

VIDEO GAME

NEWS

ANO V Nº 52

SIGLA
EDITORIA

Todos Os GOLPES Do Novo

GRÁTIS
p o s t e r
STREET FIGHTER ZERO

GRÁTIS
r e v i s t a
HOMME COMPUTING

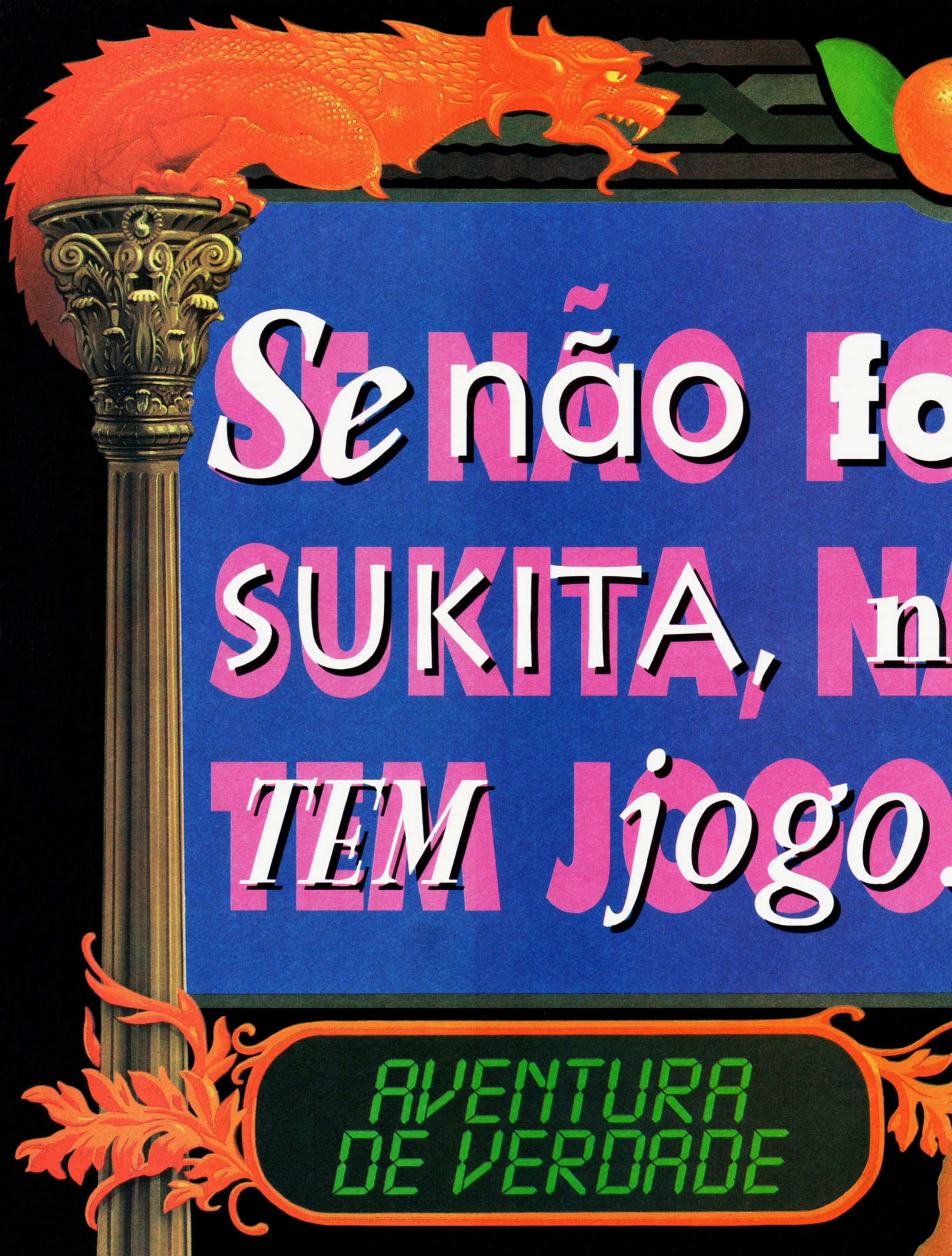
STREET FIGHTER ZERO

MEGA DRIVE BATMAN & ROBIN
SNES JUNGLE STRIKE - POWER RANGERS - BOMBERMAN 3
SEGA CD ETERNAL CHAMPIONS



C O M P L E T O
FATALITIES ANIMALITIES BABALITIES FRIENDSHIPS

APENAS
R\$ 4,50



Se não fo

SUKITA, n

TEM Jogo.

AVENTURA
DE VERDADE

or
ão



CONTEÚDO
100% NATURAL
DE LARANJEIRA



Sukita

CONTEÚDO 290 ml

REDAÇÃO

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Reporter Luana Pavani

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

Fotógrafos Daumer de Giuli
Studio Norberto Marques

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário
Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade São Paulo
Angela Taddeo,
Geovânia Ortiz,
Ana Maria Gatti,
Rassimy Faiad

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

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento (0800) 130633
ao Assinante

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

Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)

PRESS START

Galera, o tempo está fechando: é pancadaria para todos os lados. Tá certo que os games de luta sempre foram os preferidos da moçada, mas a coisa agora ficou boa demais. Isso porque depois de **Mortal Kombat 3** está chegando o detonante **Street Fighter Zero** para o Arcade. E mais: **Eternal Champions** (Sega CD), **Double Dragon** e **Savage Reign** (Neo Geo CD). Todos eles games de arrepiar e para todos os gostos. Mas não são apenas os jogos que chegam matando: a sua revista **Video News Game** está dando um banho nas outras. Estamos publicando uma porrada de golpes: especiais, fatalities, babalities, combos e tudo mais que você sempre quis saber mas não teve fichas suficientes para descobrir. É para arrepiar mesmo.

Só que não é só de briga que vive o gamemaníaco e por isso fomos detonar também o excelente **Batman & Robin**, um game que supera todas as limitações técnicas do Mega Drive. Ponto para a Sega que ainda está devendo mais lançamentos para o seu sistema de 16 bits. Quem não dorme no ponto é a Nintendo: a quantidade de bons jogos para SNES que tem aparecido é impressionante. E você confere todos eles nesta edição. Isso sem falar no delicioso **Sidekicks 3** e dos 32 bits que apresentamos para vocês.

Para completar, o leitor de **Video News Game** vai ficar sabendo como são feitos os programas de games na TV e conhece os lançamentos de grandes desenhos em vídeo. Agora, é só virar a página e aproveitar!

Carlos Sandano

VG NEWS

06 CAVALEIROS DO ZODÍACO E OUTROS LANÇAMENTOS EM VÍDEO

07 ACTION REPLAY: MANHAS PARA O PLAYSTATION

VG REVIEW

08 UMA PORRADA DE NOVOS GAMES

SNES

12 JUNGLE STRIKE

16 POWER RANGERS

18 BOMBERMAN

MEGA DRIVE

28 BATMAN & ROBIN

SEGA CD

30 ETERNAL CHAMPIONS

NEO GEO CD/ ARCADE

32 SIDEKICKS 3

ARCADE

35 STREET FIGHTER ZERO

MASTER SYSTEM

40 MORTAL KOMBAT 2

NES

42 WOLVERINE

VG TIPS

43 OS ESPECIAIS DE MORTAL KOMBAT 3,
DOUBLE DRAGON, SAVAGE REIGN E DARKSTALKERS 2

REVISTIM!

19 OS PROGRAMAS DE GAME DA TV

21 ROLOS & TROCAS

24 CARTAS

25 GAME RADICAL

26 GALERIA DOS FERAS

DE CAVALEIROS Ter a própria videoteca com os heróis da galera **A CINDY CRAWFORD** não é mais coisa de outro mundo



GREICE COSTA

Compras em lojas grandes não significam mais parar na seção de CDs para escolher os sucessos de rap a rock. Nem mesmo para conferir os últimos lançamentos em games. Aquela seção de áudio visual com VHS saiu do canto para tomar conta de um pedaço super disputado. É que cada vez mais, o mercado de vídeo tem investido na faixa do consumidor jovem, que tem correspondido - e muito bem - a esse empurrãozinho.

O fenômeno *Cavaleiros do Zodíaco* que o diga. Quem explica esse sucesso repentino, que parece ter surgido do nada? O desenho apareceu de maneira até modesta na TV Manchete e já virou filme de cinema. A Flashstar colocou os desenhos em locadoras e a Premier lançou as duas fitas para você poder comprar. *Saint Seiya* conta a história de um cometa que passa pela Terra, trazendo mais um desafio para os Cavaleiros e Athena, que é a reencarnação da deusa grega da sabedoria. Ela foi salva pelo Cavaleiro de Sagitário e criada por Mitumasa Kido como sua neta.

A missão dela é proteger o mundo ao lado dos Cavaleiros do Zodíaco e dos Cavaleiros de Ouro do Santuário. Nesse longa-metragem, a diabólica Éris seqüestra Alduva e, com uma maçã dourada, tenta extrair seu Cosmo. Tudo para ter o controle total do Santuário da Grécia. Pura viagem, assim como *A Batalha dos Deuses*. Este apresenta o Vale dos Deuses na Sibéria, onde Hiyoga é atacado e fica preso nas masmorras do castelo de Odin. Os outros Cavaleiros vão à sua procura ao lado de Athena. Ela é transformada em estátua viva, para dificultar ainda mais as coisas. As fitas



Cavaleiros do Zodíaco: pura aventura em Saint Seiya e A Batalha dos Deuses

têm aproximadamente 50 minutos de duração e custam cerca de R\$20. Os Cavaleiros estão em todos os lugares: TV, locadoras, lojas, circo e em 186 cinemas do país.

E falando em cinema, com *Batman Eternamente*, as distribuidoras saíram no tapa para conseguir um bat-espaco. A Warner domina, já que os direitos para cinema e vídeo são da empresa, que ainda aproveita todo o avê para lançar sua coleção de desenhos de *O Novo Batman* (aquele que passava no SBT). Os batmaniacos podem alugar o desenho, que está no volume *O Duas-Caras*. Há ainda o desenho *Batman - A Máscara do Fantasma*, com o clima bem dark, característico dos quadrinhos de Frank Miller. O Homem-Morcego vive uma paixão com Andrea Beaumont.

Sucesso são também os *Power Rangers*, que passa na TV Colosso. Jason, Kimberly, Zack, Trini e Billy foram recrutados por um ser especial para

defender o universo, transformando-se em super-heróis de artes marciais. A Top Tape se uniu com a Polygram para lançar 11 episódios disponíveis para locação e compra (custa, em média R\$25). Os três primeiros da série, já no mercado são: *O Dia da Mudança e Nas Alturas* (Volume 1), *Trabalho em Equipe* e *Um Encontro a Sós* (2) e *As vezes a Diferença Ajuda e Guerra de Comida* (3)

A turma adepta da "malhação" pode curtir ginástica com a top model Cindy Crawford. A fita da Poletel custa R\$29 e pode ser encontrada até em academias. Já a galera "It's Only Video Game but I Like It" pode aguardar por grandes novidades: *Street Fighter - A Última Batalha* está previsto pela LK-Tel para entrar nas locadoras em outubro e o desenho *Fatal Fury*, com os personagens do famosíssimo game já está para chegar, pelo selo Cartoon, da Flashstar e pode ser adquirido por linha direta, no telefone 0800-169911. O mais difícil é escolher sua fita. Além de tudo isso, há opções desde *O Rei Leão*, da Abril Video até *De Volta para o Futuro*, da CIC Video. Prepare-se! ♦



SONY **PLAYSTATION ACTION REPLAY**



Quando você abre o cartão através do Playstation, dá para ver os códigos em forma de blocos.

O Action Replay é um recurso bastante conhecido pela galera do Mega Drive e dos computadores PCs. Bem, o pessoal dos 32 bits não podia ficar de fora desta mamata: ele acaba de chegar para o Playstation em forma de Memory Card (cartão de memória). No cartão volume 1 já é possível conferir 15 códigos para diversos jogos. Para acessar estas "dicas" basta carregá-las para a memória do aparelho. Veja quais são os games e os principais truques deste primeiro cartão:

KINGS FIELD

Todas as armas ativadas e energia extra.

FANTASTIC PINBALL

Chances ilimitadas.

TEKKEN

Escolha de todos os personagens secretos.



Com o Action Replay dá para jogar com até 17 lutadores no Tekken. As telas ficam ainda mais animais.

CRIME CRACKERS

Energia extra para os três personagens.

Todas as chaves e armas prontas para o uso. Mapas e bombas ativados.



Os personagens de Crime Crackers ficam mais poderosos com este Memory Card.

PARODIUS

99 vidas para os dois jogadores e escolha de fase.

KILEAK THE BLOOD

Energia ilimitada, todas as armas no começo do jogo e armadura extra.



Jogue com energia ilimitada e uma porrada de armas em Kileak.

RIDGE RACER

Disponíveis os 13 carros e super velocidade

JUMPING FLASH

Super pulos e escolha de mundos



B A D

GAMES

COMPRA

E

VENDA

CARTUCHOS

CONSOLES

JOYSTICK'S

ACESSÓRIOS

S. NES

SEGA CD

MEGA DRIVE

3. D.O.

MASTER SYSTEM

NINTENDO

DESPACHAMOS
PARA TODO O
BRASIL

CONSULTE NOSSOS PREÇOS



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

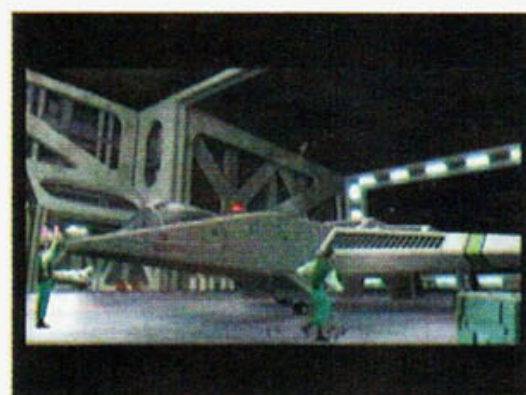
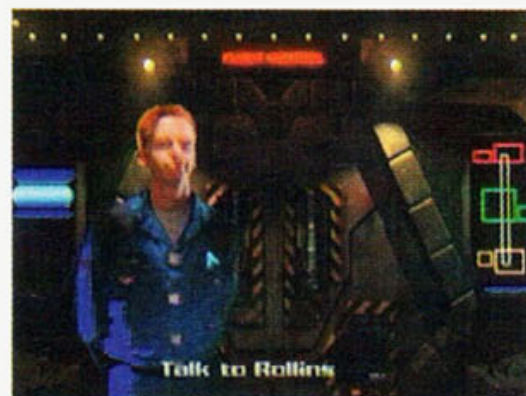
Parece que a turma de Hollywood está invadindo de vez as telas dos games. The Shadow, No Escape, Time Cop e outros jogos saíram diretos dos cinemas para os consoles domésticos, principalmente o SNES. E a coisa não pára por aí: atores conhecido como Mark Hamilton e Malcom MacDowel estão em uma produção feita diretamente para o 3DO e computadores PC. Estamos falando, é claro, do fantástico Wing Commander 3. Imagens sensacionais e um som D+ fazem deste game uma parada obrigatória para os que curtem um bom simulador de naves. Mas tem mais coisa boa: Shin Shinobi (Saturn), View Point (Neo Geo CD) e NBA JAM Tournament Edition (Mega 32X) valem a pena uma ida à locadora. Agora é só dar uma olhada nos outros lançamentos, sacar as dicas quentíssimas das próximas páginas e meter bala.

WING COMMANDER 3

Tipo: Simulador/Adventure
Fabricante: Origin
Gráficos: 10
Música: 10
Jogabilidade: 9

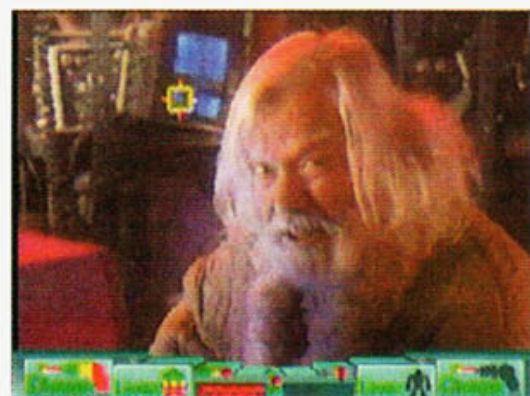


Wing Commander 3 é um desbunde em gráficos e som. Só para se ter uma idéia do negócio são 4 CDs, igualzinho à versão para PCs. Outra coisa que impressiona são os efeitos Dolby Surround: coisa de cinema. Tanto assim que há a presença de astros hollywoodianos, como Mark Hamilton e Malcom MacDowel. É como se você estivesse interagindo com um grande filme: são mais de três horas de full motion video. Você vai participar da já eterna luta contra os Kilrathi. Mas, nesta versão, você conta com muitos mais comandos e várias visões, além de uma parte bem feita de adventure. Além de instruções completas no encarte do CD, há também um libreto de 96 páginas com informações de todas as naves do jogo.



SPACE PIRATES

Tipo: Filme/Tiro
Fabricante: American Laser Games
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8



Conversão direta dos Arcades para o 3DO, Space Pirates é um game da mesma linha de Mad Dog Macre, usando até os mesmos atores. Você é um bravo guerreiro espacial e precisa salvar a galáxia dos destemidos piratas em uma aventura pouco emocionante.

VIRTUOSO

Tipo: Aventura 3D
Fabricante: Elite
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 7



A história do game é a seguinte: você está cansado da vida de executivo e resolve viver uma grande experiência através da realidade virtual. Fingindo ser um astro do rock, terá a missão de detonar todos os monstros em três grandes fases. Destaque para a trilha sonora.

SYNDICATE

Tipo: Estratégia
Fabricante: BullFrog/Eletronic Arts
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8



No ano de 2096, você comanda uma corporação que domina a tecnologia dos ciborgues assassinos e tem que destruir as corporações inimigas. O game se parece com o clássico Populous, onde você apenas dá ordens para os personagens.

GENOCIDE 2

Tipo: Aventura
Fabricante: Kemco
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7



Genocide é um game "side scrolling action" de robôs que mais parecem ninjas cibernéticos. Os gráficos são bem feitos e os detalhes estão demais, mas som poderia ser melhor trabalhado. Já a jogabilidade, para a galera que curte jogos difíceis, está ideal.

PRETTY FIGHTER X

Tipo: Luta
Fabricante: Imagineer
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 6



Seguindo o mesmo estilo do game de luta Saiklormoon, Pretty Fighter X reúne oito meninas disputando um campeonato de pancadaria. O game tem gráficos bons, lembrando bem os desenhos japoneses. O único problema é a lentidão constante.

CAPTAIN TSUBASA 5

Tipo: Futebol/Estratégia
Fabricante: Tecmo
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8



Captain Tsubasa chega a sua quinta versão para o Super Famicom. Com um estilo diferente dos tradicionais games de futebol, você controla apenas a posição dos jogadores. Os chutes, dribles e passes são acionados através de um comando que se escolhe apertando o botão B.

SHIN SHINOBI DEN

Tipo: Aventura
Fabricante: Sega
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

SATURN

O primeiro Shinobi arrasou nos Arcades. A Sega aproveitou e lançou as continuações do game para seus sistemas domésticos. Agora é a vez do poderoso Saturn. Para começo de conversa, é tudo digitalizado. Já na abertura, e também entre as fases, aparecem vários demos que lembram bastante os filmes da linha Jaspion. Os gráficos são super característicos, bem dentro do espírito ninja: florestas de bambu, casas no estilo japonês e coisas do gênero. A movimentação dos personagens, por ser um game digitalizado, é perfeita. Mas o mais legal é que, com todos estes melhoramentos, ele não perdeu o seu estilo que agrada a tantos fãs. São 9 fases com uma porrada de bosses e uma dificuldade acima da média.



IRON COMMANDO

Tipo: Luta/Aventura
Fabricante: Arcade Zone
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

SNES



Este game é bem parecido com Double Dragon. Dá para escolher entre dois heróis e detonar todos os terroristas que tentam dominar a Terra. Tem gráficos escuros com cores fortes e o som acompanha muito bem o clima. O fator diversão está abaixo do nível geral.

AIR CAVALRY

Tipo: Simulação
Fabricante: Cyber Soft
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 7

SNES

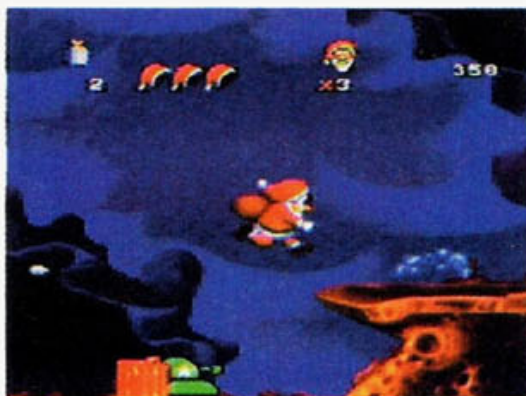


Air Cavalry é um simulador de guerra onde se joga com um helicóptero. O principal destaque fica para a rotação do cenário, usando muito o efeito Mode 7. Com fundo de música clássica, os efeitos sonoros também são bem legais, principalmente as explosões.

DAZE BEFORE CRISTHMAS

Tipo: Aventura
Fabricante: Sunsoft
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 7

SNES



Daze Before Christmas é um cart de aventura sem muitas inovações. O destaque é o tema do game: você controla ninguém menos do que o Papai Noel em busca de suas renas perdidas... Game indicado para quem ainda acredita no velhinho.

FIREMAN

Tipo: Aventura
Fabricante: Hudson Soft
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 9

SNES



Fireman é o melhor game na linha bombeiro. O primeiro foi o super antigo watch do Mickey e, mais recentemente, foram lançados Ignition Factor (SNES) e Fahrenheit (Sega CD). Fireman detona principalmente em relação à jogabilidade.

THE SHADOW

Tipo: Luta/Aventura
Fabricante: Universal Pictures
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7

SNES



Baseado no filme The Shadow (com o personagem dos HQs, O Sombra), o game tem golpes especiais iguazinhos aos usados no filme. Os gráficos são escuros, a música é adequada ao estilo e a jogabilidade é ruim, sendo que o jogo cansa rápido.

3 NINJAS

Tipo: Aventura
Fabricante: Sony
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

SNES



Outro game inspirado nas telas hollywoodianas, onde você escolhe um dos três ninjas para participar de uma aventura do tipo Mega Man X (mas sem a qualidade deste último). O que salva são as cenas do filme que aparecem entre as fases.

NO ESCAPE

Tipo: Aventura
Fabricante: Sony
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 7

SNES



No Escape conta a história de Robbins, um agente policial da divisão de homicídios. Ele é abandonado em uma ilha deserta e terá que lutar contra os nativos selvagens. O game tem gráficos bons, mas infelizmente o som é um pouco chato.

TIME COP

Tipo: Aventura
Fabricante: JVC/Cryo
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 8

SNES



Time Cop é mais um dos sucessos cinematográficos de Jean Claude van Damme. O game chama a atenção por ser todo digitalizado e dá para curtir legal a figura do astro belga. Infelizmente, os golpes e toda a movimentação do personagem não são muito trabalhados.

DRAGON

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

SNES



Jogo baseado no filme que conta a história de Bruce Lee. As imagens digitalizadas estão perfeitas. Infelizmente, não é um bom jogo de luta: movimentação estranha e lenta, cenários muito simples e poucos golpes.

VIEW POINT

Fabricante: Sammy/Aicom
Tipo: Hyper Shooting
Gráficos: 9
Música: 10
Jogabilidade: 9

NEO GEO CD

View Point impressiona pelo trabalho gráfico, sendo tanto as naves como os cenários poligonais. Desse modo, a movimentação dos inimigos ficou perfeita: é possível observar até os mínimos detalhes! As músicas estão destruidoras, com ritmos que variam do dance ao rap. Os efeitos sonoros como as explosões e tiros especiais também apavoram. A visão é em diagonal, de modo a facilitar o controle da nave e desviar dos tiros. As fases são compridas e os bosses enormes. Procure sempre economizar bombas e tiros carregados para acabar com os chefes mais facilmente. O game View Point tem versão para o Mega Drive e está previsto para o Playstation.



NINJA COMMANDO

Tipo: Action Shooting
Fabricante: ADK
Gráficos: 7
Música: 8
Jogabilidade: 8

NEO GEO CD



Ninja Commando lembra o clássico Ikari Warriors, sendo toda a ação do game projetada em tela horizontal. São três personagens para escolher, cada um com poderes e armamentos específicos. Durante o jogo você enfrenta inimigos como samurais, múmias e demônios.

POWER SPIKES II

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

NEO GEO CD



Continuação do antigo game do Arcade, agora com maior quantidade de magias e maior facilidade para detoná-las. Há bastante influência dos jogos de luta: barras de energia, shoryukens e coisas do tipo. Outra coisa que detona é a narração da partida em inglês.

NBA JAM TOURNAMENT

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

MEGA 32X



A versão para Mega 32X é a melhor das que apareceram até agora para sistema doméstico. Com jogadores grandes (os cabeções estão igualzinhos ao Arcade), os gráficos são um show à parte: quadra, torcida e banco de reservas estão bem melhores desenhados.

RAW

Tipo: Esporte
Fabricante: TJN
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 7

MEGA 32X



Quem acompanha as "marmeladas" de luta livre da televisão americana conhece a sigla WF. O jogo tem a mesma cara das versões SNES e Mega Drive e mantém os mesmos defeitos: ringue pequeno, movimentação dos personagens mal feita e coisas do tipo.

ALPHA MISSION 2

Tipo: Space Shooting
Fabricante: SNK
Gráficos: 8
Música: 10
Jogabilidade: 9

NEO GEO CD

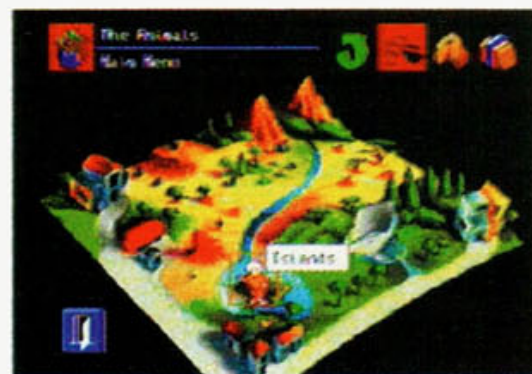


Super clássico dos games de tiro espacial. Nesta versão do Neo Geo CD, o grande destaque são as músicas destruidoras. Os gráficos estão bem trabalhados, os inimigos são grandes e as explosões detonam. O game tem ainda a opção para dois jogadores simultâneos.

THE ANIMALS!

Tipo: Enciclopédia
Fabricante: Arnowitz Studios
Gráficos: 9
Música: 7
Jogabilidade: SN

SEGA CD



O Sega CD entra na era do multimídia. Tá certo que The Animals! não é nenhuma maravilha, mas representa uma nova maneira de se encarar os consoles. Isto porque este CD não traz nenhum jogo, mas sim uma enciclopédia de bichos. Para quem quiser passear no Zôo.

SD GUNDAM GX

Tipo: Estratégia
Fabricante: Bandai
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 9

SUPER FAMICOM



Inspirado no universo SD Gundam (vários desenhos japoneses agrupados), este game junta partes de ação, tiro e estratégia. Ao invés de apenas assistir as batalhas, você controla um robô, sendo o restante do grupo monitorado pelo computador ou um segundo jogador.

AEROBIZ

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

SNES



Game inspirado em Simcity, mas ao invés de uma cidade você administra um aeroporto. Dá para escolher a cidade onde ele está situado, comprar e vender aviões, estabelecer linhas aéreas e coisas do tipo. É bem complexo e exige noções de inglês.

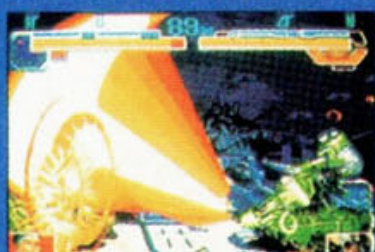
**With the future
hanging in the balance,
six fateful struggles
are about to begin!**

CYBERBOT

FULLMETAL MADNESS

©CAPCOM 1994. ALL RIGHTS RESERVED.

- The ultimate robot battle, with flames and destruction being inflicted by giant mechanical war machines!!
- "Weapon Attack" and "Speed Boost" functions in a big 300 megabits of hyper action!!
- When playing against the computer, six intensely dramatic stories unfold, a different one for each pilot.



CAPCOM

With its advanced functions and impressive features, Capcom's new CPS II hardware system is a sure bet to boost your income.

Major features of CPS II:

- Anti-copy protection.
 - A sub-board that can be plugged into the mother board for inexpensive software changes.
 - Faster, sharper graphics and QSound 3D audio.
- *For software changes, the compatibility of sub-boards with the mother board differs depending on the sales region. Please contact your dealer for details.

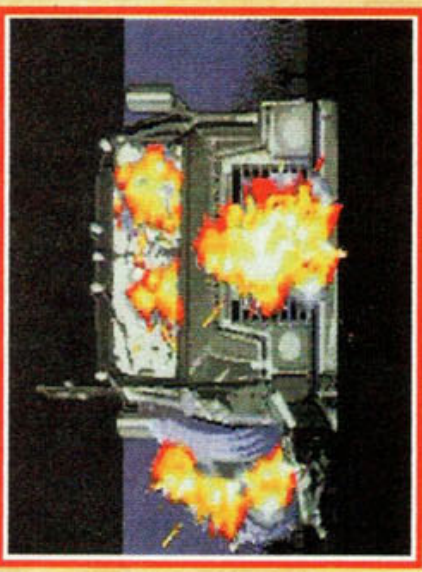
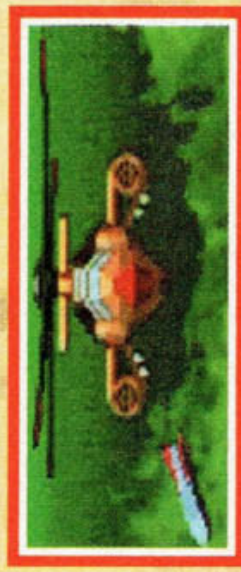


QSound is available with a Capcom QSound cabinet only. QSound chips have been developed by QSound and incorporated. QSound is proprietary QSound sound enhancement technology.



O terrível terrorista Kilbaba foi morto em um game que deixou saudades: *Desert Strike*. Bem, o pessoal que gosta de missões estratégicas vai poder curtir o ótimo *Jungle Strike*. Agora, Kilbaba, filho do outro Kilbaba, está tinindo de raiva e quer vingança contra os EUA. Mas ele não está sozinho: Carlos Ortega, um perigoso traficante, também não quer ver os americanos atrapalhando o seu negócio. Um telefonema aqui, outro ali, e os dois bandidos resolvem se unir. E eles não estão para brincadeiras: submarinos nucleares, carregamento de plutônio e mísseis Patriots são algumas armas do exército deles. A CIA resolve cair fora e passa a bola para você. Como você já tinha salvo o mundo na aventura anterior, nada mais lógico do que mandá-lo em seu helicóptero para repe-

JUNGLE STRIKE



WASHINGTON D.C.

