

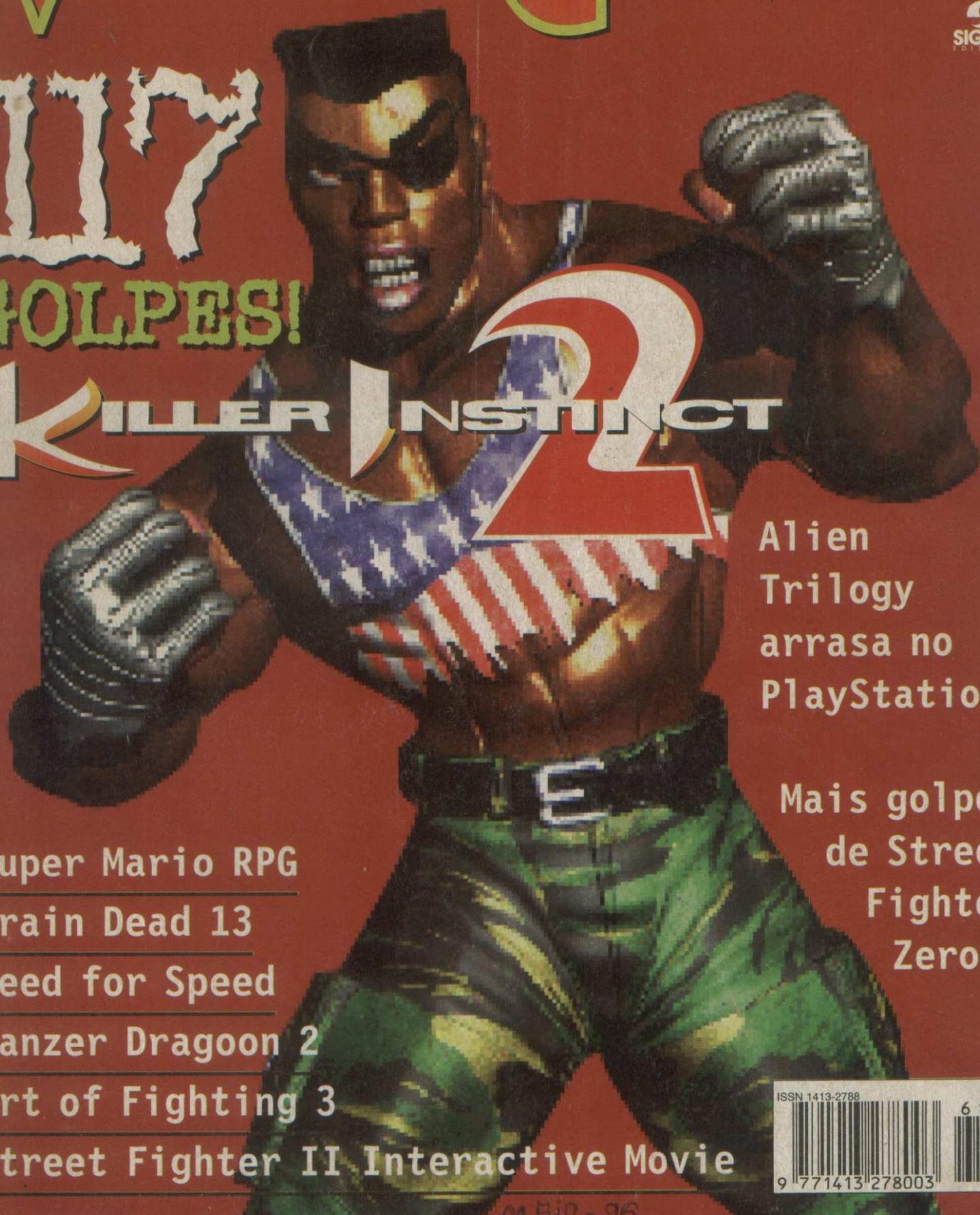
VIDEOGAME news



117

GOLPES!

KILLER INSTINCT 2



Alien
Trilogy
arrasa no
PlayStation

Mais golpes
de Street
Fighter
Zero 2

- Super Mario RPG
- Brain Dead 13
- Need for Speed
- Panzer Dragoon 2
- Art of Fighting 3
- Street Fighter II Interactive Movie

ISSN 1413-2788

6 1 >

9 771413 278003

MAR-96

PARA QUEM
TEM ENERGIA

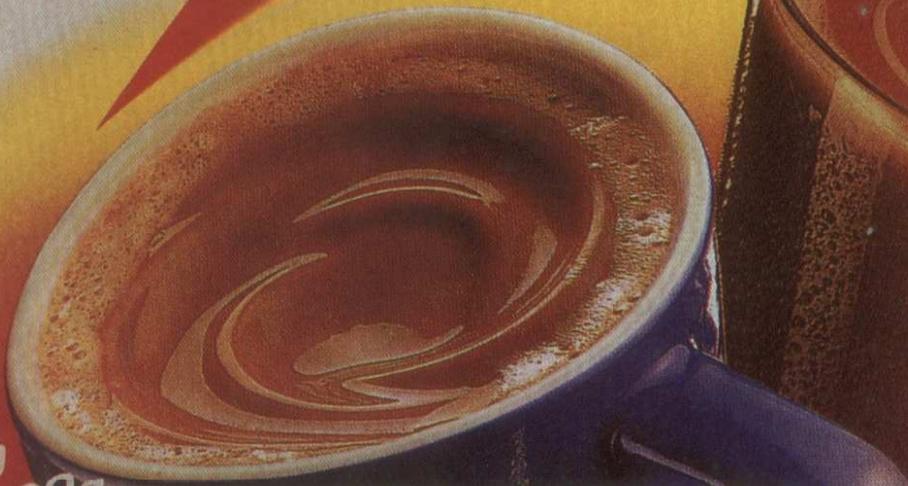
NÃO TEM

GAME OVER.

Nestlé®

NESCAU®

ENERGIA QUE DÁ GOSTO



COM 7 VITAMINAS

NEWS

05 ENCONTRO DE RPG, ESTRELA VENDE SUA PARTE DA PLAYTRONIC E TALES OF PHANTASIA, UM CARTUCHO PARA SUPER FAMICON COM 48 MEGA

COMING SOON

07 VIRTUA FIGHTER 3, DAYTONA REMIX, VIRTUA GUN, STAR GLADIATORS E NOVIDADES PARA NEO GEO

REVIEW

10 OS LANÇAMENTOS DO MÊS

MEGA DRIVE

12 LIGHT CRUSADER

SUPER NINTENDO

14 SUPER MARIO RPG

16 FRANTIC FLEA

SATURN

18 PANZER DRAGON 2

20 DARIUS GAIDEN

21 STREET FIGHTER II
INTERACTIVE MOVIE

ARCADE

30 ART OF FIGHTING 3

32 KILLER INSTINCT 2

34 DUNGEONS & DRAGONS:
SHADOW OVER MYSTARA

PLAYSTATION

35 BRAIN DEAD 13

36 ALIEN TRILOGY

38 NEED FOR SPEED

CD-ROM

39 SCREAMER, CYBERMAGE E
TIE FIGHTER COLLECTOR'S

TIPS

41 OITENTA E QUATRO DICAS
DE ARRASAR

REVISTIM!

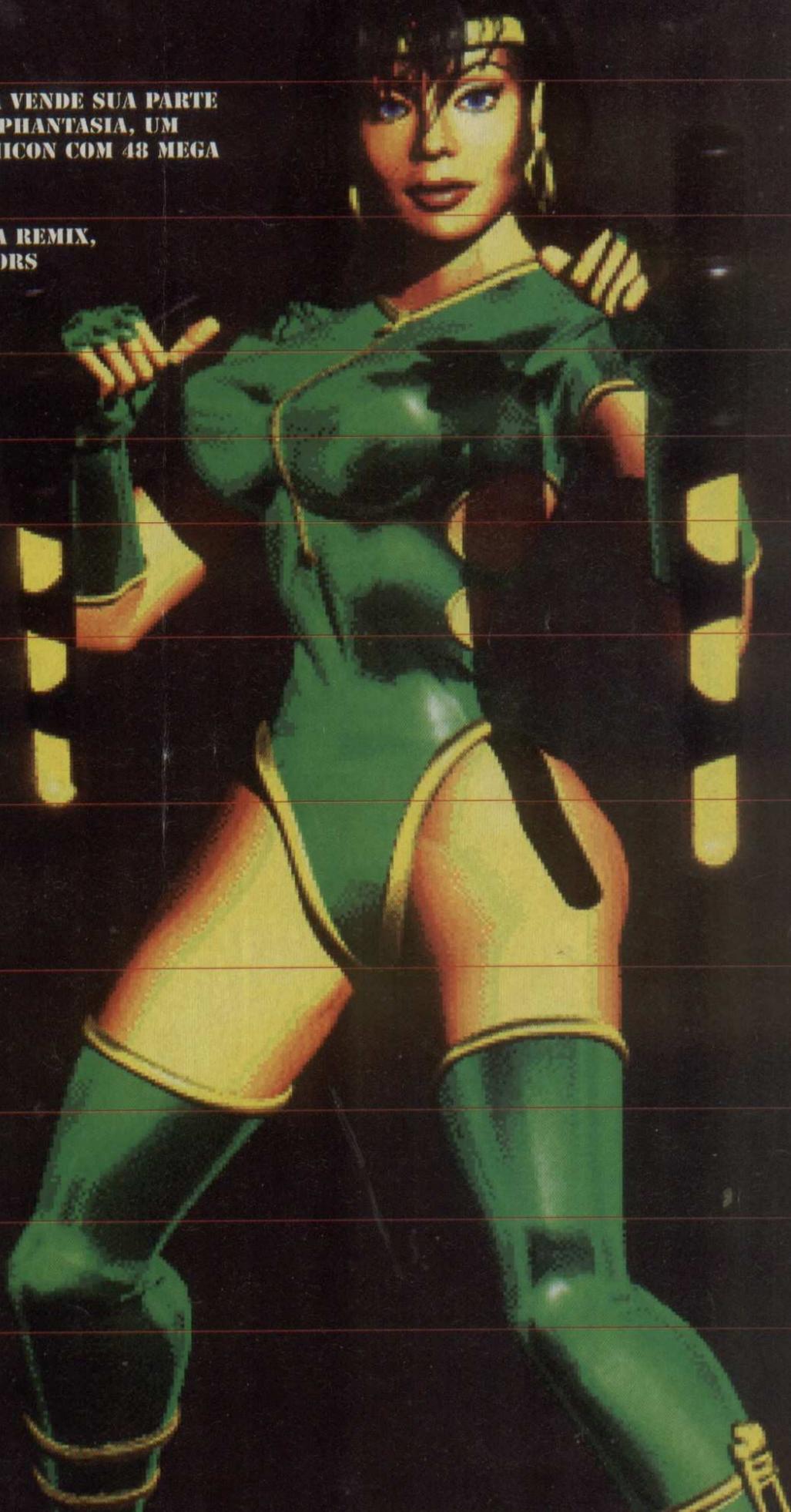
23 VIDEOGAME NA INTERNET

25 ROLOS & TROCAS

27 CARTAS

28 GAME RADICAL

29 GALERIA DOS FERAS



VIDEO NEWS GAME

REDAÇÃO

Diretor Editorial Ibsen Spartacus

Editor Chefe Daniel dos Santos

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Mateus de Andrade Silva
Rodrigo Segatti
Eufrico Ramos
Otávio Canecchio Neto

Produção Gráfica Sandra-Figueiredo

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário
Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade São Paulo
Angela Taddeo,
Geovânia Ortiz,
Ana Maria Gatti,
Alexandre Jordão
Gemberson Amaral

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

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Lutenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento ao Assinante (0800) 130633

e-mail sigla.editora@dialdata.com.br

MAIO/96

VIDEO NEWS GAME (ISSN 1413-2788), 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. VIDEO NEWS GAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEO NEWS GAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

Jornalista responsável:
Daniel dos Santos (Mtb 24857)
Impressão: CLV

ANER

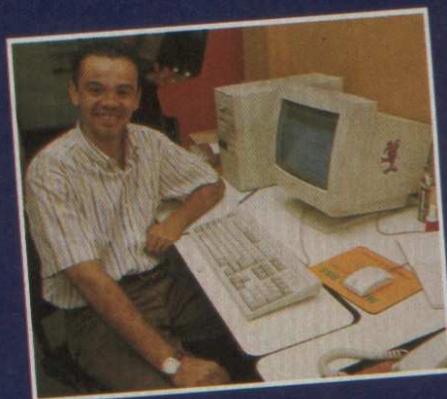
INSTINTO ASSASSINO 2

A pancadaria continua rolando solta. Só que, desta vez, os campeões de "audiência" Mortal Kombat e Street Fighter abrem alas para um jogo igualmente animal: Killer Instinct, que já era detonante na primeira versão, chega ao segundo episódio com gráficos e música nota dez. O arcade traz três novos personagens: Tusk (bárbaro que leva os inimigos na ponta da espada), Maya (garota com roupa de oncinha e uma faca afiada) e Kim Wu (uma lutadora bem ágil e com golpes radicais). E também tem chefe novo. Eyedol cede seu lugar para Gargos. Mas tudo isso não faria diferença se o jogo não tivesse combos chocantes. Imperdível!

