

VIDEO GAME

NEWS



TODOS OS GOLPES Do Novo

GRÁTIS
p o s t e r
STREET FIGHTER ZERO

GRÁTIS
r e v i s t a
H O M E C O M P U T I N G

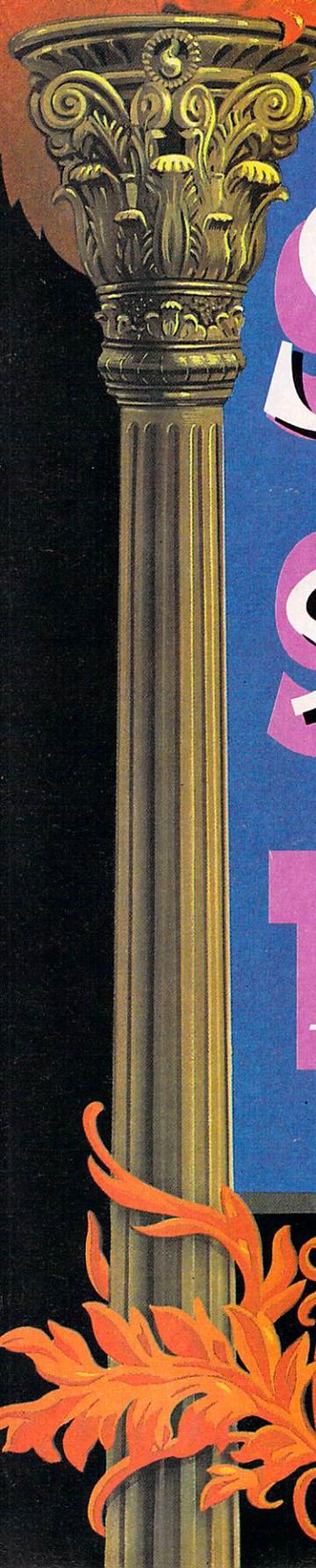


MEGA DRIVE BATMAN & ROBIN
SNES JUNGLE STRIKE - POWER RANGERS - BOMBERMAN 3
SEGA CD ETERNAL CHAMPIONS



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

APENAS
R\$ 4,50



SE NÃO FO
SUKITA, N
TEM JOGO.

AVENTURA
DE VERDADE

or
ãõ



CONTÉM
SUO NATURAL
E LA VIDA



Sukita

CONTEÚDO 290 ml

REDAÇÃO

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Reporter Luana Pavani

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

Fotógrafos Daumer de Giuli
Studio Norberto Marques

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário
Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

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

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

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

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

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Lutenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento (0800) 130633
ao Assinante

PRESS START

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

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

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

Carlos Sandano

VG NEWS

- 06 CAVALEIROS DO ZODÍACO E OUTROS LANÇAMENTOS EM VÍDEO**
- 07 ACTION REPLAY: MANHAS PARA O PLAYSTATION**

VG REVIEW

- 08 UMA PORRADA DE NOVOS GAMES**

SNES

- 12 JUNGLE STRIKE**
- 16 POWER RANGERS**
- 18 BOMBERMAN**

MEGA DRIVE

- 28 BATMAN & ROBIN**

SEGA CD

- 30 ETERNAL CHAMPIONS**

NEO GEO CD/ ARCADE

- 32 SIDERICKS 3**

ARCADE

- 35 STREET FIGHTER ZERO**

MASTER SYSTEM

- 40 MORTAL KOMBAT 2**

NES

- 42 WOLVERINE**

VG TIPS

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

REVISTIM!

- 19 OS PROGRAMAS DE GAME DA TV**
- 21 ROLOS & TROCAS**
- 24 CARTAS**
- 25 GAME RADICAL**
- 26 GALERIA DOS FERAS**

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

A CINDY CRAWFORD



GREICE COSTA

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

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

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



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

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

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

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

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

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

SONY



PLAYSTATION ACTION REPLAY



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

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

KINGS FIELD

Todas as armas ativadas e energia extra.

FANTASTIC PINBALL

Chances ilimitadas.

TEKKEN

Escolha de todos os personagens secretos.



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

CRIME CRACKERS

Energia extra para os três personagens.

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



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

PARODIUS

99 vidas para os dois jogadores e escolha de fase.

KILEAK THE BLOOD

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



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

RIDGE RACER

Disponíveis os 13 carros e super velocidade

JUMPING FLASH

Super pulos e escolha de mundos



B A D

GAMES

COMPRA

E

VENDA

CARTUCHOS

CONSOLES

JOYSTICK'S

ACESSÓRIOS

S. NES

SEGA CD

MEGA DRIVE

3. D.O.

MASTER SYSTEM

NINTENDO

**DESPACHAMOS
PARA TODO O
BRASIL**

CONSULTE NOSSOS PREÇOS

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

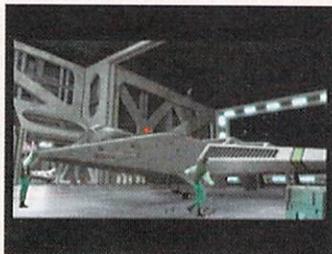
Parece que a turma de Hollywood está invadindo de vez as telas dos games. The Shadow, No Escape, Time Cop e outros jogos saíram diretos dos cinemas para os consoles domésticos, principalmente o SNES. E a coisa não pára por aí: atores conhecido como Mark Hamilton e Malcom MacDowel estão em uma produção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

WING COMMANDER 3

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



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



SPACE PIRATES

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



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

VIRTUOSO

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



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

SYNDICATE

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



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

GENOCIDE 2

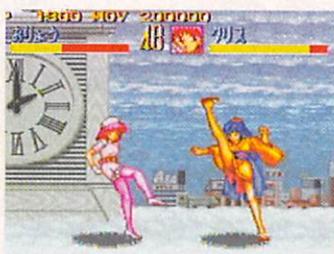
Tipo: Aventura
Fabricante: Kemco
Gráficos: 8
Música: 7
Jogabilidade: 7



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

PRETTY FIGHTER X

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



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

CAPTAIN TSUBASA 5

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



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

SHIN SHINOBI DEN

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

SATURN



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



IRON COMMANDO

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

SNES



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

AIR CAVALRY

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

SNES



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

DAZE BEFORE CRISTHMAS

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

SNES

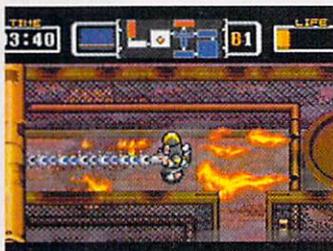


Daze Before Christmas é um cart de aventura sem muitas inovações. O destaque é o tema do game: você controla ninguém menos do que o Papai Noel em busca de suas renas perdidas... Game indicado para quem ainda acredita no velhinho.

FIREMAN

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

SNES



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

THE SHADOW

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

SNES



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

3 NINJAS

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

SNES



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

NO ESCAPE

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

SNES



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

TIME COP

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

SNES



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

DRAGON

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

SNES



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

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

NEO GEO CD

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



NINJA COMMANDO

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

NEO GEO CD



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

POWER SPIKES II

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

NEO GEO CD



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

NBA JAM TOURNAMENT

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

MEGA 32X



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

RAW

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

MEGA 32X



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

ALPHA MISSION 2

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

NEO GEO CD



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

THE ANIMALS!

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

SEGA CD



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

SD GUNDAM GX

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

SUPER FAMICOM



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

AEROBIZ

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

SNES



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

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

CYBERBOTS

FULLMETAL MADNESS

©CAPCOM 1994. ALL RIGHTS RESERVED.

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



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

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

CAPCOM

QSound™ is available with a Capcom QSound cabinet only. QSound chips have been provided by QSound and incorporated into Capcom's proprietary QSound sound enhancement technology.



Tipo: Estratégia

Fabricante: Electronic Arts

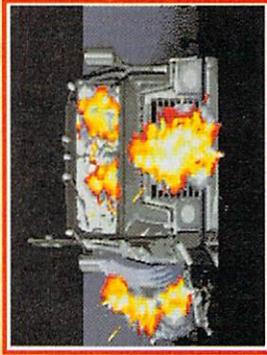
Memória: 16 megabites

Fases: 9

Jogadores: 1

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

JUNGLE STRIKE



PULOSO CITY

U.M. Rescues: Os traficantes pegaram os habitantes de Puloso. Salve os caras e leve-os até o blindado da ONU.
Drug Plants: Localizando os laboratórios de drogas, detone com o ganho pão dos traficantes.

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

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

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

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

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

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



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



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

MOUNTAINS

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

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

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

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

Drug Lord: Capture o líder dos traficantes vivo.

