



BATTLE STATIONS



COMMAND & CONQUER



HUMAN GRAND PRIX



NBA SHOOT OUT '97



VANDAL HEARTS

AGORA COM  
**PC**



Play Station • Nintendo 64 • Sega CD • 32X • 3DO  
Saturn • Virtual Boy • Jaguar • Neo Geo • Arcade • PC

# GAME-X

TRAMA

**188**  
DICAS

**487**  
GOLPES

As fofocas  
mais quentes  
dos games

## STARFOX

Detone os chefes  
e segredos na  
volta da Raposa

- Real Bout Fatal Fury Special • Crypt Killer
- Manx TT Super Bike • Power F1 • Fifa Soccer '97
- Super Star Soccer 64 • Die Hard Arcade

<http://www.game-x.com.br>

**1º Aniversário da X!**



ISSN 1413-6023

GAME-X • ANO 2 • Nº 13 • R\$ 3,50

13 >

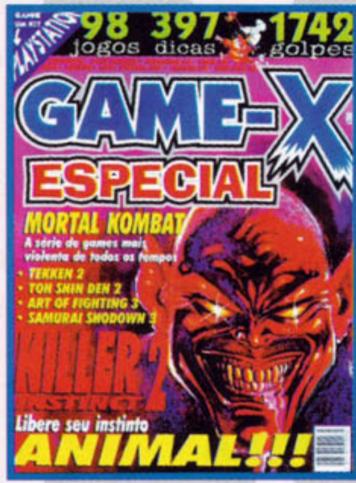
9771413602006



13 >



GXE1



GXE2



GXE3



GXE4



GXE5

# GAME-X



GXPS1

## A revista que todo mundo quer



### Quem é campeão coleciona!



Assinale abaixo as revistas que você deseja receber:

ESPECIAL GAME-X ..... 3,00 cada  
 GXE1  GXE2  GXE3  GXE4  GXE5   
 Revista PÔSTER GAME-X ..... 1,99 cada  
 GXPS1

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

# index

**4 Dr. Xurros**

**4 X-Net**

**5 Ranking**

**6 Cartas**

**8 X-Trace**

**10 GameXpress**

**20 Star Fox 64**

**24 Super Star Soccer 64**

**25 Manx TT**

**26 Die Hard Arcade**

**28 Power F1**

**30 X-Fight**

*Real Bout Fatal Fury Special • Total N° 1*

## • 32 X-TRICKS

Aladdin .....	34	Generations Lost .....	37
Alone In The Dark 3 .....	35	Independence Day - ID4 .....	37
Amok .....	34	King Of The Monsters .....	38
Back To The Future 2 .....	35	Legacy Of Kain .....	38
Batman Returns .....	35	Machine Head .....	38
Blast Chamber .....	35	Manx TT Super Bike .....	38
Bubsy 3D .....	35	Mortal Kombat .....	38
Bug Too! .....	34	Off-World Interceptor .....	38
Castlevania 2 .....	35	Perfect Weapon .....	38
Cliffhanger .....	34	Rally Cross .....	39
Command & Conquer .....	35	Real Bout Fatal Fury Special .....	39
Cool Spot 7-Up .....	36	Reloaded .....	40
Crash Bandicoot .....	36	Shellshock .....	40
Cyborg Justice .....	36	Sonic Spinball .....	39
Darius 2 .....	36	Sonic The Hedgehog .....	40
Dark Forces .....	36	Star Gladiator .....	40
Diablo .....	37	Street Fighter EX .....	40
Doom .....	36	Street Racer .....	40
Dragon's Lair .....	36	Super Bomberman SS .....	41
Ecco - The Dolphin .....	37	Super Puzzle Fighter 2 Turbo .....	41
Ecco - The Tides Of Time .....	37	The Crow .....	37
ESPN - National Hockey Night .....	37	Transport Tycoon .....	36
Final Doom .....	37	Ultimate Mortal Kombat 3 .....	41
Garfield .....	37		

**STARFOX**

**XFLASH**

**16**

**17**

**18**

**19**

- **Ball Blazer Champions**
- **Battle Stations**
- **Command & Conquer**
- **Crypt Killer**
- **Doom**
- **Fifa Soccer '97**
- **Grid Runner**
- **Human Grand Prix**
- **Maui Mallard in Cold Shadow**
- **NBA Shoot Out '97**
- **Pinocchio**
- **Vandal Hearts**



# Dr. XURROS

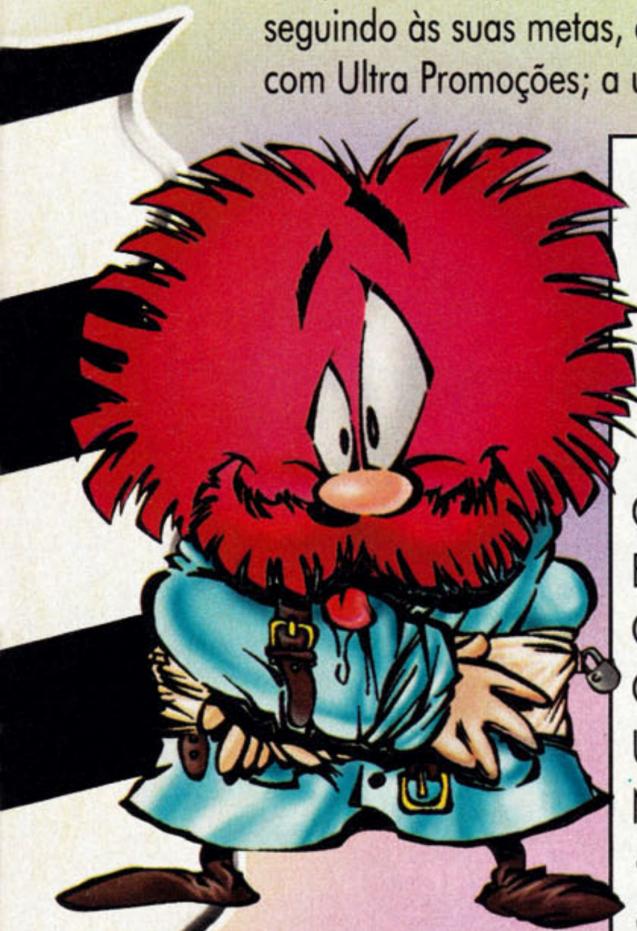
## PARABÉNS PRA VOCÊ!

Durante esse 1º ano juntos, a X se tornou a revista que mais dá dicas, truques e golpes especiais de toda América Latina, ganhou a mais completa seção de notícias do pedaço e, como vocês já sabem, as seções com ranking dos melhores jogos, endereços pra surfar na Internet, Classificados, Cartas, Recordes, Desenhos dos leitores... além de todos os jogos analisados e "trucados" pelo X-Flash e demais matérias.

Só que a X sempre quer mais e, seguindo às suas metas, é a única com Ultra Promoções; a única que faz

assinatura; a única com capa computadorizada em 3D; a única com "E-Mail" direto com o leitor; a única com site na Internet... e a única feita SÓ por jogadores profissionais de games.

Pois é, meu! Agora, mais experientes, esperamos trazer ainda mais novidades pra você e, em breve, faremos algumas mudanças na X pra deixá-la ainda mais legal e cheia de diversão. Preparem-se, Xmaníacos... pois a concorrência NÃO está preparada pra tanta diversão!



Dr. Xurros

Deixe seu recado virtual, reclamação ou sugestão pra galera da X... envie seu "e-mail" pra: [game-x@game-x.com.br](mailto:game-x@game-x.com.br)

## XNET

- GAME-X ..... [www.game-x.com.br](http://www.game-x.com.br)
- EGM ..... [www.nuke.com](http://www.nuke.com)
- GamePro ..... [www.gamepro.com](http://www.gamepro.com)
- Game Fan ..... [www.gamefan.com](http://www.gamefan.com)
- Ultra GamePlayers ..... [www.ultragp.com](http://www.ultragp.com)
- Next Generation .... [www.next-generation.com](http://www.next-generation.com)
- Nintendo ..... [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)
- Sega ..... [www.sega.com](http://www.sega.com)
- Sony ..... [www.sony.com](http://www.sony.com)
- Neo Geo ..... [www.neogeo-usa.com](http://www.neogeo-usa.com)
- 3DO ..... [www.3do.com](http://www.3do.com)
- TecToy ..... [www.tectoy.com.br](http://www.tectoy.com.br)
- Brasoft ..... [www.brasoft.com.br](http://www.brasoft.com.br)
- Game Shark ..... [www.gameshark.com](http://www.gameshark.com)

Os endereços que não possuem • no começo são de revistas especializadas.



TRAMA

DIRETORES  
Ruy Pereira  
Ethel Santaella



REDAÇÃO

Editor Executivo  
Darius Roos

Projeto Gráfico e Direção de Arte

Darius Roos  
Dawis Roos

Ilustração

Júlio César Nogueira

Diagramação

Dawis Roos

Secretário Gráfico

Alvaro Corrêa

Assistente de Produção

Evandro do Nascimento  
Iris Viana

Secretária Editorial

Damaris Marcelino

Pilotos e Textos

Áthila Rebêlo Roos

Danilo Perez

Darius Roos

Dawis Roos

Igor David Perez

Rafael de Agostini Ferreira

Scanner

Edilson Gedo Cavalheiro

Fernando Marotti

Agradecimentos

Clezia Martins Gomes

Rosa Arrais

Silvia Szarf

### DEPARTAMENTO COMERCIAL

Diretor

Ruy Pereira

Contatos

Damaris Marcelino

### ASSINATURAS & NÚMEROS ATRASADOS

Tel.: (011) 887 5408

Coordenador

Helen Baurich

Assistente

Luzia Begalli

GAME-X (ISSN 1413-6023)

é uma publicação mensal

da Trama Editorial Ltda.

Administração, Redação,

Assinaturas e Publicidade:

R. Professor Filadelfo Azevedo, 383

04508-010 São Paulo - SP

Tel.: (011) 885-8879

Fax: (011) 887-3060

### NOSSAS PUBLICAÇÕES

GAME-X - Videogames e PC

ESPECIAL GAME-X - Dicas de Videogames e PC

DRAGÃO BRASIL - RPG e Card Games

SÓ AVENTURAS - Aventuras para RPGs

MÃE, você e seu filho - Feminina

GRAVIDEZ Passo a Passo - Feminina

GUITAR PLAYER - Musical

KEYBOARD - Musical

OK MAGAZINE - Comportamento GLS

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

Ilustração capa: Nilson Cardoso

# RANKING

No mês que vem...  
Desafio X! Nele,  
entrarão as melhores  
pontuações de Star  
Fox 64, Resident Evil e  
Die Hard Arcade...  
mande seu recorde!

Pra registrar sua marca no ranking dos Xmaniacos, mande uma foto ou fita de vídeo-cassete com a imagem do resultado e anote num papel o seu "recorde".

\* Para uma boa foto, deixe a luz desligada e não use "flash".

Jogo	Console	Recorde	Jogador	Meses
Crash Bandicoot	PSX	T / 26 Gemas	Marcelo Hakato	4
Earthworm Jim - SE	Sega CD	T	Jarbas Hermes de Souza Junior	1
Resident Evil	PSX	T / 1:19:45 / Sem gravar	Wagner Papiro Júnior	1
Shadows Of The Empire	N64	T / 0:59:05	Jedi Kinght Team	1
Super Mario 64	N64	T / 120 ★ / 2059 moedas	Paulo Nei Cruz Filho	1
Super Mario Kart	SNES	1:02:50	Felipe M. T. Prado	4
Star Fox 64	N64	1.213	Super Batata Games	1
Street Fighter Alpha	Saturn	9.999.999	Seguidores do Dr. Xurros	5
Street Fighter Alpha 2	Saturn	9.999.999	Seguidores do Dr. Xurros	2
Street Fighter Alpha 2	PSX	9.999.999	Seguidores do Dr. Xurros	6
Sonic The Hedgerog	Mega	T / 9.999.990	André Valdo Ferri	6
Sonic The Hedgerog 2	Mega	T / 1.578.900	Jarbas Hermes de Souza Junior	1
The Legend Of Zelda III	SNES	T / 20 ♥ / Sem gravar	Seguidores do Dr. Xurros	6
TMNT IV - Turtles in Time	SNES	9.999	Super Batata Games	6
Twisted Metal	PSX	T	Marcelo H. Bosco	6
Zeo Power Rangers Pinball	PSX	6.586.545.000	Super Batata Games	5

OBS - O "T" indica que o game foi terminado. O recorde de Super Mario Kart (SNES) é o da pista "Mario Circuit 1".

Aqui estão os 10 melhores jogos segundo a equipe de redação da X e também os preferidos dos leitores que mandam suas fichinhas.

● Mantendo  
▲ Subindo  
▼ Descendo

## X-Ten (Revista)

Jogo	Console	Meses
1. Final Fantasy VII	PSX	4 ●
2. Super Mario 64	N64	9 ▲
3. Virtua Fighter 3	Arcade	3 ▲
4. X-Men vs. Street Fighter	Arcade	3 ▲
5. Turok - Dinosaur Hunter	N64	3 ▼
6. Street Fighter 3	Arcade	2 ▼
7. Star Fox 64	N64	1 ▲
8. Sonic 3D Blast	Multi Sys	5 ▲
9. Super Star Soccer 64	N64	1 ▼
10. Tekken 3	Arcade	1 ▼

## X-Ten (Leitores)

Jogo	Console	Meses
1. Donkey Kong Country 3	SNES	6 ▲
2. X-Men vs. Street Fighter	Arcade	3 ▲
3. World Wide Soccer 97	Saturn	3 ▼
4. Sonic 3D Blast	Multi Sys	5 ▲
5. Super Mario 64	N64	9 ▲
6. Street Fighter 3	Arcade	2 ▲
7. Virtua Fighter 3	Arcade	3 ▼
8. Super Star Soccer 64	N64	2 ▼
9. Tekken 3	Arcade	1 ▲
10. Mortal Kombat Trilogy	Multi Sys	6 ▲

OBS - O "Multi Sys" indica game encontrado em vários consoles diferentes.

ENVIE SUA FICHA  
E PARTICIPE!

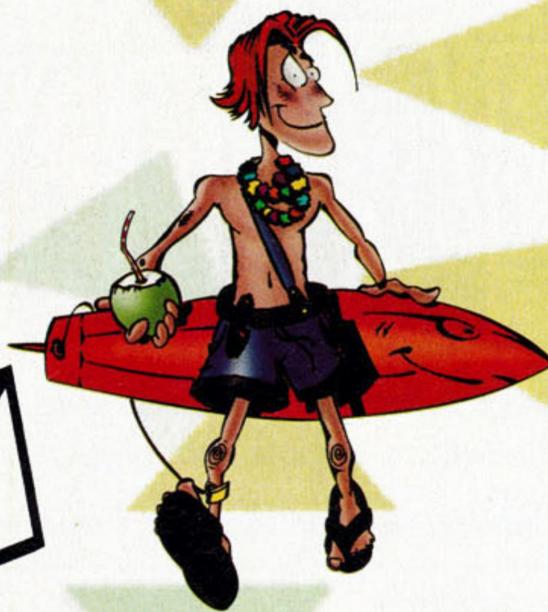


Pra participar do X-Ten da X e dar cotação pra seus games preferidos, você só precisa preencher a ficha ao lado e enviar pra nosso endereço.

## Ficha X-Ten

Jogo	Console
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

# CARTAS



Grite! Pule!  
Solte um  
"Hadouken!"  
Seja o que for,  
participe da X  
e divirta-se!

## GRAVAR A PARTIDA

Seguinte, X: num lindo dia eu comprei o jogo do "Turok" pra N64 e comecei a detonar; matei dinossauros, estraçalhei soldados, descobri passagens secretas, atravessei labirintos e, quando fui parar pra fazer um lanchinho, descobri que o jogo NÃO tinha bateria. Por que TODOS os games NÃO vêm com bateria?

Peterson Paulo Magalhães  
Recife - PE

X - Pois é, a "bateria" dos cartuchos é um tal de "chip EEPROM". Esse chip, além de tornar o cartucho mais caro, pode NÃO ser "grande" o suficiente pra gravar as "informações" de uma partida - cada jogo usa "tamanhos" diferentes. Já no caso do CD-ROM, a coisa complica mais ainda - ele NÃO pode ser regravado. Assim, a melhor maneira de se safar dessas situações é tendo um cartão ou cartucho de bateria móvel.

## CONSOLE ÚNICO

Eu sou o "Nostradamus" do videogame, TENHO todos: Telejogo, Odyssey, Intelevisión, Atari, Master System, Nintendinho, Mega Drive (Sega CD e 32X), Super NES, PC Engine, Turbo Express, Game Gear, Game Boy (tenho 2), Lynx, Jaguar, Virtual Boy, Neo Geo (CD), 3DO, Saturn, PlayStation e N64! Enfim, calejados amigos da X: Pra que

tanta complicação? Por que não fazem um videogame "universal", onde todos os sistemas pudessem rodar?

Humberto Frétage Moreira  
São Paulo - SP

X - Calma, Humberto! A grande quantidade de videogames é boa pra você. Se ela NÃO existisse, ainda estaríamos jogando "Telejogo"! Outra vantagem é que os novos consoles, conforme avança a tecnologia, estão cada vez mais legais. Sem falar nos preços que - com a concorrência - tendem a abaixar (custava 1.200 paus pra trazer os primeiros N64... agora, menos de 400). Pensa bem, cara, ainda tem o problema das "relações" entre as empresas. Será que TODAS concordariam?