Quem também detona é Alien Trilogy, o primeiro jogo do ano a merecer de Video News Game o selo Editor's Choice. Nada mais justo. O jogo para PlayStation é assustador, levando para os games o clima sombrio dos três filmes da série Alien. No papel da tenente Ripley, você caminha por corredores escuros caçando monstruosos alienígenas. Quando você menos espera, um dos monstros salta na sua cara, pronto para transformá-lo num hospedeiro. Segure-se na cadeira...

Mas nem só de bordoadas e monstros vive o mundo dos games. O bigodudo Mario Bros volta num título para Super Nintendo bem divertido. Super Mario RPG tem belos gráficos 3D, cenários bem coloridos e nível de dificuldade ideal para quem quer se iniciar no mundo do RPG. Esses e outros jogos detonados estão nas próximas páginas. Divirta-se.

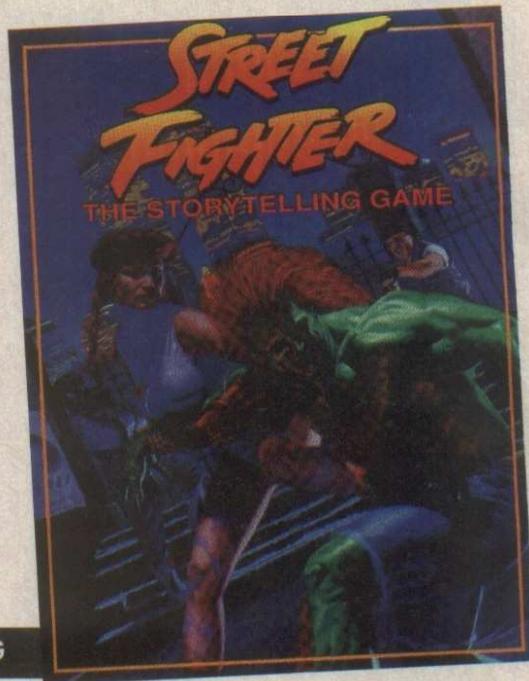
Daniel dos Santos
Editor Chefe



ENCONTRO INTERNACIONAL DE RPG

Nos dias 24, 25 e 26 de maio, o parque do Ibirapuera, em São Paulo, será invadido por uma legião de fãs de RPG. Será o Quarto Encontro Internacional de RPG. O evento (que tem entrada franca) está cheio de atrações para os maníacos pelo tema. Só para se ter uma idéia, serão 160 mesas, cada uma com capacidade para oito jogadores. O encontro terá participação da Capcom Romstar, que fará exibições de desenhos animados relacionados aos seus produtos, como Megaman, Darkstalkers e Street Fighter, e colocará máquinas do arcade Dungeons & Dragons 2: Shadow Over Mystara para o pessoal jogar. Além disso, a empresa promoverá jogos com os

RPGs Advanced Dungeons & Dragons e Street Fighter (isso mesmo, Street em RPG!). A Abril Jovem também estará organizando um torneio do jogo de cartas Spellfire. E por falar em torneios, vai acontecer lá a final do campeonato nacional de Magic: The Gathering, que vai levar os quatro primeiros colocados ao campeonato mundial nos Estados Unidos. Na parte internacional do evento, estará presente o escritor Greg Costikyan, autor de livros de RPG como Toons, Paranoia e Star Wars entre outros. O cara vai dar umas palestras sobre RPGs para os brasileiros. Depois de passar por São Paulo, o evento segue para Curitiba, nos 31 de maio e 1º de junho. ■



Street Fighter: Blanka, Bison e companhia viram personagens de RPG

Cachorrada no Master

A galera da TV Colosso vai atacar no mundo dos games. Priscila e Gilmar serão os heróis de um jogo para Master System bem legal, que tem lançamento previsto para o segundo semestre desse ano. Quem já conhece Asterix para Master vai achar TV Colosso familiar. É que o game foi desenvolvido tendo como base o game Asterix, mantendo alguns cenários e com desafio semelhante. De qualquer forma, é uma boa opção para o Master System.



TV Colosso: sai Asterix, entra Gilmar

TECNOFAX

SUPER NINTENDO
NINTENDO

MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM

BIT SISTEM

HI TOP GAME

ATARI CCE

MEGA DRIVE

GENESIS

NEO GEO

Preços Especiais para oficina,
revendedores e locadoras

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

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

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

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega
Drive japonês, transcoder Interno e
Externo para Play Station

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

• Adaptadores para cartuchos.
Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

Modulador RF
Play Station e Saturno
Transcodificamos TV's

TECNOFAX

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

AUTORIZADA
DYNACOM

news

Vasta Memória

Se um jogo com 32 mega de memória já era demais, o que dizer de um com 48? É o caso do RPG Tales of Phantasia, criado pela Namco para o Super Famicom (O SNES japonês). Para se ter uma idéia, a apresentação do jogo é inteiramente cantada. Para interpretá-la, nada menos que 130 vozes digitalizadas. Os gráficos se assemelham aos de Arc the Lad (PlayStation) e aos de Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 2), mas bem melhorados. A história começa quando o pacato Kures sai para caçar. Ao voltar para casa, ele encontra a vila destruída e seus pais mortos. Já viu... Daí para frente, muita coisa vai rolar. Além de ser muito bonito, o game é bem difícil. São cerca de quarenta horas de jogo, isso para quem já está acostumado com jogos de RPG. ■



Tales of Phantasia: 48 mega

Sem Estrela

A Estrela não é mais uma das proprietárias da Playtronic, empresa criada em maio de 1993, em parceria com a Gradiente, e que representa a Nintendo no Brasil. Devido a problemas financeiros, ela vendeu sua parte para a Gradiente, que já era dona de metade da empresa. O valor da transação foi de 7,3 milhões de dólares. Além de continuar investindo nos videogames, a Playtronic vai incrementar sua linha de brinquedos.

Mundo Game

Torneios, sorteios, gincanas e muitos arcades. Esse é o cardápio do Mundo Game 96, evento previsto para os dias 10, 11 e 12 de maio, no Mart Center, em São Paulo. Segundo os organizadores do evento, os participantes pagarão R\$ 3,00 pelo ingresso, com direito a jogar nas máquinas até cansar.

COMING
SOON

POR RODRIGO SEGATTI

Muitas novidades animais a caminho. Nos arcades, *Virtua Fighter 3* chega no segundo semestre com gráficos de primeira e novos movimentos. Para as máquinas da SNK, chegam *Futsal*, game ideal para quem gosta de bater uma bolinha, e *ShinOhKen*, jogo de luta com gráficos digitalizados, na linha de *Killer Instinct*. Quem possui Sega Saturn terá uma versão melhorada de *Daytona USA* no meio do ano, além da pistola *Virtua Gun*, que a Tec Toy vai lançar oficialmente no Brasil. A Capcom também não perde tempo. Está preparando um jogo no estilo de *Virtua Fighter* chamado *Star Gladiators*. Com isso, a empresa esquentará os motores para a terceira versão de *Street*, que terá gráficos 3D.



Futsal: futebol para todos os gostos

Novidades no Neo Geo

Depois de inundado por ótimas continuações de seus mais clássicos jogos, o Neo Geo ganha algumas novidades para 1996. Uma delas é *Futsal*, um jogo com vários tipos de futebol, inclusive futebol de salão e futebol de rua. É mais uma novidade da Saurus, que já tinha feito algumas adaptações de jogos de Neo Geo para Super NES e agora ataca totalmente no console da SNK. Outro jogo da Saurus é *ShinOhKen*. Com gráficos de computador digitalizados (como *Killer Instinct*), *ShinOhKen* é um jogo de luta com deuses, o que deve elevar o nível de destruição nas lutas.



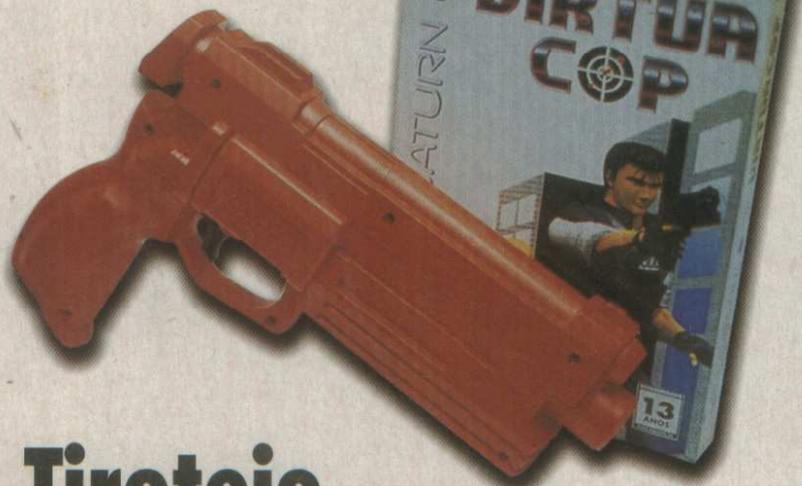
ShinOhKen: pancadaria no estilo de *Killer Instinct*

Virtua Fighter 3

No Japão, alguns poucos sortudos da imprensa local já viram o arcade mais esperado do ano: *Virtua Fighter 3* deve sair no começo do segundo semestre no Japão e Estados Unidos. Os gráficos serão animais! Será possível manipular objetos do cenário, como jogar mesas de bar no inimigo, além de utilizar as paredes e árvores para conseguir impulso. Os

guerreiros terão também personalidade virtual, que dará expressões faciais características aos personagens durante a luta. Outra novidade é que os personagens terão habilidade de fugir para os lados, como em *Toshinden*. O número de personagens deve ficar em treze. Todas essas mudanças prometem vida longa para a série *Virtua Fighter*.

COMING
SOON



Tiroteio colorido

Demorou, mas finalmente a Tec Toy vai lançar no Brasil a Virtua Gun, pistola para jogos de Sega Saturn. Com ela, não tem essa história de ficar levando o cursor até o adversário para poder detoná-lo. É só mirar e mandar bala. Para recarregar, basta colocar a mira fora da tela e apertar o gatilho. A cor da arma é um tanto quanto estranha (laranja) e o acessório é ligado por um fio à saída do joystick. O revólver deve chegar às lojas em julho e tem preço estimado de R\$ 79,99 (incluído o jogo Virtua Cop).

Daytona detona

A Sega vai lançar no meio do ano Daytona Remix para o console Saturn. O jogo foi melhorado em todos os aspectos: os gráficos ganharam mais frames de animação, há mais opções de carros, circuitos e um editor de pistas, para o jogador criar traçados mais simples e gravar na RAM. Com tanta mudança, por que não chamá-lo de Daytona 2 de uma vez? Pois é, Daytona 2 vai ser a continuação nos arcades, com a placa Model 3, de Virtua Fighter 3. Terá jogabilidade parecida com o primeiro e gráficos de chorar.

Virtua Gun: revólver para o Saturn

Jogabilidade Virtual

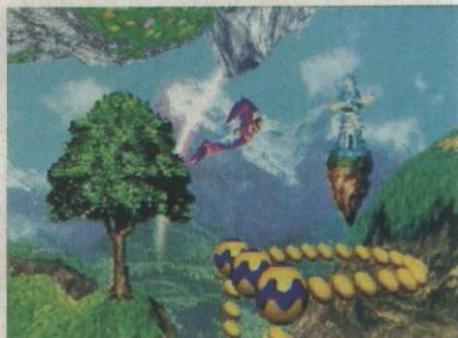
Antes de lançar o tão esperado Street Fighter 3, que virá com gráficos em 3D, a Capcom lançará um jogo no estilo de Virtua Fighter chamado Star Gladiators. Com isso, a empresa pretende preparar o mercado para a terceira versão de Street e revolucionar o conceito sobre jogos poligonais. Não será mais um Toshinden, mas sim um jogo em 3D com a jogabilidade dos games da Capcom.

E tome Dragon Ball

Vem chegando o quarto jogo de luta da série Dragon Ball para Super Famicom. Com desenhos feitos por Akira Toriyama, o jogo tem como base os últimos capítulos da série Z. O game segue o estilo das versões anteriores e vem com o subtítulo Hiper Dimension. E a dragonmania não acaba aí. Também está sendo lançado para o PlayStation um outro jogo de luta chamado Dragon Ball Legend, que virá com batalhas em 3D. Para o Saturn também está chegando um Dragon Ball que mistura RPG com interatividade.

Nights

Ea surpresa da Sega é Nights, para Saturn. Trata-se de um jogo de ação em 3D parecido com o Mario 64. O personagem principal do jogo é um bobo da corte que quer salvar sua amada. Para isso, ele vai ter que passar por mundos virtuais e voar em fases que lembram Panzer Dragoon. Feito pelo Sonic Team, é na verdade um preview de como será o Sonic The Hedgehog para o Sega Saturn.



Nights: prévia de Sonic para Saturn

GANHE GRÁTIS ESTES ADESIVOS

QUEM ANDA COLADO É ADESIVO.

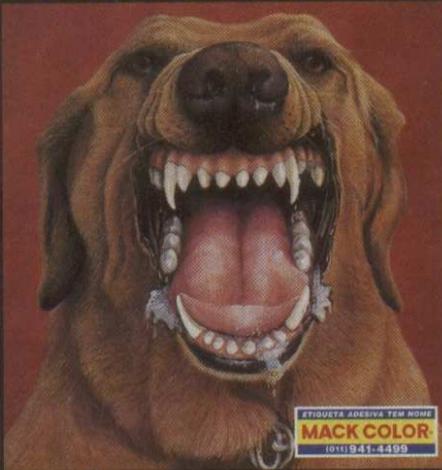
ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

2000 SAÚDE PAZ AMOR

O BARATO É CHEGAR LÁ!