Monuments: Terroristas invadiram a capital dos EUA. Você terá que impedir que eles acabem com os monumentos. Eles usam tanques e kombis.

Terrorists HQs: Você recebe a informação dos locais onde os terroristas montaram seus quartéis-generais. Acabe com todos eles.

5 Car Bombs: Um dos terroristas conta onde estão os carros bombas: destrua-os antes que os carros acabem com os alvos.

Agent Akbar: Sua missão será salvar o agente da CIA, Akbar. Ele foi capturado pelos terroristas e está preso nos subúrbios da cidade.

Motorcade: Salvando Akbar, você descobre que o carro do presidente vai ser atacado. Você terá que escoltá-lo em segurança até a Casa Branca.

Sniper: Vá atrás do cara que estava comandando todas estas ações.



As kombis que quem destruírem os monumentos são perigosas. Assim que avistar uma, mande um Hellfire.



Ao avistar um posto de gasolina, meta bala. Você poderá encontrar armas e combustível.

SUB HUNT

Navy Seals: Você tem que resgatar os dois integrantes do grupo paramilitar norte-americano que estão ilhados em algum ponto da América do Sul.

Prototype: Assim que levá-los até a base, eles desligarão o sistema de alarme do Hovercraft. Vá pegá-lo.

Plutonium: Tem um cara loucão que quer explodir a

PULOSO CITY

U.N. Rescues: Os traficantes pegaram os habitantes de Puloso. Salve os caras e leve-os até o blindado da ONU.

Drug Plants: Localizando os laboratórios de drogas, detone com o ganho pão dos traficantes.

Counterfeiting: Como você deixou um monte de gente desempregada, eles resolveram partir para a falsificação de dólares. Acabe com a festa destruindo os carregamentos de grana para os EUA.

Power Grid: Agora, o negócio é deixar os bandidos sem energia destruindo as linhas de força.

Armored Cars: Antes de começar a arrebentar com os carros, destrua os prédios onde eles estão escondidos.

Detonators: Para destruir os carros que levam os detonadores você vai ter que descer do helicóptero e pegar a moto (lá parecendo Top Gun).

C4 Explosives: Vá até o depósito de armamentos para conseguir os explosivos plásticos e...

War Room: ... aniquilar com a sala de guerra dos traficantes.



Os habitantes de Puloso estão precisando de sua ajuda: limpe a área e liberte-os.



O esquema aqui é o seguinte: deixe uma mina no lugar por onde vai passar o blindado.

MOUNTAINS

Control Towers: Destrua as torres de controle para atrapalhar o inimigo. Assim, fica mais fácil passar de saberecebido por eles.

Tomahawks: Como já dissemos antes, o cara é um mão leve. Agora ele está com um carregamento de mísseis Tomahawk disfarçados de pedras. Destrua-os para seguir em frente.

Power Supply: Detone as linhas de força do inimigo para deixar os esconderijos penetráveis.

Villa: O covil de Carlos Ortega. Transforme-o em cinzas para encontrar o dito cujo.

Drug Lord: Capture o líder dos traficantes vivo.

Air Strip: O aeroporto particular de Kilbaba. Destrua as aeronaves para impedir sua fuga.

Bunker: Acabe com a guarda do bandido e pulverize o lugar.

The Madman: O poderoso líder dos terroristas também tem que ser capturado vivo.

Siga as indicações do mapa para encontrar os mísseis disfarçados de pedras.



Esta é a vila onde se esconde Carlos Ortega. Você tem que botá-la abaixo para encontrar o bandido.



Kilbaba prefere uma decoração mais Sadam Hussein. Primeiro, abra um rombo na fortaleza do terrorista. Depois, desça e deixe o seu co-piloto pegar o caminhão. Ai é só atirar no caminhão e acompanhar a explosão.



RETURN HOME



Air Force One: Pensou que depois de prender Carlos Ortega e Kilbaba era só receber os cumprimentos? Pois os caras invadiram Washington. Você terá que escutar o helicóptero presidencial para fora da cidade.

fir a facanha. É bom saber escolher o seu co-piloto: conforme for passando de fase, você resgata vários deles. Quanto mais adiantado estiver, melhor vai ser o co-piloto a ser salvo: escolha-o para te acompanhar. Também não esqueça de explodir os postos de gasolina, onde dá para encontrar vários itens. Manda bala porque, se não conseguir cumprir uma missão, você vai levar uma baita bronca.

COMANDOS

Y: Hydras

A: Hell Fire

X: Metralhadora

Select: Mapa

R segurado:

Trava a direção

PASSWORDS

Sub Hunt:

8Q958P89M0PT

Training Grounds:

RPB15F84COL#

Night Strike:

MRVZX#8YROP#

Puloso City:

MPQXCT8YZ0MT

Snow Fortress:

#P784Y8800R#

River Raid:

CQC1MZ86K0PT

Mountains:

TPC7Z##4300M#

Return Home:

FQM0F663M0S#

Casa Branca. Você terá que pegar as caixas de plúvio-
nio que estão com os traficantes.

Fighter Pilot: Um piloto da Força Aérea foi derrubado e capturado. Tá certo que o cara não é tão bom como você, mas mesmo assim vá buscá-lo.

Nuclear Subs: Submarinos nucleares fazem parte da frota dos traficantes (o pó tá rendendo uma grana!). Acabe com eles.



A bordo do Hovercraft, continue atacando sem piedade os traficantes.



Para acabar com o submarino, fique de lado apertando o R. Você vai travar a direção, facilitando a mira.

TRAINING GROUNDS

Training Camp: Os terroristas estão treinando. Acabe com a festa deles.

Landing Zone: Destrua todos os inimigos que estão no campo de pouso e leve o boina verde para proteger a área.

Radar Sites: Você tem que detonar com os radares móveis para poder voar despreocupado.

Comm. Expert: Resgate um especialista para grampear os telefones dos traficantes.

Tank Depot: Detone a base de tanques dos inimigos antes que eles resolvam engrassar o caldo.

Radar Sites: Mais radares para você destruir.

Training HQ: Arrebente com os três quartéis gerais do inimigo e prenda os três comandantes.

Nuke Reactor: Os bandidos roubaram um reator nuclear (como não se sabe!). Recupere-o.



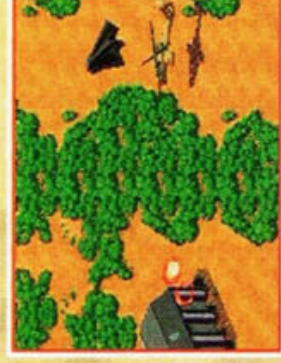
Fique ligado ao ir atrás dos radares porque quase sempre eles estarão protegidos por tanques.



Após resgatar o especialista, leve-o até os postes telefônicos para que ele possa cumprir a sua missão.



Acabe com os tanques antes que eles comecem a se movimentar. Senão a coisa vai ficar complicada.



Além de destruir as fábricas, detone também com os aviões que estão pousados.

RIVER RAID

F-117 Stealth: Um avião experimental invisível aos radares foi roubado. Vá buscá-lo.

Troop Bridges: Destrua as pontes guardadas pelos inimigos para evitar que eles alcancem seu helicóptero.

Crops - Ghouses: O negócio aqui é botar fogo na plantação de maconha do bandido.

Patriots: O tal do traficante é mesmo um excelente ladrão. Agora ele roubou simplesmente vários lançadores de mísseis Patriots. Vá tirar o brinquedo da mão da criança.

Fuel Depot: Destrua a reserva de combustível do inimigo.

Missl Assembly: Neguinho gosta mesmo de brincar com energia nuclear. Ele escondeu mísseis nucleares dentro de pirâmides incas. Detone-as junto com os mísseis.

Return F-117: Pause o avião e volte para o seu velho e querido helicóptero.



Drug Lord: Primeiro, você teve que ir atrás de Ortega e prendê-lo. O cara fez a maior zona em Washington. Bem ..., quem sabe se morto o neguinho não fica quieto no canto dele. Vá seguindo o ônibus e meta bala.



MadMan: Ainda falta acabar de vez com o terrorista mais procurado do planeta: Kilbaba. Vá seguindo o caminhão até matá-lo.



Nuke Missiles: Dois caminhões estão indo em direção à Casa Branca com uma carga bem especial: mísseis nucleares. Eles são resistentes: gaste toda a sua munição.



Infelizmente, o avião é difícil de controlar. Não deixe para fazer as curvas perto de algum obstáculo.



Depois que você pousar, pode deixar que o seu co-piloto vá colocar sozinha os explosivos e acabar com os traficantes.

SNOW FORTRESS

Wild Bill: O melhor co-piloto do game está preso. Resgate-o e você vai ganhar uma grande ajuda.

Radar Sites: Mais radares para atrapalhar a sua vida. Detone.

Missile Depot: Encontre os depósitos de mísseis e não deixe nada em pé.

Sovt Especialist: Um especialista soviético pode lhe dar preciosas informações. É só resgatá-lo.

Gainfuls: Este é um tipo de lançador de mísseis. Pode arrebentar todos.

Power Grid: Destrua a linha de força e deixe o inimigo sem energia.

Snow Fortress: A fortaleza inimiga está aí para ser eliminada. É com você.

Nuke Warheads: Os bandidos roubaram mísseis soviéticos. Ao encontrá-los, leve-os para a base.



Resgatando Wild Bill, você terá o melhor atrator da base.

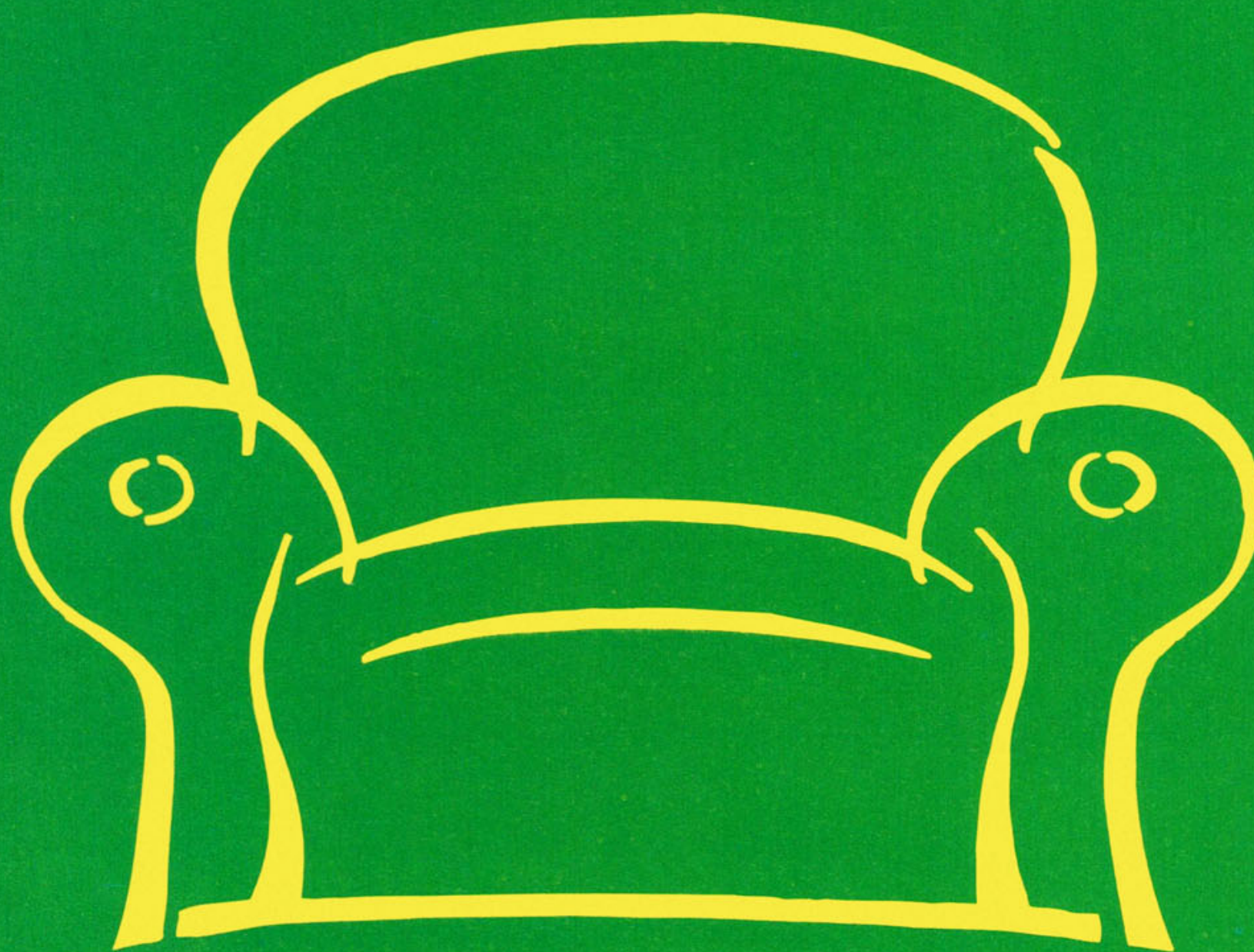


Atire na porta do iglu do campo de pouso. Somente assim é que você poderá usá-lo.



Destrua os depósitos e os mísseis que estão dentro. São quatro depósitos com dois mísseis em cada um.

A arquibancada.



O estádio.



Vista a camisa, calce as chuteiras e se prepare para suar. Daqui pra frente o que vale é bola na rede. O International SuperStar Soccer acabou de entrar em campo e já está com a bola toda. Nenhum outro game de futebol é tão real como ele. São quase 30 seleções, tabelinhas, peixinho, chapéu de carretilha, ângulo de visão lateral, radar para você saber onde está cada jogador, treinamento de goleiro, chutes e escanteios, disputa em pênaltis e jogadores quase 20% maiores do que os de outros games. International SuperStar Soccer, perto dele o resto é pelada.

A chuteira.

Leo Burnett



Os craques.



THE **Best**
play **Here**

KONAMI®

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ® É MARCA REGISTRADA DE KONAMI CO., LTD. KONAMI É MARCA REGISTRADA DE KONAMI CO., LTD. NINTENDO E SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SÃO MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO OF AMERICA INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®
PLAYTRONIC

SNES

GRAFICOS

8

MUSICA

8

JOGO

9

Tipo: **Aventura**

Fabricante: **Bandai**

Memória: **12 megabits**

Fases: **7**

Jogadores: **2**

COMANDOS

Botão A: ataque

Botão B: pulo

Botão L: passa de plano

Botão X: transforma/usa
poder especial

↑ + botão Y: ataque forte

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE

CHEFES



Mirror maniac, chefe da primeira fase. Sempre bata no carinha que estiver com o espelho aceso.



Cannon Top, chefe da segunda fase. Fique em cima da plataforma, mandando soco.



Skelerena, chefe da terceira fase. Assim que ele aparecer, dê dois socos e caia fora.



Silver Horn, chefe da quarta fase. Ataque e mantenha distância do bicho.



Main Frame, chefe da quinta fase. Bata no cérebro, tomando cuidado com os globos voadores.



Ivan Ooze, último chefe. Sempre fique perto do cara e esperto com os ataques.



Magnet Brain, chefe da sexta fase. Dê dois socos no cara e mude de plano.



Depois de matar Ivan, você terá 99.99s para escapar da base. Fique esperto.

Power Rangers The Movie é o segundo jogo para o SNES desta turma que está arrebatando na televisão. Contando com um público fiel, os Power Rangers também vão agradar aos game-maniacos nesta nova versão. Agora, é possível jogar de duas pessoas ao mesmo tempo, o que é bem mais divertido. Os gráficos são simples (devido aos seus 12 Mega), o som ficou bom, mas o que chama atenção é a jogabilidade: está ótima. Quem gosta da turma e curte um game no estilo *Double Dragon*, pode se preparar para uma grande aventura. Escolha entre os seis Rangers e detone o grande vilão Ivan Ooze.

OS RANGERS



ADAM - BLACK RANGER



Melhor para 1ª fase



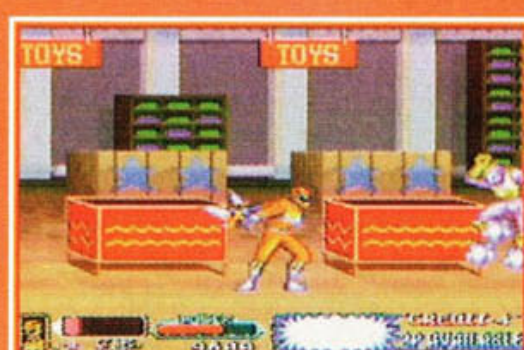
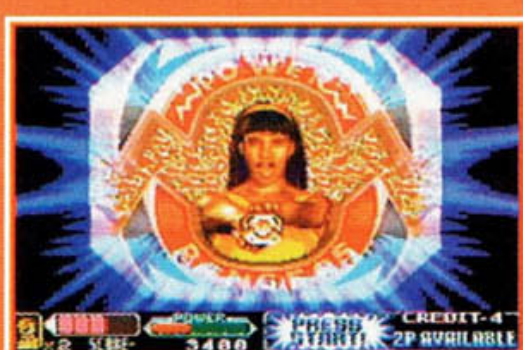
KIMBERLY - PINK RANGER



Melhor para 2ª fase



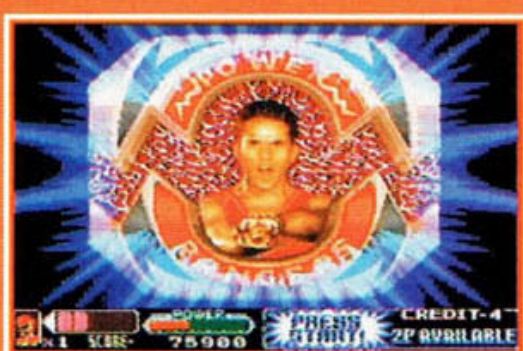
AISHA - YELLOW RANGER



Melhor para 3ª fase



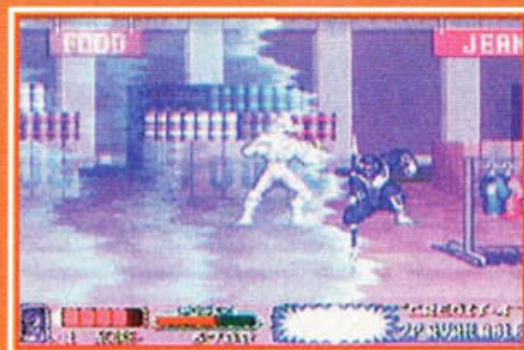
ROCKY - RED RANGER



Melhor para 4ª fase



BILLY - BLUE RANGER



Melhor para 5ª fase



TOMMY - WHITE RANGER



Melhor para 6ª fase

7ª FASE - qualquer Ranger

SNES

GRÁFICOS

8

MÚSICA

9

JOGO

10

Tipo: Puzzle

Fabricante: Hudson

Memória: 12 megabits

Fases: 6

Jogadores: até 5

COMANDOS

A: solta bomba

B: ativa bomba

e usa item

Y: ativa o dinossauro

PASSWORDS

Fase 1: 2280

Fase 2: 6912

Fase 3: 8412

Fase 4: 6411

Fase 5: 2301

Final: 6363

SUPER BOMBERMAN 3

Acaba de sair a terceira versão do game mais famoso da Hudson, Bomberman 3. Quem não conhece o game onde pequenos bonequinhos detonam bombas em cenários tipo labirinto, destruindo inimigos ou outros jogadores, não sabe o que é diversão. O primeiro Bomberman (para o SNES) tinha apenas 4 Mega de memória e, mesmo assim, foi um grande sucesso devido a altíssima jogabilidade. O segundo Bomberman veio com 8 Mega e super qualidade de jogo. Agora com 12 Mega e jogabilidade nota 10, a história se repete. Os gráficos são tradicionais e tanto as músicas como os efeitos sonoros estão matando. Mas o grande destaque do game é a possibilidade de até 5 pessoas poderem jogar simultaneamente no modo Versus. E os novos esquemas são super originais: mesmo detonado na partida, seu jogador volta aos cantos da tela, podendo atirar bombas extras e destruir os outros adversários para que o jogo termine empatado! No jogo contra o computador, é possível que duas pessoas joguem ao mesmo tempo. São 6 mundos, sendo que cada planeta tem muitas fases e um Boss. Duro vai ser sair da frente da TV.



ESTRATÉGIA GERAL

O PRINCIPAL ESQUEMA PARA DESTRUIR OS INIMIGOS FACILMENTE SÃO OS ARRANJOS DE BOMBAS EM SEQUÊNCIA, VEJA:



Esquema usado nas fases normais



Esquema para acabar com os chefes



Dinossauro: conforme você destruir a tela, encontrará os ovos de dinossauros. São cinco tipos, acionados pelo botão Y: verde (corre), amarelo (empurra os blocos), conza (solta todas as bombas de uma vez), azul (chuta a bomba), rosa (pula)

CHEFES

PARA ARREBENTAR COM OS BOSSSES, VOCÊ DEVE USAR O MESMO ESQUEMA MONTADO PARA AS FASES. CONHEÇA CADA UM DELES:



Options... gravando!

Como são produzidos os programas de vídeo game na TV

Luana Pavani

Que tal assistir ao pessoal da redação da VideoGame em matérias chocantes na TV? As equipes dos programas StarGame e GameTV vieram aqui para saber como produzimos a revista, desde a ligação dos consoles no computador até a troca de páginas com o editor de arte via modem... Mas quem não viu, dançou. Porque agora o processo se inverteu; é a minha vez de fazer a matéria!

Quem assina o Multi Canal em São Paulo pôde ver a sala da redação, cheia de pôsteres e provas finais das capas penduradas na parede, no programa StarGame, que acaba de ir ao ar. Também já passaram por lá Túlio, o craque do Botafogo, jogando *Fifa Soccer*, e o ator Norton Nascimento (o Sidney da novela "das oito"), disputando *NBA Jam* com Alexey, o brasileiro que foi convidado por Magic Johnson para jogar na Liga de Verão da NBA.

Com apenas dois meses de vida, o StarGame, produzido no Rio de Janeiro, passa no canal de TV à cabo todo sábado, às 18:30h, e domingo, reprise às 12:30h. Em 25 minutos, são apresentados lançamentos, jogos debulhados, dicas e traduções das palavras comuns do vocabulário americanizado dos vídeo games.

A diretora Alice Maria conta que o projeto nasceu há dois anos, por sugestão do filho de uma amiga, que na época tinha 13. Como ela já era dona de uma produtora de vídeo, a "No Ar Comunicação", começou a pensar seriamente na idéia. "Criei

então dois cursos, um de telejornalismo e outro de expressão para apresentadores, para treinar a futura equipe". Dali saíram os atuais cinco integrantes da Equipe StarGame, a maioria recém-formados em jornalismo. "É um clima super gostoso, a gente se diverte bastante", conta Ângela Patrícia, 23 anos. Ela e o apresentador Cristiano Gualda (veja box) vieram a São Paulo fazer uma série de reporta-

gens, começando pela VG. Chegaram, deram uma olhada na sala, começaram a pensar como seria feita a matéria e com quem fariam, enquanto os câmeras e iluminadores montavam os equipamentos. Tudo pronto e ... ação!!!

Acabada a gravação, todos entraram correndo numa Kombi, em direção ao Clube do Corinthians, onde fizeram uma matéria com Zé Elias e Marcelinho. A única parada do dia foi de cinco minutinhos, num McDonald's. Porém, eles não estão nem aí para a correria. "Temos um certo pânico de rotina", conta Ângela. Por isso mesmo é que ninguém tem função definida na Equipe, exceto o apresentador. "Mas não faço só as 'cabeças' (apresentação) das matérias. No StarGa-

Fotos Caio Mattos



Entre microfone e joystick

Dá para imaginar um cara de 22 anos que adora vídeo game e música vestido de terno e trabalhando com Economia, faculdade na qual se formou? Melhor seria subir num palco ou apresentar um programa de game na TV! Cristiano Gualda faz as duas coisas. "Sempre que rola um show com os amigos, tô dentro". Ele também canta jingles para campanhas publicitárias em TV e rádio. Mas quando larga o microfone, pega o controle. "Sempre joguei, desde a época do Atari". Embora seu console atual seja o SNES, Cristiano anda impressionado com o Playstation e seus jogos de movimentação poligonal. "Tekken é o melhor jogo de luta que existe".

DESFILE EM FRENTE ÀS CÂMERAS

Quando o diretor do Game TV estava na UD - Feira de Utilidades Domésticas, em abril, deparou com uma simpática morena, que acabara de trocar o Rio por São Paulo para trabalhar em feiras e desfiles de moda. Como Ricardo morou lá por 12 anos, os dois tiveram assunto de sobra, ainda mais quando Renata Menezes descobriu amigos em comum com a equipe de produção do Game TV. Daí para se tornar a nova apresentadora foi um pulinho, já que essa modelo de 21 anos joga SNES, principalmente Super Mario Bros, e PC games como Where in the World is Carmen San Diego, para treinar seu inglês. "Tô achando um barato ser apresentadora, mas também quero voltar a estudar Direito".

Fotos Caio Mattos



Cristiano do StarGame debulhando no Fatal Fury 3.

me todo mundo faz tudo", explica Cristiano. "Tudo" começa pela leitura das cartas enviadas pelos telespectadores, de onde saem grande parte das pautas, principalmente com relação a cartuchos e consoles. "O pessoal do Sul tem pedido muitos jogos para 3DO", exemplifica Ângela.

GAME TV

Mas o campeão de pedidos é mesmo o SNES, concorda Ricardo Yamada, diretor do Game TV, programa que já está no ar há três anos. Depois de passar por Record, CNT e Manchete, este mês o Game TV volta à CNT, no mesmo horário: aos sábados, das 14 às 14:30h, mas com nova apresentadora, a modelo Renata Menezes (veja box). Outra novidade, segundo o diretor, é a estréia na MTV, "três vezes ao dia, com duração de cinco minutos cada".

de 3DO, Playstation, Saturn ou mesmo PC; apenas do Master System, que "meu piloto odeia".

"Gosto mais do Saturn", confirma o piloto Danilo Tanaka, 16, que também vai aparecer dando dicas junto a Renata. A diferença



O pessoal do StarGame se prepara para gravar.

entre ele e os jogadores do StarGame é que Danilo passa o dia na produtora, também chamada Game TV, enquanto os pilotos do StarGame levam os cartuchos para casa, trazendo-os de volta no dia da gravação. Além de não serem filmados, eles usam codinomes: Debulhador, Demolition Man, Deco, Usurpador e Garota Maravilha. Só um segredo é revelado: a idade média de 14 anos. As semelhanças entre os dois programas ficam por conta da quantidade de pessoas na equipe de produção, cinco, e o local de nascimento dos apresentadores, Rio de Janeiro. O resto, só vendo!

Ângela Patrícia, Carlos Sandano, Luana Pavani e Cristiano Gualda



ROLOS & TROCAS

BAHIA

R **Sonic & Knuckles** - Mortal Kombat II, Street Fighter II e Sonic 2, mais 2 controles, por Super Street Fighter II, Streets of Rage III, Contra Hard Corps, Robocop vs. Terminator e controle de 6 botões turbo. Jorge, tel (071) 233-5173, **Salvador**.

R v C **SNES e Mega** - por Neo Geo CD com SSK2 e Samurai Shodown 2. Yuri, tel (071) 371-3187, **Salvador**.

CEARÁ

R **C Master System** - I, II ou III ou troco por lancha dos SOS Comandos, à pilha. Anderson E. da Silva, Rua Ozete Filomeno, 477, CEP 60180-000, **Fortaleza**.

MINAS GERAIS

V **Master II** - Alex Kidd na memória, 3 cartuchos e 2 controles (1 TPC-4). Bom preço. Antonio Carlos, tel (031) 332-5907, **Belo Horizonte**.

V **Jogo de Botão** - com vários times, por R\$ 10,00. Flávio, tel (031) 378-1278, **Belo Horizonte**.

R **Cartuchos de Mega** - Sonic 2 por Samurai Shodown ou outro. Edson, tel (032) 251-2812, **Santos Dumont**.

MATO GROSSO

V **Super Scope** - na caixa, com manual de instruções e 3 cartuchos, por R\$ 150,00. Fabio, tel (065) 593-1106, **Apiacás**.

PARÁ

R **C Sonic & Knuckles** - ou troco por Street Fighter II Special Champion Edition. Rodrigo, tel (091) 729-2068, **Paragominas**.

PARANÁ

V **Dracula Unleashed** - para Sega CD, por R\$ 50,00 ou troco por Addams Family Values do SNES. Gésner, tel (041) 234-4600, **Curitiba**.

R v C **Cartuchos SNES** - Robocop 3, Double Dragon 5, Tartaruga Ninja, Rolo Super Star Wars e Alien 3. Valdomires, tel (0451) 242-2351, **Curitiba**.

V **Cartuchos Master** - 19 títulos, por R\$ 12,00 cada. Marco, tel (041) 264-9369, **Curitiba**.

R **Cartuchos para Mega** - Super Street Fighter II, Sonic 3 e Out Runners. Julio Cesar, tel (045) 235-1351, **Três Barras**.

PERNAMBUCO

V **Cartuchos Mega** - David Robinsons Basket, Mario Lemieux Hockey e Road Rash 2, por R\$ 115,00. José Paulino, tel (083) 226-2921, **João Pessoa**.

RIO DE JANEIRO

R **Populous** - para Mega, mais controle Super Pro por Mortal Kombat 1 ou 2. Alberto Luiz Silva, Av. Tarcísio Miranda, 339, CEP 28020-000, **Campos**.

R **Super Mario World** - por Street Fighter II, ambos para SNES. Cleber Mota, Rua Dr. André, 50, CEP 25045-700, **Duque de Caxias**.

R **SNES** - por Mega com 2 controles, 5 carts e controle de 6 botões. Gustavo, tel (021) 791-6114, **Nilópolis**.

V **Super Thunder Blade** - para Mega Drive, em ótimo estado, com caixa e manual. Bruno, tel (021) 986-7554, **Niterói**.

V **Mega Drive III** - 2 controles de 6 botões e vários carts. Também vendo Game Gear, Game Boy, 2 controles para SNES e sete carts, tudo por R\$ 600,00. Sérgio, tel (021) 767-9849, **Rio de Janeiro**.

V **Mortal Kombat II** - do SNES, na caixa e em perfeito estado, por R\$ 60,00. Urgente. Carlos Felipe N. Moreira, Rua Bolívia, 27, ap 201, CEP 20780-800, **Rio de Janeiro**.

V **Game Boy** - com Super Mario Land 3, Tetris e Super Metroid por R\$ 140,00. Leonardo F. Pereira, Rua Maratá, 45, CEP 23017-020, **Rio de Janeiro**.

R **Cartuchos para SNES** - World Soccer Champion, Super Striker e Battletoads. Luiz Fagner, tel (021) 605-2617, **São Gonçalo**.

R **Cartuchos 3DO** - Gex por Super Wing Commander ou vendo por R\$ 50,00. Elison Moisés F. Ciqueira, Trav. Euticiano Ramos, 42, c1, CEP 27600-000, **Valença**.

