

VIDEOGAME

NEWS

MAIS BARATO
R\$4,00


SIGLA EDITORA

**GRÁTIS
POSTER
ROCKMAN**

**E MAIS: WEAPON LORD
AIR COMBAT
VECTORMAN
GOLDEN AXE
THE MASK**

**DETONE
122
GOLPES**

**GOLPES DE
MARVEL
SUPER HEROES
E MUITAS
DICAS**

A character with long, dark, flowing hair and a white mask with a blue circular emblem on the forehead. The character is holding a sword horizontally across their face. The background is a blurred, high-speed action shot.

SAMURAI SHODOWN III

**NOTA 10: FIGHTING ELEVEN 2
O MELHOR JOGO DE FUTEBOL DO PLANETA**

60 fases cheias de surpresas.

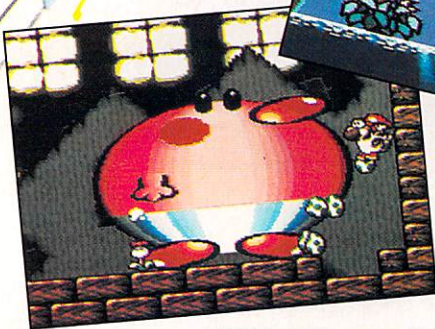
Você vai precisar mais do que f

Super Chip FX2 gera poderosos efeitos especiais: escola, rotações e zoc

16 mega de memória



Você vai precisar do Yoshi, a babá que cospe fogo e arremessa ovos. É com ele que se joga o Super Mario World 2, as novas aventuras do Mario. Agora ele é um bebê, o Baby Mario. Seu objetivo é levar o Baby Mario



Mais de 130 inimigos diferentes.

Leo Burnett

aldras para cuidar deste bebê.

Bateria de memória para salvar seu progresso



para a casa dos pais dele no reino dos cogumelos. Em cada fase estão novos e cada vez maiores inimigos. Não dá nem pra imaginar. Mas se você não está preparado, é melhor arrumar fraldas limpas. Você vai precisar.



Nintendo
PLAYTRONIC

SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM

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
Otávio Canecchio Neto

Produção gráfica Sandra Figueiredo

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário
Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade São Paulo
Angela Taddeo,
Geovânia Ortiz,
Ana Maria Gatti,
Francisco Bueno Filho
Gemberson Amaral

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

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento (0800) 130633
ao Assinante

VIDEO NEWS GAME, com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - RJ. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 44A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. VIDEO NEWS GAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEO NEWS GAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018
Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)

Impressão: cvy

ANER

ATAQUE SAMURAI

"Mas Samurai Shodown na capa?" Confesso que fui o primeiro a expor a dúvida. Afinal, seria mais um jogo de luta a principal atração de Video News Game. Não que nossas capas anteriores não fossem ótimas - muito pelo contrário. Debulhamos para você, nas últimas edições, MK3 para consoles, King of Fighters' 95, Street Fighter Zero e outros pra lá de animais. O que defendia era que tivéssemos uma aventura para expormos nossa revista nas bancas. Carlos Sandano, nosso editor-chefe, bancou a idéia de levarmos o lutador japonês para a frente da revista com uma frase profética: "Não se arrependerás!" Com tanta firmeza, não tive como recusar a proposta.

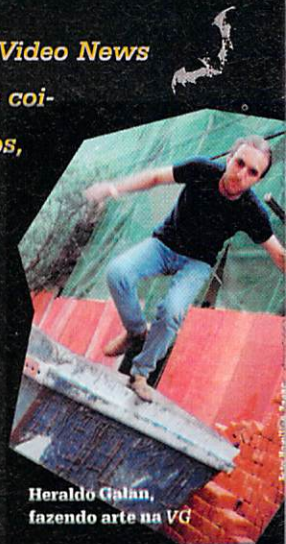
Toda vez que decidimos qual a capa de Video News Game, levamos em consideração um monte de coisas: qualidade, ineditismo, beleza dos gráficos, jogabilidade e facilidade de acesso ao cartucho do jogo pelo consumidor brasileiro. É pela capa que apresentamos nossa revista e onde começamos a seduzir você, gamemaníaco. Para isso, contamos com um craque de primeira, que executa com maestria as idéias que mastigamos na redação: Heraldo Galan, roqueiro de 33 anos, fã de Rolling Stones, que pilota com prudência pelas ruas de São Paulo uma Yamaha Virago modelo 95, mas que tem jeitão de 75.

Pois aí está nossa capa. Experimentei Samurai Shodown e tive de concordar com Carlos e os pilotos: é o jogo do ano. Mas não é só. Vectorman, o super robô, arrebenta. Fighting Eleven 2 bate um bolão: é o melhor jogo de futebol que já vi. Air Combat vai te levar pelos ares no Playstation. E Golden Axe para Saturn confirma a tradição de excelência do jogo. Você ainda ganha um baita serviço no mês de aniversário da Video News Game, que também comemoramos no Revistim: uma tabela com todos os lançamentos de fim de ano. E ainda trazemos as novidades para o ano que vem. É I-M-P-E-R-D-Í-V-E-L!!!

Ibsen Spartacus

Diretor Editorial

P.S. Não perca também o resultado da nossa promoção.



Heraldo Galan, fazendo arte na VG

VG NEWS

06 DICAS PARA AS COMPRAS DE NATAL E OS LANÇAMENTOS EM VÍDEO

COMING SOON

08 CONHEÇA ANTES OS GAMES QUE VÃO ARREBENTAR NO ANO QUE VEM

VG REVIEW

10 OS PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DO MÊS

MEGA DRIVE/ SNES

12 WEAPON LORD

SNES

14 THE MASK

16 FIGHTING ELEVEN 2

MEGA DRIVE

20 VECTORMAN

SEGA CD

22 LUNAR ETERNAL BLUE

SATURN

34 GOLDEN AXE

PLAYSTATION

36 AIR COMBAT

ARCADE

38 SAMURAI SHODOW III

VG TIPS

40 OS GOLPES DE MARVEL SUPER HEROES, GOWCAIZER E OUTRAS DICAS QUENTÍSSIMAS

REVISTIM!

25 CONHEÇA MELHOR A SUA VIDEO NEWS GAME

27 ROLOS & TROCAS

30 CARTAS

32 GAME RADICAL



Greice Costa



TRILOGIA ESTRELAR

Retorno de Jedi. As pessoas consumiram todo o universo *Star Wars* e a série virou cult no mundo todo, até para quem ainda nem tinha nascido quando o primeiro filme foi lançado. Por isso, a Abril aposta, pela primeira vez no

sell-thru nacional, um milhão de dólares na campanha de um filme, seguindo os moldes do marketing da Disney. Em cada fita, Lucas, entrevistado pelo crítico Leonard Maltin, conta curiosidades sobre a série, como o começo de tudo, quando ninguém queria seu roteiro, até que a Fox, mesmo sem entendê-lo, aceitou. Depois, fala do sufoco da primeira montagem, quando faltavam cinco meses para o prazo final e ele ainda não tinha nada em mãos, apenas metade do orçamento, um milhão de dólares.

Não se assuste ao dar de cara com Darth Vader ou Luke Skywalker nos destaques das prateleiras de fitas VHS. É que a trilogia de *Guerra nas Estrelas*, primeiro sucesso de George Lucas, está sendo vendida diretamente para o consumidor, por tempo limitado. As fitas da Abril Video são masterizadas no sistema THX, desenvolvido pela própria empresa do diretor-produtor e serão vendidas até janeiro de 96, ao preço médio de R\$21 (cada) e R\$59 (a caixa com as três). A série sempre foi êxito de bilheteria, desde seu lançamento em 77, quando os americanos chegaram a acampar na frente dos cinemas, esperando por um ticket. Em 80, com *O Império Contra Ataca*, foi a vez dos cinemas montarem plantão. Alguns viraram 24 horas em sessões diretas. O show não acabou em 83, com o

milhão de dólares na campanha de um filme, seguindo os moldes do marketing da Disney. Em cada fita, Lucas, entrevistado pelo crítico Leonard Maltin, conta curiosidades sobre a série, como o começo de tudo, quando ninguém queria seu roteiro, até que a Fox, mesmo sem entendê-lo, aceitou. Depois, fala do sufoco da primeira montagem, quando faltavam cinco meses para o prazo final e ele ainda não tinha nada em mãos, apenas metade do orçamento, um milhão de dólares.

As surpresas do produtor ultrapassam o milênio. Em 97, ele vai comemorar os 20 anos de *Star Wars* explodindo nos cinemas com sua versão particular. Tem cerca de quatro minutos a mais e novos efeitos visuais, além de vilões e robôs que não foram usados na época. Sua empresa, a ILM, prepara-se para a monta-

VÍDEO DO STREET FIGHTER

Quando você for a sua locadora de vídeo predileta, não se esqueça de dar uma olhadinha na seção de desenhos e procurar pela fita do *Street Fighter*. É isso mesmo, o desenho animado japonês que está fazendo o maior sucesso nas manhãs de domingo no SBT — na segunda semana de exibição, em outubro, atingiu 12 pontos de audiência (os *Cavaleiros do Zodíaco* chegam a 13 em horário de pico) — poderá ser visto em casa, à hora que você quiser. A distribuição das fitas, que têm três capítulos cada, está sendo feita pela Flash Star, a mesma dos *Cavaleiros do Zodíaco*, *Art of Fighting* e *Fatal Fury*. O acordo com a Capcom-Romstar do Brasil e o SBT prevê a comercialização do desenho em *homevideo* só após 45 dias de sua exibição na televisão. Por isso, as fitas vão chegar aos poucos.

FAÇA SEU PEDIDO

Se você ainda está em dúvida sobre o que pedir neste Natal, aí está uma tabela com os melhores lançamentos em cartuchos, consoles, PC Games e RPGs.

Com relação aos videogames, os destaques são: *Férias Frustradas do Pica-Pau*, primeiro jogo nacional desenvolvido para Mega Drive (leia o *making-of* na próxima edição), *VectorMan*, um super-robô que você vai conferir nas próximas páginas, *Pulstar*, jogo de nave espacial que saiu do arcade para o Neo Geo CD, e os dinossauros

ros nervosos de *Primal Rage*.

Na área de RPGs, a Devir está lançando suplementos para *Vampiro*, novos títulos para o sistema Gurps e o divertido *Paranóia*, onde seu maior inimigo é um computador. Mas para quem não tem medo do micro, há ótimos jogos: o de estratégia *Caesar II*, que mistura *SimCity* com *Civilization*, *Tek War*, que chega ao micro depois de passar por livro, série de TV e filme, e o imbatível *Mortal Kombat 3*. Agora, é só encher o saco do Papai Noel. □

CARTUCHOS

SISTEMA	TÍTULO	PREÇO (R\$)
Game Boy	Killer Instinct	59,00
Game Boy	Primal Rage	59,00
Game Boy	Street Fighter II	59,00
Game Gear	Garfield Caught in The Act	42,99
Master	Robocop 3	39,99
Mega	Batman Forever	89,99
Mega	Férias Frustradas do Pica-Pau	59,99
Mega	Fifa Soccer 96	79,99
Mega	Garfield Caught in The Act	79,99
Mega	Mortal Kombat 3	99,99
Mega	NBA Live 95	79,99
Mega	VectorMan	79,99
Mega 32X	Kolibri	89,99
Mega 32X	Virtua Fighter	99,99
Neo Geo CD	Fatal Fury 3	80,00
Neo Geo CD	Ghost Pilots	80,00
Neo Geo CD	Pulstar	80,00
Neo Geo CD	Savage Reign	80,00
Neo Geo CD	Sengoku 2	80,00
Neo Geo CD	Super Sidekicks 3	80,00
Neo Geo CD	The King of Fighters' 95	80,00
Neo Geo CD	World Heroes Perfect	80,00
Saturn	Myst	64,99
Saturn	Rayman	59,99
Saturn	Sega Rally	69,99
Saturn	Street Fighter The Movie	69,99
Saturn	Virtua Cop	69,99
Saturn	Virtua Fighter II	69,99
Saturn	NBA Tournament Edition	64,99
Sega CD	Comix Zone	69,99
Sega CD	Fatal Fury	69,99
Sega CD	Supreme Warrior	69,99
SNES	Batman Forever	129,00
SNES	Castlevania Dracula X	129,00
SNES	Férias Assombradas do Gaguinho	129,00
SNES	International Star Soccer Deluxe (2)	129,00
SNES	Mortal Kombat 3	129,00
SNES	Primal Rage	129,00
SNES	Samurai Shodown (I)	129,00
SNES	Speedy Gonzales (Ligeirinho)	129,00
SNES	Street Racer	129,00
Virtua Boy	Mario Clash	69,00

CONSOLES

MODELO/BRINDE	PREÇO (R\$)
Game Boy Special 2 com Tetris, Qix, Duck Tales e bolsa para a cintura	159,00
Game Gear com Sonic e Shapes & Columns	189,99
Mega Drive III com Fifa 95	359,99
Neo Geo CD com CD	550,00
Saturn com Virtua Fighter	899,99
Sega CD com Sonic	349,00
SNES com Killer Instinct	349,00
Virtua Boy com Mario's Tennis	399,00

RPG

TÍTULO	PREÇO (R\$)
Livro Paranóia	25,00
Livro de clã (Vampiro) Gangrel	10,00
Livro de clã (Vampiro) Ventrú	10,00
Suplemento Gurps Horror	21,60
Suplemento Gurps Império Romano	21,60

JOGOS EM CD-ROM

TÍTULO	PREÇO (R\$)
Police Quest 5 Swat (Adventure)	70,00
The Dig (Adventure)	69,00
Tek War (Adventure de tiro)	59,00
Caesar II (Estratégia)	69,00
Battle Beast (Luta)	54,00
Mortal Kombat 3 (Luta)	69,99
The Need for Speed (Simulador Corrida)	79,99
3D Ultra Pinball (Simulador Pinball)	66,00

FONTE

Tec Toy, Playtronic,
Neo Geo do Brasil, Devir Livraria e BraSoft.
Preços sugeridos para os revendedores;
sujeitos a alteração.

TECNOFAX

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

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

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

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

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

• Destravamos Nintendo Americano

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

Transcodificação de Sega CDX
Transcodificação de Jaguar em 2 horas
Transcodificação em 3DO Play Station, Sega Saturn
(2 anos de Garantia)

• Adaptadores para cartuchos.
Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
R. Sta. Ifigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP: 01207 - São Paulo -S.P.
F.: (011) 222-1471
Fone/Fax: (011) 222-9083

AUTORIZADA
São Paulo/SP - Games e Games
R. Amazonas, 154 Tel 227-3742

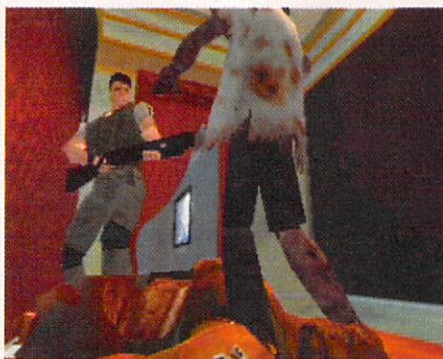
AUTORIZADA DYNACOM

**COMING
SOON**

O que você vai estar jogando ano que vem

A Nintendo ataca com títulos de RPG nos 16 bits enquanto mostra o Ultra 64 pouco a pouco até o seu lançamento. O leitor de Video News Game já curtiu a foto do console do Ultra na edição 51. Desta vez, mostramos com exclusividade o seu estranho mas promissor controle. Já a Atari espera ressuscitar o Jaguar com seu aparelho de CD. A essa altura do campeonato, com Sony e Sega dominando o mercado 32 bits, a tarefa é pra lá de difícil, ainda mais considerando a baixa qualidade de 99% de seus jogos. Ainda na área de 32 bits, a Sega está compactuando com quase todo mundo para ver se breca o sucesso do Playstation, que tem vários jogos de arcade aguardando para serem lançados no cosole caseiro. Já a Tec Toy preparou vários jogos em português para os tupiniquins jogarem sem trauma.

Rodrigo Segatti



Resident Evil: monstros biológicos



Toshinden 2: chegando antes de julho de 96



Controle do Ultra 64 tem joystick analógico para simuladores



Final Fantasy: personagens gerados pela Silicon Graphics

PLAYSTATION

→ O PlayStation está com tudo! Os hits de computador *Gunship 2000* e *X-COM: UFO Defense* serão lançados com melhores gráficos para o console. A Namco, talvez a melhor empresa que faz jogos para o PSX, deve trazer aos felizardos possuidores do console *Cyber Cycles* ainda este ano, e também *Ace Driver*, *Tekken 2*, *Ridge Racer: Revolution* e *Soul Edge*. A Takara deve colocar *Toshinden 2* no mercado antes da metade do ano que vem. E a boa e velha Capcom entra no terreno desconhecido dos jogos "Alone in the dark" com *Resident Evil*, só que com monstros biológicos e uma "doze".

ULTRA 64

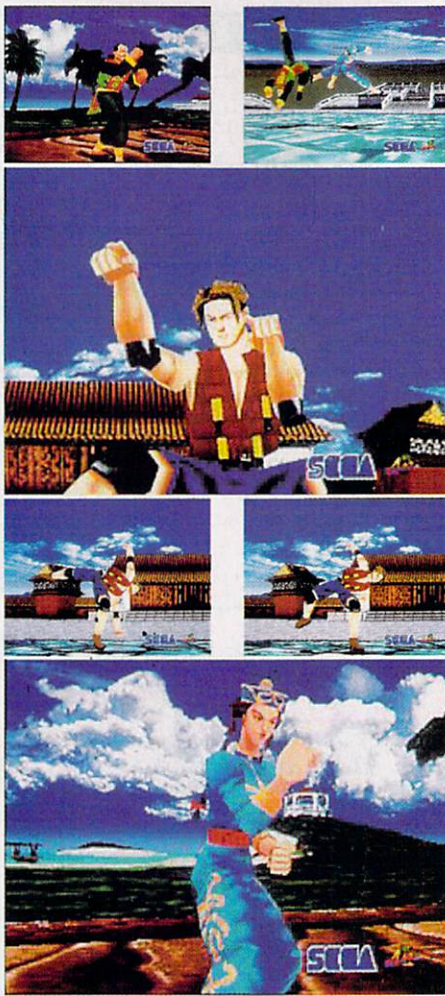
→ O mais poderoso console da Nintendo fez sua primeira aparição mundial na Shoshinkai Show (feira de videogames no Japão) nos dias 25 e 26 de novembro e, ainda este ano, sairá na terra do sol nascente com o nome de Nintendo64. Um dos jogos mais esperados é *Final Fantasy* previsto para meados de 96. A Square distribuiu imagens de como será o jogo, só que com os personagens de *FF III*. Só sairá com personagens originais na versão final. O jogo é todo feito com personagens gerados pelos computadores da Silicon Graphics. É o primeiro jogo previsto para 128 Megabits para o Ultra. A Nintendo do Japão, junto com a Square e a Just Systems Corp., também está desenvolvendo um modem para o aparelho. O jogador japonês terá serviços bancários, compras e karaoke pelo aparato. Já na parte americana de lançamentos, estão confirmados *Shadows of the Empire*, da LucasArts, jogo 3D contando o que acontece entre os filmes *O Império contra-ataca* e *O retorno de Jedi*; e *Goldeneye*, pela Rare, baseado no filme ainda inédito do novo James Bond. Ainda na lista estão *Quake* da id Software, *Ultra Doom* da Williams, *Ultra Mario Bros* da Nintendo, *Ace Driver* da Namco, *Alien Trilogy* da Acclaim e assim vai indo, mas não espere nem a metade destes lançamentos simultâneos com o Ultra. Para completar as novidades sobre o Ultra, o seu controle tem seis botões na frente mais o Start, dois em cima, e, além do direcional, tem um joystick analógico (como os de computador) no meio para os simuladores. Animal!

