

SUPER GAMEPOWER

www.sgp.com.br

A MARJORIE ESTÁ DE VOLTA!

ENTREVISTA EXCLUSIVA COM OS CRIADORES DE

MK4

NOVOS GOLPES DE DARKSTALKERS 3

OS COMBOS DE TEKKEN 3

DETONADOS:
METAL SLUG (SATURN)
GAMERA 2000 (P.STATION)

WARGODS

214 GOLPES PARA N64 E P.STATION

Nº 41 - R\$ 4,00



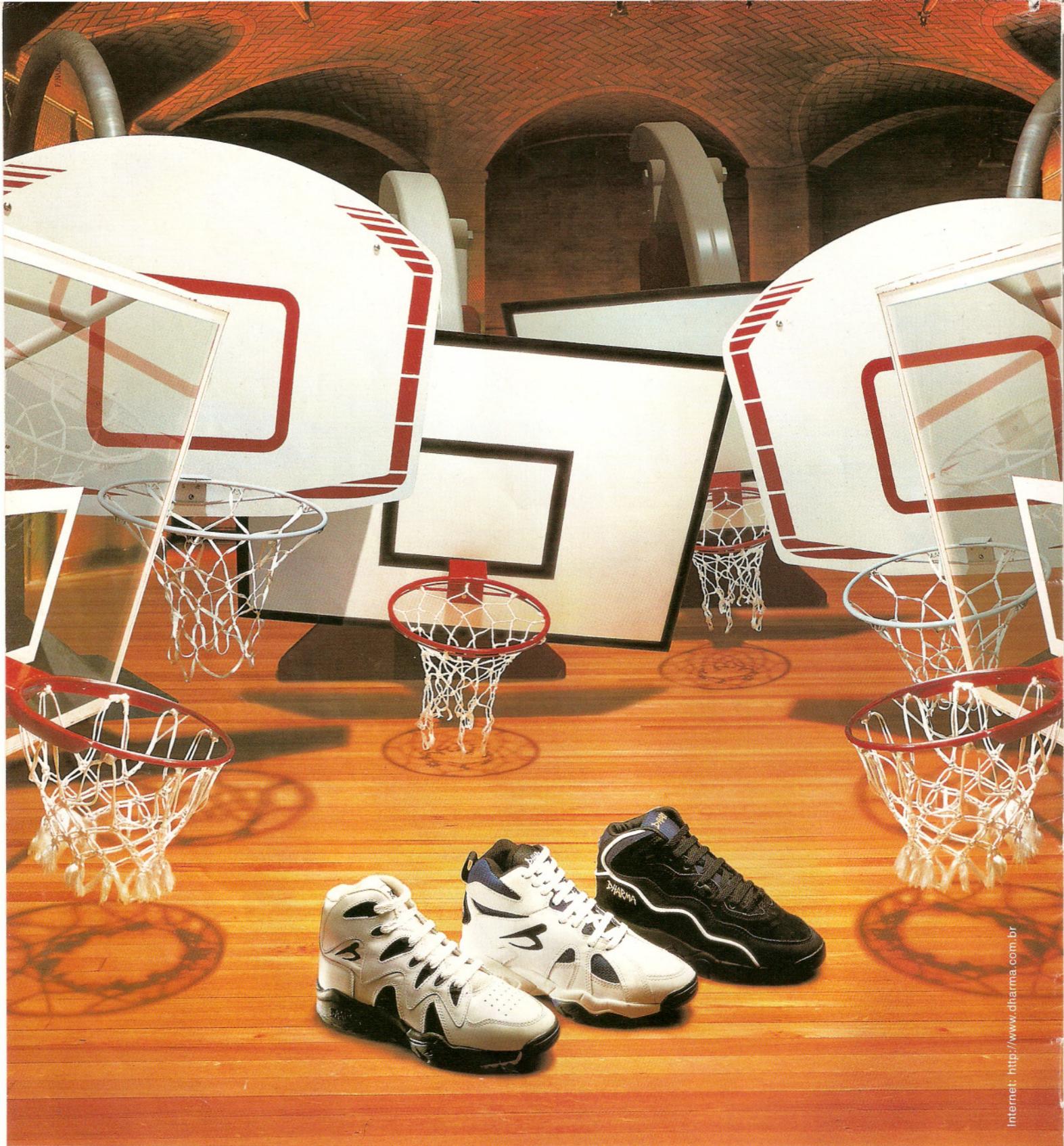
6642

ISSN 0104-611X



PROMOÇÃO

CONCORRA A UMA VIAGEM PARA GAMEWORKS



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

Tem craque na quadra. Dharma Basketball.

DHARMA
DISPARADO

SUMÁRIO



JOGOS DESTA EDIÇÃO

SATURN

Go! Go! Goal	44
Groove on Fight	24
Macross	28
Metal Slug	54
Sky Target	26
Sonic Jam	27
Quake	19
Willy Wombat	17
Virus	17

P.STATION

Ace Combat 2	30
Armored Core	18
Croc	19
Einhänder	21
Fighting Force	21
Front Mission 2	17
Gamera 2000	58
Goal Storm	47
Gradius Gaiden	21
Indy 500	45
Parasite Eve	16
Runabout	32
WarGods	38
Wild Arms	31

NINTENDO 64

International Super	
Star Soccer 64	46
Lamborghini 64	18
Top Gear Rally	18
WarGods	38

MEGA

Sonic Classics	34
----------------	----

SNES

Yu Yu Hakusho 2	64
-----------------	----

ARCADE

DarkStalkers 3	36
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	20
Tekken 3	42
The Lost World - Jurassic Park	20

PC CD

Comanche 3	62
------------	----

Ilustração de Capa: **HECTOR GOMEZ**

SUPER GAMEPOWER



ESQUISITOS DO ARCADE

Conheça novos golpes dos caras esquisitos de DarkStalkers 3, para arcade (pág. 36)



COMBATE LETAL

Ace Combat 2, um jogo de tiro para o P.Station (pág. 30)



GUERRA DE DEUSES

Pegue a manha de bater em WarGods, para P.Station e Nintendo 64 (pág. 38)



DUAS VEZES SONIC

Sonic Jam (Saturn, pág. 27) e Sonic Classics (Mega, pág. 34) matam as saudades dos fãs

CIRCUITO ABERTO 12

Os novos kombats que vêm por aí

PRÉ-ESTRÉIA 16

Show de heróis: Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter

GOLPE FINAL 38

214 golpes de WarGods e mais Tekken 3

ESPORTE TOTAL 44

International Super Star Soccer e Goal Storm

SUPERGP DICAS 48

Os chefões de WarGods e outras manhas

DETONADOS 54

Ação e tiros com Metal Slug (Saturn) e a tartaruga de Gamera 2000

COMPUTER ZONE 62

A terceira versão do simulador Comanche

FLASHBACK 64

A TV faz YuYu Hakusho 2, para SNes, sumir das locadoras

SUPER GP CARTAS

Ufa! Parece que o tumulto foi baixar em outro lugar e deixou a gente em paz. Depois de muitas folhas de alface e exercícios de aeróbica, a Marjorie resolveu dar o ar da sua graça - e, cá entre nós, que graça! É verdade que a loura teve de correr um pouco antes de conseguir explicar toda a confusão em que ela se meteu, mas agora tudo parece estar no lugar outra vez. Como a adrelina andou alta por aqui, nada melhor que uma edição recheada de novidades sobre jogos de luta. Baby definitivamente se rendeu a



Wargods e entrou de cabeça no jogo. A matéria está caprichada, com 4 páginas de golpes e mais uns truques na seção de dicas. O Circuito Aberto também traz uma entrevista muito especial: John Tobias e Ed Boon, os criadores da série MK, falam sobre MK4 e MK Mythologies: Sub-Zero, os próximos games que estão preparando. Pra completar a pancadaria, mais combos de Tekken 3 e novos golpes de DarkStalkers 3. O futebol também está em alta: os principais destaques são International Super Star Soccer, para o N64, e Goal Storm, para o P.Station, dois jogaços. Com a Marjorie, outra volta triunfal é a do Sonic, que reaparece em duas coletâneas, Sonic Classics, para Mega Drive, e Sonic Jam, para Saturn. A galera que é chegada num tiro vai se ligar em Ace Combat 2, para P.Station, e Macross, para Saturn. Enquanto ninguém se agita para produzir jogos novos para o console, a galera do SNes vai curtir YuYu Hakusho 2, no embalo do sucesso que a série está fazendo na TV. Bom, deixa eu ver se a Marjorie já fez os 10 jogos que eu deixei com ela...



