

VIDEO GAME

ANO V Nº 54

N E W S



**GRATIS
POSTER
DUNGEONS
&
DRAGONS**

**SUPER
PROMOÇÃO
GANHE 1
PLAYSTATION
+109 PRÊMIOS**

**MAIS
BARATO
R\$4,00**

PREVIEW

**MARVEL
SUPER HEROES**

**KILLER INSTINCT
TODOS OS GOLPES**

**MEGA-SNES
PRIMAL RAGE
BATMAN FOREVER**

SNES

**PHANTOM
NINJA GAIDEN**

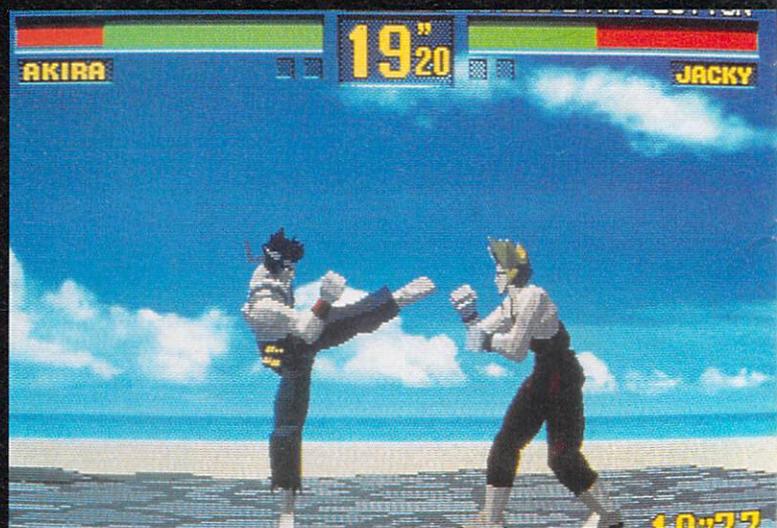
**MEGA
DEMOLITION MAN**



**SATURN
NO BRASIL**



Sega Saturn. É



TEC TOY

Para ver de perto o que o século 21 vai oferecer, basta dar a partida na mais surpreendente experiência de interação digital que a humanidade vai conhecer: Sega Saturn. Você pode até manter a calma num esforço para acompanhar a velocidade de jogos comandados por 3 microprocessadores de 32 bits. Mas será muito, muito difícil controlar seu batimento cardíaco:



do outro mundo.



as imagens em 3-D são formadas com 500 mil polígonos por segundo e por mais de 16 milhões de cores. O som é estéreo, gerado por nada menos que 32 canais. Tudo isso em CDs exclusivos como Virtua Fighter, Daytona USA, Worldwide Soccer e Panzer Dragoon. Venha conosco para o futuro. Será uma jornada inesquecível.



Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VIDEOGAME

REDAÇÃO

Diretor Editorial Ibsen Spartacus

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Repórter Luana Pavani

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

Fotógrafo Caio Mattos

Produção gráfica Sandra Figueiredo

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário
Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade São Paulo
Angela Taddeo,
Geovânia Ortiz,
Ana Maria Gatti,
Marta Coelho,
Rassimy Faiad,
Francisco Bueno Filho

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

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento (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-SIMILE (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 - RJ. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 44A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)
IMPRESSÃO: CLY

ANER

GAMES E HQS

O mundo dos quadrinhos invadiu a terra dos videogames. Homem de Ferro, Capitão America, Batman & Robin, Fantasma e outros super heróis podem ser encontrados em aventuras onde você, meu caro gamemaníaco, é o responsável pela vitória do bem. São três os jogos em que esses seres fantásticos aparecem: **Marvel SuperHeroes, Batman Forever e Phantom 2040.**

O primeiro deve ser lançado em breve, mas a sua **Video News Game se antecipa e mostra um preview legal deste game que promete. E não é para menos: alguns dos mais simpáticos personagens Marvel estão presentes. Hulk, Wolverine (ele de novo), Homem Aranha e demais super poderosos vão distribuir porradas para todos os lados. É esperar para ver.**

Um que não quer sair das telas dos games de maneira nenhuma é o nosso amigo **Batman. O homem-morcego já é tema de uma montanha de jogos para Mega Drive e SNES. Agora, junto com o inseparável Robin, estrela mais um: Batman Forever, baseado no filme de mesmo nome.**

Para completar a saga dos quadrinhos, há a volta do velho e querido **Fantasma. Phantom 2040 é detonante: gráficos, música e diversão de qualidade, nada que o "Espírito que Anda" não mereça. Isso sem contar uma dupla que está fazendo o maior sucesso na TV e que estréia agora nos games: Swat Kats.**

Outra coisa que se pode chamar de super é o **Saturn. O console foi lançado no Brasil alguns dias antes dos EUA e está disponível para todos que gostam de super gráficos, super música e super diversão e tenham uma conta bancária super recheada. Com tantos predicados assim, nada melhor do que uma matéria super legal sobre o Saturn.**

Para terminar, duas novidades de arrasar: **VG dá todos os golpes (inclusive combos de tirar o fôlego) de Killer Instinct para SNES e mostra os bastidores dos filmes Mortal Kombat e Power Ranger. Resumindo, a sua Video News Game continua arrebatando.**

CARLOS SANDANO

06 VG NEWS

SAIBA O QUE ROLOU DURANTE AS FILMAGENS DE MORTAL KOMBAT E POWER RANGERS

09 VG REVIEW

OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO MÊS

MEGA DRIVE/SNES

12 PRIMAL RAGE

14 BATMAN FOREVER

MEGA DRIVE

15 DEMOLITION MAN

SNES

16 NINJA GAIDENTRLOGY

20 KILLER INSTINCT

22 PHANTOM 2040

23 SWAT KATS

SATURN

35 A REVOLUÇÃO DOS 32 BITS CHEGA AO BRASIL

ARCADE

46 MARVEL SUPERHEROES

NINTENDINHO

48 GONNIES II

VG TIPS

51 SEGREDOS DO STREET FIGHTER ZERO E MUITAS OUTRAS DICAS

REVISTIM!

25 OS GAMES DE RPG EM CD-ROM

27 ROLOS & TROCAS

30 CARTAS

33 GAME RADICAL

Mortal Konbat está arrasando nos cinemas americanos

Wladimir Weltiman, de Los Angeles

MATANDO A PAU



PARA QUE TUDO FIQUE PERFEITO, OS ATORES TEM QUE ESTAR EM MELHOR FORMA DO QUE UM CAMPEÃO MUNDIAL DE BOXE



O filme *Mortal Kombat* arrebatou nos EUA: lançado no final de agosto, já rendeu mais de 55 milhões de dólares e permanece atraindo multidões. Aqui no Brasil, a estréia está marcada para o dia 29 de setembro.

Que *Mortal Kombat* é um estouro todo gamemaniaco já sabe. A boa notícia é que as lutas são sensacionais, mesmo que não tenham tanto sangue como nos fliperamas.

"A ultra violência está no game, você não precisa ir ao cinema buscá-la", teoriza o ator Cary Hiroyuki Tagawa que faz o vilão Shang Tsung. "*Mortal Kombat* fala dos personagens e do enredo que todos imaginam ao jogar mas nunca tiveram certeza".

Três jovens atores foram escolhidos para viver os heróis do filme. Linden Ashby, o irmão mais novo de Kevin Costner em *Wytt Earp*, é Johnny Cage, o almotadinho que quer mostrar ao mundo como é bom nas artes marciais. Bridget Wilson, que trabalhou com Arnold Schwarzenegger em *O Último Grande Herói*, faz Sonya, uma policial bem treinada que entra no Torneio Mortal Kombat para perseguir o assassino de seu parceiro. Robin Shou, que já fez mais de 20 filmes de Kung Fu, encara o papel de Liu Kang, um discípulo das artes marciais que é abalado pela morte do irmão.

Mas a melhor coisa do filme é Christopher Lambert como Rayden, um ser poderoso e bem humorado. "Rayden é uma alegoria de Deus", diz Christopher. "Um Deus sutil, que se veste de mendigo como no game, mas que todos respeitam. Apesar de ajudar os mocinhos, ele às vezes é um pouco cruel e divertido. Ninguém se mete a bobo com ele. Rayden complica um pouco as coisas para ver suas criações se superarem".

Pat Johnson, que já trabalhou com Steve McQueen, Bruce Lee e Brandon Lee, treinou os atores e coreografou as cenas de luta. "Os atores têm que estar em melhor forma do que um campeão mundial de boxe", revela Pat. "Quando um boxer está competindo por um título, luta no máximo durante uma hora. A cena final de *Mortal Kombat* na torre negra levou três dias para ser rodada e Robin Shou teve que filmar sem parar por 12 horas em cada um desses dias".

Mortal Kombat foi o game que mais se deu bem nos cinemas. Talvez pelo fato da produtora do filme ter pensado mais nos fãs do jogo do que faturar alto com camisetas e brinquedos. O gamemaniaco feliz agradece. ■

Antes de chegar às telas norte-americanas, *Mortal Kombat* foi precedido por um vídeo de animação: *Mortal Kombat: The Journey Begins*. Este vídeo conta o que aconteceu em Outworld antes dos eventos que ocorrem no filme e apresenta os personagens Sonya Blade, Johnny Cage, Rayden, Liu Kang, Scorpion, Sub Zero, o monstro Goro e Shang Tsung. O roteiro foi escrito por Kevin Drown, o mesmo do filme, e ajuda a estabelecer uma conexão entre a história do videogame e o que rola nas telas dos cinemas. Ou seja, o filme começa onde o vídeo acaba. O fã de *Mortal* poderá encontrar este vídeo no Brasil a partir de outubro.

Quem curte os cinco heróis adolescentes mais energéticos da TV, os *Power Rangers*, ficará surpreso com as mudanças do filme



mudanças: "Nós queríamos algo que transmitisse força, energia. Para obter esse efeito, redesenhamos os trajes como verdadeiras armaduras". Suzanne Todd, produtora do filme, que foi responsável por sucessos como *Duro de Matar 2* e *O Predador*, garante que o público não vai se desapontar: "O filme é o desenvolvimento natural da série de TV. Não mudamos nada, apenas melhoramos cada detalhe. Aqui tudo é maior e melhor".

A filmagem foi feita na Austrália, o que contribuiu para o entrosamento entre os atores. "Estávamos longe de casa, o que fez com que o elenco ficasse mais

unido. Essa foi, sem dúvida, a melhor parte das filmagens". Para

Heróis de roupa nova

Fãs da série de TV *Power Rangers* vão se surpreender com a superprodução hollywoodiana, na qual foram gastos milhões de dólares em efeitos especiais, a ser lançada no Brasil dia 15 de dezembro. Há uma série de mudanças, começando pelas novas roupas dos personagens. Se você está acostumado a vê-los com uniformes de nylon, agora conhecerá as armaduras. Também os personagens Jason, Zack e Trini foram substituídos por Aisha, Rocky e Adam. Além disso, há um novo vilão, o horroroso bicho roxo chamado Ivan Ooze, que nas telas do cinema é mais poderoso que Lord Zedd ou Rita Repulsa. "É o ser mais perigoso que os Power Rangers já enfrentaram", diz Karen Ashley, atriz que interpreta Aisha.

Ivan Ooze estava aprisionado há mais de seis mil anos nas profundezas da Terra, mas consegue se libertar bem no dia em que, na cidade de Angel Grove, os cinco ágeis adolescentes faziam uma apresentação de salto de pára-quadras. Quando voltavam para casa, depararam com o terrível vilão, que aniquila os poderes dos Power Rangers.

O diretor Bryan Spicer explica as



**ALÉM DE NOVOS
PERSONAGENS, OS
POWER RANGERS
PASSAM A CONTAR COM
ARMADURAS ESPECIAIS**



fazer grandes cenas de batalha, como a final contra os monstros de Ooze, a equipe fechou as ruas principais de Sidney, Austrália, e espalhou entulhos de espuma e papelão, incendiando automóveis velhos e coisas do gênero. Imagens reais e animação computadorizada conjugadas no sistema "Motion Capture" (movimento capturado) para as cenas de luta são novidade em Hollywood. O processo utiliza sensores no corpo dos atores para transmitir seus movimentos ao computador. De posse dessa informação, o animador é capaz de recriar a ação com precisão, delegando aos monstros agilidade, o que confere à imagem qualidade e realismo nunca vistos.

Por falar em monstro, o ator Paul Freeman, conhecido como um dos vilões de *Caçadores da Arca Perdida*, está irreconhecível sob a pesada maquiagem de Ivan Ooze. Todos os dias o ator tinha de passar cinco horas na cadeira do maquiador. "Depois de receber implantes no queixo, rosto, cabelo, colocar os chifres, dentes falsos, lentes de contato e uma camada dupla de plástico em volta da cabeça, nem minha família me reconheceria".

WW

Luana Pavani

JOGOS DE GABINETE

Durante a corrida por novidades distribuídas em dois enormes pavilhões do Mart Center, em São Paulo, de 24 a 26 de agosto, era preciso parar e dar risada. Os expositores da Saalex 95 (South American Leisure Expo), levaram ao pé da letra a palavra diversão, dando espaço para que entre pequenos bichos de pelúcia surgisse um urso em tamanho natural, também de brinquedo. Ou um grande bolo de aniversário inflável, que na verdade era um pula-pula para crianças (embora não tenha sido permitida a entrada de menores de 12 anos). Porém, nada chamou tanto a atenção quanto os bons e velhos Arcades.

No caso da Capcom, era impossível não notar o lançamento de *Street Fighter Zero*: via-se em média 20 carinhas fazendo fila para disputar uma partida no video-wall com 32 monitores. Até as recepcionistas entraram no clima, todas fantasiadas de Chun-Li, Cammy e uma versão feminina de Vega. Eis que aparece uma garotinha, com um cartão da Playland na mão, toda contente de poder brincar sem pagar nada além dos R\$ 5,00 cobrados na entrada. "Eu gosto mais das máquinas de bichinhos de pelúcia", disse a pequena Patrícia Moura, que disse ter 13 anos.

Apesar de ser a principal distribuidora de máquinas de "bichinhos" da SNK, a Neo Geo Brasil centrou fogo nos Arcades, reproduzindo o ambiente de um fliperama, porém, com as paredes limpas e branquinhas do stand. Nossos pilotos ficaram boquiabertos com o novo PulStar, no mesmo estilo de *R-Type*. Isso sem contar os jogos *King of Fighters 95* e *Fatal Fury 3*.



Fotos: Caio Mattos

**OS ARCADES
MOSTRARAM
SUA FORÇA NA SALEX 95.
DESTAQUE PARA O SEGA
RALLY, UM GAME
DE CORRIDA
QUE ARREBENTA
NOS GRÁFICOS**



A Sega, ao contrário do que se imaginava, montou um stand pequeno e muito apertado. Parecia o ringue de *Virtua Fighter 2*, Arcade que estava em demonstração. *Virtua Striker* foi outro jogo que não ficou um segundo parado. Pudera. Com boa jogabilidade e perfeição de movimentos, esse novo game de futebol pelo jeito não ficará de escanteio. Mas o "quente" da Sega este ano foi mesmo o *Sega Rally*. Nenhum outro jogo de corrida de carros tem paisagens tão bonitas e diferentes. Em vez das tradicionais pistas de F-1 ou Indy, é preciso desviar de obstáculos naturais, como se fosse o circuito Paris-Dacar. E tudo isso ouvindo rock'n'roll.

Já que o campo de jogo era pequeno, os cerca de 3.700 visitantes diários da Saalex 95 também experimentavam os jogos da Sega em outros stands, tanto de fabricantes de gabinete como de importadores. Nelas também havia máquinas importadas, como o simulador de motocross *Cyber Cycles* e o de luta *Tekken 2*, da Namco. E, assim como na Saalex, essas são as máquinas mais concorridas dos fliperamas.

Console de 32 bits é sinônimo de qualidade, mas os lançamentos deste mês para PlayStation, Saturn e 3DO decepcionam. Tanto que os destaques ficam para dois sistemas de 16 bits: o SNES com *Demolition Man* e o Neo Geo CD com *Galaxy Fighter*. Isso sem contar os jogos para Mega Drive e SNES que detonamos nas próximas páginas (com destaque para o esperado *Killer Instinct*). Mesmo assim dá para se divertir. Para o 3DO chega o já clássico *Space Ace* cheio de belos gráficos e uma jogabilidade razoável. Boas imagens é também o forte de *Gotha* para o Saturn e de *Mobile Gudam* do PlayStation. Mas são jogos que ficam devendo: afinal, o que importa em um game é a sua jogabilidade. Quem continua arrastando é mesmo o Neo Geo CD. Além de *Galaxy Fighter*, dá para brincar bastante com *Last Resort*. O negócio é ficar ligado nos 16 bits e aproveitar o lançamento nacional do Saturn, já que com o console estão chegando games já antigos mas de arrebentar.

DEMOLITION MAN

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



Além do game para Mega Drive (que você confere nesta edição), também o SNES mereceu uma versão do filme estrelado por Sylvester Stallone. O principal defeito é a pouca variedade de armas e itens para esraçalhar com o inimigo. Este jogo é praticamente igual a versão para o Mega; a diferença fica com os gráficos, músicas e alguns detalhes como os jogos de luzes, inimigos que aparecem em lugares diferentes, campos de força em lugar das portas e coisas do tipo. A variedade de botões do SNES complica um pouco as coisas, prejudicando a jogabilidade. Mas dá para encarar numa boa.



TECMO SECRET OF THE STARS: A FANTASY

Tipo: RPG
Fabricante: Tecmo
Gráficos: 6
Música: 6
Jogabilidade: 7



RPG tradicional parecido com *Final Fantasy*, *Secret of the Stars* é o primeiro deste estilo da Tecmo. Apesar de pouco original, é legal para iniciantes. Você terá que ajudar o jovem Ray e seus amigos para acabar com o mal na terra onde vivem e matar vários monstros pelo caminho.

RACE DRIVIN'

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



Conhecido nos fliperamas, *Race Drivin'* decepciona. Com muitos problemas de gráficos (a imagem trava ao mudar de cenário), música razoável e jogabilidade prejudicada, é indicado apenas para quem conhece e gosta da versão Arcade. Mesmo estes vão se divertir pouco.

PRETTY FIGHTER X

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



Game de luta tradicional sem muitas inovações. O destaque fica para as animações no começo de cada luta. O game se parece com *Sailor Moon*, onde todas as personagens são garotas. Durante as batalhas você confere cenários digitalizados e muitas magias destruidoras!

GOTHA

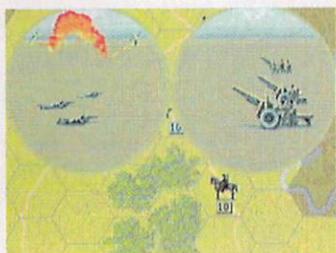
Tipo: Nave/ Estratégia
Fabricante: Sega
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 7



Gotha é um jogo de estratégia bastante estranho para a galera não acostumada com o estilo. Os demos de abertura e das batalhas estão super bem feitos, mas o som é o grande destaque, com músicas legais e efeitos sonoros explosivos!