## CD É ÓTIMO!

NÃO tenho tempo pra enrolar, vou direto ao assunto: vocês vivem falando bem de cartucho, dizem que é rápido, pode encaixar chips, blá, blá, blá... só que NÃO agüento mais escutar isso e, como sei que existem, queria saber as vantagens do CD.

Ruy Tineiro Guial  
Passo Fundo - RS

X - Fala, Ruy! Tudo em cima? É o seguinte, cara: os CDs são bons pra caramba e - em relação aos cartuchos - tem suas vantagens e desvantagens.

Vantagens

- O custo pra fabricar o CD é pequeno,

portanto, pode ser MUITO mais barato.

- No CD cabem 650 megas - coisa pra caramba.
- O "tempo de vida" do CD é GIGANTE - daqui a centenas ou milhares de anos as informações contidas neles ainda estarão intactas.

Desvantagens

- O "drive" - aparelho que "lê" o CD-ROM - dos videogames é uma tartaruga (geralmente, "2x speed"). Nos computadores, com até 18x speed, é bem mais rápido.
- Os chips NÃO encaixam em CDs. Assim, no caso de efeitos especiais, surgindo um novo, você NÃO poderá rodá-lo no console.
- Como NÃO é regravável, precisa usar cartuchos ou cartões de memória pra gravar as partidas!

## O QUE TÁ PEGANDO?

Fala, X-malandros? O que é que tá "pegando"? Tô "ligado" que vocês ficam o dia inteiro jogando videogame - e ainda "faturam" pra fazer isso. Que "trampo bába", heim?

Marcio Lorenzo  
Rio de Janeiro - RJ

X - Pô, X-Marcio! A gente NÃO tá pegando nada... só resfriado, cólera, tuberculose e doenças em geral! Tá certo que NÃO desgrudamos o dedo do joystick (nossa pele já tá envolvendo o controle), mas o salário é todo desviado para um tal de "Sindicato do Dr.

Xurros". Além de que NÃO comemos nada - imaginem, estamos há um ano sem nada na barriga (até os ossos já foram digeridos)!

## QUERO DESAFIO

Hei, galera! Que tal vocês, além de colocarem recordes, criarem "DESAFIOS" para os leitores da X. O negócio é simples: vocês escolhem alguns jogos e publicam as melhores pontuações que conseguirmos... será bem legal!

Felipe Heihato Paolo  
Anápolis - GO

X - Boa idéia, cara! Já estávamos recebendo uma "porrada" de pedidos como este e, como você verá, na próxima edição da X estaremos inaugurando o "DESAFIO" - inclusive dando prêmios para os leitores mais feras. Agora é com vocês!

## DESENHOS E GOLPES

E aí, X! Sou uma gatinha de 16 anos, detono desde os 11 aninhos e o estilo que mais curto é pancadaria (Street, Mortal, Samurai, Tekken, etc). Sempre confiro os Especiais GAME-X que chegam à banca da escola e, como Xmaníaca, queria sugerir que colocassem mais ilustrações nos games de pancadaria - desenhos dos personagens, cenários e outras imagens.

Hosana Amalda Hiech  
Curitiba - PR

X - Tá certo, Hosana! Tentaremos descolar mais desenhos e imagens dos games apresentados na X. Agora, como você já deve ter percebido, o X-TRICKS foi dividido. Assim, todos os golpes especiais estão na nova seção, X-FIGHT. Preparem-se pra mais detonação!

## TCHAU, TCHAU!

Passamos anos e anos juntos, de manhã e no escurinho, no sol e na chuva, na

alegria e na tristeza, sozinhos e junto com os amigos... mas acabou, vendi meu SNES! Ainda tenho saudades dele mas, depois de ter experimentado o PlayStation, só penso nos novos aparelhos... já quero o N64!

Marco Alegrete  
Três Passos - RS

X - É, Marcão! No começo é difícil e você até sente saudades mas, pensando bem, os novos videogames estão cada vez mais legais, cheios de novidades e a gente acaba se acostumando. A vida é assim, cara. NÃO dá pra ficar pra traz!

## X-BUNDÕES

Qualé, bundões da X? Ninguém mais fala mal de vocês? Bom, em nome de todos os chefões dos jogos de videogame e dos concorrentes da X eu, "Xande Matador", estou enviando uma amostra do que farei

com vocês (procurem dentro da caixa)... e, antes que eu esqueça, vão pro Inferno!

Alexandre Rosa de Albuquerque  
Manaus - AM

X - Aí, meu! NÃO somos bundões, afinal, NÃO comemos nada e nossa bunda tá desnutrida (mole e murcha). Hum! Trate de avisar seus mestres, os chefões dos jogos de videogames, que NÃO temos medo deles e que, detonando com a X, acabaremos com todos (Há! Há! Há!). Outra coisa, "Xande Folgado", pare de jogar praga na gente. Ah! Adoramos seu "presentinho" - um boneco de vudú do Dr. Xurros - mas, como a fome era MUITA, acabamos comendo ele.

OBS - Na próxima vez, envie um boneco de chocolate - pano é ruim pra caramba... blarg!

# CLASSIFICADOS

VENDO locadora "completa" com balcão de vidro em L, computador, impressora, programa de locação, 15 prateleiras de exposição, 3 prateleiras de estoque, 3 televisores, 3 "raques" de madeira c/ chave, 6 cadeiras, 3 videogames (N64, PSX e SNES), luminoso e 450 títulos por R\$ 18.000 - aceito carro ou telefones.  
Tratar c/ Rogério (011) 950-7220

### ATENÇÃO

A revista NÃO se responsabiliza pelos negócios ou conteúdo dos anúncios aqui apresentados.

Que tal mandar um recado, reclamação ou sugestão pra X via Internet? Gostou? Então mande seu E-mail pra:

**game-x@game-x.com.br**

OBS - Não esqueça de colocar a cidade e estado onde mora!

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



Fale com a galera da X! Pode elogiar, meter o pau (sem malícia), mandar pulgas, escovas de dente, mulheres e comida... nós ficaremos felizes!

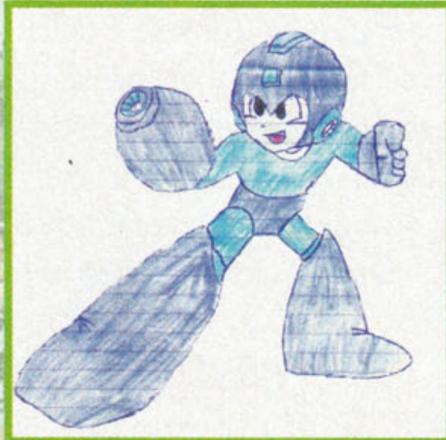
# XTRAÇO

**PREMIADO**

O Premiado ganha uma assinatura semestral da X.



**YEAH! O gárgula do game "Demon's Crest" é o primeiro vencedor do X-Traço.**  
José Wallyson H. Gomes "Wallet"  
Cuité - PB



**Mega Man se prepara para o combate - lá vem FOGO!**  
Diego Lima Grello  
Belém - PA



**E aí, "Garoto Enxaqueca"? Tem um negócio no seu nariz... argh!**  
Rafael Lopes de Freitas  
Rio de Janeiro - RJ



**Street Fighter com traços poligonais do leitor.**  
Bruno Somma Bechieli  
Barueri - SP



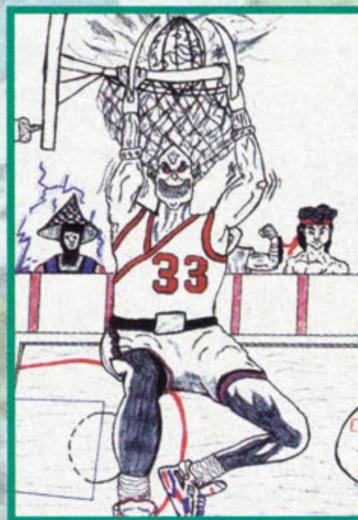
**Chamem o Homem-Aranha, os inimigos estão esperando.**  
Paulo Henrique Miranda Silveira  
Belo Horizonte - MG



**Mario, o maior herói dos videogames faz pose pra foto... CLICK!**  
Tiago Sérgio do Carmo  
Rio Claro - SP



**Banana pra dar e vender... os gorilas botam pra quebrar!**  
Jefferson Rodrigues Gomes  
Guarulhos - SP



**Baraka dá um fatality na galera da NBA... I love this game!**  
Fábio Luiz da Silva  
Bebedouro - SP



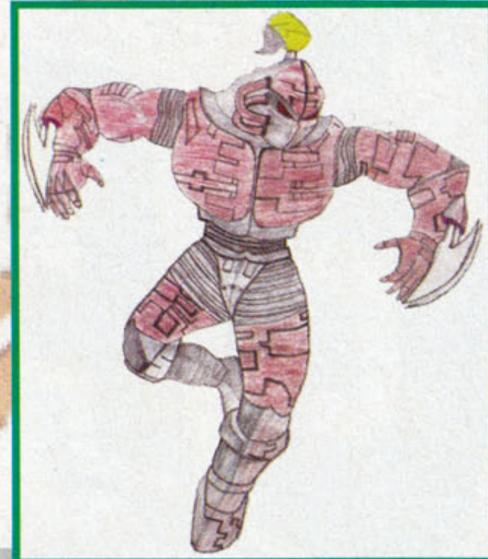
**Sonic e Tails arrebetam na X.**  
Fábio Israel Schmitz  
Palhoa - SC



Na mão da leitora, Millena mostra a fora das mulheres nos games.  
Patrícia Viegas da Silva  
Alvorada - SP



Êi, Homem-Aranha! Seu inimigo tá na outra página.  
Eder Sena Fischer  
Vila Velha - ES



Outro Fulgore! Agora, numa pose famosa.  
Marcos William dos S. Souza  
São Paulo - SP

Grrr! NÃO adianta fazer cara feia.  
Mário F. de Oliveira  
Júnior  
Avaré - SP



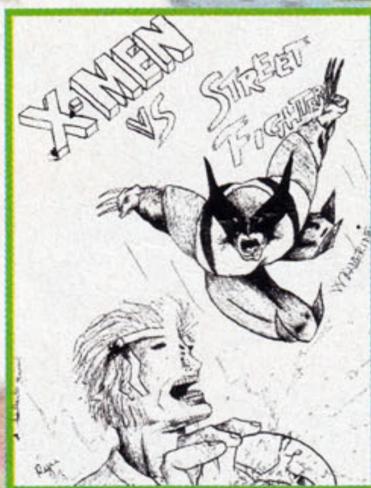
Na arte do leitor, pegamos um Xmaniaco sossegado.  
Jairo Simões Silva  
Mauá - SP



O aniquilador, Cyrax, espera pelo início do combate.  
Jefferson Rodrigues Gomes  
Guarulhos - SP



Ele NÃO é o gato de botas...  
Felipe Inácio da Silva  
Porto Alegre - RS



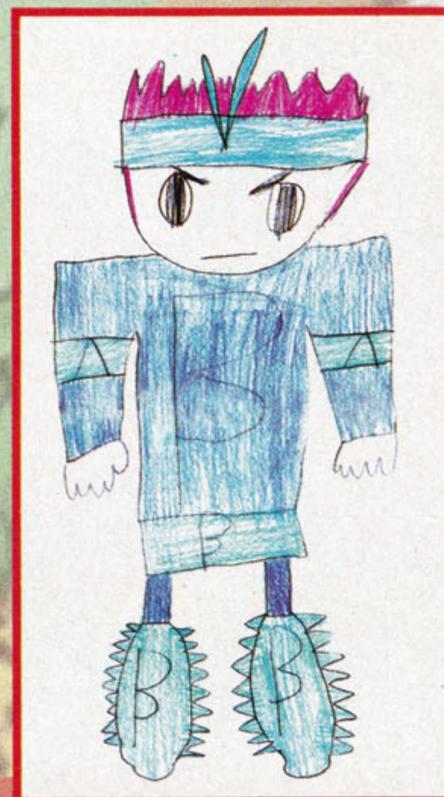
A galera do Street contra a turma dos X-Men... PORRADA!  
Adalberto Gural  
Paranavaí - PR



Fulgore numa versão inédita!  
André Craveiro de Lira  
Maceió - AL



Acho que já vimos uma capa assim...  
Luccas Schmigel  
Curitiba - PR



"Beta", personagem feito pelo leitor Xmaniaco...  
Luiz Fernando S. Di Serra  
São Paulo - SP





# GAME PRESS

**D'Artagnan,  
nosso mosqueteiro,  
traz notícias bem  
QUENTES!**

**Confira a maior coletânea  
de fotos de Zelda 64...  
simplesmente imperível!  
Só mesmo na X...**

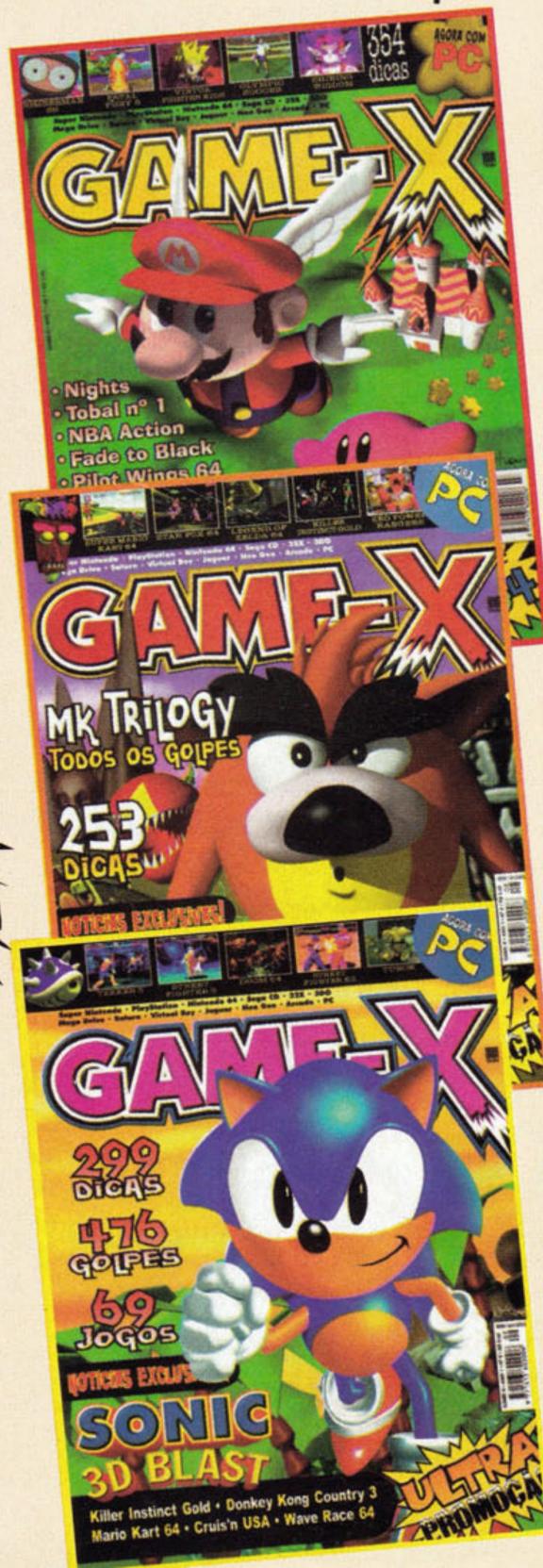
**Festa dos games... Fofocas e novidades pra  
todo mundo se alegrar - além de alguns  
puxões de orelhas e a VERDADE na X!**

## PRÊMIOS DA X!

Após completar um ano de detonação,  
a X faz a festa! Agora, o leitor que tiver  
o desenho premiado no X-traço de  
cada edição ganhará uma assinatura  
semestral da revista.



Dr. Xurros



## ALMANAQUE ABRIL '97

Acaba de chegar o melhor instrumento  
multimídia de pesquisa e estudo do Brasil, o  
"Almanaque Abril CD-ROM 97".  
Com um sistema novo de navegação e visual  
moderno, o CD-ROM traz MUITAS novidades  
aos usuários. São oito seções: Verbetes, Agenda,  
Atlas, Banco de Dados, Linha do Tempo,  
Curiosidades, Retrospectiva e Mídias... apoiadas  
com a utilização de TONELADAS de fotos, textos,  
vídeos, sons, mapas, tabelas, animações, etc.  
Junto às inovações do Almanaque, o CD-ROM  
traz o Microsoft Explorer pra navegar na Internet e  
permite atualizações via "download" - desde que  
o usuário tenha "Modem" e provedor de acesso.  
Ah! Além de toda a pesquisa e estudo, o  
CD-ROM pode se tornar um entretenimen-  
to educativo, oferecendo um jogo de  
conhecimentos gerais com mais de 350  
perguntas sobre cinco áreas diferentes -  
no final, aparece o resultado de seu  
desempenho.

**Maiores informações,  
ligue (011) 534-5151  
Home-Page .. [www.uol.com.br/almanaque](http://www.uol.com.br/almanaque)**

# N64 NO JAPÃO

Tudo quanto é revista anda dizendo que, no Japão, o N64 tá se saindo mal. Isso, de fato, é verdade pois, de acordo com as expectativas, era esperado um número maior de vendas.

Agora, o outro lado da moeda: mesmo que o Nintendão NÃO venda como o esperado, o número de consoles comercializados continua sendo GIGANTE e, pra alcançar o desejado, a "N" está usando uma nova tática: preços baixos e mais títulos pra N64 - ainda com pouquíssimos jogos.