BILL GAMES



Jogadores e jogadoras, antes de tudo, obrigado! O botãozinho de votar mexeu pra valer no site da SGP. Ao que parece, nossa estréia foi aprovada. E, antes de entrar no tema deste mês, outra boa notícia aos usuários da nossa revista virtual: agora o site também pode ser acionado no nosso endereço definitivo, www.sgp.com.br. O primeiro endereço, www.compuserve.com.br/sgp ainda é válido. Bom, parece que a E3, a feira de eletro-eletrônicos que rolou em junho em Atlanta, confirmou que o P.Station e o Nintendo 64 são os consoles mais festejados do momento. O primeiro com jogos para dar e vender, o segundo permitindo um padrão gráfico um ponto acima dos demais. A questão é a seguinte: os consoles vão resistir ao computador? Quem você acha que vai liderar o mundo dos jogos, os consoles ou os computadores? Pense nisso e mande seu voto.

LORD MATHIAS



O preparo físico do Lord é realmente invejável! Foi ele quem mais correu atrás da Marjorie. E, quando chegou à redação, o cara ainda tinha fôlego para uma partida de International Super Star Soccer.

RECOMENDADOS

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 64, METAL SLUG, INDY 500, HEXEN

MARJORIE BROS



Sim, amigos, Marjô voltou! Mais bela do que nunca e mais exigente também. Seu primeiro pedido foi: "Sonic Jam é meu e ninguém tasca!". Eu atendi, é claro...

RECOMENDADOS

SONIC CLASSICS, SONIC JAM GAMERA 2000 MACROSS

BABY BETINHO



Frustrado por não precisar detonar uma gangue inteira para salvar a Marjorie, Baby se trancou na sala de jogos. Só saiu quando terminou War Gods com todos os lutadores.

RECOMENDADOS

DARKSTALKERS VAMPIRE SAVIOR, TEKKEN 3, WAR GODS, YU YU HAKUSHO

AKIRA AGORA

Golpe baixo. Pior que isso, só mordida do Mike Tyson na orelha. E, por causa de quatro golpes errados na matéria de capa do especial Golpe Final, o Baby quase leva uma mordida do Chefe na orelha. O negócio é o seguinte: na matéria sobre DarkStalkers Jedah's Damnation, nas páginas 34 e 35, quatro golpes estão errados.

Eu vou dizer quais são e aproveito para já dar logo a versão correta. O Ex-Finishing Shower, de Morrigan, é Soco Médio (SM), Soco Rápido (SR), ←, Chute Rápido (CR), Chute Médio (CM). O Ex-Please Help me, de Felicia, é ←↙↓↘→ + CC (2 botões de chute quaisquer). O Ex-Acqua Spread, de Rikuo, é →↘↓ + SS (2 botões de soco quaisquer) ou CC. E, finalmente, o Ex-Moment Slice, de Jon Talbain, é SR, SM, →, CR, CM.



MARCELO KAMIKAZE



Mandei o japonês para Atlanta e ele voltou com caixas e caixas de material da E3. É claro que eu não pagaria a taxa por bagagem extra sem uma boa matéria em troca.

RECOMENDADOS

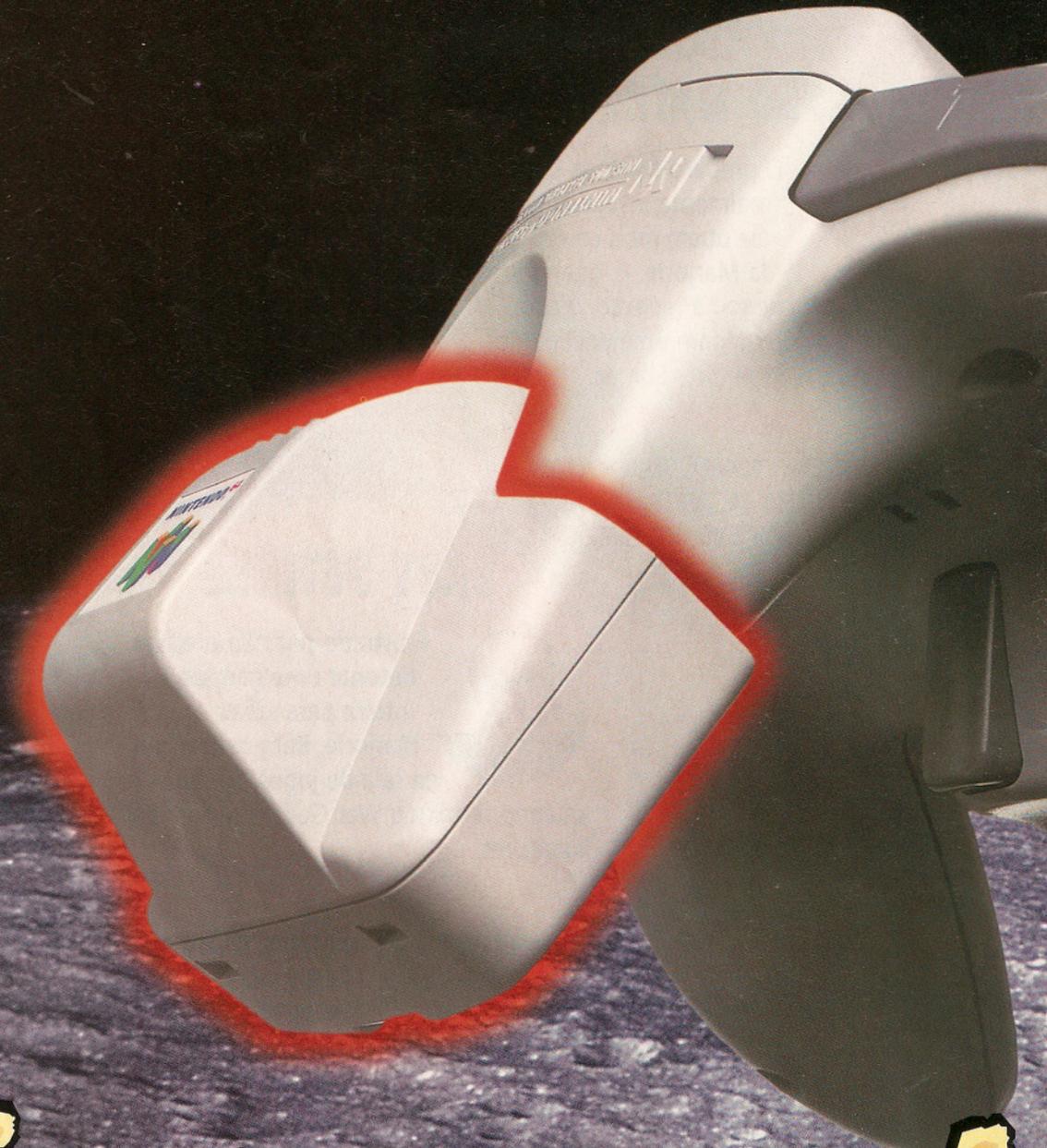
BANJO KAZZOIE, QUAKE II, DUKE NUKEM 3D, MDK



NINTENDO 64

F/NAZCA/SSS

TM, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc.



Faça um t segure na mão



Chegou STARFOX®

com Rumble Pak.™



Agora o controller treme
enquanto você joga.



est-drive:
do seu bisavô.

Produtos produzidos na Zona Franca de Manaus.



É Nintendo.

