



DAEDALUS ENCOUNTER



WORMS



DOUBLE DRAGON



SIDEWINDER



MEGA MAN X5

golpes DL2



SUPER NINTENDO • PLAY STATION • NINTENDO 64 • SEGA CD • 32X  
MEGA DRIVE • SATURN • 3DO • VIRTUAL BOY • JAGUAR CD • NEO GEO CD

# GAME-X

## GUARDIAN HEROES

Seis jogadores com golpes especiais

- GUN GRIFFON
- RETURN FIRE
- GALAXIAN 3
- THUNDER STRIKE 2
- DEATH KEEP
- SHELL SHOCK
- GODZILA



# TEKKEN 2

25 lutadores, todos os golpes,  
**Dicas DUCA!!!**

PLAYSTATION  
GANHE UM KIT

REVISTA GAME-X - Nº 5 - R\$ 3,50



GX1□



GX2□

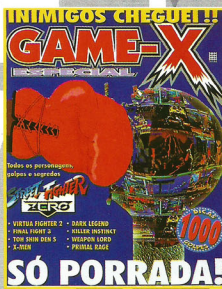


GX3□



GX4□

# GAME-X



GXE1□



ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTAS QUE DESEJA RECEBER

CADA R\$ 3,50

GAME-X GX1□ GX2□ GX3□ GX4□ GXE1□

NOME: \_\_\_\_\_

ENDEREÇO: \_\_\_\_\_

TEL.: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_

CIDADE: \_\_\_\_\_ ESTADO: \_\_\_\_\_

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

VALE XEROX

# A Revista Que Dá Detona

# Index



- 4 DR. XURROS
- 6 GAME X-PRESS
- 18 TEKKEN 2
- 26 GALAXIAN 3
- 27 THUNDER STRIKE 2
- 28 GUARDIAN HEROES
- 30 X-NET
- 32 CARTAS
- 36 X-TRICKS

## • X-TRICKS

10 páginas LOTADAS com dicas e golpes para acabar com um montão de inimigos



## • TEKKEN 2

Todos os golpes especiais, dicas e segredos pra você sair na porrada



10

11

12

13

14

15

16

17

- BASES LOADED 96
- HYPER CRAZY CLIMBER
- DAEDALUS ENCOUNTER
- DOUBLE DRAGON
- DEATH KEEP
- DOUBLE SWITCH
- GODZILA
- GUN GRIFFON
- HAT TRICK HERO S
- HORROR TOUR
- MEGA MAN X3
- MYSTICAL NINJA WAR
- PHOENIX 3
- RETURN FIRE
- SNATCHER
- SHELL SHOCK
- STAR FIGHTER
- SIDEWINDER
- VALORA VALLEY GOLF
- WIPE'OUT
- WORMS
- NAMCO MUSEUM V.1
- EXTREME PINBALL
- TWIN BEE YA-HO

# Dr. Xurros

Ah! Pra quem achou que no mês passado o Dr. Kanja trabalhou muito... esperem só para ver o X-TRICKS revise mês. Já somos a revista mensal que mais dá dicas da América inteira - os gringos estão roendo os dedos. São

## CADEIRA ELÉTRICA

Puxa! É bom mesmo manter a conta de luz em dia. Comprei um "acessório" bem legal para usar com meus... ou melhor, "nos" meus colegas de trabalho. Trata-se de uma "cadeira de descanso"... Depois que alguém senta nela e eu aciono o controle remoto; o cara vai descansar para sempre.

Tentei usar meu brinquedinho com pilhas, mas, acho que ele é meio potente. Só funciona com mais de 1.000.000.000 de WATTS. Bom, como vocês já sabem, dei muita porrada em meus escravos. E, já que é mês de festas juninas e fogueira, organizei uma festinha na editora. Todos ficaram supercontentes. Mas não precisa estranhar tanta bondade; usei o salário do ano todo dos pilotos para organizar a farra toda. Parece que todos aqui tomaram jeito... na verdade, depois de várias chibatadas. Avisei que se alguém estivesse achando que trabalhava muito, poderia dar uma "descansada" em minha cadeira e "relaxar" com a tal terapia de choque! Bom, deixando um pouco de lado minha diversão, vamos direto para o mundo dos games. Meu escravo, correspondente, fofoqueiro e puxa saco de plantão, D' Artagnan, está trazendo notícias de primeira mão. Listões dos jogos que estão para pintar e as focos que vocês tanto adoram.

DEZ super páginas, lotadíssimas de truques, mactes e golpes especiais de games NOVOS. Aqui não tem enganatório: as dicas são todas de lançamentos!

Já o chato do Paul Mito continua com sua seção de CARTAS. Lá você tira suas dúvidas, reclama, xinga, elogia (seu puxa saco!), mete o pau (qual é?) e manda desenhos: é a participação do leitor. Aquele surfista de meia tjeia está muito fofoqueiro do meu gosto...

Hum! Também tem uma nova seção na revista e, por consequência, também um novo personagem. O nome da seção é X-NET e o "panaca" responsável pela área é o Tarântula. Ele é um técnico fera em assuntos de vídeo game e promete resolver todas aquelas dicas cabeludas e também as "carequinhas" que você tiver. Está começando de leve com uma matéria sobre as redes de games.

Ei, antes que me esqueça, tem outra promoção na revista. Dê uma sacada no final da edição e veja como concorrer a um "super" Kit PlayStation, cheio de prêmios. Estou meio soneca... só dormi 18 horas hoje e preciso descansar mais para recuperar as energias, afinal chicotear é cansativo! A

propósito, temos uma matéria gigante do game de porrada do momento: Tekken 2.

Todos os golpes, seqüências, dicas e truques para você não perder tempo com besteira.

Também tem outros games e, mais uma vez, o X-FLASH com 24 games totalmente avaliados para você conhecer o jogo antes de pegá-los por aí. Fique sabendo que, ao contrário das outras revistas, todos os games avaliados aqui foram, realmente, jogados por nossos pilotos.

Pois é, enquanto você vai se esquentando em nossa fogueira esse mês, nós já estamos de olho na edição de julho - com olimpíadas e tudo mais. Até lá!



DIRETORES  
Ruy Pereira  
Ethel Santaella

# GAME-X

## REDAÇÃO

Editor Executivo  
Darius Roos

Projeto Gráfico  
Darius Roos  
Dawis Roos

Ilustração  
Júlio César Nogueira

Diagramação  
Dawis Roos

Secretário Gráfico  
Álvaro Corrêa

Revisão  
Hebe Ester Lucas

Secretária Editorial  
Damaris Marcelino

Pilotos e Textos  
Danilo Perez  
Darius Roos  
Dawis Roos  
Igor David Perez

Scanner  
Cláudio Roberto Barbosa  
Jair L. Mazzocchi  
Marcelo Christian

## DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR  
Ruy Pereira

Contatos  
Magdalena Barbera

## ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS

Tel.: 8875408

Coordenador  
José Luiz Casarim

Assistente  
Luzia Begalli

A Revista GAME-X é uma publicação da Trama Editorial Ltda. Administração, Redação, Assinaturas e Publicidade: R. Professor Filadelfo Azevedo, 383 04508-010 São Paulo - SP Tel: (011) 888-8879/885-8916 Fax: (011) 887-3060

## OUTRAS PUBLICAÇÕES

DRAGÃO - RPG e Card Games  
SÓ AVENTURAS - Aventuras para RPGs  
MÃE, VÓCÊ e seu filho - Feminina  
GRAVIDEZ Passo a Passo - Feminina  
GUITAR PLAYER - Musical  
ANJOS E FADAS - Infantil  
SAPECA - Infantil  
SIMPATIAS BRASILEIRAS - Popular  
PIADAS IMPERDÍVEIS - Humor  
ANEDOTAS ESCOLHIDAS - Humor  
SÉRIE HUMOR BRASILEIRO - Humor

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil:  
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impresso por Grafarte

Ilustração capa: Caribé



PUÉ SEPO

ZUB CER

PRISÃO

BARRACA DO BEIJO

# GAME X PRESS

## MERCY!

Princesas e rapazes, tenho muitas coisas para dizer esse mês. Algumas ótimas; outras, um tanto desgastantes...

Parece que escreveram **RIP (rest in peace)** na tumba da **Atari**. Snif, snif, snif! Terminando a choradeira, vamos à farrá! Finalmente pintam as primeiras imagens dos games que podem ser os sucessores das próximas versões de **Mortal Kombat** e **Street Fighter**.

Também tem **Mega Man - Power Battle**, game que deverá pintar em breve nos **32-BIT**. E, como até os menores já curtem games de porrada, tem: **Virtua Fighter Kids** e **Sonic - The Fighters**, ambos feitos com gráficos poligonais de primeira.

Com relação ao **Nintendo 64**, nem esquento mais a cabeça, estou esperando o americano e, adivinhem só, também o nacional - pois a **Playtronic** prometeu lançamento mundial para o aparelho - tá chegando para **30 de setembro**... Se no final de junho já pintar no **Japão**, pego também, sem problemas.

Tem também um cacho de outras notícias do mercado. Até o mês que vem - se eu não for para **Atlanta** - e beijocas para as meninas. Para os rapazes só apertes de mão bem fortes - quem vai mexer comigo? Vai encarar, meu?

## ÚLTIMOS SUSPIROS DA ATARI

A Atari já teve seus tempos de glória, isso todo mundo já sabe. Mas foi no tempo em que a concorrência era fraca os sistemas de vídeo game simples. Agora, contra empresas sérias como

**Nintendo**, **Sega**, **3DO** **Company**, **SNK** e agora também a grande **Sony**, parece que a **Atari** não tem mais chance mesmo. Seu console de **64-BIT**, o **Jaguar**. Chegou com pinta de fera, cheio de garras e rugidos. Mas foi só pinta mesmo, porque, na verdade, não deu mais que uns poucos e vergonhosos miãdos. Com o **Jaguar CD** foi a mesma coisa e tudo acabou murchando. Seu vídeo game, apesar do número de **64-BIT**, não impressiona mais que um **16-BIT** da **Sega** ou **Nintendo**. O número de títulos também é muito escasso, o que atrai poucos consumidores "esperançosos". O que fazer, então? Qual será a solução para o problema? Cortar os custos da empresa?

A **Atari** passou, então, a mudar toda a sua estrutura; demitiu 50% de seus funcionários, está correndo feito louca atrás de *softhouses* que possam produzir jogos para seu console e passou a produzir os games do **Jaguar** também para micros **PC**.

A empresa está mesmo com o pé na lama. Mas quem pode tirar proveito disso é você; o console de **64-BIT** da empresa passou a custar apenas 99 dólares (preço



mais baixo que todos os consoles de **32-BIT** do mercado).

Só que isso tudo gerou um grande problema, a empresa está falindo e a dívida é gigantesca. Adivinha só o que aconteceu? A "**JTS Corporation**", empresa fabricante de "disks" para computador, acaba de comprar as últimas "migalhas" da **Atari**. A **JTS** terá os direitos de comercializar os estoques de vídeo games e cartuchos até que se acabe. Havia na área de produção 2 novos games: **Attack of the Mutant Penguins** e **Brett Hull Hockey** - agora ambos estão tentando ser licenciados para outra produtora a fim de que se

cortem os prejuízos. Não há mais previsão nenhuma da produção de games para o console, tudo parou. Pode até ser vantagem comprar um *Jaguar* por um preço bem baixo. Mas, sem dúvida alguma, é uma furada, maior ainda, ter um video game sem novos jogos (e olha que o *Jaguar* já tem poucos jogos).

É galera, quem não tem cão ou fera de verdade, caça com gatinho doente!

## OS PIRATAS ATACAM

Você percebeu como os preços dos cartuchos e CDs estão lá no alto. Pois é, ainda lembro do tempo que a mesada do papai dava pra ajudar nas compras dos jogos. Agora, vocês sabem por que os preços estão tão altos?

Pirataria! É isso mesmo, o terror dos sete mares não se contentou e continuou

infernalizando a vida dos video games.

Só no ano passado os prejuízos rolaram em torno de 2,5 BILHÕES de dólares... a *Nintendo*, sozinha, perdeu 1,3 bilhões na parada.

Para reduzir os prejuízos as fabricantes oficiais acabam tendo de aumentar o preço de seus produtos. E nem pense em ficar com raiva delas. Os piratas não pagam impostos, não têm controle de qualidade e só ferram com as produtoras de games. Isso significa que, ao comprar um cartucho ou CD pirata, você estará cometendo um crime e estará também contribuindo para o aumento do preço dos jogos.

Segundo o IDSA (*International Digital Software Association*), os países "identificados" onde a pirataria rola solta são: *China, Taiwan, Hong Kong, Rússia, México, Venezuela e Paraguai*.

## SONIC NO NATAL

A *Sega* acaba de confirmar e soltar informações sobre seu novo game com o "super star". Segundo as informações, *Sonic* contará com a ajuda de *Tiara*, uma "garota" super-legal e veloz. Também trará gráficos bonitos e coloridos, como já é conhecido das outras versões. Agora, com relação à produção, ele está sendo desenvolvido para *Mega Drive, Game*

*Gear, PC e Saturn*. Não há, por enquanto, nada sobre *Sega CD e 32-X*.

## NINTENDO 64 POR QUE ATRASOU?

Foi realmente uma tijolada da *Nintendo* adiar pela "trilhógesima" vez o lançamento do *N64*. Mas são águas passadas. Agora, você sabe por que o adiamento?

Falta de estoque! Isso mesmo, a *Nintendo* "só" tinha 220.000 unidades guardadas em seu estoque, o que não daria para suprir à demanda dos mercados japonês e americano. A empresa prevê que até o final do ano venderá 3 milhões de consoles no mundo todo - mesmo só faltando 6 meses até o ano acabar.

A falta de estoque foi devido a um atraso na produção de algumas "peças" fundamentais do aparelho... fala-se que foram os semicondutores. Mas não só por isso, também foi pelo pedido das softhouses que precisavam de mais tempo para produzir os games. Com mais tempo para entrar no mercado, a *Nintendo* pretende dar a seus "aliados" mais confiança no aparelho. Afinal, vender 3 milhões de aparelhos em 6 meses não é brincadeira.

## CONSOLES COM PREÇOS BAIXOS

Para recheir bem o mercado antes da entrada da *Nintendo*, as concorrentes *Sega, Sony e 3DO* abaixam o preço de seus aparelhos.

A *Sega* "customizou" seu aparelho (usando peças mais baratas, mudando algumas ligações e simplificando tudo) e baixou o preço para US\$ 200,00 - entenda que a "customização" não significa que o novo aparelho é pior que o antigo. O "novo" *Saturn* vem com um controle e é encontrado, por enquanto, só no *Japão*.

Já a *Sony* não mudou seu console - apenas reduziu seus lucros. Seu *PlayStation* caiu para 250 verdinhas e, mesmo assim, virá com dois controles, um *memory card* e um CD. Antes, com os 250, você só comprava o console com

um controle.

Do lado da *3DO*, os lucros também baixaram e, no *Japão*, o aparelho deve cair para 250 ou 200 dólares.

Parece que, apesar de não falarem tão bem do *N64*, as concorrentes temem seu poder!

## VEJA FINAL FANTASY 7 PARA PLAY STATION

Se você não acreditou que a *Sony* romperia a exclusividade da *Square* com a *Nintendo* na produção de RPGs, tá aqui o golpe final. São fotos da versão - ainda sem data de lançamento confirmada. Tem revistas que dizem que a versão do *PS-X* sai antes, outras que o *N64* será o primeiro... mas a verdade é



Final  
Fantasy  
VII

uma só: o game vai revolucionar, mais uma vez, a visão de RPG nos 32-BIT.

## PLANETA SATURN

O "brinquedinho" de 32-BIT da *Sega* vai ter versões superloucas e deve detonar com games de primeira. A "bomba" mais recente é a chegada da versão "caseira" de *Ultimate Mortal Kombat 3*, com todos os personagens e golpes do arcade. Mas também tem o game do *Sonic* para o final do ano e vários games da *SNK*, entre eles *Fatal Fury Real Bout, Samurai Shodown 3* e, posteriormente, *Art of Fighting 3*. O pior... quer dizer, o melhor é que não pára por aí, vem também: *Albert Odissey*

*Gaiden*, um RPG clássico com cenários de fundo muito bonitos; *Dragon Force*, com legiões gigantes de guerreiros medievais, muita estratégia e neurônio fritando; *Keio and Pochi*; *Masaya's Langrissa 3*; *Slam Jam 96*; *Ninku*; *Robo Pir*; *Magic Carpet*; *Defcon 5*; *Devil Summoner*; *Mayem*; *Loaded*; *Skeleton Warriors*; *Iron Storm*; *Blazing Dragons*; e pra terminar, *Legacy of Kain*... um verdadeiro congestionamento de lançamentos.

## AINDA MAIS PS-X

Para tentar manter o ritmo das vendas e defender seu primeiro lugar na nova geração, o *PlayStation* continua lançando muito mais jogos que a concorrência... aqui vão só mais alguns títulos: *Castlevania - Blood Hunter*, com gráficos superdetalhados, inimigos gigantes e sons de "arrepiai o osso"; "*Soul Power*", título da *Atlus* que lembra um *Virtua Fighter* medieval; *Soul Edge*, com a *Namco* (*Tekken*, *Star Blade*, *Galaxian 3*, *Ridge Racer*, etc)

**Major  
Damage**



detonando na batalha de polígonos com espada e magia; *Track & Field in Atlanta*, game das olimpíadas pra atleta nenhum pôr defeito; *PO'ed*, game que tira um sarro de *DOOM*; *Horned Owl*, chegando com uma pistola e parecido com *Virtua Cop*; *Project*

*Overkill*, totalmente sanguinário; *Major Damage*, um RPG com carinhos bem diferentes; *Formula 1 World Championship*, legalizado pela *FIA*, com todas as pistas reais; *Adidas Power Soccer*, que deve detonar; *Alpine Racer*, uma corrida descendo "a mil" pela montanha; *King's Field 3*, nos *EUA* a versão que saiu há pouco tempo corresponde à número dois no Japão; *Top Gun*; *Deadly Skies*; *Iron Blood*; *Romance of the three Kingdoms IV*; *Creature Shock*; *Panzer General*; *ZOOP*; *The Chess Master 3D*; *Floating Runner*; *Skeleton Warriors*; *War Hammer*; *Super Ninja Gonku*; *Sailor Moon Super 5*; *Air Land Battle*;



*Pandora Project*; *The Fireman*; *Gundan 2*; e, para finalizar com chave de ouro, *NFL Full Contact Football*. Meus dedos estão doendo de tanto escrever!

## "SEGA CHANNEL" AUMENTANDO

É, essa onda de ficar ligado a vários feras em video game o tempo todo pegou de vez. O *Sega Channel* (Canal *Sega*) está ampliando suas barreiras e ganhando espaço fora dos *EUA*. A *Shaw Comunicações* - empresa americana com grande crescimento na área de telecomunicações e multimídia - já está colocando o serviço de "ligações à cabo" em mais três cidades do *Canadá*, são elas: *Edmonton*, *Victoria* e *Calgary*. Mas não é só isso, os cabos também começam a chegar na *Nova Zelândia*, *Austrália* e, posteriormente, em *Israel*. Atualmente o "Canal" não pode ser utilizado pelos portadores de um *Saturn*, pois os cabos não suportam o "volume" usado pelo console. A solução seria, então, usar um satélite próprio para resolver tudo e usar o sistema "pay per view" (pagar por ver). Com ele o usuário

pagaria só quando usa-se o canal - economizando grande parte da "mesada".

