

# VIDEO GAME

NEWS

ANO V Nº 51

SIGLA  
EDITORA

**GRÁTIS**  
**POSTER GIGANTE**  
**CYBERBOTS**

**GANHE**  
**REVISTA**  
**HOME**  
**COMPUTING**

**APENAS**  
**R\$4,50**

**P R E V I E W**  
**S N E S**

**KILLER**  
**INSTINCT**

+ ULTRA 64 E DONKEY KONG 2

**DETONADOS**

**JUSTICE LEAGUE**  
**BOOGERMAN**  
**(MEGA/SNES)**

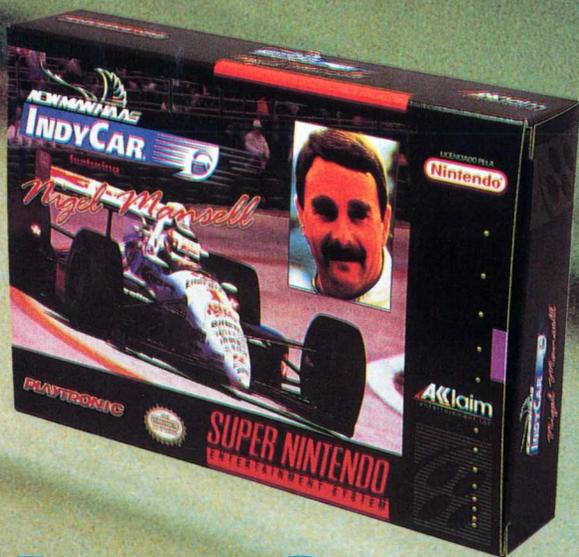
**LOONEY TUNES B-BAL**  
**FRONT MISSION**  
**(SNES)**

**VIRTUA FIGHTER 2**  
**Todos os golpes**

**DRAGON BALL-Z**  
**Especiais**

**FATAL FURY 3**  
**Todos os chefes**

Num **circo** que tem  
até **Leão**, você  
**não vai querer**  
**ser o palhaço**  
que ficou **de fora.**



**INDYCAR**  
*Nigel Mansell*

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

O pega vai começar.  
IndyCar® Nigel Mansell.  
Convide os amigos para  
um racha fantástico:

• Autêntico IndyCar®

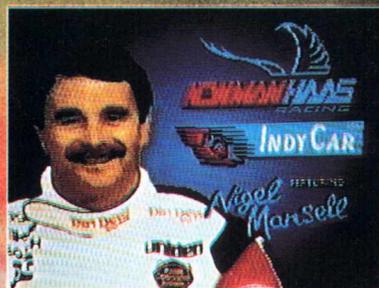
• Newman Haas turbinado com 750 cavalos.

• Ajuste de suspensão e carroceria.

• As pistas mais difíceis.



• Dois jogadores em tela dividida.



• 16 mega de pura intensidade.

Pise fundo  
e descubra  
por que  
só os melhores  
correm aqui.





Diretora Presidente Maria Célia Furtado

# VIDEOGAME

NEWS

## REDAÇÃO

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Reporter Luana Pavani

Colaboradores Alexandre Murata  
Eduardo Murata  
Mateus de Andrade Silva  
Rodrigo Segatti  
Rosa Sposito  
Alexandre Guedes (arte)

Fotógrafos Daumer de Giuli  
Studio Norberto Marques

## PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário  
Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

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

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

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Lutenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento  
ao Assinante (0800) 130633

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

## PRESS START

°Férias, férias, férias. A palavra mágica está no ar para a alegria de toda a galera. Viajar, descansar dos trabalhos escolares .... Bem, essas coisas podem esperar um pouco porque tem game bom na parada. Quem pensou que os 16 bits estavam condenados ao esquecimento pode se preparar para uma boa surpresa: eles continuam arrasando. Para começar, a Nintendo promete para agosto o lançamento, simultâneo no Brasil e EUA, do **Killer Instinct** para SNES. Este jogo que já arrebenta nos fliperamas está bem parecido com o Arcade, o que prova que, com boa vontade, dá para fazer um trabalho fantástico em uma plataforma de "apenas" 16 bits.

Mas antes de começar a detonar no Killer, o pessoal do SNES vai poder curtir um engraçadíssimo game de basquete: o **Looney Tunes B-Bal** que traz a turma do Pernalonga. Para completar a festa dos nintendomaníacos, há o fantástico **Front Mission**. Isso sem contar que em breve estará a venda a continuação de **Donkey Kong**, como você confere em VG News. Mas tem mais 16 bits: **Boogerman** e **Justice League** chegam simultaneamente para Mega Drive e SNES. A Nintendo não come bola quando o assunto é videogame. Já a Sega precisa cuidar melhor do Mega Drive. Mas a empresa não descuidou da beleza dos gráficos de **Virtua Fighter 2**, que a sua Video News Game apresenta com todos os golpes.

O que acontece é que a Sega está apostando tudo no 32 bits e o seu Saturn está em uma luta de vida ou morte com o PlayStation da Sony. Por falar neles, há dois novos games espetaculares: **Gran Chancer** (Saturn) e **Gunners Heaven** (PlayStation). Parece que nessa briga quem sai ganhando é o gamemaniaco. E para não ficar para trás, o 3 DO chega com uma versão animal do **FIFA Soccer**.

O que é mais engraçado nessa história de 16 e 32 bits é que o 8 bits também renasceu. Dois jogos muito bons, **Asterix** para Master System e **Dragon Warrior III** para Nintendinho, estão aí para provar que tamanho não é documento. Tudo isso para você detonar nas suas férias.

Carlos Sandano

## VG NEWS

- 6 ULTRA 64
- 7 OS JOGOS DA NINTENDO PARA O SEGUNDO SEMESTRE
- 8 NOVOS STREETS FIGHTERS EM PRODUÇÃO

## VG REVIEW

- 9 MAIS DE 20 NOVOS JOGOS RESENHADOS PELA VG

## ESPECIAL MEGA DRIVE/ SNES

- 12 JUSTICE LEAGUE
- 14 BOOGERMAN

## SNES

- 16 KILLER INSTINCT
- 18 LOONEY TUNES B-BALL
- 20 FRONT MISSION

## PLAYSTATION

- 32 GUNNERS HEAVEN

## SATURN

- 34 GRAN CHASER

## 3 DO

- 36 FIFA SOCCER

## ARCADE

- 38 VIRTUA FIGHTER 2
- 40 SLIPSTREAM

## NES

- 41 DRAGON WARRIOR III

## MASTER SYSTEM

- 42 ASTERIX

## VG TIPS

- 43 OS CHEFES DE FATAL FURY 3, MANHAS DO DRAGON BALL-Z E MUITAS OUTRAS DICAS

## REVISTIM!

- 23 OS GAMES QUE VIRARAM DESENHOS
- 25 ROLOS & TROCAS
- 27 CLUBES
- 28 CARTAS
- 29 GAME RADICAL
- 30 GALERIA DOS FERAS





## O poderoso console da Nintendo vai ser lançado em 96 e promete arrebentar!



**D**epois de muito tempo de espera e incontáveis adiamentos, a Nintendo declarou que o seu console de 64 bits será lançado em abril do ano que vem no Brasil. Finalmente, a Silicon Graphics, parceira da Nintendo no projeto Ultra 64, anunciou que a configuração final do aparelho está totalmente pronta, após 19 meses de desenvolvimento. O design do aparelho, que era um verdadeiro mistério, já foi mostrado. Acabou ficando parecido com o Neo Geo CD, só que é uma plataforma de cartuchos. A tecnologia da qual é feita o console da Nintendo é extremamente recente. Para se ter uma idéia da sua capacidade, a máquina tem a incrível velocidade de 500Mhz, en-

quanto o poderoso PlayStation corre a 33Mhz. Apesar disso, o PlayStation é capaz de processar mais polígonos do que o Nintendo Ultra 64. O NU 64, também terá várias ferramentas e efeitos especiais para deixar os jogos mais emocionantes.

A Nintendo está limitando o número de fabricantes de jogos para NU 64: por enquanto apenas algumas softhouses americanas estão autorizadas. Entre elas a Paradigm Simulation (está fazendo *Pilotwing 2*), a Acclaim (*Turok: Dinosaur Hunter*), a Spectrum

Holobyte (*Top Gun*), a Sierra On-Line (*Red Baron*) e a Williams (*Doom*). Há outras empresas desenvolvendo jogos ainda sem nome. Todos os títulos para o NU 64 serão exclusivos, isso quer dizer que versões de jogos conhecidos como *Mega Man*, *Castlevania*, etc, se lançadas, serão diferentes dos outros consoles. Apesar de todo o poder do Ultra 64, a Nintendo diz que o aparelho custará inacreditáveis US\$250 (no Brasil, deverá sair por volta de US\$ 400). O console será exibido na Nintendo Video Game Exhibition em 24, 25 e 26 de novembro em Makuhari, Japão e na Consumer Electronics Show em 5 de janeiro de 1996 em Las Vegas, Nevada. ■



# MAIS NINTENDO

O ataque da Nintendo à indústria de videogames não pára mais. De lançamento prometido para o dia 15 de agosto nos E.U.A., o Virtual Boy é um vídeo game portátil diferente de tudo que já saiu até hoje no mercado. Ele é formado por um chip de 32 bit-RISC e dois displays LED de alta definição que usa apenas a cor vermelha sobre um fundo preto. Há um óculos parecido com os de realidade virtual que fica apoiado numa mesa e experimentará uma grande sensação de mundos 3-D. Para aumentar o realismo há um fone de ouvido estéreo embutido. O jogador usa um joystick que tem dois botões direcionais para proporcionar maior liberdade de movimentos. A tecnologia usada pelo Virtual Boy foi desenvolvida pela Reflections Technology, uma empresa americana. Os jogos esperados para o lançamento do produto são: *Teleroboxer*, jogo de boxe futurista estilo *Super Punch-Out*; *Galactic Pinball*, o nome já diz tudo; *Mario Clash*, versão do clássico *Mario Bros*; *Mario's Dream Tennis*, jogo de tênis em 3-D; *Red Alarm*, um shooting poligonal- todos da Nintendo e *Vertical Force*, jogo espacial da Hudson Soft e *Waterworld* da Ocean, baseado no próximo filme de Kevin Costner.



## E MAIS JOGOS...

- ▶ *X-Men 2*, *Mega Man 7* (que você já curtiu completo na edição 50) e *Mega Man X3* da Capcom.
- ▶ *Super Bomberman 3* da Hudson Soft.
- ▶ *Castlevania: Dracula X*, *International Superstar Soccer 2* e *NBA Basketball* da Konami.
- ▶ *Weapon Lord* da Namco.
- ▶ *Earthworm Jim 2* da Playmates.
- ▶ *Chrono Trigger* (apresentado em VG 50) e *Secret of Evermore* da Square.
- ▶ *Lufia 2: The Rise of the Sinistrals* da Taito.
- ▶ *Ninja Gaiden Trilogy* da Tecmo.
- ▶ *Primal Rage* da Time Warner Interactive.
- ▶ *Congo* da Viacom; *Doom* e *Mortal Kombat 3* pela Williams.
- ▶ Para o Game Boy: *Killer Instinct*, *Donkey Kong Land*, *Street Fighter 2*, *Asteroids/Missile Command*, *Galaga/Galaxian*.



## Jogos

A Nintendo não abandonou seus velhos consoles (exceto o saudoso Nintendinho 8 bits), e junto com suas licenciadas preparou uma avalanche de títulos para este ano. Para SNES, um dos grandes sucessos esperados será *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest*, que retoma a história dos primatas mais queridos do videogame. Desta vez, Donkey Kong foi capturado pelo famigerado rei dos Kremlins, King K. Rool e está nas mãos e rabo de Diddy Kong salvar o titio. Para ajudar Diddy nessa perigosa aventura entra em cena Dixie Kong, a namorada do baixinho. Ela tem ataques bem diferentes do comum com seu cabelo. *Donkey Kong Country 2* tem novos cenários e inimigos reciclados para impedir Diddy. Da Nintendo ainda sairá um RPG de ficção científica, *Earthbound*, que apesar de gráficos pouco atraentes, tem uma grande jogabilidade e história cômica. ■



# BAD

CADES

COMPRA

E

VENDA

CARTUCHOS

CONSOLES

JOYSTICK'S

ACESSORIOS

S. NES

SEGA CD

MEGA DRIVE

3. D.O.

MASTER SYSTEM

NINTENDO

DESPACHAMOS  
PARA TODO O  
BRASIL

CONSULTE NOSSOS PREÇOS

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

news

# MAIS STREET FIGHTER!



Depois do desenho, do filme e do novo game, a série *Street Fighter* contará com mais dois games: *Street Fighter Zero* e *Street Fighter III*. O primeiro, que ainda não se sabe se chamará *Street Fighter Zero* ou *Legends*, traz os personagens quando adolescentes. E o outro veio contrariar a teoria de que nunca haveria um *SF III*, seriam sempre aqueles nomes enormes... Indo direto ao assunto: serão novos personagens e chefes, de forma que vão lembrar muito pouco da versão Turbo, exceto por alguns lutadores. E vai ser de arrasar, começando pelos gráficos poligonais, ao estilo *Virtua Fighter*.

O lançamento nos Estados Unidos está previsto para outubro ou novembro, e no Brasil, só ano que vem. Enquanto isso, a Romstar (representante da Capcom no Brasil) vai promovendo campeonatos na onda do sucesso que vem tendo o filme estrelado por Van Damme. A inovação é que agora estão sendo usados os telões dos cinemas para a garotada jogar, como aconteceu no mês de julho nos Shoppings Continental e Tamboré, em São Paulo.

# review

Quem quiser passar as férias dando porrada pode se preparar: tem bons jogos de lutas chegando. A maioria deles, como vem se tornando norma, é para o Neo Geo CD. Para começar, há os clássicos *Samurai Shodown 1* e *2* e o detonante *Double Dragon*. Mas muitos outros games para este sistema já estão na parada, a maioria deles velhos conhecidos do pessoal que frequênta os fliperamas. Também para Sega CD tem um game de luta formidável: *Fatal Fury Special*, além de dois jogos muito bonitos, *Flinck* e *Dungeon Explorer*. Além do Neo Geo, o SNES também está arrebrandando em termos de quantidade e qualidade: *Fighter's History 2*, *Undecover Master*, *Bass Classic* e muitos outros, inclusive dois para Super Famicom, o SNES japonês. Agora o negócio é aproveitar a folga e mandar bala. Quando agosto chegar, você já vai estar super treinado para poder desafiar os seus amigos.

## FATAL FURY SPECIAL

Tipo: Luta  
Fabricante: JVC  
Gráficos: 8  
Música: 9  
Jogabilidade: 8



Para quem curte bons jogos de luta, principalmente da série *Fatal Fury*, e não tem o Neo Geo esta é a opção mais indicada. É mais uma versão convertida do Neo Geo, só que desta vez para Sega CD. *Fatal Fury Special* já existia para os principais 16 bits, Mega e SNES, mas estava faltando uma em CD. O resultado é um game com melhor definição de imagem e som. O jogo, além dos 15 personagens normais tem mais o Ryo Sakazaki, que já vem na tela de escolha de personagens, sem a necessidade de códigos. Esta versão tem todos os golpes e especiais, que você pode ficar conhecendo dando uma olhada no VG Tips desta edição.



## FLINCK

Tipo: Aventura  
Fabricante: Vic Tokai  
Gráficos: 9  
Música: 8  
Jogabilidade: 8



Game que tem os movimentos dos personagens bem parecidos com o Mickey do SNES. Com gráficos muitos bonitos e música agradável, é um adventure normal mas com mais estilo e animação melhor trabalhada.

## DUNGEON

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



Você pode controlar muitos tipos de guerreiros: soldados, magos, demônios, arqueiros e outros. A saga se passa em cenários medievais, quase todo tempo em cavernas. É possível jogar com até quatro pessoas simultâneas, utilizando o adaptador.

## MAGIC BEAST WARRIORS

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



Nem todos os jogos para Playstation são bons. Aqui, os movimentos dos personagens são pouco trabalhados e os personagens são muito estranhos. Se o lado engraçado fosse mais desenvolvido, dava até para se divertir melhor.

## JUDGE DREDD

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



Sai também para o Game Boy a versão em games do filme *Judge Dredd*. Mas no portátil, os gráficos e a jogabilidade ficaram bastante prejudicadas.

## WARIO BLAST

Tipo: Puzzle  
Fabricante: Nintendo  
Gráficos: 7  
Música: 7  
Jogabilidade: 9



*Wario Blast* segue o estilo do game *Bomberman*, mas com personagens da Nintendo. Você controla Wario, o eterno inimigo de Mario, em oito estágios sempre enfrentando um chefe no final de cada fase. Bem divertido.

## JUDGE DREDD

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



Esta versão para o Mega Drive está igual a do SNES. A única diferença fica por conta dos gráficos, que são mais claros. Isso acaba também ajudando na jogabilidade, já é mais fácil a visualização do que está acontecendo na tela.

## DOUBLE DRAGON

Tipo: Luta  
Fabricante: Technos  
Gráficos: 8  
Música: 9  
Jogabilidade: 9

NEO GEO CD

Double Dragon está de volta, agora em uma versão animal para o sistema Neo Geo CD. Durante o jogo, os irmãos Lee encontram velhos inimigos como o famoso Abobo. Os gráficos estão bem desenhados, os cenários são bastante grandes e o colorido está forte e variado. Mas o que realmente impressiona são as magias e o cuidado com os detalhes. O som é um capítulo à parte: se você estiver na transformação especial com Jimmy ou Billy, a música que rola é a mesma do antigo Arcade, mas com outro arranjo. Os efeitos sonoros com as vozes digitalizadas estão animais e a gritaria é geral. Outro destaque é o zoom do cenário, que é perfeito e super rápido, e a jogabilidade, com um sistema de combos bastante preciso. Alguns cenários trazem cenas do filme.



## KING OF THE MONSTERS

Tipo: Lutas / Ação  
Fabricante: SNK  
Gráficos: 8  
Música: 8  
Jogabilidade: 7

NEO GEO CD



Se você sempre sonhou em ser um monstro e destruir cidades, as pirâmides do Egito e coisas parecidas, este é o seu jogo. Você controla um monstro que luta contra outros monstros. Os cenários são bem legais, mas o game tem poucos comandos.

## NINJA COMBAT

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

NEO GEO CD



Jogo de aventura estilo Double Dragon, mas em vez de porrada os ninjas vão na base da magia. O mais legal é que, conforme for avançando, você ganha os personagens que derrotou. Game bastante cumprido que fica a dever em termos de gráfico e jogabilidade.

## SAMURAI SHODOWN

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

NEO GEO CD

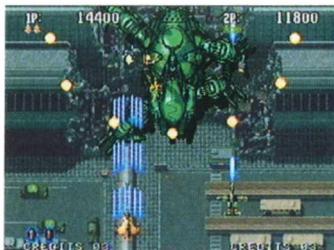


Clássico dos clássicos dos games de luta, Samurai Shodown chega agora em CD. O game inovou o estilo Street Fighter e introduziu armas para os personagens. Está igualzinho ao que é visto nos fliperamas.