JAGUAR

O Jaguar ganha finalmente o seu tão esperado CD player, que não traz nenhum chip de gráficos ou som adicional para o console. Ele vem com o programa Virtual Light Machine, que é uma versão aprimorada do CD player do 3DO, com shows de luzes que mudam a cada música. O acessório vem ainda com quatro CDs: *Blue Lightning*, a nova versão do falecido portátil *Linx*; um demo do *Myst*, para se ter uma idéia da capacidade gráfica do Jaguar; *Vid Grid*, puzzle com clipes de artistas da Geffen, como Aerosmith e Metallica; e *Tempest 2000 Soundtrack*, com as seis músicas originais mais seis inéditas no mesmo estilo techno do jogo.

ARCADE

As novidades de Arcades para o fim de ano foram mostradas na feira JAMMA, em Chiba, no Japão. Todas as "grandes" estavam lá, incluindo Namco e Sega. A Sega apresentou o novo jogo da placa Model 2, *Fighting Vipers*, a sua versão de *Toshinden*, com guerreiros modernos armados com skates e outras armas inusitadas. Nada sobre o *Virtua Fighter 3*. Também estava o jogo gabinete *Sky Target*, um tipo de *AfterBurner* com os melhores gráficos que a Sega pôde produzir. A rivalidade com a Namco nos leva à *Manx TT*, simulador de motos baseado na famosa (lá na Europa) corrida da ilha de Mann, na Inglaterra. Já a Namco, depois do sucesso de *Tekken 2* para os arcades (a versão do PSX deve sair ano que vem), tem cinco ases na manga: *Rave Racer*, continuação de *Ridge Racer* com pistas e carros novos (e antigos); *Alpine Racer*, simulador de esqui(!?); *Dirt Dash*, game de rally (hmm) onde você pode escolher entre uma pick-up 4wd e um carro esporte; *Time Crisis*, jogo de tiro que usa a placa Super System 22 (de *Air Combat 22* e *Rave Racer*) para produzir um jogo de tiro como *Virtua Cop*; e, finalmente, *Soul Edge*, que usa a System 11 (compatível com o PSX) na sua versão do *Toshinden*. Falando em *Toshinden*, o verdadeiro está para ser lançado nos arcades por ninguém menos do que a Capcom. Surpreso? Esse é só o aquecimento para o *Street Fighter 3D*, o jogo mais ninguém-sabe-ninguém-viu dos últimos tempos.



Virtua Fighter 2: diretamente do Arcade para o Saturn



Dirt Dash: pickups e carros esporte detonam no rally



Sky Target: um After Burner com gráficos animais

SATURN E PC

→ O Saturn terá dois dos maiores sucessos de Arcade da Sega convertidos: *Sega Rallye Virtua Fighter 2*. A Sega vai atacar também a praia dos PCs com sucessos do Mega Drive e Saturn. Do Mega Drive, sairão para o Windows '95 *Ecco: The Dolphin CD*, *Tomcat Alley* e *Comix Zone*. Nada do tão falado *Sonic the Hedgehog*. E versões dos jogos de Saturn *Virtua Fighter Remix* e *Panzer Dragoon* devem sair para computadores equipados com a placa Nvidia/Diamond Edge Multimedia.

MEGA DRIVE

A Tec Toy traduziu para o português o super RPG *Phantasy Star II*, para deleite dos fãs do gênero, que aumentam a cada dia. Mas não pararam por aí: em suas pesquisas pelo Brasil, a empresa viu que a garotada queria mesmo era um jogo do Pica-Pau. Não tiveram dúvida e fizeram o primeiro jogo totalmente desenvolvido no Brasil com o personagem. Chama-se *As Férias Frustradas do Pica-Pau* e coloca o dito cujo lutando contra o Zé Urubu para salvar seus amiguinhos. Outros títulos que estão fadados ao sucesso: *VR Troopers*, para a meninada que curte *Troopers*, um jogo estilo *Power Rangers*; *Garfield Caught in the Act*, com o mais preguiçoso dos gatos participando de vários filmes na TV; e *FIFA '96*, times do mundo inteiro incluindo os do campeonato brasileiro com os nomes reais dos jogadores. Precisa falar mais? Já para o 32X, está chegando o *Virtua Fighter* (para delírio dos fãs o jogo está bastante fiel ao original) e *Kolibri*, que é para os beija-flores o que *Ecco the Dolphin* é para os golfinhos.

SUPERNES

O Super NES mostra sinais de vida na era dos 32 bits com uma linha de RPGs destinados ao sucesso no Japão: *Romancing Sa-Ga*, *Dragon Quest VI*, *Front Mission: Gunhazard*, *Seiken Denetsu 3* e o inusitado *Super Mario RPG*. Destes, só o *Super Mario* sairá com certeza nos EUA, *Seiken Denetsu 3* talvez saia como *Secret of Mana 2*, e *Gunhazard*, apesar de ser um action/RPG, dificilmente sairá. *Dragon Quest VI* está sendo prometido faz anos e, se milagres acontecerem na indústria do videogame, a gente pode ver *Dragon Warrior V* em 1996.

review

Com exceção de *NHL All - Star Hockey*, cujos gráficos mal aproveitam a capacidade do Saturn, todos os lançamentos do mês são bem legais. Para os mais novos e/ou fãs de aventuras ao estilo *Super Mario*, há *Rayman* do Playstation, que dá um show no quesito gráficos. Aos que curtem jogos com trilha sonora animal, vale a pena dar uma olhada em *Battle Beast*, com músicas criadas por Ron Wasserman, que foi co-produtor da banda Yes em dois discos. A galera do SNES também está com boas opções: o simpático Gaguinho e o RPG *Secret of Evermore*. E o 3DO tem duas novidades da American Laser Games, para você sair atirando para todo o lado. Divirta-se!

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

PLAYSTATION

Quem tem TV a cabo já deve conhecer o programa *Extreme Sports* da Espn2, sobre esportes radicais. No Playstation você pode escolher apenas entre quatro equipamentos: bike, skate, patins e street lounge, o nosso popular rolimã, para participar de cinco provas down hill. *Extreme Games* é bem parecido com *Road Rash*, onde o mais divertido é espancar os adversários, apesar de você não contar com porretes e correntes. É tudo na mão mesmo. No decorrer do caminho, deve-se preocupar com pneus empilhados, paredes e outras cosinhas mas. Só mais uma coisinha: é permitido atropelar os coelhos e as galinhas que estiverem moscando na pista.



ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS IV

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

SATURN



A série *Romance of the Three Kingdoms* é um grande sucesso entre os jogadores adultos de videogame. Este simulador deixa o jogador encarnar em líderes chineses dos períodos históricos mais conturbados, há quase dois mil anos. É claro que existe a opção de batalha fictícia, para aumentar a jogabilidade.

THE LAST BOUNTY HUNTER

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

3DO



A American Laser Games continua a lançar seus jogos digitalizados de tiro para o 3DO. Neste aqui você assume o papel de um caçador de recompensas (de acordo com o título, o último), no Velho Oeste. Cada fora-da-lei que você mata (são quatro), dá direito a novos cenários. Interessante para quem gosta dos filmes de John Wayne.

ESPN EXTREME GAMES

NHL ALL-STAR HOCKEY

Fabricante: SEGA Sports
Tipo: Esporte
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 7

SATURN



Existe uma variedade enorme de jogos de hockey para videogame; este é apenas mais um na lista. Os programadores fizeram um bom trabalho com o ringue, cuja rotação é perfeita, mas os jogadores têm baixa definição. É como encarar um monstro de *Doom* de perto: não se vê nada.

PORKS PIG'S HAUNTED HOLIDAY

Fabricante: Sunsoft
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

SNES



Um dos mais carismáticos personagens da Turma do Pernalonga, Gaguinho ganha aqui o seu game solo. Com bons cenários (os efeitos de rotação de tela são animais) e pouca dificuldade, o jogo tem seu ponto alto nas mudanças climáticas. O porquinho tem que enfrentar sol, chuva, neve etc, para poder desfrutar em paz as suas férias.

RAYMAN

Fabricante: UBI Soft
Tipo: Aventura
Gráficos: 9
Música: 7
Jogabilidade: 8

PLAYSTATION



Chegou a vez dos baixinhos se maravilharem com o poder do console da Sony. *Rayman* é o típico jogo que as crianças vão adorar, pois apresenta personagens bonitinhos (o principal parece uma mistura de *Lemming's* com *Smurfs*), cenários bem coloridos e variados e comandos simples.

SECRET OF EVERMORE

Fabricante: Square
Tipo: RPG/Action
Gráficos: 10
Música: 10
Jogabilidade: 10

SNES



Para o pessoal que gosta do gênero RPG/Action (tipo *Zelda*), *Secret of Evermore* é um item obrigatório na lista de pedidos para o Papai Noel este ano. Contando com a ajuda de seu cachorro, você viaja por várias épocas e lugares, enfrentando muitos inimigos para conseguir voltar para casa. Atenção: *Secret of Evermore* NÃO É a continuação de *Secret of Mana*.

GUNSLINGER COLLECTION

Fabricante: American Laser Games

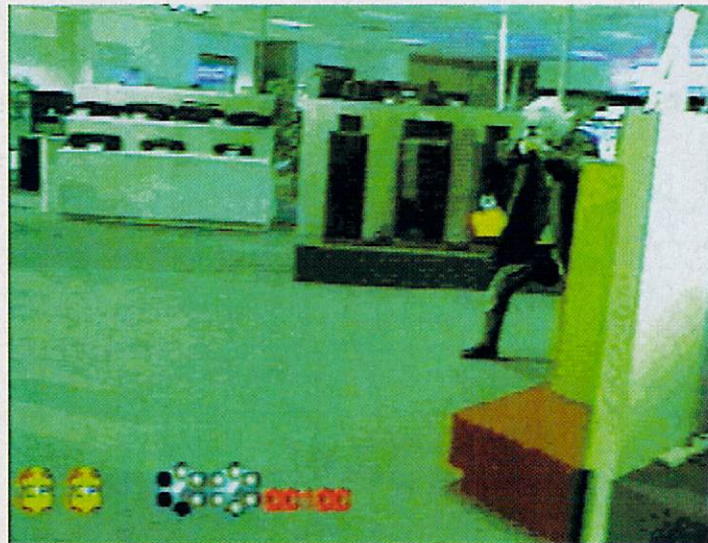
Tipo: Tiro

Gráficos: 7

Música: 6

Jogabilidade: 7

3DO



Gunslinger é uma coletânea de três jogos de tiro para o 3DO: *Mad Dog McCree*, *Mad Dog II* e *Crime Patrol*. Destes, o melhor é o *Crime Patrol*, onde você é um policial numa cidade cheia de crimes. Você sobe de patente conforme seu desempenho nas missões, podendo ser enviado para a SWAT ou até mesmo para a Delta Force.

BATTLE BEAST

Fabricante: 7th Level

Tipo: Luta

Gráficos: 8

Música: 9

Jogabilidade: 8

PCgame



Sem uma gotinha de sangue, este jogo traz seis bichinhos fofinhos que na hora da luta transformam-se em monstros engraçados. Não é para menos, afinal os desenhistas são os mesmos da dupla "cool" *Beavis & Butt-Head*. Em nove fases, você pode usar mais de 100 armas, incluindo xingamentos. Yeah!Yeah!

GAMEMANÍACOS 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.

MEGA
DRIVE

SNES

TIPO: LUTA

FABRICANTE: NAMCO

FASES: 8

JOGADORES: 1 A 2



COMANDOS

MEGA DRIVE

A: Foreslash (F1)

B: Forethrust (F2)

C: Forestrike (F3)

X: Backslash (B1)

Y: Backthrust (B2)

Z: Backstrike (B3)

SNES

A: Forestrike (F3)

B: Forethrust (F2)

X: Backthrust (B2)

Y: Foreslash (F1)

R: Backstrike (B3)

L: Backslash (B1)

— Eurico Ramos —

Se você pensa que sabe tudo sobre games de luta, espere só até conhecer *Weapon Lord*, um jogo feito especialmente para consoles domésticos, cheio de inovações. Para começar, são sete jogadores vindos de épocas remotas, cada um com algum instrumento que corta ou machuca. Opções de defesa são inúmeras e contra-ataque é o que não falta. Como não poderia deixar de ser, você pode fazer também uns "combinhos". Os movimentos são difíceis, quer dizer, diferentes, mas o controle do jogo é ótimo e os movimentos saem com facilidade. Os gráficos estão surpreendentes para um console de 16 bits, mas, infelizmente, a música deixa a desejar.

Com relação à quantidade de jogadores, fique sabendo que cada um conta com mais de 10 movimentos, inclusive fatalities sanguinários, ao melhor estilo *Mortal Kombat*. Quem é fã de jogos de luta vai adorar *Weapon Lord*.

Thrust Blocking

Defesa rápida, com oportunidade de contra-ataque. Segure F1 ou B1 e ↑ (para defender-se de ataques altos), → (contra movimentos do oponente na altura do peito), ↓ (anti-golpes rasteiros) ou ↓ durante o salto (para defender no alto)

Power Deflect e Guard Dropping

São uma espécie de "counter", ou seja, para o golpe dar certo é preciso fazê-lo no momento exato em que o inimigo resolve atacar

Weapon to Weapon Blocking

Este é um esquema do tipo Samurai Shodown. Ataque ao mesmo tempo que seu oponente, para que as duas armas colidam

Death Moves

Jogo de luta com Fatalitty está virando moda. Para saber se o golpe é fatal, quando o oponente estiver com pouca energia, faça um combo com qualquer um dos movimentos especiais (certifique-se da sequência de golpes prestando atenção no marcador de hits que aparece na parte inferior da tela). Se a tela ficar escura, Bingo! O interessante é que você pode fazer combos com os fatalities. Digitando os comandos na sequência, dá para ver o personagem cortar a cabeça do inimigo, mandá-la para o alto e assistir sua explosão.

Zarak

Chaos: s B2 ou B3 e ↑ ↗
 Warp Spider: s B2 ou B3 e ↑ ↖
 Inferno: → ↘ ↙ B2 ou B3
 Widow's Grips: s ← B2 ou B3 e ↘ →
 Guillotine Strike: s ↘ B2 ou B3 e ↑ ↗
 Web Rip: → ↘ ↙ F2 ou F3
 Power Slice: s F2 ou F3 e ↑ ↗
 Guard Drop/Power Vault: ← ↖ → F2 ou F3
 Power Deflect/Web Slap: s ← F2 ou F3 e →

Talazia

Air Tear: s B2 ou B3 e ↑ ↗ →
 Air Frenzy: s F2 ou F3 e ↑ ↗ ↗
 Pray Launch: ↘ ↙ → B2 ou B3
 Reverse Claw: s B2 ou B3 e ↑ ↘ ↘
 Double Talon Strike: s B2 ou B3 e → ↘ ↘
 Phoenix Strike: s B2 ou B3 e ← ↘ ↘
 Talon Blade: ← ↘ ↙ B2 ou B3
 Kick Up: → ↗ ↗ F3
 Rip Claw: s F2 ou F3 ← ↘ ↘
 Guard Drop/Falcon Strike: s F2 ou F3 e ↑ ↖ ↖
 Power Reflect/Shadow Deflect: ↘ ↘ ↙ F2 ou F3

Jen-Tai

Down Strike: s B2 ou B3 e ↑ ↘ ↘
 Aura Strike: ← ↘ ↙ B2 ou B3
 Backhand Blast: s B2 ou B3 e ← ↖ ↖
 Death Blade Frenzy: s F2 ou F3 e ↘ ↘ ↘
 Back Blade Strike: s F2 ou F3 e ← ↘ ↘ ↘
 Leg Breaker: ↘ ↘ → F2 ou F3
 Ram Toss: s F2 ou F3 e → ↗ ↗
 Shield Spike: ← ↖ → F2 ou F3
 Guard Drop/Reverse Kick: ← ↖ → B2 ou B3
 Power Deflect/Shield Toss: s B2 ou B3 e ↘ ↘ ↘

Zorn

Hell Grinder: s ← → B2 ou B3
 Corpse Strike: s ↘ B2 ou B3 e ↘ ↘ ↘
 Demon Axe: s ← F2 ou F3 e ↘ →
 Axe Trip: ← ↘ ↙ ↘ F2 ou F3
 Hell Fire: s F2 ou F3 e ↘ ↘ ↘
 Ancient Axe: ← ↖ → B2 ou B3
 Axe Lift: s F2 ou F3 e ↑ ↖ ↖
 Roll Attack: → ↘ ↙ B2 ou B3
 Guard Drop/Shield Grack: s B2 ou B3 e ↑ ↖ ↖
 Power Deflect/Scream Shield Smash: s B2 ou B3 → ↘ ↘