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

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

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

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



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



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

RETURN HOME



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

NIGHT STRIKE

Watch Towers: Para poder andar pelo território sem dar bandeira, destrua as torres de observação.

Green Beret: Vá buscar um grupo de boinas verdes para que eles protejam a sua zona de pouso.

Choppers: Vai aparecer uma "revoadá" de helicópteros inimigos. Acabe com todos.

3 Cientistas: Três cientistas nucleares foram raptados pelos traficantes e terroristas (está turminha unida). É uma boa idéia salvá-los.

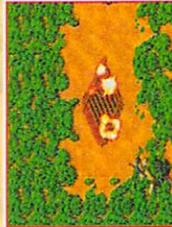
7 Pows: Os seus colegas também foram capturados. Dê uma de bom camarada e vá buscá-los.

Weep Plants: O poderoso traficante, além de uma frota de submarinos nucleares, tem uma fábrica de aviões de caça. Destrua as fabricas e o que estiver dentro.

Commander: O chefe da área não pode escapar desta. Capture-o.



Não tenha medo de gastar mísseis contra os helicópteros: é para mandar bola mesmo. Depois, destrua os pontos de pouso.



Antes de libertar os cientistas, dê uma geral na área e arrebente com os tanques, os carinhos armados e outros inimigos.

WASHINGTON D.C.

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

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

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

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

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

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

As Kombis que querem destruir os monumentos são perigosas. Assim que avistar uma, mande um Hellfire.



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



SUB HUNT

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

Prototyps: Assim que levá-los até a base, eles desligarão o sistema de alarme do Hovercraft. Vá pegá-lo.
Plutonium: Tem um cara louco que quer explodir a

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

COMANDOS

Y: Hydras

A: Hell Fire

X: Metralhadora

Select: Mapa

R: resguardado:

Trava a direção

PASSWORDS

Sub Hunt:

8Q958P89M0PT

Training Grounds:

RPB1SF84COL#

Night Strikes:

MRVZX#8YROP#

Pulso City:

MPQXCT8YZ0MT

Snow Fortress:

#P784Y8800R#

River Raid:

CQC1MZ86K0PT

Mountains:

TPC7Z##4300M#

Return Home:

FQM0F663M0S#

Casa Branca. Você terá que pegar as caixas de plúmbio que estão com os traficantes.

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

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

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



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

TRAINING GROUNDS

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

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

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

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

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

Radar Sites: Mais radares para você destruir.

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

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

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



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



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



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

SNOW FORTRESS

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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



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



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

RIVER RAID

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

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

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

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

Fuel Depot: Destrua a reserva de combustível do inimigo.

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

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



Lago no começo da fase, suba e vá para a direita. Logo no começo de Danger Zone, destrua os carlinhas que estiverem enchendo o saco e encontre estas pirâmides. São três vidas esperando por você.



O melhor de pilotar o F-117 é que ele tem combustível e munição ilimitadas.



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



Enemy Weapons: Os caras conseguiram colocar uma carreadora de tanques na capital dos EUA. Sobrou para quem limpar a área?



Generals: Ortega, Kilbaba e toda a bandidagem conseguem fugir. Você terá que ir atrás dos capangas para saber dos chefes. Os capangas estão dentro dos blindados. Fique voando em cima do tanque acompanhando o seu movimento e atirando que nem um doído.



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

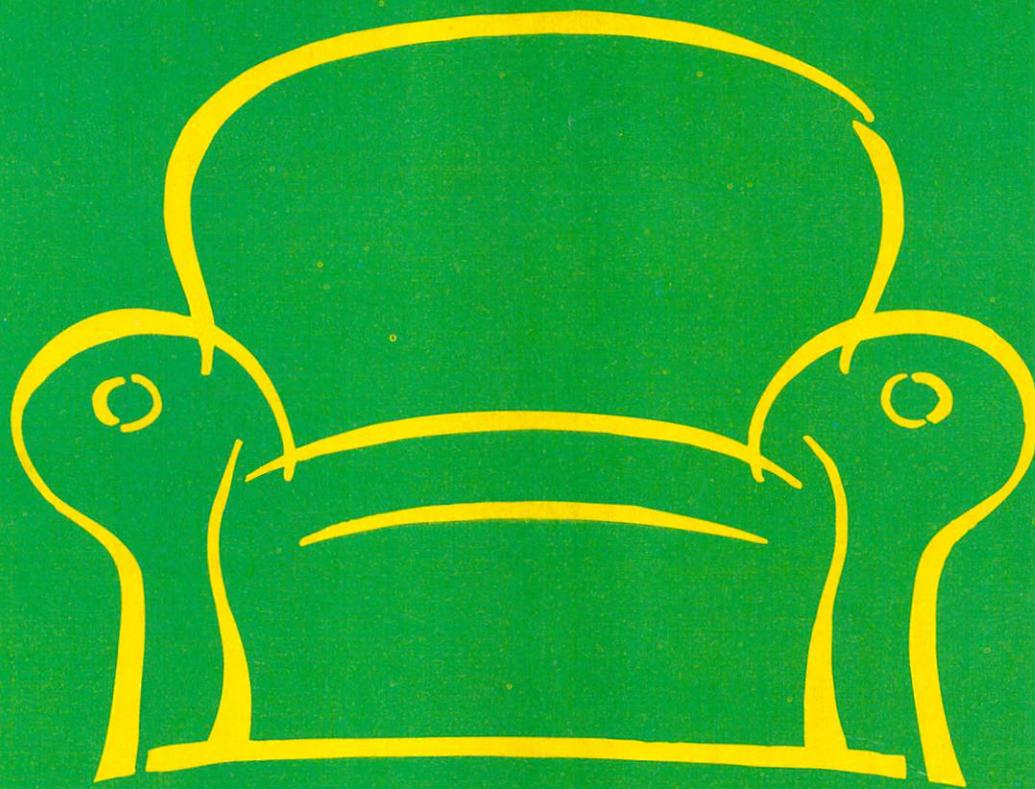


MadMan: Ainda falta acabar de vez com o ferroista mais procurado do planeta: Kilbaba. Vá seguindo o caminho até matá-lo.



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

A arquibancada.



O estádio.



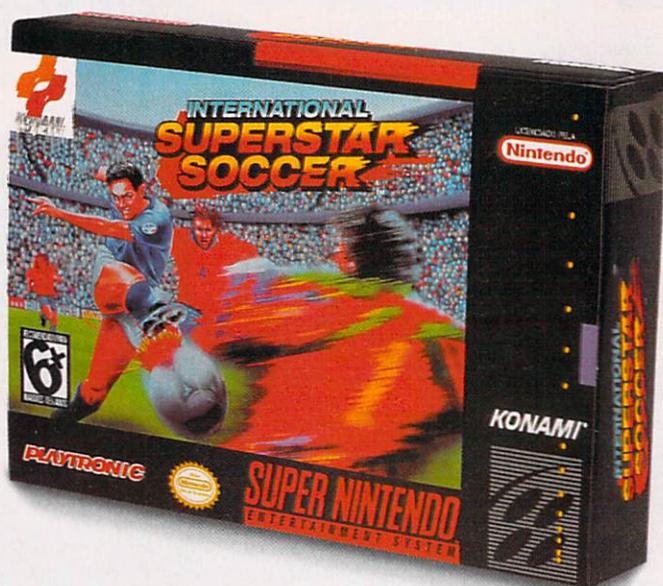
Vista a camisa, calce as chuteiras e se prepare para suar. Daqui pra frente o que vale é bola na rede. O International SuperStar Soccer acabou de entrar em campo e já está com a bola toda. Nenhum outro game de futebol é tão real como ele. São quase 30 seleções, tabelinhas, peixinho, chapéu de carretilha,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

A chuteira.

Leo Burnett



Os craques.



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

KONAMI®

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

SUPER NINTENDO. ENTERTAINMENT SYSTEM.