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

CUIDADO



ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

CÃO FERROZ

ESPORTE NÃO É DROGA. PRATIQUE!

APROVADO PELO CONEN - SP

DÊ UM LÉ NA VIOLÊNCIA

Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

Nº DO CELULAR
999 9999

EM CASO DE PERDA OU EXTRAVIO LIGAR PARA:

NOME: _____

FONE: _____

APOIO: **MACK COLOR**
(011) 941-4499

ESTE ADESIVO É PARA VOCÊ COLAR NO SEU APARELHO CELULAR.

PARA RECEBER GRATUITAMENTE ESTES ADESIVOS, PREENCHA O CUPOM ABAIXO E ENVIE COM UM SELO PARA:

MACK COLOR Etiquetas Adesivas Ltda. - R. Francisco Marengo, 339 - Tatuapé - S. Paulo
CEP 03313-000 - Fone: (011) 941-4499 - Fax: (011) 941-4470

Nome _____

Endereço _____

CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____

QUANTIDADE LIMITADA



review

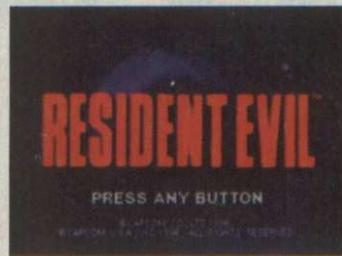
Mês de poucas novidades para os consoles de 16 bits. Em compensação, a galera dos 32 não tem do que reclamar. Para o PlayStation, está chegando *Resident Evil*, um adventure para lá de bom. Quem tem Sega Saturn e se liga em jogos de luta vai gostar de conhecer *The King of Fighters '95*. O jogo da SNK tem gráficos animais e golpes de primeira. Para manter a qualidade do jogo no console de 32 bits da Sega, o CD vem acompanhado de um cartucho de expansão de memória. Só mesmo um game como *Samurai Spirits RPG*, jogo para Neo Geo CD, para quebrar a hegemonia dos consoles de 32 bits. A versão RPG de *Samurai Shodown* merece nota dez em todos os quesitos.

RESIDENT EVIL

Tipo: Adventure
Fabricante: Capcom
Gráficos: 10
Música: 10
Jogabilidade: 10

PLAYSTATION

Resident Evil é demais. Imagine um *Alone in the Dark* com gráficos texturizados, polígonos melhorados e com muito mais ação, sem perder o lado inteligente da coisa. Esse é *Resident Evil*. Neste jogo, você fará parte de um grupo especial da polícia, o S.T.A.R.S. Em uma cidadezinha do interior dos E.U.A. um helicóptero do seu esquadrão é derrubado, com os integrantes do grupo Bravo dentro. Cabe a você, integrante do grupo Alpha, ir até lá, descobrir o que está acontecendo e resgatar os integrantes do grupo Bravo. Mas não pense que será fácil. Coisas estranhas estão acontecendo na região. Pode ter certeza que muita adrenalina vai rolar até você descobrir os segredos deste game.



CONGO: THE LOST CITY OF ZINJI

Tipo: Tiro
Fabricante: Sega
Gráficos: 7
Música: 7
Jogabilidade: 7

SATURN



Apesar da versão para PC ser legal, esta aqui não passa de razoável. É uma tentativa de criar um "Doom do mato". Ao invés de combater demônios, você enfrenta gorilas inteligentes, aranhas gigantes e outras espécies exóticas. Como quem quebra galho é macaco gordo, só alugue Congo na falta de coisa melhor.

VICTORY GOAL '96

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

SATURN



A nova versão de *Victory Goal* (o nosso *World Wide Soccer*) está muito boa. Os gráficos e o som da torcida estão melhores. Só a velocidade do jogo que caiu. Isso mesmo. O jogo está mais lento do que sua primeira versão, coisa no mínimo estranha. Mas não é nada que comprometa a diversão que o título proporciona.

HORROR TOUR

Tipo: Adventure
Fabricante: O.C.C
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 8

SATURN



Depois que lançaram *D*, os japoneses ficaram fissurados por jogos de terror poligonais. E *Horror Tour* é exatamente isso. Uma verdadeira viagem ao interior de um castelo assombrado, onde tudo é sombrio e poligonal. Os personagens não poderiam ser mais destemidos: três garotas com look exótico.

RESURRECTION - RISE 2

Tipo: Luta
Fabricante: Mirage
Gráficos: 6
Música: 6
Jogabilidade: 5

PLAYSTATION



Atenção leitores: vamos abrir o olho. Aqui está um perfeito exemplo do que acontece quando você pega uma ideia ruim e dá para um bando de incompetentes. Se você achou *Rise of the Robots* para 3DO ruim, vai ficar impressionado em como se pode piorar um jogo. Os gráficos são ruins, a música é ruim, tudo é ruim.

HYPER CRAZY CLIMBER

Tipo: Puzzle
Fabricante: Nichibutsu
Gráficos: 6
Música: 7
Jogabilidade: 6

PLAYSTATION



Crazy Climber é um joguinho de alpinismo bem estranho. Você pode escolher entre três personagens para escalar montanhas, prédios, pontes e o que mais os programadores colocaram neste jogo. Os comandos são um pouco confusos, mas se você tiver fé, aprende a usá-los. Vale pela curiosidade.

FIRE PRO WRESTLING

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

PLAYSTATION



Para você que acha que luta de macho não pode ter magia e golpes especiais, só restam os jogos de boxe e luta livre. E *Fire Pro Wrestling* é luta livre, e só. Escolha o brutamonte e vá para cima do adversário. Não faltarão golpes enrolados para aplicar no coitado: tem chave de braço, chave de perna...

THE KING OF FIGHTERS '95

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

SATURN



E não é que depois de falar que seus jogos só iriam sair para as suas plataformas, a SNK faz um acordo e lança um dos melhores jogos do universo da porrada para o Saturn? Pois é, a turma de Kyo Kusanagi agora vai arrebentar nos consoles da Sega. E pode ficar tranquilo que o jogo está igualzinho à versão para Neo Geo CD. O único obstáculo que poderia atrapalhar a transição era a diferença de memória. Mas como o pessoal da SNK sabe o que faz, solucionou o problema com um cartucho de expansão de memória. "Eu vou ter que comprar o CD e mais um cartucho?" Nada disso. O cartucho vem junto com o CD. Bom...

SAMURAI SPIRITS RPG

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

NEO GEO CD

A SNK não é só jogos de luta. Prova disso é esse ótimo RPG. *Samurai Spirits* é uma versão do conhecido jogo de luta *Samurai Shodown*. Só por este fato, já cria expectativa. Para completar, *Samurai Spirits RPG* tem um dos melhores gráficos já vistos em um RPG, para qualquer plataforma. Isso sem falar na música e na jogabilidade. A trama se desenrola em dois capítulos: um para Amakusa e outro para Mizuki (os chefões de *Samurai Shodown I e II*, respectivamente) e fala-se em um terceiro capítulo secreto. Com tantos predicados e novidades, quem se atreve a dizer que este jogo não está fadado ao sucesso?

ゲームデザイナー 栗田 金弘
(ゲームデザイナー)



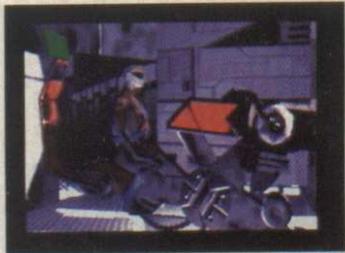
ゲームディレクター 吉川 純二



CYBERIA

Tipo: Adventure
Fabricante: Interplay
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

SATURN



O homem com os óculos de fazer inveja ao 007 está de volta. Nosso agente secreto precisa escapar de várias enrascadas até completar sua missão. Comparando com a versão para PlayStation, os gráficos estão um pouco granulados, e o aparelho demora um pouco mais para carregar, o que compromete a jogabilidade.

BASES LOADED '96 DOUBLE HEADER

Tipo: Esporte
Fabricante: Jaleco
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8

SATURN



A Jaleco, que andava meio sumida, está lançando um novo jogo com um esporte que também andava meio esquecido, o baseball. O jogo conta com gráficos bem legais e, como todo jogo de esporte que se preza nos últimos tempos, poligonais. No que se refere às opções, este jogo não deixa nada a desejar.

SNATCHER

Tipo: Adventure
Fabricante: Konami
Gráficos: 10
Música: 9
Jogabilidade: 9

SATURN



Snatcher é um dos clássicos da Konami. Não fez tanto sucesso por aqui, mas no Japão foi uma verdadeira mania. Você vai assumir o papel de Gillian Seed, detetive da Junker. Seu emprego não é dos mais fáceis. Você tem que destruir os Snatchers, robôs tão bonzinhos quanto o T-800 do Exterminador do Futuro.

DARKSTALKERS: THE NIGHT WARRIORS

Tipo: Luta
Fabricante: Capcom
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 10

PLAYSTATION



Enquanto o Saturn já tem *Darkstalker's Revenge*, a versão mais nova, o PlayStation ataca com o primeiro episódio. Mas parece que vale a pena esperar. Esta versão está igual ao arcade, com a vantagem da trilha sonora ser em CD. Vantagem que pode ser facilmente conferida na abertura do jogo.

STRIKER '96

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

PLAYSTATION



Para você que tem PlayStation e não via a hora de descolar um joguinho novo de futebol, boa notícia. *Striker* é o típico jogo de bola para um console de 32 Bits: tem vários times, muitas táticas, gráficos poligonais e é muito divertido. Pode fazer o teste. Até os que não gostam da arte vão querer tirar uma partidinha.

NBA LIVE '96

Tipo: Esporte
Fabricante: EA Sports
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 9

PLAYSTATION



NBA Live '96 ao contrário dos últimos jogos de basquete que vem chegando, não parece com *NBA Jam*. Ele lembra os antigos jogos para Mega, da série *Bulls Vs Lakers*. Só que com gráficos melhores. Você pode escolher entre times da liga profissional americana para disputar campeonatos ou amistosos.

MAGIC CARPET

Tipo: Simulador
Fabricante: Bullfrog
Gráficos: 10
Música: 8
Jogabilidade: 9

PLAYSTATION



Que tal esquecer todo aquele armamento moderno ao qual você já está acostumado e enfrentar os inimigos em cima de um tapete? Gostou da ideia? Então vá correndo atrás de *Magic Carpet*. O game tem gráficos muito bem trabalhados, o que deixa a sensação de voar bem mais agradável.

WING COMMANDER III

Tipo: Simulador
Fabricante: Origin
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8

PLAYSTATION



A batalha da raça humana contra os Kilrathi chega ao PlayStation. A versão para o console da Sony está idêntica à versão para 3DO. Só demora mais para carregar. A velha história vai se repetir aqui: você é o piloto bonzão da Terra, que vai derrotar quase sozinho a armada inimiga.

**MEGA
DRIVE**

TIPO: RPG

FABRICANTE: SEGA

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1



MATEUS ANDRADE

Light Crusader

A lei da espada

Light Crusader é um RPG simples, com belos cenários e gráficos, mas que peca pela jogabilidade limitada



Light Crusader é um RPG para quem está dando os primeiros passos nesse estilo de jogo. Tudo é muito simples, a começar pela história. Você vai controlar Sir David, o espadachim do reino. Sua missão é descobrir onde foram parar os habitantes da região. Para um RPG, isto não é o que se pode chamar de uma grande história (a abertura conta com apenas quatro imagens e algumas linhas de texto), mas serve de ponto de partida para o jogo, que realmente chama a atenção. Os gráficos estão bem feitos, com destaque para os personagens, salas e pequenos detalhes mórbidos, como a decapitação dos inimigos. Um dos poucos pontos fracos do jogo é a dificuldade para se controlar Sir David. Os controles não possuem a precisão que deveriam ter, o que, em alguns momentos, pode deixar os jogadores mais temperamentais com vontade de atirar o cartucho pela janela. Imagine você acabando uma seqüência complexa (do tipo empurrar blocos para seus respectivos lugares) e tendo que começar tudo de novo porque o maldito controle foi para baixo ao invés de ir para a direita. Mas não desanime. Não é sempre que isso acontece...



