

SUPER GAMEPOWER

GRÁTIS! CALENDÁRIO DO CHEFE!

P.STATION DETONA!

STAR WARS: MASTERS OF TERÄS KÄSI

MK4

FATALITIES, COMBOS E ESPECIAIS: 214 GOLPES

SATURN ACORDA:

SONIC R

X-MEN VS STREET

16 BITS RESISTEM:

TIMON E PUMBAA (SNES)

INTERNATIONAL SOCCER DELUXE (MEGA)



MDK (ATÉ O FIM)

TOMB RAIDER II

www.sgp.com.br

DIDDY KONG RACING (NINTENDO 64) DETONADO



Nº 46 - R\$ 4,00



ISSN 0104-611X



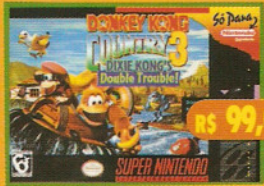
6642

LIGUE JÁ E PEÇA O SEU KIT NINTENDO DE SOBREVIVÊNCIA NAS FÉRIAS.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



R\$ 49,00



R\$ 99,00

BEST SELLERS

- A LENDA DE ZELDA R\$ 49,00
- PILOTWINGS R\$ 29,90
- SUPER MARIO ALL-STARS R\$ 49,00
- SUPER METROID R\$ 49,00

AVENTURA

- ARKANOID R\$ 49,00
- ARDY LIGHT FOOT R\$ 39,00
- BOOGERMAN R\$ 49,00
- DONKEY KONG 1 R\$ 89,00
- DONKEY KONG 2 R\$ 89,00
- KIRBY SUPER STAR R\$ 49,00
- KIRBY'S DREAM LAND 3 R\$ 69,00
- MOGLI, O MENINO LOBO R\$ 39,00

ESPORTE

- PREHISTORIK MAN R\$ 39,00
- O REI LEÃO R\$ 49,00
- SPARKSTER R\$ 39,00
- SUPER STAR WARS R\$ 49,00
- X-MEN R\$ 39,00

AÇÃO

- ISSS-LUXE R\$ 59,00
- NBA HANG TIME R\$ 39,00
- NHL STANLEY CUP R\$ 29,90

LUTA

- CLAY FIGHTER 2 R\$ 49,00
- SHAQ-FU R\$ 39,00
- ULT. MORTAL KOMBAT 3 R\$ 49,00

PUZZLE

- TETRIS ATTACK R\$ 39,00
- TETRIS II R\$ 29,90



R\$ 269,00
ou 1+9 de R\$ 33,00

SNES

ACOMPANHA CARTUCHO
SUPER MARIO WORLD

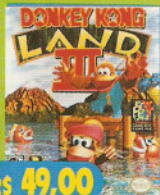
GAME BOY

AVENTURA

- DONKEY KONG LAND 1 R\$ 29,00
- DONKEY KONG LAND 2 R\$ 39,00
- KILLER INSTINCT R\$ 39,00
- KIRBY'S DREAM LAND 1 R\$ 19,90
- KIRBY'S DREAM LAND 2 R\$ 29,00
- MOLE MANIA R\$ 39,00
- STREET FIGHTER 2 R\$ 39,00
- SUPER MARIO LAND 1 R\$ 19,90
- SUPER MARIO LAND 2 R\$ 29,00
- SUPER RC PRO AM R\$ 19,90
- WARIO LAND R\$ 39,00

ESPORTE

- TOP RANK TENNIS R\$ 19,90



R\$ 49,00

GAME BOY CLASSIC
(com Tetris)
apenas R\$ 99,00

GAME BOY TRANSPARENTE
(sem Tetris)
apenas R\$ 79,00

GAME BOY POCKET
(com Tetris)
apenas R\$ 89,90

GAME BOY POCKET COLORS
(nas cores: vermelha, verde, transparente, preta, amarela e prata)
apenas R\$ 109,00 cada (sem cartucho)



NINTENDO 64



R\$ 129,00

LANÇAMENTO



R\$ 129,00

LANÇAMENTO



R\$ 129,00

LANÇAMENTO



R\$ 99,00

LANÇAMENTO



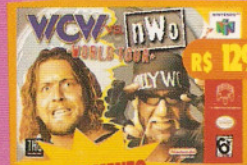
R\$ 129,00

LANÇAMENTO



R\$ 129,00

LANÇAMENTO



R\$ 129,00

LANÇAMENTO



R\$ 129,00

LANÇAMENTO



R\$ 129,00



R\$ 129,00

LANÇAMENTO

AÇÃO

- AEROFIGHTERS R\$ 89,00
- HEXEN R\$ 89,00
- STAR WARS R\$ 89,00
- STAR FOX 64 R\$ 89,00
- TUROK R\$ 89,00

ESPORTE

- EXTREME-G R\$ 89,00
- F-1 POLE POSITION R\$ 89,00
- MARIO KART 64 R\$ 89,00
- WAVE RACE R\$ 89,00

LUTA

- CLAY FIGHTER R\$ 129,00
- DARK RIFT R\$ 89,00
- MACE DARK AGE R\$ 89,00
- WAR GODS R\$ 89,00

AVENTURA

- MISCHIEF MAKERS R\$ 89,00
- SUPER MARIO 64 R\$ 99,00

RUMBLE PAK

R\$ 35,00



NINTENDO 64

PAL-M, BIVOLT,
MANUAL EM PORTUGUÊS,
GARANTIA DE 1 ANO,
ACOMPANHA 1 CONTROLLER

R\$ 429,00

ou 1+9 de R\$ 52,90



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE - FRETE INCLUSO PARA TODO O BRASIL

ENTREGA
IMEDIATA

LIGUE JÁ: (011) 7295-9666

E RECEBA
EM SUA CASA

Nintendo
by @gradiente

DIRECTSHOPPING

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

SUPER GAMEPOWER



JOGOS DESTA EDIÇÃO

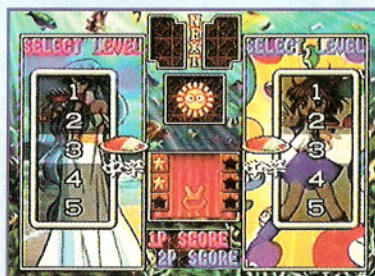
SATURN	
All Japan Pro Wrestling	40
Croc	26
Lost World: Jurassic Park	21
Magic Knight Rayearth	19
Puyo Puyo Sun	20
Sonic R	24
X-Men vs. Street Fighter	22
P.STATION	
Alundra	18
Beast Wars	17
Command & Conquer Red Alert	31
Crash Bandicoot 2	30
Croc	26
Fighting Force	32
MDK	54
Need for Speed V-Rally	42
Puyo Puyo Sun	20
Road Rash	14
Spawn: The Eternal	16
Star Wars Masters of Teras Kasi	28
Supercross	15
Tomb Raider 2	33
Wild 95	16
Wreckin' Crew	17
NINTENDO 64	
1080 Degree Snowboarding	19
Castlevania 64	15
Diddy Kong Racing	50
G.A.S.P	17
Hybrid Heaven	17
J-League 11 Beat	43
Lamborghini	43
Puyo Puyo Sun	20
ARCADE	
Mortal Kombat 4	36
New Weapon Fighting Game	18
SNES	
Ninja Gaiden Trilogy	64
Timon & Pumbaa Jungle Games	34
MEGA	
International Super Star Soccer Deluxe	41
MASTER	
X-Men	35
PC CD	
Fall Out	63
Resident Evil	62

Ilustração de Capa: ROKO



RÉPTIL SIMPÁTICO

Arrasando nos gráficos, o jacaré Croc chega aos 32 bits (pág. 26)



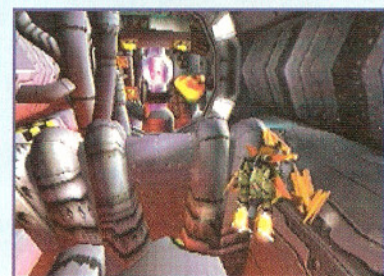
TETRIS MODERNO

Puyo Puyo Sun sai para Nintendo 64, P.Station e Saturn (pág. 20)



A FORÇA ENTRA NA PANCADARIA

Master of Teras Kasi, para P.Station, é o primeiro game de luta da série Star Wars (pág. 28)



O RETORNO DO MASCOTE

Crash Bandicoot volta em nova versão, revista e melhorada (pág. 30)

CIRCUITO ABERTO 10

Nintendo adia lançamento do 64DD

PRÉ-ESTRÉIA 14

Supercross é uma das atrações do P.Station para 98

GOLPE FINAL 36

Um guia completo e 214 golpes de MK4

ESPORTE TOTAL 40

Mega ganha versão de International SS Soccer

SUPERGP DICAS 44

Street Collection, Street Ex Plus e Duke Nukem

DETONADOS 50

Os caminhos de Diddy Kong Racing (N64) e MDK (P.Station)

COMPUTER ZONE 62

Resident Evil ganha versão para PC

FLASHBACK 64

Ninja Gaiden Trilogy, um super sucesso do SNes

SUPER GP CARTAS

Você não sabe que dia é hoje, mané? Ainda tá de ressaca do reveillon? Então vai logo ver o calendário que preparei pra galera. Ninguém mais vai ter desculpa pra dizer que esqueceu o dia da prova ou do aniversário da gata. Além do mais, o Chefinho está lindo no pôster. A Marjorie? Bem, ela está mais ou menos. Mas a revista de janeiro está demais. Além da coleção de jogos do P.Station- Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Tomb Raider II, MDK, Crash Bandicoot 2, também o Saturn traz grandes novidades

este mês. X-Men vs. Street Fighter ganha a sua primeira conversão para os consoles caseiros e Sonic R também ajuda a movimentar a área. O

Nintendo 64 ganha Puyo Puyo Sun (também para 32 bits) e Diddy detonação. O Chefe ainda cuidou da galera dos 16 bits. Timon e Pumbaa, depois de muita espera, sai para SNes. O Mega Drive ganha um superjogo, International Super Star Soccer Deluxe. Dá licença que eu vou ver no calendário quais são os dia de eu me divertir.

O CHEFE

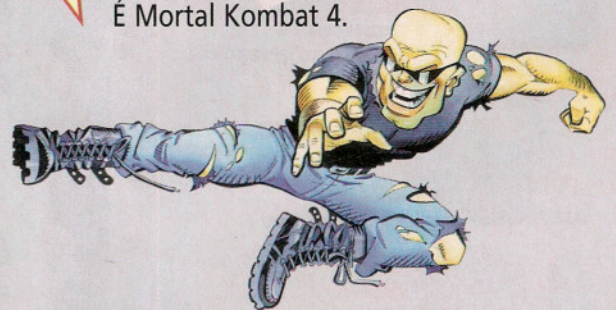
BILL GAMES

Happy new year, jogadores e jogadoras! O ano já começa quente, como vocês podem ver pelos jogos da SGP de janeiro. Felizes os caras do Saturn, que -depois de muito tempo- saíram na frente com a conversão do arcade X-Men vs. Street Fighter. E, superando muitas expectativas, a conversão saiu muito boa. Tem muita gente achando que é quase tão bom jogar X vs. Street em casa quanto no fliperama. Isso fez o Bill aqui pensar em uma coisa: como anda o hábito da moçada em relação a jogar? O que vocês preferem, ficar em frente à TV com pipoca e coca-cola ou ter um monte de gente perto para desafiar. Esta é a pergunta do mês: vocês preferem jogar nos fliperamas, nas máquinas grandes, ou esperar as conversões saírem para jogar em casa?



BABY BETINHO

Baby ficou embasbacado com a versão para Saturn de X-Men vs. Street Fighter. O fortão grudou no game e mal nos deixou ver a luta. Claro que sobrou um tempinho para a maior paixão da vida dele. Não é mulher, não. É Mortal Kombat 4.



RECOMENDADOS

X-MEN VS. STREET FIGHTER
MORTAL KOMBAT 4
MASTERS OF TERÄS KÄSI
ALL JAPAN PRO WRESTLING

sgp na rede

www.sgp.com.br

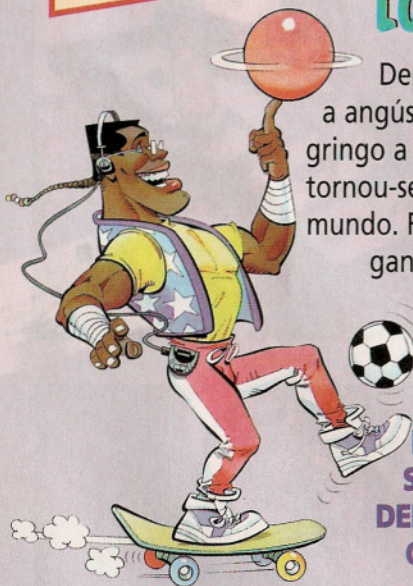
Agora virou mania! Depois do presentão de Natal que SGP deu aos leitores internautas - papéis de parede do Diddy Kong e da Marjorie para o seu micro - tá todo mundo querendo mais. E vai ter. Este mês você fica com a morenaça Lara Croft e com um outro papel surpresa. Cada vez mais, o site da nossa revista tem virado um ponto de referência para os gamemaníacos internautas. O nosso Bill

LORD MATHIAS

Depois de extravasar toda a angústia e raiva ajudando o gringo a detonar MDK, Lord tornou-se a pessoa mais zen do mundo. Feliz ficou a Marjô, que ganhou todos os bichinhos feitos por ele no curso de origami.

RECOMENDADOS

MDK, INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DELUXE TOMB RAIDER 2 COOL BOARDERS 2



MARCELO KAMIKAZE

Com a desculpa de que duas cabeças pensam melhor que uma, Bill convocou o japonês para ajudá-lo nas horas mais difíceis. Kamikaze, um doce de pessoa, como bem disse Marjô, concordou em ajudar, desde que não o atrapalhasse em Puyo Puyo Sun.

RECOMENDADOS

MDK, PUYO PUYO SUN, CROC, COMMAND & CONQUER RED ALERT



Games tem resolvido muitas paradas na base da democracia. Em novembro, os fãs de GoldenEye e Final Fantasy VII escolheram o melhor jogo do momento. Não deu outra: os fãs do RPG faturaram mais esta. Final Fantasy VII teve 70% dos votos, contra 30% de GoldenEye. Agora, tribuna livre para os leitores.

Fala Kamikaze, beleza? Cheguei ao final de FF VII americano e não consegui matar os weapon monsters do jogo. Como faço? Muda alguma coisa se eu matá-los?

José Luis de Jesus Júnior
junio@universe.com.br

MK: Não muda muita coisa não, Jesus. Se matá-los, você consegue itens que pode pegar de outra forma se não o fizer. Com o emerald (verde), use magias potentes (demi + Quad Magic Knights of the Round). É aconselhável que os caras estejam com nível 99. O HP é de 1 milhão. Use a matéria que você ganha ao trocar a guidebook no 2º andar da casa de Kalm Town. A guidebook você consegue "morphando" o Ghost Ship que aparece no corredor submarino de Junon. Com o ruby (vermelho) entre na batalha com 2 carinhas mortas e ressuscite-os. Equipe-se com ribbon para evitar anomalias. Nível 99 em todos e HP de 800 mil.

MARJORIE BROS

Ficamos a ver navios quando Marjô, depois de um ataque histérico, saiu da redação e bateu a porta. Pelo que pude entender da gritaria, Marjô ficou brava porque todos estavam jogando MDK e não podiam falar com ela... Não se preocupem: ela já voltou.

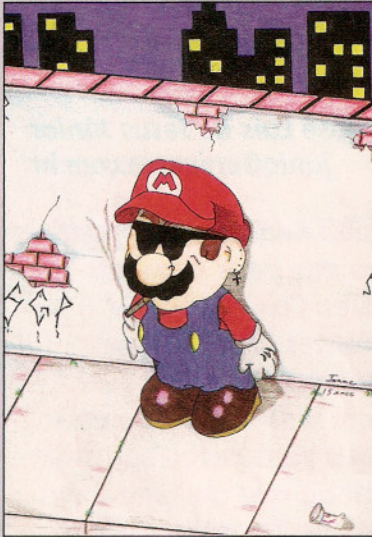
RECOMENDADOS

SONIC R
TIMON & PUMBAA
NEED FOR SPEED
V-RALLY, DIDDY
KONG RACING



ARTE NO ENVELOPE

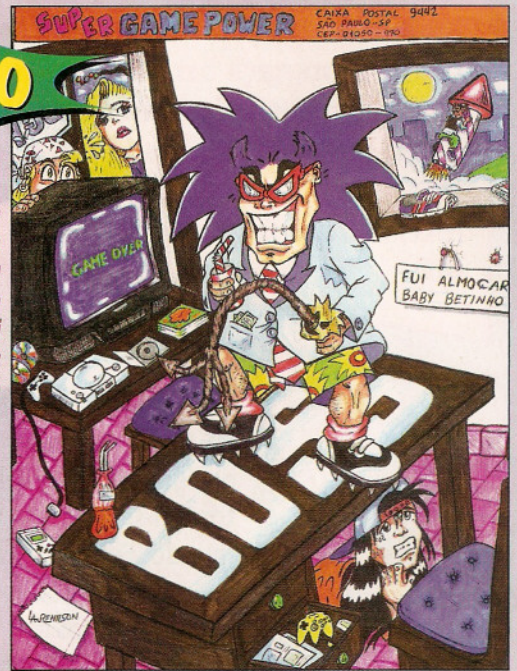
Este mês a criatividade esteve acima de tudo. Nosso premiado vem lá de Rondon do Pará e usou sua pena para mostrar um Chefe alucinado, detonando no arcade e botando os outros pra correr!



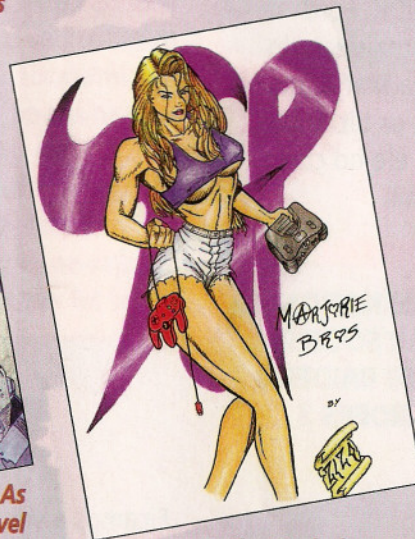
O Isaac Clério de Miranda, de Mogi das Cruzes, SP, deixou de ser reclamão e tascou piercing, brincinho, óculos escuros e cigarro no bem comportado Mario Bros

PREMIADO

O paraense Laurenilson Ribeiro da Costa detonou com seu desenho do Chefe em Um Dia de Fúria. Vai levar o prêmio do mês para Rondon do Pará



As feras de Marvel Super Heroes ganham uma segunda versão, feita pelo fanático Maicon Monteiro de Oliveira, de Carapicuíba, São Paulo



Até a Marjorie pensou que tinha virado a Darryl Hannah depois de ver o desenho do Eber Queiroz, de Lagoa Santa, MG. Da próxima vez, manda o desenho da sua gata morena, Eber!



Homem-Aranha, seguramente um dos personagens que mais aparece na seção, pinta em dose dupla no desenho do Fábio Henrique Vessoni, nosso leitor de Borborema, SP

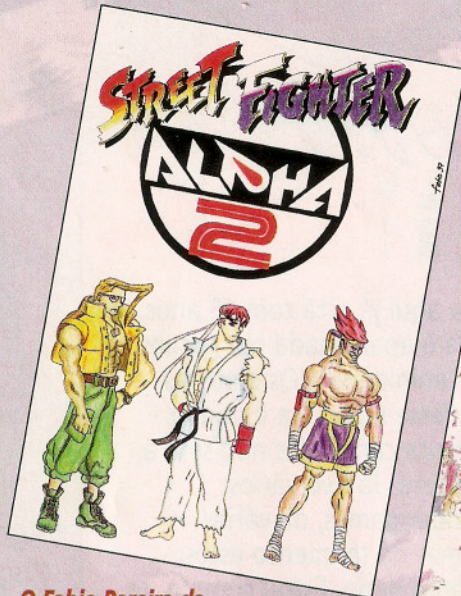


A galera de Mortal Kombat caiu na farrã e na bebida e soltou a franga... Quem flagrou foi o Danilo Guilherme de Souza, de Limeira, SP

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



O Ricardo Silva de Melo, de São Paulo, capital, deixou a redação em dúvida: o cara do desenho é mesmo o Spawn?



O Fabio Pereira da Fonseca de Atibaia, SP, mandou um calhamaço de desenhos para a SGP. Damos uma pequena amostra da arte do cara.



Cada dia que passa, o rol dos ultra-fãs da Marjorie aumenta mais. O carioca Eduardo Lopes, do Rio de Janeiro, fez a loura virar estrela de cinema

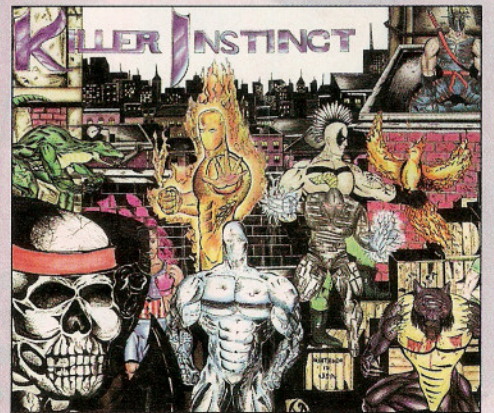


Justiceiro manda fogo pelo lápis do Renato Santos Nogueira, de São Paulo, SP



Zangief faz uma forcinha para entender alguns truques diferentes de seus golpes. O desenho é do Silvano

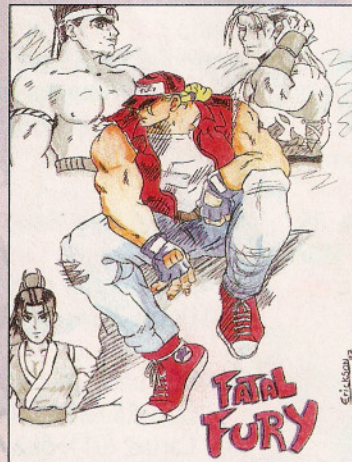
Lima de Menezes, de Paulista, PE, que fez um monte de pedidos para o Chefe. Cara, ligue direto pra revista, você quer saber coisa demais!



O debutante José Francisco Rodrigues de Araújo, da gloriosa cidade de Presidente Olegário, Minas Gerais, está na galeria dos fãs de Killer Instinct



O Rodrigo Guimarães Vicentini, de São Paulo, SP, foi original. Deixou o Wolverine de lado e pintou o seu inimigo, Ômega Vermelho



O fortão Terry Bogard, de Fatal Fury, virou uma montanha no traço do Erickson da Silva Gonçalves, de Barueri, SP



Iori Yagami, babando de raiva, sai pronto pra detonar quem aparecer na frente. Desenho do fã de King 97, José Moisés Costa dos Santos, da Mamanguape, PE



ROSA SHOCK

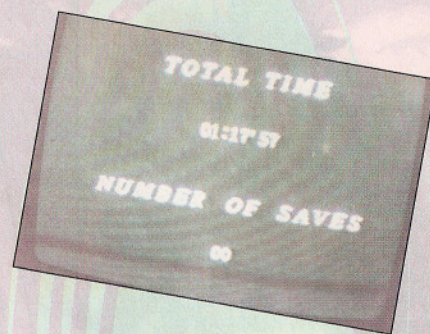
A Talita aqui já está com 18 anos, mas ainda é apaixonada por games, desenhos animados, HQs e outras coisas desse tipo. Esta é minha primeira carta, mas não será a última. Já tive vários videogames, de várias marcas, mas no momento estou chupando o dedo. Estou com muita saudade de jogar. O desenho do envelope apareceu na minha cuca quando olhei o logo do Mortal Kombat. Talvez o próximo desenho seja de alguém da redação... quem sabe?

**Talita Stein,
Indaiatuba, SP**



MB: E quem disse que videogame, desenho animado, HQ etc. são coisas para criança? Você está certíssima, Talita! A gente tem de fazer o que gosta, a idade não importa. Ah, já que você está pensando em desenhar alguém da redação, que tal desenhar uma fantasia de carnaval para o Chefe? Já faz três anos que ele pula carnaval vestido de baiana!

ANIMAL!!



Agora sim a briga vai esquentar! Rogério Fontes, que detonou Resident Evil em 1h20min (**SGP 45**), vai ter de correr um pouco mais para bater o novo recorde: 1h17min, e sem nenhum save! A marca é do piauiense Marcone da Silva Filho e a foto está aí para provar. É, Rogério, é bom seu P.Station voltar logo do conserto...

Vendo **um P.Station** com **nove CDs** e **um controle**. R\$ 350,00. Tratar com Eberton, (011) 3991-4464, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** chaveado com **dois controles** e **quatro fitas**. R\$ 190,00. Tratar com Álvaro, (011) 419-3243 ramal 46, São Bernardo do Campo, SP.

Vendo **um Saturn** chaveado com **dois controles** e **três CDs**. Tratar com Marcelo, (011) 6193-0979, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** com **dois controles** e **sete fitas**. R\$ 250,00. Tratar com Guilherme, (016) 362-3517, Itápolis, SP.

Vendo **um Neo Geo CD** com **dois controles** e **treze CDs**. R\$ 400,00. Tratar com Elcio, (011) 5563-5778, São Paulo, SP.

Vendo **um Saturn** com **um controle**, **um CD** e **um cartucho chave** para rodar CDs japoneses. R\$ 300,00. Tratar com Daniel, (048) 246-5878, São José, SC.



CLASSIFICADOS

Vendo **um P.Station** com **dois controles** e **18 CDs**. R\$ 500,00. Tratar com Rafael ou Ricardo, (011) 284-0934, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** com **dois controles** e **seis fitas**. R\$ 170,00. Tratar com Sebastião, (011) 854-7178, São Paulo, SP.

Vendo **um Mega Drive** com **dois controles** normais e **um** com seis botões e **uma fita**. R\$ 90,00. Vendo também **um SNes** com **um controle** normal e **um turbo** e **três fitas**. R\$ 120,00. Tratar com Diego, (011) 263-0760, São Paulo, SP.

Vendo **um Nintendo 64** com **um controle**. R\$ 330,00. Vendo

também **um P.Station** chaveado com **um controle**, **dois CDs** e **um Memory Card**. R\$ 250,00. Tratar com Rene, (011) 521-0838, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** com **12 fitas** e **dois controles**. R\$ 350,00. Ou troco por **um Saturn** com **um controle** e **um CD**. Tratar com Leonardo, (011) 601-4058, São Paulo, SP.

Vendo **um Neo Geo CD** com **dois controles**, **cinco CDs** e **conversor RF**. R\$ 400,00. Tratar com William, (011) 484-2866, Atibaia, SP.

Vendo **um Neo Geo CD** com **cinco CDs**. R\$ 680,00. Tratar com Antônio Carlos, (011) 682-0586 ramal 33, São Paulo, SP.



SUPER GP RESPONDE

Será que alguém na **SGP** pode me ajudar a abrir as portas do Palace Midas em Tomb Raider?