*Star Fox 64 é uma das novas armas do N64... além dele, também chega F-Zero e Donkey Kong*

## ERRAMOS

Na matéria do Doom 64, faltou a bandeirinha do Japão na ficha técnica; na matéria do Toh shin Den 3, também faltou a bandeirinha dos States; e, pra terminar, Blast Corps tem mais de 57 fases - diferente do indicado na ficha técnica.

### GAME-X

Home Page:  
<http://www.game-x.com.br>  
E-mail:  
[game-x@game-x.com.br](mailto:game-x@game-x.com.br)

## VOCÊ SABIA?

A primeira GRANDE aventura do mascote da Nintendo, Super Mario Bros 1, é o cartucho que mais tem cópias em todo o mundo - mais de 35 milhões (sem contar a pirataria). Mas, apesar da quantidade de cópias, ele NÃO é o mais vendido. Quase todos os cartuchos vinham JUNTO com o console e, portanto, NÃO são considerados como vendidos - são brindes da empresa!

## O RETORNO DO CAPITÃO

Quem curte games há algum tempo, com certeza, ouviu falar do "Capitão Ninja" - um personagem maluco que vivia agitando as revistas de videogames com piadas bem legais sobre os jogos e seus personagens. Pois é, galera! Agora o capitão está de volta mas, diferente do velho conhecido, o cara ganhou um visual de superherói americano, tá todo musculoso e tudo mais. A volta do ninja se dá pela chegada da revista "UFO Team", uma mini-série em quadrinhos misturando humanos, aliens e mutantes numa batalha pra lá de legal!

Toda pintada por computador, a revista (feita no formato americano) traz o enredo de Marcelo Cassaro (criador do Capitão Ninja) e os desenhos de Joe Prado, um desenhista que tem se destacado nos últimos tempos... vale a pena conferir o trabalho desses feras!



# REVISTA DO MEGAMAN

O robô mais conhecido dos games tá numa aventura MALUCA, uma revista em quadrinhos. É isso aí, galera! Autorizado pela própria Capcom, o gibi "As novas aventuras de Megaman" traz desenhos e roteiros de artistas brasileiros - usando traços "mangá", semelhantes aos desenhos japoneses.

Durante suas aventuras, o robozinho enfrenta vários perigos; encarando inimigos conhecidos dos jogos e outros inéditos mas, pra NÃO ficar na pior, também conta com armas, veículos e amigos durante a jornada - entre eles, sua própria irmã e até a versão X do robô. Prato cheio pra quem tá a fim de algo diferente, estão confirmadas as 4 primeiras edições mas, já estão licenciadas na Capcom 8 edições... confira e detone! Maiores informações, ligue (011) 532-1522



**A revista em quadrinhos, "As novas aventuras de Megaman", traz combates inéditos e muito humor!**



# A VOLTA DOS DINOS

Atenção, moçada! O ano de 97 marca a volta da dinomania. Está pintando nos telões "The Lost World - Jurassic Park", o segundo filme de Spielberg com seus dinos de estimação.

Pois é, patota! Também tá chegando uma versão para os games e, agora, ao invés de comandar mocinhos ou dinossauros pequenos, você poderá controlar 5 personagens (1 humano e 4 dinos), inclusive o próprio T-Rex... animal! Estão previstas versões pra PSX e Saturn - pra PC e N64 ainda NÃO há confirmação.

# APRENDA FÁCIL!

Agora, pra detonar no "Microsoft World" - o editor de textos mais utilizado em todo o mundo - você NÃO precisa fazer curso de computação.

O CD-ROM "World Fácil", segundo a diretora da Interloja, Sônia Bech, consegue fazer o usuário dominar o programa com facilidade - auxiliando desde novatos até "experts". O CD-ROM traz 600 páginas de explicações detalhadas e mais de 1 hora com aula narrada e legendada pra sacar tudo sobre o programa - inclusive ensinando a fazer sua própria Home-Page.

É, galera! Com esse "CD-ROM World Fácil" (R\$ 49,90), você NÃO torra a grana em cursinho de computação... e toda família pode utilizá-lo quantas vezes quiser.

**Maiores informações, ligue (011) 885-2273 Home-Page .... [www2.uol.com.br/interloja](http://www2.uol.com.br/interloja)**

# A CAÇADA CONTINUA

Após detonar e fazer o melhor jogo de tiro já visto, a Iguana, do grupo Acclaim, já confirmou que pretende fazer até o final do ano - e talvez já esteja em andamento - a segunda versão de Turok - Dinosaur Hunter. De acordo com a empresa, o jogo será ainda melhor e mais detalhado, trazendo novas armas, inimigos, armadilhas, cenários, fases com mais adversários por tela (talvez novas habilidades), e - como era de se esperar - será ainda mais sangüinário... YESSS!



Suzuki

Tio Sam

*Esse aí é o trio parada dura das notícias... todos os meses, cheios de fofocas bem quentes!*

D'Artagnan

# VOCÊ SABIA?

Killer Instinct pra SNES foi o game que, nos EUA, vendeu cópias mais rápidas de todos os tempos. Só nas primeiras 2 horas de prateleira saíram 120.000 cartuchos.

# DONKEY KONG CONFIRMADO!

Agora é oficial! De acordo com a própria Nintendo dos States e Gradiante Entertainment do Brasil, será lançado, no final do ano, nos EUA, o desenho animado do Donkey Kong em computação gráfica. Estão envolvidas no projeto as empresas Nelvana, MediaLab e Westcom Entertainment Group - todas "peso-pesado" no setor de multimídia. Além de cenários em 3D animais, espera-se que apareçam veículos, itens, amigos e inimigos conhecidos dos games... além de futuros personagens do universo do gorilão.

*Seriado de animação computadorizada para os papas-bananas...*



# JOYSTICK JÁ!

A pressão em cima o "Dual Analog Stick", o Joystick da Sony com 3 direcionais (1 normal e 2 analógicos), está sendo tanta que ele NÃO deverá esperar pelo novo console... deverá pintar para o próprio PSX. Agora, com o adiantamento do lançamento, NÃO está confirmado se o novo controle irá "tremar" sem usar pilhas.

# TIRANDO DÚVIDAS

Tem gente publicando por aí que Blast Corps é o 2º game da parceria entre Nintendo e Rare. Bom, em nome de quem "realmente" entende de videogame, a X conta a VERDADE: Blast Corps NÃO é o 2º game da parceria, antes dele pintaram Donkey Kong Country 1, 2 e 3; usando a tecnologia ACM; além de Killer Instinct 1, 2 e Gold, a primeira série de porrada da Nintendo. Bom, isso tudo, sem contar que a Rare, como cortesia, desenvolveu o modelo 3D de Donkey Kong para Mario Kart 64. A verdade tá na X!

# PEQUENO E COLORIDO

Já pintaram nos States os "Game Boy Pocket" coloridos. Agora, além de trazerem mais qualidade e economia em relação ao console original, os portáteis se apresentam nas cores: amarelo, prata, vermelho, preto, verde e transparente. No Brasil, a Gradiante Entertainment ainda NÃO divulgou a data de chegada.



# NOVA SEGA

A porrada da Sony em cima da Sega foi muito grande e, pra permanecer forte no mercado, ela precisava de ajuda! Pensando nisso, a empresa começou a procurar uma parceira para os negócios e... achou! Agora, de aliança com a gigante japonesa Bandai, a nova empresa (Sega-Bandai) deverá expandir seus mercados e faturar



granas em fliperamas, videogames, jogos, computadores, parques de diversão, TV, Internet, gibis, bonecos de pelúcia, figurinhas, álbuns e sulvenires em geral... além de manter as licenças de games como Sonic, Virtua Fighter, Power Rangers e Dragon Ball Z... entre outros.

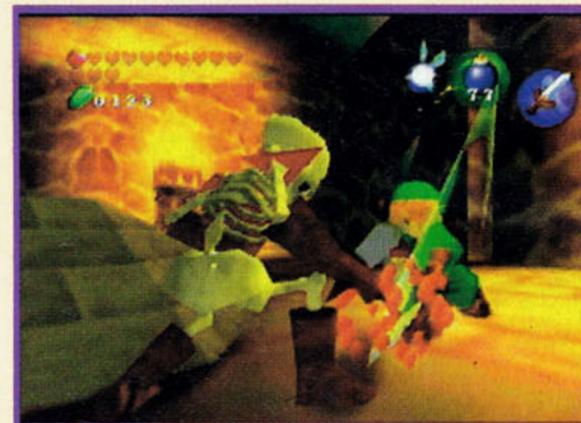
**Um dos pontos fortes da nova empresa, Sega-Bandai, será lançar os games de arcades bem rápidos para os consoles domésticos... Manx TT Super Bike é um deles! Também deverão pintar games da série Dragon Ball Z pra fliperama e souvenirs de bonequinhos da Sega...**

# ZELDA 64 NO CARTUCHO

A Nintendo NÃO vai esperar pelo 64DD para lançar Zelda 64 e, até o Natal deste ano, deverá chegar ao mercado japonês a nova aventura de Link, o herói da saga. O jogo virá num cartucho de 128 megas, deverá trazer "combos" com os golpes do personagem e permitirá "UpGrade" pra discos do novo



Zelda 64 promete ser o MELHOR game de todos os tempos...



aparelho. Depois, com o lançamento do 64DD, sairá Zelda 64 Plus, com inovações, novos personagens, cenários, inimigos e melhoras pra versão original - ninguém sabe ao certo como funcionarão esses "UpGrades" com os discos da Nintendo, afinal, isso é inédito nos videogames. O jeito é esperar!



Os combates serão um dos pontos mais fortes... trazendo combos e tudo mais.



Olha o tamanho desse sapo! Os inimigos devem ser MUITO maiores do que os já vistos nas velhas aventuras de Link...





# VOCÊ SABIA?

Final Fantasy 7 vendeu mais de 2,4 MILHÕES de cópias nas duas primeiras semanas de lançamento no Japão. Além disso, durante essas duas semanas, o número de PlayStations vendidos aumentou em 30%... Uma loucura!



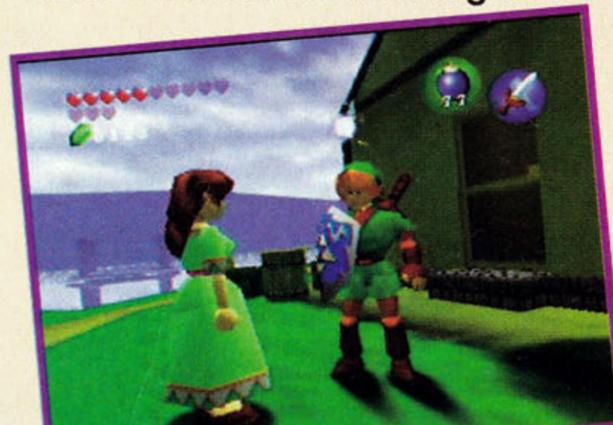
# O BONZÃO!

**NÃO** é sempre que o escudo resolve o problema... olha a mão aí em baixo!

Ganhando milhões em Hollywood e participando de games de sucesso (Die Hard Trilogy e Die Hard Arcade), o ator Bruce Willis pediu uma nota preta pra estreiar seu próximo jogo. Pois é, não deu outra! A raposa velha no mercado de games, a Activision - que já fez até jogos de Atari - meteu a mão no bolso e contratou o cara pra fazer o game "Apocalypse". Na aventura, Bruce faz o papel de seu parceiro. Toda a ação consiste em salvar a humanidade dos "Quatro Cavaleiros do Apocalipse" e do falso profeta, "Reverend". Os heróis carregam armas pesadíssimas e são ultraviolentos - arrebatando o que pintar pela frente. Todo em 3D, o jogo traz gráficos poligonais, inimigos com inteligência artificial, captura de movimentos e até as vozes de Bruce "matador" Willis... vai ser duro esperar até o fim do ano pra jogar!



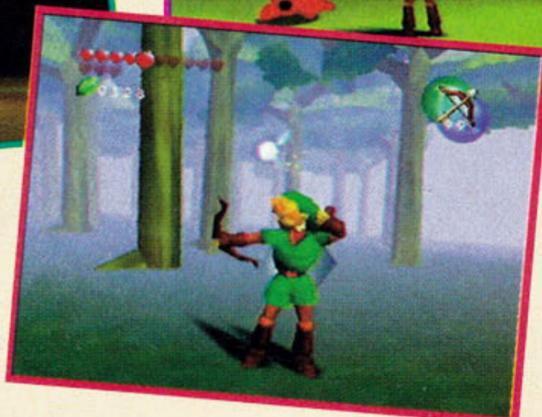
**Link** poderá usar vários itens e equipamentos... mas até agora **NÃO** vimos fotos das magias!!!



**Link** poderá bater um papo com outras pessoas.



**Link** enfrentará inimigos voadores... mas pode defender-se com o escudo!!!



Os cenários são variados e mostram efeitos de névoa, fogo, luz e sombra...



# XFLASH

Esse mês mais  
12 Super Jogos  
pra vocês!!!



## Ball Blazer Champions

- Mesmo com mísseis, explosivos e raios laser... o que vale é bola na rede! Se ficar difícil, marque o gol e vá pra retranca - atire na bola, prenda no canto ou jogue nos buracos.
- Com a grana na mão, primeiro cuide do "Launcher" - é com ele que você dá chutes!
- Há fases onde o computador repõe a bola no mesmo lugar. Nelas, ao pontuar, corra pra perto do local.

## Battle Stations

- O "Patrol Boat" NÃO é bom contra os "Big Bad Boys" - Porta-Aviões, "Battleship" e Cruzador - eles têm longo alcance, são fortões e seus mísseis perseguem o alvo.
- Usando o Cruzador, dá pra soltar até 3 mísseis teleguiados de uma vez - é só apertar o especial rapidinho.
- Pra submergir o submarino aperte R1. Use esse truque pra fugir dos tiros de canhões.

## Command & Conquer

- Atenção aos soldados! Os tanques e caminhões podem atropelá-los.
- Quando fizer um ataque, empenhe-se em causar bons estragos - eliminando estruturas importantes.
- Fique ligado nos soldados com lança-chamas. Quando eles morrem, suas mochilas explodem e podem matar outros caras que estiverem próximos.

GRÁFICO 8  
MÚSICA 7  
DESAFIO 6  
DIVERSÃO 8  
VIOLÊNCIA 4

GRÁFICO 7  
MÚSICA 7  
DESAFIO 6  
DIVERSÃO 8  
VIOLÊNCIA 6

GRÁFICO 7  
MÚSICA 7  
DESAFIO 7  
DIVERSÃO 8  
VIOLÊNCIA 7

**Ball Blazer Champions**  
PLAY STATION  
Lucas Arts  
JOGADORES 2 FASES 13 ESPORTE

Não estranhe se naves espaciais entrarem num estádio... é a nova loucura onde os caras dos estúdios de George Lucas resolveram enfiar você. Nos combates... quer dizer, partidas, seu objetivo é meter a "Plasmorb" no gol. À sua disposição, há 8 naves espaciais e arenas bem estranhas. Pra se safar do inimigo, você pode detonar ele e ainda comprar tiros e poderes.



Agente X



À sua disposição, várias naves bem estranhas.

Os estádios são bem malucos e cheios de obstáculos.



Com DOIS jogadores ao mesmo tempo a tela fica dividida.

Essa é a "trave" onde você deve marcar os pontos da partida...

**Battle Stations**  
PLAY STATION SATURN  
Electronic Arts  
JOGADORES 2 FASES 50 ESTRATÉGIA

Que tal uma batalha naval? Chegou a hora de travar duelos entre submarinos, porta-aviões, cruzadores e um "pacote" de outras máquinas. Nos combates, a detonação chega em canhões, mísseis, torpedos, cargas explosivas e outros poderes. Durante as partidas, além de agilidade, deve-se ter cabeça ao posicionar suas forças nos campos de batalha... bem legal!



Tafú



Você pode fazer ataques "mar-terra" contra o inimigo.

Travar o inimigo pode ser uma boa tática de ataque.



Esse é o mapa de onde você bola a estratégia.

Várias embarcações diferentes para as batalhas.

**Command & Conquer**  
PLAY STATION SATURN MAC  
Westwood  
JOGADORES 2 FASES ? ESTRATÉGIA

Guerra no videogame! Trazendo combates em tempo real, muitas opções e ação; seu objetivo é dominar o máximo de territórios possíveis, escolhendo entre comandar o exército dos "Aliados" ou "Nods". Pode-se controlar tanques, jipes, helicópteros, aviões, além de várias outras unidades e até estruturas (usina, armazém, etc). Prepare-se, a missão é dura!



Tafú



Você pode ficar ao lado dos Aliados ou dos Nods.

Monte sua base em um local de difícil acesso ao inimigo.



Pra ganhar dinheiro seus caminhões pegam o "Tyberium".

As apresentações estão muito bem feitas... UAU!



Com DOIS jogadores a diversão fica MUITO maior.



Hummm! Essa medusa até que quebra um galho... argh!



Brigue na terra, cemitério, tumba, água... NÃO importa!!!



Os chefões são um caso à parte... todos bem estranhos.