PANZER GENERAL

Tipo: Estratégia
Fabricante: Mindscape
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 7



Este *Panzer General* está parecido com a versão do PC. Mas esta última tem melhores gráficos e movimentos mais fáceis. O que prejudica a versão do 3DO são os controles complicados que dificultam a jogabilidade. Melhor para quem tem um computador em casa.

SPACE ACE

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



Para quem jogou *Dragon's Lair*, *Space Ace* é um prato cheio. Você tem que passar por vários perigos até salvar a mocinha, nada muito original. O game também não apresenta grandes inovações: é aquele esquema de apertar botões ou colocar para o lado na hora certa.

GALAXY FIGHT: UNIVERSAL WARRIORS

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



Galaxy Fight é o primeiro jogo da Sunsoft para Neo Geo. Dependendo do personagem escolhido, a história muda, mas o objetivo final de todos eles é o mesmo: derrotar Felden. Os pontos altos do game são a música devastadora, a excelente animação e os golpes animais. E, além de tudo isso, o jogo conta com partes hilariantes, como o bonus onde você tem que lutar com um saco de pancadas, e o penúltimo chefe, que nada mais é que um coelho. Os golpes também detonam: o adversário voa longe, cai de maneiras diferentes e coisas do tipo. Para completar, a tela não acaba: dá para ir para trás ou para frente à vontade...



SPACE PIRATES

Tipo: Tiro
Fabricante: American Laser Games
Gráficos: 9
Música: 6
Jogabilidade: 7



Space Pirates é nada mais nada menos que *Mad Dog McCreo* no espaço. Num futuro distante, mais exatamente em 3030, uma colônia espacial é invadida por piratas. Sobrou para você, já que é o xerife, livrar a colônia dos elementos. Tome cuidado para não atirar em pessoas inocentes.

ROBO ARMY

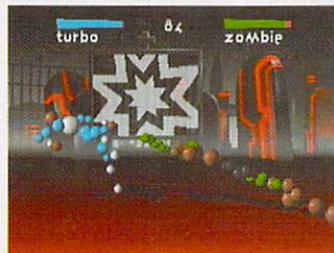
Tipo: Luta
Fabricante: SNK
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 7



Mais um game no estilo *Double Dragon*: é só ir em frente dando porrada. Aqui, você tem que evitar que uma legião de robôs assassinos roube os cérebros humanos. A história pode ser atrativa, mas o game é fácil e curto.

BALLZ THE DIRECTOR'S CUT

Tipo: Luta
Fabricante: PF. Magic
Gráficos: 8
Música: 9
Jogabilidade: 7



Encarar este game de luta só vale a pena pelo lado comédia do jogo. Os lutadores são "um monte de bolinhas" que totalizam nove personagens. O ponto alto fica para a música estilo techno. Como são poucos os golpes e poucos movimentos, o melhor é tirar *Ballz* do 3DO e colocá-lo no CD-player.

RIDING HERO

Tipo: Corrida
Fabricante: SNK
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 7



O diferencial deste game de corridas de motos é que há dois tipos de jogos arcade (corrida normal) e o story mode, onde você compra motos, melhora a máquina, tira rachas etc. Infelizmente, para os padrões de hoje, *Riding Hero* não convence muito.

CROSSED SWORDS

Tipo: RPG/Action
Fabricante: ADK
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 7



Game difícil onde você controla um guerreiro que busca uma princesa raptada. Os movimentos são prejudicados pelo fato do game ser em primeira visão, tornando a tela muito confusa. Mas é só se acostumar. Dá para jogar com duas pessoas e está para sair a segunda versão.

LAST RESORT

Tipo: Tiro
Fabricante: SNK
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 9



Last Resort é um jogo da SNK muito parecido com *R-Type*. Você encontra quase as mesmas coisas aqui: chefes de fase gigantescos, inimigos pentelhos e uma unidade droid indestrutível que não larga do seu pé. Mas os gráficos, que diferenciam... resumindo, um jogoço.

RALLY CHASE

Tipo: Corrida
Fabricante: ADK
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8



Rally Chase é um dos jogos de Neo Geo que, apesar de simples, vicia legal (assim como *Windjammers*). Trata-se de uma corrida com visão de cima e muitas derrapagens e pulos animais. Com a avalanche de títulos com visão por dentro do carro, é um alívio um ponto de vista diferente.

MOBILE SUIT GUNDAM

Tipo: Simulador Robô
Fabricante: Bandai
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 7



Este é o primeiro game envolvendo o universo Gundam para o PlayStation. Os demos no início das fases ficaram animais. O game é um simulador, com você controlando o robô. Pena que a movimentação meio confusa.

Asas Indomáveis A NOVA geração

A DYNACOM traz para você a nova geração dos joysticks mais destruidores do universo: os ASAS INDOMÁVEIS. Com ele você vai destruir qualquer

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



ESTRATÉGIAS

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

EQUIPAMENTOS

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

A nova geração: TPC 3DO

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



ESTRATÉGIAS

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

EQUIPAMENTOS

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



ESTRATÉGIAS

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

EQUIPAMENTOS

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



DYNACOM

A Dynacom é fera.

SNES

GRÁFICOS

8

JOGABILIDADE

7

MÚSICA

8

MEGA DRIVE

GRÁFICOS

8

JOGABILIDADE

7

MÚSICA

9

TIPO: LUTA

FABRICANTE: TIME/WARNER

INTERACTIVE

MEMÓRIA: 24 MEGABITS

COMANDOS

Y ou L: soco fraco

B ou R: soco médio

Y + B: soco forte

X: chute fraco

A: chute médio

X + A: chute forte

COMANDOS

SEIS BOTÕES

X: soco fraco

A: soco médio

X+A: soco forte

Y: chute fraco

B: chute médio

Y+B: chute forte

TRÊS BOTÕES

Start: soco fraco

B: soco médio

Start+B: soco forte

A: chute fraco

C: chute médio

A+C: chute forte

PRIMAL

RAGE

Primal Rage foi uma grande sensação nos fliperamas de shopping-centers. A razão são os gráficos de cores muito vivas e animação stop-motion (como Goro de *Mortal Kombat*) de ótima qualidade. Coincidindo com a mania por dinossauros causada pelo filme *Parque dos Dinossauros*, o sucesso estava meio que garantido. Para atrair ainda mais jogadores, apelou para o sangue que levou MK ao sucesso. Só que aqui a coisa é bem mais sangrenta. Em *Primal Rage*, a Terra do futuro foi devastada e os dinossauros e outros bichinhos pré-históricos reapareceram. Os monstros mais fortes são considerados deuses e têm uma legião de seguidores que fazem de tudo para satisfazer seus mestres. Até sacrifícios. Apesar da jogabilidade estranha (os golpes especiais são acionados segurando-se dois ou mais botões e fazendo uma seqüência no direcional), *Primal Rage* é um daqueles jogos que reúnem toda a turma para fazer um mini-campeonato. As duas versões estão muito boas, com destaque para o Mega Drive, que teve uma adaptação refinada, com mais detalhes (e mais sangue) do que o SNES. Confira a versão para o seu console, pois vale a pena, mesmo!



O objetivo do jogo é conquistar territórios e novos adeptos da sua religião.

ARMADON



	MEGA DRIVE	SNES
Horn Attack	Y+B ←↓→	X+A ←↓→
Spinning Attack	Y+A →↓←	X+B →↓←
Gut Gouger	(perto)Y+X+B →←	(perto) X+A+Y →←
Bed-O-Nails	X+B ↓↑	Y+A ↓↑
Flying Spikes	X+A ←↑	Y+B ←↑
Fatality	Y+X+B ↓↓↓↓↑	X+A+Y ↓↓↓↓↑
Fatality	Y+X+B+A →↓↔→	Y+X+B+A →↓↔→
Fatality	Y+B+X+A ↓←↑↓	Y+X+B+A ↓←↑↓

SAURON



MEGA DRIVE

SNES

Cranium Crusher	Y+A ↓, ↑	X+B ↓ ↑
Earthquake Stomp	Y+X+A ↑, ↓	X+Y+B ↑ ↓
Primal Scream	Y+B ↓, ↑	X+A ↓ ↑
Stun Roar	Y+B ←, →	X+A ← →
Fatality	Y+B+X+A ←→←→←	X+A+Y+B ←→←→←

VERTIGO



MEGA DRIVE

SNES

Come Slither	Y+B ← ←	X+A ← ←
Voodoo Spell	X+B ← ←	Y+A ← ←
Tail Whip	X+B → →	Y+A → →
Teleport	X+A ↓ ↓	Y+B ← ←
Fatality	X+Y+B+A ← ← ← ↓ →	X+A+Y+B ← ← ← ↓ →

TALON



MEGA DRIVE

SNES

Face Ripper	(perto) X+A ↓ →	Y+B ↓ →
Brain Basher	X+B ← ↑ →	Y+A ← ↑ →
Frantic Fury	Y+A ↓ →	X+B ↓ →
Fatality	Y+A → ↓ ← ↑ →	X+B → ↓ ← ↑ →

DIABLO



MEGA DRIVE

SNES

Head Stomper	Y+A ↑ → ↓	X+B ↑ → ↓
Torch	Y+B ↑ →	X+A ↑ →
Fire Ball	X+A ← ↑ ↓ →	Y+B ← ↑ ↓ →
Fire Blast	X+A ↓ →	Y+B ↓ →
Head Butt	Y+A ← ↓ →	X+B ← ↓ →
Fatality	X+B+A → → → → →	A+Y+B → → → → →
Fatality	Y+X+A ↑ ↓ ↑ ↓ ↓	X+Y+B ↑ ↓ ↑ ↓ ↓

CHAOS



MEGA DRIVE

SNES

Ground Shaker	X+B ← ↖ ↙	Y+A ← ↖ ↙
Flying Butt Slam	X+A ↓ → ↑ ↘	Y+B ↓ → ↑ ↘
Battering Ram	Y+B → →	X+A → →
Fart of Fury	X+B ↓ → ↑ ←	Y+A ↓ → ↑ ←
Power Puke	Y+A ↑ →	X+B ↑ →
Fatality	Y+B+X+A → → → ← ← ←	Y+B+X+A → → → ← ← ←

BLIZZARD



MEGA DRIVE

SNES

Freeze Breath	Y+X+A ← →	X+Y+B ← →
Ice Geyser	Y+X+A ↓ ↑	X+Y+B ↓ ↑
Air Throw	(pulo) X+B	(pulo) Y+A
Fatality	Y+B+X+A ↓ ↓ ↓ ↓ ↑	Y+B+X+A ↓ ↓ ↓ ↓ ↑
Fatality	Y+X+A ↓ ↓ ← ↑ →	X+Y+B ↓ ↓ ← ↑ →
Fatality	Y+B+X+A ↓ → ↑ ↓ ↑	X+A+Y+B ↓ → ↑ ↓ ↑

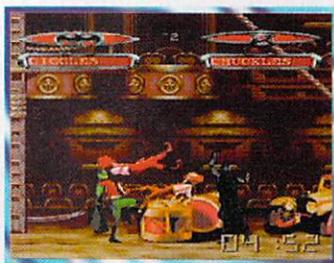
SNES

GRÁFICOS 8 JOGABILIDADE 8 MÚSICA 7

MEGA DRIVE

GRÁFICOS 7 JOGABILIDADE 7 MÚSICA 7

TIPO: AVENTURA
 FABRICANTE: ACCLAIM
 JOGADORES: 2
 MEMÓRIA: 24 MEGABITS

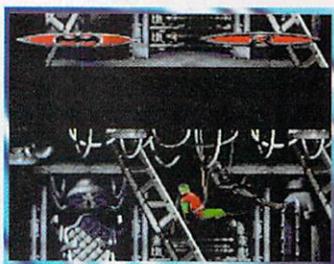


Na quarta fase, cuidado com o tempo.

Atenção batmânicos de plantão: *Batman Forever* está nas locadoras. Após assistir ao filme, chegou a sua vez de assumir o papel do vigilante mascarado e enfrentar Duas-Caras e Charada. O game pode decepcionar quem estava esperando um jogo na linha de *The Adventures*

of *Batman e Robin*, mas certamente vai agradar os fãs de *Mortal Kombat*. O game é todo digitalizado e os comandos são MK puro (só ficou faltando o *Fatality*). O jogo é na linha de *Ninja Warriors*: andando e dando porrada, andando e dando porrada.... O jogo está bem

parecido em ambos os sistemas, com vantagem para o SNES nos gráficos e na música e uma maior facilidade de usar os bat-trecos no Mega. Apesar da baixa jogabilidade, pode ser divertido brincar com dois jogadores, já que é possível um dar porrada no outro.



No final do corredor de tratamento de choque, solte o bat gancho e procure por vida.



Quebre tudo o que você encontrar pela frente com o bat-gancho. É desse modo que se encontra muitos itens.



Além de melhor som e gráficos, o game na versão para SNES conta também com um mapa da fase.



No desafio do asilo Arkham, os inimigos aparecem de monte. Jogando de dois, faça um cerco com a dupla dinâmica e saia distri buindo porrada.



Os gráficos do SNES estão mais poderosos que do Mega.



Há uma coleção de bat-trecos para usar.



Encoste na bomba para desarmá-la.

MEGA DRIVE

TIPO: AVENTURA

FABRICANTE: ACCLAIM

FASES: 10

JOGADORES: 1



O melhor policial contra o criminoso mais perigoso: assim é *Demolition Man*, um grande jogo para Mega Drive. Seu personagem é John Spartan (Silverster Stalone) que precisa passar por 10 fases enfrentando vários desafios. O game segue a história do filme e apresenta uma razoável dose de dificuldade, sendo que o famoso continue infinito não está presente nesta versão. *Demolition Man* é um jogo simples onde você só tem que se preocupar em atirar para não ser acertado. Mas isto não estraga a diversão do game. Um bom desafio para quem curte o estilo aventura: detone os inimigos ou "Simon diz, você perdeu."

COMANDOS

A: usa armas

B: tiro

C: pulo/ trava arma

DEMOLITION MAN



Na primeira fase vá por cima e, depois de pegar a corda para descer, pule e se agarre na escada da direita, onde há uma vida.



Não marque bobeira, saia correndo ou irá para os ares.



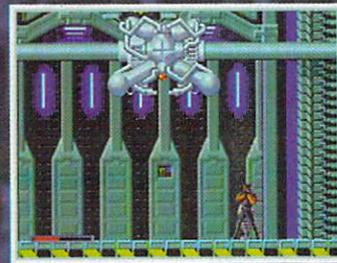
Esta fase é diferente. Sua missão aqui é salvar estes homenzinhos azuis. Atire em painéis e estátuas para ganhar itens. Em telas desse tipo, o botão C trava a arma do personagem.



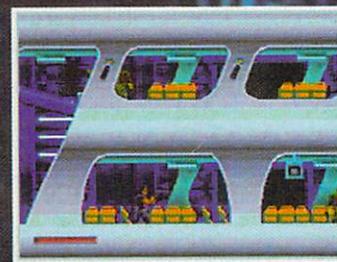
Se você acertar o vilão antes dele fugir, ganhará uma vida.



Este cara é chato e arranca energia fácil. Destrua a máquina da esquerda e fuja das explosões.



Estas máquinas são o maior problema. Vá subindo pelas paredes e tome cuidado para não cair.



Aqui a coisa vai rolar dentro de uma nave. Vá até o andar de cima e, ao encontrar, uma escotilha atire para abri-la.

NINJA GAIDEN

TRILOGY



A Tecmo simplesmente detonou com a série Ninja Gaiden, tornando-a um sucesso tremendo para o Nintendo 8bits. Quem já jogou vai poder matar saudades e quem ainda desconhece terá a chance de tirar o atraso, divertindo-se com três puts games num único cartucho. A pisada na bola da Tecmo fica por conta dos gráficos, que não acompanharam a evolução de 8 para 16 bits: são os mesmos. O que mudou para melhor foi a música, que saiu daquele "pipi-pi", ganhando arranjos animais, de acordo com a capacidade do SNES. Também Ninja Gaiden agora conta com a facilidade das passwords (as versões I e II para Nintendinho não tinham essa facilidade), já que a jogabilidade continua destruidora. O Ninja Gaiden 3 é o mais fraquinho deles, apesar de contar com os melhores gráficos, porque algumas partes foram mal adaptadas. Quando há muita coisa na tela, por exemplo, os controles falham.

A história já é manjada, mas... como diz vovó: "relembrar é viver". Em Ninja Gaiden 1, Ryu Hayabusa sai em busca de vingança contra o assassino de seu pai e acaba descobrindo que há muito mais sujeira embaixo do tapete do que ele imaginava. No segundo jogo, surge um vilão novo, Ashtar, senhor das Trevas, que pretende abrir um portal e trazer os demônios para o nosso mundo. Por sua vez, em Ninja Gaiden 3, Irene Lew, agente da CIA presente desde o primeiro episódio, é assassinada. E como ela era a paixão de Ryu, adivinha de quem suspeitaram primeiro? Até provar que fucinho de porco não é tomada, ele tem que passar por poucas e boas, assim como nós jogadores, que somos forçados pela Tecmo a acreditar que as antigas ruínas do Ninja Gaiden 2 são na verdade uma nave espacial!

NINJA 外伝

GAIKEN



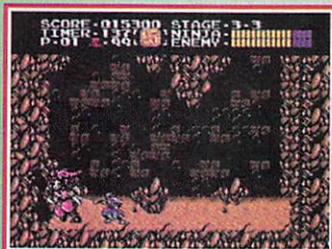
TIPO: AÇÃO / PLATAFORMA

FABRICANTE: TECMO

MEMÓRIA: 12 MEGABITS



O primeiro boss é meio bobão: quando ele parar e atacar, detone várias espadadas. Repita a operação até derrotá-lo.



O boss do terceiro ato fica pulando de um lado para o outro. Seja esperto e não perca tempo correndo atrás dele: parado no lugar da foto, você o atinge toda vez que se aproximar. Tome cuidado com os shoriukens, que destroem sua espada.



Aqui quem guarda o caminho são estes dois sapos gigantes. Um é verdadeiro, o outro está aí apenas para distraí-lo. O alvo certo é o sapo que pula mais rápido. Use e abuse de armas especiais.



Tome extremo cuidado com esses ninjas voadores. Eles podem não tirar muita energia, mas têm o incrível dom de derrubar jogadores descuidados em buracos.



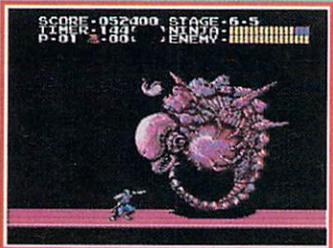
Contra Malth, o boss do quinto ato, não tem segredo: cole perto dele e dê espadadas que nem louco. Quando ele te acertar, volte e continue o golpe, pois ele morre primeiro que você.



Jaquio está controlando seu pai. Como você não pode atacá-lo, destrua o cristal vermelho para libertá-lo. Vá acertando espadadas e, quando ficar encurralado, passe para o outro lado. Para tornar a tarefa mais fácil, recomendamos que você leve como arma especial a estrela vermelha (aquela que vai e volta).