Hely de Oliveira
São Paulo, SP

MB: *Claro que sim, Hely. Nas portas há dois tipos de símbolo: gama e ômega. Você tem de ligar ou desligar os switches conforme os símbolos. Se for gama, ponha a alavanca para baixo; se for ômega, ponha a alavanca para cima.*

Estou com uma dúvida no jogo The City of Lost Children. A matéria que vocês publicaram dizia para pegar e encher a garrafa em Alley Way; dar o Chicken Leg para o homem que está com fome e encher a garrafa com vinho. Onde eu encho a garrafa?

Wilson da Silva
Itaquaquecetuba, SP

MK: *Wilson, você deve pegar a garrafa em Alley Way, mas não deve enchê-la. Depois de pegar a garrafa, vá até o homem que está com fome e dê a ele o Chicken Leg. Encha a garrafa de vinho usando-a na caixa que está ao lado esquerdo do homem.*

Na seção de Dicas da edição 42 havia uma dica para jogar a pé com os personagens de Star Fox 64. Para isso era preciso terminar o jogo no modo Extra. Como faço para acessar esse modo?

Alexandre Rocha
Ribeirão Preto, SP

LM: *Para jogar no modo Extra você tem de conseguir medalhas em todas as fases, Alexandre. Você só ganha medalha se terminar a fase com a pontuação mínima e todos os seus aliados vivos.*

A matéria sobre Street Fighter Collection, na edição 44, dizia que a

lutadora Cammy poderia ser selecionada no jogo Street Fighter Zero 2 Dash. Já tentei de todas as maneiras, mas não consigo selecioná-la. Eu imploro, digam como posso jogar com Cammy!

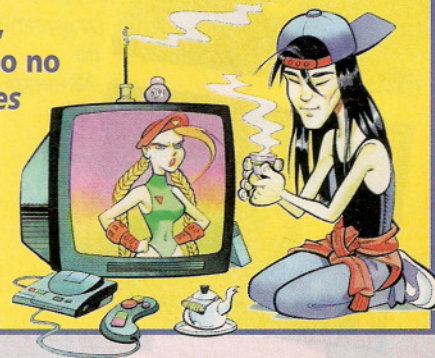
Samuel de Lima
Contagem, MG

BB: *Samuel, esta dica está no Especial SGP Dicas que está nas bancas. Mas vou lhe dar uma colher de chá. Para selecionar a Cammy você tem de terminar o jogo com Bison (ou Vega, na versão japonesa) e conseguir o primeiro lugar no ranking.*

Então, coloque Cam no lugar do seu nome. Para jogar, no modo training ou Vs., aperte Start em Bison duas vezes.

AKIRA AGORA

Nos embalos de final de ano, a loura Marjorie Bros andou confundindo suas fantasias em *Megaman X4*, detonado da edição de dezembro (45). Ao descrever as partes da armadura e onde pegá-las, confundiu capacete com a armadura. A armadura você encontra em Volcano e o capacete em Cyberspace. Correção feita, esperemos que a loura não troque boné por sutiã no Carnaval. Ou talvez esperemos que troque (comecei o ano cheio de energia!). Outra pisada na bola foi com a galera do Saturn. Deixaram os caras animados, achando que iam rodar o maior jogão no seu console. Mas *Nightmare Creatures* saiu só para P.Station. Por fim, o golpe Spin Size de Elena, de *Street Fighter III: Second Impact*, é: ↓←←+ chute (até 2 vezes). Para um fim de ano cheio de agito, até que foi bom.



Escreva sempre para SuperGamePower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

CIRCUITO ABERTO



QUEM QUER DD VAI TER DE ESPERAR

A Nintendo Space World Show, antiga Shoshinkai, que rolou em novembro no Japão, trouxe de volta uma antiga prática da Nintendo: adiar o lançamento de um hardware até que haja jogos de qualidade para ele. Desta vez, a vítima foi o 64 DD, que sairia em março e teve seu lançamento prorrogado para julho. Na falta de um novo hardware, ficou por conta dos jogos a animação da feira. **The Legend of Zelda: the Ocarina of Time** estreou sua versão jogável. Apesar dos gráficos estonteantes, foi a jogabilidade do game que

roubou a festa. O problema gerado pela mudança automática de visão, que muitas vezes fazia o jogador perder o inimigo de vista, foi resolvido. O sistema de ataque é impressionante. Só com o botão A, ou combinando A com o direcional ou outros botões, Link faz golpes incríveis. Também foi possível jogar **Yoshi's Story**, primeiro 2D feito por Miyamoto para o Nintendo 64. Os gráficos são os mais criativos e bem desenhados de um game em duas dimensões.

F-Zero X exagerou em tudo: velocidade de leitura de 60 quadros por segundo, 30 veículos e 24 pistas. Entre as novidades, Pocket Monsters, versão do sucesso do Game Boy, e Jungle Emperor Leo, baseado no desenho animado japonês homônimo. Uma série de novos periféricos para o N64 também deu as caras. A lista inclui um cartucho de captura de imagens, um mouse, um sistema de reconhecimento de voz, um cartucho para transferência de dados do Game Boy para o N64 e um sistema que aumenta o grau de dificuldade do jogo de acordo com os batimentos cardíacos de



Shigeru Miyamoto, criador de Mario, assina todos os jogos sensação da feira

quem joga. O sistema de reconhecimento de voz e o cartucho que transfere dados do GB para o N64 serão usados em Pocket Monster. O mouse e o cartucho de captura serão usados nos programas da série Mario Artist. Todos os periféricos devem ser lançados junto com o 64 DD, em julho. Se ele sair até lá.



F-Zero X, Zelda e Pocket Monster: todos com versões jogáveis. Pela primeira vez o público experimentou jogos anunciados pela Nintendo desde o lançamento do Nintendo 64



Com o cartucho de captura você grava imagens em Mario Artist e pode mudá-las



O ANALÓGICO DA SONY VEM OU NÃO VEM?

Desta vez o boato está com cara de verdade: a Sony vai levar seu novo controle analógico para os EUA. A especulação começou quando os distribuidores do P.Station e seus periféricos pararam de receber os controles normais que haviam encomendado. De acordo com os distribuidores, isso acontece porque a Sony quer substituir o controle normal pelo duplo analógico, lançado no Japão há mais de um ano. Embora os distribuidores afirmem que logo o controle analógico estará no mercado americano, a Sony nega que isso esteja nos seus planos. Segundo o porta-voz da empresa, o controle não será lançado enquanto não houver jogos compatíveis. A especulação não pára aí. As softhouses envolvidas no desenvolvimento de jogos para P.Station dizem que a Nintendo quer bloquear a entrada do controle da Sony nos EUA. Isso porque o controle analógico para P.Station possui características muito parecidas com as do Nintendo 64.

TEC TOY JOGA A TOALHA

Crash nas bolsas, pacote do governo, nada disso foi muito bom para a Tec Toy, a representante brasileira da Sega. A empresa teve de pedir uma concordata preventiva em dezembro último. O objetivo é equilibrar as contas para voltar a crescer. A Tec Toy esperava vender R\$ 30 milhões no final de ano, mas acabou alcançando apenas um terço disso. A empresa garante que o donos de consoles Sega não serão afetados, pois a assistência técnica e a venda de jogos e consoles continuará a ser feita normalmente. A Tec Toy não divulgou quantos e quais são os lançamentos previstos para este ano.

A SNK E O 64 CASEIRO

Onovo hardware Hyper Neo Geo 64 mal chegou aos arcades e a SNK já planeja uma adaptação para um console caseiro. Segundo o diretor de operações da SNK na Ásia, Kouki Hayamizu, o lançamento do console de 64 bits só depende de uma coisa: competitividade. Se o custo de produção do hardware cair e for possível praticar um preço ao consumidor competitivo, a SNK pretende criar um novo console caseiro. Mas, diz Hayamizu, o foco principal da empresa continua no arcade.

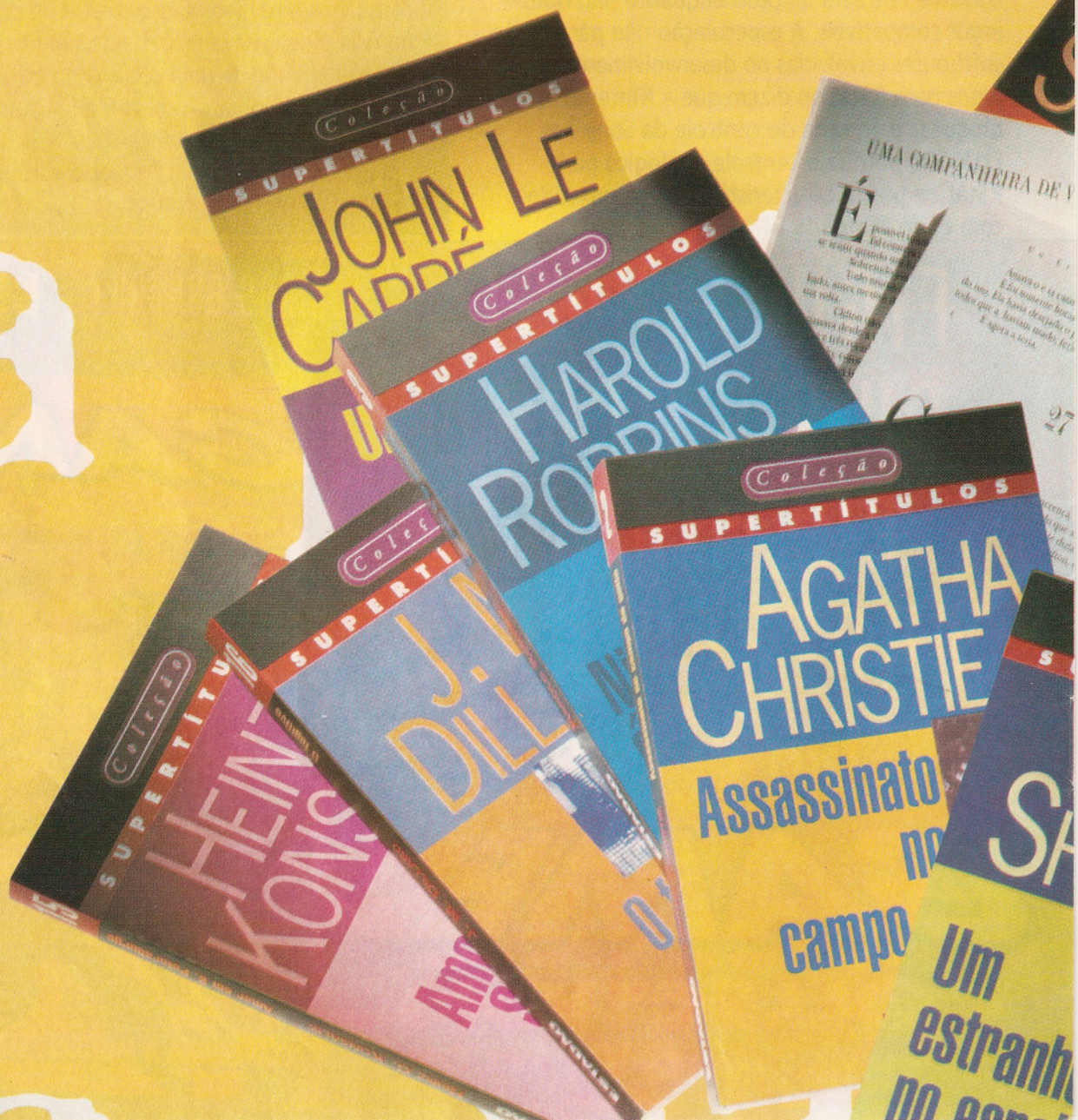
FIGURINHAS! SUPERDICAS! E PRÊMIOS DE ARREBENTAR!

COLECIONE GAME COLLECTION BY CAPCOM

JÁ NAS BANCAS



3,50 REAIS.
MAIS BARATO QU
SÓ SE VOCÊ É
BIBLIOTECA PÚ
A PÉ.



O livro não pode ser vendido separadamente. Preço válido para SP, RJ, MG, PR e SC.

E ISSO, OR NA, BLICA.

COLEÇÃO SUPERTÍTULOS ESTADÃO.

Coleção Supertítulos Estadão. Os livros que já venderam milhões de exemplares no mundo inteiro. Por um precinho que você não vai acreditar: você compra o Estadão de sexta e com mais 3,50 reais leva um best seller.

Quem gosta de uma leitura leve e agradável não pode perder nenhum.

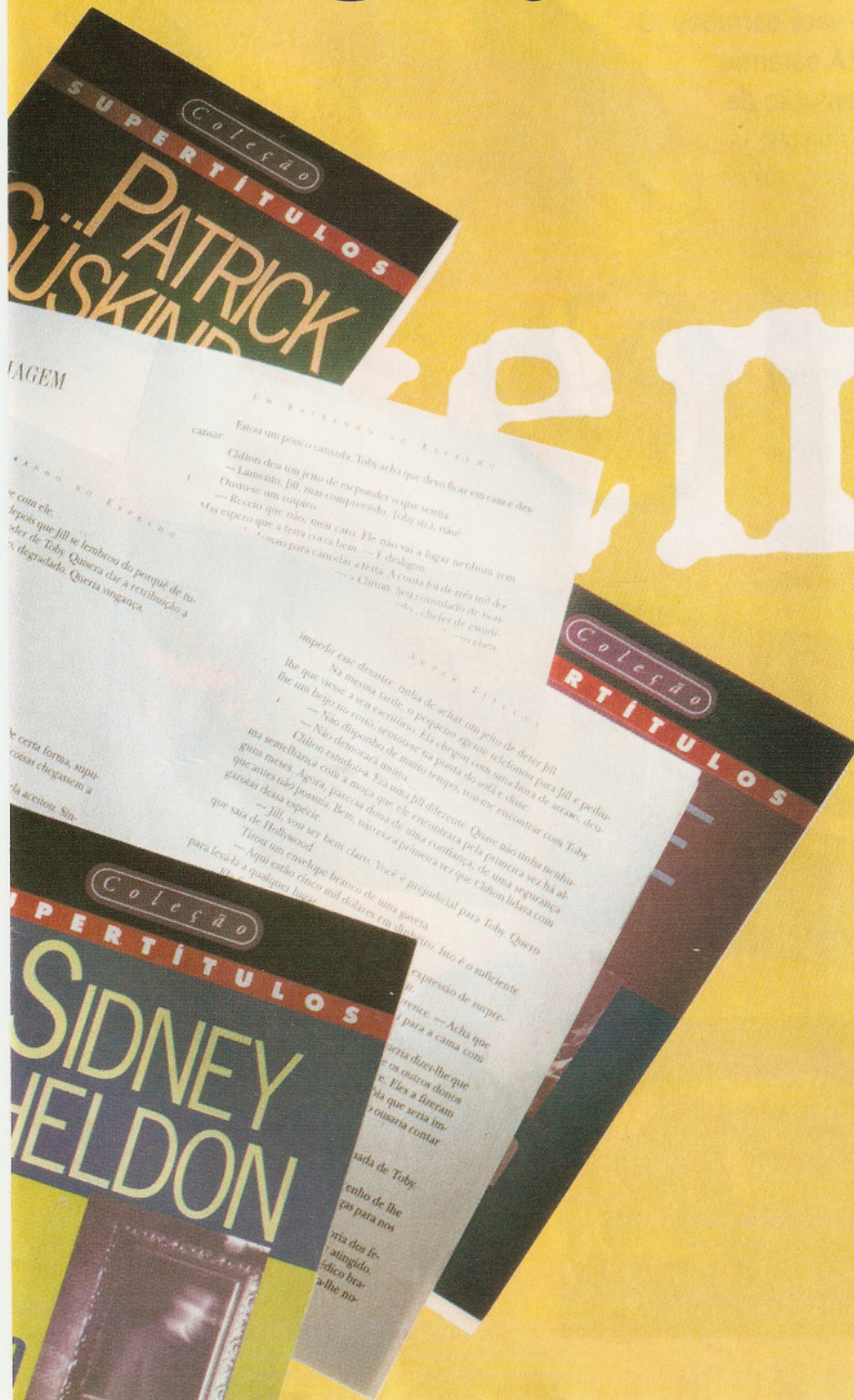
Tem Sidney Sheldon, Harold Robbins, Agatha Christie, Frederick Forsyth e muitos outros recordistas de venda. Alguns autores, inclusive, já entraram até para o Guinness.

Ao todo são 16 títulos entre policiais, suspenses e romances que vão preencher suas horas de lazer sem esvaziar o seu bolso.

Coleção Supertítulos, toda sexta no Estadão.

ESTADÃO
É muito mais jornal.

Internet: <http://www.estado.com.br>



PRÉ-ESTRÉIA

RPG e corridas em alta. Magic Knight Rayearth (Saturn), Alundra (P.Station) e Castlevania (Nintendo 64) são as novidades pra galera cabeça. Road Rash e Supercross, ambos para P.Station, detonam nas corridas. E a Namco traz luta ao arcade

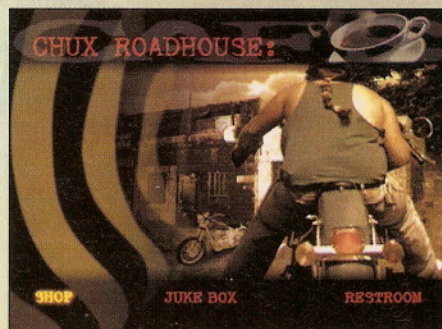
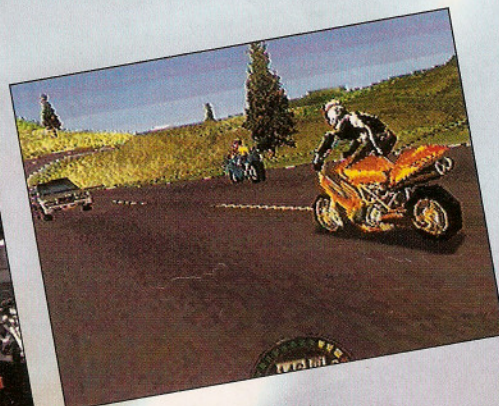
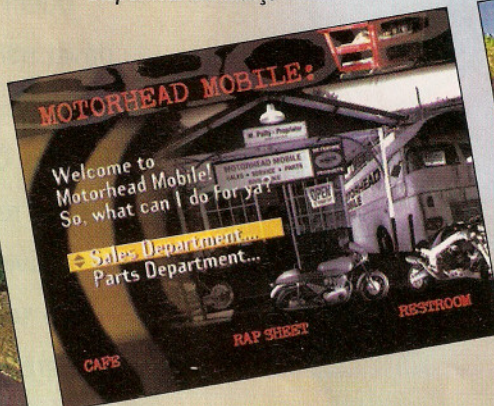
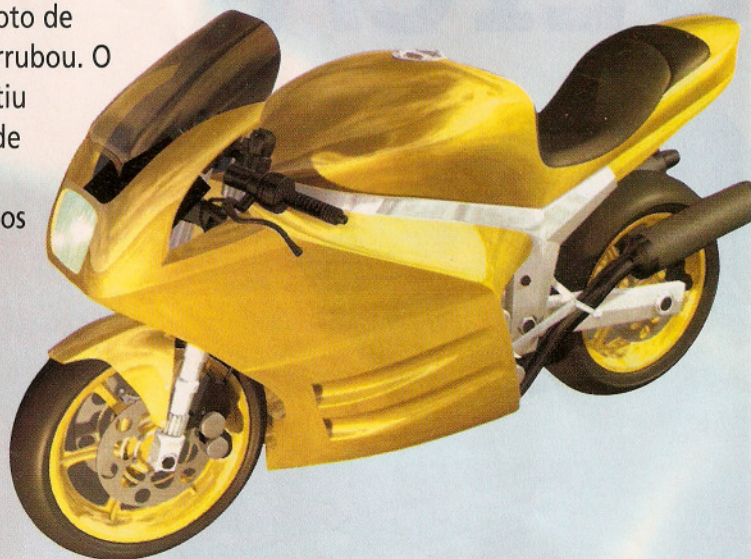


ROAD RASH
ELECTRONIC ARTS
corrida
P.STATION

Road Rash fez sucesso em todas as suas versões. Agora é a vez do P.Station receber **Road Rash 3D** de braços abertos. A grande novidade é a criação de um mundo 3D povoado por 4 gangues de motociclistas e um total de 400 milhas de auto-pistas interconectadas. Cada gangue tem sua própria atitude e estilo. A jogabilidade continua no mesmo estilo, só que melhor. Você vai poder fazer muito mais coisas, além de dar chutes ou socos para o lado,

inclusive roubar a moto de alguém que você derrubou. O pessoal da EA garantiu uma nova sensação de distância nas pistas, eliminando os cenários que aparecem de repente. Na parte sonora também espera-se coisa boa, pois já no primeiro título da série tivemos uma trilha composta pela banda Soundgarden.

Disponível em março





SUPERCROSS
ACCLAIM
 corrida
P.STATION

Os motores das motos vão voltar a roncar no P.Station! Em **Supercross** você vai acelerar em sete pistas espalhadas pelo mundo e cheias de morros, lama, água, gelo, areia e outros obstáculos. A Acclaim está prometendo controles bem realistas para as motos, além de muitos saltos e quedas desastrosas. O modo split-



screen para dois jogadores é outro destaque. Se você tem um mano que topa ficar comendo lama, chame-o para uma corrida emocionante.

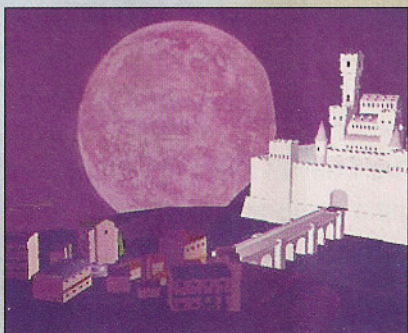
Disponível no 1º semestre de 98



CASTLEVANIA 64
KONAMI
 ação/RPG
NINTENDO 64

Um dos maiores clássicos do Nintendo vai finalmente chegar ao N64.

Castlevania 64 promete muito terror para 98. O objetivo dos quatro personagens é encontrar o Drácula. Com cada um que você jogar, vai ver um final diferente. O jogo traz uma novidade. O pessoal da Konami centralizou o tema somente em vampiros e colocou noite e dia na

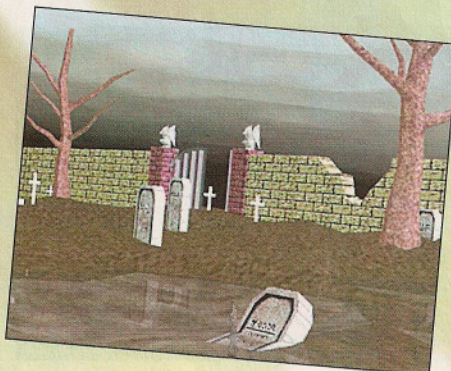


lutas vão ser complexas, como em jogos como **Virtua Fighter** e **Tekken**. Prepare crucifixo, alho e proteja seu pescoço, pois vem aí muito vampiro pela frente!

Sem data prevista de lançamento



jogabilidade, para você ficar mais tranquilo de dia e mais esperto à noite. Outra mudança é que acabaram os itens que caem das velas, agora eles vão estar espalhados ou você vai ter de comprar. Já as

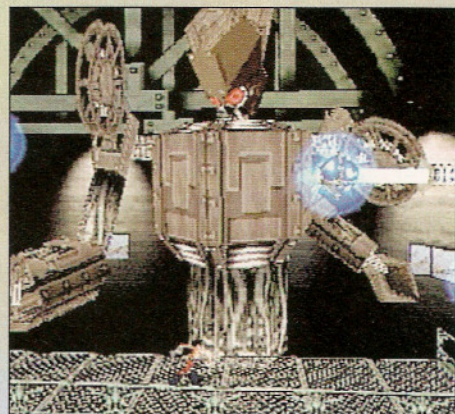
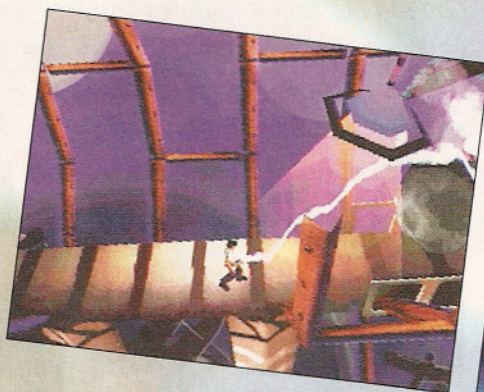


WILD 9S
INTERPLAY
 aventura
P.STATION

Este jogo está para sair a mais de um ano e parece que ainda vai demorar mais um pouco. **Wild 9s** é um rápido e nervoso jogo de aventura. Ele conta a história de Wex Major, um adolescente do século 21 que se envolve em uma conspiração para

destruir o universo. Usando uma arma biomecânica, Wex conta com a ajuda de oito aliens para combater inimigos como sapos gordos eletrificados e outros bichos estranhos. O mundo 3D e os cenários são demais, só esperamos que **Wild 9s** não atrase ainda mais.

Disponível no 1º semestre

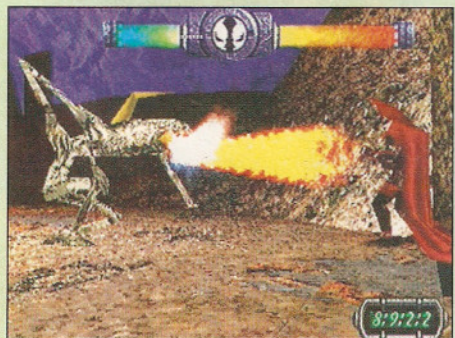


SPAWN: THE ETERNAL
SONY
 ação
P.STATION

O herói do quadrinhos Spawn, criado por Todd McFarlane, está de volta aos games para compensar o fracasso do SNes alguns anos atrás. **The Eternal** é uma aventura 3D com clima bem sombrio. No total são



nove fases infernais, com inimigos como o Savage Spawn, Medieval Spawn e Street Spawn. O visual é bem fiel aos gibis, com uma arte bem detalhada, mas as lutas são um pouco fracas. Imperdível para os fãs dos quadrinhos, mas dispensável para quem quer porrada de verdade.



Já disponível





BEAST WARS
HASHRO INTERACTIVE
ação/tiro
P.STATION



Beast Wars é um jogo de plataforma baseado no desenho animado e brinquedos Transformers. Você pode escolher entre 10 deles para combater em 32 missões. Visualmente o jogo está bem legal, nós só esperamos que todos os Transformers disponham de vários golpes e movimentos, já que cada um assume duas formas diferentes.

Já disponível



WRECKIN' CREW
SIRTECH SOFTWARE
corrida
P.STATION



O kart pinta no P.Station com elementos de luta como rola em **Street Racer** e em **Mario Kart**. São diversos tipos de karts, cada um com uma arma específica. O modo de demolição à la Destruction Derby também detona! Bem completo, **Wreckin' Crew** é uma boa pedida para este ano.

