

VIDEOGAME

N E W S

ANO V Nº 49



GRÁTIS!

FITA DE VÍDEO

COM CLIPES DO FILME

STREET FIGHTER

E MAIS!

EDIÇÃO ESPECIAL

COM

**STREET FIGHTER
THE MOVIE**

RPGS ANIMAIS:

CHRONO TRIGGER

BEYOND OASIS

SHINING FORCE CD

E MAIS:

NIGHT WARRIORS:

DARKSTALKERS'

REVENGE · STARGATE ·

TRUE LIES · POPFULL MAIL

A EXPLOÇÃO DOS 32 BITS

GEX

TEKKEN

PLAYSTATION

SAILORMOON

3DO

PANZER

DRAGOON E

DAYTONA USA

SATURN



**APENAS
R\$ 7,90**

GANHE
MAIS UMA EDIÇÃO DA REVISTA
HOME COMPUTING



Se não fo

SUKITA, n

TEM Jogo

AVENTURA
DE VERDADE

or

ão

CONTÉM
SUO SUO NATURAL
DE LARANJA



Sukita

CONTEÚDO 290 ml

VIDEOGAME

REDAÇÃO

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Luana Pavani Bertaco (Redação)
Eduardo Murata
Mateus de Andrade Silva
Rodrigo Segati
Rosa Sposito
Alexandre Guedes (arte)

Fotógrafos Daumer de Giuli
Studio Norberto Marques

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 Angela Taddeo,
São Paulo Geovânia A. C. Ortiz e
Jussara Gomes Lomba

Representantes

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

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Lutenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento (0800) 130633
ao Assinante

VIDEOGAME, com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)

PRESS START

O mundo dos videogames está sofrendo uma revolução com a entrada para valer dos 32 bits. Mas não são apenas os jogos que mudaram: a revista VideoGame também está arrebatando. Ainda estamos recebendo elogios pelo novo visual e os **super posters** e já temos mais surpresas para você. Pela primeira vez no Brasil, uma publicação dá de brinde aos seus leitores **uma fita de vídeo**. E que vídeo! Estamos falando dos clips do filme mais aguardado pelos fãs da pancadaria: **Street Fighter**. Com isso, qualquer revista já se daria por satisfeita. Nós não. Publicamos também uma **edição especial de 32 páginas** com os golpes do novíssimo **Street Fighter The Movie** e tudo sobre o filme. Além disso, a **Home Computing** também cresceu. Ou seja, no total são **120 páginas** com jogos debulhados, dicas e matérias especiais. Para completar, houve mudanças aqui na redação: agora sou eu que estou comandando a galera. Mas vamos aos jogos. O destaque fica para **Gex**, um super lançamento para o 3DO. Com gráficos e som de arrepiar, o game tem tudo para ser um dos melhores do ano. E olha que a disputa está super acirrada. O Playstation, por exemplo, já tinha **Toh Shin Den (VG 48)**. E não é que aparece outro game de luta igualmente incrível para o mesmo sistema! Estamos falando de **Tekken**, que você confere nesta edição. Mas a onda 32 bits tem mais a oferecer: você irá conhecer **Panzer Dragoon** e **Daytona USA** do Saturn, além de um simpático jogo para as meninas (**Sailormoon** do 3DO). Todos eles com golpes e dicas espertas. Quem gosta de RPG pode se dar por satisfeito: **Beyond Oasis (Mega)**, **Shining Force CD (Sega CD)** e **Chrono Trigger (SNES)** chegam detonando, principalmente este último, um game nota 10. Há também as novidades da UD'95 e o Telebradesco, um cartucho que permite fazer consultas bancárias através do Mega Drive. E **Revistim!**, o seu canal de comunicação com a gente, faz aniversário. Para comemorar um ano de existência, uma matéria super legal sobre as músicas dos games. É mole ou quer mais?

CARLOS SANDANO

VG NEWS

6 AS NOVIDADES DA UD

8 TELEBRADESCO

VG REVIEW

10 TRINTA LANÇAMENTOS RESENHADOS POR VG

ESPECIAL

14 STARGATE (MEGA)

16 TRUE LIES (MEGA E SNES)

MEGA DRIVE

18 BEYOND OASIS

20 X-MEN 2 - CLONE WARS

SEGA CD

22 SHINING FORCE CD

26 POPFULL MAIL

SNES

36 CHRONO TRIGGER

38 SEA QUEST

3 DO

40 GEX

42 SAILORMOON

PLAYSTATION

44 TEKKEN

SATURN

46 PANZER DRAGON

48 DAYTONA

ARCADE

50 NIGHTWARRIORS: DARKSTALKERS' REVENGE

NINTENDO

52 MICKEY'S SAFARI IN LETTERLAND

MASTER SYSTEM

54 SONIC SPINBALL/ GERALDINHO

VG TIPS

55 UM LUTADOR SECRETO EM VIRTUA FIGHTER E MUITAS OUTRAS DICAS

REVISTIM!

27 O SOM QUE ROLA NOS GAME

29 ROLOS & TROCAS

31 CLUBES

32 CARTAS

33 GAME RADICAL

34 GALERIA DOS FERAS

UD '95

Saiba o que rolou na maior Feira de Eletrônicos do país

Rosa Sposito

Neo Geo

Os jogos foram uma atração à parte na última feira de Utilidades Domésticas (UD), realizada em São Paulo no mês de abril. A exposição, que normalmente traz muitas novidades em aparelhos de som, vídeo e eletrodomésticos, neste ano reservou um bom espaço para os games.

Para começar, a Tec Toy mostrou o esperado Sega Saturn, console de 32 bits que deve chegar ao mercado brasileiro no segundo semestre. A SNK (agora Neo Geo Brasil) exibiu o Neo Geo CD, que começa a ser vendido em maio. A Goldstar apresentou o seu 3DO Interactive Multiplayer System, um dos destaques da 3DO no último Consumer Electronic Show (CES), realizado em janeiro em Las Vegas. E a Philips mostrou, mais uma vez, o CD interativo (CD-I), que promete colocar à venda em setembro.

Todas estas empresas colocaram vários aparelhos pelos estandes, para que qualquer um pudesse experimentar seus recursos. Já a Playtronic reservou um espaço modesto para antecipar o que será o seu grande lançamento do ano: o Ultra 64, console de 64 bits ainda em desenvolvimento pela Nintendo. Na UD, a Playtronic/Nintendo apresentou imagens, gravadas em uma fita de vídeo, da versão para o Ultra do Killer Instinct.

A maioria dos jogos apresentados, você já viu debulhados na VG. De qualquer forma, com o lançamento feito através das empresas brasileiras, eles ficam mais baratos e acessíveis. Confira agora os principais destaques de cada sistema:



A versão CD do videogame Neo Geo foi apresentada com grande variedade de games, que serão vendidos junto com o console, a partir deste mês. Destaque para *Samurai Shodown 2*, *The King of Fighters '94*, *Fatal Fury Special*, *Windjammers*, *King of the Monsters 2*, *Clue's Journey*, *Top Hunter*, *Street Hoop*, *Agressors Dark of Kombat*, *World Heroes 2*, *Rally Chase*, *Magician Lord*, *Art of Fighting 2*, *Alpha Mission 2*, *View Point* e *Last Resort*. Segundo a SNK (ou Neo Geo do Brasil), o console será vendido por cerca de R\$ 650,00 e cada CD por R\$ 90,00 - a idéia é oferecer aproximadamente 50 jogos.

Philips



Playtronic

A Playtronic, por sua vez, apresentou os cartuchos para SNES que estão chegando ao mercado neste mês: *The Great Circus Mystery*, *Mega Man X2*, *Bonkers*, *X-Men - Mutant Apocalypse*, *Demon's Crest*, *Top Gear 2*, *Parque dos Dinossauros 2*, *O Rei Leão*, *Kirby's Dream* e *Daffy Duck*. Além disso, a empresa antecipou alguns lançamentos programados para breve: *Star Fox 2*, *FX Fighter* e *Comanche*, todos para SNES.



Ainda na linha CD, porém para outro console, a Philips exibiu vários jogos e programas para o CD-i. A empresa garante que o aparelho estará à venda a partir de setembro, por algo em torno de R\$ 600,00. Com o equipamento, a Philips promete lançar, até o final do ano, cem títulos, todos em português. O catálogo de produtos inclui jogos como *Zelda - The Legend of Gamelon*, *Burn:Cycle*, *Dragon's Lair*, *Striker Pro* e *International Tennis*.

Tec Toy

Sem dúvida, o maior número de novidades estava no estande da Tec Toy. A empresa aproveitou para mostrar muitos dos lançamentos programados para este ano. O principal foi o Sega Saturn, que já passou das 500 mil cópias vendidas no Japão (o console ainda não foi lançado nos EUA). Segundo Stephano Arnhold, presidente da Tec Toy, a UD representou a primeira exibição pública do Saturn fora do Japão. Lá, o console custa 44.800 iens (cerca de US\$ 500). No Brasil, ainda não há previsão de preço, nem data exata de lançamento. Vários jogos deste sistema estavam sendo exibidos: *Virtua Fighter*, *Panzer Dragoon*, *Victory Goal*, *Daytona USA* e *Clockwork Knight - Pepperouchau's Adventure*. O Mega 32X tinha duas novidades: *Mortal Kombat II*, com 12 lutadores e seus golpes especiais, e a aventura *Metal*



Uma das grandes novidades da Tec Toy é o Batter Up.

Head. Entre os lançamentos para Sega CD, estavam em exibição *Cadillacs and Dinosaurs* e *Loadstar - The Legend of Tully Bodine*. Além deles, o Sega CD está ganhando uma versão da enciclopédia *The Animals* (disponível para PC). A maior parte das novidades, porém, destina-se ao Mega Drive. Além da grande variedade de cartuchos - *The Lion King*, *Stargate*, *Wolverine*, *X-Men*, *Desert Demolition*, *Earthworm Jim* e *Boogerman* -, o Mega passa a contar com um acessório especial para os jogos de baseball. O Batter Up foi desenvolvido pela Sports Science americana e está chegando às lojas por R\$ 169,00. Trata-se de um joystick com formato de bastão de baseball. Os sensores captam os movimentos e os transferem para o jogo. Esse acessório é fornecido com o game *World Series Baseball*.

Sanyo, Pioneer, Dynacom e Chips



A UD exibiu ainda o sistema 3DO da Sanyo e o Laseractive da Pioneer, que reproduz jogos do Sega CD e do Mega Drive, além de CDs de música e de vídeo. Na área dos consoles de 8 bits, a Dynacom lançou a versão 4 do Dynavision, que tem novo design e incorpora vários acessórios. O número de acessórios varia conforme a configuração escolhida - o produto está disponível nas versões Radical, Advance e Action. A Radical é a mais completa, com joysticks Turbo Pad Control (TPC), pistola, fone de ouvido e cartucho com sete jogos. Já a Chips do Brasil mostrou mais um videogame de 16 bits compatível com o sistema Nintendo - ao mesmo, a empresa garante que o console aceita cartuchos do SNES. O videogame recebeu o nome de Super Prosystem 16 Competition, vem com dois joysticks Super Pro 16 e custa cerca de R\$ 230.

Goldstar

No estande da Goldstar, uma das atrações para o novo sistema 3DO da empresa era o jogo *Fifa International Soccer*, da Electronic Arts, que, nos Estados Unidos, vem junto com o console (e com *Shock Wave*, outro título em CD). A Goldstar ainda não sabe quando vai lançar no Brasil seu 3DO, que além de games, dispõe de vários títulos de filmes e softwares educacionais em CD.

TECNOFAX

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

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

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

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

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

• Destravamos Nintendo Americano

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

Transcodificação de Sega CDX
Transcodificação de Jaguar em 2 horas
Transcodificação de 3DO Panasonic
(2 anos de Garantia)

• Adaptadores para cartuchos.
Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.

R. Sta. Ifigênia, 295

1º Andar - Conj. 114/115

CEP: 01207 - São Paulo - S.P.

F.: (011) 222-1471

Fone/Fax: (011) 222-9083

AUTORIZADA

São Paulo/SP - Games e Games

R. Amazonas, 154 Tel 227-3742

AUTORIZADA DYNACOM

HOME BANKING NO MEGA DRIVE

**O seu videogame
para negócios**

Com o Mega Drive, é possível entrar nos computadores do Bradesco e ver o saldo ou extrato de conta corrente, poupança, aplicações e cartão de crédito.



Quem tem conta no Bradesco agora pode usar o Mega Drive para saber como está seu saldo, na poupança ou na conta corrente, e até para conferir sua dívida em cartão de crédito. O melhor é que isso pode ser feito a qualquer hora do dia ou da noite, inclusive nos fins-de-semana e feriados, e sem sair de casa.

Basta ir a uma agência do Bradesco e pedir o cartucho Telebradesco Residência Jovem, desenvolvido pelo banco junto com a Tec Toy. Para isso, é preciso pagar uma taxa de inscrição de R\$ 14 e uma mensalidade de R\$ 3,95. A distribuição dos cartuchos começou pela cidade de Campinas, interior de São Paulo, e já está chegando às outras agências Bradesco espalhadas pelo Brasil.

A principal diferença entre este cartucho e os dos games para Mega Drive é a utilização. Com ele, é possível entrar direto nos computadores do Bradesco para extrair o saldo ou extra-

to de conta corrente, poupança, aplicações e cartão de crédito do banco.

Para que esta operação possa ser realizada, o cartucho tem um cabo e um modem interno. O cabo, que deve ser ligado à tomada do telefone, é responsável pela conexão com a central de computadores do banco. Já o modem é um dispositivo que permite transmitir os sinais digitais do computador - ou do Mega Drive, que não deixa de ser um computador de 16 bits - pela linha telefônica comum. Ou seja, é uma espécie de conversor de sinais.

Primeiro, é preciso instalar o cartucho Telebradesco no Mega Drive e conectar o cabo à tomada do telefone. Depois, é só digitar o telefone da central do Bradesco, que dá acesso ao

banco de dados. A própria agência fornece esse número, junto com uma senha, quando o cliente se inscreve no serviço. Em seguida, usando o joystick do Mega, é preciso fornecer o número da agência, da conta, do cartão de crédito e a senha para consulta.

O próprio sistema faz a ligação para a central de computadores do banco e, automaticamente, transfere todas as informações existentes sobre aquela conta para a memória do Mega. Logo depois, corta a ligação, de modo que a linha telefônica fica livre para outras pessoas usarem. Isso diminui a possibilidade de congestionamento

das linhas e, ainda, reduz o custo da ligação, que é extremamente rápida - a operação de transferência de dados demora de 15 a 20 segundos. Já as informações, guardadas na memória do videogame, podem ser tranquilamente consultadas na tela da televisão, sem a preocupação com a quantidade - e o preço - de impulsos telefônicos.

Até agora, só os donos de computadores ou fax tinham acesso a este tipo de serviço, conhecido como home banking (ou banco em casa). Em breve, o Bradesco e a Tec Toy pretendem oferecer essa facilidade também para quem tem o Master System. ■

SUPER PROSYSTEM 16

Competition

- JOYSTICKS SUPER PRO 16
- EJECT FUNCTION
- DIGITAL STEREO SOUND

HIGH RESOLUTION
16 BITS

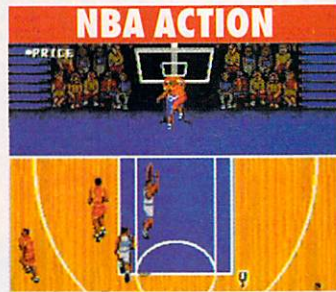


**EM
BREVE NAS
LOJAS**

Chips do Brasil

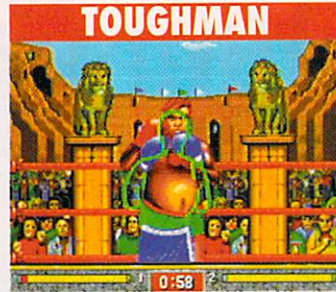
View

MEGA DRIVE



Tipo: Esporte
Memória: ND
Gráficos: 7
Música: 6
Jogabilidade: 6

Mais um game de basquete como o nome NBA que aparece. A visão da quadra é por cima e os jogadores ficam meio embotados, o que acaba prejudicando a jogabilidade. Apresenta todos os times da NBA e tem enterradas, passes aéreos e outras "cositas mais" que acabam dando graça ao jogo. E, ao contrário de NBA Jam, ao invés de apenas dois jogadores, você tem o time inteiro.



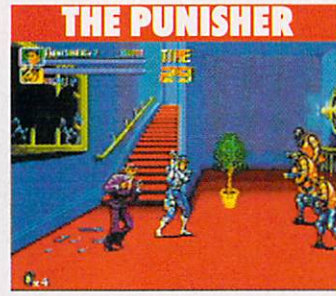
Tipo: Luta
Fabricante: EA Sports
Memória: 16 megabits
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

Jogo de box baseado no lutador Butter Bean, um completo desconhecido para nós brasileiros. São 24 lutadores, cada um com uma série de golpes especiais (confira em VG Tips). Você participa de torneios nos Estados Unidos, Europa, Ásia ou América Latina, sempre começando contra os mais fracos. O melhor do game são os movimentos com o direcional.



Tipo: Esporte
Fabricante: THN
Memória: 8 megabits
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 7

Quem gosta de pescaria vai acabar se divertindo com este Bass. Dá para controlar o tempo, o horário do dia, a isca, a estação do ano, a região do mapa e outras coisas. Além disso, você pode participar de um torneio ou então uma simples pescaria. O que vale pontos para o campeonato são peixes Black Bass, daí o título do jogo.



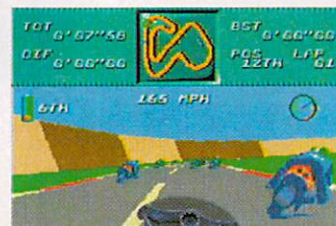
Tipo: Luta
Fabricante: Capcom
Memória: ND
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 8

Outro jogo com um personagem Marvel de grande sucesso: o Justiceiro. Em um game similar a Final Fighter, ele ou Dick Fury (você escolhe com qual herói quer lutar) vão detonando os inimigos com socos ou com as armas que os bandidos largam depois de nocauteados. Há ainda a opção de poder usar dois jogadores.

KAWASAKI SUPER BIKE

Tipo: Corrida
Fabricante: Time Warner
Memória: 8 megabits
Gráficos: 7
Música: 6
Jogabilidade: 6

Este game é bem simples e não tem muitos atrativos. Apresenta gráficos e música de pouca qualidade, o que prejudica a jogabilidade.



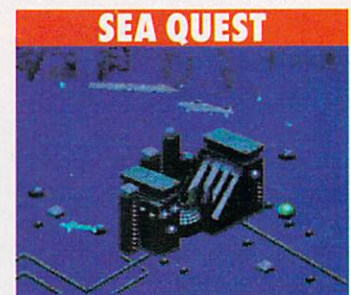
Tipo: Puzzle
Fabricante: Hudson Soft
Memória: 8 Megabits
Gráficos: 7
Música: 6
Jogabilidade: 8

Agora, o pessoal do Mega pode jogar Booberman, que começou a sua carreira nos computadores MSX. A diferença são os itens inéditos e os simpáticos dinossauros que te ajudam. Apesar dos gráficos e a música não terem uma boa definição e da lentidão do jogo, a jogabilidade continua boa.



Tipo: Aventura
Fabricante: Sega
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

Jogo parecido com Ecco 2, com as missões simplificadas. A novidade é a escolha entre dois tipos de golfinhos ou uma baleia Orca, todos bebês. Apesar de fácil, continua, como toda a série Ecco, divertido.



Tipo: Aventura
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

As aventuras do seriado Sea Quest se transformaram em game. Esta versão para o Mega Drive ficou bem parecida com a do SNES, que você confere completinha nesta edição. As dicas apresentadas para este último console também valem para o Mega.

Moçada, se segura: este mês tem uma novidade nota 10. É Deedalus, uma aventura futurista que é de arrepiar. Fique ligado, porque nas próximas edições de VG vão aparecer dicas para este jogoço. Destaque também para Myst e Flashback, dois bons games que fizeram sucesso no PC e que têm tudo para agradar também no 3 DO.

Quem prefere mais movimento pode experimentar The Punisher do Mega Drive, que traz um dos mais violentos personagens Marvels: o Justiceiro. E até mesmo os portáteis arrebatam: Samurai Shodown (Game Boy) e The Lion King (Game Gear) estão aí para provar que tamanho não é documento. Infelizmente, o pessoal do SNES ficou meio órfão. Mas é só torcer que, em junho vão estar surgindo games de qualidade para este sistema.



Tipo: Simulador
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

Você dirige um tanque e tem uma visão legal dos inimigos. Mas tem horas que é difícil saber o que está acontecendo, o que acaba prejudicando um pouco a jogabilidade.



Tipo: Simulador 3D
Fabricante: Sega
Memória: ND
Gráficos: 10
Música: 10
Jogabilidade: 10

Game com cenários futuristas (feitos em 3D). Você controla uma unidade Mech, um robô super equipado. Suas armas são vulcan shot, lasers, metralhadoras e mísseis.



Tipo: Aventura
Memória: 4 megabits
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 8

Mesmo tendo pouca variedade de inimigos, *Jurassic Park 2* tem qualidades. Uma boa movimentação do personagem e cenários interessantes são os principais destaques do game.



Tipo: Aventura
Fabricante: Sunsoft
Memória: nd
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9

Versão de um grande jogo para PC. O único problema continua sendo a falta de dinâmica do game, já que as imagens são mostradas em forma de slide show.



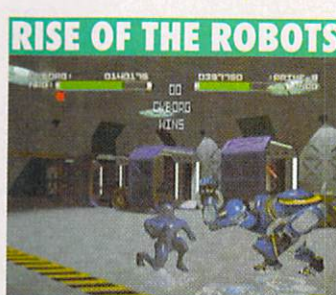
Tipo: carro/aventura
Fabricante: Game Tek
Memória: ND
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 8

Você dirige um táxi pela cidade. É uma aventura com bastantes tiros e sangue pelo caminho. Apesar de um tanto repetitivo, diverte.



Tipo: Aventura
Fabricante: USA Gold/ Dolphine
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

Outro game que sai dos PCs para o 3 DO. Você é levado a uma outra dimensão e preso pelos alienígenas. Ao escapar da prisão, faz amizade com um brumante bem estranho. Aventura é o que não falta.



Tipo: Luta
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 6
Jogabilidade: 6

Game de jogabilidade ruim, tem como personagem um robô. Outra coisa que estraga é a ausência de música de fundo durante as lutas.



Tipo: Aventura/ Ação
Fabricante: Electronic Arts
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

Você está no controle de uma máquina cyborg e terá que percorrer toda a cidade, matando os inimigos e coletando itens. A jogabilidade é fraca: você morre facilmente e tem poucos itens para regarregar a energia.



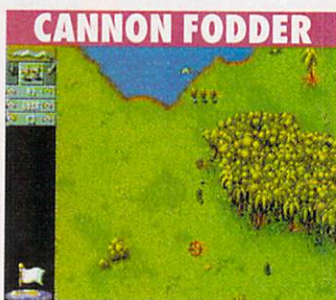
Tipo: Nave
Fabricante: Konami
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 9

A melhor sátira de jogos de nave ganhou uma versão com gráficos mais definidos. O CD traz também o primeiro *Parodius*.



Tipo: Aventura
Fabricante: Sega
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

O rei Dirge quer tirar todo o ritmo do planeta Rhythmia. Para impedir tal desgraça, o herói Tempo passa por aventuras no estilo Sonic.



