

# VIDEOGAME news



Porrada no  
PlayStation!

## TEKKEN 2

O melhor jogo  
de luta de  
todos os  
tempos

e mais:  
Fighting Vipers - Arcade  
Guardian Heroes - Saturn  
Marsupilami - Mega Drive  
Front Mission Gun Hazard - SNES

**58**  
super  
dicas  
inéditas



# LKC TUDO PARA SUA LOJA



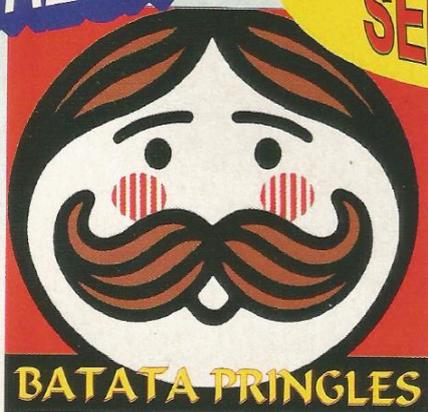
VIDEOGAMES

**PRONTA-ENTREGA**

**LANÇAMENTOS SEMANAIS**



**PATINS E ACESSÓRIOS**



**BATATA PRINGLES**



**PELVICIA E GRUA**

**LKC SÃO PAULO - CENTRO**

R. 25 de Março, 1026 - F: (011) 227-6590

**LKC SÃO PAULO - MOOCA**

R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

**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: (024) 222-3390

**LKC POUSO ALEGRE - MG**

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

**MATRIZ EM NOVO ENDEREÇO**

**LKC MATRIZ**

R. Marselhesa, 61 - F: (011) 889-0101  
VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP

**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

## NEWS

05 O QUE ROLA NA FEIRA E3, EM LOS ANGELES,  
PINBALLS DA CAPCOM E NOVIDADES EM CD-ROM

## COMING SOON

08 GUERRA SEGA X SONY, FINAL FANTASY  
TATICS E SONIC PARA O SATURN

## REVIEW

10 OS LANÇAMENTOS DO MÊS

## SEGA SATURN

12 GUARDIAN HEROES

14 MAGIC CARPET

15 CLOCKWORK KNIGHT 2

## MEGA DRIVE

16 MARSUPIAMI

## SUPER NINTENDO

18 FRONT MISSION GUN HAZARD

19 SENKEI DENSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)

20 POWER PIGGS OF THE DARK AGE

## PLAYSTATION

28 RESIDENT EVIL

32 NBA LIVE 96

34 TEKKEN 2

## ARCADE

36 FIGHTING VIPERS

## CD-ROM

38 INDIANA JONES AND HIS DESKTOP ADVENTURES,  
ZONE RAIDERS E BATMAN FOREVER

## INTERNET

40 SITES PARA QUEM CURTE  
CÁSSETA & PLANETA, O GRUPO  
SEPULTURA, ARQUIVO X E MOTOS

## TIPS

42 DETONE COM OS PERSONAGENS SECRETOS DE  
STREET FIGHTER ALPHA E MAIS 57 DICAS

## REVISTIM!

21 EMPRESAS LANÇAM COMPUTADORES BARATOS  
PARA CONEXÃO COM A INTERNET

23 ROLOS & TROCAS

25 CARTAS

26 GAME RADICAL

27 GALERIA DOS FERAS



**REDAÇÃO**

Diretor Editorial Ibsen Spartacus

Editor Chefe Daniel dos Santos

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Mateus de Andrade Silva  
Rodrigo Segatti  
Eurico Ramos  
Carlos Alberto Gomes

Produção Gráfica Sandra Figueiredo

**PUBLICIDADE**

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário  
Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade São Paulo  
Angela Taddeo,  
Geovânia Ortiz,  
Ana Maria Gatti,  
Alexandre Jordão  
Gemberson Amaral

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

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Lutteneschlager S. Serra

Serviço de Atendimento (0800) 130633  
ao Assinante

e-mail sigla.editora@u-netsys.com.br

# O REI DA PORRADA

Os fãs de *Mortal Kombat* e *Street Fighter* que me perdoem, mas o trono dos games de luta tem novo dono: *Tekken 2*, que acaba de ser lançado para o PlayStation. Apesar de não ter a fama de MK e SF, o jogo esbanja em matéria de gráficos e cenários, isso sem falar na perfeição dos golpes e na beleza das cenas de abertura. Nesta versão, são dez personagens selecionáveis e quinze secretos. Haja golpe! E os donos de PlayStation estão mesmo com sorte. A Capcom mostrou, mais uma vez, que não é só jogo de luta.

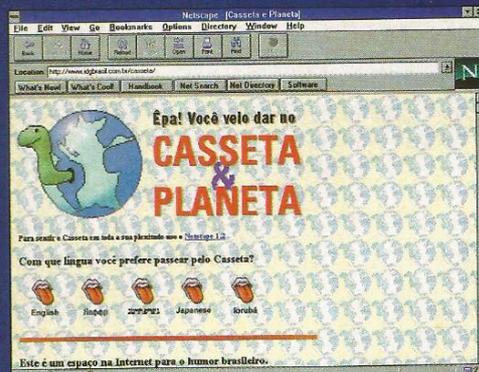
*Resident Evil* é um adventure de cair o queixo. O cenário é assustador. Com poucas armas e muita coragem, você precisa descobrir o que se passa em Raccoon City, onde algumas pessoas desapareceram sem deixar vestígios. A todo momento surgem zumbis louquinhos para tirar seu couro.

Ainda na área dos 32 bits, a galera da Sega pode apreciar boas novidades, como *Guardian Heroes*, jogo que reúne aventura e RPG na dose certa, *Clockwork Knight*, que chega à sua segunda versão com muitas imagens em 3D, e o divertido *Magic Carpet*, sucesso vindo dos PCs. Apesar da escassez brava de títulos para 16 bits, conseguimos garimpar os ótimos *Front Mission Gun Hazard* e *Senkei Densetsu 3 (Secret of Mana 2)*, dois presentes da Square para quem possui Super Nintendo. Já a galera do Mega Drive que curte personagens fofinhos pode se divertir com *Marsupilami*, mais uma tacada da Disney. E quem possui computador vai gostar da nossa nova seção, Internet, que destaca alguns endereços legais, como os da *Casseta & Planeta*, *Arquivo X*, grupo *Sepultura* e *Motorcycle Online*. Cardápio bem variado, concorda?

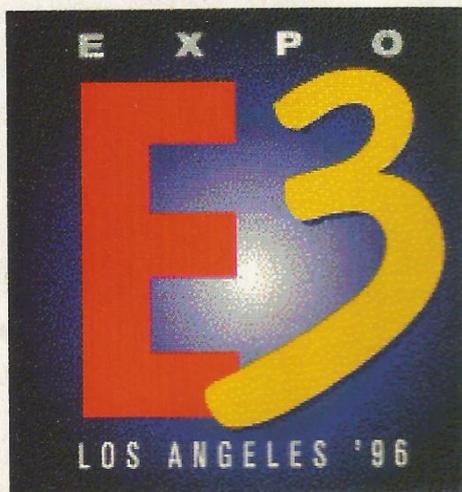
Até a próxima!

Daniel dos Santos

Editor Chefe



Internet: nova coluna



# A FESTA DOS ELETRÔNICOS

**A** E3 (Electronic Entertainment Expo) de Los Angeles é uma das maiores feiras de produtos eletrônicos dos Estados Unidos. Neste ano, foram escolhidos os dias 16, 17 e 18 de maio para que o público tivesse contato com as novidades em áudio, vídeo, informática e, é claro, videogame. Não poderiam faltar empresas como Sega, Nintendo, Sony, Konami, Capcom, Williams e 3DO. Nesta edição, **Video News Game** dá um painel do que as empresas mais importantes tinham reservado para o evento e que devem estar nas lojas americanas até o final do ano. No próximo número tem mais.

A Capcom ataca com títulos para Saturn e PlayStation, como *Breath of Fire 3*, *Mega Man 8*, *Mega Man X4*, *Buster Bros Collection*, *Major Damage* e *Werewolf: The Apocalypse*. Já a galera do Super Nintendo terá *Marvel Super Heroes: War of the Gods*. Na Konami, a grande novidade é *Project Overkill*, game de ação militar com caracteres renderizados em 3D. A Sega ataca com 3 *Dirty Dwarfs*, jogo de aventura, e *The Sacred Pools*, game interativo. Os dois devem sair para o Saturn e PC. O pessoal da Nintendo volta suas atenções para o mais que esperado Nintendo 64, que chega às lojas 30 de setembro (inclusive no Brasil, segundo a Playtronic). Além de *Mario 64*, estavam no cardápio *Starfox 64*, *Robotech* e



Star Fox: novidade do N64



War Gods: pancadaria mitológica



Project Overkill: ação militar

*Zelda 64*. Já para o Super Nintendo, o destaque era *Super Mario RPG*, já que a versão americana acaba de chegar. Na Sony, a grande novidade para o PlayStation é o esperado *Twisted Metal 2*, game de corrida no estilo de *Destruction Derby*, que pro-

mete amassar a concorrência. E os fãs da pancadaria explícita podem ir esfregando as mãos. A Williams centrou fogo em *War Gods*, game de luta para arcade com personagens mitológicos e gráficos na linha *Killer Instinct*.

## 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**

# news

## Pinballs e Cards

A Capcom está com duas novidades bem legais. Uma vai agradar em cheio a galera que curte pinball, as populares "máquinas de flipper". Estão chegando às lojas de dirvesões eletrônicas três máquinas com a grife Capcom: *Airbone*, *Break Shot* e *Magic*. A primeira delas tem como tema aviões de guerra e capricha no som. Já *Break Shot* é um pinball mais para os saudosistas, com decoração baseada nos jogos de bilhar. O último deles, *Magic*, é cheio de corredores e efeitos especiais. A empresa pretende colocar nas lojas, até o final de julho, 300 dessas máquinas.

E os arcades? Calma, também tem novidade nessa área. Agora, quem detona nas máquinas da Capcom pode faturar cards importados com os personagens de *Street Fighter 2 Turbo* e *Darkstalkers*. São 29 personagens diferentes. Batizada de card dispenser, essa promoção funciona da seguinte maneira: o proprietário da loja estabelece um desafio, do tipo "vencer oito rounds". Quem conseguir atingir esse objetivo verá na tela uma mensagem confirmando sua vitória. Aí, é só pegar o cartão que o arcade sortear e começar sua coleção. ■



Cartões de Street e Darkstalkers: para quem detona



Máquinas da Capcom: de bilhar a avião de guerra

## CD-ROM para todos os gostos

Muitas novidades para a galera que tem computador. Se você quer jogos, pode encarar o *MaxCDgames*, da Max-CD. O CD-ROM reúne 150 games em shareware. Dá para trocar bordoadas com o Reptile, em *Mortal Kombat II*, correr contra o Piloto Mascarado, em *Speed Racer*, e mandar bala numa legião de monstrenhos, em *Doom*. Se você é curioso, não perca *Como as Coisas Funcionam*, que a Globo Multimídia está lançando no Brasil traduzido para o português. Com ele, você descobre de maneira divertida como o controle remoto se comunica com o aparelho de TV e porque um navio de várias toneladas não afunda, entre outras coisas. Tudo com muito humor. Já a garotada vai gostar de *Onde Está Wally? No Circo*. Nesse software, as crianças aprendem conceitos básicos de matemática enquanto procuram pelo irrequieto Wally.

CAPCOM

# VAI ENCARAR?

STREET FIGHTER  
ZERO  
2



POR RODRIGO SEGATTI

## A Pajitnov o que é de Tetris

Todo mundo já ouviu falar de *Tetris*, o jogo de encaixe de blocos, que foi um verdadeiro estouro do tipo *Pac-Man* no mundo inteiro. O que poucos sabem, no entanto, é que o criador do já clássico jogo, Alexey Pajitnov, nunca recebeu os direitos sobre as vendas da sua criação. Agora, com a criação da Tetris Company, o gênio deverá receber o que é seu por direito. Pajitnov poderá trabalhar em novas versões do jogo, principalmente para os consoles de nova geração.

## E dá-lhe Square

Desde que a produtora Square anunciou a sua ida para o console PlayStation, novidade é a palavra do dia. Foram anunciados os últimos jogos para o Super Famicom, entre eles *Chrono Trigger 2* e *Rudra's Treasure*, que tem três grupos de personagens, cada um com histórias próprias e que se encontram de vez em quando. A maior inovação é o sistema de magias, ativado por palavras. Ainda sem console definido, *Final Fantasy Tactics* é uma grande promessa. Ele está sendo feito em conjunto com a Quest, a produtora de *Ogre Battle* e *Tactics Ogre*. Mas a grande novidade é *Tobal*, seu primeiro jogo de luta. *Tobal* terá gráficos 3-D e sairá provavelmente para o PlayStation.

## Pisando fundo

E o Neo Geo continua acelerando. Depois de *Neo Drift Out*, da softhouse Visco, a SNK estará lançando *Over The Top*. É um jogo de corrida, visto de cima, como o nome sugere, com belas máquinas. O jogador poderá pilotar carros como a Ferrari F-50, que no jogo é astutamente chamada de F350.

## Novos Sonics

A Sega está trabalhando em novas versões de Sonic. O jogo para Sega Saturn, ainda sem previsão de lançamento, abusa dos gráficos em 3D. Também está sendo desenvolvida uma nova versão do porco-espinho para o Mega Drive, com visão em 3/4 (em 45 graus), no estilo de *Super Mario RPG*.



Sonic, para o Sega Saturn: gráficos em 3D

## Sega x Sony

O novo Saturn japonês, que é uma versão simplificada (menor e mais barata), assustou a concorrência lá no oriente. O console está saindo por módicos US\$ 200, o que levou a Sony a repensar sua estratégia. Um novo pacote do PlayStation está saindo por lá para aproveitar o lançamento do *Tekken 2*. Com US\$ 250, o público japonês levará um PlayStation, um memory card e dois controles. Belo pacote.



O novo Saturn: duzentos dólares

## Tecnologia do N64

A Nintendo começa a investir mais na distribuição das ferramentas usadas na produção dos primeiros jogos de N64. O pacote da Nichimen Graphics conta com produtos gráficos para produção em computador, com mais algumas ferramentas secretas. Com isso, será possível a produção de mais jogos com a mesma qualidade de *Super Mario 64*. A boa vontade da Nintendo visa acelerar a produção dos jogos das licenciadas, que está ligeiramente atrasada.

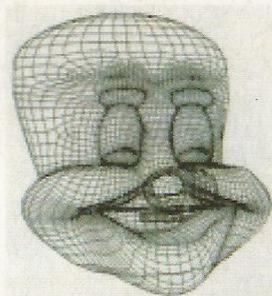
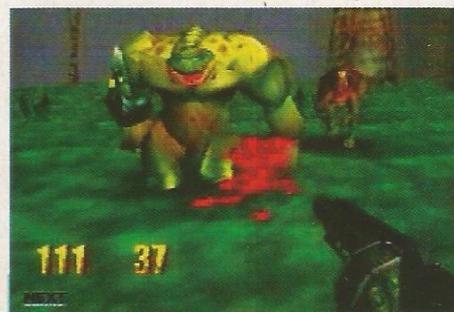


Ilustração feita com as ferramentas da Nichimen: tecnologia do N64

## Adeus cartuchos

A Acclaim, famosa por *Mortal Kombat*, anunciou que pretende parar de produzir jogos em cartuchos. Segundo a empresa, devido ao declínio na venda dos 16-bits e portáteis, a produção irá se concentrar em jogos de CD-ROM para PC e para as plataformas de 32-bits. Com isso, *Turok: Dinosaur Hunter*, para o Nintendo 64 pode ser um dos últimos. Que pena...

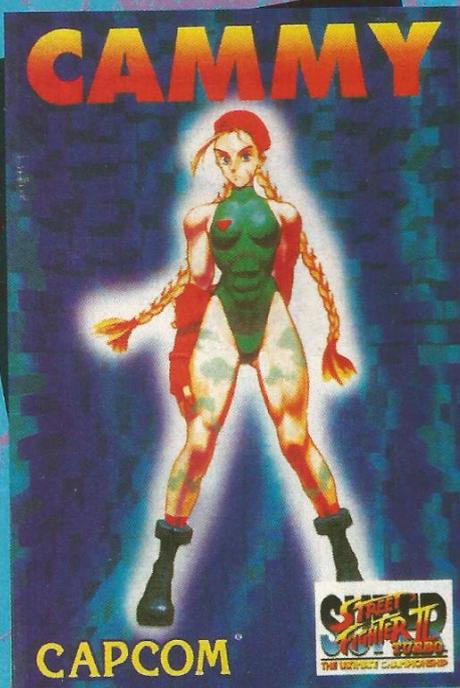
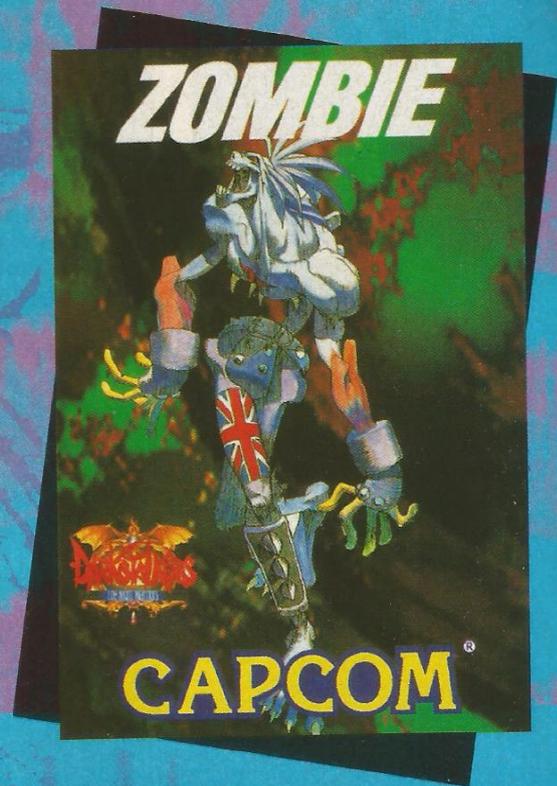


Turok: Dinosaur Hunter: um dos últimos

Você acha que é **FERA?**

Então **DETONE**  
a máquina,

descole um **CARD**  
**CAPCOM** animal



e tenha os maiores  
lutadores do mundo  
na **PALMA DA**  
**SUA MÃO**

Agora jogando nas máquinas equipadas com jogos CAPCOM, você pode ganhar cards com os personagens mais famosos do mundo dos games. Procure por essa novidade nas melhores casas de diversões eletrônicas!

# review

E não é que Mega Man saiu para o Sega Saturn? O simpático herói, famoso por suas aparições nos consoles da Nintendo, levou nota dez com *Megaman X3* em todos o quesitos. Nada mais justo. Já para PlayStation, o destaque fica por conta de *Return Fire*, um bom jogo de estratégia que fez sucesso no 3DO. E também tem pinball, ou melhor, *Extreme Pinball*, joguinho bem legal, mas que requer uma boa dose de paciência para esperar que carregue as informações. Para a galera que tem Super Nintendo, está chegando mais um título com a famosa dupla Mickey e Donald: *Magical World 3*, aventura criada pela Capcom. O jogo tem bons gráficos e é bem divertido.

