade e muitos outros.

R\$ 94,90 cada



NOMAD

EXCLUSIVO! O Genesis portátil, compatível com mais de 500 jogos já lançados para o sistema. Possui entrada para segundo controle e tela colorida de alta resolução.

2x R\$ 180,00



RESERVE JÁ SEU CONSOLE ULTRA 64

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLuíDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE
GRÁTIS

0800 130 500

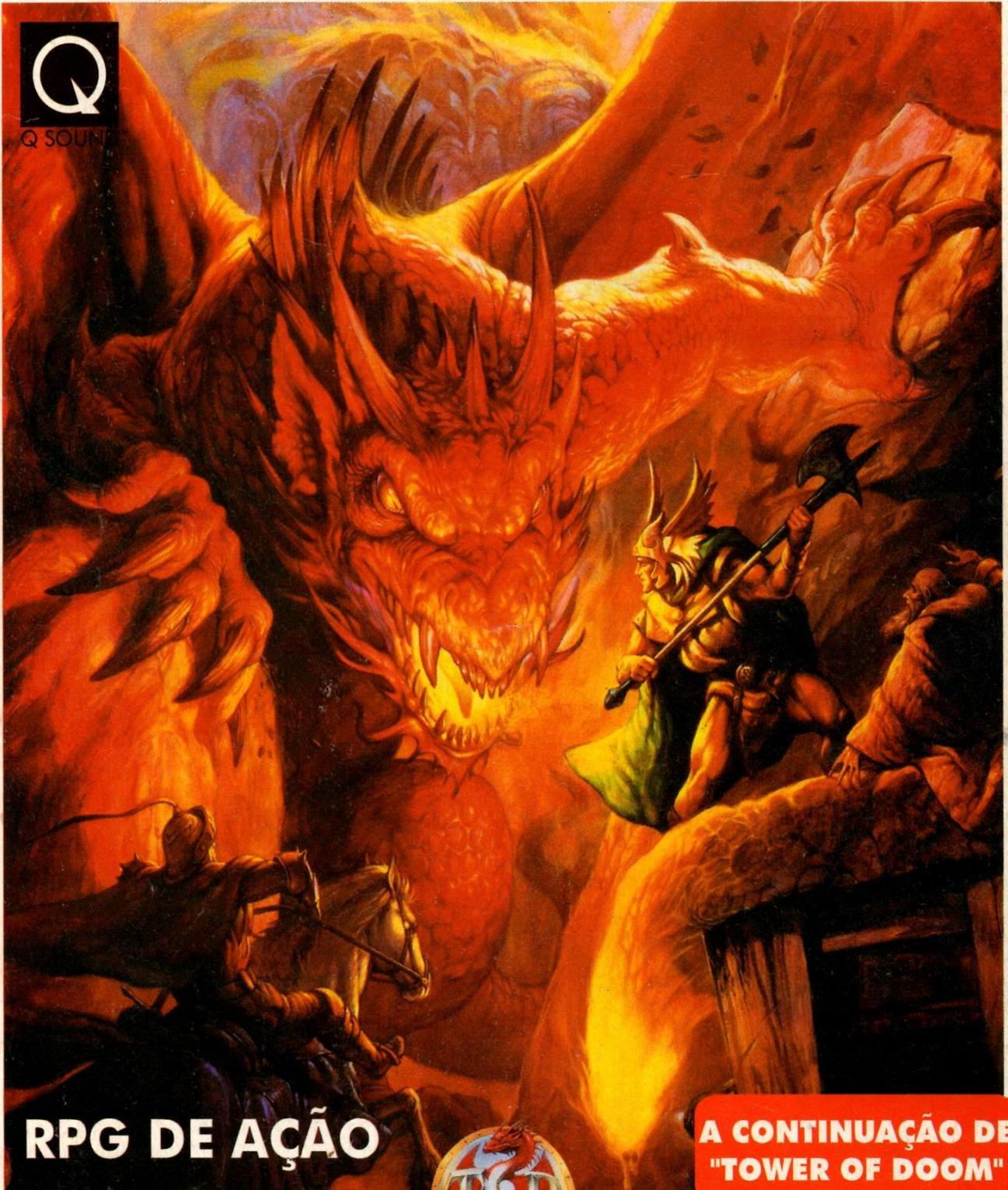
E RECEBA
EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

AGORA NA INTERNET.
<http://www.dshop.com>

Dungeons & Dragons

SHADOW OVER MYSTARA™



RPG DE AÇÃO

A CONTINUAÇÃO DE
"TOWER OF DOOM"



DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA, and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license.
© 1996 TSR, INC. All Rights Reserved.
© 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

CAPCOM®