Nintendo®
PLAYTRONIC

SNES

GRAFICOS 8

MUSICA 8

JOGO 9

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE

CHEFES

Tipo: **Aventura**

Fabricante: **Bandai**

Memória: **12 megabits**

Fases: **7**

Jogadores: **2**

COMANDOS

Botão A: **ataque**

Botão B: **pulo**

Botão L: **passa de plano**

Botão X: **transforma/usa**

poder especial

↑ + botão Y: **ataque forte**



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



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



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



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



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



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



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



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

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

OS RANGERS



ADAM - BLACK RANGER



Melhor para 1ª fase



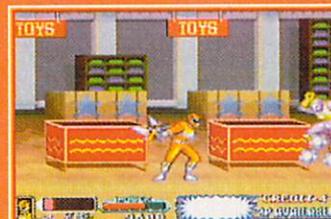
KIMBERLY - PINK RANGER



Melhor para 2ª fase



AISHA - YELLOW RANGER



Melhor para 3ª fase



ROCKY - RED RANGER



Melhor para 4ª fase



BILLY - BLUE RANGER



Melhor para 5ª fase



TOMMY - WHITE RANGER



Melhor para 6ª fase

7ª FASE - qualquer Ranger

SNES

GRÁFICOS

8

MUSICA

9

JOGO

10

Tipo: Puzzle

Fabricante: Hudson

Memória: 12 megabits

Fases: 6

Jogadores: até 5

COMANDOS

A: solta bomba

B: ativa bomba

e usa item

Y: ativa o dinossauro

PASSWORDS

Fase 1: 2280

Fase 2: 6912

Fase 3: 8412

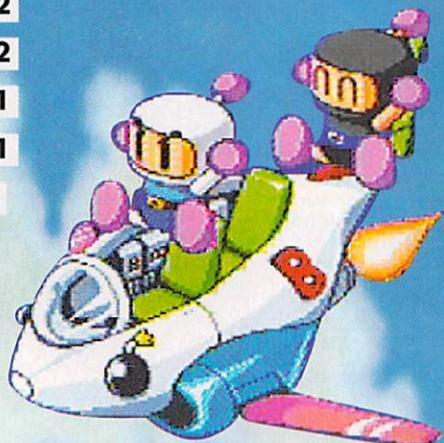
Fase 4: 6411

Fase 5: 2301

Final: 6363

SUPER BOMBERMAN 3

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



ESTRATÉGIA GERAL

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



Esquema usado nas fases normais



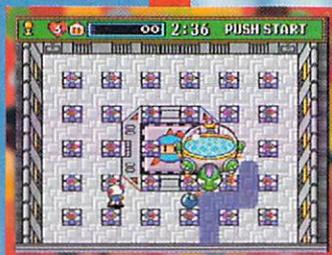
Esquema para acabar com os chefes



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

CHEFES

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



Options... gravando!

Como são produzidos os programas de vídeo game na TV

Luana Pavani

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

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

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

A diretora Alice Maria conta que o projeto nasceu há dois anos, por sugestão do filho de uma amiga, que na época tinha 13. Como ela já era dona de uma produtora de vídeo, a "No Ar Comunicação", começou a pensar seriamente na idéia. "Criei então dois cursos, um de telejornalismo e outro de expressão para apresentadores, para treinar a futura equipe".

Dali saíram os atuais cinco integrantes da Equipe StarGame, a maioria recém-formados em jornalismo. "É um clima super gostoso, a gente se diverte bastante", conta Ângela Patrícia, 23 anos. Ela e o apresentador Cristiano Gualda (veja box) vieram a São Paulo fazer uma série de reportagens, começando pela VG. Chegaram, deram uma olhada na sala, começaram a pensar como seria feita a matéria e com quem fariam, enquanto os câmeras e iluminadores montavam os equipamentos. Tudo pronto e ... ação!!!

Fotos Caio Mattos



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

Entre microfone e joystick

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

DESFILE EM FRENTE ÀS CÂMERAS

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

Fotos Caio Mattos



Cristiano do StarGame debulhando no Fatal Fury 3.

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

GAME TV

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

O forte do Game TV continuará sendo as promoções. "No primeiro ano do programa, recebemos 120 mil cartas concorrendo a um SNES. Mas normalmente, chegam cerca de 70 mil", diz Ricardo. O investimento mensal de R\$ 20 mil inclui ainda aluguel de cartuchos em três locadoras, dando preferência aos títulos nacionais, principalmente para SNES e Mega. Isso não significa exclusão de 3DO, Playstation, Saturn ou mesmo PC; apenas do Master System, que "meu piloto odeia".

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



O pessoal do StarGame se prepara para gravar.

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

Ângela Patrícia, Carlos Sandano, Luana Pavani e Cristiano Gualda



ROLOS & TROCAS

BAHIA

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

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

CEARÁ

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

MINAS GERAIS

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

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

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

MATO GROSSO

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

PARÁ

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

PARANÁ

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

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

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

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

PERNAMBUCO

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

RIO DE JANEIRO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

RIO GRANDE DO SUL

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

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

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

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

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

SANTA CATARINA

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

SÃO PAULO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NOME

END

BAIRRO CEP

TEL. -DDD CIDADE

ESTADO ANÚNCIO R V C

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

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



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

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



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



PERFECT ELEVEN

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

Luis Fernando da Luz Franca, SP



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

Eduardo R. dos Santos Bastos, SP



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

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



DÚVIDAS

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

Aristides Alvares Itaquaquecetuba, SP

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

JURASSIC PARK

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

Daniel Soares da Silva Pirapora, MG

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

Sérgio Francisco de Mendonça Rio de Janeiro, RJ

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

BEAVIS & BUTT-HEAD (MEGA)

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

Rodrigo Correia Lima da Silva Rio de Janeiro, RJ

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

ELOGIOS E PEDIDOS

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

Márcio Siqueira Barbosa Fortaleza, CE

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

Juliana Medina São Paulo, SP

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

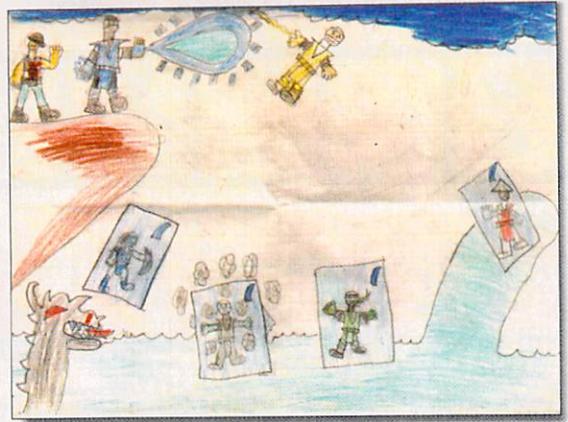
3DO, JAGUAR E COMPUTADORES

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

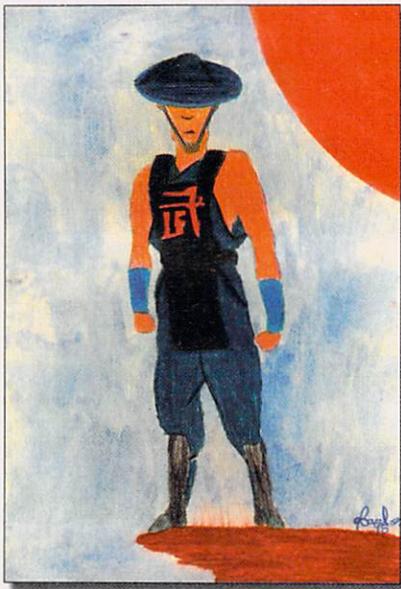
Bruno de Assis Gonçalves Belo Horizonte, MG