O rei de Green Row, Weeden, está realmente empenhado em ajudá-lo na busca. Além de 200 peças de ouro, você tem passagem livre em qualquer lugar do castelo e da cidade



Para salvar o jogo, você tem que encontrar salas como esta. É só pisar no círculo no meio da sala para salvar o jogo



Estas salas são teleportes. Memorize bem onde está cada teleporte que você encontrar, pois eles economizam muito tempo entre idas e vindas dos labirintos



O primeiro passo a ser dado no jogo é ir até o INN e comprar Element Capsules. Elas darão a você o poder de soltar magias. Ao encontrá-las, seu marcador de elementos subirá dez pontos. O número máximo que você pode ter no marcador é 99



Depois de conseguir as Element Capsules, você precisa equipá-las para usar as magias. Selecione Magic no menu principal e escolha qual elemento você deseja equipar. Para usar as mágicas, aperte o botão A. As Capsules podem ser equipadas em conjunto para ter efeitos mais poderosos



Dê golpes de espada até a luz do cristal ficar para baixo. Empurre o cristal até que a luz chegue à porta e ela se abra



Lá dentro, bata com a espada nesta alavanca para ela descer. Você será avisado de que uma porta se abriu em algum lugar. Agora, é só procurar por uma nova porta aberta



Logo acima da porta da fonte mágica existe outra porta. Entre nela e resgate um dos camponeses que haviam desaparecido. Quando você voltar para a cidade ele terá informações valiosas para você



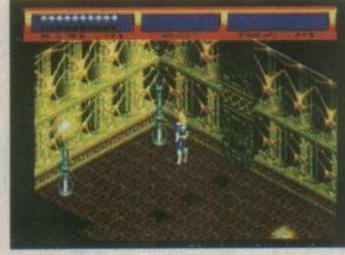
Dentro do castelo, vá para a última sala do lado esquerdo do corredor. Lá, pule na cadeira e para cima das camas. Sobre o armário há uma poção vermelha esperando por você



Do outro lado, você encontrará três zumbis. Ataque e recue para não ser atingido pelos contragolpes inimigos. O marcador de energia dos zumbis aparece no canto direito superior da tela. Quando sua energia estiver baixa, use um dos seus itens para aumentá-la



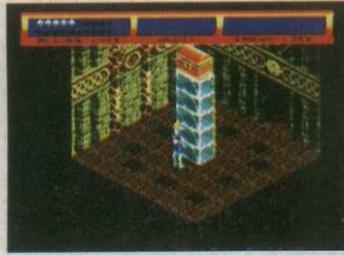
Para pegar o conteúdo do baú, pule nas plataformas flutuantes ao redor do pilar. Dentro do baú você encontrará uma Life Bubble. Cada uma aumenta o seu marcador de energia em 10 pontos



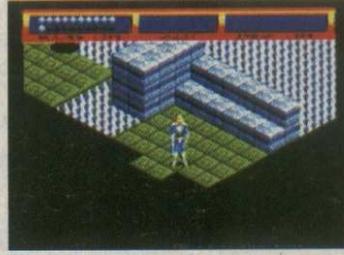
Dando golpes de espada em todas as lâmpadas, você fará com que uma passagem secreta se abra na lareira que está à sua direita. Um sinal luminoso indicará o local



Para começar a investigar o que está acontecendo, vá falar com o Oráculo do rei. Ele vai dizer que o mal vem das tumbas e que alguém está perturbando o descanso eterno dos mortos. Já deu para sacar o seu primeiro objetivo; ir até o cemitério no lado sul da cidade



Depois de derrotar os zumbis, você terá acesso a esta sala. Para poder alcançar o baú, vá dando espadadas no pilar até ele ceder e cair. Então abra o baú e pegue a chave. Volte pelo caminho por onde veio e use-a para abrir a porta trancada



Depois de passar pelos espetos, esta porta o levará até...



Além dos itens que você vai achar do outro lado da passagem secreta, você encontrará também este gato. Converse com ele e responda YES para o seu miado. Você poderá então vender itens para o bichano



Chegando ao cemitério, vá até o túmulo da foto e dê um golpe com sua espada. Uma escada vai aparecer. Esta é a entrada para o primeiro labirinto do jogo



Esta porta só fica aberta se alguma coisa pesada ficar em cima do quadrado amarelo. Empurre este bloco até lá para conseguir entrar na sala



...esta fonte mágica. Ela completará sua energia e poderá ser usada quantas vezes quiser. É só se aproximar dela



Este é o primeiro boss do jogo. Quando ela soltar três cobras azuis, corra e pule para desviar. Depois ela vai começar a soltar várias bolas azuis que vão ficar pingando pela tela. O ponto fraco é um olho que aparece e desaparece. Bata com a espada nele até vencê-lo

SNES

TIPO: RPG

FABRICANTE: NINTENDO/SQUARE

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1

GRÁFICOS

10

JOGABILIDADE

9

MÚSICA

10

EURICO RAMOS



Super Mario RPG

O encanador italiano volta a atacar num jogo com belos gráficos, comandos simples e música de primeira

Mario e toda a sua turma estão de volta. Só que desta vez a coisa vai rolar em ritmo de RPG. Que o jogo está bom, não precisa nem dizer. *Super Mario RPG* foi feito pela dobradinha Nintendo/Square que caprichou na dose e conseguiu ótimos gráficos em 3D, graças ao chip SA-1. Todo mundo está acostumado a ver o famoso Mario pulando sobre bichinhos e dando uns tiros. Aqui, a coisa é mais abrangente. Como em quase todo o RPG, em Mario você terá que se preocupar em ganhar level (nível) para derrotar os inimigos, comprar armas e equipamentos e recolher informações durante as telas. No decorrer do jogo, surgem alguns aliados, como Mallow, Geno, Koopa e a Princesa, que irão facilitar sua jornada. Só para variar, você também entra em canos, coleta moedas e faz muitas outras coisas típicas do encanador bigodudo. Além da música, personagens como Yoshi, Toad, os Irmãos Martelo, Wario e outros foram trazidos diretamente de versões anteriores para ninguém ficar com saudade. O único problema do jogo é que ele é um tanto quanto fácil. Calma! Isso não quer dizer que você irá terminar o jogo no primeiro dia! Mas quem terminou um *Phantasy Star 2* da vida joga Mario com um pé nas costas. Já quem é novato... Resumindo, Mario é um jogo bem divertido, com comandos simples, ideal para quem está começando no mundo dos RPGs.



COMANDOS

A: Confirma

B: Cancela

Y: Corre

X: Chama o menu principal



A apresentação não é apenas para assistir. Você pode jogar e ir se acostumando com os comandos



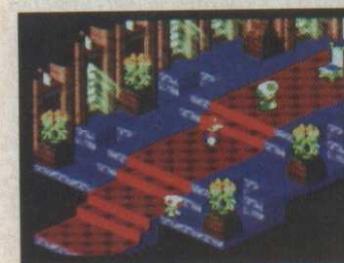
Agora é a vez de enfrentar o malvado Koopa. Apenas se preocupe em derrubar o lustre para que o inimigo caia. Seus tiros não conseguem detê-lo



Antes de sair, aproveite para bater um papo com Toad. Ele vai te contar como funcionam os comandos



Se você não deseja enfrentar um inimigo, apenas desvie ou pule por cima. Para pegar os itens, fique esperto com a sombra. Ela indica onde os objetos estão



Fale com o Rei antes de sair. Ele dá pistas sobre o sumiço da Princesa



Aqui você encontra Mallow. Sempre compre itens e equipamentos. Não economize dinheiro



Esta é uma telinha de bônus onde você coleta moedas. Entrando nas portinhas, você é enviado para outras partes da cachoeira



Esta tela é uma espécie de labirinto aquático. Fique atento à seqüência dos canos e às portas



Converse com o tio antes de ir para a próxima tela. Mais tarde você também terá que voltar aqui



O cano da direita é o certo. Entre nele para poder encontrar o botão que drene a água da tela. Agora é só entrar no cano que estava submerso



Siga o dragão que roubou Mallow durante esta tela. Converse com os personagens próximos das paredes. Alguns jogam dinamite e abrem passagens



Siga Geno onde ele for. Se você errar, terá que começar tudo de novo



Esta é mais uma tela secreta. O velho dinossauro Yoshi está aqui para ajudá-lo



Todas as cidades têm lojas. Aproveite para comprar equipamentos novos. Não esqueça de selecionar os equipamentos



Aqui Koopa entra para o seu grupo. Este é o castelo onde a princesa está. No final você enfrentará o seu amigo Wario



Para abrir as portas-estrela, acenda as flores pressionando o botão A

SNES

TIPO: ESTRATÉGIA/AVENTURA

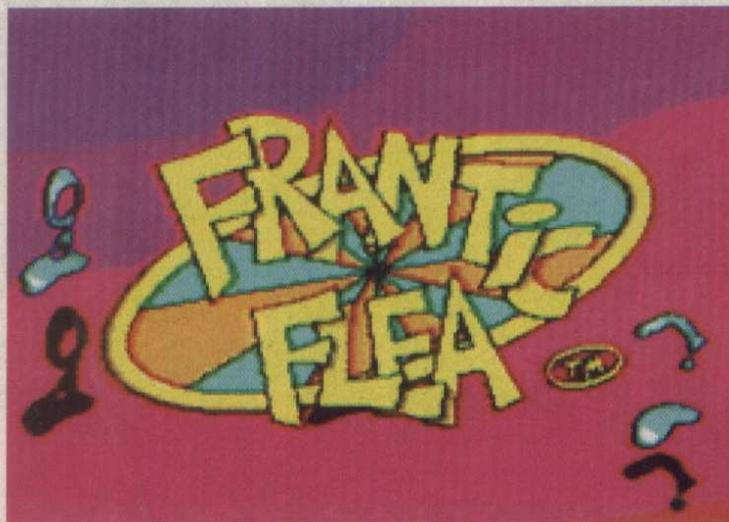
FABRICANTE: GAMETEK

Nº DE FASES: 13

JOGADORES: 1



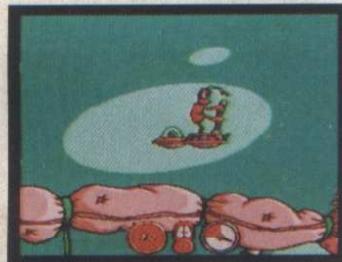
EURICO RAMOS



Você também pode andar abaixado. Aqui você encontra mais uma vida



Nesta tela você pode voar por um determinado tempo. Tome cuidado com as bombinhas que flutuam



Com a nave, tudo fica mais fácil. Para sair dela, apenas pressione o botão B. Saca só a pulguinha dentro do disco voador



Que maravilha! O chão desta tela é escoregado. Não ande muito rápido para não se esborrachar



As saídas são diferentes nas várias fases do jogo. Mas são fáceis de serem identificadas

Circo de Pulgas

Num jogo muito louco, seu objetivo é salvar as pulgas dos malvados robôs

COMANDOS

A: Pula

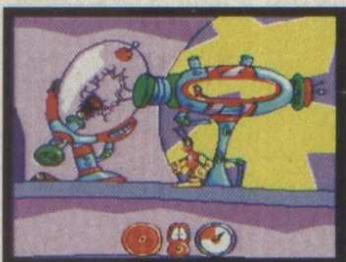
X: Ataca

Y: Corre

B: Sai da Nave



No começo, você recebe um número que corresponde às pulgas que devem ser capturadas. Ande com o botão Y pressionado para não ser atingido



Quebre este vidro antes para as pulgas saírem. Depois, é só recolher os insetos



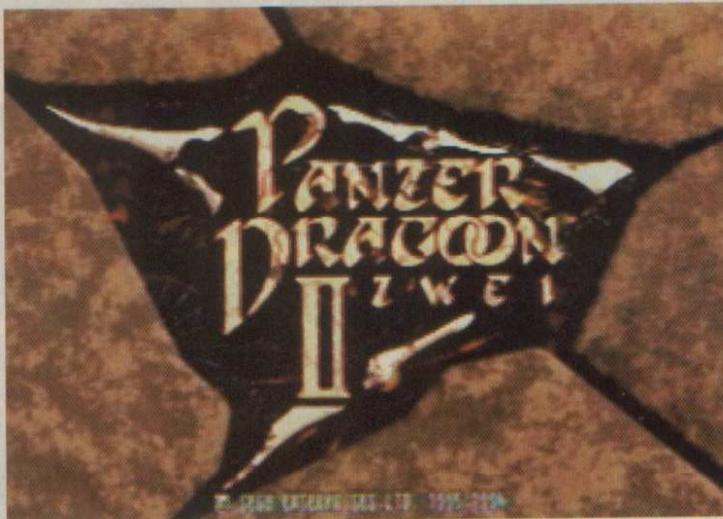
Este imã realmente é uma coisa do outro mundo. Para andar nele, use o direcional apenas para direita e esquerda.

Em *Frantic Flea* você precisa salvar um grupo de simpáticas pulguinhas de um exército de robôs. O jogo mistura estratégia com aventura. No começo da tela você recebe a missão de coletar um certo número de pulgas. Depois de encontrá-las, é só ir para a saída para passar de fase. À primeira vista, o jogo parece bem infantil, mas não se engane. *Frantic Flea* é bem difícil. Quando você pega uma pulga, ela fica atrás de você e imita seus movimentos, acertando também os inimigos. Se você for atingido por alguma coisa quando estiver com alguma pulga, você só a perderá. Mas se você estiver sem ela e for atingido, diga adeus. O jogo não tem continue, mas tem passwords. São treze fases com três telas cada uma e com coisas realmente esquisitas. Os gráficos são razoáveis e a trilha sonora deixa a desejar. O ponto forte do jogo é o fato de ele desafiar a habilidade e o raciocínio. Se você é daqueles que não liga muito para aparência e gosta de um bom desafio, confira *Frantic Flea*.

SATURN

TIPO: TIRO
 FABRICANTE: SEGA
 FASES: 7
 JOGADORES: 1

GRÁFICOS 10
 JOGABILIDADE 9
 MÚSICA 9



EURICO RAMOS

A volta do dragão

Panzer Dragoon II tem gráficos chocantes, batalhas no solo e continue infinito

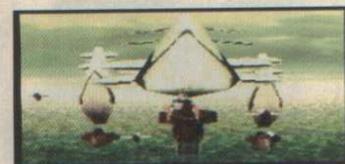
COMANDOS

A, B e C: tiro

X, Y e Z: tiro especial

L ou R: vira o personagem

• O cavaleiro e seu dragão alado voltam detonando no Saturn. Comparando com a primeira versão, *Panzer 2* foi totalmente texturizado, aumentando a qualidade gráfica do jogo. Já o dragão, além de voar, agora também corre. Aliás, você passa a maior parte do tempo no chão. Se *Panzer 1* já era gostoso de jogar, o segundo está ainda melhor. As demos que aparecem na apresentação e entre as fases são um show à parte. Elas mostram a trajetória do jogo, formando um verdadeiro filme. Os gráficos, então, estão chocantes. Jogando *Panzer Dragoon 2* você realmente se sente o cavaleiro que comanda o dragão, desviando de tiros e mandando bala em tudo que aparece na sua frente. São sete episódios, com um mestre bem animal no final de cada um deles. Para facilitar sua vida, *Panzer 2* tem continues infinitos. Só que seu personagem tem apenas uma vida. Se for morto, voltará para o começo da fase. Outro recurso é a barra extra de energia, que serve para dar o tiro especial. O difícil é completar as fases com 100%. O fim do jogo muda conforme sua colocação no ranking.