Tipo: Estratégia
Fabricante: Virgin
Memória: ND
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 8

Game de guerra no qual a setinha mostra o lugar para onde seus soldados devem ir e atirar. Os objetivos, quase sempre, são matar todos os inimigos da tela.

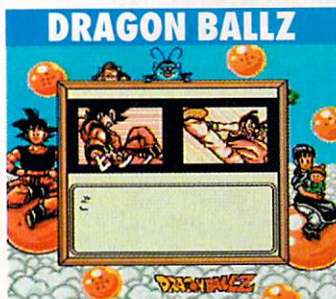


Tipo: esporte
Fabricante: Sensible
Memória: nd
Gráficos: 6
Música: 6
Jogabilidade: 6

Apesar do grande número de seleções (51 times), *Soccer* é decepcionante. A visão do campo é de cima e tira a graça da partida. A movimentação dos jogadores também é ruim.

View

GAME BOY



DRAGON BALL Z

Tipo: Estratégia
Fabricante: Bandai
Memória: 4 megabits
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

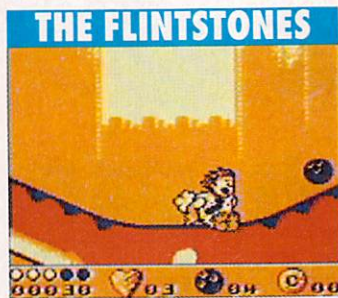
Baseado no desenho da televisão japonesa. No jogo, você vai desde o começo do grupo, quando Goku participa do primeiro Tenkaichi-Budokai e termina lutando contra Vegeta.



SAMURAI SHADOW

Tipo: Luta
Fabricante: Takara
Memória: 4 megabits
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 9

Falar da excelente jogabilidade de *Samurai* é chover no molhado. Continua D+. O que chama a atenção é a boa qualidade dos gráficos. E ainda dá para jogar com os três lutadores secretos (VG Tips da VG 48).



THE FLINTSTONES

Tipo: Aventura
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

O filme com Fred Flintstones e Gia. acabou decepcionando muita gente e não emplacou. Em compensação, o game para SNES e este lançamento para Game Boy são bem legais. Gráficos e jogabilidade para agradar a todos, quer gostem ou não da turma pré-histórica.



DUCK TALES 2

Tipo: Aventura
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

Tio Patinhas, em sua interminável busca por mais riquezas se mete em diversas confusões. O pato ataca caindo na cabeça dos inimigos com sua bengala em cenas engraçadas. Não é nenhum grande jogo, mas *Duck Tales 2* cumpre o seu dever: diverte e agrada.

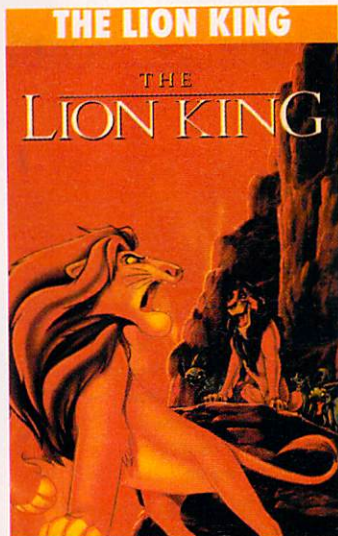


TARZAN

Tipo: Aventura
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

O rei das selvas aparece em um simpático jogo para o Game Boy. Você vai enfrentar inimigos como cobras e outros bichos, até mesmo os caçadores. Com poucas novidades, agrada pela simplicidade e gráficos simpáticos. Diversão sem compromisso.

GAME GEAR



THE LION KING

Tipo: Aventura
Fabricante: Sega/Virgin
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

A beleza dos gráficos encontrada em todas as versões feitas para *Lion King* estão presentes nesta para o Game Gear. São dez fases, como Elephant Graveyard ou Hyena Lairs, criativas e tão legais quanto o filme. É para ver, jogar e se amarrar nas aventuras do leão Simba.



FATAL FURY SPECIAL

Tipo: Luta
Fabricante: Takara
Memória: ND
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 8

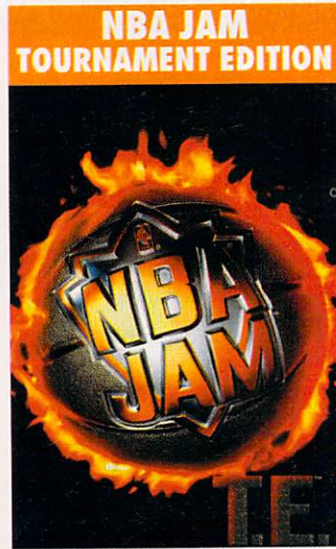
Sucesso nos fliperamas, *Fatal Fury Special* tem sua estréia nos portáteis. São nove jogadores (incluindo Fighting Dragon e Ryo Sakazaki) que você escolhe para participar do The King of the Fighters Tournament. Usando um adaptador, dá para jogar com um amigo.



X-MEN: THE GAMES MASTER'S LEGACY

Tipo: Ação
Fabricante: Sega
Memória: ND
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

Os mutantes não param de fazer incursões na terra dos games. Wolverine, Cyclops, Gambit, Rogue, Bishop, Jean Grey e Storm tentam descobrir o segredo para acabar com um vírus antimutante. São oito níveis em cenários chocantes, como o Ártico ou uma fortaleza egípcia.



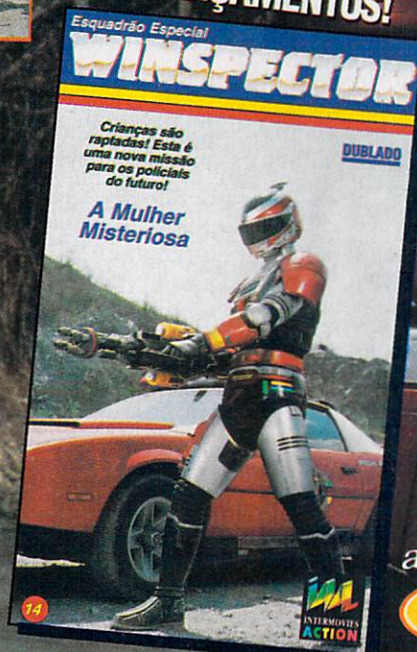
NBA JAM TOURNAMENT EDITION

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

O mais detonante game de basquete continua sua saga pelos consoles. Este NBA Jam tem oito duplas e mantém as enterradas de arripir a espinha de qualquer Michael Jordan. Também presente o inigualável "He is Fire". Ou seja, continua D+.

Entre Nesta Aventura Com os Heróis Mais Radicais do Vídeo!

Já estão disponíveis 14 vídeos com as sensacionais aventuras do *Esquadrão Especial Winspector*. Cada fita contém duas histórias cheias de ação, que você pode ter em casa por um precinho muito especial. Apenas R\$35,00 por fita! E seu pai ainda pode pagar com cartão de crédito. Ande rápido e peça para ele ligar logo!



apenas
R\$35,00*

NÃO PERCA TAMBÉM AS AVENTURAS DESTES INCRÍVEIS SUPER-HERÓIS EM FITAS DE VÍDEO:

- Comando Estelar Flashman
- O Fantástico Jaspion
- Esquadrão Relâmpago Changeman

GANHE 10% DE DESCONTO!

Para ganhar este super-desconto, ligue para a InterMovies e diga a senha "Super-Aventuras com Winspector".

ACTION-LINE!

0-800-16-6101

DISQUE GRÁTIS PARA COMPRAR!

Show Room. Av. Brig. Luiz Antonio, 487 - 7º andar - Cep 01317-000 - São Paulo SP



MEGA DRIVE

Gráficos 8

Música 7

Jogabilidade 8

Tipo: Aventura

Fabricante: Acclaim

Memória: 16 Megabits

Fases: 9

Jogadores: 1

COMANDOS

A: pulo

B: tiro

C: granadas

C pressionado: corre

↓: anda agachado

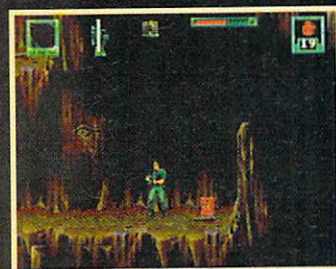
S T A R

Ficção científica e história antiga é a mistura que deu certo em *Stargate*. Imagine que Ra, o antigo deus egípcio, fosse na verdade um alienígena que domina uma alta tecnologia. E que este mesmo alienígena, depois de expulso da Terra, fosse implantar uma civilização semelhante em um distante planeta. A idéia é tão atrativa que o filme, estrelado James Spader e Kurt Russel, se transformou em game nas versões para Mega Drive e SNES. Em *Stargate*, o filme, um portal que dá passagem para esta outra civilização é descoberto na Terra em uma escavação arqueológica. Daniel (Spader), um especialista em egiptologia, descobre os códigos para acionar o portal e então começa uma aventura que coloca lado a lado as supertições de um povo primitivo e os lasers e as naves de Ra. O lado da ação fica com O'Neill, um militar daqueles que não pensam duas vezes antes de detonar com os inimigos, seja com uma "simples" metralhadora ou mesmo com uma poderosa arma atômica.

O game segue o mesmo roteiro e tem os mesmos personagens. Você comanda O'Neill, o que significa que a tua parte é mesmo partir para cima dos guardas de Ra. Ou você pensou que ia ficar parado e decifrar hierógrafos? De qualquer forma, fique esperto, pois terá de encontrar as partes da bomba atômica e os símbolos que permitirão que toda a sua equipe possa retornar à Terra. E isso não será uma tarefa fácil: eles estão muito bem escondidas em várias fases do jogo. As dicas e os passwords que você confere ao lado valem para o Mega Drive. Nas próximas edições de VG mostraremos os macetes para a versão do SNES e todo o esquema para descobrir as partes da bomba e os símbolos.



Quer saber qual é a sua missão em cada fase? Então converse com as pessoas da sua equipe ou com alguns dos nativos amigos.



Na última caverna da missão Find the Marines, você encontra um dos símbolos que permitirão o retorno à Terra e uma das partes da bomba.



Para matar os guardas de Ra, a melhor alternativa é mandar granadas nas cabeças dos desgraçados.



Na encruzilhada, a porta da esquerda leva para Nagada e a da direita para a mina de escravos. Para pegar vários itens, vá para a mina. Se tiver pressa, vá direto para Nagada.



Um dos principais inimigos que O'Neill tem que arrebentar é Anubis. Antes de começar a luta, você vai ter uma conversinha com o infeliz. Na primeira vez que enfrentá-lo, fique pendurado na plataforma. Quando ele aparecer em uma das duas plataformas superiores, jogue a granada nele e use a metralhadora para destruir as bolinhas que ele solta.

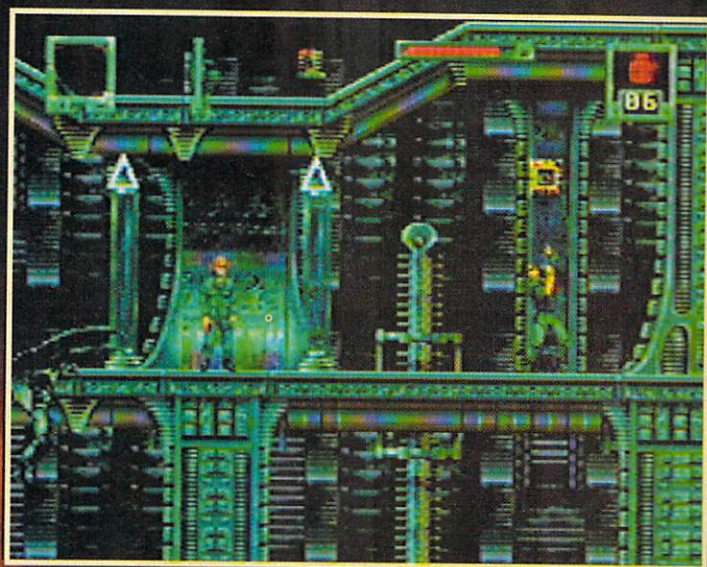


Nesta outra, o esquema é ao contrário: a porta da esquerda leva a mina de e a da direita para Nagada.



Ao encontrar as gliders (as indestrutíveis naves de Ra), fique embaixo das pedras para evitar os tiros.

G A T E



Para salvar Daniel, atire no quadrado amarelo que está no canto superior direito da tela.

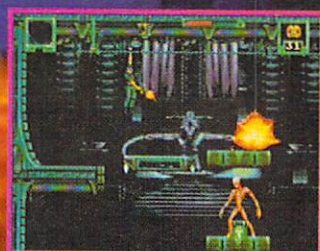


Destroy Ra's Comus Console: nesta fase você destrói o computador para poder abrir a porta.

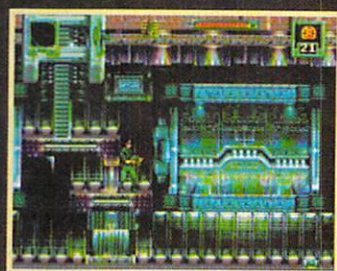
ENFRENTANDO RA



Para destruir Ra pendure-se atirando granadas e anulando seus ataques com a metralhadora. Isso vale para as duas transformações do "deus".



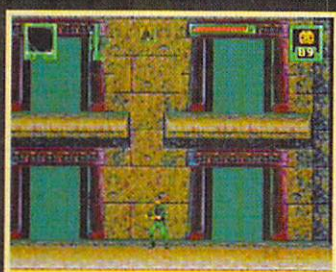
Ao chegar na última fase, não queira enfrentar Ra logo de cara. Siga em frente, que você encontrará uma passagem que leva a uma sala cheia de itens.



Destrua seis destas alavancas para impedir que os gliders decolem e você possa avançar no jogo



Anubis não sabe perder e tem a péssima mania de querer uma revanche com O'Neill. Aqui é a terceira vez que ele aparece. Para derrotá-lo, use sempre o mesmo esquema: pendure-se na plataforma, jogue granadas e se proteja com a metralhadora

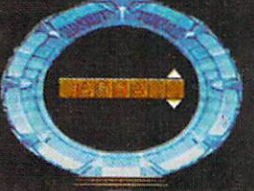


A porta certa para encontrar Ra é a superior direita



O jogo tem finais diferentes: achando os símbolos, você pode voltar para a Terra. Se conseguir encontrar apenas a bomba, você irá destruir Ra e ter que passar o resto da vida em outro planeta.

PASSWORDS



MEGA DRIVE

Gráficos **6**

Música **6**

Jogabilidade **8**

SNES

Gráficos **7**

Música **6**

Jogabilidade **8**

Tipo: ação

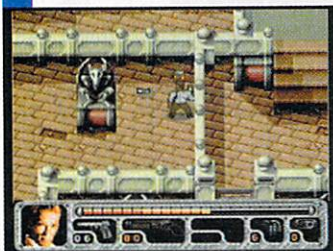
Fabricante: Acclaim

Memória: ND

Fases: 9

Jogadores: 1

6 Aziz foi para a China e está ameaçando os Estados Unidos com uma bomba nuclear. Ache as três correntes para desarmar a bomba.



TRUE LIES

1 Embaixada: aqui você tem que chegar até o computador. Mas antes, procure pelo cartão de segurança que dará acesso ao computador (está perto das janelas, atrás da mesa). Quando estiver fugindo pela neve, vá na correria e não pare por motivo algum.



3 Aziz fugiu e você vai atrás dele pelo parque. Procure as chaves para abrir os portões, além do estojo médico para recuperar a energia e munições. Você vai precisar para enfrentar o doidão que quer te estourar com esta simpática lançadora de granadas.



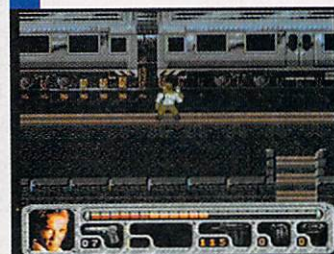
7 Os árabes dominaram uma refinaria de petróleo e você terá que expulsá-los. Para avançar nesta fase, encontre os cartões de segurança e abra as passagens. Ao enfrentar o chefe, vá matando os caras que aparecem na esteira, não esquecendo de desviar dos tiros. A UZI é a melhor opção para esta tarefa



2 Dentro do shopping: a sua missão agora é encontrar Aziz. Aproveite e mate o turista com a máquina fotográfica só por diversão (mas tome cuidado: cada três inocentes que você mata, você perde uma vida). Quando estiver dentro do banheiro tome cuidado, pois não pára de sair terroristas destas portas



4 Você fica sabendo que os árabes têm um esconderijo nos túneis do metrô e vai participar de um verdadeiro tiroteio underground. Para poder atravessar os trilhos, encontre a alavanca e mude a direção do trem. Ao enfrentar o chefe, destrua todos os computadores antes que os guardas te peguem.



8 Agora o nosso amigo Harry resolve pegar mais pesado e ataca com um caça da Força Aérea norte-americana. Destrua os quatro caminhões que têm o símbolo nuclear na carroceria.



True Lies é outro lançamento simultâneo para Mega Drive e SNES inspirado no cinema. Aqui, Arnold Schwarzenegger é Harry, um agente secreto da Omega Sector, mas sua esposa pensa que ele é um pacato vendedor de computadores. A história começa numa embaixada na Suíça onde ele tem que "pegar emprestado" alguns documentos secretos que estão no computador. Nessas, o jogo se desenvolve por nove fases grandes, realmente longas, tendo como vilão o terrorista árabe Aziz. Você começa o jogo com uma pistola automática, mas evolui até um Harrier, passando por granadas, minas, e tudo o que pode estourar os miolos de alguém. Ou seja, o que não falta no jogo é ação. As versões para os dois consoles estão bem parecidas, ficando a diferença para a melhor qualidade dos gráficos no SNES (que também está um pouco mais lento). Confira agora todas as fases do game.

5 No porto, você vai atrás do carregamento de armas dos árabes. Destrua as 12 caixas com o armamento dos terroristas que estão espalhadas pelo cais. Entrando no navio, você vai encontrar mais três caixas.



9 A filha de Harry foi raptada e, além de resgatá-la, terá que acabar com Aziz. O bandido, que não é nada bobo, sai correndo e deixa Harry discutindo o assunto com um carinha fortemente armado. Destrua um dos dois caras com as bazucas teleguiadas e fique parado com a UZI. Você acaba ganhando pelo cansaço.



CHEGA DE

BARULHO!

Não adianta nada você ter um game legal e o som se resumir apenas em barulho...

Agora é possível você ter um som realmente profissional. Com a linha Computer Music Roland você vai tornar seus games mais poderosos ainda!



MULTIMÍDIA PROFSSIONAL

PLACAS DE SOM PROFSSIONAL, MICRO MIXERS, CAIXAS AMPLIFICADAS DE ALTA POTÊNCIA E MICROFONES.

Roland DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS

SÃO PAULO, SP
CASA TOMMASI
GANG
PLAYTECH
TEA SYNTHEX
TATUÍ, SP
TEKLA
S.J. RIO PRETO, SP
TOK
CAMPINAS, SP
TOLEDO MUSICAL

011 822-8585
011 851-5000
011 220-1733
011 579-1823
0152 51-4703
0172 32-0688
0192 42-7966

RIO DE JANEIRO, RJ
A GUITARRA DE PRATA
CENÁRIO
VILA VELHA, ES
SONGS
BRASÍLIA, DF
MIDI HOUSE
BELO HORIZONTE, MG
NOVAMENTE
SONGS BH
CAMPO GRANDE, MS
IMUSIC

021 262-2179
021 326-2757
027 229-5297
061 347-7673
031 225-7800
031 286-1373
067 721-3130

PORTO ALEGRE, RS
LITOSOM
MILSONS
BLUMENAU, SC
MUSICAL SYSTEMS
CURITIBA, PR
CENÁRIO CURITIBA
LONDRINA, PR
SONKEY
FORTALEZA, CE
ELETRÔNICA MUSICAL
SALVADOR, BA
FOXTROT
PROÁUDIO

051 225-6914
051 226-3088
0473 26-0280
041 223-8821
043 321-4004
085 221-6122
071 358-8313
071 242-6111

**MEGA
DRIVE**

Gráficos **9**

Música **9**

Jogabilidade **8**

Tipo: RPG/ Ação

Fabricante: Sega

Memória: 16 Megabits

Fases: Indefinidas

Jogadores: 1

BEYOND OASIS

A Sega está caprichando em seus últimos lançamentos. *Desert Demolition*, *After Burner* e *Wolverine* foram alguns jogos que vocês já conferiram nas edições anteriores de VG. Nesta, há os ótimos *X-Men* para Mega Drive e *Panzer Dragon* e *Daytona* para Saturno. E *Beyond Oasis*, um RPG animal que chega para detonar. O estilo deste jogo é parecido com o clássico *Zelda*. Só que *Beyond Oasis* está mais voltado para a parte de ação, com muitos movimentos, golpes secretos, magias e uma infinidade de armas e itens.

Você é o príncipe Ali, um nobre que dedica sua vida à procura de tesouros. Um belo dia, encontra o Gold Armet (bracelete de ouro) e fica sabendo que no mundo existem dois tipos de braceletes. O de ouro comanda os espíritos da água, fogo, sombra e natureza (plantas). O de prata é a conhecida fonte de poderes do mal. O nosso amigo Ali (ou seja, você) tem então a missão de anular Agito, o mostro (bem feio por sinal) que comanda a turma das trevas.

Beyond Oasis chega começa arrasando nos gráficos, com cenários (florestas, cidades, castelos, cavernas, pantanos e montanhas) super detalhados e variados. Os movimentos de Ali são um outro show à parte, sem contar a incrível quantidade de golpes que você pode aplicar. Para completar, a trilha sonora do game foi feita por Yuzo Koshiro (o mesmo de *Act Raiser*) e está formidável: tanto a música como os efeitos sonoros parecem superar a capacidade do Mega Drive.

Além disso, é muito longo (leva pelo menos dez horas para terminá-lo) e, apesar de fácil, vai deixar qualquer um ligado o tempo todo. Tem ótima jogabilidade e uma bateria que pode gravar até quatro jogadas. Confira agora os primeiros passos, o esquema dos mapas, como destruir o último chefe e os principais golpes para que você possa se livrar de alguma dificuldade que possa aparecer. Se ainda assim você ficar perdido, acesse o mapa (botão X) e vá para onde a bandeirinha estiver indicando. Não tem erro: é diversão garantida.



Com o botão X, você vê o mapa. Vá sempre onde está a bandeirinha. Assim, você nunca vai se perder.