Disponível em março



HYBRID HEAVEN
KONAMI
RPG
NINTENDO 64



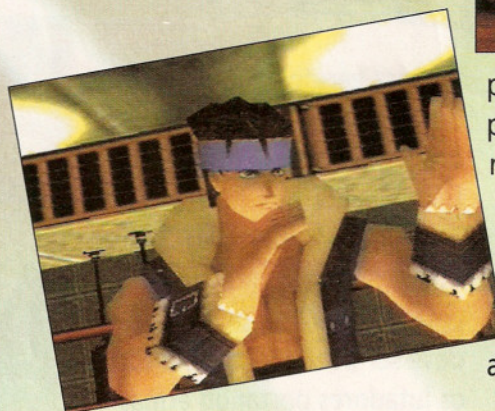
A Konami está de volta ao ramo dos RPGs com **Hybrid Heaven**. O jogo se passa em algum

lugar do futuro e relata a história de Johnny Slader, o líder de uma equipe militar de operações especiais. Ele precisa deter alguns mutantes que foram criados numa experiência militar e que agora estão fora de controle. O visual e os sons estão da hora, mas a jogabilidade pode não agradar muito os fãs de RPGs tradicionais.

Disponível em dezembro de 98



G.A.S.P.
KONAMI
luta
NINTENDO 64



G.A.S.P. é mais um jogo de luta com ambiente 3D e

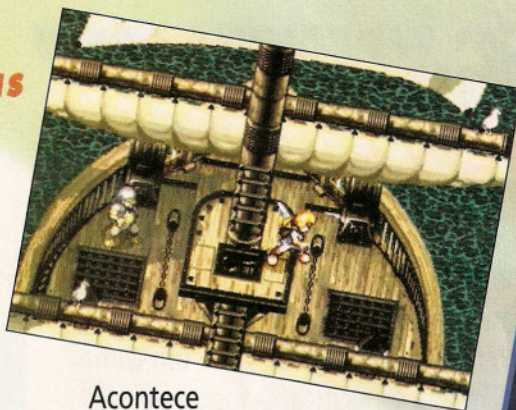
personagens renderizados, o primeiro do gênero para o N64. A novidade está na possibilidade de criar seu próprio lutador com as habilidades e a personalidade que desejar. **G.A.S.P.** vai ser páreo duro para o seu único concorrente até agora, **Mace: The Dark Age**.

Disponível no 2º semestre

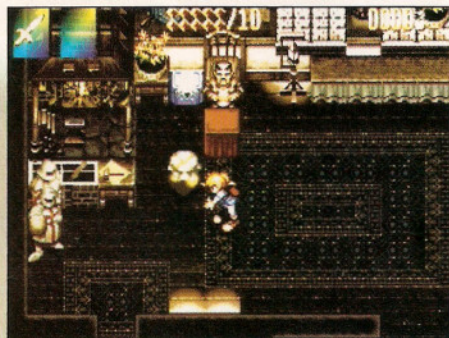
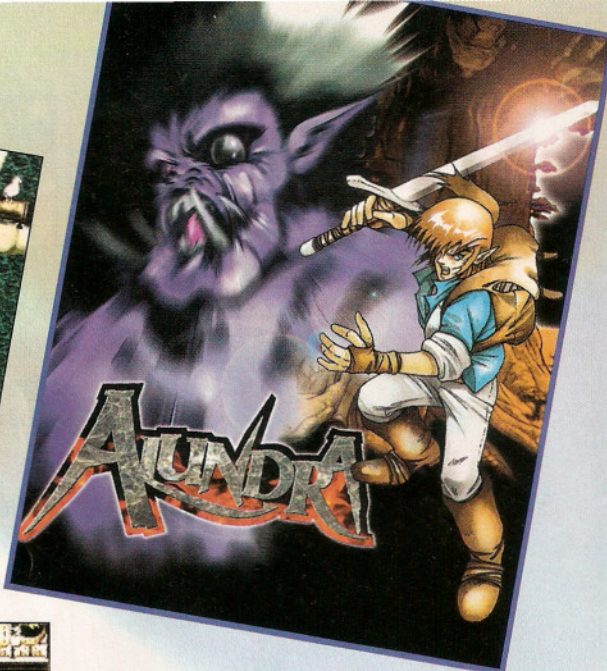


ALUNDRA
WORKING DESIGNS
RPG
P.STATION

A Working Designs prepara seu primeiro RPG e já começa bem na área. Em **Alundra**, você vai entrar em uma jornada mágica pelo mundo dos sonhos e da realidade. Com o poder de entrar nos sonhos das pessoas, você terá de salvá-las da morte inconsciente.



Acontece que em um desses sonhos você prevê uma futura maldição que vai atingir e liquidar uma



cidade e o mundo. Carregando só uma espada, você vai ter de solucionar quebra-cabeças, achar itens, combater monstros e claro, salvar o mundo.

Já disponível



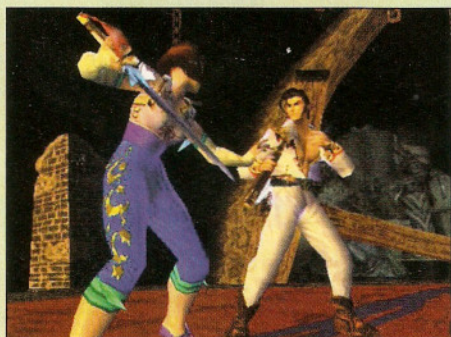
NEW WEAPON
FIGHTING GAME
NAMCO
luta
ARCADE

Mais um superarcade da Namco. Depois de detonar com **Tekken** e **Soul Edge (Soul Blade** nos EUA) o departamento de desenvolvimento Versus da empresa traz esse jogo sem nome definitivo. Por falar em **Tekken**, a Namco deve lançar um upgrade da



características. Tem guerreiro de tudo quanto é tipo, até um carinha parecido com o Mitsurugi (**Soul Edge**) e vestido de Elvis Presley...

Sem previsão de lançamento



terceira versão. Quanto ao jogo deverá incorporar as opiniões dos jogadores. A enquete foi feita via Internet, mas nenhuma das idéias ou a placa utilizada foram anunciadas pela Namco. A base do jogo deve ser **Soul Edge**, com todos os lutadores portando armas





**1080 DEGREE
SNOWBOARDING**
NINTENDO
snowboarding
NINTENDO 64



As Olimpíadas de Inverno estão fazendo os fabricantes correrem atrás da neve. O time responsável por 1080 Degree é o mesmo de **Wave Race 64**. A galera dá um show de detalhes. Até o efeito do

reflexo do sol está presente. A jogabilidade está perfeita. É como se você estivesse em Bariloche, na Argentina, deslizando na neve. Além das pistas "normais" há os half-



pipes e pistas exclusivas para manobras. Assim, o Nintendo 64 poderá competir com o Saturn e o P.Station, que têm ótimos títulos do gênero como **Zap! Snowboarding Trix** e **Cool Boarders**. Radical!

Já disponível



**MAGIC KNIGHT
RAYEARTH**
WORKING DESIGNS
RPG
SATURN

Não é só no P.Station que a Working Designs vai estrear no ramo dos RPGs. O Saturn vai receber **Magic Knight RayEarth**, bem diferente mas tão bom quanto **Alundra**. Em **RayEarth**, você vai controlar três garotinhas



que transportaram a cidade de Tóquio para o mundo dos sonhos de Cefiro. A razão disto é que elas querem descobrir o destino do mundo e evitar o mal que se aproxima. Você pode mudar de personagem a qualquer hora. Cada uma delas possui um tipo de poder. **RayEarth** tem diálogos falados e 30 minutos de animação.

Já disponível

MC

GAMES & ARCADES

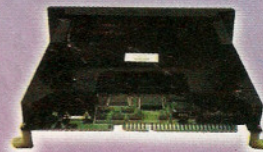
Street Fighter III
Tekken III



Placa X-MEN
Vs.
Street Fighter 0



Todos Modelos
de Gabinetes



Neo-Geo

- Kizuma II
- Samurai Shodown IV

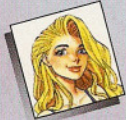
e toda a linha de games

- Nintendo 64
- Super Nintendo
- Playstation
- Sega Saturn

Despachamos Via
Sedex
para todo o Brasil

Fax/Fone: (011) 6959 1157
Fone: (011) 267 2706

N64 32 BITS



Por Marjorie Bros

Atenção, atenção, Marjorie Bros adverte: **Puyo Puyo Sun** tem jogabilidade viciante! Não pensem que é brincadeira, queridos. Vi o sol se pôr e raiar jogando este game. As regras do quebra-cabeça são simples. Você tem de juntar quatro bichinhos da mesma cor para fazê-los desaparecer. Se houver mais bichinhos da mesma cor por perto, eles também sumirão. Uma jogada que faz mais de quatro bichinhos sumirem é chamada de combo. Enquanto você tenta encaixar seus puyos, o inimigo vai encher sua tela de puyos



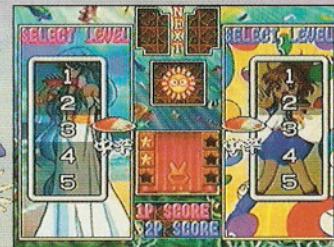
PUYO SUN PUYO

transparentes. Para detoná-los, você tem de fazer sumir os puyos que estão junto deles.

Você também pode sacanear o inimigo. Basta usar o Sun Puyo, um bichinho com formato de sol que enche a tela do adversário com puyos transparentes. Se, num combo, você fizer o Sun Puyo desaparecer, seu inimigo não vai saber o que fazer com tantos puyos transparentes.



DICA: deixe três gosminhas juntas, no jeito para engatilhar um combo. Mas não demore muito, senão o inimigo vai mandar uns transparentes e pode melar seu esquema



DICA: antes de 2 jogadores se enfrentarem, um deles pode jogar em vantagem. O 1 é o mais fácil. No nível 5, além das peças caírem mais rápido, não há Sun Puyos



DICA: o modo puzzle é excelente para você sacar tudo de combos. Cada console tem um número diferente de questões, mas todas ensinam os esquemas básicos



DICA: faça torres de Puyos da mesma cor e faça-os cair para juntá-los e fazer um combo enorme

PUYO PUYO SUN

Até 16 Jogadores **N64/SATURN**
12 Personagens **P.STATION**
Memory Pack **COMPILE**
Quebra-cabeça

FUN FACTOR

4

GRÁFICO

4

SOM

4

CONTROLE

5

ORIGINALIDADE

3



DICA: quando você rebate os Puyos transparentes do inimigo, ataca o sol. Ele faz cair Sun Puyos que, se apagados, mandam Puyos transparentes para o oponente



DICA: faça combos para mandar um monte de Puyos transparentes. Se tiver um solzinho no meio, vai mandar mais ainda



DICA: os Puyo Sol e os transparentes só são apagados quando se apaga um outro encostado neles





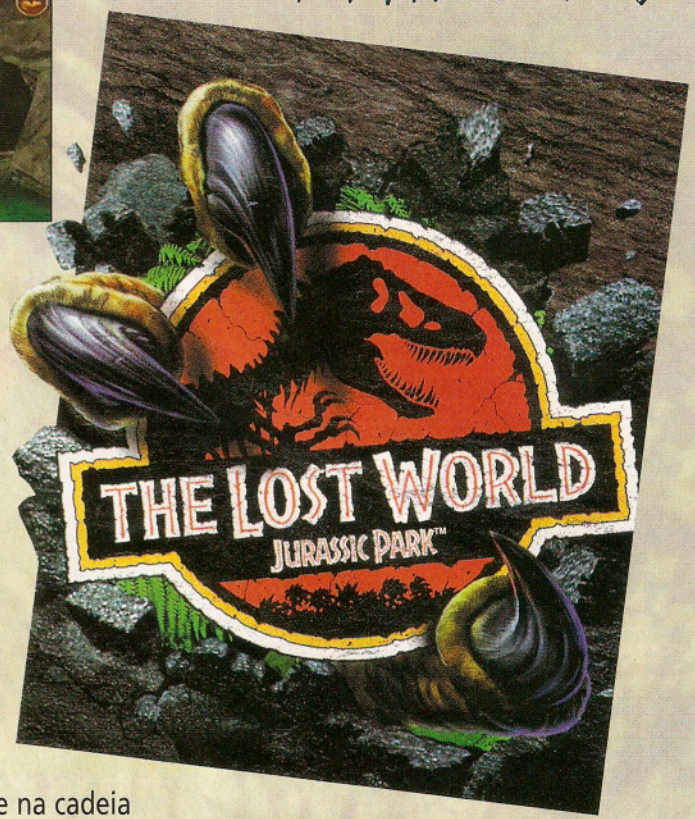
Por Lord Mathias

Proprietários de Saturn, preparem seu instinto animal: **The Lost World: Jurassic Park** chega para o console com dinossauros, caçadores, paleontólogos e um monte de missões. A aventura rola no Sítio B, porque, como vocês sabem, o Sítio A foi destruído pelos dinos e pelos humanos que tentavam exterminá-los. Mas os humanos não tiveram sucesso e os pré-históricos bichinhos cresceram livremente em



DICA: jogando com o caçador, use a arma nas pedras para criar um cipó e fugir dos espinhos

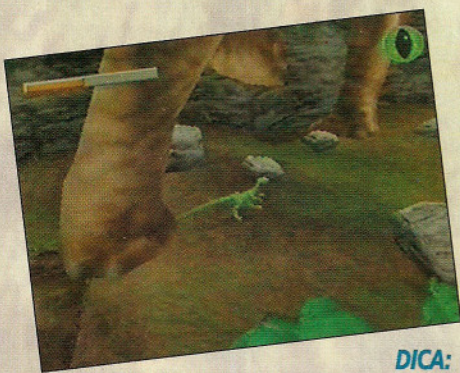
uma ilha próxima. O game é muito parecido com a versão para P.Station: você começa jogando como um primo dos dinossauros, Compsognathus (carinhosamente apelidado de Compy) e, se passar a fase, sobe na cadeia alimentar. Cada uma das espécies – humano caçador, velociraptor, tiranossauro e humano cientista – tem tarefas diferentes para cumprir e, assim, passar de fase. Por



exemplo: enquanto o humano cientista tem de fugir dos grandões, o humano caçador tem de exterminá-los. Um dia é da caça, o outro do caçador... *fim*



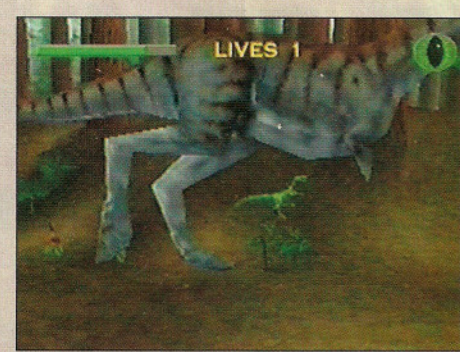
DICA: procure os buracos nas rochas para encontrar itens e passagens secretas



DICA: escape das pernas do dinossauro escondendo-se nos buracos no chão. Pule as rochas e ataque as plantas no terreno



DICA: ao destruir as caixas com o Velociraptor, tome muito cuidado com os pedaços que voam e tiram a sua energia



DICA: na fuga do dinossauro, espere ele atacar para passar entre suas pernas



DICA: jogando com o temível T-Rex, use a sua cabeçada para acabar com os troncos de árvores pelo caminho e liberar passagem

THE LOST WORLD	
30 Levels Password	SATURN SEGA ação
FUN FACTOR 4	GRÁFICO 5 SOM 4 CONTROLE 4 ORIGINALIDADE 5



DICA: na fase do Camp, fuja dos ataques do T-Rex e tome cuidado para não perder a vida nos espinhos

SATURN



Por Baby Beinho

X-Men vs. Street Fighter, primeiro jogo da série versus da Capcom, está perfeito. O jogo para Saturn é igual – sem tirar nem pôr – ao do arcade. Isso graças a um cartucho de expansão de memória RAM com 4 MB que, além de permitir uma ótima conversão, diminuiu o tempo de carregamento do jogo.



MAGNETO: no canto, agarre com SM ou SF. Use um ↓↘→ + CF e um ↓↙← +

CC. Use rasteira fraca e gancho forte e siga para um aerial rave com SR, CR, SM e arremesso com ↓ + SM ou SF. Ainda no ar, use outro ↓↘→ + CF e bata mais



DICA:

contra Apocalypse, use combos aéreos e termine com Hyper Combo

BOX DE COMANDOS

- SR - soco rápido
- SM - soco médio
- SF - soco forte
- CR - chute rápido
- CM - chute médio
- CF - chute forte
- SS - dois socos ao mesmo tempo
- CC - dois chutes ao mesmo tempo



CHUN-LI: defenda golpes fortes e use ↓↙← + CC para contra-atacar. Combo: rasanté com SM e CM, corra e SM, CF, ↑, SR, CR, SM, CM, SF, → + CF. No chão, voadora com SR, CR, SM, CM, SF, → + CF. Pode-se repetir o último bloco

DENTES-DE-SABRE: voadora com SF, CF. No chão



rasteira fraca e gancho forte e leve para o combo aéreo: SR, CR, SM e agarrão. No chão faça um →↓↘ + SS. Se estiver no canto, siga com quantos desses puder



TEMPESTADE: no canto,

agarre, agarre no ar e CR + SM. Isso vai tonteá-lo. Siga com CR, CF para fazer o combo aéreo com SR, SF, CF, SF, CF, até chegar perto do chão. Agora agarre no ar e use um ↓↘→ + SS

X-MEN VS. STREET FIGHTER

Ou seja: tudo está pronto, só falta você se juntar aos X-Men e Street Fighters e desvendar o mistério do sumiço de lutadores e mutantes. É claro que isso é

coisa do Vega (ou Bison), ou do Magneto, então prepare-se para a encrenca. Há 17 lutadores, nove de Street (Ryu, Ken, Akuma, Chun-Li, Charlie, Vega, Zangief, Cammy e Dhalsim) e 8 X-Men (Dentes-de-Sabre, Wolverine, Vampira, Ciclope, Magneto, Gambit, Dentes-de-Sabre, Fanático e Tempestade). O chefe final é Apocalypse e isso quer dizer muito suor. fim



DICA: se o inimigo defender o crossover attack (SF + CF), vai tomar um contra-ataque. Use o crossover counter (na defesa, →↓↘ + SF + CF) ou um crossover combination (↓↙← + SF + CF)

X-MEN VS. STREET FIGHTER	
17 lutadores	SATURN
2 Jogadores	CAPCOM
Bateria	luta
FUN FACTOR 5	GRÁFICO 5
	SOM 4
	CONTROLE 5
	ORIGINALIDADE 4



CICLOPE: use um SF e siga com um raio óptico (↓↙← + soco). Isso dificulta a aproximação do inimigo.

Seu melhor combo é: voadora com SF, ↓ + CF, →↓↘ + SS, (no chão) →→ + SR + CR (até 5 hit), SM, ↑, SR, CR, SM, CM, →↓↘ + SS



DICA: terminando o jogo você ativa novas opções: barra de combo sempre no máximo e usar mesmos personagens em duplas

CURTA SUAS FÉRIAS AO MÁXIMO: COMPRE AQUI OS GAMES DE MAIOR SUCESSO DOS EUA.

• PLAYSTATION • 2x R\$ 174,50 OU 1+9x 44,10



NOVO PREÇO

• JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R\$ 89,90 cada): •

AÇÃO: Tomb Raider 2, Resident Evil Director's Cut, Time Crisis c/ Arma [R\$129,90], The Lost World, Mega Man X4, Duke Nukem 3D, MDK;
ESPORTE: Goal Storm '97, FIFA World Cup 98;
LUTA: Marvel Super Heroes, Street Fighter EX Plus Alpha, Street Fighter Collection, Star Wars: Masters of Teras Kasi, Tekken 2, Mortal Kombat Trilogy, Dragon Ball GT, Slaughter / Mutilation;

AVENTURA: Mortal Kombat Mythologies, Crash Bandicoot 2, Command & Conquer: Red Alert, Jersey Devil, Nightmare Creatures;
RPG: Final Fantasy 7, Wild Arms, Castlevania: Symphony of the Night, Magic: The Gathering, Alundra, Deathtrap Dungeon, Ogre Battle;
SIMULAÇÃO: Need For Speed 2, Test Drive 4, Need For Speed: V-Rally; e muitos outros.

• SATURN • 2x R\$ 174,50 OU 1+9x 44,10



NOVO PREÇO

• JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R\$ 89,90 cada): •

AÇÃO: Resident Evil, Duke Nukem 3D, Mega Man X4, Virtua Cop 2 c/ Arma [R\$ 114,90], Die Hard Arcade, Tomb Raider, Quake!, The Lost World, Saturn Bomberman;
AVENTURA: Sonic R, Sonic Jam, Rayman 2;
ESPORTE: Worldwide Soccer 98, FIFA Road To the World Cup 98, NBA Live 98;
ESTRATÉGIA: Warcraft 2: The Dark Saga;

LUTA: Street Fighter Collection, Marvel Super Heroes, Mortal Kombat Trilogy, Fighters Megamix;
RPG: Magic Knight Rayearth, Panzer Dragoon Saga, Shining The Holy Ark, Albert Odyssey;
SIMULAÇÃO: Suga Touring Car, Nascar Racing 98;
ACESSÓRIOS: Converter Japonês [R\$ 39,90], Game Shark [R\$ 94,90], Pistola Reload [R\$ 74,90], Memory Card Plus [R\$ 74,90]; e muitos outros.

INCLUI GRÁTIS:
3 GAME PACK
 • Virtua Fighter 2
 • Virtua Cop
 • Daytona USA

OFERTA: COMPRE 1 CONSOLE + 1 GAME E GANHE 1 CONTROLE EXTRA*

• NOVIDADES PSX •



R\$ 89,90 cada

AÇÃO: Colony Wars, Point Blank, Resident Evil 2
AVENTURA: Batman & Robin, Gex 2: Enter Gecko, Riven (Myst 2)
ESPORTE: Power Soccer 2
LUTA: Fighting Force, WCW Nitro
PUZZLE: Final Fantasy Tactics

• NOVIDADES SAT •



R\$ 89,90 cada

AÇÃO: Burning Rangers
AVENTURA: Enemy Zero
ESPORTE: Rampage World Tour, NHL All-Star Hockey 98, VR Baseball 97, Wild Animalympics, Winter Heat
LUTA: Dead or Alive, Last Bronx
PUZZLE: Bust-A-Move 3

TEMOS TODOS OS ACESSÓRIOS 32 BITS, ORIGINAIS E DA INTERACT

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

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

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

SATURN



Por Marjorie Bros

Robotnik é realmente incansável. Imaginem só: no meio das férias do Sonic e do Tails o vilão resolveu armar uma cilada daquelas, em que pretende, ao mesmo tempo, pegar as Chaos Emeralds e destruir Sonic. Para evitar a tragédia, Sonic terá de correr como nunca! O jogo é muito parecido com **Mario Kart** e **Diddy Kong Racing**: muita velocidade e itens pela pista. No começo você tem acesso a quatro pistas e quatro personagens. Para jogar com personagens secretos você tem de pegar cinco moedas em todas as pistas. Se você conseguir, surgirá um novo personagem que vai desafiá-lo para uma corrida. Você só joga com

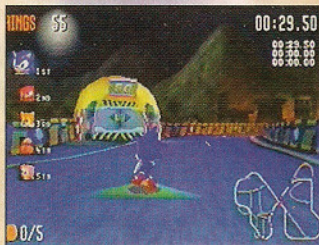


o novo personagem se ganhar a corrida. O som, a jogabilidade e os gráficos são fantásticos. Acredite: você vai querer jogar só para ouvir a música. Mas tome cuidado para não se distrair e dar de frente com um arbusto, hein!



DICA: logo na largada, use o salto duplo de Sonic, apertando o botão C duas vezes, para saltar na pista

DICA: caso tenha 50 moedas, entre nesta porta para pegar um dos 7 Chaos Emeralds



DICA: cuidado para não cair nos rios, eles tiram sua velocidade



DICA: para fazer com tranquilidade as curvas mais fechadas, use os botões L ou R



DICA: neste ponto da fase das Ruínas, espere a hora certa para pular e não cair no piso inferior



DICA: a sala do Chaos Emeralds na fase

das Ruínas se localiza do lado esquerdo da largada. Vá devagar para não cair



DICA: termine todas as pistas em primeiro lugar para jogar com Robotnik



DICA: preste atenção, pois ao usar o turbo você perderá algumas moedas

SONIC R	
5 Pistas	SATURN
2 Jogadores	SEGA
Bateria	corrida
FUN FACTOR	
5	
GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	5

ARMA ZERO/ SURFISTA PRATEADO/ CYBLADE/
MOTOQUEIRO FANTASMA/ BALÍSTICA/ WOLVERINE/
WITCHBLADE/ ELEKTRA.

**OS MAIORES HERÓIS DA MARVEL E DA IMAGE
JUNTOS PELA PRIMEIRA VEZ!**



O REINO DO DEMÔNIO



**MINI-SÉRIE QUINZENAL EM 4 EDIÇÕES!
A PARTIR DE 14 DE JANEIRO NAS BANCAS!**

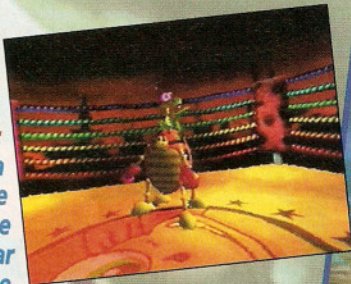
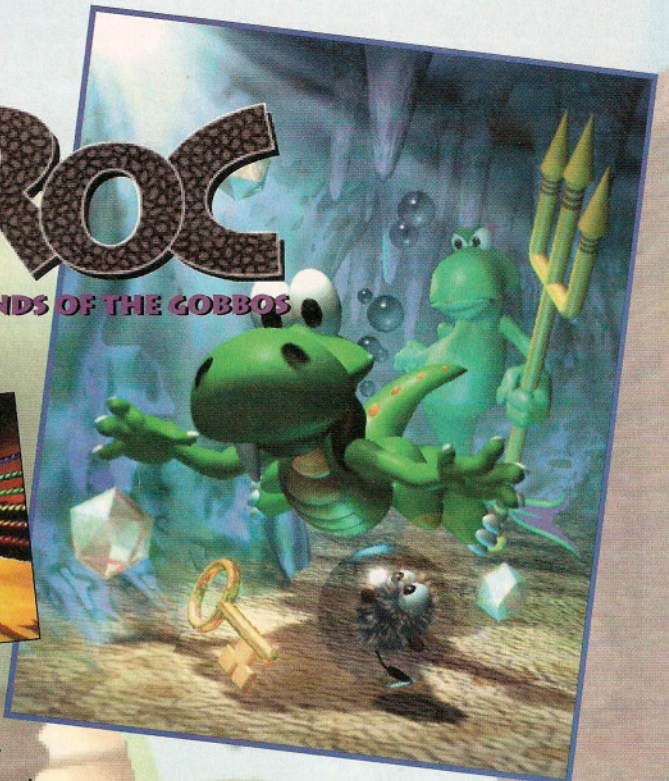


Por Marjorie Bros

Sem dúvida, sou a pessoa que mais entende de crocodilos aqui na redação. Afinal, tenho uma porção de bolsas, cintos e sapatos feitos com a pele do bichinho. Isso prova que tenho autoridade para falar de Croc, o crocodilo mais fofo e simpático que já vi. Croc foi encontrado pelos Gobbos – povo bem bonzinho – quando ainda era um filhote. Os Gobbos não quiseram deixar Croc sozinho e o adotaram. Agora é a vez de Croc ajudar seu povo: os Gobbos

Croc

LEGENDS OF THE GOBBOS

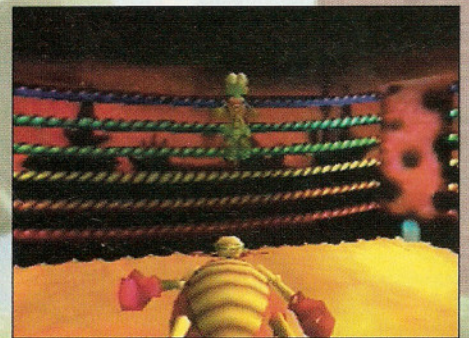


DICA: espere a tartaruga se aproximar e faça-a errar o golpe. Quando ela cansar, acerte-a com o rabo

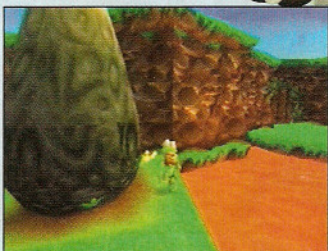
foram sequestrados por Baron Dante, que, de quebra, destruiu seu mundo. Croc deve resgatá-los usando suas habilidades – parecidas com as de Mario em Mario 64. Além de nadar, subir em árvores e puxar objetos, ele pode detonar os inimigos só com seu rabo. Se isso não funcionar, use o superpulo, que quebra qualquer coisa.