Korr

Heart Strike: s B2 ou B3 e ↑ ↘ ↘
 Double Flame Strike: s B2 ou B3 e ↘ ↘ ↘
 360 Flame Strike: s B2 ou B3 e → ↘ ↘
 Fire Storm: s F2 ou F3 e ↑ ↘ ↘
 Tarok Strike: s F2 ou F3 e ↘ ↘ ↘
 Power Push: → ↘ ↙ B2 ou B3
 Knee Tarok: → ↘ ↙ ↘ F3
 Elbow Smash: → ↘ ↙ F2 ou F3
 Gut Smash: ← ↘ ↙ ↘ → F2 ou F3
 Guard Drop/Power Kick: ← ↖ → B2 ou B3
 Power Deflect: s F2 ou F3 e → ↘ ↘

Bane

Curse Slam: s B2 ou B3 e → ↘ ↘ (perto)
 Skull Crusher: s B2 ou B3 e ← ↖ ↖
 Fang Gutter: ← ↖ → F2 ou F3
 The Mutilador: ↘ ↘ ↙ B2 ou B3
 Head Rocker: → ↘ ↙ B2 ou B3
 Berserker: s F2 ou F3 e ← ↖ ↖
 Hammer Blast: s F2 ou F3 e ↑ ↖ ↖
 Cursed Kick: s F2 ou F3 e ↘ ↘ ↘
 Guard Drop/Iron Fist: ← ↖ ↘ → B2 ou B3
 Power Deflect/Power Hammer: ← ↘ ↙ F2 ou F3

Divada

Ground Blast: s B2 ou B3 e ↖ ↖ ↘
 Power Flip: s B2 ou B3 e ↑ ↗ ↘
 Soul Drill: ← ↖ → B2 ou B3
 Orb of Souls: s B2 ou B3 e ↑ ↘ ↘
 Break Out: depois do Orb of Souls → ↘ ↘ B2 ou B3
 Psycho Blades: s F2 ou F3 e ↑ ↖ ↖
 Death Whirl: → ↘ ↙ ↘ F2 ou F3
 Soul Displacer: s F2 ou F3 ↘ ↘ ↘
 Guard Drop/Heel Kick: → ↘ ↙ F2 ou F3
 Power Deflect/Heel Deflect: s F2 ou F3 e ← ↘ ↘ ↘

MEGA DRIVE



SNES



DEATH MOVE



SNES

TIPO: ACAO/PLATAFORMA

FABRICANTE: BLACK PEARL

FASES: 6

JOGADORES: 1

GRÁFICOS 8
JOGABILIDADE 8
MÚSICA 8

THE

MASKS

COMANDOS

Y: Soco

B: Pulo

A: Cidone

X: Porrete

↑ + A: Metralhadora

↑ + X: Buzina

L: Andar pé ante pé

R: Correr

Correndo + ↓: Rasteira

L + R:

Correr como The Flash

— Rodrigo Segatti —

Demorou, mas o Máskara finalmente faz sua primeira aparição nos consoles de videogames. O Mask foi criado por Mike Richardson para a editora de quadrinhos americana Dark Horse. Teve relativo sucesso no circuito independente dos comics em suas várias mini-séries. Até que virou filme estrelado pelo então obscuro Jim Carey. O filme, que usou e abusou dos efeitos especiais da ILM, foi um estouro: lançou Carey para a fama e tornou o Máskara conhecido no mundo todo. É baseado nessa película que a Black Pearl Entertainment desenvolveu o game. Todas as maluquices, caretas e peripécias que o Máskara

apronta no filme estão aqui, colocando o personagem no hall dos mais engraçados de todos os tempos, junto com Earthworm Jim e o cast inteiro do jogo *Parodius*. Em *Mask: The Videogame*, não acontece nada fora do normal, já que o game segue a regra dos jogos baseados em filmes, que é pegar cenários do respectivo e fazer todo aquele drama com "trocentos" inimigos que o herói nem chegou a ver na história original. Ainda assim, proporciona grandes risadas e algumas tardes de jogo junto à TV. Dizem que Hollywood está preparando a seqüência de *The Mask* para o ano que vem, só nos resta esperar. Jogando, é óbvio.

MOVIMENTOS ESTRANHOS



Para entrar nos buracos, aperte ↑



Reconstrução "T-1000" depois da queda.

DICAS GERAIS



Ande bem devaaaagaaarr na frente dos dorminhocos.



Pegando o cachorro, você aumenta a energia e seus poderes.



Na última fase, não perca tempo com os primatas chatos: saia correndo.



Na boate, e contra o último chefe, há dois saxofonistas. Um dá energia e o outro enche o marcador M.

K

MATANDO OS CHEFES

Não há muita estratégia no jogo: você tem que guardar o máximo de poder M para quando chegar ao boss e gastar tudo com a metralhadora. Enquanto o medidor estiver subindo até o nível 50, fique fugindo dando rasteira e ataque com buzinas para não suar a camisa.



Na primeira fase, você terá que enfrentar a proprietária maluca do prédio onde o Máskara vive.



O segundo estágio tem como cenário o centro da cidade. Você terá que passar por prédios em construção, onde a luta é contra máquinas cuspidoras de fogo. O chefe é meio chato devido ao pouco espaço para fugir.



A fase do parque é a mais curta: não há nenhuma dificuldade para chegar ao terceiro chefe, o catador de lixo.



Último chefe: Na boate, não falta inimigo para tentar te impedir de salvar a mocinha. Mas com a ajuda das notas musicais é fácil derrotar o grandão Dorian.



Na penitenciária, todos os presos têm armas e no caminho há muitos perigos. O quarto chefe é o mais difícil, por causa do longo alcance de seu ataque e pelo espaço limitado.

CARAS E CARETAS



Bate-coração



Desequilíbrio

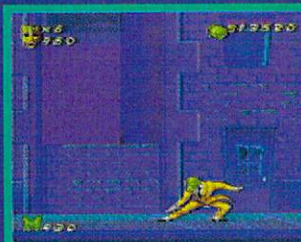


Dançando o mambo

ESTRANHOS PODERES



Metralhadora: ↑ + A



Rasteira: correndo + ↓



Corneta: ↑ + X



The Flash: L + R



Porrete: botão X



Boxe: botão Y



Ciclone: botão A

SNES

TIPO: ESPORTE

FABRICANTE: KONAMI

FASES: INDEFINIDAS

JOGADORES: 1 A 4

GRÁFICOS
10

JOGABILIDADE
10

MÚSICA
10

VIDEOGAME
EDITOR'S
CHOICE

COMANDOS

Y: Corre

X: Chute para o gol

B: Toca a bola

A: Chute forte

L ou R: Troca de jogador

Select: Chama o menu

Start: Pause e Replay

REPLAY

Dá para curtir em câmera lenta todos os lances da partida.



FIGHTING ELEVEN 2

— Eurico Ramos —

Se melhorar estraga? De jeito nenhum! Prova disso é o *Perfect Eleven 2* ou, para os japoneses, *Fighting Eleven 2*. Gráficos lindos, som animal e jogabilidade perfeita. Além de 36 times, a continuação do jogo de futebol mais incrível do planeta permite bolar várias táticas de jogo e escalações para cada um. A formação que você inventar, trocando o nome dos jogadores, pode ser gravada no cartucho. Dessa forma, dá para colocar no mesmo time Marcelinho e Rivelino, Zico e Romário, Rai e Juninho, Edilson e Ademir da Guia etc. Com relação à primeira versão, o "famoso" goleiro ninja não existe mais. Também aquele esque-



ma de correr com a bola para cima dele e dar chapeuzinho já era. A "bola-imã" é outra coisa que foi deixada de escanteio, porque agora você pode adiantar a pelota para depois chutá-la. Porém, assim que encosta na gorduchinha, o jogador escorrega, caracterizando uma jogada que poucos craques conseguem fazer. A semelhança com o futebol de verdade é tanta que há até narrador e comentarista, na versão japonesa. Se bem que não dá para entender nada! Quem não gosta da "arte" certamente vai se encantar com este jogo, e quem já gosta não vai parar mais. Faça sua tática, escolha o seu time e mande bola na rede, pois é isso que interessa.

TÁTICA

O computador aciona automaticamente o jogador que estiver perto da bola, mas se você preferir, pode trocá-lo com os botões L e R. Fique esperto na sua formação, pois nem sempre a bola vai para o jogador mais próximo.



TOCANDO A BOLA

O botão A, chute forte, é ótimo para fazer lançamentos. O B serve para tocar e chutar a bola rasteira para o gol. Chutes a gol de qualquer canto do campo devem ser feitos com o botão X e para correr é preciso usar o botão R. Mas lembre-se de que o domínio da bola fica difícil quando se corre. A distância e a força da bola dependem do tempo que o botão fica pressionado.

Para tirar aquele monte de nomes japoneses e escalar o seu time, faça o seguinte: entre na última opção do último options. Ai, fique apertando L ou R até encontrar as letras do nosso alfabeto.



BRASIL CAMPEÃO DO MUNDO

Jogando (e ganhando) as partidas da Copa do Mundo, a comemoração é mais do que especial. Ainda mais quando o seu time tem o artilheiro do campeonato.



No menu geral, você pode escolher a forma física de seus jogadores.

Conforme a opção, uma substituição no meio da partida pode ser útil, principalmente se o jogador já tiver um cartão amarelo.



NA BOLA, NO ADVERSÁRIO E NO APITO

O game tem um grau de realismo muito alto. Marcado o pênalti, todos os jogadores brasileiros vão para cima do juiz. Em compensação, a zaga brasileira deixou dois italianos no chão. Só não abuse das faltas violentas para não acabar fora do jogo mais cedo.

FUTEBOL ARTE

Futebol é pura diversão, principalmente para quem gosta de humilhar. Para dar um chapéu, existem duas maneiras: 1) correndo, adiante a bola, solte o direcional e aperte o botão A ou B. 2) andando com a bola, aperte Y, solte o direcional e aperte A ou B. Para brincar de embaixada, fique parado e segure A ou B. Caso você queira dar uma "gingada", driblando qualquer jogador, aperte o botão Y rapidamente.



A zaga canarinho não dá mole na marcação e deixa dois italianos no chão



No jogo contra a Argentina, o juiz aceitou um gol dele feito com a mão. Mas falta por trás, sua senhoria não perdoa: cartão vermelho para Túlio



TAPEIE O GOLEIRO

Se você está caminhando sozinho para a frente do gol, fique esperto porque certamente o goleiro vai sair. Nesse caso, você tem várias opções: deslocar o goleiro, escolher um ângulo livre, chutar por cobertura (X + ←) ou em cima do goleiro, para que ele rebata e você pegue o rebote. As vezes parece que a bola está em chamas: o goleiro não a segura de jeito nenhum.



Os brasileiros ficam inconformados com a marcação do pênalti

HERE, THERE
AND EVERYWHERE.
ARE YOU READY?

Este você leva para qualquer lugar que der na sua cabeça. Qualquer lugar mesmo. O portátil Philips AZ 8051 tem 60 watts PMPO (3,2 watts RMS), laser CD Player com memória programável, shuffle e repeat, sistema acústico de 2 vias tipo bass reflex, deck com CD syncro, rádio com 2 faixas de ondas (FM estéreo e OM), dynamic bass boost (DBB) e conexões para microfone e headphone.





STANDARD OGIILVY

Let's **MAKE**
things **BETTER!**
Philips



PHILIPS

MEGA DRIVE

TIPO: AVENTURA

FABRICANTE: BLUE SKY SOFTWARE

FASES: 17

JOGADORES: 1



— Mateus Andrade —

A Blue Sky é uma softhouse estreante no mercado de games e começou muito bem. *Vectorman* é um título que vem para animar o pessoal que curte o 16 Bits da Sega, mas achava que os bons tempos tinham acabado. Os gráficos estão bem trabalhados, os personagens têm uma movimentação bem feita e o som até que anima, num estilo meio dance. Uma das poucas falhas do game é a pouca variedade de inimigos, o que torna a coisa meio repetitiva. A história se passa aqui na Terra mesmo, mais precisamente no ano 2049. A humanidade abusou tanto do meio ambiente que o nosso planetinha se tornou inabitável. Então o pessoal resolveu sair de férias, indo para outros planetas enquanto deixava para trás os "orbots", robôs que iam fazer a faxina, deixando a Terra novinha para quando eles voltassem. No meio do processo, por engano, uma ogiva nuclear foi conectada a Raster, um orbot normal até aquele fatídico dia. Surgia então WarHead, que tem um plano um pouco diferente do que os humanos planejaram. No lugar de limpar a Terra, ele pretende transformá-la em uma armadilha mortal para os humanos. Vectorman, nosso herói, estava fora do planeta no momento do rolo todo, levando lixo para o Sol. Assim que retorna, fica sabendo do que aconteceu e resolve dar uma mãozinha para os humanos, destruindo WarHead e fazendo os outros "orbots" voltar à missão original. A tarefa não vai ser fácil, mas com uma ajudinha nossa você chega lá.

DAY 1

TERRAPORT



Um dos esquemas que ajudam neste jogo é pegar vidas com multiplicador. Na primeira fase, pegue o multiplicador de 5...



...e depois pegue a vida.



O primeiro Boss é este avião. Fique embaixo da cabine, atirando quando ele abrir o compartimento de bombas. Acompanhe seu movimento, sempre tomando cuidado com as maçãs nas pontas das asas dele.

DAY 2

METAL HEAD



A fase é bem curta. Atire nas mãos de Metal Head para derrubá-lo dos trilhos, não se esquecendo de pular quando ele chegar muito perto e desviar dos tiros.

DAY 3

TIDAL SOURCE



Aqui existem itens interessantes atrás das paredes. Use a forma de bomba para destruí-las e poder entrar.

DAY 4

ABSOLUTE ZERO



Este aqui é um Boss duplo. A primeira parte é este albatroz: acompanhe seu vôo, correndo atrás dele e atirando. Não fique na sua frente, ou será bombardeado. A segunda forma é o urso polar: pule os tiros baixos e, quando ele se levantar, atire abaixado.

DAY 5

ARTIC RIDGE



Para passar pelo monte de lata, primeiro pule e atire em seu rabo. Depois, fique pulando sobre ele. Assim você fica atrás do cara: aí, é só mandar bala.

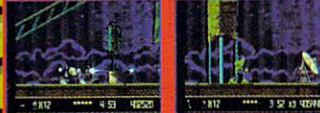


DAY 6 BAMBOO MILL

Este robô parecido com um relógio é o Boss da sexta fase. Para destruí-lo, pule e atire na sua cabeça. Desvie das bombas e atire novamente. Quando ficar encurralado, pule sobre ele e repita a operação do outro lado.

DAY 10 SUPERSTRUCTURE

Use a forma de carro para destruir as paredes e conseguir itens.

DAY 13 DARK RUINS

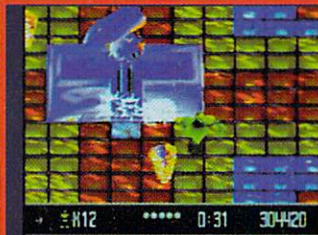
Aqui você pode encurtar a fase. Encontre o dispositivo que gera o campo de força do radar (aquele negócio redondo com uma antena giratória em cima) e destrua-o. Depois destrua o radar e passe de fase sem esforço.

DAY 16 WORLDLINK CENTER

A tela é meio confusa: atenção para não se perder. Use a forma de broca para procurar passagens e encurtar o caminho até a saída.

DAY 7 ROCK 'N ROLLER

Mais uma fase curta. Aqui, o negócio é nunca ficar para trás, ou a tela engole você. Vá atirando nas patas até destruí-las.

DAY 11 STAYING ALIVE

Aqui acontece o seu primeiro combate com WarHead. Você tem que acertá-lo pela brecha na parede, saindo rapidinho da frente antes que ele atire. Destrua também os tufões com tiros.

DAY 14 BONUS ROUND

Fase de bônus. Destrua todos os inimigos que puder antes que o tempo ou a sua energia acabe. Para atirar, use o direcional.

DAY 17 WARHEAD

Finalmente o último combate. WarHead está no alto do furacão. Enquanto sobe, atire nos destroços para não colidir e perder energia. Chegando ao topo, fique pulando em cima dos telhados e atirando na cabeça de WarHead. Desvie de seus tiros e pegue as energias que aparecem com o pulo duplo. Caso você consiga derrotá-lo, beleza! A Terra vai voltar a ser um bom lugar para se morar. Se não...

DAY 9 ARTIC RIDGE

Dentro do laboratório você enfrenta este Boss esquisito. Ele tem três formas, mas a técnica para derrotá-las é a mesma. Atire enquanto ele vem vindo e pule para o lado quando ele chegar perto. Apenas tome cuidado para não cair em cima dele, ou você vai levar a maior surra.

DAY 12 NIGHT SCAPE

Usando a forma voadora, você alcança plataformas mais altas, que têm itens como tiros mais fortes para ajudá-lo na sua fuga.

DAY 15 UNDERGROUD VAULT

Mais um Boss múltiplo. Primeiro você vai ter que destruir a aranha. Abaixo quando ela passar por cima e atire em seguida. Tome cuidado, se você demorar muito ela vai começar a soltar bombas. Depois é a vez da piranha metálica. Dê um tiro e corra para fugir. Pare um pouco antes do fim da tela e atire. Pule sobre ela e repita a operação até derrotá-la. Por último, destrua o macaco. Espere ele grudar no teto. Ele vai descer: atire e desvie. Espere ele subir novamente e repita a operação.