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

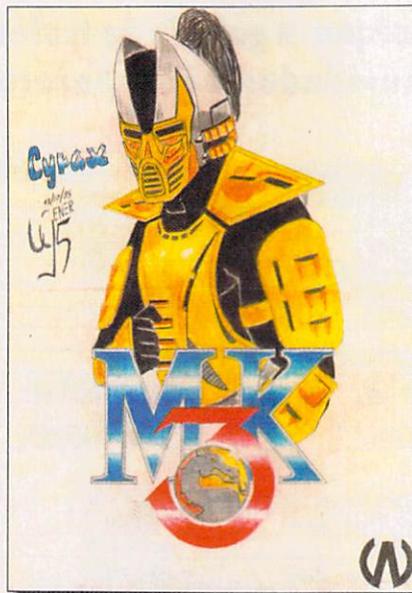
GAME RADICAL



Moisés S. Vidal
Rio de Janeiro - RJ

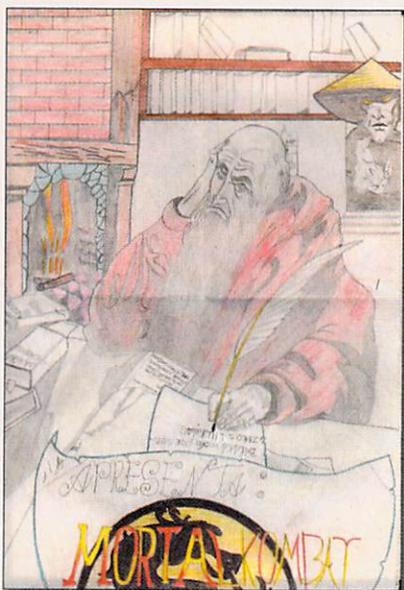


Carlos Renato Colnaghi
Indaituba - SP



Wener F. da Silva
Goianira - GO

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



Manoel B. Jr.
São Bernardo do Campo - SP



Luciano da Costa Ferreira
Belém - PA



Valdir Moreira
Bauru - SP



GALERIA DOS FERAS

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



Desenho deste troféu:
Eleonora Montana

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

DESAFIOS

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

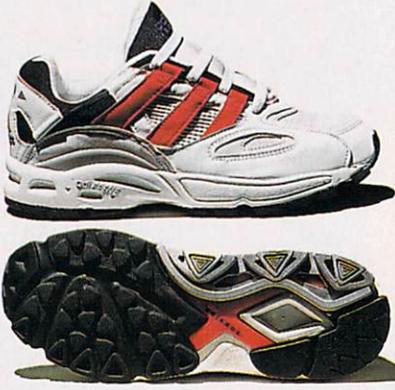
NÃO ESQUEÇA

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

O "N" indica recorde novo

RUNNING

LEXICON LADY



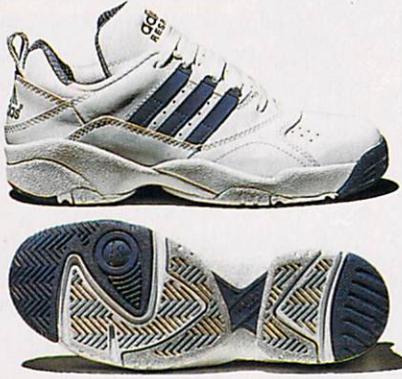
SL 96



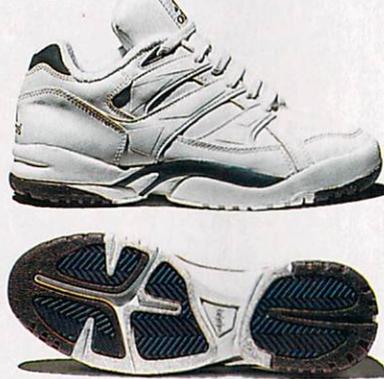
ALLEGRA PLUS



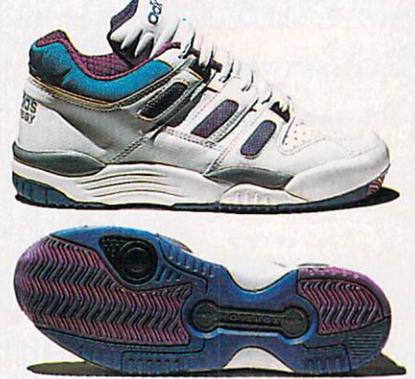
RESPONSE



NBTA



STRATEGY

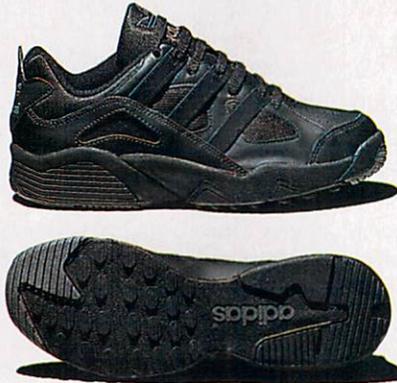


TENNIS

the brand with the three stripes



CROSS LITE TRAINER LADY



XTR COMP



TURF LO LITE

CROSS TRAINING



STREETBALL IV



B.B. LO



CENTURION

BASKET

MEGA DRIVE

GRAFICOS 10

MUSICA 9

JOGO 10

Tipo: Aventura

Fabricante: Sega

Memória: 16 megabits

Fases: 4

Jogadores: 2

ESCOLHA O SEU HERÓI

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



COMANDOS

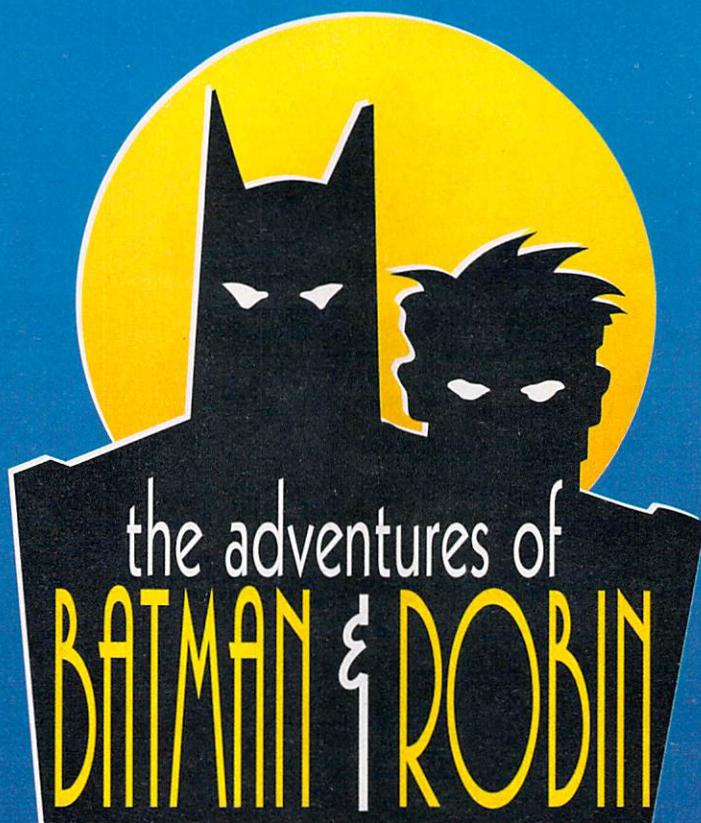
Tiro: A ou C

Pulo: B

Voadora: B + B

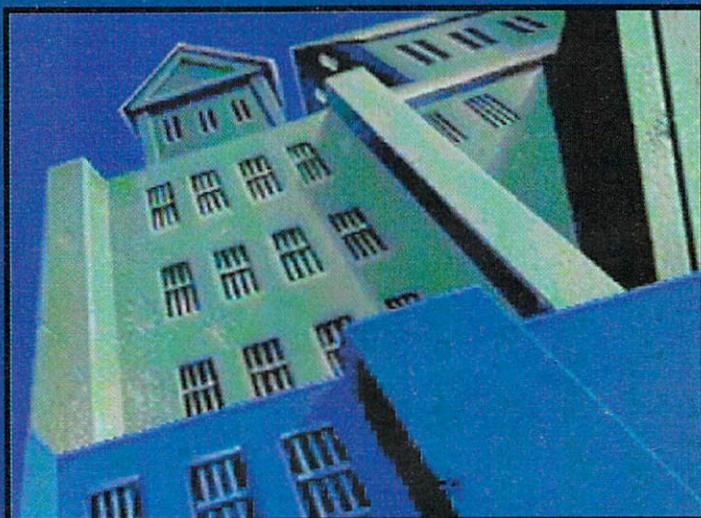
Voadora para baixo:

B ↓ + B

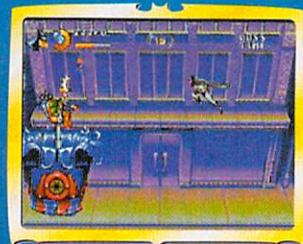


Batman e Robin é um dos melhores jogos de aventura que já apareceram para o Mega Drive. Com apenas 16 megabits de memória, o game consegue superar todas as limitações técnicas do console e arreventa. Há efeitos de rotação de cenários, transparência de cores, zoom de sprites e scrolling. A história começa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

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



LEVEL ONE HAPPY BIRTHDAY TO ME



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



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

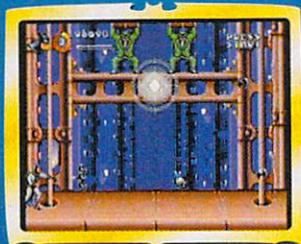


Agora, você vai ter que desviar desta garra e das bombas. E ainda acertar o cara. É na raça mesmo! Desvie para frente ou para trás, já que a garra faz uma curva.



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

LEVEL TWO A TWO SIDED STORY



Atire na luz do centro da tela para encontrar itens.