Para detonar os inimigos, use o tiro teleguiado. Segure um botão de tiro qualquer e posicione na direção do adversário. Aí é só soltar o botão



Esta nave é cheia de tranqueiras. Quando uma parte dela é destruída, os pedaços caem sobre você. Você pode acabar com ela ou simplesmente desviar



Esta tela realmente é um labirinto. Caminho é o que não falta. Seguir em linha reta é a melhor opção



Usar o tiro teleguiado aqui é roubada, pois o escudo defende todos. Use o tiro normal e fique esperto com as naves que saem dele



Todas as telas têm pelo menos dois caminhos diferentes. Por este caminho, você terá que correr desta pedra gigantesca



Dependendo do caminho escolhido, esta nave aparece. Não se preocupe muito com ela, e sim com as naves menores. Elas atiram em você para valer



Atire neste peixe voador depois que ele sair da água. Quando ele estiver submerso, apenas siga-o



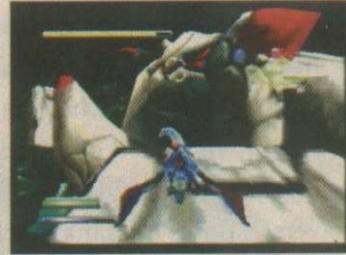
Esta tela lembra StarWars, não? Os inimigos surgem de todos os lados. Seja rápido



Você pode virar para todos os lados. No começo desta fase, os inimigos aparecem atrás de você. Não demore para matá-los ou eles virão para cima



Pelo outro caminho você enfrenta estes bichos gigantes. Se você destruir a cabeça, o resto também será destruído



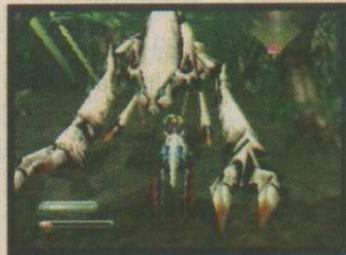
Agora ele vem atrás de você com tudo. Basta atirar que ele recua. Depois, o bicho acaba com a ponte e vai para água



Destrua primeiro os canhões da direita e depois os aerofólios. Se você demorar muito, o seu dragão vai embora



Tome cuidado com estes canhões porque eles atiram "cruzado". Você pode destruir os tiros deles



O mesmo bicho da primeira tela. Acerte os tiros dele e quando lançar armadilhas no chão, atire ou desvie.



As naves menores defendem o seu tiro e atiram sem parar. Não se preocupe em matá-las. Apenas desvie dos tiros



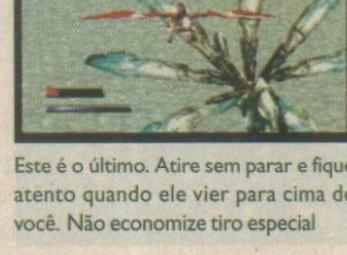
Este é o último. Atire sem parar e fique atento quando ele vier para cima de você. Não economize tiro especial



Esta tela realmente é um labirinto. Caminho é o que não falta. Seguir em linha reta é a melhor opção



O visual é bonito, mas não se distraia. Fique esperto com os inimigos que surgem de baixo



Este é o último. Atire sem parar e fique atento quando ele vier para cima de você. Não economize tiro especial

SATURN

TIPO: TIRO
FABRICANTE: TAITO
Nº DE FASES: INDEFINIDO
JOGADORES: 1 OU 2

GRÁFICOS 9 JOGABILIDADE 10 MÚSICA 9

MATEUS ANDRADE



O ponto fraco deste chefe é o rabo. Caso você não esteja com o tiro laser, vá para trás dele e faça com que ele se vire. Volte e acerte seu rabo. Quando ele abrir as barbatanas, é sinal de perigo. Fique na linha do rabo do bicho para não ser pego pelos lasers

Peixes Marcianos



Alguns inimigos têm uma esfera presa ao corpo. Atire nelas e, quando elas se soltarem, pegue-as. O inimigo irá ajudá-lo até ser destruído



Você faz o trajeto que quiser pelo sistema solar. Como há uma grande quantidade de caminhos, o final também varia



Quando a coisa ficar preta e você não tiver para onde correr, use a bomba para dar uma limpada na tela

Os shootings, aqueles joguinhos nos quais você controla uma nave minúscula e enfrenta um império galáctico em telas com mais tiros do que estrelas, tomam novo fôlego com os consoles de 32 bits. Prova disso é o lançamento de títulos como *In the Hunt*, *Pulstar*, *View Point* e outros para PlayStation, Saturn ou Neo Geo CD. O Sega Saturn foi agraciado com uma versão poderosíssima do clássico *Darius*. Tirando a história, que renderia um filme B do tipo “O Ataque dos Peixes Gigantes Mecânicos Assassinos de Marte”, o jogo é, no mínimo, animal. O seu planeta foi invadido por uma espécie alienígena fissuradona em frutos do mar e você controla a última nave da recém-destruída força de defesa. Mas sua missão não se limita a libertar só o seu planeta. Você deve lutar contra os invasores por todo o sistema solar. Dependendo do caminho que você seguir, o jogo terá um final diferente.



Este é o primeiro boss que você vai encontrar durante sua jornada. Para vencê-lo, atire em sua boca enquanto ele solta escamas. Quando o chefe começar a concentrar energia na boca, vá para cima e espere o raio acabar. Depois, é só descer e repetir a operação



Este boss é um páreo duro. Primeiro você terá que destruir sua couraça. Para isso, fique no canto esquerdo da tela e vá atirando. Quando ele revidar, desvie para cima. Quando ele começar a voar, atire em sua cabeça e fuja dos lasers passando pelo meio deles



Este boss aumenta de tamanho — e muito. O ponto fraco é sua cabeça, mas para deixar as coisas mais fáceis, destrua suas barbatanas antes de começar a atacá-lo para valer. Tome cuidado com os seus tiros azuis. Caso fique encurralado em um canto, use uma bomba



Caso uma chuva de meteoros como esta atravessasse seu caminho, atire que nem louco. Fique esperto, os meteoros coloridos têm itens



O linguado da foto é um boss perigoso. Seus ataques mais eficientes são a chuva de tirinhos e os lasers. Para o primeiro, o que conta é sua habilidade e as bombas. Já para o segundo, fique no canto esquerdo da tela, desviando para cima e para baixo

SATURN

TIPO: INTERATIVO
FABRICANTE: CAPCOM
Nº DE FASES: INDEFINIDO
JOGADORES: 1

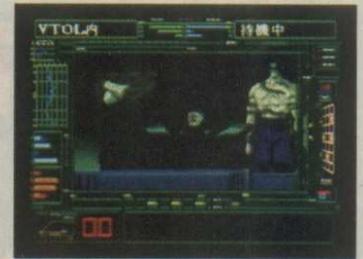
GRÁFICOS 10
JOGABILIDADE 9
MÚSICA 10

EURICO RAMOS



Street pega leve

• Depois do sucesso nos cinemas, *Street Fighter II The Interactive Movie* chega ao Sega Saturn. Como o próprio nome já diz, este Street é um jogo interativo, onde o que interessa é o raciocínio. Os gráficos são muito bons, seguindo a linha do desenho. Você deve recolher informações para enfrentar Ryu no final do game. Para isso, o jogador deve dar uma de fotógrafo, clicando tudo o que for suspeito durante o jogo. Só que você não precisa de máquina. Seu personagem é um Cyborg de última geração que captura as imagens apenas olhando para elas. Quem espera pancadaria vai se decepcionar. Até encarar Ryu você não dá nem um tapinha! Se tiver adquirido bastante experiência, poderá soltar radoukens, shoriukens e até super combos. Agora, se você não fotografou nenhum desses golpes, pode esquecer. Principalmente porque Ryu está super forte. Você enche ele de porrada e ele só perde um pouquinho de energia! Há várias animações que não estão no desenho e também há muitas coisas no desenho que não estão no jogo. Boa opção para os fãs de Street que pretendem variar um pouco.



Bison, Vega e Sagat, todos por trás da operação criminosa. Você também é um cyborg e sua missão é destruir Ryu



O banho da Chun-Li é mais curto do que na versão americana. O jeito é pegar o desenho original



Quando Akuma aparecer, tire uma foto. Ele te ensinará a soltar o Radouken



Se você não adquiriu experiência, pode dizer adeus à luta com Ryu



A luta segue o estilo de Street Fighter. Se você tirou fotos de golpes como Shoriuken e Tatumakisempukiaku você poderá soltá-los durante o combate



Você pode tirar foto de quase tudo. Quando um personagem estiver dando golpe ou lutando contra alguém, não perca tempo e tire várias fotos



Apertando o botão C, pode-se ver as características dos personagens



Ryu e Ken, quando novos. Aproveite para tirar fotos



Você tem um número limitado de fotos que podem ser tiradas. Depois de cada ato, o filme é recarregado



Luta de Ryu contra Fei Long. Não esqueça de tirar algumas fotos do Tatumakisempukiaku

A Internet entra no jogo

Endereços eletrônicos para quem curte videogame

Rodrigo Segatti

Quem possui um computador ligado à Internet, a rede mundial de computadores, e curte videogame pode se esbaldar. Na World Wide Web, a parte multimídia da rede, não faltam endereços sobre o nosso assunto favorito: videogames. Há desde empresas e revistas eletrônicas especializadas a boletins feitos por fãs de *Mortal Kombat*. Mas é bom manjar um pouco de inglês, para não ficar boiando. Apesar da maioria das home pages poder ser conectada com qualquer ferramenta de acesso, a tendência é a compatibilidade com o Netscape 2.0, que não por acaso, é o melhor software do momento.

Além dos endereços fornecidos nesta matéria, sempre que você quiser encontrar uma página sobre algum assunto, entre nos sites de busca, como a Yahoo ou InfoSeek. A maioria dos softwares já tem um botão Net Search que vai automaticamente para uma dessas páginas. Na hora de preencher a caixa de procura, use palavras-chave. Exem-

plo: para procurar páginas sobre Super Mario 64, digite também Nintendo 64 além do próprio nome do jogo.

Os endereços mais comuns são os de fãs, a maioria com muitos rumores e fotos de jogos novos. Os mais fáceis de achar são os das empresas, que têm as informações mais confiáveis. Apesar de terem algumas notícias antigas, de vez em quando aparecem alguns furos, como as primeiras fotos do Nintendo 64, que surgiram primeiro, logicamente, no site oficial da Nintendo. Mas os melhores são os das revistas eletrônicas, algumas vindas diretamente da imprensa escrita, como a *EGM* e a *Game Players*. É onde você consegue mais informação, podendo fazer downloads de clipes de animação de jogos, sons e telas de games novos e velhos. Mas tome cuidado com o tamanho dos arquivos, que podem levar horas para chegar. Isso se a conexão não cair no meio do trabalho.

Se a língua inglesa é um obstáculo para você, não desanime. Também há endereços brasileiros



ONLINE

Site mostra o preço do Saturn: informações do mundo todo

Agenda eletrônica

REVISTAS

Electronic Gaming Monthly:

<http://www.nuke.com>

FutureNet:

<http://www.futurenet.co.uk/games.html>

Games & Cia:

<http://www.kanopus.com.br/~jogos/crono/games/games.htm>

Game Players Magazine:

<http://www.gameplayers.com>

Games Station:

<http://www.mdh.se/~eko93pjn/>

Game Zero:

<http://www.gamezero.com>

NetGamer:

<http://www.netville.com.br/~netgamer/netcapa.htm>

NewType

<http://www.newtype.com/NewType/>

Videogame Advisor

<http://www.vgadvisor.com/welcome.html>

EMPRESAS

Capcom Entertainment

<http://www.capcoment.com>

Electronic Arts

<http://www.ea.com>

Interplay

<http://www.interplay.com>

Konami of America

<http://www.konami.com>

LucasArts

<http://www.lucasarts.com>

Namco of America

<http://www.namco.com>

Nintendo of America

<http://www.nintendo.com>

Sega Online

<http://www.segaoa.com>

SNK- Neo Geo

<http://www.neogeo-usa.com>

Square of Japan

<http://www.spin.ad.jp/square>

Tec Toy

<http://www.tectoy.com.br>

Virgin Interactive

<http://www.vie.com>

Williams-Midway-Bally

<http://www.wms.com>

JOGOS

Mortal Kombat (não-oficial)

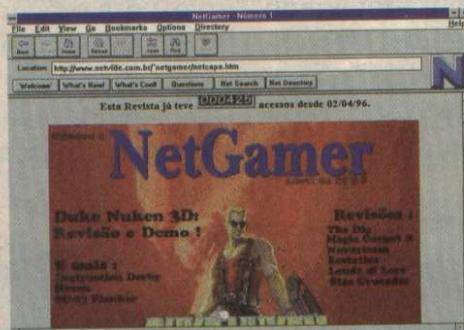
<http://www.cs.ucl.ac.uk/students/A.Espindola/mk/>

Killer Instinct (não oficial)

<http://www.in.on.ca/ki/>



Home page da Nintendo: fotos do N64



NetGamer: dicas de jogos de computador



Endereço da Sega: novidades dos States



Tec Toy: doze mil consultas por semana

para consultar. Não são tão incrementados quanto os gringos, mas valem a visita. A primeira empresa de videogames nacional a mergulhar na rede foi a Tec Toy. "É um ótimo canal de comunicação com o nosso público", explica Vivien Navarro Rosso, gerente de marketing da empresa. Na sua home page, que recebe cerca de doze mil consultas por semana, a Tec Toy mostra lançamentos, dá dicas de jogos e explica como se tornar um piloto de testes da empresa. Há também links com endereços da Disney e da Electronics Arts, entre outras. Os gamemaníacos brasileiros já mostram suas criações. A NetGamer é uma publicação especializada em jogos

para computador, comandada por um tal de Conan. Já a Games & Cia é voltada para os consoles domésticos de última geração, com fotos e comentários de jogos novos. Agora que você já sabe o que o espera, é só navegar pela rede. Boa viagem. ■

GALERIA DOS FERAS

A galera continua detonando. E estão pintando novos desafios (veja seção de cartas). Você não vai deixar barato, vai?