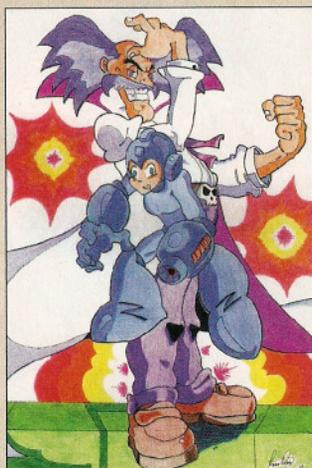


Ou nada.

ARTE NO ENVELOPE

A galera masculina já estava ficando cabreira! Finalmente, um cabra macho da cidade de Fortaleza, no Ceará, veio acabar com essa história de só as meninas faturarem o Arte no Envelope. Mochila do Nescau para o Talles Luthane Xavier, que arrasou com o seu Wolverine

PREMIADO



O gaúcho Pedro Omar Cunha dos Santos, de Gravataí, caprichou na cara de sacana do Dr. Wily. Te cuida, Megaman!

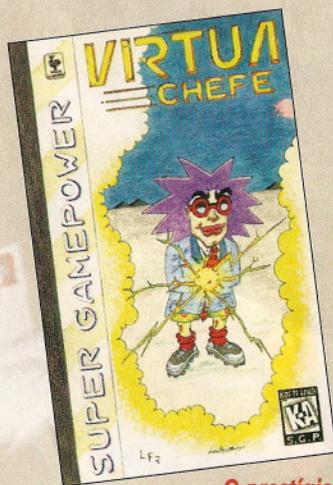
Pra variar, alguém leva o prêmio do mês com um desenho do Wolverine. Com bom traço e acabamento de primeira, o Talles Luthane Xavier, de Fortaleza, CE, levou a taça. Boa praia, camarada!



Que fantástico! Nem a Coisa está acreditando, é muita areia pro caminhãozinho dele! Desenho do Ricardo Francisco da Costa, de Lagoa



da Prata, MG, que está na bronca com o correio

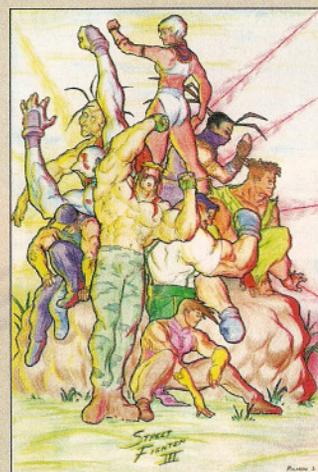


O prestígio do Chefe, imaginem só, anda alto. O Luciano Fernandes Rodrigues, do Guarujá, SP, inventou até um jogo em que ele é a grande estrela



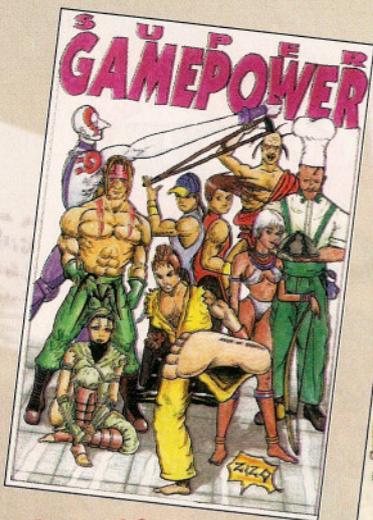
até o Koopa para dar pancada no mecânico Mario Bros em Diadema 64. História e desenho do Fábio Fonseca

É, parece que a fama da PM não anda mesmo muito boa: contrataram



Mais um fã incorrigível da galera de Street Fighter III: Ricardo Scagliarini, de São Bernardo do Campo, SP

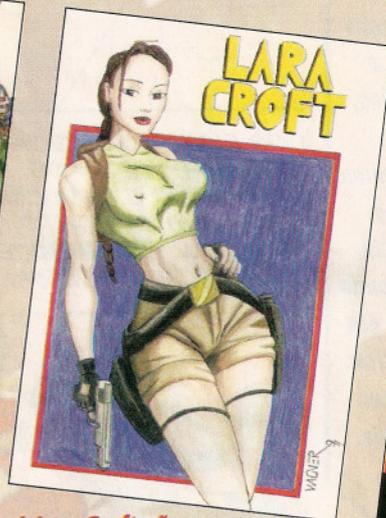
COM A ENERGIA DE A SUA ARTE FICA MA



De novo! O Eber Ferreira de Queiroz não pára de mandar desenhos pra seção. Dessa vez ele explica que, apesar de morar em Lagoa Santa, é amazonense mas tem coração de paulista. Ufa!



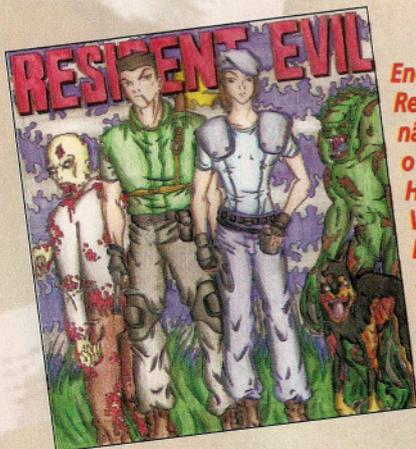
Parece que o Leanderson Souza Chagas, de Belo Horizonte, MG adivinhou que a Marjorie ia voltar e logo se agarrar no Chefe...



A Lara Croft não é mole, não! Está fazendo o maior sucesso até em Garrafão do Norte, PA, terra do nosso Wagner Gonçalves Lopes



Mais um fissurado no Wolverine (acompanhado da Vampira); o Jean Carlos Costa da Silva, de Cariacica, ES



Enquanto Resident Evil 2 não chega, o Fábio Henrique Vessoni, de Borborema, SP, vai pintando a galera da primeira versão

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



Megaman e o dr. Wily andam fazendo o maior sucesso entre os leitores. Não foi diferente com o Anderson Pacheco da Silva, de Santo André, SP



Chegado num lobo e num vampiro, Eduardo C. da Silva, do Rio de Janeiro, RJ, é fã número 1 de DarkStalkers



O paulistano Daniel Lemes de Carvalho botou pra quebrar com os personagens de um RPG especial, Lunar Eternal Blue

NESCAU
MAIS RADICAL.



MARJÓ II

O RETORNO

Um mar de quase 4 mil cartas inundou a redação atrás de uma resposta para o sumiço da Marjorie. Eraldo Lins, o vencedor da promoção O Detetive é Você, veio das praias de Salvador, Bahia, e leva o Nintendo 64 pra casa. O resto da galera deve continuar tentando achar alguma louira por aí, já que a Marjorie está aqui. Uma última recomendação do Chefe: dêem uma estudadinha no Português. A galera sofreu pra ler algumas cartas...

OS ENVIADOS ESPECIAIS DO CHEFE, DE MÃOS ABANANDO E LIMA CARA QUE NEM TE CONTO, TENTAM EXPLICAR SEU INSUCESSO NA BUSCA À LOURA...

PÔ, CHEFINHO, ESTAMOS GAME OVER!

TRIIIMMM

AAAALÔ...

PÔ, ATÉ QUE UMA DE CALABREZA NÃO IA MAL...

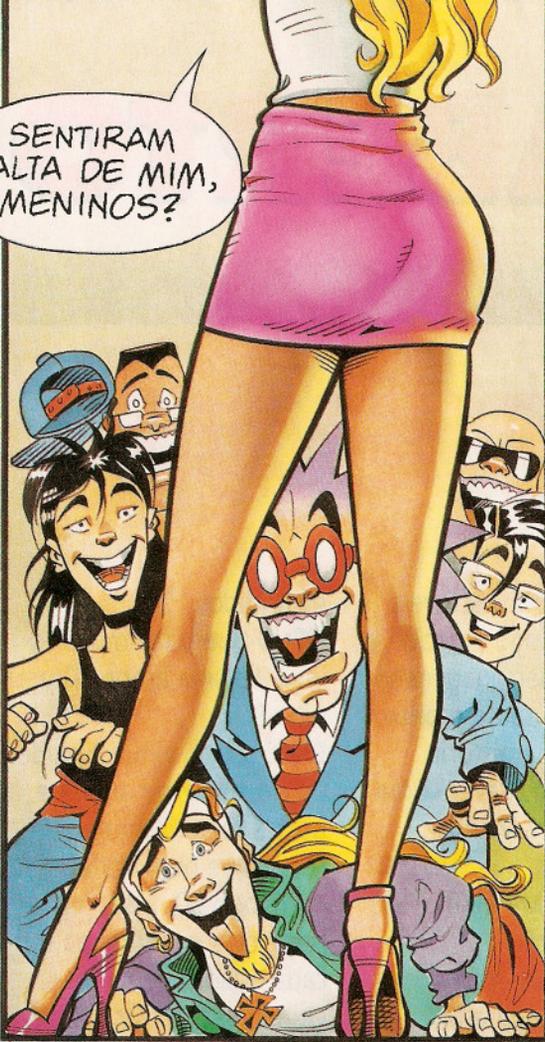
PIZZA DE CALABREZA?! ISSO É UMA REDAÇÃO, NÃO UM FORNO A LENHA, IMBECIL!