## MEGAMAN X3

Tipo: Ação  
Fabricante: Capcom  
Gráficos: 10  
Música: 10  
Jogabilidade: 10

SATURN

Até que enfim o robô mais simpático do mundo dos videogames faz uma aparição nos consoles da Sega, fora do Japão. Até agora, somente os japoneses tinham o privilégio de jogar Megaman no Mega Drive, já que lá na terra do sol nascente existe um cartucho com uma coletânea dos Megaman 1 ao 3. Agora, o pessoal que tem Saturn vai poder curtir as aventuras de Megaman na terceira parte de sua mais recente versão: a série X. Para quem não sabe, a série X se passa num futuro ainda mais distante, onde o famoso Doutor Willy já foi pro bebelê e Megaman agora trabalha como caçador de Maverick's.



## BOTTOM OF THE 9TH

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

PLAYSTATION



A Konami realmente caprichou neste jogo de Baseball. Os gráficos são poligonais, seguindo o padrão de jogos de esporte lançados atualmente, o que permite imagens muito bonitas. Vale à pena treinar e assistir ao computador jogar algumas vezes antes de partir para o campeonato.

## KILLING ZONE

Tipo: Luta  
Fabricante: Naxat Soft  
Gráficos: 8  
Música: 7  
Jogabilidade: 8

PLAYSTATION



Mais um jogo de luta poligonal, com rotações, zooms e replays aos baldes. O que diferencia *Killing Zone* dos outros jogos são os lutadores. Você não verá pessoas normais (se é que quem bate em alguém é normal) batendo umas nas outras. Aqui, o pau é entre criaturas mitológicas, demônios e um sócia do Frankenstein.

## SHOOT OUT

Tipo: Esporte  
Fabricante: Sony Entertainment  
Gráficos: 8  
Música: 8  
Jogabilidade: 9

PLAYSTATION



Nada como uma boa partida de basquete para animar a galera. E nessa área *Shoot Out* merece respeito. Ele oferece várias opções únicas, como montar um time com os melhores jogadores da NBA. Outro ponto forte são os filmes digitalizados que aparecem entre um jogo e outro.

## MAKERUNA! MAKENDO 2

Tipo: Luta  
Fabricante: Datam  
Gráficos: 7  
Música: 7  
Jogabilidade: 7

PLAYSTATION



Jogo de luta baseado em desenho animado japonês. Você pode escolher entre oito personagens e partir para a porrada contra os outros oponentes. No seu caminho, você vai trombar com tipos esquisitos como um "sereio" fortão e um robô gigante. Curioso, mas não é lá grande coisa.

## EXTREME PINBALL

Tipo: Pinball  
Fabricante: Eletronic Arts  
Gráficos: 8  
Música: 9  
Jogabilidade: 7

PLAYSTATION



Levando em consideração a falta de títulos deste estilo para os consoles 32 bits, *Extreme Pinball* é um grande jogo. Você terá à sua disposição quatro máquinas diferentes. O único problema do game é a extrema lentidão para carregá-lo. Haja paciência!

## MICKEY E DONALD IN MAGICAL WORLD 3

Tipo: Aventura  
Fabricante: Capcom  
Gráficos: 9  
Música: 7  
Jogabilidade: 8

SNES



Mais um jogo com os personagens clássicos da Disney. Mickey e Donald vão passar por muitos perigos até conseguirem sair de dentro do livro onde foram aprisionados. O mais legal aqui é a possibilidade de dois jogadores simultâneos.

## RETURN FIRE

Tipo: Estratégia  
Fabricante: Prolific  
Gráficos: 8  
Música: 10  
Jogabilidade: 9



O PlayStation está ganhando versões de todos os grandes jogos existentes para 3DO. Primeiro saiu *Road Rash*, que logo foi seguido por *The Need For Speed*. Agora, é a vez do pessoal que tem o console da Sony esquentar a cabeça com *Return Fire*, um grande jogo de estratégia. O objetivo de todas as fases é o mesmo: conquistar a bandeira inimiga. Mas não se engane pensando que isto será uma tarefa fácil. A bandeira fica escondida dentro de um prédio, que quase sempre fica no meio de uma fortaleza inimiga, que sempre está rodeada por lança-mísseis inimigos. Portanto, paciência é um requisito fundamental para se jogar *Return Fire*. Para acabar com os inimigos e pegar sua bandeira, você conta com quatro veículos: um helicóptero, um jipe, um tanque e um tanque anfíbio. Cada um deles tem suas vantagens e fraquezas, lembrando que a bandeira inimiga só pode ser capturada com o jipe. Mas o que realmente caracteriza o jogo é sua trilha sonora: só clássicos.

## STARBLADE ALPHA

Tipo: Simulador  
Fabricante: Namco  
Gráficos: 8  
Música: 7  
Jogabilidade: 8



Lançado há muito tempo atrás no Japão, *Starblade* chega agora para o sistema americano. Este simulador da Namco já é velho conhecido dos arcades, onde apareceu em 1991. Na versão para PlayStation você pode escolher entre jogar com os gráficos iguais aos do arcade ou texturizados. A jogabilidade não é das melhores, assim como a música. Ou seja, não espere grandes emoções.

## ALONE IN THE DARK 2 - JACK IS BACK

Tipo: Adventure  
Fabricante: Etechronic Arts  
Gráficos: 7  
Música: 8  
Jogabilidade: 7



A resposta da Sega ao *Resident Evil* do PlayStation foi lançar um dos clássicos do gênero para computadores, *Alone in the Dark 2*. Infelizmente, não deu muito certo. Mesmo que a adaptação tivesse sido perfeita, o que não aconteceu, *Alone 2* não é páreo para *Resident Evil*. Os gráficos estão muito pobres e a jogabilidade fica muito comprometida pelas constantes travadas no decorrer do jogo. De qualquer forma, o jogo rende muitas horas de sustos.

# NETUNIA



Adquira somente  
produtos originais

# Netunia Import Export. Corp.

- Consoles
- Cartuchos
- Acessórios

Temos também todas as novidades em games. **Confira.**

Remetemos para todo o Brasil com segurança e eficiência.

LIGUE JÁ: FONE: (011) 825-7600 FONE/FAX: (011) 825-7653

# SATURN

TIPO: AVENTURA/RPG

FABRICANTE: SEGA/TREASURE

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1 A 6

GRÁFICOS 9  
JOGABILIDADE 9  
MÚSICA 8

EURICO RAMOS



# Terra da magia

Na Idade Média, o jogador enfrenta uma legião de monstros, magos e cavaleiros

## COMANDOS

→ →: dash

A: defesa

(B com A pressionado: Esquiva)

B: ataque fraco

C: ataque forte

L: avança um plano

R: recua um plano

Y: avança um plano

Z: menu de magia

(A cancela, qualquer outro confirma)

X: move o Golden Warrior

No seu primeiro jogo para o Sega Saturn, a Treasure reúne RPG e aventura na dose certa. A história se passa na Idade Média em um mundo repleto de feiticeiros e cavaleiros. Um mago, com o objetivo de criar um reino só de feiticeiros, mata os membros da família real e os substitui por uma outra família. Na noite que o fato ocorreu, um guerreiro leal à realeza lutou bravamente, mas não resistiu à superioridade numérica do inimigo. O verdadeiro rei amaldiçoa o mago e confere à espada deste guerreiro o poder para que sua vingança aconteça. Tempos depois, você e seus amigos encontram esta espada. O mago fica sabendo e manda seus exércitos atrás de vocês. O jogador pode escolher entre quatro personagens. Há vários caminhos e, dependendo da sua escolha, o rumo da história e o final mudam. E final é o que não falta. Não há um número de fases definido e nem é preciso passar por todas para chegar ao final. Os gráficos estão bons, com efeitos de zoom e transparências caprichadas. Mas a grande novidade é a possibilidade de jogo para até seis pessoas (com adaptador), lutando entre si ou todos contra o computador. Porém, esse recurso cria uma certa confusão. Imagine seis personagens mais oito inimigos numa mesma tela...



Se você preferir, pode ficar e matar os inimigos para acumular experiência. Uma hora eles param de vir



Depois da conversa, você enfrentará este robô. A melhor maneira é colocá-lo entre você e seu companheiro e dar golpes em seqüência



A cada fase completada, uma tela dessas aparece. Você aumenta suas habilidades com os pontos ganhos



Você altera a atitude do guerreiro com o botão X. Veja o que cada opção faz: 1ª, defesa; 2ª, ataque; 3ª, segue o personagem; 4ª, fica parado; 5ª, fica nervoso



Depois da briga, esta planta gigante aparece. Procure cercá-la e não pare de bater

## SAMUEL HAN



### G O L P E S

Han Dynamite: ↓ ↘ → + B ou C  
 Han Final: ↓ ↓ + B ou C  
 Air Han Maximum: ↓ ↓ + B ou C (no ar)

### M A G I A S

Fireball: ↓ ↘ → + Z

## GINJIROU IBUSHI



### G O L P E S

Reverse Mirage Sword: ↓ ↓ + B ou C  
 Vacuum Human Top: ↓ ↘ → + B ou C  
 Shadowless Dash: → → →  
 Mirage Sky Dance: ↓ ↑ + B ou C  
 Reverse Thunder: ↓ ↓ + B ou C (no ar)  
 Mirage Spin Surprise: → → + B ou C

### M A G I A S

Firespell: ↓ ↘ → + Z  
 Thunder Palm: ← ↓ → + Z  
 Thunder Spell: ↓ ↑ + Z  
 Thunder Transformation: ↓ ↓ + Z

## NICOLE HEIL



### G O L P E S

That Hurts: ↓ ↘ → + C  
 Holy Turn: ↓ ↓ + B ou C  
 I'm Mad Now: B + C  
 Rocket Jump: ↓ ↑ + B ou C (no ar)

### M A G I A S

Fire: ↓ ↘ → + Z  
 Barrier: ↓ ↓ + Z  
 Healing: ↓ ↑ + Z  
 Smiley: → ↓ ↘ + Z

## RANDY W. GREEN



### G O L P E S

Dancing Wind Staff: ↓ ↓ + B ou C  
 Wall of Wind Staff: ↓ ↘ → + B  
 Triple Skull Stomp: ↓ ↑ + B ou C  
 E-Max: B + C

### M A G I A S

Fireball: ↓ ↘ → + Z  
 Firewall: ↓ ↑ + Z  
 Thunder: → ↓ ↘ + Z  
 Ice: ↓ ↓ + Z  
 Tornado: → ← ↓ ↑ + Z  
 Fire Laser: → ↓ ← → + Z



Depois de conversar com o velhinho, Valgar aparece e Katrina entra na briga. A mina defende bastante. Espere ela baixar a guarda para atacar



Aqui há caras gigantescos. Ataque sem se preocupar em quem está acertando



Este é o último inimigo deste caminho. Você terá que destruir um dos guerreiros de Kanon. Também é bom cercá-lo e ficar dando golpes fracos



Por este caminho você encontra o pai de Valgar que descobre que tudo era uma farsa. Ajude Valgar a derrotar o Rei (segunda opção)



O menino se revoltou! Use ataques aéreos e não esqueça de defender os seus raios



Aqui você enfrentará um sócio do seu amigo. Não desgrude dele ou ele soltará uma super bomba. Ganhando, você recebe uma espada nova, que aumentará seu poder de ataque



Valgar aparece, mata Kanon e depois é capturado pelos espíritos do céu. Escolha a segunda opção



Na parte em que Kanon aparece, se você escolher a terceira opção, terá que lutar com ele



Você será enviado para o reino dos espíritos da Terra. Aqui vem inimigo que não acaba mais



Agora é a vez do chefe dos espíritos do céu. Por este caminho ele não te ataca. Se fosse por outro, seria mais um para enfrentar



Depois da explicação de toda a história, Kanon aparece. Para não lutar com ele, escolha a quarta opção



Prefira salvar Silvia. Assim, estes robôs virão para cima de você. Depois de detoná-los, não fique perto, pois eles explodem e o atingem



Kanon tem muita energia e é muito difícil. Ele não pára de soltar magias. Solte suas magias também, pois chegar perto dele é muito difícil



Este é o chefe dos espíritos da Terra. Encurrele-o no canto e detone



Este é um dos finais. A cada caminho escolhido, o final muda

PLAYSTATION

SATURN

TIPO: AÇÃO

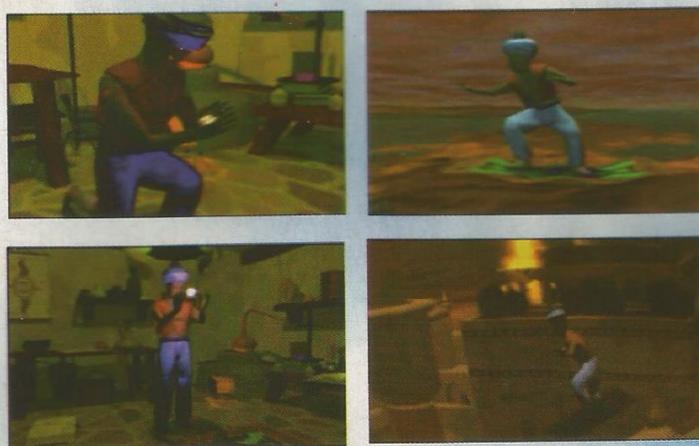
FABRICANTE: BULLFROG

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1



EURICO RAMOS



Este é o seu castelo. Você precisa selecionar o Spell correspondente para que ele apareça. O balão serve para capturar Manas e trazê-los para o castelo



Estes são os Manas. Alguns estão espalhados pelas telas e outros aparecem depois que você vence o inimigo. Para obtê-los, você utiliza o segundo item do menu de Spell. Agora, é só esperar que o balão recolha o Spell

# Magic Carpet

## COMANDOS

### PLAYSTATION

L: Tiro Esquerdo

X: Desacelera

O: Tiro Direito

Δ: Acelera

LI: Menu de magias

Select: Mapa

### SATURN

L + R: Mapa

A: Tiro Esquerdo

B: Tiro Direito

Y: Menu de magias

↑: Acelera

↓: Desacelera



Estas jarras vermelhas são os Spells que vão ajudá-lo na missão. Você encontra um desses em cada fase. É só entrar no menu de Spells e selecioná-lo

Bem-vindo a um mundo repleto de feiticeiros. Tudo ia bem no lugar, até o dia em que os magos resolveram utilizar uma poderosa energia conhecida como Mana. O poder causou desequilíbrio e muitos atritos. Você, mestre do tapete mágico, foi designado para restaurar a paz e varrer o mal de todo o planeta. Para isso, deve se apossar do poder Mana (representado por bolas vermelhas) e guardá-lo no castelo, longe dos gananciosos. As versões para PlayStation e Saturno estão muito parecidas. O objetivo do jogador é coletar o número de Mana indicado para poder passar para outra fase. *Magic Carpet* mistura ação com estratégia. Durante o jogo, você recolhe vários itens, como magias para repor energia e tiro, que devem ser usados com cautela. Também é preciso mandar bala em tudo o que aparecer pela frente: feiticeiros do mal, corvos traiçoeiros, minhocas mutantes e outras coisas que carregam o precioso Mana. Sua visão é em primeira pessoa e você pode voar e vasculhar os lugares que quiser. A dificuldade é média e o jogo, comprido e demorado. Pena que as fases sejam um pouco repetitivas. Mesmo assim, *Magic Carpet*, que já é um clássico para PC, é diversão garantida.



O mapa aqui te ajuda bastante. Inimigos, Spells, Mana e outras coisas são encontrados com ele. A linha pontilhada indica a direção do castelo



Ao destruir as minhocas mutantes, surgem vários Manas. Procure sempre acertar os inimigos atirando e recuando, para não ser pego de surpresa



Em algumas telas há tele-transportes. Eles servem para levá-lo para o outro lado da tela. É só passar através deles para sair em outro lugar

# SATURN

TIPO: AVENTURA  
FABRICANTE: SEGA  
Nº DE FASES: 4  
JOGADORES: 1

GRAFICOS 9  
JOGABILIDADE 8  
MUSICA 8

EURICO RAMOS



# Clockwork Knight 2



Esta minhoca é o boss da fase. Concentre seus ataques na cauda deste bicho (que é um microfone) e fique esperto nos lugares em que ele aparece



Aqui, você pode empurrar e puxar vários objetos. Para puxá-los, fique na frente, segure o botão de ataque e coloque o direcional para o lado oposto. Aproveite para abrir as capas dos livros



Leve este isqueiro até encontrar uma vela. Ele também serve como escudo



Seu inimigo só toma forma quando mergulha em um dos tubos de tinta. Contra a pantera, pule quando ela te empurrar para a parede. Contra o morcego, pegue o ovo e jogue nele

## COMANDOS

C: pulo

B: ataque (segure o botão para agarrar os inimigos)



A televisão é bastante fácil, apesar do tamanho. Espere ela abaixar uma das mãos e mande porrada. Quando ela atacar com as duas mãos, fique no centro e ataque

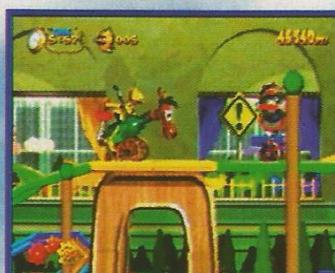
O soldadinho de corda Pepperouchau está de volta para salvar sua amada Chelsea e defender o reino dos brinquedos. *Clockwork Knight 2* está bem melhor que a primeira versão, com belos cenários em 3D. Você controla um bonequinho de corda que deve passar por quatro divertidas fases. Sua arma principal é uma chave, que além de detonar os inimigos, serve para abrir caixas, encontrar passagens secretas e conseguir vários itens. O herói passeia por uma casa cheia de brinquedos, passando por bibliotecas, quartos de criança e até uma banheira. Mas não é apenas um passeio. Helicópteros, foguetes e até palhaços de brinquedo surgem a todo momento para roubar-lhe energia. À primeira vista, *Clockwork Knight* pode parecer um jogo bobinho, mas não se engane. É uma aventura divertida e que surpreende pela qualidade dos gráficos.



Você pode agarrar vários inimigos e jogá-los sobre os outros. Se você segurar algum deles por muito tempo, eles voltam ao normal



Em algumas telas há engrenagens e caixas com fechaduras. Você deve colocar sua chave (arma) e pressionar o botão de ataque repetidamente



Telinha diferente! Fique esperto com a sinalização dos trilhos. Plaquinha com sinal "!" significa buraco à frente. Há manivelas para você mudar de trilho



A água faz você perder energia. Não marque bobeira. Suba em algo, como este pato de borracha ou uma esponja

# MEGA DRIVE

TIPO: AVENTURA

FABRICANTE: SEGA

Nº DE FASES: 8

JOGADORES: 1

GRÁFICOS 7  
JOGABILIDADE 9  
MÚSICA 8

MATEUS ANDRADE

# Marsupilami

O herói da história ataca os inimigos com sua cauda enorme

## COMANDOS

Botão A: Ataque

Botão B: Pulo

Botão C: Usa os itens

↓+A: Deixa a comida no chão



Marsupilami permite que você escolha entre cinco idiomas diferentes: inglês, alemão, espanhol, francês e italiano

Em meio a uma escassez brava de jogos para consoles 16 Bits, a Sega resolveu buscar inspiração na Europa, mais precisamente nos estúdios da EuroDisney. Marsupilami é um animal muito louco, com uma cauda enorme, e que foi capturado em sua selva natal junto com Bonelli, seu amigão elefante. Os dois foram vendidos para um circo e a aventura começa quando eles escapam de suas jaulas e iniciam a longa jornada de volta para casa. Marsupilami não poupará esforços para derrotar seus vários inimigos, como palhaços pouco amistosos e outros animais. Para isso, ele usará seu super rabo. Sua cauda se transforma em paraquedas, pula-pula, escada, martelo...é incrível! Tecnicamente, *Marsupilami* não chega a impressionar, já que seus gráficos são apenas razoáveis, mas se o que você procura é diversão com um nível de dificuldade bem dosado, este jogo é uma boa opção. Você terá que prestar muita atenção nos cenários, já que alguns detalhes podem dar pistas legais sobre o que fazer para sair de um beco aparentemente sem saída. As fases são bem variadas, sendo que cada uma é dividida em três estágios e um boss. A trilha sonora combina perfeitamente com o jogo, dando um clima alegre às peripécias dos dois amigos. Se você não tem nada contra bichos fofinhos, pegue o controle e ajude Marsupilami e Bonelli a voltarem para casa.