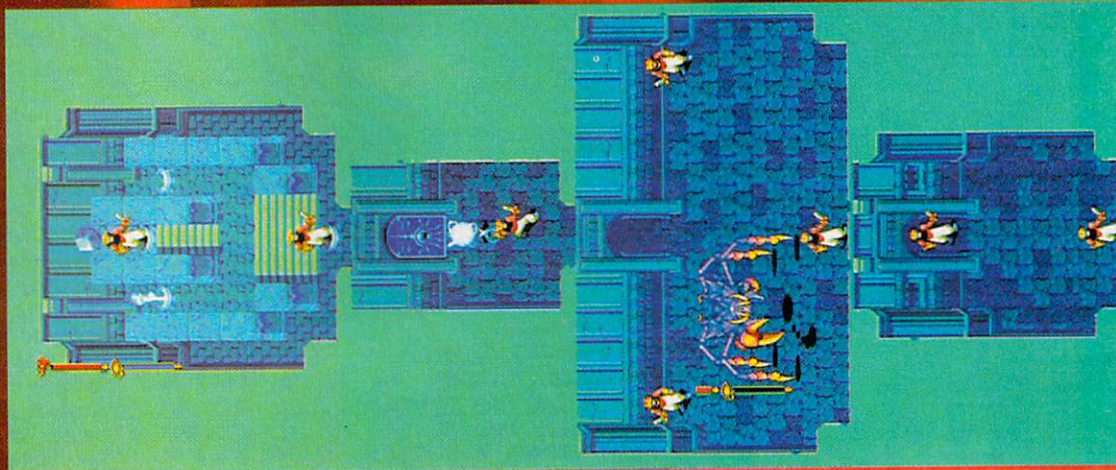
Chegando à vila, converse com os habitantes para obter informações

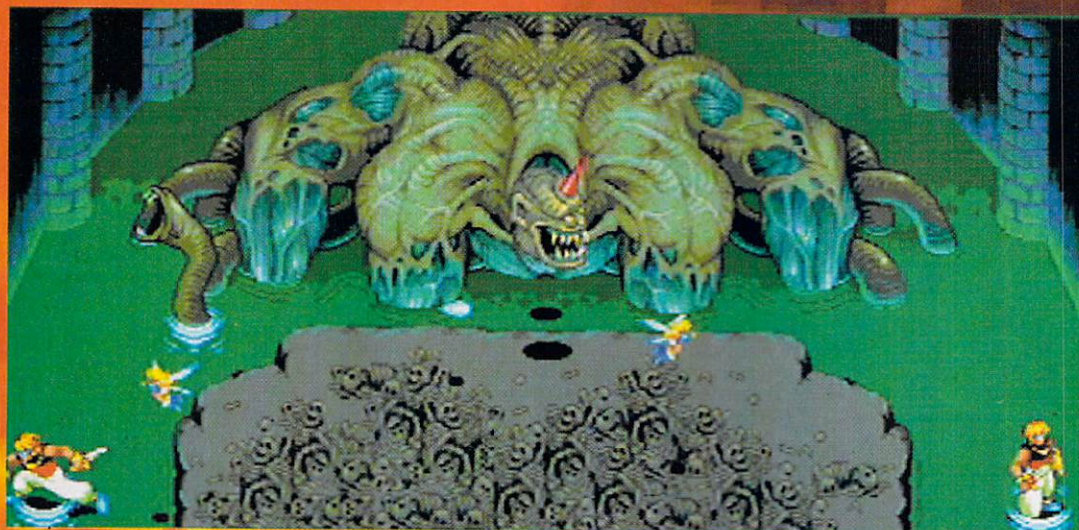


Para abrir o templo da cachoeira (na busca do espírito do fogo), invoque o espírito da água neste ponto do lago. O espírito vai abrir esta passagem secreta para você.



Antes de poder comandar os espíritos do bracelete de ouro, você vai passar por algumas dificuldades. Veja o caminho que leva ao espírito da água.





Última luta contra Agito: primeiro destrua os tentáculos do monstro e só depois ataque a cabeça.



Air Attack (Facão):

→ ← → + B

Spin Attack:

360° no direcional + B

Run Attack:

→ → → + B

Estes livros ensinam os ataques especiais ao príncipe Ali.



Empurrar os objetos para abrir passagens é algo que vai rolar durante todo o jogo. Como colocar esta pedra em cima do quadrado verde.



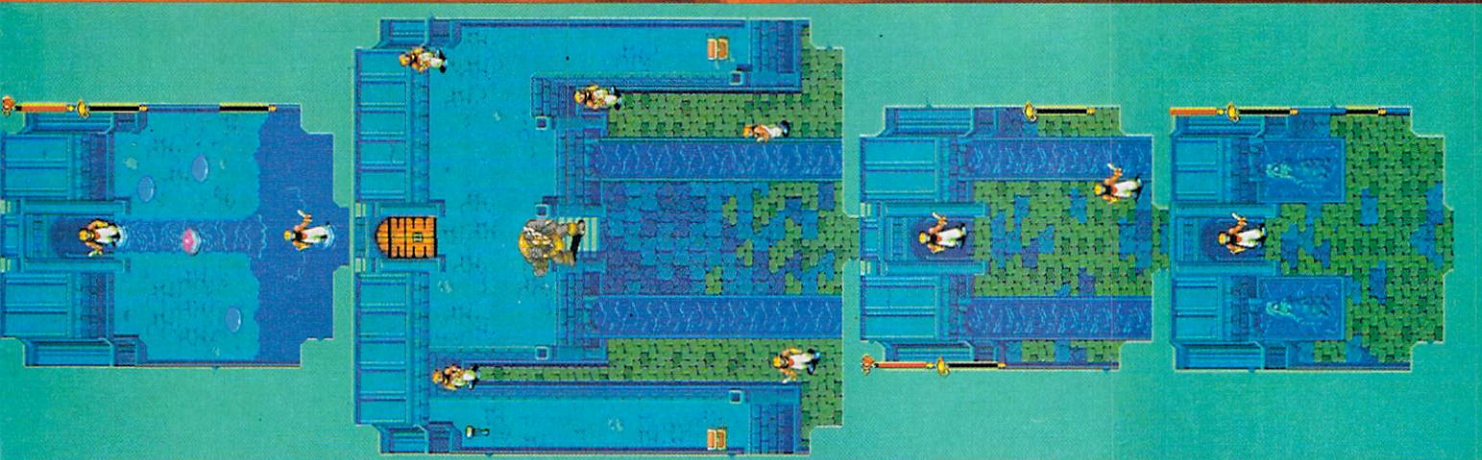
Para conseguir colocar os espíritos do fogo, da água, da sombra e da natureza à sua disposição, você terá que enfrentar os chefes de cada um. Aqui, Ali encara o chefe do fogo.



Sempre que voltar para qualquer tela que já tenha terminado, os itens que você pegou anteriormente ainda vão estar lá. O melhor lugar para coletá-los é o castelo do pai de Ali.



Destruindo estas pedras, você abre passagem para uma fase em que disputa uma exótica corrida: cada movimento de Ali corresponde a um movimento do espírito de fogo. Quanto melhor seu tempo, melhores itens você consegue.



**MEGA
DRIVE**

Gráficos 8

Música 8

Jogabilidade 8

Tipo: Aventura

Fabricante: Sega

Memória: 16 megabits

Fases: 6

Jogadores: 2

COMANDOS

Botão A:

ataque especial

Botão B:

ataque normal

Botão C:

pulo

CLONE WARS

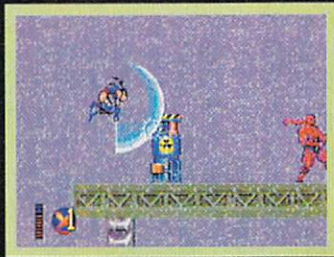
X-MEN 2

A febre Marvel Comics parece não ter fim! Algumas empresas como Acclaim, Capcom e LNJ já apostaram no segmento e conseguiram ótimos resultados. Agora é a vez da Sega aproveitar a onda de sucesso do universo de heróis marvels. O lançamento é *X-Men - Clone Wars*, desenvolvido pela Headgames. O enredo não apresenta grandes novidades: além da eterna luta em busca da convivência paci-

fica entre humanos e mutantes, você terá que perseguir e destruir Phalax, evitando assim que ele domine o mundo. No comando da operação está, como sempre, o professor Xavier. A grande novidade é que, da terceira fase em diante, o super-vilão Magneto se junta ao grupo de heróis. A viagem inclui uma visita à estação espacial de Avalon, às terras perdidas de Savage Land e à central dos computadores de Apocalypse. A dificuldade ficou acima da média, mas é compensada pelos oito "continues" e a possibilidade de se jogar com duas pessoas simultaneamente. Dá para curtir bastante esta nova aventura com os marvels mais badalados do momento.

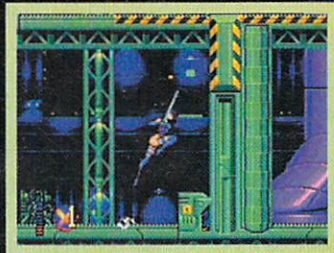
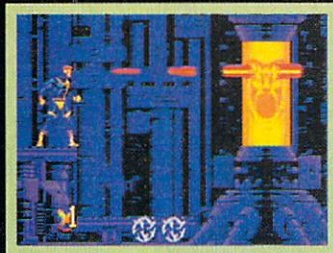
COMEÇO DO GAME

O game entra direto. Só depois de se passar pela primeira fase, o título aparece, semelhante às aberturas de RPGs. Terminá-la é bem fácil: basta seguir em frente detonando os samurais que aparecerem. Toda vez que der reset, você entra nesta fase com um personagem diferente.



SENTINEL'S FACTORY

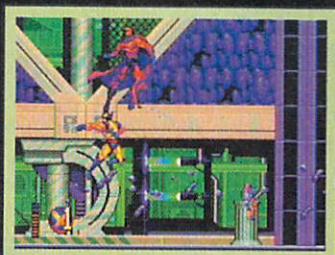
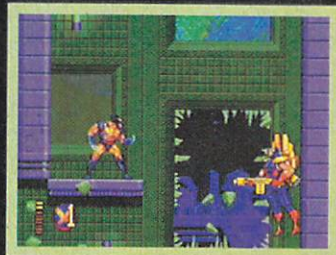
Destrua os computadores. Para enfrentar o boss desta fase, escolha o Cyclops e fique em cima da plataforma atirando em diagonal para baixo. Use os lasers carregados (é só segurar o botão B e soltá-lo na hora de atirar).



PRESS

AVALON

Tenha cuidado especial com as minas. Para desarmá-las, basta chegar perto e se afastar rapidamente. Assim, elas explodirão sem acertá-lo. Também não precisa se preocupar com os inimigos: vá direto acionar a alavanca e eles morrerão automaticamente. Quando encontrar o sub-boss, suba na plataforma e assim que o inimigo atirar, pule e contragolpeie. Para enfrentar Magneto, fique embaixo dele atacando para cima. Chegando ao final, empurre Magneto para o campo elétrico.



SAVAGE LAND

Procure ir por baixo: é o caminho mais tranquilo. O único cuidado é com a água verde. Não fique muito tempo nela e procure um herói rápido, pois enquanto você sobe (na parte da caverna) a água vai atrás de você. A melhor técnica contra o chefe é o ataque suicida. Não se preocupe que ele dança primeiro.



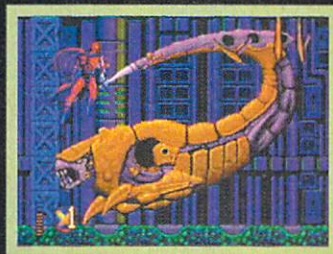
APOCALYPSE'S COMPUTER

Não fique parado por motivo nenhum do mundo, senão as pedras o atingirão. O melhor personagem para enfrentar o mostro de pedra é o Magneto: fique voando nos cantos superiores da tela atirando sem parar. É baba! Para inverter os sentidos dos rolos gigantes, basta acionar os botões vermelhos/verdes. Detonar o chefe fica mais fácil com Magneto: basta flutuar e detonar raios diagonais para baixo.



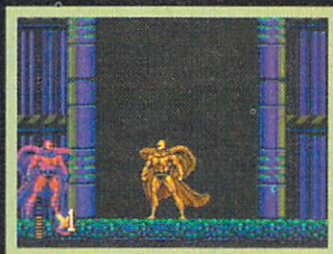
FINAL STAGE

Cuidado com as abelhas mutantes: fique abaixado para desviar, depois ataque. Para lutar com o escorpião gigante, use o Magneto. Quando este sub-chefe abrir a boca, pule e flutue até o tiro passar. Ao chegar na viga metálica, fique voando no canto superior esquerdo atirando para baixo. E o último chefe não é brincadeira: você terá que enfrentar todos os clones dos X-Men. O melhor personagem para acabar com eles é o Magneto. A dica vale para todos os clones: mantenha-os na diagonal. Ai é só voar e atirar.



PHALANX STAGE

Acione as setas para deslocar as plataformas flutuantes. Para fugir dos tiros, pare no meio da plataforma. Para acabar com as abelhas, fique pulando e atacando sem parar. Cuidado com o boss, que é muito rápido. Fique no meio da tela detonando os ataques especiais (botão A).



START

SEGA CD**Gráficos 9****Música 10****Jogabilidade 9****Tipo: Estratégia****Fabricante: Sega****Memória: ND****Fases: indefinidas****Jogadores: 1**

Dá para escolher qual aventura você quer jogar primeiro.

SHINING FORCE CD

A série *Shining Force* tem, sem sombra de dúvidas, os melhores jogos de estratégia para o sistema Sega: são dois para o Mega Drive, um para o Game Gear e agora esta estréia no Sega CD, o *Shining Force CD*. O estilo de jogo está idêntico às versões anteriores, mantendo a mesma qualidade. Mas os gráficos, principalmente as aberturas e os detalhes dos personagens, melhoram bastante, assim como o estilo de animação. O som então ficou perfeito: enquanto você está lutando, músicas que lembram a Idade Média vão fazendo a ambientação do jogo. Coisas que só o CD pode oferecer.

Outra evolução: *Shining Force CD*, ao contrário dos cartuchos, apresenta duas aventuras. Isso significa praticamente dois jogos em um. Na primeira, são dois reinos que brigam entre si: Cypress e Gardiana, sendo que você comanda o exército deste último. Na segunda, os dois reinos se unem para combater Iom, o Príncipe das Trevas. É um game super cumprido e com vários níveis de dificuldade. Para quem gosta de estratégia, é obrigatório. Mais um conselho: fica mais barato comprar do que alugar o jogo, devido à dificuldade e ao tamanho do game.



TOWARDS THE ROOT OF EVIL



São as aventuras do grupo Gardiana contra os bárbaros Cypress, em busca da Rainha Anri. A rainha está amaldiçoada e só será libertada do feitiço se os Gardianas destruírem Edmond, o rei dos Cypress.



Já se passou um mês desde a partida da tropa imperial em busca da Rainha Anri. Então, você e seus amigos resolvem ir atrás para ver o que aconteceu.



Durante a batalha, sempre mantenha os personagens mais fortes na linha de frente. Na retarguada, coloque os arqueiros e os personagens que têm magia. Sempre avance aos poucos e nunca mande um personagem sozinho para enfrentar os inimigos. Importante também é sempre proteger o líder, pois se ele morre o grupo inteiro perde.

THE EVIL GOD AWAKES



Você terá que enfrentar lom, o príncipe das trevas, e seus seguidores. Aqui, eles fazem um sacrifício humano para lom.

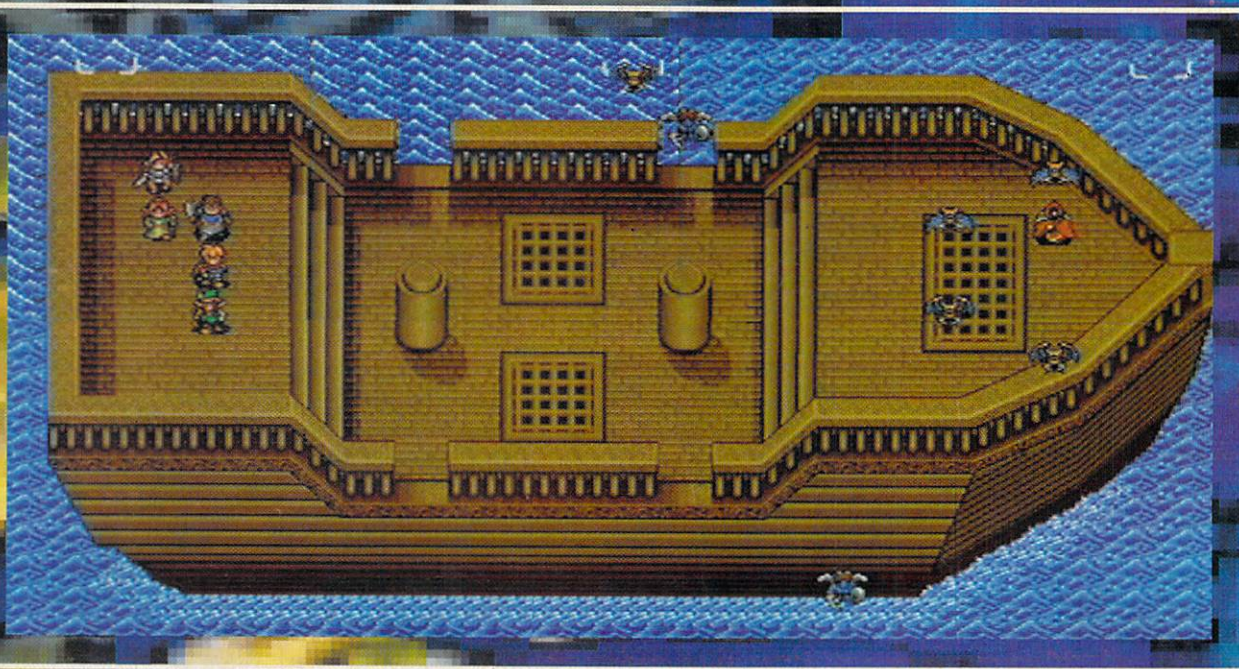
Os seguidores de lom tentam pegar a Sword of Hajya. A primeira batalha é para impedir que isto aconteça. Siga a mesma estratégia usada em Towards the Root of Evil.

Gardiana e Cypress agora se unem para tentar destruir lom, o Deus do mal. Na primeira história, você comandou os gardianas contra os cypress. Agora, você é um sujeito que foi encontrado na cachoeira, sem ninguém saber de onde veio. Quando começa a batalha, descubram que você sabe das coisas e te passam o comando das tropas Cypress e Gardiana unidas.

BATALHAS



A qualidade dos gráficos é uma das maiores evoluções na versão para Sega CD. Veja como ficaram os ataques de alguns personagens.



Na viagem dos gardianas para a terra dos cypress, acontece a primeira batalha. Confira o mapa para saber como posicionar os seus personagens e como atacar o inimigo.

“Melhor Gráfico/Melhor Jogo”
Sega da América

“Melhor jogo para Mega Drive de 1994”
Electronic Gaming Monthly

FOX

PRODUTO DO JORNAL FRANÇA DE MANIUS CONHEÇA O MANGA

SEGA

Shiny
ENTERTAINMENT

MEGA DRIVE®

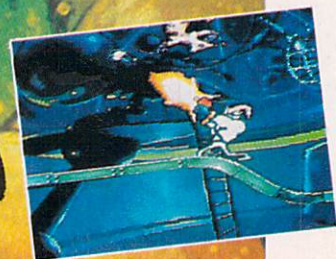
Playmates
Interactive Entertainment

"Melhor Jogo de 1994"
Game Fan

"Jogo mais inovador"
Game Player

EARTHWORM
JIM

VAMOS SUA ENCHER CABEÇA de MINHOCA.



Earthworm Jim não é uma minhoca qualquer. E este também não é um game qualquer. Aqui tem surpreendentes gráficos em 3D, uma história pra lá de louca, um herói super bem-humorado e uma vilã tão terrível que não dá nem pra falar. Tudo feito com a tecnologia "Animotion™", que deixa os movimentos dos personagens tão perfeitos que mais parecem de desenho animado. É, pelo jeito, vai ser difícil tirar essa minhoca da cabeça.

TEC TOY

SEGA CD

Gráficos 8

Música 8

Jogabilidade 8

Tipo: Aventura

Fabricante:

Sega/ Falcom

Memória: ND

Fases: indefinidas

Jogadores: 1

Popful Mail é um jogo que originalmente foi lançado em 1991. A Sega comprou os direitos do game que pertenciam à Falcom e o reprogramou para esta versão em Sega CD. *Popful Mail* é uma menina, tipo caçadora de tesouros, que se mete em aventuras atrás de dinheiro. Por sinal, dinheiro é uma coisa importante no game: será necessário coletar uma boa soma para comprar armas e outros itens. Com clara influência da animação japonesa (repare nos olhões da menina) e uma certa queda pela comédia (caretas não faltam), o jogo ficou bastante parecido com *Y's 3*. Tem o mesmo esquema de itens e options e o bonequinho sempre anda de lado. O som está combinando com o lado comédia e os gráficos estão bem trabalhados. Apesar de bem comprido, é um jogo fácil e tem ainda a opção de poder gravar em qualquer ponto que você queira. Não é nada fabuloso, mas dá para se divertir.



Cada fase é representada por um destes desenhos. Terminada uma fase, dá para voltar para ela através desta tela. Isso é útil para pegar vidas, dinheiro e outros itens na primeira fase quando estiver adiantado no jogo.



Sempre colete dinheiro para comprar armas novas.



Não tenha preguiça de ler o que está escrito nas tabuletas. Elas são importantes, principalmente para que você não se perca nos labirintos.



Com o botão C, você aciona a tela de opções. Sempre que avançar no jogo, pare para gravar. Assim, se morrer, começa do ponto onde gravou.



Quando aparecer um personagem a fim bater um papo, preste atenção na conversa: ele vai te dar dicas. Portanto, nada de passar rapidinho por esta parte.

O som do seu game

L U A N A P A V A N I

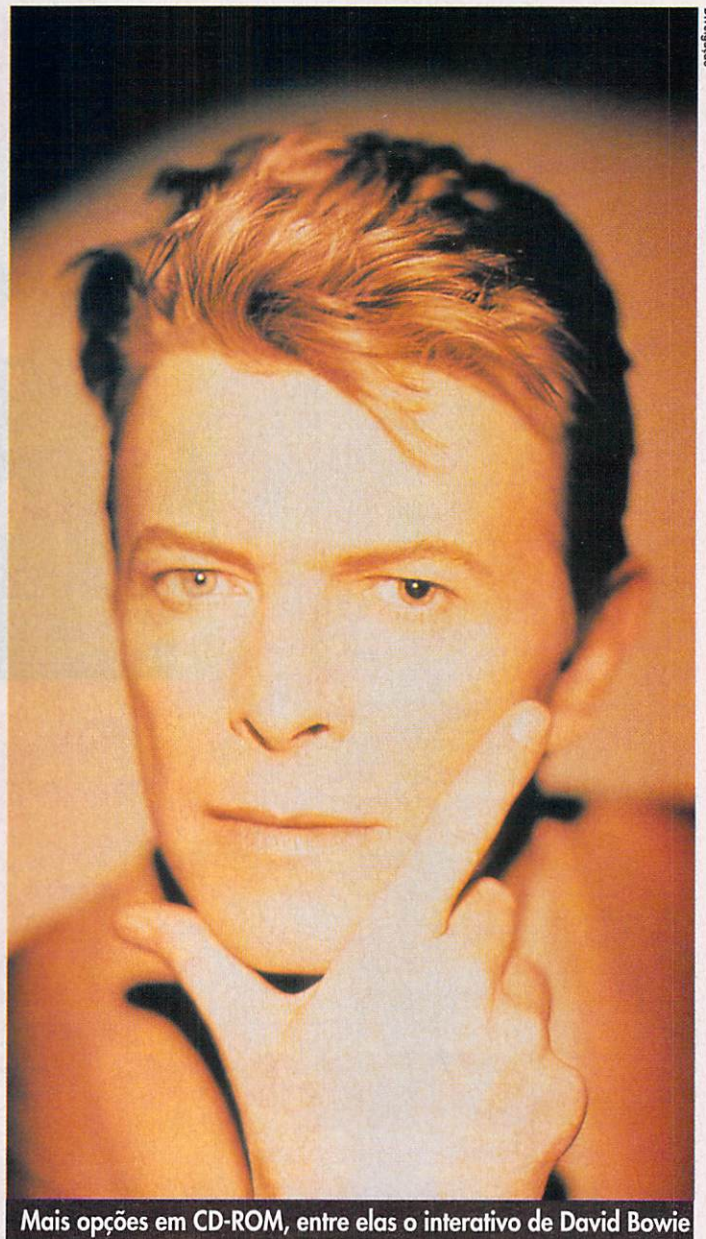
Deixada de lado no começo da história do videogame, a música é hoje uma das principais características dos jogos. No Japão, há um forte mercado de trilhas sonoras de games.