## SUPER NES É "SUPER", MESMO

Para aguentar as pontas da *Nintendo* - enquanto o *N64* não sai - só mesmo sendo um videogame de primeira. Pois é, o *SNES* foi o último console de **16-BIT** (que emplacou) a ser lançado. Após tomar o primeiro lugar em vendas no mundo todo, derrubando o *Turbo Grafix* e *Mega Drive*, o console não quer mais largar desse título tão cedo. Você sabia que, mesmo depois da entrada dos **32-BIT**, o *SNES* continuou sendo o primeiro em vendas mundial? Sabia que o jogo mais vendido em um só dia é desse video game? Que ele tem o maior número de vendas de jogos? Bom, o game que mais vendeu, em um só dia, foi *Killer Instinct* - com 120,000 cópias.

Para manter o ritmo acelerado e só deixar espaço para o *N64*, a *Nintendo* continua investindo em seu **16-BIT** com grandes promessas para esse ano. Os mais cogitados entre as publicações importadas são: *Donkey Kong Country 3*, *Killer Instinct 2*, *Kirby Deluxe*, *Ken Griffey Junior's Winning Run* e *FX Skiing*. Também há um montão de gente comentando sobre uma "possível" versão de *Street Fighter Alpha* para o *SNES*, com 40 mega pra muita pancadaria. Repetindo e melhorando a estratégia usada com o seu sistema de **8-BIT**. A empresa continua investindo alto em todos os seus sistemas. Por isso o *SNES* promete ter ainda longa vida depois da entrada do *Nintendo 64* no mercado. "God save the King ang the Queen!"

## GAMES PARA N64

A *Nintendo* brinca, rola, engana... mas vai dando tempo para que várias softhouses, desenvolvam games para o *N64* e encham os consumidores logo de cara. Enquanto o dia "D" não chega estão quase prontos: *Super Mario 64*, *Star Fox 64*, *Kirby's Bowl*, *Golden Eye*, *Shadows of the Empire*, *Pilot Wings 64*, *Wave Racer*, *Super Mario*





*Kart R, Crus' in USA, Killer Instinct 64, Doom, FIFA Soccer, Buggy Boogie, Body Harvest e Blast Dozer.*

Só que há vários outros grandes candidatos a ocupar um espaço na lista dos games do N64, entre eles: *Kid Icarus 64, Metroid 64, Crus' in World* (sequência do arcade), *Ultra Mortal Kombat* e *Robotron 3D*. Além de títulos indefinidos, como: um futebol e um golfe da **Konami**, um game de ação da **Rare** para o DVD. Também pode pintar *War Gods*, *Wayne Gretzky Hockey* - com 6 jogadores e giros de 360°... e, só pra cutucar a onça com vara curta, uma versão de *Battletoads* (YEEESS!) para três ou até quatro jogadores. Como a **Nintendo** disse: Só vale a pena esperar se for para esperar o melhor!

*SF Alpha 2* →

*Killer Instinct 2* →



## ARREPIANDO NOS ARCADES

Ahhh! Alguém aí tem uma ficha de fliper ou um **Play Card**. Os fliperamas estão detonando. Estão chegando máquinas de: *Street Fighter Alpha 2*, com personagens novos; *War Gods*, possível antecessor de *MK poligonal*; *Killer Instinct 2*, cheio de golpes novos e personagens, *Mega Man* -



Mega Man - Power Battle



*War Gods* ↓

VF  
Kids

KI2

War  
Gods



*Power Battle*, com gráficos estupendos, *Art of Fighting 3*, *Indy 500*, *Virtua Fighter Kids*, *Virtua Fighter 3*, *Sonic - The Fighters*, *NBA JAM Extreme*, *Ace Driver - Victory Lap*, *Alpine Surfer*, *Slam Dunk 2*, *Ninja Masters*, *Over The Top* e *Last Bronx*, no mesmo pique de *VF2*... coisa pra caramba!

Essa enchurrada de jogos chega, principalmente, por causa da segunda E3, a maior feira de arcades do ocidente.

# FLASH

O pensamento "filosofal" do mês é: Um prato de trigo para um tigre, dois pratos de trigo para dois tigres, três... bom, acabando a besteirada, vamos aos jogos: **Mystical Ninja War, Gun Griffon, Double Dragon, Godzilla, Worms, Sidewinder** e outra tonelada de games.



## BASES LOADED 96

- Você pode dar efeitos na bola o arremessadas. Para isso é só usar o direcional para a posição que você quer desviar a "pelota".
- Bolas que pingam antes de chegar ao rebatedor ou mesmo aquelas muito desviadas podem ser deixadas de lado. O juiz dirá "ball", indicando falta do arremessador.
- Se o arremessador mandar a bola bem em cima de seu rebatedor o melhor não fazer nada. O juiz dirá "hit of pitch" e você avançará uma base sem precisar rebater a bola.

## HYPER CRAZY CLIMBER

- Antes de começar o jogo, vá até a opção "Configuração" e mude o controle para o "tipo 1" - o qual achamos bem melhor.
- Junte 3 maçãs durante a fase normal para conseguir entrar na fase de bônus e faturar algumas vidas.
- Nas fases de bônus você não pode pegar as bolinhas que parecem "respirar". Para acumular muita coisa, vale a pena pegar só as pedrinhas douradas "estranhas" - que valem mais pontos.

## DAEDALUS ENCOUNTER

- Puxe as opções com o botão R e escolha-as usando o botão A.
- Na cena de número 4, acerte a porta no local correto ou você explodirá tudo! Repare na "manchinha" marcando o local certo.
- Na cena onde os anticorpos gigantes atacam seus amigos, atire nos bichões ou seus donos já eram.
- Na quinta cena após cair com a nave, use a "análise" para se consertar.
- Não deixe que o "imbecil" de cavanhaque use a arma para abrir a porta dentro da nave dos aliens. BOOM! Invente e já corra para o lado que a bola está sendo empurrada.

JOGADORES: 2

ESPORTE

## BASES LOADED 96

SATURDAY  
JALECO

CONTROLE: BATERIA PASSWIRD

Série conhecida há tempos pelos fanáticos em baseball, Bases Loaded traz sempre uma visão mais tecnológica do esporte: com jogadores meio cyborgs, bolas super velozes e "closes" dos momentos importantes da partida. Agora, os jogadores são gente de verdade, ídolos da galera... e as bolas velozes apenas dádivas desses astros do esporte. Falham mais opções de jogada, maiores detalhes nos lances e algumas frescurinhas: narrador, muitas visões, estádios em 3D. O game, no geral, fica devendo muito. Mas, ainda assim, é divertido.

FAZER: N/D

Agente X



Muitos estádios diferentes. Mas, nenhum em 3D.



Bolas rápidas, com curvas, baixas, altas, você controla!



STRIKE! Viu no que deu errar a tacada. Bola fora!



O objetivo é rebater a bola e alcançar a próxima base.

JOGADORES: 1

ADVENTURA

## HYPER CRAZY CLIMBER

PlayStation  
NICHIBUTSU

CONTROLE: BATERIA PASSWIRD

Que tal bancar o homem-aranha e sair por aí: escalando prédios, montanhas, arranha-céus, etc e ainda dar um "look" na paisagem. É só cair matando nesse jogo. De certa forma é até meio infantil, lembrando os tempos do início do Nintendo:ino, os gráficos são simples, a missão é "bico" e os comandos são poucos. Seu objetivo é sempre o de alcançar o topo da fase e pegar alguns itens especiais. Para isso, terá de escalar tudo e ainda desviar de bananas, pedregulhos, bigornas, bombas e outra penca de cacarecos. Pra quem gosta de esportes radicais... cof, cof!

FAZER: 6

Sansão



Um "mapinha" para mostrar todas as fases do game



No arranha-céu as coisas ficam pretas. Cai muita tralha.



Cadê meu extintor? Espere o fogo baixar e passe sossegado.



Ao passar de fase você curte uma apresentação.

JOGADORES: 1

RPG

## DAEDALUS ENCOUNTER

3DO  
VIRGIN

CONTROLE: BATERIA PASSWIRD

Um jogo para aquecer os "neurônios" de seu 3DO. Aqui você interpreta o papel de um "mero" robozinho - conhecido por Casey. Sua tarefa é a de auxiliar e proteger seus "donos". Como "robô-computador" de uma nave abatida em combate, a missão de se aventurar com os humanos não é das menos agitados. Seu trabalho não é pouco, os humanos fazem várias "cagadas" se não forem bem auxiliados (são mesmo uns paspalhos). Os gráficos semelhantes aos de um filme empolgam seus olhos. A única mancada é que você assiste mais do que joga...

FAZER: 36

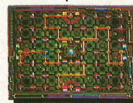
Sansão



A mina é inteligente e toma cuidado com seus passos.



Agora, esse barbudo é um imbecil de primeira classe.



Ligue seus sistemas para continuar em funcionamento.



A roupa de astronauta você mantém nível de oxigênio normal.



No PS-X você tem uma apresentação cheia de efeitos especiais e gente de verdade.



Magias grandonas e explosões para meter medo em muita gente folgada.



Você tem magias normais e outras só acionadas com o power no máximo.



Ahhh! Depois de tomar essa magia eu saia de fininho para diminuir a humilhação.

JOGADORES 2  
DUELO

## DOUBLE DRAGON

PlayStation  
TECHNOS JAPAN

CONTINUE  
PASSWORD

Double Dragon foi, durante uma grande época, o jogo mais jogado nos fliperamas de todo o mundo. Com o lançamento dos vídeo games, as empresas aproveitaram para lançá-lo. Depois de passada essa época, entraram os jogos tipo Street Fighter e, no embalo, Double Dragon se transformou em um jogo Kick and Punch e não fez mais tanto sucesso. Essa versão é parecidíssima com a versão para Neo Geo, perdendo um pouco na velocidade. Double Dragon possui gráficos, sons e desafio bom. Agora você terá o melhor de dez personagens (dois a mais que a versão original), cada qual com seu ponto forte. Os dois chefes do jogo são Shuko e Duke, que possuem as maiores habilidades do jogo. A diversão é seu forte e, por isso, deve ter uma boa repercussão no PS-X.

FAZER  
12

Kapeta

GRÁFICO  
7.5

MÍDIA  
6.5

DESABRILHO  
6.0

DIVERSÃO  
8.5

VIOLÊNCIA  
6.5



## DOUBLE DRAGON

- Para usar os super golpes (quando o Charge estiver cheio), não use o de bofeira: espere o adversário ficar lento e então acerte-o. Existem apenas duas exceções: Billy e Jimmy. Use o especial deles de longe, pois ficarão mais fortes.
- Quando lutar contra Duke ou Shuko (os chefes), procure acertar golpes com a distância de uma tela ou então golpes de arremesso que, contra eles, são quase inevitáveis.
- Antes de sair jogando, dê uma olhada na nossa seção X-Tricks; lá você encontrará todos os golpes desse jogo de vídeo game.



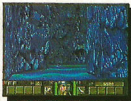
Pode se escolher três personagens diferentes: anão, maga, arqueiro.



Argh! Que suavaco com cheiro de "nhaca". As introduções são bem feitas para um AD&D.



Sangue só mesmo aos poucos. Os vampiros e amantes de Doom podem chorar!



A água mala nesse jogo. Imagine se seu personagem fosse um gambá. Ugh!

JOGADORES 1  
RPG

## DEATH KEEP

300  
MINDSCAPE

CONTINUE  
PASSWORD

Mais um jogo da TSR para vídeo games baseado nos mundos de AD&D. Apesar do grande sucesso nos RPG's de mesa, a empresa "NÃO" tem grandes alegrias nas telinhas. Isso quer dizer que, como seu antecessor - Slayer, Death Keep também é uma "caca". Claro que não é tão ruim... Death Keep tem personagens bem feitos e gráficos bons, mas não espere muito! O game lembra DOOM, só que é bem medieval - cheio de toques de RPG, para completar. À sua escolha há três heróis: guerreiro, mago e arqueiro, só que nenhum deles é humano. Os campos de guerra são osso duro de roer. Pra fera!

FAZER  
7

Sansão

GRÁFICO  
7.0

MÍDIA  
5.0

DESABRILHO  
9.0

DIVERSÃO  
4.5

VIOLÊNCIA  
7.0

## DEATH KEEP

- Com o anão: use duas armas, uma em cada mão. Assim você pode arremessar seus oponentes bem rápido.
- Contra os "Trolls" do gelo, use apenas magias ou machadadas.
- Fique equipado com as poções e só use-as na hora que realmente precisar. Os itens são valiosos durante sua aventura.
- A melhor maneira para vencer uma luta é usando a estratégia de "dar uma porrada e recuar". O negócio é então esfofetear o inimigo e cair fora do contra-ataque.



Esse babaca com touca de duende "retardado" é seu companheiro.



He, he, he! Que bom que o babaca da touca tem uma irmãzinha gostosona.



As armadilhas devem ser acionadas quando os invasores pisam nos locais marcados.



Acione a armadilha da alavanca antes desse canalha desligar a energia da casa.

JOGADORES 1  
INTERATIVO

## DOUBLE SWITCH

PlayStation  
DIGITAL PICTURES

CONTINUE  
PASSWORD

Em Double Swith, sua missão, soldado, é defender uma casa que está sendo invadida por um pelotão de bandidos. Pra isso, você poderá usar as diversas armadilhas espalhadas pelos "cantos" do local e detonar. As "sacanagens" que esperam pelos ladrões são bem diferentes: vão desde alçapões a colunas que dão pauladas (prefiro bombas e espetos de bambu). O game todo consiste em saber a hora certa de puxar a alavanca. Se você acertar: Bingo! Mais um oponente vai pra "cucuia". Mas, por outro lado, se errar, toma um puxão de orelha e pode perder a partida.

FAZER  
N/D

SG7 Trabuco

GRÁFICO  
6.0

MÍDIA  
6.0

DESABRILHO  
8.0

DIVERSÃO  
9.0

VIOLÊNCIA  
6.0

## DOUBLE SWITCH

- As armadilhas são acionadas quando você puxa a terceira alavanca (botão A ou B, conforme a armadilha). Pra ficar melhor, o negócio é puxar duas e esperar até que o bandido fique em cima da armadilha, puxando então a terceira.
- NÃO deixe que os bandidos cheguem no "storage" (porão). Se isso acontecer, eles desligam a chave geral e você se ferra.
- As cenas, tempos e posições dos personagens se repetem. Grave o momento em que cada bandido aparece e acabe de vez com o desgraçado.



## GODZILA

- Logo no início, mande todos os seus tanques atacarem um só monstro ou, se preferir, pode esperar até que os bichos comecem a se pegar e, então, mandar seus "tanquinhos" para detonar tudo.
- Mandar um carrinho de cada vez pode fazer seu exército acabar por completo e a cidade ser totalmente destruída.
- Nas fases com helicópteros, procure usa-los depois. Assim, o bichão irá se distrair com os tanquinhos enquanto o helicóptero manda bomba nele.
- Os adversários do Godzilla são sempre mais fracos que ele, portanto, prefira matar Godzilla antes, enquanto seus tanques estão fortes e em grande número. Os que restarem darão um jeito nos outros bichinhos.

## GUN GRIFFON

- Para que o robô ande mais rápido, aperte X duas vezes.
- Nas missões noturnas, use o infravermelho para "caçar" os inimigos com mais facilidade. Ação a opção com o botão Y.
- NÃO atire nos robôs que aparecem com o contorno azul, eles são seus aliados no combate.
- Os helicópteros são "pentelhascos". Procure destruí-los antes que decolam para a batalha.
- Quando você passa pelas árvores seu radar pode acusar interferência. Pule para resolver o problema.

## HAT TRICK HERO S

- O juiz é um morféctico. Já que é assim, aproveite para dar voadoras no adversário enquanto o gorducho está longe.
- Para fazer gols bem fácil você só precisa chegar pelos cantos e chutar, bem de perto, na diagonal.
- Na hora da disputa de pênaltis é melhor escolher o canto para pular. Mas, se você for meio "pirata", roubando um pouquinho, pode olhar o controle do adversário e sacanear... seu planário!
- Para chutar de primeira, você pode apertar o botão um pouco antes da bola chegar em seu jogador.

JOGADORES: 1  
ESTRATEGIA

## GODZILA

Saturn  
SEGA

CONTINUE  
BATERIA  
PASSIVROD

Pois é, depois de pintar e bordar nos seriados de TV, cinema, desenho e detonar nos 8 e 16-BITS, chegou a hora de morder o seu Saturn. A fama do "galã" japonês está em alta - até hoje nenhum outro seriado, no gênero, foi mais aceito que o do "lagartixão" na terra do sol nascente. Seu objetivo aqui é o de proteger as cidades e tentar expulsar Godzilla junto com o batalhão de "bichinhos" que pintam no pedaço. Pra resolver o "servicinho", você tem uma pilha de tanques, helicópteros e outros "brinquedinhos" militares. O jogo é um saco, a música é irritante e as cidades saem sempre debulhadas dos combates. Mas ver o grandalhão apalhando dos carrinhos até que é bem divertido.

*Kapeta*



*Hugooo! Godzilla é mesmo detonador. Imaginem esse cara dando um "vômitão".*



*As amigas de Earth Worm Jim ficaram grandinhas e não gostaram da cidade.*



*Nem o Mike Tyson teria coragem para encarar qualquer um desses "bruta-montes"*



*Também aparecem monstros voadoras para deixar a coisa ainda mais feia.*

JOGADORES: 1  
TIRO

## GUN GRIFFON

Saturn  
GAME ARTS

CONTINUE  
BATERIA  
PASSIVROD

Gun Griffon é um game super original (cof, cof) - onde você pilota um "tanque-robô", moderno e armado até os dentes (robô usa aparelho?). Agora, sem sarcasmo! A história é manjadinha - todos copiam Mechwarrior -, mas o game é bom. Tem gráficos muito bem detalhados, grande variedade de inimigos, armas e missões mais cabeludas que o Sansão. Caro soldado, há também duas fases de treino para que você se adapte aos combates e es quente os dedos. Minha bronca fica por conta dos comandos - meio complicados - você fica com "nô" nos dedos. Um jogação!

*SG7 Trabuco*



*Apresentação destruidora, foi filmada e depois computadorizada!*



*Arrebente com os helicópteros antes que decolam. Eles são muito pentelhos*



*Quando você entra numa missão noturna é bom ir acionando a visão infra-vermelha.*



*O poder de seu robô é gigantesco. Use mísseis em de longe e a "metranca" de perto.*

JOGADORES: 2  
ESPORTE

## HAT TRICK HERO S

Saturn  
TAITO

CONTINUE  
BATERIA  
PASSIVROD

Bom, digamos que se você não é amante do esporte ou adora games bem "cocoó"... então, esse é pra você. Sem sombra de dúvida, é O PIOR GAME DE FUTEBOL dos últimos tempos. O jogo é podre, com direito a: goleiro frangeiro, toques mal feitos, voadora, pouca variação de jogadas, gritos irritantes, chutes horríveis e pra completar... juiz gordo que quase não acompanha os lances. Tá certo que o lance do juiz ser um "troilha" até que é legal, mas espere só até a partida começar. Você pode jogar amistosos, campeonatos ou participar da pior disputa de pênaltis do universo. Só coloquei na revista para que você tenha ideia do erro que estará cometendo ao colocar a mão nesse jogo... argh!