ARGUMENTO:
ERALDO LINS

LÁPIS E COR:
O. F. ROKO

NANQUIM:
TOMAZ EDSON

SENTIRAM
FALTA DE MIM,
MENINOS?



CALMA, NÃO
ABUSEM! TIRA
A MÃO DAÍ!



AFINAL,
MARJÓ, QUE
PAPO FOI ESSE
DE RAPTO?



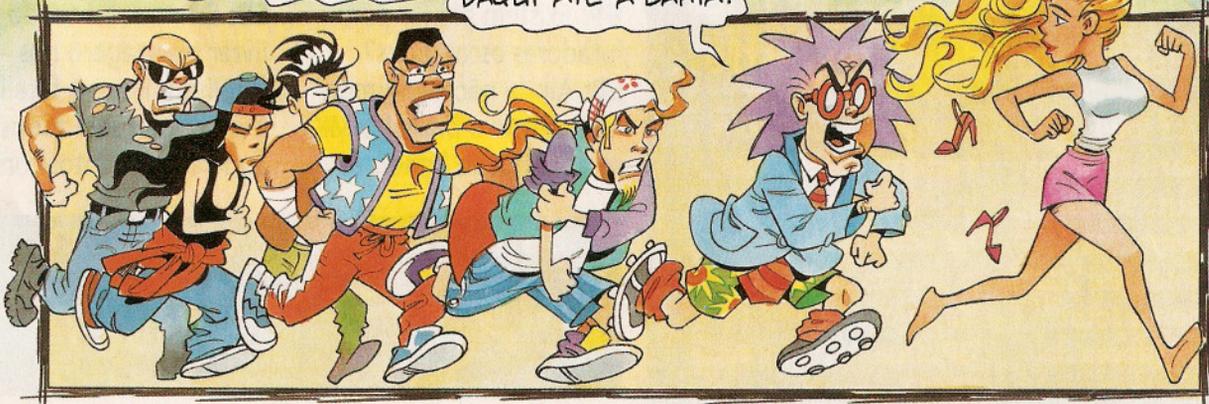
BEM, FOI UM
RAPTO MEIO DIFERENTE,
BABY. O DONO DE UM
SPA NA BAHIA ME
SEQÜESTROU!...

ELE QUERIA
QUE EU DESSE
UMA FORÇA PROS
GORDINHOS
DE LA', MAS AÍ
SALVADOR
INTEIRA
APARECEU!

E O QUE ERA PRA SER UM FIM-DE-
SEMANA, VIROLI UMA TEMPORADA. ACABEI
FICANDO AMIGA DO DONO E VIREI ATÉ
GAROTA-PROPAGANDA. SÓ AGORA
ME DEIXARAM SAIR...



POIS ENTÃO VOCÊ VAI FAZER UM COOPER
DAQUI ATÉ A BAHIA!



CIRCUITO ABERTO

OS MORTAIS QUE VÊM AÍ

MK4

A galera de criação da série MK fala de Mythologies e MK4, os games mais esperados do 2º semestre

Dois novos jogos da série Mortal Kombat estão no forno e devem sair no 2º semestre, MK4 e MK Mythologies: Sub Zero. Ed Boon e John Tobias, os criadores da série, falam para

GamePro e SGP com exclusividade sobre esses games. Segundo Ed Boon, MK4 vai ser o jogo mais sombrio da série. GP: Qual a história de MK4?

Ed Boon: John escreve a história do jogo e decide o papel dos personagens só com o jogo quase pronto. Ainda não há história definida, mas haverá uma relação entre MK4 e Mythologies.

GP: O que liga MK4 a MK Mythologies?

EB: John criou novos personagens para MK Mythologies e achamos que eles funcionariam também em MK4. Os jogos rolam em épocas diferentes. MK4 é no presente, enquanto Mythologies acontece antes do primeiro MK.

GP: Quantos personagens estarão em MK4?

EB: Entre 12 e 15. Metade já é conhecida: Scorpion, Rayden, Sonya, Sub-Zero e Liu Kang, entre eles. Há também os caras do Mythologies.

GP: Existem planos para lutadores escondidos?

EB: Ainda não definimos. Mas, desde o primeiro MK, sempre houve lutadores

escondidos.

GP: O que o fez mudar o jogo de uma arena 2D para uma 3D?

EB: Quando vimos o poder do nosso novo hardware, as portas se abriram para coisas que nem tentariamos num jogo 2D. Esses jogos requerem memória para cada quadro de animação. Quando vocês virem MK4, vai ficar claro o porquê da nossa escolha.

MENOS SANGUE E MAIS TREVAS

GP: Você acha que os jogos de luta 2D vão sobreviver ou todos vão virar 3D?

EB: Acho que os jogos 2D vão viver por um bom tempo. Street Fighter III e X-Men vs. Street Fighter estão aí para provar isso.

GP: Quanto sangue vai ter em MK4?

EB: Estamos tentando nos livrar do exagero nos fatalities. Haverá fatalities, é claro, mas sem todos aqueles elementos cômicos.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO

Pode-se descrever MK4 como o mais sombrio e sinistro jogo da série.

GP: Quantos golpes cada lutador vai ter?

EB: Haverá muitos fatalities, mas não acho que cada lutador terá o mesmo número. Um pode ter três, outro dois e alguns até quatro. Ainda não decidimos. MK4 vai ter combos e tudo mais, mas estamos acrescentando novos elementos.

Queremos criar um novo estilo de luta.

GP: O botão de corrida vai ser mantido ou será substituído por um botão 3D? Qual é a grande novidade de MK4?

EB: Não, o botão de corrida continua em MK4. Estamos inserindo um novo elemento do mesmo calibre do botão de corrida. Mas não é outro botão.

GP: Como você acha que MK4 vai enfrentar os jogos de luta que estão nos arcades, como Tekken 3?

EB: Acho que MK4 vai se sair melhor. Gosto de Tekken 3, mas acho que fizemos avanços maiores de um jogo para outro. Veja o

que mudou de Tekken 2 para Tekken 3.

Acho que MK4 está cinco vezes melhor que MK3 e Ultimate MK3.

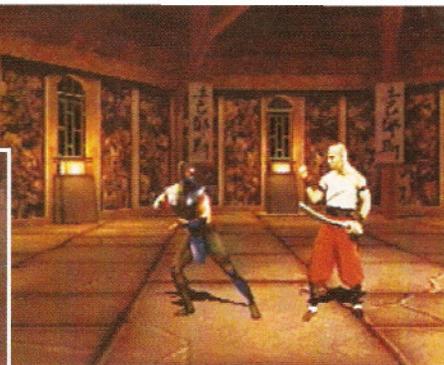
GP: Quando MK4 vai estrear nos arcades?

EB: Estamos planejando lançar em setembro. Já O MK Mythologies deve ser lançado entre os meses de outubro e dezembro.

AVENTURA É A MARCA DE MYTHOLOGIES

Por que Sub-Zero foi escolhido para ser o personagem principal de MK Mythologies?