Até que enfim lançaram um jogo com trilha sonora para competir (e ganhar) do *Rock'n'Roll Racing*. Em vez das músicas digitalizadas de Led Zeppelin, Steppenwolf e outros clássicos do heavy-metal, *Revolution X* traz Aerosmith sem aquele teclado em cima. É sonzeira mesmo. O novo jogo de pistola da Acclaim para SNES e Mega (posteriormente 32X e PC) começa com um sequestro da banda pela New Order Nation, uma organização que pretende usar o "poder" das músicas do Aerosmith para controlar jovens de todo o mundo (veja história da banda no box). Na tentativa de salvá-los, usando CDs explosivos como armas, dá para curtir sucessos como "Sweet Emotion", "Eat The Rich", "Toys in The Attic" e "Walk This Way".

Revolution X é o exemplo típico da nova tendência das indústrias de videogame: ressaltar a música dos jogos. Já se foi o tempo das irritantes musiquinhas, estilo "Tu-tu-tutu-turu-tu", que ficam no ouvido até durante o sono. E tem para todos os gostos, do punk ao clássico.

Começando pelo som mais refinado, o *Return Fire*, da Prolific para o 3 DO, é um dos muito games que têm clássicos eruditos em meio aos tiros, tais como Haendel, Rossini e Wagner (matéria na VG 48). Entre os mais antigos, há o CD game *Dracula Unleashed* (VG 36), da Sega, com *Carmina Burana* de Carl Orff no tema de abertura.

Já na barulheira, a dupla *Beavis and Butt Head* (VG 45), da Viacom New Media para o Mega, procura os ingressos para o show da banda punk Gwar. Passando para o rock-pop, o INXS aparece no Sega CD, para você montar o clip em *Make My Video*. Já a Acclaim apresenta mais dois jogos com som duca. Um é *Rise of The Robots*, game de luta entre robôs, cuja trilha é composta por Brian May, ex-guitarrista do Queen. O outro é *Spider-Man & Venom: Maximum Carnage*, com o Green Jely, banda punk-rock engraçada, que emplacou na MTV com um clip-desenho dos três porquinhos e logo depois ganhou disco de ouro (cerca de 300 mil cópias ven-



Mais opções em CD-ROM, entre elas o interativo de David Bowie

didas). A softhouse Papyrus também investe no rock pesado, com Dave Snake Sabo e Rachel Bolan, da hard-rock Skid Row, debutando em *Nascar Racing*, para PC (Home Computing da VG 47).

Tirando o *Nascar*, quase todos os jogos mais famosos para PC são musicados por um cara que só atende pelo apelido: "The Fat Man" ("O Gordo"). Alguns exemplos são *The 7th Guest* e *Wing Commander*. Seu bom-humor está presente até no nome do estúdio, "Fat Minor", um trocadilho que significa "Gordo menor", tanto no tamanho quanto na musicalidade, já que um acorde pode ser maior ou menor. Mas deixemos a aula de harmonia para lá.

TRILHAS JAPONESAS

O que interessa mesmo é o que vem do Japão, maior mercado de videogames do mundo, inclusive no que se refere à trilhas so-



Brian May na trilha de *Rise of The Robots*

Lucia Corrêa

noras dos jogos. Há músicos especializados em compor para videogame, como Yuzo Koshiro, 25 anos, responsável pelo som de *Sonic 1*, *Adventure Island*, *ActRaiser 1 e 2*, *Streets of Rage 1, 2 e 3*, e *Ys 1 e 2*. Outros japoneses famosos nessa área são Nobuo Uematsu, do *Final Fantasy*, e Koichi Sugiyama, do *Dragon Quest*. Ambos os games são para sistema Nintendo e já estão na sexta versão. No caso do *Final Fantasy*, o mais novo cartucho da série foi lançado juntamente com a trilha, em dois CDs, que teve mais de 300 mil cópias vendidas. Aliás, cada jogo japonês, para qualquer sistema, tem mais de uma trilha, interpretada tanto pela orquestra sinfônica de Tóquio como por bandas pop. A série *Street Fighter*, da Capcom, por exemplo, tem mais de 10 CDs diferentes.

Além das trilhas, cartuchos, lápis, bonecos e tudo o que se refere a videogames e desenhos - a nova mania de consumo dos japoneses - são vendidos por softhouses que também abrem rede de lojas com o mesmo nome. A maior e mais famosa é a Falco. No Brasil não existe nada parecido, mas, se você ficou interessado em comprar trilhas de games, há três opções: 1) esperar pelos CDs com as músicas de *Burn:Cycle* e *The 7th Guest*, que a Philips trará para seu CD-i; 2) torcer para a Playtronic trazer a do *Donkey Kong Country*; 3) encomendar, para importadoras (como a Haikai - Rua Thomás Gonzaga, 116, Liberdade. Tel: (011) 279-9046 ou 279-0817) ou amigos que estejam no Japão. Nos Estados Unidos também serve, mas a quantidade é menor. Alguns títulos disponíveis são *Donkey Kong Country* e *Doom*. Porém, se a procura for por CD-ROM, o Tio Sam tem muito a oferecer. Depois do Prince, que foi capa da VG 43, saíram CDs interativos do Peter Gabriel, David Bowie, Mick Jagger, The Grateful Dead, Thomas Dolby, John Lennon e Yes, sem contar a infinidade de títulos com compositores eruditos. Faça seu pedido!

AERO-ROCK

Geralmente, as bandas de rock trocam de músicos no início de carreira e, se o novato não se afina, trocam de novo. Há algumas, como o The Cult, por exemplo, que mudam a formação a cada disco, mantendo apenas os principais. O Aerosmith quase fugiu à regra: no primeiro ano de existência, a banda já estava como é hoje, exceto por uma passagem de alguns meses do guitarrista base Ray Tabano.

O vocalista Steven Tyler, a maior boca do rock'n'roll americano, o guitarrista Joe Perry, o baixista Tom Hamilton, o guitarra base Brad Whitford e o batera Joey Kramer não demoraram a ir para o estúdio. Com apenas dois anos de ensaios, em 1972, o Aerosmith assinou contrato com uma grande gravadora e começou a fazer turnês pelos Estados Unidos. A balada "Dream On" foi a primeira a emplacar. Em 1975, era lançado o disco "Toys in the Attic", com os hits "Sweet Emotion" e "Walk This Way", que já vendeu mais de 5 milhões de cópias no mundo todo.

O sucesso era tanto que eles até apareceram num filme dos Beatles, o "Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band", em 1978, fazendo cover de "Come Together".

Depois de uma década em marcha lenta, por causa das drogas, a banda troca o combustível com "Pump" e vol-



Divulgação

(da esq. para a dir) Kramer, Tyler, Perry (à frente), Whitford e Hamilton: 25 anos na estrada

ta ao topo. "Love In The Elevator" e "Jane's Got a Gun" figuram entre as músicas mais excutadas nas rádios em 1989. "Get a Grip", o disco mais recente, de 94, segue a mesma linha de "Pump", a não ser pela quantidade de baladas, como "Amazing", "Crazy" e "Crying", cantadas pelos brasileiros de cor e salteado. Antes de lançar um disco novo, a banda surge com o game *Revolution X*, para a felicidade dos gamemaniacos.

UM ANO DE REVISTIM!

Este mês, o leitor de VideoGame tem mais um motivo para comemorar. É que o Revistim! completa um ano de vida. E de sucesso. Foram mais de mil cartas publicadas e cerca de uma centena de desenhos e novos clubes, para não falar dos recordes detonados. Mas não foi só. Revistim! também trouxe, com reportagens exclusivas, o mundo dos videogames para bem perto do leitor. Foi fundo nos fliperamas, denunciou a pirataria, mostrou um pouco o outro lado da galera que curte games.

E essa vai continuar sendo a nossa filosofia. O leitor sempre bem informado e com participação total na revista. Use e abuse do seu canal de comunicação com a gente e com toda a moçada. Afinal, Revistim! só a VideoGame tem.

**ROLO
VENDA
COMPRA**

ROLOS & TROCAS

BAHIA

R **V Cartuchos Mega** - Sonic 2 e Altered Beast. Ueslen, tel (075) 632-2103, Mairi.

V **Sega CD** - (sem o mega) 7 cartuchos, 2 controles (de seis e três botões), mais dois CDs. Inocêncio, tel (071) 247-8342, Salvador.

V **Hi Top Game** - 3 jogos, adaptador, sem controles, mais 5 revistas, por R\$ 150,00. Ricardo, tel (071) 237-2816, Salvador.

V **Master System** - 2 controles, adaptador, 6 cartuchos e 2 jogos na memória, por R\$ 110,00. Bruno, tel (071) 336-6158, Salvador.

R **Mega Drive 3** - novo, 2 controles, Turbo Game com 3 cartuchos e mais R\$ 125,00 por Walk Machine em bom estado. Lucas, tel (071) 237-4116, Salvador.

CEARÁ

R **Road Rash II** - para Genesis, por Streets of Rage 2 para Mega nacional. Helio, tel (085) 223-7980, Fortaleza.

DISTRITO FEDERAL

V **Turbo Game CCE** - 2 contro-les turbo e 2 cartuchos novos por Master System ou Mega Drive. Leonardo, tel (061) 376-6468, Brasília.

R **Yogi Bear** - para SNES, por outro cartucho de meu interesse. Tiago, tel (061) 358-5587, Samambaia.

MARANHÃO

V **R Cartuchos para Mega** - Samurai Spirits e Urban Strike. José Cláudio, tel (098) 552-1223, Colinas.

V **Mini-Game** - Street Fighter, preço a combinar. Jeandson, tel (098) 232-2356, São Luís.

MINAS GERAIS

V **Master System III** - 2 contro-les turbo, em ótimo estado, por R\$ 80,00. Nicholas, tel (034) 662-2135, Araxá.

R **Phantom System** - 2 contro-les e 6 cartuchos por Game Gear ou Game Boy, ambos com 2 cartuchos. Só para pessoas de Belo Horizonte. Igor, tel (031) 444-2275, Belo Horizonte.

R **Aliens 3** - para SNES, por outro de meu interesse ou com- pro Flashback. Também vendo Master System, com 5 cartuchos. Gustavo, tel (031) 485-6478, Belo Horizonte.

V **Dynavision 3** - sem controles e com cartucho, por R\$ 80,00. Marcus, tel (031) 385-6585, Belo Horizonte.

R **V Master System II** - 2 cartuchos, pistola e 2 controles, ou troco por Mega Drive. Daniel, tel (037) 221-7213, Divinópolis.

R **SNES** - com Street Fighter II, Fatal Fury 2, Final Fight 2, Mortal Kombat II e controle Capcom, por Sega CD, sem o Mega. Jardel Barbosa Galvão, Rua dos Cravos, 65, CEP 35680-434, Itaúna.

V **SNES** - completo, com Mario All Stars, Street Fighter II Turbo, Off Road, Sim City, California Dreams, F-Zero, Super Scope, Mario Paint, e controle SThealt. Marcel, tel (035) 623-7113, Itajubá.

R **Cartuchos** - Rockman 3 (Nintendinho) e Major League Baseball (SNES), por Mega Man 1, 2, 5 ou 6, ou outros cartuchos, inclusive de Master System. Artur Lopes Filho, R. Prof. Monteiro Fonseca, 1012 F, CEP 39400, Montes Claros.

V **Cartuchos** - Mega: Fifa International Soccer 94 e Pelé II, Nintendinho: Adventure Island, 62 pinos: Gremlins. Sérgio, tel (038) 221-3043, Montes Claros.

V **Pense Bem** - com 3 livros, por R\$ 50,00, ou troco por cartucho de SNES. Também vendo Dynavision II, com 4 cartuchos, adaptador e 2 controles turbo, na caixa. Rodrigo, tel (031) 441-8230, Belo Horizonte.

MATO GROSSO DO SUL

V **Master System III** - em ótimo estado, com 4 cartuchos, e Atari com vários carts. Gustavo, tel (067) 382-8945, Campo Grande.

R **Sonic 2** - para Mega, por cartucho de corrida, luta ou futebol. Dyecko, tel (067) 761-6731, Campo Grande.

R **2 Cartuchos de Mega** - por Master System com controle e um cartucho. Eduardo, tel (067) 382-8799, Campo Grande.

PERNAMBUCO

R **Master System** - pistola e cartucho Tom & Jerry por Ultima VI ou Rings Quest, com manual. Jorge, tel (081) 271-2930, Recife.

R **V Cartuchos de Mega** - Jungle Book, Sonic 2 e 3, Animaniacs e Streets of Rage, por SNES. Lucas G. M. Soares, Av. Domingos Ferreira, 2574, Bl A, ap 102, CEP 51020-030, Recife.

PIAUI

C **Cartuchos Mega** - Road Rash II, Shinobi III ou outros de meu interesse, por até R\$ 30,00. Júnior ou Dennys, tel (086) 252-1241, Campo Maior.

PARANÁ

V **Atari 2600** - controle, 4 car- tuchos (um de 4 jogos), por R\$ 30,00. Éber C. Paim, Km 27, CEP 83490-000, Adrianópolis.

C **Super Mario Kart** (SNES) - por R\$ 90,00. Mas tem de ser ame- ricano, com caixa e manual. Ronnie, tel (042) 232-5250, Castro.

R **Adaptador de Mega para Master** - por Mortal Kombat II. Luiz Renato, tel (041) 346-3660, ramal 213, Curitiba.

V **Revista VideoGame** - edi- ções 3, 4, 5, 7 e 9, por R\$ 15,00 ou R\$ 3,50 cada. Sérgio, tel (041) 244-0394, Curitiba.

V **Hi-Top Game** - 2 cartuchos, por R\$ 65,00. Aceito propostas. Vinicius, tel (041) 345-1446, Curitiba.

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

NOME

END

BAIRRO CEP

TEL. -DDD CIDADE

ESTADO ANÚNCIO R V C

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

V **R Nintendo** - controle turbo, 8 cartuchos e adaptador para jogos japoneses, ou troco por Mega, SNES, Game Gear ou Game Boy. João, tel (044) 222-1975, Maringá.

R **Cartuchos Mega** - Super Monaco GP II por Aliens 3, Battletoads, Streets of Rage I ou II, ou outros de meu interesse. Ronaldo, tel (0434) 77-1205, São João do Ivaí.

RIO DE JANEIRO

R **ProSystem 8** - completo, 2 cartuchos, mais um par de Walk-Talk e Brick Game com carrinho de controle remoto, por SNES. José Eduardo de O. Santos, Travessa Tomás Batista Ramos, 77, CEP 27345-250, Barra Mansa.

C **TK 90 ou TK 95** - em bom estado, com manual de instruções e acessórios (se tiver). André, tel (0247) 23-8560, Campos.

R **Teclado Casio SA-20** - 100 Sound, por SNES, com jogo na memória e controle. Pago a diferença. José Roberto, tel (021) 791-6337, Nilópolis.

R **Game Boy** - semi-novo, com Tetris, Donkey Kong, Star Wars e Mega Man II, por 2 controles Aquapad para SNES e mais dois cartuchos legais. Faço outros rolos. Felipe de O. Ribeiro, Rua Cel. França Leite, 300, fundos, CEP 26520-030, Nilópolis.

V **Cartuchos Mega** - 6 fitulos, a R\$ 30,00 cada. Julio, tel (0242) 43-9625, Petrópolis.

R **Cartuchos SNES** - Street Fighter II por Donkey Kong Country, Super Mario World, ou Dragon Ball Z, I, II ou III. Victor, tel (021) 265-1375, Rio de Janeiro.

V **Eternal Champions** - para Mega, japonês, por R\$ 90,00, mais R\$ 10,00 de frete. Rafael, tel (021) 372-8750, Rio de Janeiro.

R **Master System III** - com Alex Kidd na memória, 6 cartuchos e 2 controles, por Mega com 2 controles e, se possível, 2 cartuchos. Raquel, tel (021) 712-8730, Rio de Janeiro.

V **R Master System II** - completo, Rapid Fire, óculos 3D e 2 controles (um Pro), ou troco por SNES ou Mega, com controle e cartucho. Márcio, tel (021) 756-6278, Rio de Janeiro.

V **Mega Drive** - novinho e com dois controles, um de 6 botões. Rafael, tel (021) 541-8413, Rio de Janeiro.

V **Master System** - 3 jogos na memória, 2 controles e 6 cartuchos novinhos. Preço a combinar. André, tel (021) 234-4244, Rio de Janeiro.

R **Mickey's Ultimate Challenge** - para SNES, por outro de meu interesse. Alexandra, tel (021) 258-0473, Rio de Janeiro.

V **Cartuchos SNES** - Samurai Shodown e Super Mario All Stars por outros de meu interesse, ou vendo por R\$ 150,00. Edson de Lima Pereira, R. Laurinda, 200, CEP 26030-390, Rio de Janeiro.

V **R Exterminador do Futuro** - para SNES, por R\$ 100,00, ou troco por outra de meu interesse. Rômulo, tel (021) 537-0990, Rio de Janeiro.

V **Turbo Game** - controle mais 20 cartuchos, por R\$ 220,00. Davi, tel (021) 343-1630, Rio de Janeiro.

C **Fatal Fury 2** - para Mega, por no máximo R\$ 50,00. Felipe, tel (021) 314-4778, Rio de Janeiro.

R **Bit-System** - completo, sem cartucho, por 2 jogos de SNES, ou vendo por R\$ 25,00. Henrique, tel (021) 372-9600, Rio de Janeiro.

RONDÔNIA

R **Mario All Stars** - por Battletoads & Double Dragon, ou outra de meu interesse que seja de SNES. Alberto, tel (069) 222-3948, Porto Velho.

RIO GRANDE DO SUL

V **Revistas VideoGame** - em bom estado: 21 a 26, 29, 31, 36, 38, 39 e 39 A (especial da Copa). R\$ 2,00 cada ou R\$ 20,00 todas. Não aceito cheque. Paulo Renato de Oliveira, Rua Barão de Antonina, 681, CEP 99500-000, Carazinho.

R **Cartuchos NES** - Krazy Kreatures e Tom & Jerry por Zelda e Barth vs The World. Também compro Super Mario Bros 3. Rabinson Grings, Rua Lageado, 135, CEP 98640-000, Crissiumal.

C **Mega Drive** - com um controle. Thiago, tel (0532) 25-6196, Pelotas.

V **Mega Drive** - na caixa, 3 controles e cartucho, por R\$ 180,00. Luciano, tel (055) 221-8689, Santa Maria.

V **R Cartuchos SNES** - Ninja Kick por R\$ 40,00, Mario Collection por R\$ 60,00 e Pantera vai à Hollywood por R\$ 25,00. Troco

controle Aquapad pelo simples do SNES, e compro cartuchos de SNES por até R\$ 50,00. Gabriela, tel (051) 542-1418, Taquara.

SANTA CATARINA

R **Cartuchos SNES** - Super Star Wars, Acrobat Mission e Macross por outras de meu interesse. Jorge A. de Andrade, Rua Dona Ema, 422, fundos, CEP 89037-510, Blumenau.

V **Jaguar** - 2 controles e 1 cartucho, por R\$ 300,00. Eduardo, tel (0474) 26-3414, Joinville.

V **Atari Jaguar** - um cartucho, em ótimo preço. Eduardo, tel (0474) 26-3414, Joinville.

R **Cartuchos SNES** - Família Addams ou Super Soccer Champ, por outros de meu interesse. Carlos, tel (0476) 42-1364, Mafra.

SERGIPE

C **Manual de Instruções** - do Mortal Kombat II para SNES. Pode ser xerox. Urgente. Douglas, tel (079) 611-1310, Simão Dias.

SÃO PAULO

V **Revistas VideoGame** - 3 a 7, 9 a 16, 18 a 24 e 26 a 29, em bom estado, por R\$ 55,00, incluindo sedex e capa. José Marcos, tel (0152) 55-1169, Angatuba.

R **Master System III** - 2 controles, cartucho, por Game Gear, com cartucho. Moacyr, tel (0186) 22-3363, Araçatuba.

V **Mega Drive** - controle e cartucho. Nilton, tel (0186) 22-3956, Araçatuba.

R **Cartuchos de Mega** - World Cup USA 94, Altered Beast, Mortal Kombat I e um cartucho com 3 jogos, por outros de meu interesse. Leandro, tel (011) 484-9245, Atibaia.

V **Cartuchos SNES** - importados: Street Fighter II, por R\$ 40,00, Bulls vs Blazers, R\$ 40,00, Sim City, R\$ 40,00 e NBA Jam, R\$ 60,00. Também vendo controle turbo, R\$ 15,00. Mauro, tel (011) 421-3332, Barueri.

R **Mortal Kombat II** - para Mega, por Samurai Shodown ou Super Street Fighter II. Araken M. dos Santos, Rua da Tulipas, 111, CEP 07700-000, Caieiras.

C **Game Gear** - com fonte e adaptador para Master. Também compro jogos de 3DO. Ricardo, tel (0192) 42-5286, Campinas.

C **Power Glove** - para Nintendo, semi-nova ou usada, mas que esteja em bom estado. Giuliano, tel (0192) 42-4504, Campinas.

V **Mega Drive** - com 2 controles e NBA Jam. Também vendo Master System II, com Alex Kidd na memória, 2 controles, Jogos de Verão e Super Futebol, ou troco tudo por 3DO. Luis Carlos, tel (0194) 91-3249, Capivari.

R **Turbo Game VG 9000T** - por SNES, com pelo menos um controle. Pago a diferença. Fernando, tel (011) 429-6452, Carapicuíba.

V **Cartuchos SNES** - Mortal Kombat e Super Mario All Stars, ou troco por Formation Soccer 94. Vinícius, tel (0186) 58-1301, Clementina.

R **Revistas VideoGame** - edições 1 a 6, 14, 18 a 29 e 31, em bom estado, por um par de chuteiras Mizuno semi-novo. Maurício Américo de Lima, Rua Rio Grande do Sul, 464, CEP 15600-000, Fernandópolis.

V **R SNES** - com cartuchos ou troco por Mega, na caixa, com Fifa 95, X-Men 2, NBA Jam e Sonic 3. Juliano, tel (011) 961-3050, Guarulhos.

R **Cartuchos SNES** - Super Mario All Stars por Mario Paint com mouse, ou Super Mario Kart. Gleidson, tel (011) 426-3615, Itapevi.

V **Master System 3** - 2 controles (um TPC-4), com Sonic na memória e mais 2 cartuchos, por US\$ 180,00. Marcos Ferreira Alvares, Rua Antônio Grossi, 150, Distrito de Potunduva, CEP 17220-000, Jaú.

V **SNES** - em bom estado, controle e os carts Mario World, TMNT Tournament Fighters, Mortal Kombat e Mario's Time Machine, todos originais. Rafael, tel (0192) 61-4138, Mogi-Guaçu.

R **Cartuchos para SNES** - Samurai Spirits, Muscle Bomber e Mortal Kombat II por R\$ 120,00. Troco SNES, controle e 5 cartuchos bons por 3DO com 2 CDs. Marcus Vinícius, tel (016) 652-2215, Pitangueiras.