## AERO FIGHTERS 2

Tipo: Tiro / Nave  
Fabricante: Video System  
Gráficos: 8  
Música: 8  
Jogabilidade: 8

NEO GEO CD



O primeiro Aero Fighters saiu para Arcade. Depois apareceu a versão para SNES. Agora, a Video System lança direto em CD esta continuação e já promete a terceira versão. Jogo de tiro onde você vê as naves de cima e com gráficos legais: explosões e boss pegam a tela inteira.

## TOP HUNTER

Tipo: Ação  
Fabricante: SNK  
Gráficos: 9  
Música: 8  
Jogabilidade: 8

NEO GEO CD



Jogo de ação para duas pessoas, onde você controla os caçadores Roddy e Cathy. A missão é salvar o universo das garras do terrível Klaptan's. Você joga em quatro planetas: terra, fogo, ar e gelo, com cenários de arrepiar.

## BURNING FIGHT

Tipo: Luta / Aventura  
Fabricante: SNK  
Gráficos: 8  
Música: 8  
Jogabilidade: 8

NEO GEO CD



Este game ainda é um dos melhores na linha Double Dragon. O primeiro cenário é igualzinho a uma rua que existe em Tóquio. Você escolhe entre três personagens e há muitos chefes para enfrentar.

## SAMURAI SHODOWN 2

Tipo: Luta  
Fabricante: SNK  
Gráficos: 10  
Música: 10  
Jogabilidade: 10

NEO GEO CD



A continuação do clássico foi ainda mais arrasadora. Esta versão reforça ainda mais as características e inovações do primeiro e dá para jogar com o banderinha (veja VG 50). Jogo nota 10. Também igual ao Arcade.

## NAM-1975

Tipo: Tiro  
Fabricante: SNK  
Gráficos: 7  
Música: 9  
Jogabilidade: 9

NEO GEO CD



Este ainda é o melhor game no estilo Cabal. Os personagens ficam andando de um lado para o outro e os inimigos estão na parte de cima da tela. A sensação de estar realmente cumprindo uma missão é sensacional.

## FIGHTER'S HISTORY 2

Tipo: Luta  
Fabricante: Data East  
Gráficos: 8  
Música: 7  
Jogabilidade: 9

**SNES**

O primeiro Fighters's History não agradou muito a galera, principalmente por problemas de jogabilidade. Mas vale a pena dar uma olhada nesta continuação, pois o game, além de ter melhorado em vários aspectos, traz algumas novidades. Uma das melhores coisas de Fighter's History 2 é que ele possui um diversificado sistema de combos. Infelizmente, os gráficos e o som ficam um pouco a dever. Mas para compensar, foram introduzidos golpes especiais. Além dos seis lutadores que já existiam no primeiro Fighter's History, dois novos se incorporam à luta: Yungmie e Zazie. Outra novidade é que Karnov e Clown deixaram de ser chefes. Agora eles estão disponível na tela de escolha dos personagens.



## HELL

Tipo: Adventure  
Fabricante: Take 2  
Gráficos: 8  
Música: 7  
Jogabilidade: 7

**3DO**

Jogo já conhecido pela turma do PC, Hell é um game do estilo adventure com muito falatório (é tanto que dá até sono). As imagens paradas são muito bonitas. Já, em movimento, elas são deficientes.

## LAST RESORT

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

**NEO GEO CD**

Jogo poderoso, tanto em termos gráficos como em música e jogabilidade. As imagens da cidade de Neo Tóquio (conhecem o desenho Akira?) são bem desenhadas em um estilo futurista. Vários power ups estão pelo caminho em um game difícil e cumprido.

## PAC IN TIME

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

**SNES**

Ao contrário de Pac Man 2, este game está mais voltado para a parte de ação. O objetivo é sempre comer as bolinhas e passar por todas as argolas. O Pac Man tem vários movimentos, como nadar e dar porradas com um martelo. Ideal para crianças.

## UNDERCOVER COPS

Tipo: Action  
Fabricante: Varie  
Gráficos: 7  
Música: 7  
Jogabilidade: 7

**SNES**

Mais um game no estilo Double Dragon. O original deste game é de 92, da Iren. Para ganhar em jogabilidade, deveria possibilitar dois jogadores simultâneos. A tela cortada também está por fora.

## JUDGE DREDD

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

**SNES**

Game baseado no filme Judge Dredd, do astro Sylvester Stallone. Você controla um tipo de andróide que detona todos os bandidões nas inúmeras fases. Os cenários são todos futuristas, com destaque para os gráficos da Estátua da Liberdade mecânizada.

## FATAL FURY

Tipo: Luta  
Fabricante: SNK  
Gráficos: 8  
Música: 9  
Jogabilidade: 7

**NEO GEO CD**

O primeiro game da série estreia no CD, onde só dá para jogar com Terry, Andy e Joe. Este game é mais apropriado para os que gostam de enfrentar a máquina do que um companheiro. Apesar de antigo, ainda impressiona.

## SUPER TETRIS 3

Tipo: Puzzle  
Fabricante: BPS  
Gráficos: 7  
Música: 8  
Jogabilidade: 8

**SUPER FAMICOM**

O mais conhecido game de puzzle ganha agora sua terceira versão. Além do tradicional Tetris, há duas opções diferentes, possibilitando tirar contras com até quatro pessoas. O padrão de gráfico e música é o mesmo dos anteriores.

## WONDER PROJECT J

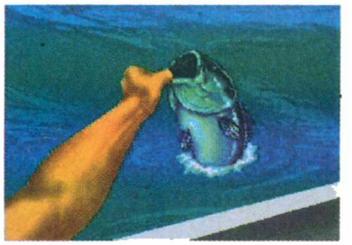
Tipo: Adventure Communication  
Fabricante: Enix  
Gráficos: 10  
Música: 9  
Jogabilidade: 9

**SUPER FAMICOM**

O personagem principal é um robô que tem que salvar seu mestre das garras dos bandidos. Você controla uma fadinha que influencia os movimentos do robô. As imagens com desenhos de paisagens dão um toque especial.

## BASS MASTER

Tipo: Esporte  
Fabricante: Malibu  
Gráficos: 8  
Música: 7  
Jogabilidade: 8

**SNES**

Quem pensou que pescaria não rendia um bom game pode enfiar a viola no saco e curtir este Bass Master. Feito sob medida para quem gosta do esporte, este jogo permite ver a isca dentro da água.

**SNES****MEGA DRIVE****Gráficos 8****Música 7****Jogabilidade 8****Tipo: Luta****Fabricante:****Acclaim (Mega Drive)****Sunsoft (SNES)****Memória: 20 megabits****Fases: Indefinidas****Jogadores: 2****COMANDOS****MEGA DRIVE****X: soco fraco****Y: soco médio****Z: soco forte****A: chute fraco****B: chute médio****C: chute forte****SNES****Y: soco fraco****X: soco médio****L: soco forte****B: chute fraco****A: soco médio****R: soco forte**

# JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

Depois da invasão dos personagens Marvels no mundo dos games, voltam a aparecer os super-heróis da DC Comics. Batman, Superman, Mulher Maravilha e outros componentes da Liga da Justiça (aquela dos desenhos e quadrinhos) lutam agora contra seus velhos inimigos e até mesmo

contra os companheiros de combate. Ainda não surgiu um jogo animal com o pessoal da DC e *Justice League* não é um game que vá redimir este erro. Se pensarmos em X-Man e outros da Marvels que

estão aí arrebatando, a coisa fica ainda mais séria. Mas *Justice League*, apesar de ficar devendo em certos aspectos de jogabilidade (principalmente quanto a lentidão dos personagens), já é um passo adiante no tratamento destes super-heróis mais do que conhecidos.

## SUPERMAN

**MEGA DRIVE**

Heat Vision: ↓ ↘ → + soco  
 Hover: ↓ ↙ ← + chute  
 Forward Flying Thrust Punch: c ← → + soco  
 Freeze Breath: → ↘ ↓ ↙ ← + soco  
 Earthquake Slam: c ↓ ↑ + soco

**SNES**

Heat Vision: ↓ ↘ → + soco  
 Hover: ↓ ↙ ← + soco  
 Forward Flying Thrust Punch: ← ↙ ↓ ↘ + chute  
 Freeze Breath: → ↘ ↓ ↙ ← + soco

## BATMAN

**MEGA DRIVE**

Batarang Throw: ↓ ↘ → + soco  
 Cape Swipe: ↓ ↙ ← + soco  
 Glide Kick: c ← → + chute  
 Howling Punch: c ← → + soco  
 Slide Kick: ↓ ↘ → + chute

**SNES**

Spinning Slide Kick: ← ↙ ↓ ↘ + chute  
 Smoke Bomb Drop Kick: → ↘ ↓ ↙ ← + chute  
 Batarang Throw: ↓ ↘ → + soco  
 Glide Kick: ↓ ↙ ← + chute

## CHEETAH

**MEGA DRIVE**

Dagger Toss: ↓ ↘ → + soco  
 Arcing Spinning Lunge: c ← → + soco  
 Leaping Head Pounce: ↓ ↙ ← + chute  
 Spinning Lunge: ↓ ↙ ← + soco  
 Clawing Uppercut: → ↓ ↘ → + soco

**SNES**

Jumping Claw Uppercut: → ↓ ↘ → + soco  
 Sliding Claw Slash: ← ↙ ↓ ↘ + chute  
 Rolling Claw Slash: ↓ ↙ ← + soco



Quando aparecer a letra "c" antes de um golpe significa que se deve carregar o movimento antes de executá-lo. Por exemplo: "c ← → + chute" é o mesmo que segurar para trás por aproximadamente dois segundos, colocar para frente e apertar o botão de chute.

## MULHER MARAVILHA (WONDER WOMAN)



### MEGA DRIVE

Tiara Toss: ↓ ↘ → + soco  
 Hover: ↓ ↙ ← + chute  
 Wrist Guard Reflector: ↓ ↙ ← + soco  
 Jumping Heel Stomp: c ← → + chute  
 Slide Kick: ↓ ↘ → + chute

## GREEN ARROW (ARQUEIRO VERDE)



### MEGA DRIVE

Regular Arrow: ↓ ↘ → + soco  
 Flame Arrow: → ↘ ↓ ↙ ← + soco  
 Freeze Arrow: → ↘ ↓ ↙ ← + chute  
 Jumping Arrow: pulo, ↑ ↗ → + soco  
 Spring Attack: c ← → + chute  
 Crouch Arrow: ↓ ↘ → + chute



### SNES

Magic Lasso: ↓ ↘ → + soco  
 Springing Flip Kick: ↓ ↘ → + chute  
 Hover: ↓ ↙ ← + chute  
 Wrist Guard Reflector: ↓ ↙ ← + soco



### SNES

Jumping Diagonal Down Arrow: ↓ ↙ ← + chute  
 Flame Arrow: ↓ ↘ → + soco  
 Freeze Arrow: ↓ ↘ → + chute  
 Jumping Arrow: ↓ ↙ ← + soco

## AQUAMAN



### MEGA DRIVE

Trident Toss: ↓ ↘ → + soco  
 Trident Spin: ↓ ↙ ← + soco  
 Thrust Kick: c ← → + chute  
 Trident Vault: c ← → + soco  
 Diving Trident Attack: c ↓ ↑ + soco

## DARKSEID



### MEGA DRIVE

Omega Beam: ↓ ↘ → + soco  
 Teleport: → → + soco  
 Super Omega Berm: → ↘ ↓ ↙ ← + soco  
 Teleport Punch: c ← → + soco

## DESPERO



### MEGA DRIVE

Eye Blast: ↓ ↘ → + soco  
 Thrust Shove: ↓ ↙ ← + soco  
 Forward Head Fin Lunge: c ← → + soco  
 Head Fin Thrust: → → + soco

## THE FLASH



### MEGA DRIVE

Tornado Blast: ↓ ↘ → + soco  
 Tornado Spin: ↓ ↙ ← + soco  
 The Flash Dash: c ← → + soco  
 Speed Punches: soco rapidamente



### SNES

Water Blast: ↓ ↘ → + soco  
 Spinning Uppercut Punch: ← ↙ ↓ ↘ → + soco  
 Jump Lzaping Slam Punch: → ↘ ↓ ↙ ← + soco  
 Slide Kick: ← ↙ ↓ ↘ → + chute



### SNES

Eye Blast: ↓ ↘ → + soco  
 Sliding Blackhand Punch: ← ↙ ↓ ↘ → + soco  
 Jumping Head Stomp: ← ↙ ↓ ↘ → + chute  
 Leaping Knee Kick: → ↓ ↘ → + chute



### SNES

Leaping Kick: ↓ ↙ ← + chute  
 Leaping Head Fin Thrust: → ↓ ↘ → + soco  
 Eye Blast: ↓ ↘ → + soco



### SNES

Dashing Uppercut: → ↓ ↘ → + soco  
 Quick Dash: → ↘ ↓ ↙ ← + chute  
 Tornado Blast: ↓ ↘ → + soco  
 Speed Punches: soco rapidamente

# SNES

# MEGA DRIVE

Gráficos **8**

Música **8**

Jogabilidade **8**

Tipo: Aventura

Fabricante: Interplay

Memória: ND

Fases: 6

Jogadores: 1

## COMANDOS

**A:** solta meleca

ou cospe

**B:** pulo

**C:** arroto (em pé) ou

peido (abaixado)

**C** carregado: arroto ou

peido forte

# BOOGERMAN

A PICK AND FLICK ADVENTURE

Ele é mais nojento do que Beavis & Butt Head juntos, mais sujo que o Cascão, mais porco do que um porco.... Ele é Boogerman, o novo super herói que surge simultaneamente para o Mega Drive e o SNES. O game é um pouco repetitivo e fácil, mas muito engraçado. Mesmo a música segue na linha da esculhambação, dando um clima todo especial ao

jogo. Ou seja, é nojeira para todos os lados. Boogerman peido, arrota, tira meleca da nariz: tudo para acabar com os inimigos que são tão parcos como ele. E por isso mesmo é que são divertidos. As dicas apresentadas aqui valem para o Mega, já que a versão para SNES ainda não chegou ao Brasil. Mas o esquema é bem parecido para os dois sistemas. De qualquer forma vá preparando o estômago para enfrentar esta nova aventura. Só um aviso: não vá jogar Boogerman depois do almoço.



A identidade secreta de Boogerman: ele é um faxineiro.



Tela final de fase: quanto maior o número de desintuidores que você pegar, mais fácil vai ser chegar a vida no final da fase



Nas privadas com setinha apara baixo, pula em cima e coloque o direcional para baixo. Assim, você vai até uma fase de bônus. Dá para pegar itens, mas é fácil morrer.

1

## FLATULENT SWAMPS



Aqui você encontra uma passagem secreta. Solte um arroto na direção da pedra e entre para pegar um item.



Não tenha dúvidas: vá pela direita, pois há uma passagem que vai levar a um caminho mais fácil e a um item.



Chefe Hickboy. Este caipira é esquisito: primeiro solta a galinha, depois manda ovos e por fim vem para cima brandindo a galinha como se fosse uma espada. Pule nas galinhas e desvie dos dois primeiros ataques. Para atacar, pule e mande meleca no rapaz.

## ITENS



Aumenta medidor de arroto



Aumenta a quantidade de meleca



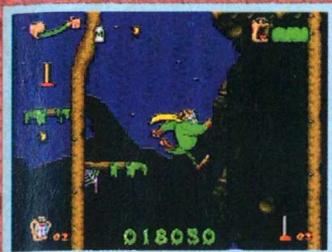
Permite que Boogerman possa voar (pule e segure o botão C)



Aumenta a energia

**2****BOOGERVILLE**

Passa através desta pedra para encontrar itens.



Pule para dentro desta caverna e encontre mais itens.



Chefe Flyboy. Atire contra os vermes que ele manda pelo chão, vá para o lado em que Flyboy está, abaixe e espere ele passar. Ataque quando Flyboy estiver do lado oposto.

**3****THE PITS**

Para pegar esta vida, você vai ter que achar o foguete (é só cavar a primeira poça de lama).



Subindo com o foguete neste lugar, você vai encontrar mais uma vida.



Chefe Revolta. O esquema é o mesmo do anterior. Revolta joga coisas e depois vai para cima de você.

**4/5****MUCOUS MOUNTAINS E NASAL CAVERNS**

As árvores desta fase não são simples paisagens. Você pode pular nelas e usá-las como plataformas.



Em Nasal Caverns, empurre esta pedra até a boca deste negócio esquisito. Feito isso, o vento não irá mais impedir que você prossiga.



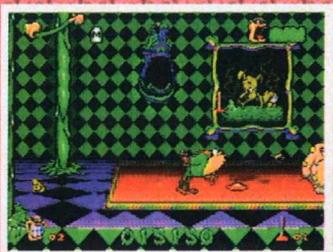
Dê um arrotto na pedra para abrir passagem. Entrando na caverna, abaixe e solte um peido. Você vai encontrar vários itens.



Chefe Deodor Ant. Suba na plataforma para desviar das bolinhas. Quando atacado, ele entra na terra e caem seis pedras do teto. Fique embaixo da plataforma, espere acabarem as pedras e vá para o outro lado. Repita a operação até acabar com ele.

**PASSWORDS****Hickboy****The Pits****Revolta****Boogerville****Flyboy****Mucous Mountains****Nasal Caverns****Deodor Ant****Pus Palace****Booger Meister****6****PUS PALACE**

Antes de pular para a plataforma, espere o inimigo desaparecer.



O único problema nesta fase é a enorme quantidade de inimigos.



Chefe Booger Meister. Fique na plataforma desviando dos arrotos do nojento (olha quem fala!) e quando ele vier para cima, mude de lado.

# SNES

Tipo: Luta

Fabricante:

Nintendo/Rare

Memória: 32 Megabits



## PREVIEW

# KILLER INSTINCT

A maior surpresa da Nintendo para este ano é o lançamento do ultra-hit *Killer Instinct* para o SNES. Ao contrário do que todos pensavam, *Killer Instinct* terá provavelmente uma nova versão para o console Ultra-64 para o seu lançamento. Com este jogo, a Nintendo quer prolongar a vida útil do seu console de 16 bits, que andava meio obscurecido com o lançamento dos novos consoles de última geração: PlayStation, Saturn e Neo Geo CD.

A softhouse que desenvolveu *Killer Instinct* para SNES foi a Rare Inc, da Inglaterra, que além de ter programado a versão para arcade é também responsável pelo grande sucesso da Nintendo do ano passado: *Donkey Kong Country*. Os gráficos estão bem perto dos arcades, apesar das telas de fundo estarem diferentes: por razões óbvias, o cenário não pode mudar de perspectiva enquanto você anda. A movimentação dos personagens chega bem perto do original e as músicas estão quase tão detonantes

quanto as do fliperama, naquele clima bem dark meio *Mortal Kombat*. Aliás, a Nintendo está dando como um incentivo a mais aos primeiros 2 milhões de compradores do cartucho *Killer Instinct*, um CD chamado *Killer Cuts* com 15 faixas de músicas originais do arcade e uma inédita especialmente produzida para este CD. As vozes e efeitos especiais em geral são do jeito que nós estamos acostumados no SNES quase perfeitos. Quanto à jogabilidade, a semelhança ao arcade aumenta com todos os movimentos e golpes intactos, inclusive fatalities. Uma das características de *Killer Instinct* são os golpes combo, capazes de até 46 hits sem defesa que podem tirar toda a energia do adversário. Entretanto, é possível executar o combo breaker, para quebrar a sequência do inimigo. É possível até se recuperar antes do vencedor executar uma fatality. Com lançamento previsto para agosto, *Killer Instinct* será, sem dúvida, a maior surpresa Nintendo neste ano.