RIO GRANDE DO SUL

R **Mega Drive II** - 4 carts e controle por SNES, com controle e 3 cartuchos. Vilson J. Loeblein, Rua Amapá, 78, CEP 94810-070, **Alvorada**.

V **Revista VideoGame** - 22, 23, 24, 25, 29, 30, 31, 38, 39 e 39 A (especial da Copa). Paulo Renato, Rua Barão de Antonina, 681, CEP 99500-000, **Carazinho**.

R **CCE 2800** - 14 cartuchos com 26 jogos mais Pro-System 8, na caixa, com controles, por SNES ou Mega. Sérgio Alex Santos, Rua Andrade Neves, 1572, CEP 96450-000, **Dom Pedrito**.

R **Nintendo** - Street Fighter II, Double Dragon e Battletoads, Mortal Kombat II, Super Mario World, TMNT-Tournament Fighters e Robocop 3, tudo por Master System. José Lagramante Jr., Rua Reverendo M. Lutero, 324, CEP 96160-000, **Pelotas**.

V **Dynavision 3** - semi-novo, 2 controles originais e cartucho, ou troco por um teclado. Jeferson do Rosário, Rua Burundi, 15 A, Q 20, CEP 93050-100, **São Leopoldo**.

SANTA CATARINA

V **Consoles** - Genesis, Sega CD, 40 cartuchos, 10 CD's, vários controles, tudo em ótimo estado. Vendo separadamente. Eduardo, tel (0473) 72-2138, **Jaraguá do Sul**.

SÃO PAULO

V **Teclado CTK-200** - novo, na caixa, com garantia e tudo mais, por R\$ 260,00. Também vendo Basuca para Mega com Terminator 2, semi-novo, por R\$ 100,00. Augusto, tel (0192) 39-4532, **Campinas**.

R v **Controle Aqua-Pad** - na caixa, novinho, em perfeito estado, por R\$ 20,00. Marcos, tel (011) 257-7855, **Carapicuíba**.

V **Desenhos do Cavaleiros do Zodíaco** - do Seya; grande, R\$ 0,50 e pequeno R\$ 0,30; do Fenix só pequeno, pelo mesmo preço. Em breve terei de todos. Fábio A. Urban, Rua das Rosas, 411, Morada do Sol, CEP 13690-000, **Descalvado**.

R **Cartuchos SNES** - Turtles Tournament Fighters por outra de meu interesse. Não aceito ligações a cobrar. Flávio Henrique, tel (0144) 60-1342, **Garça**.

R **Master System II** - controle, pistola e os carts: Shinobi, Jogos de Verão, Battle Out Run, Line of Fire, Super Futebol II e Shooting G, por SNES com controle. Rodrigo, tel (011) 460-2487, **Mogi das Cruzes**.

V **Master System III** - controle e 5 cartuchos, por apenas R\$ 170,00. Luiz, tel (011) 706-1528, **Osasco**.

V **Master System II** - 2 controles, com jogo na memória, em bom estado, por R\$ 100,00. Carlos Henrique, tel (011) 702-7410, **Osasco**.

R **SNES** - 3 controles (1 turbo), com os carts: Samurai Spirit, SSFII, Final Fight 2, Maximum Carnage, MK I e II, mais TV p&b 24, por R\$ 510,00 ou troco por 3DO Panasonic. Iranildo L. da Silva, R. José Godói Bueno, 0-2351, CEP 17280-000, **Pederneiras**.

R **Mega Drive** - por SNES com cartucho e 2 controles, novinho, na caixa. Ricardo, tel (0192) 93-2787, **Pedreira**.

R **Mortal Kombat II** - (para Mega) por Street Fighter II Turbo ou Game Gear com cartucho. Cleber C. P. Maximo, Rua Maria José Caltabiano dos Santos, 43, CEP 12580-000, **Roseira**.

R **V Master System III** - 1 controle e Alex Kidd na memória, por R\$ 100,00, ou troco por Mega Drive com controle. Vinícius F. Sant'Anna, Rua Sen. T. Miranda, 140, CEP 09895-690, **São Bernardo do Campo**.

R **Mega Drive** - 2 controles TPC 2, Mortal Kombat II e Double Dragon 3, nas caixas, por SNES com 2 controles. Wanderley Filho, tel (011) 443-5782, **São Bernardo do Campo**.

R **Master System** - com Prince of Persia por MiniGame Mortal Kombat, série Master. Artur, tel (011) 743-8551, **São Caetano do Sul**.

V **Sega CD** - com um jogo e Mega Drive II com Sonic 2 e Talespin com 2 controles. Felipe, tel (0123) 41-2619, **São José dos Campos**.

R **Mortal Kombat II** - para SNES, por R\$ 80,00 ou troco por Donkey Kong Country ou Super Street Fighter II. Aurílio, tel (011) 264-5180, **São Paulo**.

V **Master System** - na caixa, 3 cartuchos, controle, pistola e óculos 3D, por R\$ 210,00. Daniel, tel (011) 216-5908, **São Paulo**.

R **VideoGame Charger** - compatível com NES, mais 8 cartuchos por Super Street Fighter II, Mortal Kombat II ou Dragon Ball-Z, todos para SNES. Silas, tel (011) 511-0733, **São Paulo**.

R **Super Mario World** - por Super Soccer ou outra de SNES. Franklin L. Gomes, Rua Francesco Usper, 328, ap 42 A, CEP 03927-340, **São Paulo**.

C **Revistas VideoGame** - e cartuchos do Street Fighter, preços a combinar. Henrique, tel (011) 218-1221, **São Paulo**.

V **SNES** - na caixa, Donkey Kong Country e controle arcade, por R\$ 300,00. Élder, tel (011) 216-7454, **São Paulo**.

V **Cartuchos** - para Mega, SNES, Super Famicom e Master. Bom preço. Marco Antonio, tel (011) 218-0648, **São Paulo**.

R **Mega e Sega CD** - com 2 controles e um CD, por SNES mais 2 controles e R\$ 250,00. Marcus, tel (011) 944-7212, **São Paulo**.

R **Genesis** - 2 controles (1 de 6 botões), mais 5 cartuchos e SNES completo com 10 carts, tudo por Neo-Geo. Fernando, tel (011) 513-3324, **São Paulo**.

V **Saturn** - SNES, 3DO, Mega, Playstation, cartuchos e acessórios. Maria Lúcia, tel (011) 962-6888, **São Paulo**.

R **Sonic 2** - por Daytona USA ou outra de Mega. Fabio, tel (011) 851-9354, **São Paulo**.

V **Genesis** - controle e Super Street Fighter II, por R\$ 180,00. Thiago, tel (011) 429-7896, **São Paulo**.

V **Mega Drive II** - 7 cartuchos (SFII, Super-man II e outros), 2 controles (1 de 6 botões), semi-novo, na caixa, por R\$ 460,00. Robson ou Douglas, tel (011) 297-6743, só para pessoas de **São Paulo**.

V **Master System III** - com 12 cartuchos, pistola, 4 controles e mais um de moto, por R\$ 280,00. Ligar à tarde para Dennis, tel (011) 227-4732, **São Paulo**.

R **3DO Panasonic** - por Sega Saturn. Deixar tel para contato com Edison, tel (011) 941-3810, **São Paulo**.

R **TopGame VG 9000** - 2 controles turbo, pistola e 12 cartuchos (um de 52 jogos) por Master III, Mega ou SNES. Márcio, tel (011) 962-2721, **São Paulo**.

R **Master System II** - com Alex Kid na memória e os carts: Mortal Kombat, Kong Fu Kidd, Shapes and Columns e Blade Eagle 3D, por Mega Drive ou SNES. Volto R\$ 50,00. Edson Simão Duarte, Av. Virgínia Ferni, 1900, CEP 08200-000, **São Paulo**.

V **Mega Drive** - japonês, 2 controles (1 original e outro turbo com slow motion) e os carts: Fifa Soccer 94 e Sonic & Knuckles, originais, na caixa. Malakay, tel (011) 954-2690, **São Paulo**.

R **Cartuchos SNES** - Robocop 2 e Adams Family, por R\$ 15,00 cada. Luís Tiago, tel (011) 918-9084, **São Paulo**.

R **Cartuchos SNES** - Striker ou Final Fantasy M. Quest por Test

Drive 2. Luiz Felipe, tel (011) 66-4382, **São Paulo**.

R **Hi-Top Game** - 3 cartuchos e 2 controles por Mega semi-novo, com controle e cartucho. André Luiz, tel (011) 271-3709, **São Paulo**.

R **SNES** - 3 controles (1 SNProgram PAD) e 15 cartuchos por 3DO com 2 controles e 7 CDs. Maurício, tel (011) 66-5943, **São Paulo**.

V **SNES** - completo, com controle turbo. Renato, tel (011) 919-1704, **São Paulo**.

R **Neo Geo** - com Fatal Fury 2 e Super Spy. Carlos Fernandez, tel (011) 661-1148, **São Paulo**.

R **Golden Axe 3** - para Mega japonês por Street Fighter 2 em bom estado. Juliano Martins, Rua 5, 117, CEP 13510-000, **Santa Gertrudes**.

R **Nintendo** - pistola, controles e cartucho com 539 jogos. Também vendo Master System com 6 carts e Alex Kidd na memória, em ótimo estado. Leonardo, tel (011) 712-7692, **Santo André**.

V **Micro Genius** - Street Fighter II e Battletoads & Double Dragon, adaptador para TV, fonte, cabo e 2 controles, por R\$ 70,00. Wellington D. de Lima, Rua Pacarama, 15B, CEP 09130-000, **Santo André**.

V **SNES e cartuchos** - Caveman 2, Bubsy, Super Mario Kart, Double Dragon 5, Art of Fighting e Choplifter 3. Rafael, Rua Mal. Deodoro, 874, CEP 86340-000, **Sertaneja**.

V **Power Athlete** - para SNES. Diogo, tel (011) 477-1728, **Suzano**.

R **Master System III** - 3 controles (2 TPC 4) e cartucho, por R\$ 160,00 ou troco por Discman com fone. Alex, tel (011) 974-2967, **Taboão da Serra**.

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

NOME

END

BAIRRO CEP

TEL. -DDD CIDADE

ESTADO ANÚNCIO R ☐ V ☐ C ☐

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

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



**A ciência se dedica a temas incomprensíveis
para a maioria das pessoas.**

Circuit training é apenas um deles.  the brand with the three stripes



**Q I T E
R A I N E R**

PERFECT ELEVEN

Gostaria de ter a edição da **Video News Game** que traz o jogo Perfect Eleven (acho que é a número 48). Só falta ela para eu completar a minha coleção.

Luis Fernando da Luz
Franca, SP



Gostei muito da nova cara da VG. Continuem assim. Queria saber mais daquele jogo de futebol, o Perfect Eleven. Dá para trocar o nome dos jogadores e as cores dos uniformes? Os visuais dos jogadores são fiéis para todas as seleções?

Eduardo R. dos Santos
Bastos, SP



Luis, você está certo: foi na edição 48 que publicamos uma matéria (cheia de dicas, é claro) do jogo Perfect Eleven, que é para o Super Famicom (a versão para SNES se chama Internacional Super Star Soccer). Para você adquirir este ou outro número atrasado basta ligar para 0800 130633. Quanto às dúvidas do Eduardo, vamos lá: para mudar os nomes dos jogadores e as cores do uniforme, entre na tela de opções e escolha o nosso alfabeto. Ai, é só botar os nomes que você quiser. E o visual tá super fiel.

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



DÚVIDAS

Caros amigos da **Video News Game**, parabéns pelo novo visual: está demais. Eu queria que me respondessem algumas perguntas. A Nintendo pretende lançar um acessório semelhante ao 32X da Sega? É verdade que a SNK não pretende mais lançar jogos para o Mega Drive e o SNES? Quando sairá os games FIFA Soccer 95 e Bubsy 2 para SNES?

Aristides Alvares
Itaquaquecetuba, SP

Tem muita gente confundido o Virtual Boy com um novo acessório para o SNES, Aristides. O Virtual Boy é um video-game portátil formado por um chip de 32 bit-RISC e dois displays LED de alta definição que usam apenas a cor vermelha sobre um fundo preto. Os óculos parecidos com os de realidade virtual proporcionam uma sensação de 3D. Em relação aos games da SNK, a partir de agora apenas o sistema Neo Geo receberá os jogos da empresa. Para terminar, é melhor você ir correndo dar uma conferida na sua locadora porque FIFA Soccer 95 e o Bubsy 2 já estão no mercado.

JURASSIC PARK

Peço ajuda para poder debulhar o Jurassic Park do Mega. Queria que vocês me mandassem todos os passwords de Grant e Raptor.

Daniel Soares da Silva
Pirapora, MG

Olá, amigos da **VG**! Gostaria de saber o password para ir à última fase de Jurassic Park (Mega Drive).

Sérgio Francisco de Mendonça
Rio de Janeiro, RJ

Não são apenas o Sérgio e o Daniel que estão com dificuldades com o game Jurassic Park. Por isso, vamos publicar dicas bem espertas no VG Tips da próxima edição.

BEAVIS & BUTT-HEAD (MEGA)

Será que vocês poderiam me ajudar dando o password para ter todos os Tickets e a senha de Buger World.

Rodrigo Correia Lima da Silva
Rio de Janeiro, RJ

Oh, Rodrigo, você perdeu a edição número 45. Nela a gente está dando todas as dicas para você debulhar em Beavis & Butt Head. Bem, mas anote o password para chegar à sala do show: APJDY 5FF + D TKEREN. Vá para o quarto e ache os ingressos. Há também uma dica bem legal em Video News Game edição 47 para um final diferente: com os dois pentelhos participando do show do Gwar. É só ficar ligado para não perder mais nenhuma edição da revista.

ELOGIOS E PEDIDOS

Gostei muito do novo visual da revista e queria que vocês aumentassem o espaço do Nintendinho.

Márcio Siqueira Barbosa
Fortaleza, CE

Tempos atrás, escrevi uma carta que foi publicada na edição 47. Nela, criticava a revista pelo número alto de páginas dedicadas à computação. Estou escrevendo agora para elogiar as mudanças e informar que que todo ano irei renovar a assinatura. Continuem assim: melhorando cada vez mais.

Juliana Medina
São Paulo, SP

Em primeiro lugar, muito obrigado pelos elogios. Como vocês devem ter observado, nós não paramos no sentido de oferecer sempre a melhor revista de games do mercado. E vamos dar uma olhada com carinho na sugestão de dar mais páginas para o Nintendinho.

3DO, JAGUAR E COMPUTADORES

O Jaguar ou o 3DO são compatíveis com os CDs de computador. Eles são compatíveis com o Sega CD? Adorei a revista Home Computing. Gostaria que vocês dessem mais jogos do Jaguar.

Bruno de Assis Gonçalves
Belo Horizonte, MG

Bruno, o negócio aqui é como naquele velho ditado: cada macaco no seu galho. O jogos de cada sistema só servem para o próprio sistema. Até existe um adaptador que permite rodar os games de 3DO no PC, mas o preço deste acessório é quase o mesmo do console. Quanto a abrir um espaço maior para os games de Jaguar, a sugestão está anotada.

GAME RADICAL



Moisés S. Vidal
Rio de Janeiro - RJ



Carlos Renato Colnaghi
Indaituba - SP



Wener F. da Silva
Goianira - GO

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



Manoel B. Jr.
São Bernardo do Campo - SP



Luciano da Costa Ferreira
Belém - PA



Valdir Moreira
Bauru - SP



GALERIA DOS FERAS

Quem está mandando bala é a Equipe Droids e o Rodrigo. O pessoal já voltou de férias e nada de detonar os games?! Ou será que estão com dificuldade para tirar as fotos? Bom, o negócio é ficar esperto porque a galeria de troféus já está quase completa e novidades vão aparecer.

SNES	GAME	NOME	ESCORE
CLÁSSICOS	Super Mario Kart (Mario Circuit 1) (4)	Paulo Augusto de Araújo Filho	Time 0'56"48 Lap 0'10"94
	Taz-Mania (1)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	3.196.670
	Axelay (3)	Dionísio Cason	5.213.770
HOT GAMES	Final Fight 2 (3)	Dionísio Cason	5.735.206
	Actraiser 2 (1)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	99.999.999
	Super Punch Out - Gabby Jay (N)	Bruno Lacerda Macedo	0'06"73
	R-Type 3 (N)	Equipe Droids	332.490
	Jurassic Park 2		
	Indiana Jones - Greatest Adventures (1)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	100.325
DESAFIO	Super Punch-out (Gabby Jay) (2)	Rowan M. Saad	Best time: 0'07"92
	Hagane		
	Pac Man 2 (%) - (N)	Equipe Droids	terminado com 79%
MEGA			
CLÁSSICOS	Pit Fighter (8)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
	Streets of Rage III (N)	Rodrigo de Oliveira Vieira	557.970
	Air - Buster (3)	Equipe Droids	8.190.000
HOT GAMES	Ristar (N)	Rodrigo de Oliveira Vieira	545.000
	Pitfall (1)	Rodrigo de Oliveira Vieira	999.999
DESAFIO	Taz Mania - Escape From Mars		
	Batman & Robin		
NES			
CLÁSSICOS	Ninja Gaiden 2 (N)	Equipe Droids	999.900
	Castlevania (N)	Vulcan Macaw (A.J.E.)	999.900
MASTER			
CLÁSSICOS	The Secret of Shinobi (13)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
	R-Type (3)	Vulcan Macaw (A.J.E.)	1.225.900
NEOGEO			
DESAFIO	Samurai Shodown 2		
PLAYSTATION			
DESAFIO	Ridge Race		
SATURN			
DESAFIO	Daytona (pista 1)		
32X			
DESAFIO	After Burner		
PC			
DESAFIO	World Circuit (Interlagos) (2)	Enzo Augusto S. Costa	Best Lap 1'11"695
	Sim City 2.000 (2)	Equipe A.J.E.	84.542.760



Desenho deste troféu:
Eleonora Montana

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

DESAFIOS

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

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

O "N" indica recorde novo

RUNNING

LEXICON LADY



SL 96



ALLEGRA PLUS



RESPONSE



NBTA



STRATEGY



TENNIS

the brand with the three stripes

adidas



CROSS LITE TRAINER LADY

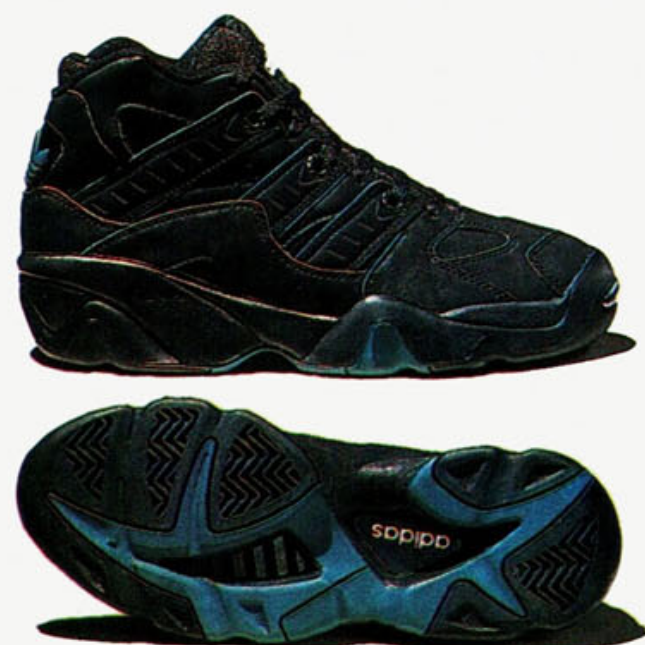


XTR COMP

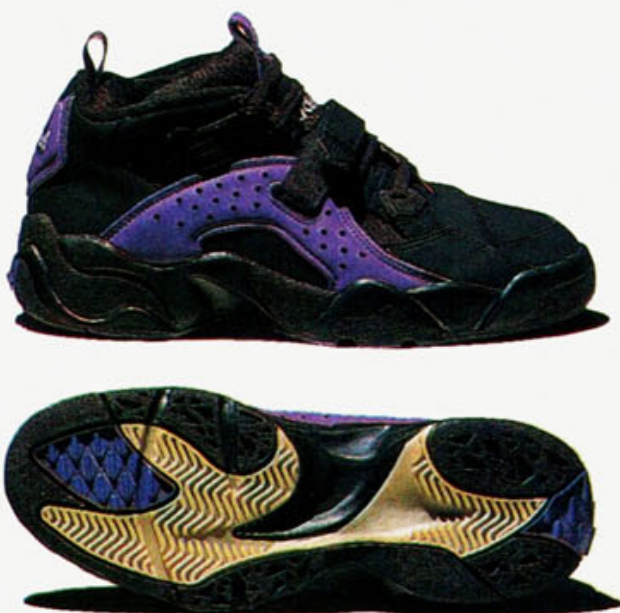


TURF LO LITE

CROSSTRAINING



STREETBALL IV



B.B. LO



CENTURION

BASKET

MEGA DRIVE

GRAFICOS 10

MUSICA 9

JOGO 10

Tipo: **Aventura**

Fabricante: **Sega**

Memória: **16 megabits**

Fases: **4**

Jogadores: **2**

ESCOLHA O SEU HERÓI

Dá para jogar com o Batman, com o Robin ou com os dois heróis ao mesmo tempo. Escolha o seu preferido e mande bala.



COMANDOS

Tiro: **A ou C**

Pulo: **B**

Voadora: **B + B**

Voadora para baixo:

B ↓ + B

Batman e Robin é um dos melhores jogos de aventura que já apareceram para o Mega Drive. Com apenas 16 megabits de memória, o game consegue superar todas as limitações técnicas do console e arrebatada. Há efeitos de rotação de cenários, transparência de cores, zoom de sprites e scrolling. A história começa quando quatro perigosos criminosos fogem do Asilo Arkham para aterrorizar Gotham City. Neste momento, Batman e o eterno companheiro Robin entram em ação para enfrentar o Coringa, o Duas Caras, o Chapeleiro Louco e o Senhor Gelo em quatro fases ele-

trizantes. A dupla dinâmica conta com três tipos de armas no decorrer das telas: vermelha, verde e azul (opte pelo tiro vermelho). Os dois ainda podem deferir socos, chutes e voadoras. O repertório de ataques é pouco, mas não prejudica o game em nenhum sentido. A dificuldade é bastante alta, até mesmo para jogadores experientes, pelo simples motivo de se ter uma dependência de um tiro forte (que é conseguido recolhendo armas da mesma cor). Resumindo, a Sega caprichou "pra" caramba neste game. O Mega estava precisando de um trabalho assim.



... **LEVEL ONE** ...
HAPPY BIRTHDAY TO ME



Para destruir este boss, comece atirando na parte de baixo. Pule por cima. Na segunda transformação, ele dá três tiros em três seqüências. Depois, o boss roda duas vezes. Quando ele parar, ataque. Aí, ele atira nesta seqüência: ← → ← ← → →. Na terceira transformação, suba na plataforma para desviar dos tiros.



Destraindo as fileiras de robôs voadores antes delas saírem da formação, você ganha vários itens.

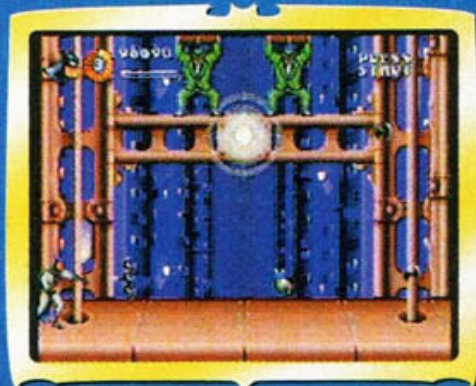


Agora, você vai ter que desviar desta garra e das bombas. E ainda acertar o cara. É na raça mesmo! Desvie para frente ou para trás, já que a garra faz uma curva.



Bom, o negócio agora é com o Coringa. Ele começa com esta seqüência: ↓ → ← ↓ → ← → ←. Depois, começa a pular de um lado para outro: passe por baixo dele.

LEVEL TWO A TWO SIDED STORY



Atire na luz do centro da tela para encontrar itens.



Quando Batman começa a voar, a visão fica animal. Ao enfrentar o subboss, fique esperto: após destruir os canhões, o cara vai para cima de você.



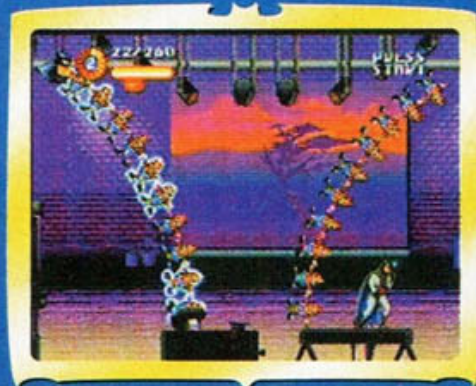
Se o tempo ficar nublado, quer dizer que a coisa vai esquentar. Tem umas navezinhas que adoram atirar mísseis teleguiados. Quanto ao dirigível, fique ligado no canhão central (são três que vão te perturbar a vida).



O Duas Caras está dentro do helicóptero. Cada vez que o feixe de luz muda de cor, o ataque sai de uma maneira diferente.



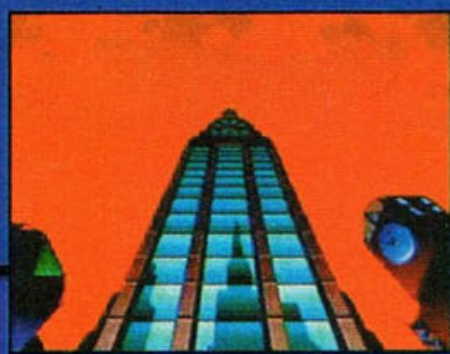
LEVEL THREE TEA TIME



Dá para passar folgado entre estes carinhas enquanto eles não estão pisando. Mas assim que começarem a brilhar, vá com cuidado. Destrua os canhões e pegue os itens.



A manha contra este gato gigante é ficar no meio, atirando no nariz. Não fique parado nos cantos: uma patada e lá se vai uma porrada de energia. Depois que o gato morrer, não marque bobeira: vá para os cantos para não perder uma vida.



Maluquice total! A tela começa a se despedaçar e te acertar. Vá com calma, que este bonecão doidão só fica pulando.



Esta tela é quase um bônus (quase; se bobear dançou). Aproveite para fortalecer sua arma.



O cenário do chapeleiro louco é animal. Fique ligado na sequência em que as barreiras aparecem para não levar a pior.



LEVEL FOUR SNOW IN JULY?



Aqui o problema maior são estes robôzinhos pentelhos. Tome cuidado também com os cientistas: fáceis de matar, mas tiram bastante energia.



Nesta fase, esqueça o tiro vermelho e vá com o verde.



Atire nas bolas que soltam fumaça para ganhar energia.



Quando o Senhor Gelo ficar pendurado, cole no canto e detone tiros no suporte da nave sem se preocupar muito com o que está acontecendo.



SEGA CD

ETERNAL CHAMPIONS

CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

GRÁFICOS**9****MUSICA****9****JOGO****9****Tipo:** Luta**Fabricante:** Sega**Memória:** ND**Fases:** indefinidas**Jogadores:** 2

COMANDOS

A: chute fraco**B:** chute médio**C:** chute forte**X:** soco fraco**Y:** soco médio**Z:** soco forte**X + Z:** provocação

VG TIPS

Para jogar com o Eternal, é só chegar ao final e salvar o jogo. Mas dá para conseguir outros oito personagens, embora a tarefa não seja nada fácil. Confira como conseguir alguns deles:

Thanatos: Dê a vendetta do Xavier no Champion Mode.

Chin Wo: Com o Thanatos, dê uma vendetta na Reptide no Warrior Mode.

Blast: Dê uma vendetta no Midnight.

Yappy: Você tem que fazer 2500 pontos no Expert Survivor Tournament.

Hooter: No Double Elimination, perca o primeiro round e vença os outros aplicando a vendetta do Trident.

Dark Eternal Champion: Fazer a vendetta em todos os personagens no Champion Mode.

Que *Eternal Champions* é um game sangrento ninguém tem dúvida. Mas esta versão para o Sega CD exagera: faz *Mortal Kombat* parecer jogo de criança. Agora são treze personagens, uma apresentação animal e gráficos mais trabalhados. A história já é conhecida: 13 personagens foram "pegos" pelo poderoso Eternal em diversos momentos da história terrestre. Há, por exemplo, um homem pré-histórico e um xerife do velho oeste americano. Eles foram transportados momentos antes da morte, para participarem de um campeonato onde o vencedor ganha vida eterna. Em relação à versão para o

Mega Drive, a do Sega CD ganha em gráficos e na movimentação dos personagens. Além disso, aumentou a dificuldade (que já era muita!) e a qualidade

de do sistema de combo. Os fatalities são um show à parte: agora, além do overkill (último golpe em um determinado ponto da tela), você conta com as

mortes súbitas (overkill em lugares diferentes para detonar o adversário), vendettas (fatalities misteriosos) e Cinekills. É para estralhar!



OVERKILL

Para fazer um Overkill, é preciso dar o último golpe no oponente

em um determinado lugar da tela (diferente da Morte Súbita).



MORTE SÚBITA

Consiste em matar o oponente em outro lugar da tela, que não o do

Overkill. Acompanhe no quadro dos lutadores

o lugar exato onde deve ser dado o golpe fatal.



VENDETTAS

Movimento fatal no estilo Mortal Kombat. Para fazê-lo é preciso

estar no round decisivo e deixar a vítima tonta e com pouca energia.

Veja os movimentos corretos nos comandos de cada personagem.



CINEKILLS

São mortes realistas onde *Eternal* interrompe a luta no último instante e mata a vítima de um modo aterrorizante. Para fazer um Cinekill, é preciso estar no round

decisivo e aplicar um power combo, sequência rápida de golpes que tira muita energia. Um modo fácil de aplicar o golpe da morte é jogando com Trident. Primeiro,

leve a vítima para o canto da tela, dê três socos fortes e depois um plasma bolt. O inimigo ficará tonto. Então, faça um spinning trident antes que ele caia de um gancho.

Finalize com outro plasma bolt, sente e assista.