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



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



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



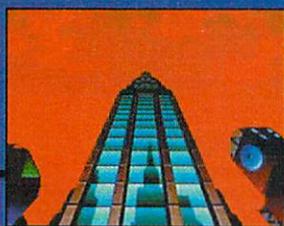
LEVEL THREE TEA TIME



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



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



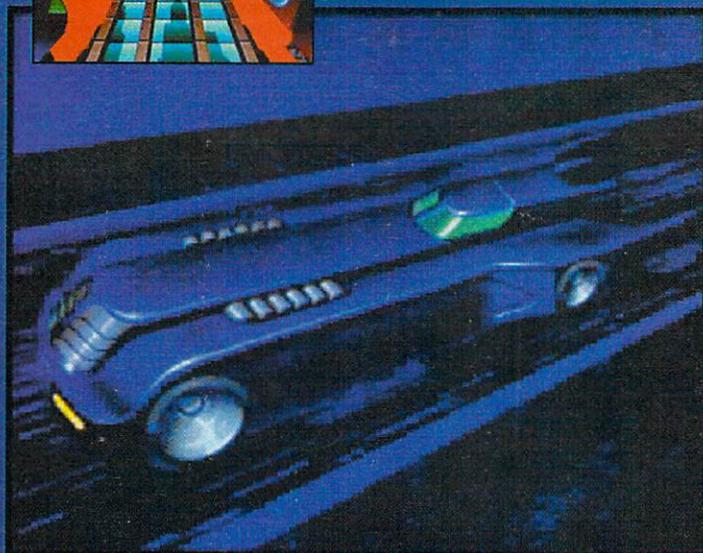
Maluquice total! A tela começa a se despedaçar e te acertar. Vá com calma, que este bonecão doidão só fica pulando.



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



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



LEVEL FOUR SNOW IN JULY?



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



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



Atire nas bolas que soltam fumaça para ganhar energia.



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



SEGA CD

ETERNAL CHAMPIONS

CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

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

COMANDOS

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

VG TIPS

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

Thanatos: Dê a vendetta do Xavier no Champion Mode.

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

Blast: Dê uma vendetta no Midnight.

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

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

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

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

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

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

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



OVERKILL

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

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



MORTE SÚBITA

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

Overkill. Acompanhe no quadro dos lutadores

o lugar exato onde deve ser dado o golpe fatal.



VENDETTAS

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

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

Veja os movimentos corretos nos comandos de cada personagem.



CINEKILLS

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

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

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

Finalize com outro plasma bolt, sente e assista.

Larcen

Slash & Turn: ← → + YZ
 Reflect: ← → + X (devolve magia)
 Sai Throw: ← → + Y
 Low Sweep: ← → + Z
 Swinging Hammer Fist: XYZ
 Machine Gun Blitz: ← → + BC
 Backflip Kick: ↓ ↘ ← + C
 Mantis Strike: ↓ ↘ → + A
 Power Sweep: ABC
 Air Sweep: AC
 Ceiling Climb & Dive: ↓ ↑ + C (p/agar-
 rar e Z p/atacar)
 Vendetta: ↓ ↓ ↓ → e Z (perto)



Morte súbita: em frente ao carroz

Xavier

Swap Spell: XY
 Dragon Trap: ← → + Z
 Attract & Smack: ABC
 Midas Touch: ← → + Y
 Swap Back: ← → + X
 Dragon's Bite: ↓ ↘ → + C YZ
 Phantom Strike: YZ (cada botão correspon-
 de a um lugar)
 Possession: XYZ
 Confusion Spell: AC
 Mystic Shield: ← → + YZ (devolve magia)
 Wizard's Wrath: ← → + BC
 Vendetta: ↓ ↓ ← → e C (perto)



Morte súbita: em frente à árvore

Jetta

Whirlwind Kick: ← → + C
 Phase: XYZ
 Moving Corkscrew: AB ou BC
 Bladerang: ← → + X ou Y
 Corkscrew Uppercut: ← → + YZ
 Gymkata: ← → + BC
 Power Burst: ↓ ↘ → + C
 Ricochet: ↓ ↑ + A ou C
 Flying Choke Hold: ← → + Z
 Resonate: XYZ (botões AC para brilhar)
 Ceiling Climb: ↓ ↑ + B
 Vendetta: ↓ ↓ ↓ → e A



Morte súbita: onde está a Jetta verde

Ramses III

Sun Reflection: ← → + Z
 Anubis Block: ABC
 Wrap Attack: ← → + Y
 Teleport: ↓ ↑ X ou Z
 Torch Attack: ↓ ↑ + Y
 Thunder Lizard: ↓ ↘ → + C
 Jackal's Bite: ↓ ↘ → + Y
 Phoenix Dive: ↓ ↘ → + Z (no ar)
 Snake Attack: ↓ ↑ + C
 Hack & Smack: ← → + XY
 King Combo: ← → + BC
 Vendetta: ↓ ↓ ↓ → e B (perto)



Morte súbita: em frente ao pilar dourado

Raven

Time Smash: XY (pressão e solte)
 Voodoo Attack: AC (pressão e solte)
 Time Add/Subtract: ↓ ↘ → + AB ou BC
 Double Fang Kick: ABC
 Time Fold: ← → + X (devolve magia)
 Serpent Rainbow: ← → + A
 Raven's Fury: ↓ ↘ → + B (no ar)
 Mambo Combo: ← → + BC
 Create Void: ↓ ↘ → + Z
 Destabilize Time: XYZ
 Time Split: ← → + YZ
 Vendetta: ↓ ↓ ↓ → e Y



Morte súbita: onde está a Raven amarela

Midnight

Bedazzle: XYZ
 Doom Dog: ↓ ↘ → + B
 Demon Fang Kick: ← → + C (no ar)
 Rapid Fire: ← → + BC
 Shoulder Roll/Side Kick: ↓ ↘ → + Z
 Overhead Stomach Punch: → + ABC (jo-
 gada)
 Flying Wall Smash: ← → + Z
 Mist Attack: A+C
 Manifest: ABC
 Ceiling Ram: ↓ ↘ → + C (perto)
 Life Drain: ← → + XYZ (perto)
 Vendetta: ↓ → → ↓ e B (perto)



Morte súbita: embaixo da placa Danger

Trident

Wavemaster: ↓ ↑ + A ou C
 Spinning Trident: XYZ
 Plasma Bolt: ← → + Z
 Liquid Mode: ABC
 Bio-Stun Field: AB
 Repulser Field: BC
 Whirlpool Kick: ← → + AB
 Neptune's Fury: ← → + BC
 Tidal Wave: ↓ ↘ → + Z
 Slash Spin: ↓ ↘ → + C (→ A ←)
 Bio-Drain Field: YZ
 Depth Charge Field: XY
 Vendetta: → → ↓ → e A (perto)



Morte súbita: onde está o Trident roxo

Blade

Stun Beam: ← → + Z (botão C para ati-
 rrar embaixo)
 Straight Blade: ← → + YZ
 Wild Fury Attack: ABC
 Backfire: AC
 Slice 'n' Dice: ↓ ↘ → + C
 Lightning Strike: ↓ ↘ → + BC
 Brick Wall: ← → + B
 Excessive Force: ← → + BC
 Personal Shield: XYZ
 Projectile Containment Field: ← → + Z
 Tracking Blade: AB
 Vendetta: ↓ ↓ → → e X (perto)



Morte súbita: onde está o Blade azul

Rax

Overload: AC
 Lock and Load: AB
 Cyber Punch: XYZ
 Jet Knee Smash: ← → + C
 Atomic Knee: ↓ ↘ → + B
 Thrash'n'Bash: ← → + BC
 Turbine: ← → + A
 Shockwave: ← → + YZ
 Jet Uppercut: ↓ ↑ + Z
 Air Jets: ↓ ↑ + B
 Cyber Kick: ABC
 Vendetta: → ← → ← e B (perto)



Morte súbita: onde está o cara amarelo

Shadow

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



Morte súbita: entre as duas letras

Slash

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



Morte súbita: onde está o Slash vermelho

Riptide

Tidal Punch: ↓ ↘ → + X
 Sea Legs: ↓ ↘ → + Y
 Eagle Talon: ↓ ↘ → + Z
 Ground Kriss Blade: ← → + X (Z ↑)
 Flashing Daggers: ← → + BC
 Crow's Nest: ↓ ↑ + Z
 Whirlpool Reflect: ← → + X (reflete
 magia)
 Whirlpool Teleport: ↓ ↑ + C
 Air Kriss Blade: (durante o pulo) ← →
 + YZ (para frente) ou Y (para baixo)
 Thunder Clap: ↓ ↘ → + C (perto)
 Fog Trap: ↓ ↘ → + Y
 Vendetta: → ↓ ↓ ← e B (perto)



Morte súbita: no canto esquerda da tela

Dawson

Round-up: ↓ ↘ → + B
 Dual Knife Throw: ← → + X
 Rattle Snake Belt Grab: ← → + Y
 Hot Attack: ← → + Z
 Pony Tail Strike: ← → + XY
 Spit Attack: ← → + YZ
 Step Out: ↓ ↘ → + C
 Roll the Dice: ↓ ↘ → + Z (no ar)
 Tumble Weed: ← → + A, B ou C (pode ser
 feito no alto)
 Gold Strike: ← → + BC
 Spinning Axe Pick: ↓ ↑ + B
 Vendetta: ← → → ← e Z



Overkill: onde está Dawson de chapéu

NEO GEO CD

ARCADE

GRAFICOS

9

MUSICA

9

JOGO

10

Tipo: Esporte

Fabricante: SNK

Memória: ND

Fases: Indefinidas

Jogadores: 2

COMANDOS

Ataque

Botão A:

chute (passe rasteiro)

Botão B:

passe pelo alto

Botão C:

passe curto

Defesa

Botão A:

carrinho

Botão B:

jogo de corpo

Botão C:

muda de jogador

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



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

A PRÓXIMA GLÓRIA

SIDEKICKS 3

GERAIS



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



Escolha em qual campeonato você vai detonar.