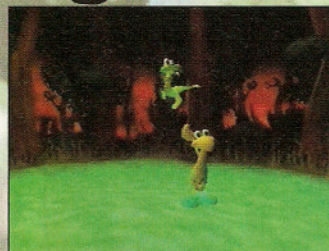
DICA: procure em todos os lugares da fase e encontre as cinco pedras necessárias para abrir a porta



DICA: depois de acertar a tartaruga, pule em cima dela para derrotá-la de vez



DICA: procure sempre em volta dessas pedras, você pode achar vidas e fases bônus

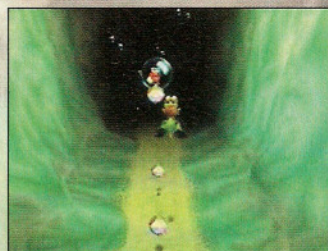


DICA: corra desse chefe até ele ficar cansado, depois acerte-o na cabeça com o rabo

CROC	
1 Jogador Memory Card	P.STATION ARGONAUT ação
FUN FACTOR 5	GRÁFICO 5
	SOM 4
	CONTROLE 4
	ORIGINALIDADE 4



DICA: antes de soar o gongo pule dentro do lago e encontre mais uma fase



DICA: na água, pegue todas as pedras e salve mais um Gobbo

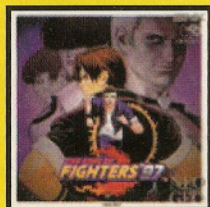


DICA: pule com força em todas as pedras que você achar. Assim poderá encontrar fases bônus

Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x somente para cheques. Pagamento em 10x sujeito à aprovação de crédito. *Os 3 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos.

COMECE O ANO NOVO DETONANDO OS MELHORES GAMES DO ARCADE

DESTAQUES R\$ 84,90 CADA



KING OF FIGHTERS '97



REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL



SAMURAI SHODOWN 4

NEO GEO CD

NOVO PREÇO

1+9x R\$ 48,91 ou 3x R\$ 129,00



JÁ VEM COM 2 CONTROLES E 3 JOGOS* GRÁTIS...

...E MAIS: KING OF FIGHTERS '97 O GAME DE MAIOR SUCESSO TAMBÉM GRATIS.



TOP 10 R\$ 79,90 CADA



1 KING OF FIGHTERS '96



2 METAL SLUG



3 REAL BOUT FATAL FURY



4 ART OF FIGHTING 3



5 KING OF FIGHTERS '95
[R\$: 59,90]

6 SIDE KICK 3

7 AERO FIGHTERS 2

8 PLEASURE GOAL

9 WORLD HEROES PERFECT

10 SAMURAI SHODOWN 3 [R\$: 59,90]

CLÁSSICOS - R\$ 45,90 CADA

ART OF FIGHTING 2

FATAL FURY 3

KARNOV'S REVENGE

NAM 1975

SENGOKU 1

BLUE'S JOURNEY

FATAL FURY SPECIAL

KING OF FIGHTERS '94

NINJA COMBAT

SUPER SIDEKICKS 1

CROSSED SWORDS

FOOTBALL FRENZY

KING OF MONSTERS 2

SAMURAI SHODOWN 1

SUPER SIDEKICKS 2

FATAL FURY 2

GHOST PILOTO

MUTATION NATION

SAMURAI SHODOWN 2

TOP HUNTER

WORLD HEROES 1

FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE SÃO PAULO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

GAIA K



DIRECTSHOPPING

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



Da GamePro

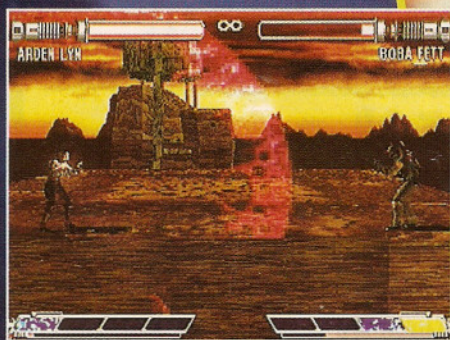
STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI™

Os jogos feitos a partir de filmes de sucesso sempre foram muito aguardados e quase sempre agradam. Um bom exemplo disso é a trilogia Star Wars. Este campeão de bilheteria rendeu diversos jogos desde o Atari. Mais recentemente, jogos como *Rebel Assault 2*, *Shadows of the Empire*, *X-Wing Vs. TIE Fighter*, *Jedi Knight* e *Dark Forces*, entre outros. Depois de tantos títulos, agora é a vez dos personagens da trilogia ganharem um game de luta, *Masters of Teräs Käsi*. A história é a seguinte: o imperador ainda estava meio bravo com os rebeldes por eles terem destruído a Estrela da Morte. Enquanto eles montavam sua base no planeta Hoth, o imperador saiu atrás de um

superlutador que acabasse com alguns membros importantes dos rebeldes. Ele acabou encontrando uma mulher misteriosa, chamada Arden Lyn, que domina uma técnica de luta chamada Teräs Käsi. Ele acaba contratando-a para exterminar Luke, a princesa Leia, Han Solo e o Chewbacca. Se ela falhar, alguns outros membros do Império também estarão presentes para ajudá-la, como o caçador de



DICA:
para evitar que você saia do ringue, dê um passo apertando L1 ou L2, quando chegar perto da extremidade



DICA: apesar de quase todos os golpes Force Power serem indefensáveis, quanto mais longe do oponente você estiver, menor serão os danos

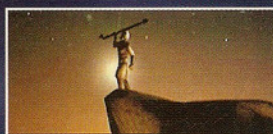
recompensas Bobba Fett. Existem dois modos de luta, com ou sem armas, que você pode mudar durante o jogo. Os combos estão bem potentes, com até oito hits, alguns indefensáveis. Agora só jogando você vai saber se o lado negro da força venceu ou falhou mais outra vez.

MASTERS OF TERÄS KÄSI

2 Jogadores **P.STATION**
LUCAS ARTS
Luta

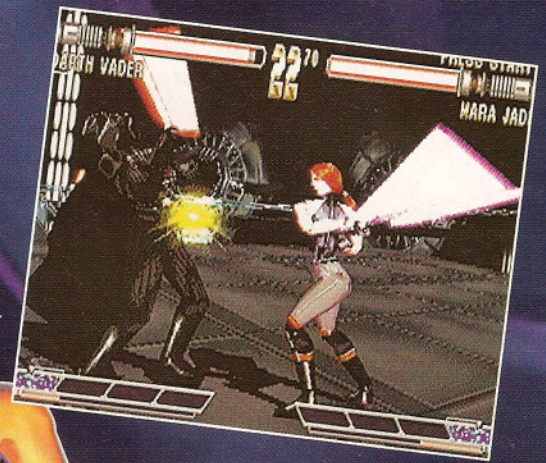
FUN FACTOR
5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	5





DICA: aprenda a dar os heavy-hitting combos, como o Eight-hit Saber Rattler de Dart Vader, apertando ○□△□△○. Se você errar, o resto do combo é automático e você só perde alguns hits



DICA: se você jogar com o Dart Vader, vai enfrentar a jedi Mara Jade. Trata-se de uma personagem de uma das histórias que deram continuação à trilogia. Ela é uma guarda-costas do imperador e ótima lutadora. Pena que não pode ser escolhida

DICA: para correr, aperte → e segure. Aperte L1 ou R1 para mudar a direção ou correr em círculo



OS MASTER LUTADORES SECRETOS

DARTH VADER



DICA: para jogar com o Dart Vader, você precisa terminar o jogo no level Jedi com o Luke Skywalker. Depois de derrotar o Vader, você poderá escolhê-lo. Ele está à direita da Leia

LEVEL SELECT



DICA: para revelar a opção Level-Select para lutas de dois jogadores, você precisa terminar o jogo no level Jedi com o Chewbacca. Depois de derrotar o Vader, você vai poder selecionar qualquer fase na tela player-select

SLAVE LEIA



DICA: para jogar com a Slave Leia, você tem de terminar o jogo no level Jedi com a princesa Leia. Depois de derrotar o Vader, você vai poder escolhê-la

STORMTROOPER/BIKER SCOUT



DICA: para jogar com o Stormtrooper, termine o jogo no level Jedi como Han Solo. Depois de derrotar o Vader, você vai poder escolhê-lo. Para jogar com o Biker Scout, leve o cursor até o Stormtrooper e, aperte e segure L1 e aperte X



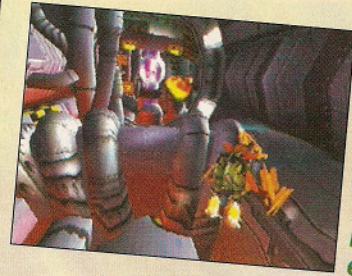


Da GamePro

O mascote da Sony vai voltar com a bola toda. **Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back** traz melhores gráficos e mais diversidade na jogabilidade. Desta vez você vai ajudar o Crash a pegar 25 cristais para salvar o mundo de uma maldição. As fases estão maiores e mais variadas. Você vai passar por cavernas de gelo e florestas tropicais e ainda acoplar um jet-pack para dar uma viajada pelo espaço. Talvez a única fraqueza desta sequência sejam os chefes. Apesar de parecerem assustadores, todos tem uma manha bem simples para



WARP ROOM 4: você pode dar o Spin Attack pendurado, mas as sondas voadoras não podem ser destruídas assim



WARP ROOM 5: nas áreas em que você usa o rocket pack, evite os canos vermelhos e quentes, pois eles queimam

CRASH BANDICOOT 2

CORTX STRIKES BACK™

serem derrotados. Se você achou os gráficos do original impressionantes, espere só para ver desta vez. Todo o visual está mais limpo e Crash com mais animações. Quando uma bola de gelo rola em sua direção, os olhos ficam arregalados de medo. **Crash 2** é a medida certa para quem quer um bom jogo de ação.

fim



WARP ROOM 1: fique longe da extremidade do abismo e o mais à frente possível para ter espaço e poder recuar



DICA: quando cair em uma vala, os gophers vão atacá-lo. Para derrotá-los, corra em volta deles dando Spin Attacks sem parar



CRASH BANDICOOT 2

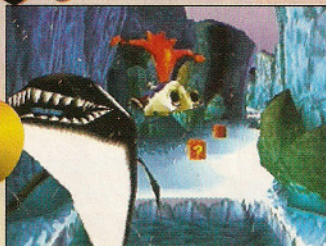
1 Jogador

P.STATION
SONY
ação/aventura

FUN FACTOR

5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



WARP ROOM 2: quando estiver galopando no filhote de urso polar, tome cuidado com os buracos com água. Você nunca sabe o que pode sair deles!



WARP ROOM 3: na fase, do surfe, use os controles analógicos para subir a corrente



SECRET WARP ROOM: dois levels têm portais que só podem ser acessados passando-se por esta sala

COMMAND & CONQUER

RED ALERT



Por Marcelo Kamikaze

Existem diversos tipos de jogos de estratégia, mas com certeza os mais legais são os de estratégia militar. Em *Command & Conquer: Red Alert*, você vai poder criar seus próprios exércitos e organizá-los para destruir seus oponentes. Para uma versão do original do PC, até que a conversão segura a onda. As missões single-player são mais desafiadoras que as do PC. Já os controles mudam bastante em comparação com os teclados, mas quando você pega a manha,

tudo fica bem prático. O mouse para o P.Station é indispensável. Uma grande falha é que você ainda não pode salvar o jogo no meio de uma missão, e isto dificulta bastante. Os gráficos não são o forte dos jogos de estratégia, mas os veículos e personagens de *Red Alert*, apesar de pequenos, estão bem definidos. Já as músicas também detonam. As explosões e os



DICA: mesmo que não vá usar os armamentos no momento, construa-os para não perder tempo mais tarde

outros efeitos garantem a diversão. *Red Alert* é a melhor combinação de guerra, estratégia, paciência e força.

fim



DICA: nunca mande cinco homens para a batalha. A essência do jogo é a força, por isso pequenos ataques não vão levá-lo a lugar nenhum



Em cenas de vídeo como essa, você vê os exércitos soviéticos se preparando para a guerra



DICA: forças especiais, como soldados equipados de lança-foguetes são bem eficientes se você os mantiver protegidos atrás do batalhão de grunts



DICA: mande alguns grunts na frente para escoltar inimigos. Eles podem ser desperdiçados e acabam atraindo ataques que podem ser fatais

DICA: em missões com Tanya, use-a como uma franco-atiradora, mas mantenha um médico para ela. Se ela morrer, tudo está perdido. Ela é muito boa e deve ser colocada na linha de frente, mas com proteção



DICA: quando seus homens ficarem prisioneiros perto de tanques de combustível, tente resgatá-los eliminando os inimigos, mas com cuidado para não atirar nos tanques

RED ALERT

2 Jogadores **P.STATION**
WESTWOOD STUDIOS
estratégia

FUN FACTOR
5

GRÁFICO	4
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



Da GamePro

Fighting Force vai matar a saudade de quem gosta do estilo de jogo de *Streets of Rage* e *Final Fight*. Em *Fighting Force* a porrada rola solta, sem muita conversa. A história é simples: um psicopata chamado Doctor Zeng está tentando destruir o mundo e você precisa evitar isso na base da força. Você pode escolher entre quatro personagens, incluindo uma mulher, para jogar em modos para um ou dois jogadores. Você vai poder arrancar grades das paredes para arremessar nos inimigos, explodir carros e



DICA: quando houver uma grade no elevador ou em uma porta, pare perto e dê um tapa para tirá-la da sua frente



FIGHTING FORCE

ainda dar um rolê de metrô. Infelizmente, o modo para dois jogadores é um pouco lento, e seus lutadores podem travar se ficarem muito distantes um do outro. *Fighting Force* não é dos jogos mais complexos que você pode encontrar, mas já fazia tempo que não se lançava um game no velho estilo, com bastante porrada e briga de rua, ainda mais com a qualidade do P.Station.

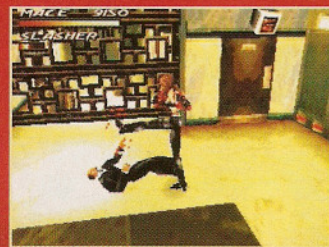
DICA: para detonar vários inimigos numa só tacada, corra em volta deles, chegue perto e ataque



DICA: quando estiver jogando com o Hawk, se ficar cercado de inimigos, use o Spin Kick para derrubar todos



DICA: quando um inimigo estiver no chão, ande em cima dele e aperte o botão quadrado para chutá-lo até que ele morra



FIGHTING FORCE

FUN FACTOR

4

2 Jogadores	P.STATION
20 Fases	EIDOS
	ação / aventura
GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

fim



DICA: quando passar de fase, dê uma geral nos levels intermediários para pegar os power-ups espalhados. Às vezes você pode até encontrar uma vida



DICA: jogue objetos para fora da tela para atingir os inimigos que estão vindo



DICA: soque essas

máquinas para que as latas saiam. Beba os refrigerantes para encher sua energia



Por Marjorie Bros

A gatíssima Lara Croft está de volta ao P.Station! Desta vez, está à procura de um artefato milenar, o Dagger of Xian, que esconde um segredo. Atrás desse objeto, ela vai percorrer 18 fases cheias de perigo, passando por lugares exóticos, como a Muralha da China, os canais de Veneza e as montanhas do Himalaia. A jogabilidade é a mesma: muitas armadilhas, inimigos e interruptores escondidos. Os

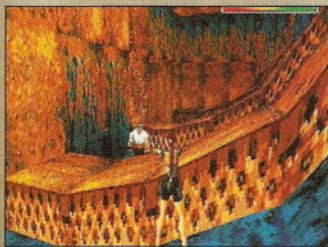
TOMB RAIDER II

STARRING LARA CROFT

P.STATION

movimentos de Lara estão mais variados. Ela pode dar uma peitada, dirigir veículos e escalar paredes. A mira ainda é automática, mas o arsenal de armas aumentou bem. Além da pistola, ela usa uma minimetralhadora UZI, um harpão e uma M-16 automática. O game não tem nada de fácil. Os quebra-cabeças são complexos e você tem de ter paciência, habilidade e praticar bastante. Praticar não vai ser problema, pois **Tomb Raider 2** é bem agradável!

fim



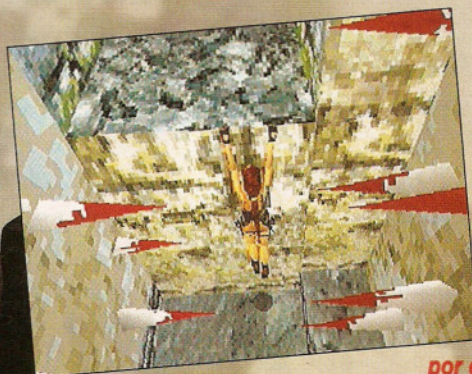
DICA: às vezes,

a Lara percebe o perigo antes de você. Quando ela apontar a arma, apenas atire



DICA: um bom ataque é o que a Lara

dá ao recuar. Segure o direcional para o lado oposto ao do inimigo que estiver atacando e aperte e segure o botão de tiro



DICA: quando escapar dos pilares que rolam, você vai se deparar com paredes cheias de espinhos.

Para passar por elas, posicione a

Lara estrategicamente, prestando atenção à parede da esquerda, que fecha antes que a da direita

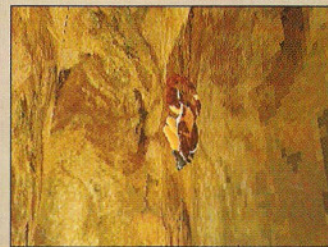


DICA: quando conseguir 40 fathoms, nade para o lado oposto do minissubmarino, siga a passagem e entre no outro submarino afundado, pela entrada perto da âncora na parte traseira



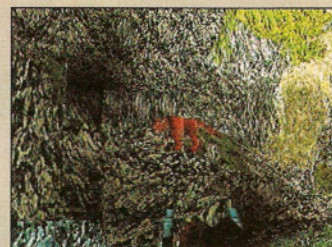
DICA: agora a Lara pode escalar, por isso, preste atenção

em possíveis ganchos para ela se pendurar



DICA: o forward twist jump é ótimo em combates, pois

possibilita que você pule para frente, dê um giro no ar e aterrisse virado para o outro lado. Para usá-lo, aperte \square e \uparrow e imediatamente aperte \downarrow . Inverta os direcionais e você dá esse pulo para trás



DICA: os tigres e outros inimigos terrestres não gostam de água

TOMB RAIDER II

1 Jogador **P.STATION**
18 Fases **EIDOS**

FUN FACTOR
5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

ação

SNES



SLING SHOOTER



DICA: não acerte o rinoceronte roxo, você perderá pontos

DICA: procure matar os animais com apenas um tiro, você não tem muitos pra gastar



Por Marjorie Bros

Graças à ajuda de Timão e Pumbaa, o rei leão Simba conseguiu derrotar seu tio malvado e recuperar o direito ao trono. Agora que o trabalho acabou, Timão e Pumbaa estão prontos para brincar e cantar Hatuna Matata na selva. Nessa história, leva a melhor quem tem um

SNes e vai poder participar dos jogos e brincadeiras de **Timon and Pumbaa's Jungle Games**. O cartucho traz quatro joguinhos: Jungle Pinball, Sling Shooter, Hippo Hop e Burper. Em cada um deles o objetivo é diferente. O primeiro deles, Jungle Pinball, é um jogo de fliperama em que o cenário é a floresta. Em Sling Shooter você tem de atingir os animais certos para passar de fase. Hippo Hop é parecido com Freeway, jogo para Atari. Nele você comanda Timão e terá de pegar as baratinhas no menor tempo possível. O último, Burper, é nojento. Você joga com Pumbaa e tem de usar seu arrote para derrotar o maior número de inimigos.

HIPPO HOP

DICA: pegue as baratas roxas que dão 2000 pontos



DICA: recolha o máximo de baratas antes de o tempo acabar para passar de level

JUNGLE PINBALL



DICA: quando a bola estiver em cima das letras, use o botões L ou R para mudá-las



DICA: ao colocar a bola nas covas que aparecem na sua frente, você usará a roleta

fim

BURPER



DICA: o bafão gasta mais, porém pode acertar mais de um inimigo



DICA: acerte o macaco para ganhar 10 bafinhos

TIMON & PUMBAA'S

4 Jogos
2 Jogadores
Continue

SNES
THQ
ação

FUN
FACTOR

4

GRÁFICO 4
SOM 4
CONTROLE 4
ORIGINALIDADE 4

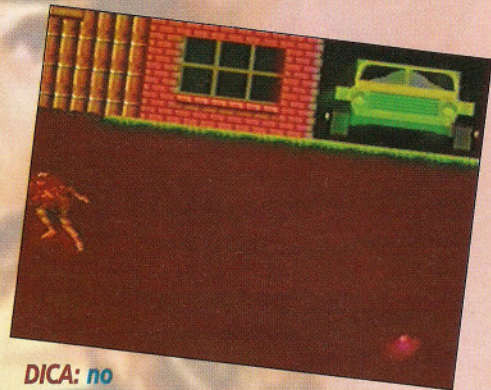
X-MEN



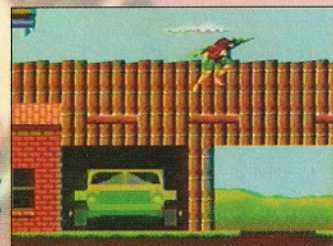
lógico, pretende transmitir as lutas. No dia do combate final, quando os cidadãos de Mojo World ligarem suas TVs, a

produtora se tornará sua governante. O jogo lembra o **Wolverine** do Mega e rola em New Orleans, na Nova Iorque do futuro e em Mojo World. Você começa jogando com Wolverine e Vampira e precisa passar a primeira fase para escolher outros X-men. Aprenda os golpes normais e especiais, você vai precisar.

MASTER



DICA: no início desta fase, caia no buraco logo à esquerda para pegar o coração



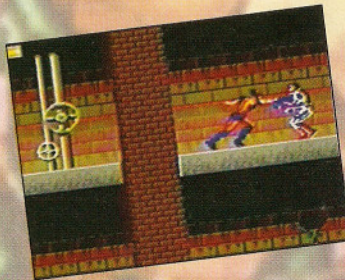
DICA: há fases em que é melhor selecionar Vampira, pois há lugares que só ela pode alcançar



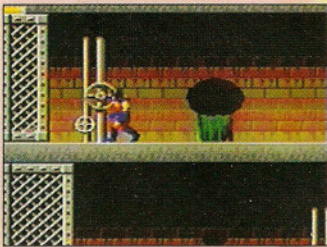
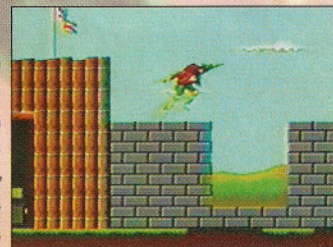
Por Baby Betinho

X-Men Mojo World traz os mutantes da Marvel Comics para o Master pela primeira vez. Eles têm de combater uma produtora de TV, conhecida como Spiral, que pretende dominar Mojo World. Spiral organizou um torneio entre os X-Men e seus maiores inimigos e,

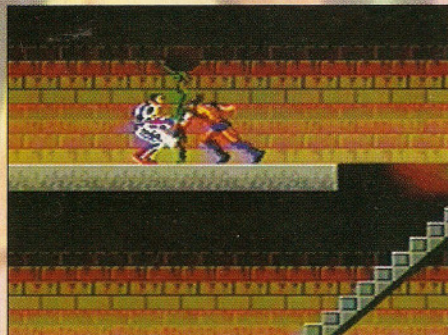
DICA: ao lutar com esses caras, fique numa distância boa para acertá-los e não ser atingido



DICA: voe por cima do muro para pegar alguns itens



DICA: na primeira fase, procure por itens atrás destas grades

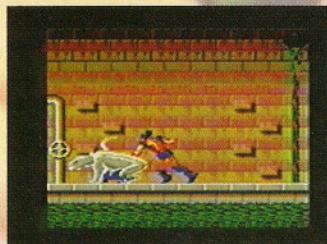


DICA: aperte os botões 1 e 2 juntos para usar as garras de Wolverine



DICA: contra esse chefe, use Vampira para acertá-lo quando estiver no ar

X-MEN	
1 Jogador	MASTER
	SEGA
	ação
FUN FACTOR	
5	
GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	5



DICA: use as garras de Wolverine para mandar esse chefe para o espaço



GOLPE FINAL

MORTAL KOMBAT 4

Agora é pra valer! Novos e velhos kombatentes estão aí com especiais, combos e fatalities pra fã de porrada nenhum botar defeito. O Baby aqui também preparou um guia básico para que você possa ser introduzido no mundo de Mortal Kombat 4. Pegue suas armas e vamos à luta!

BABY BETINHO

HABILIDADES GERAIS

ARMAS

SACAR AS ARMAS

A melhor novidade em MK4 é o novo sistema de armas. Cada lutador tem sua arma e pode usá-la durante a luta. Se ela for derrubada, cada um dos

lutadores pode pegá-la e usá-la

PEGAR AS ARMAS

Vá até a arma, segure ↓ e aperte CR para pegá-la

JOGAR AS ARMAS

Para jogar a arma, repita o procedimento que você fez para sacá-la. Por exemplo, com o Scorpion, aperte →→ + CA para sacar sua arma. Para jogá-la, aperte de novo →→ + CA

DETONAR O INIMIGO NA TELA (SCREEN SMASH)

Para mandar seu oponente de cara na tela, aperte → + SB quando estiver segurando o martelo de Rayden ou o bastão com espinhos de Jax ou Reiko.