*Agente X*



*Game totalmente podre, nem a apresentação com do 32-BIT se salva.*



*A pior disputa de penates dos últimos tempos. Realmente, muito mal feita.*



*Você pode deixar a visão mais afastada e ter uma melhor noção das jogadas.*



*Até que enfim o gorducho ridículo apareceu. Mas é só cartão amarelo.*



O castelo impõe respeito e também medo aos aventureiros que aparecem.



Uma mulher deliciosa aparece quando você não pode entrar por alguma porta.



Remexa nos livros para encontrar bilhetes e outros itens da aventura.



A bruxa adivinha seu futuro e dá dicas para você se safar durante sua jornada.

JOGADORES 1  
RPG

## HORROR TOUR saturum CARAVAN

CONTINUE  
BAZERIA  
PASSWORD

Que tal uma aventura horripilante dentro de um castelo mal-assombrado - que mais parece a nossa editora, cheia de monstros e perigos? Este é um RPG de arrearipar os cabelos do sovaço (usando sabão Crê Crê depois). É até jogável... mas, como o nome "saturum", é HORROROSO! Os cenários são, na maioria, fúnebres: escuros, envelhecidos e cheios de cacarecos macabros. Para avançar no jogo você terá de conversar com quadros (não me chamem de louco), encontrar passagens secretas, tagarelar com bruxas e outras loucuras. Arrisque se quiser! O peçoço é seu!

FASE 1  
N/D

Sansão



O robôzinho ganhou um desenho durante as apresentações e está um barato.



Sigma enfrenta as consequências de ter como rival o forte Mega Man X.



Essa é a tela onde a dica do Mega Man Jedi funciona. Veja mais em X-TRICKS.



Os gráficos da versão para SNES foram mantidos. Nada de melhoras no visual!

JOGADORES 1  
AÇÃO

## MEGA MAN X3 PlayStation CAPCOM

CONTINUE  
BAZERIA  
PASSWORD

YEEES! Muito animal! Tá aí, galera, uma versão de Mega Man X3 para Playstation. O jogo é quase idêntico ao do SNES. A única "vantagem" que se tem agora é o acréscimo de apresentações durante uma fase e outra - por sinal, muito bem feitas. As músicas estão bem mais rápidas e também um pouco mais baixas - já os "FX" (efeitos sonoros) estão mais altos. Os gráficos não foram melhorados, não tem mais cores, efeitos especiais, velocidade... nada - só as introduções. Ah, agora você tem que esperar o CD carregar para jogar... argh! O que era ótimo no SNES, continua detonando no PS-X. Mas é bem verdade que poderia ser muito melhor que a versão dos 16-BIT... mancada bem grande da Capcom.

FASE 1  
13

Sansão



Uma introdução requintada e nada mais a acrescentar ao visual do game.



Faça perguntas aos moradores para obter informações preciosas dos acontecimentos.



Depois de pular nas pedras e atravessar a parte da água, desça e pegue o gatinho.



Entre nas lojas para fazer umas comprinhas e se encher de tralhas.

JOGADORES 1  
RPG

## MYSTICAL NINJA WAR PlayStation KONAMI

CONTINUE  
BAZERIA  
PASSWORD

Lançado recentemente no Japão com o título de Goemon War, esse game já está dando o que falar. As fases são muito parecidas com as do SNES... o PlayStation, de cara, não inova em nada. É verdade, sim, há apresentações mais bem feitas e um 3D até legalzinho... mas falta o "poder" dos 32-BIT. Você pode jogar usando um "samuca" de cabelo despenteado ou um ninja "soneca" (personagens da versão original). Nas cidadezinhas pode-se colher informações, comprar itens, dormir, bater um "rango", colher gatinhos, etc. Caso você esteja esperando um game com o mesmo pique de ação que os anteriores... é melhor ir esquecendo. O PS-X trouxe uma versão quase "zen" do clássico. Obrigado!

FASE 1  
N/D

Agente X



## HORROR TOUR

- Após subir a escada, na cozinha do castelo, vá para a direita até encontrar três escudos na parede. Troque a posição das espadas para encontrar uma passagem secreta.
- Na cozinha, não fique "morgando". Deixe de lado o bilhete sobre a mesa para não se ferrar. Senão... CREEEK!
- Leve os bilhetes para que a bruxa leia seu futuro. Os bilhetes são encontrados dentro de livros.
- Sempre que aparecer uma mulher (gostosa) nas torres, portas, etc... significa que você ainda não pode entrar no local.

## MEGA MAN X3

- Compre a GAME-X nº 3. Lá, você encontrará uma estratégia completa, com todas as armas, itens, armaduras e passwords que nós descolamos para vocês.
- Os passwords do PlayStation são os mesmos da versão para Super Nintendo. Use-os sem a menor preocupação.
- Dê uma sacada na seção X-TRICKS desse mês e veja uma dica de como descolar a espada de Zero para o seu robôzinho. Que a força esteja com você!

## MYSTICAL NINJA WAR

- Na primeira cidade você precisa, antes, falar com o carinha da última casa à direita do supermercado - para poder sair pelo portão do norte.
- Antes de entrar nas fases com um pouco mais de ação, é bom dar uma passada nas lojas e supermercados. Equipado e empanurrado, o jogo fica bem mais fácil.
- Evite usar o ataque das moedinhas nas partes de cidade. Senão, a grana vai embora, você fica sem poder comprar itens e nem machuca direito os inimigos.

GRÁTIS 4.0  
MÚSICA 4.0  
DESIGN 7.0  
DIVERSÃO 6.0  
VIOLÊNCIA 4.0  
GRÁTIS 7.5  
MÚSICA 8.5  
DESIGN 7.0  
DIVERSÃO 9.0  
VIOLÊNCIA 7.0  
GRÁTIS 7.0  
MÚSICA 7.5  
DESIGN 7.5  
DIVERSÃO 7.0  
VIOLÊNCIA 2.0



## PHOENIX 3

- Quando seu herói fica parado, ele recupera energia, mas demora. Tem certeza que você quer jogar isso?
- Lembre-se que seu personagem pode se pendurar nas "quinas" das paredes. Cair no buraco, portanto, é bobaléia!
- Aceite os aliens grandões bem de longe. Eles "chupam" rapidamente sua energia e você se ferra.
- Sua mãe sempre disse que quem brinca com fogo faz xixi na cama. Pois, se você acha pouco, saiba que, aqui, quando seu personagem cai numa labareda, sai com a energia detonada.

**GRÁFICO**  
4.0

**MÚSICA**  
5.0

**DESARROLHO**  
6.0

**DIVERSÃO**  
3.0

**VIOLÊNCIA**  
8.0

**FASE**  
N/D

**1** JOGADORES: AÇÃO

**PHOENIX 3 3DO STUDIO**

CONTINUE BATERIA PASSWROD

Putz! Não é a toa que o 3DO está em baixa - só sai game "podrera" para o console. Esse aqui, tá louco! Juro que pegi o Atari 2600 e me tranco no quarto pra me divertir de verdade. E ainda, nem pra colocarem, pelo menos, um enredo original. É a velha história do "herói fodidão", lutando sozinho contra o império galáctico "estupidamente" grande - pior é que o cara consegue salvar o universo. A qualidade gráfica não é das melhores, principalmente pela movimentação dos quadros. Com uma música maçante e bem repetitiva, esse game é um sério candidato a matar você de tédio. Os cenários até que variam um pouquinho. Trata-se de uma cópia (muito mal feita) de Alien 3 do SNES e Mega.

**Sq7 Trabuco**



Enfrente os inimigos da nave espacial mantendo uma distância segura.



Não caia em buracos. Agarre nas "quinas" das paredes e muros para se dar bem.



Splash! Mais um alien na sua "listona" de vítimas verdes e enrugadas.



Seu personagem é esse frutinha com rabo de cavalo e cara de chorão.

## RETURN FIRE

- Use os helicópteros pra achar a bandeira, depois abra caminho com os blindados e, por último, use o jipe pra trazer a dita cuja pra sua base.
- O jipe também é um veículo anfíbio. Não, ele não é um sapo (nem um príncipe encantado distarçado). O fato de ser anfíbio faz com que ele possa também andar na água - usando, automaticamente, bolsas infláveis.
- Tome cuidado ao passar pelas pontes. Se você "moscar" por muito tempo e ficar parado nelas, pode chamar um inimigo e ele pode acabar destruindo parte da ponte. Com isso, você não poderá mais usar os dois tanques do outro lado dela.

**GRÁFICO**  
7.0

**MÚSICA**  
9.5

**DESARROLHO**  
6.0

**DIVERSÃO**  
8.0

**VIOLÊNCIA**  
7.0

**FASE**  
18

**2** JOGADORES: ESTRATEGIA

**RETURN FIRE PlayStation TIME WARNER**

CONTINUE BATERIA PASSWROD

Uau! Um jogoço de estratégia, com muito humor negro e músicas que detonam! E não para por aí, não, soldado. Você pode escolher entre várias línguas (inclusive o nosso querido português) para jogar. Sua missão é bem simples e parece infantil: pegar a bandeirinha do inimigo e levá-la para sua base. Só que o negócio é bem mais sério - afinal, nós (jogadores de vídeo games) estamos sempre em guerra. Para cumprir seu objetivo, você contará com jipes, helicópteros, tanques pesados e tanques de assalto. Muitas explosões, inimigos, campos de batalha, atropelamentos (há, há, há) e mortes brutais o esperam. Se você é um guerreiro sádico, tem de aceitar esse desafio.

**Sq7 Trabuco**



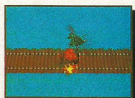
O game dá um ZOOM nas cenas importantes e você pode trocar as visões.



Após cumprir sua missão, uma palavrinha com a renca de admiradores.



Milagre! Um dos poucos que falam a sua língua. Como vai indo seu Português?



Nas pontes ande rápido para que elas não sejam destruídas de bestrida.

## SNATCHER

- Pensando em se ariscar e fazer uma ação pouco provável? É melhor salvar o jogo antes para não levar na testa.
- Não troque de cenário até conversar com todo mundo que está por perto e testar todas as opções e itens possíveis.
- Os andróides podem estar distarçados de humanos. Por isso é melhor não sair confiando em todo mundo que encontra pelo caminho - se fosse você não confiava nem na própria sombra!
- Nada de ficar só zanzando pelos locais clarinhos e bonitinhos do game. Seja bem curioso, vá nos locais "barra pesada" e dê um fim à sua missão.

**GRÁFICO**  
5.5

**MÚSICA**  
6.0

**DESARROLHO**  
7.5

**DIVERSÃO**  
6.0

**VIOLÊNCIA**  
6.0

**FASE**  
N/D

**1** JOGADORES: RPG

**SNATCHER Saturn KONAMI**

CONTINUE BATERIA PASSWROD

Você gosta muito de Blade Runner, é fissurado em Cyber Punk e curte de montão Shadow Run? Então, não pode perder esse game - pelo menos quando sair a versão americana, já que, por enquanto, o game só chegou no mercado japonês. Você entra na pele de um policial caçador de andróides, devendo interrogar uma série de pessoas, investigar relatórios, arquivos mortos e uma série de outras coisas para resolver toda a parada. Já deu pra perceber que seus neurônios vão fritar para pôr um fim nos andróides. Não bastasse isso, esses cyborgs ainda por cima podem atirar pela boca (cuspo fatal, err). É melhor ficar de olho aberto com todos, qualquer um pode ser um andróide distarçado.

**Agente X**



Os policiais aqui são super equipados. Olhem só a viatura louca do cara.



Essa mina te leva para um montão de lugares. Só faltou o do mau caminho. Que pena!



Os cyborgs são feitos com alta tecnologia: por dentro é tudo metal e por fora pele.



O clima do lugar e o pessoal não parece muito amistoso no meio da cidade.



Na ponte só passa um por vez. Acabe com o outro "motorista" e detone seu tanque.



Destrua os prédios e caixotes do caminho. Procure por itens e munição pela fase.



Quando você morre seus amigos pixam o muro para que todos vejam sua coragem.



Todos os heróissimos negros. É a força do "Black Power" nos games.

## SHELL SHOCK

PlayStation U.S. GOLD

1 JOGADORES  
SIMULADOR

CONTIENE BATERIA  
PASSWORD

Soldados, vocês já notaram que nos jogos quase não aparecem heróis negros? Se alguém disser que "não", vai para o peloção de fuzilamento. No máximo aparecem uns poucos heróis secundários para segurar a barra toda. É, só que nesse game as coisas mudam bastante" de figura. Aqui, todo mundo é negro - e por ver quem vai mexer. Eles são os últimos de um grupo de elite do exército e, apesar de serem poucos, são ótimos soldados. O arsenal da galera é fogo: tanques e aviões equipados até os dentes. Shell Shock é um game difícil que até dói, os inimigos matam você num piscar de olhos e, apesar dos comandos não terem segredo, não é recomendado para "troikas" ou iniciantes nos games.

FASE 1  
N/D

SG7 Trabuco



Você pode destruir tudo: amigos, inimigos, prédios, montanhas, etc.



Entre certinho na nave mãe para não explodir no ar e ferrar com toda a missão.



Alta tecnologia e naves ferradas fazem parte do arsenal de seu exército.



Pode-se olhar a nave de longe e curtir os inimigos morrendo de vários ângulos. He, he!

## STAR FIGHTER 3D

STUDIO 3DO

1 JOGADORES  
NAVE

CONTIENE BATERIA  
PASSWORD

Star Fighter é a prova "viva" de que um jogo não precisa ser o máximo em gráficos e som pra ser considerado bom - diferente da maioria dos games que capricham no visual para enganar o consumidor. Você é um piloto "fera" destacado para combater um bando de terroristas. Seu aviãozinho está preparado para a festa: arregaçando com um bruto laser e mísseis pra ninguém pôr defeito. A cada fase tem uma missão diferente, entre elas: proteger uma área dos caças inimigos; destruir bases; interceptar carregamentos de armas... e por aí vai! O game é simples, mas com certeza você vai se divertir MUITO com as manobras e o poder (bota poder nisso!) de seu caça. Preparado para o combate?

FASE 1  
15

SG7 Trabuco



As fases podem ser nas montanhas, névoas, alto mar, etc. Um grande barato!



Há fases onde seu objetivo é atacar. Mas, às vezes é necessário defender algo.



Na fase noturna vale ter olho de gato e detonar todos os inimigos de longe.



Arregaçando no visual o game traz aeronaves de primeira linha: F-14, F-15 e outras feras.

## SIDEWINDER

PlayStation ASMIK

2 JOGADORES  
SIMULADOR

CONTIENE BATERIA  
PASSWORD

Quem curte simuladores não pode perder... é muito realista! Nos combates, você fica louco para estralhar os inimigos, tendo de mirar, desviar, usar o "after burner", girar, acelerar e mais... só pra encucular os canais e mandá-los para o inferno. Só jogando pra acreditar! Os gráficos arregaçam: cheios de polígonos, relevos, texturas, cenários e tudo mais. Apenas acho que poderia ter ainda mais detalhes! Outro ponto alto é o som - o rock "rola" solto e "apavora"... dá vontade de mandar fogo até nos aliados. São vários caças ferrados, além das missões noturnas, com neblina, em desertos, montanhas, alto-mar e outras. Se perder esse, merece ser "alvo" no traque!

FASE 1  
N/D

SG7 Trabuco



GRÁFICO  
5.5

MÚSICA  
7.0

BESARNO  
8.5

DIVERSÃO  
6.0

VIOLÊNCIA  
7.0

## SHELL SHOCK

- Use o canhão do tanque pra detonar os inimigos à distância, ele tem uma mira que indica quando o panaca está na sua frente.
- Você não precisa engarar os inimigos na tela para destruí-los. Assim que a mira do tanque mostrar um quadradinho, o negócio é meter o canhão (sem malícia). Geralmente, duas "bombonas" dão conta do recado.
- Alguns prédios podem ser destruídos, deixando seu campo de batalha mais limpo para sua movimentação.
- Não deixe seu tanque ficar no meio de dois inimigos. É melhor comer e, depois, pegar um panaca por vez.

GRÁFICO  
6.0

MÚSICA  
6.0

BESARNO  
7.0

DIVERSÃO  
7.0

VIOLÊNCIA  
7.0

## STAR FIGHTER

- Destrua o máximo de construções que puder e pegue todos os objetos lançados pela explosão. Procure sempre formar pares desses objetos, pois assim seu avião ficará ainda mais poderoso!
- Você pode bancar o inimigo das tartarugas ninja e sair destruindo tudo o que ver pela frente: naves, tanques, canhões, prédios e, acredite se quiser, até as montanhas do cenário...
- Para voltar à base, tome cuidado, pois é fácil acabar errando a manobra e colidir com a aeronave.
- Escolha bem as armas antes de usá-las nos inimigos; mísseis artem venhem para arcos terrestres ou marinhos; mísseis ar-ar pegam bem nos oponentes "avoados" e o laser é "pau pra toda obra", acerta no ar, terra, mar... onde precisar!

GRÁFICO  
7.0

MÚSICA  
8.5

BESARNO  
8.5

DIVERSÃO  
7.5

VIOLÊNCIA  
7.0

## SIDEWINDER

- Quando o inimigo estiver na sua mira, só se contente com um míssil sô! Barbante o infeliz com uma saravada animal pra fritar até a alma do panaca!
- Engane os inimigos no jetão de Tom Cruise. Quando perceber que há um imbecil na sua cola, puxe o manche para trás (subindo o avião) e reduza a velocidade, bem rápido. Depois, volte para a posição e o panaca inimigo estará à sua frente.
- Mesmo sendo "teleguiado", não significa que o míssil acoberta o alvo. Para que os oponentes não desviem de seu ataque, o negócio é mirar e só mandar bala quando o cara estiver perto.



## VALORA VALLEY GOLF

- Para dar um "efeito" na bolinha, após ela pingar no chão, você precisa mudar a posição dos pés na hora da tacada. Fique de olho na setinha para ver o ângulo do efeito que você quer na jogada.
- O vento pode ser muito penhoso. Às vezes, é melhor você bater a bola um pouco para o lado contrário ao vento para que a bola vá no buraco. Outra maneira de "anular" o vento, na tacada inicial, é posicionando a bolinha mais para o lado oposto ao vento.
- No banco de areia, o negócio é usar um taco que mande a bola para cima - desatolando a "pelota".

## WIPE'OUT

- Procure estudar bastante as pistas para saber onde é o melhor local para soltar um nitro e onde estão as flechas que aumentam a velocidade; assim fica fácil vencer.
- Sempre que você pegar uma arma que não seja muito boa ou que não lhe servirá na ocasião, jogue-a fora, pois outra aparecerá logo depois.
- Soltar nitro antes de um salto pode não ser a melhor pedida; você poderá ir para o espaço e perder o maior tempo esperando o carinho te trazer de volta. Use o nitro quando estiver na descida de um salto e você verá seu carro voar.