John Tobias: Sub-Zero é o personagem mais conhecido. Além disso, seu passado, sua história, chamaram minha atenção. A idéia em Mythologies era pegar algumas das histórias dos jogos anteriores e aprofundá-las. A história de Sub-Zero e sua relação com o clã Ninja e com Scorpion pareceu boa de se contar. O jogo vai mais fundo na história de Sub-Zero e Scorpion mostra um novo



Sangue e muita ação marcam o primeiro jogo da série que sai da linha dos fighting games

grupo de vilões, que devem aparecer em MK4.

GP: Por que esse jogo vai sair para console e não para arcade?

JT: Mythologies é, acima de tudo, um game de aventura e nós queríamos que os jogadores pudessem apreciar a história que estava sendo contada. Isso não é possível no arcade.

GP: Como é trabalhar com o Nintendo 64?

JT: Tanto Nintendo 64 quanto P.Station estão um passo adiante do hardware usado nos outros jogos da série. Em Mythologies, os cenários são 3D e muitos personagens são poligonais. Existem alguns problemas com RAM no P.Station que não acontecem no N64. Mas

contornar esses problemas é o nosso trabalho.

GP: Sub-Zero terá os mesmos golpes que tinha nos outros jogos?

JT: Ele faz tudo o que fazia no arcade e mais, mas não terá armas.

GP: Haverá novos Mythologies com outros personagens?

JT: Possivelmente. A porta está aberta para um MK Mythologies Rayden ou Liu Kang. Existem muitos personagens e histórias.

GP: Mythologies vai ter censura para adolescentes?

JT: Sim, há muito sangue e outras coisas do tipo. Mas tudo feito com muito bom gosto, é claro.

Cada um dos personagens de MK4 foi composto com cerca de 3 mil polígonos com o novo hardware Zeus





A HORA E A VEZ DOS JOGOS

Este foi o ano dos games na E3. Ao contrário do que aconteceu nos anos anteriores (o 3DO foi lançado em 94, o Saturn e o P.Station em 95 e o Nintendo 64 em 96), nenhum console, além do portátil game.com, foi apresentado. Quem esperava o lançamento de um superconsole, como o Black Belt da Sega, ficou na mão. Em compensação, quem queria saber de jogo não teve do que reclamar. A começar pelo stand da Sony, onde faltou espaço para tantos títulos. A maioria deles foi desenvolvida por outras empresas. Entre eles, **Pitfall 3D: Beyond the Jungle**, da Activision. Dessa vez, Pitfall Harry Jr., filho do personagem original de **Pitfall: the Mayan Adventure**, enfrenta cenários e inimigos mais sombrios. A grande novidade é o uso de múltiplos ângulos de visão. Outro game que promete esquentar o P.Station é **Murder Death Kill**, ou **MDK**, como já é conhecido pelo sucesso no PC. **MDK**, criado pela Shiny e feito pela NeverSoft, perdeu em resolução mas ganhou elementos exclusivos. Os jogos que mais impressionaram foram os produzidos pela própria Sony, como **Crash Bandicoot 2**. O jogo usa uma nova tecnologia que

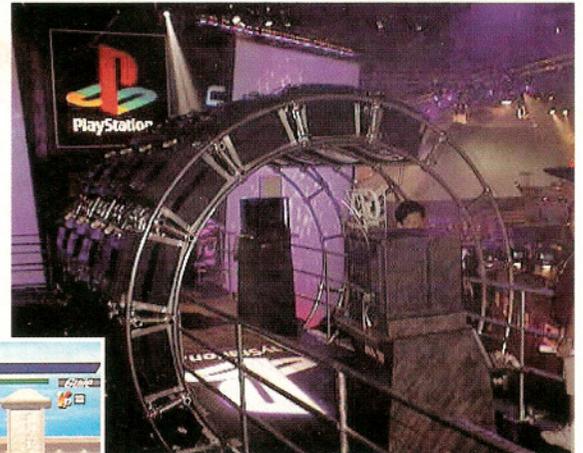
O P.Station liderou a tabela de lançamentos de jogos na feira de Atlanta. O arcade Street Fighter EX (abaixo), a primeira experiência poligonal da série, não empolgou



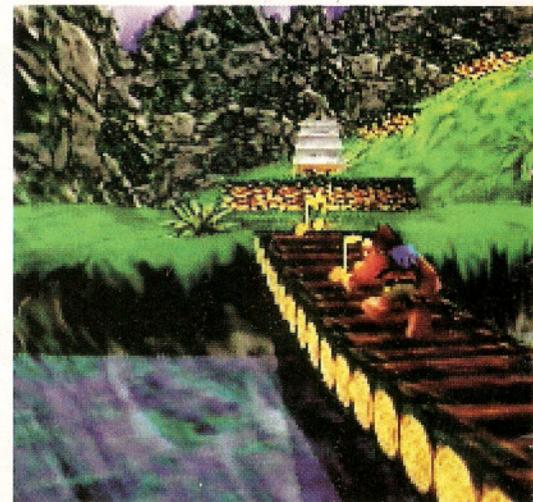
permite ver dez vezes mais quadros de animação, maior número de polígonos e gráficos mais detalhados.

SEGA CORRE ATRÁS DO PREJUÍZO

No stand da Sega, que ficou no terceiro lugar na briga, havia jogos suficientes para sustentar o Saturn por algum tempo (pelo menos até o Black Belt chegar). A estratégia adotada para incrementar o número de títulos foi traduzir sucessos já lançados no Japão. Havia, também, jogos inéditos. Alguns muito bons, como **Sonic R**, o jogo de corrida do



Sonic, no mesmo estilo de **Mario Kart**. O game ainda não estava completo, o que não permitiu conferir todos os seus modos, pistas e personagens. Quase pronto, **Duke Nukem 3D** roubou a atenção do público. A versão apresentada na E3 mostrou jogabilidade suave e

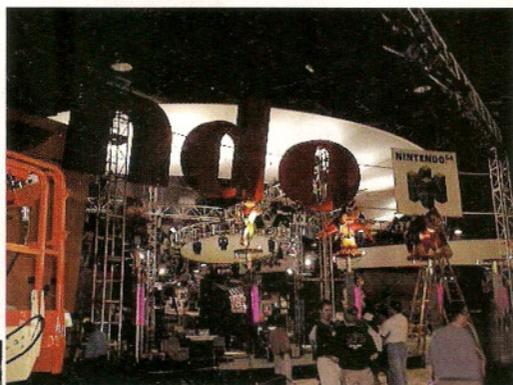
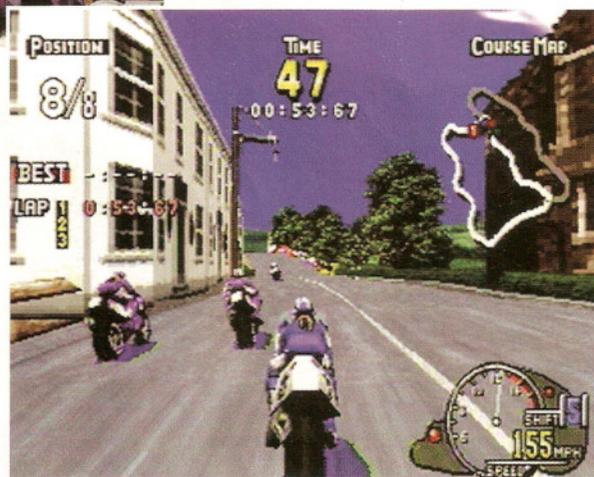


movimentação realista. A maior diferença da versão para Saturn não está no uso do hardware, mas sim do periférico. A Lobotomy Software investiu no uso do joystick do console para conseguir o melhor controle que **DN** já teve. Todas as fases da versão para PC estão no CD, além de uma feita especialmente para o Saturn. No terreno dos 64 bits, os jogos não eram muitos, mas impressionaram. Nada de Zelda, Yoshi ou F-Zero - os três games só puderam ser vistos em vídeo - e nem sombra do 64 DD. A Nintendo deu destaque ao que ela mesma chama de novo Mario Bros, **Banjo Kazooie**. Banjo é um urso que toca banjo e Kazooie é um pássaro que vive rodeando Banjo. Existem algumas novidades, como novos movimentos dos personagens, mas o game é basicamente **Mario 64**. A surpresa no stand da Nintendo ficou com **Yuke! Yuke! Trouble Makers**, ou **Mischief Makers**, nos EUA. O jogo, desenvolvido pelo mesmo time que

A Sega lançou títulos que já saíram no Japão para aumentar o número de títulos disponíveis na feira de Atlanta



fez **Castlevania IV** e **Contra III**, é o único 2D para Nintendo 64. A Nintendo aposta também em **Goldeneye 007**, que está na boca do forno e provou que tem qualidade para competir com **Doom** e **Quake**. É tempo de aproveitar os consoles que estão disponíveis. Pausa para jogar, graças a Deus!