V **Game Boy** - na caixa, novo, com Tetris, por apenas R\$ 70,00. Só para quem vier negociar pessoalmente. Paulo Roberto, Rua Humberto Alencar Castelo Branco,

4415, CEP 09850-380, São Bernardo do Campo.

R V Cartuchos Mega - e acessórios. Rodrigo, tel (011) 743-5793, São Caetano do Sul.

V SNES - americano, mais um Mega Drive com 3 cartuchos. Rodrigo, tel (016) 728-6543, São Joaquim da Barra.

V Cartuchos - NBA Jam para SNES, na caixa, e Mortal Kombat II para Mega. Daniel, tel (011) 522-2473, São Paulo.

R V Master System III - 8 cartuchos, pistola, 2 controles, por R\$ 190,00, ou troco por Mega Drive. Celso, tel (011) 572-9605, São Paulo.

V R Master System - 2 cartuchos e 2 controles, por R\$ 100,00. Também troco Phantom System, com 7 carts, 2 controles e pistola, por Game Gear com 2 carts. Matheus, tel (011) 606-1276, São Paulo.

R Zelda - para SNES, original, na caixa, com manual, por Nigel Mansel Indy Car, NBA Live 95 ou outro de meu interesse. Daniel, tel (011) 203-6139, São Paulo.

V SNES Baby - com mais um controle turbo e os carts Fifa Soccer e Dragon's Lair. Só para pessoas de São Paulo. Rodrigo, tel (011) 994-4751, São Paulo.

V Disc-Laser Alpine - mod 7982, de 3CDs (no painel), toca-fitas Pioneer Premier KexM900, módulo de potência da Precision Power, modelo A 404 (4 canais) e módulo Rockford Fosgate Punch 200ix. Sidney, tel (011) 204-5522, São Paulo.

V Neo-Geo - 2 controles e Fatal Fury 2, por R\$ 500,00. Alexandre, tel (011) 965-1917, São Paulo.

V Master System II - com Alex Kidd na memória, 2 controles (turbo e manche) e cartuchos: Double Dragon, Mônica no Castelo do Dragão, Indiana Jones, Psycho Fox e Shinobi. Bom preço. Rafael, tel (011) 810-0068, São Paulo.

R Nintendo - 6 cartuchos e controle, por Mega Drive. Ewerton, tel (011) 951-7423, São Paulo.

R VG-3000 - controle e 10 cartuchos, por Out Run e Eternal Champion, para Mega Drive. Tiago, tel (011) 988-0875, São Paulo.

V Cartuchos Master System - Sonic 2, Taz-Mania, Olympic Gold e Castle of Illusion por R\$ 15,00 cada. Também vendo pistola com cartucho por R\$ 30,00. Jairo, tel (011) 270-1440, São Paulo.

V Cartuchos NES - três, sendo um de 4 jogos. Everton, tel (011) 943-4197, São Paulo.

R Super Street Fighter II - por Mortal Kombat II ou Donkey Kong Country (volto R\$ 5,00). José Samuel, tel (011) 229-4451, São Paulo.

V Micro Genius, sistema NES - 2 controles e 3 jogos. Ligue após as 18h para Leandro, tel (011) 277-0737, São Paulo.

R Cartuchos SNES - Street Fighter II e Super Soccer por outros a combinar. Luiz, tel (011) 511-4959, São Paulo.

R SNES - 2 controles e os carts: Mortal Kombat II, Street Turbo e Robocop Vs. Terminator, por Neo-Geo CD. Ricardo, tel (011) 834-3831, São Paulo.

R Mortal Kombat II - para Mega por Game Gear, com 2 cartuchos. Diego, tel (011) 989-6105, São Paulo.

V Master System II - 3 cartuchos, óculos 3D, Rapid Fire e controle TPC 4 turbo, de 6 botões. Renato, tel (011) 447-8818, Santo André.

R SNES - 2 controles turbo, Mortal Kombat II, Lester, Street Fighter II e Zombies, mais Discman com fone e adaptador, por Mega Drive com controles, Sega CD e dois jogos. Ricardo, tel (0132) 34-2584 ou 34-7871, Santos.

C Fonte de Master System II - preço a combinar. Leandro, tel (0142) 82-1120, Uru.

CLUBES

Gamemania Club

Gamemaniaco por SNES, Mega, NES, Master, Game Boy e Game Gear, este é o seu lugar! Temos jornal de dicas, Hot-Line própria e promovemos concursos. Atenção: os 300 primeiros leitores da revista VideoGame que nos escreverem estarão concorrendo a um cartucho. É só mandar o nome de seu console e a lista dos cartuchos que você tem, junto a um envelope selado, para Caixa Postal 343, CEP 12460-000, Campos do Jordão, SP.

Information Games Club

Se você está procurando um clube que tenha dicas quantíssimas sobre todos os sistemas, acabou de encontrar. Temos um super jornal, campeonatos e promoções todos os meses. Envie seus dados pessoais, R\$ 1,00 e uma foto 3x4 para a carteirinha, mais R\$ 1,50 mensalmente para o jornal, a: Av. Brasil, 906, Leste, Petrópolis, CEP 99050-000, Passo Fundo, RS.

The New Club

Como o nome já diz, o clube é novinho em folha. Aceitamos sociedade com outros clubes para troca de informações e dicas sobre qualquer sistema. A inscrição é gratuita. Rua Solar, 478, ap 13 A, CEP 02653-000, São Paulo, SP.

Power Club

Temos jornalzinho mensal, cheio de dicas sobre Mega Drive, Super NES, Master System e Nintendo, além de galeria dos records, lançamentos e outras novidades. Basta enviar seus dados e R\$ 10,00 por mês para: Rua Praia da Mochila, 8840, Ponta Negra, CEP 59094-290, Natal, RN.

Mega Special Club

Para se associar a este clube, com sócios em todo o país, muitas dicas e lançamentos no jornalzinho, envie seus dados pessoais, uma foto 3x4, R\$ 0,50 e um selo para Rua Jambeiro, 251, Jardim Jaraguá novo, CEP 12062-580, Taubaté, SP. Escrevam!

New Feras

Ao se inscrever no nosso clube você receberá todo mês um jornal de dicas, estratégias, lançamentos para Master System, Mega Drive, Nintendo e outros. Indique um amigo e você estará concorrendo a um mini-game. Envie R\$ 2,00, um selo e uma dica para Rua Rodolfo Dreyer, s/n, Araricá, CEP 93800-000, Sapiranga, RS.

Gu's Games

Nosso clube já tem mais de 160 sócios, que recebem jornal trimestral com dicas e estratégias de jogos para Mega Drive e Sega-CD. Essas dicas são arquivadas em um banco de dados, o que nos permite responder à sua carta pessoalmente, de forma rápida e eficiente. A assinatura anual do jornal custa R\$ 5,00. Aceitamos cheque, nominal à Gustavo Fabro. Escreva para: Av. Trompowsky, 265, ap 801, torre Alpha, CEP 88015-300, Florianópolis, SC.

Rolos & Trocas é um serviço gratuito prestado por VIDEOGAME a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

CAMPEONATO CAPCOM

Gostaria de saber o dia e em que lugar do Rio de Janeiro será realizado o campeonato da Capcom. Como entro em contato com o clube Capcom? Street Fighter Movie é filme ou jogo?

Anésio Vargas Júnior
Rio de Janeiro, RJ

Anésio, aguarde pelos próximos números de VideoGame, pois estaremos presentes em várias etapas do I Circuito Nacional Capcom de Videogame Profissional, mostrando para a galera o que aconteceu de mais importante. As três primeiras etapas serão disputadas em várias cidades simultaneamente. Em cada uma delas, serão classificados quatro jogadores para a final, que será em Jundiaí, São Paulo. A Romstar (representante da Capcom no Brasil) se encarregará do transporte e hospedagem de todos os finalistas. O vencedor de todo o circuito ganhará uma viagem para Miami (se for menor, tem direito a acompanhante). As datas são as seguintes:

Etapa I - de 20/05 a 25/06. Jogo: X-Men - Children of Atom

Etapa II - de 15/07 a 20/08. Jogo: Night Warriors: Darkstalkers' Revenge.

Etapa III - de 16/09 a 22/10. Jogo: Street Fighter Movie.

Etapa IV (Masters): 28 e 29/10. Jogo: ainda não definido. Local: São Paulo.

Para saber dos locais onde estarão rolando a disputa, se informe com o Clube Capcom de sua cidade ou telefone para a Romstar: (011) 573 08 44.

Quanto ao Street Fighter, as duas alternativas estão corretas. O filme, com Jean Claude



Van Damme, já está estreando nos cinemas brasileiros. O jogo é uma nova versão do Street e foi feito com as imagens digitalizadas do filme. Para saber mais sobre Street Fighter, dê uma olhada no especial que você está recebendo junto com esta edição de VG.

COMPATIBILIDADES

Existem duas versões de Super Nintendo, a japonesa e a americana? E o Super Famicom é mesmo compatível com o Super Nintendo?

Vitor Hugo D. Silva
Rio de Janeiro, RJ

Existem dois modelos de SNES, Vitor. Para colocar os cartuchos do japonês no americano (que é igual ao brasileiro), é preciso tirar duas travas que existem dentro do segundo. Fazer o inverso é um pouco mais complicado: colocar jogos do SNES americano no console japonês só é possível usando um adaptador especial. Quanto ao Super Famicom, ele é totalmente compatível com o SNES.

MISTÉRIOS DESVENDADOS

Desvendei os mistérios do Samurai Shodown II. Haohman e Genjuro transformam-se em bonecos ao se usar a sequência:

→ ↓ ↘ ↙ ← → ← + B

Hangou e Galford desaparecem depois de acionados os comandos:

→ ← → ← → ← ↓ + BCD

Filipe M. Brito
São Leopoldo, RS

Parece que o pessoal colocou mesmo a mão na massa para desvendar os mistérios de Samurai Shodown II. Foi muita gente que escreveu e telefonou aqui para a redação para contar as sequências da transformação de Haohman e Genjuro em bonecos e como fazer sumir os outros dois personagens. Agradecemos a todos que se manifestaram e publicamos a carta que chegou primeiro. Quem ainda estava quebrando a cabeça, pode aproveitar as dicas que o Filipe mandou.

STREET FIGHTER

Como é o truque do Street Fighter II em que aparece o logo da Capcom?

Mário dos Santos
São José dos Campos, SP

No Street Fighter II para SNES, dá para fazer com que dois jogadores possam escolher o mesmo personagem. Quando aparecer o logo da Capcom (um pouco antes da tela de apresentação), faça a seguinte sequência:

↓ R ↑ L Y B X A.

A VIDEOGAME É SUA

Parabéns pela nova revista VideoGame. Com a parte de computadores em um suplemento separado, ela ficou bem melhor. Espero que ela continue sempre assim: a ótima VideoGame de sempre. Valeu também pela seção Bits da edição 47. Estava um arraso.

Marcello Franklin Martins
Natal, RN

A galera está mesmo curtindo as mudanças da VG. E, como você pode perceber neste número, nós estamos procurando melhorar ainda mais. Para que isto aconteça, é fundamental a sua participação. Escreva contando o que gosta e o que não gosta, dê sugestões e fale o que está faltando. Mesmo que não seja possível publicar todas as cartas que recebemos, nós lemos todas. E é assim que sabemos como poder oferecer o melhor para você.

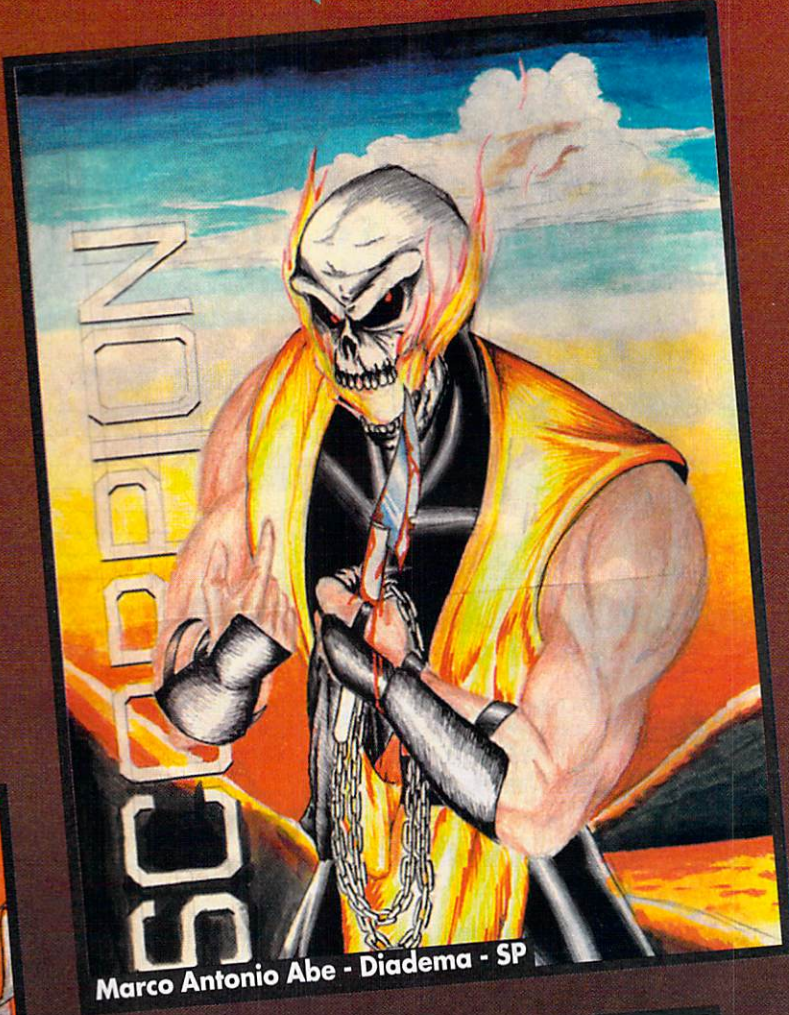


mande seu desenho para videogame, seção game radical - rua alice de castro, 60, vila mariana, cep 04015-903, São Paulo, SP

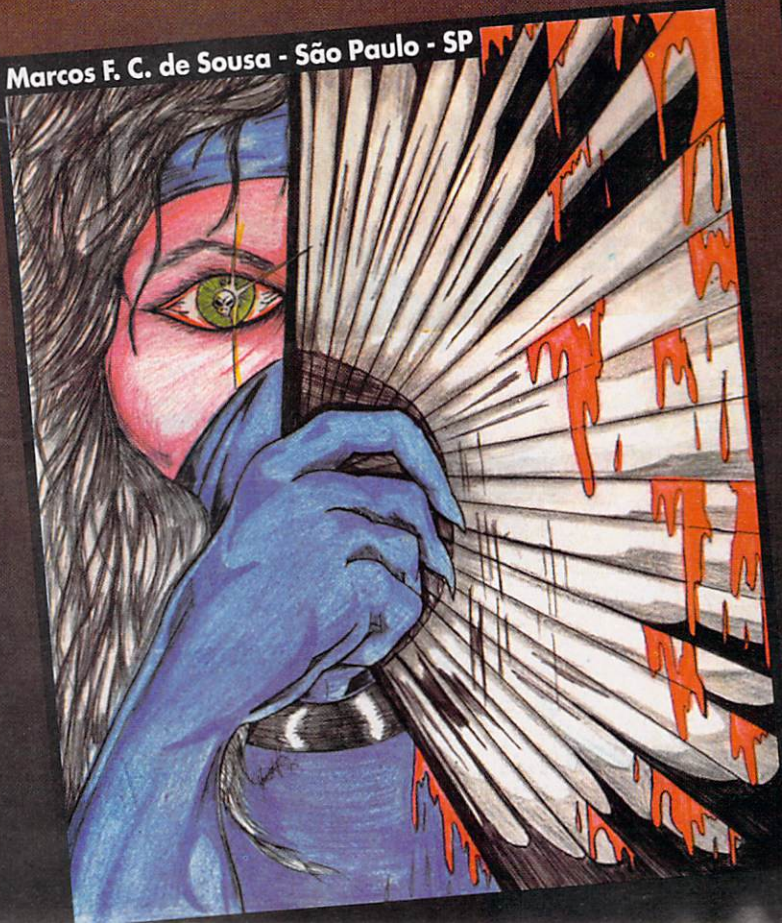
GAME RADICAL



Raniéli Vilas Alves - Barra do Pirai - RJ



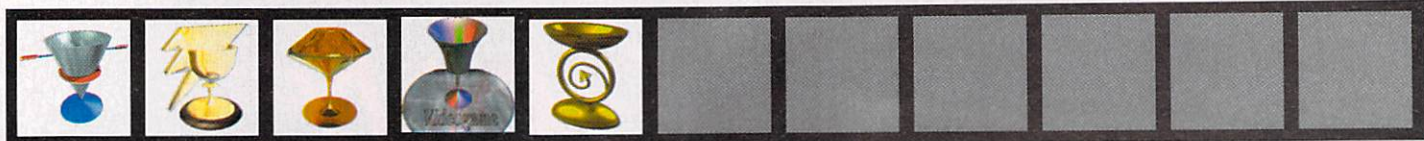
Marco Antonio Abe - Diadema - SP



Marcos F. C. de Sousa - São Paulo - SP



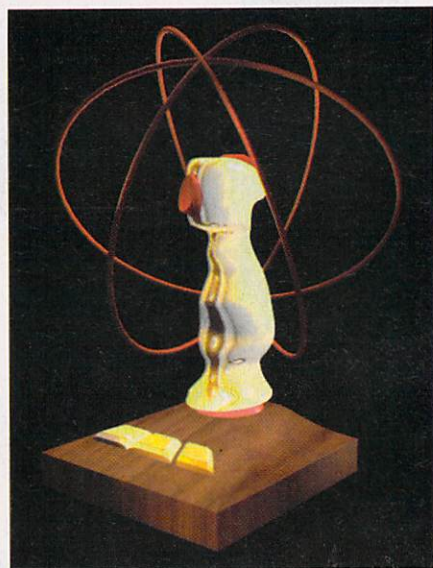
André da Silva Bevenuto - São Paulo - SP



GALERIA DOS FERAS

Não deu para acreditar no tempo que o Enzo fez em Interlagos! É isso aí, continuam mandando brasa nos games, principalmente nos desafios. Se não, o Dionísio vai continuar arrebatando. Vamos lá, galera!!

	GAME	NOME	ESCORE
SNES			
CLÁSSICOS	Super Mario Kart (Mario Circuit 1) (1)	Paulo Augusto de Araújo Filho	Time 0'56"48 Lap 0'10"94
	Taz-Mania (N)	Dionísio Cason	2.698.310
	Axelay (N)	Dionísio Cason	5.213.770
	Final Fight 2 (N)	Dionísio Cason	5.735.206
	Actraiser 2 (N)	Dionísio Cason	27.749.550
HOT GAMES	Return of Jedi		
	R-Type 3		
	Jurassic Park 2		
	Indiana Jones - Greatest Adventures		
DESAFIO	Super Punch-out (Gabby Jay) (N)	Equipe Droids	Best time: 0'08"03
	Donkey Kong Country (N)	Gabriel Hauer	101%
	Pac Man 2		
MEGA			
CLÁSSICOS	Pit Fighter (5)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
	Streets of Rage III (3)	Irwing C. Avila	1.250.098
	Air Buster (N)	Dionísio Cason	1.671.400
HOT GAMES	Sonic & Knuckles		
	Ristar		
	Pitfall		
DESAFIO	Taz Mania - Escape From Mars		
NES			
CLÁSSICOS	Ninja Gaiden 2		
	Castlevania		
MASTER			
CLÁSSICOS	The Secret of Shinobi (10)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
	R-Type (N)	Vulcan Macaw	1.225.900
NEOGEO			
DESAFIO	Samurai Shodown 2		
PLAYSTATION			
DESAFIO	Ridge Race		
SATURN			
DESAFIO	Daytona (pista 1)		
32X			
DESAFIO	After Burner		
PC			
DESAFIO	World Circuit (Interlagos) (1)	Enzo Augusto S. Costa	Best Lap 1'11"695
	Sim City 2.000 (1)	Equipe A.J.E.	84.542.760



Desenho deste troféu:
Alexandre Guedes

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

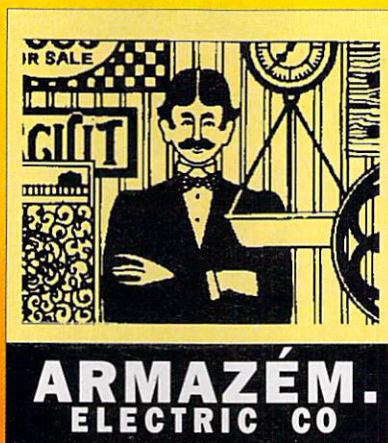
DESAFIOS

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

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

O "N" indica recorde novo

O MASTER DE TODOS OS GAMES



Innovative Ways

TECTOY

ARMAZÉM ELECTRIC
O MELHOR AMIGO DA VIDEOLOCADORA.

Nintendo®
PLAYTRONIC

O MELHOR NEGÓCIO EM VIDEOGAMES ESTÁ NO ARMAZÉM

No mercado de videogame o segmento que melhor combina crescimento com lucratividade é o da locação de cartuchos. Para atendê-lo, o Armazém Electric desenvolveu uma estrutura de distribuição orientada para as necessidades do videolocador que opera com games.

No Armazém comprar é simples e descomplicado como nos velhos tempos. Os preços são baixos, o prazo é de amigo e todos problemas tem uma solução. No Armazém a gente sempre dá um jeito. Sem pacotes, nem compra casada. Tudo pelo videolocador.

Em matéria de videogames fique com quem é master no assunto. Ligue já para o Armazém Electric ou seus representantes e descubra porque nosso lema é: "O MELHOR AMIGO DA VIDEOLOCADORA".

ARMAZÉM ELECTRIC CO. COMERCIAL LTDA.

R. PARAGUAÇU, 45 - PERDIZES - SP - S PAULO - 05006-010 - TEL.: (011) 66-9363/3243/8236 - FAX (011) 67-5186

REPRESENTANTES EM TODO O BRASIL

Ceará: (085) 227 0522, Brasília e Goiás: (061) 351 0292, Espírito Santo: (027) 337 8748, Maranhão: (098) 227 4105, Minas Gerais: (031) 3347022, Minas Gerais Interior: (032) 212 2526, Minas Gerais Triângulo: (034) 237 716, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul: (067) 761 1646, Paraíba: (098) 227 4105, Paraná: (041) 246 8489, Piauí: (098) 227 4105, Pernambuco: (081) 432 2507, Rio de Janeiro: (021) 290 5215, Rio Grande do Sul: (051) 249 8184, Rio Grande do Sul Interior: (0532) 27 4176, Santa Catarina: (0473) 67 2139, S. Paulo Interior: (0192) 53 4540.

SNES

Gráficos 10

Música 10

Jogabilidade 10

Tipo: RPG

Fabricante: Square

Memória: 32 Megabits

Fases: Indefinidas

Jogadores: 1

CHRONO TRIGGER

EDUARDO MURATA

Chrono Trigger arrassa: gráficos e som perfeitos, uma história original e jogabilidade surpreendente para um RPG. Com 32 megabits e um design de primeiro time, há boas explicações para a alta qualidade deste game. Para começo de conversa, quem desenhou os personagens foi ninguém menos que Akira Toriyama, o gênio que criou *Dragon Ball*, um dos maiores sucessos atualmente na televisão japonesa. Toriyama também foi o responsável pelos desenhos da melhor série de games RPG existente (pelo menos até a chegada deste *Chrono Trigger*): *Dragon Quest*.