Agora é a vez de enfrentar Jaquio. Fique na plataforma do canto e detone espadadas, não se esquecendo de desviar das bolas de fogo. Caso você tenha morrido e voltado ao início da fase, leve a magia do fogo e mande-as para baixo dele.



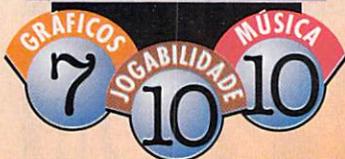
É chegado o grande momento: o demônio acordou. Para destruí-lo, primeiro acabe com o rabo e, em seguida, passe a espada em sua cabeça. Pule-a. Agora, use a mesma arma contra a bola da barriga dele.



TIPO: AÇÃO/ PLATAFORMA

FABRICANTE: TECMO

MEMÓRIA: 12 MEGABITS

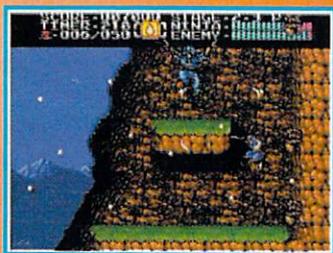


NINJA GAIKEN

THE DARK SWORD OF CHAOS



Primeiro boss: dê quantas espadadas conseguir antes que ele comece a correr. Então, grude na parede, pule por cima dele e repita a operação do outro lado.



O boss do segundo ato fica na plataforma do meio lançando aranhas em você. Suba pela parede e pule dando espadadas. Caso você esteja com as duas sombras, use-as também. Uma boa magia para ser usada aqui é a do fogo.



No topo da torre, você encontra este cara. Basta deixar a sombra no lugar da foto e usar a espada. Se estiver sem sombras, suba no pilar e pule dando espadadas, além de desviar dos tiros. A magia do fogo também é útil aqui.



O boss do quarto ato é esta cabeça. Suba pelas laterais, pule na plataforma e ataque rapidamente, para não ser jogado no buraco.



Está na hora de enfrentar Ashtar, que vive sumindo da tela. Quando ele aparecer, desvie das bolas de fogo e coloque sua sombra para atacá-lo.



Você se lembra desses sapos em Ninja Gaiden? Fique embaixo de um dos pilares e use as sombras para destruí-los.



Adivinha quem voltou? Jaquio! Como na vez anterior, fique embaixo dele e use a magia do fogo. Caso acabe e ele ainda esteja vivo, use as sombras.



Quando derrotado, Jaquio assume a forma desta cabeça. Deixe a sombra na altura dela e distribua estrelinhas. Depois, aproxime-se e use a espada.



Jaquio realmente ficou nervoso. Olha no que deu! Primeiro, destrua a cabeça, deixando a sombra perto dela. Ataque com a espada, não se esquecendo de desviar dos tiros e mãozinhas do bicho. Depois, é só colocar a sombra perto da bola de sua barriga e dar espadadas.

SNES

TIPO: AÇÃO / PLATAFORMA
 FABRICANTE: TECMO
 MEMÓRIA: 12 MEGABITS

GRÁFICOS 8
 JOGABILIDADE 7
 MÚSICA 8

NINJA 外伝 GAIKEN

THE ANCIENT SHIP OF DOOM



O primeiro boss é este robô. Espere ele abrir a guarda e detone espadas. Não se esqueça de pular as chamas que ele lança.



Para detonar com o boss do segundo ato é fácil. Espere ele parar e acerte-o com a espada. Desvie e repita a operação.



Este é o boss do quarto ato. Acerte-o enquanto ele anda. Mas quando ele se enterrar no chão, corra para um dos cantos e abaixe-se para fugir do fogo. Desvie rápido e repita o esquema.



O boss do sexto ato é um novo sócia, com corpo melhorado. Para acabar de vez com ele, grude na parede e espere que venha correndo. Pule sobre ele e dê espadadas nas suas costas. Quando ele se virar, corra para a outra parede e repita o procedimento.



Na sua segunda forma, fique em cima de um dos pilares pulando e dando espadadas. Quando ele disparar, desça, corra para desviar do tiro e repita tudo do outro lado.



A dupla dinâmica de sapos volta a atacar. Escolha o "certo" e corte-o em pedaços. Mas fique esperto, pois quando param de pular é sinal de que vão atacar. Desvie das estrelinhas que eles lançarão e continue até derrotá-los.



Seu sócia é o boss do quinto ato. Quando ele estiver no canto, pule as estrelinhas e acerte-o com espadas, fazendo-o seguir para o outro lado. Passe por baixo dele na brecha entre os disparos e continue atacando.



Agora a briga é com Clancy. Em sua primeira transformação use a magia do fogo. A cada ataque seu, ele pára e lança três raios. Desvie, correndo de um lado para o outro.



Clancy, em sua última forma, fica dentro desta nave. Vá detonado a cabine. Depois, é só acertar a bola que aparecerá em seu lugar.

MOLSON

STREET

ART

CAPCOM

INSERT COIN.

Capcom

CAPCOM

© CAPCOM CO., LTD. 1995
© CAPCOM MEXICO S.A. de C.V., 1995
ALL RIGHTS RESERVED.



TIPO: LUTA

FABRICANTE: PLAYTRONIC /

NINTENDO / RARE

MEMÓRIA: 32 MEGABITS



KILLER INSTINCT



Todos os personagens da versão para Arcade estão disponíveis no SNES.



Neste jogo existe o modo Prático, onde você pode treinar seqüências de golpes. Pena não ser possível treinar os Ultras Combos e os Ultimates Combos.



O filminho antes das lutas desapareceu, mas dá para se contentar com as imagens digitalizadas.

O jogo mais esperado do Ultra 64 acaba de chegar, mas para o SNES! A Nintendo, visando uma vida mais longa para seu console 16 bits nos EUA, preparou este grande sucesso dos Arcades com bastante eficiência. Os gráficos puxam os limites do SNES, mas os cenários 3D tiveram que ser substituídos por telas paradas com mudança de perspectiva apenas do chão. Aquele filminho dos personagens antes de começar a luta virou uma foto do lutador. Infelizmente, o tamanho dos bonecos teve que diminuir um pouco. Mas o que não diminuiu foi a diversão e jogabilidade, idênticas ao original.

Todos os golpes, combos, fatalities e humiliations estão aqui. Jogando com o controle de SNES não se nota diferenças na jogabilidade. Além dos modos de um e dois jogadores, existe também o Practice para você treinar contra o computador. O clima bem sombrio de *Killer Instinct* continua, com uma trilha sonora dark animal, que ainda vem num CD de música de graça. Enfim, um dos maiores lançamentos da Nintendo deste ano, que atraiu todos os fanáticos por jogos de luta no dia do seu lançamento. Confira os principais golpes nestas páginas e os combos em VG Tips.

T.J COMBO

Special Moves

Combo Breaker: c ← → + botão

Ultra Combo: c → ← SF

Shadow Move: segure SF, c ← → e solte SF

Air Jungle: c ← → SF

Counter Projectiles: c ← → + SM

Finishing Moves

No Mercy 1: ← ↓ ↓ ↘ → + CF (perto)

No Mercy 2: ← ← → → + SM (media distância)

Humiliation: ↓ ↓ ↓ + SR

Ultimate: → ↘ ↓ ↓ ← + SF



SPINAL

Special Moves

Counter Projectiles: ↓ ↓ ↓ + C

Air Jungle: ↓ ↘ → + S

Combo Breaker: → → + botão

Ultra Combo: ← ↓ ↓ ↘ → + SF

Release Move: segure SR, pule ↓ ↓ ↓ e solte SR

Finishing Moves

No Mercy 1: ← ← ← + CM (media distância)

No Mercy 2: ← ← → + SR (perto)

Humiliation: ← ↓ ↓ ↘ → + CF

Ultimate: → ↘ ↓ ↓ ← + SR



JAGO

Special Move

Combo Breaker: → ↘ → + botão

Ultra Combo: ↓ ↓ ← + CM

Shadow Move 1: segure CF, ↓ ↓ ↓ e solte CF

Shadow Move 2: segure SF, → ↘ → e solte SF

Release Move 1: segure SR, ↓ ↘ → e solte SR

Release Move 2: segure SF, ↓ ↘ → e solte SF

Counter Projectiles: ↘ ↓ ↓ + C

Finishing Moves

No Mercy 1: ← → → + SR (perto)

No Mercy 2: ← ← → → + CM (longe)

Humiliation: → ↘ ↓ ↓ ← + CM

Ultimate: ← ↓ ↓ ↘ → + CM



GLACIUS

Special Moves

Combo Breaker: c ← → + botão

Ultra Combo: c ← → + SF

Air Jungle: ↓ ↘ → + CF

Release Move: segure SR, ↓ ↘ → e solte SR

Counter Projectiles: ↓ ↘ → + CM ou CF

Finishing Moves

No Mercy 1: ← ← ← + CF (media distância)

No Mercy 2: → ↘ ↓ ↓ ← + CM (perto)

No Mercy 3: ← ↓ ↓ ↘ → + SM (media distância)

Humiliation: ← ↓ ↓ ↘ → + CM

Ultimate: → ↘ ↓ ↓ ← + SR



ORCHID

Special Moves

Air Jungle: ↓ ↘ → + SR

Combo Breaker: c ← → + botão

Ultra Combo: c ← → + SM

Shadow Move 1: segure SF c ← → e solte SF

Shadow Move 2: segure SM ↘ ↓ ↘ e solte SM

Counter Projectiles: c ← → + S

Finishing Moves

No Mercy 1: ↓ ↘ → + CR (perto)

No Mercy 2: ← ← → + SR (media distância)

Humiliation: → ↘ ↓ ↘ → + SF

Ultimate: → ↘ ↓ ↘ → + CM



SABREWOLF

Special Moves

Counter Projectiles: c ← → + CR

Air Jungle: c ← → + CF

Combo Breaker: c ← → + botão

Ultra Combo: c ← → + CR

Wow!: ↘ ↓ ↘ + CF

Finishing Moves

No Mercy 1: ← ← → + CM (perto)

No Mercy 2: ← ← → + SM (media distância)

Humiliation: → → + SR

Ultimate: ← ↘ ↓ ↘ → + SF



CHIEF THUNDER

Special Moves

Air jungle: ↓ ↘ → + CR

Counter Projectiles: c ← → + botão

Combo Breaker: → ↘ ↓ ↘ → + SR

Ultra Combo: c ← → + SR

Shadow Move: segure SF, pule ↓ ↘ e solte SF

Finishing Moves

No Mercy 1: ← ↘ ↓ ↘ → + SF (media distância)

No Mercy 2: → ↘ ↓ ↘ → + CF (perto)

Humiliation: → ↘ ↓ ↘ → + SF

Ultimate: → ↘ ↓ ↘ → + SM



RIPTOR

Special Moves

Counter projectiles: c ← → + CF

Air Jungle: ↓ ↘ → + SR

Combo Breaker: c ← → + CF

Ultra Combo: c ← → + CR

Finishing Moves

No Mercy 1: ← ← → + CM (media distância)

No Mercy 2: ← ↘ ↓ ↘ → + SM (media distância)

Humiliation: ← ← → + CF

Ultimate: ← ↘ ↓ ↘ → + SR



FULGORE

Special Move

Air Jungle: ↓ ↘ → + SF

Combo Breaker: → ↘ ↓ ↘ → + botão

Ultra Combo: → ↘ ↓ ↘ + SR

Counter Projectiles: → ↘ ↓ ↘ → + S

Shadow Move: segure CF c ← → e solte CF

Finishing Moves

No Mercy 1: ← ↘ ↓ ↘ → + CF (media distância)

No Mercy 2: ↓ ↘ → + SF (media distância)

Humiliation: ← ↘ ↓ ↘ → + CM

Ultimate: → ↘ ↓ ↘ → + SM



CINDER

Special Moves

Counter Projectiles: → ↘ ↓ ↘ → + SM

Combo Breaker: → ↘ ↓ ↘ → + botão

Ultra Combo: → → + SF

Air Jungle: → → + SP

Finishing Moves

No Mercy 1: ← ← → + SM (media distância)

No Mercy 2: ← ↘ ↓ ↘ → + CF (media distância)

Humiliation: ← ← → + CF

Ultimate: → ↘ ↓ ↘ → + CM



EYEDOL

JOGUE COM EYEDOL

No SNES também é possível jogar com Eyedol, o último chefe de *Killer Instinct*. Para isso, escolha Cinde e, quando aparecer a tela versus, pressione para a direita e segure. Imediatamente digite soco fraco, chute fraco, soco forte, chute médio, soco médio e chute forte no controle. Estes movimentos têm que ser feitos rapidamente e caso a dica

não entre de primeira continue tentando até conseguir. O comando é válido para o primeiro e segundo player. Eyedol conta com pouca variedade de golpes mas tem um 80 Hits Combo.



Fireball: ← ↘ ↓ ↘ → + S

Club Ground: ↓ + C

Stab: ← + SF

Golf Club Swing: c ← → + SF

Power Up Stomp: c ← + SM

Ramming Charge: c ← → + SR

Combos

São sequências de golpes. Em *Killer Instinct* são feitos com um golpe especial seguido de um golpe normal que podem ser seguidos de outro golpe normal ou especial. Este jogo apresenta um diversificado sistema de combos e apenas 6 toques no botão podem dar 20 ou mais Hits Combo.

Combo Breakers

São movimentos com a finalidade de interromper uma sequência inimiga. Não é possível usar o Combo Breaker se o inimigo aplicar um Ultra Combo. O botão para esse movimento varia de acordo com o combo inimigo.

Ultimate

Consiste em um No Mercy durante o combo. Só pode ser acionado quando a energia do oponente estiver vermelha.

Ultra Combos

O Ultra Combo é como um combo fatal. Ele só pode ser aplicado quando a energia do inimigo estiver vermelha e durante uma sequência de golpes. Consiste em um único movimento durante o combo que desfere vários golpes no oponente.

No Mercies

São uma espécie de "fatality" ao estilo *Mortal Kombat* que detona o inimigo.

Humiliations

Como o nome diz, é uma forma de humilhar o oponente. Suas condições são as mesmas do No Mercy.

Air Jungle

Só se ganha esta habilidade depois de se fazer um Combo Breaker. O Air Jungle pode ser usado depois de um combo que arremessa o oponente para cima.



TIPO: AÇÃO/TIRO
FABRICANTE: VIACOM
MEMÓRIA: 16 MEGABITS



COMANDOS

Ye X: Na tela de itens, você

decide que armas você

quer para cada botão.

B: Pulo

A: Corda

Start: Entra na tela de itens.

PASSWORDS

FASE 2

8FWWWG5YNDG

GGB8LNDCKMFD

KBGDY79KHYYQ

5LCZ?2VTW67X

FASE 3

DZDCWWG5YNDJ

BGBC4NMMNZFW

KBZDY81PHYQQ

5LCZ?FGCK6?8

FASE 4

DLGCTYQ69MXJ

BG8DXSMNKKYW

KB8DY?18HYQG

5KC746GP98?Z

FASE 5

CBJHYYP27NX2

BQ8DXSM3JGKW

K48DY?W3CYQG

TKC76 6FWSNS

FASE 6

JBGMYYP1XNW2

BQ?DX?MLJFPV

248DY?X3CYQG

TKC9ZDN84LC1

FASE 7

B8D1YYPWXNW2

BQ9WX?MKJQPV

248DYSW3CYQG

TKC92?MY_HSS

O Fantasma, legendário herói das tiras de quadrinhos, está de volta numa série de TV dos Estados Unidos, que foi a inspiração para este ótimo game. A história por trás de *Phantom 2040* é animal: no ano de 2040 (é óbvio), a cidade de Metropia é dominada pela sombra da Maximum Inc, que visa à dominação do mundo. Paralelamente, Sean One, o primeiro homem a nascer numa estação espacial, está a frente de uma revolução pela independência das estações orbitais. Além disso, os habitantes de Metropia têm que combater o medo de serem substituídos pelos BIOTS, organismos ci-

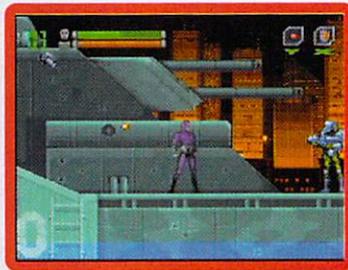


PHANTOM 2040

bernéticos programados para fazer todas as tarefas humanas. A organização "Humans 4 Humans" tomou a frente desta luta. No meio dessa confusão, aparece Kit Walker Jr, o vigésimo-quarto Fantasma, para combater o mal que se esconde dentro dos corações humanos (se bem que essa é uma frase de outro herói das HQs). O jogo é uma mistura de *Super Metroid* com *Rolling Thunder*, com muitos cineminhas para o jogador acompanhar a história. Para melhorar, o game é enorme (mais de 60 fases) e você pode escolher o caminho para um dos vinte finais diferentes.



Na universidade, você pode ir por dentro do prédio ou perseguir os BIOTS. Caso você escolha a segunda opção, derrote o boss para conseguir o extintor.



Os mercenários são uma facção independente, manipulada pelos poderosos de Metropia.



Em vários pontos do jogo, você terá que escolher entre dois caminhos: pondere, pois suas decisões afetarão a ordem de fases e a quantidade de inimigos.



Com o comando ↑ + soco você agarra o inimigo e pode usá-lo como escudo. Cruel, mas extremamente divertido.



Na Ghost Jungle, há várias passagens secretas para os outros lugares da cidade. Entre em todas para acumular itens.



No trânsito de hovercars, cuidado para não cair, senão era uma vez um fantasma.



Este chefe, Graft, aparecerá várias vezes no decorrer do game. Fique na manha: primeiro os braços, depois os pés, e o desfecho na cabeça do robô.



Quando lutar com o líder da gangue, fique abaixado e pule o terceiro bumerangue.



Há catorze armas para se achar no jogo. Além disso, há o poder de invisibilidade, armadura e recarregadores de energia e de vital.

SNES

TIPO: AÇÃO/ PLATAFORMA

FABRICANTE: HUDSON SOFT

MEMÓRIA: 16 MEGABITS

GRÁFICOS

7

JOGABILIDADE

8

MÚSICA

7

COMANDOS

Y: Arma

B: Pulo

A: Habilidade especial

→ ↑ +Y: Ataque perto

→ ↓ ↘ +Y: Ataque longo

PASSWORDS

Primeira fase: 3J-H0-2F-HJ

Segunda fase: CK-F6-44-26

Terceira fase: K6-85-60-KF

Quarta fase: J1-49-82-J2

Final: B0-B9-C6-3F

SWATKATS

THE RADICAL SQUADRON

Swatkats é um desenho do estúdio Hanna-Barbera, mas que não tem nada a ver com aquela animação Scooby Doo, reaproveitada no capítulo seguinte. Com animação pseudo-japonesa numa ambientação escura e um avião "Tomkat", os Swatkats conquistaram muitos fãs aqui no Brasil, onde podem ser vistos na TV Gazeta e no canal por assinatura Cartoon Network. O Swatkats é formado pelo extenso grupo de gatos: T-Bone, o grandão lerdão, e Razor, que é o magrinho rapidinho. Eles defendem a cidade de Megakat que, como você já deve ter adivinhado, só tem habitantes gatos, contra vilões como Dr. Viper, os Metallikats, Madkat e outros kats. Veja você o que dá as pessoas ficarem jogando muito Mortal Kombat, ficam obcecadas

pela letra K. Em português não dá muito "kerto", né? Mas, voltando aos heróis, você pode escolher qualquer um dos dois, sendo que Razor é mais rápido, pula mais alto e tem a habilidade de vôo limitado, enquanto T-Bone é mais forte, resistente e pode quebrar blocos que Razor não consegue. Uma grande sacada é a experiência: obtendo os itens com sinal de interrogação e matando os inimigos, você vai aumentando seu level para ganhar armas poderosas e mais energia. Com isso, ele reproduz a atmosfera de ação non-stop do desenho com gráficos e esquema parecido com um outro jogo da Hudson Soft baseado no desenho Inspector Gadget; só que este é melhor. Apesar de não ser muito original, dá pra divertir os fãs e os não-fãs da série.