Shadow

Fan Block: $\leftarrow \rightarrow + XY$ (devolve magia)
 Ninja Weapons: $\leftarrow \rightarrow + X$ ou $Y/\leftarrow \rightarrow + X$ ou $Y/\leftarrow \rightarrow + X$ ou Y
 Shadow Punch: $\leftarrow \rightarrow + YZ$
 High Jump Angle Kick: $\downarrow \uparrow + B$
 Twirling Fan Attack: $\leftarrow \rightarrow + A, B$ ou C
 Shadow Mode: XYZ
 Smoke Screen: ABC (teletransporte);
 AB $\leftarrow$; BC $\rightarrow$; XY $\leftarrow \uparrow$; YZ $\rightarrow \uparrow$
 Rock & Roll: $\downarrow \rightarrow + C$
 Banzai Blitz: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Flying Step Tobi Ashi: $\leftarrow \rightarrow + AB$
 Flying Mine Uzume-Bi: $\downarrow \rightarrow + Z$
 Vendetta: $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow + C$ (perto)



Morte súbita: entre as duas letras

Slash

De-Claw: $\leftarrow \rightarrow + Z$
 Ice Club: $\downarrow \rightarrow + Y$
 Fire Club: $\downarrow \rightarrow + X$
 Running Head Butt: $\leftarrow \rightarrow + C$
 Power Thud Club Swing: YZ (no ar)
 Caveman Beating: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Bat-Back Projectile: $\leftarrow \rightarrow + XY$ (devolve magia)
 Double Foot Kick: $\downarrow \leftarrow \leftarrow + C$
 Club Dive: $\downarrow \leftarrow \leftarrow + B$
 Spinal Crush: $\rightarrow + Y$ (jogada)
 Bone Breaker: $\rightarrow + Z$ (jogada no ar)
 Vendetta: $\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + C$ (perto)



Morte súbita: onde está o Slash vermelho

Larcen

Slash & Turn: $\leftarrow \rightarrow + YZ$
 Reflect: $\leftarrow \rightarrow + X$ (devolve magia)
 Sai Throw: $\leftarrow \rightarrow + Y$
 Low Sweep: $\leftarrow \rightarrow + Z$
 Swinging Hammer Fist: XYZ
 Machine Gun Blitz: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Backflip Kick: $\downarrow \leftarrow \leftarrow + C$
 Mantis Strike: $\downarrow \rightarrow + A$
 Power Sweep: ABC
 Air Sweep: AC
 Ceiling Climb & Dive: $\downarrow \uparrow + C$ (p/agarar e Z p/atacar)
 Vendetta: $\downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + E$ (perto)



Morte súbita: em frente ao cartaz

Xavier

Swap Spell: XY
 Dragon Trap: $\leftarrow \rightarrow + Z$
 Attract & Smack: ABC
 Midas Touch: $\leftarrow \rightarrow + Y$
 Swap Back: $\leftarrow \rightarrow + X$
 Dragon's Bite: $\downarrow \rightarrow + C$ YZ
 Phantom Strike: YZ (cada botão corresponde a um lugar)
 Possession: XYZ
 Confusion Spell: AC
 Mystic Shield: $\leftarrow \rightarrow + YZ$ (devolve magia)
 Wizard's Wrath: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Vendetta: $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow + C$ (perto)



Morte súbita: em frente à árvore

Jetta

Whirlwind Kick: $\leftarrow \rightarrow + C$
 Phase: XYZ
 Moving Corkscrew: AB ou BC
 Bladerang: $\leftarrow \rightarrow + X$ ou Y
 Corkscrew Uppercut: $\leftarrow \rightarrow + YZ$
 Gymkata: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Power Burst: $\downarrow \rightarrow + C$
 Ricochet: $\downarrow \uparrow + A$ ou C
 Flying Choke Hold: $\leftarrow \rightarrow + Z$
 Resonate: XYZ (botões AC para brilhar)
 Ceiling Climb: $\downarrow \uparrow + B$
 Vendetta: $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + A$



Morte súbita: onde está a Jetta verde

Ramses III

Sun Reflection: $\leftarrow \rightarrow + Z$
 Anubis Block: ABC
 Wrap Attack: $\leftarrow \rightarrow + Y$
 Teleport: $\downarrow \uparrow X$ ou Z
 Torch Attack: $\downarrow \uparrow + Y$
 Thunder Lizard: $\downarrow \rightarrow + C$
 Jackal's Bite: $\downarrow \rightarrow + Y$
 Phoenix Dive: $\downarrow \rightarrow + Z$ (no ar)
 Snake Attack: $\downarrow \uparrow + C$
 Hack & Smack: $\leftarrow \rightarrow + XY$
 King Combo: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Vendetta: $\downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + B$ (perto)



Morte súbita: em frente ao pilar dourado

Raven

Time Smash: XY (pressione e solte)
 Voodoo Attack: AC (pressione e solte)
 Time Add/Subtract: $\downarrow \rightarrow + AB$ ou BC
 Double Fang Kick: ABC
 Time Fold: $\leftarrow \rightarrow + X$ (devolve magia)
 Serpent Rainbow: $\leftarrow \rightarrow + A$
 Raven's Fury: $\downarrow \rightarrow + B$ (no ar)
 Mambo Combo: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Create Void: $\downarrow \rightarrow + Z$
 Destabilize Time: XYZ
 Time Split: $\leftarrow \rightarrow + YZ$
 Vendetta: $\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + E$ Y



Morte súbita: onde está a Raven amarela

Midnight

Bedazzle: XYZ
 Doom Dog: $\downarrow \rightarrow + B$
 Demon Fang Kick: $\leftarrow \rightarrow + C$ (no ar)
 Rapid Fire: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Shoulder Roll/Side Kick: $\downarrow \rightarrow + Z$
 Overhead Stomach Punch: $\rightarrow + ABC$ (jogada)
 Flying Wall Smash: $\leftarrow \rightarrow + Z$
 Mist Attack: A+C
 Manifest: ABC
 Ceiling Ram: $\downarrow \rightarrow + C$ (perto)
 Life Drain: $\leftarrow \rightarrow + XYZ$ (perto)
 Vendetta: $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow + B$ (perto)



Morte súbita: embaixo da placa Danger

Trident

Wavemaster: $\downarrow \uparrow + A$ ou C
 Spinning Trident: XYZ
 Plasma Bolt: $\leftarrow \rightarrow + Z$
 Liquid Mode: ABC
 Bio-Stun Field: AB
 Repulser Field: BC
 Whirlpool Kick: $\leftarrow \rightarrow + AB$
 Neptune's Fury: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Tidal Wave: $\downarrow \rightarrow + Z$
 Slash Spin: $\downarrow \rightarrow + C$ ($\rightarrow A \leftarrow$)
 Bio-Drain Field: YZ
 Depth Charge Field: XY
 Vendetta: $\rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + A$ (perto)



Morte súbita: onde está o Trident roxo

Blade

Stun Beam: $\leftarrow \rightarrow + Z$ (botão C para atirar embaixo)
 Straight Blade: $\leftarrow \rightarrow + YZ$
 Wild Fury Attack: ABC
 Backfire: AC
 Slice'n'Dice: $\downarrow \rightarrow + C$
 Lightning Strike: $\downarrow \rightarrow + BC$
 Brick Wall: $\leftarrow \rightarrow + B$
 Excessive Force: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Personal Shield: XYZ
 Projectile Containment Field: $\leftarrow \rightarrow + XZ$
 Tracking Blade: AB
 Vendetta: $\downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow + X$ (perto)



Morte súbita: onde está o Blade azul

Rax

Overload: AC
 Lock and Load: AB
 Cyber Punch: XYZ
 Jet Knee Smash: $\leftarrow \rightarrow + C$
 Atomic Knee: $\downarrow \rightarrow + B$
 Thrash'n'Bash: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Turbine: $\leftarrow \rightarrow + A$
 Shockwave: $\leftarrow \rightarrow + YZ$
 Jet Uppercut: $\downarrow \uparrow + Z$
 Air Jets: $\downarrow \uparrow + B$
 Cyber Kick: ABC
 Vendetta: $\rightarrow \leftarrow \leftarrow \leftarrow + B$ (perto)



Morte súbita: onde está o cara amarelo

Riptide

Tidal Punch: $\downarrow \rightarrow + X$
 Sea Legs: $\downarrow \rightarrow + Y$
 Eagle Talon: $\downarrow \rightarrow + Z$
 Ground Kriss Blade: $\leftarrow \rightarrow + X$ (Z $\uparrow$)
 Flashing Daggers: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Crow's Nest: $\downarrow \uparrow + Z$
 Whirlpool Reflect: $\leftarrow \rightarrow + X$ (reflete magia)
 Whirlpool Teleport: $\downarrow \uparrow + C$
 Air Kriss Blade: (durante o pulo) $\leftarrow \rightarrow + YZ$ (para frente) ou Y (para baixo)
 Thunder Clap: $\downarrow \rightarrow + C$ (perto)
 Fog Trap: $\downarrow \rightarrow + Y$
 Vendetta: $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + B$ (perto)



Morte súbita: no canto esquerdo da tela

Dawson

Round-up: $\downarrow \rightarrow + B$
 Dual Knife Throw: $\leftarrow \rightarrow + X$
 Rattle Snake Belt Grab: $\leftarrow \rightarrow + Y$
 Hat Attack: $\leftarrow \rightarrow + Z$
 Pony Tail Strike: $\leftarrow \rightarrow + XY$
 Spit Attack: $\leftarrow \rightarrow + YZ$
 Step Out: $\downarrow \rightarrow + C$
 Roll the Dice: $\downarrow \rightarrow + Z$ (no ar)
 Tumble Weed: $\leftarrow \rightarrow + A, B$ ou C (pode ser feito no alto)
 Gold Strike: $\leftarrow \rightarrow + BC$
 Spinning Axe Pick: $\downarrow \uparrow + B$
 Vendetta: $\leftarrow \downarrow \rightarrow \leftarrow + Z$



Overkill: onde está Dawson de chapéu

NEO GEO CD

ARCADE

GRAFICOS

9

MUSICA

9

JOGO

10

Tipo: Esporte

Fabricante: SNK

Memória: ND

Fases: Indefinidas

Jogadores: 2

COMANDOS

Ataque

Botão A:

chute (passe rasteiro)

Botão B:

passe pelo alto

Botão C:

passe curto

Defesa

Botão A:

carrinho

Botão B:

jogo de corpo

Botão C:

muda de jogador

Sidekicks é uma série de games de futebol que arrebenta. Os gráficos e a música são bons, mas o que arrasa mesmo é a sua jogabilidade. E *Sidekicks 3* reforça este aspecto em relação às versões anteriores. Não há muitas diferenças, mas está mais fácil de se fazer gols. E futebol é bola na rede. Para começar, todos os outros jogos de futebol induzem a poucas jogadas para fazer o gol. Em *Sidekicks 3*, é possível construir as suas próprias jogadas. Não tem goleiro milagroso: seguindo os nossos esquemas, você vai dar de goleada. É possível escolher também em que língua ler as legendas, inclusive português (pena que tenham esquecido da acentuação). Os times estão classificados de acordo com a última Copa do mundo e dá para mandar bala em campeonatos diferentes (europeu, sul-americano etc). O negócio é treinar e arrebentar nos gramados do mundo todo.



No Team Data Menu, você escolhe um entre 64 países e pode visualizar as cores do uniforme, informações de cada jogador e condição geral do time. Dê uma sacada na ficha do argentino Maldonado: ele arrebenta nas quatro características. Só pode ser o craque Maradona.

A PROXIMA GLORIA

SIDEKICKS 3

GERAIS



Antes de começar a partida, escolha a estratégia. Se você conferiu no Team Data Menu as deficiências do seu time, tente corrigi-las aqui.



Escolha em qual campeonato você vai detonar.

É BOLA NA REDE



Vá pela lateral e atraia o goleiro. Assim que ele estiver perto, cruze a bola para um jogador completamente livre encher a rede.



Sempre que você entrar na área, vai aparecer a palavra "chute" em cima do jogador. Apertando o botão A, você dá uma bicuda em direção ao gol, mas ...



... o goleiro vai defender. Aproveite o rebote e o fato do goleiro estar no chão para fazer o gol.

DE OLHO NO LANCE



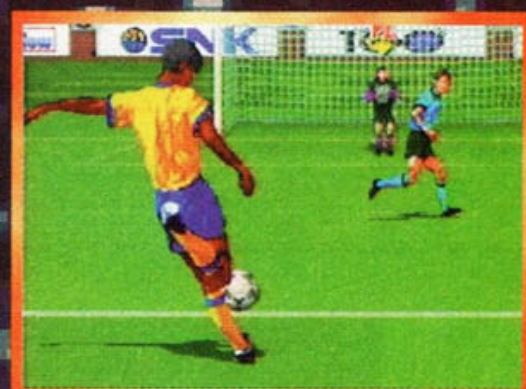
Super Long Shot: quando a palavra "Change" começar a piscar em cima do seu jogador, aperte o botão A que...



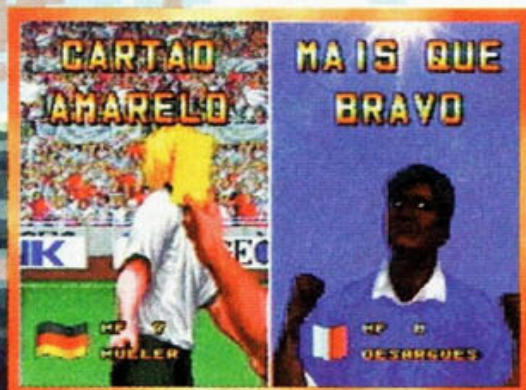
... você terá visão de cima (é a mais fácil para marcar um gol). Aperte o botão A novamente e mande a bola para o fundo da rede.



Super Shot: andando um pouco para frente, a palavra "Chance" pára de piscar e fica azul. Aperte o botão A e ...



... tenha a visão já manjada de Sidekicks 2. Deste ponto é mais difícil fazer o gol.



Assim que receber uma falta, aperte o botão A ou B diversas vezes enquanto a imagem está sendo carregada. Seu jogador ficará bem nervoso e voltar para o jogo com mais garra e rapidez. Se for o capitão do time, ninguém vai segurar o cara.



Pênalti: Coloque o direcional na  ou  para dificultar a vida do goleiro. Para bater, use o botão A.



Escanteio: Use o direcional para escolher a direção da bola (experimente chutar rente a linha de fundo). Aperte o botão A e, durante a trajetória da bola, segure o controle na direção do gol. Fique apertando A (chute de primeira) ou B (cabeçada).

AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME! AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...

Chega de levar Game Over!

Escolha seu jogo, memorize o código correspondente

**DISK 900-0969 e aguarde o momento de discar
o código do jogo escolhido.**

SUPER NES Códigos e jogos

502 Aladdin - estágios finais/passwords
693 Animaniacs-cmd/itens/fase inicial e 1
694 Animaniacs-fases finais/passwords
503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
508 Batletoads x D Dragon - fas. finais
675 Capitão Comando
511 Contra 3 - até fase 3
512 Contra 3 - fases finais
513 Cool Spot
514 Demons Crest - até fase 5
515 Demons Crest - fases finais/passw
518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
520 Donkey Kong - itens/amigos deles
525 Fatal Fury Special - geese / terry
526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
676 Fievel
529 Fifa Soccer International
677 Fighters History
530 Flintstones
533 Goof Trop - Pateta
534 Home Alone 2
695 Indiana Jones-cmd/itens/fases 1 a 3
696 Indiana Jones-fases finais/passwords
678 International Star Soccer
535 Jungle Book
679 Justice League-aquaman/superman/batman
680 Justice League-flash/arqueiro/m.maravilha
536 Krusty's S Fun House
537 Lion King - até fase 1
538 Lion King - fases 2 a 6
539 Lion King - fases 7 a 10
681 Maximun Carnage
682 Megaman X2-acessór/armas/fase inicial a 2
683 Megaman X2-fases 3 a 13
684 Megaman X2-fases 14 a final/dica especial
685 Megaman X2-passwords
540 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
541 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
542 Mortal Kombat 2 - i.kang/scorpion
543 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
544 Mortal Kombat 2 - repiel/k.lao/jony
547 NBA Jam - dicas especiais
548 NBA Jam - passwords
549 NBA Live 95
550 Nigel Mansell
553 Power Athlete
555 Power Rangers - fases finais/passw
556 Power Rangers - golpes
561 Prince of Pérsia - passwords
686 Rama Meia 2-man/woman/mose/akane/king
687 Rama Meia 2-demaís lutadores
688 Road Runners
562 Rock and Roll Racing
697 Rockman 7-burst man/cloud man
698 Rockman 7-tunk man/freeze/i mezzo/s man
699 Rockman 7-s man/t man/ t man/dr. willy
700 Rockman 7-passwords
563 Samurai Shodown - 4 lutadores
564 Samurai Shodown - mais lutadores
565 Soccer Shotout
689 Spiderman
566 S Street Figh 2 - ryu/ken/bison
567 S Street Figh 2 - camy/chunli/dalsim
568 S Street Figh 2 - hond/veg/sagt/tawk
569 S Street Figh 2 - djay/blank/guile/fei
570 S Street Figh 2 - balrog/zangief/dics
701 Top Gear 3.000
573 X-Men - golpes dos lutadores
690 Wolverine-cmd/golpes/itens/fases 1 a 3
691 Wolverine-fases finais/passwords
692 Wild Guns

Por enquanto
só no Estado
de São Paulo

DISK
900-0969
GAMES

LIGUE GRÁTIS 0800 - 116680
Informe o nome e endereço de sua
locadora e receba grátis as listas de
jogos e os bottons DISK GAMES

**Só R\$ 1,20 por minuto !
Interurbanos Grátis !**

MEGA DRIVE Códigos e jogos

001 Art of Fighting - ryo/robert
003 Beavis & Butt Head
185 Brutal-cmd/modos/kung/prince/ivan
186 Brutal-chetah/kendo/r rat/foxy/passw
287 Dune 2-tanques/costruções/missões 1 e 2
188 Dune 2-missões finais/passwords
004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
009 Fatal Fury 2 - terry/mai/cheng/wolfgang
012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
013 Ferrari GP - passwords
015 Fifa Soccer - dicas
016 Fifa Soccer - opções/estratégias
017 Fifa Soccer - passwords
018 Fifa Soccer 95
022 Flintstones
199 Joe & Mac
023 Jungle Book
197 Justice League-aquaman/superman/batman
198 Justice League-flash/arqueiro/m. maravilha
027 Krusty's S. Fun House
028 MarioAndretti Racing
032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
040 NBA Jam
200 NBA Jam T.E. - dicas tela tonight matchup
201 NBA Jam T.E. - personagen secret - A a F
202 NBA Jam T.E. - personagen secret - G a M
203 NBA Jam T.E. - personagen secret - K a W
041 Nigel Mansel
045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
204 Pirates Dark Water-itens/fases 1 a 3
205 Pirates Dark Water-f. finais/passw/dica
047 Power Rangers - lutadores chefes
048 Power Rangers - lutadores normais
051 Prince of Pérsia - fases finais/passw
055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
056 Road Rash 2 - passwords
057 Road Rash 3
206 Robocop X Terminator-armas/fases 1 a 5
207 Robocop X Terminator-finais/dicas
189 Rockman Mega World-Rockman I
190 Rockman Mega World-Rockman II
191 Rockman Mega World-Rockman III
058 Samurai Shodown
059 Sonic & Knuckles - até fase 1
060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
061 Sonic & Knuckles - fases finais
062 Sonic 3 - até fases de bonus
063 Sonic 3 - fases normais
192 Sparkster
064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison/zangf
066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hawk/djay
208 Stargate
068 Tinytoon All Star - futebol/baskt/passw
069 Tinytoon All Star - modo/bolich/hiting
070 Top Gear 2 - dicas
071 Top Gear 2 - passwords
193 Urban Strike-cmd/itens/missões 1 e 2
194 Urban Strike-missões finais
072 Virtua Rancing
209 Warlock
195 Zero Tolerance-acess/agente/passw
196 Zero Tolerance-passwords finais

Cobrados em sua conta telefônica em até 45 dias. Peça a permissão de seus pais

ARCADE**GRÁFICOS****10****MÚSICA****10****JOGO****10****Tipo: Luta****Fabricante: Capcom****Memória: 300 Mega****Fases: 8****Jogadores: 2**

WARRIOR'S DREAM

1987

Street Fighter I não conquistou o sucesso esperado pela Capcom. Talvez porque só era possível jogar contra Ryu e Ken. Mesmo assim marcou época. Em *Street I*, o jovem lutador Ryu e seu rival Ken percorriam o mundo lutando contra dois guerreiros de cada nação visitada. Assim, lutaram na China, nos EUA, no Japão, na Inglaterra e, no final, contra dois lutadores da Tailândia. Três personagens desta versão reaparecem em *Street Zero*, são eles: Birdie, da Inglaterra, mais Adon e Sagat, da Tailândia. Sem contar Ryu e Ken.

**1989**

Final Fight foi o primeiro jogo da Capcom a usar o conceito Double Dragon e ir mais longe na jogabilidade. Foi uma febre no Japão, Estados Unidos e Brasil. No jogo, uma gangue chamada Mad Gear controla a cidade de Metro. Para chantagear o prefeito, eles sequestram sua filha Jessica. Teria dado certo se esse prefeito não fosse Mike Haggar, um ex-*Street Fighter* que, junto com o namorado da filha e seu companheiro de academia Guy, vão acabar com o domínio da Mad Gear. Daqui saíram dois personagens para *Street Zero*: Guy e o boss Sodom.

TÚNEL DO TEMPO

1991

Street Fighter II quebrou todos os recordes de popularidade desde *Pac-Man*. Foi o jogo que ficou mais tempo na lista dos dez mais jogados no Japão e criou uma verdadeira legião de seguidores em países do mundo inteiro. O jogo se estendeu por quatro upgrades acrescentando golpes e personagens novos. Seus personagens são conhecidos por dez entre dez crianças brasileiras, e recentemente virou até filme. A história segue *Street Fighter I*: depois de superar Sagat e abrir uma cicatriz em seu peito com um Shoryuken, Ryu novamente percorre o mundo, agora acompanhado por mais sete lutadores vindos dos mais diferentes lugares, inclusive Brasil. De *Street Fighter II*, além dos velhos Ryu, Ken e Sagat, entra na cena de *Street Zero* a chinesinha Chun Li, a maior musa da geração dos videogames.

Depois de muitos boatos e mudanças de nome, o próximo lançamento da Capcom promete ser o maior sucesso desde *Street Fighter II: The World Warrior*. Alguns diziam que se chamaria *Street Fighter Zero*, outros que seria *Street Fighter Legends*, mas a Capcom acabou nomeando-o *Street Fighter Alpha: Warrior's Dream* para o mercado japonês e *Zero* aqui para nós. Os mais atenciosos notaram a falta do número 2 depois do título, talvez a mudança mais radical deste jogo. A falta de numeração é fácil de explicar: este não é o aguardado *Street Fighter III*, mas sim um jogo que se passa antes do *Street Fighter I*. Como ia ser pra lá de estranho colocar "Street Fighter: A Batalha Anterior", o *Zero* indica um retorno às origens dos jogos de luta da Capcom, sem dizer que é bem mais animal. Na verdade, este lançamento mistura três jogos da Capcom, *Street I* e *II*, e *Final Fight*. Algumas das novidades de *Zero* já foram testadas em *Darkstalkers* e *X-Men*. O sistema Super Combo de *Super Street Fighter II Turbo* foi melhorado e ampliado para o combate entre dois jogadores e o "Zero Counter-Attack" possibilita ataques instantâneos a partir da posição de defesa. Como diz o título em inglês - *Warrior's Dream* (Sonho do guerreiro) - o jogo vai agradar àqueles fãs de carteirinha da Capcom, que sonhavam em poder jogar com os personagens adversários de *Street Fighter I*. E para quem já está com água na boca, em dezembro deve estar chegando a versão turbo de *Street Zero*. Ah! e se você tiver sorte dá para jogar com o M. Bison: no modo aleatório, torça para cair com o mestre da Bisolândia.

AS NOVIDADES

ZERO COUNTER

Este movimento funciona como um contra ataque imediato. Quando qualquer golpe adversário acertar sua defesa, faça imediatamente: ↓ ↘ → + soco ou chute. Este tipo de movimento foi utilizado pela primeira vez no arcade DarkStalkers com o nome de Reversal Attack.



MOVING GET UP

Logo após seu lutador levar qualquer golpe que derrube, como ras-teira forte, agarrão, voadora forte no alto e shoryukens, faça: ↓ ↘ → + soco, ainda no chão. Este movimento é totalmente diferente do esquema utilizado no arcade X-Men, não confunda!



MID AIR GUARD

Como nos arcades DarkStalkers e cia., agora é possível se defender durante o pulo.



THROW DEFENSE

Para cair em pé depois do agarrão, faça: → + soco ou chute (os botões que agarram o lutador), no momento que seu jogador for agarrado.

SUPER COMBO LEVEL GAUGE

São os famosos Super Combos, aqueles combos especiais que explodem a tela se você detoná-los no final da luta, lembrou? O sistema adotado foi o mesmo de DarkStalkers, conforme seu personagem for atacando, uma segunda barra de energia vai enchendo.



LEVEL COMBO

Em Street Zero você poderá encher a barra especial e acumular até três níveis de Super Combos. Para selecionar o nível do golpe especial (level 1, 2 ou 3) é simples. Veja o exemplo: Vacuum Hurricane Punch é o Raduken especial de Ryu. Você varia o level da magia acionando botões diferentes, ou seja, o comando é sempre o mesmo, e o que muda realmente são só os botões:

Vacuum Hurricane Punch Level 1:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + 1 soco

Vacuum Hurricane Punch Level 2:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + 2 socos

Vacuum Hurricane Punch Level 3:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + 3 socos



PROVOCAÇÃO

Durante qualquer momento da luta aperte o botão Start. O lutador provoca uma vez por Round.



RYU

O principal guerreiro de *Street Fighter*, depois de derrotar o grande lutador Sagat, agora está à procura da lenda de um lutador com poderes misteriosos. Ninguém menos do que o famigerado M. Bison.



Raduken: ↓ ↘ → + soco
Tatsumaki Senpu Kyaku: ↓ ↙ ← + chute (também no ar)
Shoryuken: → ↓ ↘ + soco
Soco para baixo: → + soco médio
Voadora fraca: → + chute
Zero Counter: soco

SUPER COMBOS

Vacuum Hurricane Punch:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

Vacuum Tatsumaki Senpu Kyaku:

↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute



KEN

Com um visual diferente, Ken tá igualzinho ao do desenho japonês. Obscurecido no primeiro campeonato *Street Fighter*, ele está viajando pelo mundo para achar o amigo/rival Ryu, atual campeão.



Raduken: ↓ ↘ → + soco
Tatsumaki Senpu Kyaku: ↓ ↙ ← + chute (também no ar)
Shoryuken: → ↓ ↘ + soco
Quick Rolling Sway: ↓ ↙ ← + soco
Chute alto: → + chute médio
Zero Counter: soco

SUPER COMBOS

Violent Shoryuken:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

Vacuum Shoryuken:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute



SAGAT

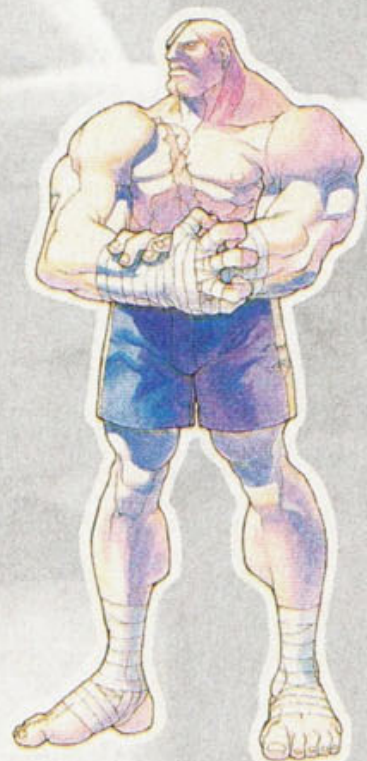
Com a cicatriz no peito lembrando sua derrota para Ryu, Sagat está queimando com vingança para Ryu.



Tiger Shot: ↓ ↘ → + soco
Ground Tiger Shot: ↓ ↘ → + chute
Tiger Upper Cut: → ↓ ↘ + soco
Tiger Knee Crash: → ↓ ↘ + chute
Zero Counter: chute

SUPER COMBOS

Tiger Genocide:
↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute
Super Tiger Shot:
↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
Super Combo:
↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + chute



CHUN-LI

Agora com uma roupa mais comportada, a nossa chinesa predileta está de volta. Procurando saber o paradeiro de seu pai, Chun Li foi contratada pela Interpol e virou policial. Está no rastro de um cartel de drogas para prender os criminosos.



Kikukken: ↓ ↘ → + soco
Slash Kick: c ↓ ↑ + chute
Hyakuretsu Kick: chute rapidamente
New Spinning Burst Kick: ↓ ↘ ← + chute
Zero Counter: chute
Joelhada nas costas: ↘ + chute forte
Pisão (no ar): ↓ + chute médio

SUPER COMBOS

Thousand Burst Kick: c ← → ← → + chute
Super Kikukken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
Super Slash Kick: c ↘ ↘ ↑ + soco



ADON

O penúltimo lutador de *Street Fighter I*, Adon não se conforma de não ter derrotado Sagat no lugar de Ryu, por isso corre atrás do tailandês para matá-lo e assumir o manto de guerreiro mais perigoso do mundo.



Tiger Kick: ↓ ↘ → ↗ + chute
Jump Kick: ↓ ↘ ← + chute
Shield Kick: ← ↓ ↘ + chute
Zero Counter: chute

SUPER COMBOS

Super Combo:
↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
Super Combo Knee:
↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + chute



BIRDIE

Um dos desafiantes da Inglaterra em *Street Fighter I*, o ex-guarda-costas Birdie quer ganhar dinheiro e fama derrotando os melhores lutadores de rua.



Dash Forward: c ← → + soco
Pilão (perto): ↓ ↘ ← ↗ + soco
Turn Head 1: segure soco fraco e soco médio, solte e segure novamente
Turn Head 2: segure soco médio e soco forte, solte e segure novamente
Turn Head 3: segure os três socos, solte e segure novamente
Zero Counter: soco

SUPER COMBOS

Super Head Combo: c ← → ← → soco
Final Atomic Head Buster (perto):
↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco



GUY

Depois de dar vários sopapos no Sodom em *Final Fight*, Guy atravessa o mundo para testar suas habilidades de ninja Bushin.



Special Guy: ↓ ↙ ← + chute

Flying Attack: ↓ ↘ → + soco.

Quando ficar bem em cima do adversário, aperte soco para agarrar.

Running Attack: ↓ ↘ → + chute.

Quando correr para cima do adversário aperte chute para acionar uma super voadora.

Chute para cima: ↘ + chute forte

Zero Counter: chute

SUPER COMBOS

Final Super Combo:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute

Upper Special Combo (perto):

↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco



SODOM

Também saído de uns tapões no *Final Fight*, Sodom está viajando pelo mundo à procura de aliados poderosos para reconstruir a desmantelada Mad Gear. Este samurai renegado quer vingança.



Weapon Attack: → ↓ ↘ + soco

Pilão (perto): ↓ ↙ ← ↘ + soco

Pilão (perto/longe): ↓ ↙ ← ↘ + chute

Zero Counter: soco

Ataque imediato do chão: quando for jogado ao chão, faça: ↓ ↘ → + chute, antes de cair.

SUPER COMBOS

Weapon Super Combo: ↓ ↘ → ↓

↘ → + soco

Super Throw Combo (perto): gire o

direcional em 360° 2 vezes + soco



CHARLIE

Lutador novo, Charlie está sozinho para esclarecer negócios clandestinos entre o exército americano e cartéis de drogas. Quem conhece a história de Guile sabe que ele procura M. Bison para vingar a morte de um certo Charlie...