### RIPTOR

4 anos

2,31m

317Kg

Riptor é produto das pesquisas sobre manipulação de DNA da Ultratech: combinação de humanos e répteis. Os resultados foram os esperados: ele é a mistura perfeita de inteligência e ferocidade.

### SPINAL

2650 anos

1,88m

49Kg

Spinal foi um guerreiro antigo ressuscitado por uma descoberta no campo de regeneração de células. Ele luta no torneio simplesmente pelo prazer que isso lhe proporciona. Além de parecer estar com um pouco de fome, Spinal é o Shang Tsung de plantão, capaz de se transformar em qualquer outro personagem.

# INST ASSA

### GLACIUS

Idade desconhecida

1,98m

136Kg

Alienígena muito semelhante ao T-1000 do filme *Exterminador do Futuro*, Glaciús aterrisou na Terra e foi imediatamente capturado pela Ultratech, empresa que patrocina o *Killer Instinct*. Para provar que os aliens são inferiores aos terráqueos, a Ultratech o força a lutar por sua vida no torneio.

### SABREWULF

45 anos

1,94m

181Kg

Contagiado pela rara doença da licantropia, Sabrewulf passou a maior parte de sua vida em reclusão. Se sair vitorioso do torneio *Killer Instinct*, a Ultratech promete curar sua enfermidade.

## CHIEF THUNDER

42 anos

2,14m

127Kg

Como defensor místico dos índios americanos, Chief Thunder entra na competição para descobrir o mistério que cerca o desaparecimento de seu irmão no último torneio realizado.

## FULGORE

1 ano

2,04m

254Kg

Fulgore é o nome de um protótipo de soldado cibernético projetado pela Ultratech. Ele foi inscrito no torneio como teste para suas habilidades. Fulgore é capaz de se teleportar e dar tiros laser.



## CINDER

31 anos

2,04m

88Kg

Cinder era um presidiário que sofreu experimentos na Ultratech. Uma falha no teste com as armas químicas causou uma mutação em seu corpo, transformando-o em uma "fogueira de São João ambulante". Caso derrote Glacius no torneio, ele será libertado.

## T. J. COMBO

25 anos

2,01m

99Kg

Campeão invicto de boxing por cinco anos seguidos, T. J. teve seu título cassado ao ser flagrado lutando com ajuda de braços cibernéticos. Estes braços lhe dão uma força extraordinária para executar ganchos mais poderosos, golpes invertidos e socos rítmicos. Atualmente sem grande punhina, ele entra no torneio Killer Instinct apenas pelo dinheiro.

# INTO SSINO

## JAGO

21 anos

1,94m

86Kg

Jago é um monge-guerreiro tibetano que invoca o poder do Espírito Tigre para descobrir seu destino. Essa entidade zela por Jago quando ele ingressa no torneio Killer Instinct para destruir o mal dentro de si. Jago pode invocar o poder do Tigre nas lutas para derrotar seus oponentes.

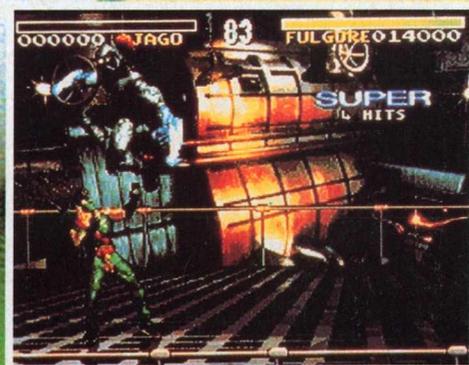
## B. ORCHID

23 anos

1,88m

45Kg

B. Orchid é, além da única personagem que pesa menos que Spinal, uma agente secreta que investiga os misteriosos desaparecimentos que cercam o torneio Killer Instinct e para isso se inscreve na competição. Sua verdadeira identidade e habilidades são mantidas em segredo.



# SNES

# LOONEY TUNES

# B-Ball

Gráficos **9**

Música **9**

Jogabilidade **10**

Tipo: **Esporte**

Fabricante: **Sunsoft**

Memória: **16 Megabits**

Fases: **Indefinidas**

Jogadores: **até 4**

## COMANDOS

**A:** Usa magia

**X:** Seleciona magia

**L ou R:** Turbo

**B:** Arremesso/  
Bloqueio

**Y:** Passe/  
Roubar  
a bola

Looney Tunes B-Ball é uma versão bem maluca do *NBA Jam*. "Ah!, deve ser mais uma simples cópia", você deve estar pensando. Nada disso: o pessoal da Sunsoft pegou o que há de melhor no *NBA* e produziu um game diferente. Para começo de conversa, os oito jogadores são nada mais nada menos que os personagens da turma do Pernalonga. Outra coisa: a música e os efeitos

sonoros são de arrebaratar. As vezes são fiéis aos dos desenhos (do original em inglês) e cada tempo tem uma música diferente, todas no estilo rap. A qualidade dos movimentos é impressionante: são 16 mega muito bem aproveitados. O esquema do game é conhecido: duas duplas se enfrentam sem que exista juiz para encher a paciência. Enterradas animais não faltam, mas o

que chama a atenção são as maluquices que acontecem durante a partida. A bola, por exemplo, vira um cachorro e sai correndo pela quadra. Ou então é um jogador que se transforma em um outro personagem. Além disso, jogar com quatro pessoas simultaneamente deixa a coisa ainda mais divertida. E diversão é o que não falta em *Looney Tunes B-Ball*.



## "HE IS ON FIRE"

Assim como no *NBA Jam*, existe uma espécie de "he is on fire" toda vez que o jogador acerta três cestas seguidas. No caso do Pernalonga, ele grita "O que que há velhinho" em inglês e fica "he is hot". Isso significa que, por algum tempo, o Pernalonga vai arremessar melhor. Cada personagem tem uma reação diferente, mas todos vão ter o arremesso melhorado e a carinha aparecendo no centro da quadra.

## OS JOGADORES E

Cada um dos personagens tem características próprias em relação à velocidade, cesta de três pontos, defesa, arremesso e fôlego. E é melhor levar a sério essas caracte-

rísticas na hora de escolher o jogador, pois se o cara tem pouco fôlego, não vai adiantar ficar abertando o turbo que ele não vai correr muito. Se a defesa é baixa, difícil-



**PERNALONGA**



**SAM**



**PATOLINO**



**COIOTE**

# MAGIAS

Na tela de options, dá para configurar o nível de dificuldade, ligar ou desligar o follow mode (você ou computador controlando o companheiro), tempo de jogo, regulagem de controle e créditos. Além disso, há uma atenção toda especial para

as magias. No Wacky Meter, você escolhe a frequência de magias e maluquices que acontecem durante o game. O número 1 significa jogo normal. Do número 2 em diante aumenta a frequência que as magias/esquisitices ocorrem.

Há sete magias de ataque e uma de defesa, que são sempre selecionadas com o botão X e acionadas com o botão A. Para poder usá-las, você tem que pegar os diamantes que aparecem no meio da quadra: o verde dá dez unidades de Magic

Points (MP), o vermelho dá 50 e o azul dá 200. Você sabe quanto já coletou de MPs através do indicador que aparece entre as carinhas dos seus dois personagens. Uma boa magia pode consumir até 500 MPs, caso do Vegas.



Com Cream Pie, a bola se transforma em uma torta para você acertar o inimigo. O objetivo é passar pela defesa adversária, mas se o inimigo desviar a torta pode voltar na sua cara.



Time Bomb: a bola se transforma em uma bomba-relógio. Ao invés de passar para o companheiro, o botão Y dá a bola para o adversário. E a coisa fica nesta batata quente até explodir na cara de alguém.



Long Range é uma magia bem especial. Ela te dá 99% de chances de acertar uma bola de três pontos, independente do lugar em que você esteja na quadra. Cada personagem manda a bola de um jeito diferente.



Teleporte é a única magia de defesa. Com ela, você teleporta um jogador seu do campo de ataque até a boca do garrafão. Bem útil para acabar com os contra-ataques.



Ao acionar Forcefield, o seu jogador fica nervoso pra caramba (neguinho fica até vermelho) e imune às roubadas de bola.



Usando Vegas, o seu placar vira um caça niqueis. Conforme a sorte, você pode ganhar desde reserva de magias até pontos.



Eclipse: escurece a tela e só dá para ver o vulto dos jogadores. Dura até alguém arremessar a bola. O objetivo é confundir o adversário.



Se você estiver no campo de defesa e quiser que o companheiro vá rapidinho à quadra adversária, use Back Door. Ele vai se teletransportar e ficar embaixo da cesta.

# SUAS ENTERRADAS

mente você vai conseguir roubar a bola e assim por diante. Apertando start, a escolha do time é aleatória. Para dar uma enterrada animal, entre na boca do garrafão

com o turbo acionado. Ai, é só apertar o botão B e curtir a cena. Cada personagem tem mais de uma enterrada diferente. Confira algumas delas:



TAZ



GAGUINHO



MARVIN



FRAJOLA

# SNES

# FRONT MISSION

Gráficos 10

Música 10

Jogabilidade 10

Tipo: Estratégia

Fabricante: Square

Memória: 24 megabits

Fases: mais de 25

Jogadores: 1

## COMANDOS

A: Confirma opção

B: Nega a opção

Start: Tela de opções

Direcional: Selecciona

A Square, famosa por seus games de RPG, apresenta agora um jogo de estratégia para o SNES. E que jogo! *Front Mission* é um game espetacular, que realmente impressiona. Os personagens controlam robôs poderosos, que podem ser montados do seu próprio jeito. Por sinal, este é o maior charme do jogo. Conforme a maneira que você joga, o desenvolvimento deste seu robô vai ser diferente. Se você gosta de atacar à distância, com armas de longo alcance, vai ganhar habilidades que permitem um melhor funcionamento deste tipo de arma. No total, são sete habilidades: Stun (para lutar sem armas; faz o inimigo dormir); Double (luta sem armas; dobra a porrada); First (você começa atacando); Duel (armas de curto alcance;

mira partes específicas do inimigo); Switch (repete o ataque); Speed (dobra a capacidade de tiro em batalhas de curta distância); e Guide (para batalhas de longo alcance: mira com precisão a parte do inimigo a ser atingida). A jogabilidade é muito boa devido ao visual da batalha, estilo *Final Fantasy*, e por essa possibilidade de se montar os robôs. E, apesar de existirem muitos diálogos em japonês, boa parte das informações em *Front Mission* são em inglês. A música também é no padrão *Final Fantasy*, mudando para cada situação do jogo. E, finalmente, os gráficos impressionam quando se lembra que se trata de um game de estratégia. Os cenários va-

riam bastante, há muitos detalhes e o colorido é bastante diferenciado. Enfim, um game nota 10.



Antes de começar as batalhas, dá para ver algumas das armas que serão usadas.

## MAPA DA MISSÃO 15





A sua primeira missão é salvar a simpática Karen. Mas não vai ter jeito, pois Driscoll vai matá-la. Pelo jeito, o cara não gosta de mulher bonita.



As batalhas são no estilo Final Fantasy. Logo que você encontra o inimigo, dá para atacá-lo de perto ou de longe. Estando próximo, o robô irá usar as armas de baixo alcance: rifles, granadas, metralhadoras etc. Estando longe, mísseis e a bazuca.



Nesta tela de opções, você escolhe o que quer fazer. Shop: você comprar armamento e itens, além de poder vender alguns deles. Military Office: você pega todas as informações sobre a sua próxima missão. Bar: além de encher a cara, você vai conseguir algumas informações. Pena que tudo esteja escrito em japonês.



Nas missões, o objetivo é destruir todos os inimigos que estiverem na tela. Para a maioria das batalhas, faça uma linha de frente com robôs fortes. Na segunda linha, coloque os robôs que têm alcance de longo alcance.

ロイド

名前	Roid	SHILLS	
Level	35	Guide	Lv3
Fight	07	Speed	Lvl
Short	49	First	Lvl
Long	99		
Ability	14		

MACHINE:	DX Type1		
PARTS		WEAPONS	ITEMS
Body	PERZER	GREY EYE	RePair 5
L.Arm	BRIZIA	THUNDER BOL	RePair 5
R.Arm	BRIZIA	CERES	RePair 5
Leg	PERZER	CERES	Flash Gren
COM.	PROXIMO	COLOR	B.F. Mine
h.Pack	Airon	BLUE 2	RePair 5
PASS-	7 T コ ノ ノ ミ W M ノ Q G J 3 ネ		
WORD:	ソサ F V I A A R 8 P セオ SL		
	F L E # B G ツキキ オ X ヒホ R		

Um dos lances mais legais é pegar seu robô e fazer uma disputa contra a máquina ou um colega. Para isso, entre no status, pegue o password e coloque no modo Colosseum. O robô da foto é o primeiro protótipo que a turma aqui da **VideoGame** preparou. Dê uma olhada no password e coloque a sua máquina para enfrentá-lo. Nas próximas edições de VG, vamos mostrar outras configurações.



## MAPA DA MISSÃO 8

CAPCOM

# NIGHT WARRIORS

## Darkstalkers' Revenge

# The Hunted Shall Now Hunt!

The battle for supernatural supremacy rages on in Night Warriors: Darkstalkers' Revenge. The Darkstalkers return to face their greatest challenge. New Warriors have entered the fray, battling not for power, but for the destruction of the Darkstalkers themselves! Night Warriors contains 14 characters to choose from, including two new and two formerly non-playable boss characters, as well as new fighting moves for all returning favorites. Night Warriors: Darkstalkers' Revenge is the game your players have been howling for! Contact your authorized Capcom distributor today!



Capcom, Inc.  
475 Oakmead Parkway  
Sunnyvale, CA 94086  
(408) 774-0500  
FAX (408) 774-3995

Capcom, Inc.  
3311 N. Kennicott  
Arlington Heights, IL 60004  
(708) 797-6100  
FAX (708) 797-6208

## SUCESSO NA

**Violentos, com roteiro denso e baseados em personagens de videogame ou mangá, os desenhos japoneses estão desbancando os americanos**

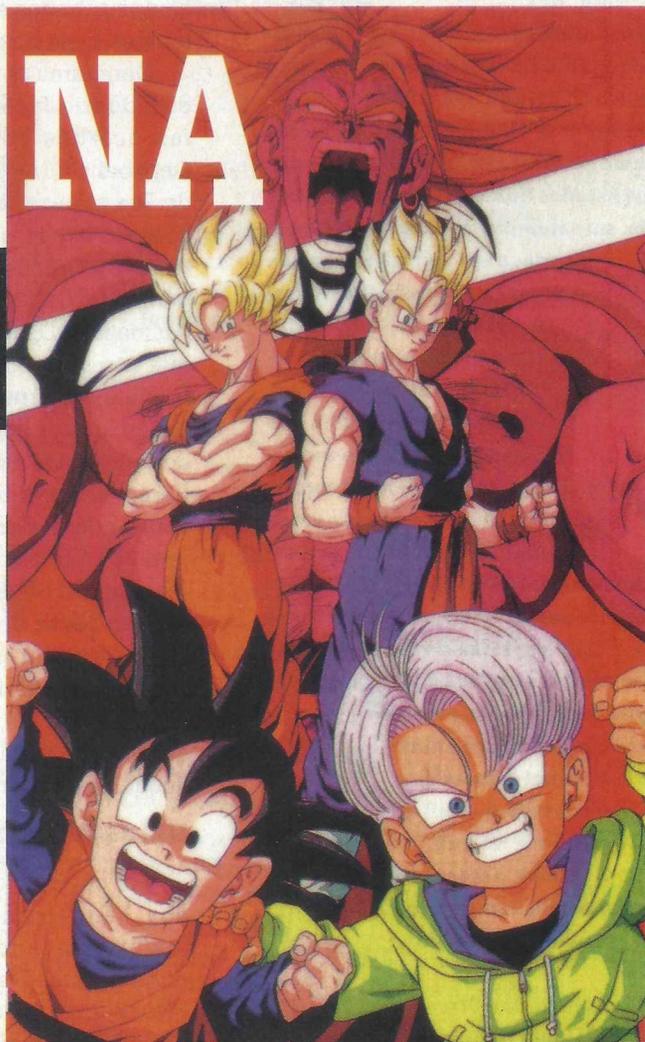
**Luana Pavani**

Os desenhos animados japoneses, do tipo *Os Cavaleiros do Zodíaco*, andam enrugando as testas de muitos fãs e dos próprios produtores das séries americanas. Aliás, nos Estados Unidos o desenho que faz mais sucesso, *Mega Man*, é japonês. Atualmente, as indústrias de videogame, como Nintendo, SNK, Capcom, Sony e outras, estão investindo nos estúdios de animação como complemento aos cartuchos. Ao contrário dos jogos, porém, os desenhos têm enredo confuso, cenários pouco detalhados, movimentos simples e cores frias. Como é então que eles estão dando um banho de audiência nos efeitos especiais e heróis ágeis dos americanos?

O primeiro motivo é que os desenhos japoneses não são educativos. Em vez de seguir padrões corretos de comportamento, como fazem *Batman* e seus amigos da Liga da Justiça, os heróis japoneses agem de acordo com a realidade, por mais violenta que seja. Nunca espere que haja toldos para amortecer uma queda do último andar daquele prédio com trocentos andares, nem que em uma luta de rua entre dois sujeitos armados um deles chute a arma dos pés do inimigo e o imobilize dando aquele olhar de "embora te odeie, não vou te matar". Os japoneses lidam com a morte sem "mentirinhas", inclusive com sangue para todo lado.

### TRAÇOS DE MANGÁ

Para quem gosta de pancadaria com pitadas de bom-humor e estrelada por gatinhas orientais, há desenhos como o *Ranma 1/2* e *Lamú*, ambos criados por uma mulher, Rumiko Takahashi, originalmente para mangá. Esse é o nome das histórias em



**Um dos maiores sucessos aqui e no Japão é o Dragon Ball Z.**

quadrinho tipicamente japonesas, em preto e branco, publicadas periodicamente em grossos volumes e que servem de base para a maioria das séries animadas para TV, cinema ou videocassete. "Os mangás são violentos. Os heróis matam mesmo, sem aquele ideal de justiça dos quadrinhos americanos. O que conta é o roteiro e não os dotes físicos dos personagens", compara Marcelo Ynakaki, 23 anos, frequentador da Gibiteca Henfil, em São Paulo. Além de prateleiras lotadas de mangás, a Gibiteca possui um auditório onde fãs de desenho japonês costumam se reunir aos domingos, desde 91, para assistir Stre-

# MEGAMAN no Brasil

**D**e depois de *Street Fighter*, o grande sucesso Capcom, uma das maiores fabricantes de videogame do mundo, é o *Mega Man*. Criado em 1987, o game hoje tem 14 versões e ainda conta com uma série de desenho animado para TV nos Estados Unidos. Dois meses após a estréia, em setembro de 1994, *Mega Man* já

estava em primeiro lugar na programação semanal infantil, batendo *Marvel*, *DuckTales* e outros, segundo o instituto de pesquisa Nielsen. A primeira novidade é que a partir do segundo semestre esse desenho será comercializado em fitas de vídeo nos Estados Unidos; e a se-

gunda é que além do *Mega Man*, a Capcom espera passar os novos *Street Fighter* e *Darkstalkers* (em séries de 26 episódios de 30 minutos cada) no Brasil, em janeiro do ano que vem. "Ainda estamos em negociações, mas a Colum-

bia, que distribui nossos desenhos, tem conversado com a *Bandeirantes* e a *Record*", diz Sílvio Gomes, assessor de marketing da Romstar do Brasil, subsidiária da Capcom.