Quando você empacar em algum lugar e não souber o que fazer, preste atenção neste periquito que surge de repente. No balão que representa o pensamento do bicho aparecerá o item que você deve usar para prosseguir



A cauda de nosso amigo é de uma utilidade incrível. Ela se transforma até em escada para que Bonelli possa atingir patamares mais altos



Para apagar o anel em chamas e chegar ao final da primeira fase, espere chegar perto dele e pule nas costas de Bonelli. Ele vai espirrar a água que bebeu na tina e o caminho ficará livre



No segundo estágio da fase The Circus, você terá que fazer Bonelli dar uma voltinha pelo ar. Quando ele cair neste buraco, coloque comida em uma das pontas da gangorra e depois pule na outra ponta



Quando você encontrar um fosso com uma estaca em uma das pontas, o único meio de atravessá-lo é usar sua cauda como ponte para Bonelli. Para isso, fique na ponta oposta à da estaca e aperte o botão A



Bonelli já é lerdo o suficiente sem estar com dor de cabeça. Evite que as pedras caiam sobre ele usando o item do escudo



Quando a plataforma for muito alta e o item da escada não der conta do recado, é preciso usar o item dos rabinhos. Para isso, deixe comida na base do obstáculo a ser vencido. Bonelli se sentará para comer. Então, use o item e puxe o elefante pelos cabelos para o andar de cima



Este é o outro bônus do jogo. Para conseguir ganhar a vida de prêmio, você terá que tirar todo o lixo de dentro do lago. Não encoste nos peixes para não perder energia



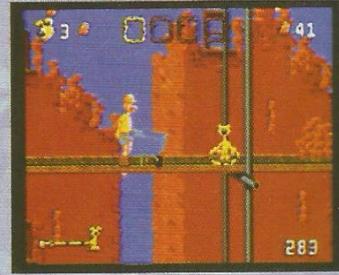
O boss da fase The Circus é este palhaço e seu calhambeque. Para acabar com a graça dele, fique no canto esquerdo da tela. Quando ele tentar atropelá-lo, pule para desviar e depois dê rabadas em seguida



Usando o item do ratinho, você fará com que Bonelli se assuste e saia correndo desesperadamente, passando por cima de quase tudo



Com o item do martelo, você é capaz de quebrar estas pedras que ficam no seu caminho



Fique esperto. Os caras levando carrinhos de mão só podem ser atingidos pelas costas. Ache um lugar seguro e espere eles virarem. Só então ataque



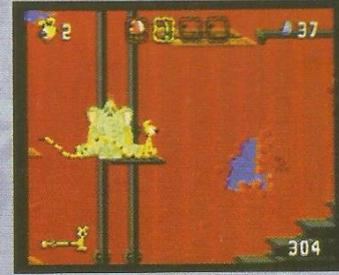
Para conseguir o bônus desta fase é preciso vencer este macaco de chapéu. Como a cauda dele é tão grande quanto a sua, pule sobre ele e acerte-o pelo outro lado. Quando ele se virar, pule para o outro lado e vá repetindo a operação



O item do escudo também pode servir de ponte, como no caso da fase The Alps



Use o teleférico para fazer Bonelli subir a montanha. Para fazer com que ele suba na plataforma, deixe comida perto da porta da casinha



Nos estágios de Building Site você terá que aprender a fazer Bonelli andar de elevador se quiser prosseguir. Para mantê-lo quieto em cima dos elevadores, coloque comida no chão ou fique dando rabadas para que ele fique virando de um lado para o outro



Para que Bonelli consiga subir na montanha, empurre esta pedra até a parede



No segundo estágio da fase The Alps, pule na plataforma acima de você e derrube a bola de neve. Em seguida, empurre-a até o buraco para que Bonelli possa passar



O boss de The Alps é o abominável homem-macaco das neves. O ponto fraco da aberração é a cabeça, portanto, rabada nela. Quando ele começar a encurralar você nos cantos, fique no meio de suas mãos



O boss de Building Site é este operador de guindaste. Desvie da bola de aço pulando sobre ela, aproveitando o salto para dar rabadas no moço

# SNES

TIPO: AVENTURA/RPG

FABRICANTE: SQUARE

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1

GRÁFICOS 10  
JOGABILIDADE 9  
MÚSICA 9

EURICO RAMOS

## COMANDOS

B: pulo

Y: tiro

A: arma opcional

X: troca de arma

R: escudo

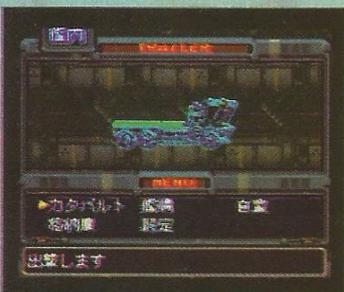
L: trava a arma

Start: menu

Select: aciona seu personagem



Este é o mapa geral. À medida que você completa uma fase, os caminhos vão aparecendo. Os quadrados azuis são as fases não terminadas. Os vermelhos são as que você já passou. Os amarelos são lojas e os cinzas são fases especiais



Menu principal. A primeira opção faz com que você entre na missão. Clicando nela, aparecerão mais três: uma serve para encher sua energia, outra para entrar na missão e a última é a saída



# Front Mission

• *Front Mission* volta ao Super Nintendo em novo estilo. •  
• Sai estratégia, entra RPG. Isso mesmo. Agora, o jogo •  
• mistura aventura com RPG, em doses equilibradas. •  
• Para se dar bem em *Front Mission Gun Hazard*, você •  
• deve atirar em tudo que aparecer. O jogador contro- •  
• la um robô cheio de truques, com tiros variados e es- •  
• cudo. E, se preferir, pode sair do seu “veículo” e man- •  
• dar bala nos inimigos de cara limpa. O problema é que, •  
• se o robô já é pequeno, seu personagem, então, nem •  
• se fala. Para facilitar sua vida, há um mapa geral da fase, •  
• bem parecido com o do primeiro *Front Mission*. A his- •  
• tória é complexa e, à medida que você vai ganhando •  
• experiência, o seu personagem vai subindo de nível. •



Depois da apresentação (que você participa), você vai para sua primeira missão. As missões são curtas e algumas apresentam um desafio final. Se você estiver meio perdido, use o mapa. Nesta missão, apenas desvie das bombas



Nas lojas você pode comprar equipamentos para o robô e para o seu personagem. A primeira coisa que você deve adquirir é um dash e um jato-propulsor. Em algumas telas, eles são indisponíveis



Depois do primeiro nível, o mapa geral do jogo aparece. São cinco fases e uma loja. Você pode ir para qualquer fase que desejar (com exceção da central). O único problema é que você precisa de equipamentos mais fortes para algumas delas



Em certas missões, você deve ir até a extremidade da tela para que uma seta apareça. Neste momento, coloque o direcional para baixo e pressione o botão B para completar a missão



Para destruir os helicópteros desta tela, vá até o final e vire à esquerda. Posicione o tiro para diagonal e apenas atire. Use o escudo quando ele atacar. São três inimigos que devem ser detonados



Este grandão é bastante demorado. Fique na posição indicada, defendendo quando ele atacar e atirando quando ele não estiver atacando

# SNES

TIPO: RPG

FABRICANTE: SQUARE

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1 OU 2

GRÁFICOS 10  
JOGABILIDADE 9  
MÚSICA 10

MATEUS ANDRADE



# Seiken Densetsu 3



São seis personagens, um dos quais você escolherá para ser o principal e outros dois para completarem o grupo. Os outros personagens não vão simplesmente virar fumaça: você vai encontrá-los como coadjuvantes no decorrer da história. E haja história!



O sistema de batalha continua o mesmo, com direito a barra de poder de golpe. Quando a barra começar a piscar em verde, aperte o botão B e detone um golpe especial para acabar com os inimigos



Para sair da cidade com Dilan, vá para o INN e durma. Quando anoitecer, vá para o portão: os guardas terão deixado o caminho livre para você



Aqui você deve escolher qual será o primeiro item que deseja melhorar (força, inteligência...) e ir aumentando um por um até completar o círculo



Com Kevin, o rolo todo tem início quando o seu amigo lobo fica malvado, por motivos desconhecidos, e Kevin é obrigado a matá-lo



Jogando com Charlotte, a sua primeira preocupação é escapar do castelo. Para conseguir a façanha, levando em conta que ela é só uma criança, converse com o garoto que está no segundo andar e depois durma. Quando acordar, vá para a sacada. Ele estará esperando por você com um daqueles bichinhos amarelos. Use-o e vá pelos ares



Caso você esteja jogando com Hokuai, o ladrão, sua primeira tarefa é roubar o conteúdo deste baú



No quarto do rei, seu amigo é enfeitado pela rainha, que você acaba de descobrir que é uma bruxa. Infelizmente, você terá que enfrentá-lo. Como é você ou ele, bata sem dó



Depois de ser incriminado injustamente e ser preso, você tem que escapar. Vá batendo nas grades até que Jessica apareça. Depois de bater um papo com ela, vá até os tijolinhos mais escuros no fundo da cela. Quando seu amigo gato explodir a parede, aproveite e fuja

# SNES

TIPO: AVENTURA

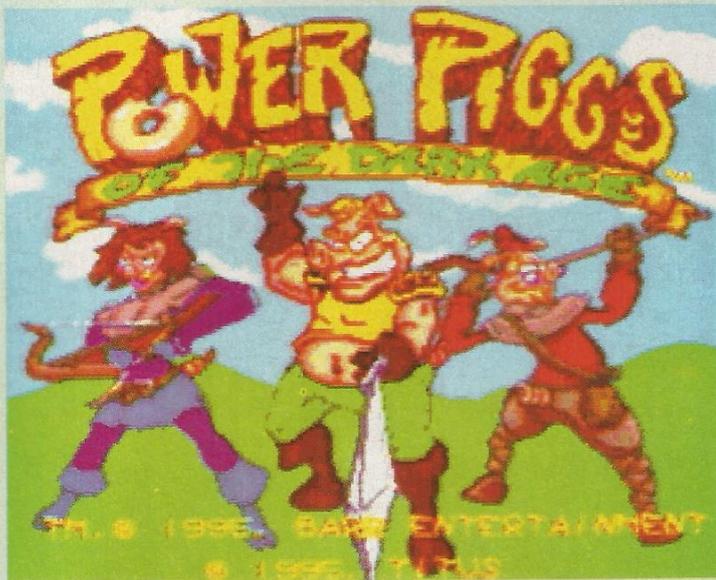
FABRICANTE: TITUS

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1 OU 2



MATEUS ANDRADE



O primeiro boss é este lobo de armadura com o machado bumerangue. Caso você tenha donuts, atire sem perdão. Caso contrário, aproxime-se e ataque, fugindo logo em seguida. Repita a operação até derrotá-lo

# Heróis do chiqueiro

## COMANDOS

Y: Ataque

B: Pulo

A: Atira os Donuts



Nessas caixas, ataque com o traseiro (pule e, durante o salto, segure ↓), para conseguir itens como energia ou donuts



Na primeira casa que você entrar da cidade, pule para o lado esquerdo e suba para conseguir uma vida

A galera que cria o enredo dos jogos anda cada vez mais criativa (ou será mais maluca?). A Titus, por exemplo, resolveu fazer um game onde os personagens principais são, nada mais, nada menos, que três porcos. Achou estranho? Pois tem mais. Eles vivem na Idade Média e são donos de uma loja de donuts (aqueles doces). Pois pode ter certeza de que a cada fase que você passa, a coisa fica pior. Você enfrenta uma legião de lobos, que se disfarçam de fadas e até se vestem como cavaleiros. O jogador deve passar por vários lugares estranhos, como a floresta negra, batendo nos lobos e pulando obstáculos. Tudo isso regado a muito donuts. Para nossa sorte, o jogo não é tão ruim quanto a história. A ação se desenrola na horizontal, com comandos bem simples. Os gráficos estão legais, no estilo desenho animado. A trilha sonora varia entre um pseudo-jazz e um pop anos 80. Vale a pena conhecer, nem que seja só pelas risadas.



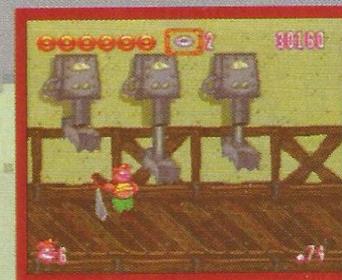
Para derrotar os lobos vestidos de cavaleiro, dê uma espadada e recue para escapar do contra-ataque. Depois, bata mais uma vez e pronto



Cuidado com os arqueiros que ficam escondidos na parte de baixo da tela. Quando você se aproximar de um deles, pule para escapar das flechadas



Para derrotar o boss da floresta, que é esta cabeça de lobo flutuante, fique na posição da foto e ataque-o quando ele se aproximar. Quando ele estiver distante, atire donuts em suas orelhas. Com um donut certo em cada orelha, você acaba com ele rapidamente



Estes esmagadores são um obstáculo bem chato. Para passar por eles sem se ferir, marque o tempo que eles levam para subir e descer e passe um de cada vez. Não tenha pressa, ou você acaba virando purê



Os lobos arqueiros não conseguem atirar para baixo. Fique bem próximo e abaixado. As flechas não o atingirão

## Computador a preço de videogame

**Empresas desenvolvem micros baratos para acessar a Internet**

**S**erá um micro ou uma TV? Ou ainda um videogame sofisticado? Esta é a pergunta que a indústria de informática e de eletrônicos tem feito desde que alguns visionários surgiram com a promessa de um computador que custa menos que 500 dólares e é tão simples de usar quanto um eletrodoméstico qualquer. Batizado de Network Computer, ou NC, para os íntimos, o equipamento não é uma idéia nova. Há décadas já se fala que no futuro o computador vai ser tão comum e simples quanto uma geladeira, uma TV ou um liquidificador. A novidade é que, agora, com o crescimento do interesse e dos recursos da Internet, existe espaço e mercado para um aparelhinho que atue como porta de entrada para a rede e não exija o aprendizado de comandos complicados.

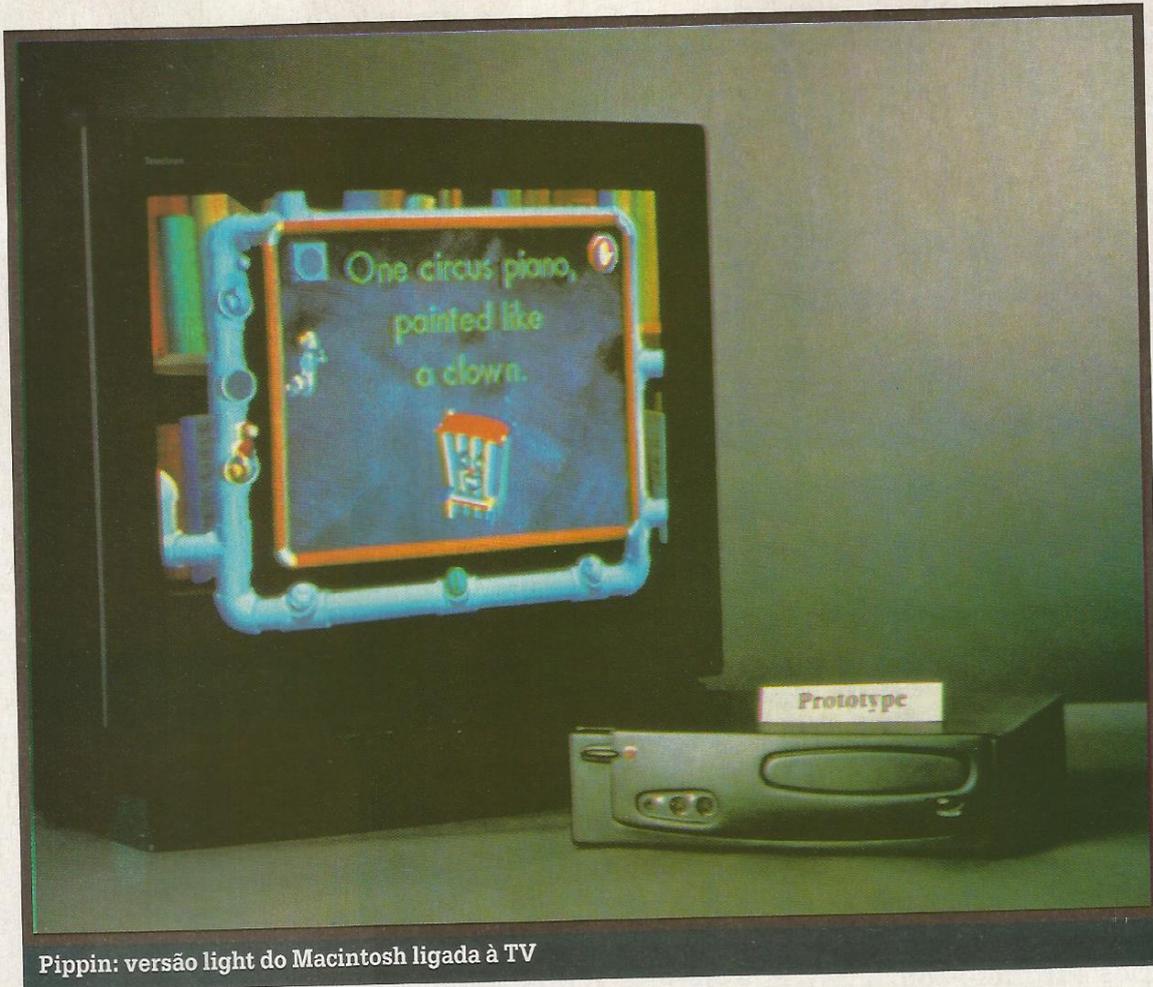
O primeiro protótipo desse tal aparelho, o NC, foi apresentado ao mundo em março passado pelo princi-

pal incentivador da idéia, o presidente da empresa de software Oracle, Larry Ellison. Na ocasião, ele previu (ou blefou) que no ano 2.000 o número de NCs no mercado será exatamente o mesmo que o de PCs, o que significa cerca de 200 milhões de unidades. Se Ellison estava blefando mesmo, ninguém sabe (ainda). O fato é que ele apresentou um computador de 32 bits, 8 MB de memória RAM, tela pequena, teclado, mouse e modem (peça-chave para um equipamento que se propõe basicamente a prover acesso à Internet) e, no bolso, uma conta de pouco menos de 500 dólares.