**Crypt Killer**  
PLAY STATION SATURN  
Konami  
JOGADORES 2 FASES 7 TIRO CONTINUE BATERIA PASSWORD

Mais um bando de extraterrestres pilantras infestou o planeta... eles NÃO tem mais o que fazer! Pra detonar com a festa desses ETs, você deve encontrar uns cristais mágicos e, é claro, descarregar MILHÕES de balas em cima dos marginais aliens. Pra detonação, pode-se contar com um amigo e até usar a pistola do PSX. Durante a partida, NÃO faltará ação... YEAH!



SANSÃO



De perto, os "pixels" NÃO deixam dúvidas... o visual é feio!



Pra fugir, procure pelas chaves coloridas e portas secretas.



Nos corredores a metranca de giro é arrasadora... detona TUDO!



Bem forte, a escopeta é lenta e demora pra recarregar.

**Doom**  
SATURN  
ID Software  
JOGADORES 1 FASES 64 TIRO CONTINUE BATERIA PASSWORD

Na pele de um "Mariner" deportado pra Marte, sua missão é destruir os demônios que entraram numa estação orbital (Ultimate Doom) e pretendem invadir a Terra (Doom II). À sua disposição, um arsenal de armas matador! Apesar de "meio" velhinho, Doom é sempre bem vindo e cheio de diversão. Agora, verdade seja dita, a versão tá bem fraquinha... já NÃO é tão legal!



Agente X



Há mais de 200 times a sua escolha... até times nacionais.



Além do futebol de campo... a versão "Indoor" agita a galera.



Fifa 97 ganhou gráficos 3D... mas perdeu toda a diversão!



Nos escanteios, ponha efeito na bola pra fazer um gol olímpico.

**Fifa Soccer '97**  
PLAY STATION SUPER NINTENDO MEGA DRIVE  
PC Eletronic Arts SATURN  
JOGADORES 4 FASES ? ESPORTE CONTINUE BATERIA PASSWORD

Fifa ERA um grande futiba mas... não evoluiu e vieram outros melhores. Hoje, a vantagem dele tá na quantidade de seleções e times regionais pra escolher - se bem que os uniformes são "estranhos". Os gráficos ficaram poligonais e a narração traz o nome de todos os jogadores mas, em compensação, NÃO existe velocidade... o jogo é uma tartaruga. Cartão vermelho!



TRABUCO

**XFLASH**

GRÁFICO 4

MÚSICA 4

DESAFIO 8

DIVERSÃO 5

VIOLÊNCIA 8

GRÁFICO 6

MÚSICA 7

DESAFIO 6

DIVERSÃO 7

VIOLÊNCIA 8

GRÁFICO 6

MÚSICA 5

DESAFIO 6

DIVERSÃO 5

VIOLÊNCIA 2

**Crypt Killer**

- Guarde as bombas pra momentos de aperto e chefões de fase.
- Atire nas porcarias que os ETs jogam em você - elas podem ser detonadas. Ah! Também tome cuidado com os caras que aparecem grudados na tela e acerte-os bem rápido.
- Pra economizar "Continues", NÃO jogue com 2 jogadores - os créditos são comunitários.
- Trate de pegar os óculos escuros... o jogo dá brilhos MUITO fortes e pode cansar a vista após longas partidas.

**Doom**

- A "12" com cano duplo (arma nº 4, Doom II) causa o dobro de dano nos demônios mas, por outro lado, gasta o dobro de munição.
- O "Rocket Launcher" (arma nº 6) é devastador. No entanto, NUNCA atire com ele à curta distância ou em salas muito pequenas.
- Como o herói NÃO pula, pra atravessar pequenos buracos, você tem que passar correndo.
- Use esse password pra começar na fase 25 com todas as armas: 4JPRHKW820 (Ultimate Doom).

**Fifa Soccer '97**

- Pra alcançar os adversários, aperte s repetidamente. Assim, seu jogador corre mais! Agora, pra tirar a bola usando o carrinho, chegue pela frente!
- Os passes devem ser precisos! Quanto mais você segura o botão, mais longe a bola vai!
- Pra driblar os zagueiros, dê uma volta no controle (ficando de costas) e volte apertando s rapidamente!
- Uma das melhores maneiras de fazer um gol é chutando das pontas da grande área.

## Rally Cross

- Sua prioridade é pegar as bandeiras. Depois, procure as bolinhas verdes pra aumentar a velocidade e fugir.
- Pegue as ampuhetas. Assim, quando entrar no "Bônus", você tem mais tempo pra apanhar os itens permanentes.
- Pra chegar em locais de difícil acesso, experimente usar a "Build Spell".
- Nas fases finais os ETs são bem rápidos! Pra pegá-los de jeito, deixe que cheguem perto e solte uma mina explosiva... BUUUM!

## Human Grand Prix

- De tanque cheio, o F1 corre menos mas, dificilmente fará um "Pit Stop".
- Fique de olho no tempo... é MUITO difícil correr na chuva sem pneus adequados.
- Se estiver iniciando no volante, prefira escolher o câmbio automático. Depois, acostumado aos controles, experimente o manual - ele corre mais.
- Antes de entrar nas corridas pra valer, experimente o traçado dos circuitos e fique dando umas voltinhas pra treinar!

## Maui Mallard in ColdShadow

- Controlando o ninja, os botões L e R soltam raios.
- Pegando o saco de pó mágico, o penoso pode ultrapassar os 50 pontos de energia. Assim, trate de apanhar todos que achar.
- Com o pato normal, aperte L ou R pra selecionar a arma. Combinando duas, o tiro pode ficar mais poderoso.
- Abaixado, Donald NÃO é atingido por tiros que chegam de cima pra baixo. Assim, trate de usar esse truque pra se safar de situações complicadas.

GRÁFICO 4  
MÚSICA 5  
DESAFIO 4  
DIVERSÃO 5  
VIOLÊNCIA 1

GRÁFICO 8  
MÚSICA 7  
DESAFIO 6  
DIVERSÃO 4  
VIOLÊNCIA 3

GRÁFICO 9  
MÚSICA 7  
DESAFIO 6  
DIVERSÃO 8  
VIOLÊNCIA 5

## Grid Runner

PC SATURN PLAY STATION

Virgin

JOGADORES 2 FASES 57

AÇÃO

CONTINUE  
BATERIA  
PASSWORD

Como um cientista capturado por alienígenas, agora, pra tentar fugir dos ETs, você precisa atravessar vários mundos, destruindo seus guardiões, até encarar a chefona, Vorga. O objetivo é correr mais que o inimigo e pegar as bandeiras pelo caminho. Além de agilidade, há magias pra atacar, melhorar o personagem e itens espalhados. Um pega-pega pra valer!



Agente X



Exploda os inimigos com bombas bem de pertinho.



Trate de pegar os itens espalhados pelo caminho e melhore o herói.



Os cenários variam um pouco... mas o objetivo igual!



As vezes parece que você tá num bruta labirinto... fique calmo!

## Human Grand Prix

NINTENDO 64

Human

JOGADORES 1 FASES 17

CORRIDA

CONTINUE  
BATERIA  
PASSWORD

CRASSSH! O primeiro F1 do N64 vai pra caixa de brita! Apesar de trazer gráficos legais, o som é "meia boca" e sem emoção; além da velocidade e desempenho atrapalhando nas curvas - o carro é MUITO duro! Pra compensar, há todas as provas do circuito oficial, pode-se trocar os pilotos de equipe e até bancar o mecânico, regulando o carango. Poderia ser ULTRA melhor!



Tafu



A visão interna é a que dá mas emoção às corridas de F1.



É bom ir para os "boxes" quando o carro apresenta problemas...



Você pode regular seu carro pra melhorar o desempenho.



Nas retonas, pise fundo no acelerador e deixe todos atrás.

## Maui Mallard in ColdShadow

PLAY STATION

Disney Interactive

JOGADORES 1 FASES 23

AVENTURA

CONTINUE  
BATERIA  
PASSWORD

Donald banca o detetive e deve resgatar o ídolo roubado, "Shabuhm Shabuhm", pra salvar uma ilha da erupção vulcânica. Na aventura, quando sente perigo, o penoso vira ninja e pode teletransportar-se, dar saltos mortais, balançar e até escalar paredes... sem falar que o pato carrega uma pistola e pode até usar bombas. O jogo é demais e traz animação perfeita!



Tafu



NÃO se intimide com o tamanho da aranha... ataque sempre.



Às vezes a melhor coisa a fazer é esperar alguns instantes.



Acerte o sol pela parte de cima e deixe o babaca chorando...



Acerte aqui antes de prosseguir pelo caminho normal.

## NBA Shoot Out '97

PLAY STATION

Sony

JOGADORES 8 FASES ?

ESPORTE

CONTINUE  
BATERIA  
PASSWORD



Confusão no gasrrafão? Um gancho resolve o problema!



Há mais dribles e movimentos para os jogadores de basquete.



Cuidado nas infiltradas... podem resultar em faltas bobas.



No "replay", a câmera mostra a enterrada bem de perto.



Tafú



O boneco de pau tem animação rica em quadros de movimentos.



A qualidade dos cenários tem o padrão Disney... são bem legais!



Nos cenários você encontra desenhos com o caminho.



Os inimigos pequenos NÃO dão muito medo à Pinóquio.



SANSÃO

## VandalHearts

NINTENDO 64

Konami

JOGADORES 1 FASES 6

ESTRATÉGIA

CONTINUE  
BATERIA  
PASSWORD



Fique nas partes altas pra levar vantagem nos combates.



Bem violentos, os personagens arregaçam nos golpes e magias.



Como nos RPGs, o game conta com uma história bem legal!



Olha o tamanho dessa magia... os inimigos vão tremer.



Tafú

# XFLASH

## NBA Shoot Out '97

- Pra driblar e enfeitar nos seus lances, aperte s e corra em direção à cesta.
- Cada jogador tem suas características mas, no geral: "pivetes" correm mais e pulam pouco; "grandalhões" são lerdos e pulam pra caramba; médios são bem equilibrados e fazem de tudo.
- No arremesso livre, pra acertar, deixe as "luzes" o mais perto do centro.
- Pulando pra arremessar, quanto mais tempo segurar a bola, mais preciso será o lance.

## Pinocchio

- É preciso chapéus pra vida: no "Easy", 3; "Normal", 5; "Hard", 10. Já pra "Continues": o "Easy", 5 livros; "Normal", 10; "Hard", 15.
- No marionete: X, braço direito; Y, esquerdo; A, perna direita; B, esquerda. Varie a posição dos chutes mexendo o direcional.
- As páginas dão poderes: amarela, vôo; vermelha, força; a azul, pulo; branca, fôlego.
- Pegando 9 vidas, continue atrás dos chapéus pra aumentar seu estoque.

## VandalHearts

- O monje é sábio. Fique atento ao que ele diz: espada vence o arco; arco vence o vento; vento vence a espada.
- Os heróis só mudam a classe nos níveis 10 e 20. Daí pra frente, nada de trocar a categoria do personagem.
- Monte um grupo equilibrado. Com um pouco de tudo, sempre há um modo mais fácil de lidar com as situações.
- Fique ligado na energia de seus carinhas. NÃO arrisque ao achar que ele pode "aguentar" mais um "Round".





- GRÁFICO 9
- MÚSICA 8
- DESAFIO 7
- DIVERSÃO 9
- VIOLÊNCIA 6

# STARFOX

## A raposa está de volta!

A saga da raposa estelar continua! Andross, o cientista que quer escravizar e dominar o Sistema Lylat, mostra que sobreviveu ao primeiro ataque das Arwings e está disposto a NÃO repetir a derrota. Agora, desenvolvendo uma nova arma, o gorilão pilantra pretende escravizar os povos pacíficos do sistema e destruir o planeta Corneria... E, é claro, você é a única esperança de Lylat!

Tafú



• Em toda a aventura, passar pelos arcos e túneis pode acionar poderes especiais.



• Quando ver uma "formação" de naves, procure acertar no centro - usando o "míssel". Quanto mais coisas você destruir "juntas", com um só míssil, mais "hits" você ganha.



• Pra dar um "looping", pressione o turbo e direcional pra baixo ao mesmo tempo. Com o freio, você faz um "meio-looping".

CONTINUE X PISTOLA  
BATERIA MOUSE  
PASSWORD MULTIPLAYER  
MEMORY CARD



FASES 16  
JOGADORES 4  
ESTILO NAVE  
FABRICANTE NINTENDO  
<http://www.nintendo.com>

## COMPETIÇÃO PURA

No modo "VERSUS", inédito na série, pode-se travar combates com até 4 pilotos juntos.



• Juntando 3 "anéis" dourados, sua barra de energia aumenta. Depois, com o máximo de energia, você ganha vidas juntando as argolas douradas.



• Pra lançar um "míssil" de energia teleguiado, segure o botão do lazer e, após mirar o alvo, aperte o tiro novamente.



## CORNERIA

Entrando na aventura, Corneria **NÃO** traz dificuldades... prossiga pegando poderes especiais.

Para "Meteo" - Após os arcos na água, mantendo a direita, você enfrenta o chefe "Galinha". Nele, destrua as pernas pra fazê-lo parar e, depois, acerte a parte verde... BUUUM!

Para "Sector Y" - Mantendo a esquerda, após os arcos da água, você poderá entrar na caichoeira. Agora, enfrentando um chefe do SNES, detone o "lança-naves" e, depois, os dois "lança-mísseis". Feito isso, mire no corpo.



## METEO

Os cinturões de asteróides estão de volta. Pra sobreviver, atire em tudo e, quando encontrar os asteróides GIGANTES, vá desviando.

Para "Fortuna" - Após as pedronas, prossiga até o mestre. Nele, **NÃO** fique no meio e destrua os pontos brilhosos atrás do escudo. Depois, gire pra fugir dos círculos e continue atirando.

Para "Katina" - Após as pedronas, apanhe os "círculos de setas". Passando neles, você começa a girar e, pegando TODOS, entra numa fase secreta!



## FORTUNA

Yesss! Agora você tá numa fria. Seu objetivo é acabar com os invasores da base.

Para "Solar" - Mate TODOS antes que o tempo acabe. Pra pegar os mercenários, dê um looping e acerte-os por trás.

Para "Sector X" - **NÃO** mate TODOS os inimigos - deixe o relógio zerar.



## SECTOR X

Prossiga desviando pelos destroços e **NÃO** se preocupe com o caminho, apenas destrua TUDO o que for inimigo.

Para "Macbeth" - Encontrando o chefe robô, fuzile a cabeça dele. Depois, quando ele se levantar de novo, continue na cabeça e fuja dos tiros. Se ele jogar uma placa de ferro, fuja para um dos lados.

Para "Titania" - No chefe, destrua ele uma vez e, depois, espere até que o sapo apanhe. Depois, preocupe-se em detonar o chefe.



## TITANIA

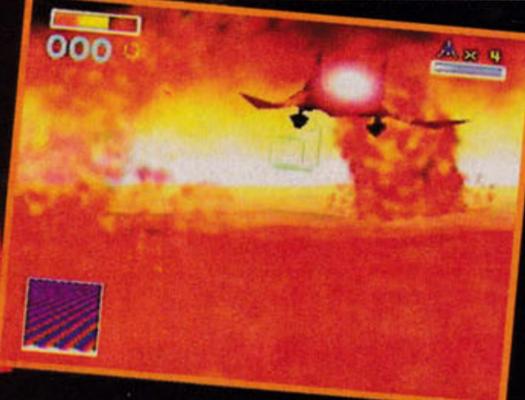
YEAH! Partindo pra salvar Slippy, o tanque aterriza num planeta dominado pelas tropas de Andross.

Na chefona, uma espécie de aranha GIGANTE, detone as pernas e, depois, mande tiros rápidos no coração - se você demorar nascem novas pernas. Quando ela "puxar" as bolinhas, fique num canto e depois vôle pra outro lado. Seu caminho pra Bolse está aberto!



## BOLSE

Na base espacial de Andross, cuidado com os raios do campo de força. Primeiro, destrua as torres e canhões e, depois, detone as navezinhas. No final, concentre seus tiros nos cubos da torre - tomando cuidado com os tiros que saem dos blocos destruídos. Sua passagem pra Venon está livre!



## SOLAR

As coisas estão esquentando! NÃO fique perto da lava pra perder menos energia e pegue os poderes dos inimigos.

Encontrando o mestre, acerte os braços e depois a boca. NÃO ligue pra seus tiros - o que vale é atacá-lo - e, quando soltar uns caixotes, detone-os pra pegar energia. Macbeth está próxima!



## SECTOR Y

Invadido pela frota de Andross, pra salvar esse setor, você deve arrebentar o líder do local.

Para "Aguas" - Siga por cima da navezona, logo depois do "checkpoint". Chegando ao chefe, enfrente os dois capangas. Depois, no mano-a-mano com o "robôzão", use tiros normais e fique perseguindo o cara por toda tela... é fácil!

Para "Katina" - Passando o "checkpoint", siga por baixo da navezona. Mate os robôs e atire bem rápido nos canhões e naves do caminho.



## KATINA

Parece "Independence Day"! Solte tiros em tudo - evitando os aliados.

Para "Solar" - Quando a nave-mãe ficar em cima da pirâmide, destrua suas escotilhas inferiores. Depois, com o "cone" revelado, acerte-o bem rápido e... BUUUM!

Para "Sector X" - NÃO destrua a nave gigante, deixando que ela arrebente com toda a pirâmide.



## MACBETH

De novo com o tanque, sua missão é destruir o trêm inimigo. Pra isso, siga arrebentando os vagões e desvie dos obstáculos.

Para "Area 6" - Atire em todos os "semáforos" que aparecem (oito) e, depois, atire nas luzes. Assim, o trêm muda o trajeto e explode tudo.