Magic Boom: c ← → + soco

Summersault Kick: c ↓ ↑ + chute

Voadora Fraca: → + chute médio

Zero Counter: soco

SUPER COMBOS

Hyper Magic Boom:

c ← → ← → + soco

Hyper Summersault Kick:

c ↙ ↘ ↑ + chute

Hyper Punch Combo:

c ← → ← → + chute



ROSE

A nova lutadora de Zero está aqui para acabar com os poderes à serviço do mal. Para isso, Rose conta com grande poder psíquico.



Handkerchief's Magic:

← ↙ ↓ ↘ → + soco

Upper Throw: → ↓ ↘ + soco

Magic Reflect: ↓ ↙ ← + soco.

Acionando o golpe com o soco fraco, a magia adversária é anulada. Com o soco médio, Rose rebate a magia para frente. E com o soco forte, a magia é refletida para a diagonal superior.

Sliding: ↘ + chute médio

Zero Counter: soco

SUPER COMBOS

Psycho Power Magic: ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + soco

X-Ability: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute

Hyper Upper Throw: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco





MARVEL[®]
COMICS

X-MEN[®]

CAPCOM[®]

CHILDREN OF THE ATOM[™]

MASTER SYSTEM

GRAFICOS 8

MUSICA 7

JOGO 7

Tipo: Luta

Fabricante: Acclaim

Memória: 4 mega

Fases: 10

Jogadores: 2

COMANDOS

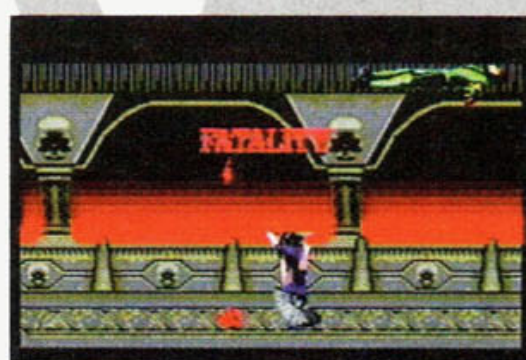
Botão 1: soco forte

Botão 2: chute forte

Defesa: segure botão 1

MORTAL KOMBAT II

Só estava faltando mesmo a galera do Master System. *Mortal Kombat 2* chega ao gamemaniaco brasileiro graças à conversão do game feito para Game Gear. Em matéria de gráficos, os fãs do jogo mais sangrento do planeta não vão ter do que reclamar. Mas, infelizmente, a jogabilidade é prejudicada pela falta de movimentação dos personagens. Mas há sangue o suficiente para agradar a moçada e não tem aqueles códigos para encher a paciência. Pena também a falta de quatro personagens.



Os Stages Fatalities também estão presentes. Com a Kitana, segure defesa, → ← → + soco



O velho Scorpion detonando o seu Toost Fatality. Segure a defesa, ↑ ↑ ↑ + soco



Na versão de MK2 para o Master estão presentes apenas 8 lutadores. Sairam: Baraka, Jony Cage, Raiden e Kung Lao



A torre dos lutadores é igual a do Arcade

Ligue grátis

0800-130633

Atendimento a assinantes

AUDIO NEWS • AUDIO CAR • VIDEO NEWS • VIDEOnewsGAME



LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

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

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

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

LKC SÃO PAULO - MOOCA

R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

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

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP

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

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

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

LKC GUARATINGUETÁ - SP

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

LKC TIJUCA - RJ

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

LKC PETRÓPOLIS - RJ

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

LKC POUSO ALEGRE - MG

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

LKC BRASÍLIA - DF

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

LKC BELÉM - PA

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

LKC SALVADOR - BA

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

LKC FORTALEZA - CE

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

LKC CAXIAS DO SUL - RS

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

LKC FLORIANÓPOLIS - SC

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

SEJA VOCÊ TAMBÉM UM
FRANQUEADO LKC SPORTS
NA SUA CIDADE

LKC NA SEXTA...

...no sábado

...na terça

...todos os dias da semana !

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

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

Não erre mais a
cesta, acertando
na LKC SPORTS.



PATINS EXCLUSIVO LKC



GRÁFICOS

8

MÚSICA

8

JOGO

9

Tipo: Aventura

Fabricante: LJN

Memória: ND

Fases: 9

Jogadores: 1

COMANDOS

B: golpeia

B pressionado:

sequência de golpes

A: pulo

Select: garra

(muita energia) e

Havok

(pouca energia)



Parece que o pessoal da Nintendo resolveu atender aos pedidos da galera dos 8 bits e lançar um pacote de bons games. Este *Wolverine* é uma aventura bem legal para o Nintendinho, onde o personagem principal tem que passar por várias armadilhas antes do confronto final com seu grande inimigo Dente de Sabre. São diferentes fases, incluindo telas submarinas, escaldantes ou horripilantes, com gráficos bem feitos e uma ótima jogabilidade. *Wolverine*, o mais conhecido herói dos X-Men, não merecia menos. Você tem o recurso de usar as famosas garras de Adamantium (é só apertar Select), apesar de elas consumirem muita energia. Dá para contar também com a ajuda de Psylocke, Havok e Jubilee para passar pelas 9 fases do game. Psylocke te dá o Havok, item que faz com que você gaste menos energia ao usar as garras. Mas não é bom abusar. Não se esqueça também de procurar portas escondidas; elas guardam valiosos itens.



Ao entrar neste ponto da *The First Trial*, coloque o direcional para cima e aperte B. Você vai direto para a próxima fase.

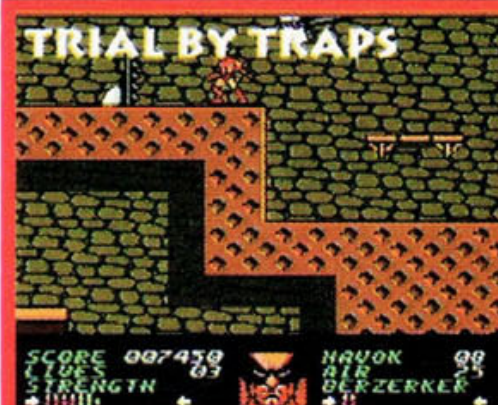
WOLVERINE



Para entrar na porta e encontrar Psylocke (ela te dá o Havok), pule na primeira plataforma. Abaix e dê dois socos no ar.



Pule na ponta para alcançar a outra plataforma, onde você encontra uma porta que leva a vários itens.



Vá por cima para atravessar uma porta e encontrar um continue.



Entrando nesta cachoeira, coloque o direcional para cima e aperte o botão B. Desse modo, você entra na Warp Level e vai para a Trial by Fire.



Subindo nesta plataforma, você encontra outro Warp Level. Vá para a próxima fase.



Para derrotar Magneto, use as garras. Primeiro destrua o campo magnético, depois dê porrada nele.



Vá pelo caminho da direita para encontrar mais itens.



Empurre Dente de Sabre até o precipício. Desvie dos tiros fronteiros. Assim que ele pular, tente ficar atrás, detonando socos para jogá-lo à direita.





DICAS DESTA EDIÇÃO

NEO GEO

Savage Reign
Double Dragon

ARCADE

Darkstalkers' Revenge
Mortal Kombat 3
Street Fighter Zero

SNES

Front Mission

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

VG TIPS
R. ALICE DE CASTRO,
60, VILA MARIANA
CEP 04015-903
SÃO PAULO, SP.

SAVAGE REIGN

Botão A: soco
Botão B: chute
Botão C: ataque com a arma
Botão D: ataque 3D

Dances of Doom: golpes do próprio lutador. São acionados no mesmo plano.

Weapon Wallops: são golpes com a arma. Podem ser acionados entre os planos.

Reverse Attack: são os golpes especiais e só podem ser acionados quando a energia do lutador estiver piscando.

3D ATTACKS

Stepline 3-D Attack: ↘ ou ↙ + AB ou D
Big Jump Line 3-D Attack: ↓ ↑ + AB ou D
Super Line 3-D Attack: → ← ↙ ↓ + AB ou D

HAYATE

Dances of Doom

Savage Slash: ↓ ↘ → + C
To the Moon Kick: ↓ ↙ ← + A ou B
Wind of Wham: pule e ↓ + A ou B

Weapon Wallops

Eagle Fire Slam: → ← → + BC ou ABC
Spirit Blast: → ↓ ↘ + BC ou ABC

Reverse Attack

Hayate Dance: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A

EAGLE

Dances of Doom

Diving Head Buster: pule e → + C (jogada)
American Screwdriver: ↓ ↙ ← + A ou B
Flash Wing: ↓ ↘ → ↗ + A ou B

Weapon Wallops

Axe Boon: ← ↙ ↓ ↘ → + BC ou ABC

Reverse Attack

Eagle Special: → ↘ ↓ ↙ ← → + C (perto)

GOZU

Dances of Doom

Fumace Blast: botão A repetitivamente
Thundering Heaven Blast: ↓ ↘ → ↗ + C
Raging Bull Thrust: → ↘ ↓ ↑ + A ou B

Weapon Wallops

Icarus's Immolation: → ↓ ↘ + BC ou ABC

Reverse Attack

Jaguar Assort Attack: (c) ↙ → + A repetitivamente

CAROL

Dances of Doom

Spinning Top Drop: ↓ ↙ ← + A ou B
Dream Angel Drop: pule e ↓ + C
Swan Dive Dumper: (c) ↙ → + A ou B

Weapon Wallops

Fast Ball Flash: ← ↙ ↓ ↘ → + BC ou ABC
Rainbow Attack: → ↓ ↘ + BC ou ABC

Reverse Attack

Naughty Balls: → ← ↓ ↑ + A

MEZU

Dances of Doom

Blazing Kick: botão B repetitivamente
Thundering Heaven Blast: ↓ ↘ → ↗ + C
Spirit Tsunami: → ↘ ↓ ↑ + A ou B



NEO GEO

Weapon Wallops

Water Jet Pummel: → ↓ ↘ + BC ou ABC

Reverse Attack

Jaguar Assort Kick: (c) ↙ → + B repetitivamente

NICOLA

Dances of Doom

Power Driver: pule e ← + C (jogada)
Galvanic Smash: ↓ ↘ → ↗ + C
Discus Driver: ↓ ↙ ← + A ou B

Weapon Wallops

Samson Split: → ↘ ↓ ↙ ← → + BC ou ABC
U.F.O Blaster: ← ↓ ↙ + BC ou ABC

Reverse Attack

Hell Razor: ↓ ↙ ↓ ↘ → ↗ + A

JOKER

Dances of Doom

Shocking Toy Twister: ↓ ↘ → ↗ + C
Bloody Parasol: pule e ↓ + A ou B
Roller Dash: (c) ↙ → + A ou B
Transporter: ↓ ↓ + A ou B

Weapon Wallops

Mad Hatter Heave: → ↘ ↓ ↙ ← → + BC ou ABC

Reverse Attack

Good Face: ↓ ↙ ↓ ↘ → ↗ + A

CHUNG

Dances of Doom

White Tiger Gouge: (c) ↙ → + A ou B
Thousand Slap Slasher: ↓ ↘ → ↗ + A ou B
Psychic Thermal Blast: mude de plano e ↓ ↑ ↓ ↑ + A ou B (apenas em algumas telas)
Fire Blast Flayer: enquanto nervoso ↓ ↙ ← ↖ + C

Weapon Wallops

Purple Dragon Belch: → ↓ ↘ + BC ou ABC
Cock-A-Doodle Die: enquanto nervoso → ← → + BC ou ABC

Reverse Attack

Hermit's Blast: ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ + A

GORDON

Dances of Doom

Pressure Crunch: pule e → + C (jogada)
Friction Heater: → ↘ ↓ ↙ ← + A ou B
Moon-Shot Upper: ↙ ← → + A ou B

Weapon Wallops

Spark Bolt: → ← → + BC ou ABC

Reverse Attack

Mad Police: → ↘ ↓ ↙ ← → + C (perto)

KING LION

Dances of Doom

Earth Chopper: ↓ ↙ ← ↖ + C
Beast Blow: ↙ ← → + A ou B
Nightmare Kicker: ↓ ↘ → ↗ + C

Weapon Wallops

Crush of the Gods: (c) ↓ ↑ + BC ou ABC
Silent Storm: → ↘ ↓ ↑ + BC ou ABC

Reverse Attack

King's Straight: → ↘ ↓ ↙ ← → ← → + A

DOUBLE DRAGON

Botão A: golpe fraco
Botão B: golpe médio
Botão C: golpe forte
Botão D: golpe extra

BILLY LEE

So syu ga: ↓ ↘ → + botão
 Re kku ha: → ↓ ↘ + botão
 Ryu bi sen: ↓ ↙ ← + botão
 Especial: 4 botões
 Especial: ↓ ↘ → + 2 botões

JIMMY LEE

So syu ga: ↓ ↘ → + botão
 Re kku ha: → ↓ ↘ + botão
 Ryu bi sen: ↓ ↙ ← + botão
 Especial: 4 botões
 Especial: → ↓ ↘ + 2 botões

MARIAN

Accele Breaker: (c) ↓ ↑ + botão
 Moon Drive: (c) ← → + botão
 Agarrão (perto): → ↘ ↓ ↙ ← + botão
 Especial: c ← → + 2 botões
 Especial: c ↓ ↑ + 2 botões

ABOBO

Hummer Punch: → ↘ ↓ + botão
 Hyper Bomb: ↓ ↘ → + botão (perto)
 Giant Swing: → ↘ ↓ ↙ ← + botão (perto)
 Especial: → ↘ ↓ + 2 botões
 Especial (perto): → ↘ ↓ ↙ ← + 2 botões

BURNOV

Nitro Slime: ↓ ↘ → + botão
 Cannon Ball: (c) ← → + botão
 Agarrão (perto): → ↘ ↓ ↙ ← + 2 botões
 Especial: c ← → + 2 botões
 Especial: ↓ ↘ → + 2 botões

DARKSTALKERS' REVENGE

Veja os principais golpes especiais de cada lutador. Para detoná-los, basta estar com a segunda barra de energia cheia.

VICTOR

Especial 1: ↓ ↑ + 2 socos
 Especial 2: ← ↙ ↓ ↘ → + 2 chutes (soco para agarrar)

DEMITRI

Especial 1: ↓ → ↘ + 2 socos
 Especial 2: ↓ → ↘ + 2 chutes

MORRIGAN

Especial 1: → ↘ ↓ ↙ ← + chute
 Especial 2: soco fraco, soco fraco, segure →, soco médio e soco forte
 Especial 3: soco fraco, soco fraco, segure →, chute fraco e soco forte

FELICIA

Especial 1: → ↓ ↘ + 2 socos
 Especial 2: ← ↙ ↓ ↘ → + 2 chutes

RIKUO

Especial 1: → ↘ ↓ + 2 socos ou 2 chutes
 Especial 2: → ↓ ↘ + 2 socos
 Especial 3: ← ↙ ↓ ↘ → + 2 socos

SASQUATH

Especial 1: ← ↙ ↓ ↘ → + 2 socos
 Especial 2: ← ↙ ↓ ↘ → + 2 chutes

LORD RAPTOR

Especial 1: → ← + 2 socos
 Especial 2: → ↘ ↓ ↙ ← + 2 chutes
 Especial 3: → ↓ ↘ + 2 socos

JON TALBAN

Especial 1: → ↘ ↓ ↙ ← + 2 socos
 Especial 2: ← ↙ ↓ ↘ → + 2 chutes

HSIEN KO

Especial 1: ← ↙ ↓ ↘ → + chute
 Especial 2: chute fraco, chute forte, soco médio, soco médio, ↑

ANAKARIS

Especial 1: chute médio, soco fraco, segure ↓, chute fraco e soco médio
 Especial 2: ← ↙ ↓ ↘ → + 2 chutes
 Especial 3: soco fraco, soco fraco, segure ↓, chute médio e chute forte

PYRON

Especial: ← ↙ ↓ ↘ → + 2 socos ou 2 chutes

HUITZIL

Especial 1: → ↓ ↘ + 2 chutes
 Especial 2: → ↘ ↓ ↙ ← + 2 chutes

DONAVAN

Especial 1: ← ↙ ↓ ↘ → + chute
 Especial 2: soco médio, soco fraco, segure ←, chute fraco e chute médio

BISHAMON

Especial 1: → ↘ ↓ ↙ ← + 2 socos
 Especial 2: ← ↙ ↓ ↘ → + 2 chutes

NEO GEO

EDDIE

Legslash: (c) ← → + botão
 Sky Legslash: (c) ↓ ↑ + botão
 Dangerous Combination: → ↓ ↘ + botão
 Especial: → ↓ ↘ + 2 botões
 Especial: c ↓ ↑ + 2 botões

AMON

Yo so ken: pule e ← ↙ ↓ + botão
 Rekka Bakuenheki: (c) ↓ ↑ + botão
 Shi ho ken: (c) ← → + botão
 Especial: ↓ ↘ → + 2 botões
 Especial: c ↓ ↑ + 2 botões

CHENG FU

Ko ryu kyaku: → ↓ ↘ + botão
 Suiko retsuda: ↓ ↘ → + botão
 Hi syo kyaku: ↓ ↙ ← + botão
 Contra Golpe: ← ↙ ↘ + botão
 Especial: ← ↙ ↓ ↘ → + 2 botões
 Especial: → ↓ ↘ + 2 botões

DALTON

Dalton Blaster: ↓ ↘ → + botão
 Dalton Power: botão rapidamente
 Agarrão: c ← → + botão
 Especial: ↓ ↘ → + 2 botões
 Especial: aperte 2 botões rapidamente

REBECCA

Hi cyo zan: → ↓ ↘ + botão
 Ko jin ken: ↓ ↘ → + botão
 Ku cyu ko jin ken: pule e ← ↙ ↓ + botão
 Especial: ↓ ↘ → + 2 botões (também no ar)
 Especial: → ↓ ↘ + 2 botões

ARCADE



HK: chute forte
HP: soco forte
LK: chute fraco
LP: soco fraco
BL: defesa
R: correr

As palavras escritas entre parênteses (livre, 2 passos, perto, etc.), depois do nome do movimento, são as distâncias que o lutador deve ficar em relação ao adversário para detonar o golpe.

VERSÃO 1.0

Para dar o Animality é preciso antes fazer o Mercy. O Mercy só pode ser feito no terceiro round e é igual para todos os lutadores. Mercy (livre): ↓ ↓ ↓ + R

Stage Fatality (perto): → → → + R

NIGHT WOLF

Fatality 1 (perto): ↓ → → + HK

Fatality 2 (2 passos): ← ← ← + HP

Animality (perto): segure BL, ↓ ↓ ↓ e solte BL

STRYKER

Fatality 1 (perto): ↓ → ↓ → + BL

Fatality 2 (livre): → → → → + LK

Animality (perto): segure HK, → → → e solte HK

LIU KANG

Fatality 1 : → → → ← → + LK

Fatality 2 :segure BL, ↑ ↑ ↑ solte o block e aperte BL + R

Animality (perto): ↓ ↓ ↓ ↑

SUB ZERO

Fatality 1 (perto): ↓ → ↓ → + LP

Fatality 2 (1 salto): ↓ → ← + HK

Animality (perto): segure Block, ↑ ↑ ↑

SHEEVA

Fatality 1 (perto): → → → + LP

Fatality 2 (perto): segure HK, → → → e solte HK

Animality (perto): R, BL, BL, BL, BL

SINDEL

Fatality 1 (perto): R, R, BL, BL

Fatality 2 (2 passos): R, R, BL, R, BL

Animality (perto): → → + HP

CYRAX

Fatality 1: ↑ ↑ ↓ + HP

Fatality 2: → ← ↓ ↑ → ↓ + R ou 360 graus no direcional + R

Animality (perto): ↑ ↑ ↓

SONYA

Fatality 1 (livre): ↓ ↓ ↓ → + LK

Animality (perto): segure LP, → → ← ← e solte

SEKTOR

Fatality 1 (2 passos): ← ← ← + HK

Animality (perto): ↓ ↓ ↑

KANO

Fatality 1 (perto): → → → + LP

Fatality 2 (1 salto): → → → + HK

Animality (perto): segure HP, → → → e solte

SHANG TSUNG

Fatality 1 (perto): segure LP, ↓ ↓ ↓ → e solte

KABAL

Fatality 1: ← ← → ↓ BL

Fatality 2: R, BL, BL, BL, HK

Animality (perto): segure HP por 5 segundos e solte

JAX

Fatality 1 (perto): segure BL, → ↓ ← ↑ → e solte

Fatality 2 (longe): R, R, R, BL, LK

KUNG LAO

Fatality 1 (perto): R + BL, R + B, ↓

Fatality 2 (1 salto): → ← → ↓ + HP

Animality: R, R, R, R, BL

VERSÃO 2.0

O Mercy só poderá ser acionado no final do terceiro round e o comando vale para todos os lutadores. Para detonar os Babalities e os Fatalities, você só poderá usar os chutes durante a batalha. Não pode nem usar a defesa (Block).
 Mercy (livre): segure R, ↓ ↓ ↓ ↓ e solte

SHANG TSUNG

Fatality 1 (perto): segure LP, ↓ → → ↓ e solte LP

Fatality 2 (perto): segure LP e digite R, BL, R, BL e solte LP

Animality (perto): segure HP e digite R, R, R e solte HP

Babality (livre): R, R, R, LK

Friendship (livre): LK, R, R, ↓

Stage Fatality (perto): ↑ ↑ ← + LP

SINDEL

Fatality 1 (perto): R, BL, BL, R, BL + R

Fatality 2 (2 passos): R, R, BL, R, BL

Animality (perto): → → ↑ + HP

Babality (livre): R, R, R, ↑

Friendship (livre): R, R, R, R, ↑

Stage Fatality (perto): ↓ ↓ ↓ ↓ + LP

JAX

Fatality 1 (perto): segure BL, ↑ ↓ → ↑

Fatality 2 (longe): R, BL, R, R, LK

Animality (perto): segure HP, → → ↓ →

Babality (livre): ↓ ↓ ↓ + LK

Friendship (livre): LK, LK, R, R, LK

Stage Fatality (perto): ↓ → ↓ + LP

KANO

Fatality 1 (perto): segure LP, → ↓ ↓ → e solte

Fatality 2 (longe): LP, BL, BL, HP

Friendship (livre): LK, LK, R, R, HK

LIU KANG

Fatality 1 (1 salto): → → ↓ ↓ + LK

Fatality 2 (livre): ↑ ↓ ↑ ↑ + R + BL

Animality (perto): ↓ ↓ ↓ ↑

Babality (livre): ↓ ↓ ↓ + HK

Friendship (livre): R, R, R, ↓ + R

Stage Fatality (perto): R, BL, BL, LK

SONYA

Fatality 1 (1 salto): ← → ↓ ↓ + R

Fatality 2 (longe): segure B + R, ↑ ↑ ← ↓ e solte

Animality (perto): segure LP, ← → ↓ → e solte

Babality (livre): ↓ ↓ → + LK

Friendship (livre): ← → ← ↓ + R

Stage Fatality (perto): → → ↓ + HP

STRYKER

Fatality 1 (perto): ↓ → ↓ → + BL

Fatality 2 (longe): → → → + LK

Animality (perto): R, R, R, BL, BL

Friendship (livre): LP, R, R, LP

SUB ZERO

Fatality 1 (perto): BL, BL, R, BL, R

Fatality 2 (longe): BL, BL, ↓ BL, R

Animality (perto): → → ↑ ↑

Babality (livre): ↓ ← ← + HK

Friendship (livre): LK, R, R, ↑

Stage Fatality (perto): ← ↓ → → + HK

CYRAX

Fatality 1 (longe): ↓ ↓ ↑ ↓ + HP

Fatality 2 (perto): ↓ ↓ → ↑ + R

Animality (perto): ↑ ↑ ↓ ↓

Babality (livre): → → ← + HP

Friendship (livre): R, R, R, ↑

Stage Fatality (perto): R, BL, R

SEKTOR

Fatality 1 (longe): LP, R, R, BL

Fatality 2 (1 salto): → → → ← + BL

Animality (perto): → → ↓ ↑

Babality (livre): ← ↓ ↓ ← + HK

Friendship (livre): R, R, R, R, ↓

Stage Fatality (perto): R, R, R, ↓

KABAL

Fatality 1 (longe): ↓ ↓ ← → + BL

Fatality 2 (1 salto): R, BL, BL, BL + HK

Animality (perto): segure HP, → → ↓ → e solte

Babality (livre): R, R, LK

Friendship (livre): R, LK, R, R, ↑

Stage Fatality (perto): BL, BL, BL, HK

SHEEVA

Fatality 1 (perto): → ↓ ↓ → + LP

Fatality 2 (perto): segure HK, → ← → →

Animality (perto): R, BL, BL, BL, BL

Babality (livre): ↓ ↓ ← + HK

Friendship (livre): → → ↓ → + HP

Stage Fatality (perto): → ↓ → + LP

KUNG LAO

Fatality 1 (perto): → → ← ↓ + HP
 Fatality 2 (livre): BL + R, BL + R, ↓
 Animality (perto): R, R, R, R, BL
 Babality (livre): ↓ → → + HP
 Friendship (livre): R, LP, R, LK

NIGHT WOLF

Fatality 1 (perto): segure BL, ↑ ↑ ← →
 Fatality 2 (1 salto): ← ← ← ↓ + HP
 Animality (perto): → → ↓ ↓
 Friendship (livre): R, R, R, R, ↓
 Stage Fatality (perto): R, R, BL

CÓDIGOS PARA O MK3

Para que servem aqueles 6 códigos que aparecem logo depois da escolha de personagens no modo 2 players?

Os botões LP, BL, LK do primeiro controle mudam os 3 primeiros códigos e os botões LP, BL, LK do segundo controle mudam os outros três.

Os números a seguir correspondem ao número de vezes que se deve apertar os respectivos botões para entrar com o código desejado.

033-000: P1 com 1/2 de energia

000-033: P2 com 1/2 de energia

707-000: P1 com 1/4 de energia

000-707: P2 com 1/4 de energia

987-123: sem barra de energia

033-564: lute contra Shao Khan

688-422: dark kombat

466-466: run ilimitado

985-125: psycho kombat

205-205: lute contra Smoke

769-342: lute contra Noob Saibot

969-141: lute contra Motaro

642-468: jogue Galaga

123-926: Knowledge is Power

987-666: Hold Flippers

282-282: No Fear

100-100: sem agarrão

020-020: sem defesa

460-460: Randper Kombat

O tempo para digitá-los é limitado. Números acima de 5 podem ser mudados da seguinte forma:

↑ aperte o botão uma vez = 9

↑ aperte o botão duas vezes = 8

↑ aperte o botão três vezes = 7

↑ aperte o botão quatro vezes = 6

ULTIMATE MORTAL CODE

Para controlar Smoke, entre com o código de 10 dígitos, que aparece logo depois da mensagem Game Over. Os botões HP, LP, BL, LK, HK do primeiro controle mudam os 5 primeiros códigos e os mesmos botões do segundo controle mudam os outros cinco. Este código segue o mesmo esquema dos outros códigos acima.

1 0 9 0 2 2 2 2 3 4

GOLPES DE SMOKE

Harpoon: ← ← + LP

Teleport Punch: → → + LK

Invisibility: ↑ ↑ + R

Air Throw: BL (jogada no ar)

Fatality 1 (bem longe): segure R + BL, ↓ ↓ → ↑ e solte

Fatality 2 (longe): ↑ ↑ → ↓

Babality (livre): ↓ ↓ ← ← + HK

Friendship (livre): R, R, R, HK

Stage Fatality (perto): → → ↓ + LK

STREET FIGHTER ZERO

ARCADE

JOGUE COM BISON E AKUMA

Nos quadrinhos com um ponto de interrogação (escolha aleatória), o Bison e o Akuma aparecem muito rapidamente. Se você não tiver olho biónico, tente escolhê-los na sorte. Confira os golpes:

AKUMA

Raduken: ↓ ↘ → + soco (também pode ser feito no ar)
 Fire Raduken: ← ← ↓ ↘ → + soco
 Teleportation: → ↓ ↘ ou ← ↓ ↘ + 3 socos ou 3 chutes para variar de local
 Shoryuken: → ↓ ↘ + soco
 Tatsumaki Senpu kyaku: ↓ ↘ ← + chute
 Flying Attack: ← ← ↓ ↘ → ↗ + soco, durante o vôo aperte chute ou soco. Dependendo da distância, Akuma vai agarrar ou simplesmente atacar.
 Quick Rolling Sway: ↓ ↘ ← + soco
 Voadora fraca: → + chute médio
 Soco para baixo: → + soco médio
 Super Combos
 Violent Shoryuken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco
 Air Vacuum Raduken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco (no ar)

BISON

Psycho Magic: c ← → + soco
 Double Knee Press: c ← → + chute
 Head Press: c ↓ ↑ + chute, depois do pisão aperte soco
 Punch Press: c ↓ ↑ + soco, durante o vôo aperte soco
 Psycho Teleport: → ↓ ↘ ou ← ↓ ↘ + 3 socos ou 3 chutes para variar de local
 Super Combos
 Wild Psycho Crash: c ← → ← → + soco
 Super Psycho Knee Press: c ← → ← → + chute

FRONT MISSION

SNES

Como prometemos, estamos publicando mais uma configuração de robô para você detonar neste super jogo. Confira



The Future Is Now
SNK®

WORLD HEROES PERFECT™

PURA ADRENALINA!

**A VOLTA DOS HERÓIS,
MAIS FORTES AINDA!**

©SNK/ADK 1995

**CADA VEZ MAIS, FANTÁSTICOS
JOGOS EXCLUSIVOS DA NEO GEO.**



SAVAGE REIGEN

Lutadores e cenários espetaculares inéditos, em grandes confrontos com golpes sensacionais.

©SNK 1995



SUPER SIDEKICKS 3

64 países à sua escolha, participando em 6 torneios.

©SNK 1995



Puzzle Bobble

Fácil e divertido! jogue com seus amigos este quebra-cabeças excitante e divertido.

©TAITO CORP. 1994



**E MAIS.....
UM JOGO DE TIRO,
SENSACIONAL,
EM BREVE!**

©AICOM

**VAMOS JOGAR JUNTOS!
NEO GEO!**

NEO GEO CD
Joystick Controller
Vendido separadamente



 **NEO-GEO**CD™

SUPER HIGH TECH GAME
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

©SNK 1995



PARA QUEM
TEM ENERGIA

NÃO TEM

GAME OVER.

JVT

Nestlé®

NESCAU®

ENERGIA QUE DÁ GOSTO

COM

7

VITAM

peso
500g

CAPCOM®



STREET FIGHTER

ZERO

© CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED
CHARACTER © CAPCOM, LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED

VIDEOGAME
NEWS

PARTE INTEGRANTE DA REVISTA VIDEO NEWS GAME 52. NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE



HOME COMPUTING

PARTE INTEGRANTE DA REVISTA VIDEO NEWS GAME Nº 52 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE



FENASOFT

A GRANDE FESTA DA INFORMÁTICA

FLICTS

A AVENTURA MULTIMÍDIA DE ZIRALDO

BBS

PARA CRISTÃOS, MÉDICOS E VOYEURS

HOME

O MICRO E O CONFLITO DE GERAÇÕES



O CD F.