É BOLA NA REDE



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



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



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

DE OLHO NO LANCE



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



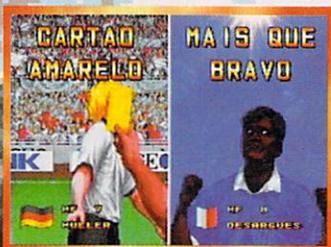
... você terá visão de cima (é a mais fácil para marcar um gol). Aperte o botão A novamente e mande a bola para o fundo da rede.



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



... tenha a visão já manjada de Stelekicks 2. Neste ponto é mais difícil fazer o gol.



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



Pênalti: Coloque o direcional na **S** ou **7** para dificultar a vida do goleiro. Para bater, use o botão A.



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

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

Chega de levar Game Over!

Escolha seu jogo, memorize o código correspondente

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

SUPER NES Códigos e jogos

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

Por enquanto
só no Estado
de São Paulo

DISK
900-0969
GAMES

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

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

MEGA DRIVE Códigos e jogos

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

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

ARCADE

GRAFICOS 10

MUSICA 10

JOGO 10

Tipo: Luta

Fabricante: Capcom

Memória: 300 Mega

Fases: 8

Jogadores: 2

STREET FIGHTER ZERO

WARRIOR'S DREAM

1987

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



1989

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

TÚNEL DO TEMPO

1991

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

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

AS NOVIDADES

ZERO COUNTER

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



MOVING GET UP

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



MID AIR GUARD

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



THROW DEFENSE

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

SUPER COMBO LEVEL GAUGE

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



LEVEL COMBO

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

Vacuum Hurricane Punch Level 1:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + 1 soco

Vacuum Hurricane Punch Level 2:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + 2 socos

Vacuum Hurricane Punch Level 3:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + 3 socos



PROVOCAÇÃO

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



RYU

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



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

SUPER COMBOS

Vacuum Hurricane Punch:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

Vacuum Tatsumaki Senpu Kyaku:

↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + chute



KEN

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



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

SUPER COMBOS

Violent Shoryuken:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco

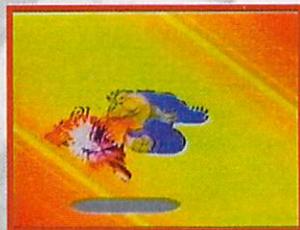
Vacuum Shoryuken:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute



SAGAT

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



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

SUPER COMBOS

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



CHUN-LI

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



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

SUPER COMBOS

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



ADON

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



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

SUPER COMBOS

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



BIRDIE

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



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

SUPER COMBOS

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



GUY

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



Special Guy: ↓ ↙ ← + chute

Flying Attack: ↓ ↘ → + soco.

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

Running Attack: ↓ ↘ → + chute.

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

Chute para cima: ↘ + chute forte

Zero Counter: chute

SUPER COMBOS

Final Super Combo:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute

Upper Special Combo (perto):

↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco



SODOM

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



Weapon Attack: → ↓ ↘ + soco

Pilão (perto): ↓ ↙ ← ↲ + soco

Pilão (perto/longe): ↓ ↙ ← ↲ + chute

Zero Counter: soco

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

SUPER COMBOS

Weapon Super Combo: ↓ ↘ → ↓

↘ → + soco

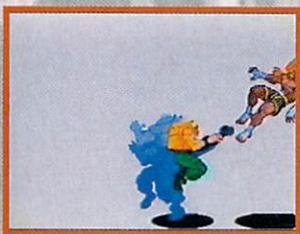
Super Throw Combo (perto): gire o

direcional em 360° 2 vezes + soco



CHARLIE

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



Magic Boom: c ← → + soco

Summersault Kick: c ↓ ↑ + chute

Voadora Fraca: → + chute médio

Zero Counter: soco

SUPER COMBOS

Hyper Magic Boom:

c ← → ← → + soco

Hyper Summersault Kick:

c ↙ ↘ ↑ + chute

Hyper Punch Combo:

c ← → ← → + chute



ROSE

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



Handkerchief's Magic:

← ↙ ↓ ↘ → + soco

Upper Throw: → ↓ ↘ + soco

Magic Reflect: ↓ ↙ ← + soco.

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

Sliding: ↘ + chute médio

Zero Counter: soco

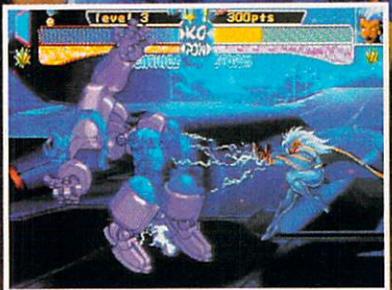
SUPER COMBOS

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

X-Ability: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + chute

Hyper Upper Throw: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + soco





MARVEL[®]
COMICS

X-MEN[®]

CAPCOM[®]

CHILDREN OF THE ATOM[™]

MASTER SYSTEM

GRAFICOS

8

MUSICA

7

JOGO

7

Tipo: Luta

Fabricante: Acclaim

Memória: 4 mega

Fases: 10

Jogadores: 2

COMANDOS

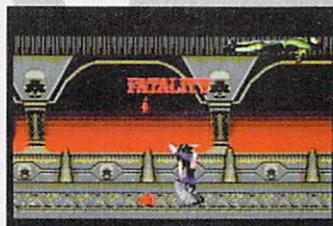
Botão 1: soco forte

Botão 2: chute forte

Defesa: segure botão 1

MORTAL KOMBAT II

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



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



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



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



A torre dos lutadores é igual a do Arcade

Ligue grátis

0800-130633

Atendimento a assinantes

AUDIO NEWS • AUDIO CAR • VIDEO NEWS • VIDEO_{news}GAME

LKC NA SEXTA...

...no sábado

...na terça

...todos os dias da semana!

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

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

Não erre mais a cesta, acertando na LKC SPORTS

LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

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

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

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

LKC SÃO PAULO - MOOCA

R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

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

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP

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

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

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

LKC GUARATINGUETÁ - SP

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

LKC TIJUCA - RJ

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

LKC PETRÓPOLIS - RJ

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

LKC POUSO ALEGRE - MG

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

LKC BRASÍLIA - DF

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

LKC BELÉM - PA

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

LKC SALVADOR - BA

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

LKC FORTALEZA - CE

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

LKC CAXIAS DO SUL - RS

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

LKC FLORIANÓPOLIS - SC

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

SEJA VOCÊ TAMBÉM UM
FRANQUEADO LKC SPORTS
NA SUA CIDADE



PATINS EXCLUSIVO LKC

NES

GRÁFICOS 8

MUSICA 8

JOGO 9

Tipo: Aventura

Fabricante: LJN

Memória: ND

Fases: 9

Jogadores: 1

COMANDOS

B: golpeia

B pressionado:

sequência de golpes

A: pulo

Select: garra

(muita energia) e

Havok

(pouca energia)

WOLVERINE



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



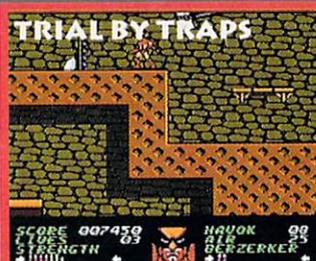
Ao entrar neste ponto da *The First Trial*, coloque o direcional para cima e aperte B. Você vai direto para a próxima fase.



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



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



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



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



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



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

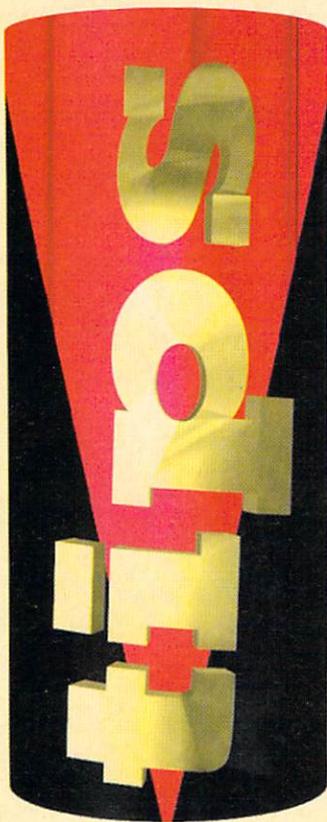


Vá pelo caminho da direita para encontrar mais itens.