WORLD 1-DR. VIPER



Acumule quantas vidas quiser logo no começo do jogo.



Logo na segunda tela, é possível obter quantas vidas você quiser jogando com Razor: além da que está logo no começo da fase, há uma vida em cima do segundo prédio e outra embaixo, entre os dois últimos. Fazendo aquela velha conta 3-1+3-1+3 a gente sabe aonde vai chegar. Na fase do Tomkat, não se preocupe com vidas, é permitido tentar e tentar, quantas vezes quiser. Contra o Dr. Viper, fique atacando e fuja para o canto esquerdo onde o fogo não o atinge.

WORLD 2-MADKAT



Labirinto dos espelhos.

WORLD 3-PASTMASTER



Quando o dragão aparecer, saia do teleferico.

WORLD 4-METALLIKATS



Fique ligado nas aberturas do teto: ela te leva a muitos itens.

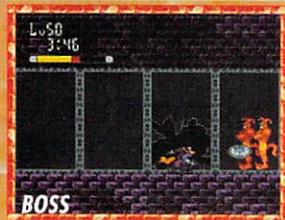
WORLD 5-DARK KAT



A parte da moto é animal.



A prefeita foi capturada e os Swatkats têm que ir em seu auxílio. Ao encontrar o sub-chefe, desvie quando ele estiver na forma elétrica e ataque sem dó na meia distância quando ele voltar ao normal. Contra o famigerado Dark Kat, fique sempre nos cantos. Destrua suas mãos, depois ataque a cabeça do meio quando ela atirar. Quando Dark Kat sair do corpo do monstro, desvie agachando e, se ele atirar, fique o mais próximo possível.



Esta fase é um pouco chata, principalmente no labirinto dos espelhos, mas não difícil. Contra o chato do Madkat, fique perto dele, atirando agachado. Quando acertá-lo, ele vai jogar uma bola-palhaço gigante que é só desviar, ou ele vai atacar com braços gigantes. Você terá de fugir agachado.



Na primeira parte você fará um ataque com o Tomkat, depois o Pastmaster o mandará para a Idade Média, onde você lutará contra dragões e monstros medievais. O chefe do estágio é um gigantesco ciclope que transforma o que olha em pedra. Se ele acertar o raio em você já era.



Primeiro, você deverá destruir o trem voador, que é fácil, portanto aproveite para aumentar seu level. Quando encontrar o casal de andróides, destrua as duas maçãs, depois fique fugindo até eles se aproximarem. Acompanhe os tiros e ataque quando puder.

PROMOÇÃO

VIDEOGAME



**1º LUGAR:
SONY PLAYSTATION**

**2º AO 5º LUGAR:
CARTUCHOS**

**6º AO 10º LUGAR:
JOYSTICKS**

**11º AO 110º LUGAR:
CAMISETAS**

ATENÇÃO

MANDE A SUA CARTA ATÉ O DIA
25 DE OUTUBRO DE 1995. SÓ SERÃO
ACEITAS AS CARTAS POSTADAS
ATÉ ESTA DATA.

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

A VIDEO NEWS GAME E A BAD GAMES PREPARAM
UMA GRANDE SURPRESA PARA VOCÊS. É UMA
SUPER PROMOÇÃO COM MAIS DE 100 PRÊMIOS
QUE SERÁ REPETIDA DE DOIS EM DOIS MESES. PARA
PARTICIPAR, BASTA MANDAR UMA CARTA PARA A
RUA ALICE DE CASTRO Nº 60, VILA MARIANA,
SÃO PAULO - SP - CEP: 04015-903,
COM ESTE FORMULÁRIO PREENCHIDO:

1 - Nome, telefone e endereço completos

2 - Idade

3 - Escolaridade

4 - Qual o vídeo game que possui?

5 - Qual seção mais gosta na Video News Game

6 - Conhece outras revistas da Sigla Editora? Quais?

7 - Onde compra a Video News Game?

8 - Possui computador? Qual?

9 - Possui kit multimídia?

Junto com as respostas, mande uma frase que contenha os nomes Video News Game e Bad Games. As melhores frases serão selecionadas e os nomes dos vencedores serão publicados em novembro, na edição 55 da Video News Game.

DUNGEONS & DRAGONS NO PC

Passado se mistura com informática, trazendo calabouços e dragões medievais para as telas do computador

Luana Pavani

Todo videogamemaniaco que se preza só larga o console para brincar de outros dois games: computer ou Role Playing. E tem os que fazem as duas coisas, aproveitando os CD-ROMs baseados em sucessos do RPG, como a tradicional série *Advanced Dungeons & Dragons*, ou apenas AD&D. Oito dos suplementos escritos para a segunda versão do livro de regras, maior e mais completa que a lançada no final da década de 70, viraram CDs nos quais pode-se escolher sexo, raça, ocupação, personalidade e dotes físicos dos personagens, sem abusar da imaginação. Basta dar uma olhada no canto da tela e ver a "cara" de seus elfos, guerreiros, magos etc. E o mais novo jogo de *AD&D 2nd edition* a chegar ao Brasil é *Menzoberranzan*.

Os primeiros RPGs transformados em CD pela *softhouse Strategic Simulations Inc.* em conjunto com a editora *TSR*, que publica os livros do AD&D, foram *Eye of the Beholder, I, II e III*, que há quatro anos eram considerados maravilhosos, principalmente por causa dos difíceis quebra-cabeças. Hoje, percebe-se que a movimentação dos personagens na tela (*scrolling*) é lenta, com rotação de apenas 90°. Logo depois, a empresa criou imagens 3D e comandos de resposta mais rápida para o suplemento *Dark Sun - Shattered Lands*, que também trazia uma grande novidade à série: interatividade. Além das armas disponíveis, o jogador podia usar quaisquer objetos encontrados quando quisesse para lutar por sua sobrevivência numa cidade deserta e cheia de surpresas.

JOGO PERSONALIZADO

Já que a intenção era lançar CDs com as mesmas características dos RPGs mas com jogabilidade completamente original dentro da coleção *AD&D 2nd edition*, o terceiro jogo da série, chamado *Unlimited Adventures*, permitia criar aventuras. Porém, juntar todos os cenários, personagens e mensagens possíveis de acordo com o CD, para uma campanha de



Menzo: *scrolling* total e boas cenas de composição do personagem

apenas 20 minutos, significava cerca de 3 meses de edição eletrônica.

Para quem não tinha a intenção de se tornar um artista gráfico e apenas se divertir com os RPGs do AD&D, no ano passado surgiu um novo *Dark Sun - Wake of the Ravager*. Apesar de não ser muito diferente da maioria dos jogos de RPG do mercado, sua própria ambientação já conta como um ponto a favor. *Dark Sun II* é o mundo de Athas, um grande deserto, mais seco que o Sahara; um "pesadelo ecológico". Na cidade-estado de Tyr, é preciso lutar contra os monstros que emergem do chão, com duas armas de cada vez, sendo que o computador escolhe a mais adequada.

Diferenças de RPG

Se você só conhece RPG como o estilo de alguns videogames - com personagens pequenos e visão de cima - pode esquecer. Role Playing Game é muito mais do que isso. Abrange também livro, tabuleiro, miniaturas (bonecos) e cards. O primeiro gênero é o mais popular no Brasil, enquanto os cards (Collectible Cards Games) já tomaram conta dos Estados Unidos. Na verdade, os dois são completamente diferentes no modo de jogar, mas o perfil dos jogadores é o mesmo. Depois de lerem com atenção os livros de RPG, amigos se reúnem (geralmente mais de quatro), compram algumas batatinhas fritas e refrigerantes e inventam uma história na qual seus personagens, previamente escolhidos, poderão demonstrar suas habilidades. Já os cards só podem ser jogados dois a dois e não é necessário criar um personagem: baseia-se em cartas com desenhos e significados próprios, que devem ser confrontadas com outras para garantir a pontuação necessária.

Por falar em cards, a coleção mais famosa do mundo, *Magic: The Gathering*, está sendo lançada em português pela Devir. E o melhor: a qualidade do papel é a mesma das cartas americanas, já que são produzidas lá. "O material das cartas nacionais é mais flexível, o que as estraga com o passar do tempo", explica Douglas Reis, dono da Devir. Ele conferiu pessoalmente a tradução de todas as cartas antes de mandá-la para a editora Wizards of The Coast, nos Estados Unidos. Os pacotes estão à venda em lojas especializadas, como a Devir, tel (011) 242-8524, e a Forbidden Planet: (011) 62-0468.



O mais recente jogo da série, *Menzonberranzan*, baseado no universo *Forgotten Realms*, infelizmente não possui o mesmo ataque. Deve-se clicar o personagem e a arma escolhida sem parar, até matar os monstros que atrapalham sua missão: salvar uma cidade em chamas. O scrolling é total, as cenas de composição de seus personagens são lindíssimas, porém a trilha sonora é semi-inexistente e os cenários não têm nada de mais. Para completar, a cada avanço sobre o inimigo, seus lutadores perdem muitos pontos, o que exige um grau de paciência elevado, caso você queira chegar à fase final.

IGUAL AO LIVRO

Antes de *Menzo*, foram lançados mais dois AD&D durante o ano passado. *Ravenloft - Strahd's Possession*, de horror gótico, e *Al-Qadim - The Genie's Curse*, ambientado no Oriente Médio. O jogador de RPG, Mitikazu Koga Lisboa, 18 anos, que instalou a maioria desses CDs em seu micro, acha que o título mais parecido com o suplemento é *Ravenloft*. "A cidade é igual, tem até lixo nas ruas! Só algumas casas ficaram diferentes, mas isso não compromete a semelhança em relação ao jogo original, inclusive na caracterização dos personagens". O único defeito, segundo ele, é na hora do ataque, naquele mesmo estilo de *Menzo*. Seria melhor se a SSI mantivesse o padrão *Dark Sun* também para a escolha de personagens em combate, pois em suas duas versões, o lutador que toma a iniciativa é sempre o mais ágil. Por enquanto, quem precisa ser rápido é você, para conhecer todos estes jogos antes que *Ravenloft - Stone Prophet* chegue com vários personagens secretos e lhe permita voar para desviar dos monstros controlados pela múmia Anhktepot. Ai, que meda!



Dark Sun: jogabilidade original e ambientação no deserto de Athas, um lugar mais seco que o Sahara.

ROLO
VENDA
COMPRA

ROLOS & TROCAS

GOIÁS

R V Cartuchos SNES - Super Mario World, Bomber Man e Fifa Soccer por Super Mario Cart ou Donkey Kong Country. Alexandre, tel (062) 255-8179, **Goiania**.

MINAS GERAIS

V R Dynavision 3 - cartuchos, mais Pense Bem e Hero Quest, tudo por R\$ 100,00 ou troco por Game Gear. Marcus, tel (031) 385-6585, **Belo Horizonte**.

V R Cartuchos SNES - 8, por ótimos preços ou troco, acrescentando R\$ 170,00, por 3DO com 2 CDs. Alexandre, tel (031) 222-9888, **Belo Horizonte**.

V C Tom e Jerry - de Master, e compro cartucho de SNES. Glauber, tel (031) 361-1757, **Contagem**.

MATO GROSSO

V Game-Boy - 3 cartuchos: Tetris, JungleBook e Revenge of the Gator, por R\$ 100,00. Benedito A. Magalhães, Rua Caetano Santana, 120, CEP 78020-790, **Cuibá**.

PARAÍBA

R V Master System 2 - com Sonic 2 e Alex Kidd, pistola Light Phaser e 3 controles diferentes. Luiz Aurélio, tel (083) 335-1441, **Campina Grande**.

PARANÁ

V Master System - 2 controles e 11 cartuchos, por R\$ 180,00. Aceito propostas. Henrique, tel (041) 224-6860, **Curitiba**.

V SNES - 2 controles e cartucho, novinho, por R\$ 230,00. Também vendo Mega Drive japonês com controle e cartucho, poucos meses de uso, por R\$ 180,00 (na caixa). Marilene, tel (045) 574-4041, **Foz do Iguaçu**.

RIO DE JANEIRO

R Streets of Rage - para Master, por Turma da Mônica 2 ou The Lucky Dime Caper. Jaime P. dos Santos, Rua Saquarema, 355, CEP 25900-000, **Magé**.

V Master System III - semi-novo, com Alex Kidd na memória e 3 cartuchos, por R\$ 120,00. Também vendo carts para NES. Ana Luísa, tel (0242) 42-8646, **Petrópolis**.

V Master System III - na caixa, com 6 meses de uso, Alex Kidd na memória, mais os carts: Sonic 2, Batman, Tom & Jerry, Streets of Rage e outros. Diogo, tel (021) 394-3920, **Rio de Janeiro**.

V R Master System - controle PRO-1, 11 cartuchos, 2 jogos na memória, óculos e pistola por R\$ 200,00 ou troco por Mega ou SNES com controle e cartucho. Thiago, tel (021) 342-0934, **Rio de Janeiro**.

V SNES - com 2 controles turbo e os jogos: MKI, MKII, Super Street Fighter II, Street Fighter II Turbo e Donkey Kong Country, por R\$ 500,00. Marcelo, tel (021) 401-7626, **Rio de Janeiro**.

V Dynavision 3 - completo, na caixa. Fábio, tel (021) 352-1834, **Rio de Janeiro**.

V Nintendo - transcodificado, com 4 cartuchos, pistola e 2 controles, por R\$ 150,00. Sérgio, tel (021) 493-7179, **Rio de Janeiro**.

R SNES - completo, cartucho e 8 edições da VideoGame, por 3DO ou qualquer console de 32 bits. Marcellus, tel (021) 261-6322, **Rio de Janeiro**.

V Mega Drive 2 - semi-novo, por R\$ 250,00. Gustavo, tel (021) 351-1951, **Rio de Janeiro**.

V R Mega Drive - 3 controles e 3 cartuchos ou troco por SNES com controle e cartucho. Edmilson, tel (021) 332-9750, **Rio de Janeiro**.

R James Bond The Duel - para Master, por Mortal Kombat I ou II do mesmo sistema. Thiago, tel (021) 390-5245, **Rio de Janeiro**.

V Mortal Kombat II - para SNES, na caixa, semi-novo, por apenas R\$ 75,00. Aceito propostas. Paulo, tel (021) 371-8767, **Rio de Janeiro**.

V Master System - pistola e controle por R\$ 150,00. Leonardo, tel (021) 350-0579, **Rio de Janeiro**.

V Heart of The Alien - para Sega CD, por R\$ 75,00. Pedro Régio, tel (021) 247-4085, **Rio de Janeiro**.

V SNES - em bom-estado, na caixa, com MKII e Super Mario World, por R\$ 250,00. Paulo, tel (021) 228-2013, **Rio de Janeiro**.

V SNES - 2 controles e os carts: Super Mario World, Rise of The Robots, Super Metroid e Fifa Soccer, por R\$ 400,00. Rodrigo, tel (021) 327-5997, **Rio de Janeiro**.

V R Mega Drive - 3 controles e 3 cartuchos, incluindo MKII, ou troco por SNES com cartucho e controle. Emilson, tel (021) 332-9750, **Rio de Janeiro**.

V SNES - na caixa, completo, com MKII e 2 controles, por R\$ 220,00. Roberto, tel (021) 331-6530, **Rio de Janeiro**.

R Cartuchos Mega - Streets of Rage 2 por Super Monaco GP 1 ou 2, ou Road Rash (1, 2 ou 3). Leonardo B. Vieira, Rua Mal. Bittencourt, 132, c/ 1 A, CEP 21380-340, **Rio de Janeiro**.

V Cartuchos de Mega - Moonwalker, Castle of Illusion e Back to The Future III por R\$ 120,00. Pedro, tel (021) 247-4085, **Rio de Janeiro**.

R V Cartuchos Mega - Decapattack, Sonic (1, Spinball e Knuckles), The Simpsons - Bart's Nightmare, Battletoads, Krusty Super Fun House, ToeJam & Earl e The Revenge of Shinobi, por Shining Force 1 ou 2. Bernardo, tel (021) 571-8727, **Rio de Janeiro**.

RIO GRANDE DO NORTE

V Mega Drive II - em ótimas condições, 18 cartuchos, 3 controles (dois de 6 botões e um turbo), adaptador e cart para Master ou troco por CD-ROMs. David, tel (084) 222-9942, **Natal**.

RIO GRANDE DO SUL

R Dynavision 3 - manual, 2 controles, 7 cartuchos e pistola por SNES com 2 controles. Rodrigo Roll, R. Arroio Grande, 207, CEP 92330-280, **Canoas**.

V V Cartuchos SNES - As Aventuras de Batman e Robin e Wolverine Admantiun Rage, por R\$ 50,00 cada. Paulo Renato de Oliveira, Rua Barão de Antonina, 681, CEP 99500-000, **Carazinho**.

V Dynavision 3 - controles e 3 cartuchos, por R\$ 125,00. Márcio, tel (054) 334-1113, **Colorado**.

R V Cartuchos SNES - Magic Sword e Super Mario World por Donkey Kong Country ou vendo tudo por R\$ 90,00. Thiago, tel (055) 322-5264, **Cruz Alta**.

V Mario Kart - (SNES), em ótimo estado. Bruno, tel (051) 249-1031, **Porto Alegre**.

V Cartuchos SNES - Empire Strikes Back, Final Fight Guy, Out of This World, Magic Sword, BattleToads, Home Alone 2 e Terminator, por R\$ 160,00 ou troco por 32X. Luis Filipe, tel (051) 493-1601, **Viamão**.

SANTA CATARINA

R Cartuchos - Chakan (Mega) por adaptador de Mega para Master e Mario Bros (NES) por Zelda (NES). Thiago Ramon Aragão, R. Brasil Píinho, 448, ap 07, CEP 88100-000, **São José**.

SÃO PAULO

R Cartuchos de Mega Drive - Altered Beast, Spiderman e Fantasia por Ghost-Busters. Fábio Augusto Gomes, Av. Gal. Osório, 261, CEP 17120-000, **Agudos**.

R SNES - 3 controles (1 turbo), adaptador, cartucho e pasta com mais de 100 cards de basquete por Playstation ou 3DO com 2 controles e 1 CD. Também troco Sim City (SNES) por outro de meu interesse. Claudemir, tel (0195) 41-5594, **Araras**.