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

SISTEMA	GAME (MESES)	NOME	ESCORE
SNES			
CLASSICOS	Super Metroid (com 100%) (4)	Dionisio Cason	Time: 1'53"
	Taz-Mania (8)	Dionisio Cason	5.221.070
	Axelay (12)	Dionisio Cason	5.213.770
	Final Fight 2 (4)	Dionisio Cason	8.001.008
	Actraiser 2 (10)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	99.999.999
	Hagane (6)	Equipe Droids	1.383.980
	Pac-Man 2 (%) (3)	Epileptic Players	91%
	HOT GAMES	Super Punch Out - Gabby Jay (6)	Sandro Guerra (A.J.E.)
R-Type 3 (4)		Dionisio Cason	7.777.800
Indiana Jones Greatest Adventures (3)		Dionisio Cason	1.474.000
DESAFIO	Donkey Kong 2		
MEGA			
CLASSICOS	Strider (4)	Dionisio Cason	327.650
	Streets of Rage III (4)	Equipe Droids	999.999
	Air-Buster (12)	Equipe Droids	8.190.000
HOT GAMES	Batman & Robin (6)	Equipe Droids	999.999
	Comix Zone (4)	Dionisio Cason	837.460
DESAFIO	Tinhead		
	Toy Story		
NES			
CLASSICOS	Ninja Gaiden 2 (9)	Equipe Droids	999.900
	Battletoads (3)	Epileptic Players	999.999
MASTER			
CLASSICO	R-Type (3)	Dionisio Cason	1.747.700
DESAFIO	Shinobi 3		
NEO GEO			
DESAFIO	View Point		
PLAYSTATION			
HOT GAMES	Ridge Racer (3)	Paulo Rogério Carlos	Best Lap: 0'52"547
SATURN			
HOT GAMES	Daytona USA (Pista 1) (3)	Roni Kleber V. da Silva	Best Lap: 0'16"38
32X			
DESAFIO	After Burner		
PC			
CLASSICO	World Circuit (Interlagos) (3)	Luciano Simões Neto	1'10"293
DESAFIO	Ultra Pinball 3-D		

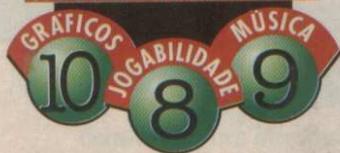
ARCADE

TIPO: LUTA

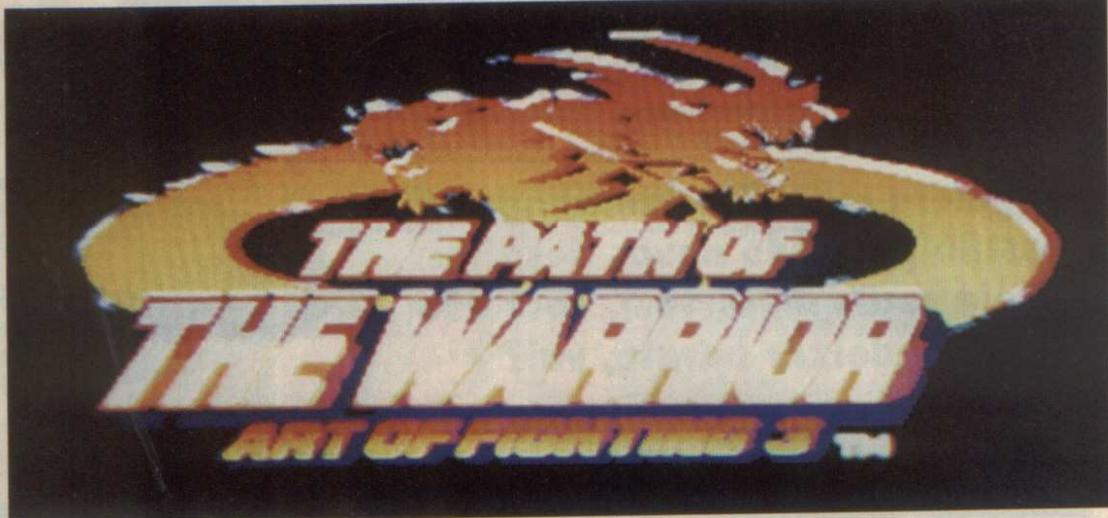
FABRICANTE: SNK

Nº DE FASES: 9

JOGADORES: 1 OU 2 SIMULTÂNEOS



EURICO RAMOS



Art of Fighting 3

Terceiro episódio tem novos personagens, gráficos animais e o Ultimate K.O, golpe que mata o inimigo no primeiro round

COMANDOS

A: Soco

B: Chute

C: Golpe Forte

D: Provocação

Jogada: → + C

Esquiva: ← + C

Atacar o oponente caído:

↘ + A ou B

Está chegando aos arcades a terceira versão de *Art of Fighting*, clássico game de luta. O jogo mantém o padrão SNK de qualidade, com personagens que ocupam quase toda a tela e muitos golpes chocantes. Agora são 8 lutadores, com apenas Ryo e Robert vindos da versão anterior. Os outros seis guerreiros são novos. Os gráficos estão animais, isso sem falar na movimentação dos personagens. Durante o jogo, você acompanha a trajetória dos personagens usando um mapa. Seu último adversário dependerá do personagem que você escolher no começo. Comparando com outras versões, em *Art 3* não existe aquela frescura de ter que pressionar o botão por mais tempo para dar um golpe forte. Você ainda possui uma esquiva para sair dos golpes do oponente fazendo-o cair, além de poder atacar o inimigo no chão. A jogabilidade também está mais realista. O jogo explora mais a luta corpo-a-corpo, com grande variação de golpes. Mas a grande novidade é o Ultimate K.O, um super golpe que mata o inimigo. Para aplicar esse golpe da hora, deixe o oponente com apenas um pouquinho de energia e dê um golpe Super Especial. Se acertar o seu adversário, pode correr para galera que o inimigo já era. Não importa se você está no primeiro round ou se já perdeu uma luta. É fim de combate.





RODY BIRTS

- Revolving Run: ↓ ↘ → +A
- Middle Impact: ↓ ↘ → +B
- Deceive Impact: → ← → +A (perto)
- Super Especial: → ← → ← → +C



KASUMI TODOH

- Todoh Style Double Hit: ↓ ↘ → +A
- Todoh Style Lighting Blow: ↓ ↘ ← +A
- Super Especial: ← → ↘ ↓ ↘ ← +A (segure A)



WANG KOH SAN

- Flying Stonehead: → ↓ ↘ +A
- Attack Mineourtock: ↓ ↓ +A
- Invincible Warrior: ← ↘ ↓ ↘ → +B
- Super Especial: ← → ← → ← +C



LENNY CRESTON

- Flick Shot: ↓ ↘ → +A
- Whip Rush: → ← → +A
- Four Swin Rave: ↓ ↘ ← +A
- Super Especial: → ← ↘ ↓ ↘ → +C



KARMAN COLE

- Heftiger: ↓ ↘ ← → +A
- Gewaltiger: ↓ ↘ → +B
- Quick Urder Straight: → ← → +A
- Quick Back Knuckle: → ← → +B
- Super Especial: → ↘ ↓ ↘ ← → ↘ ↓ ↘ ← +C



JIN FUHA

- Great Spirit Camp: ↓ ↘ → +A
- Vacuum Spinning Body: ↓ ↘ ← +A
- Violent Throw Camp: → ← ↘ ↓ ↘ → +C
- Ninja Hide: ↓ ↘ ← +B
- Super Especial: ↓ ↘ ← ↘ ↘ +C



RYO SAKAZAKI

- Tiger Flame Punch: ↓ ↘ → +A
- Tiger Flame Kick: ↓ ↘ ← +A (inimigo no chão)
- Thousand Punch: → ← → +A
- Lighting Kick: ↘ → +B
- Tiger Blow: → ↓ ↘ +A
- Super Especial: → ← → ↘ ↓ ↘ ← +B



ROBERT GARCIA

- Dragon Blast Punch: ↓ ↘ → +A
- Great Spirit Kick: → ← → +B
- Lighting Kick: ↘ → +B
- Flying Dragon Kick: ↓ ↘ ← +B (durante o pulo)
- Dragon Seize: → ↓ ↘ +A
- Super Especial: → ← → ↘ ↓ ↘ ← +B



Ultimate: golpe fatal



ARCADE

TIPO: LUTA

FABRICANTE: NINTENDO/RARE/MIDWAY

Nº DE FASES: 11

JOGADORES: 1 OU 2 SIMULTÂNEOS

GRÁFICOS 10

JOGABILIDADE 9

MÚSICA 10

EURICO RAMOS



FULGORE

Blade Dash: ← ↓ ↘ ↙ + C ou ← → + C
Reflet Shield: ↓ ↘ ← + CR
Eye Laser: ↘ ↓ ↘ + SM ou SF
Teleport: ↓ ↘ ← + qualquer botão
(gasta a barra especial)
Invisibility: ↘ ↓ ↘ + CF
(gasta a barra especial)
Blade Laser: ↓ ↘ → + S
Blade Uppercut: → ↓ ↘ + S
Super 1: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + SF
Super 2: ← ↘ ↓ ↘ ↘ → ← + CF
Combo Breaker: → ↓ ↘
Ultra Combo: → ↓ ↘ + CR
Ultimate: → ← ← ↓ ↘ → + CM



SABREWOLF

Sabre Spin: ← → + S
Sabre Roll: ← → + SM
Sabre Pounce: ← → + SF
Sabre Flip: ← → + CF
Power Howl: ← → + CR
Fake Howl: → ← + SR
Super 1: → ↘ ↓ ↘ ← → + SF
Super 2: → ↘ ↓ ↘ ← → + SM
Combo Breaker: ← →
Ultra Combo: ← → + CR
Ultimate: segure CF e solte



Killer Instinct 2

Nova versão dá um banho na primeira. Além dos cenários chocantes e de novos lutadores, há uma barra de golpes especiais

COMANDOS

S: qualquer soco

C: qualquer chute

SR: soco fraco

SM: soco médio

SF: soco forte

CR: chute fraco

CM: chute médio

CF: chute forte

Killer Instinct está de volta, mais assassino do que nunca. A Nintendo, a Rare e a Midway fizeram o que parecia impossível: fazer um jogo bem superior a *Killer 1* em matéria de gráficos e música. O visual de *Killer 2* põe a primeira versão no chinelo! A demo que aparece quando o personagem ganha com um Supreme Victory é fantástica. Principalmente a da Orchid, que deixa qualquer um de queixo caído. O som é chocante, com músicas inteiramente cantadas. A jogabilidade foi melhorada. Para tornar sua vida mais interessante, agora você pode arremessar o oponente. Há uma barra extra no estilo *Street*, que enche conforme você toma golpes ou ataca o oponente durante a defesa. Esta barra serve para dar golpes especiais. O No Mercy não é mais como o *Fatality* de *Mortal Kombat*, e sim na forma de um *Ultimate* (um *Fatality* durante o combo que já havia na primeira versão). O jogo continua com dez personagens: Chief Thunder, Cinder e Riptor tiraram férias e Tusk, Maya e Kim Wu aderiram ao grupo. Eyedol bateu as botas em *Killer 1*. Agora, quem está por trás de tudo é um simpático cidadão chamado Gargos. O sistema de combos está igual, com direito a *Ultra Combo* e tudo mais. Há muita coisa ainda a ser descoberta em *Killer 2*, mas cada personagem tem pelo menos cinco super golpes e dois *Ultimates*. Para quem gostou de *Killer 1*, *Killer Instinct 2* é simplesmente imperdível.

Em maio, você pode jogar *Killer Instinct 2* na Playland do Morumbi Shopping, em São Paulo. Nas outras unidades, a chegada está prevista para julho.