Você vai receber um ano de Folha, e tudo de uma vez. É só comprar o CD-ROM Folha. Ele traz o texto integral da Folha. São mais de 100.000 textos publicados pela Folha em 1994, que você pode localizar em segundos. E mais: Eleições Brasil, Copa do Mundo, Frases do Ano, Cadernos Especiais, Fascículos, Novo Manual da Redação e Cotações do Dólar. Agora se você quiser saber o preço, procure na seção de comédias: só 45 reais. Faça já a sua assinatura. No cheque.

COMO COMPRAR SEU CD-ROM FOLHA

Na Grande São Paulo: nas principais livrarias e bancas 24 horas. Em todo o Brasil, inclusive Grande São Paulo: por telefone, pagando com qualquer cartão de crédito. Disque Grátis **0800-14.00.90**: atendimento ao vivo, de 2ª a 6ª das 9:00 às 20:00 h; sábados, domingos e feriados, das 9:00 às 18:00 h. **0800-14.01.22**: atendimento automático, 24 horas por dia, todos os dias.



FOLHA
O maior jornal do hemisfério.

Diretora Presidente Maria Célia Furtado

HOME COMPUTING

REDAÇÃO

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Repórter Luana Pavani Bertaco

Colaboradores Luciana Giffoni
Fábio Gomes Cunha
Luiz Mazzaferro Jr.
Renata Franco
Rodrigo Segatti
João Luís Costa
Alexandre Guedes (arte)

Fotógrafos Daumer de Giuli
Hamilton Penna

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário
Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade Angela Taddeo
São Paulo Geovânia A. C. Ortiz
Ana Maria Gatti
Rassimy Faiad

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

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttschlager S. Serra

Serviço de Atendimento (0800) 130633
ao Assinante

Revista Home Computing é parte integrante da revista Video News Game nº 50. Não pode ser vendido separadamente. Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. 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)

ANER

Impressão: clv

Ao leitor,

O mundo da informática viveu sua festa maior no mês passado. A Fenasoft, a maior feira do setor na América Latina, provou sua força e mostrou muitas novidades ao usuário. Uma das principais foi a presença da Apple, que chega oficialmente ao mercado brasileiro. Isso vai refletir em uma competição mais acirrada entre PCs e Macs. Melhor para o consumidor. Mas não foi só isso: a versão beta do Windows' 95, um caminhão de novos programas e uma quantidade ainda maior de CD-ROMs fizeram a alegria de quem esteve por lá. Luciana Giffoni mostra esta e muitas outras novidades para o leitor de Home Computing. De fora da feira, João Luís Costa foi atrás de pais e avós famosos para saber como eles dividem o computador com filhos e netos. Luana Pavani descobriu algumas BBS bem curiosas. E Fábio Cunha conta como é o CD-ROM Flicts. Tudo isso para que você, leitor, saiba o que de melhor existe no universo dos chips.

Carlos Sandano

MENU

HOME

4 Várias gerações frente à tela do computador



6 Informática mostra a cara na Fenasoft



SOFTWARE

10 Flicts em CD ROM



PLUGGED

14 A Anistia Internacional na Internet



16 BBS para todos os gostos



PC GAMES

18 Cyberia

19 Brain Dead 13



DISPLAY

20 As novidades em CD ROM



UNPLUGGED

22 Livro-jogo: para quem quer brincar sozinho



VOVÔS INFORM

Informática deixou de ser um bicho de sete cabeças. Agora, pais, filhos e netos descobrem juntos as vantagens do computador

JOÃO LUÍS COSTA

Conflito de gerações existe desde o início da humanidade. Porém, com relação à informática, os desentendimentos entre pais e filhos variam de caso para caso. Normalmente, dois são os caminhos percorridos para um acordo: ou o pai compra um computador para trabalhar em casa ou começa a se interessar pelo videogame do garoto. O que dá na mesma, já que a aquisição de uma máquina é o passo seguinte.

Alguns também levam em conta o futuro das crianças. Esse é o caso da atriz Débora Bloch, que pretende comprar um computador para, além de resolver os problemas domésticos, usá-lo no aprendizado da filha, Júlia, de um ano. "Só vou comprar no mês que vem. Por enquanto estou pesquisando o melhor modelo e preço", afirma. Para ela, as facilidades do computador são necessárias. "Tenho que saber lidar com isso. Daqui a pouco, a Júlia também vai precisar".

O dramaturgo Juca de Oliveira foi um dos "mentores" da atriz. Juca é

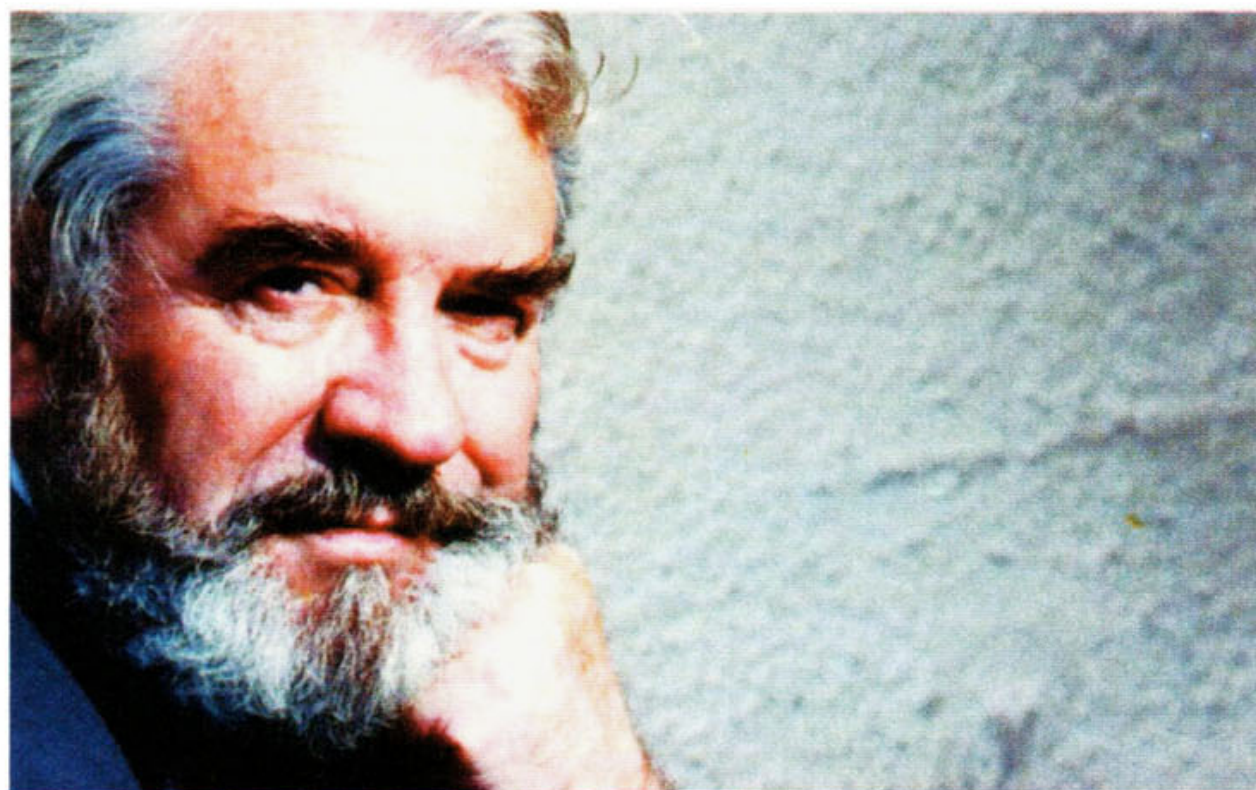


Foto Tasso Marcelo/AE

Juca de Oliveira: dois PCs 486 e um notebook.

conhecido pelos amigos como uma pessoa com quem se pode contar em caso de aperto. "Nem tanto, tenho poucos conhecimentos técnicos. O que sei, passo para os outros", desista. Apesar de não se considerar um expert, Juca dá tanta importância aos computadores que tem logo três: dois PCs 486 e um notebook. "Guardo tudo neles", garante.

Com a filha, Isabela, de 20 anos, diz não ter problemas. "Ela usa tanto o de casa quanto o da faculdade para fazer seus trabalhos". O ator acha que as próximas gerações terão menos problemas para usar um computador, pois já nascem "integradas" a essa nova realidade.

Mas se entre pais e filhos a coisa vai bem, sem muitos traumas, a situação entre avós e netos é um pouco diferente.

Grego arcaico

A proverbial afinidade entre essas duas gerações esbarra em dificuldades cada vez maiores quando

o assunto é computador, a começar pelo vocabulário. Palavras como hardware, software e sistema operacional soam como grego até para os avós mais corujas.

É o caso da atriz Nair Belo. Aos 64 anos, um pouco rouca por causa de uma recente operação na garganta, diz que não entendia nada de computador, mas também não fazia muita questão. "Não é por falta de inteligência. Se consigo decorar 20 páginas de texto, consigo aprender. Falta mesmo é vontade. Não mexo em nada eletrônico", afirma. Segundo ela, seus quatro netos brincam muito de videogame, até demais em sua opinião. "Mas, afinal, não sou mãe delas",

Quem não tem problema com o computador é Cao Hamburger, diretor do *Castelo Rá-Tim-Bum*, programa infantil da TV Cultura. Cao utiliza há três anos um PC 486 e uma impressora "que já precisa ser trocada". Desde que comprou o equipamento, seus filhos, Antonio, de 6 anos, e Carolina, de 5, utilizam o Paintbrush para desenhar. "Além de gostarem, eles têm muita facilidade".



Foto Epitácio Pessoa/AE

Maluf: acompanhando as porezas do neto.

ATIZADOS

Cao utiliza o computador para várias atividades domésticas, junto a sua mulher Vera, e também profissionalmente, como no caso da produção do *Castelo*, mais na parte final. "Usamos o Excel para fazer as planilhas, mas principalmente o editor de texto, no qual os roteiristas trabalharam o tempo todo para escrever as histórias". Seu equipamento ganhará um kit multimídia assim que ele mudar de casa, no próximo mês. "Vou colocar modem e CD-ROM. Já está na hora", diz.

Os avós de Carolina e Antonio, Amélia e Ernest Hamburger, professores de Física da Universidade de

da Lapa, onde experiências científicas são feitas em grupo. Amélia gostaria que, depois de ver a exposição, cada um colocasse o que achou, viu e sentiu no computador e imprimisse o resultado. "Uma coisa é gravar na memória, outra é colocar no papel", diz.

Do tempo do rádio de Galena

Quem também não tem problemas com computador é o ator Fúlvio Stefanini (não revela a idade), que o utiliza para quase tudo em casa: desde a confecção de textos até programas de teatro. "Me dou bem com ele, já tenho muita intimidade", revela.

O mesmo não diz dos filhos, Fúlvio Stefanini Jr., de 24 anos, e Leonardo, de 21. "Eles não convivem com o computador como eu". Menos ainda a mulher, Vera: "O interesse não depende só de minha vontade. Se você não tiver um certo conhecimento, fica por fora". Para Fúlvio, isso é uma questão de tempo, o que já não existe para crianças de dez anos, por exemplo, que "quando nasceram já existia computador. Agora elas obtêm resultados antes da gente".

Mas ele compreende que os mais velhos tenham dificuldades para lidar com a máquina: "Imagine quem conheceu o rádio de galena", que funcionava sem eletricidade; era preciso encostar um fio em cristal de chumbo para sintonizar as estações. "Até hoje tem gente que não acredita que o homem chegou à Lua!".

Quem não tem opção senão usar

um computador é o prefeito de São Paulo, Paulo Maluf, que tenta resolver os problemas de uma das maiores cidades do mundo no equipamento.

Como acredita que a informática é uma das chaves para enfrentar e entender o futuro, Maluf costuma acompanhar as proezas de seu neto Fábio nos videogames e no computador. Talvez ele comece a jogar quando descobrir *SimCity 2000*! ♦

O APOSENTADO E O COMPUTADOR

Essa situação de estranhamento frente a equipamentos eletrônicos não é privilégio da classe média. Ao contrário, quanto menor o poder aquisitivo, maior a dificuldade. Segundo o INSS (Instituto Nacional do Seguro Social), boa parte dos aposentados enfrenta grandes problemas para retirar o dinheiro dos benefícios ou aposentadorias. Só em São Paulo existem cerca de 3,5 milhões de aposentados (no total são 15 milhões). O problema do analfabetismo é um dos maiores entraves para a interação entre indivíduo e máquina.

Aposentado ou beneficiário analfabetos costumam levar a senha do cartão magnético escrita em um pedaço de papel, e normalmente são auxiliados por parentes ou funcionários dos bancos onde recebem o dinheiro. Claro, são alvo fácil para ladrões e malandros em geral. Outra saída para conseguir a aposentadoria no final do mês é ter paciência e enfrentar a fila do caixa.

De forma geral, essas pessoas se vêem privadas do acesso às facilidades promovidas pela informática. Além da educação deficiente, o problema da idade é difícil de ser contornado. Para reduzir os problemas enfrentados pelos analfabetos e aposentados, empresas de computação e equipamentos bancários procuram comprar equipamentos que permitam a identificação de analfabetos por sistema de impressão digital. É só passar o cartão e colocar o dedão no visor da tela.

Uma das empresas, a Procomp, estuda o interesse dos bancos em utilizar esses emissores de notas. Outra novidade é que eles também permitiriam a retirada de moedas. Como os aposentados pelo INSS normalmente não têm conta corrente, retiram todo o dinheiro de uma vez e as moedas fazem falta. Assim, alguns problemas seriam resolvidos: o de identificação e retirada de dinheiro, por parte de uma parcela da população sem acesso à tecnologia e com educação deficiente, e dos bancos, cujo maior interesse é o de acabar com as filas nas agências e espalhar os equipamentos multimídia pela cidade.

Foto: Lulufi/AE



Fúlvio Stefanini: de textos a programas de teatro.

São Paulo, também lidam com informática diariamente, no trabalho e em casa. "Acho que a informática só vem ajudar no desenvolvimento da criança", acredita Amélia, que não perde a oportunidade de desenhar e jogar com os netos no computador.

Como importante ferramenta na educação, ela e dá uma sugestão de uso da informática para espaços como a Estação Ciência, no bairro

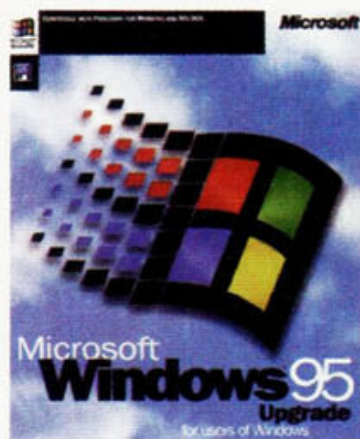


Não foi só um segmento de público que saiu ganhando daquele que é anunciado como o maior acontecimento do setor de informática da América Latina. A 9ª edição da Fenasoft, Feira Internacional de Software, Hardware e Serviços de Informática, realizada de 17 a 21 de julho passado, no Parque de Exposições do Anhembi, em São Paulo, atendeu à grande e crescente massa de usuários finais de computadores. Destaque para a participação de 300 empresas internacionais, 110 delas norte-americanas, dentre os dois mil expositores do evento. Lançamentos de novas versões de softwares de aplicações variadas, de hardwares rápidos e versáteis e de acessórios voltados para o conforto do usuário comprovaram que o escritório virtual e totalmente automatizado do futuro está presente e já é realidade na própria casa de uma considerável parcela da população brasileira. Confira a seguir as maiores expositoras da Fenasoft'95 e os principais produtos para o consumidor final apresentados durante o evento.

O GRANDE SHOW

Usuários finais foram os grand

LUCIANA



A empresa mostrou a versão beta do software Windows, com lançamento mundial marcado oficialmente para o dia 24 de agosto. O **Windows 95** tem sistema operacional de 32 bits (que substitui os aplicativos Windows for Workgroups, Windows 3.11 e DOS), é multitarefa, permitindo a abertura de vários aplicativos ao mesmo tempo, e já vem com suporte para instalação multimídia e para conexão com a rede mundial de dados Internet. Seu sistema Plug and Play reconhece os hardwares e

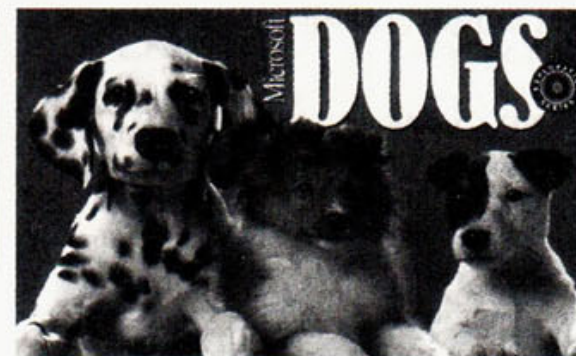
Microsoft

Central de vendas (011) 251.0299

softwares do equipamento onde está sendo instalado, apontando inclusive a existência de eventuais vírus na máquina. Sem preço definido no Brasil, o sistema completo custará de US\$ 180 a US\$ 210 nos Estados Unidos. Mas é possível também converter qualquer antiga versão do Windows, adquirindo o upgrade por US\$ 100,00 em média.

Além do Windows 95, a Microsoft levou 16 novos itens da linha **Microsoft Home**, em multimídia ou CD ROM. Compatíveis com qualquer versão do Windows acima da 3.0, os produtos custam de R\$ 38 a R\$ 85

(em média, a maioria sai por R\$ 58). Entre os títulos, ainda só em inglês, estão o **Microsoft Dogs** (banco de dados e informações sobre raças caninas), o **Win Guide** (guia de vinhos), o **Julia Child** (obra com cerca de 100 receitas culinárias) e o **Auto Map Rodeo Atlas** (guia de estradas e vias dos Estados Unidos). Foram lançados ainda na feira o **Microsoft Keyboard** (teclado ergonômico ao preço de R\$ 150) e o **Oceans**, kit CD ROM de softwares educativos sobre mares e oceanos, ao preço de R\$ 65,00.



Apple

Revenda Starsoft: (011) 835.9877



A empresa, que fatura US\$ 10 bilhões/ano e está entre as três maiores fabricantes mundiais de computadores, aproveitou a Fenasoft para anunciar a criação da **Apple Computer Brasil Ltda.** e apresentar toda a estrutura do novo endereço em São Paulo. Quanto a produtos, foi lançado o **Power Macintosh 9500**, primeiro com o poderoso processador Power PC 604 e anunciado como mais rápido computador pessoal do mundo. Com sistema de conexões com periféricos PCI, o novo modelo, dirigido a usuários com necessidade de uso intenso da máquina, apresenta o dobro do desempenho e o triplo da capacidade de expansão de memória do antigo top de linha da Apple, chegando a até 768 MB. Já vem com o 7.5.2., apresentando rede Ethernet embutida, multitarefa, multimídia, Finder rotinizável, Help on line, rede OpenTransport nativa e SCSI driver nativo.

Estiveram expostos ainda na Fenasoft o **Marathon** (game de ação para Mac, com realidade virtual) e o **Perfoma 630**, multi-

mídia da Apple que permite a personalização pela instalação de cartões multimídia e de periféricos, a visualização de imagens de vídeo e de televisão em uma janela da tela do microcomputador e a criação de efeitos especiais. Apple também lançou durante a Fenasoft a **Apple Color LaserWriter**, sua primeira impressora a laser colorida, e mais duas impressoras, a **StyleWriter 41600 PS**, laser para o mercado doméstico, e a **Color StyleWriter**, colorida portátil pesando 400 gramas.



DA INFORMÁTICA

es privilegiados da Fenasoft 95

GIFFONI

IBM

Central de compras 0800-1114261

A empresa apresentou a nova linha **Personal Computers Power Series**, preparados para operar com os futuros programas de reconhecimento de voz e de imagem. Equipados com o IBM Continuous Speech Series (ICSS) e com o chip Power PC 604, desenvolvido em parceria com a Apple e a Motorola, eles apresentam desempenho superior ao de um Pentium no que se refere à rapidez de operação. Podem operar em 100, 120 ou 133 Mhz (dependendo do chip escolhido), têm memória de 16 megas (expandível a 192 megas) e permitem a escolha do sistema operacional entre Windows NT, AIX, OS 2 e Solaris, esta última versão especial para os micros com Power PC.

Os novos modelos da linha Power Series são o 830 e o 850 (ambos de mesa, com 16 megas de memória e CD ROM de velocidade

de quádrupla) e os notebooks **ThinkPad 820 e 850** (de 100 Mhz), mouse embutido trackpoint, CD ROM de dupla velocidade, vídeo de alta performance PCI e, no modelo mais avançado, câmera para reconhecimento de imagem. Os preços ainda não estão definidos.

Para quem não precisa de um notebook tão potente, a IBM lança o **ThinkPad 755 CX**, um pentium de 75 Mhz, 8 megas de memória, 540 megas de disco e tela Super VGA de cristal líquido.

A IBM anunciou também o lançamento do sistema operacional **OS-2 Warp Con-**

nect, para uma máquina, redes pequenas e até grandes redes. Compatíveis com PC e com redes Lan, Wan, Windows NT e Windows for Workgroups, ele permite o uso simultâneo de vários aplicativos e, além de acessar várias redes locais, permite o acesso à Internet, através do protocolo TCP/IP. Disponível em 20 idiomas, por R\$ 249,00.

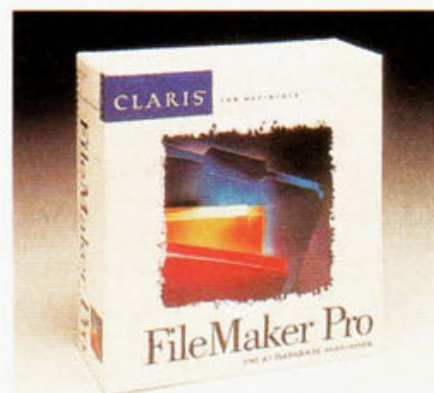




Novell

Central de atendimento
ao consumidor

A empresa (011) 253.4866 lançou a versão em português do **Perfect Office**, conjunto de softwares para rotação em rede e preço reduzido, até agora disponível somente nas versões em inglês. O novo pacote inclui processador de texto, planilha, software de apresentação, ferramenta de distribuição para grupo de trabalho e gerenciador de informações pessoais infocentro. Custa, na versão standard completa, US\$ 659,00. Outros lançamentos foram o **Groupwise** (US\$ 695), que permite a transmissão de recados para pagers da Motorola sem necessidade de uso da linha telefônica. E a nova versão em português do **WordPerfect 3.1** (US\$ 99).



Claris

(021) 552 9442

Três aplicações para Macintosh foram os lançamentos da empresa. O **ClarisWorks 4.0**, agora em nova versão, possui o conjunto de recursos mais completos de todos os programasWorks, além de novos recursos de automação. Vem com processador de texto, planilha eletrônica, banco de dados, gráficos e apresentações. O **Claris Organizer** é o novo gerenciador de informações pessoais, com recursos como conexão automática, busca inteligente e visualizações personalizadas. O **FileMaker Pro 2.1** para Macintosh é a nova versão do banco de dados para ser instalada em rede ou estações únicas, em PC ou Macintosh.

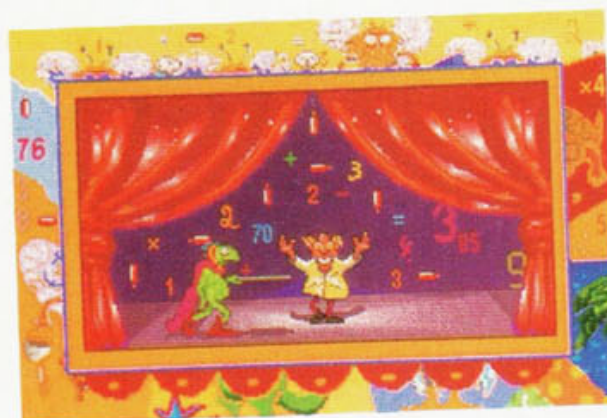
Máquinas poderosas, jogos, educativos, ferrame

Educativos

Positivo/Brasoft

(011) 238-1444.

A Positivo mostrou três programas voltados para as crianças. O **Jogo da Balança** começa com operações simples, de soma e subtração, para deixar os dois pratos com a mesma quantidade de pesinhos, carneirinhos, tartarugas e outras "unidades". Quando evolui para multiplicação e divisão, o jogo exige ao menos duas operações, utilizando toda a capacidade matemática elementar do jogador. Já em **O Roedor de Números**, um ratinho precisa comer pedaços de queijo que indicam números e sinais de operações e desviar de cobras e ratoeiras. Mais voltado para crianças até seis anos, o jogo **Mamando e Aprendendo** ensina a mexer com números e mouse ao mesmo tempo, na tarefa de alimentar um bando de ursinhos famintos. Cada um dos títulos vem em um disquete, ao preço de R\$ 39,00.



Anacom

(011) 453.5588

Foram lançados softwares de fácil instalação e fácil utilização, como o **Baby Fun** (com chips de palavras para alfabetização, de figuras para reconhecimento de objetos e de quebra-cabeças, ao preço de R\$ 45), o **Mathematica for Students** (faz cálculos matemáticos avançados, para utilização em trabalhos e projetos e custa R\$ 160), o **Print Master Gold** (para produção de cartazes, cartões e faixas, por R\$ 120), o **English Teachers** (método para ensinar e aprender rapidamente inglês, através da associação de figuras, com os módulos básico, intermediário e avançado, cada um por R\$ 98) e o **EnglishWorks** (capaz de traduzir não só palavras como frases inteiras, equipado com jogos e dicionário de figuras, por R\$ 55).

Unysis

Hot line - 0800-786003

A empresa lançou o **ACWD**, menor micro-computador de mesa já apresentado no mercado, com dimensões de 29 cm x 22 cm x 26 cm (do tamanho de uma folha de papel A4) e menos de dois quilos, com processador 486 e programa anti-vírus cerebral. Ideal para quem tem problema de espaço, sua desvantagem é não contar com opção multimídia. Custa US\$ 1.200. Outra novidade foi o **Notebook Travel Partner**, vendido a US\$ 5.500. Com winchester acoplável ao micro e display colorido de tela de matriz ativa, que garante melhor visibilidade em qualquer ângulo.

Outras novidades



Concorrendo diretamente com a família Pentium, da Intel, a Tropcom (telefone 011-536.9633) apresentou na feira o novo **PC 586** recém-lançado pela Cyrix, que, apesar de seu desempenho 25% a 30% superior ao do Pentium, é mais barato que um Pentium 75 Mhz. A empresa levou também à feira seu **Superkit MultimídiaTropvision**, por R\$ 299, com CD ROM de dupla velocidade, placa de som de 16 bits, acompanhado por um pacote de cinco títulos da Corel, incluindo CorelDraw e aplicativos.

Já a empresa catarinense Complex (telefone 048-223.6422) lançou a nova versão 2.0 do software **Everest** (permite a criação de aplicação multimídia, já vem com

processador de texto e imagem, permite acesso a banco de dados e integra tanto aplicativos quanto informações, por R\$ 1.000) e o **Everest Educação**, que utiliza a mesma tecnologia do Everest para aplicação multimídia e pode ser operado por crianças e professores (R\$ 1.000).

O novo **notebook multimídia** foi o destaque do estande da ICC (telefone 011-285.6455) na Fenasoft 95. Operando com processador do FX 33 ao DX 4100, o novo modelo, de preço ainda indefinido, tem 85 teclas mouse trackball incorporado e CD ROM interno, com memória de 170 a 810 megas no winchester. Há também as opções do modelo **Notebook Pentium** e **Subnotebook**, modelo maior do que um palmtop e menor do que um notebook comum, cerca de 15% mais barato que o Notebook ICC. Por último, a empresa também apresentou o seu **Cartão de Rede PCMCIA Lan Pro**, capaz de ligar facilmente todos os notebooks com entrada para cartão nas redes. Custa cerca de R\$ 30.

A SND (telefone 011- 223.3000) mostrou suas aceleradoras gráficas **Diamond Multimídia**, que substituem as placas VGA de 1 mega a 4 megas (R\$ 174 a R\$ 850) e a série de protetores **Panamax**, contra surtos de eletricidade ou queda do sistema (de R\$ 23, o módulo simples, a R\$ 251).

ntas de trabalho... de tudo para todos os gostos

Jogos

Tec Toy

(011) 835.8311

Representante Sega no Brasil, a empresa aposta agora também no mercado de CD-ROM, trazendo jogos das melhores softhouses norte-americanas, como Eletronic Arts, Virgin, Disney e Viacom. Da Eletronic Arts, a empresa traz ao Brasil a versão oficial da guerra interplanetária **Wing Commander III**, do tapete voador em ambiente tridimensional **Magic Carpet** e da emocionante partida de basquete **NBA Live**. Os usuá-

os brasileiros poderão se divertir ainda com o clássico **The 7th Guest**, da Virgin, ou optar pela **The 11th hour**, a sua sequência. A TecToy apresentou ainda as versões oficiais de **The Lion King** e **Aladdin Activity Center**, da Disney, e de **Club Dead**, **Director's Lab** e **Are You Affraid of the Dark?**, as três da Viacom, esta última propondo que o jogador tente ser aceito na "Sociedade da Meia Noite".



Brasoft

(011) 238.1444

A empresa apresentou quase 60 lançamentos, grande parte games, todos fabricados pelas maiores empresas estrangeiras e nacionais. Destaque para o **Mortal Kombat II**, da GT Interactive; o **Voyeur**, da Interplay; **Zorro**, da Intracorp; e **Aces of the Deep**, **Alien Legacy** e **King's Quest VII**, os três da Sierra. A Brasoft traz ainda os lançamentos **The Daedalus Encounter**, **Flight Unlimited** e **Lands of Lore**, da Virgin, e **Nascar Racing**, da Winner.



Além do personagem de Ziraldo, a Turma da Mônica também entra na era do CD-ROM

FLICTS

FÁBIO GOMES CUNHA

Custou até a Editora Melhoramentos entender que um livro infantil em CD ROM não seria um vídeo, nem desenho animado, nem filme. Tanto que o processo de pré-produção do pioneiro *Flicts*, de Ziraldo, demorou quase um ano emperrado em conversas entre a editora, que liberou a verba para o projeto, e a JCS Computação Gráfica, que desenvolveu o software. Uma desconfiança justificável, quando o investimento envolve 80 mil dólares em um produto ainda pouco conhecido pelo mercado nacional.

Flicts deixou de ser só um dos melhores poemas de Ziraldo para ganhar mais cor, som e alegria. Nasceu como alternativa a um dicionário interativo. "O projeto ficou caro e descobrimos

que colocar um livro de renome de um bom autor em CD--ROM seria uma excelente alternativa", explica Stefania Dargains, diretora da JCS.