## WORMS

- O game possui muitas armas. Dependendo da ocasião, uma será mais útil que a outra. Com o inimigo perto, use dinamites (se puder fugir), SHOTGUNS ou até UZIs. Se a distância for maior, prefira a bazuca, granadas e bombas Cluster (com grande estrago). Agora, se o inimigo estiver bem longe e você não tem nenhum soldado perto, o Airstrike resolve muito bem o seu problema.
- Quando sua minhoca (epal) estiver perto do "fim" da tela ou próxima a buracos, use um teleport para salvá-la de uma possível morte instantânea.
- Você pode editar seus personagens e fazê-los ficar com até 500 pontos de energia.
- Às vezes, passam aviões soltando bombas com itens especiais. Alguns são inócuos, como, "bomba banana" e "velha bomba".

## VALORA VALLEY GOLF

1 JOGADORES ESPORTE

CONTROLE BATERIA PASSIVO

Golfe é o esporte mais elitista do mundo. Você disputa com caras "podes de rico", passando por paisagens exóticas, campos muito bem tratados e ouvindo o canto dos pássaros... Não pense que tudo é frescura - apenas um estilo de vida, diferente. Apesar de lançado recentemente, o jogo não é tão completo. Falta um maior número de tacos e mais opções para o jogador. O legal é que os cenários são bem variados - neles você pode encontrar: água, terra, grama, areia, subida, descida, pedras, etc. Se você fizer um lance interessante, pode quebrar recordes e até ganhar elogios. Seu desafio é fazer "hole in one", acertando o buraco em uma tacada. Boa chance para bancar o milionário.



**Uma mulher é seu primeiro desafio. Se for machão e fazer feio estará ferrado.**



**Mande a bolinha na torcida e veja a cara dos espectadores da partida.**



**O game mostra o relevo do campo quando você está próximo ao buraco.**



**Quanto mais acima você ativar o "nivel" do taco, mais longe será sua tacada.**

Agente X

## WIPE'OUT

1 JOGADORES CORRIDA

CONTROLE BATERIA PASSIVO

Opal Gran Chaser mudou de nome? Bem, é quase isso. Wipe'Out é um Gran Chaser melhorado. Um jogo de corrida futurístico com rampas e super-velocidade. As fases são bastante diferenciadas, passando de gelo até deserto, florestas e cidades. Você poderá escolher a empresa que patrocinará seu carro e a equipe que irá pertencer (nada disso influencia a velocidade dos carros ou sua estabilidade nas pistas; é só frescura mesmo). Além de tudo isso, você irá dispor de bombas, misseis, minas e nitros, sendo que só poderá ter um de cada vez, não podendo guardar um nitro pra depois ou coisa parecida. Wipe'Out é daqueles jogos que servem para passar o tempo quando não se tem nada melhor para fazer.



**Um dos pontos fortes do game é o visual. Já na apresentação você nota o poder.**



**Passe por cima das setas para pegar velocidade e poderes para vencer a corrida.**



**O escuro o protege mais dos ataques inimigos e balidas durante a corrida.**



**Também tem algumas bifurcações no meio dos caminhos pra complicar as coisas.**

Kapeta

## WORMS

4 JOGADORES ESTRATEGIA

CONTROLE BATERIA PASSIVO

Com jeito de Lemmings - personagens miudinhos e "vozes" engraçadas - o game inova e mostra uma guerra entre minhocas (que pouca vergonha). As criaturas dispõem de bazucas, metralhadoras UZI, bombas Cluster e muito mais, podendo também usar: cordas de ninja, escavadeiras... e até se tornar Kamikazes - destruindo tudo que vêm na frente. As apresentações são animais - mas as fases são bem "feinhas". Seu objetivo é acabar com as tropas inimigas. Não há um número de fases definido - terminando um cenário, você volta na tela de abertura. Pode-se tirar combates com quatro pessoas (só de com um controle). Muito divertido, vai tornar o campo de batalha uma verdadeira zorra!



**Essas minhocas são burras, estranhas, feias pra caramba e super divertidas.**



**Só é bonito nas apresentações. O resto é bem estranho e até feio para um 32-BIT.**



**As fases tem um visual estranho. Olha só o sorvelão que está no meio do caminho.**



**Derrube as minhocas para fora da tela ou mande-as para a água a fim de destruí-las.**

Kapeta





## NAMCO MUSEUM V.1

- Em Rally X não solte tanta fumaça, pois, além de mostrar que você é mal-educado, gasta o combustível.
- Em Toy Pop, jogue sempre com 2 jogadores para ter mais créditos.
- Para encher a "máquina" de créditos, é só ficar apertando o SELECT. Você nem gasta toda a mesada!
- No "come-como" - sem malícia, é claro - fuja pelos buraquinhos (que pornografia!) para sair do outro lado da tela.
- Pole position foi o segundo game de F1 a utilizar marchas nos caminhos de toda a história - é bem verdade que só há duas. Troque de marcha para correr mais... dááá!

## NAMCO MUSEUM V.1

JOGADORES 2  
VARIADO

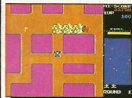
CONTINUE  
BATERIA  
PASSWORD



**Pac Man é um cara bem legal e velhinho nos games. Tem até uma namorada.**



**Dentro do museu cada game tem sua sala. Essa é a do "come-como", demais!**



**Em Rally X você solta fumacinhas nos inimigos para se livrar de todos eles.**



**Pole Position foi um dos games com melhores gráficos de sua época!**

(N/D)

Sansão

GRÁFICO

2.5

MÚSICA

3.5

DESAFIO

4.5

DIVERSÃO

8.5

VOLUNTARIEDADE

0.0

GRÁFICO

5.5

MÚSICA

6.0

DESAFIO

3.5

DIVERSÃO

7.5

VOLUNTARIEDADE

0.5

## EXTREME PINBALL

- Quando você estiver com duas bolinhas na tela, procure somente não deixar nenhuma delas cair; bata de qualquer jeito, para qualquer lugar que, mesmo assim, você fará bem mais pontos que se estivesse com somente uma. Isso, é claro, se ainda não tiver a "mãinha" do game.
- Grave bem a força que você deverá mandar a bolinha logo no início. Há, em todas as fases, um local para ganhar muitos pontos de cara. Calcule bem e detone!

## EXTREME PINBALL

JOGADORES 4  
PINBALL

CONTINUE  
BATERIA  
PASSWORD



**Demora pra caramba na hora de carregar. Pode esperar delatado no cobertor.**



**Um fliper com tema medieval é demais. Mas a "jogabilidade" é muito ruim.**



**O "rock" bem que poderia rolar solto no game. Você pode chutar as máquinas.**



**Ao chutar as máquinas você corre o perigo de dar um "TILT" neias e perder a bolinha.**

(FAZED)  
4

Kapeta

## TWIN BEE YA-HO

JOGADORES 2  
NAVE

CONTINUE  
BATERIA  
PASSWORD



**Destrua o chefe dos guarda-chuvas na tática de desvias e, depois, ataca.**



**Para meter o pau na "aranhona" (eba!) você precisa lançar seus tiros bem no meio.**



**Quanto mais perto do inimigo você acerta o tiro, mais rápido você acaba com o coltado.**



**Alguns quadros de humor entre a espera de uma fase para outra.**

(N/D)

Kapeta

GRÁFICO

7.0

MÚSICA

7.0

DESAFIO

5.0

DIVERSÃO

8.0

VOLUNTARIEDADE

1.5

# TEKKEN 2

GRÁFICO

9.0

MÚSICA

7.0

DESenho

4.0

DIVERSÃO

9.0

VIOLÊNCIA

7.5

JOGADORES 2  
FASES 10  
DUELO

CONTINUE  
 BATERIA  
 PASSWORD

PlayStation

18

## UMA PORRADA DE SUPERLUTADORES EM UM SUPERJOGO DE PORRADA

Tekken foi um jogo de muito sucesso e repercussão em todo o mundo, não só no PlayStation, mas também nos arcades. Mesmo sem a utilização de magias, os personagens detonavam com uma movimentação nota 10 e gráficos bem detalhados. Nessa segunda versão, Tekken volta ainda melhor! Os cenários estão lindos! Cheio de detalhes e paisagens animais! Isso sem falar nos personagens que também receberam uma melhora na texturização. A apresentação é uma das melhores (e mais ousadas) já vistas em jogos de luta. O som também está legal, com destaque para as vozes de Devil e Angel (que parecem ecoar). Diversas dicas e segredos fazem Tekken 2 o jogo de luta mais completo do momento.

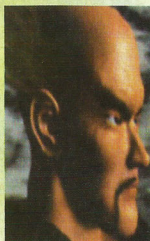
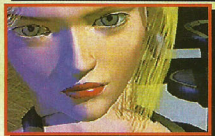


## Milhares de dicas

Assim como na versão anterior, Tekken 2 possui um monte de personagens escondidos, além de dicas para jogar com a visão do personagem. Inicialmente você poderá escolher os personagens antigos (da outra versão) com exceção de Jack (que agora é Jack-2) e alguns personagens novos: Jun e Lei. Terminando com cada um dos personagens, você poderá jogar com um novo personagem. Terminando novamente, só que com todos os outros personagens (os novos), você poderá jogar com Kazuya. Jogando com Kazuya e terminando (de novo), você poderá jogar com Devil e, depois, Angel. Finalmente para jogar

com Alex e Roger (um dinossauro e um canguru), você terá que apanhar pra caramba no "Final Round" da terceira luta e, quando estiver com um risquinho de energia, virar o jogo. No total são 25 personagens diferentes.

*Kapeta*



## HEIHACHI

De papéis trocados com Kazuya, Heihachi agora pode ser selecionado como personagem normal. Deixou seu trono de chefe do jogo para Devil. É muito parecido com Kazuya, mas possui alguns golpes com maior força. Para descontar, Heihachi joga Kazuya dentro de um vulcão e agora sente-se vingado.





## BAEK

Um novo personagem e ainda secreto. Baek luta, praticamente, só com as pernas. É muito ágil e possui golpes difíceis de defender. Suas seqüências são muito fortes e suas lutas rápidas. No final, Baek se recorda de seu pai, que o ensinou muito sobre a arte de lutar e é o responsável pela sua grande vitória.



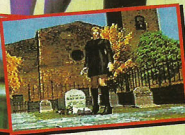
## KUNIMITSU

Uma personagem muito parecida com Yoshimitsuem seu estilo de luta. Seus golpes são rápidos e suas seqüências a salvaram de ser a pior lutadora de Tekken 2. No fim, talvez por inveja, Kunimitsu (assim como Yoshimitsu na apresentação de Tekken) corta uma pedra com sua espadinha.



## ARMOR KING

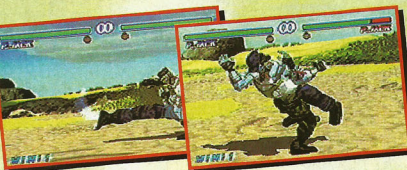
É como diz o nome: King com armadura. Os golpes são totalmente idênticos aos de King. É um pouco mais resistente, mas não tem tanta velocidade. Os arremessos mudam só um pouco. No fim do jogo, Armor King (depois de muita porrada) se mostra machucado, mas mesmo assim vai de encontro à galera!



## NINA

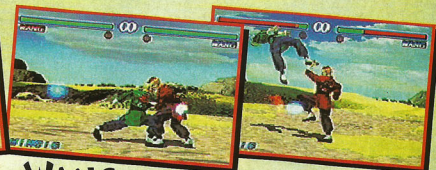
A gata do jogo não mudou quase nada em relação à primeira versão. Ganhou algumas seqüências a mais e teve uma leve melhora em sua velocidade e força. No final, Nina leva flores para seu amigo e recebe a inesperada visita de Anna, sua rival. Ela, ao contrário do que Nina pensava, veio oferecer flores a ele.





## P. JACK

P. Jack, nessa versão, ganhou poucos golpes e muita força. Acaba com a luta com poucos golpes. Suas seqüências continuam fortes e arrasadoras. No fim do jogo, o Jack de ferro mostra o que a tecnologia pode fazer. Esse aí, por exemplo, talvez será um mecânico de elevadores...



## WANG

O velho animal está ainda melhor. Apesar de envelhecido desde o último Tekken, o vovô aí ganhou velocidade e seqüências novas. No final, após ganhar mais um campeonato, Wang resolve

oferecer saké a seu antigo (e já falecido) amigo, para comemorar a vitória com ele e tomar um grande porre!



## YOSHIMITSU

Na primeira versão, era um dos piores personagens. Agora tudo mudou, seus golpes estão muito mais fortes suas seqüências muito melhores. No final, Yoshimitsu salva um importante doutor de um seqüestro e ainda acaba com os bandidos!

## JACK-2

Jack era um personagem totalmente desproporcional. Pra falar verdade, era ridículo. Jack-2 está mais normal, mas os golpes são praticamente os mesmos. No final, Jack-2 está brincando com uma criancinha e, de repente, um raio atirado de um satélite o acerta e destrói seu mecanismo.



## ROGER

Um dos personagens secretos do jogo, Roger tem o estilo de luta quase igual ao de King. Seus golpes são bastante variados, mas suas seqüências não são muito boas. Com mania de boxeador, esse canguru mete medo em muitos lutadores. No final, uma renca de amigos se reúne em uma "São Silvestre" para comemorar.



## KUMA

Kuma, assim como P. Jack, possui os golpes mais fortes do jogo. Suas lutas também não são duradouras e, além disso, Kuma não pode ser arremessado. No final, Kuma mostra o quanto é cabeça dura e sai quebrando tudo o que vê pela frente, com a ajuda de Heihachi.



## GANRYU

O lutador de sumô ganhou somente um golpe meio maluco: fica pingando e acertando a perna dos inimigos. Tem o estilo de luta muito parecido com o de Jack-2 com apenas algumas diferenças. No final, Ganryu aparece no centro de um Dojô só para posar para uma foto e mostrar o quanto é gordo.



## LAW

O Bruce Lee "Cover" está de volta com muito mais golpes e seqüências. Uma melhora radical para um dos personagens preferidos dos jogadores. No final do jogo, Lee dá uma pequena aula e demonstração de suas técnicas a Paul que, por fazer pouco caso, acaba se dando mal e quebrando a cara!





## ALEX

O rejeitado de Primal Rage e Killer Instinct 2 veio para Tekken só pra dar volume. Esse dinossauro, ou melhor, Velociraptor tem mania de boxeador. No final, uma olhadinha em um fóssil pra se lembrar de seus ancestrais e depois uma supercomemoração!



## BRUCE

Esse, sim, é ridículo; uma perna curvada, mal dá pra andar! E ainda quer sair chutando tudo! O novo lutador de Muai-Thai não tem quase nenhuma seqüência, mas possui alguns golpes razoáveis. No fim do jogo, Bruce treina em sua academia e faz uma pequena demonstração ao garoto que o admira muito.

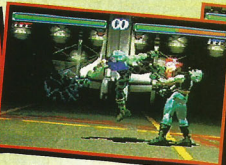


## LEI

O outro personagem novo do jogo usa e abusa de suas pernas. Seus golpes são muito rápidos e variados (em cima, embaixo). Sua desvantagem é virar de costas quase toda hora para enfeitar suas seqüências. No final, Lei dá uma de ator de filme policial e mostra que é bom no gatilho também.

## PAUL

Todo malandrão, Paul e sua velha moto não se separam. Não mudou quase nada; apenas ganhou algumas seqüências, golpes especiais e alguns golpes mais fortes. No fim do jogo, Paul dá uma voltinha, pela estrada, com sua moto. Nem uma "pedrinha" é páreo para o cabeludo que a trata com carinho.



## KAZUYA

O personagem principal da primeira versão do jogo agora é um dos chefões. Depois de pensar ter vencido, Kazuya dá as costas (ato incomum entre lutadores) para Devil e sai na maior, andando. Devil atrai em Kazuya e Heihachi o salva. Depois Kazuya ainda dá um gancho bem na fuça de Devil.



## LEE

Esse personagem possui a seqüência mais ferrada do jogo: é, simplesmente, interminável e muito difícil de ser defendida. Tem seu estilo de luta que mistura um pouco de Law e Paul. No final, no domínio de uma grande empresa, Lee manda matar seus prisioneiros, Kazuya e Heihachi.



## ANGEL

Tem a luta igual à de Devil. Seus golpes também são fortes e suas lutas também não são duradouras. Uma boa seqüência é acertar o adversário com um raio para baixo logo depois de arrastá-lo com uma seqüência. No fim do jogo, depois de destruir Devil, Angel dá um toque especial no ar que ficará em paz por algum tempo.

## JUN

A lutadora nova vem com muitos golpes malucos e arrasadores. Sua especialidade são as pernas, as quais ela sabe usar muito bem. Seus golpes têm muita velocidade, mas pouca força. É diferenciada de todos os outros lutadores. No final, ela dá uma voltinha a cavalo para relaxar um pouco e curtir a natureza.







## DEVIL

Devil tem o estilo de luta muito parecido com o de Kazuya e Heihachi. Possui seqüências fortes e um superpulo para frente (que acerta inimigos que estiverem em pé) e para baixo (acerta adversário no chão). No final, Devil exibe suas asas e mostra o poder de seu tiro. Depois, vai dar uma voltinha na lua.



## ANNA

Seus golpes são quase iguais aos de Nina. Possui seqüências longas e arrasadoras, mas difíceis de serem acionadas. É bastante rápida e ágil nos golpes e possui arremessos ótimos.

No final, Nina pega Anna saindo de um banho e tira uma bela foto! Pena que ela chegou um pouquinho atrasada!



## KING

O homem-leão agora está mais forte e mais rápido. Ganhou muitas seqüências novas (assim como os outros personagens). Sua superseqüência é uma das melhores do jogo (acaba com quase 100% da energia adversária). No final, King recebe elogios e fica rodeado de crianças, tudo em época de Natal.

## MICHELLE

A lutadora com a seqüência mais fácil de ser acionada ganhou muita força e um pouco de velocidade. Sua superseqüência continua arrasadora e difícil de ser defendida. No final, Michelle se sente sozinha e vai ao lago próximo à sua casa e depois atrai o amuleto de sua falecida mãe no fundo do lago.

# GALAXIAN 3

GRÁFICO

7.5

MÚSICA

6.5

DESAFIO

4.5

DIVERSÃO

6.5

VIOLENCIA

6.5

JOGADORES 4  
FASES 2  
TIRO

CONTINUE  
 BATERIA  
 PASSWORD

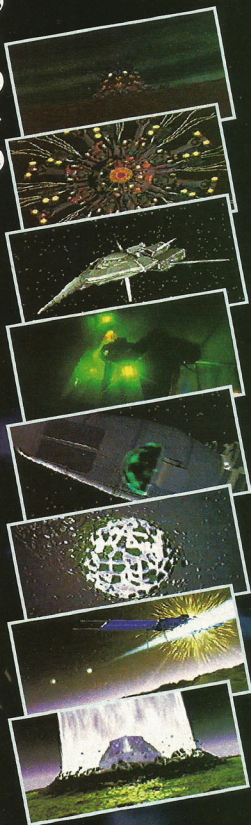
PlayStation

26

## SEJA UM ARTILHEIRO DE NAVE ESPACIAL

Seguindo os mesmos passos de seu antecessor, Star Blade, esse game traz a você o papel de um "artilheiro" espacial. Agora, ao invés de jogar sozinho, você pode contar com até quatro aliados ao mesmo tempo. Galaxian havia sido lançado no Japão em 1992 e era inigualável no gênero. Só que tem um problema: por ser feito para vários jogadores e ter sido desenvolvido para arcades, é extremamente curto. São duas missões diferentes para você encarar - a maior delas não dá 1/3 de Star Blade em tamanho. Os gráficos, em compensação, detonam. A missão "Project Dagoon" é normal, sem frescuras. Mas, já a segunda, dá um show de computação - parece que você está no meio da pior batalha de Star Wars que já existiu. O som deixa um pouco a desejar e a dificuldade também é pouca. No geral, o game decepciona, por ser muito curto!