SEGA CD

TIPO: RPG

FABRICANTE: GAME ARTS

FASES: INDEFINIDAS

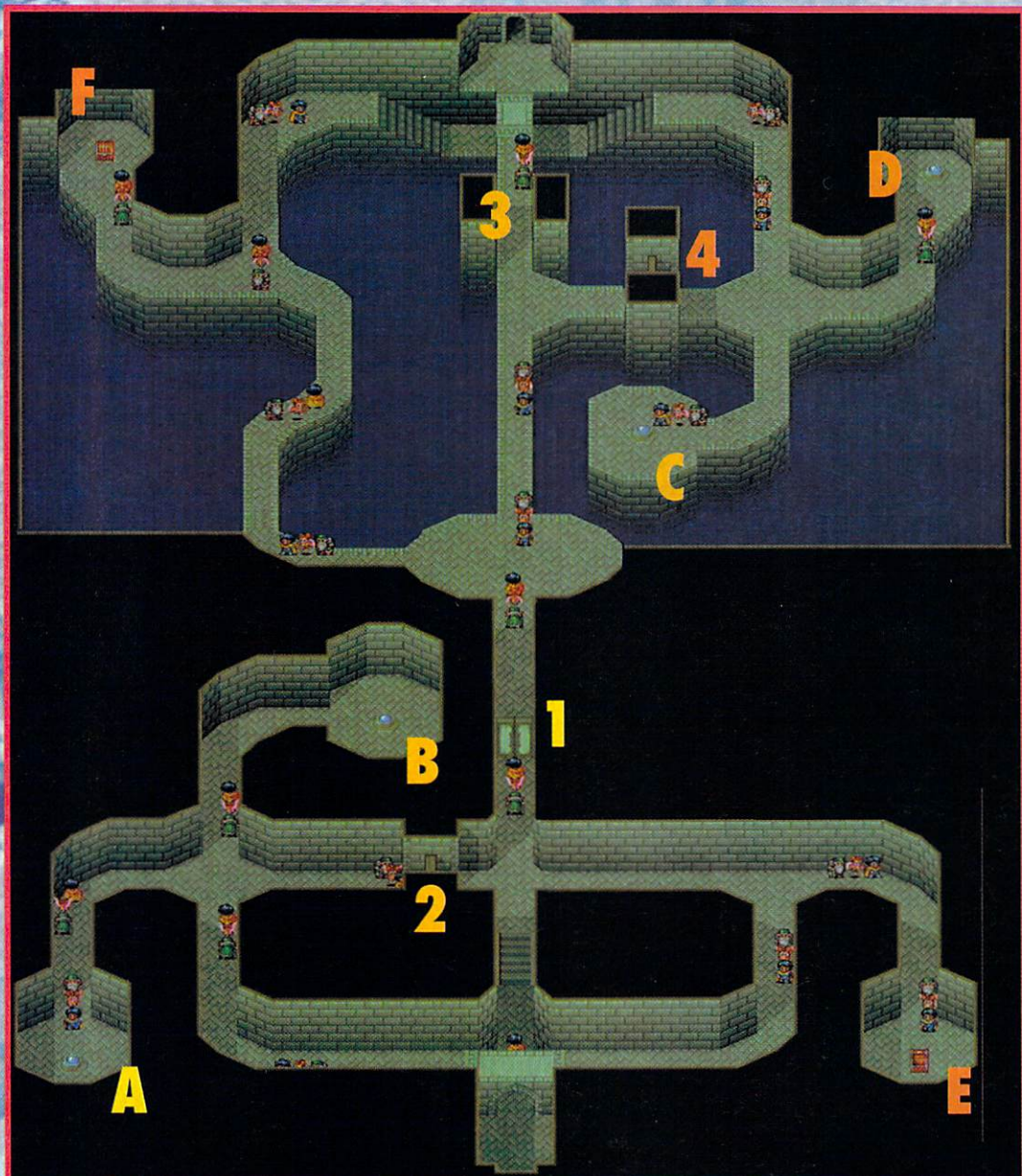
JOGADORES: 1

GRÁFICOS 8
JOGABILIDADE 9
MÚSICA 8

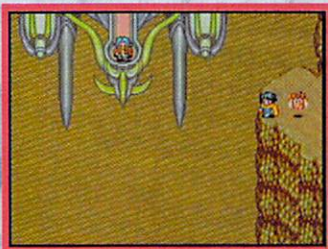
LUNAR

— Mateus Andrade —

Uma força maligna querendo destruir o mundo. Um grupo de heróis disposto a tudo para salvá-lo. Muitos labirintos infestados de criaturas estranhas. E, para finalizar, muitas e muitas horas de jogo. Com todos esses ingredientes, teríamos um RPG comum. Mas acrescente em cima de tudo isto uma história que prenda o jogador, diálogos e situações extremamente engraçadas, cinquenta minutos de animação japonesa distribuídos entre a abertura, durante o jogo e o final, e mais horas de jogo. O resultado é *Lunar Eternal Blue*, sem dúvida um dos melhores RPGs já lançado para os consoles da SEGA. Quando ligar o Sega CD com *Lunar* pela primeira vez, você terá a impressão de que vai assistir um desenho animado e não um game. A trilha sonora faz bem o seu papel, envolvendo o jogador e dando o clima certo ao jogo. A história de *Lunar* começa em uma das muitas ruínas que existem no planeta. Hiro, o personagem principal, está com Ruby, um filhote de dragão vermelho (não se preocupe, ele realmente parece um gato com asas), tentando pegar uma jóia encravada em uma estátua. Uma armadilha é disparada, fazendo com que Hiro caia. Após conseguir sair do lugar... bem, confira como prosseguir no começo do jogo e vá correndo pegar o CD para saber do resto da história.



Para você não se perder logo no primeiro labirinto, dê uma sacada nos lugares onde você pega os orbs para abrir as portas: A-1, B-2, C-3, D-4. E e F indicam onde estão os baús que contêm itens para ajudá-lo em sua jornada.



Após sair das Dragon Ruins você encontra Leo, o White Knight do culto de Althena. Ele lhe diz que uma grande batalha vai acontecer e manda você para casa. Obedeça ...



...e vá na direção nordeste (canto superior direito).



A estátua de Althena recupera a energia e magia de seu personagem. Basta chegar perto e apertar o botão A. Ela está presente em todas as cidades, geralmente na entrada.



Chegando na casa de seu avô, você encontra Leo tentando descobrir como entrar no Blue Spire, e de quebra fica sabendo do resto da história. Um destroyer, um ser com poder para destruir o mundo, está a caminho, e vai aparecer justamente no Blue Spire. Mas a entrada da torre está selada magicamente. Assim que Leo for embora, converse com seu avô até que ele suba as escadas. Quando ele chamar, vá atrás dele sem demora.



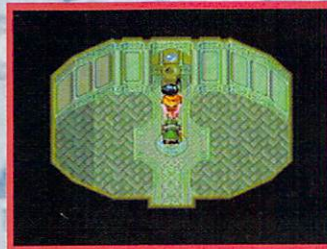
Você decide ir até o Blue Spire. Mas antes tem que se preparar para a aventura. Enquanto seu avô procura a jóia no andar de cima, desça para a biblioteca e pegue a Ancient Knife no baú. Não esqueça de se equipar com ela, já que dentro da mochila ela não vai ser muito útil.



Para chegar até a torre, primeiro vá para sudeste e atravesse a ponte. Depois, é só ir para o norte.



A entrada da torre está realmente selada. Para que você consiga abrir a passagem, coloque o olho direito do dragão (aquela jóia que você pegou no começo do jogo) no lugar. Para isso, encoste no lado esquerdo da estátua e aperte o botão A.



Aperte o A perto das esferas para acionar o mecanismo da ponte. São quatro esferas, localizadas em salas nos cantos da sala maior.



Esta fonte tem o mesmo efeito que as estátuas de Althena. Aproxime-se e aperte o botão A para recuperar a sua energia e magia.



No alto da torre você descobre que o terrível destruidor é... uma menina. Ela é Lucia, uma habitante da Blue Star, que veio nos ajudar a salvar o nosso mundo. Conversa vai, conversa vem e você acaba simpaticando com ela. Resultado: tem que sair do Blue Spire antes que Leo apareça, ou ela vai estar em sérios problemas.



Todos iam alegremente pelo caminho de volta até que... Zophar, o malvado da história que quer destruir o nosso mundo, aparece e estraga festa. Lucia fica doente (também, quem não ficaria caso um raio caísse na cabeça?). Caso você tenha se empolgado com as magias da menina, esqueça cara. A partir de agora, é só você e o "véio" de novo.



E para complicar só mais um pouquinho aparece o primeiro inimigo grande e malvado do jogo. Use e abuse da magia Poe Sword, usando as magias de cura do vovô para recuperar a energia perdida. Não se preocupe: ele é grande mais não é dois.



Tá bom, agora você pode começar a se preocupar. Bom, gente, o papo tá legal mas eu vou ficando por aqui. Quanto aos bichos da foto... não perca a fé. Qualquer problema, escreva para VG.

SUPER PROMOÇÃO

VIDEOGAME



O pessoal mandou bala e exercitou a criatividade bolando frases animais para a promoção Video News Game e Bad Games. Robson, que ganhou um PlayStation, e os outros felizardos vão agora receber os seus prêmios em casa, pelo correio. Mas quem não ganhou ou não teve tempo de mandar a sua carta pode se preparar: a próxima edição vai trazer mais uma super promoção para você.

Veja os nomes dos vencedores:

SONY PLAYSTATION

1. Robson Midão Barreto - Macaé (RJ):

"Antes, sem a Video News Game e a Bad Games, a terra não era redonda, era chata".

CARTUCHOS

2. Jorge A. de Andrade - Blumenau (SC):

"As quatro melhores coisas do mundo são: cerveja gelada, mulher pelada, Video News Game quente e Bad Games da gente".

3. Márcio R. Adames - Passo Fundo (RS):

"Com Video News Game e Bad Games não têm Game Over é só Perfect".

4. Carlos Yukio Kamiyama - Andradina (SP):

"Com a Bad Games nós temos o armamento e com a Video News Game a estratégia".

5. Suzana Nakabayashi Moriya - São Paulo (SP):

"Video News Game e Bad Games: o super finish combo nas outras".

JOYSTICKS

6. André Cardoso - São Paulo (SP):

"Mais vale uma revista Video News Game e uma fita da Bad Games na mão do que mil revistas e games piratas sem informação".

7. Ronaldo Raimundo Caldas Santos - Santarém (PA):

"Ainda que eu falasse a língua dos games, sem a Bad Games e a Video News Game eu nada seria".

8. Ricardo Gustavo Nester - José dos Pinhais (SC):

"Video News Game e Bad Games: esta dupla está dando game over na concorrência".

9. Kelson Pereira Loroza - Rio de Janeiro (RJ):

"Você abre a Video News Game e fecha negócio com a Bad Games".

10. Silvio Cesar de Souza Lima - São Paulo (SP):

"Video News Game e Bad Games, dois raros prazeres".

CAMISETAS

(os nomes estão em ordem alfabética):

Alessandra da Paixão Santos - Salvador (BA)	Leandro Machado - Taboão da Serra (SP)
Alfredo Gomes M. de Azevedo - Cambuci (RJ)	Leandro Maia Gonçalves - Rio de Janeiro (RJ)
Álvaro Augusto Dias Crespo - Pelotas (RS)	Leandro Pereira - São Paulo (SP)
Anderson Godor Bezerra - São Paulo (SP)	Leonardo Vitor da Silva Carbutt - Carangola (MG)
Anderson Junio Ventunni - São José dos Campos (SP)	Lindemberg matias de Araujo - Guarulhos (SP)
Anderson Lima dos Santos - Rio de Janeiro (RJ)	Lindomar Ruppes - Riozinho (RS)
André Luis Macedo Júnior - Aju (SE)	Luciano Alisson Souza - Londrina (PR)
André Luis Rodrigues Cavalheiro Cordeiro - Osasco (SP)	Luciano Lima Rivas - Rio de Janeiro (RJ)
Antonio Gonçalves Pereira - Samambaia (DF)	Luiz César Fiore - São Paulo (SP)
Aurélio Sanches Lucas - Assis (SP)	Luiz Eduardo de Abreu Gomes - São Paulo (SP)
Carlos Alberto de Moura - Paraisópolis (MG)	Luiz Fernando de Souza e Silva - São Paulo (SP)
Carlos Eduardo Scavali Santos - Sorocaba (SP)	Luiz Gustavo de Sousa - Santos (SP)
Cláudio Aparecido Viana - Cascavel (PR)	Marcelo Carvalho de Araújo - Salvador (BA)
Cláudio da Silva Daniel - Rio de Janeiro (RJ)	Marcelo Fukunaza - São Paulo (SP)
Cláudio Tuccilli Gonçalves - Pedrinha Paulista (SP)	Marcelo Jorge N. Avila - Rio de Janeiro (RJ)
Denis Monteiro da Silva - Rio de Janeiro (RJ)	Marco Antônio da Silva - Guarulhos (SP)
Dionísio Cason - Limeira (SP)	Marcos de Barros Maia - Rio de Janeiro (RJ)
Djalma Rodrigues - São Miguel dos Campos (AL)	Mário Sérgio Lopes Bittencourt - São Paulo (SP)
Eduardo Brasil Antigo - Santos (SP)	Mark Clark C. de Souza - Manaus (AM)
Eduardo Pereira de Sousa - Rio de Janeiro (RJ)	Michael Jacinto da Silva - Carapicuíba (SP)
Elen Carine Santos - São Paulo (SP)	Miguel Tavares Sergio - Rio de Janeiro (RJ)
Elvis Fernandes Turino - Rio de Janeiro (RJ)	Orlando Almeida - Caçador (SC)
Emanuel Eggers Turra - Porto Alegre (RS)	Pedro Henrique Medeiros - São Paulo (SP)
Ennio Luz Neto - Carambei (PR)	Rafael Bicalho Meira - Belo Horizonte (MG)
Equipe Droids - Arujá (SP)	Ricardo Douglas da Silva - Mangaguá (SP)
Everson Lenon dos Reis Quintana - Pirassununga (SP)	Ricardo Ortega Júnior - São Paulo (SP)
Fábio da Cruz Moura - Rio de Janeiro (RJ)	Ricardo Pires de Oliveira - Aguiar (SP)
Fábio Inoue - Mogi das Cruzes (SP)	Ricardo Tavares - São Paulo (SP)
Fábio Ramos de Gliveiro - Salvador (BA)	Roberto Januário da Silva - São Paulo (SP)
Fábio Vinicius Amorim - São Paulo (SP)	Robson Clayton M. Arrusa - São Paulo (SP)
Felipe Alves de Souza Maior - Campina Grande (PB)	Rodrigo Diegoli Rosini - Brusque (SC)
Fernando César Santos - Salvador (BA)	Rodrigo Estabel da Silva - São Paulo (SP)
Fernando Luiz Teixeira Dantas - Teresina (PI)	Rodrigo Fornazari - Franco da Rocha (SP)
Fernando Moisés Soares e Silva - São Paulo (SP)	Rodrigo Matias do Espírito Santo - Rio de Janeiro (RJ)
Fernando Romera Stabile - Santo André (SP)	Rodrigo Miguel Silva Sanches - São Caetano do Sul (SP)
Flávio Gomes Oliveira - Rio de Janeiro (RJ)	Rodrigo Ragazoni Rubia - São Paulo (SP)
Gustavo Soares de Oliveira - Nilópolis (RJ)	Rodrigo Rangel da Costa - Rio de Janeiro (RJ)
Hiroyuki Takasu Junior - Umbuzeiro (PB)	Rogério Barreto do Valle - Cotia (SP)
Humberto Luiz Lino Bomfim - Nova Iguaçu (RJ)	Rogério Barreto do Valle - Cotia (SP)
Irineu Gati Júnior - Orlandia (SP)	Ronaldo Severino da Silva - Cotia (SP)
Ismael Paulo Santos - São Paulo (SP)	Samir Ferreira da Costa - Aracaju (SE)
Jeferson França da Silva - Salvador (BA)	Silas Henrique Lino Alves - São Paulo (SP)
João Alexandre Charlois - Alumínio (SP)	Thalles de Souza Tarchi - Campo Grande (MS)
João Edson Moura da Silva - Sobral (CE)	Thiago Monteiro da Silva - Rio de Janeiro (RJ)
Joaquim Freire de Carvalho Neto - Cabralia (PE)	Thiago Silva dos Anjos - João Pessoa (PB)
Jorge Botelho Pacheco - Osasco (SP)	Vagner Cerqueira dos Santos - Rio de Janeiro (RJ)
José Aparecido Brito da Silva - São Paulo (SP)	Vilson Pantano Júnior - São Paulo (SP)
Judson Carlos Constantino - São Paulo (SP)	Wagner Peter da Cruz - São Vicente (SP)
Juliana Medina Tagliati - São Paulo (SP)	Wagner Tomaz da Silva - São José dos Campos (SP)
Júlio César Vieira - São Paulo (SP)	William Shu Wei Wang - São Paulo - SP

REVISTIM!

ANO 2 Nº 19

DEZEMBRO - 95

5 anos de sucesso

Luana Pavani

Do recorte de fotos à captura de imagens no computador: a evolução da Video News Game

Em dezembro de 1992, a primeira revista de videogames do Brasil completou um ano de existência, comemorando uma venda mensal acima de 100 mil exemplares em banca e o retorno de milhares de cartas para as promoções. Só a primeira, por exemplo, recebeu 70 mil cartas. Cinco anos depois, a **Video News Game** continua a ser a revista que mais traz jogos debulhados. A cada edição, publicamos cerca de 10 games completinhos, fase a fase, lançamentos na seção VG Review e vários passwords e truques na VG Tips, resultando em praticamente 40 games a cada mês.

Foto Hamilton Penna



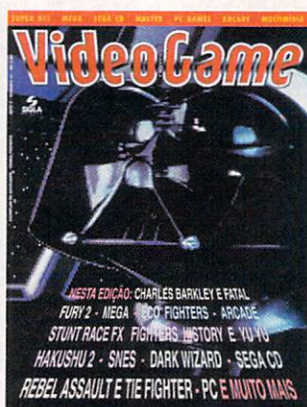
Heraldo Galan, Eurico Ramos, Carlos Sandano, Luana Pavani, Mateus Andrade e Rodrigo Segatti: a equipe de Video News Game

Mas não pense que aqui na redação a gente tem um mês inteiro para fazer a VG. O ritmo é pauleira: apenas duas semanas para fazer as matérias, capturar as fotos, diagramar e revisar as páginas. O resto é com a gráfica. Fazendo as contas, dá um jogo por dia.

Isso significa que os pilotos já chegam à Sigla Editora com as dicas na ponta da língua, prontos para sentar em frente ao computador no qual está conectado o console. Enquanto o Eurico, o Mateus ou o Rodrigo vão passando de fases, o editor Carlos Sandano fica atento aos principais detalhes do jogo. Assim que o piloto consegue soltar uma magia, derrotar um inimigo ou pegar itens valiosos, Carlos "captura" a tela, ou seja, congela a imagem no programa que conecta o videogame à placa de vídeo interna do computador. Depois, ele acessa o editor de textos e escreve o que acontece naquela determinada passagem. Ultimamente, são os próprios pilotos que escrevem os textos. Às vezes, nem é preciso que Carlos faça a captura: eles mesmos se fingem de Goro e resolvem tudo rapidamente. Assim, sobra um pouquinho a mais de tempo para o editor sair à caça de novidades, comigo do lado, lógico.