Deu certo. O resultado traduzido em números ficou acima da expectativa. O *Flicts* já vendeu 4 mil exemplares desde seu lançamento no começo do ano, quando a edição convencional (em papel) completou 25 anos carregando um sucesso de 250 mil exemplares vendidos. Outros 12 mil CDs já estão na carteira de pedidos da Melhoramentos para serem entregues a crianças dos Estados Unidos, Argentina, Chile, México e França. "Ainda não entregamos por limitações legais", diz Breno Lerner, diretor geral da Melhoramentos. O motivo é uma lacuna nas normas de exportação que deixa a dúvida: não se sabe se *Flicts* deve ser exportado como livro, CD ou software. Uma barreira que ainda não

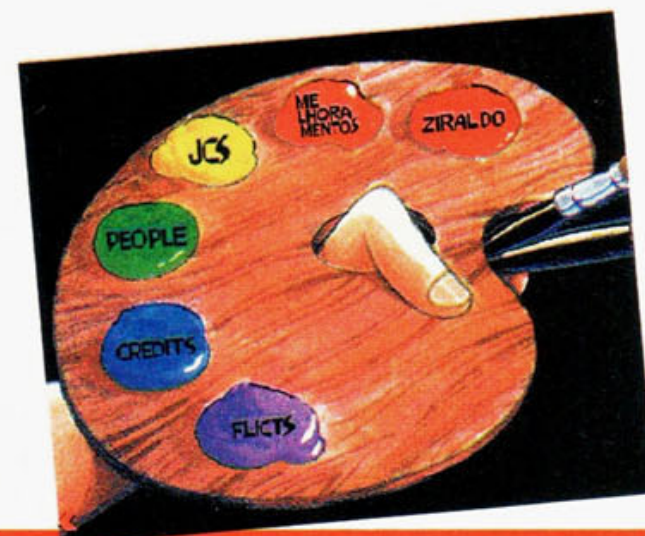
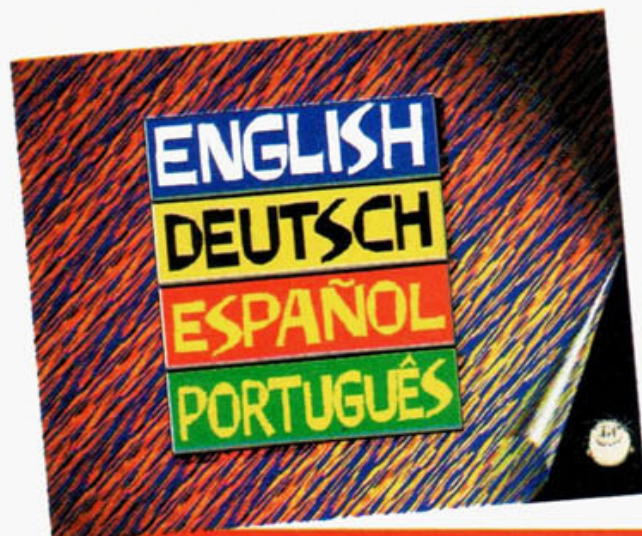
conseguiu tirar o sorriso da boca dos fabricantes, que já cobriram os gastos da produção e acharam lucro.

TURMA DA MÔNICA

Não demorou para o sucesso do primeiro livro infantil interativo abrir novos caminhos. Na cola do pioneiro *Flicts*, a Melhoramentos lançou na última Fena-soft a versão em CD ROM de *Mônica Dentuça*, de Maurício de Souza, e já prepara uma bomba para o final do ano: digitalizar o *Menino Maluquinho*, também de Ziraldo, um dos maiores sucessos infantis do Brasil, com 1,5 milhão de exemplares vendidos.

Mônica Dentuça já pôde desfrutar do know-how recentemente adquirido. Saiu em apenas 5 meses, a um custo também de 80 mil dólares. Como *Flicts*, pode ser explorado em modo leitura ou interação. Também chega ao mercado pelos mesmos R\$ 39,00 (valor recomendado) e meta de venda de 10 mil cópias/ano, entre Brasil e exterior. "A obra tenta passar à criança uma mensagem sobre comportamento social e o convívio em grupo", conta Lerner, da Melhoramentos. O piloto de *Flicts* ficou pronto em quatro meses, mas não agradou o autor. A pedido de Ziraldo, e dessa vez sob sua supervisão direta, o software foi refeito em outros três meses.

Flicts é um programa barato e fácil de operar, sem muitas exigências em hardware (apesar de rodar lento no 386) e, o melhor, com aquela pitada de cultura. Basta clicar o mouse para curtir a história de



Texto em quatro línguas e muita cor fazem de *Flicts* uma atração para crianças e adultos.



Flicts, "a cor rara e triste que não tinha a força do vermelho, nem a imensa luz do amarelo, nem a paz que tem o azul".

O programa cria uma identidade maior com o público infantil, mas jovens e adultos podem gostar. Afinal, estamos falando de Ziraldo. É bem verdade que os maiorzinhos não vão achar engraçado navegar pelas telas de pintura ou brincadeiras mais inocentes, mas podem se divertir com a história, optando pela exploração em quatro idiomas: português, inglês, espanhol e alemão, o primeiro passo antes da tela principal.

Na tela principal, o primeiro botão dispara a história pura e simples, narrada em telas animadas ao som de uma trilha sonora. Os gráficos vão do mais simples aos um pouco mais sofisticados, que não chegam a impressionar. Perdem de longe para os games de última geração, mas os produtores não lançaram o produto com a intenção de competir com eles.

Na navegação interativa, o botão direito do mouse faz aparecer uma caixa de diálogo que possibilita passar a qualquer uma das fases da história, voltar ou avançar, ir para o menu principal ou mesmo trocar de idioma. A maioria das telas interativas são acessadas por um clique na carinha de um garoto. Nas primeiras fases da história é possível também clicar as palavras em azul no texto. "A criança vai encontrar emoção", garante Stefania Dargains, da JCS. "É como se o Ziraldo pudesse entrar em sua casa e lhe contar a história." Exagero. Pelo menos na exploração em português, em vez do cartunista, o usuário vai ouvir a voz de uma locutora, com um inconfundível sotaque fluminense. ■

UM MAGO DAS LETRAS

*Ziraldo deveria ser tratado como mago, não como escritor ou cartunista. Aos 62 anos e com trabalhos publicados em mais de 10 países, está entre os poucos autores que contam histórias infantis com a mesma naturalidade que as faz interessantes aos adultos. **Home Computing** conversou com Ziraldo por telefone em sua casa no Rio de Janeiro.*

HC: Como você reagiu ao ver *Flicts* em CD-ROM?

Ziraldo: Com muita naturalidade. O mundo está mudando muito rápido e se você for parar para perceber as mudanças você enlouquece. Achei muito natural.

HC: *Flicts* é o primeiro livro infantil brasileiro a virar CD-ROM. Você algum dia pensou que seria o pioneiro?

Ziraldo: Isso é normal. Eu sou um autor que já está atuando aí há muito tempo. Seria difícil que alguém que esteja começando agora entrasse na minha frente. Não entraria.

HC: Você espera ver outros livros seus no computador?

Ziraldo: Sim, é uma tendência. Todos os meus livros vão virar. O grande problema é que a tecnologia evolui muito rápido e tem muitas limitações. Se você quiser fazer escorrer sangue pela tela, não pode. Tem que por num quadradinho no meio do vídeo. Essas limitações vão colaborar para que *Flicts* fique velho em seis meses.

HC: Você vai passar a pensar diferente para escrever?

Ziraldo: Não, vou continuar fazendo como sempre fiz. Nunca usei pesqui-



sa para escrever um livro e nem vou usar. Escrevo. Se não der para transformar em CD, não transforma. Se eu tiver que pensar nisso, prefiro não escrever.

HC: Você tem computador?

Ziraldo: Não, tenho pavor! Escrevo meus livros na máquina. Meus neurônios só funcionam com o barulho da batidas das teclas. Tenho que arranjar um computador com esse barulho.

HC: Você nem pensa em ter um?

Ziraldo: Sim, penso em comprar um. Não posso ficar a vida inteira sem computador. Meu filho já tem, toda família já tem. Não posso ficar tipo velho batendo carta à máquina.



O meio revista aumentou
para 8,4% sua participação
no bolo publicitário.



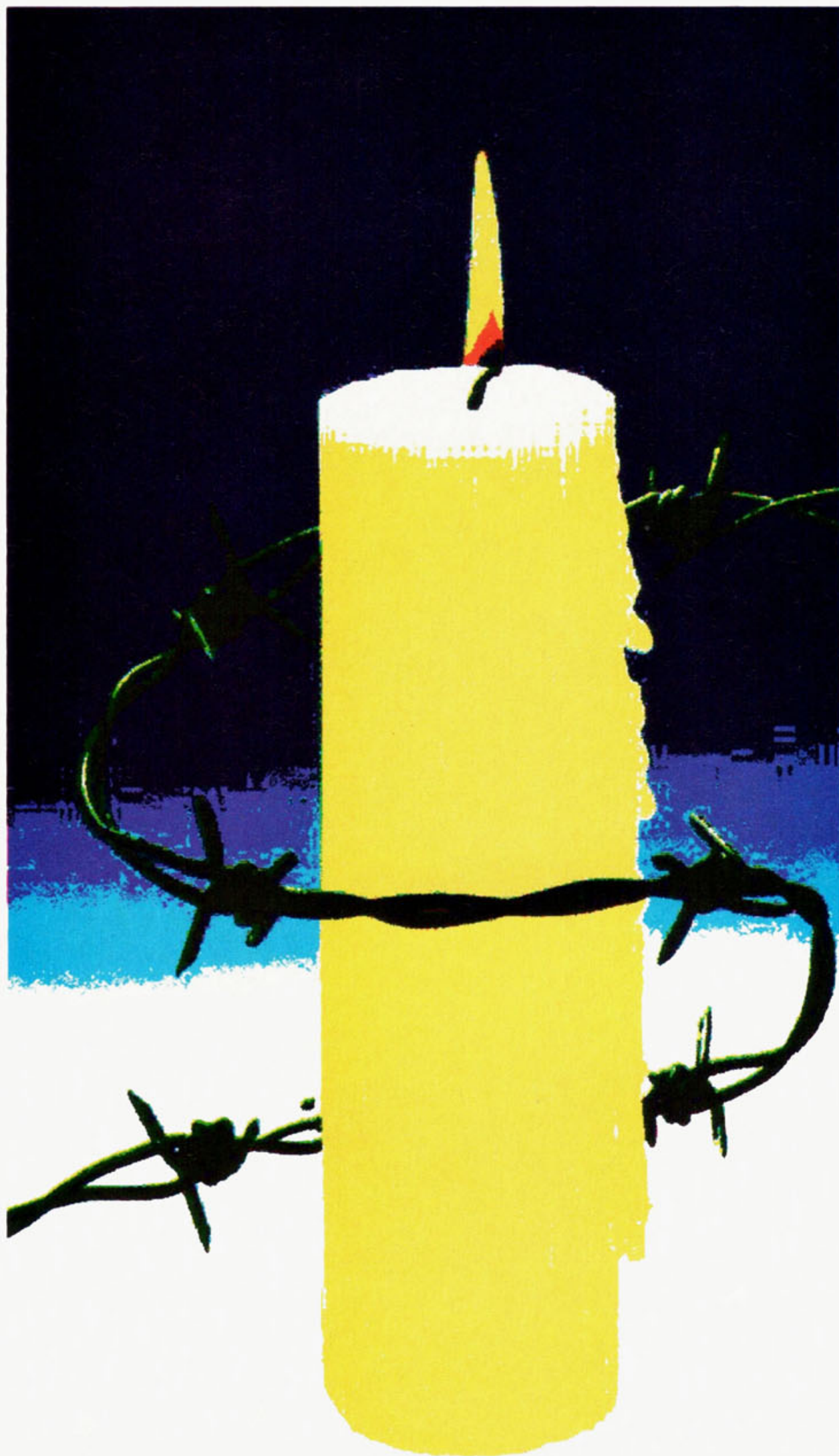
Nunca se viu tanto anunciante
disputando a cereja.

Todos os dias, mais e mais anunciantes estão descobrindo que anunciar em revista é indispensável para fortalecer a marca do produto. Só através da revista o consumidor pode ficar mais próximo do seu produto e por muito mais tempo.

Em 94, o mercado publicitário cresceu 51,49%, enquanto que o meio revista cresceu 60,3%.

Anuncie em revista, porque, enquanto a maioria se preocupa com a cobertura, a gente se preocupa também com o recheio.

DIREITOS VIRTUAIS



RODOLFO NEDER

Durante o verão londrino de 1961, um leitor do jornal "The Observer" viu uma pequena notícia sobre dois jovens portugueses que foram presos pela polícia salazarista por brindarem à liberdade. Esse leitor, o advogado Peter Benenson, imaginou que os dois amigos seriam esquecidos numa masmorra qualquer, sem que ninguém pudesse fazer algo pelas vias legais, uma vez que nem processo havia.

Benenson reuniu um grupo de amigos e lhes contou uma idéia simples, antiga, porém muito eficaz: que cada um enviasse uma carta de protesto para o governo português, embaixadores, jornais lusitanos e londrinos, Igreja, Ordem de Advogados e personalidades comprometidas com a liberdade.

As cópias dessa carta foram o ponto de partida para o nascimento da Anistia Internacional, uma malha com mais de 1,1 milhão de voluntários, que fazem circular cerca de 100 mil cartas semanalmente pelo mundo. Suas denúncias relativas a atrocidades têm sido reconhecidas e aprovadas pela comunidade mundial, que lhe deu prêmio Nobel da Paz em 1977.

Como ferramenta contra violações dos direitos humanos, a AI passou a contar com ativistas virtuais na Internet, rede que paradoxalmente foi criada para controle militar pelo governo americano. Mas hoje interliga cerca de 35 milhões de micros, em 150 países.

Anistia mundial

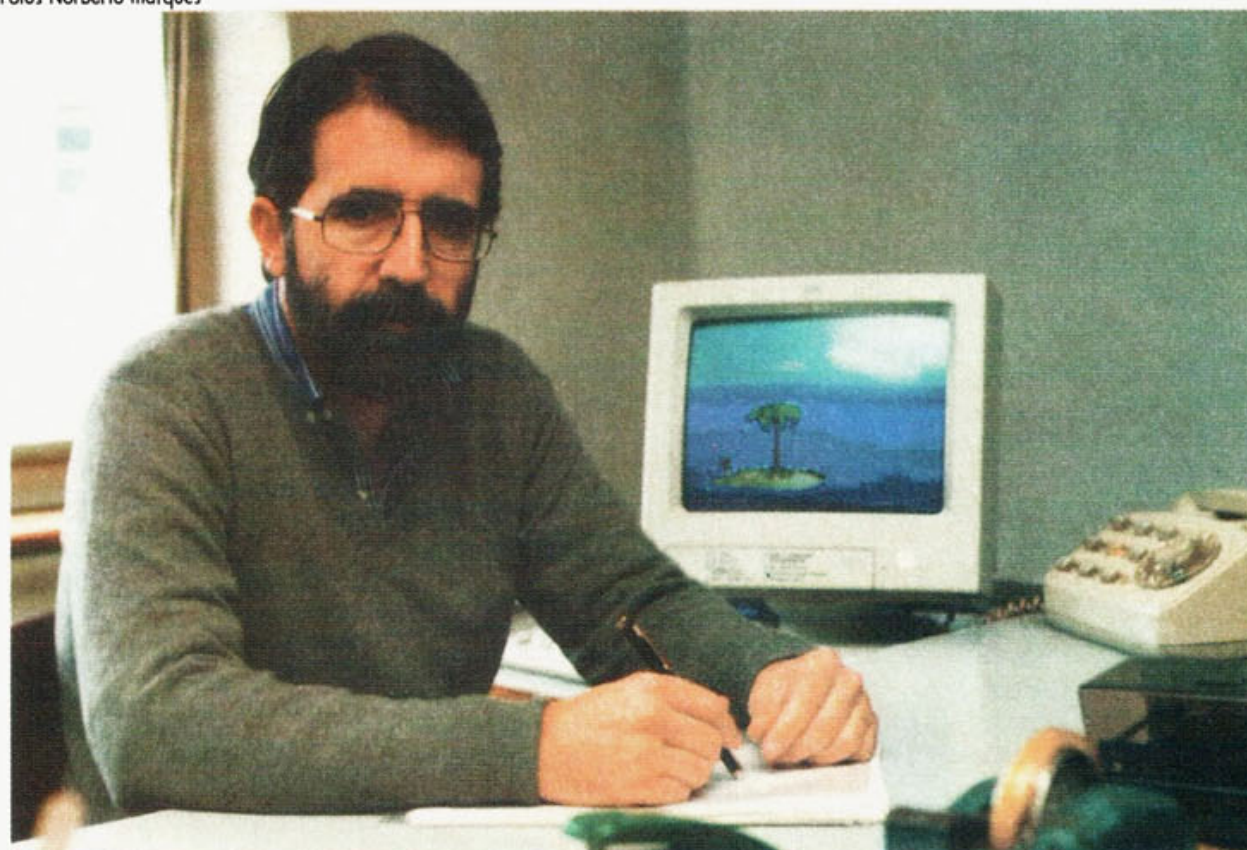
Para administrar as informações online, a AI conta com uma secretaria especial para tecnologia da comunicação, dirigida por Patti Whaley. Ela diz que a Internet está sendo largamente usa-

da na Inglaterra, Itália, Suécia, Estados Unidos, Alemanha, Bélgica e Canadá para discussão de programas de defesa dos direitos humanos. "Também realizamos contato com outras organizações não-governamentais, como comunidades médicas, que são importantes aliadas na luta contra a tortura", diz Patti.

Erik Zachrison, 50 anos, encarregado pela captação de fundos da seção sueca da AI, também em entrevista pela Internet, disse que "a Anistia está usando a informática para buscar e distribuir informações sobre direitos humanos em diversos países. Só na Suécia são mais de 200 membros que trocam mensagens e buscam rapidamente novas informações, como recentes trabalhos com índios da Guatemala e perseguidos da Turquia e Indonésia". Por telefone, esses contatos demorariam no mínimo 30 minutos por dia, em cada país. Pela rede, gasta-se cerca de 3 minutos.

A seção brasileira da Anistia Internacional está operando através de uma BBS, a CanalVip. Na lista de conferências, número 31, lá está a Anistia Internacional da Seção Brasileira, organizada pela voluntária Sônia Zeitune. Além de tirar dúvidas e fazer consultas aos arquivos, é possível participar de campanhas, como a "Mulheres em Perigo", sobre discriminação social em vários países.

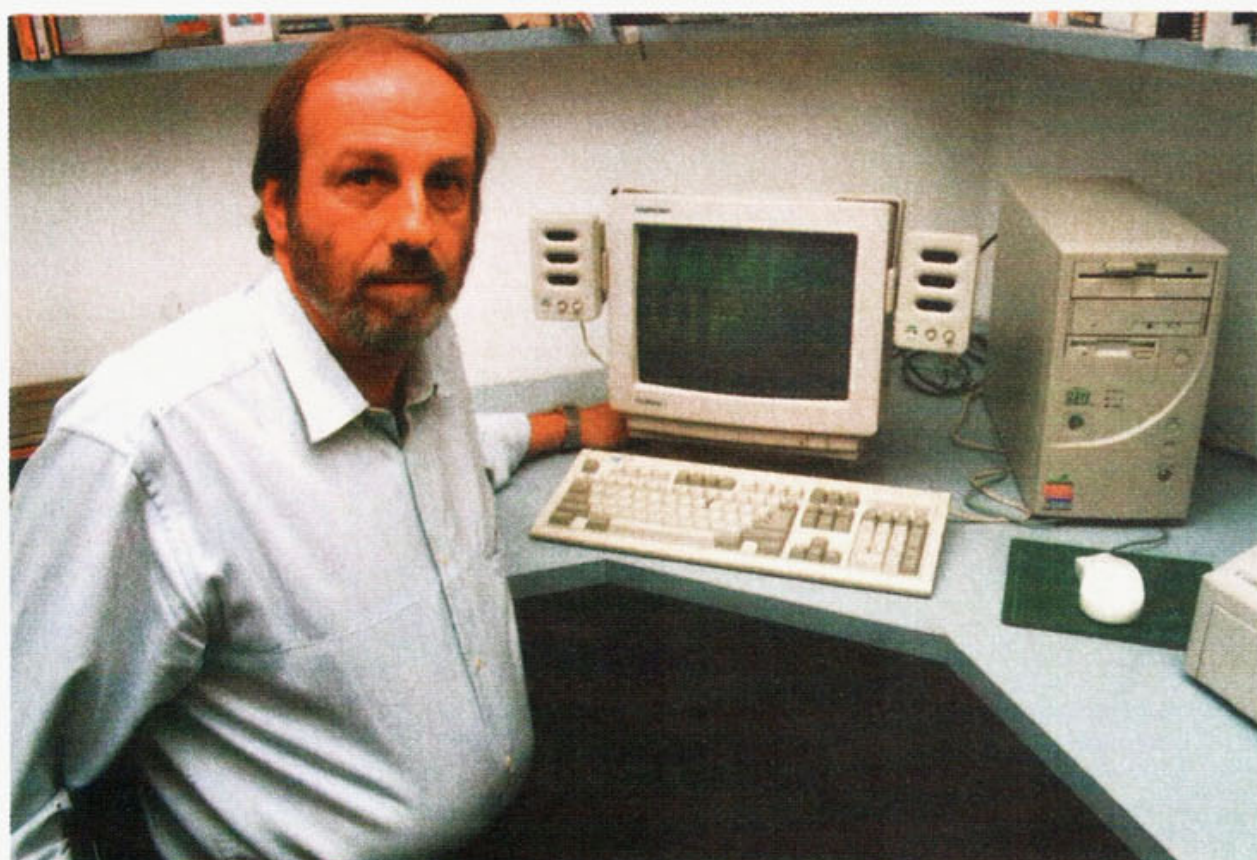
E os brasileiros da AI também estão atentos a todo crescimento das técnicas de comunicação. Para isto já tem ati-



Carlos Idoeta usa Internet para a quebra de sigilo.

vistas trabalhando neste setor, como Vitor Cury, que participa de toda uma programação da comunicação informatizada. E a AI também já está dando seus primeiros passos para além da atual BBS.

O presidente da Anistia Internacional para o Brasil, Carlos Idoeta, vê uma vantagem política na comunicação informatizada: "A Internet é um meio de quebrar o sigilo de alguns governos sobre a violação dos Direitos Humanos, assim como diminuir o número de pessoas que não sabem quais são esses direitos". Um trabalho que, segundo as estimativas, deverá atingir os 100 milhões de usuários da Internet na virada do século. ■



Vitor Cury: novas técnicas de comunicação.

FALE COM A ANISTIA

GRÃ-BRETANHA

pwhaley@amnesty.gn.apc.org
Patty Walley

oneword@bbenc.org.uk
Peter Armstrong

pauld@apdg.leeds.ac.uk
Paul Dave

CANADÁ

rmitchel@amnesty.gn.apc.org
Ray Mitchell

aro@web.apc.org
Marilyn Mckim

ALEMANHA

ggabriel@amnesty.cl.sub.de
Guido Gabriel

MALÁSIA

jhon.krogstier@id.mit.no
Jhon Krogstie

ESTADOS UNIDOS

hnaylor@netcom.com
Hilary Naylor

SUÉCIA

info@amnesty.se

BRASIL

conferência 31 da Canal Vip
telefone modem: (011) 889-7222
telefone voz: (011) 889-8366

CONECTE-SE ÀS NOVIDADES

Conheça BBSs para namorar, falar sobre Deus, pesquisar avanços da medicina ou fechar negócios de marketing em tempo real

L U A N A P A V A N I

Os dois principais atrativos de uma BBS (do inglês "sistema de quadro de avisos", ou melhor, "rede de serviços por computador") são a possibilidade de se comunicar com pessoas do mundo todo por conversa on-line ou envio de mensagens e de pegar vários programas shareware (de domínio público). Embora haja grande diversidade de assuntos, separados em "conferências", alguns usuários sentem-se insatisfeitos, já que os controladores do sistema não podem dar atenção especial a esta ou aquela área. Então, eles se viram: criam suas próprias redes...

Para profissionais

Quatro meses atrás, numa mesa de bar, entre um chop e outro, três amigos reclamavam do sistema BBS. Como são médicos, imaginaram fóruns específicos, como Anestesia, Pediatria, Ginecologia e outros, que serviriam de apoio a profissionais. Também poderia haver acordos com hospitais, para que os exames fossem acompanhados em tempo real, evitando que o paciente se deslocasse.

A discussão ficou tão séria que resolveram chamar outro amigo, o analista de sistemas Fábio Reis, 34 anos, para ser o sysop (operador do sistema). "Uma semana depois do encontro no bar, todos os equipamentos já estavam prontos", uma vez que ele trabalha com distribuição de hard e software.

A BBS STE (abreviação Suporte Técnico Especial) começou a funcionar no fim do mês passado. O multiplexador, aparelho que permite gerenciar as 120 linhas já compradas, os 36 PCs e demais equipamentos resultaram num investimento de R\$ 250 mil. "Ninguém aqui está brincando", diz Fernando Chiavenato, um dos mentores do projeto, "já até fechamos contrato com a agência de publicidade multinacional Young & Rubicam". Além de Medicina e Propaganda e Marketing, a STE terá outras áreas, a começar por Arquitetura. Mas quem não é do ramo também pode entrar para fazer pesquisas, esclarecer dúvidas, pedir endereços e telefones etc.

Por outro lado, os que quiserem trocar informações específicas devem digitar o número do cadastro profissional para, no caso dos médicos, consultar arquivos da Bireme (Biblioteca Re-

gional de Medicina) e todos os periódicos nacionais e estrangeiros publicados. Depois, é só escolher a revista em que tal matéria foi publicada e pedir para o sysop enviar uma cópia por Sedex. Dentro de 48 horas, o médico receberá o material e pagará apenas o número de páginas copiadas. "Não podemos enviar o arquivo por modem por uma questão de direitos autorais", explica Fernando.

O pagamento é por cartão de crédito e o acesso é ilimitado, ao custo de R\$ 25,00 mensais. Tel dados: (011) 844-2962.

Para sedutores

Sempre que Melany Dupret entrava nos papos on-line, percebia que as pessoas ficavam constrangidas de falar sobre romance ou sexo. Quando a coisa começava a esquentar, o sysop cortava. Por que não aproveitar a impessoalidade da comunicação via computador para liberar fantasias, desde histórias de amor até transas? Ahá, mas se você é menor de idade, pode esquecer. A sysopa exige RG e comprovante de residência. Se Melany perceber que algum adolescente entrou... bau-bau!

Por outro lado, como há muitos adultos na linha, há uma conferência chamada Gremlins, especialmente criada para os filhos dos usuários. Assim, se a criançada chegar de surpresa, bem na hora em que o papai pegar uma foto de mulher pelada no shareware, dá para mudar rapidinho de área, entrando novamente na BBS, dessa vez com o nome dos filhos. Embora

estejam cadastrados, os garotos e garotas quando entram na Love-Story caem direto nos desenhos e joguinhos do Gremlins, sem passar pelo main board (tela de abertura).

Outros cuidados que a sysopa toma é com a linguagem. "Não precisa ficar vulgar. Se alguém me avisa que determinado usuário foi agressivo, passo a observar como ele se comporta. Verificada a queixa, dou uma advertência. Se não adiantar, reduzo o tempo de uso, e depois, de-

leto o cadastro. Dependendo da gravidade do insulto, apago o sujeito na hora". Apesar das restrições, Melany disse que só precisou deletar um único sócio, um garoto de 15 anos que já entrou xingando um companheiro de chat. "A maioria dos usuários tem bom nível".

Além disso, quase todas as 2.000 pessoas que entram na Love-Story são homens, que se dividem por áreas de interesse sexual. Já que é assim, mulheres podem entrar de graça, não só



para conhecer garotões, como para procurar companheiras. "Só há umas 40 usuárias frequentes". É, a disputa deve ser acirrada...

Todas as telas da Love-Story são coloridas, cheias de desenhos para ilustrar as explicações bem-humoradas. Até o sistema de pagamento, com direito a uma hora de uso diário, é romântico: *Carinho*, para assinatura de um mês, por R\$ 10,00, *Romance*, três meses, R\$ 25,00, *Paixão*, seis meses, R\$ 45,00, e *Delírio*, um ano, R\$ 85,00. Confirmar preços!

Tel dados: (011) 222-7023, 222-7483, voz (011) 222-9967, das 8 às 19:00h.

Para religiosos

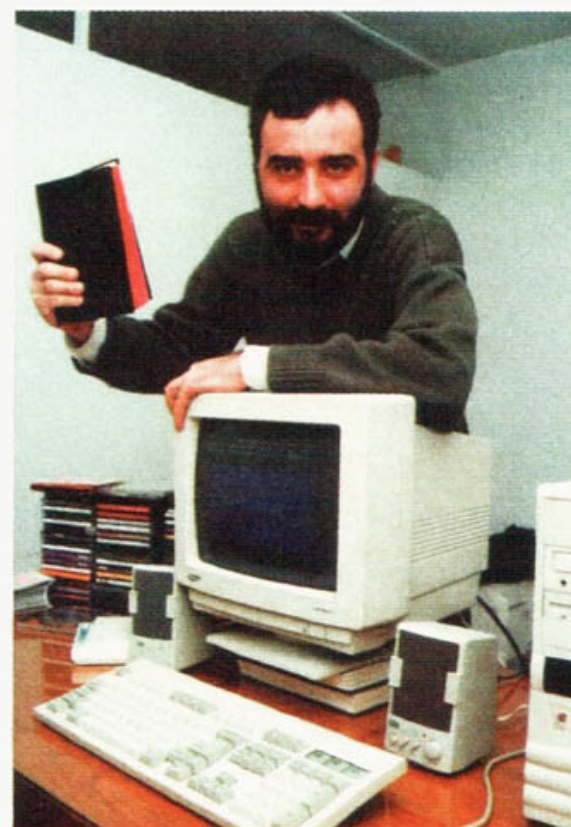
Apesar de o Papa João Paulo II não aceitar o uso de camisinha, algumas religiões estão se adaptando bem à modernidade. É o caso dos cristãos brasileiros, que montaram há três meses uma BBS, "para que os usuários aprofundem seu relacionamento com Deus", diz o sysop Lucian Benigno. Mas não pense que a Christian Connection (Conexão Cristã) tem ritmo de missa, pelo contrário: em segundos pode se acessar qualquer um dos 1453 livros, artigos e revistas da Biblioteca on-line, adquiridos na Internet, Primenet (rede religiosa internacional) e centros de pesquisa cristã de vários países. O do Brasil chama-se Instituto Cristão de Pesquisas, onde Lucian também atua como tradutor de línguas bíblicas originais: hebraico e grego.