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





SAVAGE REIGN

Botão A: soco
Botão B: chute
Botão C: ataque com a arma
Botão D: ataque 3D
Dances of Doom: golpes do próprio lutador. São acionados no mesmo plano.

Weapon Wallops: são golpes com a arma. Podem ser acionados entre os planos.
Reverse Attack: são os golpes especiais e só podem ser acionados quando a energia do lutador estiver piscando.

3D ATTACKS

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

HAYATE

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

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

Reverse Attack
 Hayate Dance: ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A

EAGLE

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

Weapon Wallops
 Axe Boon: ← ↙ ↓ ↘ → + BC ou ABC

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

GOZU

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

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

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

CAROL

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

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

Reverse Attack
 Naughty Balls: → ← ↓ ↑ + A

MEZU

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



NEO GEO

Weapon Wallops
 Water Jet Pummel: → ↓ ↘ + BC ou ABC
Reverse Attack
 Jaguar Assort Kick: (c) ↙ → + B repetitivamente

NICOLA

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

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

Reverse Attack
 Hell Razor: ↓ ↙ ↓ ↘ → ↗ + A

JOKER

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

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

Reverse Attack
 Good Face: ↓ ↙ ↓ ↘ → ↗ + A

CHUNG

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

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

Reverse Attack
 Hermit's Blast: ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ + A

GORDON

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

Weapon Wallops
 Spark Bolt: → ← → + BC ou ABC
Reverse Attack
 Mad Police: → ↘ ↓ ↙ ← → + C (perto)

KING LION

Dances of Doom
 Earth Chopper: ↓ ↙ ← ↖ + C
 Beast Blow: ↙ ← → + A ou B
 Nightmare Knocker: ↓ ↘ → ↗ + C

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

Reverse Attack
 King's Straight: → ↘ ↓ ↙ ← → ← → + A

DICAS DESTA EDIÇÃO

NEO GEO

Savage Reign
 Double Dragon

ARCADE

Darkstalkers' Revenge
 Mortal Kombat 3
 Street Fighter Zero

SNES

Front Mission

Se você é daqueles ferros 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.

DOUBLE DRAGON

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

BILLY LEE

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

JIMMY LEE

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

MARIAN

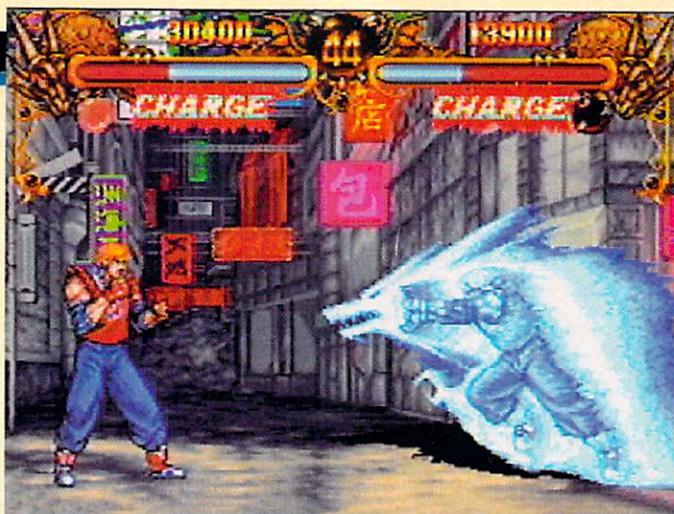
Accele Breaker: (c) ↓ ↑ + botão
 Moon Drive: (c) ← → + botão
 Agarrão (perto): → ↘ ↓ ↙ ← + botão
 Especial: c ← → + 2 botões
 Especial: c ↓ ↑ + 2 botões

ABOBO

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

BURNOV

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



NEO GEO

EDDIE

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

AMON

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

CHENG FU

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

DALTON

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

REBECCA

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

DARKSTALKERS' REVENGE

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

VICTOR

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

DEMITRI

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

MORRIGAN

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

FELICIA

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

RIKUO

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

SASQUATH

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

LORD RAPTOR

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

JON TALBAN

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

HSIEN KO

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

ANAKARIS

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

PYRON

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

HUITZIL

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

DONAVAN

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

BISHAMON

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

ARCADE



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

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

VERSÃO 1.0

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

NIGHT WOLF

Fatality 1 (perto): ↓ → → + HK
 Fatality 2 (2 passos): ← ← ← + HP
 Animality (perto): segure BL, ↓ ↓ ↓ e solte BL

STRYKER

Fatality 1 (perto): ↓ → ↓ → + BL
 Fatality 2 (livre): → → → + LK
 Animality (perto): segure HK, → → → e solte HK

LIU KANG

Fatality 1 : → → → ← → + LK
 Fatality 2 : segure BL, ↑ ↑ ↑ solte o block e aperte BL + R
 Animality (perto): ↓ ↓ ↓ ↑

SUB ZERO

Fatality 1 (perto): ↓ → ↓ → + LP
 Fatality 2 (1 salto): ↓ → ← + HK
 Animality (perto): segure Block, ↑ ↑ ↑

SHEEVA

Fatality 1 (perto): → → → + LP
 Fatality 2 (perto): segure HK, → → → e solte HK
 Animality (perto): R, BL, BL, BL, BL

SINDEL

Fatality 1 (perto): R, R, BL, BL
 Fatality 2 (2 passos): R, R, BL, R, BL
 Animality (perto): → → + HP

CYRAX

Fatality 1: ↑ ↑ ↓ + HP
 Fatality 2: → ← ↓ ↑ → ↓ + R ou 360 graus no direcional + R
 Animality (perto): ↑ ↑ ↓

SONYA

Fatality 1 (livre): ↓ ↓ ↓ → + LK
 Animality (perto): segure LP, → → ← e solte

SEKTOR

Fatality 1 (2 passos): ← ← ← + HK
 Animality (perto): ↓ ↓ ↑

KANO

Fatality 1 (perto): → → → + LP
 Fatality 2 (1 salto): → → → + HK
 Animality (perto): segure HP, → → → e solte

SHANG TSUNG

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

KABAL

Fatality 1: ← ← → ↓ BL
 Fatality 2: R, BL, BL, BL, HK
 Animality (perto): segure HP por 5 segundos e solte

JAX

Fatality 1 (perto): segure BL, → ↓ ← ↑ → e solte
 Fatality 2 (longe): R, R, R, BL, LK

KUNG LAO

Fatality 1 (perto): R + BL, R + B, ↓
 Fatality 2 (1 salto): → ← → ↓ + HP
 Animality: R, R, R, R, BL

VERSÃO 2.0

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

SHANG TSUNG

Fatality 1 (perto): segure LP, ↓ → → ↓ e solte LP
 Fatality 2 (perto): segure LP e digite R, BL, R, BL e solte LP
 Animality (perto): segure HP e digite R, R, R e solte HP
 Babality (livre): R, R, R, LK
 Friendship (livre): LK, R, R, ↓
 Stage Fatality (perto): ↑ ↑ ← + LP

SINDEL

Fatality 1 (perto): R, BL, BL, R, BL + R
 Fatality 2 (2 passos): R, R, BL, R, BL
 Animality (perto): → → ↑ + HP
 Babality (livre): R, R, R, ↑
 Friendship (livre): R, R, R, R, R, ↑
 Stage Fatality (perto): ↓ ↓ ↓ ↓ + LP

JAX

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

KANO

Fatality 1 (perto): segure LP, → ↓ ↓ → e solte
 Fatality 2 (longe): LP, BL, BL, HP
 Friendship (livre): LK, LK, R, R, HK

LIU KANG

Fatality 1 (1 salto): → → ↓ ↓ + LK
 Fatality 2 (livre): ↑ ↓ ↑ ↑ + R + BL
 Animality (perto): ↓ ↓ ↓ ↑
 Babality (livre): ↓ ↓ ↓ + HK
 Friendship (livre): R, R, R, ↓ + R
 Stage Fatality (perto): R, BL, BL, LK

SONYA

Fatality 1 (1 salto): ← → ↓ ↓ + R
 Fatality 2 (longe): segure B + R, ↑ ↑ ← ↓ e solte
 Animality (perto): segure LP, ← → ↓ → e solte
 Babality (livre): ↓ ↓ → + LK
 Friendship (livre): ← → ← ↓ + R
 Stage Fatality (perto): → → ↓ + HP