DE CARA LIMPA

Depois de pronto o texto e as fotos dos jogos, enviamos os arquivos via modem para o Heraldo Galan, nosso editor de arte, que mantém um estúdio de criação fora da Sigla. É o que seu pai poderia chamar de "terceirização", ou seja, quando uma empresa contrata ser-



Desde a primeira edição, que falava dos poderosos consoles de 8 bits, ao novo projeto gráfico e editorial, a VG sempre acompanhou de perto toda a revolução do mundo dos games.

viços de "terceiros" para determinada tarefa. Essa troca de informações em tempo real fez da **Video News Game** a primeira redação totalmente informatizada da Sigla. Heraldo foi responsável pelas mudanças no visual da revista, a partir da edição 40. Aos poucos, foi organizando a quantidade de fotos e texto, "limpando" as páginas de modo a não atrapalhar a leitura. Junto à nova "cara", a **VideoGame** começou a falar sobre in-

formática, trazendo jogos em CD-ROM e novidades em hardware e software. Por isso, resolvemos relançar a revista, na edição 40, com o nome **Video News Game**. Se hoje é tudo feito diretamente no computador, na época da **VideoGame** era preciso usar a tesoura. Os jogos eram fotografados, tela a tela. Para fazer um mapa, por exemplo, era preciso fotografar sem parar a sequência do jogo e, depois da revelação, recortar cada foto, de modo a deixar todas do mesmo tamanho e possíveis de serem alinhadas na ordem de aparição. Parecia um quebra-cabeças com peças de igual formato. O prazo ficava tão apertado que não dava nem para sonhar em criar um suplemento, como o **Home Computing**.

Com a redução do uso de fotos, a placa de vídeo e o modem tornaram-se elementos essenciais a partir da **VG 44**, também porque passamos a "s surfar" por grandes redes de computador, como a Compuserve e a Internet.

Era preciso abrir espaço na **Video News Game** para as novidades da informática, além de uma seção fixa de RPG. Surgiu então o caderno **Home Computing**. Em pouco tempo, as cartas e os elogios foram tantos, que o encarte virou uma segunda revista (porém mais fina), colocando a **Video News Game** novamente à frente da concorrência: foi a primeira revista de games a publicar um suplemento multimídia.

Foto Hamilton Penna



Rodrigo, piloto, Heraldo, editor de arte, Luana, repórter, Carlos, editor-chefe, Mateus, piloto, Eurico, piloto.

mes a publicar um suplemento multimídia. E agora está quase tudo pronto para que a **Home Computing** chegue às bancas como um novo título da Sigla. ■

**ROLO
VENDA
COMPRA**

ROLOS & TROCAS

AMAZONAS

R Cartucho de SNES — Wolverine Adamantium Rage por outro do meu interesse. Aldemir, tel (092) 236-4393, **Manaus**.

V r Jaguar CD 64 bit — completo, ou troco por 3DO ou Neo Geo CD. Carlos, (071) 801-2212, **Candeias**.

V r 3DO — com 10 CDs, tudo por R\$ 900,00, ou troco por Saturn com 2 jogos. Railton, tel (073) tel 422-4206, **Vitória da Conquista**.

ESPÍRITO SANTO

V Master System I — com cartuchos Mortal Kombat I e II, controle Pro III, cartuchos Nintendo e pistola Light Phaser. Bruno, tel (027) 228-0052, **Serra**.

R v Master System 3 — novo, com Sonic na memória, controle e manual, por R\$ 70,00. Everson, tel (027) 250-2291, **Vitória**.

GOIÁS

V Cartucho SNES — Killer Instinct semi-novo por R\$ 40,00 e Double Dragon para Dinavision por R\$ 20,00. Alfeu, tel (062), 286-2524, **Goiânia**.

V SNES — novo e com 2 controles, por R\$ 200,00. Eduardo, tel (062) 61-7362, **Goiânia**.

MINAS GERAIS

V SNES — na caixa, Mortal Kombat II, 2 controles, por R\$ 310,00. Felipe, tel (032) 451-1372, **Astolfo Dutra**.

R Mario 2 — por cartucho minigame série Master de Nintendo. Aloízio, Av. Clara Nunes, 346, CEP 31130-680, **Renascerça, Belo Horizonte**.

V SNES — completo com 1 controle turbo e cartuchos Mortal Kombat e Street Fighter. Semi-novo, preço a combinar. Marcelo de Paula Teixeira, Rua Frederico Ozanan, 66, CEP 37562-000, **Careacçu**.

V r SNES — na caixa, 8 cartuchos e 3 controles (um turbo), por apenas R\$ 300,00. Ou troco por 3DO com 1 CD e 2 controles. Vinicius, (037) 383-1275, **Carmo da Mata**.

V Master System 2 — com controle profissional, 6 cartuchos e Alex Kidd na memória. Filipe, tel (039) 375-1128, **Conceição da Barra de Minas**.

V r Cartucho SNES — Best of the Best, ou troco por outro cartucho de SNES. Carlos, tel (038) 721-1001, **Curvelo**.

V Phantom System — com 3 controles, 8 cartuchos e adaptador

por R\$ 100,00. Danilo, tel (035) 856-1508, **Guapé**.

V Cartuchos SNES — Indiana Jones, Shaq-FU, Jungle Book e outros, por R\$ 37,00. Saul, tel (037) 331-1534, **Oliveira**.

PERNAMBUCO

R Mega Drive 3 — mais 5 cartuchos e 2 controles, por SNES com 2 controles e 1 cartucho. Victor, Rua 20, 46, CEP 53409-270, **Paulista**.

V Cartucho Mega — Samurai por R\$ 45,00, Street 2 por R\$ 35,00 e Capitão América por R\$ 20,00. Italo, tel (081) 416-9295, **Recife**.

PARANÁ

R SNES — com 2 controles, Killer Instinct e Vegas Stakes, por 3DO. João, tel (043) 321-4249, **Londrina**.

RIO DE JANEIRO

V SNES — com 2 controles e 1 cartucho (Street Fighter), por R\$ 200,00. Também vendo 7 cartuchos por R\$ 50,00 cada, mais Game Boy com Tetris, por R\$ 100,00, e 11 cartuchos Game Boy por R\$ 20,00 cada. Luciano, tel (021) 201-2779, **Cachambi**.

C Sega CD — com 2 ou 3 cartuchos, pago bem. Beatriz Araújo,

Av Tarcísio Miranda, 339, Pq Tarcísio Miranda, CEP 28020-000, **Campos**.

R Master System — com 7 cartuchos e televisão em preto e branco por SNES. Pago diferença. Diogo, tel (011) 778-1792, **Duque de Caxias**.

R Cartuchos de Master System Super Futebol II, por cartuchos de corrida de carro. E troco Minigolf por qualquer outro cartucho do meu interesse. Daniel Seixas, Av. Septilba, 40 — casa 3, CEP 25050-000, **Duque de Caxias**.

V r Top Game — com 4 cartuchos e 1 controle por R\$ 40,00, ou troco por cartucho de SNES do meu interesse. Vinicius, (021) 383-8667, **Ilha do Governador**.

V Dynavision 3 — com entrada para áudio-vídeo, por R\$ 40,00. Arthur, tel (021) 439-9246, **Rio de Janeiro**.

R Mega Drive 3 — 2 cartuchos e 2 controles, mais Turbo Game com 2 jogos, Pense Bem e um rádio duplo-deck, tudo por 3DO sem CD com 1 controle, Saturn ou Playstation. Marcelo da Silva, R. Izidoro Rocha, 342 c/103, CEP 21241-000, **Rio de Janeiro**.

C v Game Gear — com 3 cartuchos. Também vendo Mega Drive com 2 controles e cartucho, por R\$ 120,00. Juninho, (0243) 65-0238, **Rio de Janeiro**.

V r SNES Super Set — perfeito, na caixa, por Mega Drive em ótimo estado, com The Revenge of Shinobi e Sonic. Aceito propostas. Ronilson, (021) 201-3746, só para pessoas do **Rio de Janeiro**.

V Mega Drive — com adaptador, 8 cartuchos e controle de 3 botões,

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

NOME

END

BAIRRO CEP

TEL. -DDD CIDADE

ESTADO ANÚNCIO R V C

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

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

BAD



GAMES

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES



**CARTUCHOS
CONSOLES
JOYSTICK'S
CD'S
ACESSÓRIOS**

ATACADO E VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

NÃO COMPRE ANTES DE CONFERIR NOSSOS PREÇOS E PRAZOS.

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

Tel.: (011) 955-7373 - Fax: (011) 954-2513

tudo por R\$ 250,00. Anderson, tel (021) 593-9174, **Rio de Janeiro.**

V Mega Drive — com 2 jogos, 2 controles e manuais. Tudo em ótimo estado, por R\$ 200,00. André, tel (021) 234-4244, **Rio de Janeiro.**

V Sega-CD — com 5 CDs americanos, por R\$ 350,00, e SNES com 2 cartuchos e 2 controles, por R\$ 250,00. Aceito oferta. Fábio, tel (021) 260-5407, **Rio de Janeiro.**

R Cartucho — Super Mario All Stars por Super Mario Kart ou Turtles Tournament Fighter. Luis, (021) 235-1233, **Rio de Janeiro.**

R Cartucho SNES — Star Wars por CD Killer Cuts. Recados para Pablo, tel (021) 453-1168, **Rio de Janeiro.**

R Cartucho SNES — Samurai Shodown por outro do meu interesse. Marcellus Miranda Júnior, Rua Bernardo 33, casa 1 CEP 20745-270, Engenho de Dentro, **Rio de Janeiro.**

V r Cartucho SNES — Judge Dredd original, pouco uso, por R\$ 70,00 ou troco por Art of Fighting 2. Adriano, tel (021) 210-3222, **Rio de Janeiro.**

V Nintendo americano — desativado, transcodificado e completo, com 3 controles e 9 cartuchos, entre eles After Burner, Simpsons I e Top Gun II. William Ricardo Grillo Costa, Rua Flórida, 42-F, CEP 21655-270, **Rio de Janeiro.**

V Master System 3 — com 9 cartuchos, tudo na caixa e com manual, por R\$ 250,00. Wellington Rodrigues Carvalho, Estrada Rio-São Paulo, 1000, ap 101, bl 1 A, CEP 23087-000, **Rio de Janeiro.**

V Cartuchos para Mega Drive — Virtua Racing e Mônica na Terra dos Monstros, por R\$ 50,00 (cada). Marcos Magalhães Lopez, Estrada do Portela, 40 (fundos), ap. 301, CEP 21351-050, Madureira, **Rio de Janeiro.**

RIO GRANDE DO SUL

R Captain America e Magic Sword — por Dragon Ball Z ou Tartarugas Ninjas IV. Luis Fernando dos Santos Vila, R. Tiburcio de Azevedo, 897, CEP 94820-480, **Alvorada.**

V Mega Drive — com 2 controles turbo, mais cartuchos Asterix e Fantasia. Tales, tel (051) 677-1365, **Dom Feliciano.**

V SNES — completo, com 3 controles e 3 cartuchos, por R\$ 179,00.

Felipe, tel (051) 340-4924, **Porto Alegre.**

V r SNES — completo com cartucho Top Gear, por R\$ 150,00 ou R\$ 100,00, mais cartuchos: 1 de SNES, 2 de Mega e 3 de Nintendo, e revistas Video News Game. Maikel, (051) 342-6484, **Porto Alegre.**

SANTA CATARINA

V r Cartuchos SNES — Fifa Soccer e Art of Fighting 2 ou troco por Donkey Kong Country e mais um jogo. Emerson Laureano Ricardo, Rua Theodoro Oscar Bonh, 85, CEP 89213-500, **Joinville.**

SÃO PAULO

V Cartuchos — Mega Drive e SNES, em bom estado, a partir de R\$ 25,00. Leornado, tel (011) 429-2916, **São Paulo.**

V r SNES — com 2 controles, 8 cartuchos ou troco por um Mega 32 X com pelo menos 1 cartucho. Bruno, (011) 493-2694, **Cotia.**

V SNES — com 2 controles e 5 cartuchos Mortal Kombat, Double Dragon e outros, por R\$ 400,00, na caixa. Alexandre, tel (011) 790-1551, **Cotia.**

V Sega CD com Mega Drive — 3 CDs e 8 jogos. Bom estado e ótimo preço. Fernando, tel (011) 450-3292, **Mauá.**

V SNES — com 2 controles (1 turbo) e 2 cartuchos, por R\$ 150,00. Felipe ou Gregory, tel (011) 468-1289, **Mogi das Cruzes.**

R v Mega Drive — por uma TV 14 polegadas em qualquer estado. Sílvio, tel (011) 707-5735, **São Paulo.**

V 3DO Gold Star — com 3 CDs. Lia, tel (0142) 52-3654, **Pederneiras.**

V Mega Drive — semi-novo com 3 cartuchos, Batman e Robin, Futebol — Copa 94 e Faroeeste. Paulo, tel (0194) 33-6768, **Piracicaba.**

V Revistas Video News Game — edições 21 a 39 e 49, 50 e 53, em bom estado, por R\$ 3,00 cada ou todas por R\$ 30,00. Não aceito cheque e não pago frete. Luciano, tel (0195) 61-7802, **Pirassununga.**

R v Sega CD com Mega Drive — 2 controles, 30 cartuchos, incluindo MK 2 e Super Street Fighter 2, mais um CD, por 3 DO ou Neo Geo. Luiz, (0172) 32-7773, **São José do Rio Preto.**

DICAS PARA FÉRIAS EMOCIONANTES: OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.



KILLER INSTINCT

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



MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, 7 deles totalmente novos. **R\$ 89,90**



FIFA SOCCER 96

Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD. **R\$ 89,90**



DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com melhores gráficos e mais de 100 níveis. **R\$ 89,90**



PANASONIC 3DO

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

2 X R\$ 265,00

SATURN

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

2 X R\$ 335,00



SONY PLAYSTATION

32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R\$ 300,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Road Rash, The Need For Speed, Flying Nightmares, Daedalus Encounter, Blade Force, Space Hulk.

R\$ 84,90

JOGOS DISPONÍVEIS:

Daytona USA, St. Fighter The Movie, Worldwide Soccer, Bug, Panzer Dragoon, Shinobi Legions, Myst, Robotica, VR Virtua Racing, Virtua Cop, Rayman, NBA Jam TE, Mortal Kombat 2, Cyber Speedway, Off-World Interceptor.

R\$ 84,90

JOGOS DISPONÍVEIS:

Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Tekken, Destruction Derby, Fifa Soccer 96, Wipeout, ESPN Extreme Games, Rayman, Wing Commander 3, NBA Jam TE, St. Fighter The Movie, Jumping Flash, The Rayden Project.

R\$ 84,90

PROMOÇÕES SNES - R\$ 59,90

Bonkers	Power Instinct
Bugs Bunny 2	Return Of The Jedi
Demon's Crest	Rise of The Robots
Double Dragon V	Road Runner
Esquadrão Marte	Speed Racer
Fatal Fury 2	S. Fighter 2 Turbo
Fifa Soccer	Stunt Race FX
Final Fight 2	Super Game Boy
F-1 Roc 2 Built Win	Super Soccer
GP-1 Part II	Super Tennis
Indiana Jones	Tiny Toon Adventures
Mega Man X	Turn 'N Burn
Mickey's Great Circus	X-Men
Mickey Mania	World Heroes 2

ÚLTIMAS NOVIDADES - R\$ 84,90

Captain Commando (SN)	Mega Man X3 (SN)
Demolition Man (SN/MD)	Ninja Gaiden Trilogy (SN)
Dirt Trax FX (SN)	Phantom 2040 (SN/MD)
Dracula X (SN)	Pocahontas (SN/MD)
Dragon Bruce Lee (SN/MD)	Revolution X (SN/MD)
Earthworm Jim 2 (SN/MD)	Secret Evermore RPG (SN)
Final Fight 3 (SN)	Scooby Doo (SN/MD)
Foreman Boxing (SN/MD)	The Mask (SN)
Head On Soccer (SN/MD)	Urban Strike (SN)
Indiana Jones (MD)	Vectorman (MD)
Kawasaki Superbike (SN)	Virtua Fighter (32X)
Mechwarrior 3050 (SN)	Weaponlord (SN/MD)
Mega Man 7 (SN)	Wild Guns (SN)

TOP 10 - R\$ 84,90

- 1) Int. Superstar Soccer 2 (SN)
- 2) Primal Rage (SN/MD)
- 3) Power Rangers (SN/MD)
- 4) Donkey Kong Country 1 (SN)
- 5) Game Boy Transparente (GB)
- 6) Donkey K Land (GB) (R\$ 59,90)
- 7) Doom (SN)
- 8) Super Mario World 2 (SN)
- 9) Batman Forever (SN/MD)
- 10) Judge Dredd (SN/MD)

(SN) = Super NES (MD) = Genesis (GB) = Game Boy



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

LIGUE JÁ

0800 130 500
E RECEBA EM SUA CASA.

LIGAÇÃO GRATUITA

Aceitamos todos os cartões de crédito.

DIRECTSHOPPING



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

GRANDES IDÉIAS

Street Fighter, um dos games mais jogados do mundo, virou filme, porém, com poucas lutas. Pensei em fazer um sobre Streets of Rage, com a seguinte história: "Blaze Fielding trabalha na polícia e seu parceiro é Axel Stone. Juntos, investigam os planos do maléfico Mr. X, que usa a fachada do sindicato Robo Cy Corporation para, com o Dr. Dhalm, criar sócias-robôs dos principais líderes da cidade e substituí-los. Assim, Mr. X poderá monitorar a cidade com um controle-remoto". Reuni uma galera e a lista de atores já está pronta. Tenho um tio que poderia me ajudar a filmar e editar. Se mandássemos o roteiro para a Sega eles comprariam a idéia?

**Paulo H. Fernandes
Rio de Janeiro, RJ**

Depois de ver um comercial na TV resolvi comprar a VG e adorei. É uma super revista, nunca vi coisa igual. Bom, sei que vocês têm contato com os fabricantes de cartuchos. Se acharem minha idéia boa, comuniquem-se com eles. Que tal um jogo de Fórmula 1 em 16 bits? Com Ferraris, Maclarens, pistas verdadeiras, paradas nos boxes e mecânicos vestidos com as cores da equipe. Deveria ser uma corrida mais longa, difícil e rápida do que os games já existentes, e que continuasse mesmo depois do carro sair da pista. Em cada percurso haveria uma volta de reconhecimento para os pilotos traçarem suas estratégias.