R V Cartuchos Mega - Mortal Kombat II, Fifa Soccer 95 e Sonic & Knuckles, ou vendo por R\$ 60,00 cada. Raphael, tel (0192) 58-2584, **Campinas**.

V Mega Drive 32X - na caixa, com Virtua Racing 32 bits, por R\$ 600,00. Pagto em até três vezes. Alessandro, tel (0192) 43-3659, **Campinas**.

R Cartuchos SNES - Fatal Fury 2 e World Heroes 2 por Donkey Kong Country. André, tel (011) 494-5190, **Embú**.

V SNES - na caixa, mais 9 cartuchos (Super Street, Mortal Kombat 2, Starfox e outros), por R\$ 300,00. Alexandre, tel (013) 386-8886, **Guarujá**.

R V SNES - em ótimo estado, com adaptador e Mário, por 3DO em ótimo estado. André, tel (011) 940-7680, **Guarulhos**.

R SNES - 17 cartuchose 4 controles, mais Mega com 27 carts e 1 controle por 3DO ou Playstation com CDs. Anderson R. Oliveira, Rua Itajobi, 118, CEP 14960-000, **Novo Horizonte**.

V R Sega CD - novo, na caixa, ou troco por vídeo-cassete. Reinaldo, tel (011) 702-7328, **Osasco**.

V SNES - 2 controles e SSFII por R\$ 180,00. Super Mario, Joe & Mac II, Super Soccer, James Bond Jr., Cosmo Gang, Tom & Jerry e Top Gear por R\$ 35,00 cada, e Donkey Kong Country por R\$ 70,00. Rodrigo, tel (011) 701-1039, **Osasco**.

R 2 Camisas do Palmeiras - por Super Street Fighter II ou Samurai Shodown para Mega. José Luiz, tel. (0122) 40-2329, **Pindamonhangaba**.

V Master System III - 2 controles e 8 cartuchos (incluindo MK e MKII) por R\$ 125,00. Alexandre, tel (021) 281-0232, **Rio de Janeiro**.

R Master System II - 2 controles e 2 cartuchos por jogos de Mega Drive. Rafael, tel (011) 756-0162, **São Bernardo do Campo**.

V R SNES - 2 controles e 4 cartuchos por R\$ 200,00 ou troco por Sega CD e pago a diferença. Mauro do Couto, Av. Goiás, 373, cj 2, CEP 09521-310, **São Caetano do Sul**.

V Gibis - 13 do Cebolinha, 22 do Cascão, 3 revistas Placar e 3 Quatro Rodas, por R\$ 40,00. Marcelo, tel (011) 682-2077, **São Paulo**.

V SNES - 12 carts, bazzoka e controle turbo. Ricardo, tel (011) 274-1413, **São Paulo**.

V Dynavision 3 - 2 cartuchos, 2 controles turbo e cabos áudio e

vídeo, por R\$ 80,00. Alex, tel (011) 513-7911, **São Paulo**.

V Master System Super Compact - com Sonic na memória e controle turbo. Marcos, tel (011) 213-4032, **São Paulo**.

R Consoles - Master System, 6 cartuchos, 2 controles e pistola, Nintendo, 2 carts e 2 controles, e Game Genie. Eberhard, tel (011) 262-1165, **São Paulo**.

R V SNES - completo, 5 cartuchos ou troco por 3DO com 2 CDs. André, tel (011) 683-0133, **São Paulo**.

V Mega Drive - 3 controles e 6 carts, na caixa, por R\$ 450,00. Marcelo, tel (011) 524-9251, **São Paulo**.

R Mountain-Bike - com velocímetro, por SNES. Saymon, tel (011) 943-1518, **São Paulo**.

V Cartuchos - 6 de 60 pinos e 3 de 72 pinos, mais controle Turbo Jet Dynacom. Bom preço. Reinaldo, tel (011) 885-0174, **São Paulo**.

V 3DO - novo, com 5 CDs e 2 controles, por R\$ 800,00. Aceito propostas. Rafael, tel (011) 294-1185, **São Paulo**.

R V Cartuchos SNES - Street Fighter II Turbo, Super Mario World e Fifa Soccer 94; ou vendo cada um por R\$ 30,00. Thiago, tel (011) 220-2548, **São Paulo**.

V Game Gear - com TV Tuner e fonte. Vendo também bateria recarregável para Game Boy. Eduardo, tel (011) 242-0409, **São Paulo**.

R SNES - 2 controles, cabo para áudio e vídeo, MKII, CD player CCE CX 12 20 Tracks, com controle e garantia, 2 CDs, mais R\$ 25,00, tudo por Mega, 2 controles e Sega CD com jogo. Antonio, tel (011) 274-5622, **São Paulo**.

V Neo Geo - na caixa, 2 controles e cartucho. Darcio, tel (011) 959-2234, **São Paulo**.

V Mega Drive - japonês, controle e cartucho, por R\$ 150,00. André, tel (011) 854-9789, **São Paulo**.

V Master System III - Alex Kidd na memória, 2 controles, Rapid Fire, por R\$ 90,00. Anderson Ulisses Nassar, tel (011) 950-5172, **São Paulo**.

R V MKII - para Mega, por R\$ 70,00 ou troco por X-Men 2. Também vendo Micro System e um CD novo micro marca Cougar. Francisco, tel (011) 232-2233, **São Paulo**.

V SNES - 2 controles e os carts: Super Street Fighter, Mario 4, Mario Collection e GP-1. Também vendo Mega Drive, 2 controles e Altered Beast, e o cartucho Little Nemo de NES. Ricardo, tel (011) 842-9316, **São Paulo**.

R Top System - por SNES com controle e Donkey Kong Country. Ulisses Cavalcante Barbosa, Rua Pé do Morro, 445, ap 14C, CEP 08410-108, **São Paulo**.

R Mortal Kombat II - de Mega, por Samurai Shodown. Alexandre S. de Azevedo, Rua Prof. Teotônio Pavão, 25, CEP 08461-600, **São Paulo**.

R V Consoles - Nintendo com pistola, controles e cartucho de 540 jogos por R\$ 250,00. Master System II, 7 carts e 2 controles por R\$ 160,00. Game Boy (novo) com cart, por R\$ 80,00. Leonardo, tel (011) 712-7692, **Santo André**.

R 3DO - com Road Rash, Samurai Shodown, CD de apresentação e 2 controles por Neo Geo com cartucho. Eduardo, tel (011) 412-1625, **Santo André**.

R Super Mario All Stars - e Super Mario World por MKII ou SSFIIT. Pedro, tel (055) 412-1890, **Uruguaiana**.

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.

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.



Nós produzimos tecnologia de última geração
para pessoas que se dedicam
ao estranho hábito de bater **adidas**
em bolinhas amarelas. the brand with the three stripes



R E S P O N S E



MORTAL KOMBAT 3

Qual a diferença entre as versões 1.0 e 2.0 de MK3?

Frederico Mamona
São Paulo - SP

Porque as duas versões utilizam movimentos totalmente diferentes?

Adailson de Jesus Sousa
Salvador - BA

Vocês arreventaram na edição 52, principalmente na parte dos arcades. Continuem assim! Os babalities e friendships funcionam na versão 1.0 de MK3? E qual a previsão de lançamento para consoles caseiros?

Anderson Costa
Teresópolis - RJ

Adoro as matérias e o visual da VG. A matéria da VG 52 sobre MK3 me ajudou muito, agora estou arrasando nos arcades. Também acho super maneiros os pôsteres (inclusive os coleciono) e gostaria de saber se nas próximas edições haverá um do MK3.

Rodrigo Fornazari
Franco da Rocha - SP

Companheiros da VideoGame News, parem de puxar o saco da Capcom!!! Vocês colocam sempre os pôsteres (lindos, assumo), mas a matéria do MK3, que é um jogão, teve só duas páginas, poucas fotos, tudo porque a Midway é a principal concorrente da Capcom.

Flávio Pereira Senra
Rio de Janeiro - RJ

O acordo com a Capcom - Romstar do Brasil é de um pôster a cada edição, durante um ano. Mas nada impede que mostremos os jogos das outras softhouses. Na edição do MK3, por exemplo, o game de capa foi Fatal Fury 3, que é da SNK. De qualquer forma foi uma marcada nossa: o MK3 realmente merecia um destaque maior. Mas o que interessa é que ela estava completíssima; tinha até informações colhidas na Internet (e, logicamente, testadas por nós). Frederico e Adailson, com relação às diferentes versões de MK3, a Midway resolveu criar uma série de novas máquinas com base na primeira versão, sempre com movimentos diferentes e gráficos melhorados, para que a mania dure mais tempo. Se babalities e friendships só existem na 2.0, pode esperar novidades para a 3.1 e a 4.0. E como dá para saber qual é a versão de cada máquina? Só tirando o fio da tomada ou perguntando para o dono do fliper.



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

PASSWORDS

O paulista **Emerson Bezzerra da Silva** pediu o password do Mega Man X. **Aí vai: para chegar à última fase com 4 Sub-Tanks, Power Helmets, Armor, Speed Boots e Max Buster é 8447, 4666, 6156. Já o Marciel Cavalcante, também de São Paulo, quer os códigos a partir da 8ª fase do Prince of Persia:**

08º: KDFGCK

09º: KBDFBR

10º: RHMLHM

11º: SLHMHN

12º: ODFHCP

13º: RGLJEF

STREETS OF RAGE

Gostaria de saber algum truque do Golden Axe e se existe After Burner para o Mega. Vocês também poderiam publicar a seleção de fases do Streets of Rage do Mega.

Daniel Soares da Silva
Pirapora - MG

Já foi publicada alguma matéria sobre Streets of Rage III?

Vagner C. de Sousa
Uru - SP

Começando pela dúvida em comum, a VG já deu todas as dicas sobre as três versões de Streets of Rage para Mega. Daniel, se a que te interessa é a primeira, dê uma conferida nas edições 10 e 15. E Vagner, o Streets of Rage III saiu completo na VG 38, além das dicas na 45 e na 50. Agora, caro Daniel, não só After Burner II existe para Mega, como foi apresentado na 4ª VG, em junho de 91. O Golden Axe, que também foi lançado primeiro para Master, saiu na revista 14. Para receber em sua casa os números atrasados da Revista VideoGame News, ligue para 0800-130633.

JUNGLE PIRATA

Não consigo terminar a 6ª missão da 4ª fase de Jungle Strike, atolei para valer! Já fiz de tudo: destruí as fábricas, aviões, caixas de peças... e nada de passwords nem a fase final. Para que servem aquelas passwords da VG 52? Digitei todas e não funcionou. O meu videogame é o Mega Drive.

Eneri Mascarelo
Nova Londrina - PR

Mas que falta de atenção, Eneri! Os passwords não entraram porque o jogo da edição 52 é para SNES!!! E se você não consegue completar a 6ª missão da 4ª fase é porque, das duas uma: ou esqueceu de destruir alguma coisa ou seu cartucho é pirata. O coordenador da Tec Toy, Juliano de Oliveira explica: "O cartucho pirata não tem parafuso atrás, nem o logo da Sega Enterprises escrito no invólucro. Também a qualidade gráfica é pior e o jogo pode não ter todas as fases". Entendeu?

MK3 - PARTE II

Quando sairá MK3 para SNES? Quais os cinco melhores cartuchos de futebol para SNES? Onde esses jogos são vendidos e por quanto? Qual é o melhor console, Mega ou SNES?

Felipe de Oliveira Ribeiro
Nilópolis - RJ

O Mega Drive japonês é compatível com Mega 32X ou Sega CD? Os jogos do primeiro rodam no segundo e vice-versa? Também gostaria de saber quando MK3 e Street Fighter Movie sairão para consoles caseiros (Mega e SNES)?

Roger Francis Kloss
Curitiba - PR

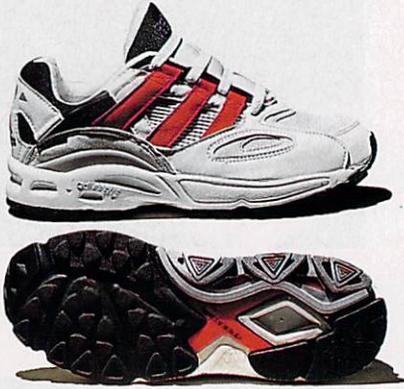
Felipe, usando sua carta de exemplo para inúmeras outras que chegaram à redação com a mesma pergunta, é o seguinte: Mortal Kombat 3 será vendido para sistema doméstico até o final deste ano. Quanto ao Street Fighter Movie, Roger, já está disponível para Saturn e Playstation, sem previsão para os consoles de 16 bits, devido a seus super gráficos.

A equipe da Video News Game elegeu os cinco melhores jogos de futebol para SNES: International Super Star Soccer, FIFA Soccer e os japoneses Hat Trick Hero 95, Prime Goal 2 e Excite Stage '94 (que saiu nos Estados Unidos com o nome de Soccer Shoot Out). Esses jogos podem ser comprados aí no Rio mesmo, na Game Palace: tel (021) 512-5029 ou 511-5882.

Mega 32X é compatível com o Sega CD? A resposta é não para os japoneses, por causa dos diferentes modos de gravação entre esses consoles, e sim para os americanos - apesar de apresentar alguns defeitos durante o jogo. Ah, Fê, sobre qual o melhor console, depende se você prefere variedade de títulos ou melhor qualidade gráfica, respectivamente, Mega ou SNES.

RUNNING

LEXICON LADY



SL 96



ALLEGRA PLUS



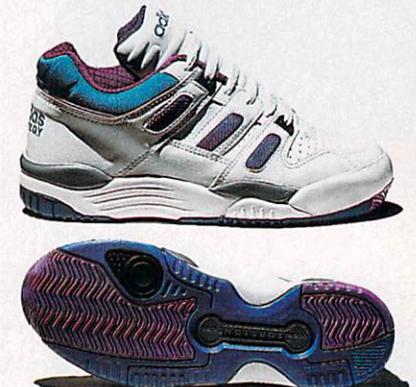
RESPONSE



NBTA



STRATEGY



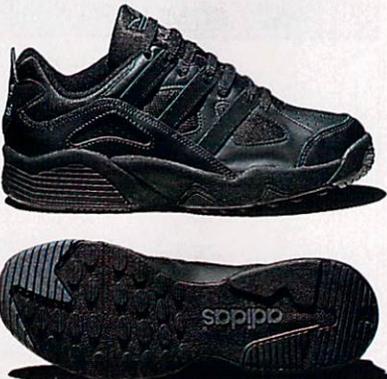
TENNIS

the brand with the three stripes

adidas



CROSS LITE TRAINER LADY



XTR COMP



TURF LO LITE

CROSSTRAINING



STREETBALL IV

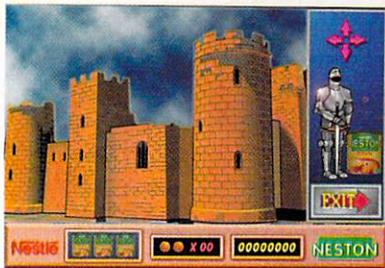


B.B. LO

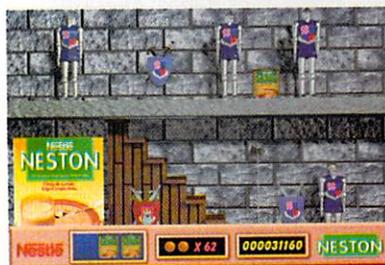


CENTURION

BASKET



**EXISTEM MIL
MANEIRAS
DE DETONAR
UM GAME.**



INVENTE UMA.

Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.

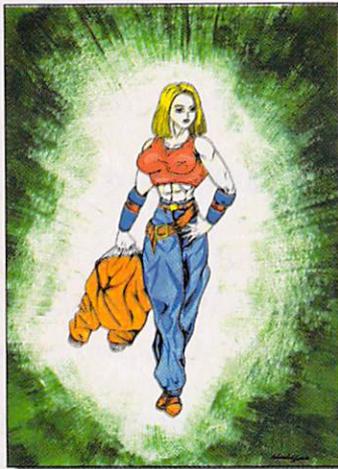
MIL MANEIRAS DE PREPARAR.



GAME RADICAL



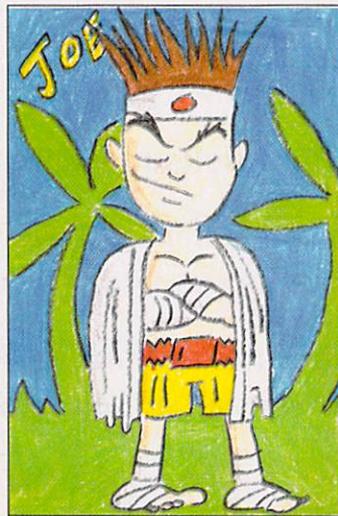
Samuel Ritel Taquara, RS



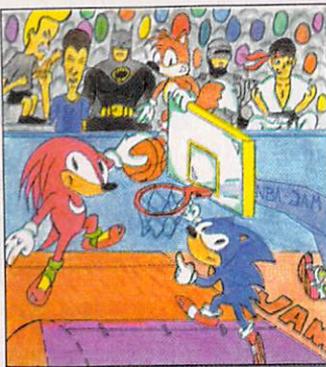
Eduardo C. Gouveia - Diadema, SP



Daniel da Cruz Santos - Mauá, SP



Rafael Castillo Moreno - São Paulo, SP



Adryanu M. Gomes - Belo Horizonte, MG



Alessandra N. de Oliveira - Rio de Janeiro, RJ



Carlos R. Colnaghi - Indaiatuba, SP



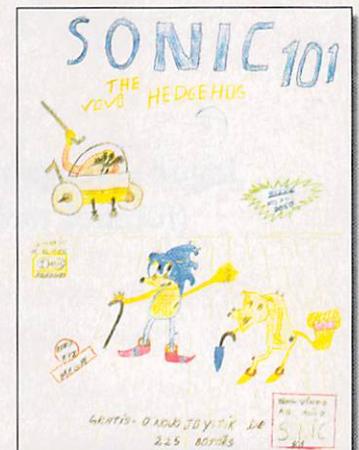
Renoir Silveira e Silva - Aracaju, SE



Robson Flávio Lusten - Taubaté, SP



Daniel G. F. Martins - São Paulo, SP



Itanor Strapazzon - Coronel Freitas, SC



Walter J. dos Santos - Laguna Carapá, MS

mande seu desenho
para videogame, seção game
radical, rua alice de castro, 60
vila mariana, cep 04015-903,
são paulo, sp

COMO JOGAR VIDEOGAME PROFISSIONAL

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

Não deixe objetos soltos sobre o gabinete das máquinas.

Jamais aceite desafios a dinheiro.