JAGO

Shindouken: → ↓ ↘ + S
 Wind Kick: ↘ ↓ ↘ + C
 Laser Sword: ↘ ↓ ↘ + SF
 Ninja Slide: ↘ ↓ ↘ + C
 Endouken: ↓ ↘ → + S
 Red Endouken: segure SF, ↓ ↘ → e solte
 Super 1: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + SF
 Super 2: → ↘ ↓ ↘ → ← + CF
 Combo Breaker: → ↓ ↘
 Ultra Combo: ↘ ↓ ↘ ↘ + CR
 Ultimate: → ↓ ↘ + CF



KIM WU

Tornado Kick: ↘ ↓ ↘ + C
 Fire Cracker: ↘ ↓ ↘ + SM ou SF
 Split Kick: ↘ ↓ ↘ + CM ou CF
 Double Kick: ← → + CF
 Fire Ball: ↓ ↘ → + SM ou SF
 Air Fireball: → ↘ ↓ ↘ ← + SM ou SF
 Fire Flower: ↓ ↘ → + SR
 Super 1: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + SF
 Super 2: → ↘ ↓ ↘ ← ← → + SF
 Combo Breaker: ↓ ↘ ↘
 Ultra Combo: ↓ ↘ → + CR
 Ultimate: ← ↘ ↓ ↘ → ← + CR



SPINAL

Flame Blade: ↓ ↘ → + C (precisa ter caveira)
 Skull Scrape: ↓ ↘ → + CF
 Screw: ↓ ↘ → + SM
 Soul Drain: ↓ ↘ → + SR
 Teleport: ↓ ↘ ← + C (gasta barra especial)
 Shield Catch: ← + SR
 Dart Kick: ↓ + CF (no ar)
 Skull Replenish: ↓ ↘ ← + SM ou SF (gasta barra especial)
 Super 1: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + SF
 Super 2: → ↘ ↓ ↘ ← → + SF
 Combo Breaker: ↓ ↘ ↘
 Ultra Combo: → ↘ ↓ ↘ ← + SF
 Ultimate: ← ↘ ↓ ↘ → ← ↘ ↓ ↘ → + SR



MAYA

Flip Kick: ← → + CM
 Savage Blade: ← → + SM
 Mantis: ← → + SF
 Air Mantis: ↓ ↘ ← + SF (no ar)
 Jungle Leap: ← → + CF
 Cobra Bite: ← → + SR
 Super 1: → ↘ ↓ ↘ ← → + SM
 Super 2: → ↘ ↓ ↘ ← → + CM
 Combo Breaker: →
 Ultra Combo: → ← + CF
 Ultimate: → ↘ ↓ ↘ ← → + CR



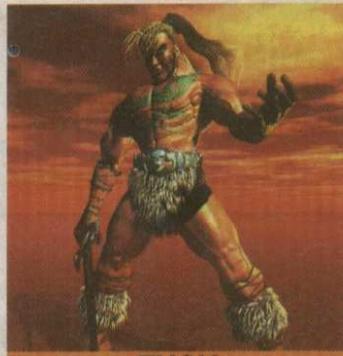
T.J. COMBO

T.J. Tremor: ← → + CM
 Spinning Fist: ← → + SR
 Run Past: ← → + CR
 Double Roller Coaster: ← → + SM
 Triple Roller Coaster: ← ↘ ↓ ↘ → + SM
 Powerline: ← → + SF
 Skull Crusher: ← → + CF
 Fake Dizzy: ↓ ↘ → + CR
 Cyclone: segure SF por 3 segundos e solte
 Super 1: → ↘ ↓ ↘ ← → + SF
 Super 2: → ↘ ↓ ↘ ← + CM (no ar)
 Combo Breaker: ← →
 Ultra Combo: → ← + SF
 Ultimate: segure CR, ← → e solte



GLACIUS

Shoulder Rush: ↓ ↘ → + SM
 Liquidize: ↓ ↘ → + CF
 Ice Grip: ↓ ↘ → + SR
 Artic Blast: ↓ ↘ ← + S
 Ice Lance: ↓ ↘ → + SF
 Energy Gain: ↓ ↘ → + CR e segure (gasta a barra especial)
 Super 1: → ↘ ↓ ↘ ← → + SF
 Super 2: ← ↘ ↓ ↘ → ← + SM
 Combo Breaker: ↓ ↘ ↘
 Ultra Combo: ← ↘ ↓ ↘ → + CR
 Ultimate: ← → ↘ ↓ ↘ ← → + CR



TUSK

Boot Kick: ↘ ↓ ↘ + C
 Web of Death: ↘ ↓ ↘ + SF
 Skull Splitter: ↘ ↓ ↘ + CF
 Conquer: → ↓ ↘ + S
 Back Stab: → ↘ ↓ ↘ ← + SR
 Sword Attack: ← ↘ ↓ ↘ → + SF
 Super 1: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + SF
 Super 2: ← ↘ ↓ ↘ → ← + CR
 Combo Breaker: → ↓ ↘
 Ultra Combo: → ↘ ↓ ↘ ← + SM
 Ultimate: → ↓ ↘ + CM



ORCHID

Flik Flak: ↘ ↓ ↘ + C
 San: ↘ ↓ ↘ + SF
 Air Buster: → ↓ ↘ + C
 Tona Fire: ↓ ↘ → + S
 Slide: ← ↘ ↓ ↘ → + C
 Baton Dash: ↓ ↘ ← + SM
 Super 1: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + CF
 Super 2: → ↘ ↓ ↘ ← → + CM
 Combo Breaker: → ↓ ↘
 Ultra Combo: ↘ ↓ ↘ + CR
 Ultimate: ← → ↘ ↓ ↘ ← → + CM



ARCADE

TIPO: AVENTURA

FABRICANTE: CAPCOM

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1 A 4

GRÁFICOS 9
JOGABILIDADE 9
MÚSICA 8

MATEUS ANDRADE

Dungeons & Dragons

Quando a Capcom lançou o primeiro jogo baseado no RPG de sucesso da TSR, *Dungeons & Dragons*, o pessoal estranhou. RPG em Arcade? Apesar de ser um gênero bem difundido entre os consoles caseiros, o RPG não é muito conhecido nos arcades. Mas a experiência deu certo. *Tower of Doom* foi um sucesso. Permitindo até quatro jogadores simultâneos (por aqui, a coisa fica meio difícil, já que a Romstar só tem gabinetes para dois jogadores) o game tinha quatro personagens para se-

Shadow Over Mystara

A nova versão de *Dungeons & Dragons* supera o primeiro episódio

rem escolhidos, todos tirados do universo D&D. O jogo era no estilo *Aliens Vs Predator*, e o clima de RPG ficava por conta das músicas, cenários e das várias decisões que você tinha que tomar ao longo da aventura. Agora, o número de personagens para escolher aumentou de quatro para seis e novos movimentos foram introduzidos para aumentar a jogabilidade. Com gráficos e músicas melhorados, *D&D Shadow Over Mystara* tem tudo para fazer mais sucesso que seu antecessor.

Agora você tem mais duas opções na hora de escolher os personagens. Cada um deles tem suas vantagens e desvantagens. Conheça um pouco cada um deles:



FIGHTER

Como o nome sugere, ele é um guerreiro especialista na arte de lutar. Tem ataques fortes, número de Hit Points mediano e a vantagem de usar qualquer tipo de arma

Guardiões das florestas, são os personagens mais equilibrados do jogo. têm ataques e Hit Points médios e sabem usar armas e magias com a mesma eficiência

ELF



MAGIC USER

Os magos são detentores de grande sabedoria, tendo vastos poderes. Obviamente, sua maior vantagem é a magia. Seus ataques e seus Hit Points são baixos



DWARF

Os anões não podem usar mágica e são muito vulneráveis a seus efeitos. Mas, em compensação, os seus ataques e seus Hit Points são muito altos



CLERIC

Classe de guerreiros religiosos com força e Hit Points altos. Possuem magias de cura. O único problema é a lerdeza com que se movem



THIEF

Os ladrões levam vantagem na velocidade. Podem acertar grandes sequências de golpes. Os seus ataques são fracos e seus Hit Points, médios



Novos movimentos estão à sua disposição para que você possa enfrentar os perigos que aparecerão no seu caminho:



DASH MOVE - Movimento muito útil, o Dash Move é a famosa corridinha. Ideal para escapar quando estiver cercado pelos inimigos



ANTI-AIR MOVE - Golpe ideal para acertar inimigos espertinhos que atacam pulando ou para atingir inimigos que estejam no ar

SLIDING - Este movimento é um pequeno escorregão para a frente, que pode ter várias utilidades, como escapar daquele boss chato que o encurralou

MEGA CRUSH - Ataque especial que consome um pouco de energia mas atinge todos os inimigos à sua volta

Alguns itens foram melhorados em relação ao *Tower of Doom*. Conheça-os para não ficar perdido na hora de usá-los:



COMMAND CICLE - Agora, para selecionar itens, magias e armas a serem usados, você tem o Command Cicle. Os itens e magias aparecem em forma de ícones em volta de seu personagem formando um círculo, o que torna bem mais fácil a sua utilização

WEAPON CHANGE - Você pode mudar de armas durante o jogo. Vá recolhendo as que aparecem no caminho

PLAYSTATION

TIPO: DESENHO INTERATIVO

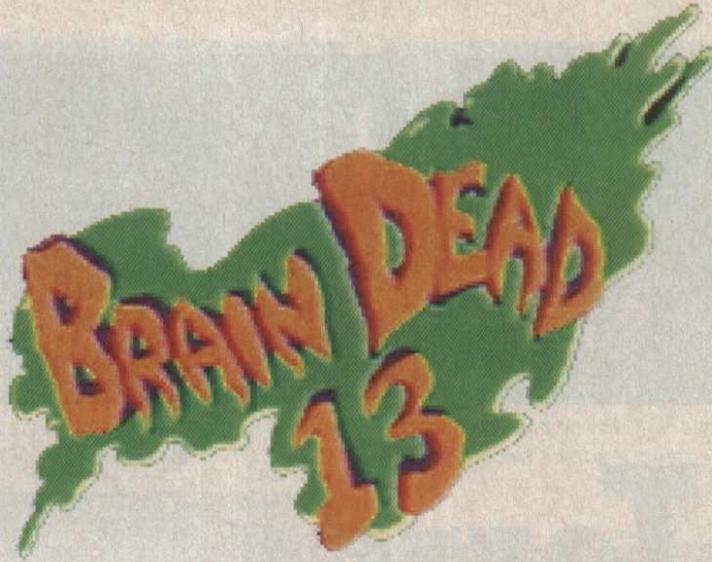
FABRICANTE: READY SOFT

Nº DE FASES: INDEFINIDO

JOGADORES: 1

GRÁFICOS 10 JOGABILIDADE 9 MÚSICA 8

MATEUS ANDRADE



Assim que entrar no quarto, aperte o botão de ação para desviar da bolada e continue com ↑, → e →. Banque o chato e saia andando. Quando ele vier atrás de você com o cano, digite ←, → e ↑ para escapar. Se ele resolver brincar de cavalinho, digite → para ele começar a correr. Então digite ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↑ para desviar dos postes. Finalmente, faça ←, →, ↑, e ←, →, →

Viagem Interativa



Esta é a primeira encruzilhada. Você pode ir para qualquer um dos quatro lados

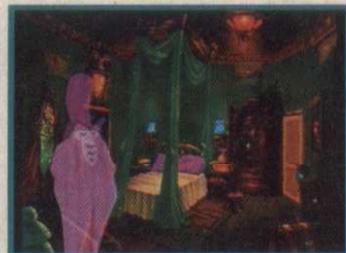


Para passar pelo crocodilo cozinheiro, use a seguinte seqüência: ← e depois o botão de ação. Depois que o machado passar sobre você a primeira vez, coloque rapidamente para →. Para acabar, aperte o botão de ação e depois ↑



Assim que você entrar na biblioteca, os vermes o atacam. Para escapar, faça ↓, ←, ←, botão de ação, botão de ação e ↑, ↑

Se você se amarra naqueles jogos interativos onde você tem que colocar para os lados e apertar botões na hora certa, pode comemorar. *Brain Dead 13* é isso e muito mais. Desde *Dragon's Lair* não se via um jogo neste estilo tão bom. Você vai encontrar os mesmos elementos que fizeram de *DL* um sucesso, só que bem melhores. *Brain Dead* é muito mais engraçado, bonito e bem mais difícil. Para se ter uma idéia, nesse jogo não há setas indicando o caminho nem itens brilhando. Apenas o seu bom senso irá guiá-lo. Mas não se assuste, pois o jogo não é tão "tirano" assim. Uma campainha irá indicar se você fez o movimento certo. A história pode não ser original, mas é bem engraçada. Durante a abertura você conhecerá Dr. Neurosis, o grande vilão, e Fritz, seu ajudante. Você entra no rolo na hora em que é chamado para consertar um aparelho defeituoso no castelo. O bondoso doutor ordena que o panaca do Fritz mate você. Que simpático! Começa uma hilariante perseguição pelo castelo. Um conselho: não subestime Fritz, pois ele estará sempre atrás de você. Qualquer vacilo pode ser fatal.