**Luís F. da Silva Beck
Leme, SP**

**Paulinho Spielberg, você é muito criativo!
Quanto à Sega aceitar ou não, só escrevendo para lá (Sega of America, Inc., 130 Shoreline Drive,**

Redwood City, CA 94065, USA). Sinceramente, é muito difícil que você consiga colocar seus amigos como atores. Para que um filme seja sucesso de bilheteria internacional é preciso contratar atores famosos. Agora, Luis, você é um gênio! Esse jogo deve ser demais! Para ter bastante rapidez é melhor arriscar num sistema 32 bits. Só um probleminha: sua idéia tem de chegar até uma softhouse que desenvolva cartuchos, como a própria Sega dos Estados Unidos, ou sua representante no Brasil, a Tec Toy, que começou a criar jogos para Mega Drive. O endereço: Av. Ermani Marchetti, 576, Lapa, CEP 05038-000, São Paulo, SP.

CASTLEVANIA II

Eu queria passwords deste game para Nintendo.

**Elianderson Poubel
Itaperuna, RJ**

Tivemos de desenterrar essa dica lá da VG 11. Para você começar o jogo com todas as armas, digite:

CTUH E26L

JXKN UOZK

Ó XENTE!

Leitor sergipano?! E por que não? Ora, essa revista é hiper brasileira! Mas vamos ao que interessa, eu queria uma password para o Jurassic Park 2.

**Isaiás S. Santos
Propriá, SE**

Oh, Isaiás, dê uma olhada na VG Tips e dá-lhe Jurassic!!!

NEO GEO 64

Aprecio muito o trabalho de vocês, principalmente por publicarem com frequência jogos da SNK. É verdade que a empresa pretende lançar um console de 64 bits?

**Cléber C. Paula
São Gonçalo, RJ**

Como é que você descobriu, hein espertinho?! A SNK tem projetos sim, mas ainda não está nada acertado. Só quando os japoneses tiverem o protótipo do console em fase final é que divulgarão o nome, o preço e a data de lançamento.

MKII

Paulo César da Silva, de João Pinheiro - MG, Adilson de Oliveira, de São Paulo - SP e Filipe T., de Cidade Cariacica - ES, pedem dicas do Mortal Kombat II. Ai vai a relação de edições nas quais saiu o jogo mais sangrento do universo:

**SNES e Mega - completo na VG 43;
dicas na VG 44 e na VG48;**

Master - VG 52;

Arcade - VG 34 e 36;

Mega 32X - VG 48, seção VGReview;

Sega CD - VG 48, seção VG Tips;

Números atrasados podem ser pedidos pelo tel: 0800 - 130633. E se você quiser saber em qual edição foi publicado aquele jogo em que você está com dificuldades, peça para falar na redação.

CLUBE CAPCOM

Eu queria saber como me inscrever no Clube Capcom.

**Marcos M. Goiabeira
Rio de Janeiro, RJ**

Marcos, ligue para a Capcom - Romstar do Brasil (0800-110844) e fale com o piloto Miti. Ele vai te dizer quais informações você deve mandar numa carta, a ser enviada para: Rua Vergueiro, 3057, Vila Mariana, CEP 04101-300, São Paulo, SP. Dessa forma, você será cadastrado e receberá a carteirinha Capcom, junto ao regulamento. Boa sorte!

PROGRAMAS DE TV

Qual o endereço do StarGame e do Game TV? Valeu turma, e Start!!!

**Luciano R. Spitzner
Rio Negrinho, SC**

Opa, legal que você está curtindo os programas de game na TV, que a gente mostrou na matéria "Options... Gravando!", da VG 52. Para mandar sugestões ou dicas para o StarGame, escreva para: R. Timóteo da Costa, 149, Leblon, Cep: 22450-130, Rio de Janeiro - RJ. E o Game TV fica na Rua Cubatão, 1.111, Vila Mariana, CEP 04013-044, São Paulo - SP.

ERRATA

No caderno Revistim! da VG55, matéria "Super-Inimigos", está escrito que Fernando Henrique Capelli é campeão paulista, sendo que ele é vice-campeão das cidades do interior do Estado de São Paulo e terceiro colocado no torneio paulista (que abrange interior e capital).



STREET FIGHTER™

ALPHA

WARRIORS' DREAMS

Everything begins here!

The latest edition of the Street Fighter series!
Awesome fighters whale away
in the mother of all combat games!

- "Super Combo Level Gauge" adds a new strategic dimension!
- Take on more advanced fighters with "Easy Super Combo" and "Auto Guard"!
- Use the new "ALPHA Counter" technique to counterattack from a guard position!



*All screens currently under development.



QSound™ is available with a Capcom QSound cabinet only. QSound chips have been developed by QSound and installed. QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.



For more information please contact:
CAPCOM EUROPE GmbH Heltorfstr. 18 • 40472 Düsseldorf • Germany Telefon: 0211-418610, Telefax: 0211-4186122

GAME RADICAL



Silvio Alves - Pau dos Ferros - RN

MORTAL KOMBAT III



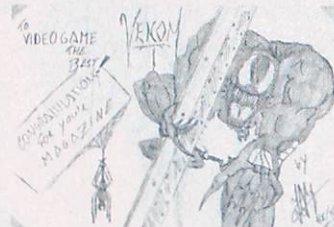
Alexandre Torres - Santo André, SP



Luciano Dias - Pirassununga, SP



Maycon Lenon - Belo Horizonte, MG



Julio Mansour - Rio de Janeiro, RJ



Julien Coelho - Goiânia, GO

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



Aislan Santana - Poá, SP



Marcelo Souza - Rio de Janeiro, RJ

Edição especial para os exames de 96.

- Simulados em tempo real • Estatísticas completas • Provas iguais à da 1ª fase da Fuvest ou personalizadas • Dicas, controle de tempo e bloco de notas • Gravação e impressão das provas • Mais de 1000 questões resolvidas e comentadas
- Os últimos 5 vestibulares da Fuvest e mais questões da PUC, Cesgranrio, UnB, ITA etc • Equipamento mínimo exigido: micro compatível com IBM PC 386, 4 megas de RAM, disco rígido, disk drive, monitor super VGA, teclado, mouse e software Windows versão 3.1, configurado para 256 cores.

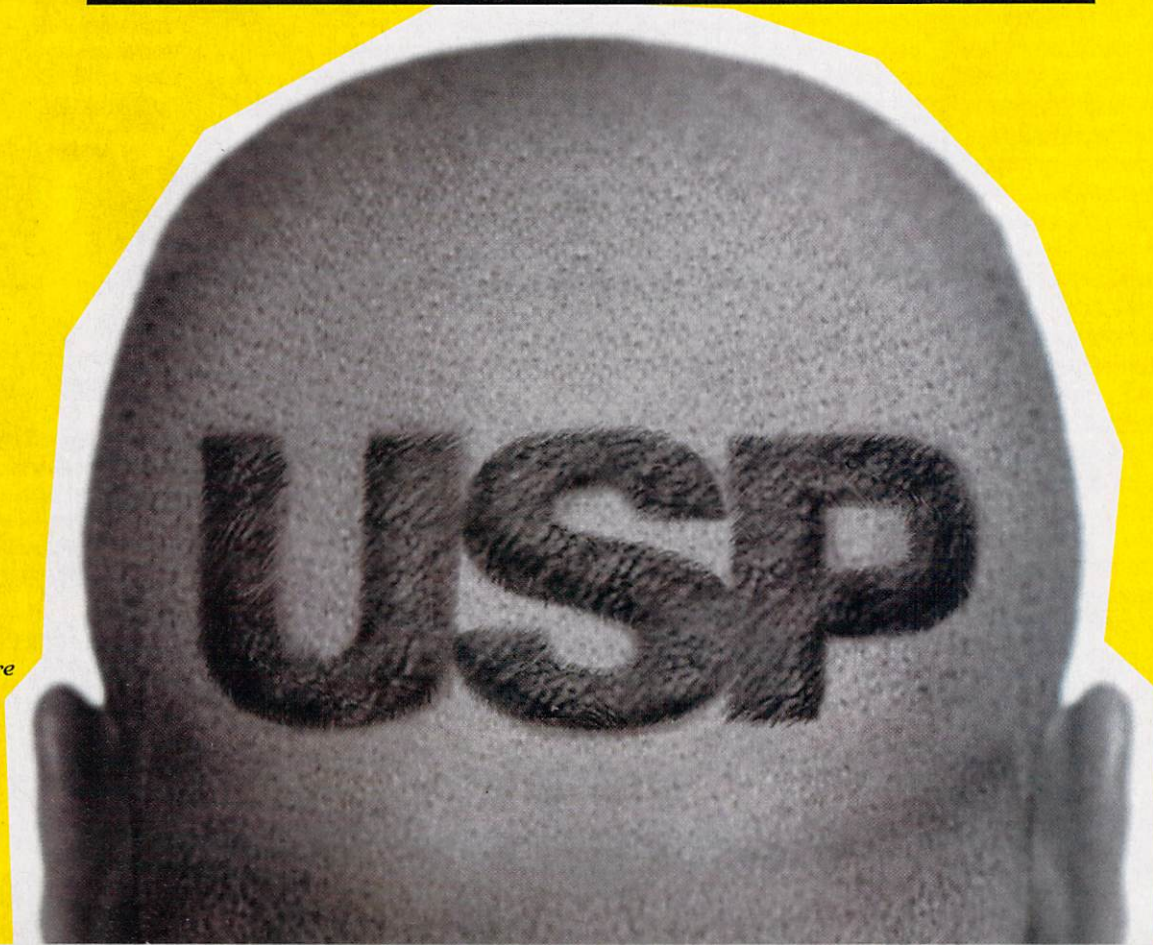
- E mais: um Guia Internet com 1.750 endereços eletrônicos das melhores faculdades do mundo e uma Revista para você escolher a sua profissão, dicas sobre o mercado de trabalho e toques para você se preparar para a semana do vestibular.

Nas principais bancas e livrarias ou pelo telefone 0800 140090.

APENAS
R\$ 19,90



Efeitos colaterais: perda de cabelo.



Oficina de Software

Impacta Tecnologia e Treinamento em Informática.



SATURN

TIPO LUTA

FABRICANTE SEGA

FASES 11

JOGADORES 1 OU 2



COMANDOS

X: soco fraco

Y: soco médio

Z: soco forte

A: chute fraco

B: chute médio

C: chute forte

X + Y + Z ou A + B + C: Super

Rodrigo Segatti

Quem nunca jogou o clássico *Golden Axe* no Arcade ou no Mega, realmente não teve uma infância completa. Com um clima meio Conan, meio fantasia, *GA* conquistou legiões de fãs em todo o mundo. Com a chegada do saturnico console da Sega, a própria não poderia deixar de lançar um de seus maiores títulos. O jogo, como poderia se esperar, virou luta de arena, ao invés do esquema *Double Dragon* do original. Apesar disso, elementos goldenaxianos (se me permitem) não poderiam faltar. Aqueles duendesinhos que roubavam os potes de magia no original, aqui aparecem no meio da luta e se você der umas porradas neles, neguinho larga uns potes para você. Juntando cinco potes, você tem o direito (e o dever) de apertar os três botões de soco ou chute para ganhar o poder da magia. Uma barra vai ficar descendo no canto inferior da tela, indicando o tempo que você tem para executar os golpes Super. E, meu, você vai precisar mesmo, pois o último chefe não é o famigerado *Death=Adder* (ele é selecionável), mas sim o temido machado *Golden Axe*, que encarna um poderoso corpo. É mole?

GOLDEN AXE

DUEL

KAIN BLADE

Hellflame: ↓ ↘ → soco

Fire Edge: → ↓ ↘ soco

Rush Kick: ↓ ↘ ← chute (3 vezes)

Super- Deadly Flair: → ↓ ↘ → ↗



MILAN FLARE

Rotar Sword: ← (2s) → soco

Air Strike: ← (2s) → chute

Gyro Sword: ↓ (2s) ↑ soco

Sachi Jump: ↓ (2s) ↑ chute

Air Knuckle: Sachi Jump sobre o inimigo + soco

Milan Special: Sachi Jump sobre o inimigo ↓ + soco

Super-Bratti Tempest: ↓ (2s) ↘ → ↗ chute, sobre o inimigo ↓ soco



PANCHOS

Dangerous Dynamite: ↓ ↘ → soco

Super D.D.: ↓ ↘ → chute

D.D. Knee: → ↘ ↓ ↘ ← chute

Super-Dynamite Bridge: ← ← ↓ ↘ → ↗ chute



KEEL

Ice Arrow: ↓ ↘ → soco

Ice Crash: ↓ ↘ ← soco

Ice Reaper: ↓ ↘ ← chute

Bolt Freezer: → ↓ ↘ soco

Craigy Slash: → ↓ ↘ soco

Super-Kyooki 100°C: ↓ ↘ ← ↘ ↘ ← soco



ZOMA

Dark Play: ↓ ↘ → soco

Dark Dancing: soco repetido

Dark Jump: → ↓ ↘ chute

Dark Smash: Dark Jump ↗ ↘ soco

Dark Sackle: (pulo) ↓ soco forte

Super-Dark Carnival: ↓ ↘ → ↓ ↘ → soco



JAMM

Del Beast: ↓ ↘ → soco

Beast Cannon: ↓ ↘ → soco (repetido)

Raging Born: ← (2s) → soco

Catch Bust: chute repetido

Super-Urga-Papadegas: ← (2s) → ↓ ↘ soco



DEATH=ADDER

Garos Burner: ← ↘ ↓ ↘ → soco

Death Wave: ← (2s) → soco

Death Sentorn: (pulo) ↓ chute forte

Super-Death Burn: (perto) → ↘ ↓ ↘ ← 3 socos



GILLIUS ROCKHEAD

Gash Stone: ← ↘ ↓ ↘ → soco

Solid Shoulder: ↓ ↘ → chute

Thunder Head: ↓ ↘ ← soco

Power Stone: → ← → soco

Bit Kick: (perto) → ↘ ↓ chute

Rock Roll: (pulo) ↓ soco forte

Super-Dio Break: → ↘ ↓ ↘ ↗ soco



DOC

Rekkuzan: ↓ (2s) ↑ soco

Raitessen: → ↘ ↓ ↘ ← soco

Noborisanrenger: → ↓ ↘ chute

Raigekishou: (perto) → ↓ ↘ soco

Ryusuisen: → ↘ ↓ ↘ ← chute

Super-Tenchiraimeiha: → ↘ ↓ ↘ ← ↔



GREEN

Windmill Bricker: 360 chute

Ducking: ← (2s) → chute

Giant Fook: ← (2s) → chute médio ↓ ↑ soco

Brenckrush: (pulo) → ↘ ↓ soco forte

Super-Hecatos Special: 360° + 3 socos



Aprender Informática com os vídeos CEMIC é muito mais divertido.

Experimente!

• Desvendando o Micro PC I, II e III • Windows Instalação •

Desvendando o telefone Celular • Como Informatizar a sua Empresa

Operação Básica • Gerenciador de Arquivos • Operação Avançada I e II •

Você vai virar uma fera no computador

Operação Avançada II

Word Curso Tarefas



Descobrir a Internet

Gerenciador de Arquivos



Leve o professor para casa

• Windows 95 • Internet • Word para Windows

Televendas: (011) 210-6688

PLAYSTATION

TIPO: SIMULADOR

FABRICANTE: NAMCO

FASES: 17 MISSÕES

JOGADORES: 1



AIR COMBAT

— Mateus Andrade —

Atenção: caso você goste de simuladores de voo e delíre com *Top Gun* do Nintendo, é bom tomar fôlego antes de entrar em contato com *Air Combat*, simplesmente o melhor simulador que já se viu num console caseiro. Polígonos texturizados, movimentação perfeita (sem dar aquelas "travadas"), músicas realmente empolgantes e efeitos sonoros animais, tudo isso e mais a jogabilidade altíssima fazem com que você fique horas frente à TV. Os controles são precisos, mas o que realmente conta é muita

habilidade e atenção ao que rola à sua volta. A história é bem na linha *Area 88*, onde você faz parte de um grupo de pilotos mercenários, contratado por um país dominado por terroristas. A coisa funciona da seguinte maneira: o pessoal te dá uma missão, você vai e faz. Voltando inteiro para casa, você tem milhares de dólares te esperando. Só não pense que a coisa vai ser fácil, pois os terroristas possuem aviões tão bons

quanto os seus, ou até melhores. Mas você pode comprar aviões semi-novos, capturados do inimigo, a cada missão que completa. Dá também para pedir uma ajudazinha aos colegas, seja para proteger a sua retaguarda ou fazer uma limpeza em volta de um alvo terrestre. Tudo mediante pagamento, já que nesse jogo o que conta é dinheiro: quanto melhor o seu companheiro, mais caro custa a mãozinha que ele vai te dar. Agora, vista o uniforme, coloque o capacete e mãos à obra, pois você ganha por missão e não por hora.

Missão 1

Destroy Enemy Supply Lines. Esta missão é um teste para ver se vale à pena contratar você e sua equipe. Os alvos são os C-5, aqueles aviões de transporte enormes. Como eles não reagem, aproveite a primeira fase para treinar a sua mira com a metralhadora. A distância certa é quando aparece o círculo branco na tela.



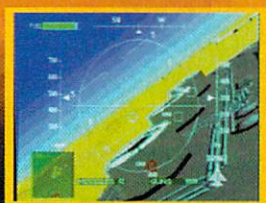
Missão 3

Intercept! Um de seus aviões-radares detectou uma formação de aeronaves vindo na direção de sua base. E não se sabe por qual tipo de aeronave ela é formada. Como eles voam em filinha, passe soltando mísseis em todos que conseguir e faça a volta para pegar os que sobraram.



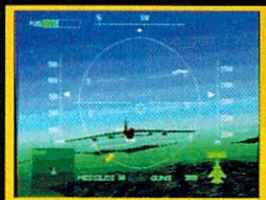
Missão 5

Destroy Pipe-lines! A central de inteligência descobriu uma refinaria mal protegida. Aproveite a chance e acabe com ela. Após destruir todos os alvos na instalação central, siga as tubulações para encontrar os alvos restantes.



Missão 2

Fighter Superiority. Suas ações chamaram a atenção dos inimigos. Eles descobriram onde fica sua base e mandaram uma esquadrilha de B-52 para varrê-la do mapa. Sua missão é destruí-los. Mas tome cuidado: se você chegar muito perto da traseira dos B-52, eles vão atirar em você. Abuse dos mísseis.



Missão 4

Night Attack on Coastal City! Com a evacuação da cidade, dá para atacar os alvos inimigos sem o perigo de ferir os habitantes. São quatro alvos no total: dois prédios da central de comunicação e dois do quartel geral inimigo.