O longa-metragem *Street Fighter II Movie* ficou um tempo fora do circuito por causa de uma transação entre Capcom e Sony, mas, no mês passado, os direitos autorais do desenho voltaram às mãos da criadora. Mal encerradas as negociações, o

vice-presidente da Capcom, Ron Czerny veio ao Brasil tratar de exibir de *SFII Movie* nos cinemas nacionais. Previsto para o final deste ano. ●



et *Fighter II Movie* (aquele da Chun-Li pelada - VG 47), *Dragon Ball Z*, *Fatal Fury*, *Samurai Shodown*, *Art of Fighting* e outros. Também o Sesc Ipiranga, a partir do dia 8 de julho, vai ceder espaço para exposições, às sextas sábados e domingos (veja box).

Quem traz as fitas de vídeo do Japão ou faz acordos com a Capcom e a Neo Geo do Brasil para exposições em espaços culturais é a Orcade - Organização Cultural de Animação e Desenho, que tem sede em São Paulo e afiliadas em Belo Horizonte, Rio de Janeiro, Salvador e Belém. Fundada há sete anos, a Orcade tem 300 sócios oficiais, quase todos homens a partir dos 16 anos, jogadores de RPG e fãs de entretenimento japonês, seja desenho animado, videogame ou mangá.

## APELO COMERCIAL

Por outro lado, todos são unânimes quanto à qualidade dos desenhos Disney. "Nenhum título japonês chega perto em termos de animação; mas os roteiros são muito melhores. A história de O

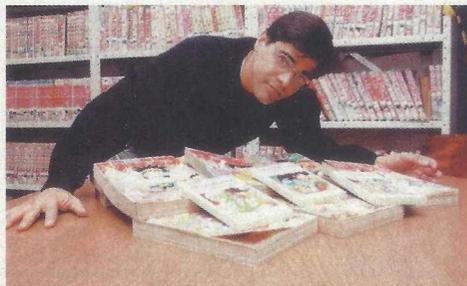


Foto Hamilton Penna

Peixoto, entre mangás da Gibiteca Henfil

*Rei Leão*, por exemplo, foi 'chupada' de *Kimba*, criado por Osamu Tezuka, na década de 70", conta o diretor da Orcade e editor da nova revista *Japan Fury*, Sérgio Peixoto.

Além do roteiro, outro fator importante para a popularidade dos desenhos japoneses é o marketing. Assim que uma nova fita de vídeo ou laser-disc chega às prateleiras das lojas especializadas, pode-se encontrar uma série de produtos com os personagens: camisas, chicletes, relógios de pulso e até cartões telefônicos. Peixoto diz que cada desenho já sai com cerca de 300 itens. "Só do *Gandam*, por exemplo, existem por volta de de mil kits diferentes". Kits são caixas com modelos de plástico para montar e adornar com uma série de acessórios. Vão de bonecos - como dos *Cavaleiros do Zodíaco* - até naves espaciais, e custam de R\$ 20,00, um robozinho simples, a R\$ 180,00, uma réplica de mais de 20 cm da Chun-Li. ■



Há mais de 1.000 produtos com os personagens de Gandam.



Ranma 1/2, desenho animado baseado nos quadrinhos.

## SERVIÇO

Gibiteca Municipal Henfil - Av. Sena Madureira, 298, tel: (011) 574-0389.

Orcade - Caixa Postal 3111, CEP 01060-970, São Paulo, SP.

Sesc Ipiranga - Av. Bom Pastor, 822, tel (011) 273-1633.

Programação: 8/7, 14 h - *Street Fighter II Movie*;  
15/7, 15 h - *Fatal Fury*; 22/7, 15 h - *King of Fighters*;  
29/7, 15 h - *Dragon Ball 2*

**ROLO  
VENDA  
COMPRA**

# ROLOS & TROCAS

## ALAGOAS

**R** Master System III - 2 controles, pistola Light Phaser e 4 cartuchos, mais uma bola de couraça e 16 revistas por Mega Drive III ou SNES com controle. Bruno, tel (082) 231-3039, **Maceió**.

## BAHIA

**V** Master System - em bom estado, por R\$ 100,00. Bráulio, tel (073) 811-4827/5434, **Barreiras**.

**R C** Cartuchos para Master - Eric, tel (071) 233-2181, **Salvador**.

**V** Hi-Top Game Turbo - 2 controles, 3 cartuchos e adaptador, por R\$ 85,00. Ricardo, tel (071) 237-2816, **Salvador**.

**V** Controle Turbo - para Phantom System, assim como cartuchos para o mesmo sistema. Renato, tel (071) 231-4949, só para pessoas de **Salvador**.

## DISTRITO FEDERAL

**R** Cartuchos SNES - Double Dragon por Superman ou pistola para o console. Saulo, tel (061) 346-5416, **Brasília**.

## ESPÍRITO SANTO

**R** Turbo Game VG-9000 - por Mega Drive, Master System ou SNES. Preço a combinar. Marcos, tel (027) 341-1269, **Serra**.

## GOIÁS

**C** Phantasy Star 2 - para Mega, com manual e em perfeito estado. Pago bem. Rogério, tel (062) 287-4123, **Goiânia**.

## MINAS GERAIS

**R** Master System - 6 cartuchos, pistola e Rapid Fire por Game Gear com Mortal Kombat I ou II, Super Wide Gear ou outros cartuchos de meu interesse. Gustavo, tel (032) 331-0734, para pessoas de **Barbacena**.

**V** Sega CD - com 8 jogos por R\$ 230,00. Também vendo Mega Drive - 5 cartuchos e 2 controles, por R\$ 150,00. Sávio, tel (031) 375-3324, **Belo Horizonte**.

**V** Top Game - entrada para 72 e 60 pinos, 8 cartuchos (5 americanos e 3 japoneses) e 2 controles, por bom preço. Cristiano, tel (031) 334-3438, **Belo Horizonte**.

**R V** Dynavision 3 - com Tiny Toon por R\$ 50,00, ou troco

junto a um Pense Bem por SNES. Marcus, tel (031) 385-6585, **Belo Horizonte**.

**R C V** Cartuchos SNES - compra Mega Man X ou X2 por R\$ 60,00 ou troco por Street Fighter II. Também vendo meu cart por R\$ 80,00. Saulo, tel (034) 822-2749, CEP 822-2749, **Patos de Minas**.

## MATO GROSSO DO SUL

**R** SNES - 2 controles e 2 cartuchos por Neo Geo com cartucho e 2 controles. Também troco ou vendo os carts de SNES ou Mega. Não ligue a cobrar! Eduardo, tel (067) 382-8799, **Campo Grande**.

**V** Discman Sony - modelo D802K, na caixa, com entrada para aparelho de som, auto-rádio e phone, mais 3 cartuchos para Mega, tudo por R\$ 250,00 ou troco por Sega CD com dois jogos. Flávio Santiago, Rua Joaquim Murtinho, 217, C3, CEP 79300-016, **Corumbá**.

**R V** Neo-Geo - Série Ouro e os cartuchos Samurai Shodown II e Art of Fighting, por Neo Geo CD com no mínimo 2 jogos, de preferência King of Fighters '94 e SSII. Roberto, tel (067) 421-7767, **Dourados**.

## PERNAMBUCO

**V** Mega Drive 3 - controle turbo e 7 cartuchos, incluindo Mortal Kombat II; tudo por R\$ 250,00. Otávio Augusto, tel (081) 222-2704, **Recife**.

## PARANÁ

**V** Mega Drive - na caixa, 2 controles e um cartucho, por R\$ 150,00. Marcelo, tel (041) 256-3884, **Curitiba**.

**V** Master System - 2 controles e 2 jogos na memória. Felipe, tel (041) 253-2912, **Curitiba**.

**V** Street Fighter II Turbo - e outros cartuchos para NES por R\$ 20,00 cada. João Ricardo, tel (0447) 26-1651, **Terra Boa**.

## RIO DE JANEIRO

**V** Computador CP 500 - com manual de instruções, mais Turbo Game completo. Paulo Henrique, tel (0243) 65-2261, **Angra dos Reis**.

**V** Cartuchos NES - 10, sendo um de 58 jogos, por R\$ 110,00. George, tel (021) 688-4697, **Itaguaí**.

**R C** Mortal Kombat II - para Master. Nilson, tel (021) 596-5268, **Lins de Vasconcelos**.

**R** Cartuchos SNES - Final Fight 2, Mickey-The Mystical Quest e Fatal Fury 2 por outras de meu interesse. Mateus, tel (021) 611-2097, **Niterói**.

**R** Mini-Game - Hook, por qualquer cartucho para Mega. Ligar à noite para Ivan, tel (021) 722-7996, **Niterói**.

**R V** Mortal Kombat II (SNES) - por Super Street Fighter II. Luiz Fernando, tel (021) 627-3420, **Niterói**.

**R** Phantom System - com controle, pelos cartuchos de Master: Super Kick Off e Ultimate Soccer. Ricardo, tel (0245) 23-1323, **Nova Friburgo**.

**R** Krusty's Super Fun House - para Mega, por 2 cartuchos de Master. Guilherme, tel (021) 768-1224, **Nova Iguaçu**.

**R** Mega Drive - 3 cartuchos e controle de 6 botões, por SNES, com pelo menos 2 cartuchos e 2 controles. Mario, tel (021) 768-9075, **Nova Iguaçu**.

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

NOME

END

BAIRRO  CEP

TEL. -DDD   CIDADE

ESTADO  ANÚNCIO R  V  C

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

**R Sonic & Knuckles** - por X-Men, Sonic 3 ou outro cartucho de Mega. Somente para pessoas do Rio. Wilson Souza Antunes, Rua Alexandre Amaral, LT 8, QD N, CEP 23098-120, **Rio de Janeiro**.

**R Master System II** - 8 cartuchos e 2 controles, por Mega Drive 1, 2 ou 3, com um ou mais cartuchos. Leonardo, tel (021) 238-6245, **Rio de Janeiro**.

**R Mega Drive** - completo e os carts: Alisia Dragon, Altered Beast, SOnic e Moonwalker, por Neo Geo Série Ouro, com Samurai Shodown, ou SNES com 4 carts. Carlos Alberto de A. Filho, Av. Pres. Vargas, 3515, ap 1106, CEP 20210-030, **Rio de Janeiro**.

**R Master System Super Compact** - manual de instruções, mais um controle de Turbo Game e 4 carts: Sonic, Carmen Sandiego, Shinobi e Tom & Jerry, por SNES com controle e cartucho. Jair R. Valle, Rua Boiobi, 1718, ap 202, CEP 21825-070, **Rio de Janeiro**.

**V Revista VideoGame e Home Computing** - n 48, por R\$ 3,50. Rafael Rodrigues Guimarães, Rua Natanael Batista, 102, CEP 23073-280, **Rio de Janeiro**.

**V SNES** - 2 controles, e Mega Ja ponês com um controle e 3 cartuchos, ou troco tudo por 3DO. Roberto, tel (021) 593-3378, **Rio de Janeiro**.

**R Patins on-line** - importado, por Game Boy. Pago a diferença. Fabio, tel (021) 371-9884, **Rio de Janeiro**.

**V R Game Boy** - 4 cartuchos, por apenas R\$ 140,00 ou troco por: Bazuca SNES com jogo incluído, 2 controles AquaPad ou mouse. Também troco carts SNES. Felipe de O. Ribeiro, Rua Cel. França Leite, 300, fundos, CEP 26520-030, **Rio de Janeiro**.

**V Master System** - 3 controles, pistola e 2 cartuchos (de tiro), por R\$ 110,00. Douglas, tel (021) 596-6349, **Rio de Janeiro**.

**R v Sonic & Knuckles (Mega)** - por X-Men ou vendo, assim como um Top Game por R\$ 15,00. Wilson Souza Antunes, Rua Alexandre Amaral, LT 8 Qd N, CEP. 23098-120, **Rio de Janeiro**.

**R Capitão América** - (para Mega Drive) por Super Street

Fighter ou outros de meu interesse. Frederico, tel (021) 329-0079, **Rio de Janeiro**.

**R SNES** - 2 controles, Mortal Kombat II, Street Fighter e Super Mario All Stars por Neo Geo com cartucho. Danielle, tel (021) 590-1473, **Rio de Janeiro**.

**R Phantom System** - completo e com 28 revistas Videogame por Mega 3, com pelo menos 2 cartuchos. Thiago, tel (021) 371-9539, **Rio de Janeiro**.

**V Cartuchos de Mega** - Eternal Champions e Taz-Mania por R\$ 120,00, mais um Top Game VG-9000 duplo system, com 2 cartuchos, por R\$ 50,00. Saulo, tel (021) 350-0959, **Rio de Janeiro**.

**V Mega Drive III** - Virtua Racing, Street Fighter II e BodyCount, mais 2 controles por R\$ 360,00. Eduardo Araújo Souza, Rua Oliveira Braga, 290, ap 203, CEP 21715-000, **Rio de Janeiro**.

**R Handivision** - (Nintendo sem fio), 8 cartuchos na memória, mais Street Fighter II por Game Gear com 2 jogos. Daniel, tel (021) 280-7277, **Rio de Janeiro**.

**R v Top Game VG 9000** - 2 controles (um turbo) e cartucho, por R\$ 40,00 ou troco por cartucho de Mega. Leandro, tel (021) 356-7704, **Rio de Janeiro**.

**V Mega Drive III** - 2 controles, 3 carts: Toki, Crud Busters e Sonic II, na caixa, com 1 ano de uso, por R\$ 250,00. Leandro P. Araújo Barbosa, Rua Antonina Serrão, 198, CEP 24445-270, **São Gonçalo**.

**R Geniecom** - 2 cartuchos e 2 controles, por SNES. Pago a diferença. Eder, tel (021) 771-0916, **São João do Meriti**.

## RIO GRANDE DO SUL

**C Revistas VideoGame** - em bom estado, do número 1 ao 9, por R\$ 2,50 cada. Leandro M. Dias, Rua 24 de maio, 1515, CEP 96300-000, **Jaguarão**.

**V Mega Drive** - completo, com: Altered Beast, Street Fighter, Tale Spin e outros. Diogo, tel (054) 332-1768, **Não-Me-Toque**.

**R Cartuchos Mega** - Road Rash 2, Capitão América e Os Vingadores por controle de 6 botões e X-Men 2. Maiquel da Silva Severo,

Av. Guaíba, 76, CEP 91900-420, **Porto Alegre**.

**C Jogos CD-ROM** - para PC: Monkey Island, Sherlock Holmes e outros. Gabriel, tel (051) 223-6829, **Porto Alegre**.

## SANTA CATARINA

**V Dynavision 3** - 2 controles turbo (TPC1), pistola e cartucho de 7 jogos, por R\$ 120,00. Darlan, tel (0474) 64-1030, **Joinville**.

## SÃO PAULO

**V Bart's Nightmare** - para SNES, em ótimo estado, por R\$ 30,00. Deborah, tel (0186) 22-7759, **Araçatuba**.

**V R Master System III** - 2 controles e 3 cartuchos, ou troco por Mega. Alex, tel (0142) 30-3093, **Bauru**.

**R SNES** - em bom estado e com 11 cartuchos por 3DO, igualmente bem conservado, com 3 CDs. Douglas, tel (011) 520-1464, **São Paulo**.

**R SNES** - completo e 6 cartuchos, por microcomputador. Diogo, tel (011) 602-2015, **Guarulhos**.

**V Atari** - 33 jogos e um Pense Bem com 3 livros, por bom preço. Bruno, tel (011) 961-0175, **Guarulhos**.

**V SNES** - 2 controles, Lethal Enforcers com pistola e 5 cartuchos, por R\$ 350,00. Também vendo Mortal Kombat por R\$ 50,00, MK II por R\$ 100,00 e Bulls Vs. Blazers por R\$ 60,00. Leonardo, tel (011) 495-3544, **Itapeverica da Serra**.

**R Master System II** - com pistola, óculos, controle arcade e 4 cartuchos, por controle Pró profissional e um jogo para SNES. Rodrigo, tel (011) 732-2955, **Jundiai**.

**R Cartuchos Mega** - Fifa Soccer 95 por Hulk, Sonic & Knuckles ou Streets of Rage 3. Vitor, tel (011) 930-2268, **Mairiporã**.

**R Master System 3** - Alexx Kid na memória, controle e 8 cartuchos, por 3DO com controle e Super Street Fighter II. Henderson, tel (011) 430-3248, **Mairiporã**.

**R v Cartuchos de Mega** - Mortal Kombat, Super Street Fighter II, Sonic 2 e 3 e outros. Anderson, tel (011) 747-3876, **Mauá**.

**V R Master System 3** - 7 cartuchos, por R\$ 200,00, ou troco por Mega com controle. Leandro, tel (011) 453-4733, **Osasco**.

**R Mega Drive** - 2 controles e Mortal Kombat 2, por SNES ou Mega Drive II, ambos com controle. Edes W. Rossitto, Rua Garça, 63, CEP 06293-150, **Osasco**.

**R Mega, Sega CD e SNES** - com 10 cartuchos de SNES, tudo por um Neo Geo série ouro. Paulo Henrique, tel (011) 414-6132, **São Bernardo do Campo**.

**V Cartuchos de Master-5**, entre eles Masters of Combat e De Volta para o Futuro II. Marcos, tel (011) 756-7586, **São Bernardo do Campo**.

**R Cartuchos NES**: um de 22 jogos (60 pinos) e Godzilla 2 (72 pinos), por Maniac Mansion ou Final Fantasy; Master: World Circuit e Paperboy por Phantasy Star ou Ultima IV; Mega: vários. Vitor, tel (0123) 29-3702, **São José dos Campos**.

**V SNES** - em ótimo estado, com 2 controles e 2 cartuchos, por R\$ 200,00. Leandro, tel (011) 744-1626, **São Paulo**.

**V Mega 32X** - sem uso, por R\$ 260,00. Admilson, tel (011) 862-3432, **São Paulo**.

**V Cartuchos Mega** - Sonic 2, Altered Beast, Jogos de Verão, Jungle Book, Super Monaco GP Pro-2, por R\$ 145,00. Gabriel, tel (011) 857-7578, **São Paulo**.

**R SNES** - 2 controles e 2 cartuchos, por Sega CD com pelo menos um jogo. Só para pessoas de São Paulo. Ricardo, tel (011) 62-6818, **São Paulo**.

**V Mega Drive** - 2 controles (um de 6 botões) e 2 cartuchos. Fernando, tel (011) 875-8102, **São Paulo**.

**V Mega Drive** - 2 controles e vários cartuchos, entre eles Road Rash 2 e Jungle Strike. Rodrigo, tel (011) 683-0627, **São Paulo**.

**V R Cartuchos SNES** - Donkey Kong Country, original, na caixa e com manual, e Fifa Soccer, também com pouco uso e na caixa. Elaine, tel (011) 948-4465, **São Paulo**.

**V Super Monaco GP** - novo, para Mega. Maurício, tel (011) 852-4968, **São Paulo**.

**V Mega 32 X** - controle de 6 botões e o jogo Mortal Kombat II. Também vendo jogos para Sega CD - Tom Catalley, Rebel Assault e Road Avenger. Pagamento em duas vezes. Roberto, tel (011) 562-4619, **São Paulo**.