Visualmente, o game é parecido com o RPG *Action Secret of Mana*. Mas, ao contrário deste último, é você quem dá o comando e escolhe as armas e magias para atacar os inimigos. Ou seja, apesar de todo o seu jeito de jogo de ação (principalmente em relação à movimentação dos personagens), é na realidade um bom e puro RPG. E tem mais. O som é padrão *Final Fantasy* e promete se tornar a trilha sonora para games do ano. E a história apresenta um delicioso diferencial em relação aos outros RPGs: ela brinca com a noção de tempo. Você vive no ano 1000, mas pode viajar para o passado e o futuro: desde 65 milhões de anos antes de Cristo até o futuro de 2300.

Em *Chrono Trigger* há uma infinidade de magias: além das normais para cada personagem, há o ataque em grupo. Como no jogo você está sempre comandando três personagens, dá para fazer uma combinação entre a magia de dois deles ou com os três atacando ao mesmo tempo. Esse ataque combinado pode ser tanto de espada como de magia (por exemplo: um

ataca com fogo e outro logo em seguida ataca com gelo). Ao todo são seis personagens e você pode atacar de 55 maneiras diferentes. O sistema de batalha é parecido com *Final Fantasy*: quando você encontra um monstro, ele não vai esperar a vez dele para atacar. Ou seja, se você ficar muito tempo pensando em qual estratégia usar, o monstro vai te detonar.

Cada um de seus personagens tem uma barra que mostra como está o fôlego dele: cada vez que você dá um ataque, a barra some e você só vai poder atacar de novo com ele quando a barra encher novamente. Essa "retomada de fôlego" é rápida, mas de qualquer forma há seis velocidades de batalha para escolher na tela de opções. Para completar, *Chrono Trigger* também apresenta algumas "diversões paralelas". É possível, por

exemplo, tirar um racha ou brincar com os aparelhos do parque de diversões.

Por enquanto só existe a versão do jogo em japonês. Mas a Square programou a entrada de *Chrono Trigger* no mercado norte-americano em julho. Os outros lançamentos da Square nos EUA são: *Secret of Evermore* (junho) e o super esperado *Secret of Mana II* (outubro). Isso sem contar *Front Mission*, que não tem previsão de lançamento nos EUA, mas já é encontrado no mercado japonês. De qualquer forma, nós brasileiros já podemos curtir *Chrono Trigger*: é só encontrar uma locadora que tenha importado este joguço. O único problema vão ser as legendas, mas é só inserir o cartucho no SNES (não se esqueça que para colocar os cartuchos japoneses é preciso retirar duas travinhas do console) e mandar bala.



Converse com sua mãe antes de sair de casa. Fazendo isso, Chrono irá ganhar 200 golds (dinheiro). O próximo passo é ir até o parque de diversões, mas antes passe em outras casas em busca de informações, itens e mais golds.

PARQUE DE DIVERSÕES



Andando pelo parque de diversões, você encontra Maru. Depois que se refizer do encontrão, procure o colar e o devolva para a princesa.

Para participar das brincadeiras na barraquinha, você precisa de pontos. Veja como consegui-los:



Defonando o robô cantor você ganha 15 pontos.



Aqui está a velha brincadeira do martelo com o pino que sobe: tocando o sino você ganha 1 ponto.



Teste de resistência: conseguindo beber oito copos num determinado tempo, Chrono ganha 5 pontos.



Só depois de participar das brincadeiras e conversar com as pessoas do parque é que você poderá entrar na área dos experimentos. Entrando no teletransporte, Maru é levada para uma outra época. Pegue o colar e vá atrás dela.



Enquanto estiver viajando no tempo, dê uma olhada nos efeitos animais!



Aqui acontece a primeira batalha. É bem fácil: use os ataques simples (com as armas).



Saindo da floresta você percebe algumas mudanças no mapa geral. Depois Chrono descobre que voltou para o passado, ao ano de 600 depois de Cristo. A partir deste ponto, existem muitos lugares para visitar: converse com todas as pessoas que você encontrar e explore cuidadosamente os labirintos.

GERAL



Repare na perfeição dos gráficos. Aqui Chrono passa pelo julgamento no tribunal do Reino.



No meio da aventura você participa de altos rachas.



Conheça o monstro que destruiu o mundo no ano 1999.

VIAJANDO NO TEMPO

Descubra as principais épocas para onde você pode viajar:



1000: É o ano onde Chrono e Maru vivem.



65 milhões de anos antes de Cristo: Pré-história.



2300: Futuro destruído pelo desastre de 1999.



600: Passado.

SNES

Gráficos 8

Música 8

Jogabilidade 9

Tipo: Aventura

Fabricante:

Sculptware

Memória:

16 Megabits

Fases: indefinidas

Jogadores: 1

Até a pouco tempo, a Globo passava aos domingos um seriado cheio de efeitos especiais (não por acaso produzido por Steven Spielberg): *Sea Quest*. Agora é a vez do game, que também não fica nada a dever quando se trata de efeitos. Os gráficos são bem trabalhados, principalmente o submarino e as galinhas, construídos em 3D, além de um colorido caprichado. Começando o jogo, você terá que participar de alguns testes para ser habilitado a pilotar o submarino *Sea Quest*. Depois, irá cumprir missões que são bem parecidas com as aventuras do pessoal do seriado. Outra coisa semelhante é a música de abertura do game. *Sea Quest* tem uma ambientação marítima adequada, principalmente na



A primeira missão é limpar a área dos submarinos inimigos. Use o botão Y para soltar mísseis e o botão B para as minas. Com os botões X e A, você altera a profundidade do submarino (sobe e desce). Start pausa o jogo e select aciona o computador.

parte sonora das fases, que é bem tranquila e agradável. O game é bem complexo e exige um domínio razoável de inglês, já que você vai receber chamadas que irão explicar o que está acontecendo. Além disso, vai ter que se virar para juntar dinheiro para comprar armamento e algumas máquinas específicas para cada missão. Somente quando for cumprir uma missão é que a ação de verdade começa, destruindo os inimigos e explorando as profundezas oceânicas. Veja agora como é o funcionamento do computador instalado no submarino e como pegar e como funcionam os itens. Para quem gosta de aventuras no mar, *Sea Quest* é um game imperdível. Com certeza, não tem ninguém que vá ficar mareado.



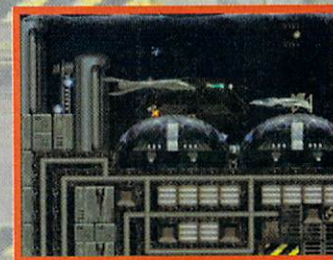
Pelo computador, você recebe as mensagens e controla o mapa, os equipamentos e as armas. Aperte select para comandar a setinha e escolher que ícone deseja (nav, bay, info ou pass). Para entrar, aperte o botão A. Quando um desses ícones estiver piscando, haverá alguma coisa nele para você. Em Navigation (mapa), aperte o botão Y para saber onde fica sua missão (cruz cinza piscando). Bay: quando chegar no local, dá para selecionar mini-submarinos com uma utilidade específica para cada tipo de missão. Info dá as mensagens e pass é o password.



Você pode escolher a missão que vai cumprir primeiro. Na missão de resgate dos mineiros, escolha o mini-submarino *Stinger* para destruir as paredes de rocha (ele é o único que consegue atirar para cima e passar por caminhos estreitos). Mas tome cuidado, pois este submarino é bastante frágil. Depois de abrir o caminho, use o *Crab* para resgatar o pessoal (aperte o botão A) e voltar para a base. Feito isso, você é promovido de segundo para primeiro comandante. Vá fazendo direitinho o seu trabalho que uma hora você se tornará o capitão do *Sea Quest*.



Uma outra missão é recuperar a carga de plutônio que está no avião que caiu no fundo do mar. Use o *Truck* para destruir os inimigos que estão querendo pegar o plutônio, pois é uma nave forte. Eliminados os inimigos, use o *Crab* para resgatar uma parte da carga que está em um lugar inacessível (o *Crab* é a menor nave que você tem e para resgatar o plutônio é só encontrar na carga).



Depois de cumprir as missões e passar no teste, você ganha o comando do *Sea Quest*. A nave é rápida e o ataque é poderoso. Em compensação, a dificuldade geral aumenta.

É ASSIM QUE VOCÊ SE SENTE QUANDO PAGA A CONTA TELEFÔNICA DA SUA EMPRESA?



TELECOMUNICAÇÕES DE SÃO PAULO S/A - TELES P		NOTA FISCAL FATURA DE SERVIÇOS DE TELECOMUNICAÇÕES					
Empresa do SISTEMA TELEBRÁS		REGIME ESPECIAL PROC. DRT 1-14397/90					
RUA MARTINIANO DE CARVALHO, 951 - CEP 01331 - SÃO PAULO - SP		Nº 11000- 3.407.238/08/94-0001/0001					
INSCRIÇÃO ESTADUAL 108.985.919-112 - C/CONT. 48.842.727/0001 - 88							
CLIENTE							
THAIS SOGAYAR							
LOCAL	TELEFONE	DV	TA				
11000	855-90840	8	ES				
MÊS	EMIÇÃO	FOLHA	BASE DE CÁLCULO				
08/94	22/08/94	0001/0001	853,11				
%	VALOR DO ICMS						
25	813,28						
DATA	TEL. CHAMADO	LOCALIDADE	CHAMADA	DUR.	CATEGORIA	DOC/HORA	VALOR
01/08/94	A 31/08/94	-PERÍODO-					120,61
22/07/94	224-3584	MARINGÁ		7 DDD	1 K	17H 50M30	24,39
31/07/94	*736-1191	RIBEIRÃO CLARO		4 DDD	1 B	20H 09M42	3,83
06/08/94	*222-1203	MARINGÁ		13 DDD	1 B	00H 01M42	480,49
14/08/94	*736-1212	RIBEIRÃO CLARO		13 DDD	1 B	21H 26M12	35,84
15/08/94	*736-1212	RIBEIRÃO CLARO		30 DDD	4 B	23H 17M30	731,61
16/08/94	060-5315	AMERICANA		4 DDD	1 K	15H 49M48	83,73
16/08/94	*736-1212	RIBEIRÃO CLARO		37 DDD	4 K	22H 11M06	391,49
17/08/94	*736-1191	RIBEIRÃO CLARO		4 DDD	1 K	20H 09M42	310,12
18/08/94	060-5315	AMERICANA		4 DDD	1 K	23H 17M30	51,00
18/08/94	060-5315	AMERICANA		4 DDD	1 K	00H 01M42	90,49
19/08/94	060-5315	AMERICANA		4 DDD	1 K	15H 49M48	31,61
19/08/94	060-5315	AMERICANA		4 DDD	1 K	17H 50M30	731,61
19/08/94	060-5315	AMERICANA		4 DDD	1 K	17H 50M30	440,49

USANDO TELECOST, VOCÊ PODE REDUZIR SIGNIFICATIVAMENTE SUA CONTA TELEFÔNICA

Se você tem um PABX e um computador de qualquer marca ou modelo, você pode utilizar o poderoso software de gerenciamento telefônico TELECOST.

Com a implantação deste sistema, você localiza quem faz as chamadas telefônicas, quando, para onde, o custo de cada ligação, identifica as áreas e funcionários que utilizam o telefone inadequadamente.

Administrar o sistema telefônico com maior eficiência, reduz significativamente o custo da conta telefônica de sua empresa.

Utilizado em 40 países e com mais de 30 mil cópias vendidas, TELECOST é distribuído no Brasil em português, com manuais e suporte técnico.

Administrador e Tarifador Telefônico

TELECOST
Meça suas palavras

BRIXTON
Tecnologia Eletrônica

R. Itapeva, 378, cj. 161 - CEP 01332-000 - São Paulo - SP
Telefones: (011) 288-7283 / 284-5450 / 283-3198

Via Papel

NETUNIA
game

MIAMI FLÓRIDA

* Temos também todas as novidades em games, verifique!

* Fornecemos aparelhos, cartuchos e acessórios originais.

* Despachamos para todo o Brasil.

Ligue já: **NETUNIA IMPORT EXPORT. CORP.**

FONE: (011) 825-7600 / 67-2135 / 66-3318 - FONE/FAX: (011) 66-5618

3DO

Gráficos 9

Música 9

Jogabilidade 10

Tipo: Aventura

Fabricante:

Crystal Dynamics

Memória: ND

Fases: 5 zonas

Jogadores: 1

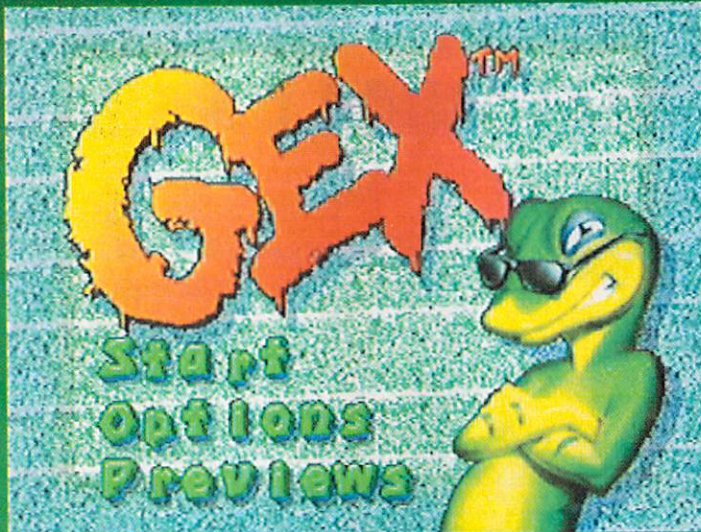
COMANDOS

Botão A: língua, para capturar itens

Botão B: rabada, ataque contra inimigos

Botão C: pulo

Botão L: correr



A recente safra de bons jogos para os sistemas de 32 bits está fazendo pegar fogo o mundo dos videogames. E o 3 DO acaba de entrar nesta luta com tudo. Estamos falando do lançamento de *Gex*, um jogo que superou todas as expectativas, surpreendendo até mesmo o pessoal aqui da redação. Lembrem o que foi a chegada de *Sonic* ou *Mario* quando da entrada do sistema de 16 bits. Pois este novo game promete provocar agora um impacto semelhante.

Gex é uma simpática largatixa que está confortavelmente assistindo televisão quando o malvado Rez, lord de Media Dimension, o leva para dentro de seu mundo. E aí começa uma aventura estonteante. O 3 DO já arrasava quando o assunto era simulação: tinha um

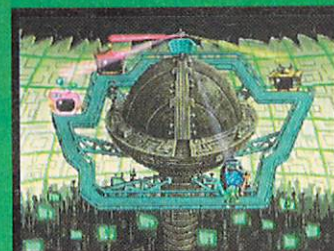
dos melhores game de carro (*Need for Speed*) e também de guerra (*Return Fire*). O que faltava? Isso mesmo: um jogo no estilo aventura. Já na apresentação, que foi feita por computador, o game começa debulhando. A trilha sonora é igualmente excelente e a atenção para os detalhes e a variação de movimentos só ajudam a compor um jogo que prende a atenção o tempo todo. A enorme quantidade de itens e o grande número de fases também ajudam a fazer de *Gex* um dos grandes jogos da temporada. Confira agora a primeira fase em VG e espere por mais dicas nos próximos números. Ah!, o CD traz ainda o preview de um game de basquete que promete muito: *Slam Jam 95*, que tem animações incríveis.



Até mesmo a tela que mostra os jogos gravados é caprichada.



Em todas as fases, você terá que encontrar este controle remoto com a caverinha. Somente com ele é que você abrirá passagem para a próxima fase.



Aqui está o mapa geral de Media Dimension, que abre passagem para outros cinco sub-mundos.



Detone a rabada sempre que você encontrar um ponto de interrogação. Feito isto, aparecerá alguma dica sobre itens ou situações.

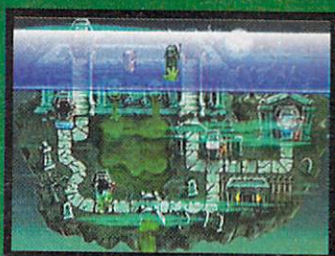


Para marcar um lugar na fase, ative a câmera fotográfica com a rabada.





Sempre que tiver um caminho meio suspeito, explore. Ele o levará para um portal que dá acesso a uma sala repleta de itens.



Quando estiver nesta tela (que aparece ao final de cada fase), use o controle remoto que você encontrou. A televisão que ficar ligada é a próxima fase que você deve ir.



Você ganha uma vida ao juntar 100 destas mosquinhas douradas.



Batendo nestas câmeras, você muda a posição do cenário.



Uma das principais características de Gex é poder andar grudado nas paredes. Para fazer isso, basta pular na direção de qualquer uma delas. Para se pendurar no teto, coloque o direcional para cima e pule. E para andar pela parede de fundo, é só fazer o contrário: pule e ↑. Mesmo pendurado, Gex não perde nenhum de seus movimentos: pode dar rabadinha ou esticar a língua.



Para sair da fase, é só ficar na frente da televisão e colocar o direcional para cima. Terminada a fase, você pode voltar para ela quantas vezes quiser.

Fase de bônus: cada inimigo que você acerta com a caveira é uma vida a mais para Gex.



Conseguindo a fita de vídeo, dá para gravar o jogo, podendo até desligar o console e começar da fase com a televisão e o videocassete.

ITENS



Todos os itens apresentam algum tipo de poder (fogo, super velocidade, gelo, escudo ...). Se você estiver precisando de energia, basta dar uma rabadinha no item correspondente.



Pegando o item de super velocidade, Gex fica com um sombreamento muito louco!

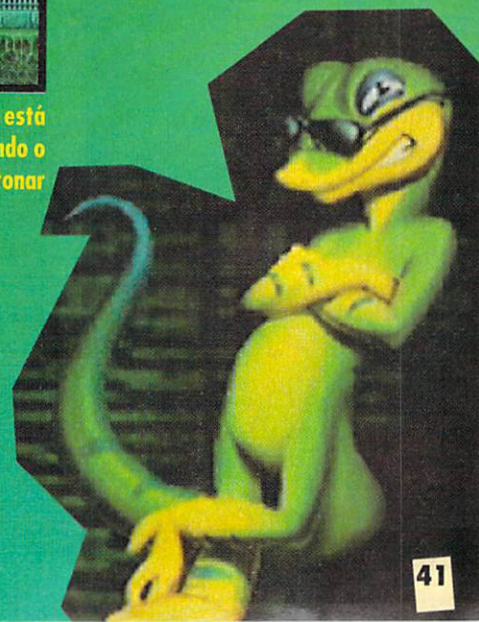


A lagartixa vitaminada agora está com um bafo de arrasar. Pegando o item do fogo, fica mais fácil detonar os inimigos.



PREVIEW

O próximo lançamento para 3 DO que promete arrasar é Slam Jam 95. O CD Gex traz uma pequena mostra deste que promete ser um jogão de basquete.

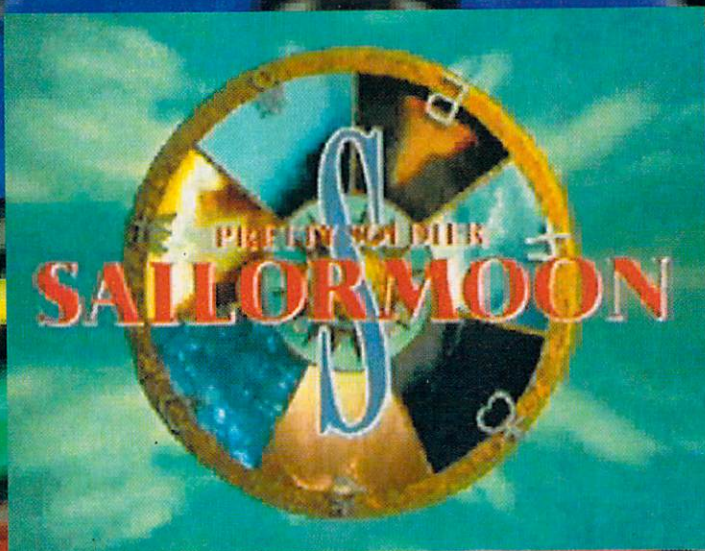


3DO

Gráficos 8

Música 8

Jogabilidade 8



são simples e fáceis de aplicar, o que aumenta a jogabilidade. Há também uma boa quantidade de magias e a velocidade dos golpes é ideal (nem muito rápido, nem muito lento), tornando-o bem dinâmico. Além disso, as bonequinhas de *Sailormoon* são grandes e é fácil visualizá-las na frente dos bonitos cenários (que você escolhe antes de começar a luta). Outro destaque é o zoom automático, que afasta ou aproxima a cena conforme a distância de uma lutadora para outra. Confira os especiais de cada uma destas gatinhas e treine bastante. Se você for menina, vai poder mostrar que também entende do riscado. E que os garotos tomem cuidado para não fazer feio quando a irmãzinha desafiar para uma luta.

Tipo: Luta

Fabricante: Bandai

Memória: ND

Fases: indefinidas

Jogadores: 2

Game de luta é assunto para homem, certo? Errado. *Sailormoon*, que já saiu em versões para Mega Drive e SNES, prova justamente o contrário. Este lançamento para 3DO tem gráficos delicados, bem ao gosto das meninas. Mas a delicadeza para por aí, pois, quando duas das

nove lutadores ficam frente a frente, a pancadaria começa. Cada uma delas tem o nome de um dos planetas de nosso sistema solar, mais o prefixo sailor. Elas foram baseadas em mais um dos tantos sucessos da atual safra de desenhos japoneses que estão virando games. Os golpes

ESPECIAIS



SAILORMOON: → ↓ ← → + soco
SAILORMERCURY: ↓ ← ↓ → + soco



SAILORMARS: ↓ → ↓ ← + soco
SAILORJUPITER: ↓ → ← → + soco



SAILORVENUS: → ↓ ← → + soco
SAILORURANU: ← ↓ → ↓ + soco



SAILORNEPTUNO: → ← ↓ → + soco
SAILORPLUTO: ← (carregado) → + soco



SAILORCHIBIMOON: ← ↓ → ← + soco



CARTUCHOS, VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

SUPER NES . MEGA DRIVE . SEGA CD . 3DO . 32X
MASTER SYSTEM . NINTENDO E OUTROS

*Monte conosco sua Game
Locadora com sucesso
garantido. Solicite nosso
representante para São
Paulo e Grande SP. Melhores
preços e prazos. Confira!*

Atendemos via Sedex para todo o Brasil.
Rua Voluntários da Pátria, 2172 - Sobreloja
Santana - São Paulo - SP
Fones: 290-7474 - 298-3105

SIGLA ONLINE

O seu canal
de comunicação
com todas as
nossas revistas



LIGUE GRÁTIS

0800-130633

B A D

GAMES

COMPRA

E

VENDA

CARTUCHOS

CONSOLES

JOYSTICK'S

ACESSÓRIOS

S. NES

SEGA CD

MEGA DRIVE

3. D.O.

MASTER SYSTEM

NINTENDO

DESPACHAMOS
PARA TODO O
BRASIL

CONSULTE NOSSOS PREÇOS

(011)955-0034 - 955-7373 - 954-2730

PLAYSTATION

TEKKEN

Gráficos 10

Música 9

Jogabilidade 9

Tipo: Luta

Fabricante: Namco

Memória: ND

Fases: indefinidas

Jogadores: 2

Quem já conhece Tekken dos fliperamas sabe que este jogo arrassa. Imagine um game que tenha um esquema de batalha parecido com o do *Virtua Fighter* (ou seja, sem armas e magias) e gráficos com a qualidade do *Toh Shi Den*. Os bonecos são grandes, os movimentos perfeitos e os cenários intermináveis (você não é desclassificado por sair do limite). Você tem quatro pontos de vistas e o zoom é animal: se você, por exemplo, dá um agarrão no adversário, a câmera automaticamente vai mostrar a cena em um ângulo chocante. Na parte sonora, as músicas são no estilo Dance e também perfeitamente ajustadas com o jeitão do game, além de contar com vozes digitalizadas e toda a qualidade que o CD pode oferecer. Ah!, enquanto o jogo está sendo carregado, dá para se divertir com o velho Galaga. Mas nem precisava disso, pois o CD carrega rapidamente. Confira agora os principais golpes de cada um dos oito personagens.