A aposta de Ellison é que com a Internet o consumidor vai aceitar um micro "básico", abrindo mão de componentes como disco rígido e CD-ROM em seus equipamentos domésticos, uma vez que tudo estaria a seu alcance via rede. Para Ellison e seus adeptos, a Internet seria um grande depósito de dados (textos ou fotos ou ainda aplicativos e filmes) onde as pessoas poderiam acessar e



Larry Ellison, da Oracle: 200 milhões de unidades até o ano 2000

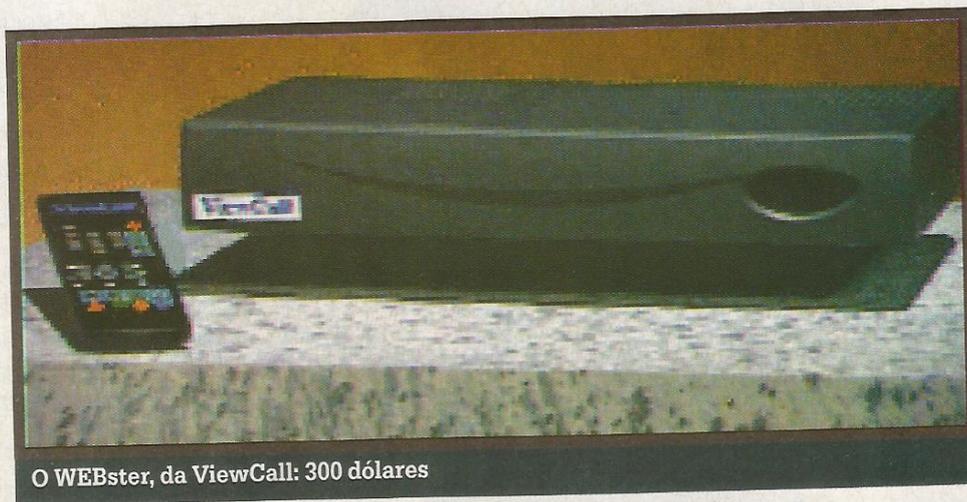


Pippin: versão light do Macintosh ligada à TV

utilizar esses recursos online. Como vai ser a cara exata do produto, ainda não se sabe. Até porque não se conhece nem mesmo quem vai fabricá-lo. Sabe-se apenas que Ellison está utilizando a mesma estratégia que fez o sucesso dos PC padrão IBM frente ao micros da Apple na década passada. Ou seja, liberar o projeto para que clones apareçam e tornem o produto um padrão no mercado. Assim, a Oracle colocou detalhes do projeto do produto disponíveis para quem quiser utilizá-lo e copiá-lo. E Ellison garante que não são poucos os interessados.

Enquanto o NC não estréia, a Apple já mostra sua arma para

a guerra dos computadores simples e plugados à Internet. A solução da empresa é o Pippin, uma espécie de Mac "light", com processador Risc de 66 MHz e



O WEBster, da ViewCall: 300 dólares

drive de CD-ROM de velocidade quádrupla. O aparelho é compatível com os títulos para o Macintosh, inclusive os jogos, e já está sendo comercializado no Japão por cerca de 500 dólares com o sobrenome da Bandai, empresa

da área de entretenimento, que tem entre suas criações os Power Rangers e os Cavaleiros do Zodíaco. Com jeito de console de videogame de última geração, o Pippin também vem com modem e joystick e, segundo especialistas, cumpre bem a função de equipamento simples para se ligar à Internet.

A Sega também não quer perder essa boquinha e já estuda o lançamento de um modem para conectar o Saturn na rede. Na Philips, a novidade já tem até nome, apesar de não ter data definida de lançamento. Chama-se CD-Online e

deve custar menos de 200 dólares. A empresa americana ViewCall batizou o seu equipamento de WEBster. Seguindo a estética dos videogames, o WEBster utiliza a televisão como monitor, custa nos Estados Unidos cerca de 300 dólares e incorpora, além de joystick e controle remoto, um modem com velocidade de 28.800 bits por segundo. A briga está só começando, mas já da para

saber que, num futuro não muito distante, entre uma partida e outra de nosso game preferido, vai ser possível navegar na Internet, passar um e-mail e ver um título multimídia, tudo isso sem estourar o orçamento, claro. ■

**ROLO  
VENDA  
COMPRA**

# ROLOS & TROCAS

## AMAZONAS

**R** Cartucho SNES — Killer Instinct, com CD das músicas do jogo, por Donkey Kong 2. Aldemir, tel (092) 236-4393, **Manaus**.

## BAHIA

**R** Cartucho SNES — Mario World por Super Metroid 3. Pago diferença. Robson, tel (071) 226-2691, **Salvador**.

## CEARÁ

**V** Cartuchos Mega Drive — Sonic 1 e 2 por R\$ 80,00. Raphael, tel (085) 226-1764, **Fortaleza**.

## ESPÍRITO SANTO

**R** Cartucho de Mega Drive — Fatal Fury 2, Sonic 3 ou Mortal Kombat 2, por um de Vôlei. Vinícius, tel (027) 556-1553, **São José do Calçado**.

## GOIÁS

**V** Mega Drive — com 2 controles de 6 botões e 5 cartuchos, por R\$ 315,00. Eduardo, tel (062) 225-4340, **Goiânia**.

## MINAS GERAIS

**R** Mega Drive — japonês, com 2 controles e 5 cartuchos, por

SNES, com 2 controles e cartucho Super Mario All Stars. Rodolfo, tel (035) 855-1449, **Coqueiral**.

**R** Jogo de 3DO — Ultra Man por outro de corrida do 3DO. Diego, tel (035) 421-6283, **Pouso Alegre**.

**V** SNES — com 2 controles e 1 cartucho Mario All Stars, por R\$ 300,00. Bruno, tel (031) 638-1474, **Ribeirão das Neves**.

**R** v 3DO — com 2 controles (um turbo), 11 CDs (com manuais) e transcoder, por PlayStation ou Saturn. Leonardo, tel (034) 232-7235, **Uberlândia**.

## MATO GROSSO DO SUL

**V** SNES — com 12 cartuchos e adaptador para 4 jogadores. Preço a combinar. Eduardo, tel (067) 467-1612, **Fátima do Sul**.

**C** R — Alone In The Dark (PC) ou troco por Carmem Sandiego. Higor, tel (067) 431-4685, **Ponta Porã**.

## PARANÁ

**V** Cartuchos SNES — World Heroes, Papaléguas e Máquina Mortífera. R\$ 35,00 (cada). Sérgio, tel (041) 244-0394, **Curitiba**.

**V** R Mega Drive — com 3 controles de 6 botões e 6 cartuchos, por R\$ 300,00, ou troco por PlayStation ou Saturn. Márcio, tel (041) 236-4269, **Curitiba**.

**R** SNES — com 2 controles e 3 cartuchos mais R\$ 50,00, por 3DO, com 2 controles e cartucho. Deivid, tel (045) 565-1487, **S. M. do Iguçu**.

## RIO DE JANEIRO

**R** Cartucho SNES — Star Soccer por Super Metroid. Haldane, tel (0247) 62-0285, **Macaé**.

**C** Cartucho — Tetris para Mega Drive. Leandro, tel (021) 355-9147, **Rio de Janeiro**.

**V** Cartucho SNES — International Super Star Soccer por R\$ 35,00. Vinicius, tel (021) 383-8667, **Rio de Janeiro**.

**V** Cartucho PlayStation — Mortal Kombat 3 (com manual) por R\$ 80,00, novo. Só para pessoas do Rio. Fernando, tel (021) 208-1482, **Rio de Janeiro**.

**V** Mega Drive 3 — com 2 controles (um de 6 botões) e cartucho Mortal Kombat 3, por R\$ 250,00. Diego, tel (021) 394-9477, **Rio de Janeiro**.

**V** Sega CD — americano e com 5 CDs, por R\$ 250,00 e SNES, com 2 cartuchos e 2 controles, por R\$ 200,00. Fábio, tel (021) 260-5407, **Rio de Janeiro**.

**V** Mega Drive 3 — com cartucho Mortal Kombat 2, sem controle, por R\$ 120,00. Henrique, R. Manoel Alves, 140, ap. 202, CEP 20780-250, **Rio de Janeiro**.

**R** Cartucho SNES — troco Star Fox por Mega Man X3 ou X2. Só pessoas do Rio de Janeiro. Carlos, tel (021) 270-9728, **Rio de Janeiro**.

**R** v Dynavision 3 — com pistola, 10 cartuchos e um joystick, por R\$ 80,00 ou cartuchos Mega Drive. Jonathan, tel (021) 772-3629, **Rio de Janeiro**.

**R** Cartucho Super Famicom — Donkey Kong Country mais R\$ 30,00 pelo acessório Mario Paint (completo). Luiz, R. Luiz São Januário, 400, ap. 105, CEP 28990-000, **Saquarema**.

## RIO GRANDE DO SUL

**V** Cartuchos — 10 cartuchos SNES por R\$ 300,00 e 10 cartuchos Mega por R\$ 250,00. Eleandro, tel (054) 315-1063, **Passo Fundo**.

**V** Master System — com 5 jogos (um na memória), por R\$ 130,00. Mairon, tel. (051) 745-1031, **Segredo**.

## SANTA CATARINA

**R** v Mega Drive 1 — americano, com 2 controles e 5 cartuchos, por SNES com 2 cartuchos. Michel, tel (048) 244-5315, **Florianópolis**.

## SÃO PAULO

**C** Cartucho Mega Drive — Super SideKicks. Preço a combinar. William, Estrada do Rufino, 456, Jd. Eucaliptos, CEP 09980-380, **Diadema**.

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.

**V** Mega Drive 3 e Sega CD — com 3 controles, 2 cartuchos e um CD, por R\$ 700,00. Daniel, tel (011) 961-5150, **Guarulhos**.

**V** Mega Drive — japonês, com 3 controles e 3 cartuchos (incluindo Mortal Kombat 3). Junior, tel (011) 940-9663, **Guarulhos**.

**V** SNES — semi novo, com 6 cartuchos e mais Game Boy, por R\$ 310,00. João Cláudio, tel (011) 961-1424, **Guarulhos**.

**R** v SNES — troco mouse e controle por cartuchos de Mega Drive. Rogério, tel (019) 887-3053, **Hortolândia**.

**R** Cartuchos de Mega Drive — Jurassic Park e Rampage Edition por Power Ranger ou Mortal Kombat 1. Reinaldo, tel (011) 427-4336, **Jandira**.

**V** SNES — com 2 controles (um turbo) e um cartucho Street Fighter, por R\$ 150,00. Aceito contra proposta. Gregory ou Felipe, tel (011) 468-1289, **Mogi das Cruzes**.

**V** R Neo Geo — com 2 controles e um CD Samurai Shodown 2, com dois meses de uso, por R\$ 500,00 ou troco por Saturn, PlayStation ou

3DO. Alan, tel (011) 704-1680, **Osasco**.

**R** Cartuchos SNES — Star Fox (com manual) por Mortal Kombat 2 ou outro do meu interesse. André, tel (013) 821-1391, **Registro**.

**V** R Cartucho Mega Drive — Shinobi e Rambo 3. Também troco. Gabriel, tel (016) 728-6930, **São Joaquim da Barra**.

**C** CDs de 3DO — novos ou usados. José Carlos, tel (017) 224-0884, **São José do Rio Preto**.

**V** SNES — com 10 cartuchos, incluindo Mortal Kombat 1, 2 e 3 e Super Star Soccer. André, tel (011) 689-9705, **São Paulo**.

**V** Master System 3 — com 2 controles e 7 jogos, tudo novo, por R\$ 250,00. Samuel, tel (011) 288-4200, **São Paulo**.

**V** PlayStation — com 3 CDs e 2 controles, por R\$ 700,00. Nelson, tel (011) 857-7425, **São Paulo**.

**R** NES — com 3 controles turbo e 10 cartuchos, por Mega Drive japonês com 2 controles e um cartucho. Jair, tel (011) 872-2913, **São Paulo**.

**V** 3DO — com 2 controles e 7 CDs, por R\$ 700,00. Anderson, tel (011) 919-6939, **São Paulo**.

**R** Cartucho Mega Drive — Spider-man, com manual e caixa. Moacir, tel (011) 240-4764, **São Paulo**.

**V** CD Saturn — Fifa Soccer 96, quase novo. Gilberto, tel (011) 276-1887, **São Paulo**.

**V** 3DO — com 2 controles e um CD. Welbert, tel (011) 911-6287, **São Paulo**.

**R** v SNES e Mega Drive — com 2 controles, na caixa e 3 cartuchos cada. Fernando, tel (011) 875-8102, **São Paulo**.

**V** Turbo Game — com 3 controles e 8 cartuchos (novos), por R\$ 100,00 (só para São Paulo). Rubens, R. Edson Régis, 240, Jd. Guarapiranga, CEP 04770-050, **São Paulo**.

**V** SNES — com 2 controles e 5 cartuchos (incluindo um com 4 jogos), por R\$ 400,00. Aguinaldo, tel (011) 5581-9601, **São Paulo**.

**R** v Mega Drive — com 2 controles turbo e um Pense Bem novo, com 2 livros de instrução, por um Saturn ou vendo por R\$ 600,00. Rodrigo, tel (011) 265-1397, **São Paulo**.

**V** R SNES — com 16 cartuchos, por R\$ 850,00, ou troco por PlayStation ou Neo Geo. Ofereço ainda um Game Boy com 2 cartuchos, Walk Man e 2 mini games. Marcos, tel (011) 810-5825, **São Paulo**.

**R** v NES — com 2 controles, 3 cartuchos na caixa e mais R\$ 50,00, por SNES. Paulo, av. Agenor C. Magalhães, 1129. CEP 05174-000, **São Paulo**.

**V** Master System 3 — com Sonic na memória e um cartucho Super Futebol, por R\$ 100,00. José Edimar ou Gilberto, tel (011) 529-4197, **São Paulo**.

**C** Cartuchos SNES — Brain Lord, Illusion of Gaia, Secret of Mana ou outras do gênero. André, tel (011) 440-5781, **Santo André**.

**R** Cartucho Mega Drive — troco Mortal Kombat 3 por Fifa Soccer 96. Eduardo, tel (011) 716-8686, **Santo André**.

# 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

# Cartas

## TROCANDO OS JOGOS

Eu gostaria de saber se os CDs de PlayStation, 3DO e Sega Saturn rodam no Sega CD.

**Bruno Oliveira Pinheiro**  
Teresópolis, RJ

*Caro Bruno, lamento, mas os CDs só rodam nas suas plataformas de origem. Ou seja, CD de PlayStation só roda em PlayStation, certo?*

## ADIVINHÃO

Sou colecionador de **Video News Game** e acho que a revista está demais. Gostaria de parabenizar a nova direção da revista. Agora, deve ser uma barra agüentar esses pilotos!

**Sérgio Juarez Tavares Filho**  
Curitiba, PR

*O Sérgio deve ser adivinho! Tem que ter muita paciência para agüentar os pilotos! Brincadeira... O pessoal trabalha direito e, principalmente, adora o que faz.*

## SMOKE

Oi galera! Tenho uma dúvida: como faço para o Smoke do **Mortal Kombat 3** (Super Nintendo) desaparecer, se é que ele desaparece. Já tentei várias vezes, mas não consegui...

**Márcio Félix Lira**  
Junqueiro, AL

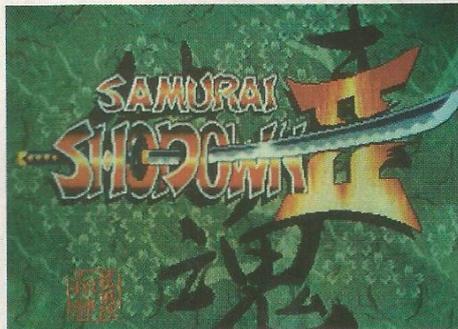
*Acho que você fez confusão. Quem desaparece é o Reptile. O Smoke tem nome de fumaça, mas não evapora...*

## MADE IN PARAGUAI

Tenho um Mega Drive III nacional e o cartucho **FIFA Soccer 95**, do Paraguai. Ao ligar o jogo, aparece uma frase estranha que congela a imagem: Sega Library Internal Error ilegal instruction error ot \$3fc3c. O que é isso?

**Ciro Roberto do Carmo**  
São Paulo, SP

Ciro, essa frase estranha que o Mega Drive mostra é para que você saiba que o seu jogo não é compatível com o padrão do seu videogame.



## SAMURAI SHODOWN II

Como faço os golpes secretos de **Samurai Shodown II**? Só consigo fazer os golpes de Haohmaru e Nakoruru.

**Renato Perrenchelle**  
São José dos Campos, SP

Só mais dois personagens têm golpes secretos: Hanzou e Galford. Para dar o golpe secreto, faça → ← → ← → ← ↓ + B C D

## KOMBAT FIGHTER

Olá, amigos da **Video News Game**. Estou escrevendo para mandar uma sugestão. Gostaria que a Midway e a Capcom se unissem para fazer um jogo. Teria humor, terror, sangue e porrada do início ao fim. Trata-se de....."Mortal Kombat vs. Street Fighter: O Kombat Fighter do Século". Garanto que o cartucho teria uma ótima resolução gráfica. É lógico que teria todos os lutadores e chefões. Seria um jogo que nunca sairia de moda, concordam?

**Leonardo Miguel Monteiro**  
Rocha Miranda, RJ

Grande idéia! Agora, se a moda pega, vamos ter Street Fury, Mortal of Fighting, Fatal Sonic, Mario Kombat, Killer Kirby...



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

## GABRIEL KNIGHT 2

Leitora assídua da **Video News Game**, vi a matéria sobre o jogo **Gabriel Knight, The Beast Within**, na edição de março, e comprei o jogo. Fui bem até o quarto CD. Nesta fase já fui a todos os lugares, mas eles continuam piscando, o que demonstra que ainda existem coisas a fazer. Como saio do CD quatro? Beijão para todos da revista. Vocês são D+.

**Camila F. Lima**  
Rio de Janeiro, RJ

*Camila, aqui vão alguns toques: mesmo com o castelo de Neuschwanstein piscando no mapa, você consegue terminar o CD. Mas não é por isso que você não vai procurar informações por lá, claro. Já no museu de Herrenheimsee, é preciso comprar o ingresso com a recepcionista e ler as cartas que estão na parede. Depois, saia do museu e vá para casa do Gabriel. Ligue para o professor. Ele vai passar um novo número de telefone. Discando, você arruma um encontro. Ao olhar no mapa, você verá que apareceu mais um local. Antes de ir para lá, pegue um livro azul na biblioteca e clique no telefone. Você entrará em contato com Tomas, que não está afim de ajudar. Para fazê-lo mudar de idéia, é preciso pegar a rosa (ao lado da Igreja) e levá-la ao lago (sinalizado por uma cruz no mapa). Tomas vai te passar um fax. Pegue esse documento no correio e leve para o museu de Wagner. É isso. Um beijão.*

## ELOGIOS

Já tive muitas revistas, mas nenhuma como **Video News Game**. Parabéns!

**Emanuel Ivan de Souza**  
Diadema, SP

Obrigado pelo elogio. Vamos continuar trabalhando para fazer a revista cada vez melhor.

# GAME RADICAL

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



Wesley Lima - S. B. do Campo, SP



Leonardo Nascimento - V.Velha, ES



Marcos Antônio - Bela Vista, SP



Bruno Santilli - Jabaquara, SP



Rafael Silva - São Paulo, SP



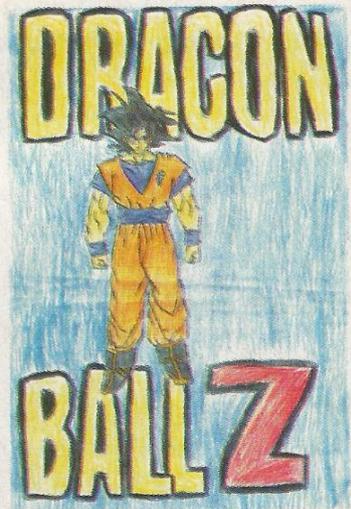
João Azevedo - Paracambi, RJ



Eduardo Erven - Rio de Janeiro, RJ



Danilo Rosa - S.B. do Campo, SP



Eduardo Erven - Rio de Janeiro, RJ



Bruno Santana - Paciência, RJ



Acácio Viana - Guaianases, SP

# GALERIA DOS FERAS

A disputa continua acirrada. Equipe  
Droids, Epileptic Players,  
Dionísio Cason...