**R Cartuchos SNES** - Mario World e Magic Illusion, por Dynavision 3 com controle tipo manche e 5 jogos. José Eduardo, tel (011) 951-5356, **São Paulo**.

**R V Star Fox** - do SNES, por outro de meu interesse, ou vendo por R\$ 100,00. Rodrigo, tel (011) 571-8983, **São Paulo**.

**R Genicom** - um controle, 9 jogos e adaptador J72, por Mortal Kombat II do SNES. Djair F. de Lima Jr., Rua Silvestre Gayer, 273, CEP 03738-020, **São Paulo**.

**V Cartuchos SNES** - NBA Jam e Star Fox, por R\$ 50,00 cada, e Game Boy por R\$ 60,00. Fernando ou Ronaldo, tel (011) 825-8144, **São Paulo**.

**R Cartucho Mega** - Senna's GP por Twin Cobra. Benício Alves Vieira, Rua Acariabu, 49, CEP 03908-120, **São Paulo**.

**R SNES** - na caixa 2 controles e 2 cartuchos, por Mega Drive, com 2 controles e um cartucho. Rodrigo, tel (011) 950-7677, **São Paulo**.

**R Master System Compact** - sem fio, por 3 cartuchos de SNES de meu interesse. Rafael De Paula Cavalcanti, Trav. Silvio Mamprim, Pq. Maria Luiza, 27, CEP 03490-010, **São Paulo**.

**R V Cartucho Neo Geo** - Ghost Pilots por Robo Army, Burning Fight ou Cyber Lip. Também vendo SNES, controle e Rocky Rodent, por R\$ 200,00 (mais 46 revistas de brinde) Somente para pessoas de São Paulo. Edson, tel (011) 841-1858, r: 27, **São Paulo**.

**R Cartuchos SNES** - Super Mario World, Street Fighter II e Donkey Kong Country por Illusion of Gaia e Chrono Trigger. João Henrique, tel (011) 228-1209, **São Paulo**.

**V SNES** - completo, vários jogos e acessórios. Frank, tel (011) 577-5598, **São Paulo**.

**V NES** - mais um Super Charger (compatível). Também vendo Sonic 1 para Mega, 7 cartuchos para Nintendinho e um walk-man. Luis Felipe, tel (011) 951-7743, **São Paulo**.

**R V Cartuchos SNES** - Mortal Kombat II e Morte e Retorno de Super Homem por Wolverine e Mega Man X2. Vendo Spider-Man para Master por R\$ 15,00 e controle desse console por R\$ 4,00. Também vendo cartuchos de Atari. Hugo, tel (011) 858-8073, **São Paulo**.

**R Mega Drive 3** - 2 controles (1 de 6 botões) e 6 cartuchos, por SNES, 2 controles e 3 cartuchos. João Paulo, tel (0124) 65-1394, Boiçucanga, **São Sebastião**.

**V R Cartuchos para SNES** - Mortal Kombat, Street Fighter II, Street Fighter II Turbo e Super Ghouls'n Ghosts. Caio Henrique, tel (011) 413-0958, **Santo André**.

**V R Mega Drive japonês** - 2 controles e um cartucho com 3 jogos, por R\$ 130,00, ou troco por Game Boy com 5 cartuchos ou Game Gear, com 2. Edevarde M. da Silva Jr., Rua Ângelo Daniel, 209, CEP 12050-230, **Taubaté**.

**V Mega Drive e/ou SNES** - novos, por R\$ 175,00 cada. Também vendo o cart para SNES Double Dragon 5, com pouco uso, por R\$ 60,00. Ligar após as 18:00h para Marcelo, tel (011) 955-8348, **São Paulo**.

**V Master System Super Compact** - com um jogo, por R\$ 85,00. Carlos, tel (011) 604-5234, **São Paulo**.

**V Game Boy** - cartuchos: Snoopy: The Magic Show e Case Boy, por R\$ 95,00. Ricardo, tel (011) 686-3523, **São Paulo**.

**V Phantom System** - por R\$ 70,00, e os jogos Batman e Stealth por R\$ 15,00 cada. Rafael, tel (011) 293-2742, **São Paulo**.

# CLUBES

## The Games

Se você procura um jornal de qualidade, descontraído e com as melhores dicas para jogos de SNES, Mega, Master, Nintendo, Game Gear e Sega CD, associe-se. Tem seção de dicas dos sócios, cartas, Megamania, sorteios, promoções e muito mais, em 10 páginas computadorizadas. Os primeiros 10 sócios concorrerão a um Mortal Kombat II para Mega. Envie R\$ 3,00 para R. Rolando Rolemberg, 31, centro, CEP 13560-360, São Carlos, SP.

## Secure Games

Detonamos todos os consoles. Para receber o jornal com dicas e lançamentos mande R\$ 2,00 por mês para Rua da Amizade, 94, ap 604, blA, CEP 52011-260, Recife, PE. Estamos esperando sua carta!

## JMT Game's

Fornecemos um jornalzinho mensal e, a cada seis meses, sorteamos cartuchos. Para se inscrever é só mandar uma dica de qualquer jogo e sistema, que também lhe enviaremos a carteirinha. Av. Paulista, 671, ap 1701, CEP 01311-913, São Paulo, SP.

Rolos & Trocas é um serviço gratuito prestado por VIDEOGAME a todos os seus leitores.

A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

## INTERNACIONAL

Salut. É bom receber todo mês a VideoGame aqui em Genebra. Dá para matar um pouco a saudade e ainda mostrar para os suíços coisas bem feitas do Brasil. Achei super cool a fita dos clips do filme Street Fighter e o novo visual da revista. Continuem assim.

**Tiago Bertolote**  
Genebra, Suíça

*Tiago, é um grande prazer para nós saber que temos leitores aí na Europa. E que, além do futebol e das mulatas, os suíços também estão vendo que o pessoal aqui do Brasil entende de games. Um grande abraço para você e continue nos escrevendo para contar o que os gringos acham da VG.*

## EM NOME DE DEUS

Os senhores possuem sistema de assinaturas? Quais os quesitos necessários para fazer uma? Gostaria também de entrar em contato com os fabricantes de games para a criação de jogos baseados nas Histórias Bíblicas.

**Cláudio José dos Santos**  
Mogi das Cruzes, SP

*Vamos por partes, Cláudio. A Sigla Editora tem um sistema de assinaturas, tanto para a Video News Game como para as nossas outras revistas: Audio News, Video News e AudioCar. O nosso telefone de assinaturas e atendimento ao leitor é 0800 - 130633. Pode mandar bala que a ligação é gratuita, mesmo que seja feita de outro estado. Quanto às Histórias Bíblicas, você não acha que fica meio esquisito um game chamado "As Trombetas de Jericó", "Escape from Babilonia", "Judas Spinball" ou coisas do gênero? Imagine então se a idéia for fazer um jogo no estilo Mortal Kombat: lutas sangrentas entre Davi e Golias, Abraão e São Pedro! Bem, brincadeiras à parte, vamos ao seu pedido (não esqueça de escrever suas cartas em inglês):*

**Capcom USA**  
475 Oakmead Parkway  
Sunnyvale, California, 94086  
USA

**American Laser Games**  
4801 Lincoln Road NE  
Albuquerque, New Mexico  
87109  
USA

**LucasArts Entertainment Co.**  
Post Office Box 10307  
San Rafael, California 94912  
USA

**Global Games**  
Marco Pecota - Publisher  
136 Geary Ave. 215A  
Toronto, ON M6H 4H1  
Canada

**Accolade**  
5300 Stevens Creek Blvd.  
San Jose, California 95129  
USA

**Absolute Entertainment Inc.**  
10 Mountainview Road,  
Suite 300 South  
Upper Saddle River,  
NJ 07458  
USA

**Atari Corporation**  
1196 Barregas Avenue  
Sunnyvale, CA 94089-1302  
USA

**Activision**  
11440 San Vicente Boulevard  
Los Angeles, CA 90049  
USA

**Acclaim Entert. Inc.**  
71 Audrey Avenue  
Oyster Bay, NY 11771  
USA

**Cristal Dynamics**  
2460 Embarcadero Way  
Palo Alto, CA 94303  
USA

**Culture Brain**  
Bldg. D-130 18133NE 68th  
St. Redmond, WA 98052  
USA

**Data East**  
1850 Little Orchard Street  
San Jose, CA 95125  
USA

**Disney Software**  
500 South Buena Vista Street  
Burbank, CA 91521-6385  
USA

**Electronic Arts**  
1450 Fashion Island Blvd.  
San Mateo, CA 94404  
USA

**US Gold, Inc.**  
303 Sacramento Street  
San Francisco, CA 94111  
USA

**Takara**  
230 Fifth Avenue,  
Suite 1201-6  
New York, NY 10001  
USA

**Gametek Inc.**  
2999 NE 191st Street,  
Suite 800  
North Miami Beach, FL 33180  
USA

**Interplay Productions, Inc.**  
17922 Fitch Ave.  
Irvine, CA 92714  
UK

**Ocean Software Limited**  
2 Castle Street, Castlefield  
Manchester, M3 4LZ  
UK

**Jaleco USA Inc.**  
685 Chaddick Drive  
Wheeling, IL 60090  
USA

**Konami**  
900 Deerfield Parkway  
Buffalo Grove, IL 60089-4510  
USA

**Maxis**  
2 Theatre Square  
Suite 230 Orinda, CA  
94563-3346  
USA

**Namco Hometek, Inc.**  
150 Charcot Avenue, Suite A  
San Jose, CA 95131  
USA

**Virgin Games**  
18061 Fitch Ave.  
Irvine, CA 92714  
USA

**Irem America Corp.**  
8335 154th Avenue NE  
Redmond, WA 98052  
USA

**Sega of America Inc.**  
130 Shoreline Drive  
Redwood City, CA 94065  
USA

**Spectrum Holobyte**  
tel 510 522-1164  
Public Relations  
2490 Mariner Square Loop  
Alameda, CA 94501  
USA

**Sony Imagesoft**  
9200 Sunset Boulevard,  
Suite 820  
Los Angeles, CA 90069  
USA

**Seika Corporation**  
20000 Mariner Avenue,  
Suite 100  
Torrance, CA 90503  
USA

**Sunsoft**  
11165 Knott Avenue  
Cypress, CA 90630  
USA

**Trimark**  
60 Leveroni Court  
Novato, CA 94949  
USA

**Tecmagik**  
10000 Santa Monica Blvd.  
Los Angeles, CA 90067  
USA

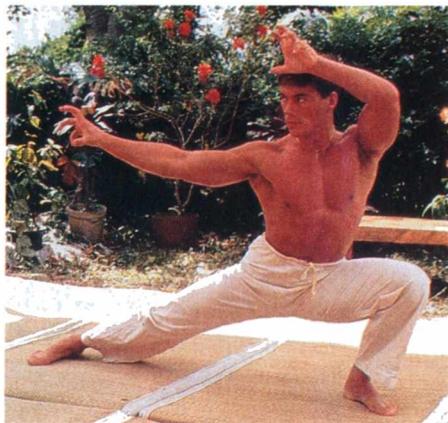
**Nintendo**  
Corporate Communications -  
206-861-2276  
USA

## ENDEREÇO DO VAN DAMME

Gostaria de solicitar o endereço para contato com o astro do filme *Street Fighter*, Jean-Claude Van Damme.

**Valter Luís G. dos Santos**  
São Paulo, SP

*Para entrar em contato com Van Damme é só mandar uma carta para: P.O. BOX 4149, 3330 Cahuenga Blv. West, Los Angeles, CA 90008 - USA. Não se esqueça de escrever a sua carta em inglês. Resolvido?*



## NÚMERO ATRASADO

Gostaria de receber um poster e saber a história completa do game *Street Fighter* (criação dos personagens, suas características etc).

**Antonio Marcos Martins Oliveira**  
Diadema, SP

*Antonio, um poster gigante do filme Street Fighter foi o brinde da VideoGame 48. E a história completa do game está no suplemento especial da edição 49. Para comprar números atrasados é só telefonar para 0800-130633.*

## LEITOR INSISTENTE

Vou continuar mandando cartas até uma ser publicada na VideoGame. É verdade que no *Mario Kart* original os jogadores são mais rápidos? Em *Donkey Kong Country* os personagens se penduram em outros lugares que não as cordas? Qual fita para SNES permite o maior número de jogadores?

**André Luiz F. M. de Souza**  
São Paulo, SP

*Calma André, tá uma carta sua publicada. São muitas as cartas que chegam aqui, mas com tempo nós vamos respondendo todas. Quanto ao Mario Kart, não há diferença nenhuma entre as versões americanas e japonesas. Donkey e Diddy só podem se pendurar nas cordas. E o maior número de jogadores simultâneos no SNES é quatro, caso do game Fita Soccer.*

mande seu desenho para videogame, seção game radical - rua alice de castro, 60, vila mariana, cep 04015-903, São Paulo, SP

# GAME RADICAL



**Marcelo Luiz de Sá Souza**  
Rio de Janeiro - RJ



**William Brasileiro**  
São Paulo - SP



**Alexandre G. Rodrigues**  
Vila Velha - ES



**Cristiano Guerra**  
Salvador - BA



**Fernando V. Costa**  
São Paulo - SP



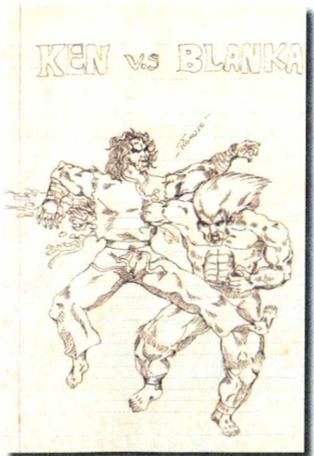
**Flávio P. Senra**  
Rio de Janeiro - RJ



**Victor Hugo Barossi**  
Londrina - PR



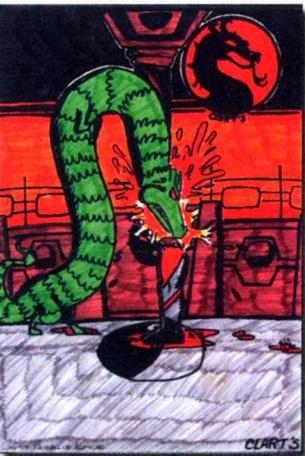
**Elio Alves Soares**  
Planaltina - DF



**Rômulo - Vega Game Club**  
Itaúna - MG



**Virginia M. da S. Macedo**  
São Gonsalo - RJ



**Clayton T. de Alencar**  
São Paulo - SP

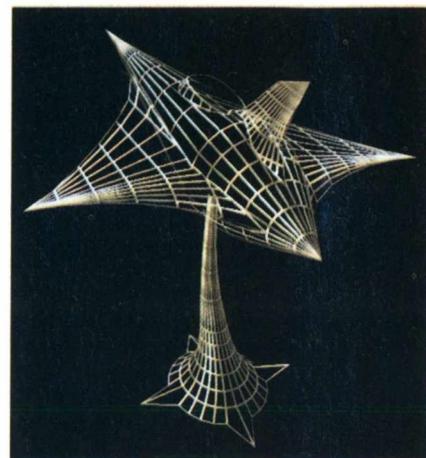


**Luis Fernando S. Cordeiro**  
São Paulo - SP



# GALERIA DOS FERAS

Parece que o pessoal já entrou de férias e esqueceu de mandar bala nos jogos. Ninguém conseguiu bater os records do mês passado. Mas é bom todo mundo começar a se preparar porque a partir do próximo mês muitas novidades vão estar acontecendo na Galeria dos Feras.



Desenho deste troféu:  
Alexandre Guedes

	GAME	NOME	ESCORE
SNES CLASSICOS	Super Mario Kart (Mario Circuit 1) (3)	Paulo Augusto de Araújo Filho	Time 0'56"48 Lap 0'10"94
	Taz-Mania (N)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	3.196.670
	Axelay (2)	Dionisio Cason	5.213.770
	Final Fight 2 (2)	Dionisio Cason	5.735.206
	Actraiser 2 (N)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	99.999.999
	Return of Jedi		
	R-Type 3 (N)	Felipe P. Paiva (A.J.E.)	242.030
	Jurassic Park 2		
	Indiana Jones - Greatest Adventures (N)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	100.325
	Super Punch-out (Gabby Jay) (1)	Rowan M. Saad	Best time: 0'07"92
HOT GAMES	Hagane		
	Pac Man 2 (%)		
DESAFIO			
MEGA CLASSICOS	Pit Fighter (7)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
	Streets of Rage III		
	Air Buster (2)	Dionisio Cason	1.671.400
	Sonic & Knuckles (N)	Rodrigo de Oliveira Vieira	terminado
	Ristar		
	Pitfall (N)	Rodrigo de Oliveira Vieira	999.999
DESAFIO	Taz Mania - Escape From Mars		
NES CLASSICOS	Ninja Gaiden 2		
	Castlevania		
MASTER CLASSICOS	The Secret of Shinobi (12)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
	R-Type (2)	Vulcan Macaw (A.J.E.)	1.225.900
NEOGEO DESAFIO	Samurai Shodown 2		
PLAYSTATION DESAFIO	Ridge Race		
SATURN DESAFIO	Daytona (pista 1)		
32X DESAFIO	After Burner		
PC DESAFIO	World Circuit (Interlagos) (1)	Enzo Augusto S. Costa	Best Lap 1'11"695
	Sim City 2.000 (1)	Equipe A.J.E.	84.542.760

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

## DESAFIOS

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

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

O "N" indica recorde novo

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

Estes são apenas alguns dos jogos.

A lista completa do Disk Games estará  
em sua locadora. Retire-a gratuitamente.