O fantasma do quarto não é muito amigável, como todo o resto. Para poder sair do quarto inteiro, digite ↓, ←, ↑



Dentro desta sala você será emboscado por uma marionete assassina. Digite ←, →, botão de ação, ↑ e ←



Existem duas bruxas no castelo. Os movimentos a seguir são para passar pela bruxa vermelha. Para passar pela bruxa azul, troque os comandos ← por →: ↑, ←, botão de ação, ←, ←, ↓. Após pegar o olho, digite ← para sair da sala e depois ↑, botão de ação, ↑, ←, ← e aperte o botão de ação



Para escapar da vampira esteticista, primeiro aperte o botão de ação para espantar a aranha e depois use as seqüências: BARBA: botão de ação, →, →; MANICURE: ↑, ←, ↑, →, ←, ↑, ←, →; ROSA: 2 x botão de ação e ←



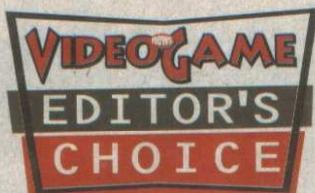
Nesta sala você será atacado por jatos de ácido. Escape usando ←, →, ←

PLAYSTATION

TIPO: AÇÃO/TIRO
FABRICANTE: PROBE
Nº DE FASES: 30
JOGADORES: 1



MATEUS ANDRADE



ALIEN™ TRILOGY

Terror nota dez

No papel da tenente Ripley, você encara corredores mal iluminados e cheios de alienígenas



Atenção, leitores. Fiquem de olhos bem abertos para o primeiro jogo a merecer o nosso Editor's Choice este ano. E pode ter certeza que *Alien Trilogy* merece cada nota 10 que recebeu. O clima de terror claustrofóbico do filme foi transportado com perfeição para o jogo. Você não vai tomar sustos. Vai sentir medo. Apesar da música ser ótima, o legal mesmo é desligar o som e aumentar o volume dos efeitos sonoros. Fazendo isso, não há Sigourney Weaver que aguarde a tensão. Você vai escutar aquelas aranhas nojentas andando pelas paredes, o que vai se tornar desesperador em certas ocasiões. Como o título sugere, o jogo é uma mistura dos três filmes da série. No papel da tenente Ripley, você vai andar por corredores mal iluminados e infestados de xenomorfos, o nome científico que os seres humanos deram aos aliens. E não pense que seu objetivo é apenas detonar os nojentos. Você terá que encontrar os colonos desaparecidos, procurar os ninhos dos aliens eliminar humanos infectados. E, como desgraça pouca é bobagem, aqui existem três rainhas alien! Para enfrentá-las, você terá à sua disposição um verdadeiro arsenal, indo de pistola 9 milímetros a lança-chamas, passando por uma metralhadora animal. Agora, apague a luz, aumente o volume e sofra um pouquinho com a gente.





Estes terminais são responsáveis pela transmissão de energia para as portas ou elevadores. Encoste neles e aperte o botão de ação para ativá-los. Atenção: os terminais com o símbolo de um raio precisam de bateria para serem ativados



Nas fases onde aparece um marcador de tempo no canto esquerdo superior da tela, você tem a chance de recarregar suas armas e encher a energia. O único porém é que se o tempo acabar antes que você ache a saída...



Na missão cujo objetivo é recuperar os ID Cards dos colonos, oriente-se pelo sensor de movimento. Eles são indicados como os pontos fixos. Quando encontrar um deles, atire. Se você ficar com pena, espere o alien nascer e mate-o



Na nave alienígena a situação vai complicar. As portas são ativadas por terminais ou por proximidade. Tome cuidado para não ser pego de surpresa



Os barris vermelhos são explosivos. Atire neles com qualquer coisa mais poderosa que sua 9 milímetros e tudo o que estiver em volta vai pelos ares



Com a AcidVest, as coisas ficam um pouco mais fáceis. Ela protege você dos danos causados pelo ácido que fatalmente espirra quando um alien é atingido



Hora de enfrentar a rainha. Ela é grande e tira muita energia, portanto, não marque bobeira. Procure não ficar parado, fique rodeando-a e atirando. As armas mais indicadas para aniquilá-la são o Pulse Rifle e o FlameThrower



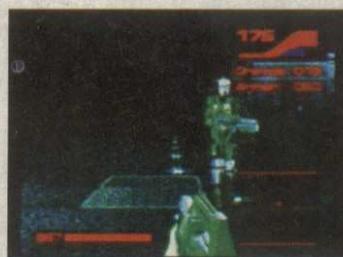
Dentro da nave, o número de passagens secretas é absurdo. E não pense que elas são óbvias. Caso você tenha alguma dúvida ao olhar para uma parede, meta um Sismic Charge ou uma Grenade



Quando as aranhas grudam na sua cara, não há como conter o susto



Quando você encontrar armários ou qualquer outra coisa suspeita, mande bala. Pode ser que apareçam itens ou aliens escondidos



Na prisão você vai encontrar humanos incubados e loucos para acabar com você. Eles não são muito perigosos, mas estão equipados com Pulse Rifle's. Vá atirando e indo para os lados, tentando evitar seus disparos



Estas coisas esquisitas são caixas alienígenas. Atire nelas para poder pegar os itens que estão escondidos



Os jatos de vapor tiram energia. Para passar, marque o tempo necessário e passe correndo segurando o botão R2



Ao encontrar câmaras criogênicas, use o painel. Mas tome cuidado, pois pode haver aliens dentro delas



Quando a coisa ficar preta (no sentido literal) e você não enxergar mais nada, veja no seu inventário se você tem um NightVision Goggles ou uma Shoulder Lamp. Aí é só usar um dos dois e enxergar tudo



Os sintéticos vão aparecer armados com metralhadoras poderosas. Fique esperando para não ser pego no fogo cruzado



Na fase do hangar, use a empilhadeira para subir ao nível mais alto. Ative-a usando o terminal à esquerda da empilhadeira

PLAYSTATION

TIPO: CORRIDA

FABRICANTE: ELETRONIC ARTS

Nº DE FASES: 6

JOGADORES: 1 OU 2 SIMULTÂNEOS

GRÁFICOS 10 JOGABILIDADE 8 MÚSICA 9

RODRIGO SEGATTI



Para afastar o tédio dos segundos de carregamento do CD, os programadores colocaram belas fotos dos carros do jogo



A visão de dentro do carro é um pouco claustrofóbica, mas interessante. Saber como é a Ferrari ou a Corvette por dentro é uma emoção para os amantes de velocidade

Corrida Maluca

Escolha entre oito carrões e encare disputas em seis pistas compridas e onduladas, ao som de rock pauleira e techno

The Need for Speed é um dos melhores jogos já lançados para o 3DO. Agora, no PlayStation, *The Need for Speed* está melhor ainda, com gráficos e vídeos de primeira. A grande diferença deste jogo para os seus similares é que *Need* é quase uma enciclopédia sobre carros. E só tem máquina! Antes de correr, dá para ficar horas assistindo aos clipes dos carros e lendo as informações técnicas. Depois, você pode conferir se a Lamborghini Diablo VT, por exemplo, faz de 0 a 100 Km/h em menos de cinco segundos. Além desse carro, o jogador pode pilotar uma Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10, Acura NSX, Mazda RX-7, Toyota Supra Turbo, Porsche 911 Carrera e a Corvette ZR-1. São seis pistas: da cidade à praia, passando por montanhas e desertos. Os cenários são incríveis e as pistas, onduladas e compridas. O realismo é tão grande que as marcas de freadas que você deixa na primeira volta ficam lá até o final. Impressionante. A música também é muito bem feita. Para agradar gregos e troianos, metade das músicas segue o estilo rock pauleira e a outra metade é techno. Todas essas opções garantem a *Need* uma vida útil e longa.



Para esmerilhar é fácil, em alta velocidade, aperte !, freio de mão e vire a direção



Todos os cenários são chocantes. A cachoeira em Vertigo é uma das melhores.

COMANDOS

←, →: virar

↑: buzina

□: acelerar

X: freio

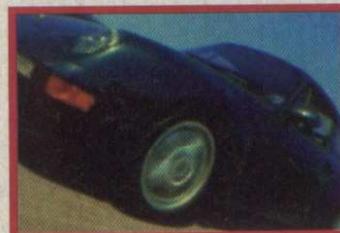
○: freio de mão

△: muda de visão

R1 e R2: mudança de marcha



Há informações precisas de todos os carros disponíveis



Os vídeos dos carros são muito bem feitos, superando todas as versões de outros sistemas



No modo Tournament, escolha a Toyota Supra Turbo

OFERTAS DE ANIVERSÁRIO DA DIRECT SHOPPING, APROVEITE E COMPRE UM PRESENTE PARA VOCÊ.



SUPER MARIO RPG

O personagem mais famoso do Super NES, pela primeira vez em um jogo de RPG. Gráficos em 3D.

SÓ R\$ **109,90**



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

O game de futebol mais realista já lançado, com 36 seleções mundiais.

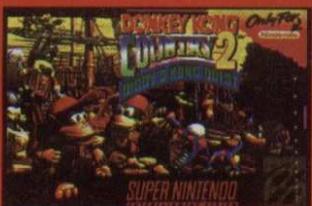
SÓ R\$ **99,90**



CHRONO TRIGGER

O melhor jogo de RPG já lançado para o SNES. Gráficos deslumbrantes e 10 finais diferentes.

SÓ R\$ **109,90**



DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, agora com um preço imbatível.

SÓ R\$ **99,90**

NOVIDADES 32 BITS



- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
- PANZER DRAGON 2
- GUARDIAN HEROES - RPG
- ROAD RASH
- EARTHWORM JIM 2
- SKELETON WARRIORS
- RISE OF THE ROBOTS 2
- SIM CITY 2000
- WRESTLEMANIA ARCADE
- CLOCKWORK KNIGHT 2



- BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
- THE NEED FOR SPEED
- VR SOCCER
- STRIKER SOCCER
- RESIDENT EVIL
- THE HIVE
- TOKYO HIGHWAY BATTLE
- SKELETON WARRIORS
- RISE OF THE ROBOTS 2
- ARCADE GREATEST HITS

SÓ R\$ **79,90** CADA

ACESSÓRIOS 32 BITS

- Controle Original (R\$ 69,90)
- Controle com Turbo (R\$ 59,90)
- Controle Básico (R\$ 39,90)
- Controle de Arcade (R\$ 89,90)
- Cartão de Memória (R\$ 59,90)
- Adaptador 4/6 Jogadores (R\$ 69,90)
- Direção Arcade (SAT) (R\$ 129,90)
- Cabo Interligação (PSX) (R\$ 59,90)

GAME SHARK da InterAct
Exclusivo! (R\$ 99,90)
Cartucho programável,
já vem com códigos
para detonar os melhores
jogos de SAT e PSX

TOP 10 16 Bits

- 1- Mortal Kombat 3 (SN/MD) (R\$ 109,90)
- 2- Yoshi's Island (SN) (R\$ 104,90)
- 3- Toy Story - Disney (SN/MD) (R\$ 104,90)
- 4- Final Fantasy 3 (SN) (R\$ 109,90)
- 5- Secret of Evermore (SN) (R\$ 109,90)
- 6- Wrestlemania (SN/MD) (R\$ 109,90)
- 7- College Slam (SN/MD) (R\$ 104,90)
- 8- Earthworm Jim 2 (SN/MD) (R\$ 104,90)
- 9- Power Rangers Fighters (SN) (R\$ 104,90)
- 10- Super Turrican 2 (SN) (R\$ 104,90)

SATURN

2x R\$ **290,00**

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

X-Men Children of the Atom, Darkstalkers, 5+ga Rally, FIFA Soccer 96, Street Fighter Alpha, Virtua Fighter 2, Toshinden Remix, Virtua Cop, Daytona USA, Mortal Kombat 2, Street Fighter The Movie, Panzer Dragoon 1, Bug!, Myst, "D", Wing Arms, ViewPoint, Hang On GP, Gex, Thunderstrike 2, Alien Trilogy, e muitos outros.

R\$ **79,90** cada

PLAYSTATION

2x R\$ **310,00**

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Darkstalkers, Road Rash, Tekken, Mortal Kombat 3, Street Fighter Alpha, Toshinden 1, Destruction Derby, Doom, Wing Commander 3, Ridge Racer, Loaded, ESPN Extreme Games, Twisted Metal, Zero Divide, Thunderstrike 2, "D", Wrestlemania Arcade, Gex, King's Field (RPG), Magic Carpet, Descent e muitos outros.

R\$ **79,90** cada

CLÁSSICOS SNES R\$ 69,90

- | | | |
|------------------------|-----------------|-----------------------|
| Batman Forever | Fatal Fury 2 | Legend of Zelda |
| Bugs Bunny 2 | FIFA Soccer | Mickey's Great Circus |
| Demon's Crest | Flintstones 2 | Mickey Mania |
| Donkey K. Land (G.Boy) | Indy Car Racing | Mortal Kombat 2 |
| Double Dragon 5 | Jurassic Park 2 | X-Men Apocalypse |

NOMAD

EXCLUSIVO! O Genesis portátil, compatível com mais de 500 jogos já lançados para o sistema. Possui entrada para segundo controle e tela colorida de alta resolução.



2x R\$ **170,00**

RESERVE JÁ SEU CONSOLE NINTENDO 64

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUIDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS

0800 130 500

E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

AGORA NA INTERNET.
<http://www.dshop.com>

The Future Is Now
SNK

Nova luta de ação da NEOGEO.
**"THE PATH OF THE WARRIOR
ART OF FIGHTING 3"**

- ◆ Pela primeira vez, NEOGEO utiliza "Motion Capture"
- ◆ Os lutadores atuais podem ser vistos como modelos de ação!
- ◆ Lançamento de "ULTIMATE K.O."—nocaute definitivo.



**THE PATH OF
THE WARRIOR**
ART OF FIGHTING 3

TM ©SNK 1996

究極の龍虎



**NEO
GEO**

NEO GEO DO BRASIL LTDA, AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP: 04326-080, SAO PAULO, BRAZIL TEL: (55) 11-588-2300 FAX: (55) 11-588-2790