Vamos ver quem é realmente fera.  
Você não vai entrar nessa?

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
<b>SNES</b>			
<b>Clássicos</b>	Super Metroid (com 100%) (5)	Dionísio Cason	Time: 1'53"00
	Taz-Mania (9)	Dionísio Cason	5.221.070
	Final Fight 2 (5)	Dionísio Cason	8.001.008
	Hagane (7)	Equipe Droids	1.383.980
	Pac-Man 2 (%) (4)	Epileptic Players	91%
	Super Castlevania IV	Rafael A. Silva	1.755.800
<b>Hot Games</b>	Super Punch Out - Gabby Jay (7)	Sandro Guerra (A.J.E)	0'0"94
	R-Type 3 (N)	Equipe Droid's	10.000.000
	Indiana Jones Greatest Adventures (4)	Dionísio Cason	1.474.000
	Donkey Kong 2 (N)	Equipe Droids	102%
<b>Desafio</b>	Frantic Flea		
<b>MEGA</b>			
<b>Clássicos</b>	Strider (5)	Dionísio Cason	327.650
	Streets of Rage III (5)	Equipe Droid's	999.999
	Air-Buster (13)	Equipe Droid's	8.190.000
<b>Hot Games</b>	Batman & Robin (7)	Equipe Droid's	999.999
	Comix Zone (5)	Dionísio Cason	837.460
<b>Desafio</b>	Tinhead		
	Toy Story (N)	Equipe Droids	terminado
<b>NES</b>			
<b>Clássicos</b>	Ninja Gaiden 2 (10)	Equipe Droids	999.900
	Battletoads (4)	Epileptic Players/Equipe Droids	999.999
<b>MASTER</b>			
<b>Clássico</b>	R-Type (4)	Dionísio Cason	1.747.700
<b>Desafio</b>	Shinobi 3		
<b>NEO GEO</b>			
<b>Desafio</b>	View Point		
<b>PLAYSTATION</b>			
<b>Hot Game</b>	Ridge Racer (N)	Cristiano Lima	Best Lap: 0'36"922
<b>Desafio</b>	Resident Evil (tempo)		
<b>SATURN</b>			
<b>Hot Game</b>	Daytona USA (Pista 1) (4)	Roni Kleber V. da Silva	Best Lap: 0'16"38
<b>Desafio</b>	Darius Gaiden		
<b>PC</b>			
<b>Clássico</b>	World Circuit (Interlagos) (4)	Luciano Simões Neto	1'10"293
<b>Desafio</b>	Ultra Pinball 3-D		

O (N) indica recorde novo

PLAYSTATION

TIPO: AVENTURA

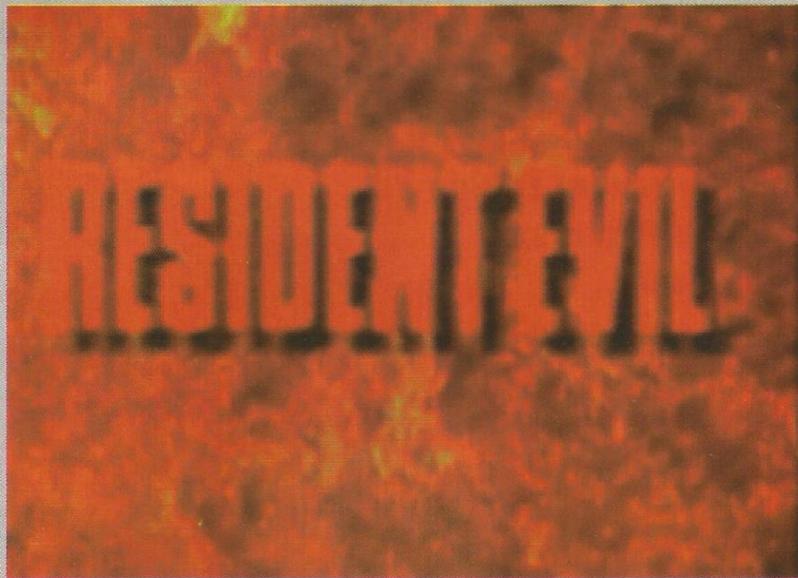
FABRICANTE: CAPCOM

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1



MATEUS ANDRADE



# Adrenalina pura

Ação, sangue e muitos sustos. Essa é a fórmula deste adventure da Capcom



Se você é daqueles que se impressiona fácil, é melhor ficar longe de *Resident Evil*, o mais novo representante dos adventures de terror para PlayStation. Apesar da Capcom não ter muita experiência nesse tipo de jogo, *Resident Evil* é dez. Tudo é muito bem feito (tirando o filme da abertura, verdadeira pérola do trash video), cheio de detalhes, com cores fortes e movimentação perfeita. O jogo segue a linha *Alone in the Dark*, só que com muito mais ênfase na ação. Em cada esquina, pode ter certeza que há um inimigo esperando por você. Cada sala escura esconde um perigo quase sempre fatal. Ou seja, todo o cuidado é pouco. A trilha sonora está bem macabra, completando perfeitamente o clima sombrio do jogo. E uma coisa que não falta aqui é sangue. Você vai encontrá-lo aos baldes. Pena que na maioria das vezes seja o seu sangue...



Voltando para o hall de entrada, você descobre que Wesker e Jill desapareceram sem deixar rastro. O que aconteceu com eles? Fique tranquilo, se você seguir nossas dicas, vai descobrir. O máximo que você pode fazer, no momento, é pegar a Beretta de Jill que está no chão



Na sala onde está a estátua de uma mulher carregando um vaso, empurre a escadinha para as costas da estátua e suba para pegar o mapa do primeiro andar que está dentro do vaso. Na mesma sala, empurre a mesinha na direção da parede para passar pela porta atrás dela e pegar uma fita de tinta



No decorrer do jogo, você vai encontrar muitos itens. E como você precisa de todos eles e não tem espaço para carregá-los, a solução é encontrar uma destas caixas de estoque o mais rápido possível



Você pode escolher entre dois membros do S.T.A.R.S. para encarar esta missão: Chris Redfield ou Jill Valentine. Chris tem mais energia do que Jill. Já a mocinha pode carregar mais itens. Há diferença de dificuldade entre os dois: jogar com Jill equivale ao nível normal, enquanto que com Chris o negócio é hard



O jogo permite que você grave seu avanço, caso tenha um Memory Card. Mas para aproveitar esta mordomia, você deve encontrar fitas de tinta (como a da foto) e ir até uma máquina de escrever. O número de fitas é bem limitado



Após todo aquele blablablá do começo, você vai investigar onde foi que houve aquele disparo. Depois de descobrir o motivo, e lutar com ele, verifique o corpo de Kenneth para encontrar dois pentes de munição



Sacada do segundo andar: vá até a estátua e empurre-a até encontrar um buraco no corrimão. É só empurrá-la lá para baixo



Dependendo do caminho que você fizer, acabará encontrando Rebecca em diferentes situações. Ela perguntará se você quer que ela o acompanhe. Se você topa, Rebecca irá aparecer em algumas cenas para ajudá-lo a resolver certos problemas. Senão, ela ficará nesta sala e irá usar os medicamentos que estão lá para fazer três doses de tratamento para o personagem



Dê uma olhada na banheira. Nojento, não? Mas como você é corajoso, enfie a mão nessa água cristalina e tire o tampão para conseguir uma Small Key, que serve para abrir mesinhas



Depois de pegar o isqueiro, vá para a lareira e acenda-a. Fazendo isto, o papel que está no quadro vai secar e o mapa do segundo andar aparecerá



Volte para a sala do piano. Rebecca vai tocar direito e uma porta secreta irá se abrir. Dentro dela, pegue o brasão de ouro e deixe o de madeira no seu lugar



Dentro da casa de guardas, empurre esta estátua até que ela fique em cima do buraco, para evitar que um cipó metido a besta tente estrangulá-lo



Para passar pela planta que está na fonte e bloqueia sua passagem para o resto da sala, vá para a bomba d'água no canto da sala e use os químicos, aquele saquinho branco que você encontrou ao lado da caixa de estoque. A planta vai morrer e você poderá pegar a chave que está na parede



Nesta sala, NÃO ATIRE nos corvos. Se você deixá-los em paz, eles não o incomodarão. Vá olhando os quadros na seguinte ordem e apertando os botões que estão atrás deles: Newborn Baby, Infant, A Boy, Young Man, Middle-Aged Man, Old Man e, por último, o quadro que fica no canto



Com o isqueiro, novamente, vá para esta sala e acenda o candelabro sobre a mesa. Isto vai deixar a sala mais iluminada, possibilitando que você pegue o item que está na sala escondida atrás do armário



Hora de enfrentar o primeiro bicho realmente grande e mau do jogo. Esta cobra extremamente desenvolvida pode acabar com você com apenas três mordidas. Leve algumas Mixed Herbs com você e atire com a Shotgun sem dar folga. Quando ela estiver próxima de você, atire para baixo



Na mesa de bilhar está o código para abrir a porta com fechadura eletrônica. Os tacos estão dispostos na mesa igual aos ponteiros de um relógio. Portanto, é só ler as horas para ter o código de acesso



Na sala das armaduras, empurre as duas estátuas para que elas fiquem sobre os buracos no chão. Só aperte o botão vermelho no meio da sala quando tiver certeza de que as estátuas estão sobre os buracos. O vidro do expositor vai baixar e você vai conseguir o primeiro Crest. Guarde-o na caixa de estoque e continue a exploração



Para pegar a Shotgun, você deve estar com a Broken Shotgun. Pegue a que está na parede e coloque-a quebrada no seu lugar. Caso você tenha a brilhante idéia de ficar com as duas, tome cuidado na hora de sair da sala



Na base da estátua há uma inscrição que diz "Alguns tigres tem um olho azul e outro vermelho". Volte para a sala de jantar e procure por uma jóia azul no meio dos pedaços da estátua que você empurrou do segundo andar. Pegue a jóia e coloque-a no lugar de um dos olhos para conseguir mais um Crest



De posse dos quatro Crests, vá para o corredor que fica nos fundos da casa e encaixe-os no painel que está ao lado da porta para que ela se abra



A chave para o alojamento 002 está nesta mesinha atrás da colmeia de abelhas gigantes. Não tente matar as abelhas. Vá correndo até a mesinha, pegue a chave e volte para a porta de onde veio



Estes cachorros são rápidos e difíceis de machucar. Caso seja apenas um, derrube-o com um tiro e vá para cima com a faca. Enquanto ele estiver se levantando, dê facadas para baixo. Agora, se forem mais de um, mate-os com a Beretta



Na sala da foto, vá para o painel onde está a coleção de insetos e aperte o botão. A água do aquário vai escorrer e você vai conseguir empurrá-lo. Depois, empurre o armário para onde estava o aquário e pegue o item escondido



Pegue o brasão que está em cima da lareira e leve-o com você até a sala do piano



Do outro lado da porta, empurre a escada até que você consiga subir e pegar a alavanca que está nas prateleiras na parede. Pegue também uma Small Key em cima de um barril no canto esquerdo da sala



Para conseguir chegar até o subsolo, onde está a sala de controle, você deve empurrar as duas estantes do alojamento 002 para os lados para ter acesso à escada



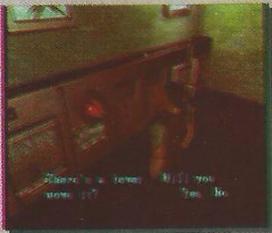
Lá, empurre o armário para o lado e pegue as notas musicais. Vá até o piano e use-as. Como você não sabe tocar, deixe Rebecca tocando e dê uma volta pela casa



Com a alavanca que você pegou nas prateleiras, você pode levantar a comporta da represa para conseguir passar para o outro lado. Para isso, use-a neste dispositivo



Para conseguir passar por este fosso, empurre as três caixas que estão espalhadas pelo corredor para dentro do fosso, formando uma ponte



No subsolo, entre na sala de controle e vá até este painel. Puxe a alavanca perto da luz vermelha e espere a água escoar do subsolo. Vasculhe as salas restantes



Use e abuse da Shotgun, aproveitando que esta sala é mais espaçosa que a anterior, para correr em volta dela. Após detoná-la, pule no buraco que ela abriu e vasculhe para descobrir a passagem para o porão da mansão



Estas pedras vão dar um clima meio Indiana Jones ao jogo. Chegue perto delas e depois saia correndo de volta para o lugar de onde veio. Depois que a pedra passar, vá vasculhar o lugar de onde ela veio para encontrar itens



Use o rolo de slides na máquina em cima da mesa para conhecer seus inimigos. Depois, aperte o botão na parede esquerda para deslocar o pilar da parede oposta e ter acesso ao compartimento secreto atrás dele



Durante a fuga, pegue esta bateria e coloque-a ao lado da porta que não abre, assim será possível acioná-la



Após pegar o livro branco, vai ficar um espaço no meio dos outros livros. Com certeza você pegou o livro vermelho que estava em cima de uma das camas dos alojamentos. Coloque-o no espaço que sobrou para abrir uma porta secreta e enfrentar a planta



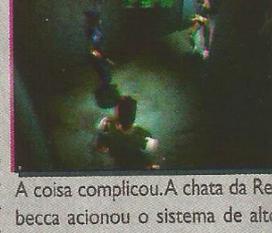
Apertando o botão no busto da mulher (na parede) você acende uma lâmpada no canto da sala. Empurre a estátua até o local onde a luz está indicando para abrir uma passagem secreta. Você encontrará um Mo Disk



Esta aranha cabeluda irá atacá-lo com teias venenosas, que tiram muita energia. Use a tática de correr em volta e, depois que ela errar um disparo, pare e atire com a Shotgun. Caso você tenha coragem de chegar bem perto dela, use o lança-chamas pelas costas



Esta coisa branca em cima da mesa é uma máquina de passwords. Elas são três no total, espalhadas pelo complexo. Para conseguir tirar uma senha destas máquinas você precisa usar os Mo Disks que você encontrou no caminho. Cada Mo Disk só pode ser usado uma vez e cada máquina só dá uma senha



A coisa complicou. A chata da Rebecca acionou o sistema de alto destruição do complexo. Não perca tempo. Você tem apenas três minutos para sair antes que tudo vá pelos ares



Aqui, a história pode tomar dois rumos: se você deixou Rebecca no quarto, prepare-se para enfrentá-la. Se ela foi com você, vai ajudá-lo a enfrentar a plantona. No segundo caso, você jogará com Rebecca para fazer o "V-Jolt", o veneno mortal para a planta. Vá para a sala com a fechadura de código de números e, seguindo as indicações que estão na parede, faça o coquetel químico. Depois, é só jogar tudo na raiz da dita cuja e acabar de detoná-la com tiros de Shotgun. Agora, pegue a chave na lareira



Com esta bateria você pode acionar o elevador que está parado. Volte para o jardim e coloque a bateria no lugar para fazer o elevador funcionar. Vá até o dispositivo que opera a represa e feche-o. Desça pelo elevador que agora está funcionando e vá para a escada que estava embaixo da queda d'água



Nesta fonte você precisará das moedas que estão dentro dos dois Doom Book. Para pegá-las, use Check nos livros e abra-os. Depois coloque as moedas em seus respectivos lugares (a moeda da água, no pilar da água e a do lobo, no pilar do lobo). A fonte vai se abrir e revelar a passagem para o laboratório



Depois de conseguir as três senhas, seu personagem deve ir para esta porta e usá-las nesta fechadura eletrônica. Assim, você terá acesso ao nível da prisão



Para chamar o helicóptero, será preciso pegar um Flare ao lado da saída do elevador e use-o no meio do campo de pouso



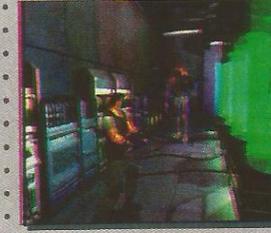
De volta à mansão, procure as portas que possam ser abertas com a nova chave. Entre nesta e coloque a escada próxima à cabeça do veadinho na parede. Vá para perto da porta e apague a luz. Suba na escada e pegue a jóia vermelha para colocar na estátua do tigre zarolho (aquele da jóia azul, lembra?) e conseguir o Coit Python



Após encontrar Henrico, os túneis onde você está ficarão infestados de sapos mutantes metidos a Wolverine. Mate apenas os que forem extremamente necessários, fugindo dos outros. Pegue a alavanca que vai estar no chão e use-a neste buraco na parede para rodar a sala e prosseguir



Este computador serve para desbloquear as travas das salas de slides e de força. As senhas são: para acessar o login, JOHN. O Password, ADA. Use MOLE para desbloquear as portas



O grandalhão da foto é Tyrant. Ele é o último obstáculo entre você e a sua fuga desta mansão. Para detoná-lo, fique correndo em círculos, parando nas esquinas para dar um tiro certo nele e repetir o procedimento até ele cair. Depois de derrotá-lo, vá até o painel de controle ao lado do vidro onde ele estava e abra a porta da sala e fuja



Como desgraça pouca é bobagem, você tem que enfrentar Tyrant de novo. Fique correndo para evitar seus ataques, parando e atirando toda vez que tiver uma chance. Quando você achar que tudo está perdido, o piloto vai jogar um lança foguetes para você. Pegue o presente dos céus e atire um foguete certo em Tyrant. Vai ser um espetáculo, com direito a pedaços voando para todos os lados

DEIXE O JOGO  
DE LADO E DÊ  
UMA ESPIADA  
AQUI



Para nós, da Sigla Editora, toda hora é hora de ouvir você, leitor. Por isso, dê um pause no seu vídeo game e ligue agora mesmo para nosso Serviço de Atendimento ao Leitor e Assinante. Assim, você pode obter qualquer informação sobre assinatura de revistas da Sigla Editora, esclarecer dúvidas ou comprar números atrasados (seis últimas edições) da revista Video News Game.

**VIDEOGAME** news



LIGAÇÃO GRATUITA

0800-130633

# 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**



NEO-GEO CD

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

PLAYSTATION

TIPO: ESPORTE

FABRICANTE: EA SPORT

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1 OU 2 SIMULTANEOS

GRÁFICOS

JOGABILIDADE

MÚSICA

9

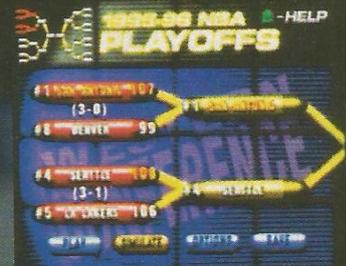
9

9

MATEUS ANDRADE



# NBA Live 96



Você pode alterar a História dos playoffs ou manter os confrontos



A tomada lateral oferece ampla visão. Os jogadores ficam pequenos



A visão próxima pode atrapalhar, já que a tabela fica bem na frente



No final dos quartos, use sempre a marcação sobre pressão

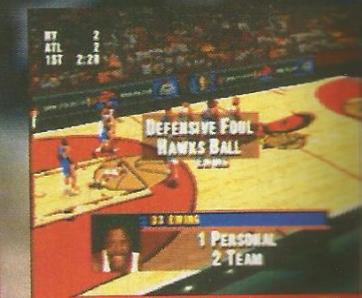
A Electronic Arts já tem experiência no ramo de jogos de basquete. Todo ano a empresa lança um bom game nessa área. NBA Live 96 mantém a tradição. Os gráficos são legais, com destaque para as quadras, feitas em 3-D, que têm o mesmo design das quadras dos times da NBA (a quadra do Toronto Raptors, por exemplo, tem as pegadas de dinossauro). Já os jogadores estão desenhados em 2-D, e são bem pequeninos. Apesar de nunca aparecerem em close, cada jogador tem características próprias, como tamanho, cor do cabelo e o número nas costas. A música do jogo é bem trabalhada e o som da torcida e do órgão que anima a galera é bastante real. Apesar de ter o 96 no título, NBA Live é baseado na temporada passada, quando Michael Jordan e Magic Johnson ainda não haviam voltado às quadras. Portanto, a melhor pedida é jogar com o Houston Rockets, o campeão de 94 e 95, e o Orlando Magic, de Shaquille O'Neal e Penny Hardaway. Como o jogo tem muitas opções, dá para mudar quase todos os aspectos que você quiser. As mudanças do modo arcade para o simulation são radicais. Na simulação, você tem que obedecer todas as regras da Liga e não pode fazer falta, enquanto que no arcade, vale tudo. Pode empurrar à vontade.