Poucos jogos no stand da Nintendo. Jogos muito esperados, como Zelda ou F-Zero, só deram as caras em vídeo. O destaque ficou por conta de Yuke! Yuke! Trouble Makers



GAMEFUN INVENTA UM OSCAR COM OS MELHORES DA E3

Durante a E3, a revista GameFan manteve um site na Internet exclusivo para a feira. Quem pensou que o trabalho terminaria com a exposição estava redondamente enganado. Quando as portas da feira foram fechadas em Atlanta, a GameFan resolveu fazer um Oscar da E3. Concorrem ao prêmio de melhor stand Sony, Activision, Eidos e Electronic Arts. Melhor jogo para PC: Quake 2, Myth: the Fallen Lords, Dungeon Keeper e Blade Runner. Para P.Station os indicados são Final Fantasy IV, Crash Bandicoot 2 e Lost World. Para Saturn: Enemy Zero, Duke Nukem 3D, Panzer Saga e Sonic R. E, finalmente, para N64 os indicados são Star Fox, Banjo Kazooie e Zelda 64. Se você ficou com vontade de votar, pode esquecer: quem escolhe é um grupo de editores selecionado pela revista.

PREESTRÉIA

A coisa pega é no 2º semestre! **Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter** e **The Lost World** chegam ao arcade, **Parasite Eve** promete muito no P.Station, **Quake** vem para detonar no Saturn e **Top Gear** e **Lamborghini** aceleram no Nintendo 64

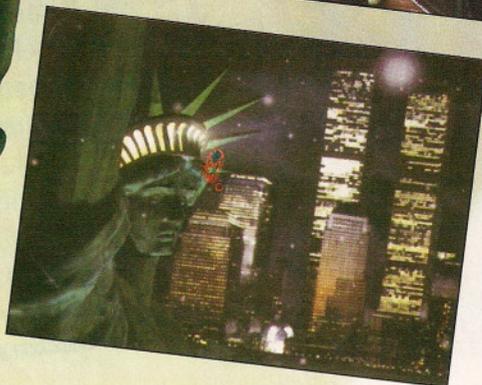
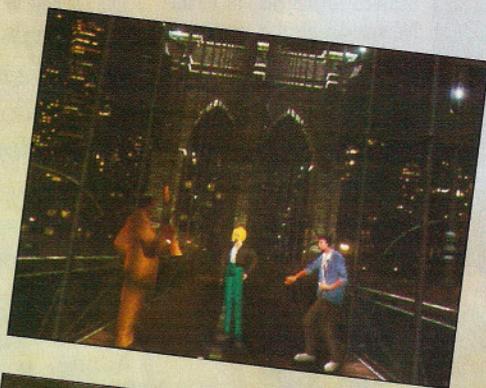
PARASITE EVE

SQUARE
RPG
P.STATION

Parasite Eve tem tudo para ser o melhor RPG de todos os tempos. O staff executivo é o mesmo de **Final Fantasy VII**, os gráficos e as animações estão sendo feitos nos estúdios da Square em Los Angeles, empresa de Hollywood com engenheiros experimentados em efeitos digitais. Tudo isso num clima de terror de



Resident Evil e o futurismo de **Policenauts**. A obra original é um livro, mas o que se passa no jogo é completamente original. A história se passa em Nova Iorque e retrata a



luta dos humanos contra as mitocôndrias (algo que faz com que as células respirem). As batalhas serão um mix de **Final Fantasy** e **Chrono Trigger**, com um visual superior a **Final Fantasy VII**.

Disponível no final de 97

FRONT MISSION 2
SQUARE
 RPG/simulação
P.STATION

Mais uma da Square. **Front Mission 2** (lê-se Front Mission Second) é a continuação do sucesso de SNes. A diferença desse jogo para a versão Alternative (**SGP 39**) é que este preza o combate, com andamento em tempo real. As batalhas de **Front Mission 2** são mais tradicionais, obedecendo o sistema de "vez". Além dos wantzers (robôs), aparecem equipamentos bélicos mais

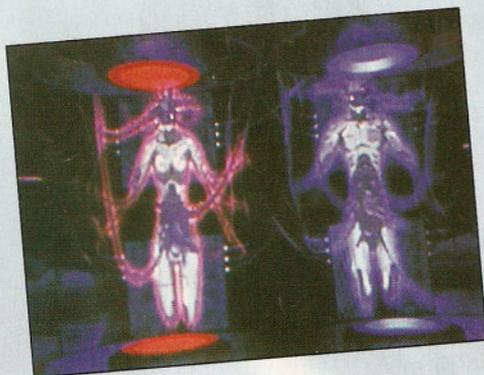


tradicionais, como o tanque e os caças. Com o passar do tempo, você pode colocar melhores peças nos seus wantzers. A história se passa 12 anos mais tarde e o mundo continua dividido em dois pólos: a USN (United States of New Continent - Estados Unidos do Novo

Continente) e a OCU (Oceana Community Union - União das Comunidades da Oceania). Obrigatório para os amantes dos jogos de estratégia.

Disponível no 2º semestre

VIRUS
HUDSON
 adventure
SATURN



Depois de **Saturn Bomberman**, a Hudson andava meio ausente no Saturn. Mas **Virus** compensa tudo isso. O jogo é um adventure híbrido que combina animação tradicional com cenas 3D renderizadas. Apesar de ser um adventure, não existem aquelas listas de comando lembrando o esquema de **Enemy Zero**, da empresa Warp. Na hora em que o bicho pega, as animações em computação gráfica entram em ação, dando emoção à cena. O mundo de **Virus** se divide em real e ciberespaço, em que a consciência



se transforma em dados e viaja pela rede de computadores. O clima cyberpunk desse jogo vai tomar conta do seu Saturn.

Disponível em agosto

WILLY WOMBAT
HUDSON
 ação
SATURN

WILLY WOMBAT

A Hudson entra em cena com seu novo mascote, **Willy Wombat**, um morcego com máscara. O mascote foi desenhado por Sussumu Matsushita, o mesmo de **Motortoon GP**, do P.Station. Esse jogo de ação parece familiar, mas inova quando se percebe que o cenário pode ser



rotacionado em 360 graus. Quer dizer, você pode achar itens secretos que estavam escondidos no cenário com um simples toque de botão. Willy arrasa com os inimigos com um bumerangue. Nas fases há pedras que podem ser convertidas em saves. Animação total!

Já disponível





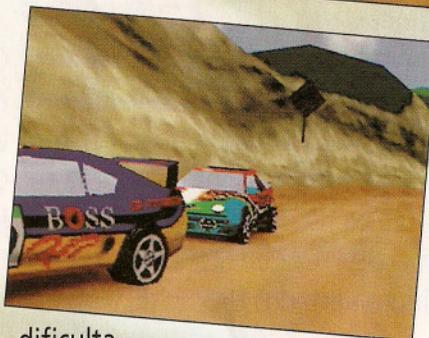
TOP GEAR RALLY

KEMCO

corrida

NINTENDO 64

Depois do pouco empolgante **Cruisin' USA**, **Top Gear Rally** vai chegar para dominar o N64. Apesar de não ter as supermáquinas de **Lamborghini 64**, você vai pilotar em cinco pistas de terra e asfalto, passando por desertos, montanhas, florestas e costas marítimas. Além disso, vai enfrentar tudo que



dificulta a direção, como neve, chuva e neblina. Os gráficos estão sensacionais: bem detalhados, suaves e com bons efeitos de luz e sombra, além das fantásticas batidas. As corridas à noite estão entre as melhores do videogame. Já os controles são meio complicados no começo, mas quando você pega a manha, o controle analógico dá uma emoção à parte. Parece que este ano o ramo de jogos corridas para o N64 vai esquentar!