STRYKER

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

SUB ZERO

Fatality 1 (perto): BL, BL, R, BL, R
 Fatality 2 (longe): BL, BL, ↓ BL, R → ← ← R
 Animality (perto): → → ↑ ↑
 Babality (livre): ↓ ← ← + HK
 Friendship (livre): LK, R, R, ↑
 Stage Fatality (perto): ← ↓ → → + HK

CYRAX

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

SEKTOR

Fatality 1 (longe): LP, R, R, BL
 Fatality 2 (1 salto): → → → ← + BL
 Animality (perto): → → ↓ ↑
 Babality (livre): ← ↓ ↓ ← + HK
 Friendship (livre): R, R, R, R, ↓
 Stage Fatality (perto): R, R, R, ↓

KABAL

Fatality 1 (longe): ↓ ↓ ← → + BL
 Fatality 2 (1 salto): R, BL, BL, BL + HK
 Animality (perto): segure HP, → → ↓ → e solte
 Babality (livre): R, R, LK
 Friendship (livre): R, LK, R, R, ↑
 Stage Fatality (perto): BL, BL, BL, HK

SHEEVA

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

KUNG LAO

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

NIGHT WOLF

- Fatality 1 (perto): segure BL, ↑ ↑ ← → +6
- Fatality 2 (1 salto): ← ← ← ↓ + HP
- Animality (perto): → → ↓ ↓
- Friendship (livre): R, R, R, R, ↓
- Stage Fatality (perto): R, R, BL + R

CÓDIGOS PARA O MK3

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

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

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

033-000: P1 com 1/2 de energia

000-033: P2 com 1/2 de energia

707-000: P1 com 1/4 de energia

000-707: P2 com 1/4 de energia

987-123: sem barra de energia

033-564: lute contra Shao Khan

688-422: dark kombat

466-466: run ilimitado

985-125: psycho kombat

205-205: lute contra Smoke

769-342: lute contra Noob Saibot

969-141: lute contra Motaro

642-468: jogue Galaga

123-926: Knowledge is Power

987-666: Hold Flippers

282-282: No Fear

100-100: sem agarrão

020-020: sem defesa

460-460: Randper Kombat

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

↑ aperte o botão uma vez = 9

↑ aperte o botão duas vezes = 8

↑ aperte o botão três vezes = 7

↑ aperte o botão quatro vezes = 6

ULTIMATE MORTAL CODE

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

1 0 9 0 2 2 2 2 3 4

GOLPES DE SMOKE

Harpoon: ← ← + LP

Teleport Punch: → → + LK

Invisibility: ↑ ↑ + R

Air Throw: BL (jogada no ar)

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

Fatality 2 (longe): ↑ ↑ → ↓

Babality (livre): ↓ ↓ ← ← + HK

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

Stage Fatality (perto): → → ↓ + LK

STREET FIGHTER ZERO

ARCADE

JOGUE COM BISON E AKUMA

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

AKUMA

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

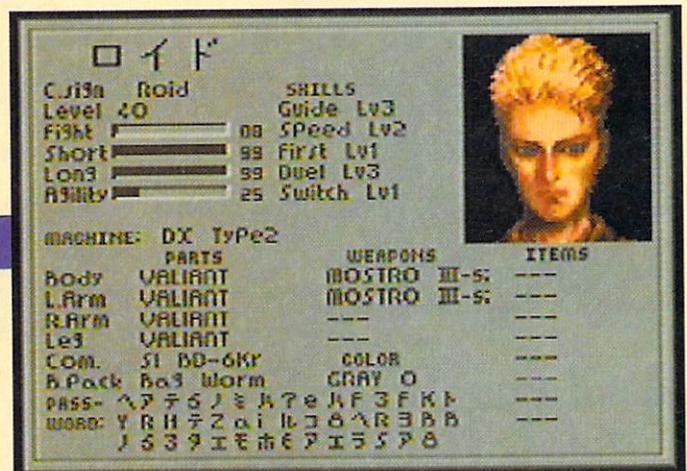
BISON

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

FRONT MISSION

SNES

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



The Future Is Now
SNK

WORLD HEROES PERFECT™

PURA ADRENALINA!

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

©SNK/ADK 1995



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



SAVAGE REIGEN

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

©SNK 1995



SUPER SIDEKICKS 3

64 países à sua escolha, participando em 6 torneios.

©SNK 1995



Puzzle Bobble

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

©TAITO CORP. 1994



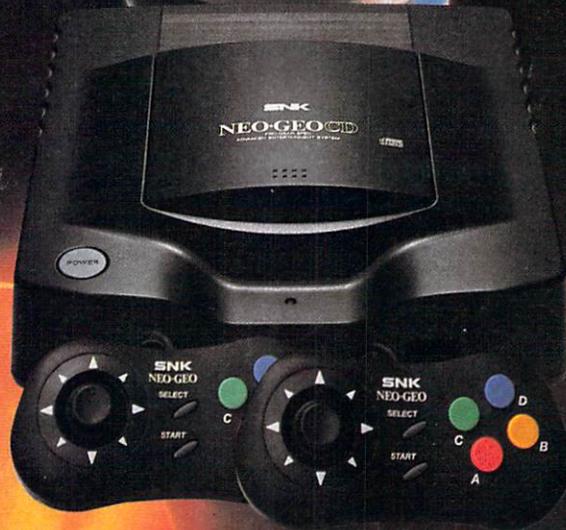
**E MAIS.....
UM JOGO DE TIRO,
SENSACIONAL,
EM BREVE!**

©AIGOM

VAMOS JOGAR JUNTOS! NEO GEO!



NEO GEO CD
Joystick Controller
vendido separadamente



NEO·GEOCD™

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.

Av Euclides, 56-Jabaquara 04326-080-Sao Paulo-SP BRASIL TEL:(011)538-2300 FAX:(011)538-2790

©SNK 1995

PARA QUEM
TEM ENERGIA

NÃO TEM

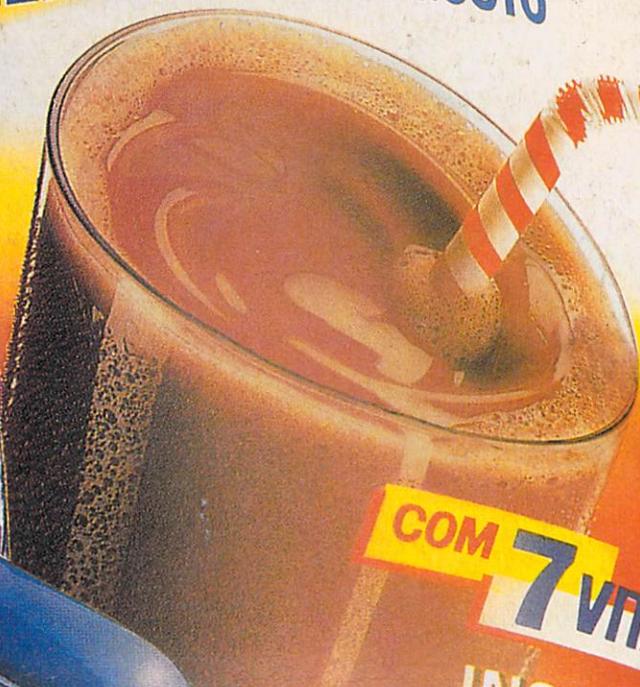
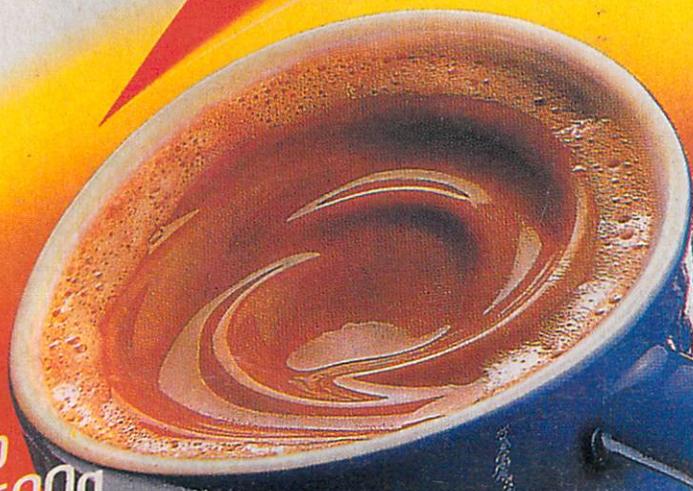
GAME OVER.

JWT

Nestlé®

MESCAU®

ENERGIA QUE DÁ GOSTO



COM 7 VITAMINAS

Peso 500g