Além da consulta imediata a esses textos e passagens da Bíblia, é possível conhecer um pouco mais da história das religiões (não só a cristã) em joguinhos shareware. Um deles, por exemplo, mostra um judeu que sai do Egito a caminho de Israel, e deve responder corretamente a questões religiosas para seguir em frente. Porrada, é claro que não tem. As batalhas entre

o Bem e o Mal migraram para o campo da informática, onde redes satânicas, como Buri-ed by Satan (Enterrado pelo Satanás), Master (Mestre) e Demons (Demônios) tentam destruir arquivos da Christian Connection. Em vez de revidar, Lucian tenta conquistá-los. "Gostamos deles como pessoas. Queremos causar impacto nos hackers através de mensagens cristãs, para que reflitam sobre suas vidas".

Qualquer pessoa pode entrar na Christian e dar uma olhada. A primeira semana é grátis e permite acesso total, o que significa utilizar os 615 softwares e 976 utilitários disponíveis, assistir a centenas de desenhos e vídeos, ver fotos e ler principais manchetes de jornais do Brasil e do mundo, atualizadas diariamente. Também quem tem placa de som instalada pode ouvir 215 músicas religiosas, a maioria evangélicas americanas.

A novidade é a inclusão de mais uma linha mês que vem, completando três de dados e duas de voz. Quanto aos equipamentos, acharam melhor não divulgar. A mensalidade é de R\$ 8,00 por 20 minutos ao dia ou R\$ 15,00, por uma hora. Tel dados: (011) 214-5959 e 214-0594, voz: (011) 256-4801 e 259-5678. ♦



Bíblia e informática se entendem bem na Christian Connection.

GAMEMANÍACOS EM AÇÃO

100000

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.

O MUNDO EM 2027 NÃO SERÁ O MESMO!

CYBERIA

R O D R I G O S E G A T T I

Terra, 2027, cinco anos depois do colapso da economia mundial. A quebra do sistema econômico trouxe mudanças na estrutura mundial. Cartéis criminosos lutam contra a Free World Alliance (Aliança do Mundo Livre), pelo controle do planeta. A nanotecnologia dá um novo sentido aos óculos escuros, agora chamados de BLADES que podem scanear com infravermelhos e até ressonância magnética e receber video-telefonemas em qualquer parte do mundo.

Um grupo renegado de cientistas, em uma instalação secreta na Sibéria, desenvolveu um tipo de arma que ninguém sabe direito o que é. O nome do projeto: Cyberia. Você é Zebulon Pike Kingston, um hacker que foi preso junto com sua gangue no Pentágono. William Devlin, chefe de segurança da FWA, lhe dá duas escolhas: ir numa missão suicida para Cyberia ou receber uma injeção letal na prisão. Já que a segunda escolha abre poucas possibilidades para o jogo, Zak topa a missão.

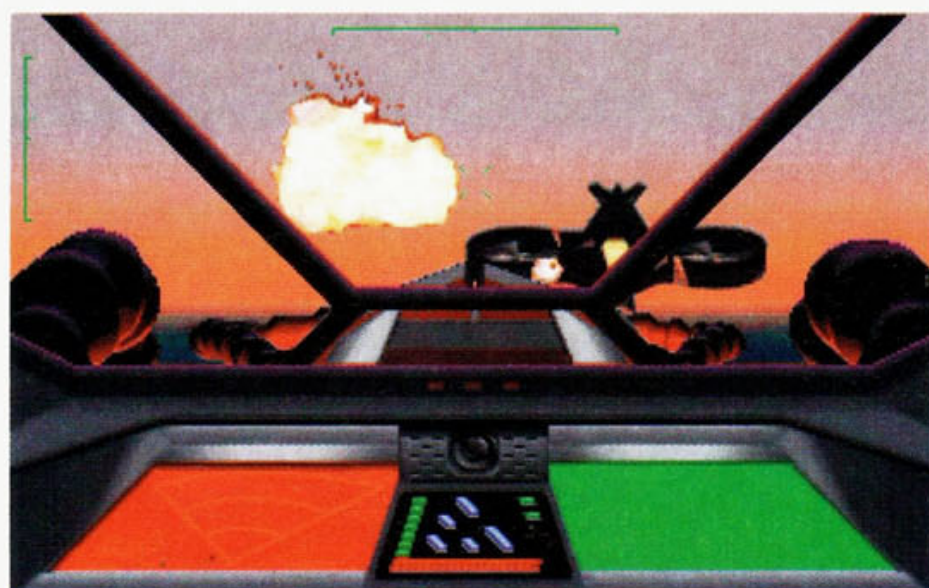
Apesar de não ser tão interativo quanto *BioForge*, *Cyberia* recompensa na parte gráfica. Muitas dicas e soluções para os puzzles estão nas conversas sem legendas, por isso treine o inglês. Para controlar Zak, use as setas para os lados para escolher a direção e para cima para ir para frente. Use as setas para mirar e a barra de espaço para atirar. Toda vez que a tela mudar para os óculos BLADES você tem três funções possíveis: F1- Infra-Red/Thermal Scan (detecta emissões no espectro infra-vermelho e traços de calor); F2- Magnetic Resonance Imaging (para ver através dos objetos e revelar dicas); F3- BioScan (scanea a área próxima para procurar traços de material orgânico). Nas missões no TF-22 use o mouse ou o joystick para orientar a mira. Aperte a tecla "F" para mudar os controles da mira normal ou invertida. Nestas missões é melhor usar o mouse para maior rapidez na troca de alvos. A TF-22 tem um sistema de auto-reparo interno, mas não abuse pois é meio lerdo para funcionar.

Em *Cyberia*, não é possível gravar suas baterias, ao invés disso, ao chegar em lugares específicos, o jogo salva sozinho. É mole? Há quem possa achar inútil, só que com os múltiplos caminhos de *Cyberia* você vai usar bastante esta função.

O roteiro de *Cyberia* parece tirado das obras do escritor William Gibson, que previu o aparecimento do ciberespaço e a importância da Internet. Por falar em Gibson, está para sair, nos States, um jogo da Sony, baseado no conto de mesmo nome: um *interactive movie* que promete ser tão bom quanto *Cyberia*. ■



Vire na direção de Gia para não levar um tiro mortal.



Defenda o Rig dos cartéis usando o radar.



Dar um beijo em Gia pode complicar a sua vida.



Até chegar em Cyberia, as naves dos cartéis estarão na sua cola.

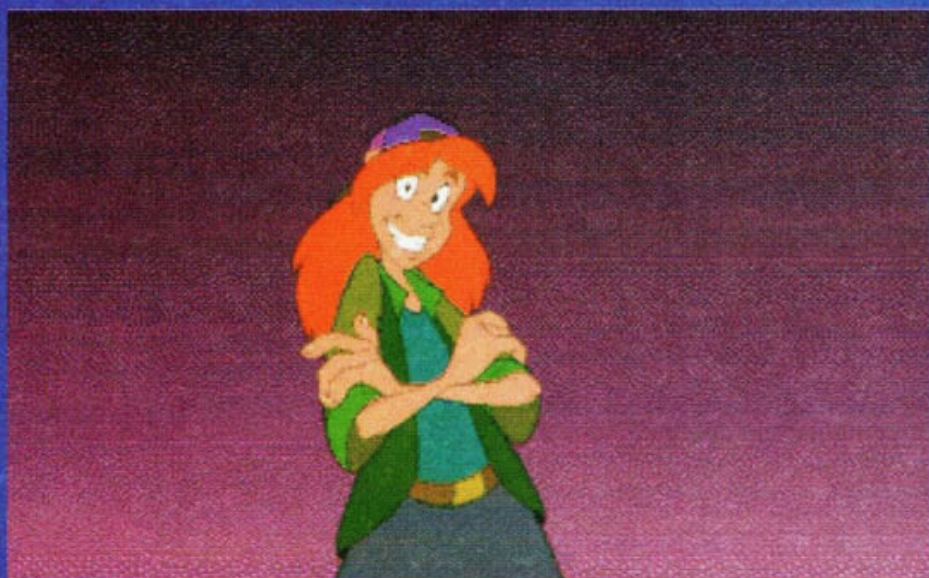


Telas com as baterias: mais fácil para desvendar todos os caminhos de Cyberia.

Fabricante
Interplay
Distribuidor no Brasil
Importadoras
Configuração Mínima
386, 4 Mb de RAM, monitor VGA, CD-ROM de dupla velocidade, 3 Mb no HD
Apresentação
1 CD-ROM

BRAIN DEAD 13

LUIZ CARLOS MAZZAFERRO JR.



Lance Galahad, especialista em informática, vive em busca de desafios. Um deles é consertar o super-computador de uma mansão mal-assombrada. Porém, algo acaba saindo errado e tudo voa pelos ares. Eis que entra na história um baita monitor, com a imagem de um cérebro na tela. A massa cinzenta já chega dizendo que quer conquistar o mundo, junto a seu ajudante Fritz... Pode? O primeiro passo é acabar com quem entende de computação, ou seja, você.

Brain Dead 13 é um dos games mais bonitos que já apareceu para PC: os gráficos são puro desenho animado. Produzido por uma empresa canadense, a ReadySoft, a qualidade do visual é semelhante ao padrão Disney. Há também muito bom-humor, tanto no enredo como nas caretas das personagens.

Som de primeira

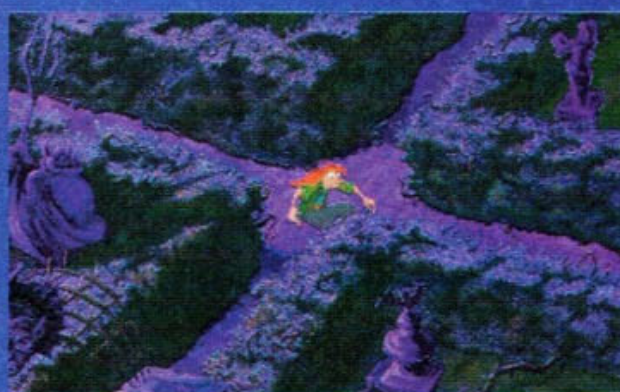
Brain Dead 13 também saiu com efeitos sonoros caprichados. O jogador pode escolher entre som estéreo ou mono, dependendo da qualidade da placa de som. No modo estéreo dá para sacar a boa distribuição dos efeitos: quando algo na tela acontece do lado direito, por exemplo, a caixa correspondente emite maior quantidade de sons. As músicas se parecem com as de desenhos animados para TV, mas com o escracho característico de *Brain Dead 13*.

Outra semelhança com as séries de TV é a ação ininterrupta, que exige grande atenção aos comandos do teclado, ou seja, setas direcionais e barra de espaço para movimentos especiais. Apesar de simples, qualquer bobada nos comandos e lá se vai uma vida.

Por sua pouca interatividade, *Brain Dead 13*, depois de algum tempo, pode ficar monótono. Mas para fãs do clássico *Dragon's Lair* a diversão é garantida! ■



O maléfico "Cérebro" dentro do monitor.



Decida qual caminho seguir. Se errar...



... é morte na certa!!!



Inocentes cogumelos podem virar assassinos de uma hora para outra. Fique esperto!



Coitado de Lance! Será que ele vai ter que pular esta sacada?



Aí está o castelo do Cérebro e seu ajudante, Fritz.



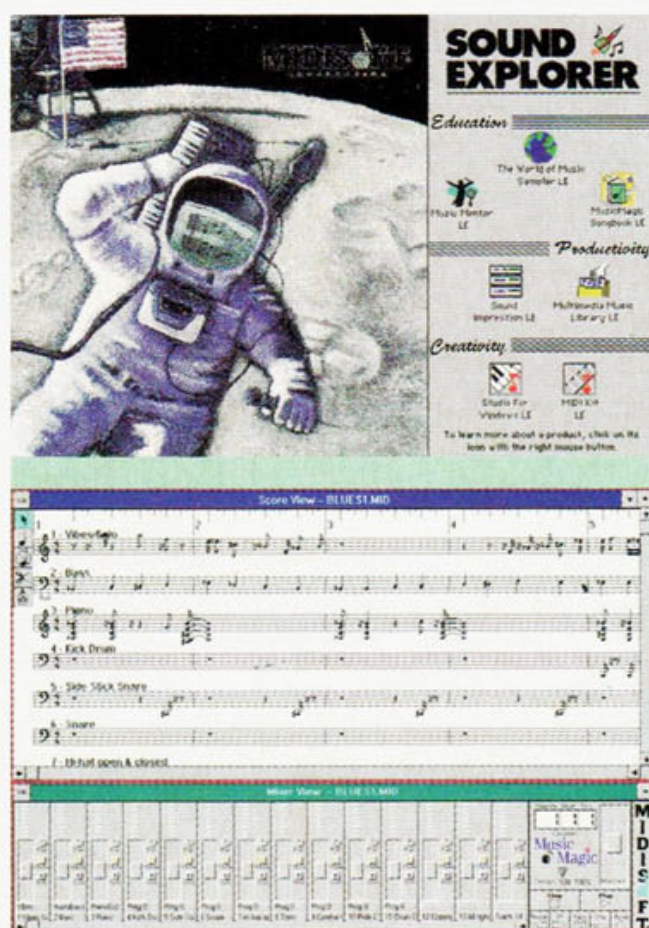
Seu objetivo é destruir este super-computador.

Almanaque Abril

Completamente em português, o *Almanaque Abril* traz milhões de informações do Brasil e do mundo, do começo dos tempos até 31 de dezembro de 1994. São textos, fotos, vídeos, tabelas, gráficos, animações didáticas e mapas interativos. Em geral, todo o programa tem boa qualidade gráfica. Também a variedade dos temas merece destaque. Entre os vídeos, por exemplo, pode-se achar de Hitler a um pedaço do show dos Raimundos, sempre com legendas informativas e teclas que permitem o acesso rápido do texto correspondente. A tela principal conduz a todas as janelas informativas, que podem ser movimentadas com o cursor. O recurso mais interessante é, sem dúvida, a Linha do Tempo. Cita 393 dos mais im-

portantes fatos da História. Todos são interativos: pode-se ir para o texto correspondente com um simples clicar de mouse.

Há também a divisão dos tópicos: Fatos que Marcaram 1994, Brasil, Mundo, Conhecimentos Gerais, Atlas, Biografias e o índice geral, com mais de 10 mil tópicos. As opções de informações sobre um mesmo assunto estão interligadas. Ou seja, ao acessar um texto sobre Ayrton Senna, o leitor terá indicações de que tem à sua disposição foto e até mesmo uma gráfico de como foi o acidente. Fotos, vídeos e animações não podem ser copiadas, mas textos, mapas, bandeiras e infográficos (não os interativos) podem ser impressos ou copiados na área de transferência do Windows.



Sound Explorer

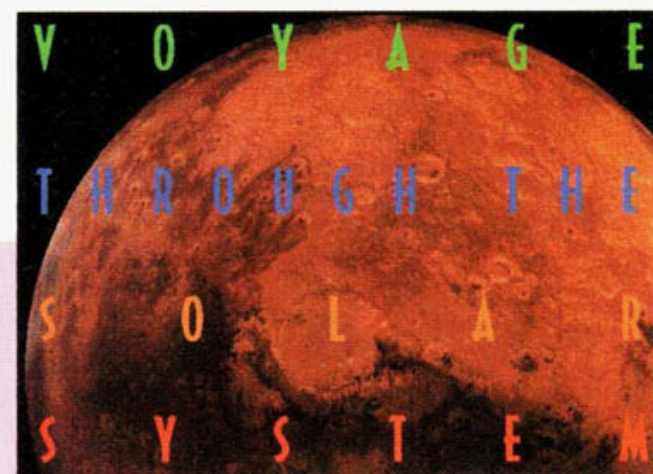
O *Sound Explorer 1.0* é um prato cheio para quem tem com a música a mesma intimidade que tem com o micro. O programa oferece várias opções, de audições de canções infantis a composições próprias utilizando o mouse em vez de instrumentos. Partituras podem ser clicadas e gravadas, além de associadas a um mixer que purifica sons, aumenta ou diminui a velocidade de execução da música e privilegia um ou outro instrumento da orquestra. Na hora de ouvir, as no-

tas que estão sendo executadas se iluminam na partitura. O CD traz também um pouco de história da música e curiosidades. É um software que pode ser uma ferramenta muito útil para que tem estúdio ou mesmo uma banda de garagem. O programa é, na verdade, uma compilação de vários outros produtos da Midisoft, com algumas limitações, que são indicadas no verso da embalagem. O *Studio for Windows LE*, por exemplo, não permite impressão.

Voyage through the Solar System

Voyage Through the Solar System põe o usuário em órbita com mais conforto que a bordo de um ônibus espacial. O CD, que roda em PC e Mac, tem gráficos excelentes sobre os planetas e outros elementos do sistema e um vasto glossário que esclarece as mais impertinentes perguntas sobre astronomia. Rodando o programa, também é possível desvendar outros mistérios como a aparência da superfície de Vênus ou a órbita dos anéis de

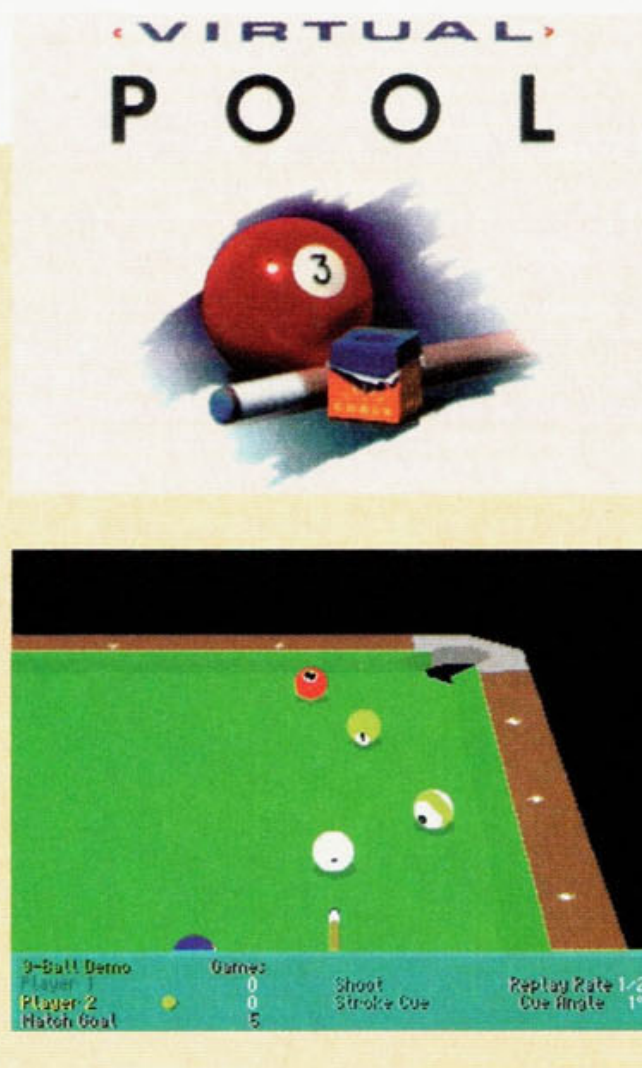
Saturno. O programa usa fotos e imagens de alta-definição do laboratório de Jato-Propulsão da Nasa, a agência espacial norte-americana. São mais de 70 vídeos com narração e música, incluindo o primeiro pouso na Lua. Com possibilidade de impressão, pode se tornar um bom aliado em trabalhos de escola ou mesmo faculdade. Todo o programa está em inglês, mas ainda assim é fácil de ser usado.



Virtual Pool

Virtual Pool é um jogo de sinuca para PC e promete conquistar muitos adeptos. O "clima" do game é sério, não é movimentado demais e ainda por cima consegue ser cativante. VP é um game simples, com poucos e fáceis comandos que podem ser compreendidos por qualquer um que já tenha encarado uma partida de sinuca. As regras são as mesmas, sendo que no computador você não precisa levantar da cadeira para dar uma tacada. São vários tipos de jogos a serem escolhidos pelo usuário, mas o mais divertido mesmo é disputar uma partida com um amigo através do modem. A movimentação das bolas e do taco são milimetricamente precisos e os con-

troles são um mix entre o teclado e o mouse. Com o teclado, o usuário seleciona isoladamente o tipo de ação que quer executar durante o jogo (como movimentar a bola branca ou o ângulo da tacada). Depois, com o mouse, pode-se dar a tacada ou então movimentar a "câmera" por volta da mesa. Aliás, os ângulos de visão que se pode alcançar com VP são impressionantes: dá para "passar" por cima da mesa e enxergar a posição das bolas por qualquer lado ou então rotacionar seu taco por diversos pontos-chave da tela. Quem tem uma placa de vídeo moderna em casa pode desfrutar dos belos gráficos em Super VGA.



Brett Hull Hockey' 95

Brett Hull Hockey' 95 já conquistou muitos americanos e chega ao Brasil através de importadoras. Trata-se de um game de hockey sobre o gelo que permite a participação de vários jogadores simultâneos. A movimentação dos competidores é bastante rápida e, às vezes, pode até confundir um pouco os mais desprevenidos. É possível jogar com todos os times da liga norte-americana, incluindo aí seus mais de 600 atletas. No comando deles, dá para realizar quase todas as manobras e truques de uma

partida real, inclusive entrando nas seções de porradas que podem acontecer a qualquer momento entre os competidores de times diferentes. Se alguém invocar com você, socos não podem ser poupados. Os gráficos de BHH' 95 não são lá grande coisa, mas quebram o galho. Quem tiver um bom PC em casa pode desfrutar de telas em alta resolução, mais realistas. Uma das sacadas mais legais é que as partidas são narradas por um locutor que lembra bastante os originais da televisão norte-americana.

Maabus

A onda de games distribuídos em mais de um CD já tomou conta do mercado, e *Maabus*, da Microforum, é um destes super jogos. Ele vem em 3 CDs lotados de vídeos, animações, vozes digitalizadas e atores reais. A sua missão é descobrir o foco de radiação que contaminou uma ilha pré-histórica do Pacífico, entupida de dinossauros ferozes. Para destruí-los, um arsenal de armas futurísticas está à sua disposição. Os gráficos de *Maabus* são muito bonitos, na maioria compos-

tos por vídeos que rodam em uma janelinha no ambiente Windows. Quem não tiver um PC bastante potente em casa, pode sofrer com a lentidão que o jogo funcionará. A ação decepciona bastante pois se resume em vídeos e cliques inofensivos com o mouse sobre a tela. Não há muito o que fazer, a não ser explorar a ilha, andando e achando pistas que o levem até a tal radiação. Quem conhece o clássico *Iron Helix* vai reconhecer o estilo.



VOCÊ DECIDE

Jogue RPG sozinho com o livro-jogo

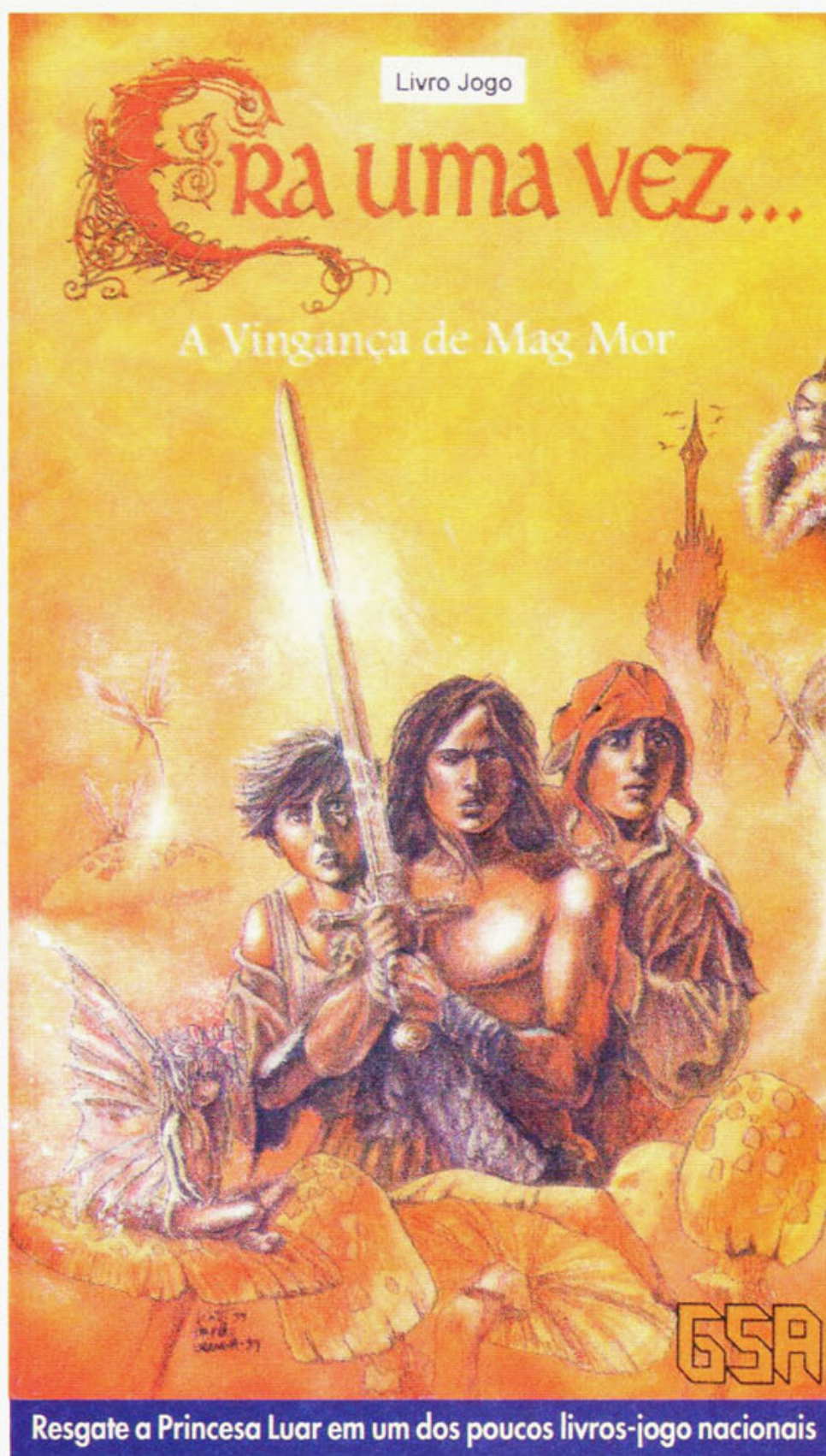
LUANA PAVANI

O que fazer quando nenhum dos seus amigos quer jogar RPG? Há duas alternativas: entrar na conferência de RPG de alguma BBS e jogar on-line os mais diversos títulos, tanto de livros como de cards, ou então recorrer ao livro-jogo. Para quem ainda não tem computador, vale a pena optar pela segunda.

Com um RPG, o livro-jogo contém regras e uma ficha, na qual o leitor vai marcando o que encontra pelo caminho, ops! quer dizer, pela história. Os mais conhecidos fazem parte da coleção *Enrola & Desenrola*, com 85 títulos traduzidos e publicados pela Ediouro. Apesar desses livros conterem comandos típicos, como "se quiser encontrar os terroristas, vá para a página 64", ainda não são livros-jogos propriamente ditos. Por isso, a editora está lançando a série *Aventuras na Terra Média*, com quatro títulos baseados nos contos do criador do *Senhor dos Anéis*, J. R. R. Tolkien. O arquivo se completa com as *Aventuras de Robin Hood* e *Os Mistérios de Sherlock Holmes*, nas livrarias desde 93. Outra série bastante conhecida é a inglesa *Aventuras Fantásticas*, traduzida pela Marques Saraiva. Na Bienal do Livro do Rio de Janeiro, a editora estará apresentando mais quatro volumes da coleção.

ENFIM, OS NACIONAIS

Em vez traduzir, a editora carioca GSA criou um livro-jogo nacional, pois só havia um no mercado, chamado *Herói da Copa*, lançado em julho do ano passado. Este mês, a editora de RPGs brasileiros, como *Tagmar* e *Millenia* (VG 47), está lançando *Era Uma Vez*



Resgate a Princesa Luar em um dos poucos livros-jogo nacionais

...A Vingança de Mag Mor, baseado no filme de Artur Uranga (já disponível em vídeo).

Em estilo conto de fadas, o livro deve ser jogado com lápis, borracha e dois dados à mão. A cada ataque é preciso contar os pontos do personagem e do inimigo para saber quem venceu. De acordo com os resultados, a história vai se delineando. Você pode escolher entre três personagens para salvar a Princesa Luar, raptada pelo Príncipe Tudor, do reino de Mag Mor. Grilo, que sonha em

ser um cavaleiro destemido, embora seja muito ingênuo; Grude, seu melhor amigo, que tem os pés no chão e muito senso crítico, além de gordurinhas localizadas, o que dificulta o desempenho em combate, e a ladra Gralha, esperta e encrenqueira, que sonha em encontrar um príncipe encantado ao beijar um sapo. Todos possuem Força, Agilidade, Esperteza e Sorte, em diferentes graus. Além desses atributos, outra semelhança com as aventuras de RPG são as armas, magias e elfos (como o amigo Llango-llyn) que vão aparecendo pelo livro.

TIPOVIDEOGAME

Um dos autores, Ygor Moraes Esteves da Silva, que também escreveu *Millenia*, conta como foi difícil criar um texto sem continuidade de uma página para outra. "No início, tivemos de montar um quadro bem grande para anotarmos todas as páginas e combinarmos as possibilidades uma a uma. Depois, colocamos a numeração, reembalhamos as páginas e fizemos tudo de novo. Foram dois meses só para organizar o livro". Comparando *Era Uma Vez...* aos livros importados, Ygor vê uma grande diferença, como se fossem cartuchos de videogame. "Os importados se parecem mais com jogos de pancadaria, tipo *Street Fighter*, onde o jogador pode provar sua capacidade de combate, tornar-se um herói. Tentamos fazer algo mais consistente, tipo um videogame em estilo RPG, com fases que se completam". São quatro: na cidade Miradeli, a caminho do Reino das Fadas, dentro do Reino e no castelo de Mag Mor.

Agora que já adquiriu experiência, Ygor quer fazer mais livros-jogos, começando no ambiente Tagmar, onde também será possível ler a mensagem de rodapé: "Sua aventura acaba aqui". A não

ser que você compre o livro em lojas especializadas, por R\$ 10,00. ◆

SERVIÇO

Ediouro
tel (021) 260-6122
GSA
tel (021) 262-9644
Marques Saraiva
tel (021) 273-9447

ASSISTA

TUDO SÁBADO

NA TV GAZETA,

O SEU FUTURO!

NOVOS PRODUTOS, GAMES, CD-ROM, MULTIMÍDIA.

Tudo o que acontece e o que está para acontecer no mercado da Informática.

O FUTURO, HOJE!

NOVA G

PROGRAMA

INFORMÁTICA

SÁBADO ÀS 15:00 hs
TV GAZETA - CANAL 11

Realização



Cinema TV Multimídia

288.5922

EU A
JOVEM PAN

Retro
AVENGERS

EU !

JOVEM PAN SAT

TODO MUNDO OUVE



RETRO AVENGERS VENCE O VILÃO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Rugal Bernstein**

Revista: **Pedro Henrique**

Home Computing: **Victor Legunes**

Pôster: **evil_arthas**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.



facebook.com/retroavengers



retroavengers@gmail.com



retroavengers.blogspot.com.br