*Agente X*



# THUNDER + STRIKE

## ESCOLHA SEU ARMAMENTO PESADO E CAIA MATANDO NOS INIMIGOS

Os games tipo simulador estão cada vez melhores. Thunder Strike 2 é a prova disso! Dá impressão que a gente está no meio de uma guerra de verdade. Apesar de ser qualificado como um simulador, tem muito mais ação do que os já conhecidos, o que é uma grande vantagem. Você pode escolher entre oito missões situadas em vários locais estratégicos do mundo, entre eles: América do Sul, México, China, Europa e até o Oriente Médio... sendo que cada uma dessas fases apresenta características bem diferentes no visual, podendo ser: cheia de montanhas, árvores, com rios, praias, alto-mar, desértica

e por aí vai. Também pode escolher quais serão as armas usadas por seu helicóptero em combate (escolha com cuidado, às vezes uma só bomba é mais útil que duzentos mísseis). O saco é que ninguém te diz o que fazer, aí, soldado, até manjar qual é a missão, os inimigos já te despacharam.

A qualidade gráfica do game é de arrasar: cheia de relevos, texturas, variação de cenários, explosões, 360° de visão, além de 3 ângulos para se visualizar o cenário e sacar onde é o ponto fraco dos inimigos. A música, ao contrário dos gráficos, não aparece (só pinta na apresentação), mas o game conta com bons efeitos sonoros (adoro o barulho de uma explosão!).

*SG7 Trabuco*



JOGADORES 1  
FASES 8  
SIMULADOR

CONTINUE  
 BATERIA  
 PASSWORD

PlayStation

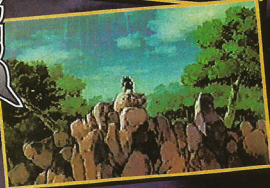


6 JOGADORES  
30 FASES  
LUTA

CONTINUE  
 BATERIA  
 PASSWORD



Seis super  
lutadores  
para a nova  
aventura  
pancadaria



Double Dragon e Street Fighter foram os jogos que, em sua época, ficaram por mais tempo durante o ranking dos mais jogados. Guardian Heroes mistura um pouco de cada um desses games e acrescenta um pouquinho de Fatal Fury. Essa verdadeira "salada" deu em uma das melhores seções de pancadaria já vistas. O visual é chocante: com explosões, guerreiros lutando com espadas, magias, uma tonelada de inimigos na tela e muito mais. Você poderá escolher entre cinco lutadores, dentre eles um mago, um anjo, um guerreiro "cheio de querer" - cada um com características próprias. A música não empolga, nem também o desafio... mas, em compensação, a diversão é animal!

### O Caminho dos Guerreiros

No meio do jogo, você poderá decidir os caminhos da aventura - conforme sua resposta, as fases podem mudar. Você poderá contar com a ajuda de outros guerreiros também. Como acontece nos RPGs, seu herói ganha experiência batendo nos inimigos - e, no final da fase, poderá aumentar sua força, inteligência, agilidade...



*Kapeta*

# Os Guardiões

São cinco lutadores a serem escolhidos e um sexto como seu companheiro.

## Caveira

• É um lutador (na verdade já morto) que o ajudará. Você consegue sua amizade no final da primeira fase. Usa somente golpes, deixando que você cuide das magias. Combinado com Randy Green forma um casal perfeito.

## Han Somewell

• É conhecido como o guerreiro: possui golpes fortes e somente uma magia. É preferível aumentar sua força e constituição quando passar de nível.

## Ikushi Gensho

• É um lutador bastante parecido com Nico Neil. É bastante equilibrado e tende para a luta corporal. Escolha um estilo de luta e caia matando nos inimigos.

## Selena Corsair

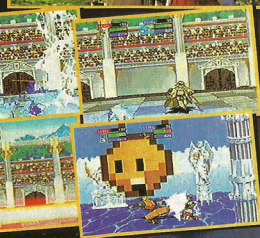
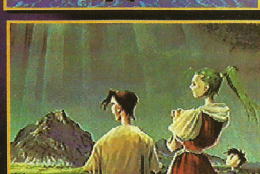
• Também é mestre de espadas e possui sua maior força nos golpes - tem só duas magias. Prefira aumentar sua força também.

## Randy Green

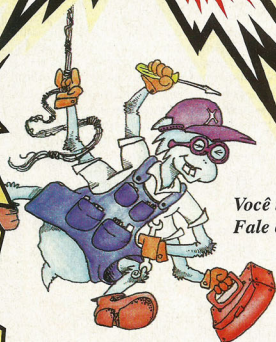
• É um mago baixinho. Tem grande agilidade e possui o maior número de magias do jogo (seis para ser mais exato). Prefira aumentar sua inteligência (para as magias ficarem mais fortes) e sabedoria (para ter mais pontos de magia).

## Nicole Neil

• É uma lutadora bastante equilibrado e possui quatro magias. Seus atributos são praticamente todos iguais (com a mesma quantidade de pontos) e suas qualidades dependerão de sua preferência. Essa lutadora tende a usar magias (pois começa com um pouquinho a mais de inteligência e sabedoria), mas também é boa na luta corpo-a-corpo.



# XNET



*Você tem dúvidas?  
Fale comigo!*

**Beep, beep, beep!** Esses celulares ainda me deixam louco!

Oi, sou o **Tarântula**; um técnico "aranho", intrometido, que vai dar a você uma série de explicações técnicas sobre o mundo dos video games. Na minha seção vocês encontrarão endereços importantes da **INTERNET**, recordes, ranking dos melhores games e matérias sobre diversos assuntos ligados aos games.

Neste mês, uma matéria especial sobre como "cair na teia" e se ligar na Internet. Com as possibilidades de seu console e apoio técnico dos acessórios para ficar, realmente, plugado no mundo.

## **NETWORK COMPUTER, UM NOVO COMPUTADOR**

Mais de 150.000.000 pessoas estão com seus micros ligados na maior rede de informações do

mundo, a **INTERNET**. Os "consoles" de computador são vários, desde **PCs** e **Macintosh** até as poderosas estações de **Sillicom Graphics**. Pois é, mas parece que esses computadores estão muito caros para a maioria do público.

Para entrar na "teia", hoje,

você precisa de um computador, fax modem e uma série de softwares (programas) comprados à parte.

Pensando em diminuir esse alto custo, um grupo de empresas (**IBM**, entre elas) começou a bolar um novo micro. Esse computador seria, essencialmente, feito para acessar a **NET**, dispensando memórias, programas gigantescos e outras coisas que encarecem o aparelho. Esse aparelho só traria o "material" mínimo, necessário para "cair na teia". O nome divulgado até agora é **NC (Network Computer)** e poderá começar a chegar nas lojas até o final do ano, com o preço em média a R\$ 500,00.

O **NC** seria menos poderoso que um **PC (Personal Computer)** e não rodaria programas que não fossem feitos para a **INTERNET**. E é por isso que o preço cai bastante, pois funcionaria apenas como um terminal da rede. E não é que a idéia desse novo computador atraiu várias empresas do mundo de video games? Como já disse, o preço do **NC** gira em torno de 500 verdinhas - e isso, só no primeiro ano de seu desenvolvimento. A tendência é que, com um maior

desenvolvimento, os custos sejam diminuídos e o **NC** se torne ainda mais acessível. Isso despertou um interesse grande das quatro maiores empresas de video games: **Nintendo**, **Sega**, **Sony** e **3DO Company**. Essas empresas querem deixar seus consumidores grudados na **INTERNET** através de seus consoles caseiros, prometendo, na nova safra de acessórios, a entrada de um "mini" **NC** dentro dos video games, tornando o aparelho uma telinha ligada com o resto do mundo.

## **FAX MODEM, SOLUÇÃO DA ATUALIDADE**

Como nos computadores, os consoles domésticos podem se "turbinar" e se encher de acessórios para facilitar a vida do usuário. Enquanto não chegam ao mercado os **NCs**, é melhor deixar o seu video game bancando uma de computador e tratar de comprar um fax modem para ele. O "fax modem" é um acessório que, quando ligado a uma rede telefônica, deixa seu computador "encaixado" com vários outros micros do mundo todo. Esses encaixes são feitos por redes de computadores, assim como é a **INTERNET**.

No Brasil, apenas o **Mega Drive** possui uma espécie de "modem". É bem verdade que o aparelhinho do **MD** é "meia boca" e lerdo que dá dó. Mas com ele o usuário tem linha direta com as novidades da **TEC TOY** e outras vantagens. Só agora foi recentemente lançado

pela *Tec Toy* um teclado (R\$ 89,00) para usar com o *Mega*. Até então, para digitar uma frase, o usuário tinha que, usando o direcional, selecionar uma letra por vez e escrevê-la... o que é mais lerdo que tartaruga perneta e com sono.

Em outros países, como Japão e EUA, o "modem" já é largamente aplicado nos video games. No Japão, a *Nintendo* tem uma "tonelada" de *SNES* em rede (é magia, dica, golpes e tiro pra todo lado). Isso também acontece com o *Mega* (em escala menor) e deve explodir agora no *Saturn* e *PlayStation*.

A *Sega* foi a primeira empresa a investir para deixar sua console de **32-BIT** em rede, um sucesso. A grande *Nintendo*, nem um pouco boba, está em negociação com empresas do ramo e pretende lançar para seu *Nintendo 64*, um **software** (cartucho, acessório ou etc) da **NETSCAPE** - o melhor programa de ligação com a **INTERNET** do mercado mundial.

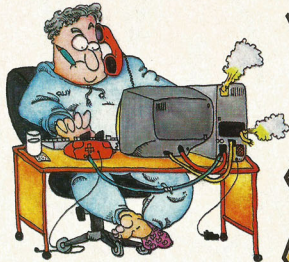
## X-BAND, DESAFIO NA TEIA

Como uma grande teia (daquelas que minha mulher tece para pegar moscas), as redes de computadores também reúnem aficionados em games. Vendo isso acontecer nos computadores, a *X-Band* (dos EUA) pensou em adaptar tudo para os video games, criando então o aparelhinho chamado "X-Band Catapult". Os jogadores que possuem o

aparelho passam a poder jogar, instantaneamente, com pessoas de vários locais do país. Todo mundo fica desafiando, competindo ou jogando em dupla (ou mais) com alguém que nem conhece. Futuramente a empresa pretende ter um satélite exclusivo para satisfazer a demanda dos usuários e até ampliar seu campo de alcance... pegando, talvez, países da Europa. Mensalmente em revistas e diariamente na *X-Band* são publicados

registros com o nome dos maiores jogadores da teia. É tarefa para poucos manter o nome no alto do "ranking". Antes que alguém pergunte: a empresa não tem nem idéia de lançar o acessório aqui, não tem nenhum

escritório de representação na América Latina e nosso mercado - perto do americano - não é pequeno... é minúsculo!



## GAME-X NA INTERNET

Na atualidade, estamos estudando a melhor forma de deixar nossa revista plugada na **INTERNET**. Ainda não temos um endereço na grande teia - culpa do velho caduco, rabujento, pilhento e mão-de-vaca do *Dr. Xurros*. Mas teremos em breve. No início, estaremos recebendo cartas com dicas dos leitores, dúvidas, opiniões, fococas e tudo mais. É a linha direta da revista com você, caro leitor. Use e abuse de nós - só não jogue na parede e chame de lagartixa.

## Caia na teia!

- **Revista GAME FAN** - <http://www.gamefan.com>
- **Revista GAMEPRO** - [comments.gamepro.com](http://comments.gamepro.com)
- **Revista Electronic Gaming Monthly** - <http://www.nuke.com>
- **Dicas Mega Drive** - <http://www.cerf.net/~mjahnke/sega/segacheat.html>
- **DWANGO Inc.** (*Dial-Up Widw Area Network Gaming Operation*) - [www.dwango.com](http://www.dwango.com)
- **IMPL** (*Internet Modem Player Listing*) - [www.xmission.com/~morrison/IMPL/home.html](http://www.xmission.com/~morrison/IMPL/home.html)
- **Data East** - <http://www.dataeast.com>
- **Interact** - <http://www.interact-acc.com>

*Qualquer dúvida técnica ou curiosidade sobre aparelhos, encaixes, compatibilidade, etc, podem deixar que eu resolvo. Veja o endereço no final da seção CARTAS e mandem cartas para mim.*



*Agora, pintaram os leitores artistas na revista. Confira os desenhos, dúvidas e papos dos malucos.*

# CARTAS

## FLAVEUS, O MASSACRE

A GAME-X n° 3 estava até muito boa, mas tinha uns defeitos imperdoáveis... por exemplo os erros de Português: na página 32, matéria do DarkStalkers 2, vocês escreveram defesa com "Z" (argh!) - ficou defeza; pior foi na seção de CARTAS, página 40, falando dos Cavaleiros do Zodíaco (vocês disseram Cavaleiros do Zodíaco); ah, ainda não terminei! Fiquei "P" com a página 41. Vocês afirmando que a redação dos leitores estava "meia-boca"... a de vocês deve estar uma "beleza". Se minha professora visse essas "cagadas", humm! Agora, para aliviar a barra de vocês, tem alguns elogios: a capa do Caribê estava muito boa. Ele desenha bem; agora, o Júlio Cesar que me perdoe, mas sou obrigado a dizer que preferia os quadrinhos anteriores! Ai, Kapeta! Tua namorada andou pulando cerca, cara? Esses chifres aí? Sei não... Aconselho vocês a botarem mais páginas, "revisarem" a revista antes de sair nas bancas e darem o máximo de si para que os leitores continuem lendo a revista. Desculpem se fui agressivo na crítica, mas sou sincero! Sei que ninguém é perfeito, mas tenho que apontar os erros! Também mandei um desenho e gostaria que fosse publicado. Valeu, eu volto! Obs: Vocês são uns machistas mesmo, heim? Não tem nenhuma mulher "piloto" na revista. Só macho falando de games! Que isso gente...

*Flaveus Van Neutralis  
Rio de Janeiro - RJ*

X • Rá, tá, tá, tá! Depois dessa metralhada, temos mesmo é que tomar jeito!

Em primeiro lugar, Flaveus, fique sabendo que não estamos com raiva de você. Pode crer, valeu chamar a atenção para essas falhas da revista. O Dr. Xurros tratou de chicote nas costas para provar). Seu desenho está publicado na edição. O Caribê agradece os elogios e diz que vai tentar arebrantar cada vez mais, pode conferir! Já o Júlio César, digamos que ficou uma fera: promete tocar fogo em Roma - como havia feito Nero - e soltar os leões, mas disse que vai melhorar seu trabalho.

Agora, quem está a fim de ter umas "bifas" é o Kapeta. Quando você sacaneou com os chifres ele cuspiu fogo (precisa ver o estrago que fez na redação). O cara disse que vai puxar seu pé quando você for dormir. Cuidado pra não fazer xixi na cama, ha, ha, ha!

Ei cara, esse negócio de darmos tudo de si para a revista é coisa de "bambi", não é? Obs X: não temos "pilotas" na revista pela necessidade de uma produção muito acelerada. Não que achemos que as garotas joguem mal ou que não consigam fazer matéria. Mas é que tem uns caras aqui na redação que estão meio "perigosos" - beijando até pôster em muro de escola. Se deixássemos uma garota na redação, ninguém iria mais jogar video game (são todos uns "xavequeiros").

## N64 NO SNES?

E aí, mano? Bom, antes de mais nada, vou me apresentar. Meu nome é Estevam e adoro vídeo games. Tenho um SNES - que só não é mais "Super" porque os 32-BIT tomaram seu lugar. Estava a fim de comprar um PlayStation, mas a grana

*Chuuáá! Ooops... galera... Ai, tá o maior agito aqui na redação, a galera tá até pensando em curtir a "piscininha" do Dr. Xurros. É que o velho caduco do Xurros disse que eu deveria ficar 24 horas por dia trabalhando em cima das cartas. Bom, eu disse pra ele que só faria isso se pudesse usar a piscina dele - e não é que ele aceitou!*

*Tem leitor pra dar e vender nessa edição: menino, menina (oba!), chato, legal... e até um já conhecido aqui pela redação, o Flaveus - trazendo um desenho de arrepiar. Quem tiver o moral de mandar também seus desenhos pode ficar sossegado, na medida do possível (e também impossível) serão publicados.*

## FÃ DO MEGA MAN

Caros amigos. Gosto muito da GAME-X, principalmente a parte que dá "superdicas". Sou superfã do robô Mega Man e descobri um truque que não vi publicado em nenhuma outra revista. Estou mandando a dica para vocês, junto com um password, que tal?

*Gustavo C. Dal Médico  
Herval D'Oeste - SC*

X • Gustavo, meus parabéns. Sua dica já está na seção X-TRICKS desta edição. Fazer o Mega Man usar a espada de Zero não é para qualquer um. Só mesmo um "Jedi", como você, para conseguir tal "façanha". Esperamos que continue curtindo as "superdicas" do X-TRICKS e destruindo muitos inimigos.



está curta e ele vai ter que esperar. Estou com umas dúvidas e queria saber se vocês poderiam me ajudar.

- Quando vi a foto do N64 na revista, notei que o cartucho é parecido com o do SNES. Portanto, queria saber se os cartuchos, CDs ou DVDs do Nintendo 64 irão encaixar no Super NES?
- Vocês vendem fitas? Qual é o preço de Toy History e FIFA Soccer 96?

*Estevam Poli Soares  
Ribeirão Preto - SP*

X • E aí Estevam? Tá vendo a nova geração tomando o lugar do SNES, né? Pois é, cara, isso é normal. Acontece com todos os video games. Mas o PlayStation é uma ótima escolha. Com relação às suas dúvidas, agarre as respostas!

- Não, não e não. Os cartuchos de N64 não rodarão nem a pau no seu SNES - é a mesma coisa que querer rodar um cartucho de NEO GEO no seu Atari 2600 (ainda se lembra desse console?). Como eu disse: o SNES não suportará cartuchos de N64. Os CDs e DVDs, nem pensar! Onde você os encaixaria - na orelha é que não é!
- Parece que é seu dia de azar. Também não vendemos jogos e video games. Acho que levar as chicotadas e "garfadas" do Dr. Xurros já são mais que suficiente. O preço dos cartuchos que você pediu rola de 60 até 80 reais (nas importadoras).