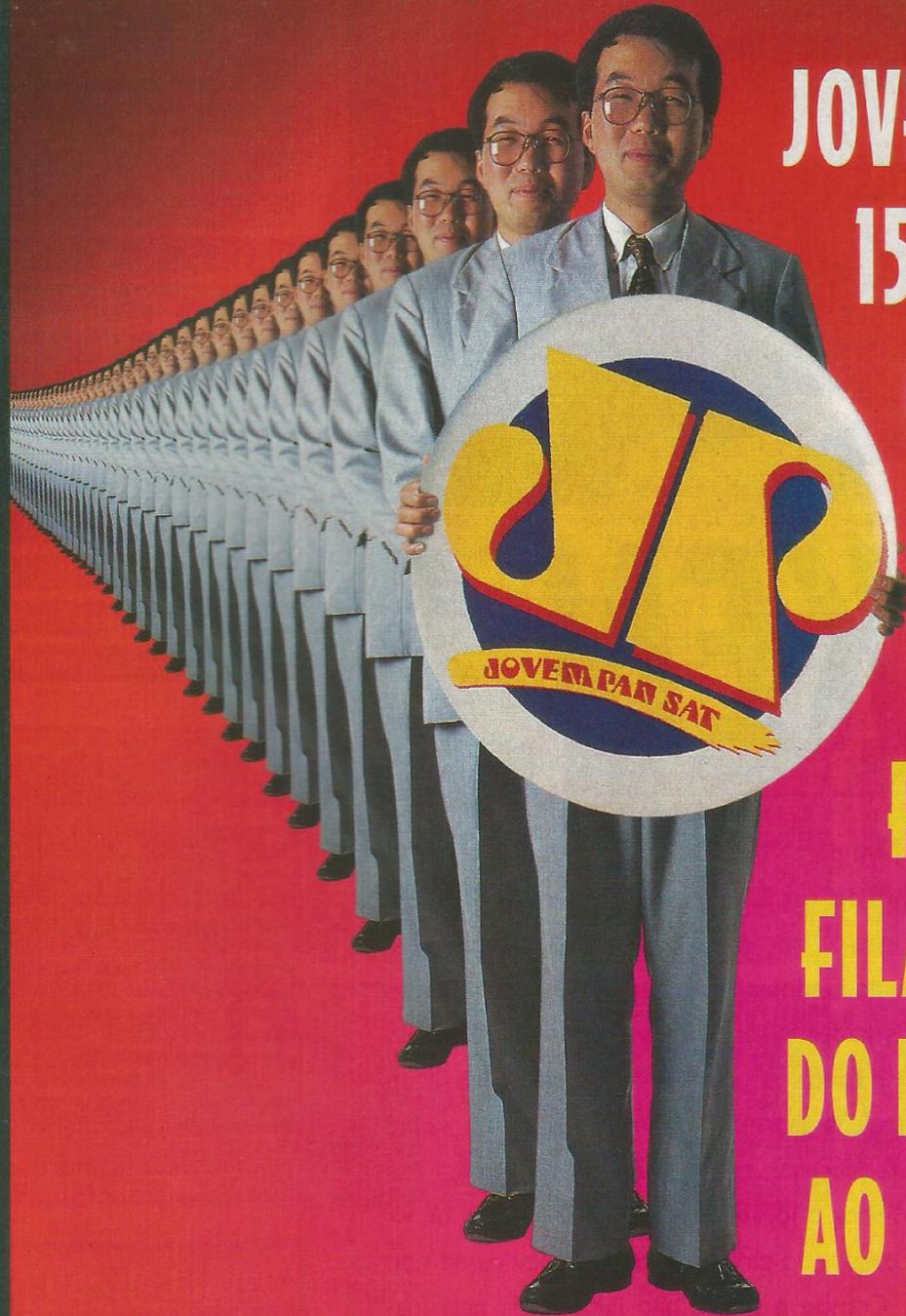
No arcade, abuse das faltas (use o turbo para dar maior efeito)



Se você gosta de ação, use o close up. Os jogadores ficam maiores



Em Simulation, a falta é um problema: jogadores truculentos, como Pat Ewing, que o digam



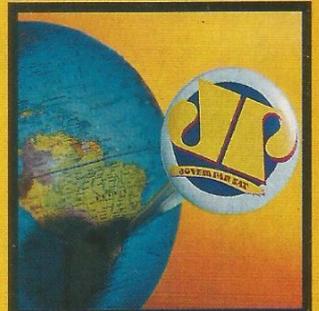
**JOVEM PAN SAT.  
15 MILHÕES DE  
OUVINTES.  
ESTA  
AUDIÊNCIA  
FORMA UMA  
FILA INDIANA  
DO BRASIL  
AO JAPÃO.**

Jovem Pan Sat FM. Primeira emissora do público AB de 15 a 29 anos. A principal opção de rádio em qualquer horário. 39 afiliadas presentes em 18 dos 27 Estados brasileiros. A maior cobertura nacional. O menor custo por mil no target. Abra os olhos e anuncie seu produto em uma mídia realmente diferente das outras.

São Paulo (SP) 100,9MHz • Araras (SP) 107,7MHz • Avaré (SP) 98,7MHz • Barra Bonita (SP) 97,7MHz • Belém (PA) 102,3MHz  
Belo Horizonte (MG) 99,1MHz • Sul de Minas (MG) 101,7MHz • Campinas (SP) 89,9MHz • Vale do Rio Grande (MG) 101,5MHz  
Cascavel 101,5MHz • Criciúma (SC) 97,3MHz • Curitiba (PR) 103,9MHz • Florianópolis (SC) 99,3MHz • Fortaleza (CE) 94,7MHz  
Goiânia (GO) 94,9MHz • Itapetininga (SP) 101,5MHz • Jacarezinho (PR) 89,5MHz • João Pessoa (PB) 101,7MHz  
Joinville (SC) 104,3MHz • Macapá (AP) 94,5MHz • Maceió (AL) 102,7MHz • Manaus (AM) 104,1MHz • Marília (SP) 100,9MHz  
Maringá (PR) 101,7MHz • Osório (RS) 103,1MHz • Piracicaba (SP) 103,1MHz • Porto Alegre (RS) 100,5MHz  
Porto Velho (RO) 96,9MHz • Recife (PE) 88,7MHz • Rio de Janeiro (RJ) 94,9MHz • Salvador (BA) 102,5MHz  
Sorocaba (SP) 96,1MHz • São Carlos (SP) 90,7MHz • São João da Boa Vista (SP) 95,9MHz • Teresina (PI) 94,1MHz  
Tubarão (SC) 103,7MHz • Uberaba (MG) 103,7MHz • Vitória (ES) 92,5MHz • Votuporanga (SP) 92,1MHz

15.000.000

JOVEM PAN SAT



PLAYSTATION

TIPO: LUTA

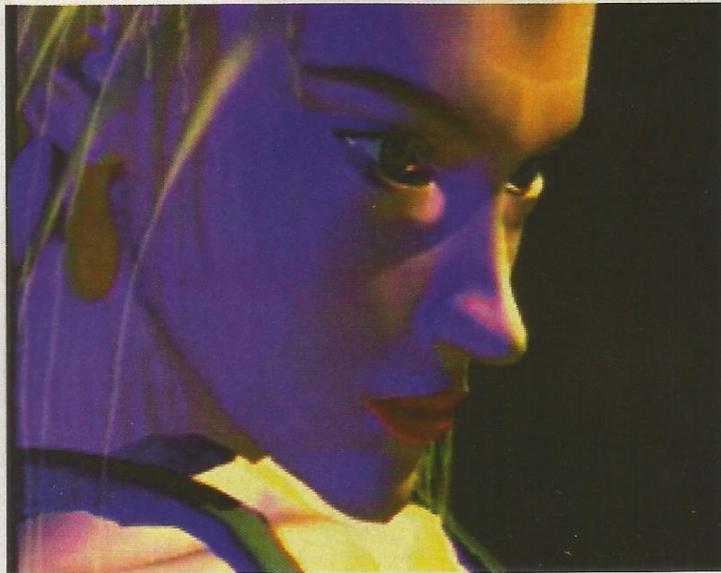
FABRICANTE: NAMCO

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1 OU 2 SIMULTANEOS



EURICO RAMOS



# TEKKEN 2

Com gráficos e cenários animais, Tekken 2 é o melhor jogo de luta já lançado



## MÁ NOTÍCIA

A Sony brasileira não pretende lançar o PlayStation no país, pelo menos até o final de 1996. Enquanto isso, o jeito é comprar o aparelho americano nas locadoras, que cobram, em média, R\$ 550,00, ou trazer do exterior. Nos States, o aparelho sai por cerca de US\$ 300.

• Tekken 2 chega para PlayStation arrasando. O jogo está simplesmente demais. É o melhor jogo de luta com gráficos poligonais já lançado. Os golpes são bem reais e os cenários de fundo estão para lá de bonitos. Vindo direto dos arcades, o jogo se mantém fiel ao original, com direito a todos os golpes e os dez lutadores (além dos personagens secretos). Comparando com *Virtua Fighter 2* e *Toshinden 2*, este *Tekken* ganha de longe nos quesitos gráficos e jogabilidade. O jogo mistura movimentos de toques no direcional com comandos do tipo Hadouken. Combo é o que não falta. Cada personagem tem pelo menos um combo de 10 hits, que é acionado através de seqüências de botões, sem contar com os combos simples. Alguns combos precisam ser feitos muito rapidamente. Ainda bem que para te ajudar há o modo Pratique. Nele, você pode exercitar comandos sem se preocupar com o tempo e a energia do oponente. As seqüências de dez hits também podem ser vistas neste modo. Já no modo Equipe, você pode jogar contra vários participantes e personagens, incluindo os secretos. E falando deles, os personagens secretos não são selecionados através de seqüências feitas no controle, como no arcade. Aqui, você terá que terminar o jogo com determinados personagens para poder selecioná-los. E sabe quantos são? "Apenas" quinze. É personagem e golpe que não acaba mais...

## COMANDOS

SE: Soco Esquerdo

SD: Soco Direito

CE: Chute Esquerdo

CD: Chute Direito

Dash: → s→ (quando feito de perto, derruba o oponente e sobe em cima)

Tackle Attack: SE, SD

repetidamente (em cima do oponente)

Dive Attack: SE + SD

(durante o dash)

Slide Kick: CD (durante o dash)

Air Kick: CE (durante o dash)

## LEVANTAMENTO

SE: Rola para o lado

CD: Levanta atacando

com CD

CE: Levanta atacando

com CE

→: Rola para frente

←: Rola para trás

OBS: Você pode combinar estes movimentos. Ex: SE, → ou ←

## ARREMESSO

SE + CE ou SD + CD





## Jun

Arm Takedown:  
 ↘ + SD + CE  
 Counter Grab:  
 ← + SE + CE  
 Front Snap Kick:  
 ↓ CE + CD  
 Side-Kick Combo:  
 CE CD SE CD SD CD  
 Punch Combo:  
 SE + CD SD SE CD CD CD



## Lei

Arm Flip:  
 → → + SE + SD  
 Flying Roundhouse:  
 ↙ + CD CD  
 Backward Spin Kick:  
 CD CE  
 Fist Of Fury Combo:  
 → SD SE SD SE  
 High to Low Combo:  
 → CD SE SD CE s ↓ CD



## Nina

Face Smack:  
 ↓ ↘ → + SE + SD  
 Single Arm Breaker:  
 golpe acima e SE CE SD SE  
 Double Arm Breaker:  
 golpe acima e  
 CE SE CD SE + SD SE + SD  
 Triple-Kick Juggle:  
 ↗ + CD CE CD



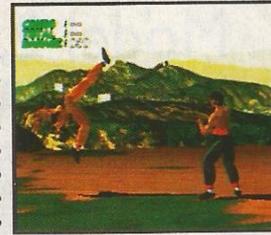
## King

Close Reverse Arm-Clutch Slam:  
 → ↘ + SE + CD (perto)  
 Back Drop:  
 golpe acima e SD SE SE + SD  
 German Suplex:  
 golpe acima e CE + CD SE + SD  
 Power Bomb:  
 golpe acima e SE SD CE + CD  
 Mind Sweeper:  
 golpe acima e SD SE CE CD



## Yoshimitsu

Super Move:  
 ← ← + SE  
 Dive-Bomb Grab:  
 ↓ ↙ ← + SE + SD (perto)  
 Life Rejuvenator:  
 ↘ ↓ SE + SD  
 Rising Attack:  
 ← ← + SE  
 Hard-Pounce Combo:  
 SD CE ↗ + CE + CD



## Heihachi

Super Move:  
 ↓ CE + CD  
 Charging Uppercut:  
 → ↘ ↘ + SD  
 Flying Slide Kick:  
 → ↘ ↘ + CE  
 Elbow Smash:  
 ↓ + SE → + SD  
 Super Lunge Punch:  
 ↓ ↘ → + SD



## Paul

Lunge Punch:  
 ↓ ↘ → + SD  
 Arm Takedown:  
 ↘ SE + SD (perto)  
 Super Move:  
 s ← SE + SD  
 Lee Flip:  
 SE + CE ← (perto)  
 Punch Kick Combo:  
 SE SD CE



## Michele

Power Punch:  
 SE + SD  
 Front Snap Kick:  
 ↘ + CE  
 Super Move:  
 → SE + CD  
 Full Suplex:  
 ↘ SE + SD (perto)  
 Flying Kick Combo:  
 SD SE CD CE



## Jack 2

Pile Driver:  
 ↙ → SE + SD (perto)  
 Back Breaker:  
 ↓ ↙ ← + SD (perto)  
 Pyramid Driver:  
 ↓ ↘ → + SE (perto)  
 Catapult Throw:  
 ↘ SD + CD (perto)  
 Triple-Punch Combo:  
 SE SE SE



## Law

Dragon Knee:  
 → + CE CD (perto)  
 Super Move:  
 ↙ + SE + SD  
 Standing Flip Kick:  
 CE + CD CE  
 Flip Kick:  
 c ↓ ↑ CD  
 Kick of Fury Combo:  
 ↓ + CE CE CE CE



**ARCADE**

TIPO: LUTA  
 FABRICANTE: SEGA  
 Nº DE FASES: INDEFINIDOS  
 JOGADORES: 1 OU 2 SIMULTÂNEOS

GRÁFICOS 10  
 JOGABILIDADE 9  
 MÚSICA 9

**RODRIGO SEGATTI**



Sem armadura, o dano causado é maior



Bishamon, o último chefe, tem nome de boiola

# Ninho de cobras

Fighting Vipers usa a placa Model-2, a mesma utilizada em Virtua Fighter 2

## COMANDOS

Defesa: G

Soco: P

Chute: K

Correr: → (s)→

Avanço: →→

Recuo: ←←

Recuperação no ar: G+P+K

Tirar a armadura:

→←→← G+P+K

Defesa e ataque:

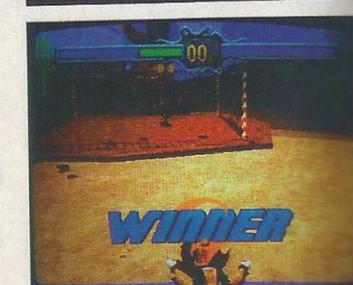
←+P ou ←+K

Agarrão: G+P

Ataque no chão: ↑+P ou ↓+K

Num futuro desolado e distante (felizmente), homens e mulheres lutam por fama, fortuna e poder, do único jeito que conhecem: guerreando. Eles são os Vipers. Numa tentativa desesperada de controlar a violência, o governo proibiu os torneios em ringues fechados, onde os Vipers tiravam suas diferenças. Só que eles não parecem dispostos a respeitar essa proibição... Assim é a história de *Fighting Vipers*, o novo arcade da Sega, que usa a mesma placa Model-2 de *Virtua Fighter 2*. Obviamente, trata-se de um game poligonal, com algumas diferenças básicas que o distinguem dos *Virtua*: os lutadores usam armaduras e lutam em ambientes fechados, ou seja, não há para onde fugir. As armaduras podem ser quebradas, pedaço por pedaço, e todo golpe em lugar não protegido tira o dobro de energia. Alguns personagens também usam armas no combate. Talvez um skate e uma guitarra possam não ser tecnicamente chamados de arma, mas causam um bom estrago. A parte dos golpes é bem parecida com *Virtua Fighter*, a partir da disposição dos botões, e até para agarrões e combos. *Fighting Vipers* é também o jogo mais fácil de se contra-atacar fazendo um estrago tremendo. A versão para Saturn já está a caminho.

## DESTRUIÇÃO TOTAL



Você pode jogar *Fighting Vipers* nas Playlands dos Shoppings Center Norte, Butantã, Eldorado, Morumbi, Paulista e West Plaza, em São Paulo, e BarraShopping (Rio de Janeiro).