Disponível em setembro



LAMBORGHINI 64

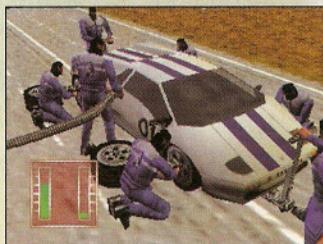
TITUS

simulador/corrida

NINTENDO 64

Quem é fã de velocidade e sempre quis sentir a adrenalina de pilotar as máquinas mais rápidas do mundo vai poder queimar o asfalto em **Lamborghini 64**. Os jogadores vão poder alinhar os motores de quatro carrinhos bem "vagabundos": um Lamborghini Diablo SE, um Porsche, uma Ferrari e um Bugatti. Você vai

pilotar essas máquinas em quatro pistas nos modos Arcade, Time Trial, Tournament e Championship. Pode também tirar um racha no modo para dois jogadores. Apesar da pouca variedade de carros e pistas, a emoção de jogar **Lamborghini 64** vai ser campeã!



Disponível em setembro



ARMORED CORE

SONY

ação

P.STATION

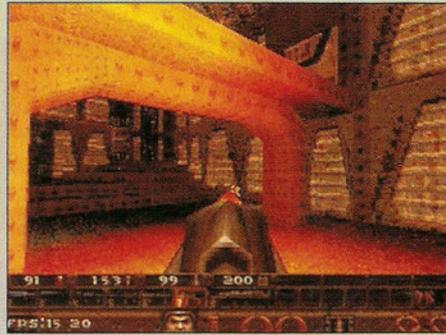


Armored Core vai agitar o seu P.Station! Apesar de possuir vários itens familiares de outros simuladores de mechs, **AC** é bem mais rápido. Os mechs se movimentam quase tão rápido quanto os personagens de jogos de luta tradicionais, dando rasteiras, pulos e diversos outros golpes. O modo para um jogador dispõe de 50 missões parecidas com as de **Warhawk**. Já o modo para dois jogadores apresenta a tela dividida para um combate mano-a-mano. Os jogadores podem ainda criar o seu próprio mech, o nome e o logo que quiserem. Até que enfim o P.Station vai sacudir com uma verdadeira batalha de mechs!

Disponível em outubro

QUAKE
LOBOTOMY
tiro
SATURN

Quake é mais um jogo de tiro com perspectiva em primeira pessoa que foi sucesso no PC e está chegando ao Saturn. Se você está preocupado com a conversão, desencana! A empresa que está tomando conta disso é a Lobotomy, a mesma que criou **Powerslave**, um dos melhores



jogos do gênero para esse console. **Quake** para o Saturn vai ter muitos itens do PC, como as armas arrasadoras, quatro episódios com várias fases e 13 tipos de inimigos. As explosões e os efeitos de luz estão bem feitos. A única falha é a falta do modo multiplayer, pois essa versão não vai estar disponível para o Net Link. Apesar disso, **Quake** traz ação, tiro e sangue para ninguém botar defeito!

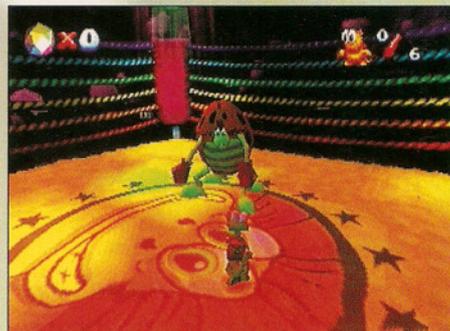
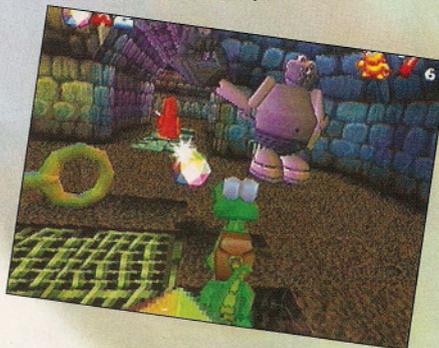
Disponível em setembro

CROC
FOX INTERACTIVE
ação
P.STATION



tipo Sonic, chamados Gobbos, descobrir áreas secretas e dar um rolê de snowboard. Jogabilidade tradicional de plataforma com fases bem complicadas. Não perca!

Disponível em setembro



Tudo indica que vem aí um novo herói! É Croc, o astro da nova aventura com gráficos 3D que vai conquistar a molecada. Lembrando o estilo de Crash Bandicoot e Gex, Croc vai além. Ele pode pular, pendurar-se, nadar e voar segurando em balões, tudo com extremo realismo. Você vai explorar 5 ilhas, uma delas secreta, para resgatar uns bichinhos

CRIZY GAMES

NOVIDADES DO OUTRO MUNDO PRA VOCÊ!

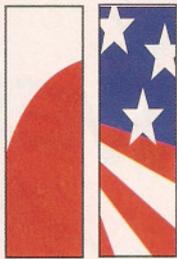
**NINTENDO 64
PLAYSTATION
NEO GEO CD
SATURN
MEGA DRIVE
SUPER NES
3 DO**

**JOGOS PARA PC CD-ROM
CARD'S MAGIC
ACESSÓRIOS**

**INCRÍVEL SALA
DE JOGOS**

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VENDAS PARCELADAS
ACEITAMOS
CARTÕES DE CRÉDITO**

Rua Dr. Djalma Pinheiro, 110
Vila Sta. Catarina
Tel.: (011) 5562-5644



MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

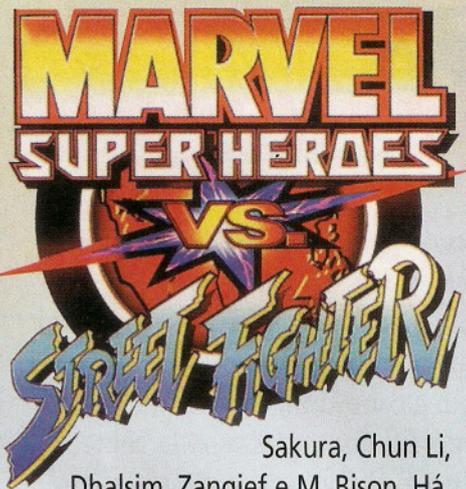
CAPCOM
luta
ARCADE



O crossover mais quente do mundo do videogame entra em cena. Os heróis da Marvel e os Street Fighters, em duplas, irão detonar tudo. Continuação de **X-Men vs. Street Fighter**, o novo jogo da Capcom traz

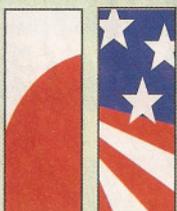
18 personagens.

A Marvel é representada por Ciclope, Wolverine, Homem-Aranha, Capitão América, Shuma-Gorath, Hulk, Black Heart e Ômega Vermelho. Os Street Fighters são Ryu, Ken, Dan, Akuma,



Sakura, Chun Li, Dhalsim, Zangief e M. Bison. Há também um lutador chamado Norimaro, que não deve estar na versão americana. A Capcom, sempre incentivando os aos iniciantes, traz um novo sistema de jogo: o easy mode. Com isso, os golpes especiais saem quando se aperta repetidamente um botão. Porrada de super-herói!