## FIM DO MUNDO

O fim do mundo está próximo! Como se não bastasse a fome, a miséria, a guerra, a ganância e as imitações de Silvio Santos... a SNK chutou o pau da barraca. Tirou o "superdecotado e gostoso" vestido da Mai Shiranui e colocou no lugar uma roupa de "freira muito caretá". Como pode uma lutadora tão sexy como a "minha" Mai do King of Fighters ficar tão "sem graça" no Fatal Fury Real Bout? Exijo que a SNK volte atrás e deixe a garota como era antes (nham, nham).

*Deivid Marques  
São Paulo - SP*

X • Enfim, um tarado na revista - defende o mesmo ponto de vista que nós! Também detestamos a idéia da SNK em trocar o vestido de Mai Shiranui. Já que tirou a roupa, que deixasse sem nada mesmo (afinal, os jogadores de video game "nem" são maliciosos). Não temos nada contra

feiras. Mas bem que a "tesuda" da Mai poderia usar um biquíni, uma roupinha de couro, minissaia, "lingerie" ou mesmo ficar de "top less" - ninguém aqui na redação reclamaria. Vamos levantar uma bandeira e defender a "naturalidade" das personagens de video game. Não fique preocupado, se a SNK chutou o pau da barraca, nós vamos lá e "armamos a barraca" (epa!).

## NÓS SOMOS BONITÕES

E aí, bonitões da GAME-X (não, eu não sou louca, não), como está tudo aí? Tem muito marmanjo mandando cartas e dizendo que video game é coisa só de menino - e isso não é verdade. Aqui onde moro muitas meninas jogam video game... e a maioria dá de "Perfect" em machistas de carteirinha. Como sou feminista, acho que a SNK deveria tirar o "paspalho" do Terry Bogard de personagem principal e deixar a maior representante feminina dos games, May Shiranui, no lugar. Meu irmão é a favor da idéia (é louco por ela).

*Débora da Silva Pinho  
São Paulo - SP*

X • Eh! Que bom que temos leitoras com bom gosto.

Fique sabendo que, mesmo sem te conhecermos pessoalmente, já sabemos que és uma supergata (intuição masculina). Pois é, Deby, agora que já estamos íntimos, devo confessar: estou mesmo cansado daquele carinho pentelho com boné encardido na cabeça - como é mesmo o nome dele? Ferry, Berry... Terry, sei lá. Até os meninos que tomam "Perfect" de suas amigas aprovariam a idéia. Vamos apoiar a Mai Shiranui, musa deliciosa, macia, boazuda e feminista dos games.

## OS GAMEMANIACOS

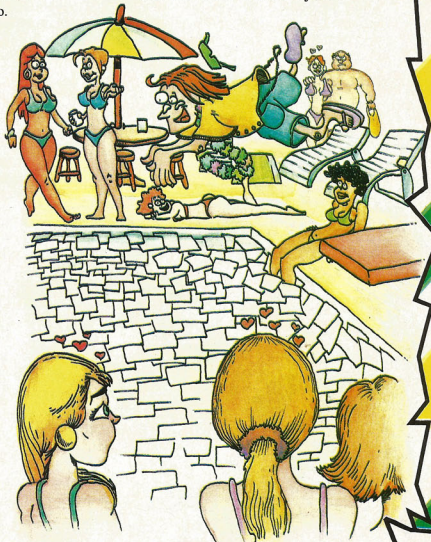
Compramos pela primeira vez a revista (edição 3) e gostamos muito. Só que estamos cheios de dúvidas:

- O M2 é um video game, placa, microprocessador, acessório... o quê, afinal?
- Se alguém tiver o 3DO e quiser que tenha 64-BIT, deve comprar o M2? Rodará CDs e jogos do 3DO?
- O M2 já tem data de lançamento aqui no Brasil?
- O M2 já existe no Paraguai? Quanto custa?

*Marcelo Hertz & Marcel Peçanha  
Campos - RJ*

X • Pelo jeito vocês têm um 3DO e já estão de olho no M2 (acertei?). Bom, vamos tirar logo essas dúvidas:

- O M2 é, inicialmente, uma placa - assim como a Model 1, 2 e 3 dos fliperamas da SEGA. A placa é o cérebro do video game, portanto, o M2 pode ser considerado um console, processador, CPU, etc. O M2 é um processador independente. Poderá, futuramente, ser adaptado para rodar em vários sistemas. A 3DO já tem



confirmada sua próxima geração com o M2... Sega e Sony estão em fase de negociação para o desenvolvimento de novos consoles com o M2.

• Se quiser deixar seu 3DO com 64-BIT tem que comprar o M2. Nesse caso, ele funcionará como um adaptador: rodando todos os CDs, pistolas, controles e acessórios. Mais pra frente, a 3DO promete lançar um console que já vem com o M2 embutido.

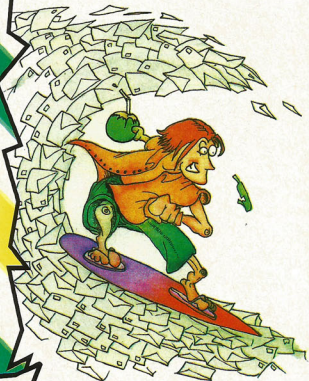
• Esse lançamento é quase impossível. Resta lembrar que até hoje o próprio 3DO não foi lançado. A GoldStar, Phillips e Panasonic até exibem o aparelho em seus estandes em feiras. Mas nunca o colocaram no mercado. Os 3DOs que você encontra foram todos trazidos de fora por donos de locadora, importadoras, lojas, gamemafacos, etc.

• O M2 não tem data de lançamento marcada. Fala-se em depois do meio do ano, quem sabe? O preço está por confirmar, mas deve ser de 150 a 200 dólares no acessório (só M2) e 350 a 450 dólares no 3DO M2 (3DO + M2 embutido).

## NINTENDO 64 NO BRASIL

Saudações! Primeiramente queria parabenizá-los pelo excelente trabalho que estão realizando. Gostei muito da revista de vocês, é sensacional! Agora, vamos a algumas dúvidas - as quais espero que sejam esclarecidas por vocês:

- Quero saber se há alguma previsão da Nintendo lançar o Ultra 64 no Brasil (suponho que pela PLAYTRONIC)?



## Quando seria o acontecimento?

• Caso seja lançado, o console nacional seria compatível com os estrangeiros, isto é, jogos importados "rodariam" no console nacional?

*Daniel Ferreira Adorno  
São Paulo - SP*

X • Sinta-se em casa, meu caro Daniel. É só puxar uma cadeira e sentar no chão...oops! Agradecemos de joelhos à seus elogios e, principalmente, ao fato de considerar como trabalho nosso árduo e tenebroso "trampo" de jogar video game o dia inteiro. Nosso senhor, amo, nobre e "indomável" chefinho não acha que estamos apanhando o suficiente e continua a treinar sua mira conosco - usando um "pelotão" de dardos venenosos.

Sobre o Nintendo 64 no Brasil: a Playtronic confirmou a data de lançamento junto com o mercado americano (30 de setembro de 1996). O aparelho será totalmente compatível com os games do sistema "americano" (como acontece atualmente com o SNES). Não rodará, portanto, cartuchos do sistema japonês - incompatível com o dos EUA. Pode acontecer que, mais pra frente, sejam lançados acessórios e adaptadores que tornem possível a "compatibilidade" entre os sistemas dos States e Japão... até mesmo um chaveamento no console poderia tornar isso possível.

## SANSÃO É DEMAIS!

Olá, pessoal da GAME-X. De cara, queria parabenizá-los pelo maravilhoso trabalho que estão fazendo, em especial para o Sansão - escrevendo as matérias com um jeito que adoro (Mega Man X 3 ficou ótima). Estou mandando uma dica também. Espero conversar com vocês mais vezes.

*Cézar Augusto  
São Paulo - SP*

X • Obrigado, Cézar! O Sansão deu dois latidos e abanou o rabinho... acho que gostou de sua opinião sobre os textos dele. O Dr. Xurros prometeu que se as matérias do "despentado" não saírem boas, ele manda o cara pra carrocinha. Sua dica será publicada na próxima edição, pois chegou muito em cima da hora!



*Pedimos desculpas pois algum burro da redação perdeu seu nome.*

## QUANTA MENINA!

Vocês estavam reclamando da presença feminina, não é? Pois aqui estou eu: linda e maravilhosa - para conversar e opinar sobre a GAME-X. Confesso que não entendo muito do mundo dos gamemafacos; mas adoro jogos de luta. Bom, vamos logo aos elogios - que são muuuuuitos:

- A seção CARTAS está "D +", com o Paul Mito (nome esquisito, heim) acabando com nossas dúvidas.
- A seção GAME X-PRESS também é superlegal.
- Amei o X'FLASH, está "+ Q" perfeito.
- As ilustrações estão super bem feitas.
- Enfim, toda revista é fantástica, maravilhosa, estupenda... blá, blá, blá. Mas tem um pequeno defeito (que sempre aparece). Achei que falta um pôster. Não sejam "pão-duros", tratem de fazer um bem grandão.
- Obs - Adorei o Agente X - com seu olhar 43, também o Dr. Xurros. Ah, digam para o Sansão que ele é bonitinho (é brincadeira, acho ele feio pra "dedéu"... argh!). Tchau, galera! Mil beijos pra vocês!

*Michele Cristina de Andrade  
São Gabriel do Oeste - MS*

X • Pode deixar gatinha, creio que não vamos reclamar tão cedo da falta de meninas - é que somos bonitos, fortes, ricos, atraentes, solteiros... oops. Como ia dizendo, recebemos um montão de cartas "perfumadas". Você está convidada a vir dar um "mergulho" na minha seção, sempre que quiser. Gostamos muito de seus elogios

## SOMOS BOCA SUJA!

Oi, "garotinhos" da GAME-X. Meu nome é Tabata (como no antigo seriado da Feiticeira), sou mãe de dois meninos pequenos e uma jovem de 15 anos (a qual compra sua revista). Queria dizer que eu e minha filha gostamos muito da revista... meus dois "filhotes" também, só que mandaram ver na tesoura e colaram a revista no carpete do quarto. Achei a revista bem colorida e minha filha disse que tem muitos "macetes" (ou algo parecido). Ficaria feliz se visse cada vez mais melhoras na revista. É a primeira que coleciono para dar aos meus filhos. Decerto, acho que vocês estão sendo meio "boca-suja" em algumas matérias. Obrigada pela atenção, Mamãe da Fátima. Obs: mando uma barra de sabão se ver vocês falando "besteiras" na revista de novo. Segurem essa língua, senão eu ponho pimenta, heim!

**Mamãe da Fátima**  
Curitiba - PR

X • Olá, dona Mamãe, como vai a senhora? Assisti muito ao seriado da Feiticeira. Pode ter certeza de nossa satisfação ao ler sua carta. Parabéns pela filha jogadora e "mãe coruja"... sentimos que seus filhos têm um "dom" artístico. O carpete é só o começo, depois tem: paredes, sofás, telhado, colchão da vovó, teto da sala, etc. Os macetes (nada de pensar besteira, heim) que sua filha disse, nada mais são que as dicas e truques, chegando em caminhões a cada edição. Pedimos sinceras desculpas pelos textos de "boca-suja" da revista. Mas, sabe como é: convivendo do lado do imundo Sansão, do barba piolhenta do Trabuco, "xulézudo" do Agente X e "enxfroento" do Kapeta... não poderia dar outra coisa. Só besteira mesmo. Só creio que a pimenta não vai adiantar muito. Estamos já acostumados com torturas bem piores do caduco do Dr. Xurros. Esse mês foi na base da cadeira elétrica!

**Para falar conosco, pentelhar, encher o saco, mandar correio elegante, namorar (oba!) ou qualquer outra coisa, mande cartas para...**

Revista **GAME-X**  
Caixa Postal: 19113  
CEP: 04505-970  
São Paulo - SP



"FA CETA DA LOUCURA."  
**Flaveus Van Neutralis**  
Rio de Janeiro - RJ

e de sua imensa lista de "blá, blá, blá". Estamos sendo torturados ao máximo para, cada vez mais, melhorar a revista. Enquanto tivermos sangue, pode acreditar, o sangue-suga daquele velho rabujento do Dr. Xurros vai aproveitar. Não mostrei sua carta para o Sansão. Achei que ele não estava preparado psicologicamente para isso - até porque não tem cérebro pra tanto. O Agente X parou uma missão superimportante no Oriente Médio (no meio das odaliscas) só para ler sua carta. Disse que te mostra um outro olhar, ainda mais charmoso (só não agora, tem muito letter folheando a revista). Seu pôster vai ter que esperar na fila, aqui temos que cumprir outras metas primeiro.

### Já conseguimos, YES!

- **Tudo mês uma capa animal.**
- **Mais notícias que a concorrência no GAME X-PRESS.**
- **Muito mais dicas que as outras revistas.**
- **Fotos pra caramba.**
- **Tonelada de games por edição.**
- **Desenhista que não namora no telefone.**

### Não conseguimos, ainda!

- **Pôster mensal.**
- **Endereço na INTERNET.**
- **Tirar umas férias**
- **Tempo para a namorada.**
- **Um salário decendente.**
- **Matar o Dr. Xurros.**

## ALIADO MALVADO

Meu nome de guerra é Manúco e fiquei fã incondicional do leitor da edição 4, Claudio Santos Pereira. Acho que ele tem toda razão em meter o pau em vocês, aí

na revista são todos uns viados! E digo mais, o mulherzinha do Paul Mito não tem joelho de rocambole: tem joelho e cotovelo também. Além de ser muito "Juca", andando de chinelo e "band-aid" em cima da prancha. Tomara que esse cara se afogue no montão de cartas da revista, pelo menos assim ele não me torra mais o saco.

Ah, já que vocês estão apanhando para nos servir (que bando de escravos imundos!), que tal fazer pra já uma outra promoção - desta vez dando uma Ferrari com a Letícia (Babalú) dentro? E pra terminar essa bela carta, ao invés de abraços - vai um montão de socos na boca do estômago e chutes no "pingulim" mixuruca de vocês. Nunca mais mexam com seus senhores. Senão, eu, o aliado do mal, vou aterrorizar vocês. Ha, ha, ha!

**Carlos Figueiredo Lapa**  
Porto Alegre - RS

X • Que foi, ôh moleque? Onde já se viu? Quer tirar o troféu de "maior pentelho do universo" de seu amigo? Pois saiba que, só de pirraça e perseguição, não vamos passá-lo a você - nem esse troféu você consegue (seu pato, trouxa, bafo). Bom, se aqui fôssemos todos amigos do Bambi, com certeza, gostaríamos que vocês nos metessem o pau (no bom sentido, é claro), mas esse não é o caso. Já meu joelho e cotovelo ficaram assim depois que eu estourei a cara de uma renca de "guris" feio você (folgado e bundão). Os chinelos tem ventosas embaixo, para não cair da prancha... e o "band-aid" foi um machucado feito por um tubarão branco (com 30 metros de comprimento). Também não tem jeito de que me afogue nas cartas, até porque tem uma patota de leitoras (muito gatas) que ficam me agarrando o tempo todo (sem me afogar já fui "cobaia" de 4.387.978.17799 respirações boca-aboca). Bom, já que você está de "saco torrado", experimente passar uma pomadinha, Caladril ou Acnase (pode ser uma espinha, ruga ou cravo entre suas pernas). Continuando minha "amorosa" cartinha, seu pedido na promoção foi atendido. Só que não daremos uma Ferrari com a Babalú dentro. No lugar vai um "Kit PlayStation", cheio de acessórios e já "desbloqueado" para rodar CDs americanos e japoneses. Como somos ágeis e descobrimos um truque que nos deu superpoderes, conseguimos desviar de seus golpes mixurucas e ainda te daremos um chute no seu "pingulim" (se acharmos, é claro).

# XTRICKS

Após meditar muito, tomar alguns "litros" de saquê e muita paulada... enfim terminei a seção de truques. Sem dúvida a melhor do mercado. E mais de TRÊS vezes maior que a concorrência!



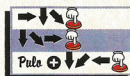
# TEKKEN 2

<h2>HEIHACHI</h2>	<h2>PAUL</h2>	<h2>JACK-2</h2>	<h2>KING</h2>	<h2>LEI</h2>
<h2>KUNIMITSU</h2>	<h2>ANNA</h2>	<h2>BAEK</h2>	<h2>LEE</h2>	<h2>MICHELLE</h2>



# DOUBLE DRAGON

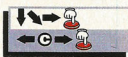
Cheng



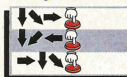
Marian



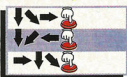
Abobo



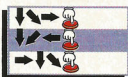
Billy



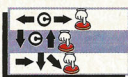
Jimmy



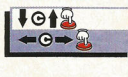
Rebecca



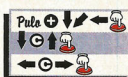
Eddie



Marian



Amon



# DARK LEGEND 2

Dai Zong



Ruan Xiao Wu



Chao Gai



Ruan Xiao Qi



Lu Zhi Shen



Hu Sang Niang



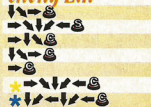
?????



Gong Shun Sheng



Chong Lin



?????



Wu Song



Ruan Xiao Er



Li Kui



Shi Jin



# DARK LEGEND 2

## VIRTUAL HIDLIDE

### ITENS RÁPIDOS



A primeira coisa que você tem a fazer é criar uma nova aventura. Com isso, o game dará várias opções para que você escolha. Pegue a "Create World With Code" e confirme. Daí o computador pedirá para que você coloque o código. Escolha um dos passwords a seguir: SWORD, ARMOR ou HYDLIDE. Cada um dos códigos deixa você com itens diferentes: o SWORD te dará uma espada mágica e um taco; o ARMOR dará a você uma "darksword"; e o código HYDLIDE lhe apresentará com uma armadura de placa e um colar de guerreiro.

Todos esses itens podem ser encontrados no cemitério. Para chegar até à moradia dos defuntos, apenas coloque no mapa e corra em direção à parte branca com um X. Nenhum desses "cacarecos" será amaldiçoado, isso é apenas uma maneira mais rápida de pegar os itens.

## EARTH WORM JIM 2

### CÓDIGOS ESPECIAIS!



Aqui estão alguns códigos para que você detone durante a aventura. Para usá-los, você precisa primeiro apertar START para pausar o game e depois digitar as senhas correspondentes. Se tudo der certo, você ouvirá um som confirmando a dica.

- Uma vida - A, B, C, C, C, A, A e B.
- Munição - C, B, B, A, C, B, A e A.
- Tiro triplo - C, C, C, C, A, A, A e C.
- Bomba "teleport" - C, A, B, C, A, B, cima e baixo.
- Continue extra - A, A, C, C, B, A, esquerda e esquerda.
- Pular para a fase 3 - C, B, C, esquerda, direita, esquerda, A e B.
- Pular para a fase 7 - A, A, C, C, B, A e A.

## SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

### LANCIA STRATOS FÁCIL



No menu para seleção de modo (arcade, time attack, etc) digite X, Y, Z, Y e X. Agora escolha o modo que preferir apertando o botão C. Escolha então o jogo que você quer (championship ou practice). Depois, na tela de seleção de carros, coloque o cursor o mais para baixo possível e direcione novamente para baixo. Veja agora o carro que te espera. O "Lancia Stratos" do lado esquerdo tem câmbio automático, enquanto o da direita é manual. YESS!