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

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

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

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

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

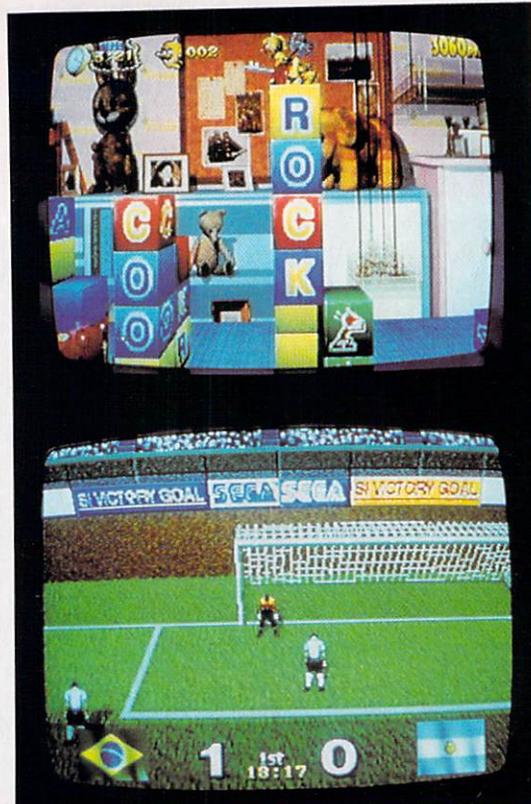
Jogue videogame, mas não se esqueça também de outras atividades esportivas (futebol, natação, volley, etc) que são essenciais ao seu desenvolvimento.

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

CAPCOM
O MELHOR EM ENTRETENIMENTO



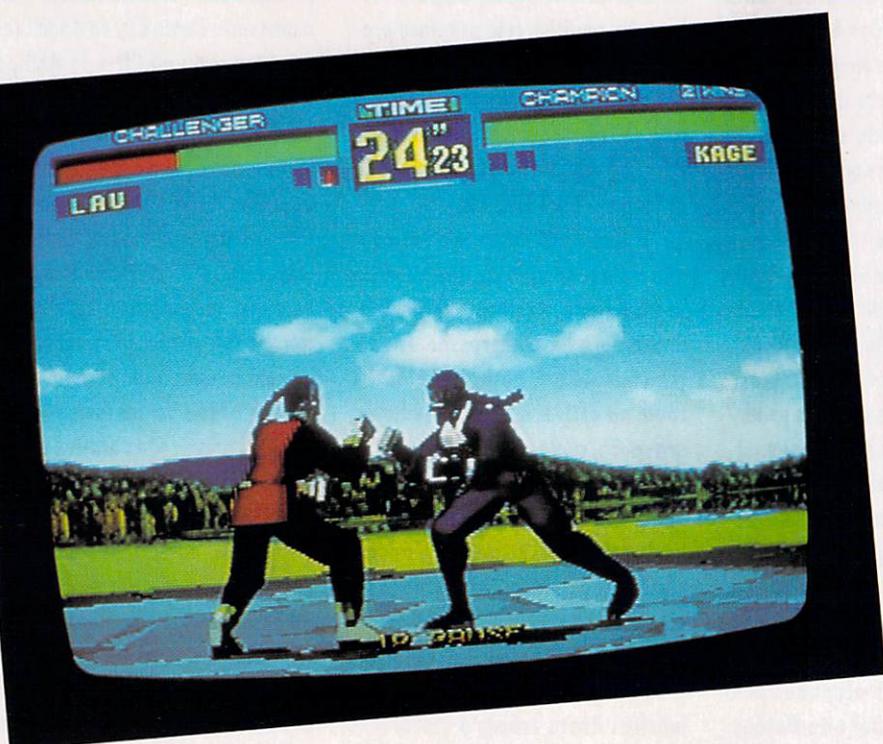
O planetário console da Sega chega ao Brasil, com drive de CD-ROM duas vezes mais rápido, que permite desenvolver jogos com a velocidade de 500 mil polígonos por segundo e cinco profundidades de cenário. Além de 32 canais de áudio e sistema de som tridimensional, o equipamento com três processadores de 32 bits promete ser muito mais do que um simples videogame.



SATURN

ESPECIAL

Luana Pavani





O Saturn chega ao Brasil com preço sugerido de RS 899,99



console também toca CD-ROMs que contêm faixas inteiras (por exemplo, os interativos do Yes, David Bowie, Prince, Peter Gabriel, etc).

Por falar nisso, o Saturn tem drive de CD-ROM de dupla velocidade, como a grande maioria dos computadores multimídia. É aí que está a grande diferença em relação aos outros videogames que utilizam CD em vez de cartucho. Além de melhor jogabilidade, o drive aceitará títulos diversos. "Mais de 200 softhouses estão desenvolvendo produtos para o Saturn", anuncia Stefano Arnold, presidente da Tec Toy, representante dos produtos Sega no Brasil. E completa: "Até o final do ano, serão lançados 20 títulos. E não necessariamente jogos".

MULTI-USO

O maior mistério com relação ao Saturn é o que poderá se fazer com o equipamento, que nasceu para ser mais do que um simples console. O primeiro uso "fora do comum" será o acessório Photo CD, da Kodak (que também roda no CD-i da Philips). Depois, virá um sistema home banking do Bradesco, semelhante ao já disponível para o Mega Drive nas agências de São Paulo, Campinas, Rio de Janeiro e Belo Horizonte (leia mais na VG 49). Stefano atíça a curiosidade, dizendo que "poderá ser feito tudo o que for possível de acordo com a capacidade tecnológica do Saturn". Mais do que isso, ele ainda não tem permissão para revelar por causa dos acordos de sigilo com a Sega Enterprises do Japão.

Porém, dá para imaginar grandes alianças, uma vez que o Saturn foi desenvolvido em tecnologia RISC (Reduced Instruction Set Computing), característica da nova geração de micros (Power PC ou Power Mac) e que proporciona velocidade maior

MINI-ARCADE

O Sega Saturn tem som e imagens tridimensionais semelhantes aos Arcades, com a vantagem de poder ser utilizado para outras funções

Quem diria que o Brasil sairia na frente dos Estados Unidos para o lançamento do Saturn, hein? Foram apenas cinco dias de antecedência que tocaram fundo no orgulho dos gamemaniacos nacionais, tão acostumados a esperar, esperar... Está certo que esse super console está à venda no Japão desde novembro do ano passado (cerca de um milhão de unidades), mas grande parte do mercado brasileiro de videogame importa produtos das softhouses americanas.

O console mais arrojado da Sega, carinhosamente apelidado pelos brasucas de "Saturno", tem todos os elementos para simular um Arcade, porém muito mais confortavelmente. Sentado no sofá de sua casa, com as mãos ocupadas pelo joystick - que possui oito botões, dois deles destinados a aproximar

ou afastar a imagem, dá para vislumbrar cenários com até cinco profundidades. A movimentação é feita em 500 mil polígonos por segundo e as cores correspondem à quantidade máxima que a visão humana pode distinguir: 16.777.216.

E você ainda desfruta da mordomia de poder ajustar a música do jogo. Acione o sistema digital Q-Sound para ter a impressão de som tridimensional, ou brinque de DJ como se estivesse num estúdio de gravação, onde é possível acelerar ou diminuir o ritmo das faixas, mudar o tom ou ainda tirar a voz. Isso por causa dos 32 canais de áudio, mesma quantidade de uma mesa de som profissional. Além disso, o Saturn serve de CD player, executando perfeitamente qualquer tipo de música. Basta trocar o disco. Assim como o aparelho tradicional, o



Num jogo divertido, o percevejo Bug tem que acabar com outros insetos

do que o chip Pentium 100 Mhz, o mais potente para computadores CISC (Complex Instruction Set Computing).

SATURN X ULTRA-64

Essa arquitetura coloca o Saturn frente a frente com o Ultra 64, prometido para abril do ano que vem. Enquanto o console da Nintendo tem maior velocidade, 500 Mhz e 64 bits - o Saturn roda a 30 Mhz em cada um dos três processadores 32 bits - o da Sega tem a vantagem dos jogos em CD. "O consumidor tem a impressão de que o CD é melhor", analisa Stefano. Já o presidente da Nintendo of America disse que continuará a desenvolver cartuchos, pois, para ele, os drives de CD-ROM não oferecem grandes vantagens em termos de ação nos jogos. "Já conseguimos desenvolver memória superior a 100 megabits para os cartuchos do Ultra-64". A capacidade máxima do CD é seis vezes maior.

Comparações à parte, os brasileiros fazem pouca distinção entre o meio de armazenamento de memória dos jogos, assim como a capacidade de processamento dos dados. "O Brasil é um dos únicos países do mundo que ainda vende todo tipo de console", avalia o presidente da Tec Toy. Prova disso é que a chegada do Sega CD, em 1993, deu impulso à venda de Mega Drive, que até o final do ano deve chegar ao total de dois milhões de unidades - e o acessório ficará em torno de 70 mil. Com relação ao Saturn, que não é compatível com Sega CD nem Mega 32X, a previsão para o fim deste ano no país é de 10 mil unidades, ao preço sugerido de R\$ 899,99 e de R\$ 59,99 a R\$ 69,99 para os jogos. O primeiro é *Virtua Fighter*, que vem junto na compra do console. Também já estão disponíveis *Daytona USA*, *Panzer Dragoon*, *Worldwide Soccer*, *Clockwork Knight* e *Bug*. Vire a página para conhecê-los.

GAMEMANIACOS EM AÇÃO

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

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

MANDIC BBS

PROFISSIONAL

BBS (011)

011 - 816 3911

ACESSO ACIMA 300KM

0800 - 16 3911

VOZ (011)

FAX (011)

870 0888 816 3245

mandic@mandic.com.br

LAZER E INFORMAÇÃO NA TELA DO SEU MICRO.



MORTAL

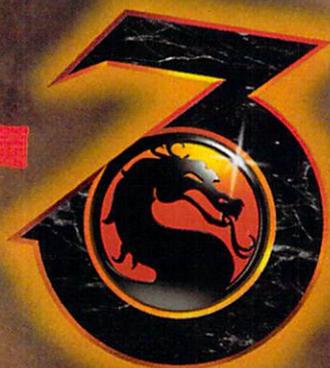
LANÇAMENTO

Sangue. 32 Mega. Som. 7 novos lutadores. Códigos

SEGA

Williams  **MIDWAY**

KOMBAT MUNDIAL



secretos. Mortal Kombat 3. Ainda mais violento.

MEGA DRIVE®

TEC TOY



GIRA-GIRA



Virtua Fighter

CLOCKWORK KNIGHT

Imagine se soldadinhos de chumbo, bailarinas, palhaços, trenzinhos... ganhassem vida? Pois a loira princesa Chelsea, sempre à meia-noite, dá essa alegria a seus brinquedos, até o momento em que ela é raptada. Um cavaleiro chamado Sr. Pepperouchau entra na história para salvar a Princesa e, conseqüentemente, o mundo de Toyland.

Infantil? Um pouco. Mas *Clockwork Knight* é uma aventura que também agradará os fãs de desenho japonês. Os gráficos aproveitam bem os recursos 3D, mas a música é daquelas que embalam seu sono por vários dias...



Um dos primeiros arcades com gráficos poligonais, *Virtua Fighter* trouxe nova movimentação para os jogos de luta, com visão total do ringue. Também veio com o replay após cada KO e personagens fisicamente adequados a seus golpes. Ou seja, os mais leves são ágeis e os pesados, mais fortes. São oito lutadores, com cerca de 20 golpes cada, em diferentes estilos de luta. Escolha o seu e prepare-se para sentir um friozinho na barriga a cada rotação radical de cenário.

BUG!

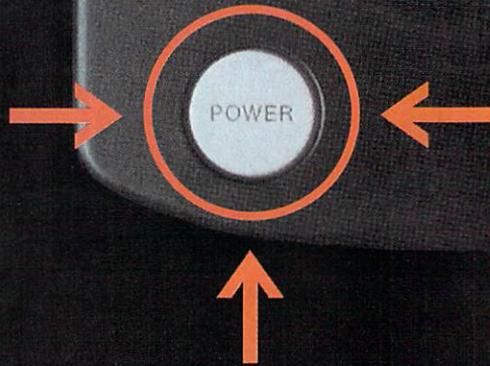
Que tal uma aventura na qual você assume a pele de um percevejo para salvar seus amigos de uma aranha viúva-negra? Desleal, não?! Pois, durante a missão, você poderá usar cuspes poderosos para acabar com vários insetos, entre eles, mosquitos, abelhas e besouros. "Bug!". Mas essa expressão também corresponde ao nome do fedorento e falante herói, que deve atravessar o deserto de Reptilia, a relva de Insectia e o mar de Quaria para enfrentar a aranha Cadavra. Bug! é um jogo rápido, embora tenha seis fases e 18 níveis em cada. Os cenários, cheios de armadilhas, utilizam milhares de cores possíveis.



SNK
NEO·GEO CD
PRO-GEAR SPEC
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

dts

PENSE BEM ANTES DE APERTAR ESTE BOTÃO.





DAYTONA USA



Apesar de ter perdido alguns pontos em qualidade de jogo e música em relação ao arcade, a versão para Saturn ganha em quantidade. São os mesmos três circuitos (modo Arcade) que podem ser invertidos quando se segura o Start (modo Saturn), somando seis opções. E os carros também ganharam seis novos modelos para o console.

Como as paisagens são lindas, é ótimo ter esse em Saturn. Dá para apreciar os detalhes do circuito, sem se preocupar com as fichas gastas na tentativa de memorizar a montanha com a cara do Sonic.

PANZER DRAGOON

Este é um jogo digno de um console com drive de CD-ROM com dupla velocidade e quantidade de cores superior a 16 milhões. *Panzer Dragoon* tem definição de imagem incrível e cenários de arrasar. Fora efeitos de zoom e rotação para deixar os menos experientes tontinhos, por causa dos ataques vindos de todos os lados, a todo momento. Ainda bem que existe um radar para lhe avisar do perigo.

Num cenário que mistura elementos fantásticos, como o Dragão Azul, seu meio de locomoção, e futuristas, armas-laser, o personagem principal deve impedir que o Dragão Negro destrua os humanos. Mas a história não é tão sonsa assim. Você é na verdade um baíta dum traíra, que vira a casaca depois de ouvir os conselhos do chefão. Difícil é chegar até ele!



Vulder, Fulmer, Aginho, Pelao, Janori e outros compõem a nova seleção brasileira. Pelo menos, de acordo com a comissão técnica da Sega do Japão, responsável pela criação de *World Wide Soccer*. Essa é a versão americana do jogo, que lá se chama *Victory-Goal*. Mais lento que outros jogos de futebol como o *Fifa Soccer*, *WWS* tem melhor visualização de campo. Tem-se a impressão de que há várias câmeras de TV espalhadas pelo campo. Também lembra cobertura televisiva por apresentar estatística das vitórias, faltas, gols, etc.



**AQUI NÃO TEM
TURMA DO "DEIXA DISSO".**



56 M DE MEMÓRIA D-RAM • 2 JOYSTICKS • MAIS DE 60 TÍTULOS • COMPATÍVEL COM CD DE ÁUDIO • SOM STEREO



A realidade é dura. Mas se você acha que pode encarar, ligue um NEO-GEO CD. Imagem real. Som real. Pancadaria de verdade. Sem trégua, sem chance de voltar atrás. Nada pessoal. Isso é o futuro.

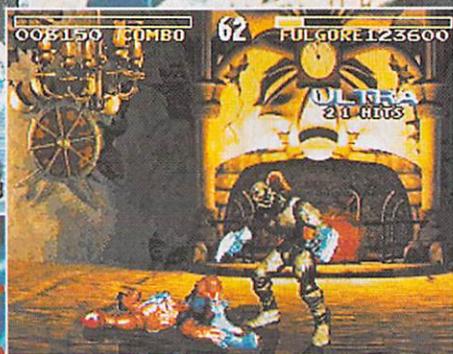


NEO-GEO CD

ENCARE O FUTURO

KILLER INSTINCT™

COM **46** GOLPES EM SEQUÊNCIA,
FICOU FÁCIL BATER OS OUTROS GAMES.



Junto com Killer Instincts você ganha o CD Killer Instincts™ com 15 músicas compostas para a trilha sonora do jogo.

Agora é matar ou morrer! Killer Instinct. O único game em que você pode lançar mão de 20 a 30 golpes seguidos, e se for muito, muito fera, chegar aos 46! 32 mega de memória. Os mais perfeitos personagens em incríveis cenários totalmente desenhados por computador. Efeitos e trilha sonora espetaculares. Prepare seus melhores socos e chutes. Com certeza, vai sobrar pra você.

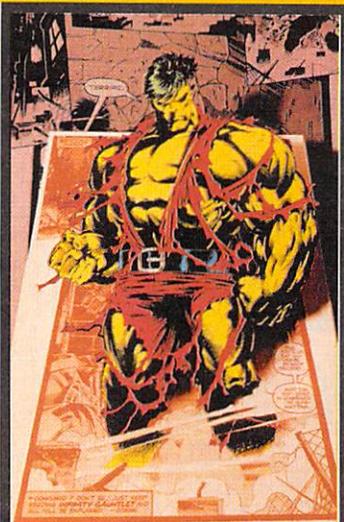


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®
PLAYTRONIC

© 1994, 1995 NINTENDO/RARE™ E SÃO MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO OF AMERICA INC. © 1995 NINTENDO OF AMERICA INC.

ARCADE PREVIEW



HULK

Identidade Secreta: Bruce Banner

O bom e velho Dr. Banner foi exposto à radiação gama na explosão-teste da bomba que ele próprio projetou. Como consequência, toda vez que fica nervoso Banner se transforma em um monstro gigante e verde, carinhosamente apelidado de Hulk. Nos últimos anos, o Hulk passou por várias mudanças: já ficou cinza, trabalhou para a máfia de Las Vegas, voltou a ficar verde. Recentemente, teve suas duas personalidades fundidas (a violência do Hulk somada à inteligência de Banner) e a transformação agora é permanente. Em poucas palavras, o verdão tá animal. Porém, racional.

BLACKHEART

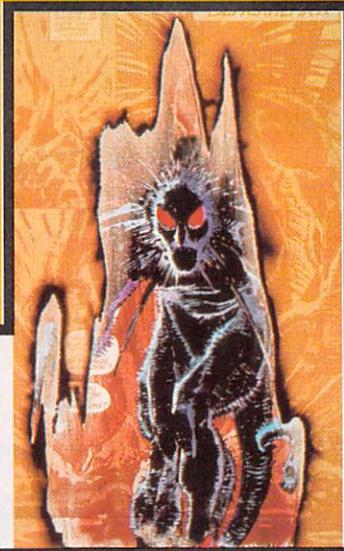
Identidade Secreta: não tem

Blackheart, apesar de não parecer, é o filho do demônio Mephisto, eterno inimigo do Surfista Prateado. Dotado de poderes mágicos, ele busca corromper os corações dos homens para usá-los contra seu pai. Mal sabe ele que está fazendo a vontade de Mephisto com essa atitude violenta. Coisas do demo.