ATAQUES COM AS ARMAS

High Slash: aperte SA
Low Slash: SB
Overhead Slash: ← + SA

Uppercut Slash: ← + SB

OUTROS ITENS PARA ARREMESSAR

PEDRAS E CRÂNIOS

Algumas fases possuem itens que podem ser usados. Para arremessá-los, vá até um deles. Segure ↓ e aperte CR

ESQUIVA

Outra novidade é a esquiva. Os lutadores podem desviar de ataques, além de bloqueá-los. Esquiva para frente: segure → e aperte CR, CR
Esquiva para trás: aperte CR, CR

ARREMESSOS E BONE BREAKERS

Estes golpes são feitos de perto do oponente e são iguais para todos os lutadores.

ARREMESSOS

De perto, aperte → + SB

Obs: alguns lutadores possuem arremessos no ar

BONE BREAKERS

Os Bones Breakers estão estreando em MK4. Eles atordoam os oponentes. Para dá-los, aperte → + CB

MUDAR AS CORES DOS PERSONAGENS

Aperte os botões abaixo na tela Fighter-Select para mudar a cor do personagem

Kai: aperte e segure Start, aperte SA + BL + CB

Raiden: aperte e segure Start, aperte SB + BL + CA

Shinnok: aperte e segure Start, aperte SA, BL, SB

Liu Kang: aperte e segure

Start, aperte CA + BL + CB

Reptile: aperte e segure Start, aperte SB + BL + CB

Scorpion: aperte e segure Start, aperte SA + CB + BL

Jax: aperte e segure Start, aperte CR + SB + BL

Reiko: aperte e segure Start, aperte CR + SA + CB

Johnny Cage: aperte e segure Start, aperte CR + SB + CB

Jarek: aperte e segure Start, aperte CA + SA + CR

Tanya: aperte e segure Start, aperte CA + CB + SA

Fujin: aperte e segure Start, aperte SB + SA + CA

Sub-Zero: aperte e segure Start, aperte CR + BL + SA

Quan Chi: aperte e segure Start, aperte SA + CR + CA

Sonya: aperte e segure Start, aperte CB + SA + CR

KOMBAT KODES

Assim como em MK3 e Ultimate MK3, você pode acionar os Kombat Kodes antes de uma luta para dois jogadores. Na tela Vs., logo antes da luta, você encontrará uma fileira com seis quadrados. Destes, cada jogador pode mudar três. Para mudar o quadrado da esquerda, aperte SB; para mudar o do meio, aperte BL; para mudar o da direita, aperte CB. Por exemplo, para acionar o código 123 123, o jogador 1 deve apertar SB uma vez, BL duas vezes e CB três vezes. O jogador 2 deve fazer o mesmo.

Arma de graça (algumas armas caem do céu): 111 111

Desativar arremessos: 100 100

Comece a luta com as armas na mão: 444 444

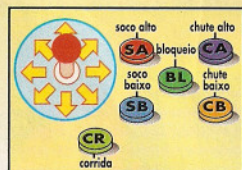
Desligar a música: 666 666

Explodir o oponente no último golpe: 050 050

Armas aleatórias: 222 222

Começar a luta no último round com pouca energia:

LEGENDA DO CONTROLE



Carregar - significa segurar o botão durante algum tempo

Segurar - pressione os botões referidos enquanto faz o(s) movimento(s) seguinte(s)

A vírgula indica a separação de cada parte do golpe ou combo. O símbolo + significa que se deve pressionar os botões ao mesmo tempo

123123

Derrubar todas as armas no começo da luta: 555 555
Lutadores se transformam em outros aleatoriamente durante a luta: 333 333
Começar a luta com as armas na mão e sem poder derrubá-las: 002 002
Modo Noob Saibot: 012 012
Fazer chover sangue na fase Mountaintop: 020 020

Sub-Zero

GOLPES ESPECIAIS

Ice Clone: ↓← + SB (este golpe pode ser executado no ar)
Freeze: ↓→ + SB
Slide: SB + BL + CB

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 2 hits básico (dano: 23%): ↓→ + SB, ↓ + SA
Combo de 3 hits com uppercut (dano: 18%): ↓ + CA, ↓→ + SB, ↓ + SA
Combo de 5 hits com bastão de gelo (dano: 27%): CA, CA, ↓→ + CA, ↓ + SB, ↓ + SA
Combo de 5 hits com Slider (dano: 26%): SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, SB + BL + CB
Combo de 6 hits com Freezer (dano: 34%): SA, CA, ↓→ + SB, SA, CA, ↓ + SA
Combo de 9 hits com Re-Freezer (dano: 41%): ↓→ + SB, voadora no abdômen com SA, ↓→ + SB, SA, CA, ↓ + SA, segure CR + → SA, SA, ↗ + CA

FATALITY

Head-Rip Fatality: de perto, →←→↓, SA + BL + CR

ARMA: BASTÃO DE GELO

Sacar a arma: ↓→ + CA
Club Freeze: ← + SB (você precisa estar com a arma na mão para dar este golpe)

Johnny Cage

GOLPES ESPECIAIS

Shadow Kick: ↔ + CB
Nut Punch: BL + SB
Shadow Uppercut: ←↓← + SA
Low Fireball: ↓← + SB
High Fireball: ↓→ + SA

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 3 hits com Shadow Kick (dano: 25%): CA, CB, ↔ + CB
Combo de 3 hits com chute (dano: 24%): voadora no abdômen com CA, ↗ + CA, ↔ + CB
Combo de 3 hits com Low-Blow (dano: 20%): SA, CA, BL + SB
Combo de 3 hits com finalização com arma (dano: 30%): CA, CA, →↓→ + CB
Combo de 2 hits com chute (dano: 18%): voadora no abdômen com CA, ↔ + CB
Combo de 4 hits com Shadow Uppercut (dano: 24%): SA, CA, ↓ + SA, ←↓← + SA
Combo de 4 hits com Uppercut Fireball (dano: 24%): Sa, CA, ↓ + SA, ↓← + SB
Combo de 7 hits com "Hollywood Special" (dano: 44%): voadora no abdômen com SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, SA, ↗ + CA, ↔ + CB

FATALITIES

Torso-Rip Fatality: de perto, →←↓↓ + CA
Prison Stage Fatality: de perto, ↓↓→→ + CA

ARMA: ESPADA

Sacar a arma: →↓→ + CB

Scorpion

GOLPES ESPECIAIS

Spear: ←← + SB
Flame Spit: ↓→ + SB
Air Throw: no ar com oponente, aperte BL
Teleport Punch: ↓← + SA (este golpe pode ser executado no ar)

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 3 hits com chute e arpão (dano: 23%): voadora no abdômen com CA, ←← + SB, ↓ + SA
Combo de 7 hits com Teleport e arpão (dano: 28%): voadora no abdômen com CA, ↓← + SA, →→ + SB, ↓ + SA
Combo de 5 hits com uppercut e arpão (dano: 31%): SA, CA, ↓ + SA, ←← + SB, ↓ + SA
Combo de 6 hits com

finalização com arma (dano: 38%): SA, CA, ↓ + SA, ←← + SB, SA, →→ + CA
Combo aéreo de 7 hits com Teleport (dano: 42%): voadora no abdômen com CA, ↗ + CA, ↓← + SA, →→ + SB, SA, CA, ↓ + SA

FATALITIES

Fiery Death Fatality: distância maior que de rasteira, aperte ↔→← + BL
Prison Stage Fatality: de perto, →→↓↓ + CB

ARMA: ESPADA LARGA

Sacar a arma: →→ + CA

Reiko

GOLPES ESPECIAIS

Circular Teleport: ←→ + CB
Teleport Throw: ↓↑ + BL (aperte BL quando estiver perto do oponente, durante o Teleport para arremessar o oponente. Este golpe pode ser executado no ar)
Shurikens: ↓→ + SB
Bloody Flip Kick: ←↓→ + CA

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 2 hits com Slammer (dano: 15%): voadora no abdômen com CA, ↓↑, BL
Combo de 3 hits com Screen Smash (dano: 24%): voadora no abdômen com CA, ←↓→ + CA, SB
Combo aéreo de 7 hits (dano: 44%): voadora no abdômen com SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, ↓←→ + CA, ↗ + CA, ↓↑, BL
Combo de 4 hits com finalização com arma (dano: 38%): voadora no abdômen com SA, CA, CA, ↓← + SA



Combo de 3 hits com chute (dano: 25%): CA, CA, ←↓→ + CA
Combo aéreo de 5 hits (dano: 30%): ←↓→ + CA, segure CR + →, SA, SA, ↗ + CA, ↓↑ + BL, ←↓→ + CA, SA, ↓→ + SB

FATALITY

BFK Fatality: de perto, →↓→, SB + BL + CA + CB

ARMA: BASTÃO COM ESPINHOS

Sacar a arma: ↓← + SA

Reptile

GOLPES ESPECIAIS

Acid Spit: ↓→ + SA
Invisibility: BL + CA
Dash Punch: ←→ + SB
Super Crawl: ←→ + CB

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 2 hits com Dash (dano: 18%): voadora no abdômen com CA, ←→ + CB
Combo de 3 hits com Crawl (dano: 25%): CA, CA, ←→ + CB
Combo aéreo de 5 hits (dano: 37%): voadora no abdômen com SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, ←→ + SB
Combo de 3 hits com Axe Fury (dano: 21%): voadora no abdômen com SA, CA, ←← + CB
Obs: você precisa estar com a arma na mão para dar este combo
Combo de 3 hits com arma (dano: 25%): CA, SB, SA
Obs: você precisa estar com a arma na mão para dar este combo
Combo de 4 hits com Kick-Crawl (dano: 36%): CA, CA, ↔ + CB, →← + SB
Combo de 6 hits com Crawling Punch (dano: 34%): SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, ←→ + CB, →← + SB

FATALITIES

Face-Shred Fatality: segure SA + SB + CA + CB, chegue perto, ↑
Prison Stage Fatality: de perto, ↓→→ + SB

ARMA: MACHADO

Sacar a arma: ←← + CB
Axe Spin: ← + SA, segure SA
Obs: você precisa estar com a arma na mão para executar este golpe

GOLPE FINAL



Shinnok

PERSONIFICAÇÕES

Reptile: ←←→ + BL
 Scorpion: →← + SB
 Sonya: →↓ + SA
 Sub-Zero: ↓← + SB
 Tanya: ←→↓ + BL
 Johnny Cage: ↓↓ + SA
 Reiko: ←←← + BL
 Raiden: ↓→→ + SA
 Jax: →↓ + CA
 Quan Chi: ←←→ + CB
 Jarek: ←←← + CB
 Liu Kang: ←←→ + CA
 Kai: →→→ + CB
 Fujin: →→← + CA

FATALITIES

Hand of Death Fatality: de perto, ↓←→↓ + CR
 Prison Stage Fatality: de perto, ↓↓ + CA

ARMA: CAJADO COM LÂMINAS
 Sacar a arma: ←→ + SB

Quan Chi

GOLPES ESPECIAIS

Skull Throw: →←→ + SB
 Tap Dance: →↓ + CB
 Steal Weapon: →← + SA (você precisa estar com a arma na mão)
 Slide: →→ + CA

Air Throw: no ar com o oponente, BL

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 2 hits #1 (dano: 18%): voadora no abdômen com CA, →→ + CA
Combo de 4 hits com finalização com arma (dano: 29%): voadora no abdômen com SA, CA, CA, ↓← + CA
Combo de 4 hits com Slide (dano: 26%): Sa, CA, ↓ + SA, →→ + CA

Combo de 5 hits com Tap Dance (dano: 35%): SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, →↓ + CB

Combo Skull de 3 hits (dano: 24 %): CA, CA, →→ + SB

Combo de 6 hits com Slam (danos: 39%): SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, ↗ + CA, BL

Combo fácil de 2 hits (dano: 18%): ↓ + CA, →→ + SB

Combo de 2 hits #2 (dano: 20%): voadora no abdômen com CA, ↗, BL

Combo Juggle Dance de 6 hits (dano: 43%): voadora no abdômen com SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, SA, →↓ + CB

FATALITY

Prison Stage Fatality: de perto, →→↓ + SA

ARMA: ADAGA DE KALI

Sacar a arma: ↓← + CA

Sonya

GOLPES ESPECIAIS

Fireball: ↓→ + SB
 Upward Bicycle Kick: ←←↓ + CA
 Square Wave Punch: →← + SA
 Leg Throw: segure ↓, SB + BL
 Cartwheel: ←↓ + CB
Air Throw: no ar com o oponente, BL

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 4 hits com finalização com arma (dano: 29%): SA, CA, CA, →→ + CB
Combo de 3 hits com Leg-

Grab (dano 17%): ←↓→ + CB para dois hits, segure ↓, BL + SB

Combo de 5 hits com Square Wave Punch (dano: 31%): CA, CA, ←↓→ + CB para 2 hits, →← + SA

Combo de 7 hits com Juggle Fury (dano: 46%): SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, SA, ←↓→ + CB para 2 hits, ↗ + CA

Combo de 3 hits com Fireball (dano: 25%): CA, CA, ↓→ + SB

Combo de 6 hits com Cartwheel Kick (dano: 32%): SA, CA, CA, ←↓→ + CB para 2 hits, segure ↓, BL + SB

FATALITIES

Slicing Kiss Fatality: distância maior que de rasteira, segure BL, aperte ↓↓↓↑ + CR

Prison Stage Fatality: de perto, ↓↓←←, CA

ARMA: LÂMINA CIRCULAR

Sacar a arma: →→ + CB

Tanya

GOLPES ESPECIAIS

Fireball: ↓→ + SA
 Spinning Kick: →→ + CB
 Split Kick: →↓← + CB
 Downward Fireball: no ar, ↓← + SB

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 2 hits com arma (dano: 25%): voadora no abdômen com CA, SB

Obs: você precisa estar com a arma na mão para dar este combo

Combo de 4 hits com Fireball (dano: 24%): SA, CA, CA, ↓→ + SA

Combo de 3 hits com chute (dano: 25%): CA, CA, 55 + CB

Combo "Tanya Terror" de 7 hits (dano: 42%): voadora no abdômen com SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, →→ + CB, segure CR + ←, SA, ↖ + CA

Combo de 5 hits com Uppercut (dano: 28%): SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA,

↓→ + SA

Combo de 5 hits com Corkscrew (dano: 26%): SA, CA, CA, →↓← + CB, para 2 hits

Combo de 2 hits com Spin Kick (dano: 18%): voadora no abdômen com CA, →→ + CA

FATALITY

Kiss Fatality: de perto, ↓↓↑↓ + SA + BL

ARMA: BUMERANQUE

Sacar a arma: →→ + CA

Obs: para executar os próximos golpes, tenha a arma à mão

Throw Boomerang (longo): ← + SB

Throw Boomerang (curto): → + SB

Raiden

GOLPES ESPECIAIS

Lightning Bolt: ↓← + SB
 Teleport: ↓↑
 Torpedo Attack: →→ + CB (este golpe pode ser executado no ar)

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 2 hits com chute (dano: 20%): voadora no abdômen com CA, →→ + CB

Combo de 2 hits com Torpedo (dano: 18%): ↓ + CA, →→ + CB

Combo de 4 hits com Lightning (dano: 25%): SA, CA, ↓ + SA, ↓← + SB

Combo de 3 hits com Martelo (dano: 27%): ← + SB, ↗ + CA, →→ + CB

Obs: você precisa estar com a arma na mão para dar este combo

Combo de 2 hits com arma (dano: 25%): ← + SB, →← + SA

Obs: você precisa estar com a arma na mão para dar este combo

Combo de 5 hits com Uppercut (dano: 33%): SA, CA, CA, ↓ + SA, →→ + CB

Combo de 7 hits com Torpedo (dano: 45%): voadora no abdômen com SA, CA, ↓ + SA, CR + →, SA, SA, ↗ + CA, →→ + CB

FATALITY

Prison Stage Fatality: de perto, ↓→←, BL

ARMA: MARTELO

Sacar a arma: →← + SA

Liu Kang

GOLPES ESPECIAIS

Low Fireball: →→ + SB

Flying Kick: →→ + CA

Fireball: →→ + SA (este golpe pode ser executado no ar)

Bicycle Kick: carregue CB por 5 segundos e solte

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 2 hits com chute (dano: 20%): voadora no abdômen com CA, →→ + CA

Combo aéreo de 2 hits (dano: 20%): voadora no abdômen com CA, →→ + SA

Obs: este combo pode ser executado no ar

Combo de 3 hits com chute (dano: 45%): SB, SA, →→ + CA

Obs: para dar este combo, você precisa estar com a arma na mão

Combo aéreo de 4 hits (dano: 25%): SA, CA, ↓ + SA, →→ + CA

Combo de 4 hits com Fireball (dano: 32%): voadora no abdômen com SA, CA, CA, →→ + SB

Combo de 5 hits com Bicycle Kick (dano 31%): carregue CB, SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, solte, CB

Combo aéreo de 7 hits com Fireball (dano: 42%): voadora no abdômen com SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, SA, CA, →→ + SA

Obs: para dar os próximos golpes, você precisa estar com a arma na mão

Horizontal Shot: SB

Vertical Shot: SA

Ground Ricochet: ← + SB

FATALITIES

Prison Stage Fatality: de perto, →→← + SB

Dragon Fatality: distância maior que de rasteira, →→→↓ + BL + CB + CA

ARMA: ESPADA FRANCESA

Sacar a arma: ←→ + CB

Fast Slice: aperte SA rapidamente (você precisa estar com a arma na mão para dar este golpe)

Jax

GOLPES ESPECIAIS

Ground Wave: →→↓ + CB

Missile Attack: ↓ + SB

Dashing Punch: ↓← + SB

Backbreaker: no ar com o oponente, BL

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 2 hits com Quick Punch (dano: 20%): voadora no abdômen com CA, ↓← + SB

Combo de 4 hits com soco (dano: 26%): SA, CA, ↓ + SA, ↓← + SB

Combo de 4 hits com Club (dano: 26%): SA, CA, CA, ↓ + SA

Combo de 4 hits com Missil (dano: 29%): SA, CA, CA, ↓ + SB

Combo de 5 hits com Missil (dano: 32%): SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, ↓ + SB

Combo aéreo de 6 hits (dano: 42%): voadora no abdômen com SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, ↗ + CA, ↓← + SB

FATALITY

Prison Stage Fatality: de perto, →→← + CB

ARMA: BASTÃO COM ESPINHOS

Sacar a arma: ↓ + SA

Fujin

GOLPES ESPECIAIS

Levitate Opponent: →↓ + SA

Dive Kick: no ar, ↓ + CB

Slam Opponent: depois de levantar o oponente, ←→↓ + CB

Flying Knee: ↓ + CA

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 3 hits com Levitate Kick (dano: 16%): voadora no abdômen com CA, →↓ + SA, ↗ + CA

Combo de 3 hits com Levitate Slam (dano: 24%): →↓ + SA, ←→↓ + CB, ↓ + SA

Combo de 3 hits com Flying Knee Kick (dano: 29%): CA,

CA, ↓ + CA

Combo de 3 hits com CrossBow Shot (dano: 21%): CA, CA, SB

Obs: você precisa estar com a arma na mão para dar este combo

Combo de 3 hits com Corner Trap Kick (dano: 32%): no ar, ↓ + CB, ↓ + SB, ↓ + SA

Obs: para executar este combo, você precisa estar no canto da tela

Combo de 4 hits com Diving Kick (dano: 26%): SA, CA, ↓ + CA, ↓ + SA

Combo aéreo de 5 hits com Flying Knee (dano: 29%): voadora no abdômen com CA, → ↓ + SA, ←→↓ + CB, SA, ↓ + CA

Combo aéreo de 5 hits com Uppercut (dano: 41%): voadora no abdômen com SA, CA, ↓ + SA, CA, ↓ + CA

FATALITIES

Whirlwind Fatality: distância maior que de rasteira, CR + BL, CR + BL, CR + BL, CR + BL

Prison Stage Fatality: de perto, ↓↓ + CA

ARMA: ARCO E FLEXA

Sacar a arma: ←← + SB

Obs: para dar os próximos golpes, você precisa estar com a arma na mão

Horizontal Shot: SB

Vertical Shot: SA

Ground Ricochet: ← + SB

Kai

GOLPES ESPECIAIS

Hands Walk: BL + CB (aperte BL para levantar)

Hand Spin: durante o Hands Walk, segure SB

Low Fireball: no ar, →→ + SB

Leg Kick: durante o Hands Walk, CA ou CB

Air Punch: ↓ + SA

High Fireball: ←← + SA

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 2 hits com Uppercut (dano: 18%): →→ + SB, ↓ + SA

Combo de 3 hits com Fireball (dano: 24%): →→ + SB, SA, ↗ + CA

Combo de 3 hits com arma (dano: 23%): voadora no abdômen com SA, CA, ↓← + SB

Combo de 4 hits com arma

(dano: 30%): SA, CA, CA, ↓← + SB

Combo de 7 hits com Air Punch (dano: 38%): SA, CA, ↓ + SA, segure → + CR, SA, SA, ↗ + CA, ↓ + SA

Combo aéreo de 8 hits (dano: 44%): SA, CA, ↓ + SA, →→ + SB, segure → + CR, SA, SA, ↗ + CA, ↓ + SA

FATALITY

Prison Stage Fatality: de perto, →→↓ + BL

ARMA: CAJADO COM LÂMINAS

Sacar a arma: ↓← + SB

Jarek

GOLPES ESPECIAIS

Cannon Ball: ←→ + CB

Body Slam: ←↓← + CA

Triblade: ↓← + SB

Upward Cannonball: →↓ + SA

COMBOS DEVASTADORES

Combo de 2 hits com Cannonball (dano: 18%): CA, ←→ + CB

Combo de 2 hits com Slam (dano: 20%): voadora no abdômen com CA, ←↓← + CA

Combo de 3 hits com chute (dano: 26%): CA, CA, ←→ + CB

Combo de 4 hits com arma (dano: 35%): CA, SA, SB, ←→ + CB

Obs: você precisa estar com a arma na mão para dar este combo

Combo de 4 hits com Triblade (dano: 25%): SA, CA, CA, ↓← + SB

Combo de 4 hits com Cannonball (dano: 25%): SA, CA, ↓ + SA, →↓ + SA

Combo aéreo de 6 hits (dano: 33%): SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, SA, ←→ + CB

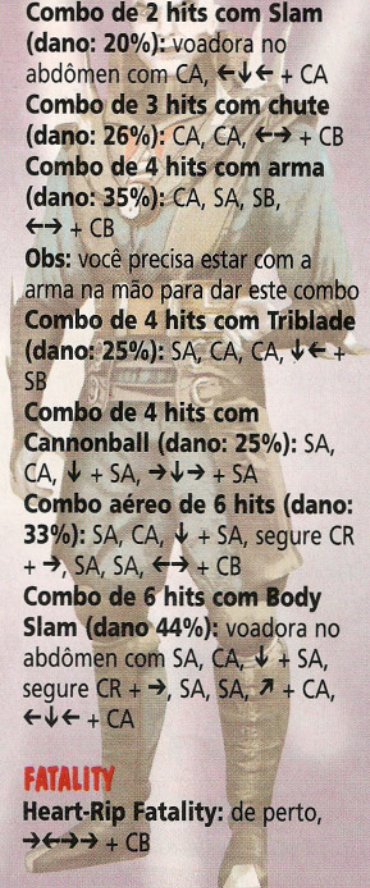
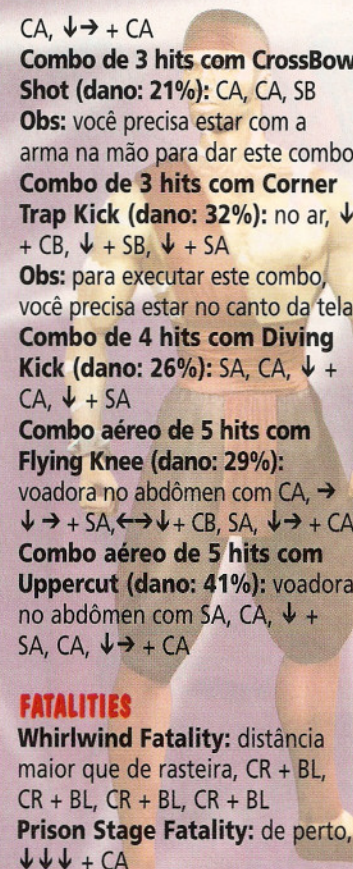
Combo de 6 hits com Body Slam (dano 44%): voadora no abdômen com SA, CA, ↓ + SA, segure CR + →, SA, SA, ↗ + CA, ←↓← + CA

FATALITY

Heart-Rip Fatality: de perto, →←→ + CB

ARMA: SIMITARRA

Sacar a arma: →→ + SA



ESPORTE TOTAL

SATURN



ALL JAPAN PRO-WRESTLING ★ FEATURING VIRTUA

■ **Virtua Fighter empresta prestígio e lutadores ao melhor game de luta livre**

P repare-se para a briga: **All Japan Pro Wrestling Featuring Virtua** é, sem dúvida, o melhor jogo de luta livre de todos os tempos. Baseado na liga de luta livre All Japan Pro Wrestling, o game traz 10 lutadores reais, mais 2 lutadores de **Virtua Fighter**, Wolf Hawkfield e

Jeffrey McWild. Ao estilo luta livre foram acrescentados elementos de **Virtua Fighter**. Resultado: boa jogabilidade e golpes de encher a tela e os olhos. Você pode usar golpes de impacto – soco, chute – arremessos – pontes, quebra-costela – e imobilização – chave de braço etc. As fases do jogo dependem do seu

DICA: concentre seu ataque em alguma parte do corpo para provocar lesões



DICA: quando aparecer o reversal, aperte B para escapar. Alguns golpes são mais difíceis de escapar



DICA: use o botão L para arrancar aplausos. Você precisa de 700 para chegar ao final



DICA: o combo máximo de Wolf. Agarre com C, depois faça: ↓ + A, ↑ + C, ↓ + A e → + C. Precisa de 80% de raiva

DICA: para acabar com a luta use um golpe especial que segura o inimigo no tablado



DICA: deixe o inimigo dar porrada em você para aumentar a barra de raiva. Os danos são pequenos

prestígio. Caprichando, dá pra chegar em até onze lutas. Se você não é dos melhores, uma dica: use os golpes preferidos de cada lutador e leve o público à loucura e ganhe prestígio.

DICA: nessa tela aparece o golpe preferido de cada lutador. É o que mais arranca aplausos



ALL JAPAN PRO-WRESTLING

2 Jogadores
12 Lutadores
Bateria

SATURN
SEGA
luta livre

FUN
FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

Bola rola redonda na versão para Mega Drive do jogo das super-estrelas

Quem achou que o Mega ficaria fora do campeonato, estava redondamente enganado. **International Super Star Soccer** chega cheio de ginga para o console. Embora a versão para Nintendo 64 tenha melhores gráficos e jogabilidade, no Mega a bola também rola macio. São cinco modos de jogo. O melhor deles, ou o mais desafiador, é o modo Cenário. Nele, o jogo

No modo cenário você enfrentará inúmeras situações, tendo por objetivo a vitória em todas elas. Caso complete todos cenários há um final diferente



DICA: as carinhas ao lado do nome dos jogadores indicam a condição física em que ele se encontra no momento. A cor vermelha significa que ele está em péssima condição

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DELUXE



DICA: ande com o botão A pressionado para ganhar dos adversários na corrida



DICA: carrinho no adversário, somente pela frente ou pelo lado. Se for por trás o cartão é inevitável



DICA: no momento da cobrança das penalidades, escolha o canto desejado e dê um leve toque no direcional para a bola não ir para fora



DICA: se suas faltas ou escanteios estão indo parar na arquibancada toda hora, vá para o modo Training se exercitar um pouco

começa numa determinada situação – 2 a 0 para o time adversário, por exemplo – e você tem de ganhar a partida no tempo que resta. Há, claro, os modos tradicionais, Tournament e World League, e um feito especialmente para quem só quer disputar pênaltis. Como ninguém ganha nada de bobeira, use bastante o modo Training para praticar jogadas ensaiadas, faltas e escanteios. Ah, não deixe de providenciar um par de tapa-ouvidos antes de jogar: o som é muito ruim.