## JOHNNY BAZOOKATONE

### PASSWORDS E MUITOS TRUQUES



Esses passwords servem para você que gosta de vida boa e vai direto ao assunto.

- Fase 2 - Hotel-WALKER
- Fase 3 - Kitchen-OVERTIME
- Fase 4 - Hospital-VILLA
- Fase 5 - Penthouse-ENDBOSS

Para ganhar vidas infinitas e ainda poder selecionar o estágio que quiser, coloque o password TAEHC ("Cheat" ao contrário - quer dizer dica). Seu contador de vidas mostrará 24, mas não diminui quando você morre. Agora, para pular de fase, é só dar um "pause" e apertar o botão X.

## GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT

### CÓDIGOS



Alguns passwords para você não esquentar a cabeça e ficar numa boa no jogo.

- Velhinha - Garfield - Odie
- Jon - Pooky - Arlene
- Velhinha - Pooky - Garfield
- Odie - Odie - Arlene

## LAST GLADIATORS

### DICAS "TILT"



Esse truque fará com que você encha de truques todos os "flippers" que quiser. Na tela do título aperte cima, cima, cima, cima, A, B, C, baixo, baixo, X, Y, Z e START. Você ouvirá um som confirmando a dica. Escolha então a máquina que quiser e, no meio do jogo, aperte e segure o botão X. Segurando o botão, coloque para cima. Aparecerão, no canto inferior direito da tela, números (entre 00 e 10). Escolha o número e aperte Z para ver o resultado.

## THEME PARK

### MUITA GRANA!

Esse truque deixa até o "Bill Gates" com inveja. Com ele você terá grana infinita. Quando o game pedir seu "nickname" (apelido), coloque a palavra BOVINE. Saia, então, e pronto. Agora escolha o resto das opções e comece a montar seu parque. Na tela do parque (onde você vê a entrada) aperte e segure os botões quadrado, X e círculo. Você agora tem acesso a todos os aparelhos, equipamentos e brinquedos do parque.

## VECTORMAN

### OPÇÕES SECRETAS



Na tela de options, aperte A, B, B, A, A, B, B e A. Uma nova tela irá aparecer com as escrituras "Refus Q. Orbot's Private Options Screen". Agora você poderá acrescentar energia, vidas, turbinar sua arma e escolher a fase.

### LOGOTIPO DIVERTIDO

Quando o logotipo da SEGA aparecer, você pode controlar Vectorman. Pule do logo e atire para cima, ao lado direito da letra A. Quando o monitor escondido explodir, pule nele e pegue um poder escondido. Agora, você poderá destruir o logo da SEGA.

## TEKKEN 2

PERSONAGENS  
CABEÇUDOS 

E aí, pivetada! Quem estiver a fim de dar muita risada e curtir com a cara dos lutadores de TEKKEN 2 pode deixá-los numa versão "SD" (Super Deformed - superdeformado). Para jogar usando personagens com cabeça de melancia é só, antes de começar um "round", segurar o botão SELECT. Segurando o botão durante um round só, seu personagem já é meio "cabeça de vento". Mas, se você segurar um segundo round... aí, sim, é que o bicho pega. Seu personagem fica ridículo. Ha, ha, ha!

### VISÃO DO LUTADOR

Você pode lutar tendo a mesma visão que seu personagem. Só que, para acionar essa dica, você precisa ter todos os outros lutadores já acionados. Ou seja, um "Memory Card" nessa hora ajudaria bastante. Vá no "arcade mode" e segure os botões L1 e L2. Escolha seu personagem normalmente e só solte os botões quando a luta começar. Pronto!

### DINOSSAURO E CANGURU

Para jogar com Roger e Alex - dois bichos muito estranhos, você precisa, na terceira luta, vencer o adversário com um "tequinho" de energia no "final round". Se você derrotar o inimigo tendo só um pouco de energia de reserva, ouvirá uma voz dizendo "GREAT", confirmando que a dica deu certo.

## SPAWN

PASS  
WORDS 

level 2 - D9963D1D  
level 3 - 4H253DGF  
level 4 - 4CC138CF  
level 5 - 0C4F458H  
level 6 - D31551FG  
level 7 - 09BF596F  
level 8 - DB8D9B4H

## MEGA MAN X3

MEGA  
MAN  
"JEDI" 

Pessoal, sou superfã do Mega Man. Eu, viciado como nunca, descobri uma maneira de deixar o herói usando a espada de Zero. O robzinho agora dá uma de "jedi". Para conseguir a "façonha", faça o seguinte: na fase do castelo, após matar Bit e Byte, vá andando normalmente e, antes de encarar a abelha (onde o chão é colorido), troque de personagens já carregando o "espadão" de Zero. Note que essa é a única fase onde Zero pode enfrentar um chefe. Acerte, então, uma "espadada" na abelha. Ela levantará voo e cairá sobre o herói. O robô ficará apenas com um "risquinho" de energia. Nessa hora, o Mega Man entra e Zero empresta sua espada para ele - "que a força esteja com você!". Use os mesmos movimentos de Zero para "remexer" a espada e detone todo mundo.

### PASSWORD "JEDI"

7357  
5163  
6462  
7847

Gustavo C. Dal Médico  
Herval D'Oeste - SC

## IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS



### SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Pause durante o jogo e aperte esquerda, baixo, baixo, esquerda, direita e baixo. Agora, "resete" o jogo e entre nas opções. Perceba que agora há uma opção para escolha de estágio. Aperte B para trocar as fases.

## EARTH WORM JIM 2



### MINHOCA COM ENERGIA

Se você anda meio "caído" e está precisando aumentar a energia de sua minhoca, experimente comer amendoim... oops, quer dizer, que tal usar esta dica: durante qualquer momento do jogo, dê um "pause" e digite A, B, C, A, B, C, A, B e C. Você escutará um som de harpa confirmando o truque. Agora, quando despausar o game, sua minhoca estará cheia de energia (prontinha pra outra aventura). Esse truque só pode ser usado duas vezes por fase.

### 10 MINHOCAS

Para ganhar dez vidas e deixar os inimigos com muita inveja, digite o código, com o jogo pausado: C, A, C, A, C, A, C e A. Se você digitou tudo certinho, escutará um som de harpa confirmando a dica. Despausar o jogo e você perceberá que tem agora dez vidas (é mais do que tem a mulher-gato). Esse truque é ótimo na fase "Ville People and Circus of the Scars".

## EARTH WORM JIM 2



### PULAR FASE

Pause no meio do game e digite SELECT, B, X, A, A, X, B e SELECT. Se o truque deu certo, você escutará um som diferente. Despausar o game e você pulará de fase.

## DK2

### TESTE AS MÚSICAS

Comece um jogo novo e, na tela de seleção de jogadores, clique apertando várias vezes (bem rápido) o direcional para baixo. Caso tudo tenha dado certo, verá aparecer mais uma opção. Agora você tem acesso ao "music test". Aperte L e R para escolher os "tracks".



## SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

CORRENDO AO CONTRÁRIO



Para correr todas as pistas no sentido oposto ao original, você precisa primeiro entrar no "arcade mode". Depois, entre na tela de seleção de game, coloque o cursor em "championship" ou "practice". Segure o botão Y e aperte o C. Quando seu carro aparecer, você estará pronto para competir as voltas no sentido contrário.

## ETERNAL CHAMPIONS

LUTADORES ESCONDIDOS

Usando o controle de seis botões no "player 2", entre a sequência de botões a seguir com a tela de "Final Statistics" aparecendo. Após digitar o código, você ouvirá um som confirmando a dica. Depois, na tela de continue, deixe que o tempo acabe. Com isso, após começar outro jogo, você verá o lutador escondido.

- Blast - Z, esquerda, Y, cima, X, B, botão "mode", direita e cima.
- Chicken (Crispy) - botão "mode", cima, C, cima, botão "mode", Y, Y, direita, botão "mode", A e esquerda.
- Chin Wo - B, Z, cima, botão "mode", direita, C, B, cima, Y e cima.
- Dog (Yappy) - Y, Y, cima, baixo, botão "mode", baixo, Z, cima, cima e X.
- Hooter (Owl) - X, C, direita, X, B, direita, Z, A, botão "mode" e cima.
- Senator - direita, C, C, esquerda, botão "mode", B, baixo, X, A, X e botão "mode".
- Slither (Snake) - B, Y, cima, cima, C, X, esquerda, cima, X e Y.
- Thanatos (Reaper) - botão "mode", C, Y, A, B, cima, B, B, Y, Z e C.
- Zuni (Monkey) - Y, X, baixo, B, botão "mode", cima, X, cima, cima, esquerda, Z e cima.

## SPOT GOES TO HOLLYWOOD

CÓDIGOS DAS FASES

- Fase 2 - FEWJS4TM
- Fase 3 - JNGFTKWS
- Fase 4 - DAPWWDHR
- Fase 5 - LBPQVDRO
- Fase 6 - BAER3JCH
- Fase 7 - DEM75ADL
- Fase 8 - HY7QUUB7
- Fase 9 - DMMY5HAR
- Fase 11 - YDGKVMUC
- Fase 12 - BUMB5STY
- Fase 13 - J6NVLDHY

## SOLAR ECLIPSE

ESTÁGIO ESCONDIDO



Comece o game normalmente e dê um "pause". Depois de feito isso, aperte direita, baixo, baixo, esquerda, C, direita, A, Z e Y. Se você fez o botões certo, verá na tela escrito "Head's Up! Production Team Level". Agora, ao invés de destruir os inimigos, você poderá detonar com a cabeça dos caras que fizeram o game.

## DARIUS GAIKEN

ESCOLHA COMO QUISER



Para entrar esses códigos, você tem que estar na tela do título (com o "game start" e "option screen"). O primeiro truque dará a você a opção de jogar no "very easy" e "abnormal mode". A maneira de acessar esse código é apertando e segurando o X. Enquanto estiver segurando o botão, digite Z, C, L, B, esquerda, R e L. Agora há mais duas dificuldades na tela de opções. O outro truque deixará sua nave com tiros "turbos". Durante o jogo, segure o botão B e aperte Y, direita, esquerda, X, Z, L e R.

## RETURN FIRE - MAPS O' DEATH

TRUQUES MALANDROS



Aqui estão alguns códigos para você que não gosta de "embromação" e quer ir logo para o "tcham".

### \* LEGENDA

Smiley - carinha sorrindo (S)  
Bird - passarinho (P)  
Butterfly - borboleta (B)  
Hearth - coração (C)  
Umbrella - guarda-chuva (G)  
Rabbit - coelho (Co)  
Bear - ursinho (U)  
Flower - flor (F)  
Clover - trevo (T)  
Teacup - xícara (X)

### • UM JOGADOR

Segundo Estágio - S, X, P e B  
Terceiro Estágio - C, X, C e X  
Quarto Estágio - G, Co, U e T  
Quinto Estágio - C, G, T e X  
Sexto Estágio - P, B, S e F  
Sétimo Estágio - B, C, S e B  
Oitavo Estágio - T, F, C e X  
Nono Estágio - S, U, C e X

### • VERSUS

Segundo Estágio - U, S, T e P  
Terceiro Estágio - F, T, T e F  
Quarto Estágio - C, F, C e U  
Quinto Estágio - X, T, Co e S  
Sexto Estágio - S, G, C e P  
Sétimo Estágio - Co, C, F e G  
Oitavo Estágio - B, G, X e S  
Nono Estágio - B, P, Co e U



## FOES OF ALI

MUITAS DICAS



Comece o game em qualquer modo. Quando a luta começar aperte o P para pausar o game. Depois, no menu da pausa, segure L, R e aperte o C. Uma tela de "Cheats Codes" (códigos secretos) irá aparecer. Agora você poderá entrar alguns passwords para obter vários truques diferentes.

Obs: algumas combinações de botões podem fazer seu 3DO dar um "tilt". Para resolver o problema é só dar um "reset" e tudo estará bem.

**TEAM** - mostra a foto dos programadores de Foes of Ali.

**PREBEG** - mostra a foto do campeão de pesos médios europeu, Ivan Prebeg.

**CROWD** - Remove a torcida do fundo da tela e deixa o jogo mais rápido. Para trazer todos de volta é só fazer o truque novamente.

**ZIPPY** - A velocidade dos frames do game é aumentada.

**AIAT** - Deixa o boxeador do computador sendo controlado pelo jogador; entre o código novamente para voltar tudo ao normal.

**AIBT** - No modo de um jogador esse código faz o boxeador 2 ser controlado pelo controle 2. Entre o código novamente para passar o controle para o computador. No modo de dois jogadores ele faz o computador passar a controlar o jogador 2. Entre de novo o código para tudo voltar ao normal.

Esse truque é ótimo para se disputar no modo carreira, já que assim você pode enfiar a mão no outro lutador sem apanhar nada.

**PADC** - Esse código ativa o controle 3, para que possam ser acionadas várias dicas.

A - Faz um "knock down" no jogador dois por seis segundos.

B - Corta o olho direito do jogador 1. Faça isso três vezes para ter um nocaute técnico.

L - Acaba o round e vai direto para o décimo round.

## LOADED

CÓDIGOS ESPECIAIS



Para entrar qualquer um desses códigos você deverá começar o game e em seguida pausa-lo. Quando a tela do "pause" aparecer segure o L1 e L2 por cerca de dez segundos. Continue segurando os botões após os dez segundos e então digite os códigos que quiser (sem soltar o L1 e L2).

- **Encher Energia** - direita, direita, esquerda, baixo, baixo, cima, triângulo e círculo.
- **Mais Munição** - baixo, direita, círculo, esquerda, direita e círculo.
- **Aumentar o Poder da Arma** - direita, baixo, direita e triângulo.
- **Mais Vidas** - esquerda, baixo, direita, triângulo, quadrado, X e círculo.
- **Mais Bombas** - R1, R2, X, triângulo, quadrado, círculo, R1, R2, círculo, círculo e quadrado.
- **Pular Fases** - X, R1, triângulo, R1, quadrado, círculo, R2, R2, X, quadrado, triângulo e X.

## SEPARATION ANXIETY



### SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Na tela do título coloque o cursor sobre o "Enter Password" e entre o código SCBCRS. Feito isso aperte START e entre com um ou dois jogadores. Você poderá selecionar o estágio numa tela especial e começar já bem avançado no game.

## RAYMAN

BREAKOUT

Na tela de introdução (quando Rayman está colhendo as partes de seu corpo) aperte os botões 1, 3, 6 e 4. Se tudo deu certo você irá para o jogo do Breakout.

## THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN

PULAR A FASE

Durante a partida dê um "pause" e digite: B, A, baixo, B, A, baixo, esquerda, cima e C. Você pulará de fase e, ainda assim, poderá ver as apresentações entre um estágio e outro.

## KILLER INSTINCT

JOGUE COM EYEDOL



pegue qualquer lutador e, na tela do "versus", segure direita e aperte SELECT, START, B e A. Um som diferente indicará que o truque deu certo. Agora você poderá lutar usando o chefeo "Eyedol".

## PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

### JOGUE O VELHO

Na tela de "Start Game/Options" coloque o cursor na "info" e aperte C (26 vezes), depois baixo. Agora você pode jogar o clássico game do Atari 2600.

## AGILE WARRIOR

CÓDIGOS INCRÍVEIS



Qualquer um dos códigos abaixo podem ser acionados no meio do jogo. É só apertar START para pausar e entrar as seqüências.

- **B1 Airstrike** - esquerda, quadrado (4x), cima, triângulo (3x), direita, círculo, baixo e X (6x).
- **Mesh Fog Editor** - esquerda, quadrado (4x), cima, triângulo (3x), direita, círculo, baixo, X e baixo (3x).
- **Overhead Map Transparency** - esquerda, quadrado (4x), cima, triângulo (3x), direita, círculo, baixo, X e círculo (5x).
- **Hover Mode** - esquerda, quadrado (4x), cima, triângulo (3x), direita, círculo, baixo, X, triângulo (3x) e X.

**DOOM****3DO****CÓDIGO DE TRUQUES**

No meio de uma partida aperte o botão designado como "use" e o "Pause" ao mesmo tempo. Você irá para a tela do mapa. Nessa tela não pause o game, senão os truques não funcionam. Agora é só digitar os códigos seguindo nossa legenda.

U - cima  
D - baixo  
L - esquerda  
R - direita  
A - botão A  
B - botão B  
C - botão C  
S - botão superior esquerdo  
E - botão superior direito

SEELLUAC - abre todo o mapa.  
SEERUBBLE - mostra todas as coisas (criaturas, etc) no mapa.  
URABADASS - você é um Deus.  
ALABARACA - todas as armas e 500 de munição.  
SUCCEDALL - dê um "reset" e tenha acesso a todas as fases.  
URSURREA - dois tamanhos de tela maiores nas opções.

**DOOM II****PlayStation****PASSWORDS**

31 Entryway WLHYHCP999  
32 Underwells WLHYHCPCCC  
33 Gauntlet PFX7Z3N866  
34 The Focus WLHYHCPBBB  
35 The Waste Tunnels PFX7Z3N355  
36 The Crusher LWYHYHCP555  
37 Dead Simple PFX7Z3N444  
38 Tricks & Traps WLHYHCPDDD  
39 The Pit PL1RY81333  
40 Refueling Base LWYHYHCP777  
41 O of Destruction PFX7Z3N311  
42 The Factory LWYHYHCP888  
43 The Inmost Dens PFX7Z3N399  
44 Suburbs LWYHYHCP999  
45 Tenements PFX7Z3N888  
46 The Courtyard LWYHYCP!!!  
47 The Citadel PFX7Z3N777  
48 Nirvana WLHYHCPMMM  
49 The Catacombs PFX7Z3N3YYY  
50 Barrels of Fun WLHYHCPLLL  
51 Bloodfalls PFX7Z3N3XXX  
52 The Abandoned Mines LWYHYHCPXXX  
53 Monster Condo PFX7Z3N3WWW  
54 Redemption Denied WLHYHCPNNW

**FASES SECRETAS**

55 Fortress of Mystery PFX7Z3N3VVV  
56 Military Base LWYHYHCPZZZ  
57 The Marshes PFX7Z3N3222  
58 The Mansion WLHYHCPQQQ  
59 Club Doom PFX7XN3N111

**BLACKTHORNE****PASSWORDS****32X**

• Minas  
level 2 - FBWC  
level 3 - QP7R  
level 4 - WJTV

• Árvores  
level 1 - RRYB  
level 2 - ZS9P  
level 3 - XJSN  
level 4 - CGDM

• Castelo  
level 1 - HCKD  
level 2 - NRLF  
level 3 - J6BZ  
level 4 - MJXG  
level 5 - K3CH

• Neve  
level 1 - DTF3  
level 2 - L50H  
level 3 - 2TN1  
level 4 - CGDM

• Areias  
level 1 - TJ1F  
level 2 - GSG3  
level 3 - BMHS  
level 4 - Y4DJ

**DOOM****PlayStation****ULTIMATE DOOM**

01 Hangar WLHYHCPWWW  
02 Plant PFX7Z3N3NNN  
03 Toxin Refinery WLHYHCPVVV  
04 Command Control PFX7Z3NMMMA  
05 Phobos Lab PFX7Z3NMMM  
06 Central Processing PL1RY81LLL  
07 Computer Station LWYHYHCPPPP  
08 Phobos Anomaly PFX7Z3N3TTT  
09 Deimos Anomaly WLHYHCP000  
10 Containment Area PFX7Z3N3SSS  
11 Refinery WLHYHCPZZZ  
12 Deimos Lab PFX7Z3N3RRR  
13 Command Center WLHYHCP222  
14 Halls of the Damned PFX7Z3N3QQQ  
15 Spawning Vats WLHYHCP111  
16 Hell Gate PFX7Z3N3FFF  
17 Hell Keep WLHYHCP444  
18 Pandemonium PFX7Z3N3DDD  
19 House of Pain WLHYHCP333  
20 Unholy Cathedral PFX7Z3NCCCC  
21 Mt. Erebus LWYHYHCPDDD  
22 Limbo PL1RY81BBB  
23 Tower of Babel WLHYHCP555  
24 Hell Beneath PFX7Z3N3KKK  
25 Perfect Hatred WLHYHCP888  
26 Sever of the Wicked PFX7Z3N3JJJ  
27 Unruly Evil WLHYHCP777  
28 Unto the Cruel PFX7Z3N3HHH  
29 Twilights Descends WLHYHCP!!!  
30 Threshold of Pain PFX7Z3N3GGG

**THUNDER STRIKE 2****TONELADA DE PASSWORDS****PlayStation**

Esses passwords irão deixá-lo bem folgado. Pule a fase que quiser, brinque e escolha onde quer ir. Só mesmo a GAME-X pra encher os leitores de dicas.