MARVEL SUPER HEROES

Os viciados em *X-Men: Children of the Atom* não terão tempo para esfriar os dedos. Isto porque o game de luta *Marvel Superheroes* chega no final deste ano. Apresentando um estilo de jogo parecido com *Children*, *Marvel* traz até alguns personagens desse outro Arcade: Wolverine, Psylocke, Juggernaut e Magneto. Entram em cena os heróis Hulk, Homem de Ferro, Homem Aranha e Capitão América e alguns vilões para contrabalancear, Blackheart e Shuma-Gorath. Eles lutam por pedras mágicas com poderes para domi-

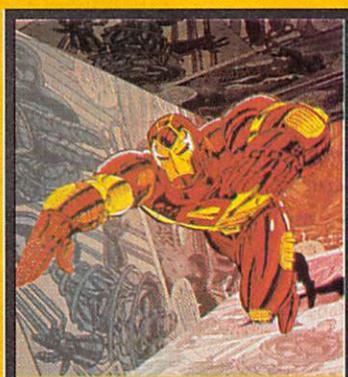
nar o mundo e, dependendo do personagem escolhido, no final a humanidade vai poder respirar aliviada ou não. Dando seqüência ao estilo Capcom, conferido em *Darkstalker Turbo* e *Street Fighter Zero*, aqui não faltarão magias destruidoras, contra-ataques desconcertantes e jogabilidade animal. Tudo isso com aquela super animação de personagens que diferencia as máquinas Capcom das demais. Os fãs dos heróis Marvel e da pancadaria podem aguardar com ansiedade mais este jogoço.



WOLVERINE

Identidade Secreta: Logan

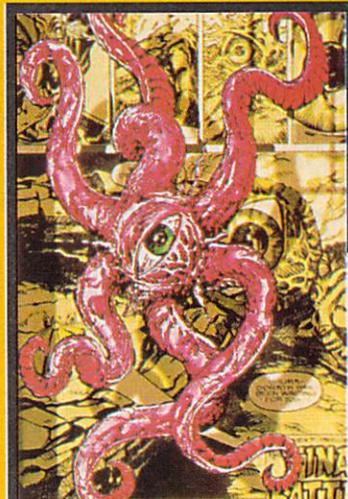
O baixinho mais invocado das HQs nasceu nas florestas do Canadá. Suas origens são meio obscuras, mas sabe-se que ele ganhou garras e cobertura de adamantium nos ossos em uma experiência do governo canadense. Depois, foi treinado para ser um agente secreto até ser convocado pelo Professor Charles Xavier para integrar os X-Men. Como se não bastasse as suas garras, Wolverine ainda tem capacidade de regeneração rápida e sentidos aguçados como um animal. Nas histórias publicadas nos EUA, depois de ter o adamantium retirado de seus ossos por Magneto, descobriu que o metal inibia seu verdadeiro comportamento selvagem.



IRON-MAN

Identidade Secreta: Anthony Stark

Numa viagem de negócios para o Vietnã durante a guerra, o inventor Tony Stark foi seqüestrado por um diabólico general vietnamita. O propósito do general era obrigar Stark e outro cientista vietnamita a construírem a máquina de guerra perfeita. Homem com graves problemas cardíacos, Tony Stark fez o lógico: construiu uma armadura de combate para manter-se vivo e usar contra o general. De quebra virou super-herói com o nome supercool Homem-de-Ferro. Desde então já construiu dezenas de armaduras com as suas cores características: vermelho e amarelo.





MAGNETO

Identidade Secreta: Erik Magnus Lehnsher

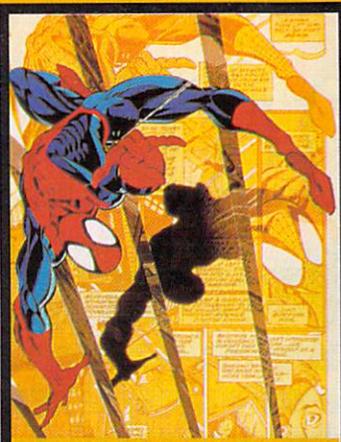
Depois de ver sua família sofrer em Auschwitz, Magneto conheceu um certo Charles Xavier, de quem ficou grande amigo. Abalado pela violência do passado e do presente, acabou tomando um caminho totalmente oposto ao de Xavier. Fundou, juntamente com alguns colegas mutantes mal-encarados, a Irmandade dos Mutantes com a finalidade de levar os seres humanos normais à extinção para que os mutantes pudessem tomar seu lugar no mundo. Porém, como o mundo dá muitas voltas, ele já ficou bonzinho e até tomou conta dos X-Men quando o Professor Xavier dava umas bandas do outro lado da Galáxia com a Lilandra. Nos dias de hoje, ele voltou a "ficar do mal", onde é o lugar dele.



SHUMA-GORATH

Identidade Secreta: não tem

O vilão mais desconhecido do jogo (e talvez até da Marvel) é estranho demais. Ele consiste de um olho bem-crescido com um monte de tentáculos rosa. Muito perturbador. É um daqueles vilões que absolutamente não têm vida social. Também, só faltava essa, um olho gigante cumprimentando os amigos com seus tentáculos. Assustador.



SPIDER-MAN

Identidade Secreta: Peter Parker

O tímido estudante colegial foi picado por uma aranha radiativa durante uma exposição de física nuclear. Inexplicavelmente, a mordida lhe deu as habilidades naturais de uma aranha: grande força, agilidade extraordinária e capacidade de grudar em paredes e tetos. Com seu alto conhecimento científico, Parker fabricou dois lançadores de teia artificial. Depois de confrontar as responsabilidades de seus poderes, Peter se transforma no amigo da vizinhança, o Homem-Aranha. Ele é o herói mais famoso da Marvel e sua série de animação é o maior sucesso nos EUA, o que não impediu a sua mais nova tragédia pessoal: descobriu que é, na verdade, apenas um clone do Homem-Aranha original. Isso depois de ter casado e engravidado a Mary Jane. É mole?



PSYLOCKE

Identidade Secreta: Betsy Braddock

Uma das maravilhosas X-Women, Psylocke é natural da Inglaterra. Não por acaso, é irmã de um dos heróis locais, Captain Britain. Cega depois de um acidente, Betsy usava seu poder de telepatia para "enxergar" com os olhos dos outros até que ganhou olhos mecânicos, cortesia da tecnologia extra-dimensional de Mojo. Depois de passar pelo portal da deusa Roma, teve seu corpo e mente fundidos com uma assassina ninja, daí sua aparência oriental. Com o refinamento de seus poderes mentais, ela consegue concentrar sua energia numa adaga psíquica capaz de dar um pane no cérebro de seus inimigos. Atualmente, curte uma relação mais que amiga com Warren Worthington III, o Arcanjo.



JUGGERNAUT

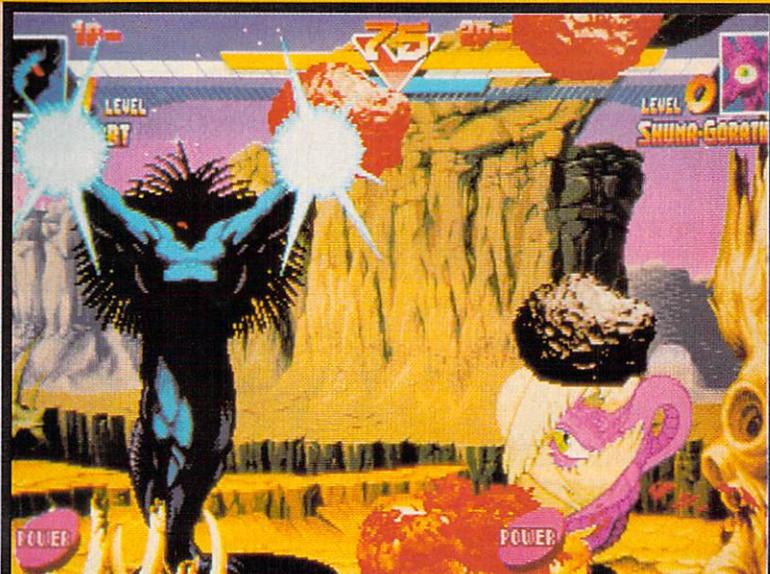
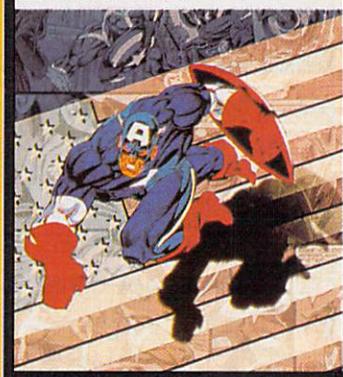
Identidade Secreta: Cain Marko

Cain é, por incrível que pareça, irmão de criação de Charles Xavier. Revoltado com uma intrusão telepática acidental de Charles em sua infância, ele só quer vingança. Não podia fazer nada até encontrar uma jóia mágica que conferia a quem a tocasse o poder da invencibilidade. Nascia então o famigerado Juggernaut, inimigo jurado dos X-Men. Recentemente fundou seu próprio bando mutante, os eXiled. O que a inveja não faz.

CAPTAIN AMERICA

Identidade Secreta: Steve Rogers

Na época da segunda guerra mundial, o esquelético Steve Rogers sonhava em se alistar para varrer os nazistas do mapa. Apesar de não ter passado no exame médico, sua convicção era tanta que foi convocado para uma experiência secreta, o Projeto Renascer. A finalidade do experimento era fabricar um soro que tornasse o mais fraco dos homens em um supersoldado. Steve foi o primeiro a sobreviver ao soro, ganhando força física mais que perfeita. Mas antes que outros voluntários recebessem o soro, o cientista que o inventou foi morto, levando para o túmulo a fórmula secreta. Assim surgiu o Capitão América, que depois de congelado durante os anos 50, 60 e 70 voltou para lutar pela justiça e o modo de vida americano.



NES

TIPO: AVENTURA

FABRICANTE: KONAMI

MEMÓRIA: 2 MEGABITS

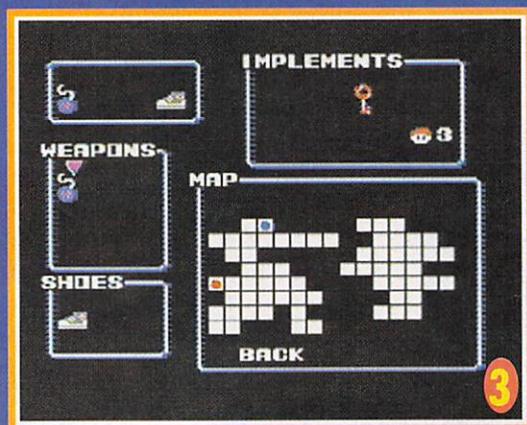
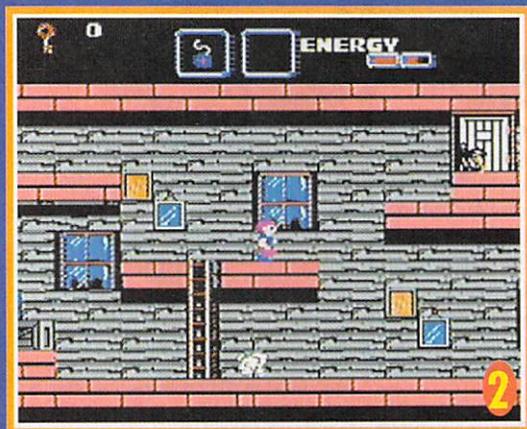
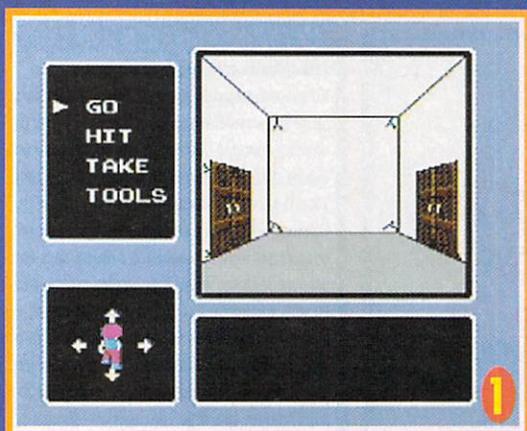
FASES: 6

JOGADORES: 1

GRÁFICOS 8
JOGABILIDADE 9
MÚSICA 8

THE GOONIES II

Abrir portas, descobrir passagens secretas, passar por inimigos perigosos, escapar de telas cheias de armadilhas ... isto é *The Goonies II*, uma ótima continuação de um dos melhores jogos para Nintendinho. *Goonies* conta a história de uma garotada que adora participar de aventuras alucinantes. O jogo é um eterno labirinto onde você precisa passar por portas para achar a passagem para outra fase e encontrar itens valiosos. *Goonies II* não segue um padrão de continuidade de tela, ou seja, você pode explorar qualquer canto do jogo através de warp zones. Para essa aventura você ainda conta com um mapa. Este jogo tem uma pitadinha de RPG no momento em que se entra em uma porta. Você tem a opção de poder abrir mais portas ou recolher itens. O estilo de jogo vai agradar a galera que se amarra em um game de aventura. A dificuldade é moderada e a ação contínua, o que dá uma combinação excelente. É sem dúvida um dos clássicos de NES.



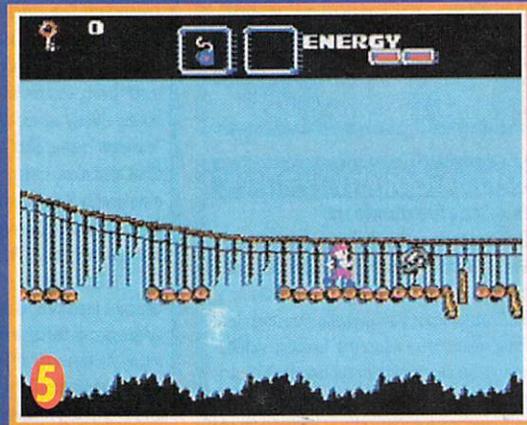
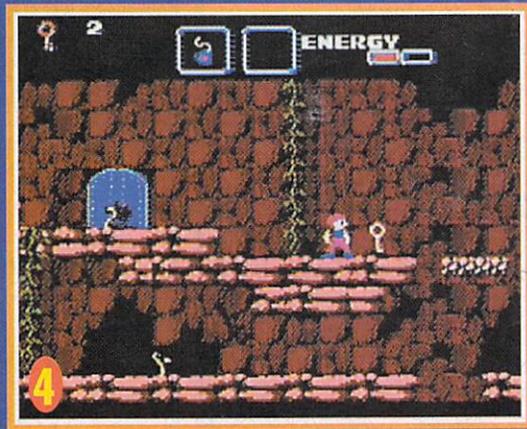
1 Entrando nas portinhas, você vai parar nesta tela. "Go" vai indicar os caminhos possíveis, "Hit" é para lutar contra os inimigos, "Take" é usado para coletar objetos e "Tools" para usar os itens.

2 A parte de adventure é calma no começo. Mas o game em geral apresenta um labirinto complicadíssimo.

3 Apertando Start, você acessa o mapa e seleciona os itens a serem usados.

4 As chaves podem estar em lugares específicos ou aparecem depois que se mata um inimigo. Elas devem ser usadas em portas especiais e não naquelas que aparecem durante todo o game.

5 Os cenários mudam a cada nova porta especial aberta.



LKC SPORTS

PATINS EXCLUSIVOS DA LKC SPORTS

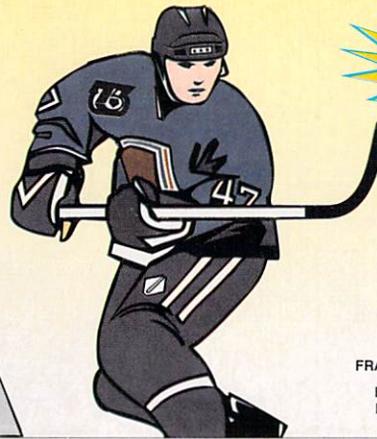
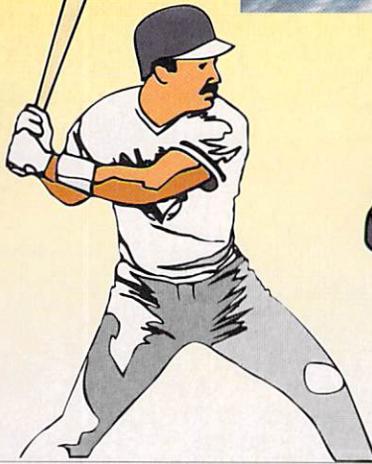
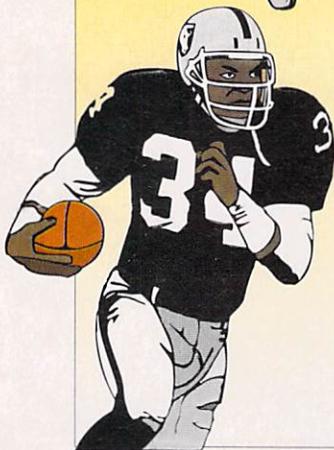


Foi dada a largada para a temporada 95/96 !
E os acessórios para praticar seu esporte favorito
estão na LKC SPORTS.

Lá você encontra os patins mais legais, os bonés mais transados e os
artigos esportivos que todo americano
(e brasileiro) sonha ter...

E tudo isto em qualquer uma das lojas da LKC SPORTS
de todo o Brasil.

TÊNIS PREMERE - OUTRA EXCLUSIVIDADE DA LKC SPORTS



SEJA VOCÊ TAMBÉM UM
FRANQUEADO LKC SPORTS
NA SUA CIDADE

LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

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

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

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

LKC SÃO PAULO - MOOCA

R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

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

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP

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

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

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

LKC TIJUCA - RJ

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

LKC SÃO CONRADO - RJ

FASHION MALL - 1º PISO - F: (021) 322-3816



LKC POUSO ALEGRE - MG

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

LKC BRASÍLIA - DF

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

LKC BELÉM - PA

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

LKC SALVADOR - BA

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

LKC FORTALEZA - CE

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

LKC CAXIAS DO SUL - RS

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

EM BREVE:

SALVADOR - SHOPPING IGUAÏEMI

Aprender Informática com os vídeos CEMIC é muito mais divertido.

Experimente!

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

Você vai virar uma fera no computador

Operação Avançada II

Word - Tarefa

Descobrir a Internet

Gerenciador de Arquivos



Leve o professor para casa

Tele vendas: (011) 210-6688



DICAS DESTA EDIÇÃO

ARCADE

Street Fighter Zero

MEGA DRIVE

Ranger X
Shinobi III
Ecco: the Tides of Time
Earthworm Jim

SEGA CD

Mighty Morphin Power Rangers
Eternal Champions
Space Ace
Panic

SATURN

Daytona
Panzer Dragoon

SNES

Ninja Gaiden Trilogy
Earthworm Jim
Hagane
Killer Instinct
Super Star Soccer
King of the Monster 2

3 DO

Shock Wave

MEGA 32X

After Burner

JAGUAR

Zool 2

STREET FIGHTER ZERO **ARCADE**



JOGUE COM AKUMA E BISON

Na tela de escolha de personagens, coloque o cursor no lutador que está acima do ponto de interrogação.

Coloque para baixo e segure Start.

Depois, digite as sequências:

Akuma no controle 1

↓ ↓ ↓ ← ← ←

mais o primeiro e o último botões de chute

Akuma no controle 2

↓ ↓ ↓ → → →

mais o primeiro e o último botões de soco

Bison no controle 1

↓ ↓ ← ← ↓ ← ←

mais o primeiro e último botões de chute

Bison no controle 2

↓ ↓ → → ↓ → →

mais o primeiro e o último botões de soco

SHOCK WAVE **3DO**

INVENCIBILIDADE E ARMAS

Durante o jogo, pause enquanto estiver atirando e entre com o código:

B A B A A B A B A C X

BONUS LEVEL

Termine o jogo e espere os "créditos" passarem. Se você tiver paciência, aparecerá uma tela de bônus chamada Cake Walk.