## BAHN



**Órfão revoltado, Bahn é o líder da sua gangue com apenas 17 anos. Ele viaja por Arm Stone City atrás de vingança. Rumores de que seu pai tem ligações com o torneio o levaram a participar.**

- Kenkaka: ↘ + P
- Iron Elbow: → + P
- Steel Elbow: → → + P
- Combo Elbow: → → + P, → + P
- Yakuza Kick: ↘ + K
- Jingi Gekitouha: ↙ (s) ↘ + P
- Spirit Elbow: ← → + P
- Super Straight: (s) → + P
- Body Check: ← → → + P + K
- Head Butt: ← → + P + K + G

## JANE



**Desde criança, Jane sempre treinou para ser uma fuzileira naval. Depois de uma briga, ela acabou não sendo aceita na corporação. Trabalhando na construção de metrô, Jane luta agora para medir sua força.**

- Toss Uppercut: ↘ + P
- Body Blow: → + P
- Middle Spin Kick: ↘ + K
- Low Spin Up: ↓ + K + G + K
- Power Smash: → → + P
- Tornado Punch: ← ← ↓ ↘ → + P
- Clinch Punch: P + G, P
- Clinch Knee: P + K
- Wall Climbing: ↑ ↑ + P

## SANMAN



**Sanman é o lutador mais misterioso do torneio. O pouco que se sabe sobre ele é que Sanman tem uma afeição mais que normal pelo número três e dirige uma lambreta modificada por ele.**

- Ignition Punch: → + P
- Generator Punch: → + P + P
- Jack Knife Throw: ↘ + P + G
- Sanman Kick: K + G
- Peach Bomber: P + K + G
- Elbow Smash: → → + P
- Giant Swing: ← ← ↓ ↘ → + P
- Spark Scratch: (parede) P + G
- Leg Through: ↓ + K + G

## TOKIO



**O "Viper paladino". Entre um amontoado de cobras, Tokio é um pilar da justiça. Ex-cabeça do grupo "Black Thunder", Tokio quer vingança pela morte de um de seus companheiros.**

- Open Uppercut: ↘ + P
- Elbow Blow: → + P + P
- Cratch Step: ↘ + K + K
- Spin-off Kick: K + G
- Spin Cosac: K + G ↓ + K
- Catapult Kick: → + P + K
- Arm Cratch Slam: → ← + P + G
- Neck Grab & Throw: ← + P + G
- Rolling Throw: → ← + P + K + G

## CANDY



**Candy tem dupla personalidade: de manhã, ela é uma designer de moda. De noite, se transforma numa sádica lutadora que só pensa em dominar os homens. Que medo...**

- Cat Uppercut: ↘ + P
- Scorpion Attack: ↘ + K
- Peach Attack: P + K + G
- Cat Slap: → → + P
- Parlding Horse: ↑ + P
- Fork Through: ↓ + P + K + G
- Honey Aerial: (no ar) ↓ + P + K + G
- Wall Climbing: (no ar, perto da parede) ↑ ↑ + P
- Cat Heel Drop: (na parede) ↑ + P

## RAXEL



**Raxel é o típico roqueiro convencido. Vocalista da banda "Death Crunch", Raxel desafia as vontades de seu pai, que é do governo. O rebelde entra no torneio para ganhar fama e promover sua banda.**

- Knuckle Crow Kick: → + P, K
- Death Spin Combo: ↘ + K P → + K + G
- Sliding Kick: ↓ + K + G
- Guitar Thrust: → → + P
- Death Spin Kick: → + K + G
- Neck Fold: ← → + P + G
- Neck Throw: → → + P + G
- Raxel Typhoon: ↑ ↓ + P + G
- Back Off Kick: → + K

## PICKY



**Um fera no skate, Picky entrou no torneio para impressionar sua namorada da escola, Catherine. Só que o moleque agora se apaixonou pela Candy. Garoto mais volúvel...**

- Rocket Missile: (perto da parede) ↙ + K
- Hopping Knee: K + G
- Board Slap: ← → → + P
- Neck Throw: → → + P + G
- Fork Through: ↓ + P + K + G
- Wall Climbing: ↑ ↑ + P
- Air Grab: (no ar) ← + P + K + G
- Frankensteiner: (no ar) ↓ + P + K + G
- Dash Air: (correndo) P + K + G

## GRACE



**Grace tinha um sonho: tornar-se patinadora no gelo. Treinava duro até o dia em que descobriu que seu namorado tinha um caso com sua maior rival. Agora, ela luta para extravasar o ódio**

- Camel Kick: ↘ + K + K + K
- Blade Cutter: ↑ ↓ + K
- Cross Kick: K + G
- Sit Spin: ↓ + K + G + K
- Long Axes: → + K + G
- Black Ice: P + K
- Tip Slap: → → + P
- Running Coin: (correndo) K + G
- Scratch Heart: (na parede) P + G
- Frankenteiner: (no ar) ↓ + P + K + G

# cd-rom

POR RODRIGO SEGATTI

## Batman Forever

Tipo: Luta

Fabricante: Acclaim

Distribuidora: Tec Toy

Gráficos: 8

Música: 10

Jogabilidade: 7



Finalmente o grande sucesso de bilheterias chega ao computador. Como seus parentes no videogame, *Batman Forever* para PC é um joguinho de luta para dois jogadores. O game foi filmado com atores e digitalizado para o computador. A maioria dos golpes são baseados em *Mortal Kombat*, pelo menos no que diz respeito aos chutes e ganchos. A atmosfera do jogo é sombria, como o filme, e a história é bem manjada: os vilões Charada e Duas-Caras estão fazendo a maior zona na quase sempre tranqüila Gotham City. Como o Batman não é sujeito que leve desaforo para casa, ele vai se ver com a dupla de bandidos e seus comparsas. Para sua sorte (ou azar), agora ele conta com a ajuda do menino prodígio, o famoso Robin.



Para os desavisados, há o modo de treino. Escolha essa opção até se acostumar com os controles



Antes de cada fase, você pode escolher seus bat-equipamentos preferidos



As perguntas do Charada dão dicas para encontrar power-ups e vidas escondidas



Para usar o bat-gancho para cima: aperte insert e depois, rapidamente, para cima



Jogar o bat-ranque (que não volta) é fácil. Faça ↓ ↘ → + end



Com este item, Batman e Robin recuperam energia

## Indiana Jones and his Desktop Adventures

Tipo: Ação

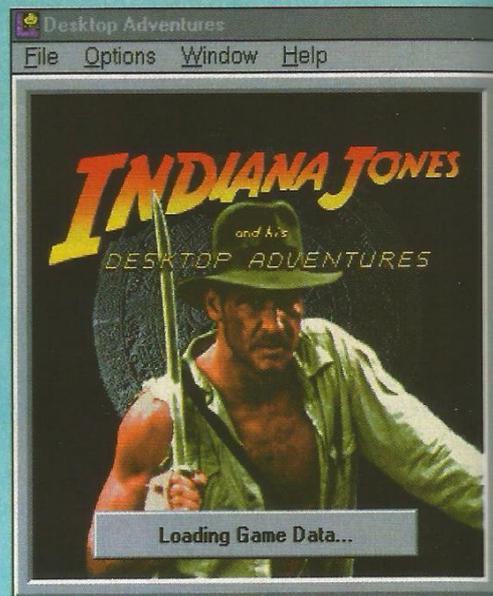
Fabricante: LucasArts

Distribuidor: BraSoft

Gráficos: 7

Música: 8

Jogabilidade: 9



Indy está de volta. Só que, desta vez, ele não ataca num adventure, como *Fate of Atlantis*, mas sim num joguinho de ação (em disquete) ideal para matar o tempo. Muito bom para aquelas horas no trabalho quando você deveria estar "no trabalho", mas uma força incontrolável o empurra para o ócio. *Indiana Jones and his Desktop Adventures* parece um daqueles RPGs de ação para videogame, como *Zelda*, mas com uma diferença fundamental: tem um sistema de criação de mundos aleatórios, o que significa que toda vez que você recomeçar o jogo, tudo mudará. Seu personagem está na América Central e precisa recuperar uma peça que foi roubada

pelos nazistas. A primeira cidade do jogo nunca muda. Em Lucasio, você encontra o seu chicote, sua primeira arma, conversa com os habitantes para conseguir algumas dicas e fala com o seu colega Marcus Brody. Brody vai te contar o objetivo da busca e passar as primeiras pistas necessárias. Aí, é só sair pelas cidades, florestas, descampados, cavernas e rios matando bandidos e animais ameaçadores, cada vez mais próximos da extinção. Isso sem esquecer de recuperar as peças para o museu do nosso chapa Marcus Brody. Os gráficos são bem legais, mas a animação deixa a desejar. Mesmo assim, *Desktop Adventures* não deixa de ser um jogo divertido.



Na cidade de Lucasio, há a casa do Brody ao norte, a casa de Indy ao sul e os latinos espalhados pelo lugar para conversar



Neste armário, na casa de Marcus Brody, há um kit de primeiros socorros. Clique com a mouse para pegá-lo

# Zone Raiders

**Tipo:** Ação

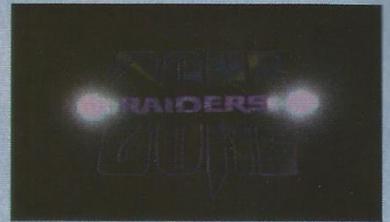
**Fabricante:** Virgin

**Distribuidor:** Tec Toy

**Gráficos:** 8

**Música:** 8

**Jogabilidade:** 7



Antes de sair de Lucasio, vá buscar o chicote na casa de Jones. Para armar o chicote e qualquer outra arma, coloque o ícone no quadrado do meio, à direita



Olha os nazistas aí. Para entrar, puxe a pedra de cor diferente. Para puxar ou empurrar, segure Shift e vá com o mouse



Procure itens escondidos nas pedras e não se esqueça que Indy pode passar na diagonal em alguns trechos fechados

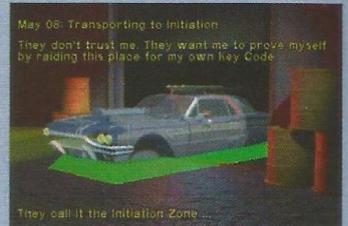


Para conseguir a pistola, mate um desses mexicanos. Alguns inimigos atacam na diagonal, mas Indy, só na vertical e horizontal



Para entrar nos templos, dê ao velho a relíquia que ele procura

**Z**one Raiders é mais um daqueles jogos que se passam num futuro desolado onde carro e combustível significam poder. Bem parecido com um certo Mad Max... Em Zone Raiders, entretanto, os carros usam um motor hovercraft magnético, o que os deixa mais escorregadios que sabão. O objetivo é simples: através de um radar, você deve localizar um objeto necessário para a sua sobrevivência. Para ter graça, há um limite de tempo e um monte de malas sem alça para te atrapalhar. Com um esquema bem Quarantine, Zone não é lá muito original, mas diverte.



No começo do jogo, você tem que provar para todos que é bom o bastante achando a chave



A pior oposição será esse tipo de carro, quando a mira ficar vermelha, mande brasa



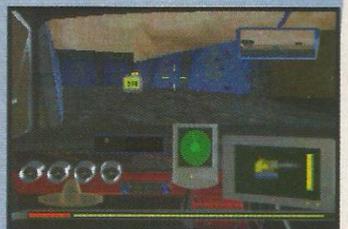
Procure por esses objetos em todos os lugares, eles recarregam o escudo



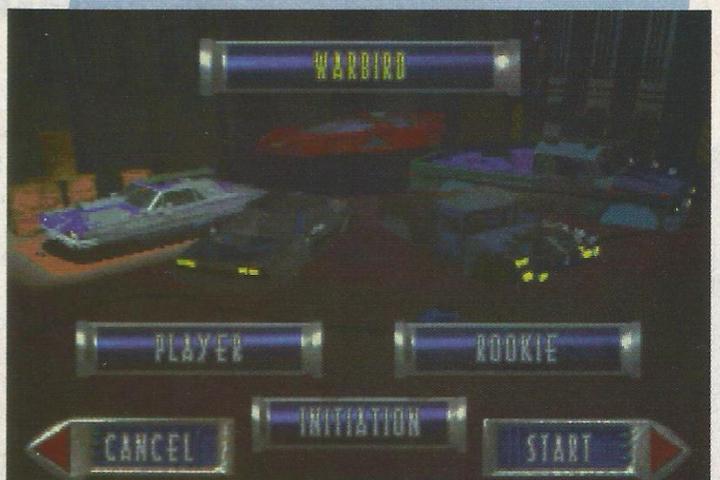
Quando o tempo ficar curto, aproveite para passar pelos Jetpacks



Você deve encontrar a munição da metralhadora, arma básica no começo do jogo



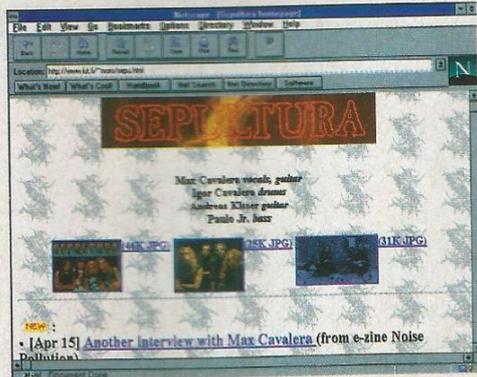
Seguindo pelo radar no meio do painel, você encontra o objetivo de cada fase



O objeto de desejo dos Zone Raiders é aquela maquininha vermelha ali em cima, só que o preço...

## Rock Pesado

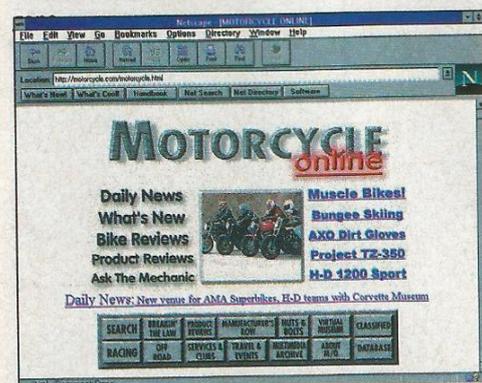
Max Cavalera e companhia estão em <http://www.lut.fi/~moro/sepultura.html>, endereço do Sepultura na Internet. Os fãs do grupo mineiro de rock pesado têm à sua disposição entrevistas, discografia, fotos da banda e letras das músicas.



Sepultura: entrevistas e fotos

## Motociclismo

Resultados de campeonatos, fotos, garotas bonitas e muitas informações sobre motociclismo estão em *Motorcycle Online* (<http://motorcycle.com/motorcycle.htm>). A revista possui seções como a Virtual Museum, que conta a história das motos com textos e ima-



Motorcycle Online: tudo sobre motos



## Cassetada na rede

A galera maluca de Cassetta e Planeta despeja suas piadas na rede. Conectando o endereço <http://www.idgbrasil.com.br/caseta>, o usuário é bombardeado com abobrinhas como

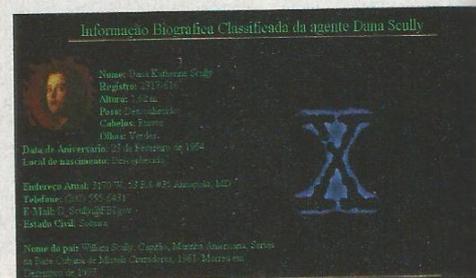
“os computadores são como carroças: sempre têm um burro na frente”. Isso sem falar no entrevistador Bussunda (em quadrinhos), que não perdoa nem o todo poderoso Bill Gates.



Bussunda em quadrinhos: entrevista maluca com o todo poderoso Bill Gates

## Arquivo X em questão

Os fãs da série de TV *Arquivo X*, que mostra as aventuras de dois policiais especializados em casos incomuns (leia-se ETs e seres do outro mundo), não podem perder o *The X-Files Official Web Site* (<http://www.thex-files.com>), a home page oficial do seriado. O site traz fotos e informações do tipo “quando será a próxima convenção de fãs do filme”. Os seguidores brasileiros também têm sua home page. Fica em <http://www.iis.com.br:80/~kywal/x-files.htm> e também capricha na quantidade de informações. É possível saber desde a data de aniversário do agente Fox Mulder à data da morte do pai da personagem Dana Scully.



Home page nacional do Arquivo X: ficha técnica dos personagens



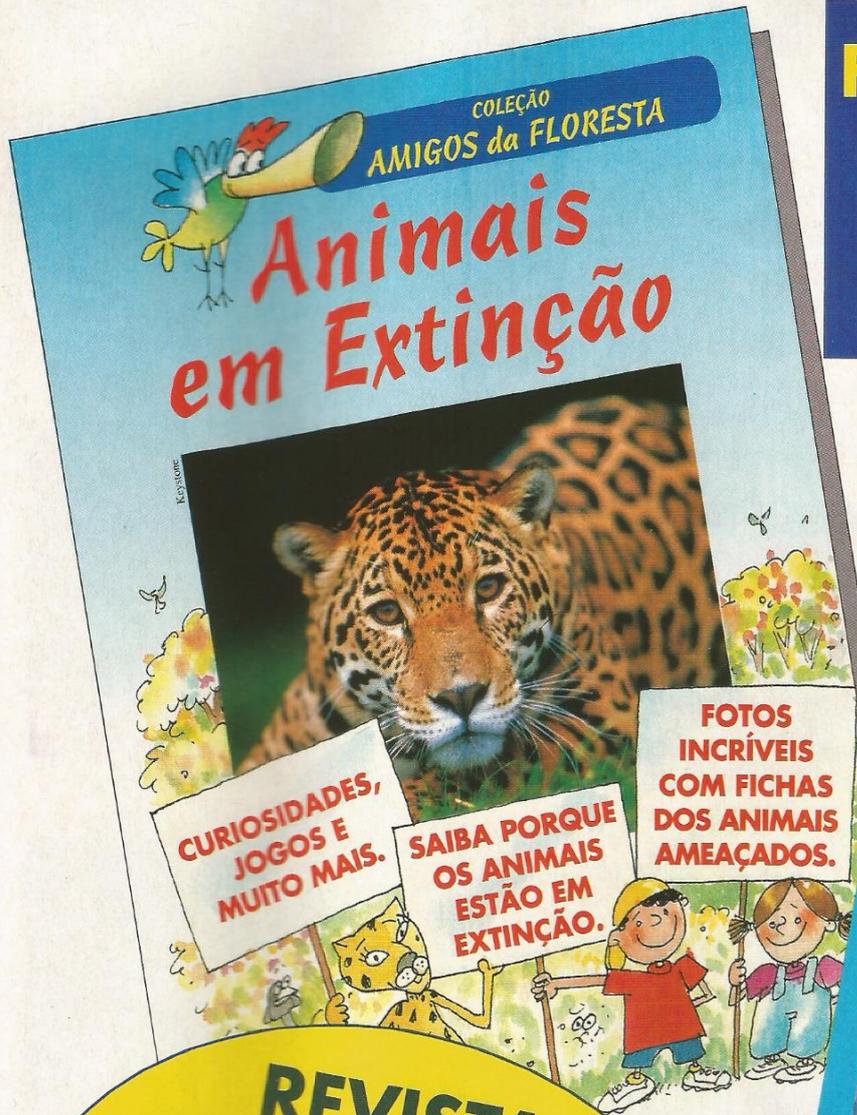
The X Files: endereço oficial

# Nº1 JÁ NAS BANCAS

COLEÇÃO

## AMIGOS DA FLORESTA

FOTOS INCRÍVEIS.  
CURIOSIDADES.  
JOGOS E DICAS.



REVISTA  
+  
BRINDE  
+  
VÍDEO GRÁTIS

# ESTA COLEÇÃO É O BICHO!

APOIO CULTURAL

ARCOR

SIGLA  
EDITORA

Parte da renda destinada a  
SPZ - Sociedade Paulista de Zoológicos

# tips

**EURICO RAMOS**

Tips está de cara nova trazendo truques radicais. Você poderá acessar o "Cheat Mode" em DK Country 2 e detonar com os personagens secretos de Street Fighter Alpha, entre outras dicas.

## PLAYSTATION

ASSAULT RIGS  
LOADED  
STREET FIGHTER ALPHA

## SATURN

ASTAL  
GRAN CHASER  
STREET FIGHTER ALPHA

## SNES

AEROBIZ SUPER SONIC  
DONKEY KONG COUNTRY 2  
EARTHWORM JIM 2  
KIRBY'S AVALANCHE  
LONEY TUNES B - BALL  
NOSFERATU  
SHAQ FU  
VORTEX  
SUPER BATTLESHIP  
SPAWN  
MARIO IS MISSING

## SEGA CD

KEIO FLYING SQUADRON

## MEGA

CHUCK ROCK 2  
EXO SQUAD  
MICKEY MANIA  
NBA LIVE 95  
ZOO  
WOLVERINE ADAMANTIUM  
RAGE

## NEOGEO CD/ARCADE

SAMURAI SHODOWN II

PLAYSTATION

SATURN

## STREET FIGHTER ALPHA



### PERSONAGENS SECRETOS

No Saturn, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre "?" e segure o botão L (no PlayStation, segure o botão L2)



### BISON

← ← ↓ ↓ ← ↓ ↓ X+Y ou A+B  
(PlayStation: □ + △ ou X + ○)



### AKUMA

← ← ↓ ↓ ↓ X+Y ou A+B  
(PlayStation: □ + △ ou X + ○)



### DAN

segure os botões L e R e pressione Y X A B Y ou Y B A X Y  
(PlayStation: segure L2 + R2 e pressione △ □ X ○ △ ou △ ○ X □ △)

PLAYSTATION

## ASSAULT RIGS



### INVENCIBILIDADE COM TODAS AS ARMAS

Entre com os códigos abaixo durante o jogo. Não é preciso pausar.