Locadoras-cadastrem-se pela caixa postal 60053 - cep 05096-970 SP

## SUPER NES Códigos e jogos

- 500 Aladdin - até estágio 1
- 501 Aladdin - estágio 2 ao5
- 502 Aladdin - estágios finais/passwords
- 503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
- 504 Art of Fighting 2 - mickey/jack/king
- 505 Art of Fighting 2 - ryo/yuri/takuma
- 506 Art of Fighting 2 - ten jim/eiji/mr big
- 507 Battletoads x D Dragon - até fase 3
- 508 Battletoads x D Dragon - fas. finais
- 509 Clay Fighter - bad/taffy/tinny
- 510 Clay Fighter - demais lutadores
- 511 Contra 3 - até fase 3
- 512 Contra 3 - fases finais
- 513 Cool Spot
- 514 Demons Crest - até fase 5
- 515 Demons Crest - fases finais/passw
- 516 Donkey Kong - estágio 1
- 517 Donkey Kong - estágios 2 e3
- 518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
- 519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
- 520 Donkey Kong - itens/amigos deles
- 521 Fatal Fury 2 - terry/andy/j.higashi
- 522 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
- 523 Fatal Fury 2 - mais 7 lutadores
- 524 Fatal Fury - mestres / dicas
- 525 Fatal Fury Special - geese / terry
- 526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
- 527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 529 Fifa Soccer International
- 530 Flintstones
- 531 Ghoult's and Ghosts - até fase 2
- 532 Ghoult's and Ghosts - fases finais
- 533 Goof Trop - Pateta
- 534 Home Alone 2
- 535 Jungle Book
- 536 Krusty's S Fun House
- 537 Lion King - até fase 1
- 538 Lion King - fases 2 a 6
- 539 Lion King - fases 7 a 10
- 540 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
- 541 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
- 542 Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
- 543 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
- 544 Mortal Kombat 2 - repiel/k.lao/jony
- 545 Mortal Kombat 2 - shang t'rayden
- 546 NBA Jam - comandos/opções/modos
- 547 NBA Jam - dicas especiais
- 548 NBA Jam - passwords
- 549 NBA Live 95
- 550 Nigel Mansell
- 551 Out of this World - até fase 4
- 552 Out of this World - fase finais/passw
- 553 Power Athlete
- 554 Power Rangers - até fase 5
- 555 Power Rangers - fases finais/passw
- 556 Power Rangers - golpes
- 557 Prince of Pérsia - até fase 3
- 558 Prince of Pérsia - dicas
- 559 Prince of Pérsia - fases 4 a 13
- 560 Prince of Pérsia - fases finais
- 561 Prince of Pérsia - passwords
- 562 Rock and Roll Racing
- 563 Samurai Shodown - 4 lutadores
- 564 Samurai Shodown - mais lutadores
- 565 Soccer Shotout
- 566 S Street Figh 2 - ryu/ken/bison
- 567 S Street Figh 2 - camy/chunli/dalsim
- 568 S Street Figh 2 - hond/veg/sagt/tawk
- 569 S Street Figh 2 - d'jay/blank/guile/fei
- 570 S Street Figh 2 - balrog/zangief/dics
- 571 X-Men - itens/fases iniciais
- 572 X-Men - fases finais/passwords
- 573 X-Men - golpes dos lutadores

## MEGA DRIVE Códigos e jogos

- 000 Aladim
- 001 Art of Fighting - ryo/robert
- 002 Art of Fighting - demais lutadores
- 003 Beavis & Butt Head
- 004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 006 Eternal Champions - cmd/max/blade
- 007 Eternal Champions - mais 7 lutadores
- 008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
- 009 Fatal Fury 2 - 4 lutadores
- 010 Fatal Fury 2 - mais 4 lutadores
- 011 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
- 012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
- 013 Ferrari GP - passwords
- 014 Fifa Soccer - comandos
- 015 Fifa Soccer - dicas
- 016 Fifa Soccer - opções/estratégias
- 017 Fifa Soccer - passwords
- 018 Fifa Soccer 95
- 019 Flashback - até fase 2
- 020 Flashback - fases finais
- 021 Flashback - passwords
- 022 Flintstones
- 023 Jungle Book
- 024 Jungle Strike - até fase 3
- 025 Jungle Strike - fases finais/passw
- 026 King of Monster 2
- 027 Krusty's S. Fun House
- 028 MarioAndretti Racing
- 029 Mortal Kombat 1 - kitana/millena
- 030 Mortal Kombat 1 - scorp/cage/sonya
- 031 Mortal Kombat 1 - tela secreta
- 032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
- 033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
- 034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
- 035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
- 036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
- 037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
- 038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
- 039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
- 040 NBA Jam
- 041 Nigel Mansel
- 042 Out of this World - até fase 2
- 043 Out of this World - fase 3,4 e 5
- 044 Out of this World - f. finais/passw
- 045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
- 046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
- 047 Power Rangers - lutadores chefes
- 048 Power Rangers - lutadores normais
- 049 Prince of Persia - fases 1 a 6
- 050 Prince of Persia - fases 7 a 10
- 051 Prince of Persia - fases finais/passw
- 052 Quackshot - cmd/itens/até fase 4
- 053 Quackshot - fase 5 a 9
- 054 Quackshot - fases finais
- 055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
- 056 Road Rash 2 - passwords
- 057 Road Rash 3
- 058 Samurai Shodown
- 059 Sonic & Knuckles - até fase 1
- 060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
- 061 Sonic & Knuckles - fases finais
- 062 Sonic 3 - até fases de bonus
- 063 Sonic 3 - fases normais
- 064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
- 065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison/zangf
- 066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
- 067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hawk/d'jay
- 068 Tinytoon All Star - futebol/bask/passw
- 069 Tinytoon All Star - modo/boliche/hiting
- 070 Top Gear 2 - dicas
- 071 Top Gear 2 - passwords
- 072 Virtua Rancing
- 073 World Heroes

**DISK**  
**900-0969**  
**GAMES**

Por enquanto  
só no Estado  
de São Paulo,  
à partir de 13/06

**Disk 900 - 0969**

**Após o atendimento,  
Disk o código do jogo.**

**Para avançar a gravação Disk 1**

**Para voltar a gravação Disk 2**

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

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

PLAYSTATION

# GUNNERS

ガンナーズヘヴン

# HEAVEN

Gráficos 10

Música 9

Jogabilidade 9

Tipo: Aventura

Fabricante: Sony

Memória: ND

Fases: 6

Jogadores: 1

## COMANDOS

□: Tiro

△: Troca de arma

X: Pulo

O: Bomba

R2: Trava o personagem

L2: Solta gancho

↓ + X: Dash

(escorregão)

Gunner's Heaven é o primeiro game de aventura que aparece para o Playstation. E ficou bonito "prá" caramba. São cenários fantásticos, como a floresta da segunda fase, e um cuidado bem legal com todos os detalhes. O estilo de jogo é parecido com o do *Gun Star Heroes* do Mega Drive, com inimigos e tiros para todos os lados. *Gunners* oferece também uma dificuldade acima do normal, principalmente com os chefes, já que as fases são um pouco curtas. Você tem dois personagens para escolher, Axel Sonic e Ruka Hetfield (prefira jogar com o Axel), e conta com itens para aumentar o poder das armas e restaurar a energia. Falando em armas, a melhor a ser usada é o laser teleguiado, que procura todos os inimigos que estão na tela. Outra coisa que deixa o jogo divertido é a variedade de estilo de uma fase para outra. Na terceira, por exemplo, o nosso amigo Axel arranja um par de patins e o game ganha velocidade. Já a quarta é a mais longa do game. Mas diferente mesmo é quinta fase, onde você passa o tempo todo voando e dá para colocar a arma na direção que desejar. Basta posicionar na direção certa e apertar o botão X. Curta agora as dicas para detonar com todos os Area Boss e Guardians, os chefes deste jogoço.

## PRIMEIRA FASE



Para acabar com o primeiro Area Boss, fique abaixado no canto esquerdo da tela dando tiros normais. Baba!



Acerte este Area Boss com o o Fire. Quando ele se aproximar, abaixe. Espere ele recuar para continuar atirando. Quando ele desaparecer, mude de lado.



O Guardian da primeira fase tem três transformações. Na primeira, ele fica rodando e soltando mísseis. Comece usando o laser teleguiado e fique desviando. Na segunda, é só usar o Fire para cima e ficar esperto com as bolas de energia. Na última, fique no canto oposto ao raio, desvie dos mísseis e continue atirando com o Fire.

## SEGUNDA FASE



O primeiro Area Boss é esta cobra metálica. Usando o laser teleguiado, você, além de acertá-lo, vai também destruir os tiros inimigos. Fique sempre no canto da tela que ele não vai conseguir te atingir. O único problema são as rabadas que ele dá no nível da água (é só ficar esperto para pular) e o vento forte (pule para o canto).



O Segundo é este lagarto. Use o laser teleguiado e tome cuidado com a língua e os tiros que ele solta. Quando ele vier para cima de você, pule sobre ele.



Fique perto do Guardian atirando abaixado e espere ele terminar o seu ataque. Depois, vá para o canto esquerdo da tela e abaixe novamente. Desta maneira as garras não te acertam. Pule os tiros de fogo e repita a operação. Na segunda transformação, espere ele levantar as garras para pular os raios. Use o tiro normal.



## TERCEIRA FASE



Esta nave é o único Area Boss da fase. Pule o primeiro tiro que ele solta e abaixe no segundo. Quando o tiro voltar, pule para trás. Tome cuidado com as pedras que caem do teto. Quando a nave vier para o canto esquerdo da tela, fique atrás e espere ela soltar o super tiro. Use o laser teleguiado.



Primeiro Area Boss. Ele solta três rajadas de fogo: pule para a esquerda e depois para a direita. Quando a rajada for na diagonal, vá para o centro e pule. Depois, ele solta apenas uma que se desdobra em três: desvie abaixado, vá para o centro e abaixe novamente. Na segunda transformação, fique no canto direito da tela abaixado. Use o laser teleguiado.

## QUARTA FASE



Segundo Area Boss. Assim que este cara aparecer, suba na plataforma. Espere ele abrir um buraco no centro e descarregar a energia. Vá para o centro da tela e desvie dos cilindros: primeiro para a esquerda, depois para direita. Vá para um dos cantos e espere ele abrir novamente o buraco. Fechado o buraco, fique no centro da tela. Ai, começa a seqüência dos cilindros novamente. Terminada a seqüência, suba na plataforma e repita a operação. Use o laser teleguiado.



Guardian. Fique no centro atirando para cima, procurando acertar os canhões. Na parte de baixo, pendure-se na plataforma e fique atento para destruir o canhão central e os dois laterais. Somente depois de acabar eles é que vai dar para destruir o Guardian. Olhe para o ombro dele para saber onde vai sair a rajada. Quando ele abrir a boca, é a hora de desviar. Na primeira parte, use o Fire e, para acabar com Guardian, o laser teleguiado.



Guardian. Ele mira a arma em você: pule na primeira rajada de tiros e abaixe na segunda. Assim que ele mirar, pule rápido. Depois, ele vem para cima de você e o tiro vem por trás. Cuidado para não levar a pior neste fogo cruzado: pule logo depois que começar o ataque. Na terceira transformação, quando ele vier para cima, passe por baixo usando o dash (escorregão). Use o laser teleguiado.

## QUINTA FASE



Procure chegar até o Guardian com o máximo de energia da arma. A primeira a ser usada é o Fire. Atire no centro do inimigo. Quando as laterais abrirem, mude para o laser teleguiado.



Na segunda transformação, vá para o lado direito e fique desviando das minas. Use o tiro normal. O negócio aqui é na raça. Se você passar da primeira seqüência de minas, da segunda em diante vai ser sempre igual.



Terceira transformação. Desvie sem ir muito para as laterais. Quando ele atirar duas bolas de energia, dê um toque para frente no direcional. Depois, vai aparecer um raio. Fique no centro da espiral formada pelo raio e acompanhe o seu movimento.

## SEXTA FASE



A primeira transformação do último Guardian é a mais complicada. Fique no canto oposto a ele e, assim que ele soltar os tiros, pule o primeiro e desvie dos demais. Quando ele começar a chegar perto de você, dê o dash (escorregão) e vá para o outro canto. Depois, ele vai fazer um círculo com as bolas de energia. Suba na plataforma e, assim que ele subir com as bolas, desça.



Segunda transformação: ele vai dar três porradas no chão e aparecem cristais nos lugares onde bateu. Vá para o lado esquerdo e fique atento no movimento do braço. Assim que ele ameaçar dar a porrada, vá um pouco para a direita. Depois ele repete a seqüência: sempre vá para a esquerda antes dele começar a bater.



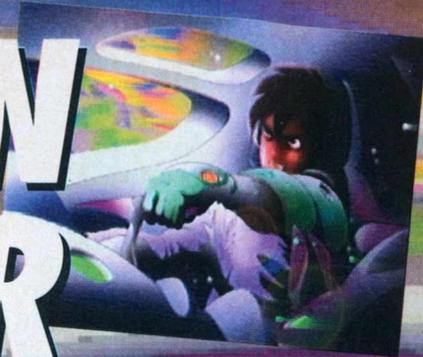
Terceira transformação. Ele começa soltando bolas de fogo para todos os lados. Fique embaixo da plataforma esquerda, exatamente na posição da foto. Dê um passo para frente assim que o fogo estiver próximo. O Guardian vai soltar um raio no canto oposto e vão crescer três cristais. Espere os cristais apagarem e vá para a direita até o canto da tela. Fique aí para desviar do fogo.



Última transformação. Ele vai soltar duas bolas de energia que vão sempre cair no centro da tela. Depois, ele solta outras quatro: fique no centro e pule as duas que vão vir por baixo. Feito isso, vá para a esquerda, suba na plataforma e pule para o centro da tela quando a quarta bola vier para o seu lado. Depois, repita a seqüência na direita.

# SATURN

# GRAN CHASER



Gráficos **9**

Música **9**

Jogabilidade **9**

Tipo: Corrida

Fabricante: Sega

Memória: ND

Fases: Indefinidas

Jogadores: 2

## COMANDOS

A: breque

B: acelerador

C: arma

R ou L: turbo

X, Y e Z: muda visão

*Gran Chaser* é um game de corrida em que os carros flutuam! Isto mesmo: os carros, que mais parecem naves espaciais, andam a poucos metros do chão. Este é o detalhe mais impressionante deste jogo que lembra um pouco o *F-Zero*, mas com três tipos de visão, coisas do 32 bits. O único problema de *Gran Chaser* é que ficou muito fácil. O que vai acabar fazendo a festa dos iniciantes. Mas os "experts" podem ficar tranquilos, pois a jogabilidade é razoável: o game passa uma sensação animal de velocidade. E jogando no "versus mode" a coisa fica ainda mais divertida. Uma dica: o melhor carro para quebrar os recordes é o vermelho, já que ele consegue atingir uma maior velocidade. Confira agora outras dicas para você detonar sozinho ou com seus amigos.

Jogando sozinho, você não tem a opção de escolher o seu carro. Mas no "versus mode" são cinco deles à sua disposição. Veja quais são as máquinas com as quais você vai detonar:



C

A

## ARAMASATELLES

Mantenha o motor no speed, o volante e o breque no neutro e o especial no weapon.



Atenção neste trecho. Vá pela zebra para não explodir nas minas.

## STANDARD MODE

É a fase mais fácil. São cinco pistas para escolher que não oferecem maiores dificuldades. Para facilitar ainda mais as coisas, dê uma sacada na foto acima com a regulagem geral para o primeiro circuito

# ADVANCED MODE

## TERRA

Ao acertar o carro, mantenha todas as regulagens (motor, volante e breque) no módulo neutro.



Ao invés de seguir reto vire o carro para a direita.



Neste ponto da pista você encontra um atalho.

## GLACIES

Mantenha o motor no speed, o volante e o breque no normal e o special no boost.



Aqui diminua um pouco a velocidade para entrar no atalho.



Mais um lugar onde dá para cortar caminho.

## VASTITAS

Nesta pista mantenha o motor no power, o volante e o breque no neutro e o special no boost.



Ao invés de ir reto, diminua a velocidade para subir no morro.

## NUBES

Para andar melhor, nesta pista, mantenha todas as regulagens no módulo neutro.



Aqui vá para a direita que você vai encontrar munições.



Eis um lugar onde você encontra uma porrada de munições extras.

## EVOFLAMMAS

Nesta pista mantenha o motor no power, o volante e o breque no neutro e o especial no boost. E aqui você vai ter que se virar, pois não há dicas. É no braço mesmo que você vai ter que segurar o carro.

# 3DO

Gráficos 9

Música 9

Jogabilidade 8

Tipo: Esporte

Fabricante: EA Sports

Memória: ND

Fases: Indefinidas

Jogadores: até 6



# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Quando se fala em games de futebol, o nome *FIFA Soccer* é o primeiro que vem à cabeça de qualquer gamemaniaco. Mesmo com a chegada de excelentes carts como *Perfect Eleven*, o jogo lançado para a Copa do Mundo dos Estados Unidos (Brasil tetracampeão, estão lembrados?) é sempre uma referência. Pois agora a turma

que curte o bom e velho esporte britânico vai poder se deliciar com a versão para o 3DO. Aproveitando todos os recursos que um 32 bits e o CD podem oferecer, este *FIFA Soccer* tem melhores gráficos que qualquer outro game de esporte: nem mesmo o *VGoal* do Saturn consegue superá-lo neste aspecto. Outra coisa que impressiona é

o som Dolby Stereo que traz a torcida para dentro do jogo. É arrasador. O único problema é a dificuldade que se tem para movimentar os jogadores. Mas a qualidade do game compensa. E se você conseguir ficar enjoado com uma partida, dê uma olhada nos códigos ao lado para deixar a partida ainda mais divertida.

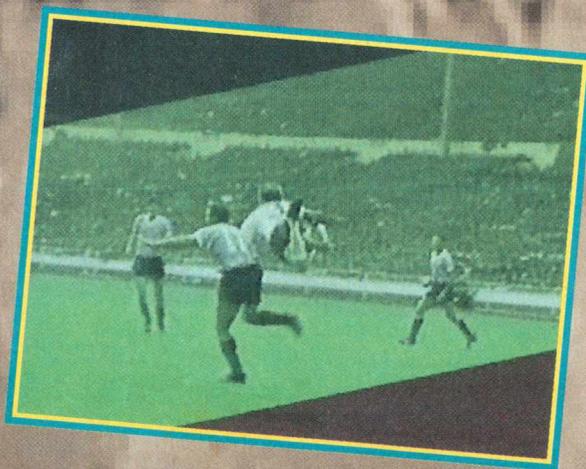
## COMANDOS

**A:** cruzamento/  
carrinho

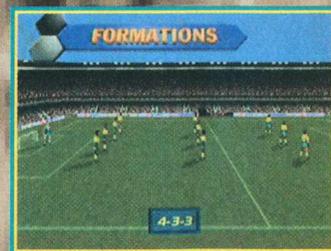
**B:** passe curto/  
muda o jogador

**C:** chute para o gol

**L e R:** efeitos



A abertura é de arrepiar. Imagens de partidas verdadeiras de Copas antigas também rolam nos intervalos dos jogos. É bom rever craques do passado para ficar inspirado.



Você altera o seu time da maneira que desejar: ofensivo, defensivo, esquema 4-3-4 etc. Até mesmo nesta tela de opções, os gráficos arrebatam.

## CÓDIGOS

Para entrar com os códigos, pause o jogo e digite as seqüências específicas para cada segredo. Se der certo, você vai ouvir um som e aparece uma mensagem na tela. Confira agora cada seqüência:



Jogador gigante: B A B A R B A B B A R



Bola Laser: L A C R B A L L



Batata quente: C R A B B R L A B A B B R



Beef Cake: R A L B A C L A B A



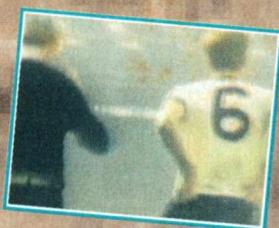
Big Ball: B C B C B A L L B A L L



Metalic Man: B A R C L B A B B A



Brute Mode: R A B B A C L L B A L L



Curve Ball (use L ou R depois de chutar a bola): C A R C A B R A B B L



Crazy Bounce: L A B A R R A C C A



## É BOLA NA REDE



Como todo brasileiro é um técnico em potencial, aqui vão duas dicas para chegar mais fácil ao gol adversário. Primeiro vá tocando a bola até a entrada da área e chute cruzado. É a maneira mais fácil de ver a bola enchendo a rede.

Uma outra estratégia está mais de acordo com o espírito de equipe. Ao invés de dar uma de fominha, cruze a bola para o companheiro que está dentro da área. Deste modo, a possibilidade de sair uma jogada mais bonita é maior.