RANGER X

MEGA DRIVE

Com este truque é possível passar de tela sem maiores problemas. Para isso, em qualquer momento do jogo, dê uma pausa e digite:

↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ C B A ←

SHINOBI III

INVENCIBILIDADE

Entre no Options e coloque nas músicas a ordem a seguir:

He Runs, Japonesque, Shinobi Walk,

Sakuba and Getufo

Basta escutar apenas um pequeno trecho da música.

Pressione Start e jogue com a vantagem de estar invencível.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

SEGA CD

Na tela de seleção de dificuldade, digite:

B A C C A B A e pressione Start

Desta forma, você poderá ver todas as sequências de luta existentes no jogo.

SPACE ACE

MODO FÁCIL

Pause o jogo e digite:

→ → ← ← ↓ ↓ ↑ ↑

e aperte Start para poder passar de tela mais facilmente.

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.**



POWER COMBOS

Shadow

Pule e ataque com B, abaixe e aperte A, desfira um Banzai Blitz e termine com um Twirling Fan com o botão B.

Rax

Pule e ataque com Z, aperte A, desfira um Thrash N' Bash e termine com um Atomic Knee.

Slash

Pule e ataque com C, abaixe e aperte A, desfira um Caveman Beating e termine com um Running Head-Butt.

Trident

Pule e ataque com C, aperte B, desfira um Neptune's Fury e termine com um Whirlpool Kick.

Raven

Pule e ataque com B, aperte A, desfira um Double Fang Kick e termine com um Serpentine Fire.

Midnight

Pule e ataque com C, aperte A, desfira um Rapid Fire e termine com Doom Dog.

Jetta

Pule e ataque com C, aperte Y, desfira um Gymkata e termine com um Spinning Corkscrew.

Riptide

Pule e ataque com Z, abaixe e aperte A, desfira um Flashing Daggers e termine com um Crow's Nest.

Dawson

Pule e ataque com C, aperte A, desfira um Spinning Axe Pick e termine com um Round Up.

Blade

Pule e ataque com C, aperte A, desfira um Slice N' Dice e termine com um Straight Tracking Blade.

Xavier

Pule e ataque com C, abaixe e aperte A, desfira um Wizard's Wrath e termine com um Dragon's Bite.

Ramses

Pule e ataque com Z, abaixe e aperte A, desfira um Thunder Lizard e termine com um outro Thunder Lizard.

Para obter continues infinitos, entre na configuração e vá para o Sound Test.

Coloque nas músicas:

9, 8, 7 e 6 e com o botão X escute um pequeno trecho delas. As músicas têm que ser ouvidas nesta ordem.

Feito isso, aparecerá um 8 deitado ao lado do continue.



EARTHWORM JIM

Debug Mode

Inicie o jogo normalmente e pause a qualquer momento do jogo.

Então, pressione:

← + A, solte e digite

B X A A B X A

Tenha à disposição uma variada tela de opções.

SUPER STAR SOCCER

JOGADORES ALEGRES

Para que seu time não venha com jogadores deprimidos existe uma dica. Na tela título digite a seguinte sequência no segundo controle.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A

TIME DOS SONHOS

Para jogar com um super time, na tela título faça a seguinte sequência no controle dois.

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

MODO DEBUG

Na tela título digite

→ → → ← ← ← → → → ← ← ←

no primeiro controle e no segundo controle pressione e segure Select e o botão Y.

NINJA GAIDEN TRILOGY



Confira todos os passwords deste jogo.

Ninja Gaiden I

Fase 2: AXXRYA

Fase 3: XYBRLX

Fase 4: BRABYY

Fase 5: XAYXLL

Fase 6: RYRLAX

Ninja Gaiden II

Fase 2: XLRBBA

Fase 3: LYBARR

Fase 4: ALXYYB

Fase 5: RAABXL

Fase 6: YLRAYR

Fase 7: BBXYAL

Ninja Gaiden III

Fase 2: ARRYAL

Fase 3: LBRYLY

Fase 4: RRBAYX

Fase 5: YABXRX

Fase 6: BXXAXY

Fase 7: XRXYYL



KILLER INSTINCT

Jago

Endokuken: ↓ B → + S
Laseblade: ↘ ↓ ↙ + SF
Tiger Fury: → ↓ ↘ + S
Wind Kick: ↘ ↓ ↙ + C

Fulgore

Laser Storm: ↓ ↘ → + S (1 magia)
← ← ↓ ↘ → + S (2 magias)
→ ← ← ↓ ↘ → + S (3 magias)
Plasma Slice: → ↓ ↘ → + S
Reflect Shield: ↓ ↙ ← + S
Cyberdash: c ← → + C
Eyelaser: ↘ ↓ ↙ + CF
Plasma Port: ← ↓ ↙ ← + C ou S

Orchid

Tiger Morph: c ← → + S
Sabre Dash: ↘ ↓ ↙ + SF
Sabre Swing: ↘ ↓ ↙ + SM
Helicopter Kick: c ← → + C
Lasaken: ↓ ↘ → + S

Sabrewulf

Firebat: → ↘ ↓ ↙ ← + S
Sabrespin: c ← → + S
Sabreroll: c ← → + CR
Sabrecut: c ← → + CM
Sabreponce: c ← → + CF

Glacius

Bouncing Shockwave: ↓ ↘ → + S
Ice Pick: ↘ ↓ ↙ + SR
Shoulder Dash: c ← → + S
Liquilize Teleport: ↓ ↘ → + CR
Liquilize Uppercut: ↓ ↘ → + CF

Cinder

Heatfist: ← ← + SR
Out Line: → ↘ ↓ ↙ ← + CM
Invisibility: → ↘ ↓ ↙ ← + CF
Trailblazer: → → + S
Dash: c ← → + S
Inferno: → → + C
Fireslash Kick: → ↓ ↘ + C

T.J Combo

Spin fist: c ← → + SR
Rollercoaster: c ← → + SM
Power Line: c ← → + SF
Knee K.O: c ← → + CR
Rising Knee K.O: c ← → + CM

Riptor

Flaming Venom: → ↘ ↓ ↙ ← + S
Jumping Venom: → ↘ ↓ ↙ ← + S (na ar)
Fail Flip: ↘ ↓ ↙ + C
Jumping Tail: ↘ ↓ ↙ + C (no ar)
Head Butt: c ← → + C
Dragon Breath: ↘ ↓ ↙ + SF
Uppercut Slash: ↘ ↓ ↙ + SR

Spinal

Power Absorb: ← + SR
Flaming Skull: ← ↙ ↓ ↘ → + SR ou SM
Red Skull: ← ↙ ↓ ↘ → + SF
Skele Port: ↓ ↓ + S ou C
Shield Dash: → → + S
Weak Slide: ← ↙ ↓ ↘ + CF
Soul Sword: c ← → + SM

Chief Thunder

Sammamish Uppercut: → ↘ ↓ ↙ ← + S
Triplax: c ← → + S
Tomahawk: pule e ↓ ↙ ← + SF
Phonix: ↓ ↘ → + C

CONFIRA OS KILLER COMBOS

T.J Combo:

c ← → SM, c → ← SR, → CM, c → ← SR, c ← CM, → CR

Jago:

↘ ↓ ↙ CF, CM, ↘ ↓ ↙ SF, CM, → ↓ ↘ SF

Glacius:

c ← → CM, → CM, ← CM, → ↘ ↓ ↙ ← SR

Spinal:

→ → SR, SF, c → ← SM, SF, ↓ ↓ ↓ SR

Orchid:

c ← → CF, c ← SR, → CF, c ← SR, → CF, SR, ↘ ↓ ↙ + SF

Chief Thunder:

c ← → SF, c → CF, ← SM, CM, → ↘ ↓ ↙ ← SF

Fulgore:

c ← → CF, CF, ↘ ↓ ↙ CF, CF, → ↓ ↘ → SF

Cinder:

→ → SR, ← SM, ← ← SR, ← SF, → ↓ ↘ CF

Sabrewulf:

c ← → SR, c ← SF, → SM

Riptor:

↘ ↓ ↙ CR, c ← CF, → CR*, SP, → ↘ ↓ ↙ ← SF

DAYTONA

SATURN

Modo Espelho

No Saturn Mode, pressione e segure Start na tela Select Track. Agora você pode correr com a pista invertida.

Time Attack

No Saturn Mode, pressione e segure Start na tela Select Car para correr livre pela pista sem carros inimigos.

Modo Karaoke

No Arcade Mode, segure para cima na tela Select Track.

PANZER DRAGON



VOE SEM O DRAGÃO

Ligue o videogame e antes de entrar no jogo vá para o System Settings. Mude a linguagem para "DEUTSCH". Agora entre no jogo e, na tela título, onde aparecem as mensagens Normal Mode e Options digite:

↑ X → X ↓ X ← X ↑ Y Z

CONTINUES INFINITOS

Na tela título, com as mensagens Normal Mode e Options digite a seguinte sequência:

↑ X → Y ↓ Z ← Y ↑ X

SELEÇÃO DE ESTÁGIO

Na mesma tela título, digite:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X Y Z

SUICÍDIO

Se você está injuriado da vida e quer morrer de uma forma rápida e segura, pressione os botões:

L R A B C

ao mesmo tempo.

BAD



GAMES

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES

SEMPRE
AS
ÚLTIMAS
NOVIDADES

CARTUCHOS
CONSOLES
JOYSTICK'S
CD'S
ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS E PRAZOS.

Rua Mere Amedea, 820 - Vl. Maria - São Paulo - SP - CEP 02125-001

Tel.: (011) 955-7373

Fax: (011) 954-2513

ECCO: THE TIDES OF TIME

MEGA DRIVE

Confira estes passwords.

Home Bay: C S N C M R V A

Epilogue: C E W S X K P A

Fish City: S G T D Y S P A

City of Forever: V S S X Z K V A

EARTHWORM JIM

Esta dica lhe dará vidas, armas, continues e outros itens interessantes. Para isso comece o jogo, pause em qualquer momento dele e entre com os comandos a seguir.

Lotar o Arsenal:

A B B B C A C C

Vida Extra:

B B C C A A A A

Plasma Power-Up:

C A B C A A B A C

PANIC

SEGA CD

Para escolher a tela neste jogo, na tela de apresentação digite este comando.

→ ↓ ↑ ← → ↑ ↑ ← ↓

Feito isso aparecerá a mensagem "scene select".

AFTER BURNER

MEGA 32X

No logo da SEGA, no controle dois, pressione A e C e aperte start. Na tela título, dê start com ABC pressionados.

ZOOL 2

JAGUAR

PASSWORDS

Primeiro estágio no Bulberry Hill:

7 7 7 4 9

Primeiro estágio no Tooting Cammon:

8 8 5 6 3

Primeiro estágio no Siaking Pass:

3 3 6 6 6

Primeiro estágio no Mount Ices:

1 1 9 6 8

Começo do Mental Blockage:

9 1 2 6 6

Vidas infinitas:

1 1 2 7 5

99 vidas:

3 1 9 6 5

GAMES. ÚLTIMOS LANÇAMENTOS DIRETO DOS EUA.



KILLER INSTINCT

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



POWER RANGERS FIGHTING

Novo jogo de luta, com os 6 Rangers e os robôs Zords, para até 2 jogadores, simultaneamente. Lançamento exclusivo. **R\$ 79,90**



DONKEY KONG LAND

A nova versão do Donkey Kong, só para Game Boy ou Super Game Boy. **R\$ 49,90**



INT. SUPERSTAR SOCCER 2

Lançamento em novembro. Reserve já a sua cópia, e seja um dos primeiros a receber no país. **R\$ 79,90**



SEGA SATURN

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

2 X R\$ 380,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Myst, Bug, Pebble Golf, Street Fighter Movie, NBA Jam TE e Shinobi.

R\$ 79,90



SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R\$ 325,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

- Ridge Racer (Corrida)
- Toh Shin Den (Luta)
- ESPN Extreme Games (Corrida)
- Street Fighter Movie (Luta)
- Mortal Kombat 3 (Luta)
- NBA Jam Tournament (Esporte)
- Kileak the Blood (Luta)

R\$ 79,90

PANASONIC 3DO

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

2 X R\$ 275,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Road Rash, Fifa Soccer, Slam & Jam 95, Super Street Fighter 2 Turbo e Flying Nightmares.

R\$ 79,90



SUPER NINTENDO - R\$ 44,90

- | | |
|----------------------|------------------------|
| Biker Mice From Mars | Speed Racer |
| Bonkers | Mickey's Great Circus |
| Bugs Bunny 2 | Street Fighter 2 Turbo |
| Double Dragon V | Super Mario All Stars |
| Elite Soccer | Tiny Toon Adventures |
| Fatal Fury 2 | Top Gear 2 |
| Mega Man X | World Heroes 2 |

SUPER NINTENDO - R\$ 59,90

- | | |
|------------------------|----------------|
| Demon's Crest | Road Runner |
| GP-1 Part II | Stunt Race FX |
| Indiana Jones | Super Game Boy |
| Lethal Enforcers + Gun | Turn 'N Burn |
| Mickey Mania | X-Men |

MEGA DRIVE - R\$ 44,90

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| Boogerman | Lotus 2 - Racing |
| Champ World C Soccer | Mansell Indy Car Racing |
| Fatal Fury 2 | Street Fighter 2 CE |
| Lethal Enforcers 2 | Tiny Toon All Stars |

ÚLTIMAS NOVIDADES - R\$ 79,90

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| Batman Forever (SN/MD) | Jungle Strike (SN) |
| Captain Commando (SN) | Mega Man 7 (SN) |
| Demolition Man (SN/MD) | Mortal Kombat 3 (SN/MD) |
| Doom (SN) | Phantom 2040 (SN/MD) |
| Dragon Bruce Lee (SN/MD) | Primal Rage (SN/MD) |
| Foreman Boxing (SN/MD) | Weaponlord (SN/MD) |
| Game Boy Transparente | Wild Guns (SN) |
| Head On Soccer (SN/MD) | Yoshi's Island (SN) |

TOP 10 - R\$ 79,90

- 1) Judge Dredd (SN e MD)
 - 2) Donkey Kong Country (SN)
 - 3) Justice League (SN e MD)
 - 4) Mortal Kombat 2 (SN, MD e 32X)
 - 5) FIFA Soccer 95 (MD)
 - 6) Batman & Robin (MD)
 - 7) Mansell Indy Car Racing (SN)
 - 8) Super Street Fighter 2 (SN e MD)
 - 9) NBA Jam TE (SN, MD e 32X)
 - 10) X-Men 2 (MD)
- (SN) = Super Nintendo (MD) = Mega Drive

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

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

LIGUE JÁ

0800 130 500
E RECEBA EM SUA CASA.

LIGAÇÃO GRATUITA

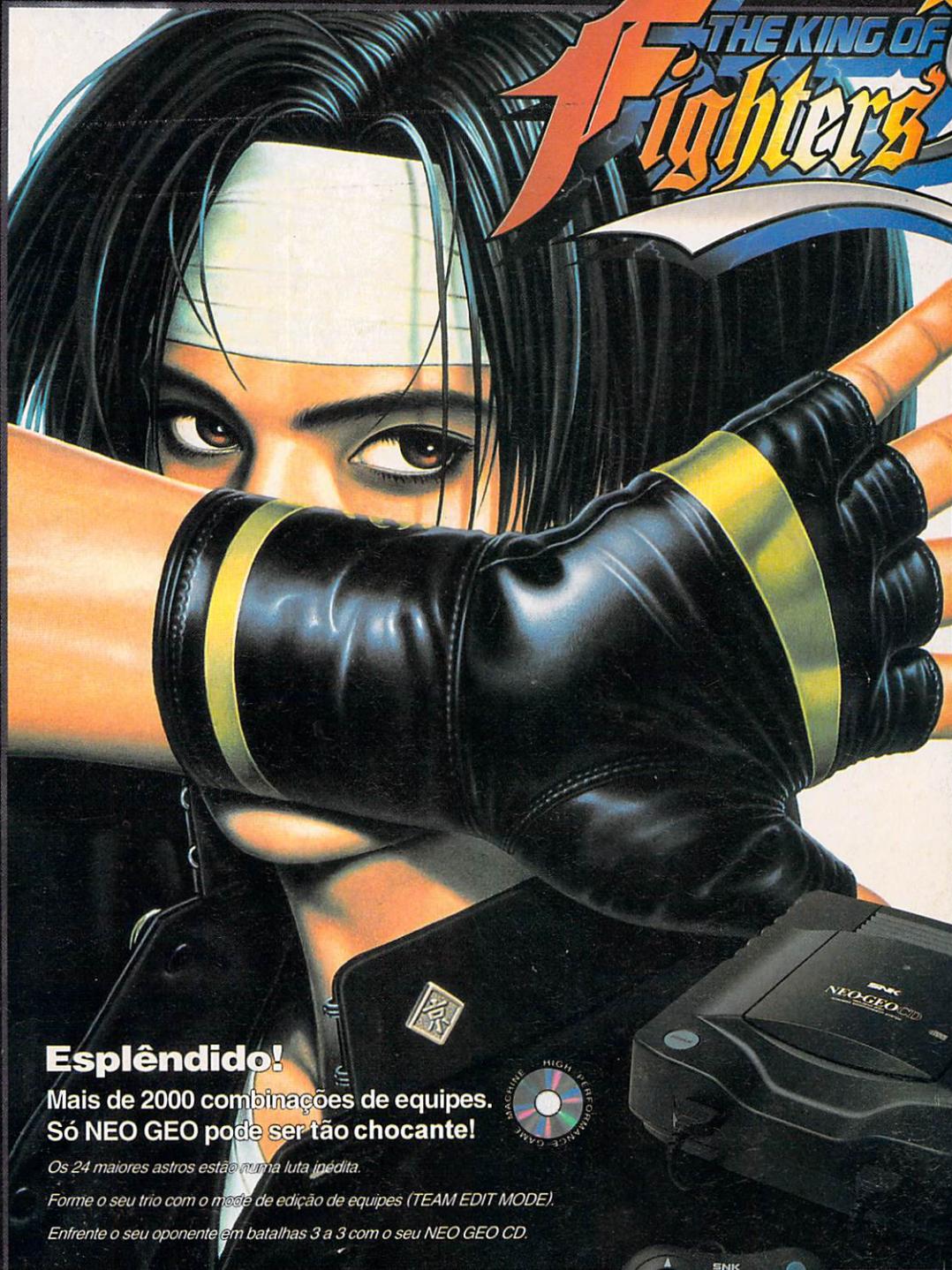
GANHE UM CONTROLE GRÁTIS
NAS COMPRAS ACIMA DE R\$ 120,00

DIRECTSHOPPING

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

The Future Is Now
SNK

THE KING OF Fighters 95



Esplêndido!

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

Os 24 maiores astros estão numa luta inédita.

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

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



NEO·GEO CD &

**NEO GEO CD
Joystick Controller**
Vendido separadamente.

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO

NEO GEO DO BRASIL LTDA.

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