Para "Bolse" - Destrua o mestre sem usar os "semáforos". Acerte as pernas e cabeça - evitando os agarrões e pilares. Então, depois, acerte o vagão e, com o bicho tremendo, atire até Xterminá-lo.



## AQUAS

Abordo do submarino "Blue Marlin", Fox passará grandes dificuldades. Sendo assim, use as bombas infinitas em cima dos inimigos.

Chegando no chefe, o "BOCÃO", comece destruindo os músculos de sua boca e detone os canhões de cima. Por fim, fique no meio, atirando, girando e soltando bombas... Depois, seu destino será Zoness.



## ZONESS

Sobrevoando o mar, aparecem várias plataformas e navios até chegar à base inimiga.

Para "Sector Z" - Destrua TODOS os holofotes e encontre o chefão. Nele, fuja da massa e atire nas bolotas dos canhões. Pra destruí-lo, detone os cones, bombas e canhões... depois, atire rápido no guindaste e, eliminando as estruturas que ele constrói, destrua o "corpo" no fim.

Para "Macbeth" - NÃO destrua TODOS os holofotes.



## SECTOR Z

Seu objetivo é proteger sua nave-mãe. Destrua TODOS os mísseis que estão chegando e fique atento às naves do local. Terminada a missão, a rota pra Area 6 está limpa.

## AREA 6

Essa fase é "pedreira pura"! Bem difícil, apenas sobreviva aos ataques inimigos e destrua os satélites pelo caminho.

No chefão, quando ele abre, atire nos raios vermelhos e depois nos tentáculos. De longe, acerte as navezinhas e gire pra fugir dos ataques e raios que o pilantra solta. Seu alvo é o centro da nave. Agora só resta seguir em frente até Venon.



## VENON

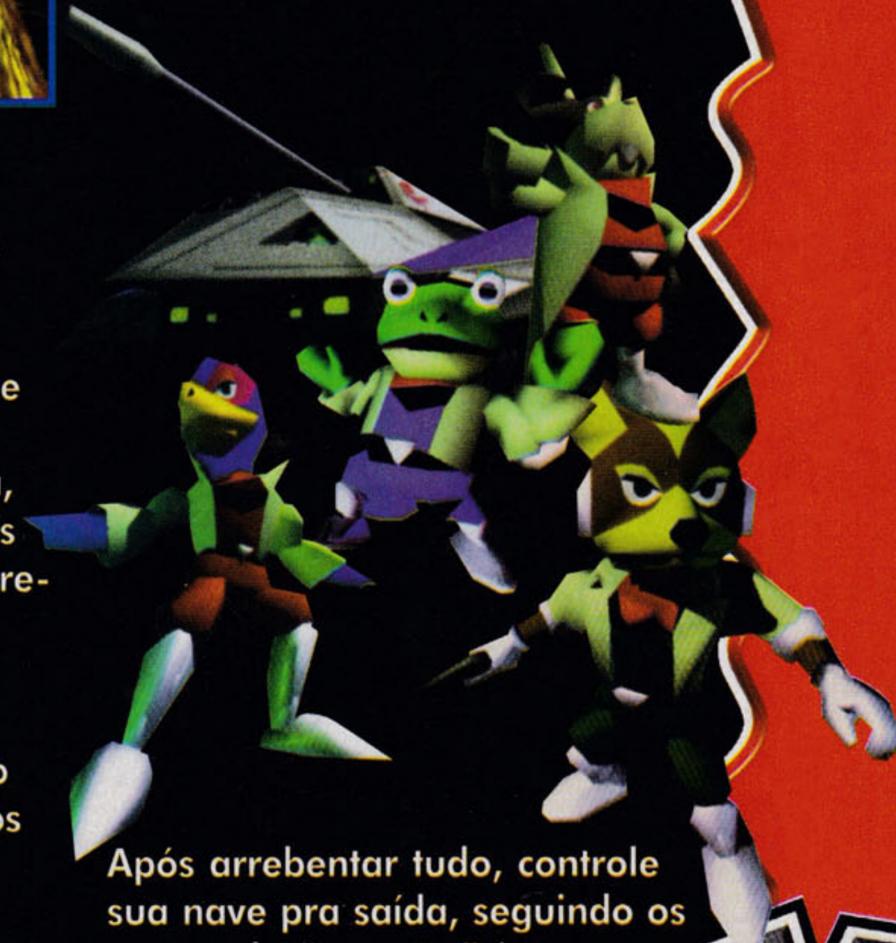
Chegando de "Bolse"- Detone TUDO. No final, uma caverna com um gigante de pedra. Lá dentro, fugindo das pedras que saem das paredes, exploda o cara com tiros nos pés, cintura, ombros, mãos, costas e, depois que os circuitos estiverem aparecendo, detone a cabeça.

Chegando da "Area 6"- Ugh! Fox McCloud terá de encarar o grupo Star Wolf usando os tiros de laser - o míssil NÃO faz efeito. Pra pegá-los, ao ser perseguido, dê um "looping" e acerte-os por trás.

## ANDROSS

CABEÇA - Chegando de Bolse e, cara-a-cara com Andross, atire nos olhos e, quando ele sentir dor, acerte as mãos. Depois, acerte a cabeça e, perdendo a máscara, desça o cacete na carapaça de baixo. Ah! Se o cara começar a chupar, solte uma bomba pra fugir...

CÉREBRO - Chegando da Area 6, o cérebro aparece quando a CABEÇA é destruída. Fique de longe e comece a fugir. Então, dê um "looping" e acerte os olhos com tiros por trás. Depois, dê voltas pelo local e chegue acertando o cérebro por trás - evitando seus ataques.



Após arrebentar tudo, controle sua nave pra saída, seguindo os passos do "raposão" à sua frente... YESSS!



- GRÁFICO 8
- MÚSICA 6
- DESAFIO 7
- DIVERSÃO 10
- VIOLÊNCIA 3

# INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 64

NINTENDO 64

CONTINUE BATERIA X  
PASSWORD MEMORY CARD X

PISTOLA MOUSE  
MULTIPLAYER

FASES ?  
JOGADORES 4  
ESTILO ESPORTE  
FABRICANTE KONAMI  
<http://www.konami.com>

## O MELHOR Futibola

Clássico de categoria... chegou a vez do Nintendão mostrar que tá com a bola toda. Abusando das maravilhas da tecnologia, as partidas ganharam ambiente 3D, gráficos poligonais e recursos de captura de movimentos, dando realismo às jogadas, lances e atletas. Muito detalhado; os jogadores têm várias comemorações, reclamam do juiz, fazem aquecimento, simulam contusões... é demais! Putz! As jogadas e lances estão de arrasar: dribles, toques, colocadas, chutes de bico, peixinho, calcanhar, , bicicleta, chapéus, cabeçadas... dá até pra "matar no peito" e fazer um porrada de outros lances... simplesmente o MELHOR!



- Os jogadores ficam cansados ao correr muito. Então, NÃO fique correndo atrás de um lance que já está perdido. Se quiser economizar, também use dribles sem corrida.

- Contra jogadores "cavalos", NÃO fuja de todos os carrinhos. Quando ele der um por trás, deixe acertar e cave uma falta - com um juiz exigente, pode até pintar cartão.



- Numa "dividida", tente chegar já com um carrinho de frente - pegando na bola. Desse jeito, o juiz NÃO dá falta e você facilmente ganha o lance.

- Quando você e o oponente estiverem correndo em direção à bola, aperte ANTES o chute ou passe pra já chegar "dono do lance".



- No carrinho, procure chegar pela frente ou lados... por trás pode terminar em cartão.

- O goleiro, apesar de fazer grandes defesas de longe, é ruim no "mano-a-mano". Assim, quando ele se aproximar, drible para o lado e chute.

- Enfrentando adversários que dão muitos carrinhos, surpreenda-os com "chapéus" e - encobrindo eles quando estiverem bem próximos, "fuzile" o goleiro.



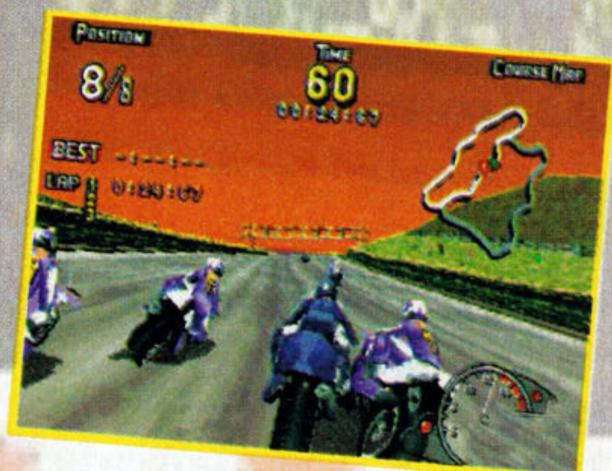
SATURN

# MANX TT SUPER BIKE

## ACELERE A MOTOCA!

Vruuum! Simulador de motos "envenenado"! As competições se passam em "Isle of Man", uma pequena ilha localizada entre a Irlanda e a Grã-Bretanha. A competição é refinada e traz gráficos poligonais 3D.

• No modo "Saturn", cuidado com o tempo - o relógio pode desclassificá-lo.



• No modo "Saturn", prefira a moto "Default" (moto nº 8) - a mais equilibrada.

## BELOS GRÁFICOS E MOVIMENTOS REAIS

No início, controlar a moto é difícil mas, depois de acostuma-do, pilotar vira pura diversão! Nas provas, habilidade é primordial pra chegar na frente - qualquer falha é motivo pra ser ultrapassado. Assim, encarar Manx TT é sempre um desafio - ainda mais legal se disputado contra um amigo. Outro ponto forte do game fica na realidade (tirando o fato da sua moto NUNCA capotar): os comandos são legais, as máquinas dão derrapadas e ameaçam enpinadas nas acelerações... só faltou furar o pneu!

CONTINUE BATERIA X PASSWORD MEMORY CARD

PISTOLA MOUSE MULTIPLAYER

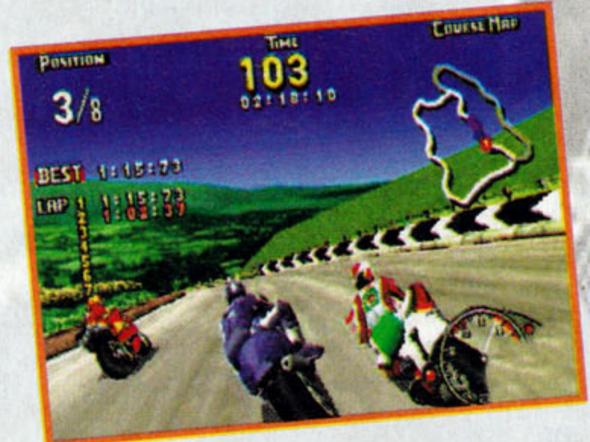
FASES ? JOGADORES 2 ESTILO CORRIDA FABRICANTE SEGA SPORTS

<http://www.sega.com>  
<http://www.sega.co.jp>

- GRÁFICO 7
- MÚSICA 6
- DESAFIO 8
- DIVERSÃO 8
- BOLENCIA 3



• Nas ultrapassagens, evite tocar nos adversárias. Isso atrasa sua moto, mas dificilmente a do computador.  
 • NÃO "deite" muito nas curvas - sua moto derrapa fácil.



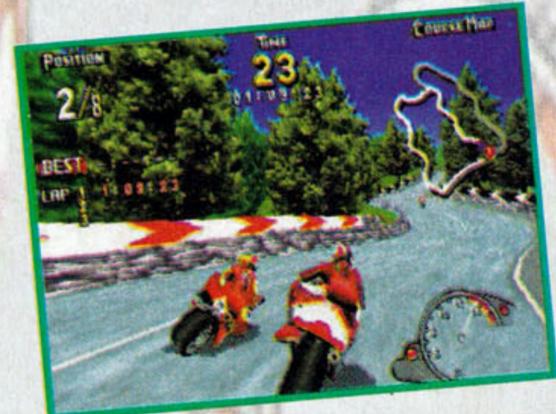
• Pra fazer uma boa largada, NÃO deixe o "tacômetro" no vermelho.



• No "Time Trial", pra ter noção do seu desempenho, ligue a opção "Ghost Rider - Last". Assim, aparece uma "moto fantasma" fazendo a sua corrida anterior.



• Preste atenção às curvas. Se a moto escorregar para o lado oposto, dê um toque no freio e acerte o traçado.



• NÃO se preocupe com o câmbio. A marcha automática NÃO fica devendo muito pra manual.



# DIE HARD

## Arcade

GRÁFICO

8

MÚSICA

7

DESAFIO

7

DIVERSÃO

9

VIOLÊNCIA

6

SATURN

## ENCARE OS TERRORISTAS

Esse jogo é uma maravilha! Trazendo personagens e cenários com polígonos 3D, supera a marca de 1.000 quadros de animação, tem 360° de movimentação, mais de 12 armas - incluindo os objetos que você pode usar contra os inimigos - e MUITA pancadaria.



## OLHA O SUBMARINO

O clássico "Deep Scan" está apreço como um caça-níqueis pra ganhar créditos. Nele, controlando um pequeno navio de combate, você deve soltar minas explosivas pra tentar afundar os submarinos que navegam por baixo - tomando bastante cuidado com os torpedos lançados.

Agente X



## ENTRANDO NO CLIMA

Invasão por terroristas liderados por White Fang, o prédio a cooperação Nakatomi está armado pra segurar qualquer tentativa de resgate. Mas, no entanto, John McClane e sua parceira - detetive Kris Thompson - conseguem penetrar na "fortaleza". Agora, com muita sorte e agilidade, partem pra aniquilar os marginais, fugir das armadilhas e, o mais rápido possível, salvar os reféns. Afinal, conhecendo a reputação de White Fang, NÃO haverão sobreviventes.

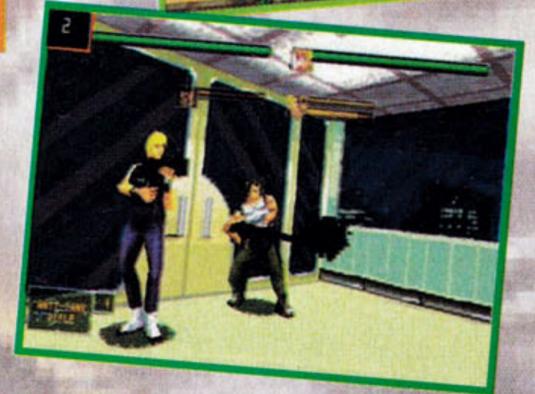
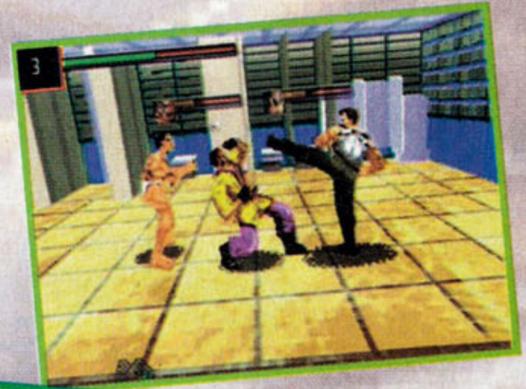


• Jogue bastante "Deep Scan". Depois, com muitos créditos, encare os terroristas.

CONTINUE X PISTOLA  
BATERIA MOUSE  
PASSWORD MULTIPLAYER  
MEMORY CARD



FASES 5  
JOGADORES 2  
ESTILO AÇÃO  
FABRICANTE FOX INTERACTIVE  
<http://www.sega.com>  
<http://www.foxinteractive.com>  
<http://www.tectoy.com.br>



## ARMAS DE COMBATE

Pistola: Podem estar no chão ou nas mãos dos inimigos. Os cartuchos têm 15 tiros - permite recarga.

Metralhadora: Também achada no chão ou com os terroristas, seus cartuchos têm 20 balas - pode ser recarregada.

Lança-Mísseis: De posse dos terroristas ou no chão, carregam 6 mísseis que arrebatam os inimigos - NÃO recarregam.

Rifle Anti-Tanque: Aparece apenas no chão. Traz 6 tiros que detonam tudo no caminho - NÃO são recarregáveis.

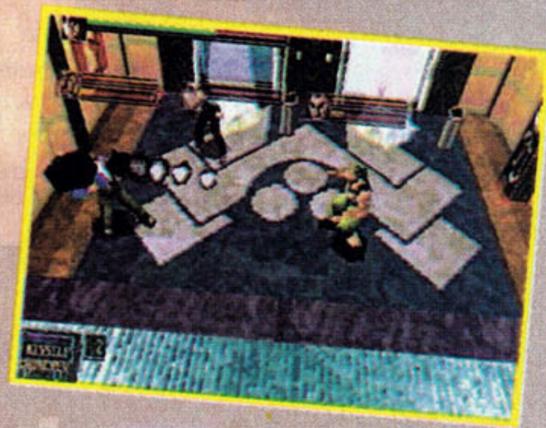
Spray: Encontrados no chão, imobilizam os inimigos. Junto com isqueiro vira um lança-chamas portátil - sem recarga.



• Em algumas passagens do game há armadilhas esperando por você. Pra tirar proveito disso, trate de arremessar os inimigos em cima delas.



• NÃO chegue de frente nos inimigos. Pra pegá-los de jeito, aproxime-se por cima ou por baixo - já soltando o cacete nos pilantras!