# ARCADE

Gráficos 10

Música 8

Jogabilidade 9

**Tipo:** Luta

**Fabricante:** Sega

**Memória:** ND

**Fases:** Indefinidas

**Jogadores:** 2



## LEGENDAS

**D: DEFENSE**

**P: PUNCH**

**K: KICK**

Colaboração: Family World  
do Shopping Ibirapuera:  
(011) 531 21 22

# Virtua Fighter 2

*Virtua Fighter* foi um grande sucesso nos fliperamas. E a Sega não bobou e já lançou este upgrade. *Virtua Fighter 2* foi bastante reformulado. Os oito lutadores antigos continuam presentes, mas ganharam a companhia de dois novos personagens: Shun Di, um velhinho que parece bêbado, e Lion Rafale, um carinha metido a kung fu que é bem ágil. Mas o que mais chama a atenção mesmo são os gráficos. Com

poligonais super trabalhados, dá para sacar o contorno dos rostos e os detalhes são impressionantes. Aos movimentos da primeira versão foram acrescentados novos golpes que estão mais realistas. É possível sacar a diferença de movimentos entre um soco forte e um fraco, por exemplo. Outra coisa: as telas de fundo são animais. Em uma delas você luta em cima de um barco e, quando ele passa por pontes, apare-

cem sombras que dão uma iluminação fantástica. Resumindo: o game arrebenta de bonito. Quanto à jogabilidade, está mais fácil de aplicar os golpes e, em geral, a velocidade do game é ideal. Certas apelações do VR 1 sumiram no upgrade: há uma defesa (que mostramos abaixo) dos terríveis agarrões. E enquanto não sai VR 2 para o Saturn, dê uma alhada nos gopes e vá detonando no Arcade.

## ESTRATÉGIA

### Levantando do chão

DDD: rola para o lado

KKK: levanta dando chute

**Direcional para o lado oposto do adversário:** levanta dando cambalhota para trás

### Atacando o adversário no chão

↑ + P

### Defesa de agarrão

aperte → + DP no momento que o inimigo tentar arremessar seu lutador

### Throw (agarrão)

aperte P + D perto do oponente

### Dash (corridinha)

→ → ou ← ←

### Run

→ →, segure o último toque para frente

### Pulo

em VR2 é possível pular alto e baixo: a diferença é o "tempo" que você segura o direcional para cima

### Combo

as combinações de golpes são simples e bem fáceis de fazer, exemplo: P P K, P K, etc... Veja os principais nos golpes dos lutadores

## ZOOM ANIMAL



Além de gráficos bonitos, VR 2 também apavora quando o assunto é zoom. Nenhum detalhe é perdido assim que a imagem aproxima ou se afasta.

Quando os lutadores estão longe um do outro, dá para ver todos os movimentos do personagem.



## ÚLTIMO CHEFE



O último chefe é Dural. Este cara luta embaixo d'água, o que resulta em imagens muito bonitas. Para se ter uma idéia, o reflexo dos lutadores no chão é perfeito! Você enfrenta Dural uma vez: se perder, acaba o jogo como se fosse uma fase de bônus.

# OS LUTADORES

## PAI CHAN

Escola Blue Swallow Punch  
 Spiral Kick: K + D  
 Counter Throw: ← P  
 Triple Punch with Kick: P P P K  
 Reverse Throw: → ↓ P  
 Middle Screw Punch: ↘ P  
 Spinning Kick: ← K + D  
 High Toe Kick: → → K  
 Flying Swallow Kick: ↗ K K



## JACKY BRYANT

Escola Jeet Kune Do  
 Spinning Back Knuckle: ← P  
 Elbow Spin Kick: → P K  
 Spinning Arm Kick: ← P K  
 Somersault Kick: ↖ K  
 Smash Hook: ↘ P  
 Side Hook Kick: ← K  
 Beast Knuckle: P + K  
 Lighting Kick: ↓ P + K K x4

## JEFFREY MAWILD

Escola Pancratium  
 Power Slap: → P  
 Elbow Upper: → → P P  
 Power Bomb: ↘ P + K + D  
 Toe Kick Hammer: ↓ K P  
 Head Butt: → P + K  
 Hell Sub: ↓ P + K  
 Long Stomp Kick: → → K  
 Flying Hip Attack: P + K + D



## LAU CHAN

Escola Tiger & Swallow Punch  
 Spiral Kick: K + D  
 Drawing Down Throw: ← → P  
 Triple Punch with Kick: P P P K  
 Tiger Pawback Kick: ↖ + K  
 Flying Tiger Kick: ↗ K  
 Jumping Tiger Kick: ↗ K + D  
 Low Thigh Kick: → ↓ K  
 Step Palm Punch: ↘ ↘ K

## KAGEMARU

Escola Jujutsu  
 Waterwheel Kick: ↖ K + D  
 Arc Throw: ← + P  
 Shadow Throw: ← → P  
 Sword Throw: P + K + D  
 Karate Cop: ← → P + K  
 Sliding Kick: ← ↙ ↓ K  
 Upper Spiral Kick: ← K + D  
 Drilling Kick: → → K + D



## WOLF HAWKFIELD

Escola Pro Wrestling  
 Body Slam: → P  
 Axe Lariat: → → P  
 Double Arm Suplex: ↙ P + K + D  
 Shoulder Attack: ← → P  
 Body Blow: → P  
 Scissor Kick: K + D  
 Drop Kick: ↗ K  
 Flying Knee Kick: → → K + D

## SARAH BRYANT

Escola Jeet Kune Do  
 Double Joint Butt: → P K  
 Illusion Kick: ↘ K K  
 Combo Rising Knee: P P P K  
 Neck Breaker Drop: → → P  
 Double Kick: ← K  
 Tornado Kick: ↗ K + D  
 Roundhouse Kick: ↗ K + D  
 Spinning Kick: K + D



## SHUN DI

Escola Druken Punch  
 Horizontal Sweep Punch: ← + P  
 Double Palm Punch: → + P  
 Bent Backward Thigh Kick: ← + K  
 Loop Double Spiral Kick: → → + K  
 Spiral Double Punch: P + K  
 Spin Low Thighs Kick: ↓ K + D  
 Elbow Hit Stting Crossing: ↓ ↓  
 Spiral Kick: ↗ + K

## AKIRA YUKI

Escola 8-Way Punch  
 Double Circle Thigh Kick: → → K K  
 Elbow Drop on Head: → → P  
 Tiger Palm Punch: ↓ → P  
 Shoulder Attack: ↙ → P  
 Oblique Upper Kick: ↘ ↘ P  
 Elbow Shoulder: → ← → P + K  
 Upper Guard Break: → P + D  
 Head Couter Punch: D ← + P



## LION RAFALE

Escola Mantis Punch  
 Front Low Thigh Kick: ↓ + K  
 Palm Punch with Jump: ↑ + P  
 Jumping Spiral Kick: ↗ + K  
 Back Low Thigh Kick: ↓ K + D  
 Flingws Off Punch: P + D  
 Dual Counter Attack: → P + D  
 Penetrative Dual Punch: ↘ P P  
 Penetrative Bow Kick: ↓ ↓ K

# ARCADE

Gráficos **8**

Música **7**

Jogabilidade **8**

Tipo: Corrida

Fabricante: Capcom

Memória: nd

Jogadores: 1

Fases: 4



SlipStream na tela é sinal de que o turbo foi acionado...



... e que a velocidade pode ir até 460 km/h.



Quando o carro derrapa, é preciso ficar mexendo no direcional para colocá-lo de volta na pista.



A Capcom é mais conhecida pelo grande público pelos seus jogos de luta. Entretanto, ela decidiu se aventurar pelas pistas dos jogos de corrida. SlipStream foi desenvolvido com a aprovação da FIA, a organizadora do circo da Fórmula 1. O jogo não segue a tendência moderna de usar gráficos poligonais texturizados em jogos de corrida, caso de Ridge Racere Ace Driver da Namco e Daytona USA da Sega. Contudo, SlipStream não decepciona. Os gráficos são bem feitos, com uma boa sensação de 3D e velocidade espantosa. A música é bem em-

polgante e os efeitos sonoros muito realistas, ajudando a entrar no clima. A jogabilidade com joystick em vez de volante pode ser estranha a principio, mas depois de se acostumar é só alegria. Nas corridas, você conta com um número limitado de turbos que, quando acionados, aumentam sua velocidade para 460km/h, além de tirar um grito muito irritante do locutor: "ssllliippssttreeaaamm". Pela apresentação dá para sacar que os programadores são fãs de carterinha de Ayrton Senna. Agora é apertar o cinto e mandar bala.

## AS PISTAS

SlipStream conta com quatro pistas: Alemanha, que é uma pista de grande velocidade; Japão, que é um circuito mais sinuoso com muitas curvas e baixa velocidade; Austrália, um circuito misto; e Mônaco, o famoso circuito de rua preferido do Senna, onde o que prevalece é a técnica.



Alemanha



Japão



Austrália



Mônaco

## AS MÁQUINAS

São oito máquinas para você escolher, cada uma com qualidades específicas, relacionadas com o nome do carro:

**Fun To Drive**

carrinho fácil de dirigir

**Speedster**

um pouco mais rápido

**Drag Star**

o mais rápido dos oito

**Powerful Monster**

o mais resistente a porradas

**Shooting Star**

o mais balanceado e rapidinho

**Best Balance**

o mais balanceado



**Quick Handling**

maior habilidade para curvas

**Shake Hip**

boa aceleração e péssima velocidade de final. Tem boa estabilidade

## AS OPÇÕES

**TIME TRIAL**

Lugar onde você escolhe uma pista para quebrar o recorde. É um bom lugar para aprender as manhas de cada circuito, para depois tentar conquistar o campeonato mundial.

**WORLD CHAMPIONSHIP**

É aqui que a coisa pega fogo. Você terá que estar bem familiarizado com as quatro pistas se quiser chegar em primeiro lugar. Aqui o que vale é ganhar, e não competir.

**PASSING CONTEST**

É uma modalidade original, onde você terá que ultrapassar um certo número de adversários em duas voltas. Este é o modo mais rápido de se chegar ao final do jogo.

# NES

Gráficos 8

Música 9

Jogabilidade 10

**Tipo: RPG**

**Fabricante: Enix**

**Memória: 4 megabits**

**Fases: Indefinidas**

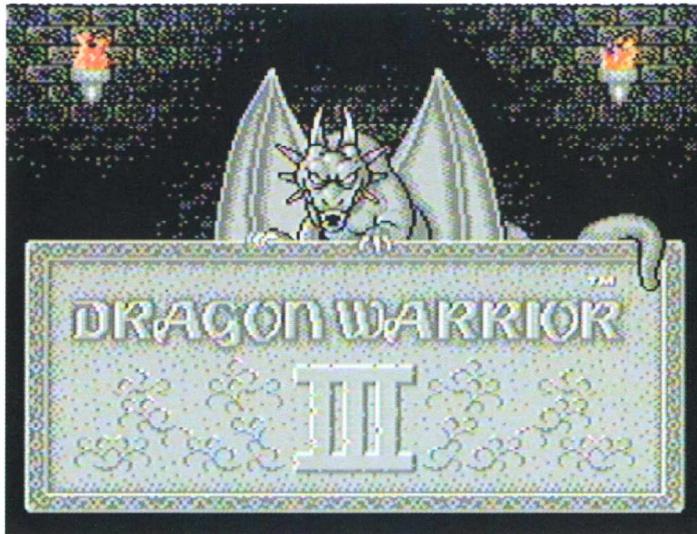
**Jogadores: 1**

## COMANDOS

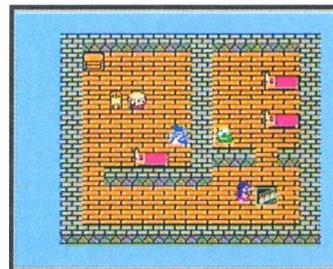
**A: Chama o menu e confirma o comando**

**B: Anula o comando**

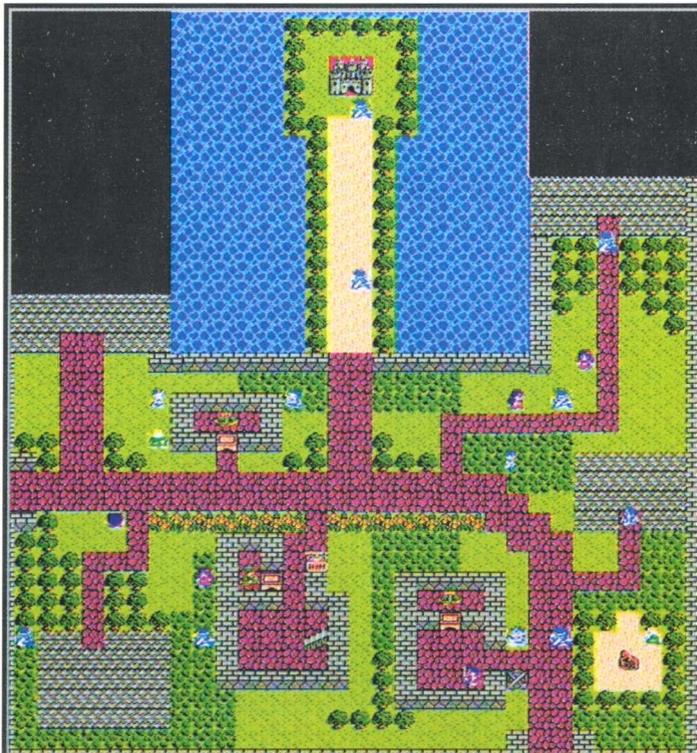
**Direcional: Seleciona o comando**



Ortega, o seu pai na história, está lutando contra o terrível dragão que assombra o reino onde você vive. Depois desta abertura é que a aventura começa....

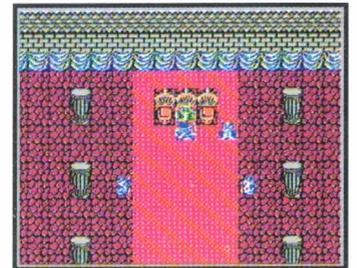


Logo que você acordar, diga bom dia para sua mãe e obedeça o seu conselho: vá até o castelo e converse com o rei de Aliahan.



Esta é a cidade do Castelo de Aliahan. O esquema é o mesmo de todos os RPGs: converse com todos os habitantes, compre itens e coisas do gênero.

*Dragon Warrior* é uma série de sucesso total no mundo dos games, tanto para o Nintendinho como para SNES. No Japão (onde o jogo se chama *Dragon Quest*), chega a formar filas quando do lançamento de uma nova versão. Também não é para menos: o desenhista de DW é Akira Toriyama, o mesmo de *Dragon Ball*, e a música é feita por Koichi Sugiyama, um dos mestres nesta área. Ou seja, *Dragon Warrior* é um clássico. Esta terceira versão para Nintendinho tem uma dificuldade certa, ideal tanto para iniciantes como para os que já dominam os RPGs. Agora, a história se passa em um mundo diferente, mas, em determinado momento do game, você vai ter que encarar todo o mapa de DW I. Para quem gosta de quebrar a cabeça pensando em estratégias para enfrentar demônios e outros bichos, DW III é um prato cheio. Apesar de sair para um sistema 8 bits, é o melhor da série, mesmo quando comparado à versão SNES. Isso enquanto não chega *Dragon Quest* com 32 mega para o Super Famicom, que também deverá chegar ao mercado americano em breve.



Depois de bater um papo com o rei, você irá ganhar dinheiro para comprar armas, equipamentos, itens etc.



Luisa's Place é um dos lugares mais importantes do game. É aqui que você irá construir o seu pequeno exército. Você pode escolher um grupo com mais força de ataque, com mais magia etc.



Esquema de batalhas: Fight ataca os inimigos, com Run você foge, Parry é a defesa e Item server para, obviamente, selecionar os seus itens.

# MASTER SYSTEM

Gráficos 9

Música 7

Jogabilidade 8

**Tipo:** Aventura

**Fabricante:**

**Sega/Tec- Toy**

**Memória:** ND

**Fases:** 5

**Jogadores:** 1

## COMANDOS

**1:** pulo

**2:** ataque

**↑ + 2:**

**troca de personagem**

**↓ + 1 (Asterix):**

**muda item**

**Segurar 2 (Asterix):**

**usa item**

**Segurar 2 (Obelix):**

**carrega o golpe**

**1 + ↓ (Obelix):**

**cai em cima do inimigo**

## PASSWORDS

**Level 2:** 40732

**Level 3:** 23554

**Level 4:** 02174

**Level 5:** 98613

# Asterix



## AND THE GREAT RESCUE

Por Tutatis!, o céu está caindo sobre as cabeças dos dois gauleses mais famosos dos quadrinhos, Asterix e Obelix. *Asterix and the Great Rescue* é um bom jogo: seus gráficos são ótimos e a música, do tipo romana, apesar de não ter sido muito caprichada, é legal. Ou seja, é um 8 bits de arrasar. Mesmo nos momentos em que o jogo dá câmera lenta, o controle continua a funcionar normalmente. E os dois personagens são extremamente engraçados. Em alguns lugares, é

mais interessante jogar com o Obelix do que com o Asterix. Tendo alguma dificuldade com o pequeno gaulês, vá com o gordão ou vice-versa. Depois de pegar um item, vá um pouco para frente e volte para o mesmo lugar. Novos itens podem estar esperando por você. É um game longo, o que acaba fazendo com que se torne um pouco repetitivo. De qualquer forma, dá para se divertir pra caramba entre uma porrada e outra nos romanos, pobres romanos.



Sempre que aparecer uma porta que você não consegue abrir, volte e procure a chave.



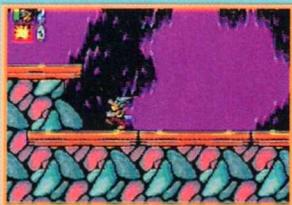
Jogue uma bolinha no círculo para derrubar o carinha que está pendurado e outra no jarro para abaixar os espetos.



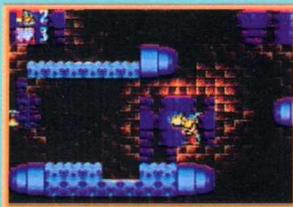
Esses romanos são loucos. Olha só um deles distarçado de árvore.



Para passar pelo romano blindado, use o item da folhinha e vá distarçado de arbusto.



Bem no começo da fase, vá para a direita que há uma vida escondida atrás das pedras. Mais à frente, você encontra outra. Dá para juntar vidas aqui: é só pegar as duas e morrer. Faça isso quantas vezes quiser.

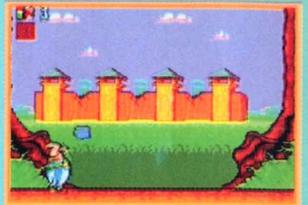


Nos esgotos de Roma, espere a água descer para passar. Não seja apressado, pois ela pode subir.

## CINCO DESAFIOS



**CHATOTORIX.** Vá pegando as poções que um carinha traz para você em cima do escudo e manda bala no bardo. Não esqueça de desviar das notas musicais. Se quiser, suba no escudo para ficar mais fácil de acertá-lo.



**OBELIX.** Rebata as pedras que vêm do forte. Fique parado nesta posição e aperte o botão 2 quando a pedra chegar perto. Se você não acertar e ela cair perto, pule para evitar os fragmentos.



Fique apertando os botões 1 e 2 alternadamente, o mais rápido possível até derrubar o romano na água.