DICA: as maneiras mais fáceis de chegar ao gol



são os chutes de fora da área na diagonal ou o rebote do goleiro

INTERNATIONAL S. S. SOCCER

2 Jogadores
Password

Mega
KONAMI
futebol

FUN FACTOR
4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3



P.STATION

V-RALLY 97 CHAMPIONSHIP EDITION

■ **Parte técnica não ajuda muito, mas rally ainda consegue ser divertido**

V-Rally não é jogo para madame. Em suas pistas rola lama, água, terra, areia e, às vezes, asfalto. Por isso, mocinhas delicadas, afastem-se do jogo e tomem cuidado para não quebrar seus saltos. Bem parecido com **Sega Rally Championship** – principalmente nos modos e visão do jogo - o game tem dois modos de

jogo: Arcade e Championship. No Arcade o importante é correr contra o tempo. Já no Championship, o lance é obter boa pontuação para, ao final da etapa, ter a melhor



DICA: fique esperto com as placas, essa seta indica que você vai encontrar perigo pela frente

classificação. Cada etapa do rally tem três provas e é preciso alcançar um determinado número de pontos para passar para a próxima fase.



DICA: a visão que proporciona maior jogabilidade é a de fora do carro

FUN FACTOR		V-RALLY 97	
4	GRÁFICO	4	P.STATION
	SOM	3	ELECTRONIC ARTS
	CONTROLE	3	corrida
	ORIGINALIDADE	3	

2 Jogadores
Bateria



DICA: aperte o botão L1 para ver os adversários que estão na sua cola



DICA: na fase do gelo, tome cuidado com as valetas nas curvas



DICA: a maioria dos S você consegue fazer indo pelo meio da pista



DICA: nas curvas, dê apenas leves toques no direcional para o carro não derrapar e ir para o barranco



DICA: não dê moleza para os adversários, empurre-os para fora da pista



DICA: as curvas mais fechadas dos circuitos são indicadas pelas setas vermelhas



NINTENDO 64

■ Liga Japonesa é referência para mais um game de futebol

O futebol no Nintendo 64 é dos japoneses. **J-League Eleven Beat 1997** vem engrossar a lista de jogos de futebol baseados no Campeonato Japonês. O resultado só depende de sua habilidade. Não basta controlar as ações dos jogadores: mudar a tática conforme o jogo é fundamental. São 17 times que disputam um campeonato



J-LEAGUE eleven beat 1997

DICA: matar a bola no peito leva muito tempo e dá chance ao adversário de roubá-la



DICA: o jogo de corpo (botão B) é a melhor opção para roubar a bola. Depois é só ir atrás dela ou mover o companheiro mais perto

J-LEAGUE ELEVEN BEAT 97

4 Jogadores Memory Pack **NINTENDO 64** HUDSON futebol

FUN FACTOR

4

GRÁFICO 4

SOM 3

CONTROLE 4

ORIGINALIDADE 3



DICA: o melhor jeito de fazer gols é chegar à

marca do pênalti e chutar rasteiro para um dos cantos

completo. Vitória normal vale três pontos, vitória na prorrogação vale dois e nos pênaltis, um. Os gráficos são em SD (Super Deformer), ou seja, você vai ter um time de cabeçudos. Talvez seja a mesma coisa com o time que você torce.

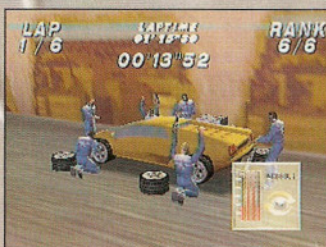
completo. Vitória normal vale três pontos, vitória na prorrogação vale dois e nos pênaltis, um. Os gráficos são em SD (Super Deformer), ou seja, você vai ter um time de cabeçudos. Talvez seja a mesma coisa com o time que você torce.

NINTENDO 64



■ Carro de verdade é bem melhor que game de corrida para o Nintendo 64

Os fantásticos Lamborghinis ficaram meio deformados em sua aparição no N64. Além deles, em **Automobili Lamborghini** você vai poder escolher outros cinco carros que até têm um bom visual. Para



DICA: nos pit-stops, não fique esperando que sua equipe

faça tudo. Você tem de apertar os botões para mudar os pneus e encher o tanque

correr com essas máquinas, você vai desfrutar de seis pistas cheias de curvas fechadas e atalhos. O realismo é nenhum. Quando você bate de frente, por mais forte que a batida seja, o seu carro nem amassa. O que salva o jogo são os efeitos de luz e as texturas suaves. O controle analógico ajuda nas curvas, mas não dá para reprogramar os botões. Os Lamborghinis são superdesejados, mas depois de pilotá-los no N64 é melhor sonhar com um de verdade.



DICA: na primeira pista, você pode cortar

caminho pela grama sem perder tração



DICA: tente fazer as curvas em cima das faixas. Se ficar

prestando atenção nas paredes, você poderá se dar mal

LAMBORGHINI

4 Jogadores **NINTENDO 64** 6 Pistas TITUS corrida

FUN FACTOR

3

GRÁFICO 5

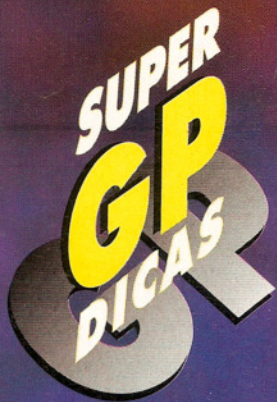
SOM 3

CONTROLE 4

ORIGINALIDADE 3

DICA: na pista foggy city/industrial, depois das duas primeiras curvas, ignore a curva à esquerda e vá em direção destas barreiras vermelhas e brancas para descobrir um atalho





Os fãs de Street Fighter comandam a festa: dicas para o EX Plus do P.Station e para o Collection do Saturn. Mas a galera do Nintendo 64, que não tem Street, conta com Duke Nukem e Diddy Kong Racing

NINTENDO 64

DIDDY KONG RACING

TRUQUES VELOZES

Entre com os códigos (use a opção ENTER CHEAT) e ligue-os na opção CODE LIST:

FREEFRUIT - começa a corrida já com 10 bananas

DOUBLEVISION - dois jogadores podem escolher o mesmo personagem

TOXICOFFENDER - todos os balões serão verdes

OPPOSITESATTRACT - todos os balões serão de sete cores

BODYARMOR - todos os balões serão amarelos

BOMBSAWAY - todos os balões serão vermelhos

ROCKETFUEL - todos os balões serão azuis

NOYELLOWSTUFF - sem bananas no modo multiplayer



BYEBYEBALLOONS - o computador não usa armas

JOINTVENTURE - modo adventure com dois jogadores

TIMETOLOSE - computador vai ficar muito bom

BLABBERMOUTH - buzina muda de som

BOGUSBANANAS - as bananas farão o carro mais lento

VITAMINB - bananas ilimitadas

ZAPTHEZIPPERS - sem zíperes

FREEFORALL - os balões darão o power up máximo (se pegar o vermelho já dará 10 mísseis)

JUKEBOX - coloca a opção Music Test no AUDIO OPTIONS

ARNOLD - jogadores grandes

TEENYWEENIES - jogadores pequenos

OFFROAD - carro com tração nas 4 rodas

WHODIDTHIS - mostra os créditos (digite o código e saia da tela Magic Codes)



P.STATION

MACHINE HUNTER

CÓDIGOS

Digite os seguintes passwords para acionar as dicas abaixo:

Menu de truques: ???HOST???

Saída sempre aberta: NO MISSION

Invencibilidade: INVENCIBLE

Um tiro mata qualquer inimigo: GRIMREAPER

Jogador tem todos os itens em apenas uma missão: LAZYPLAYER

Continues Infinitos: **URANUS**

Mostrar os créditos do jogo: SHOWCREDIT

Assista ao filminho do final: SHOWDROIDS

As melhoras nas armas nunca acabam: 2UNLIMITED





SATURN

STREET FIGHTER COLLECTION

JOGUE COM CAMMY EM

STREET FIGHTER

ALPHA 2 GOLD E JOGUE COM AKUMA EM SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Jogue com Cammy no Street Fighter Alpha 2

Gold: termine o jogo no modo Arcade com M.Bison, no mínimo no level 4 de dificuldade e com o higher score. Digite as iniciais CAM na tela de High Scores e salve. Carregue o que você salvou e, na tela Player Select, leve o cursor até M.Bison e aperte Start duas vezes. Agora você pode jogar com a Cammy, de X-Men Vs. Street Fighter.

Obs: você só pode jogar com ela nos modos Vs e Training

Jogue com Akuma no Super Street Fighter II Turbo:

na tela Player-Select, leve o cursor até Ryu e aperte simultaneamente L e R e o Akuma vai aparecer.



P.STATION

STEEL HARBINGER

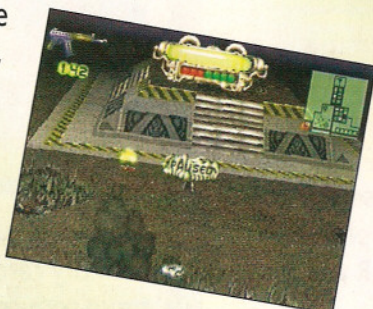
TODAS AS ARMAS, MUNIÇÃO TOTAL E ENERGIA CHEIA

Aperte os seguintes botões com o jogo pausado:

Todas as armas: aperte X, Δ, R2, Δ, X, L2, R2, ↓, L2, □, →

Munição total: aperte ←, ←, L1, R2, □, R1, →, →

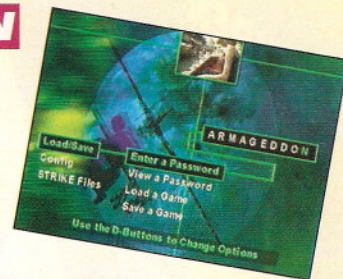
Energia cheia: L2, L2, R2, R2, ↑, L1, ↑, R1



P.STATION

NUCLEAR STRIKE

PASSWORDS



Level 2 - Islands:

Cutthroats

Level 3 - Peace:

Countdown

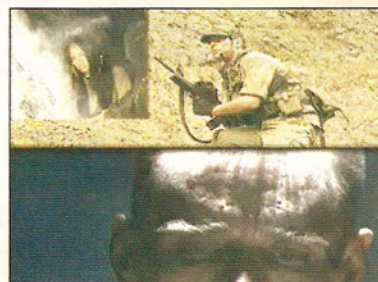
Level 3 - Peace

(depois da explosão nuclear):
Plutonium

Level 4 - DMZ: Pusan

Level 5 - Fortress:

Armageddon



P.STATION

CART WORLD SERIES

TRUQUES DE PASSWORDS

Digite os seguintes passwords na tela Create Driver:

3/4 de gravidade: FEATHER

Metade da gravidade nas pistas: FLOAT

Mais gravidade nas pistas: RADBRAD

Sem colisões: BANZAI

Carros só com rodas: WHEELS

Carros com pneus gordos: FAT TIRES

Ganhar a temporada: WTFIN

Invencibilidade no modo Sim: IMMORTAL

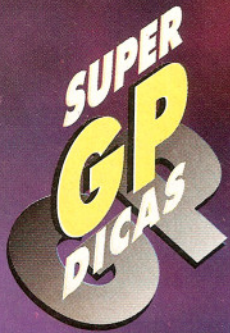
Corrida de duas voltas no modo Season: GEK

Pistas de pôr-do-sol: SUNNYSKY

Pistas noturnas: NIGHTRID

Pistas espaciais: SPACERID





P.STATION

JET MOTO

SHOW DE TRUQUES

Turbo infinito: $\Delta X \rightarrow R2 \uparrow \square \uparrow \Delta$

Inimigos no modo versus: $X \square R2 X \Delta$
 $L2 \rightarrow \uparrow$

Aumentar a sensibilidade da direção:

$\downarrow X \leftarrow L1 \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$

Mais velocidade: $\Delta \uparrow \uparrow L2 L2 \uparrow \uparrow \uparrow$

Dobrar a pontuação por manobras: $\rightarrow \uparrow \times L2 \Delta X R1 R2$

Acionar freios no ar: $R1 R2 \rightarrow L2 \uparrow X \uparrow X$

Menos atrito: $\uparrow R2 R1 \rightarrow L1 \square \rightarrow \rightarrow$

Sem atrito: $\square L1 \Delta \rightarrow L1 \downarrow R2 \Delta$

Novos ângulos: $\Delta \downarrow \square \Delta L1 L1 R1 R1$

P.STATION

DRAGON BALL FINAL BOUT

SOUND TEST

Na tela título pressione os botões L1, R1, L2 e R2. Sem soltá-los, aperte Start. Você irá para a tela de sound test. Use \circ para tocar, X para parar e select para apagar-voltar as mensagens. A primeira opção é o número da música, a segunda é o som e a terceira controla o volume.

32 BITS

STREET FIGHTER COLLECTION

MUDE A ORDEM DE APARIÇÃO

No jogo **Street Fighter Zero 2 Dash** (Alpha 2 Gold nos EUA), durante o modo survival faça:

Saturn: escolha o personagem com L ou R pressionado.

P.Station: escolha o lutador com L2 ou R2 pressionado.

Cada botão vai acionar uma ordem diferente dos oponentes do modo survival, totalizando três versões.



MEGA

CONTRA: HARD CORPS

DICAS

Todas as armas: comece o jogo e pause. No controle 2, faça $\uparrow \downarrow A B C \leftarrow \rightarrow A$ e despause. Termine a fase 1 e aparecerá uma tela de seleção de armas.

Fase e final secretos: chegue a fase Junkyard. Depois de ir ao subsolo, vá para a parede antes da porta com atiradores. Suba a parede e verá um carinha que o levará a uma arena. Termine o game para ver um final secreto.

Pular de fase: comece o jogo e digite A, B, C e segure $\uparrow + C$ até escutar a frase "player one or player two".

NINTENDO 64

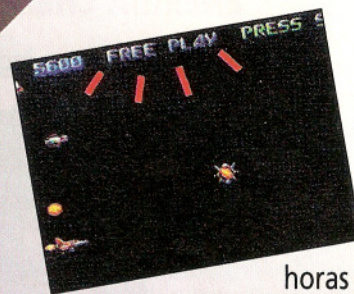
AEROFIGHTERS ASSAULT

NOVA PINTURA PARA OS AVIÕES

Escolha o modo Main, Practic ou Boss Attack. Na tela de seleção de aviões, aperte o botão R para selecionar outra versão de pintura para os aviões. Já no modo Deathmatch, segure o botão R enquanto seleciona um dos quatro caças originais.

P.STATION

GRADIUS GAIDEN FREE PLAY



Basta jogar mais de 10

horas para ter o free play. Salve no memory card o número de horas e fique com continues infinitos.

NINTENDO 64

DUKE NUKEM 64

TRUQUES E MAIS TRUQUES

Acionar Cheat Menu: durante o menu principal, pressione ← ← L L → → ← ←

Todos os itens: use a dica do Cheat Menu, volte ao menu principal e digite R, C→, →, L, C←, ←, C→, →.

Uma nova opção vai aparecer

Ande pela lava sem perder energia:

basta não encostar o pé na lava por mais de um segundo. Isto é, fique pulando toda hora.

Energia: destrua um hidrante, fonte d'água ou um banheiro e mantenha pressionado o botão de ação (A na configuração padrão) para ganhar energia.

Energia 2: fique em frente a um banheiro e aperte o botão de ação.

Jato infinito: durante o uso do jato acione a

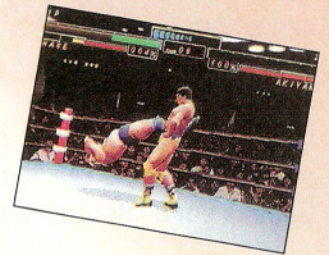


opção all items. O jato ficará com combustível infinito
Invencibilidade: acione o Cheat Menu e, no menu principal, aperte R 7 vezes e ← (direcional normal). Entre no Cheat e verá uma opção nova para acionar a invencibilidade.

Teletransportar tiros: no modo Deathmatch, use os teletransportes para jogar tiros e atacar de um lugar seguro. Só os rapid bullets atravessam o teletransporte.

SATURN

ALL JAPAN PROWESTLING FEATURING VIRTUA USE HASE



Entre no modo featuring e vá vencendo até aparecer o lutador Hase. Lute contra ele e vença-o. Salve o jogo e vá ao modo versus para poder selecioná-lo. Seu golpe preferido é o giant swing, o mesmo de Wolf Hawkfield.

PARA CAÇADORES DE NOVAS EMOÇÕES !!



HELP!

**Despachamos
para todo o
Brasil!!**

Preços especiais
para locadoras
e revendas

CAMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
tel.: (011)227-6590 / 228-0822 fax: 228-1951

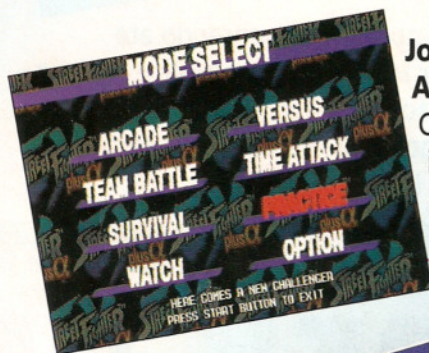
P.STATION

STREET FIGHTER EX PLUS

**PERSONAGENS SECRETOS,
JOGUE COM CRACKER JACK'S
ALUMINUM BAT**

**Personagens
secretos:** leve

o cursor até o modo Practice no menu de Options e aperte Select, ↑ → ↓ →, Select. Se fez certo, as palavras "Here Comes a New Challenger" vão aparecer na parte inferior da tela. Agora você pode jogar com o Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta e o Cycloid Gamma em qualquer modo.



Jogue com Cracker Jack's Aluminum Bat: selecione o Cracker Jack e aperte e segure imediatamente ↑ □ ○, R1 e R2 até a luta começar.

P.STATION

MDK

SELEÇÃO DE FASE



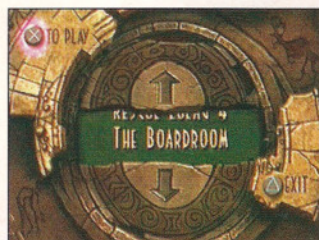
Na tela título, aperte ← ○ △ ↑ □ para a opção de seleção de fase aparecer.

P.STATION

ODDWORLD: ABE'S ADDYSEE

SELEÇÃO DE FASE, MOVIE PLAYER, PUM VERDE E TRUQUE DA VOZ

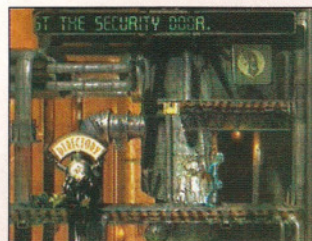
Seleção de fase: na tela título, quando Abe diz "Hello", aperte e segure R1 e aperte ↓ → ← → □ ○ □ △ ○ □ → ←. Se fez certo, Abe vai dizer "Ok" e a opção de seleção de fase vai aparecer.



Movie Player: na tela título, quando Abe diz "Hello", aperte e segure R1 e aperte ↑ ← → □ ○ △ □ → ← ↑ →. Se fez certo, Abe vai dizer "Ok".



Pum verde: a qualquer hora, durante o jogo, aperte e segure R1 e aperte ↑ ← → □ ○ e X. Depois de acionar a dica, Abe vai começar a soltar puns verdes.



Truque da voz: a qualquer hora do jogo, aperte e segure R1 e aperte △ ↑ ○ ←, X, ↓ □ →. Depois de acionar a dica, Abe vai poder solucionar quebra-cabeças de vozes com apenas um som.

SATURN

SATURN BOMBERMAN

VIDAS EXTRAS, VÁRIOS TRUQUES E PERSONAGENS EXTRAS

Vidas extras: ajuste o relógio do Saturn para 10:30 a.m. e comece o jogo com 6 vidas.

Vários truques: aperte os seguintes botões na tela título:

Todas as armas: aperte e segure simultaneamente L, R, A e ↵ no controle. Um bip vai confirmar a dica

Pular para o Stage 2: aperte e segure simultaneamente L, R, B e ↵

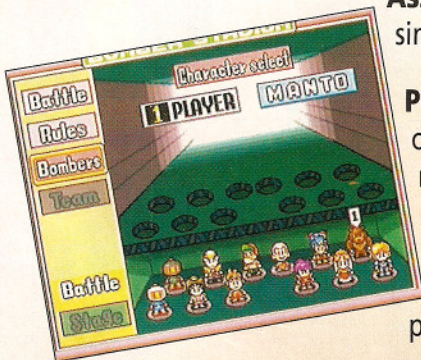
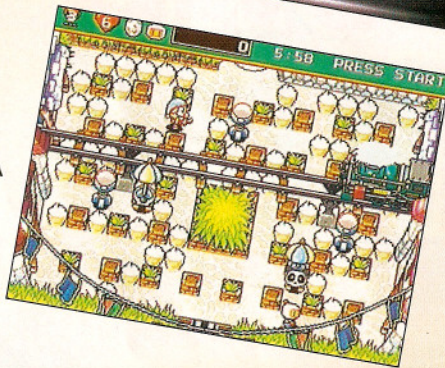
Pular para o Stage 3: aperte e segure simultaneamente L, R, C e ↵

Pular para o Stage 4: aperte e segure simultaneamente L, R, X e ↵

Pular para o Stage 5: aperte e segure simultaneamente L, R, Y e ↵

Assista ao final: aperte e segure simultaneamente L, R, Z e ↓

Personagens extras: leve o cursor até a palavra "Match" na opção Battle Game e aperte e segure simultaneamente L e R. Depois de ouvir um bip, entre na tela Character Select para escolher os personagens extras.



SNES

ALIEN 3

MODO CHEAT E PASSWORDS

Use esta dica para acionar diversos tipos de opções especiais. Comece um jogo normal e aperte A + B + Y + X no controle 2. Em seguida, aperte qualquer um dos botões abaixo no controle 1:

A: invencibilidade

B: causa mais danos

C: armas ilimitadas

Para desativar essa dica, aperte mais uma vez o botão que a acionou. Para saber qual é a dica, dê uma olhada no número do canto inferior esquerdo da tela. O "1" indica invencibilidade, o "2" indica mais danos e "4" indica armas ilimitadas. Se duas dicas forem acionadas, o número é o total delas.

HOT Point Import's

A HOT POINT ENTRA NO
MERCADO PARA AQUECER
A CONCORRÊNCIA

E CHEGAMOS COM
NOVIDADES

AGORA VOCÊ PODE PAGAR SUA
MERCADORIA AO RECEBER.
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

SEDEX E MERCADORIA
A COBRAR

Consulte-nos sobre
Outras Formas de
Pagamento

ATENÇÃO

TODOS OS MESES SORTEAREMOS
UM BRINDE ENTRE OS CLIENTES
QUE COMPRAREM ACIMA DE
R\$ 100,00 LIGUE E SAIBA QUAL
SERÁ O PRÊMIO DESTES MÊS.

FONE/FAX: (011)

6951-6462

FONE
(011)

6982-0567

Hot Point Import's

Comércio e Representação de Games
Eletro-Eletrônicos, Celulares e Acessórios, Informática
Importados em geral

Rua Soldado José Vivanco Solano, 247-F
CEP 02144-040 - Pq. Novo Mundo
São Paulo - SP

DETONADO

NINTENDO 64

DIDDY KONG RACING



Por Marjorie Bros

A ilha de Diddy Kong e amigos foi atacada por Wizpig, um porco gigante. O gorducho acabou com a paz da galera e, por isso, todos estão correndo – pela água e pela terra - e voando para detoná-lo. Só há uma maneira de achar Wizpig: passar por todas as pistas e vencer todas as corridas. São cinco mundos, com cinco pistas cada, mais um desafio. Você só joga o desafio se encontrar a chave, escondida em uma das pistas do mundo. Olho nos itens. Procure em todas as corridas as setas e argolas, que dão velocidade e, ao passar por elas, não acelere. Segure o botão R para fazer curvas. Lembrete: tudo isso rola no modo Adventure.