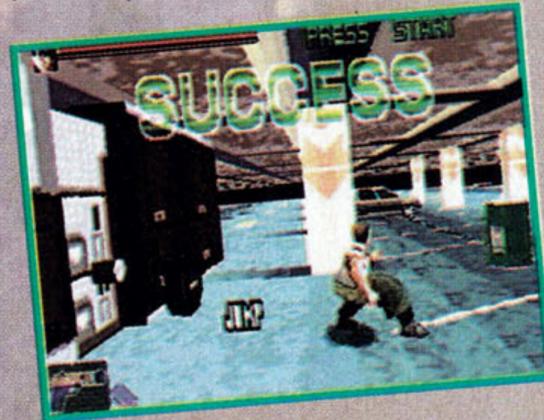
• Nas "cenas corridas" - aquelas que lembram apresentações - prepare-se pra apertar apenas o botão indicado na tela.



• Junto com um amigo, fiquem em "linhas" diferentes pra NÃO acertarem tiros um no outro.



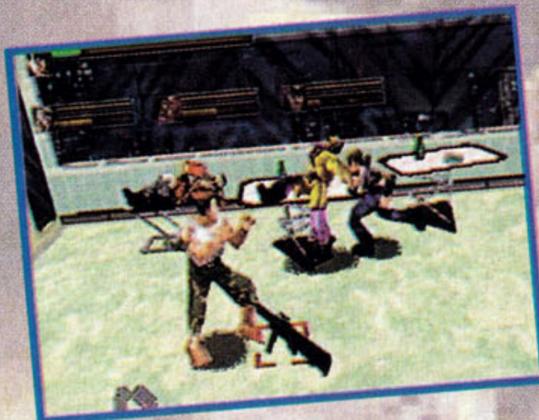
• Detonando os submarinos, faç de tudo pra pegar o vermelho - vale muitos pontos.



• NÃO seja orgulhoso. Use tudo o que ver pela frente contra os inimigos. Jogue cadeiras, relógios, caixas, etc... TUDO!



• Itens com um "quadrado" vermelho em volta estão fora do alcance. Pra apanhá-los, chegue mais perto e, quando a cor ficar verde, pegue-os.



• Os personagens são bem versáteis. Assim, pra NÃO fazer feio, detone os inimigos usando seqüências com voadoras, socos, chutes, golpes especiais e até as armas e itens.



• Pra NÃO perder muito tempo, avistando um terrorista caído no chão, procure atacar e imobilizar o inimigo - que ficará fora de combate.



**White Fang:**  
Líder dos terroristas, pede 600 milhões de resgate. Foi militar e é "Expert" em lutas de espada.



**Missie Harrington:**  
Filha do presidente das empresas Nakatomi, passa maus momentos nas mãos dos terroristas.



**John McClane:**  
Detetive veterano de Nova Iorque, John é casado e tem duas crianças. Sua arma preferida é a Beretta 92F.



**Kris Thompsen:**  
Novata no departamento de polícia de Los Angeles, a detetive faz Kung Fu como "hobby".

# POWER F1

GRÁFICO

8

MÚSICA

6

DESAFIO

8

DIVERSÃO

9

VIOLÊNCIA

1

## QUEIME O ASFALTO

Acelere numa das mais completas corridas do PC. Desenvolvido pela Eidos, empresa que fez Tomb Raider, traz gráficos poligonais, realidade de ponta a ponta, 2 jogadores simultâneos e MUITAS opções pra regulagem de carro... além do manual que, todo em português, dá um verdadeiro show e o torna um "Expert" de F1 em questão de minutos... X-recomendado!



• Em circuitos rápidos, diminua as asas. Em circuitos "de baixa", aumente o seu tamanho.



• As batidas acumulam pontos de danos às regiões prejudicadas. Quando chegarem ao limite, os danos prejudicam a pilotagem... é hora de correr para os boxes.

## DENTRO DO BOX

Cheio de recursos, há MUITA realidade nas provas e, como acontece de verdade, o "Feedback" para os pilotos via rádio está presente - através das mensagens na tela. Outra GRANDE vantagem do game é a possibilidade de manutenção do carro. Assim, pode-se botar o macacão, pegar alicate e bancar o mecânico, regulando o F1 como preferir... Ah! Se quiser dar uma de empresário, tem o "Team Edit" pra trocar os pilotos, equipes, etc...



CONTINUE BATERIA X PASSWORD MEMORY CARD PISTOLA MOUSE MULTIPLAYER



FASES 17 JOGADORES 2 ESTILO CORRIDA FABRICANTE EIDOS INTERACTIV

<http://www.eidos.com>  
<http://www.torque.com.uk>  
<http://www.brasoft.com.br>

## PILOTOS INTELIGENTES

Cada F1 adversário tem uma unidade IA (Inteligência Artificial), ou seja, cada piloto corre com uma estratégia diferente, tornando o campeonato bem mais disputado.

Pra detonar nos asfaltos, há 3 modos diferentes: "Single Race", uma corrida simples; o "Championship", trazendo toda a temporada de 95; e "Shoot-Out", uma emocionante competição com eliminatórias... MUITO legal!



• A grama detona o carro. Se você parar nela, pra NÃO sair girando, acelere mais devagar.





- Quanto mais leve o carro, mais ele corre. Sendo assim: nas provas curtas, deixe o mínimo de combustível necessário; em longas, planeje pra fazer apenas 1 "Pit Stop".



- Nas qualificações ou provas curtas - 3 a 5 voltas - use pneus macios (soft). A durabilidade é menor mas, sua aderência é bem maior.



- Mantenha a opção "Steering Max Lock" (giro do volante) equilibrada - ela regula a sensibilidade do volante.



- Na largada, espere a luz verde ou a mensagem "GO!". "Queimando" a largada, você sofre uma penalização nos boxes.

- Para aproveitar melhor as curvas, freie o mais forte e tarde possível, evitando derrapagens. Isso mantém a aderência e a velocidade alta.



- O volante é sensível como em carros com direção hidráulica. Assim, até 125 Km/h o carro está sensível... depois disso, o volante dá uma endurecida nas curvas - fique atento e NÃO se desespere!



- Aperte F2 pra ver as faixas da pista. Isso mostra o traçado que o computador lhe fornece pra conseguir o melhor tempo.

- As "Wings" (asas) funcionam da seguinte forma: dianteiras, regulam a aderência do carro na pista; traseiras, apoiam na estabilidade do carro. Só que o negócio é prestar atenção, pois: excesso na asa traseira prejudica o desempenho nas curvas; enquanto excesso na dianteira pode causar derrapagens.



## Configuração Mínima

CPU - 486DX4 100 Mhz  
Memória - 8Mb RAM  
Sistema - MS DOS 6.0 ou Windows 95  
Monitor - SVGA 1 Mb com VESA BIOS 1.2 ou superior  
Multimídia - CD-ROM de dupla velocidade  
Placas de Som - Soundblaster, SoundBlaster Pro, Gravis Ultra Sound



## Hon-Fu

Kulong's Prediction	←↓↓→ C
Flaming Knunchucks	→↓↓ S
Aerial Smasher	↓←← B
Berserker Knunchucks	↓←← A
Berserker Flip	↓←← C
Rolling Headbutt	←G→ B
Finishing Headbutt	C Repetido
Esplosion Roll	↓←←↓↓→ BC
Kadentsa's Storm	↓←←↓↓→ C

## Bob Wilson

Rolling Turtle	↓←← B
Monkey Dance	→↓↓ B
Side Winder	↓←← C
Bison Horn	↓G↑ C
Wild Wolf	←G→ B
Hornet Attack	Depois de um arremesso →↓ C
Dangerous Wolf	→←←↓↓→ BC
Madspin Wolf	↓←←↓←← C

## Jin Chonrei

Elbow Smash	→→ A
Long Elbow Smash	→→→ A
Twisting Uppercut	→↓↓ S
Energy Ball	↓↓→ C
Ground Ball	↓↓→ B
Projectile Reflector	↓←← B
Soul Stealer	↓←←→ C
Neo Emperor's Fury	→←←↓↓ BC
Emperor's Rage	→←←↓↓ C

## Duck King

Headspin Attack	↓↓→ S
Dancing Dive	↓←← B
Flying Spin Attack	Pulando ↓←← A
Noe Break Storm	→↓↓ B
Cross Head-Spin	↓←← D
Aerial Duck Fake	Pulando ↓↓
Ground Duke Fake	Correndo ↓ C
Break Spiral	←←↓↓→↑↑↓ BC
Duck Dance	↓↓ ABC
Rolling Punisher	←G→←→ BC
?????	Pulando ↓↓→↓↓ BC

## Billy Kane

Stick Attack	←G→ A
Flamer Stick	Depois do Stick Attack ←G→ C
Stick Twists	A Repetido
Dragon Flame	↓←← B
Vertical Stick Attack	↓←← A
Flaming Tornado Stick	↓↓→↓↓← BC
Death Tornado	↓↓→↓↓← C

## Sokaku Mochizuki

Replica Stick Blow	A Repetido
Replica Stick Finisher	Depois do Replica Stick Blow → C
Demonic Punches	→←→ C
Spike Throw	↓↓→ A
Petite Sokakus	↓←← A
Electricity Shots	→↓↓ B
Demonic Piledriver	→↓↓←↑↑→ C
Barrier	→↓↓← B
Flame Float	↓←← D
Throw 2	← B
Hell Gate	Depois do Throw 2 ←↓ C
Super Lightning Elemental	→↓↓ BC
Splatter Shot	→↓↓ C

## Riuji Yamazaki

Snake Arm	↓←← S
Multi-Direction Snake Arm	Segure o botão depois do Snake Arm
Knife Slash	→↓↓ A
Sadomaso	←←↓→ B
Projectile Reflector	↓←→ C
Explosion Headbutt	→←↓↑ C
La Guillotine	→↓↓←→ BC
La Drill	→↓↓←↑↑→ C

## Jin Chonshu

Elbow Smash	→→ A
Emperor's Teleport	→↓↓← S
Twisting Uppercut	→↓↓ S
Energy Ball	↓↓→ S
Aerial Energy Ball	→↓↓ B
Soul Stealer	↓←←→ BC
Emperor's Fury	↓←←→ C

## Ex. Andy

Neo Quicksilver Elbow	←→ A
Flaming Flip Kick	←↓← B
Neo Geki-Hishouken	↓←← C
Chou-Reppa-Dan	↓G→ BC
Neo Zan-Ei Reppa	←↓↓→ C

## Ex. Jung Fue Rue

Old Step Fist	↓←← S
Thousand Kick	←G→ B
Old Geki-Hou	C Repetido
Old Show-Ha	←G→ C
Senpu-Goken	→↓↓↑ C

## Ex. Blue Mary

Old Straight Slicer	←G→ B
Old Mary Snatcher	→↓↓ B
Old Mary Typhoon	→←←↓↓→ C

## Ex. Billy

Stick Attack	←G→ A
Flame Stick	Depois do Stick Attack ←G→ C
Stick Twists	A Repetido
Old Dragon Flame	↓←← B
Dragon Buster	↓←← C
Vertical Stick Attack	↓←← A
Flaming Tornado Stick	↓↓→↓↓← BC
Scarlet Uppercut	→↓↓ C

## Kim Kaphwan

Crescent Slice	↓←← B ou C
Air Twister	↓↓→ A
Flip Kick	↓G↑ B
Stomper	Pulando ↓ B
Crime Sweeper	Depois do Stomper ↓ A
Energy Kick	↓←← A
Phoenix Stomp	Pulando ←←↓↓→ BC
Phoenix Combo	↓←←↓↓→ C

## Franco Bash

Zapper	↓↓→ A
Double Kong	↓←← A
Weaving Blow	←←↓↓→ BC
Golden Bomber	←G→ C
Guts Dunk	↓↓→ B
Baron Punch	A B
Megaton Screw	↓←←↓↓→ BC
Armagedon Buster	→↓↓← C

## Blue Mary

Straight Slicer	←G→ B
Sting Fang	Depois do Straight Slicer ←G→ B
Vertical Arrow	→↓↓ B
Mary Snatcher	Depois do Vertical Arrow →↓↓ B
Spin Fall	↓↓→ A
Bashoot Elbow	Depois de um Arremesso →→ C
Backdrop Real	↓↓ A B
Counter Throw 1	↓←← B
Counter Throw 2	↓←← C
Mary Splash Rose	→←←↓↓→ BC
Mary Typhoon	→←←↓↓→ C

## Mai Shiranui

Fan Throw	↓↓→ A
Gale Fan	↓←← C
Flaming Dragon Tail	↓←← A
Fire Replicas	↓G↑ C
Mussasabi Fly	Pulando ↓ A B
Ankle Tackle	←←↓↓→ C
Triangle Jump	Junto ao canto da tela ↑
Flaming Ankle Tackle	→↓↓ BC
Crimson Explosion	→↓↓ C

# X FIGHT

# TOBAL NO. 1

## PLAY STATION

### Ill-Goga

Power Bomb	G MA
Body Lift	Agarre por trás G MA
Twisting Neck Throw	Agarre pela direita G MA
Arm Breaker	Agarre pela esquerda G MA
Trip Slam	→ → G MA
Rolling Throw	← ← G MA
Body Toss	↓ ↓ G MA
D. D. T.	← ← ← G MA
Giant Swing	→ → ← G MA
Wild Rush	HA HA HA
Rock Buster	← MA
Triple Combo	HA MA LA
Double Left Hammer	→ MA MA
Mad Kick	HA LA HA
Heitoro Rush	HA LA LA LA HA
Rock Crusher	MA MA
Tail Whip	← HA
Uppercut	← ← MA
Low Punch	→ LA
Right Hook	G HA
Tail Sweep	G LA
Spinning Back Kick	HA MA HA

### Snork

Power Bomb	G MA
Twisting Neck Throw	Agarre pela direita G MA
Arm Breaker	Agarre pela esquerda G MA
Suplex	Agarre por trás G MA
Body Toss	↓ ↓ G MA
Rolling Throw	← ← G MA
Trip Slam	→ → G MA
Giant Swing	→ → ← G MA
D. D. T.	← ← ← G MA
Right Hook	← HA
Spinning Uppercut	← MA
Sitting Smash	→ MA
Big Uppercut	← ← MA
Lunging Low Punch	→ LA
Power Punch	G HA
Sweep	G LA
2 Jabs	HA HA
Double Uppercut	MA

### Hom

Spinning Power Bomb	G MA
Twisting Neck Throw	Agarre pela direita G MA
Arm Breaker	Agarre pela esquerda G MA
Body Lift	Agarre por trás G MA
Brilliant Severe Driver	→ → G MA
Body Toss	↓ ↓ G MA
Rolling Throw	← ← G MA
D. D. T.	← ← ← G MA
Flip Toss	→ → ← G MA
Shut Down	↓ ↑ G
Screw Punch	G HA MA
Guru Punch	MA HA
Hi No	→ LA LA MA
Fuji Kick	← MA
Arrow Drop	MA MA
Mixed Fast Kicks	→ MA MA
Spining Punch	→ → HA
Back Flip	MA
Sweep	G LA
2 Punches, Jump Kick	HA HA HA
Punch, Middle Kick, Sweep	HA MA LA
Four Punches	HA HA MA MA
Triple Combo	HA MA MA

### Mufu

Piledriver	G MA
Twisting Neck Throw	Agarre pela direita G MA
Arm Breaker	Agarre pela esquerda G MA
Suplex	Agarre por trás G MA
Trip Slam	→ → G MA
Body Toss	↓ ↓ G MA
Rolling Throw	← ← G MA
D. D. T.	← ← ← G MA
Giant Swing	→ → ← G MA
Handstand Kick	← HA
Double Smash	→ HA
Side Kicks	← MA MA MA
Double Uppercut	← ← MA
Spread Smash	→ MA
Sliding Low Kick	→ LA
Mule Kick	MA
Pirouette Kick	G HA
Sweep	G LA
Low Kick, Handstand Kick	LA HA
Whack a Mole	HA HA HA
Goose Step	MA MA MA

### Fei-Pusu

Surface Spin	G MA
Reverse Surface Spin	← G MA
Arm Spin	Agarre pela esquerda G MA
Twisting Neck Throw	Agarre pela direita G MA
Twisting Body Toss	Agarre por trás G MA
Hell Wheel	← ← G MA
Reverse Throw	← ← ← G MA
Body Toss	↓ ↓ G MA
Trip Slam	→ → G MA
Windmill Toss	→ → ← G MA
Demolishing Attack	← MA MA MA
Flying Front Kicks	→ → MA MA
Falling Body Leg Sweep	← LA LA
Whirlwind Leg	↓ G HA
Spinning Wrap Up	Correndo MA
Backhand	→ HA MA MA
Spinning Hook Kick	→ → HA ←
Spinning Jump Kick	← HA MA
Low Front Kick	→ → LA
Spring Kick	→ MA
Backflip	← MA
Backflip Kick	← ← MA LA LA
Twisting Low Kick	→ LA LA MA
Crouched Mid Kick	MA
Leaping Demolish Attack	← MA
Cartwheel Kick	→ MA
2 Punches, Spin Hook Kick	HA HA HA ←
2 Punches, Backflip	HA HA MA
Punch, Mid Kick, Sweep	HA MA LA