0 - zero  
o - letra o

• South America  
fase 1 - ONHV0V6VEBDU55Q  
fase 2 - 2NH70V9VEFDQ592  
fase 3 - 7RH30V7AEFD64BI  
fase 4 - 8NH30V8EEJD24PI

• Gulf 2 - Oil Dispute  
fase 1 - VNHROV0E6JDE53I  
fase 2 - 0RHV0U066NDA53A  
fase 3 - IFHD0U0U6RDM5P2  
fase 4 - NJHP0UKE6VDI5BI

• Stealth  
fase 1 - 07HP0U0QAUDE45A  
fase 2 - U7HL0UNIAUDA5RA  
fase 3 - AFHP0UKUA2DM4HI

• Central America  
fase 1 - FJHL0U0GII2CE4KI  
fase 2 - G7H0U07212CA5R2  
fase 3 - 2BHP0URQI6CM58A

• South China Sea  
fase - KRG50UT13AGA5UI  
fase - 0RGL0UT13AGA5UI  
fase - FRG9S1CM3EGM52I

• Panama  
fase 1 - 93G5SD9UNNGE40A  
fase 2 - VVG5SHUUNNGGA4SQ  
fase 3 - JNGH4CPUNKGM5TI

• Eastern Europe  
fase 1 - L3GG4406VOEE5R1  
fase 2 - F7GK5S2QV0EA41A  
fase 3 - 27GK50UMV4EM58Q

• Gulf 1 - Caryon  
fase 1 - 7FGK48T6R8ME4NI  
fase 2 - 8JGK48VUR8MA5QI  
FINAL - T7GK28U2SCMM40I

**XTRICKS**

## THUNDER STRIKE 2

RAJADA DE  
PASSWORDS



Para o Saturn você também encontra muitos swords. Mas só na GAME-X, "A Revista Que Detona".

### • South America

Fase 1 - J6HH1FC5VBDVSIQ  
Fase 2 - JVV11NC7CBBVROQ  
Fase 3 - JV41URC7TBDV1PQ  
Fase 4 - J1M1URC9MBDDV4I

### • South America - Stealth

Fase 1 - J9U9J3CRNFDFS9Q  
Fase 2 - J94PUNCQ8FFFRK2  
Fase 3 - J819V7CSFFDF14I

### • Panama Canal

Fase 1 - JSFPVMCV0JCFSF2  
Fase 2 - JSQ9SUCUUJCFRT2  
Fase 3 - JJ19S6K13JCF0TQ

### • Central America

Fase 1 - JIOPT3605NAFTPQ  
Fase 2 - J1T9TBCJ8NAFRU2  
Fase 3 - JL5PTNCLGNAF162

### • Eastern Europe

Fase 1 - JL08QF4NEREFS6I  
Fase 2 - JK6KRVCMPREFRVA  
Fase 3 - JNB4RDKB1REF11Q

### • Gulf 1 - Capture

Fase 1 - JNV4RBSAAVMFSK2  
Fase 2 - JN64RNSCNVMFQ2Q  
Fase 3 - JM44RNSF2VMF1AQ

## GEX



PASSWORD PARA O PLANETA  
SECRETO "X"

Normalmente você fica demorando muito tempo até descobrir as passagens e segredos para poder entrar no Planeta X. Mas, com esse password, você deixará a frestura de lado e irá direto para o local.

Na tela de título escolha password e depois entre o código RYYRYXKB. Volte para a tela do título e comece sua partida.

Agora você tem acesso a todos os estágios do Planeta X.

## JUMPING FLASH

SELEÇÃO DE PlayStation  
FASES E

VELOCIDADE DAS NUUVENS

• **Seleção de Fases** - Vá para o menu e então entre: *cima, cima, baixo, baixo, X, X, esquerda, direita, esquerda, direita, X, triângulo, X e triângulo*. Com isso, a tarja do menu se tornará vermelha para confirmar o truque. Depois aperte START e selecione a fase.

• **Velocidade das Nuuvens** - Na tela do menu segure os botões L1, L2, R1, R2 e aperte cima ou baixo para aumentar ou diminuir a velocidade das nuvens que passam pela tela.

DAEDALUS  
ENCOUNTER



DESTRAVAR AS FASES

Tente ficar esperando para ver o que vai acontecer. Entre esse "Código de Fases" para abrir uma tela especial e desbloquear todas as fases. Para conseguir isso é só apertar simultaneamente os botões L, R, X, P, A, B e C. Agora, todas as fases podem ser acessadas sem problemas ao entrar no "options".

## EARTH WORM JIM 2

MUITAS  
DICAS



Para entrar numa tela secreta você, primeiro, deve apertar SELECT, esquerda, direita, A, X, X, esquerda e direita. Esse código te fará entrar numa série de opções para mexer no game. Você pode escolher entre deixar os macetes acionados ou não. Aperte Y para confirmá-los e B para tirá-los.

• **Munição** - SELECT, X, X, X, X, X, X e SELECT.

• **Três Mísseis Teleguiados** - X, X, X, X, A, A, B e SELECT.

• **Tiro Triplo** - X, X, X, X, A, A, X e SELECT.

• **Dois Plasmas** - X, X, X, X, A, A, A e SELECT.

RETURN  
FIRE: MAPS  
O' DEATH



VEÍCULOS ILIMITADOS

Depois de ter começado o jogo vá para a tela de seleção de veículos. Nela, selecione com o cursor o veículo que desejar deixar ilimitado e aperte C para entrar no menu de munições do dele.

Agora segure os botões L, R e C. Enquanto segura esses botões aperte o X para deixar as opções. Enquanto não sai das opções segure para baixo e aperte o A... ganhando assim veículos infinitos.



## BASES LOADED '96: DOUBLE HEADER

### MUITOS TRUQUES



Para entrar no "Modo de Truques" você precisa começar o game normalmente e apertar START para pausá-lo. Depois é só digitar no controle 2: triângulo, quadrado, X, círculo, círculo e círculo. Um som de piano confirmará se o truque deu certo.

• **Avançar base** - aperte X para abrir a opção de "Let's Go Inning" no canto superior direito da tela. Depois troque o número até que chegue acima do 18, usando o botão X.

• **Qualquer tacada é "Home Run"** - primeiro dê um pause ao acertar a bolinha. Aperte então o L1 e você ouvirá "home run", depois despausa. Para deixar o game voltar ao normal é só entrar novamente o Modo de Truques e apertar o L1.

• **Desligar o computador** - aperte L2 e despausa o game. Para voltar tudo como antes é só entrar de novo o código e aperte L2.

## HIGH VELOCITY

### CARROS E PISTAS SECRETAS



Os códigos a seguir lhe darão o poder de optar entre vários truques diferentes. Você poderá correr com um caminhão, Porsche, etc... além de escolher uma pista escondida.

• **Porche** - Na tela de seleção de carros coloque no "type F". Agora, segure os botões L, R e aperte Y e direita no direcional.

• **Caminhão** - Quando estiver na tela de seleção de veículos coloque o Porche. Agora, segurando o L, R... aperte Y e direita no direcional.

• **Pista Escondida** - Na tela de seleção de modos coloque o cursor em qualquer modo e aperte B. Agora segure o X e escolha o "time trial" com o A. Continue segurando o X e escolha a pista.

## RETURN FIRE



### TODAS AS MISSÕES

#### • LEGENDA

**Smiley** - carinha sorrindo (S)  
**Bird** - passarinho (P)  
**Butterfly** - borboleta (B)  
**Hearth** - coração (C)  
**Umbrella** - guarda-chuva (G)  
**Rabbit** - coelho (Co)  
**Bear** - ursinho (U)  
**Flower** - flôr (F)  
**Clover** - trevo (T)  
**Teacup** - xícara (X)

**Fase 2** - G, P, B e F

**Fase 3** - S, X, Co e G

**Fase 4** - Co, G, P e P

**Fase 5** - F, G, Co e X

**Fase 6** - P, X, B e B

**Fase 7** - U, U, T e P

**Fase 8** - Co, X, G e C

**Fase 9** - T, B, P e C

**Fase 10** - C, B, X e C

**Fase 11** - G, G, P e F

**Fase 12** - F, X, T e B

**Fase 13** - C, G, T e C

**Fase 14** - Co, S, F e T

**Fase 15** - Co, S, U e P

**Fase 16** - F, G, U e Co

**Fase 17** - F, U, C e G

**Fase 18** - S, P, C e T

## PO' ED



### SELEÇÃO DE FASES E INVENCIBILIDADE

• **Seleção de Fases** - Na tela de menu aperte e segure os botões L, R e cima do direcional. Depois aperte A para começar um novo jogo. Então, na tela de seleção de dificuldade, aperte e segure L, R e baixo... escolhendo a dificuldade. Depois, é só apertar o B durante a tela do começo da transmissão. Finalmente, selecione o "level" e aperte o A para começar sua partida.

• **Invencibilidade** - Enquanto estiver jogando e já obter todas as armas até o lançador de foguetes, aperte C, C para que a arma apareça em seu inventário. Segure o A e aperte L e R para escolher armas diferentes. A mensagem "Kneel Before Me" surgirá para confirmar que o código está correto. Agora é só debulhar os dedos. Obs: o código da invencibilidade só funciona após ter pego todas as armas do inventário.

## ASSAULT RIGS



### TANQUE PODEROSO

Para ficar invencível, com todas armas e itens você precisa ficar em um corredor ou sala ainda não abertos e digitar os códigos dos truques que quiser:

**Invencibilidade** - esquerda, X, esquerda, X, esquerda, esquerda, X, direita, X, direita, X e X.  
**Todas as armas e itens** - esquerda, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, cima, baixo, cima, baixo, cima, baixo e baixo.

### TODOS OS PASSWORDS

**Air** - quadrado, círculo, X, círculo, X e triângulo.

**Jump** - círculo, quadrado, X, triângulo, círculo e triângulo.

**Room 101** - triângulo, quadrado, X, círculo, quadrado e X.

**Firepower** - X, X, triângulo, X, X e quadrado.

**Wave** - X, círculo, quadrado, círculo, círculo e quadrado.

**Push Off** - círculo, triângulo, X, triângulo, X e triângulo.

**Perimeter** - X, triângulo, triângulo, X, X e quadrado.

**Spiral** - X, triângulo, triângulo, X, triângulo e quadrado.

**The Castle** - quadrado, triângulo, quadrado, triângulo, quadrado e X.

**Fortress** - quadrado, X, triângulo, X, X e triângulo.

**Lifts Ahoy** - triângulo, X, triângulo, círculo, quadrado e X.

**Push Me** - círculo, X, triângulo, círculo, triângulo e quadrado.

**Coaster** - círculo, quadrado, círculo, círculo, círculo, quadrado.

## LOADED

### SELEÇÃO DE FASES



• **Seleção de Fases** - cima, direita, baixo, esquerda, triângulo, círculo, X, quadrado, X, triângulo, quadrado e círculo. Depois dê um "quit" e vá para o menu para selecionar as fases.

**Obs: lembre-se que você precisa pausar o game e segurar os botões L1 e L2 por dez segundos antes de entrar o código.**



NÃO vale cópia do selo

# PROMOÇÃO KIT PLAYSTATION

Participe e concorra a um super "Kit" para você detonar de vez na nova geração de games. Ganhando, você recebe, totalmente "grátis", em sua casa:

- Um Sony PlayStation (americano)
- Um transcoder Pal-m/NTSC
- Dois CDs de jogos
- Dois controles normais
- Dois controles "turbo"
- Dois "Memory Card"

Para concorrer você só precisa preencher a ficha GAME-X, bolar uma idéia legal e remeter a ficha no envelope para:

## REGRAS

Você deverá enviar dentro da carta o selo GAME-X original - portanto, NÃO vale xerox.

Não valendo cópias xerox, também serão anuladas TODAS as outras formas de cópias do selo (computador, fotografia, feitas a mão, máquina de escrever, etc). Logo, vale repetir que: só valem selos recortados da própria revista.

Os espaços da ficha também devem ser respeitados e, totalmente, preenchidos. No caso de não possuir um telefone não haverá problemas quanto à validade da ficha pela falta desse conteúdo. Serão válidas apenas aquelas fichas que tiverem até duas (2) "idéias" de como melhorar a revista. Tendo mais que isso, a ficha não terá validade na promoção. Caso você tenha mais que duas "opiniões" é melhor fazer uma seleção e mandar as duas (2) que mais lhe agradam ou, se preferir, comprar outra GAME-X em banca e mandar outra ficha. Você pode mandar quantas fichas quiser - desde que elas sigam todas as normas aqui divulgadas.

Todas as opiniões, dados e informações contidas na ficha são exclusividade da GAME-X. Com isso, passamos a ter todos os direitos de divulgação, veiculação e uso das mesmas. Ganhará o "Kit PlayStation" o leitor (ou leitora) que enviar a melhor idéia de como melhorar a revista. Os corpos de jurados (comissão julgadora) tem poder absoluto em sua escolha. Sendo assim, o resultado divulgado pela mesma é final - tornando-se único e irreversível. Qualquer ficha que não seguir às regras será, imediatamente, anulada. Entretanto, ainda assim, todo o conteúdo da ficha será de total direito da GAME-X.

O resultado da "Promoção Kit PlayStation" será divulgado na edição 8 da revista. Serão válidas na promoção apenas cartas postadas até o dia 15/08/96. A data será confirmada pelo carimbo de postagem do correio.

vale xerox da ficha →

## FICHA GAME-X

Nome - .....

Endereço - .....

CEP - .....

Cidade - .....

Estado - .....

Telefone - .....

Idade - .....

Nível escolar - .....

Idéia - .....

.....

.....

Preencha os dados abaixo para participar da promoção

Seções	Gosto	Não sei	Não gosto
Capa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Index	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dr. Xurros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game X-Press	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X-Flash	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X-Net	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cartas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X-Tricks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videogames	Gosto	Não sei	Não gosto
Nintendo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super Nintendo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Virtual Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Master System	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Gear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega Drive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega-CD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32-X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nomad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Saturn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jaguar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jaguar CD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neo Geo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neo Geo CD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3DO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3DO M2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

BRASIL  
**DRAGÃO**  
ESPECIAL

# CARDS

Já nas bancas!

# MAGIC

## The Gathering™

### LISTAS COMPLETAS!

Fallen Empires

Terras Natas

Era Glacial

4ª Edição

Chronicles



# PROCURE EM SEU JORNALEIRO

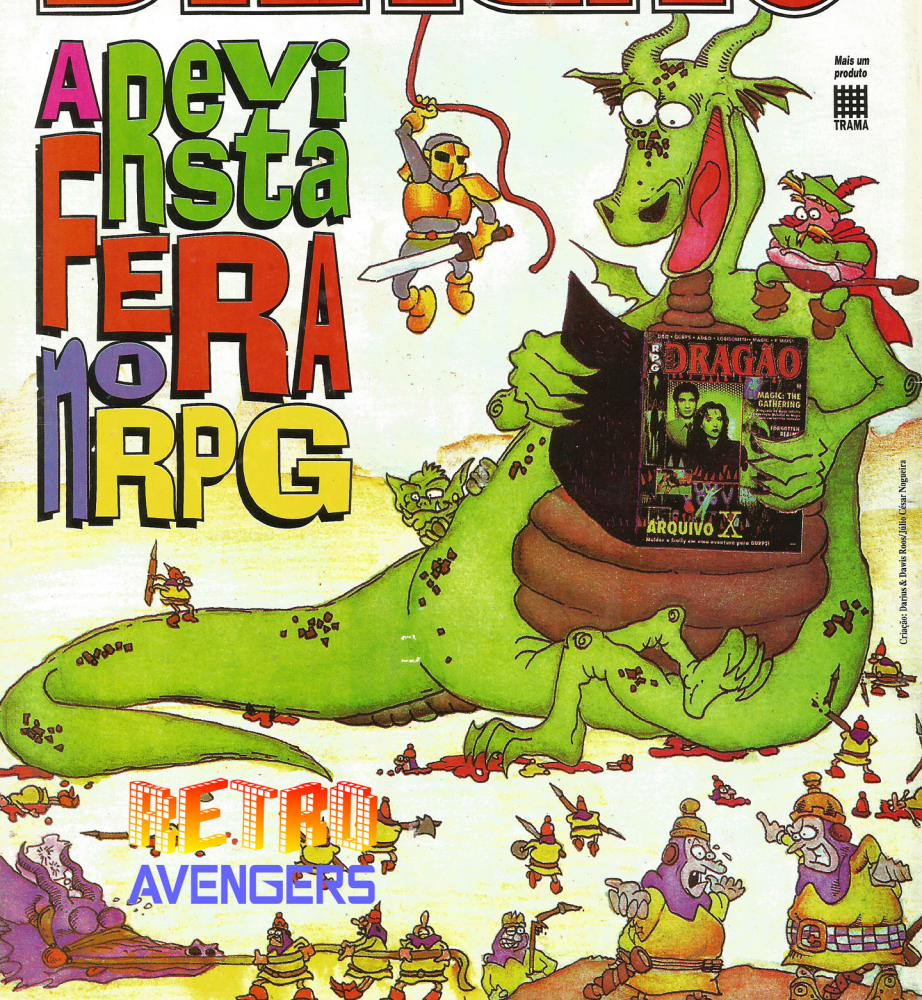
Mais um produto



# BRASIL DRAGÃO

A REVI  
STA  
FERA  
NO  
RPG

Mais um  
produto  
TRAMA



NETRO  
AVENGERS





# RETRO AVENGERS WELBO



**Em prol da cultura gamer!**

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

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

Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *evil\_arthas*

Revista: *evil\_arthas*

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

[facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

[retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

[retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