Use Obelix para arrebentar com o pirata. Desvie do papagaio, espere o pirata descer e pule na cabeça dele. Ai, é só repetir o esquema até o cara ir para o saco.



No último desafio, vá novamente com Obelix. Enquanto o urso estiver passando, pule na cabeça dele. Depois, quando ele aparecer, entre nas portas, fique parado entre elas e dê um soco para o bicho deixar de ser besta. Repita a operação para desepero de Julio Cesar.

# VG TIPS

## DICAS DESTA EDIÇÃO

### SUPER FAMICOM

Dragon Ball Z 1  
Dragon Ball Z 2  
Dragon Ball Z 3

### SNES

Mega Man 7

### NEO GEO CD

Fatal Fury 3

### SEGA CD

Fatal Fury Special

### MEGA DRIVE

Road Rash 3

### ARCADE

Fatal Fury 3

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

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

## DRAGON BALL Z

SUPER  
FAMICOM



## JOGUE COM MAIS PERSONAGENS EM DRAGON BALL Z 1

Na tela de apresentação, pressione e segure os botões L, R, X e B e digite a seguinte seqüência: ↑ ↓ ← → duas vezes. Feito isto de maneira correta, você vai ouvir um som e vão aparecer outros cinco personagens para a sua escolha. Esta dica só funciona quando se joga no modo versus.

### PARA VER UM FINAL DIFERENTE

Você deve jogar com lutadores específicos em cada luta no nível 4.

**Primeira luta: Gokou vs Picollo**

**Segunda: Gokou vs Freeza**

**Terceira: Picollo vs Número 20**

**Quarta: Vegeta vs Número 18**

**Quinta: Picollo vs Cell**

**Sexta: Gokou vs Número 16**

**Sétima: Vegeta vs Trunks**

**Oitava: Gokou vs Gohan**

**Nona: Gohan vs Perfect Cell**

**Ultima: Gokou (ou Gohan) vs Perfec Cell**

### GOLPE SECRETO DO GOKOU

← ↙ ↓ ↘ → ↗ + chute

## ROAD RASH 3

MEGA  
DRIVE

## PASSWORDS

Entrando na tela dos Passwords, digite 15S9 PU03. Este código vai lhe dar a melhor moto, 200 mil dólares e todos o upgrades. É mole ou quer mais?

## ESPECIAIS DO DRAGON BALL Z 2

O especial de todos os personagens é feito com: → ← ↓ ↑ + chute (Vegeta e Picollo fazem especial com chute). O único que tem especial diferente é Perfect Cell: c → ← + soco.

### PARA TERMINAR LUTANDO CONTRA UM INIMIGO DIFERENTE

Jogue no nível 4 e perca a primeira luta contra Perfect Cell. Depois, ganhe de Cell Júnior. Perfect Ceel vai aparecer mais duas vezes. Ganhe a primeira luta e perca a segunda. Depois, ganhe do restante dos personagens.

### PARA JOGAR COM MAIS DOIS PERSONAGENS



No modo versus, faça o seguinte: na tela de apresentação, digite ↑ X ↓ B L Y R A.

## ESPECIAIS DO DRAGON BALL Z 3

**Gokou e Goten:**

← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ + chute

**Gohan:**

→ ↘ ↓ ↙ ← → + chute

**Trunks adulto:**

→ ← ↓ ↑ + soco

**Trunks Junior:**

→ ← ↓ ↑ + soco

**Vegeta:**

→ ↘ ↓ ↙ ← → + soco

**Darbura e Majin Boo:**

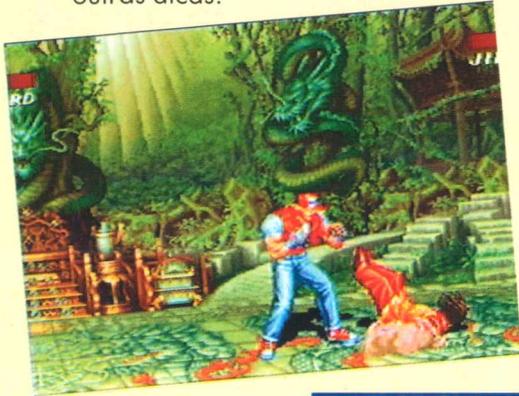
← → B ↑ + soco

### PARA ESCOLHER TRUNKS ADULTO

Digite ↑ X ↓ B L Y R A na apresentação.

**UPGRADE**

Na edição passada, você curtiu os golpes e as novidades do jogo Fatal Fury 3. Agora, damos mais combos e outros especiais para quem quiser detonar animal nos fliperamas ou no Neo Geo CD. Isso sem contar uma dica especial de como jogar com os chefes. Confira estas e outras dicas:



**SOKAKU**

**COMBOS**

Perto BD  
Pilão: 360° no direcional

**PRIMEIRO ESPECIAL**

→ ↘ ↓ ↘ → + CD

**SEGUNDO ESPECIAL**

Tome um golpe e → ↘ ↓  
↙ ← + CD

**VG COMBO**

Ataque com uma voadora (chute ou soco), detone soco forte abaixado e finalize com o Flames of Doom. É possível finalizar com o Makibishi Masher.

**GEESE HOWARD**

**AMEAÇANDO GOLPES**

Reppu ken: ↓ ↘ → + BD  
Mars Marche: ↓ ↙ ← → + BD  
Raising Storm: ↙ → ↘ ↓  
↙ ← ↘ + AC

**COMBOS**

DD  
Perto CCCC  
**SEGUNDO ESPECIAL**  
↓ + C, ↓ + C, ↓ ↙ ← → + CD

**VG COMBO**

Ataque com voadora (soco ou chute), acerte um soco forte e finalize com o Mars Marsher.

**MAI SHIRANUI**

**AMEAÇANDO GOPES**

Kacho Sen: ↓ ↘ → + BD  
Ryu Embu: → ↘ ↓ ↙ ← + BD  
Musasabi Mai (no ar): ↓  
AB

**COMBOS**

Perto CCCC  
Perto → BBB

**SEGUNDO ESPECIAL**

Longe C (pressionado) →  
↙ → + BD

**VG COMBO**

Ataque com voadora (soco ou chute), emende um soco forte abaixado, acerte um chute médio em pé e finalize com o Ryu En Bu.

**BOB WILSON**

**COMBOS**

ABCCD  
BD  
Perto CCCC

**SEGUNDO ESPECIAL**

→ → ↙ ↗ + CD

**VG COMBOS**

Comece com voadora (chute), acerte várias rasteiras fracas e suba no Bull's Horn. Depois da voadora você poderá variar o VG Combo acertando um chute forte em pé e na sequência detonar o Special.

**JOE HIGASHI**

**AMEAÇANDO GOLPES**

Hurricane Upper: ← ↙ ↓  
↘ → + BD  
Slash Kick: ← ↙ ↓ ↘ → + AC  
Tiger Kick: → ↓ ↘ + AC

**COMBOS**

BDD  
← CD, ↓D  
↓CD

**Segundo Especial**

→ ↘ ↓ ↙ ← + CD

**VG COMBO**

Ataque com voadora (chute ou soco), na sequência acerte um soco forte e o Slash Kick. Você também pode variar o último golpe com o Golden Heel Blast.

**ANDY BOGARD**

**AMEAÇANDO GOLPES**

Hi Sho Ken: → ↘ ↓ ↙ ← + BD  
Zan Ei Ken: ← ↙ ↓ ↘ → + BD  
Tchoreppadan: ← ↙ ↓ ↘ → + AC

**COMBOS**

Perto ACCCCD  
Perto → BBBC

**SEGUNDO ESPECIAL**

D, ↓ + C, ↓ ↙ ← → + CD

**VG COMBO**

Ataque com uma voadora (soco ou chute), então acerte um soco forte, detone o Double Zan Ei Ken Duplo. Para atacar com o Double Zan Ei Ken faça: ↙ ↓ ↘ → + C, no momento que Andy acertar o adversário faça rapidamente ↙ ↓ ↘ → + C.

**BLUE MARY**

**AMEAÇANDO GOLPES**

Vertical Arrow: → ↓ ↘ + AC

**COMBOS**

BBD  
Perto ACCC  
**SEGUNDO ESPECIAL**  
← ↓ ↙ + C

**VG COMBO**

Acerte uma voadora com chute ou soco, emende um soco e Straight Slice.

**HON FU**

**AMEAÇANDO GOLPES**

Sky of Fire Hoggie: → ↓ ↘ + BD  
Earthly Lightining Lumper: ↓ ↙ ← → + BD

**COMBOS**

Perto CCCC  
**SEGUNDO ESPECIAL**  
→ ↓ ↘ ← + CD (no tempo impar)

**VG COMBO**

Ataque com uma voadora usando o chute, detone três socos fracos e acabe com o Sky of Fire Noogie. Você também poderá acertar, depois da voadora, um chute fraco abaixado e na sequência o Earthly Lightning Lumber.

**TERRY BOGARD**

**AMEAÇANDO GOLPES**

Buring Knuckle: → ↘ ↓ ↙ ← + BD  
Crack Shot: → ↘ ↓ ↙ ← + AC  
Power Wave: ↓ ↘ → + BD

**COMBOS**

AAC  
ABD

**SEGUNDO ESPECIAL**

↙ + C, → + C, → ↘ ↓ ↙ ← + CD

**VG COMBO**

Comece atacando com uma voadora (chute ou soco), emende um soco forte, na sequência faça um Crack Shoot, detone outro soco forte e o Power Dunk. O adversário irá cair tonto, então repita a sequência.

**FRANCO**

**AMEAÇANDO GOLPES**

Power Bicycle: ↓ ↘ → + AC  
Waving Blow: ↓ ↙ ← + BD

**COMBOS**

Perto → AABBD  
Perto CCCC  
Perto CCCC

**VG COMBO**

Acerte uma voadora (chute ou soco), detone o um soco forte em pé e o Special.

## CONTROLE OS MESTRES

Esta dica não funciona no arcade. Termine uma vez o jogo e grave (Save) o final no memory card ou na bateria interna no Neo CD. Então comece o game e carregue (Load) os dados. Vai aparecer "Continue" ou "New Game". Acione o "New Game" e faça a seguinte sequência na tela de escolha dos personagens: Terry, Hon Fu, Mai, Geese, Bob, Sokaku, Andy, Franco, Joe e Blue Mary, sempre apertando o botão B depois que passar por cada um dos personagens (para cada lutador acionado corretamente é feito um pequeno som). Veja agora as golpes dos três mestres:



### YAMAZAKI

#### GOLPES

Contra Ataque:  $\leftarrow \downarrow \rightarrow + D$

Arm Whip:  $\downarrow \leftarrow + C$  (prepara o golpe),  $\rightarrow + C$  (ataque frontal) ou  $\uparrow + C$  (anti aéreo)

Rebate Magia:  $\downarrow \rightarrow + C$

**Special:**  $c \downarrow \rightarrow + BD$

**Segundo Especial:**  $\leftarrow \leftarrow e$ , durante o pulo,  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + CD$

### JIN CHONSHU

#### GOLPES

Long Throw:  $\downarrow \rightarrow + A$  ou  $C$

Elbow Punch:  $\downarrow \leftarrow + C$

Magia:  $\downarrow \rightarrow + B$  ou  $D$

Dragon Punch:  $\rightarrow \downarrow \rightarrow + A$  ou  $C$

**Special:**  $\downarrow \leftarrow \rightarrow + CD$

### JIN CHONREI

#### GOLPES

Long Throw:  $\downarrow \rightarrow + A$  ou  $C$

Magia:  $\downarrow \rightarrow + B$  ou  $D$

Dragon Punch:  $\rightarrow \downarrow \rightarrow + A$  ou  $C$

Magic Drain:  $\downarrow \leftarrow \rightarrow + C$

Magic Reflect:  $\downarrow \leftarrow + D$

**Special:**  $\rightarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + BD$

**Segundo Especial:**  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + CD$

## Dificuldade Expert

Na tela "How to Play" digite:  $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$  e depois  $\rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow$ . Se o código entrar, aparecerá a palavra Expert na parte inferior da tela. Os lutadores do computador ficarão infernais.

## Nanico's Mode

Só funciona no Neo Geo CD. Depois de escolher os lutadores, pressione e segure B+C nos dois controles.

## Segundo Especial

Funciona tanto no Arcade como Neo Geo Cartucho e Neo Geo CD. Depois de escolher os lutadores, pressione e segure ABCD (ACD no Neo CD) e pressione Start no "GO". Digite o comando quando a barra de energia estiver piscando. Este segundo especial só pode ser feito uma vez por round.

## MEGA MAN 7

## SNES

### PASSAGEM SECRETA

Na fase Shade Man, na parte em que você enfrenta aquela abóbora esquisita, atire quando ela estiver com a boca fechada. Deste modo, quando você a detona, ela vai para o canto direito da tela e abre uma passagem secreta. Entrando nesta passagem, use o R. Search para encontrar um item que recarregar automaticamente suas armas debaixo do quadro do DR. Willy.



### PASSWORD

Confira o password para a última fase com todos os itens:



TODOS OS GOLPES

**Andy Bogard**

Zanei Ken: c ↙ ↑ + soco  
 Shoryu Dan: ↓ ↘ → + soco  
 Kuha Dan: c ↙ ↗ + chute  
 Hisho Ken: ↓ ↙ ← + soco  
 Special: c ↓ ↘ → + chute fraco e chute forte

**Terry Bogard**

Burning Knuckle: ↓ ↙ ← + soco  
 Rising Tackle: c ↓ ↑ + soco  
 Crack Shoot: ↓ ↙ ← ↖ + chute  
 Power Wave: ↓ ↘ → + soco  
 Special: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + chute fraco e soco forte

**Joe Higashi**

Slash Kick: c ↙ ↗ + chute  
 Baretuden Ken: soco repetidamente  
 Tiger Kick: ↓ ↘ → ↗ + chute  
 Hurricane Upper: ← ↙ ↓ ↘ → + soco  
 Special: → ← ↙ ↓ ↘ → + chute fraco e soco forte

**Tung Fu Rue**

Senshippo: ↓ ↙ ← + soco  
 Gekiho: soco forte repetidamente  
 Ressenkyaku: c ↙ ↗ + chute  
 Shouha: c ↙ ↑ + soco  
 Special: → ↘ ↓ ↑ + chute fraco e soco forte

**Jubei Yamada**

Nihon-Seoi Dash: c ← → + chute  
 Ooizuna-Otoshi: c ↓ ↑ + soco  
 Senbei-Shuriken: c ← → + soco  
 Neko-Jarashi: → ↘ ↓ ↙ ← + soco forte  
 Special (perto): c ↙ ↓ ↘ → + chute fraco e soco forte

**Mai Shiranui**

Ryuenbu: ↓ ↙ ← + soco  
 Shinobibachi: ← ↙ ↓ BF \* → + chute forte  
 Kachosen: ↓ ↘ → + soco  
 Musasabi Mai: c ↓ ↑ + soco forte  
 Special: → ↙ → + chute fraco e soco forte

**Duck King**

Head Spin Attack: c ← → + soco  
 Break Storm: ↓ ↘ → ↗ + chute  
 Dancing Dive: ↓ ↙ ← + chute  
 Beat Rush: → ← → + soco forte  
 Special: ↓ ↘ → ↗ ↓ + chute fraco e soco forte

**Geese Howard**

Reppu-Ken: ↓ ↘ → + soco fraco  
 Double Reppu-ken: ↓ ↘ → + soco forte  
 Shippu-ken: durante o pulo ↓ ↙ ← + soco  
 Knockdown Blow: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + chute  
 Special: ↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + chute fraco e soco forte



**Wolfgang Krauser**

Blits Ball 1: ↓ ↙ ← soco  
 Blits Ball 2: ↓ ↙ ← chute  
 Leg Tomahank: ↓ ↘ → + chute  
 Knockdown Blow: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + soco  
 Special: ← ↗ + soco fraco e soco forte

**Billy Kane**

Club Blow: c ← → + soco  
 Suzume-Otoshi: c ↙ ↗ + soco  
 Sempu-Kon: soco repetidamente  
 Hisho-Ken: ↙ ↓ ↘ → + chute  
 Special: ← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + soco fraco e soco forte

**Cheng Sin Zan**

Kirai-Ho: ↓ ↘ → + soco  
 Dai-Taikobara-ushi: c ↓ ↑ + soco  
 Hagan-Geki: c ← → + chute  
 Special: c ↙ ↓ ↘ → + chute fraco e soco forte

**Kim Kap Hwan**

Hiezan: c ↓ ↑ + chute  
 Hangetsuzan: ↓ ↙ ← + chute  
 Hisho-Kyaku: durante o pulo ↓ + chute  
 Special: ↓ ↙ ← ↙ → + chute fraco e chute forte

**Axel Hawk**

Tornado Uppercut: ↓ ↘ → + soco  
 Smash Bomb: c ↓ → + soco  
 Axel Dance: soco repetidamente  
 Special: ← → ↘ ↓ ↙ ↗ + chute fraco e soco forte

**Laurence Blood**

Bloody Saber: ← ↙ ↓ ↘ → + soco  
 Bloody Spin: c ← → + chute  
 Blooby Cutter: c ↓ ↑ + soco forte  
 Special: ↘ ← ↙ ↓ ↘ → ↙ → + chute fraco e chute forte

**Big Bear**

Giant Bomb: c ↙ → + soco  
 Super Drop Kick: segure chute forte por 8 segundos e solte  
 Bear Bomber: → ← ↓ ↑ + soco forte  
 Special: → ↘ ↓ ↙ ← → + chute fraco e soco forte



**MARVEL**  
**COMICS**

# X-MEN

**CAPCOM**

## CHILDREN OF THE ATOM™

The Future Is Now  
**SNK**®

UMA  
FANTÁSTICA BATALHA  
ESTÁ ESPERANDO  
POR VOCÊ.



© SNK 1995

**SAVAGE REIGN**  
TM

**SAVAGE REIGN**  
Já à Venda!

Uma grande variedade de golpes, combinando socos, murros e diversas armas! Grandes confrontos em cenários espetaculares Utilizando um sistema revolucionário em jogos de batalha.

Uma explosão de originalidade!

**INCRÍVEL!**

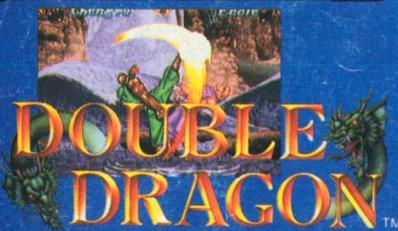


**WORLD HEROES PERFECT**

OS HERÓIS ESTÃO DE VOLTA!

©SNK / ADK 1995

**ANIMAL!**



**DOUBLE DRAGON**

**DOUBLE DRAGON**

UM EXCELENTE E RENOMADO TÍTULO, AGORA NO NEO GEO CD.

©1995 TECHNOS JAPAN CORP.



**A PROXIMA GLORIA**



**RADICAL!**

**SUPER SIDEKICKS 3**

64 PAÍSES À SUA ESCOLHA, PARTICIPANDO EM 6 TORNEIOS.

©SNK 1995

E MAIS.....

UM JOGO DE TIRO, SENSACIONAL, EM BREVE!

©AICOM

**NEO GEO CD Joystick Controller**



Vendido separadamente.

**NEO·GEO CD**™

**SUPER HIGH TECH GAME**  
**NEO-GEO**™

**NEO GEO DO BRASIL LTDA.**

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

©SNK 1995