### Epon

Shoulder Throw	G MA
Falling Slam	Agarre pela direita G MA
Arm Throw	Agarre pela esquerda G MA
German Suplex	Agarre por trás G MA
Wheel Throw	← G MA
Falling Rotted Tree	→ → G MA
Flip Throw	→ → ← G MA
Body Toss	↓ ↓ G MA
Rolling Throw	← ← G MA
Reverse Throw	← ← ← G MA
Aurora Rain	→ → MA
Aurora Salute	← MA
Slant Roll	→ → LA HA
Double Flying Kicks	→ → HA
Drop Kick	→ HA
Tornado Hammer	MA
Rising Knee	← HA
Jumping Side Kick	← ← HA
Sliding Uppercut	← ← MA
Sliding Side Kick	↓ ↓ MA
Spinning Mule Kick	→ MA
Backhand Sweep	→ LA LA
Spinning Back Kick Sweep	G HA
2 Punches, High Kick	HA HA HA
Punch, 2 Mid Kicks	HA MA MA
Super Combo	HA HA MA MA
Punch, Mid Kick, Sweep	HA MA LA
Low Kick, 2 Mid Kicks	LA MA HA
Low Kick, Mid Kick, Sweep	LA MA LA

## Green Cats

Body Slam	G MA
Head Slam	← G MA
Crank Spin	←← G MA
Body Toss	↓↓ G MA
Trip Slam	→→ G MA
Neck Throw	→→← G MA
D. D. T.	←←← G MA
Arm Breaker	Agarre pela esquerda G MA
Twisting Neck Throw	Agarre pela direita G MA
Suplex	Agarre por trás G MA
Casual Kick	→ LA
Right Blaster	→ MA
Big Ben	→ HA
Royal Rorusu	←← MA
Spinning High Kicks	G HA HA
Rising High Kick	↓ G HA
Gut Punch	← MA
Lunging Gut Punch	← MA →
Middle Spin Kick	→→ MA
Leaping Right Blaster	→ MA
Feint Sweep	← LA →
Lunging Backflip	← MA
Sweep	G LA MA
Triple Punches	HA MA MA
2 Punches, High Kick	HA HA HA
2 Punches, Gut Punch	HA HA MA
Triple Combo	HA MA LA
2 Punches, Casual Kick	HA HA LA

## Emperor Udan

Piledriver	G MA
Twisting Neck Throw	Agarre pela direita G MA
Arm Breaker	Agarre pela esquerda G MA
Suplex	Agarre por trás G MA
Flip Throw	→→ G MA
Giant Swing	→→← G MA
Rolling Throw	←← G MA
D. D. T.	←←← G MA
Body Toss	↓↓ G MA
Hook Kick	← HA
Spinning Kick	→ HA
Jumping Backhand	→ MA
Backflip Kick	← MA
Forward Flip	→→ MA
Shoulder Charge	←← MA
Drop Kick	MA
Spinning Backhand	HA
Sweep	Direcione pra qualquer lado + LA
Alternate Sweep	↓ LA
Low Shoulder Charge	←← LA
Low Drop Kick	→→ LA
Charging Backflip	MA
Flying Stomp	← MA
Turning Flip	→ MA
One-Two Punch	HA HA
Punch, Gut Punch	HA MA
Spinning High Kicks	G HA HA

## Mary Ivonskaya

Atomic Drop	G MA
Power Bomb	→ G MA
Twisting Neck Throw	Agarre pela direita G MA
Arm Breaker	Agarre pela esquerda G MA
Suplex	Agarre por trás G MA
Pendulum	→→ G MA
Ginat Swing	→→← G MA
Body Toss	↓↓ G MA
Rolling Throw	←← G MA
D. D. T.	←←← G MA
Drop Kick	→→ HA
Sobat	G HA
Knucle Bomb	→ MA
Russian Lariat	← MA
Tornado Hammer	Correndo MA
Right Hook	← HA
Power Lariat	←← MA
Boot	→→ MA
Ankle Kicks	→ LA
Fast Backhand	MA
Sweep	G LA
3 Chops	HA HA HA
Backhand	HA MA LA

## Chu Ji-Wu

Shoulder Throw	G MA
Bulldog	Agarre pela direita G MA
Arm Breaker	Agarre pela esquerda G MA
Body Toss	Agarre por trás G MA
Body Press	→ G MA
Trip Slam	→→ G MA
Side Body Toss	↓↓ G MA
Rolling Throw	←← G MA
Reverse Body Press	←←← G MA
Neck Toss	→→← G MA
Two Wind Spiral	HA HA HA
Double Spinning Kicks	G HA HA
Crescent Kick	↓ G HA MA MA
Double Front Kick	MA MA
Spread Backhand	→ MA
Backflip Kick	← MA
Mule Kick	MA →→ MA
Backhand	← HA ↑ HA ↓ HA
Backflip	←← MA
Break Dance Kick	← LA ↓ LA MA
Leg Sweep	→ LA
Sliding Low Kick	Correndo LA MA
Jumping Spin Kick	Correndo HA
2 Punches, Gut Punch	HA HA MA
Punch, Mid Kick, Sweep	HA MA LA
2 Punches, Sweep	HA HA LA
Low Kick, Mid Kick	LA MA LA
Low Kick, 2 Mid Kicks	LA MA MA
Low Kick, Sweep	LA LA

## Oliems

Power Bomb	G MA
Moon Dive	Agarre pela direita G MA
Arm Breaker	Agarre pela esquerda G MA
Knee Slam	Agarre por trás G MA
Kientakku Breaker	← G MA
Trip Slam	→→ G MA
Rolling Throw	←← G MA
Body Toss	↓↓ G MA
Giant Swing	→→← G MA
D. D. T.	←←← G MA
Cutter Hook	→ HA
Snipe Shot	→→ MA
Tiger Thrust	→ MA MA
Gazeru Upper	← MA MA
Machine Gun Knucle	← 5X HA LA
Backhand	↓↓ HA
Backflips	MA Repetido
Lunging Right Hook	↓↓ MA
Screw Kick	Correndo MA
Sweep	G LA
Jumping Knee Bash	← MA
3 Punches	HA HA HA
Punch, Spin Kick	HA MA
2 Punches Crescent Kick	HA HA MA
Head-butt	→ MA

## LeGENDa

Chute Rápido ou Fraco	CR
Chute Forte	CF
Chute Médio	CM
Chute Alto	CA
Chute Baixo	CB
Soco Rápido ou Fraco	SR
Soco Forte	SF
Soco Médio	SM
Soco Alto	SA
Soco Baixo	SB
Ataque Alto	HA
Ataque Médio	MA
Ataque Baixo	LA
Carrgar o 1º Movimento por 2 segundos	G
Botão de Golpe com Espada	⚔

Essa legenda serve para todos os jogos. Se tiver alguma dúvida em qualquer sequência, procure o botão na Legenda!



A X não dá dicas por telefone. Para obter informações e dicas sobre jogos, ligue para um dos números ao lado.

## TELEFONES QUENTES

- Tec Toy ..... HOT LINE  
..... (011) 861-3533
- PLAYTRONIC ..... POWER LINE  
..... (011) 5505-4460

# XTRICKS

Fazendo a festa, a X detona a concorrência e dá MUUUUUUITO mais dicas... a X é a revista que dá mais dicas de toda a América Latina... YESSS!!!

## Aladdin

### TRUQUES ESPERTOS

PC

Pra descolar macetes bem legais e NÃO se preocupar mais com as dificuldades, faça o seguinte: entre num editor de textos, acesse o arquivo Aladdin.exe e faça as seguintes mudanças:

### FIQUE INVENCÍVEL

Troque a linha  
2E FF 0E B2 0B  
Por  
90 90 90 90 90

### MUNIÇÃO INFINITA

Troque a linha

2E FF 0E DA 0B  
Por  
90 90 90 90 90  
Troque a linha  
2E A3 42 17 2E C7  
Por  
90 90 90 90 — —

### ITENS INFINITOS

Troque a linha  
2E 83 2E DC 0B 0A  
Por  
90 90 90 90 90 90  
Troque a linha  
2E A3 40 17 2E C7  
Por  
90 90 90 90 — —  
Troque a linha  
2E 83 2E DC 0B 05  
Por  
90 90 90 90 90 90

## Amok

### FIQUE IMORTAL

SATURN

No "Options", entrando o password XBABYX, aparecerá a mensagem "Correct", confirmando a senha. Assim, na partida, apesar de perder energia, você NÃO morrerá.

### ESCOLHA DE FASES

No "Options", entrando o password ZZZCYX, aparecerá a mensagem "Correct". Feito isso, você poderá selecionar a fase que quiser.

## Bug Too!

### REINICIAR FASES

SATURN

Pra reiniciar a fase, a qualquer momento da partida, aperte L+↑ por alguns segundos.

Kanja



## Cliffhanger

### MAIS CONTINUES

SEGA CD

Usando o controle 2, na tela de apresentação, entre a seqüência ←, →, START, C+A.

# Alone In The Dark 3

**FIQUE INVENCÍVEL**



Pra ficar invencível e NÃO se preocupar mais com as dificuldades, faça o seguinte: entre num editor de textos, acesse o arquivo AITD.exe e:

Troque a linha  
26 29 07 E9 3F 02 C4 1E  
Por  
90 90 90 90 90 90 90 90

**TRUQUES ESPERTOS**

Comece uma partida normalmente e grave no "Slot 1". Então, saia para o DOS e escreva os truques a seguir no prompt.

DEBUG=20  
NSAVE.ITD  
L  
EAE64 00 40 (pra vitalidade máxima)  
EAE7A 00 40 (pra vitalidade após ressurreição)  
EB1C0 00 40 (pra Gatling Gun)  
EBOCE 00 40 (pra 38 especial)  
EBOC6 00 40 (pra Winchester)  
EB1EA 00 40 (pra Colt)  
EB16A 00 40 (pra 12)  
W=20  
Q

# Back To The Future 2

**SUPER NINTENDO**

**PASSWORDS**

0-1 - BACK	1-1 - OPEN
1-2 - BOSS	2-1 - HEAD
2-2 - FROG	3-1 - IRON
3-2 - BUST	3-3 - WOLF
3-4 - BLUE	3-5 - LION
4-1 - JACK	4-2 - QUEEN
4-3 - KING	4-4 - BEAR
5-1 - PINK	5-2 - EYES
5-3 - ROCK	5-4 - ZERO
6-1 - WINK	6-2 - BIFF

# Batman Returns

**MAIS VIDAS**

**SUPER NINTENDO**

Na tela do "Options", usando o controle 2, digite ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Feito isso, o Cavaleiro das Trevas vai começar com 9 vidas.

# Castlevania 2

**MAIS VIDAS**

**GAME BOY**

Ao invés de começar a partida normalmente, entre na telas dos passwords com a senha: vela, vela, coração, coração. Assim, ao iniciar a aventura, aperte START 2 vezes e seu personagem ficará com 10 vidas.

# Blast Chamber

**VIDAS INFINITAS**

**PLAY STATION**

No menu principal, digite ■, ←, ■, →, ●, ↓, ●, ↑. Agora, vá para o "Options" e escolha "Solo Survivor"... você tem vidas infinitas!

# Bubsy 3D

**PLAY STATION**

**PASSWORDS ESPECIAIS**

Entrando na opção "Load/Save", entre qualquer um dos códigos a seguir e detone.

Coordenadas ..... XDEBUGLOCNC  
Fase de Bônus ..... XBNSCHTMMM  
Seleção de Fases ..... XLVLCHTMSB  
Todos os Mísseis ..... XTOOROCKER

# Command & Conquer

**NOVOS ATAQUES**

**SATURN**

A qualquer momento da partida, dê um pause e digite A, B, C, ←, ↓, →, ←, ↓, ←, ↑ e aperte: A, pra Nuclear Missile; B, pra Ion Cannon; e C, pra Air Strike.

# XTRICKS

## Cool Spot 7-Up

PC

### TRUQUES ESPERTOS

A qualquer momento da partida, escolha o macete que preferir acionar o mande ver no teclado.

- 0 - Renova energia.
- F6 - Adiciona "Cool %".
- + - Pula de Fase.
- F4 - Deixa a energia no mínimo.
- F10 - Deixa o tempo em 10 segundos.

### SELEÇÃO DE FASES

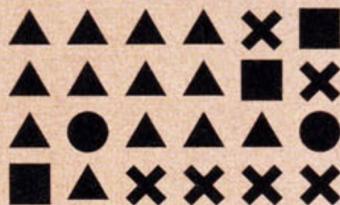
Dê um pause na partida (pressionando 1 ou END) e aperte as teclas de A até K pra selecionar o estágio.

## Crash Bandicoot

### SUPER CÓDIGO

PLAY STATION

Pra humilhar a concorrência, ter 100% do jogo completo, todas as chaves, gemas, fases e caixotes acionados... é só entrar o código da X, a revista que detona!



## Cyborg Justice

### OPÇÕES SECRETAS

MEGA DRIVE

Após fazer a montagem de seu robô, inicie a partida normalmente e, depois de apertar START para pausar, rapidamente comece a digitar a seqüência C, B, B, C, C, A, C, B. Entrando o truque corretamente, aparece um montão de opções na tela.

## Darius 2

### FIQUE INVENCÍVEL

MEGA DRIVE

Digite, na tela de apresentação, a seqüência A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.

## Dragon's Lair

PC

### CENAS ESPECIAIS

Pra NÃO ter trabalho e assistir a grande aventura desse guerreiro atrapalhado, na tela do título, durante a introdução, escreva TIME.

## Transport Tycoon

### GRANA TOTAL

PC

Descole MUUUITA grana construindo um túnel na costa - a 3/4 do mar.

## Dark Forces

PC

### CÓDIGOS ESPECIAIS

Esses códigos, um pouco diferentes do normal, são pra quem tem mais de 18 anos... ou àqueles que quiserem usá-los:

- Truque 1 -  
LADIDAOOHLALA  
FALALALALALALAH
- Truque 2 -  
LAISLADOESYOUKNOW  
WHATIMTALKINGABOUT
- Truque 3 -  
LAQUICKBROWNFOXJUM  
PEDOVERTHELAZYDOG
- Truque 4 -  
LASPAMSPAMSPAMSP  
AMSPAMSPAMSPAM

## Doom

### FIQUE INVENCÍVEL

32X

Pra NÃO se preocupar com os ataques inimigos e armadilhas, dê um pause, a qualquer momento da partida, e digite X, Z, MODE+↑.

### MAIS MUNIÇÃO

Pra aumentar a munição pra 500, dê um pause, a qualquer momento da partida, e digite A, C, MODE+↑.

## Diablo

**DUPLIQUE OS ITENS**

**PC**

Primeiro, escolha o item a ser duplicado e jogue-o no chão - deixando o **espaço** reservado pra sua volta ao inventário. Então, **escolha** um item do inventário pra ser "transformado" e **feche** todas as telas (Status, etc). Com tudo pronto, mantenha uma distância do item que está no chão e **dê** um "click" nele. Assim, seu personagem irá andar pra pegá-lo e, **nesse momento**, você deve abrir o inventário com a tecla "i" e **colocar** o cursor sobre o item que será transformado. Então, no **exato momento** em que seu personagem pegar o item do chão, **dê** um "click" no item que será transformado... Eureka!

**OBS** - Parece bem difícil no início mas, depois de acostumado, fica bem simples usar isso.

## Ecco - The Dolphin

**OXIGÊNIO INFINITO**

**MEGA DRIVE**

Pra **NÃO** se preocupar mais com o nível de oxigenação do golfinho, **entre** a password LIFEFISH.

## Ecco - The Tides Of Time

**MEGA DRIVE**

**PASSWORDS**

Home Bay ..... CSNCMRUA  
Epilogue ..... CEWSXKPA  
Fish City ..... SGTDYSPA  
City Of Forever .. WSSXZKVA

## Final Doom

**VISÃO DE RAIO-X**

**PLAY STATION**

Pause a partida a qualquer momento e digite L1, R2, L2, R1, →, ▲, X, →.

## Garfield

**ENCHER ENERGIA**

**MEGA DRIVE**

Pra renovar as energias, dê um **pause**, a qualquer momento da partida, e digite ↓, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↑. Agora é só **despausar** o jogo e continuar com 10 de energia.

## The Crow

**PLAY STATION**

**PASSWORD ESPECIAL**

Pra detonar com energia infinita e, de quebra, pular direto à fase do navio, use a senha ●, X, ▲, X, ●, ▲, ■, ●, X, ■.

## ESPN - National Hockey Night

**TIMES SECRETOS**

**MEGA DRIVE**

Pra escolher QUATRO times escondidos (Democrático, ESPN, Republicano e Sony), no menu principal, digite ←, →, C, A, B, B.

**OPÇÕES SECRETAS**

Pra ter acesso à tela de opções secretas, no menu principal, digite C, →, B, →, C, →.

## Generations Lost

**PASSWORDS**

**MEGA DRIVE**

Fase 2 ..... AGES  
Fase 3 ..... DUTY  
Fase 4 ..... WARM

## Independence Day - ID4

**PASSWORDS**

**PLAY STATION**

Washington ..... DBJHJ  
New York ..... DBDHP  
Paris ..... NBDHG  
Moscow ..... LBDG6  
Tokio ..... RBDHY

# XTRICKS

## King Of The Monsters

**SUPER NINTENDO**

### OPÇÕES SECRETAS

Na tela do "Mode Select", entre a seqüência →, →, →, ←, ←, ←, ←, →, →, →, ←, ←, ←. Depois, segure SELECT e Y no controle 2 e aperte START no controle 1 pra selecionar o "Versus Computer". Agora, após selecionar seu monstro, entrando no jogo, aparecerá a tela de opções secretas.