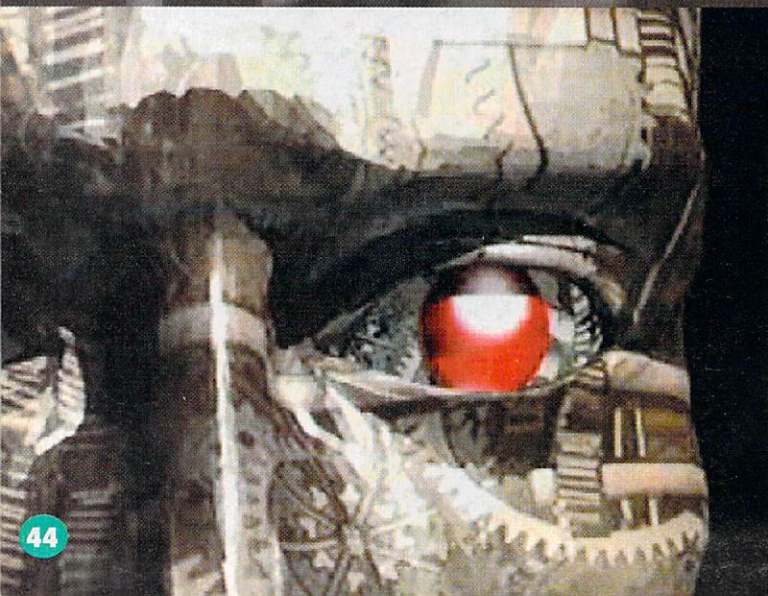
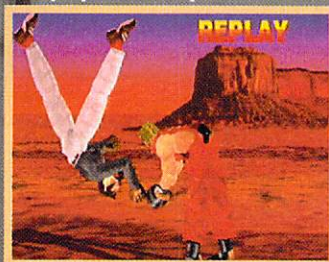
Enquanto o game carrega, brinque com o clássico galaga.



Veja o zoom:



O Replay também apavora:



Os pontos de vista, você escolhe logo no começo da luta. São 4 no total.



LUTADORES

KAZUYA



Senkoreken: □ □ △
 Kikikureken: □ △ △
 Rasenshyujinkyaku: ↗ ○ ○
 Kakatoshi: ○ ○
 Fujinken: → ↓ ↘ △
 Kozankyaku: → → → ♿
 Hidari Kakato Toshi: → → ♿
 Double Upper: ↘ □ △

KING



Dropp Kick: → → X + ○
 Knuckle Boyl: ↗ □ + △
 Elbow Dropp: △ + ○
 Jay Kick: → → ○
 Sateraito Dropp Kick: X + ○
 Upper: □ △ □
 Double Dropp: ↗ X + ○
 Spring Cross: → → □ + △

LAW



Dragon Knuckle Combo: → + △ △ △
 Spin King Combo: ○ X ○
 Sol Kick: ↓ + ↑ ○
 Sol Dropp: ↓ + ↑ X + ○
 Dragon Slash: → → → X
 Dragon: X (com o lutador abaixado)
 Sanren Hight Kick: X X X
 Dragon New: → → X + ○

YOSHIMITSU



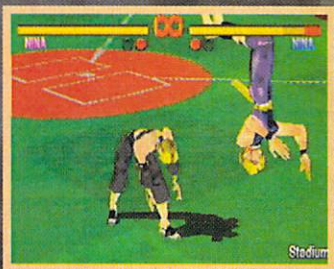
Nin Ho Kaguro: → → X + ○
 Nin Ho Kusanagui: □ + △
 Nin Ho Mandika Zura: ← + □
 Nin Ho Mandigu Ruma: ↗ X + ○
 Szamka: ○ ○ ○
 Inadsuma: X ○
 Nadsuma: → → ○
 Tobi Hizagueri: ← + X

PAUL



Rakuyo: ○ △
 Sohitenkyaku: ↗ X ○
 Hazakura: → △
 Abisegueri: → → ○
 Bonken: ↓ ↘ → △
 Sanboryu: → → X ○ ○
 Gansekiwa: △ (com o lutador abaixado)
 Tomoenague: □ + X + ←

NINA



Dropp Smach: □ △ ○
 Kick Combo: ↘ X X X ○
 New Kick: → → ○
 Hanting Combo: ↗ ○ X ○
 Bom Kata: → → → X
 Som Shyo Ha: → → □ + △
 Kubikari Nague: □ + X + →
 Shyo Aku: ↓ ↘ → □ + △

MICHELLE



Tsu Ken Ho: □ □ □
 Zen So Gyu Giha: □ □ (com o lutador abaixado)
 Sokuho: ○ (durante o pulo)
 Zansoi: △ (durante o pulo)
 Totsu So Shyo: → → □ + △
 Ho Sui: ↘ △
 Kosotai: ○ (perto do oponente)
 Hai Mendo: △ ←

JACK



Megaton Punch: ← ← ↓ ↘ △
 Power Shiza: → → □ + △
 Hammer Combo: □ □ □
 Hiper Press: ↗ X + ○
 Buradofan: □ △ □ △
 Max Gun Knuckle: ← □ □ □
 Hammer Knuckle: ↘ □ + △
 Wind Swing: → □ △ □



SATURN

Gráficos 9

Música 9

Jogabilidade 9

Tipo: Simulador

Fabricante: Sega

Memória: ND

Fases: 7

Jogadores: 1

COMANDOS

Botões A, B, C:

tiros

Botões X, Y, Z:

pontos de vista

Botões L e R:

selecionam visões

tips

WIZARD MODE

Você pode deixar o jogo 50% mais rápido. Durante a tela onde você seleciona a dificuldade do jogo e outras opções, digite o seguinte código:

LR LR ↑ ↓ ↑ ↓ ← →

PANZER DRAGON™

Quando foi lançado no Japão, o sistema Saturno de 32 bits trouxe consigo um jogo que logo se tornou um grande sucesso: *Virtua Fighter*. Pela primeira vez na história japonesa dos videogames, um jogo era vendido na proporção de 1 para 1. Explicando: como no Japão os consoles vendidos não trazem um jogo como brinde, existe uma estimativa precisa de quantos games são vendidos para cada sistema. Todos os que compravam o Saturno também compravam o CD.

Uma boa parte deste sucesso se deve ao fato de que, depois de *Virtua Fighter*, apareceram games que não utilizam todo o potencial do 32 bits. Ou seja, o pessoal que joga Saturno estava mesmo sem grandes opções. Mas agora surge *Panzer Dragoon*, que mostra o que este sistema realmente pode fazer. A apresentação é bem trabalhada, sem os granulados a que estamos acostumados e com bonecos modelados em 3D. Além disso, este jogo tem qualidade gráfica, som e jogabilidade raras em sistemas domésticos: estão iguais aos dos fliperamas.

Os gráficos são poligonais texturizados (efeitos como zoom e ro-

tação são super explorados) e as cores também impressionam, sendo que em algumas fases os cenários parecem digitalizados. O som ajuda a empolgar, com músicas bem trabalhadas e efeitos sonoros bastante realistas. Para completar, a jogabilidade é fantástica (padrão Arcade) e a dificuldade moderada.

Durante jogo, os personagens não falam nem inglês nem japonês, mas sim uma língua alienígena, legendada em japonês. A história é a seguinte: você e seus amigos são seres rústicos, daqueles que ainda vão à caça armados com bestas e se assustam quando vêm uma nave. Você se separa do grupo ao perseguir um animal e acaba entrando em uma caverna. É justamente nesta caverna, que dois seres mais evoluídos estão duelando com armas lasers. Ao final do combate, morre um dos caras e o outro outro vai conversar com você e passar alguns conselhos. Mas gratidão é uma palavra que não está no seu dicionário e você toma lugar do sujeito que morreu no duelo: seu objetivo será matar aquele que te ajudou. E tudo isso é só o começo. Veja, passo a passo, todas as fases deste game de arrepiar.

EPISODE 1



Apertando os botões A, B ou C, você dispara tiros simples. Mas se mantiver pressionado qualquer um deles, a mira vai começar a rodar e, quando você passa pelos inimigos, ela os marca. Ao soltar o botão, você vai disparar tiros teleguiados, que são mais fortes e atingem todos os inimigos da tela. Se a sua mira marcou um inimigo e ele saiu da tela, tudo bem: o teleguiado vai pegá-lo onde estiver.



O primeiro chefe é manha. Você consegue detoná-lo tanto com tiros simples como com teleguiados. Todos os chefes ficam dando voltas em torno de você, por isso use os botões L e R para ter as visões laterais.

PERFECT

Para assistir a um final legal, você vai ter que terminar o jogo no modo hard. Isso significa que você começa o jogo sem nenhum continue. De 80 a 90% você ganha um continue, de 90 a 99% dois continues e 100% são cinco continues.

EPISODE 1 COMPLETED

SHOT DOWN RATIO : 100.0 %

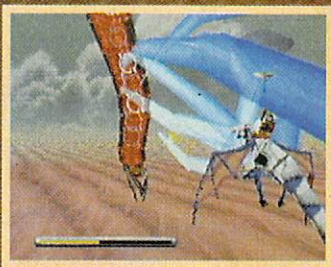
You get 5 credits

PERFECT!

EPISODE 2



Quando estiver dentro da caverna, tenha cuidado com os bichos que vão sair do chão. Fique apenas girando e atirando, pois não dá tempo de carregar a arma.



Depois que você sai da caverna, começa o ataque das minhocas gigantes. A situação fica mais fácil se você carregar os tiros, sempre desviando das cascas que vão se soltando.



Segundo chefe: você vai ter o primeiro confronto com o sujeito que está perseguindo. Carregue os tiros, pois o inimigo é muito rápido, e nunca fique na mesma linha que ele estiver.

EPISODE 3



Use a visão lateral e destrua estes canhões rapidamente. Detone apenas com o tiro normal, pois os canhões destroem os seus mísseis teleguiados.

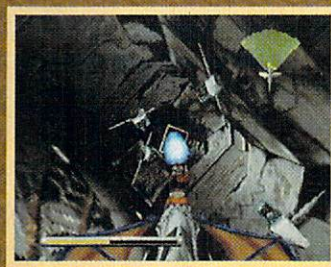


Não demore para detonar os carros terrestres. Você também não deve atirar nas bombas quando elas estiverem próximas, pois a explosão tira muita energia. Desvie.



O terceiro chefe é uma nave que você deve destruir em duas etapas. A primeira: concentre os tiros na base das hélices. A segunda: ela se transforma e fica mais resistente e rápida. Use os tiros carregados na ofensiva e defenda-se com o tiro simples.

EPISODE 4



Fique no centro da tela atirando sem parar. Você vai se sentir aliviado quando as naves inimigas começarem a se autodestruir.

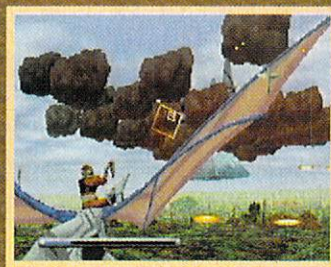


Aqui você deve ter cuidado para não bater nas paredes. O melhor é ficar no centro da tela usando a visão X. Deste modo vai ser bem mais fácil desviar.

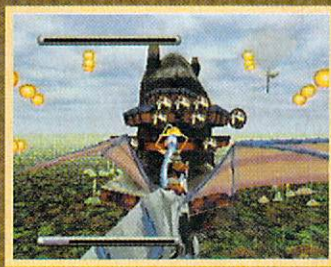


Para acabar com quarto chefe, você deve atirar no braço dele e usar tiros carregados na cabeça.

EPISODE 5

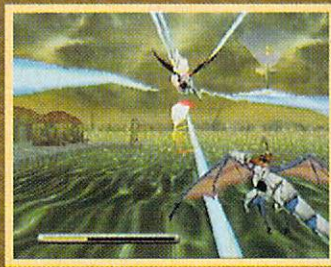


Ao encontrar estas naves grandes, não tenha dúvidas: detone tiros.



Para o quinto chefe, use duas estratégias. Primeiro destrua os 3 andares, desvie e detone os tiros. Sempre usando a visão Z e tiro simples. Depois, acerte a cabine verde com tiro simples.

EPISODE 6



Aqui, você vai encontrar o alienígena da abertura e da segunda fase. Esqueça seus brios, pois a única saída é ficar fugindo dele.

LAST EPISODE

O penúltimo chefe começa atacando com a própria cauda. Use a visão Z, pois fica mais fácil desviar (desvie andando em círculos), e concentre os tiros na cabeça do inimigo. Quando você ficar de frente com o boss, dispare tiros normais.



Boss final: novamente o ser que você perseguiu durante todo o jogo. Use a velha tática: nunca fique na mesma linha que ele (para evitar seus raios em seqüência). Não adianta atirar normalmente, pois ele desvia. Carregue os tiros e mande bala com o teleguiado.



SATURN



DAYTONA USA

Gráficos **8**

Música **9**

Jogabilidade **9**

Tipo: corrida

Fabricante: Sega

Memória: ND

Fases: 6 circuitos

Jogadores: 1

A coincidência não podia ser melhor. O sistema Saturno foi apresentado oficialmente no Brasil durante a UD (veja matéria sobre o evento na página 6). E dois jogadores, para os que compraram ou alugam o console importado, já estão à disposição dos gamemaniacos. Nas páginas anteriores, você conferiu o detonante *Panzer Dragon*, mas as novidades não acabam aí. *Daytona Racing*, um dos melhores jogos de corrida encontrados nos fliperamas, faz a sua estréia nos sistemas domésticos. Tá certo que o game perdeu alguns pontos em termos de jogabilidade e música e muitos pontos quando se trata de gráficos. Mesmo assim, continua de arrepiar, além de trazer algumas melhorias.

Para começar, aumentou o número de pistas (eram três no fliperama). No Saturno, você encontra esses mesmos três circuitos tanto no modo Arcade como no Saturno. A diferença é que, jogando no modo Saturno, você pode invertê-las. As opções continuam iguazinhas: Beginner, Advanced e Expert. Escolhendo o modo Saturno, você tem ainda seis opções de carros contra apenas três do Arcade.

Apesar da perda em termos gráficos e sonoros, alguns detalhes continuam presentes. O reflexo da paisagem no vidro traseiro do carro, músicas cantadas e derrapagens: tudo isso foi mantido. Confira nas imagens o que espera por você.

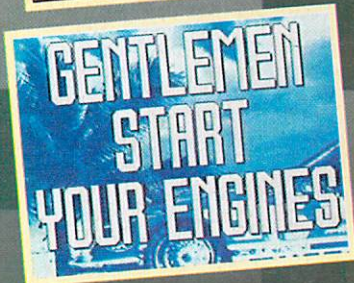
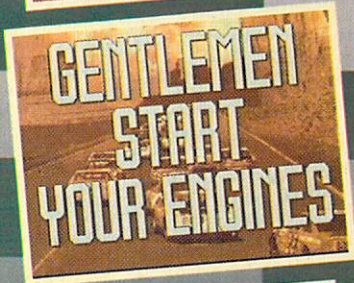


Escolha de carros no modo Saturno



Esta versão dá a opção de escolher entre os modos Arcade e Saturno. No Arcade, são três pistas para andar e dois carros para escolher (com e sem marcha automática). No Saturno, são as mesmas três pistas e mais três (segurando o start, você inverte o traçado destas pistas) e seis carros (cada um com características próprias). Se ficar apertando start na tela de escolha dos carros, você entra no Time Attack (você corre sozinho no circuito para tentar a melhor volta).

Você pode escolher quatro tipos de visões, sendo cada uma acionada por um botão diferente: A (é a que dá maior sensação de velocidade), X, Y e Z (é a mais fácil de visualizar o traçado, mas perde na sensação de velocidade)



Telas de abertura das três pistas

CIRCUITOS

1º Pista para iniciantes, com curvas suaves. Seu início é Rolling Start (você já começa correndo - estando no manual, já começa em 4ª marcha). Aqui não precisa tirar o pé (ou melhor, a mão) do acelerador. Só fique ligado quando aparecer o Sonic na montanha. Nesta curva, bata de lado no muro que você irá perder pouca velocidade. São 40 oponentes.

2º Pista para pilotos intermediários. Há três pontos em que você vai precisar derrapar de lado: um pouco antes de entrar na curva, solte o acelerador, coloque o carro na direção da curva e aperte o breque (junto com o direcional). Em seguida, solte o breque (deme-re um pouco mais para as curvas mais fechadas). Aperte o acelerador e acerte o movimento do carro com o direcional.

3º É a pista para jogadores que já estão dominando completamente o volante. São apenas duas voltas, pois a pista é muito longa (o que dificulta decorar o traçado). Além disso, você vai encontrar várias curvas fechadas e terá pela frente 29 carros adversários. Portanto, não fique dando bofeira com as belas imagens como a que você tem dentro do túnel, onde televisões estão colocadas nas paredes. Em certo ponto do circuito (veja foto), você vai ter que mudar de pista para poder fazer a curva com mais facilidade.

PISTAS INVERTIDAS

No modo Saturno, você consegue inverter os circuitos que já conhece (as dicas para as pistas normais continuam valendo aqui). Veja como eles ficam:



Primeiro circuito - iniciantes.



Segundo circuito - intermediário.



Terceiro circuito - experts.

O carro perde estabilidade depois que bate. Quando isso acontece, é fundamental uma paradinha nos boxes



Tela de escolha das pistas: iniciante, médio e profissional (varia o tamanho da pista e a dificuldade).



Tela de escolha (modo Saturno).



Telas finais

ARCADE

Gráficos **10**

Música **9**

Jogabilidade **9**

Tipo: Luta

Fabricante: Capcom

Memória: 300 mega

Fases: 14

Jogadores: 2

GOLPES

Atacando o adversário no chão:

↑ + chute.

Agarrões especiais:

→ ↘ ↓ ↙ ←

+ chute ou soco

Dash:

→ → ou ← ←

Esquiva no chão:

← ou →

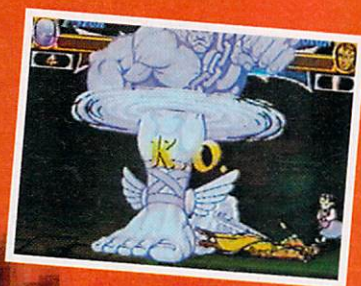


Nem um ano se passou desde o lançamento de *Darkstalkers* e a Capcom já preparou o seu upgrade. É mais um do pacote de jogos de luta prometidos para este ano. Ainda virão dois *Street Fighters* (confira tudo sobre o *Street Fighter The Movie* na edição especial que você está recebendo junto com a sua VG) e um jogo de luta com robôs: *Cyberbots*, continuação do *Armored Warriors*. Isso sem contar os jogos de outros fabricantes, principalmente *Killer Instinct*, *Fatal Fury 3* e o aguardado *Mortal Kombat III*. A onda de fighting games da indústria de arcades está em alta.

A Capcom investiu bem neste upgrade, em particular corrigindo alguns defeitos e melhorando no aspecto jogabilidade. Para começo de conversa, este é o segundo jogo da Capcom a ultrapassar os 300 Megabits de memória (o primeiro foi *X-Men*). Falando em *X-Men*, *Darkstalkers Turbo* usa algumas de suas inovações. Agora é possível atingir o adversário mesmo caído (mas apenas com um comando específico, ou seja, a mamata de derrubar o adversário depois detonar um especial já era) e também pode-se rolar no chão para escapar desse movimento. E há também o autoguard, ou defesa automática, que comparece para ajudar os que têm preguiça de se defender sozinhos. A barra especial foi levemente mudada e pode ser acumulada

da infinitas vezes para a execução dos super golpes, um atrás do outro. Além disso, o sistema de combos foi rearranjado para se tornar peça fundamental do jogo. Também é possível escolher a velocidade do seu jogador: normal ou turbo.

No entanto, a novidade maior fica por conta da possibilidade de se jogar com os bosses Huitzil e Pyron e a chegada de dois novos jogadores: Hsien-Ko e Donovan. Hsien-Ko é uma bonequinha chinesa com síndrome de Edward Mãos-de-tesoura e Donovan pode conjurar espíritos para ajudá-lo na luta. O resto dos personagens ganhou novos golpes e seqüências especiais: Demitri tem um especial muito bom, onde ele manda uma legião de morcegos atacar o inimigo; o nosso lobisomem preferido, Jon Talbain, agora pode chamar a ajuda de um espírito de lobo; Sasquatch tem aquele golpe do Sub-Zero que ele congela o chão, só que aqui o adversário cai no mar e é jogado por uma baleia de volta para a luta; Lord Raptor ganhou um golpe que daria pontadas de inveja no Michael Jordan (digamos que ele enterra o adversário no sentido pleno da palavra); Felicia pode chamar a ajuda de outras gatinhas de sua espécie para espancar o adversário; e Anakaris manda o adversário para o outro mundo, entre outras dezenas de golpes para cada jogador. Ou seja, está de arrasar.



Os especiais estão simplesmente animais. Saca só o que o novato Donovan faz com o coitado do Pyron.

SASQUATCH



Ice Breath:

↓ ↘ → + soco

Ice Tower:

↓ ↓ + soco

Typhoon Kick:

→ ↓ ↘ + chute

JON TALBAIN



Beast Laser:

↓ ↘ → + soco

Climb Kick:

↓ ↘ → + chute

Beast Flick:

← ↓ ↙ + soco

VICTOR



Giga Buster:

← (carregado)

→ + chute

Gyro Crush:

↓ ↙ ← + soco

Giga Knee:

↓ ↙ ← + chute

BISHAMON



Quick Slash:

← (carregado)

→ + soco + chute

Snap Sword:

← ↙ ↓ ↘ → + soco

Air Seal:

↑ ↗ → + soco

DONOVAN



Ice Sword:

↓ ↘ → + soco

Fire Sword:

→ ↓ ↘ + soco

Hopping Sword Release:

soco + chute

Call (após o golpe anterior):

soco + chute

ANAKARIS



Coffin Fall:

chute forte + soco forte ou chute médio + soco médio ou chute fraco + soco fraco (depende da posição de Anakaris na tela)

Royal Curse (durante o pulo):

↓ ↘ → + soco

Cobra Blow:

← → + soco

FELICIA



Rolling Punch:

↓ ↘ → + soco + soco

Delta Kick:

← ↓ ↙ + chute

Sand Splash:

↓ ↘ → + chute

HUITZIL



Plasma Beam:

↓ ↘ → + soco

Missile:

↓ ↘ → + chute

Laser Vulcan:

← ↓ ↙ + soco

RIKUO



Screw Jet:

← → + soco

Poison Gas:

↓ ↘ → + chute

Sonic Wave:

↓ ↘ → + soco

MORRIGAN



Soul Fist:

↓ ↘ → + soco

Air Soul Fist:

↑ ↗ → + soco

Shadow Blade:

→ ↓ ↘ + soco

DEMITRI



Chaos Flare:

↓ ↘ → + soco

Bat Drill:

↓ ↙ ← + chute

Bat Spin:

→ ↓ ↘ + chute

PYRON



Sol Smasher:

↓ ↘ → + soco

Air Sol Smasher:

↑ ↗ → + soco

Zodiac Fire:

→ ↓ ↘ + soco

HSIEN-KO



Weapon Throw:

↓ ↘ → + soco

Reflect Gong:

↓ ↙ ← + soco

Guillotine Swing:

→ ↓ ↘ + soco

LORD RAPTOR



Skull Blade:

↓ ↑ + chute

Hell Warp:

← ↙ ↓ ↘ → + chute

Death Hurricane:

↓ ↙ ← + chute

NES

Gráficos **8**

Música **7**

Jogabilidade **8**

Tipo: Educativo/

Aventura

Fabricante: Hi Tech/

Playtronic

Memória: ND

Fases: 26

Jogadores: 1

COMANDOS

Direcional: Mickey

A: pula

B: captura as letras

Select: sai da fase



Você pode começa em qualquer uma das cinco telas. Ao todo são 26 fases, uma para cada letra do alfabeto inglês.