DIDDY KONG RACING

Até 8 Jogadores **NINTENDO 64**
Bateria **NINTENDO corrida**

FUN FACTOR

5

GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

Dino Domain



As pistas do Dino Domain são fáceis. Passe sempre pelas setas vermelhas para ganhar velocidade



Contra o dinossauro, pegue os balões que dão tiro. Use os tiros quando ele estiver perto de você



Nas águas atrás da ilha onde o rio deságua, você encontra o segundo balão



Onde passa o rio, ao lado do grande tronco que está sobre as pedras, você acha o terceiro balão. Ele está atrás da árvore

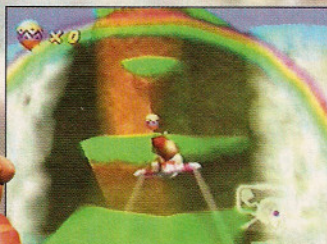


Fique perto dele até chegar na entrada da caverna, aí você corta caminho

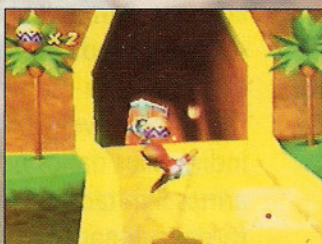


Dentro da caverna vá para a esquerda para poder passar na seta e ganhar velocidade. Ao sair da caverna desacelere para poder fazer a curva

Balões Extras



Com o avião, pegue o balão ao lado da cabeça de Wizpig



Agora pegue este balão na entrada do Dino Domain





Nas corridas pelas moedas prateadas, você terá de pegar 8 delas nas 4 pistas e, ainda por cima, vencer



Dino Domain Chave



Entre de novo em Ancient Lake e pegue a chave nas pedras que estão logo na primeira curva. Não é necessário terminar a corrida



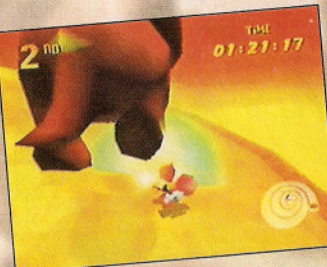
Na outra corrida com o dinossauro, pegue os balões vermelhos até conseguir 10 tiros



Vá pelo canto da tela para não ser acertado pelos pilares de pedra



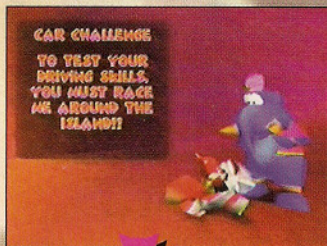
Agora acerte alguns tiros nele, mas não gaste todos



Quando estiver bem próximo do final, acerte-o com mais um tiro e vença a corrida



No desafio do Dino Domain você terá que pegar 3 ovos e levar para o seu ninho. Coloque os ovos com cuidado para não quebrá-los



Sempre que sair de um mundo você terá que correr com o Taj. As bandeiras mostram o caminho



No Trofhy Racer, você terá de correr todas as pistas de novo. Termine o campeonato em primeiro lugar

Snowflake Mountain



As pistas de Snowflake Mountain possuem lugares em que não se pode correr, como nas partes em que você vê o gelo quebrado



Contra o pinguim, tome cuidado com as árvores. No túnel, tente não subir nas paredes



Na hora de pegar as moedas prateadas, às vezes você tem de parar de correr para conseguir ficar com elas



Pegue dois balões vermelhos e, perto do fim, acerte o míssil no pinguim para ultrapassá-lo

Snowflake Chave



A chave está em Snowball Valley. Na linha de Start, vá à esquerda para encontrá-la



Nesse desafio você tem de detonar seus oponentes com os mísseis. Para vencer você tem de sobreviver

Continua

DETONADO

NINTENDO 64

DIDDY KONG RACING

Sherbert Island



Com o hovercraft, faça as curvas desacelerando. Assim você perde menos velocidade



O polvo solta minas na água. Passe sem tocá-las e não se esqueça de pegar alguns mísseis para detonar no final



Em algumas curvas use o botão B para fazê-las mais facilmente e pegar a moeda



Agora o polvo solta bolhas. Passe entre elas e, caso encontre troncos pela frente, use o botão B para pular



A chave está na pista Crescent Island. Use o hovercraft para achá-la perto da primeira curva fora do túnel



Cuidado com o fogo que o dragão solta. Use o botão L para desviar do fogo e fique esperto com as árvores



Pegue dois mísseis para acertar os adversários de longe. Aqui você tem de sobreviver para poder vencer



Pegue as moedas mais fáceis e deixe as mais difíceis para o final

Dragon Forest



Vá para a cachoeira que está à esquerda da cabeça de Wizpig e passe por ela para encontrar a Dragon Forest



Agora o dragão solta fogo mais rápido e em maior quantidade. Passe entre o arco de fogo para não bater na parede



Passa sempre pelos anéis para ganhar velocidade. Passando por baixo das torres você ganha tempo

Dragon Forest Chave





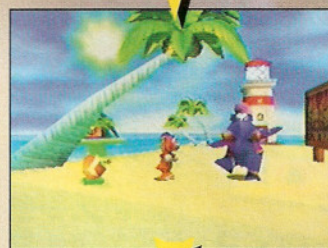
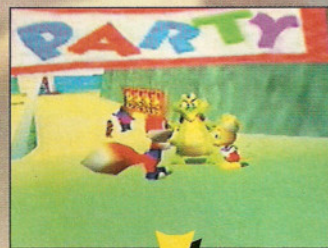
A chave está em Boulder Canyon. Na ponte, em sentido contrário, passe pelo sino e use o balão azul para subir a rampa



As setas vão ajudar você a passar por cima da água. A última seta do circuito lhe dará uma boa vantagem



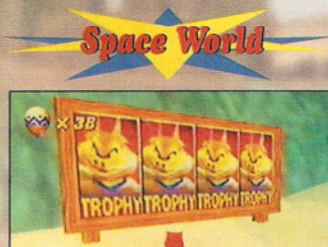
Nesse desafio você terá de pegar 8 bananas e levar para o seu baú gigante antes que os adversários o façam



Completando o amuleto você pode entrar na cabeça de Wizpig e desafiá-lo para uma corrida



Passe pelas setas e direcione o veículo para passar por cima da outra seta



Para ter acesso ao Space World tenha certeza de que venceu todos Trofhy Racer. Agora vá para a placa com os troféus para ir atrás de Wizpig



Nessa sala, suba ao máximo para não ser atingido pelos tiros das naves espaciais



Use os itens dos balões e não esqueça de passar pelos anéis para ganhar velocidade



Às vezes você terá de passar por fora das setas para poder pegar a moeda



Pegue dois balões vermelhos para acertar sem erro o míssil em Wizpig



Dentro do túnel há uma sequência de raios. Use o botão R para desviar deles e não ser atingido



Depois de tanta corrida, você poderá curtir as cenas finais com os habitantes da ilha

fim

DETONADO

P.STATION



Por Bill Games

Well, o Chefinho arrumou mais uma missão para o Bill: detonar MDK para P.Station. A chave do game é impedir que alienígenas cavem minas gigantes por todo o planeta. Você joga com Kurt e enfrenta missões variadas que vão desde atirar em tudo que se move até entrar disfarçado em prédios. As missões são muito sérias, mas o jogo tem um toque de humor. O melhor exemplo disso é uma arma chamada "menor explosão nuclear do mundo". Ao usá-la, aparece na tela um cogumelo minúsculo que tem o mesmo efeito de uma explosão atômica em tamanho natural. Além de armas normais, como metralhadora e granada, você pode usar outras – tão incomuns quanto a explosão. Entre elas, os tornados e trovões. O destaque do jogo fica a cargo do modo Sniper, em que é possível usar o zoom na cabeça do inimigo – onde quer que ele esteja - e estourar seus miolos.

MDK

Área Secreta Level 1



Depois de abrir a porta no Level 1-1, retorne para o ponto de aterrissagem e pule na bola vermelha de luz. Mate 20 aliens para conseguir o power-up Twister

Área Secreta Level 2



Dirija-se ao último canhão da linha de fogo e pule na bola de luz. Você será teletransportado para uma sala com três aliens que devem morrer. Pule no teletransporte da direita e você voltará para mesma sala. Repita a operação pulando no teletransporte da esquerda. Nas próximas duas vezes, pule no da direita e você vai dar em uma sala cheia de itens



Áreas Secretas do Level 3



Perto da piscina do Level 3-2, você vai ver um tanque com uma vaca flutuando. Entre nele para acessar uma área secreta. Não atire nos aliens do meio



Não mate os aliens que estão no meio, dê voltas na sala e pegue os itens do Earthworm Jim para fazer algumas vacas caírem do céu para ajudá-lo



Quando o contador no canto direito mostrar 0, você vai entrar. Pegue os power-ups de 50% e Tornado e siga para o teletransporte. Para acessar outra área secreta, pule no tanque do outro lado da vaca e repita o que você fez na sala das vacas. Desta vez não é tão simples, você vai precisar planar



Área Secreta Level 4



Depois de destruir o alien na cápsula no Level 4-4, vire-se e volte à entrada. Este teletransporte o leva a uma área secreta. Para pegar os power-ups, suba pela corrente até o topo e elimine os aliens. Você pode atirar enquanto flutua

Área Secreta Level 5



Depois de usar o nuke para destrancar a saída, você verá um teletransporte à esquerda. Entre nele para acessar uma área secreta bem complicada, mas que vale a pena no final

Área Secreta Level 6



Depois de eliminar o inimigo no alto da torre, desça até a plataforma em cima da entrada e entre no teletransporte. Dois aliens estarão atrás dos tubos de vidro no centro da sala. Pule para baixo e volte à plataforma ao lado da entrada. Pule várias vezes e jogue granadas no meio dos saltos até matar os dois aliens. Quando eles estiverem mortos, você vai receber ótimos itens como recompensa e a saída vai aparecer

DICAS GERAIS

TÁTICAS DE COMBATE



Quando estiver de frente para alvos fixos, fique atirando e se mexendo para frente e para trás na direção deles. Acertando o tempo, você conseguirá abaixar e desviar dos tiros



Quando estiver de frente para um batalhão de inimigos, atire sem parar e use os botões de Strafe para dar a volta nos inimigos e ficar à frente dos tiros

GERADORES DE ALIENS



Sempre destrua os geradores de aliens o mais rápido possível, eles criam mais inimigos

CORRER ELIMINANDO POSSÍVEIS INIMIGOS



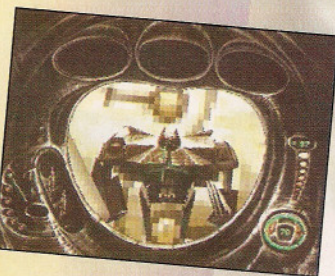
Mantenha a mira no topo da tela para ter mais reflexo. Concentre os tiros nos alvos maiores e mais difíceis

VOAR



Use pára-quadras para voar sobre os inimigos e atacá-los por cima. Se estiver com pressa, use-o para sair planando

DÊ UMA OLHADA ANTES



Quando entrar em uma área nova, atenção ao cenário. Use o capacete (modo sniper) para tirar os inimigos da frente

SALVAR

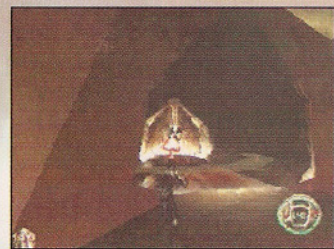
Sempre salve o jogo no começo de alguma sala. Por exemplo, se salvar no final do level 1-2, logo antes de entrar no 1-3, quando for carregar, o jogo vai estar no começo do level 1-2

LEVEL 1: LAGUNA BEACH, EUA

LEVEL 1-1

DESCENDING TO THE MINECRAWLER

Não se preocupe com a sua vida nesta queda. Lá embaixo tem um item de 150% de vida

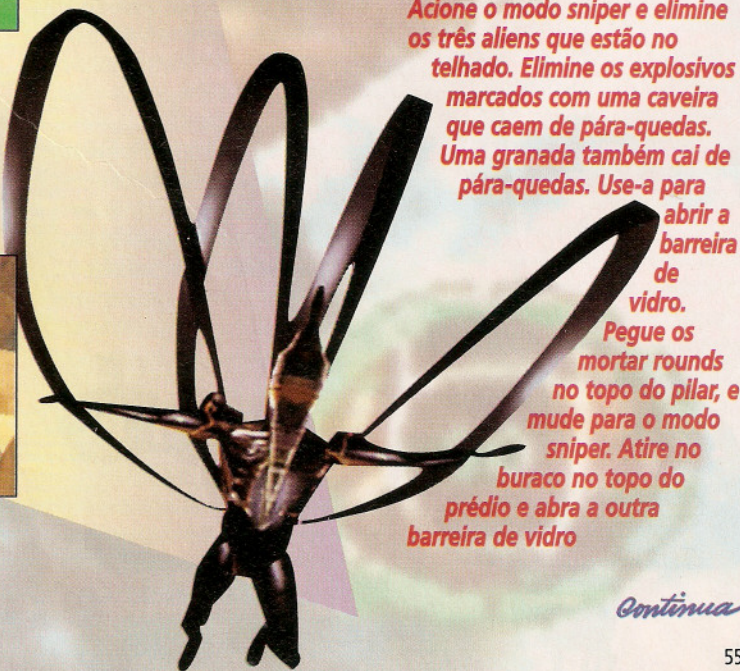


Depois de aterrissar, vire, pegue o item e saia para a área aberta eliminando os aliens. Pegue todos os power-ups World's Smallest Nuclear Explosion e use-os para abrir a porta

LEVEL 1-2



Acione o modo sniper e elimine os três aliens que estão no telhado. Elimine os explosivos marcados com uma caveira que caem de pára-quadras. Uma granada também cai de pára-quadras. Use-a para abrir a barreira de vidro. Pegue os mortar rounds no topo do pilar, e mude para o modo sniper. Atire no buraco no topo do prédio e abra a outra barreira de vidro



Continua

DETONADO

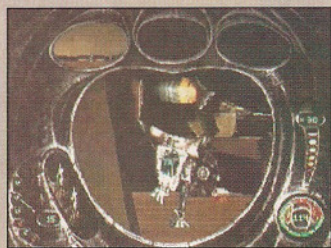
P.STATION

MDK

Uma vez dentro, destrua o gerador de aliens e elimine os três aliens. Pegue o power-up Dummy Decoy atrás dos pilares e pule neles para sair

LEVEL 1-3

Pegue o power-up Bones Airstrike à direita da porta e mire-o no gerador de aliens que está longe. Fique no modo sniper para mirar nos explosivos que estão no prédio distante



Cuidado com os aliens que vêm correndo com bombas. Às vezes dá para eliminá-los com as homing bullets. Atravesse a área aberta correndo e atirando, sem muita tática. Ache a saída em um buraco no chão do prédio distante. Aqui, o tanque é o pior inimigo. Boa hora para usar o Dummy Decoy para despistá-lo e mandar chumbo

LEVEL 1-4

Prossiga pelo túnel do metrô. Cuidado com aliens kamikazes que carregam bombas. Na estação do metrô, mande chumbo. Tente eliminar o drone e os aliens, o principal é destruir rápido os dois geradores de aliens. Repare no tanque que atravessa a porta no final. Use granadas e o power-up Twister para destruí-lo

LEVEL 1-5

Atire no painel de controle metálico atrás da porta para acionar o avião. Destrua-o em seguida.



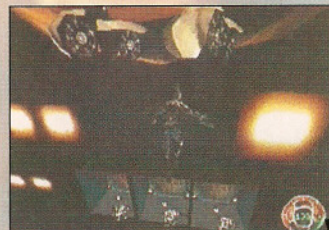
Nessa passagem, concentre suas bombas nos prédios e nos geradores de aliens. Se não destruí-los agora, mais tarde vai ter problemas. Aterrísse e vá em direção ao espaço aberto atirando em tudo. Se precisar, destrua os geradores no canto esquerdo, direito e no centro. Se ainda não nivelou os prédios, atire no bombardeiro de explosivos na hora certa para ele soltar uma bomba num dos prédios. Pegue o nuke para destrancar a porta e prossiga

LEVEL 1-6

Depois de entrar, você será atacado por inimigos voadores. Elimine-os e corra para a direita. Mexa os tiros e destrua o canhão que está atirando



Arremesse um morteiro em cada um dos tubos que estão saindo para fora do vidro. Acertar é uma questão de paciência e mira. Você terá de acertar algumas plataformas



Quando o prédio explodir, corra e entre na fenda planando. Vá até uma das três salas acima, mate o alien e pegue a energia. Vá para as outras duas salas e faça a mesma coisa. Depois desça para a saída

LEVEL 1-7

Agora é hora de plataforma! Primeiro, plane até o fundo e atire no alvo. Um ventilador vai abrir. Abra seu pára-quadras na frente do ventilador para pegar uma carona



Suba e pouse na plataforma mais próxima. Um alien vai aparecer. Destrua-o antes dos outros que estão parados. Suba de plataforma em plataforma. Se cair, faça tudo de novo. No topo, pegue os itens e vá para a porta. Cuidado com a fenda perto da saída

LEVEL 1-8



Não entre na porta a sua frente. Em vez disso, vá à esquerda, atire no drone e volte à sala. Disfarçado, você conseguirá passar por todos os robôs. No final, vai estar longe do drone. Pegue a World's Most Interesting Bomb e use-a de imediato. Quando os robôs

estiverem perto dela, acione-a.

Use o nuke para destrancar a porta e prossiga

LEVEL 1-9



O chefe final espera por você na pequena plataforma do outro lado da fenda. Acione o modo sniper, aproxime e comece a batalha. Ele vai retribuir, mas não pare de atirar sniper grenades e homing bullets. Desloque-se antes que seja tarde e tome cuidado com os aviões de aliens que ele vai mandar. Destrua todos, pegue as sniper grenades e atire-as no chefe. Faça isso até destruí-lo

Na saída da fase, tente não bater nas paredes. Se conseguir, vai começar o Level 2 com 150% de energia

LEVEL 2: LINDFIELD, SCOTLAND

LEVEL 2-1



Cuidado na descida, pois não haverá itens lá embaixo. Assim que aterrissar, vá para o túnel pelo canto e surpreenda o drone. Em seguida, fique se movendo enquanto destrói os robôs e os inimigos voadores. Matando todos, use o nuke para abrir a porta

LEVEL 2-2



Você vai aterrissar na linha de fogo. Vire-se para os tiros e desvie dando passos para os lados. Se precisar de energia, pule na trincheira e corra até o final para pegar o power-up de 100%

LEVEL 2-3



Corra até o topo da rampa e lance um morteiro no tubo do vidro. Isto liberta nuke, que vai abrir a porta. Na próxima sala, posicione-se logo na porta e use o modo sniper para eliminar o alien



Pule no canto, mate os aliens restantes e entre no buraco

LEVEL 2-4

Agora você vai estar do outro lado da linha de fogo. Mate os dois aliens entre as armas e pule na que tem o item em cima. Atire até atravessar o vidro e voe até o labirinto abaixo. Antes de pegar uma carona no ventilador, pegue os itens. Não esqueça de destruir o gerador



Desvie dos tiros do canhão e escale as plataformas até a saída

LEVEL 2-5

Dê uma olhada antes de entrar na sala. Se matar o alien em movimento, vai abrir a porta do outro lado, mas é muito difícil. Um jeito fácil é atirar homing sniper grenades. Cuidado com o pêndulo, ele pode derrubá-lo da plataforma. Se cair, um monte de coisa despenca na sua cabeça quando for subir de novo

LEVEL 2-6



Não pense muito nesta sala, atire com tudo. Você vai ser atacado de todos os lados. Tente pegar todos os power-ups e destrua os dois drones que estão guardando a porta. Use o nuke para sair

LEVEL 2-7

Quando entrar nesta sala, vá direto para o topo da rampa e espere a plataforma aterrissar. Suba e mate os dois aliens. Aí curta o visual do passeio até a sala do chefe



O chefe vai aguardá-lo atrás do vidro, tomando um cocktail. Acione o modo sniper e irrite-o bastante até ele subir no avião. Atire sem parar



O chefe só vai ser destruído parcialmente e tentará abrir as janelas para a entrada de mais aliens. Persiga-o e mate-o bem rápido. Eliminando-o, você vai para o Level 3

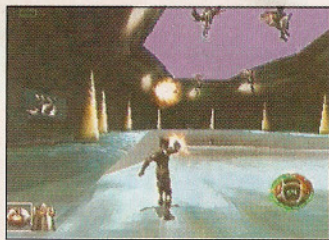
LEVEL 3: LIVINGSTON, SCOTLAND

LEVEL 3-1



Depois de aterrissar nesta plataforma larga, acione o modo sniper e atire no robô, mirando nos olhos. Assim que ele revidar, desça pelos pequenos buracos destruindo os aliens. Entre no último buraco à direita e suba a rampa. Você vai chegar em uma plataforma com uma ótima posição para atacar. Depois de acabar com tudo, pegue os power-ups no topo da rampa. Vire-se para a saída, pule para a esquerda e escale a rampa. Plane para pegar o power-up Super Chain Gun e depois o Bones Airstrike. Para sair desta área, volte para o topo da rampa e atire nos blocos do outro lado da porta. Cuidado com os aliens kamikazes.

LEVEL 3-2



Atire no drone cobrindo a entrada e os dois inimigos que vêm por cima. Dois aliens vão estar em cada lado da porta, sem você poder vê-los. Depois de eliminá-los, muitos outros vão cair de pára-quadras. Elimine todos e pegue os power-ups em todos os cantos. Vá para a sala passando pela prancheta de mergulho, mate os aliens e caia no buraco. O único jeito de pegar o power-up World's Most Interesting Bomb é matando o alien que fica flutuando na plataforma, e em seguida, elevando-a

LEVEL 3-3

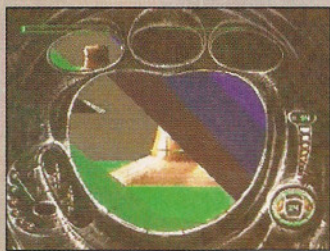
Elimine o alien no final do túnel transparente, corra e entre na sala. Alguns cachorros vão atacá-lo, atire neles e entre na próxima sala.

Continua

DETONADO

P.STATION

MDK



Destrua o gerador entre o arco azul e a rampa verde. Plane até a parede à direita, pegue os itens e continue no modo sniper. Quando não der mais para evitar, pule no solo de frente para dois aliens grandes bem nervosos. Se tiver energia suficiente, enfrente-os, senão entre no buraco vermelho da parede à esquerda

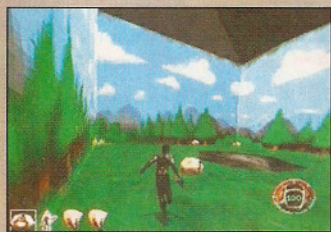
Suba e você vai sair em uma encosta verde onde estava o gerador

LEVEL 3-3



Atire nos três tanques até eles ficarem verdes e volte para a sala principal. Pule na plataforma giratória que vai subir até a saída.

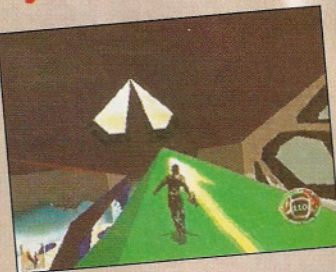
LEVEL 3-4



Você vai chegar em uma sala bem colorida. Pegue os power-ups, atire nas paredes até elas caírem. Agora vem uma das partes mais difíceis do jogo. Vários aliens e um robô gigante vão estar entre você e a porta. Para destrancá-la, você precisa atirar nos geradores, que parecem diferentes agora. Preocupe-se apenas com eles agora. Esqueça os outros inimigos nesta sala, por enquanto

LEVEL 3-5

Não entre ainda nesta sala colorida. Mate os inimigos primeiro.



Escale seguindo as flechas e atravesse planando a encosta amarela no meio da sala. A saída é uma caixa azul no canto superior direito da sala. Elimine o robô antes de pular

LEVEL 3-6



Atire para abrir passagem e use o modo sniper para eliminar os dois pequenos inimigos guiados pelos aliens com sniper grenades. Corra até o fundo da fenda a sua frente, acione o pára-quadras e suba pela corrente até o topo

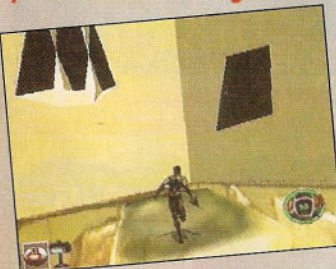
Destrua os aliens e volte pela encosta onde você aterrissou em frente à entrada. Cuidado com os inimigos voadores e os aliens



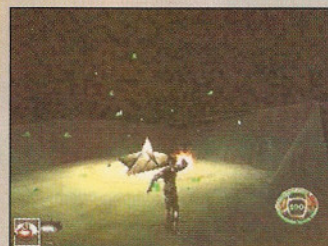
Mate o alien na plataforma flutuante com homing bullets e use a plataforma para pegar os power-ups. Ande pela encosta até chegar em cima da entrada, pule na outra encosta acima e volte para a saída

LEVEL 3-7

Atire no vidro que cobre a entrada e use o modo sniper para eliminar os inimigos



Pule em baixo e procure pelo buraco que não tem as barras



Pule dentro e atire na hélice até explodir e abrir uma porta. Entre, elimine os aliens e siga

Quando todos estiverem mortos, destrua a pedra gigante na metade inferior da parede. Ela está cobrindo a saída

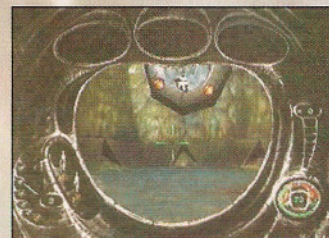
LEVEL 3-8

Atire no drone dentro da entrada e mate o alien da plataforma flutuante

Suba na plataforma até chegar à parte superior, onde os inimigos voadores atacam. Elimine todos e você vai enfrentar o chefe, que está na parede giratória de vidro



Não atire ainda no chefe, primeiro ataque os cachorros



Quando tiver matados todos os cães, o vidro vai parar de girar. Acione rápido o modo sniper e mire nos quatro pontos laranjas em volta do vidro. Isto leva um tempo e vários tiros

LEVEL 4: KIRKCALDY, SCOTLAND

LEVEL 4-1

Atire-se da plataforma e voe até o fundo

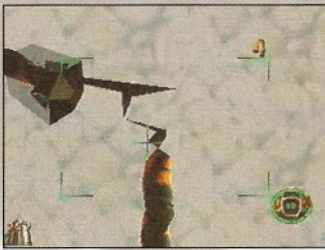


Quebre a barreira de vidro e elimine os inimigos. Se descer devagar, dá para matar quase todos os aliens ainda no ar

Pegue os power-ups e monte no snowboard para ir para a próxima sala

LEVEL 4-2

Quando pousar, atire no painel de controle para acionar o avião



Use as bombas nas torres e nos geradores. Quando aterrissar, atire na cabana para conseguir um Dummy Decoy. Se você não destruiu o gerador, siga em frente e elimine-o



Se você destruiu tudo até agora, o caminho de gelo não será problema. Esse caminho está cheio de power-ups

LEVEL 4-3



Ao aterrissar, se estiver com bastante energia e munição para a Super Chain Gun, vá atrás dos dois aliens de imediato. Se estiver mal, vá à pilha de engradados. Use-os como proteção contra os ataques



Quando os dois morrerem, um avião vai trazer um tanque enorme. Use sua melhor munição nele, pegue o nuke e vá para a saída perto do submarino. Não esqueça de destruir todos os engradados, muitos deles contêm power-ups

LEVEL 4-4



Atire no alien dentro da porta e aproxime-se do outro que está dentro da cápsula de vidro, acima da entrada de ventilação. Jogue algumas granadas na corrente, elas vão subir e matá-lo. Cuidado com a minas que rolam. Saia flutuando pela corrente

LEVEL 4-5



Quatro geradores de aliens estão nos cantos desta sala. Ignore tudo até destruí-los. Em seguida, mate os aliens, até o que está na torre. Destrua os engradados para pegar os power-ups e suba pela corrente para a saída. Monte no snowboard e vá à próxima sala

LEVEL 4-6



Vá em direção ao gerador no meio da sala e destrua-o. Não se preocupe com sua energia, você vai conseguir um power-up de 150% depois



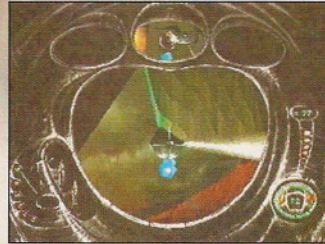
Destrua o avião que está jogando bombas



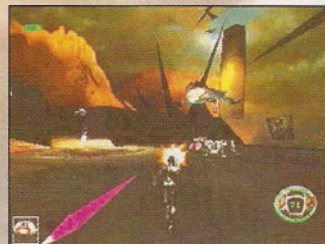
Pegue as granadas e você vai ver o chefe, que é parecido com o alien do Level 4-4. Jogue as granadas na corrente e desvie das bombas que ele joga. Algumas granadas o eliminam

LEVEL 5: SPARROW PIT, ENGLAND

LEVEL 5-1



Assim que aterrissar nesta fase, use o modo sniper e atire nas armas do navio. Eles vão atirar de volta, desvie com atenção



Quando a barra pesar, volte para a sala principal e comece a atirar nos aliens e avise os drones no avião acima. Um robô está guardando a saída, à esquerda da entrada. Use as sniper grenades aqui e pegue o nuke para sair

LEVEL 5-2



Dois aliens e um drone estarão aguardando depois da entrada, seja discreto. Assim que entrar, corra sem parar de atirar. Dois robôs e um avião estarão virando no canto, mas algumas rampas servem de proteção contra eles. Continue em frente. Quando conseguir destruir o avião, ele vai soltar um veículo. Atire nele até matar o alien do volante



Deixe o elevador no quadrado amarelo em frente ao escudo que bloqueia a saída. Quando estiver no quadrado, o escudo vai desativar-se e você poderá cair no buraco para a próxima sala

LEVEL 5-3

Mate os aliens no topo desta rampa e vá em frente eliminando possíveis inimigos na sala



Quando tudo ficar mais calmo, acione o modo sniper e mate o alien atrás do vidro *Continua*

DETONADO

P.STATION

MDK



Desça e mate os três aliens cabeçudos. Entre no buraco



Matando o cara, o navio fica livre e vai atacá-lo. Os tiros são difíceis. Mova-se até eliminar tudo



Mate o comandante do navio, fazendo-o colidir na parede e queimar

Um robô vai aparecer para guardar a saída. Mate-o e siga

LEVEL 5-4

Você está na sala principal de controle dos aliens. Mate primeiro os cabeçudos



Matou todos? Então atire no globo até ele cair e quebrar no fundo do poço

LEVEL 5-5

Esta sala é parada dura. Tente ser o mais discreto possível para conseguir economizar energia. Elimine o drone e os dois aliens ao longo da parede do outro lado da entrada.