## Legacy Of Kain

**PLAY STATION**

### TRUQUES ESPERTOS

Refil de Sangue - ↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.  
Renovar Mágica - →, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.  
Cenas - ←, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.

OBS - Depois de entrar esse código, aperte SELECT e vá para o "Dark Diary" pra ver todas as cenas em "Full Motion".

## Machine Head **PLAY STATION**

### TRUQUES ESPERTOS

Aqui estão alguns códigos especiais pra você acionar alguns macetes legais e detonar os inimigos. Pra ligá-los, digite as seqüências na tela do título.

Munição Infinita - ●, ●, ●, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, L1, L1, L1.

Energia Infinita - ●, L1, L1, L1, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L1, L1, L1, ●, ●, L1.

Seleção de Fases - L1, ●, L1, L1, L1, ●, ●, ●, ●, L1, L1, ●, ●, L1, ●, ●, ●, ●, R1 ou R2.

## Manx TT Super Bike

**PLAY STATION**

### MOTOS ESPECIAIS

Na tela do "Select Mode", aperte e fique segurando L+R+X+Y+Z. Feito isso, você poderá escolher as motos especiais.

### MODO "SHEEP"

Na tela da escolha de transmissão "AT/MT", digite ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, Z, Y.

## Mortal Kombat

### TRUQUES ESPERTOS **SEGA CD**

Na tela de apresentação, entre a seqüência ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓. Fazendo o truque corretamente, aparecerá na tela a mensagem "Cheat Enabled" - que abre várias opções novas para o jogo.

## Off-World Interceptor

**GRANA TOTAL 3DO**

Pra ficar entupido de grana, deixe o cursor no "Options" da tela de título e entre a seqüência A, B, C, A, B, C (A, B, C, 6 vezes). Então, confirmando a manha, você escutará um som de furadeira... agora sua carteira está recheada com 9.999.990 dólares!

## Perfect Weapon

**PLAY STATION**

### PASSWORDS

Level 1	XSXSSCSC
Level 2	CXXTCCXT
Level 3	CTSCSSTT
Level 4	CXXXTCTT
Level 5	XXSXSSTC

# Rally Cross

PLAY STATION

## CÓDIGOS ESPECIAIS

No "Hi-Score", no lugar de seu nome, coloque um dos códigos

Vencer sempre no "Rookie" - **vet me**

Vencer sempre no "Veteran" - **Im a pro**

Vencer sempre no "Normal-Head-Mixed" com carros extras - **weeoo**

Pneu gordos - **fat tires**

Pneu ausente - **no wheels**

Pneu extra - **wheels**

Capotagem ausente - **stone**

Carro leve - **feather**

Capotagem fácil (inimigos) - **float**

Derrapar menos - **spinner**

Sem colisão - **banzai**

# Sonic Spinball

## SELEÇÃO DE FASES MEGA DRIVE

Entrando no "Options", aperte A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑. Um som diferente confirmará o truque.

Fase 2 - A+START

Fase 3 - B+START

Fase 4 - C+START

# Real Bout Fatal Fury Special

NEO GEO CD

## LUTADORES "EX"

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Andy Bogard, Billy Kane, Blue Mary ou Tung Fu Rue e aperte START. Agora, ainda segurando START, entre a seqüência: B, B (segure), C, C (segure), A ou D. Pronto!

## CONTROLE GEESE + 4 "EX"

Escolha a opção "Title Demo" e espere até que aparece a tela de seleção do "Ranking". Feito isso, entre o movimento:

→↑↑↑←←↓↓→↓+A, B, C (consecutivos). Assim, com o truque entrando certo, você ouvirá Gesse Howard gritando "Come on". Agora, no modo normal, você pode controlar o pilantra e, no "Versus", controlar Geese mais outros QUATRO lutadores "EX".

## GOLPES DE GEESE

Multi-hit Throw

↓+C (Perto)

Anti-Air

↓+A

Hi-Kick

←+B

Low Stryke

AB

Raimei Gouhanage

↓+C (Perto do inimigo caído)

Reppuken

↓←←+A

Double Reppuken

↓←←+C

Ateminage

↓↘→+C (Contra golpes médios)

Hi-Ateminage

↓↘→+B (Contra golpes altos)

Jaeiken

←→+B (Breakshot)

Jaeiken Throw

←→+C

Shippuken

↓↓←+A (No ar)

Double Shippuken

↓↓←+C (No ar)

Final Shippuken

↓↓←↓↓←+C (No ar, após

Double Shippuken)

Fake Raising Storm

↓←←←→+BC

\*Raising Storm

←→↓↓←←↓+BC

\*\*Thunder Break

→↓↓+C

\*\*Deadly Rave

→↓↓←←→+A, A, A, B, B,

B, C, C, C, ↓←←+C.

OBS - O golpe marcado com 1 asterisco (\*), só pode ser feito com a energia piscando ou a barra de "Power" cheia. Já aqueles com 2 asteriscos (\*\*), só podem ser feitos com a energia piscando e a barra de "Power" cheia.

## COMBOS DE GEESE

1 - A, B, C.

2 - A, C.

3 - B, B, C.

4 - ↓+A, C, C.

5 - ↓+A, ↓+B, ↓+C.

6 - A, B, →+C.

7 - B, B, →+C.

# XTRICKS

## Shellshock

PLAY STATION

### FIQUE INVENCÍVEL

Comece o jogo e já saia rapidinho - apertando START e SELECT. Em seguida, na tela do título, entre ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, →, →, ▲.

## Sonic The Hedgehog

SELEÇÃO DE FASES MEGA DRIVE

Na tela de apresentação, aperte ↑, ↓, ←, →. Feito isso, você escutará um som característico. Assim, segure A e aperte START pra acionar o menu de seleção de fases.

## Star Gladiator

PLAY STATION

### PERSONAGENS ESTRANHOS

Pra deixar os lutadores bem estranhos, com cabeça e pés grandes, escolha seu personagem e segure →, START, ●, ■ até começar o "Round".

## Reloaded

PLAY STATION

### RENOVAR ENERGIA

Dê um "pause" na partida e segure L1 + L2 por DEZ segundos. Então, com os botões pressionados, digite ↓, →, ←, ▲, →, ↓. Agora, quando quiser renovar a energia, dê um "pause" e escolha a opção "Health".

### MAIS MUNIÇÃO

Dê um "pause" na partida e segure L1 + L2 por DEZ segundos. Então, com os botões pressionados, digite ▲, ←, ←, ←, ●, ▲, ↓. Agora, quando quiser mais munição, dê um "pause" e escolha a opção "Ammo".

### PULAR FASE

Dê um "pause" na partida e

segure L1 + L2 por DEZ segundos. Então, com os botões pressionados, digite ←, ▲, X, →, ●, ▲, ↓.

### ARMA POTENTE

Dê um "pause" na partida e segure L1 + L2 por DEZ segundos. Então, com os botões pressionados, digite ←, ↑, X, ●. Agora, quando quiser uma arma com poder total, dê um "pause" e escolha a opção "Power".

### CONTROLAR "FWANK"

Coloque o cursor sobre Mamma e digite L1, ●, R1, ↓, ↓, R1, ●, L1, L1. Com isso, aparecerá um balão vermelho sobre Sister Magpie. Então, mova o cursor para o "Slot" de Sister Magpie e o personagem Fwank estará disponível.

## Street Fighter EX

CONTROLE AKUMA ARCADE

Numa máquina que já esteja com o "Extra Character" acionado - com uma setinha ao lado da barra da tela de lutadores - deixe o cursor sobre Ryu, segure START, apertando em seguida ↓ 3 vezes, ↑ 4 vezes, soco médio.

## Street Racer

PLAY STATION

### CAMPEONATOS SECRETOS

Na tela do "Options", entre na "Cup Password" e, depois, usando o L1 e R1, coloque os códigos que preferir.

Silver Cup - TRAFIK  
Gold Cup - NEJATI  
Platinum Cup - DOUGAL  
Advanced - TURGAY

OBS - Jogando no "Advanced" você poderá escolher um personagem a mais.

# Super Bomberman SS

**PODER MÁXIMO**

**SATURN**

Digite os códigos especiais, na tela de abertura de cada level, onde aparecem DOIS bomberman dançando.

- 1-1 - segure R+L e aperte **R**, A.
- 2-1 - segure R+L e aperte **R**, B.
- 3-1 - segure R+L e aperte **R**, C.
- 4-1 - segure R+L e aperte **R**, X.
- 5-1 - segure R+L e aperte **R**, Y.
- Final - segure R+L e aperte **R**, Z.

## PERSONAGENS SECRETOS

Pra controlar dois novos personagens, Manto e Yuna, no modo "Battle", entre qualquer um dos códigos do "Poder Máximo" - menos o "Final".

# Ultimate Mortal Kombat 3

**SUPER NINTENDO**

## KÓDIGOS ESPECIAIS

Digite, na tela de "Start/Options", os códigos.

- Kódigo Kool - **R**, **R**, B, B, A, **R**, **R**, B, **R**, **R**, B.
- Kódigo Kooler Stuff - **R**, B, A, **R**, **R**, Y.
- Kódigo Scott's - B, A, **R**, **R**, **R**, A, X, B, A, B, Y.
- Teste de Som - **R**, **R**, Y, Y.

# Super Puzzle Fighter 2 Turbo

**SATURN**

**PLAY STATION**

## CONTROLE AKUMA

Jogador 1 - deixe o cursor sobre Morrigan, fique segurando SELECT e digite a seqüência **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**.

Jogador 2 - deixe o cursor sobre Felícia, fique segurando SELECT e digite a seqüência **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**.

## CONTROLE DAN

Jogador 1 - deixe o cursor sobre Morrigan, fique segurando SELECT e digite a seqüência **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**.

Jogador 2 - deixe o cursor sobre Felícia, fique segurando SELECT e digite a seqüência **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R**.

## CONTROLE AMANDA

Jogador 1 - deixe o cursor sobre Morrigan, fique segurando SELECT, mova o cursor 2 vezes pra direita e aperte **R**.

Jogador 2 - deixe o cursor sobre Felícia, fique segurando SELECT, mova o cursor 1 vez pra esquerda e aperte **R**.

## CONTROLE DEVILOT

Jogador 1 - deixe o cursor sobre Morrigan, digite a seqüência **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R** e, no mesmo momento que o tempo marcar "10", aperte **R**.

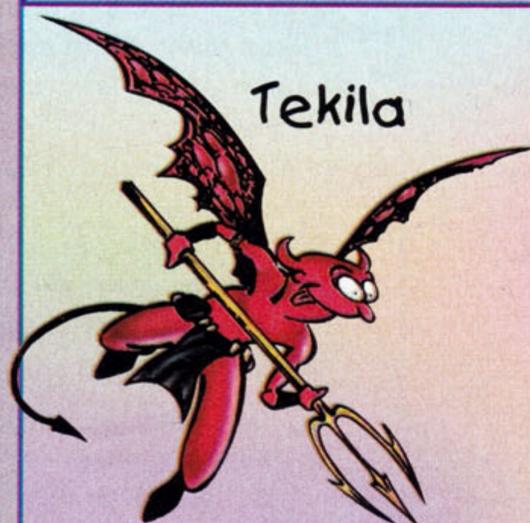
Jogador 2 - deixe o cursor sobre Felícia, digite a seqüência **R**, **R**, **R**, **R**, **R**, **R** e, no mesmo momento que o tempo marcar "10", aperte **R**.

## CONTROLE A IRMÃ DE HSIEN-KO

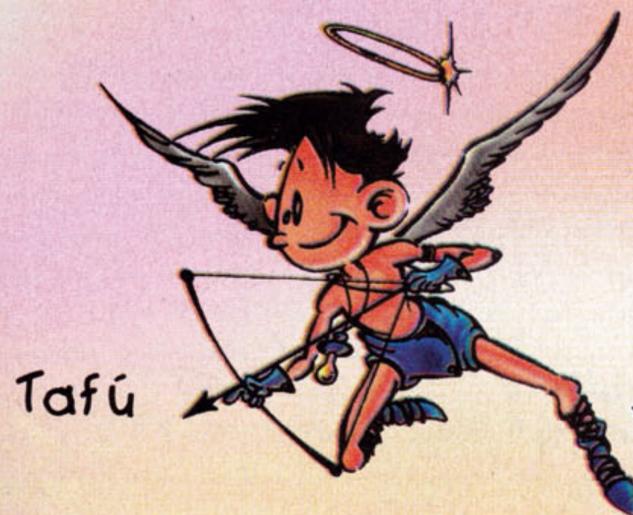
Jogador 1 - deixe o cursor sobre Morrigan, fique segurando SELECT, mova o cursor 1 vez pra direita e aperte **R**.

Jogador 2 - deixe o cursor sobre Felícia, fique segurando SELECT, mova o cursor 2 vezes pra esquerda e aperte **R**.

OBS - Pra entrar as dicas na versão do "Saturn", substitua os botões SELECT por START e **R** por A.



Tekila

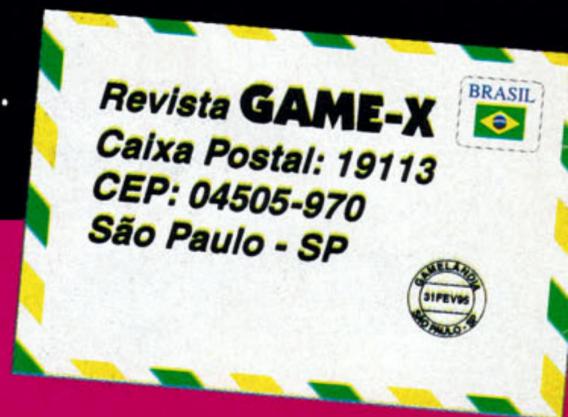


Tafú

# PROMOÇÃO GOSTOSA



Participe e concorra a **CINCO** Nintendo 64, equipados com **QUATRO** controllers, **QUATRO** controllers pak e **DOIS** cartuchos. ganhando, você recebe tudo **GRÁTIS** em sua casa.



## REGRAS

- Você deve enviar na carta a Ficha GAME-X original, NÃO valendo nenhum tipo de cópia.
- A ficha deve ser totalmente preenchida. No caso de não possuir telefone, não haverá problemas quanto à validade da ficha por esse motivo. Quanto aos outros dados, devem ser todos preenchidos para a validade na promoção.
- Ganharão a promoção os CINCO leitores que mandarem as melhores respostas para a GAME-X. Serão escolhidos os nomes que mais simpatizarem os jurados.
- Um só leitor pode vir a ganhar mais de um prêmio, desde que duas ou mais respostas sejam escolhidas. Para mandar mais de uma resposta você deverá enviar outras fichas. Lembrando que NÃO valem cópias.
- O corpo de jurados tem poder absoluto na escolha dos vencedores. Sendo assim, o resultado será final, tornando-se único e irreversível.
- A GAME-X e a Trama Editorial tem direitos soberanos das fichas e dados enviados. Portanto, possui todos os poderes de veiculação, divulgação e uso das fichas (bem como seu conteúdo).
- Qualquer ficha que não seguir às regras será anulada. Entretanto, ainda assim, todo o conteúdo será de total direito da GAME-X e Trama Editorial.
- Não podem participar da promoção os funcionários e parentes ligados à GAME-X e Trama Editorial.

O resultado será divulgado na edição nº 18 da GAME-X. Serão válidas apenas cartas enviadas até 20/10/97. A data será confirmada pelo carimbo de postagem do correio.

## FICHA GAME-X

Nome - .....  
.....  
Endereço - .....  
.....  
Video game(s) que possui - .....  
.....  
CEP - ..... Telefone - .....  
Cidade - ..... Estado - .....  
Nível escolar - ..... Idade - .....  
Que nome você daria à garota da X? .....  
.....



STI - Sistema de Telecomunicação Interativa  
 Av. Nove de julho, 3147 cj. 121  
 CEP 01047-000 - São Paulo - SP

Online desde 1993  
 Mais de 35.000 usuários  
 Mais de 3 milhões de conexões

ASSINATURAS: 884-4447

CADASTRO Online pelo BBS: 884-2446

# 5 Horas de acesso gratuitas

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Bairro: \_\_\_\_\_ Data de Nascimento: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ UF: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_

Profissão: \_\_\_\_\_

Telefone Residencial: \_\_\_\_\_ Telefone Comercial: \_\_\_\_\_

Para ter direito ao acesso gratuito, preencha os dados do cartão ( obrigatório ):

Número do cartão: \_\_\_\_\_

VISA     CREDICARD     DINERS

Nome: \_\_\_\_\_ Val: \_\_\_\_\_

AMERICAN EXPRESS     SOLLO

Ao fim do prazo, faça o cancelamento do cadastro. Ao contrário se você exceder estes limites, o STI considerará que você deseja continuar com seus serviços de provedor e lhe cobrará uma taxa mensal.

Telesuporte: (011) 889-0075 - Internet: (011) 887-9001 - BBS: (011) 889-9200 - Fax: (011) 889-0708

# ESPECIAL GAME-X

Procure nas bancas!



O site que detona

na Internet!



# RETRO AVENGERS

A primeira  
revista de  
videogames  
do Brasil na  
Internet.

Golpes Especiais • Notícias Quentes • Hyper Links • Imagem  
& Música • Ranking • Dicas • Recordes • E MUITO MAIS!!!



# RETRO AVENGERS MELHOR



## Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizado por: evil\_arthas

Editado por: evil\_arthas

Revista: Bruno Campos

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

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

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

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