Missão 6

Destroy Production Site! Os caras que te contrataram querem que a guerra acabe logo. Portanto você tem que fazer com que os inimigos fiquem sem recursos para continuá-la. Destruir suas fontes de minérios é uma boa maneira de conseguir isso.



COMANDOS

Você pode escolher entre dois tipos de controle: Novice e Expert. A diferença é que no Expert, colocando o direcional para os lados, o avião gira, e no Novice ele vai para os lados (como um carro). Vá com o Novice até pegar a manha.

Missão 7

Suppress Radar Base! Você tem que destruir o radar inimigo que está no fundo da ravina. O problema é que você tem que passar pela ravina, e não por cima dela. Oriente-se pelo chão para saber quando virar. Para conseguir o milagre mais facilmente, escolha aviões com uma boa manobrabilidade, como o A-10 ou o YF-23.



Missão 8

Destroy Enemy Staging Zone! Os terroristas querem tomar a cidade de volta. Para isso vão bombardeá-la e depois ocupá-la por terra. Destrua todos os bombardeiros. Para atacar o aeroporto dentro da muralha de pedra, vá pela abertura frontal, dispare nos alvos e suba. O F-15 e o F-18 são boas pedidas para esta missão.



Missão 9

Destroy Military Port Facilities! Um navio de tropas está atracado em um porto inimigo. Você tem que destruí-lo antes que ele chegue ao seu destino. E de quebra, destruir o porto. Acabe com as baterias anti-aéreas e depois vá em linha reta destruindo os reservatórios de combustível, o prédio no meio da ravina e o barco.



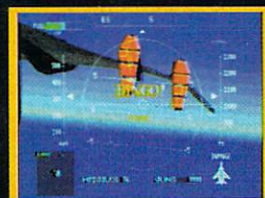
Missão 12

Storm the Mother Ship! A frota naval inimiga é constituída por dois navios de combustível, dois destróieres e um porta-aviões. Os navios de combustível não são problema. Já os destróieres têm mísseis: destrua-os em passagens rápidas, subindo logo em seguida para escapar dos mísseis. Já o porta-aviões pode ser eliminado em uma passagem só, se você conseguir alinhar os alvos.



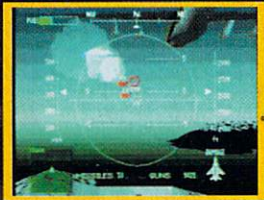
Missão 17

Discovery of Airborne Fortress! Esta nave gigantesca é a sua última missão. Fique na traseira dela, a quatrocentos metros de distância e a mil pés de altitude. Caso ela enquadre você, não se preocupe, pois os mísseis não conseguem acertá-lo. Primeiro destrua os motores, depois a cabine. Só não se esqueça de contratar um bom wingman para afastar os aviões inimigos que vão aparecer por trás de você.



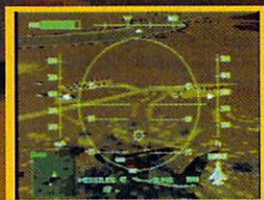
Missão 10

VIP Recovery Mission! Um oficial aliado está sendo resgatado e você vai escoltar o avião dele. Não fique muito tempo longe do transporte. É manha.



Missão 13

Reconnaissance. Uma missão de reconhecimento da área. Mas, caso você encontre inimigos, destrua-os. Não se esqueça de detonar este C-5 pousado no deserto.



Missão 15

Take a Fortress! O inimigo recua para sua última fortaleza. Como é muito bem guardada, vocês vão isolá-la para enfraquecê-la, destruindo a ponte suspensa e o aeroporto. Caso goste de adrenalina forte, acelere ao máximo seu avião e vá pelo meio da ponte, voando rente ao chão para conseguir enquadrar o alvo a tempo.



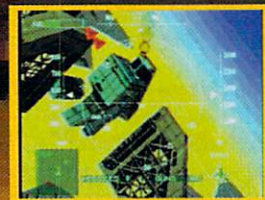
Missão 11

Repel Enemy From Captured Port! Os caras não desistem e agora querem o porto que você destruiu de volta. Típica missão de destruir os bombardeiros inimigos.



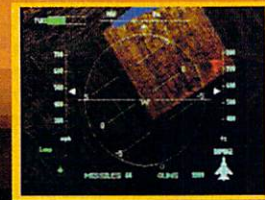
Missão 14

Destroy Refueling Center! O último reservatório de combustível do inimigo foi descoberto. O A-10 é perfeito para esta missão. Economize mísseis para o último objetivo: esta torre.



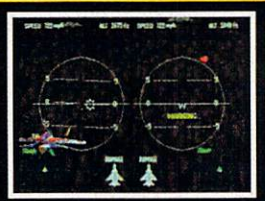
Missão 16

Strike! O último refugio do inimigo fica do outro lado da montanha. Acontece que ela é guardada por um tipo de míssil impossível de desviar. Então, lá vamos nós de novo passar por passagens estreitas, só que agora dentro de uma caverna. Novamente, oriente-se pelo chão para saber para onde virar.



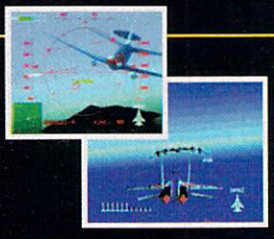
Modo VS

Caso algum amigo duvide de suas capacidades como piloto, convide-o para uma disputa e transforme-o em uma bola de fogo nos céus. Tudo na base da amizade, é claro.



Tipos de Visão

Para melhor sentir o gostinho de pilotar as máquinas de guerra disponíveis, opte pela visão de dentro do avião. Mas se quiser, dá para curtir o teu jato inteirinho.



MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES



AGORA EM 2 ENDEREÇOS

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

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

ARCADE

TIPO: LUTA

FABRICANTE: SNK

FASES: INDEFINIDAS

JOGADORES: 2



VIDEOGAME

EDITOR'S
CHOICE



SAMURAI SHODOWN III

COMANDOS

A: soco fraco	← ↓ → : (sem arma)
B: soco médio	segura espada inimiga e ataca
C: soco forte	→ + C: empurra e tira defesa do inimigo
D: chute	← + C: puxa e tira a defesa do inimigo
AB: (longe) desviar	ABC: enche a barra Power
AB: (perto)muda de lado	→ + D: rasteira forte
→ + BC: ataque surpresa	→ + D: chute para baixo
← ↓ → : (com arma)	← + D: chute surpresa
defende espadada	→ : correr
com tempo para contra-ataque	← ← : pulo para trás

Além de escolher o caráter do guerreiro, você pode escolher seu nível.

BEGINNER CLASS:

defesa automática para cinco ataques

MEDIUM GRADE:

jogo normal

UPPER GRADE:

a barra de Power está sempre cheia e é impossível defender

— Rodrigo Segatti e Mateus Andrade —

Zankuro, o Demônio, entrou numa jornada de genocídio pelo Japão. Depois de massacrar totalmente um vilarejo do interior, Zankuro ouve o choro de um bebê nos braços de sua mãe morta. Visivelmente tocado pela cena, Zankuro pára o genocídio e só mata quem vier lutar com ele. Para o bem do jogo, doze personagens combaterão pela honra de exterminar o Demônio. É assim que começa o enredo de *Samurai Shodown 3*, o maior jogo de Neo Geo até agora: são 298 Megabits de memória! E pode acreditar que a SNK usou direitinho cada byte. Alguns personagens principais caíram fora: Charlotte, Gen-In Shiranui, Earthquake, Wan Fu, Tam-Tam, Jubei Yagyū, além dos secundários Cham Cham, Nicotine Caffein e Sieger, que não são selecionáveis. Entretanto, cinco personagens foram adicionados: Rimmerel, a irmã mais nova de Nakoruru com ilusões de Sub-Zero; Basara Kubikiri, o executor que perdeu a família e voltou dos mortos para se vingar; Gaira Caffein, neto de Nicotine, que foi expulso do monastério e procura se redimir; Shizumaru Hisame, último sobrevivente com amnésia do vilarejo adotado por Haohmaru; e Shiro Tokisada Amakusa, boss de SSI, que está numa viagem de conhecimento espiritual matando gente. O jogo está cheio de movimentos novos e opções que aumentam sua vida útil. Mas a maior inovação é a possibilidade de escolher a personalidade do personagem. Já é meio caminho andado para o RPG de *Samurai Shodown* para o Neo CD.

Shiro Amakusa

Slash- Novos ataques:

Holy Spirit Slicer: ↓ → + soco

Dark Destroyer: → ← ↓ ↓ → + C, pulo e soco

Judgement Blow: → ↓ ↓ + C

Phoenix Flash: ← → ← → + soco

Special: ← → ↓ ↓ + BC

Bust- Golpes refeitos de SS2

Evil Hornet Gauge: ← ← ↓ ↓ → + D

Underworld Lord Blast: ↓ ↓ → + soco

Invitation to Evil: ← → ← → + soco

Miasma Plasma: ← ← ← + A

Special: ← → ↓ ↓ + BC



Haohmaru

Slash- Variações de golpes de SS2:

Secret Cyclone Slash: ↓ ↓ → + soco

Secret Flying Cyclone Slash: (pulo) ↓ ↓ → + soco

Secret Crescent Moon Slash: → ↓ ↓ ↓ + soco

Secret Earthquake Slice: ← ↓ ↓ + soco

Special: → ↓ ↓ → ↓ ↓ + AB

Bust- Todos movimentos novos:

Secret Cyclone Homicide Slash: ↓ ↓ → + soco

Secret Crescent Moon Slash: → ↓ ↓ ↓ + soco

Typhoon Wave: ↓ ↓ → + D

Serene Slice: ↓ ↓ ← → + C

Special: → ← ↓ ↓ ↓ → + CD



Genjuro Kibagami

Slash- Golpes novos:

Triple Death Hack: ↓ ↓ → + soco (3x)

Cherry Blossom Slice: ↓ ↓ ← + soco

Death Drops: ← ↓ ↓ C

Scarlet Slash: → ↓ ↓ + soco

Special: → ← ↓ ↓ → + AB

Bust- Variações de golpes de SS2:

Lightning Wings: → ↓ ↓ + soco

Death of 100 Demons: → ← → + soco

Three Heavens Death: ↓ ↓ → + soco (3x)

Purple Sunset: → ↓ ↓ + soco

Special: → ← ↓ ↓ ↓ → + CD



Rimmerel

Slash- Força e velocidade medianas:

Kamui Shtokke: ↓ ↓ ← → + C

Konril Myu: ← ← ↓ + A

Lupu Quall: ↓ ↓ → + soco

Konrul Nonril: → ↓ ↓ + A

Special: → ↓ ↓ ↓ ← → ↓ ↓ ↓ ← + CD

Bust- Golpes graficamente violentos:

Lupu Thomumu: → ou ↓ + AB

Konril Shiayu: (pulo) → ↓ ↓ + A

Lupu De Mu: → ↓ ↓ ↓ ← + D

Lupun Oh: soco repetidamente

Special: → ↓ ↓ ↓ ← → ↓ ↓ ↓ ← + CD



Hanzo Hattori

Slash- Variações de golpes de SS2:

Ninja Exploding Dragon Blast: ↓ ↵ ← + soco
Ninja Buddha Reverse Blow: (tomando porrada) AC
Ninja Devil Reverse Blow: (tomando porrada) BD
Ninja Air Shuriken: (pulo) ↓ ↵ + soco
Ninja Strike Dash: (correndo) → ↓ ↵ + CD
Special: ↓ ↓ ↓ + AB
Bust- Golpes novos:
Ninja Earth Opener: ← ↵ ↓ ↵ → + BCD
Ninja Exploding Dragon Blast: ↓ ↵ ← + soco
Ninja Monkey Dance: ← ↵ ↵ + A, B, C ou D
Ninja Exploding Atom Flash: → ↓ ↵ + CD
Ninja Tricky Shuriken: (pulo) ↓ ↵ → + soco
Special: → ↵ ↓ ↵ ← + CD



Gaira Caffein

Slash- Vários golpes semi- fatality:

Nag Blast: ↓ ↵ ← + A
Victory Raiser: → ↓ ↵ + soco
Earthquake Assault: ↓ ↓ + AB
Hard Head Grabber: ← ↵ ← + B
Special: ↓ ↵ → ↓ ↵ + AB
Bust- Movimentos mais técnicos:
One Hundred Dropper: (pulo) ↓ + D
Nag Blast: ↓ ↵ ← + A
Heaven Heart Slicer: ↓ ↵ ← + A
Hades Heart Slicer: ↓ ↵ ← + CD
Special: ↓ ↵ → ↓ ↵ + AB



Kyoshiro Senryo

Slash- Variações de SS2 com ataque aéreo forte:

Twirling Flame: ↓ ↵ → + soco
Toad Plague: → ← ↵ ↓ ↵ → + AC
Tsunami Crunch: ↓ ↵ ← + soco
Smoldering Blood Pounce: (pulo) ↓ + A
Special: ↓ ↵ → ↓ ↵ → + BC
Bust- Golpes novos com ataque terrestre forte:
Twisting Heavens: → ↓ ↵ + soco
Eight Coil Serpent: ↓ ↵ ← ↓ ↵ ← + C
Kyoshiro Jig: ↓ ↵ → ↓ ↵ → + C
Lion Tail Blast: → ↓ ↵ ↵ ← + soco
Special: ↓ ↵ → ↓ ↵ → + BC



Ukyo Tachibana

Slash- Variações de SS2 com ataque aéreo forte:

Concealed Sabre Snowfall Slash: ↓ ↵ ← + soco
Concealed Sabre Swallow Swipe: (pulo) ↵ ↓ ↵ → + soco
Concealed Sabre Haze Hack: ↓ ↵ → + soco
Concealed Sabre Heaven's Gales: → ↵ ↓ ↵ ← + C, A
Special: → ↵ ↓ ↵ ← + BC
Bust- Golpes novos com ataque terrestre forte:
Concealed Sabre Skylark Swipe: ← → + A
Concealed Sabre Swallow Swipe: (pulo) ↵ ↓ ↵ → + soco
Concealed Sabre Dream Mist: ↵ ↓ ↵ ← + C
Concealed Sabre Ground Wave: → ↓ ↵ + soco
Special: → ← → + CD



Basara Kubikiri

Slash- Movimentos visualmente furtivos:

Stabbing Feet: (pulo) ↓ + D
Friendly Rip: ← ↵ ↓ ↵ → + A
Shadow Stitcher: → ↵ ↓ ↵ ← + soco
Soul of the Beast: ← ↵ ↓ ↵ + C
Special: ← ↵ ↓ ↵ → + AB
Bust- Movimentos visualmente enganosos:
Friendly Rip: ← ↵ ↓ ↵ → + A
Shadow Exit: → ↵ ↓ ↵ + soco
Shadow Sucker: ↓ ↵ ← + D
Shadow Feint: → ← → + qualquer botão
Special: ← ↵ ↓ ↵ → + BC



Nakoruru

Slash- Variações de golpes de SS2 com falcão:

Annu Mutsube: ← ↵ ↓ + soco
Lela Mutsube: ↓ ↵ → + soco
Kamui Risse: ← ↵ ↵ + soco
Lebashe: → ↵ ↓ ↵ ← + A
Special: → ↵ ↓ ↵ ← → ↵ ↓ ↵ ← + AB
Slash- Golpes novos com lobo:
Lela O Chikiri: → ↓ ↵ + D
Wolf Pounce: ↓ ↵ ← + D
Myu Shikite: (Wolf Pounce) ← ↵ ↓ + C
Kanto Shikite: (Wolf Pounce) ↓ ↵ → + C
Special: ← ↵ ↓ ↵ → ↓ ↵ + BC



Shizumaru Hisame

Slash - Ataque terrestre forte:

Scarlet Sword Down Pour Thrust: → ↵ ↓ ↵ ← + soco
Scarlet Sword Crosscurrent Slicer: → ↵ ↵ ↓ ↵ + soco
Scarlet Sword Hailfire: ← ↵ ↓ ↵ → + A
Scarlet Sword Windshear Slice: ← ↵ ↓ + soco
Special: → ↵ ↓ ↵ ← → ↵ ↓ ↵ ← + CD
Bust- Ataque aéreo forte:
Scarlet Sword Rains of Time: (pulo) ↓ + C
Scarlet Sword Deadly Drizzle: (pulo) ↑ + C
Scarlet Sword Windshear Slice: ← ↵ ↵ + soco
Scarlet Sword Mist Blast: ↓ ↵ → + soco
Special: ← ↵ ↓ ↵ → ↓ ↵ + AB



Galford

Slash- Variações de golpes de SS2:

Plasma Blade: ↓ ↵ → + soco
Rolling Crush: → ↓ ↵ + C
Rush Dog: ↓ ↵ ← + A
Replica Dog: ↓ ↵ ← + C
Special: → ← → ↓ ↵ → + C
Bust- Golpes novos:
Plasma Factor: → ou ↵ + AB
Shadow Copy: → ← ↵ ↓ ↵ → + A ou B
Striking Heads: → ↓ ↵ + D
Lightning Slash: → ↓ ↵ + C
Special: → ↵ ↓ ↵ ← → + C



MARVEL SUPER HEROES

HULK (Time)

Gamma Charge: ← (c) → + chute
 Gamma Tornado: (perto) → ↘ ↓ ↙ ← + soco
 Gamma Slam: ← ↙ ↓ ↘ → + soco
 Rip up the Earth: ↓ ↓ + 3 socos

HOMEM DE FERRO (Soul)

Uni-Beam: ← ↙ ↓ ↘ → + soco
 Repulsor Blast: → ↘ ↓ ↙ ← + soco
 Smart Bomb: soco + chute (mesma força)
 Fly: ↓ ↙ ← + 3 chutes

WOLVERINE (Power)

Drill Claw: direcional + soco + chute (mesma força)
 Tornado Claw: → ↓ ↘ + soco
 Berscker Barrage: ↓ ↘ → + soco

PSYLOCKE (Power)

Psy-Blast: ↓ ↘ → + soco
 Psy Blade Spin: ↓ ↘ → + chute
 Ninjutu: ↓ ↙ ← + qualquer botão

HOMEM ARANHA (Power)

Web Ball: ↓ ↘ → + soco
 Web Swing: ↓ ↙ ← + chute
 Web Throw: → ↘ ↓ ↙ ← + soco

CAPITÃO AMÉRICA (Power)

Shield Slash: ↓ ↘ → + soco
 Stars & Strips: → ↓ ↘ + soco
 Charging Star: ← ↙ ↓ ↘ → + chute
 Cartwheel: → ↘ ↓ ↙ ← + soco

MAGNETO (Space)