### TODAS AS ARMAS

← → ← ← → ← → → ↑  
↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↓ ↓



### INVENCIBILIDADE

← X ← X ← X → X  
→ X X

SATURN

## GRAN CHASER

### MAIS PISTAS

Termine o jogo no modo Advanced e entre no modo Free Run.

Agora, é só escolher Armasatelles Level 2



## LOADED

### BOMBAS, MUDAR DE TELA...

Durante o jogo, pressione Start para entrar no menu principal.

Agora, segure os botões L1 e L2 por dez segundos.

Sem soltá-los, entre com os códigos ao lado:



### SMART BOMBS

R1 R2 X △ □ ○ R1

R2 ○ ○ □

### MUDAR DE TELA

X R1 △ R1 □ ○ R2

R2 X □ △ X

### VIDAS

← ↓ → △ □ X ○



### NÍVEL SELECT

↑ → ↓ ← △ ○ X □

X △ □ ○

Dê Exit, volte para o menu principal e escolha a fase



## HIGH VELOCITY

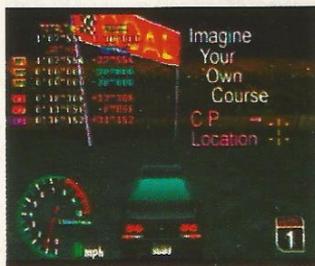


### CARROS E PISTA SECRETA

Para correr com o Porsche, na tela de seleção de carros, vá para o "TYPE F", segure os botões L R e Y e coloque para →



Para correr com o caminhão, coloque no Porsche, segure os botões L R e Y e coloque para →



Para correr em uma pista secreta, na tela Select Mode, acenda todas as opções usando o botão B. Segure o botão X e entre no Time Trial pressionando o botão A. Segurando o botão X, escolha a pista



## A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES



## 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

# tips

## SATURN

### ASTAL

**MODO SECRETO**  
 Digite na tela de opções (controle 2):

← → ← → ↑

↓ L R Start

Agora, entre com os códigos abaixo:

#### 99 VIDAS

Na tela título e no controle 1, digite  
 ↑ ↓ ← → L R A Y C  
 Z B X

#### INVENCIBILIDADE

Pause e digite  
 ↑ Y ↑ A ↑ B → C

#### ENERGIA

Pause e digite  
 ↓ R ↑ L X A Y B Z C → ←

#### MORTE SÚBITA

Pause e digite  
 L A R C B

## SNES

### SHAQ FU

**DICA DE SANGUE**  
 Para ver rolar sangue durante as lutas de Shaq Fu, entre no Options e acione rapidamente no controle 1 o código  
 Y X B A L R

Se você fizer direito, a tela fica vermelha. Aí, é só jogar para ver o sangue rolar

## SNES

### NOSFERATU

#### NOVE CRISTAIS

Durante o jogo, pause e digite ↑ X → A ↓ B ← Y

#### ENERGIA

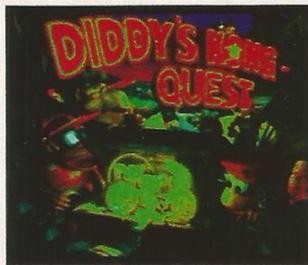
Pause o jogo durante o chute circular (trás + Y).  
 Digite ↑ X → A ↓ B ← Y e tire da pausa

#### SELEÇÃO DE FASES

Na tela de Options, coloque o cursor em Exit.  
 Digite L L R R R L L para escolher a fase

## SNES

### DONKEY KONG COUNTRY 2



#### CHEAT MODE

Faça antes o truque para entrar no Sound Test. Na tela com opções para 1 e 2 jogadores, vá para última opção e pressione o direcional 5 vezes para baixo.

Feito isso, pressione mais 5 vezes para baixo para encontrar o Cheat Mode.

Com a opção Cheat Mode acesa, entre com os códigos a seguir:

**REMOVA OS DK**  
 B A → → A ← A X

**50 VIDAS NO**  
**COMEÇO**

Y A select A ↓ ← A ↓

## SNES

### EARTHWORM JIM 2



#### VÁRIOS TRUQUES

Pause o jogo a qualquer momento e entre com os comandos a seguir:



#### DEBUG MODE

select ← → A X X ← →

#### MUNIÇÃO

select X X X X X X  
 select

#### HOMING MISSILE

X X X X A A B select

#### GUN

X X X X A A X select

#### PLASMA GUN

X X X X A A A select

## SNES

### KIRBY'S AVALANCHE

#### CUSTOM MODE

Para ter acesso ao Special Custom Mode, comece um jogo normal e segure os botões A B X e Y no controle 2. Aperte reset e solte os botões. Vá para o Options e você encontrará o Special Custom

## SNES

### LONEY TUNES B-BALL

#### VÁRIOS TRUQUES

Entre com as seqüências durante o jogo:

#### INVISIBILIDADE

X X X L + R

#### TERREMOTO

↑ ↑ ↑ L + R

#### VIRE SYLVESTER

L + R L + R L + R L + R X

#### BOMBA

↓ B X

#### MAYHEM

B B B B X

#### VIRE PATOLINO

→ → → ↓ X

#### MOON BALL

↑ ↑ ↑ ↓ X

#### RANDOM BOMB

↓ ↓ ↑ X

#### PLACAR FELIZ

↑ ↓ ← → X

#### VIRE BESOURO

X L + R X L + R

#### SUPER BOOT

L + R L + R L + R

segure Y X

#### TRUST ME

Y X Y X Y X L + R

**SNES****SUPER BATTLESHIP****PASSWORDS**

Fase 2: C31D5  
 Fase 3: 32FH42  
 Fase 4: 7159BG  
 Fase 5: 0007207  
 Fase 6: BAFHGF4  
 Fase 7: O12745F  
 Fase 8: F2F4O6F8

**SNES****SPAWN****PASSWORDS**

Fase 2: DF22OOGD  
 Fase 3: D9963D1D  
 Fase 4: 4DH6OD3H  
 Fase 5: D48259DD  
 Fase 6: 8H556FFF  
 Fase 7: OHG46FGD  
 Fase 8: OBD48BDD  
 Fase 9: O85DBB1G  
 Fase 10: 44GDB62H

**SNES****MARIO IS MISSING****PASSWORDS****LUDWIG'S PLACE**

Rome: BCD5L4C  
 Beijing: PC58NDB  
 Nairobi: DH6KL6Z  
 Moscow: YSWRL45  
 San Francisco: 7\*6536W

**IGGY'S PLACE**

Athens: CFZFNKG  
 Buenos Aires: GCG15VI  
 Sydney: 6D\*2PLK  
 México City: F\*25MAK  
 Paris: T9H\*6VD

**ROY'S PLACE**

Rio de Janeiro: FFD2C6Q  
 London: KYBZXS  
 New York: 9BXRPG7  
 Cairo: 29YKMS4

**SNES****VORTEX****PASSWORD**

O código não é dos mais originais, mas o resultado é bastante satisfatório. Se quiser assistir às cenas finais de Super Mônaco GP 2, selecione o World Champion e entre no Password com a senha Champion

**SNES****AEROBIZ  
SUPER SONIC****FLAG GAME  
ESCONDIDO**

Você pode jogar o Flag Game em uma partida já começada ou em uma nova. Comece um jogo e espere o menu aparecer. Escolha o símbolo semelhante ao controle do SNES, aperte A e depois Select para começar o jogo no local em que você quiser identificar a bandeira

**MEGA  
DRIVE****EXO SQUAD**

Para assistir ao jogo do começo ao final, apenas entre com password  
**REVOEMAG**

**TILT'S GAME  
LOCADORA****TILT'S 1**

Av. do Imigrante Japonês, 93  
 Vila Sônia - Tel. (011) 843-9021

**TILT'S 3**

Av. Jabaquara, 1469 Loja 21  
 Saúde - Tel. (011) 5583-3468

**TILT'S 4**

Av. Heitor Penteado, 1928  
 Sumarezinho - Tel. (011) 262-0980

**TILT'S 5**

Praça da Liberdade, 141 Loja 8  
 Liberdade - Tel. (011) 278-9714  
 Ramal 338

**Master System****PlayStation****Neo Geo CD****Game Gear****Mega Drive****Game Boy****Super Nes****PC Engine****Playdia****Nintendo 64****Nintendo****Neo Geo****Jaguar****Saturn****SALÃO  
DE  
JOGOS****VENDAS  
LOCAÇÕES****ASSISTÊNCIA  
TÉCNICA****32 X****3DO**

**IV Campeonato TILT'S Game**  
**Tema: "Real Bout Fatal Fury"**

**1º lugar: Neo Geo CD + Real Bout****Sorteio de Camisetas****Data: junho/96 e julho/96****Local: São Paulo - Capital****Seleção em 4 etapas****Informações nos telefones acima**

# tips

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

**YNGTIPS**

Rua Alice de Castro, 60

CEP 04015-903

Vila Mariana - São Paulo, SP



## SHAQ FU

### BATALHAS EXTRAS

Enquanto você ainda estiver no Story

Mode, vá para o

canto direito da tela de Gargoyles Peak.

Haverá uma escadaria que desce por todo o

penhasco. O negócio é fazer com que Shaq

Fu desça até encontrar a porta negra.

Então pressione Start



## MICKEYMANIA

### SELEÇÃO DE FASES

Na tela de opções, escolha o Sound Test,

ajuste a música para continuar, FX para

aparecer e Speeche para pensar. Mova o

cursor para Exit e coloque o direcional

para esquerda até a confirmação do

truque. Comece uma partida e a seleção de

fases aparece



## ZOOL

Aperte pause em qualquer momento do jogo e entre com os códigos abaixo:

### VIDA EXTRA

↓ ↑ ← ← → ↓

### SELEÇÃO DE FASES

C ↓ A B B A ← ← A ↓

Embaixo da tela, há 3 números. Dois deles

irão mudar. Escolha o número que você

quiser. Dê um reset e recomece o jogo.

### 240 PONTOS DE ENERGIA

→ A ↓ A → B ← ↑ →



## CHUCK ROCK 2

### PASSE DE FASE

Pause o jogo e aperte

BA → A C ↑ ↓ A.

Solte a pausa, aperte pausa novamente e

aperte A → para

passar de fase ou A

↑ para mudar de tela



## WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE

### PASSWORDS

Level 2: MARIKO

Level 3: SILVER FOX

Level 4: DEPARTAMENT H

Level 5: MADRI POOR

Level 6: ASANO

Level 7: THE HUDSONS



## SAMURAI SHODOWN 2

### TRANSFORMAR OS PERSONAGENS EM BONECOS

Haohmaru: → ↘ ↓ ↙ ← → ← + B

Nakoruru: ↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ + D

Galford: → ↘ ↓ ↙ ← → ← + C

Hanzo: → ← → ← → ← ↓ + A

Genjurou: → ↘ ↓ ↙ ← → ← + B

Cham Cham: ↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ + C

Nicotin: ← ↙ ↓ ↙ ← → + D

Sieger: → ↘ ↓ ↙ ← → ← + A

Ukio: ↘ ↓ ↙ → ↓ ↘ + B

Charlotte: ↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ + D

Kyoshiro: → ← ↙ ↓ ↘ → ← + D

Wan Fu: → ← ↙ ↓ ↘ → ← + D

Gen'an: ↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ + C

Earthquake: → ← → ← → ← ↓ + B

Jubei: → ↘ ↓ ↙ ← → ← + D



## KEIO FLYING SQUADRON

### SELEÇÃO DE TELA

Na tela Start Game/Options, digite a seqüência

→ ← → ← ↓ ↑ ↓ ↑ → → → →

### GAME OCULTO

Para jogar o Super Catch Game, digite na tela

Start/Options ← ← → → ↓ ↑ ↓ ↑ e Start



## NBA LIVE 95

### JOGUE GOLFE

Comece um jogo para exibição e escolha qualquer time. Quando chegar na tela de controle, aperte para começar um jogo novo. No lugar do nome do usuário, entre com o código "Reflog" para jogar uma partida de golfe secreta

# APROVEITE AS OFERTAS DA DIRECT SHOPPING, PARA SE AQUECER DURANTE O INVERNO.



## SUPER MARIO RPG

O personagem mais famoso do Super NES, pela primeira vez em um jogo de RPG. Gráficos em 3D.

R\$ **109,90**



## TOY STORY - DISNEY

Inteiramente animado nos estúdios Disney, estrelando Woody e Buzz Lightyear

R\$ **109,90**



## CHRONO TRIGGER

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

R\$ **109,90**



## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

O game de futebol mais realista já lançado, com 36 seleções mundiais.

R\$ **99,90**

## NOVIDADES 32 BITS



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3  
NIGHT WARRIORS  
DIE HARD TRILOGY  
MAGIC CARPET  
WIPEOUT  
STRIKER SOCCER 96  
SLAM & JAM 96  
SHINING WISDOM (RPG)  
OLYMPIC SUMMER GAMES  
JOHNNY BAZOOKATONE



OLYMPIC SUMMER GAMES  
DIE HARD TRILOGY  
NBA SHOOT OUT  
AD&D SLAYER  
SLAM & JAM 96  
MYST  
TOP GUN: FIRE AT WILL  
CHRONICLES OF THE SWORD  
NAMCO ARCADE CLASSIC  
JOHNNY BAZOOKATONE

R\$ **79,90**  
CADA

## ACESSÓRIOS 32 BITS

- Controle Original (R\$ 69,90)
- Controle com Turbo (R\$ 59,90)
- Controle Básico (R\$ 39,90)
- Controle de Arcade (R\$ 89,90)
- Cartão de Memória (R\$ 59,90)
- Adaptador 4/6 Jogadores (R\$ 69,90)
- Direção Arcade (SAT) (R\$ 129,90)
- Cabo Interligação (PSX) (R\$ 59,90)

GAME SHARK da InterAct  
Exclusivo! (R\$ 94,90)  
Cartucho programável, já vem com códigos para detonar os melhores jogos de SAT e PSX, e atualizações gratuitas por mais 6 meses.

## TOP 5 16 Bits

- 1- Donkey Kong Country 2 (SN) (R\$ 109,90)
- 2- Mortal Kombat 3 (SN/MD) (R\$ 109,90)
- 3- Breath of Fire (SN) (R\$ 109,90)
- 4- Yoshi's Island (SN) (R\$ 104,90)
- 5- Final Fantasy 3 (SN/MD) (R\$ 109,90)

## LANÇAMENTOS 16 BITS

- Marvel Super Heroes (SN) (R\$ 104,90)
- Olympic Summer Games (SN/MD) (R\$ 104,90)
- Waterworld (SN/MD) (R\$ 104,90)
- Lobo (SN/MD) (R\$ 104,90)
- College Slam (SN/MD) (R\$ 104,90)

## SATURN

2x R\$ **290,00**



### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

X-Men Children of the Atom, Soga Rally, Street Fighter Alpha, Road Rash, Panzer Dragoon 2, Alien Trilogy, Virtua Fighter 2, Guardian Heroes (RPG), Bug!, Earthworm Jim 2, FIFA Soccer 96, Skeleton Warriors, Toshindem Remix, Virtua Cop, Wing Arms, Cyberia, Gex, Rise of the Robots 2, Clockwork Knights 2, Wrestlemania, Sim City 2000, e muitos outros. R\$ **79,90** cada

## PLAYSTATION

2x R\$ **310,00**



### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Toshindem 2, Darkstalkers, Street Fighter Alpha, VR Soccer, Ultimate Doom, Road Rash, Gex, Tekken, The Need for Speed, FIFA Soccer 96, Ridge Racer, Mortal Kombat 3, ESPN Extreme Games, Loaded, Rise of the Robots 2, Arcade Greatest Hits, Destruction Derby, King's Field (RPG), Striker Soccer 96, Tokyo Highway Battle, Resident Evil, Skeleton Warriors, muitos outros. R\$ **79,90** cada

## CLÁSSICOS SNES R\$ 69,90

- |                        |                 |                       |
|------------------------|-----------------|-----------------------|
| Batman Forever         | FIFA Soccer     | Mickey Mania          |
| Demon's Crest          | Flintstones 2   | Mortal Kombat 2       |
| Donkey K. Land (G.Boy) | Indy Car Racing | Sunset Riders         |
| Double Dragon 5        | Jurassic Park 2 | Super Mario All Stars |
| Fatal Fury 2           | Legend of Zelda | X-Men Apocalypse      |

## 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\$ **159,00**

RESERVE JÁ SEU CONSOLE NINTENDO 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

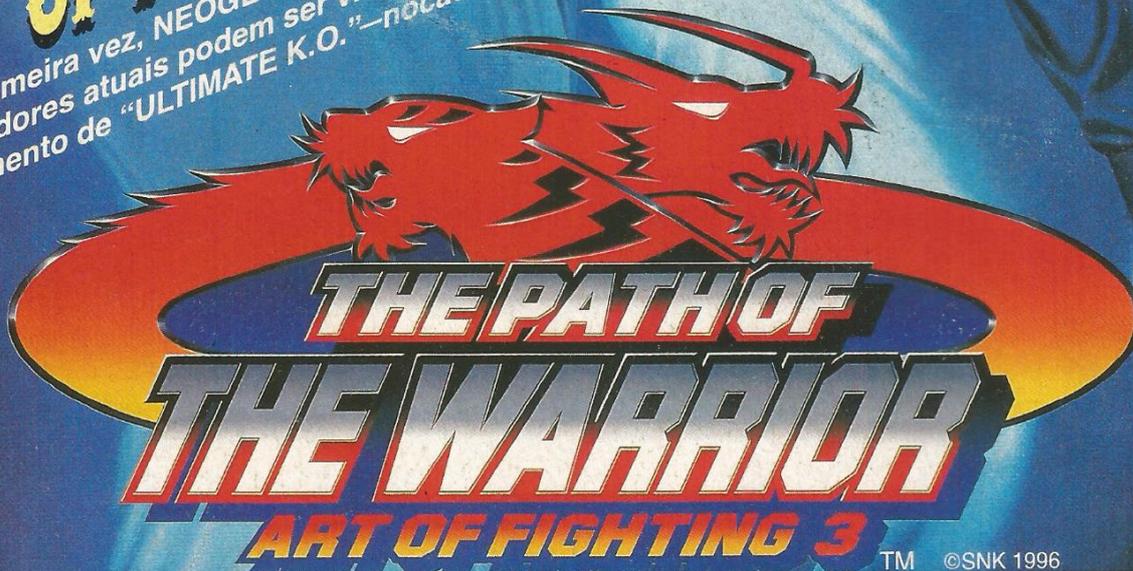
**DIRECTSHOPPING**

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

The Future Is Now  
**SNK**

Nova luta de ação da NEOGEO.  
**"THE PATH OF THE WARRIOR  
ART OF FIGHTING 3"**

- ◆ Pela primeira vez, NEOGEO utiliza "Motion Capture"
- ◆ Os lutadores atuais podem ser vistos como modelos de ação!
- ◆ Lançamento de "ULTIMATE K.O." —nocaute definitivo.



TM ©SNK 1996

究極の龍虎



**NEO  
GEO**

NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV.EUCLIDES 56, JABAQUARA,CEP:04326-080, SAO PAULO,BRAZIL TEL:(55)11-588-2300 FAX:(55)11-588-2790