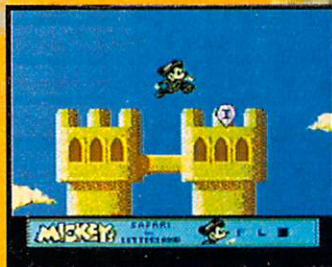
A s aulas de inglês contam agora com a ajuda do Mickey para estudar inglês. Em *Mickey's Safari in Letterland*, você terá que caçar as letras espalhadas por fases bem curtas. Ao encontrar três delas, você forma uma palavra e, pegando também a pedra, termina a fase. Ai uma voz fala a palavra e aparece uma ilustração: por exemplo, se a palavra for Bee, surge uma abelhinha. Indicado para crianças pequenas, *Mickey's Safari in Letterland* é também divertido em seu lado aventura, apesar de extremamente simples. O personagem não morre ao encostar nos bichinhos e, no modo fácil (são três níveis de dificuldade), é só encostar na letra que o Mickey a captura. Um game para professores e alunos aplaudirem.



Pode encostar à vontade nos bichinhos, pois você não morre.



Os gráficos são bem simpáticos e engraçados.



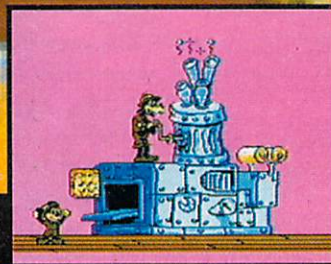
Mickey tem que apanhar três letras...



... e esta pedra para terminar a fase.

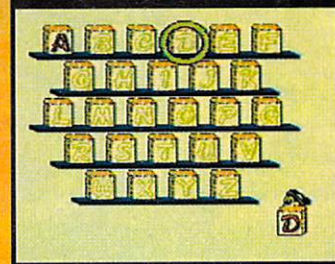


Depois, aparece um desenho mostrando o significado da palavra ...



... e o Pateta transforma a pedra em um pequeno desafio para Mickey, ...

... que é colocar a letra na ordem certa.



LKC NA SEXTA...

...no sábado

...na terça

...todos os dias da semana!

Se você procura os bonés mais transados, as camisetas mais legais e agora os patins mais radicais pode passar em qualquer loja da LKC SPORTS e sair de lá vestindo tudo que existe de mais novo no mercado esportivo.

Todas as lojas estão repletas de produtos que você vai adorar.

Não erre mais a cesta, acertando na LKC SPORTS.

LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Mateus José, 1233 - Vila Maria - SP
Fone: (011) 954-9418 Fax: (011) 954-8392

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

R. Apucarana, 1209 - F: (011) 217-3933

LKC SÃO PAULO - MOOCA

R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP

R. Amazonas, 898, - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC GUARATINGUETÁ - SP

R. São Francisco, 97 - F: (012) 532-1929

LKC TIJUCA - RJ

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

LKC PETRÓPOLIS - RJ

Estrada União e Indústria, 10035 - F: (024) 222-3390

LKC POUSO ALEGRE - MG

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

LKC BRASÍLIA - DF

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

LKC BELÉM - PA

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

LKC SALVADOR - BA

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

LKC FORTALEZA - CE

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

LKC CAXIAS DO SUL - RS

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

LKC FLORIANÓPOLIS - SC

R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (048) 241-0800

SEJA VOCÊ TAMBÉM UM
FRANQUEADO LKC SPORTS
NA SUA CIDADE



PATINS EXCLUSIVO LKC

MASTER SYSTEM

Gráficos 8

Música 7

Jogabilidade 8

Tipo: Pinball

Fabricante: Tec Toy

Memória: ND

Jogadores: 1

COMANDOS

Direcional: Sonic

botões 1 e 2: Flippers

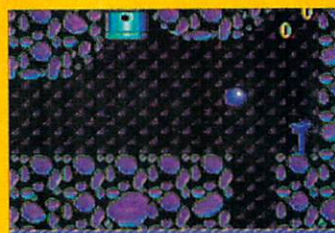
SONIC SPINBALL



O porco-espinho mais famoso do planeta aparece mais uma vez no Master. Neste *Sonic Spinball*, assim como na versão para Mega Drive, o destaque fica para a mistura de pinball e ação: na maior parte do tempo você controla os flippers, mas há também trechos em que anda com o Sonic. Passagens secretas, portas para abrir, fase de bônus, encontrar as esmeraldas, enfim tudo o que você espera de Sonic está presente. Para completar, os gráficos também estão legais e não vão decepcionar os fãs do personagem.



Sonic virou um bolinha de pinball. Sempre que aparecer este raio entre os flippers, o porco-espinho não passará pelo meio.



A melhor coisa do game é a mistura de pinball com um pouco de ação.



Os gráficos, mesmo sendo em 8 bits, estão bem feitos.



Fase de bônus: use toda a velocidade do Sonic para coletar as argolas e chegar ao final no menor tempo possível.

Gráficos 6

Música 6

Jogabilidade 6

Tipo: Aventura

Fabricante: Tec Toy

Memória: ND

Jogadores: 1

COMANDOS

botão 1: tiro

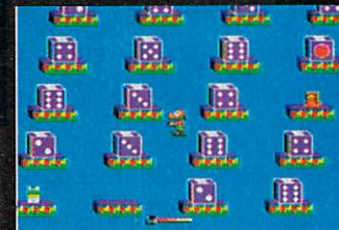
botão 2: pula

GERALDINHO

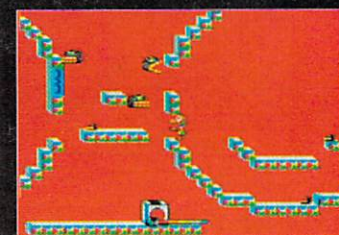
Geraldinho, o personagem do Glauco, de tanto jogar videogame acabou se metendo em uma aventura nas telas. Ele estava jogando quando a mãe chegou e o empurrou, fazendo com que o nosso amigo fosse parar dentro da máquina. O game é bem simples e não oferece muitos atrativos. Você tem que encolher todos os inimigos da tela (é só dar um tiro neles) e apanhá-los em um determinado tempo para poder passar de fase. Geraldinho morre se encostar em algum deles. Também não pode ficar muito tempo parado, senão o chão fura e fica um pouco mais complicada a movimentação do personagem. Nada muito interessante.



Os inimigos encolhem ao levar um tiro do controle remoto. Somente quando eles estão pequenos é que você deve encostar neles.



Na fase de bônus, fique esperto para coletar o maior número de itens.



Apesar da simplicidade, o game oferece alguma dificuldade.

Sega Hot

DICAS DESTA EDIÇÃO

SNES

Donkey Kong Country
Rise of the Robots
Addams Family
R-Type 3
Power Rangers
NBA Jam - Tournament Edition

MEGA DRIVE

Beavis & Butt Head
WWF Raw
NBA Jam - Tournament Edition
Earthworm Jim
True Lies
Toughman

3DO

Way of The Warrior
Demolition Man

ARCADE

Killer Instinct

GAME GEAR

Robocop 3

GAME BOY

Wario Blast

MEGA 32X

Space Harrier

SATURN

Virtua Fighter

EARTHWORM JIM

MEGA DRIVE

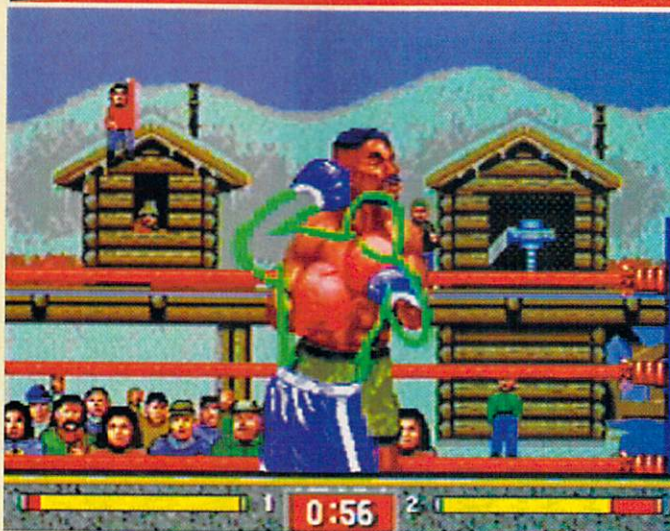
PASSE DE FASE

Com o controle, dê Start para pausar.
Depois faça a sequência:

A, B, B, A, A+C, B+C, B+C, A+C.

A minhoca Jim vai te chamar de trapaceiro e então você verá uma tela escrito Groovy (legal!).

TOUGHMAN



POWER PUNCHES

Power Jab: B + ← ↑

Back Haended Slap: B + → ←

Power Elbow: B+ ↓ ↓

Power Hook: B + ← ←

Haymaker: B + ↑ ↑

Power Uppercut: B + ↓ ↑

Super Uppercut: B + ↓ ↘ →

Low Blow: B + ↓ ↙ ←

Duck Body Blow: B + ← ↙ ↓

Measured Hook: B + ↑ ←

Windmill Wind-up: B + → →

Head Butt: B + ↑ ↓

Popeye Punch: ↑ + B rapidamente oito vezes

Furious Flurry: aperte B rapidamente oito vezes

TRUE LIES



PASSWORDS

2ª fase: FNYHHLX

3ª fase: CQLGFNZ

4ª fase: CXGJMOC

5ª fase: BDCLGDL

6ª fase: GDJCBGD

7ª fase: GZHKVXK

8ª fase: BFCFZHB

9ª fase: BHHMCFM

WWF RAW

SOCO MORTAL

Na hora em que o logo da Sega surgir, aperte

A, B, C, Start

e dê 360° com o direcional. Você vai ouvir um estouro e a tela ficará vermelha.

Prontinho.

Agora, quem ousar lutar contra você perderá toda a energia com apenas dois socos.

BEAVIS & BUTT HEAD

VÁ DIRETO AO SHOW DO GVAR

J5G3v - bVFLE - Pk8ke

Roger Kloss
Curitiba, PR

NOVOS PERSONAGENS

Mesmo procedimento da dica de SNES, acrescentando **C + Start** ao final da sequência para :

Benny

Chow Chow

Kid Silk

Muskett

Scooter Pie

durante a sequência para:

Air Dog (depois da letra A)

Fresh Prince (depois da letra W)

Hugo (depois da letra G)

Jazy Jeff (depois da letra J)

Moosekat (depois da letra P)

JOGUE COM O CHEFÃO

Se você quiser jogar com o Eyedol, faça o seguinte: escolha o Riptor e coloque o direcional para a esquerda enquanto aperta 1, 2 e 4. Logo depois, aparecerá a tela VS, então coloque para a direita e segure os botões 2, 3 e 6. Você ouvirá uma voz dizendo "Eyedol". Ele dá mais de 80 hit combos. Tá bom ou quer mais?



BRINQUE COM OS GRÁFICOS

Quando você morrer, na tela de Continue, com o controle 2, aperte

→ para rotação à direita

← rotação circular

↑ arremesso

↓ ficar parado

A estende

B aproxima

C volta ao normal



99 VIDAS

Na fase Forrest Frenzy, último cipó, há alguns abutres. Passe por todos e, quando o cipó parar, pule para trás, caindo em cima de um abutre. Vá pulando para trás, pois em cada abutre, você ganha uma vida, acumulando 12 ao final. Morra e repita a operação até completar 99.

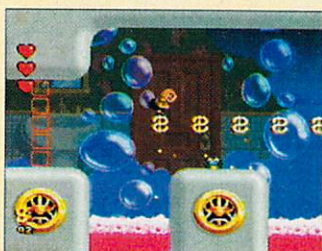
Vulcan Macaw, equipe AJE
Rio de Janeiro, RJ.

ITENS ESPECIAIS

Você terá itens especiais acumulados, mesmo se você morrer, com este código:

2264

ADDAMS FAMILY



**COMECE COM
100 VIDAS**

Password: 11111

Robson H. Duprat
Novo Hamburgo, RS.

SUPER PUNCH-OUT

SOUND TEST

Quando o logo da Nintendo aparecer, pegue o controle 2 e segure Select. Na sequência, dê L e R e solte o Select.

Pronto! Agora, você poderá dar uma de DJ.

RISE OF THE ROBOTS

JOGUE COM O CHEFÃO

Para jogar como o robô Supervisor, na tela de opções, aperte

↑ → ↓ ←, Y

No modo 1 player, você luta contra o Supervisor, e no 2 player, você pode ser ele.

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

NOVAS NAVES

Na tela de abertura, escolha a opção Simulator. No **controle 1**, faça a sequência:

L, R e Select,

depois A, Y, B, Y

para ganhar novas naves e inimigos para o combate e treino de dois jogadores, até você enjoar de jogar, dando um Reset.

POWER RANGERS

PASSWORDS

2ª fase: 3847

3ª fase: 5113

4ª fase: 3904

5ª fase: 1970

6ª fase: 8624

7ª fase: 2596

Pedro Henrique Crastechini
São Paulo, SP

R-TYPE 3

SELEÇÃO DE FASES

Durante a tela de Continue, aperte várias vezes **R** e **L** até escutar um som. Depois, aperte **L** e escolha a fase.

Diogo B. Corrêa, equipe AJE
Rio de Janeiro, RJ.

KIRBY'S AVALANCHE

ROUPAS ESPECIAIS

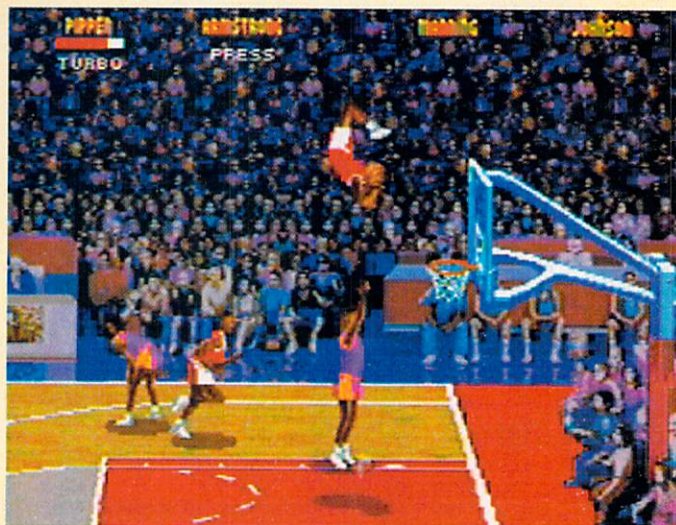
Durante o jogo, no controle 2, aperte

A, B, X, Y

simultaneamente. Junto, dê **Reset**. Vá para a tela de opções e dê **"Custom"**. Na tela estará escrito **"Special Custom"**. Ficou bonito?

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION

SNES



NOVOS PERSONAGENS

Após cada inicial, aperte Start junto à letra respectiva do código, ou seja, depois da primeira inicial, dê Start mais a primeira letra. As letras correspondem aos botões do controle (A, B, Y) e "N" significa apertar qualquer botão sem segurar Start.

Jogador	Iniciais	Código
Air Dog	AIR	YNB
Benny	BNY	BNY
Brutah	LGN	ABN
Charles	ROY	BAN
Chow Chow	AMX	NAY
Crunch	CRN	ABN
Facime	XYZ	BBA
Fresh Prince	WIL	YBN
Gorilla	GOR	NBB
Heavy D	HVY	ANB
Hill	NDH	ABA
Hillary	HC	NB, espaço, N
Hugo	HGO	NYA
Jazzy Jeff	JAZ	YAA
Kabuki	DAN	NBA
Kid Silk	KSK	NBY
Moon	JAY	NAB
Moosekat	MPF	BYN
Muskett	MCM	BBY
Scooter Pie	HTP	ANY
Thomas	SOX	BNA
Turmell	MJT	ANA
Weasel	RAY	BAN

SPACE HARRIER

ME
GA 32X

CONTINUAR DE ONDE MORREU

Essa dica fará com que você continue a jogar exatamente a partir do lugar em que você morreu, como no arcade. Quando aparecer o logo da Sega, no controle dois,

segure A e C, mais Start.

ROBOCOP 3

GAME
GEAR

CÓDIGOS PARA GAME GENIE

Comece com 9 vidas:

39E-13F-2A6

Timer infinito:

000-E05-E6E

Munição infinita:

006-64D-A2C

WAY OF THE WARRIOR

3DO

OUTROS LUTADORES

Jogue com os personagens escondidos. Na opção "Names", faça o seguinte para jogar como:

Kull - o chefe: A Gavin Jun 11 1970

Na tela dos personagens, seus dados estarão no último quadrinho da direita.

Black Dragon - Wyvern 3-9-27

Gulab Jamun - Gulab 2-29-00

Major Trouble - Bad Boy 2-4-08

Voodoo - Evil 6-6-66

DEMOLITION MAN

BLOOD CODE

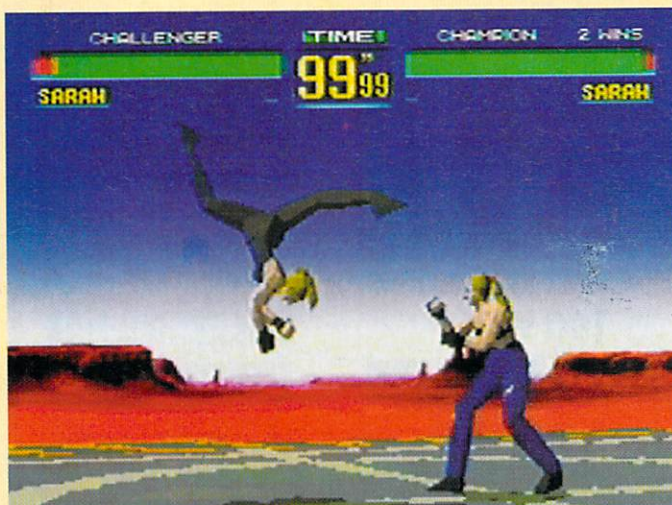
Na tela Start, com o controle 1, aperte

R e dê 360° com o direcional

A tela vai "sangrar", ou seja, vão aparecer quatro tiros na tela. Pode sair massacrando!

VIRTUA FIGHTER

SATURN



LUTADOR SECRETO

Para lutar com Dural é só digitar

↓ ↑ → A ←

Ou seja, tem que digitar o próprio nome do cara: D (down, para baixo), U (up, para cima), R (right, direita), A (botão A) e L (left, esquerda).

No modo versus, faça o seguinte: na tela de apresentação, digite **17 vezes para cima**, então escolha o modo "VS". Quando acabar a luta, aperte **L** ou **R** na hora do Replay.

MENU SECRETO

Na tela de apresentação, aperte **12 vezes para cima** e entre no "Option". Se você ouvir "Ring Out", é porquer deu certo. Entrando no option, você controla o tamanho do ringue e seleciona qualquer fase.

Guilherme S. Ueda
Hiroshima, Japão

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

VG Tips:

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

S
o
f
i
t

Títulos inéditos e grandes obras primas
É o universo Neo Geo

Softwares: Em breve

- ① Fatal Fury 3
- ② Puzzle Bobble
- ③ Double Dragon



- ④ Galaxy Fight
- ⑤ Crossed Swords 2
- ⑥ Savage Reign



Softwares: Já disponíveis

- ⑦ 3 Count Bout
- ⑧ Cyber Lip
- ⑨ Baseball Stars Professional



- ⑩ Robo Army
- ⑪ World Heroes 2
- ⑫ Soccer Bowl



- ⑬ Power Spikes II
- ⑭ Sengoku 2
- ⑮ Ghost Pilot



- ⑯ Fatal Fury Special
- ⑰ View Point
- ⑱ Top Hunter



ACTION: Samurai Shodown/Fatal Fury 2/Fatal Fury/Art of Fighting 2/Art of Fighting/King of the Monsters/King of the Monsters 2/Burning Fight/The Super Spy/Sengoku/World Heroes/Mutation Nation **SHOOTING:** Aero Fighters 2/ Last Resort/ Alpha Mission II /NAM 1975/
SPORTS: Street Hoop/ Wind jammers/ Baseball Stars 2/ Super Side kicks/2020 Super Baseball/ League Bowling/ Football Frenzy/ Top Player's Golf/ Riding Hero **PUZZLE:** Puzzled

O Neo Geo CD
está chegando!
Leve o mundo de Neo Geo
para sua casa.



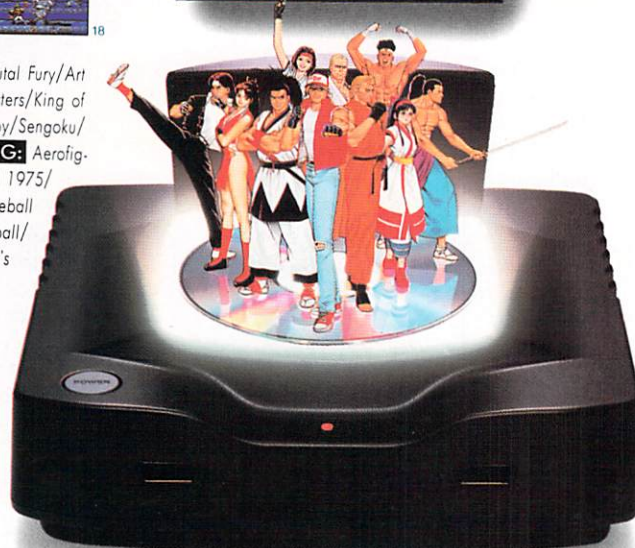
SAMURAI SHODOWN II



THE KING OF FIGHTERS '94



SUPER SIDEKICKS 2



NEO·GEO CD

ARME-SE

PARA

O KOMBAT



TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Automático** independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.
- **Slow Motion** - reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.

ESCOLHA A SUA ARMA:

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

TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Total** para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.
- **Slow Motion** - os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.

ESCOLHA A SUA ARMA:

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

TÁTICAS MORTAIS:

- **6 botões de disparo.**
- **Turbo Programável** para cada botão.
- **Auto-Fire** programável para cada botão - disparo contínuo.
- **Slow Motion** e **Super Slow Motion**.
- **Visão de Raio-X** você vê tudo o que acontece por dentro.

ESCOLHA A SUA ARMA:

- SuperNES* e Superfamicom* - use Aqua Pad SNES.
- Megavision, Mega Drive* e Genesis* - use Aqua Pad Mega.

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de Kombat. Faça seus inimigos pedirem água!

DYNACOM

A Dynacom é fera