E-M Disruptor: ← ↙ ↓ ↘ → + soco
 Hyper Graviation: → ↘ ↓ ↙ ← + chute
 Magnetic Blast: (no ar) ↑ ↗ → + soco
 Fly: ↓ ↙ ← + 3 chutes

SHUMA-GORATH (Time)

Mystic Stare: ← (c) → + soco
 Mystic Smash: ← (c) → + chute
 Devitalization: (perto) → ↘ ↓ ↙ ← + chute
 Absorb vitality: (perto) → + soco (médio ou forte)

JUGGERNAUT (Space)

Earthquake Punch: → ↘ ↓ + soco
 Juggernaut Punch: ← ↙ ↓ ↘ → + soco
 Cyttorak Power Up: → ↓ ↘ + soco

BLACK HEART (Reality)

dark Thunder: ← ↙ ↓ ↘ → + soco
 Inferno: → ↘ ↓ ↙ ← + soco

DICAS DESTA EDIÇÃO

ARCADE

Marvel Super Heroes
 Voltage Fighter Gowcaiser

SNES

Aero the Acro-bat
 Battletoads in Battlemaniacs
 Bubsy II
 FIFA International Soccer
 Academy
 Clay Fighter: Judgement Day
 Kendo Rage

MEGA DRIVE

Wyz'n'Liz
 Jurassic Park

SEGA CD

Android Assault
 Brutal
 Cadillacs and Dinosaurs
 Cliffhanger
 Pitfall: the Mayon Adventure

MEGA 32X

Doom

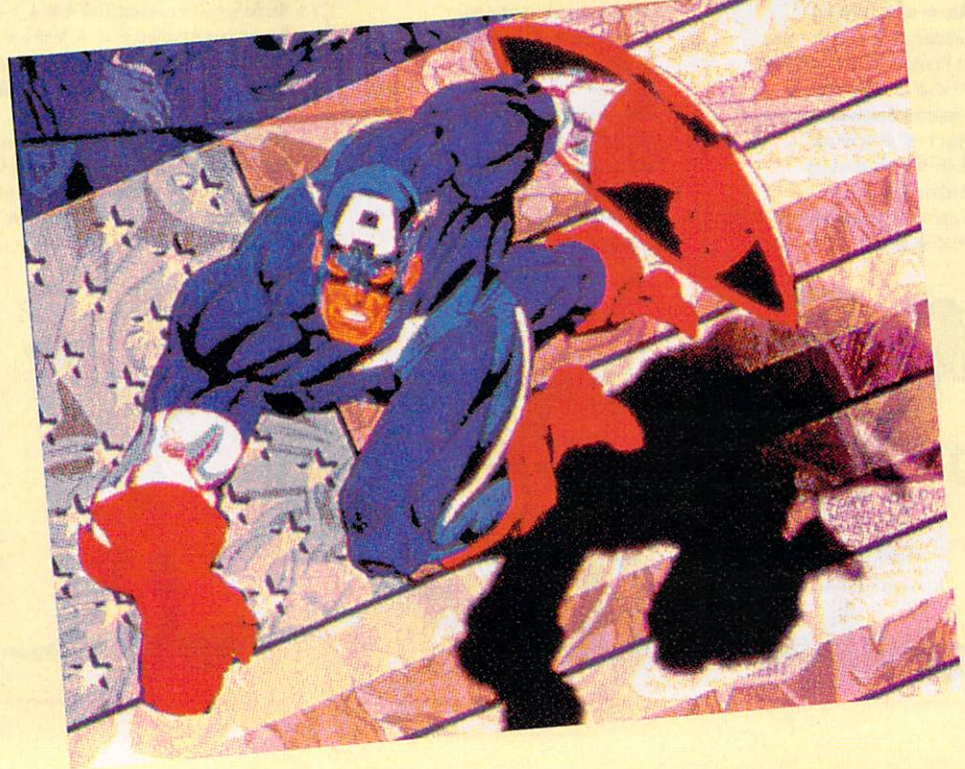
JAGUAR

Alien x Predator
 Doom

3 DO

Shock Wave

As palavras entre parênteses que acompanham os nomes dos personagens são as pedras que eles usam com mais eficiência. O infinit power de todos eles são acionados com o comando
 ↓ ↘ → + 3 socos
 e as "gem" abilities com o comando
 ↓ ↙ ← + 3 socos



O GAME
QUE
VOCE
ESPERAVA

MARVEL
COMICS

MARVEL SUPER HEROES

TM

THAT MAY
BE TRUE.

CAPCOM[®]
COIN-OP, INC.

FACE MY
TRUE FORM--
DIE!!



CAPCOM COIN-OP, INC.

3311 N. KENNICOTT AVE., ARLINGTON HEIGHTS, IL, 60004. 708-797-6100.

TM & © 1995 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

GOLPES

GOWCAISER

Caiser Strike: → ↓ ↘ + A ou C
 Burning Slash: ↓ ↘ → + B ou D
 Higher Slash: pulo ↓ ↘ → + B ou D
 Burning Elbow: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + A ou C
 Trickster Kick: ↙ ↗ + B ou D
 Special: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + BC

KARIN

Stick Attack: ← (2s) → + A ou C
 Cloud Driver: ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C
 Swallow Kick: ↓ ↙ ← ↗ + B ou D
 Spirit Hair: → ↘ ↓ ↙ ← + C
 Special: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + AC

CAPTAIN ATLANTIS

Captain Shooter: ← (2s) → + A ou C
 Captain Cyclone: ← (2s) → + B ou D
 Captain Splash: ↓ (2s) ↑ + A ou C
 Captain Smasher: ↓ (2s) ↑ + B ou D

FUDOMARU

Kasumigiri: ← (2s) → + A ou C
 Fudojin: → ↓ ↘ + A ou B ou C
 Thunder Tube: ↓ ↘ → + C
 Fire Tube: ↓ ↘ → + A

HELLSTINGER

Tread-A-Go! Go!: ← (2s) → + B ou D
 Wryneck Swinger: ← (2s) → + A ou C
 Beat It Needle: pulo ↑ + A ou C
 Voltage Crack: ↓ (2s) ↑ + B ou D
 Special: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + BD

BRIDER

Brider Hurricane: → ↓ ↘ + A ou C
 Brider Manji Kick: ↓ ↘ → ↗ + B ou D
 Lightning Brider Punch: ↓ ↙ ← ↗ + A ou C
 Double Brider Kick: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + BD
 Special: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← ↗ + BC

BATTLE MASTER SHEN LONG

Rising Buster Kick: → ↓ ↘ + B ou D
 Illusion Warrior: ↓ ↙ ← + A ou D
 Illusion Grapple: ↓ ↘ → + A ou C
 Special: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + BD

MARION

Ground Washer: ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C
 Gliding Blow: ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D
 Flying Mode On: ↓ ↓ ↑
 Ambush Lifter: → ↓ ↘ + A ou C
 Special: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + BC

SHAIA

Smash- Bang! Bang!: ↓ ↘ → + A ou C
 Tick- Tack- Bomb: ← (2s) → + CC
 Burning Ballboy: → ↓ ↘ + A ou C
 3 Way Beamer: ↓ ↙ ← + C
 Special: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + AC

KYOSUKE SHIGURE

Convocar "Kubira": ↓ ↙ ← + A
 Bit "Kubira": ← ↙ ↓ ↘ → + B
 Blitz "Kubira": ← ↙ ↓ ↘ → + D
 Shadow Shaper: ↓ ↘ → + A ou C
 Special: → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + BD

CADILLACS AND DINOSAURS



EXTRA TIME

Pause e A C A ↓

EXTRA EASY

Pause e C A → B

EXTRA LIFE

Pause e A ↓ A ← ← A C

LEVEL SELECT

Pause e digite

C ↑ B → ↑ B B A ↓ ↑ B B A ↓ ↑ B

Agora aperte os botões A B C e start ao mesmo tempo



*Se você é daqueles feras que além de debulhar os games
 descobre passwords e dicas especiais, mande uma carta para*

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

Asas Indomáveis a nova geração

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

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



ESTRATÉGIAS

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

EQUIPAMENTOS

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

A nova geração: TPC 3DO

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



ESTRATÉGIAS

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

EQUIPAMENTOS

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



ESTRATÉGIAS

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

EQUIPAMENTOS

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



DYNACOM

A DYNACOM é fera.

JURASSIC PARK



CÓDIGO DO MAL

Entre com o password "NYUKNYUK" e pressione start. A mensagem "Second Controller Enabled" aparecerá. Saia e entre com algum password. Durante o jogo, pressione B no segundo controle para encher a energia e segure o botão A para Slow-Motion.

PASSWORD DO MAL

Feito o código acima, entre com o password "JP_O_ARK". Na terceira letra, entre com G para jogar com Grant ou R para jogar com Raptor e no quinto espaço o número da tela.

STAGE SELECT E SOUND TEST

Entre com o código do mal e, quando o password acender, pressione ABC e start. A mensagem "Second Controller Enabled" aparecerá novamente. Dê exit e divirta-se.

BUBSY II



CÓDIGOS

Todos os códigos têm que ser digitados na tela de apresentação.

Todos os níveis completos: ↑ A A A ↓

Pulo Livre: BABY

99 Diving Suits: B ← ↑ B

99 Portable Holes: → ↑ select, select

99 Smart Bombs: X X ↑ ↓ X

99 Nerf Ballzooka: B A ← ←

50 Vidas: B ↑ B, select, Y

Invencibilidade: X A B Y ↑ ↓

BATTLEOADS IN BATTLEMANIACS



VIDAS E CONTINUES EXTRAS

Na tela título:

Segure A B ↓ e pressione start

CLAY FIGHTER 2: JUDGEMENT CLAY



MODO TURBO

Na tela com a mensagem "start", segure o botão Y e pressione L L R ↓ ← R. Entre no options e mude a velocidade de 1 a 10.

PERSONAGENS SECRETOS

Na tela com as mensagens Start/VS e Mode Tournament/Options, faça para cada jogador a seqüência a seguir:

Butch: segure L e pressione X R A X R R

Ice: segure B e pressione ↑ L L L →

Slyck: segure Y e pressione L L ↑ L ← R

Spike: segure R e pressione X B B A Y ← A

Peelgood: segure ↓ e pressione B Y Y A Y

Sarge: segure X e pressione L L ↑ ↓ ← ↓

Jack: segure ↑ e pressione X A R R Y A

Thunder: segure ↑ e pressione Y B X B B X A

WYZ'N'LIZ



LUTE COM O ÚLTIMO BOSS

Passwords:

TCDT GBBS

BBBB BBBB

TTTT TTTT

CBSK LEQD

MQHS PKDN

MGTP GLLS

LOJA ABERTA E 100 ESTRELAS

Entre com algum password e, na hora de escolher a última letra, segure start e aperte o botão C.

DESCONTO

Quando você for comprar alguma coisa na palavra "BUY", segure start e pressione o botão C.

SUPER WIZARD LEVEL

No logo "SEGA", segure os botões ABC e aperte start 2 vezes.

AERO THE ACRO-BAT



CINCO CONTINUES

Na tela título, faça a seqüência:

X Y B A X A B Y ↑ L

NOVE CONTINUES

Na tela título, faça a seqüência:

X Y B A X A B Y ↑ R

PULE DE TELA

Na tela com a mensagens Start/Options, digite BABYBABY. Agora, durante o jogo, pause e faça: ↑ X ↓ B ← Y → A L R. Agora, é só apertar select para pular de tela.

FIFA INTERNACIONAL SOCCER



NA TELA TÍTULO

Super Kick: B, A, B 8 vezes

Parede Invisível: Y 3 vezes, X, A 3 vezes, B

Bola Louca: X A B Y Y B A X

Curve Ball: B A R B Y

Goleiro Ninja: A 5 vezes, Y 5 vezes

Ataque Maldito: R 5 vezes, L, R

Defesa do Mal: L 5 vezes, R, L

Time dos Sonhos: A 2 vezes, B 2 vezes, Y 2 vezes, Y 2 vezes.

LKC SPORTS

PATINS EXCLUSIVOS DA LKC SPORTS

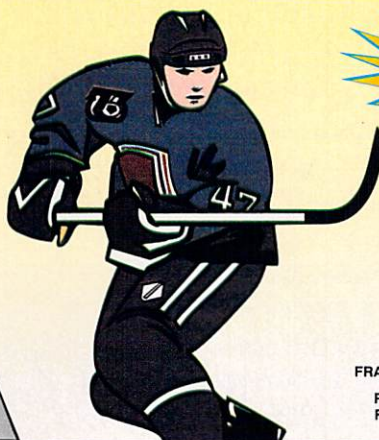


Foi dada a largada para a temporada 95/96 !
E os acessórios para praticar seu esporte favorito
estão na LKC SPORTS.

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. José 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 IGUATEMI

CLIFFHANGER

99 CRÉDITOS

No segundo controle e na tela título, pressione ← → start C A

TIME TRIAL

Na mesmas condições, digite C B A ↑ ↓ ← → e start

FILMINHO

Para ver as cenas deste jogo, faça A B C ↓ ↑

PULE DE TELA

Digite start C B A → ← → ←

Agora, durante o jogo, pause e aperte o botão C para pular de tela.

ANDROID ASSALT

MUITOS ITENS

Na tela título, digite ↑ B A C A ↓ B A C A. Vá para o options e coloque 2 vezes para trás. Você pode se tornar "imortal", escolher a tela "stage" ou encher o seu arsenal "weapon-1".

DOOM

INVENCIBILIDADE

Inicie o jogo normalmente e dê pause. Segure o botão (*) e pressione pause novamente.

TODAS AS ARMAS

Durante o jogo, pause, segure o botão (#) e pressione pause novamente.

PULE DE TELA

Durante o jogo, pause e coloque as seqüências a seguir:

Area 1: segure C + 1 e tire o pause

Area 2: segure C + 2 e tire o pause

Area 3: segure C + 3 e tire o pause

Area 4: segure C + 4 e tire o pause

Area 5: segure C + 5 e tire o pause

Area 10: segure A e tire o pause

Area 11: segure A + 1 e tire o pause

Area 12: segure A + 2 e tire o pause

Area 13: segure A + 3 e tire o pause

Area 20: segure B e tire o pause

Area 21: segure B + 1 e tire o pause

Area 22: segure B + 2 e tire o pause

Area 23: segure B + 3 e tire o pause

Area 24: segure B + 4 e tire o pause

KENDO RAGE

STAGE SELECT

Na tela com as mensagens "Game Start" e "Configuration" digite: X Y A B X Y A B e start

BRUTAL

JOGUE COM O MESTRE

Na tela título, digite a seguinte seqüência:
↑ ↓ A B C C B A ↓ ↑

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

MUITAS DICAS

Todas as seqüências devem ser digitadas na tela título

Seleção de Fase: B → A ↓ → ↑ B ← A ↑ → A ↑

Nove Vidas: → A ↓ B → A B ↑ ↓

99 Weapons Power-Up: → A ↓ B → A B ↑ ↓

ABC Simon Game: B A ↓ C → A B

Pitfall 2600: ↓, A 26 vezes, B

DOOM

INVENCIBILIDADE

Para esta dica é preciso ter o controle de 6 botões. Durante o jogo, pause e pressione ao mesmo tempo ↑ Z X e MODE.

TODAS AS ARMAS

Durante o jogo, pause e pressione ao mesmo tempo ↑ A C e MODE

ALIEN VS PREDATOR

CÓDIGO

Durante o jogo, segure os botões pause e options e pressione os botões 1 e 3. Solte e pressione os botões 2 5 7 9 ao mesmo tempo

SEGURANÇA

Feito o código acima, pressione options + 6 para ativar e option + 4 para desativar

MOTION TRACKER

Pressione option + 1, option + 2, option + 3 ou option + 4

RECARREGUE TODAS AS ARMAS

Segure o botão option e pressione ao mesmo tempo os botões 1 2 3

MUITOS ITENS

Digite pause, option e 6 e depois pressione ao mesmo tempo os botões 1 e 3. Siga com B A 9 A 9 A * Option 6 # * * Option 2 e Option

SHOCK WAVE

CÓDIGO

Durante o jogo, pause e B A C C A A

Com o código acima feito, digite as seqüências:

Super Laser: pause e C A A B A C A

Smart Bomb: pause e A C A B A A C A A

Super Nukes: pause e C A A B A

Invencibilidade: A B A C A A B A

Mensagens: B A C A C A ou B A B

PARA QUEM
TEM ENERGIA

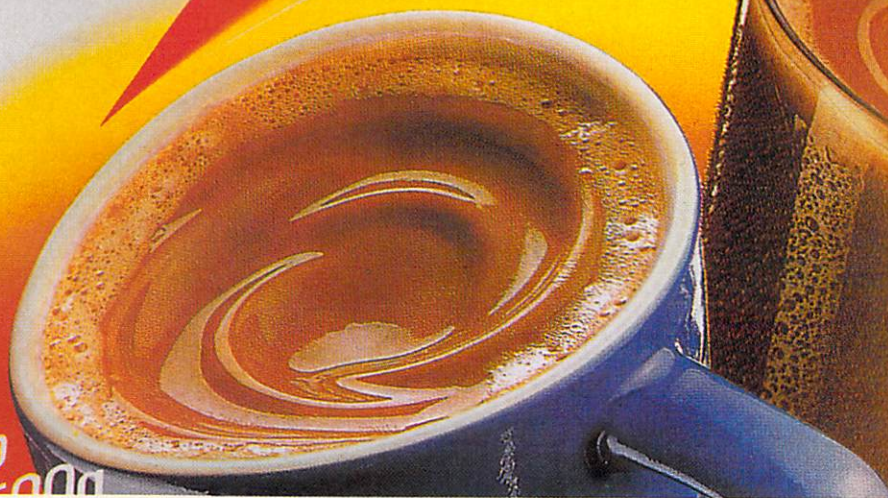
NÃO TEM

GAME OVER.

Nestlé®

NESCAU®

ENERGIA QUE DÁ GOSTO



COM **7** VITAMINAS

peso
500g

The Future Is Now
SNK®

O-VIDEO, GAME DEFINITIVO



NEO-GEO CD™

©AICOM CO.,LTD. 1995



寺魂
SAMURAI
SHODOWN III™

©SNK 1995

TM



SEU DESTINO O AGUARDA.



OS MAIS PODEROSOS LUTADORES ESTÃO TODOS
AQUI NO "THE KING OF FIGHTERS '95."

**NEO
GEO**

NEO GEO DO BRASIL LTDA.

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



TM
©SNK 1995