Em seguida, vá em direção à parede e vire à direita.

Mate o robô flutuante



Elimine os dois aliens que estão dormindo e pegue o nuke. Volte para a sala à esquerda



Suba a rampa e vá atrás dos drones que estão no topo à direita. Preocupe-se só com os três geradores. Destrua o drone na encosta do outro lado da fenda e vá para lá em seguida



Um robô espera por você no buraco com a lista verde. Se pegar os morteiros e posicionar-se direito (de costas para a parede da entrada), você poderá jogar os morteiros no buraco e livrar-se dele sem problemas. Se estiver com bastante energia, enfrente-o



Quando o robô morrer, suba a rampa no fundo do buraco, você vai achar outro robô. Se tiver um Dummy Decoy, use-o. Matando o cara, use o nuke para destrancar a saída.

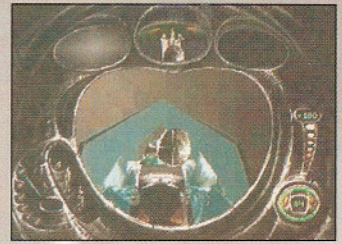
Neste cano gigante não há muita tática. Atire nos dois geradores e ignore os aliens. Destrua o robô guardando a saída e use o nuke para destrancar e sair bem rápido

LEVEL 5-7



Fique no modo sniper enquanto der. Elimine os drones e os forklifts e depois os aliens. Quando todos estiverem mortos, empurre um dos forklifts até a primeira plataforma à direita da entrada. Use-o como um degrau para escalar a encosta. Suba com cuidado a plataforma alta com a rampa no topo. Atire no forklift que rola, fazendo-o parar antes da encosta que você vai usar para escalar até a saída

LEVEL 5-8

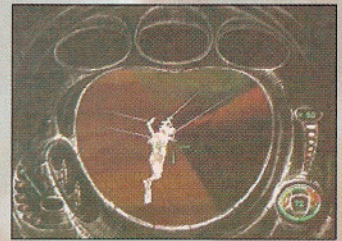


Atire no cachorro da rampa e acione o modo sniper para eliminar o alien na torre distante. Desça e mate os aliens e os outros inimigos. Escale de volta até a rampa



Saia planando da plataforma e use a corrente para atingir o topo à direita. Continue planando para a esquerda até chegar no topo da terceira corrente. Agora volte flutuando de volta através da sala até a saída no canto direito

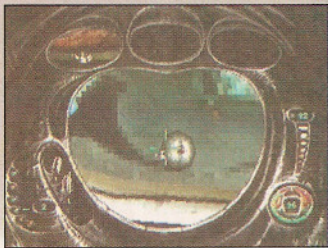
LEVEL 5-9



O chefe desse Level capturou seu amigo cachorro, o Bones. Para salvá-lo você precisa ter boa mira



Pule na plataforma abaixo e ache a janela. Um navio pinta de vez em quando nela. Acione o modo sniper e atire nas armas dele. Alguns itens vão cair de pára-quadras para ajudá-lo



Quando destruir todas as armas do navio, o chefe vai escapar com o Bones para a última fase



Depois de ser um pouco atingido, o chefe vai para o meio da sala e entra num buraco. Siga-o



Prepare as sniper grenades e Dummy Decoys e use-os no chefe. Depois de acertá-lo bem, uma plataforma vai cair e abrir caminho até ele. Suba e entre na sala final



Alimente o chefe com o Bones para ele explodir

LEVEL 6: CONCLUSION

LEVEL 6-1



Você será metralhado, se tiver um Dummy Decoy, use-o de saída. Quando os inimigos estiverem mortos, uma rampa vai pintar. Suba e tome cuidado com os aliens que vão rolar.

Destrua o gerador de aliens e entre no buraco

LEVEL 6-3

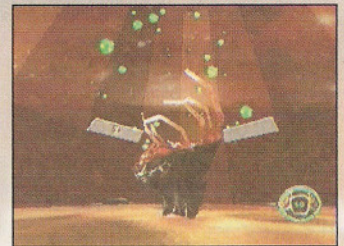


A melhor tática nessa sala é ficar correndo e atirando. Mate o drone do lado de fora da entrada à esquerda e vá na direção oposta à da plataforma próxima ao pilar. Suba dando pulos estratégicos pelas plataformas até o topo

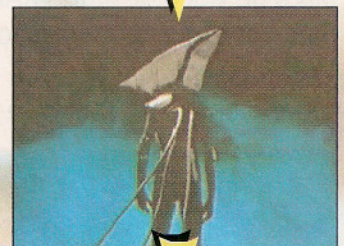
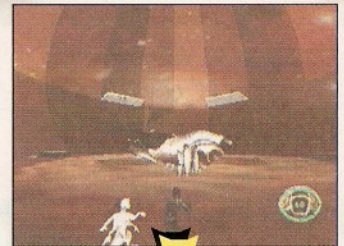
LEVEL 6-5



Nessa sala não rola tiro. O chefe está no meio dela em cima de um nuke. Bones, o seu cachorro, está suspenso no ar, amarrado a três cordas ligadas a trancas nucleares



Agora é só assistir ao final, que rola meio no estilo das vinhetas da MTV



Se você chegou até aqui, prepare-se: vem aí mais aliens no cinema!

fim

LEVEL 6-2



O chefe vai estar circulando pela sala com muitos cachorros. Ataque de imediato e ele vai soltá-los. Fique se mexendo e atirando para matar todos. Em seguida, vá atrás do chefe



Mate o inimigo no topo do pilar com o modo sniper, pule neste pilar e desça para a próxima sala



Corra para a dispensa, pise no prato e um selo vai aparecer. Pegue-o, corra até o chefe e atire nele

LEVEL 6-4



Esta sala está cheia de power-ups muito úteis. O chefe está esperando você no topo da plataforma central



Quando ele estiver mascando o selo, pegue o nuke e corra até a corrente, subindo por ela. Use o nuke para soltar as trancas. Espere até um outro nuke cair de pára-quadras e repita até todas as cordas serem soltas. Bones vai se libertar, descer e se disfarçar de snack

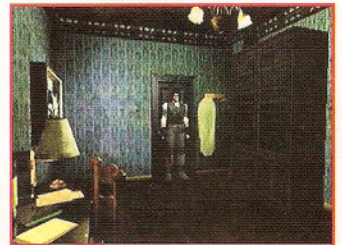
COMPUTER ZONE

ZUMBIS TAMBÉM RODAM NO PC

O grupo Alpha da força S.T.A.R.S foi enviado a uma mansão, no meio da floresta, para verificar o aparecimento de zumbis e o sumiço do grupo Bravo - que entrou na tal mansão e não saiu. **Resident Evil**, clássico dos videogames, chega ao PC com cara de **Alone in the Dark**, mas muito mais jogabilidade, ação e terror. O jogo é para poucos: é preciso ter uma placa de vídeo de 4MB VRAM para passar da apresentação. Você joga com um dos dois sobreviventes, Jill Valentine e Barry



DICA: no quadro à esquerda há uma coleção de besouros. Acione o interruptor ao lado para



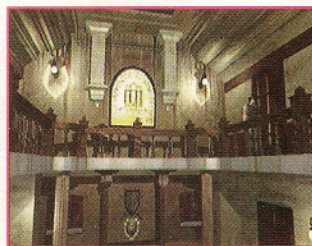
desaguar o aquário, empurre-o e depois a prateleira para achar itens para a bazuca

DICA: empurre a prateleira para achar a partitura e toque a



música no piano. Mais uma sala secreta

DICA: mate os zumbis e empurre a estátua lá embaixo, na sala de jantar



DICA: empurre a prateleira e entre na porta secreta, onde você achará vários itens

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

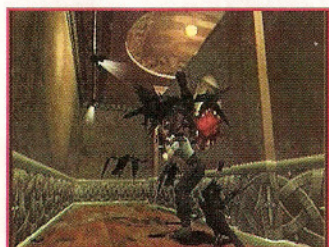
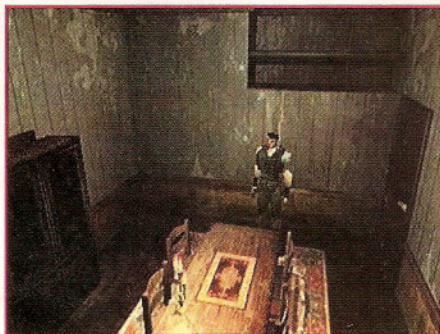
Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, Placa de som 16 bits, CD 4X e placa aceleradora 3D com 4 MB V-RAM

Burton. Jill é ágil e não tem

problemas

com portas trancadas, como Barry, que é forte e aguenta as porradas. Jogando com qualquer um dos dois, não saia atirando em tudo que se mexe. Espere sempre algo diferente avançar em você para atacar. Essa dica serve principalmente para os corvos que você encontra pela casa.

ENDEREÇO:
www.capcom.com



DICA: no corredor dos corvos, ligue os interruptores em sequência, da pessoa mais nova à mais velha. Se errar, leva picada na cabeça



DICA: o zumbi, nesse corredor, pega qualquer um de surpresa. Quando for nessa direção, já esteja com a sua espingarda em mãos



DICA: o susto dos dobermans pulando pela janela tira sua concentração. Passe sempre por aqui e com uma arma em punho ou bem preparado



DICA: o primeiro confronto do jogo. Aprenda a esquivar-se e a golpear o mais longe possível do alvo, cuidado com as paredes pra não se prender

fim

OS SOBREVIVENTES DO HOLOCAUSTO

Fallout é um RPG diferente e interessante. A história se passa num futuro pós-holocausto nuclear, em que os privilegiados vivem em pequenos núcleos chamados "Vault", verdadeiras construções anti-nucleares. Você escolhe entre três personagens já prontos e pode editar suas habilidades ou ainda criar um novo personagem com as qualidades que desejar. Existem basicamente três tipos de cursores: um em formato de mira que controla o ataque; outro em formato de flecha, que comanda as ações básicas do

DICA: roube sempre por trás da pessoa, assim você diminui o risco de ser pego



DICA: os números do painel skilllex indicam a porcentagem para se obter sucesso em cada um de seus atos profissionais



personagem (conversar, pegar, inventário...); e outro que controla a movimentação do personagem e indica o número de pontos de ação necessários ao deslocamento durante o modo de combate. Há duas maneiras de pegar itens: roubando ou negociando. Se decidir roubar, lembre de salvar o jogo antes. Sempre que perceber perigo, coloque no modo de combate, pois, se você levar um hit fora desse modo, perderá muita energia. Prefira instalar o jogo em DOS para evitar bugs da versão para Windows.



ALBERT



NATALIA

DICA: Max é muito forte, tem grande vigor físico e é especialista em armas de força. Porém, é lento e burro. Albert é carismático, bom negociador, não é muito resistente fisicamente e tem uma boa força. Natalia é rápida e esperta, muito inteligente e tem talentos acrobáticos. Peca, porém, pela baixa força física



DICA: atire no escorpião, ande cinco pontos e atire de novo. Se

ele chegar perto, não se preocupe, não vai conseguir atingi-lo



DICA: matando o escorpião, recolha sua cauda e entregue

ao médico da vila para fazer o soro



DICA: para o aumentar o porcentual de suas habilidades

específicas clique em "cha" no painel principal

DICA: ao criar um personagem preste muita atenção em

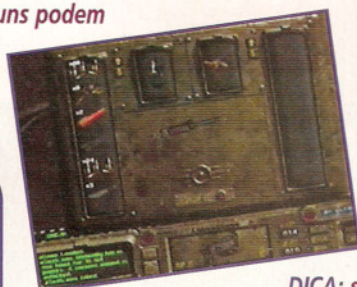


seus pontos de habilidade. Alguns podem aumentar bruscamente, mas outros podem abaixar

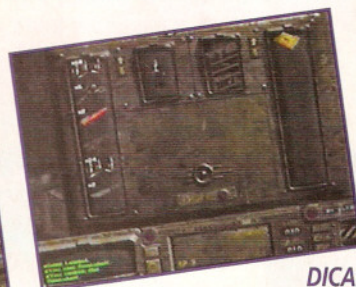
ENDEREÇO:
www.interplay.com

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 90 Mhz, Windows 95 ou DOS 5.0, 16 MB RAM
Placa de Vídeo de 1 MB,
CD-Rom 2X



DICA: se você matar o líder da vila, não esqueça de pegar seu rifle de caça, que é bem potente



DICA: verifique sempre as estantes, elas podem conter livros que aumentam sua inteligência



DICA: praticando suas habilidades especiais você ganha pontos. Com esses pontos, aumenta a porcentagem de cada habilidade específica

FLASHBACK

SNES



Por Lord Mathias

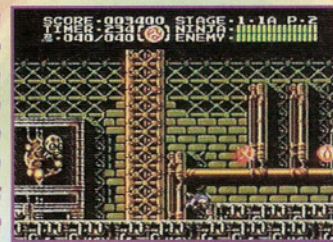
Em 94, Ronaldinho ainda nem sonhava em virar careca e SNes e Mega eram os consoles líderes de audiência. A Nintendo aproveitou a onda e lançou a trilogia do clássico Ninja Gaiden

Palavra de Lord: **Ninja Gaiden** é um dos melhores jogos lançados para Nintendinho. Sabendo disso, a Nintendo, que não é boba nem nada, juntou os três jogos da série lançados para oito bits e os relançou, num só cartucho, para SNes. *Ninja Gaiden Trilogy* conta a saga de Ryu Hayabusa, ninja que luta para vingar a morte

DICA: em *Ninja Gaiden 3*, pegue sempre a esfera que contém a espada. Assim sua espada alcançará mais longe

NINJA GAIDEN TRILOGY

NINJA GAIDEN 3



DICA: passe pulando pela areia que se move, caso contrário ela o puxará para dentro da terra

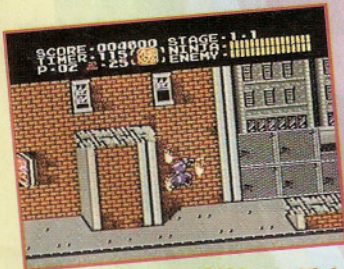


DICA: aqui seja rápido, pois a tela irá subindo. Se ficar para trás você morrerá

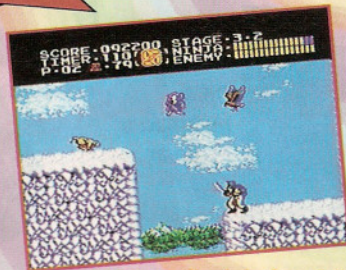


do pai e para evitar que o mundo caia nas mãos das forças do mal. Os jogos não foram modificados: são iguais aos publicados para oito bits. Contudo, há opção de seleção de fase por password, que não existia no 8 bits. Acreditem na voz da experiência: aluguem o cart, concentrem-se nos poderes de ninja e detonem os inimigos.

NINJA GAIDEN 1



DICA: em *Ninja Gaiden 1*, pegue o item que está logo após essa plataforma. Com isso, você não poderá ser atingido



DICA: no final da fase 3-2, pule, acerte o pássaro e tente cair atrás desse cara



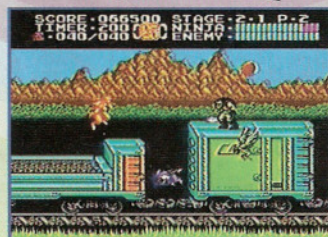
DICA: contra esse chefe, acerte apenas o monstro que salta mais longe, pois o outro não perde energia

NINJA GAIDEN 2



DICA: no início da fase 1-1 de *Ninja Gaiden 2*, pegue a esfera que lhe dá a sombra, ela o ajudará muito

DICA: no trem, fique com as sombras para poder matar mais inimigos



DICA: na luta com o chefe da fase 2-3, fique nesse ponto da parede para não ser atingido pelas aranhas

NINTENDO 64


O MUNDO DOS GAMES
 FABRICA MEDOR TROCA LOCOMO

 Nintendo **GAME OVER** SEGA SATURN
 GAMES, CDS E CARTUCHOS
 ASSISTÊNCIA TÉCNICA
 DESPACHAMOS VIA SEDEX
 Fone: (011) 875-0146 - 858-9744 - Fax: (011) 878-2224

Intergame® ENTERTAINMENT

Lançamentos Simultâneos E.U.A.
 Importação Direta
 Atacado e Varejo todo Brasil
 Aceitamos todos Cartões de Crédito

**(011) 5666-0803
828-9099**

LASER GAMES

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS
 (ATAcado e VAREJO)

ÓTIMOS PREÇOS, GRANDE VARIEDADE!!!
 CADÁSTRE-SE E RECEBA
 MENSALMENTE NOSSA TABELA

TEL/FAX (079) 211-4449 • 211-2390 • 982-8336



PROGAMES MOOCA

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - 3 DO
 SATURN - SEGA CD - NEO GEO CD
 SUPER NES - MEGA DRIVE - GAME BOY

Cards e CD-ROM para PC

Rua Juventus, 831 - Tel: (011) 591-0039

HIPER GAMES

Nintendo 64 Saturn Playstation
 Super NES Mega Drive Game Gear
 PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em
 Alinhamento e Recondicionamento de
 Canhão de Playstation

Rua 12 de Outubro, 58 - loja 15 - Tel: 260-1393
 Lapa - São Paulo - SP - Fax: 261-1020



NIKA'S GAMES

VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS
 ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA

**FONE: (011) 875-2737
858-1333 858-3539**

TILT'S

GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês,
 93 S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21
 Tel. (011) 5583 3468

TILT'S 5 Pca. da Liberdade, 141
 Box 8
 Tel. (011) 278 9714 Ramal 338

VENDAS E LOCAÇÕES

32 X
 Saturn
 • 3DO

SALÃO DE JOGOS

Master System
 P.Station •
 Neo Geo CD

Nintendo 64 • Mega Drive
 Game Boy • Super Nes •
 PC Engine Playdia • Game
 Gear • Neo Geo • Jaguar

Authentic Imports

VENDAS DE GAMES E ACESSÓRIOS

ENTREGA VIA SEDEX
 PARA TODO O BRASIL

PAGAMENTOS PARCELADOS

PROMOÇÕES MENSAIS

Vendemos Somente Pelo
 Telefone: (011) 756-0171
 Telefax: (011) 756-0336

Ligue e Confira Nossos Preços

Rua: Gonçalves Dias, 280 - Centro
 S. B. do Campo - SP - CEP 09715-160

APRENDA COM AS FERAS!!



- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

MATRÍCULAS ABERTAS
 VAGAS LIMITADAS

CURSO DE DESENHO
HECTOR & ROLLO

ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP

011-3666.6079/578.7163

E-mail: hector@brworld.com.br

SUPER GAMEPOWER



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

EM FEVEREIRO NA SGP:

GRÁTIS:
SUPER HQ
DO CHEFE

E MAIS:

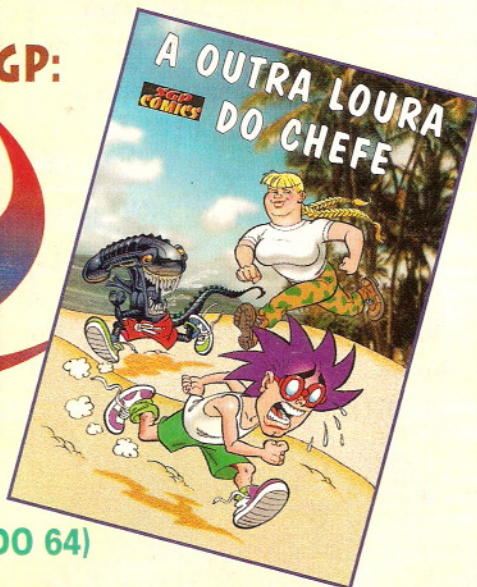
SONIC R (SATURN)
DETONADO

WILD CHOPPERS (NINTENDO 64)

EINHÄNDER (P.STATION)

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 810-4800 ou escreva para a Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro



EDIÇÃO 45



Diddy Kong Racing, Duke Nukem, MK Mythologies, GoldenEye 007 (Nintendo 64), Samurai Shodown IV, Dead or Alive (Saturn), MK Mythologies, Nightmare Creatures, MDK (P.Station), MegaMan X4 (32 bits), MK4, Street III Second Impact, Pocket Fighter (arcade), Kirby's Dreamland 3 (SNes)

EDIÇÃO 42



GoldenEye 007, Hexen, Tetrisphere, Yuke! Yuke (Nintendo 64), Hexen, MK Trilogy, Waku Waku 7 (Saturn), Ace Combat 2, Final Fantasy Tactics, The Lost World, Time Crisis (P.Station), Salamander, Samurai RPG (32 bits), Marvel vs. Street, King of Fighters '97 (arcade) Lost Vikings 2 (SNes)

EDIÇÃO 44



Mace: The Dark Age, J-League Dynamite Soccer (Nintendo64), Rabbit, Virus (Saturn), Final Fantasy VII, Resident Evil Director's Cut, Cool Boarders, Colony Wars (P.Station), Street Fighter Collection (32 bits), Marvel vs. Street (arcade) King 97 (Neo Geo), Jungle Book (Snes), Lost World (Mega)

EDIÇÃO 41



International Super Star Soccer, WarGods (Nintendo 64), Macross Go! Go! Goal, Metal Slug, Sonic Jam (Saturn), Ace Combat 2, Gamera 2000, Goal Storm, Wild Arms, WarGods (P.Station), Sonic Classics (Mega), Yuyu Hakusho 2 (SNes), DarkStalkers 3, Tekken 3 (arcade), Comanche 3 (PC)

EDIÇÃO 43



Goemon, Yuke! Yuke Troublemakers (Nintendo 64), Last Bronx, Resident Evil (Saturn), City of Lost Children, Ghost in the Shell, Wild Arms, Street EX Plus Alpha (P.Station), Rockman X4, Marvel Super Heroes (32 bits), Mortal Kombat 4, Tekken 3 (arcade), Pitfall (Mega), Dragon Ball Z (SNes)

EDIÇÃO 40



Hexen, Dark Rift, Star Fox (Nintendo 64), Hexen, Mechwarrior 2, Metal Slug (Saturn), Gamera 2000, Tobal 2, Revelations Persona, Alundra (P.Station), Super GT, Tekken 3 (arcade), NBA Live 97 (Mega), Star Fox, Incantation (SNes), Earthworm Jim 2 (Master), Takeru (PC CD)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

Presidente: Richard Civita

Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA

Diretora-Superintendente:

Vera Helena M. Gomes

Diretores: Francesco Civita,

Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

**SUPER
GAMEPOWER**

ANO 4 - Nº 46 - JANEIRO DE 1998

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Rubem Barros

Editor-Assistente: Akira Suzuki

Chefe de Arte: Karen Colusso

Assistente de Arte: Mônica Maldonado

Redatora: Ana Luísa Ponsirenas

Consultores: Maurício Pancheri, Fábio Nobre (jogos), Maximillian Winter (texto)

COMERCIAL

Gerente: Francesco Civita

Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO

Gerente: Joares Barbosa

ASSINATURAS

Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE

Gerente: Reginaldo Andrade

Contatos: Fernando Porrino, Tauana Ramos Lima

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (011) 816-5667, ramais 208/210/220/420 Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Para despesas de postagem internacional, consulte nossa central de atendimento (de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h), por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, CrediCard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

A/C do Departamento de Assinaturas, Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766.3978.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Cybergraf, Lincyr e AD Graf. Impressa no Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVZ

Venha jogar as futuras
matérias
desta
revista.

The Ultimate
Sports Arcade
Game Center

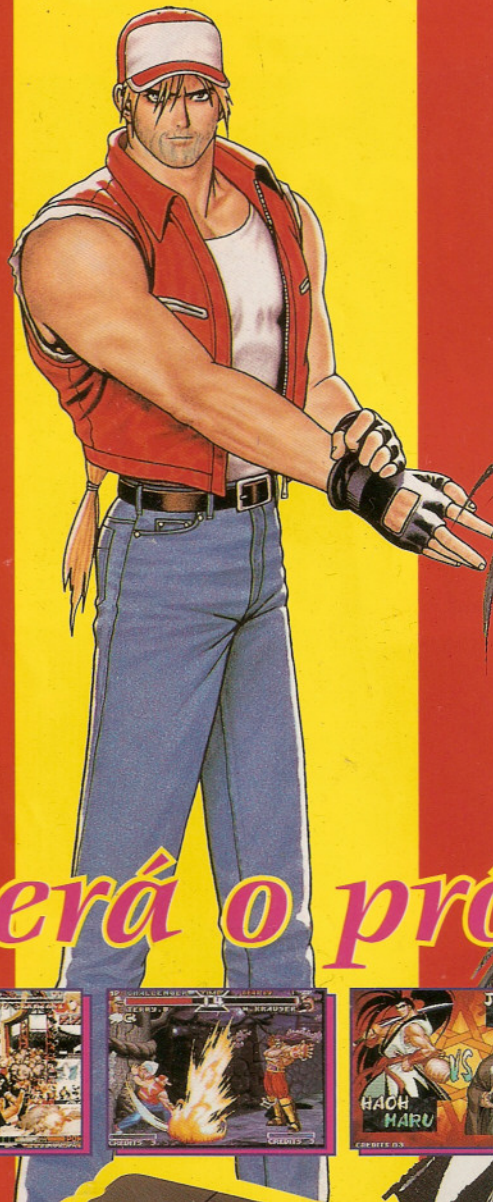
<http://www.comstar.com.br/sports>

(São Paulo) Rua São Bento, 67 • Rua Marconi, 84 • Av. Paulista, 989 • Av. Paulista, 1405 • (Curitiba) Rua XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller

The Future Is Now
SNK



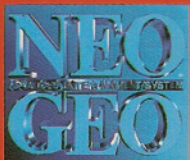
NEO-GEO CD



Quem será o próximo?



NEO-GEO CD



SNK Home Page URL. <http://www.neogeo.com.br>

TELEVENDA: (011) 5588-2300 FAX: (011) 5588-2790

NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP: 04326-080, SAO PAULO, SP, BRAZIL

©SNK1996,1997