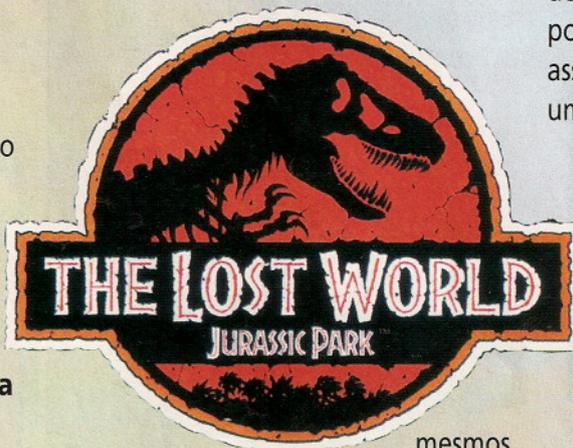
Já disponível



THE LOST WORLD - JURASSIC PARK

SEGA
ação
ARCADE

O esquema GameWorks está a todo vapor e a prova disso é **The Lost World** para arcade. O jogo foi lançado com o filme no Japão. Esse jogo de tiro da Sega, no estilo de **Virtua Cop**, usa a fantástica placa Model 3, de **Virtua Fighter 3** e **Sega Super GT**. Os



mesmos

modelos 3D do filme foram usados no jogo. Toda a bicharada das telonas está aí: os temíveis velociraptors e o supremo tiranossauro rex. A cabine também é uma superprodução: tem alto-falantes de grande potência e um amplificador de graves para

sentir toda a vibração dos tiros e do andar dos dinossauros. Dependendo de como você mata os inimigos, a pontuação muda. Aqui, o negócio é assistir ao filme e ir logo depois a um fliperama.

Já disponível





**FIGHTING
FORCE**
EIDOS
ação
P.STATION

Doctor Zeng, chefe do crime organizado, anda assustando todo mundo com uma nova droga que transforma as pessoas em zumbis. Ele roubou uma fonte de energia que pode aumentar mil vezes o potencial da droga e transformá-la em um supercombustível. Como se não bastasse, o cara quer fazer uma arma para destruir o mundo. Você deve



acabar com a alegria dele nesse jogo com visual 3D. São 4 personagens para você quebrar o pau em mais de 25 fases com ilhas secretas, aviões e prédios. Cada lutador tem mais de 50 golpes, alguns jamais vistos!

Disponível em setembro



**GRADIUS
GAIDEN**
KONAMI
tiro
P.STATION

O clássico jogo de tiro da Konami ganha uma versão original para o P.Station. Controle as naves Vic Viper, Lord British, Jade Knight ou Falchion Beta e livre o planeta Gradius do império Bacterian. Cada nave tem armas diferentes e o esquema de power up é o tradicional. Ao todo são 9 estágios, passando por cenários

conhecidos como o planeta de cristal e as ruínas com as estátuas da Ilha de Páscoa. Os jogos de tiro estão renascendo.

Disponível em agosto



EINHÄNDER
SQUARE
tiro
P.STATION

A Square, a melhor empresa de RPG do mundo, está se aventurando em outros



gêneros. Com **Tobal** entrou nas lutas. Agora estréia nos jogos de tiro com **Einhänder**. Como sempre, a



parte técnica é perfeita, e o sistema de jogo é bem diferente. Para conseguir armas você deve roubá-las dos inimigos. Mas cuidado para não destruí-las. Poderoso!

Sem previsão de lançamento

GAMES STATION



**Somos uma Locadora
de
LANÇAMENTOS**

★ **Aparelhos**

★ **Cd's**

★ **Cartuchos**

★ **Acessórios**

**Atacado
&
Varejo**

**Assistência Técnica
Especializada**

**Atendemos via
SEDEX
para todo Brasil**

**TELEFAX: (011)
543-5753**

Rua: Antônio de Macedo
Soares, 1322
Campo Belo - S. P.
CEP04607- 002



Temos Cards (MAGIC)

PROMOÇÃO

CONHEÇA A GAMEWORKS DE SEATTLE (EUA)

**SUPER
GAMEPOWER**

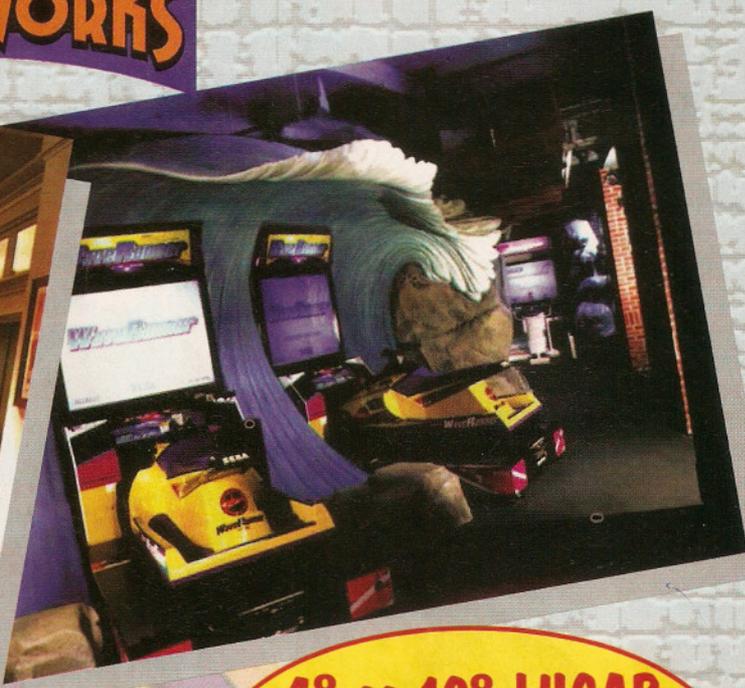
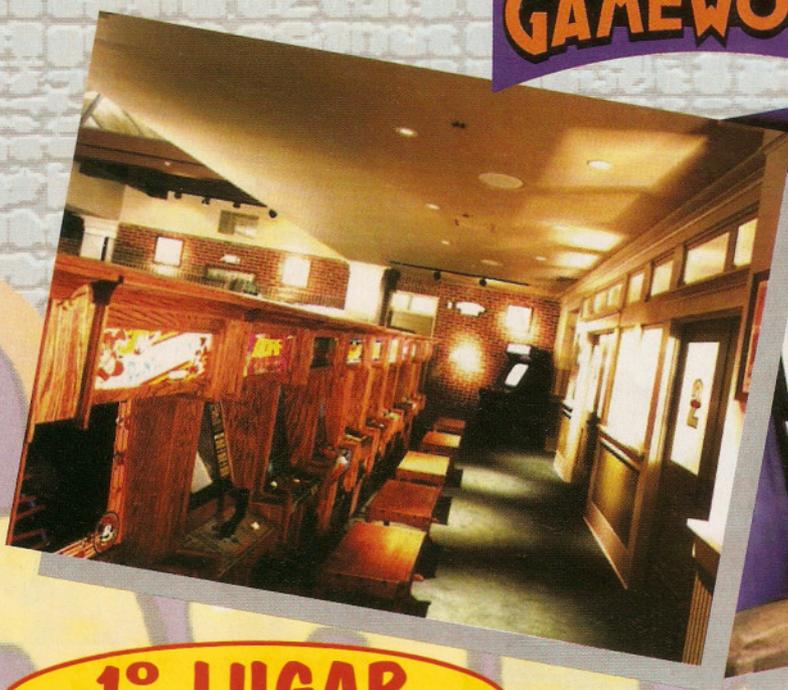
APOIO:



Crie uma capa para a SuperGamePower e concorra a uma viagem para o melhor parque de arcades do mundo, a Gameworks de Steven Spielberg e cia., em Seattle, Estados Unidos



Veja como é fácil participar. Crie uma capa de SUPERGAMEPOWER, envie por carta com seu nome, endereço completo, telefone, e o nome do seu pai ou responsável com o CPF para "Conheça Gameworks", Caixa Postal 9442 SP - CEP 01051 - São Paulo - SP. Envie quantas cartas quiser, desde que uma por envelope.



1º LUGAR

Viagem para a GAMEWORKS

2º e 3º LUGAR

Nintendo 64

4º ao 10º LUGAR

Bonê e camiseta da

**SUPER
GAMEPOWER**

R e g u l a m e n t o

Esta promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 04/08/97 e 05/09/97.

Para participar, o leitor deverá criar uma capa de Super Gamepower, enviando por carta com seus dados (nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e nome e CPF do pai ou responsável). Envie quantas capas quiser, desde que uma por envelope.

Não é necessária a compra da revista para a participação no concurso.

A capa deverá ser enviada para "Conheça Gameworlds"- Caixa Postal 9442 SP - cep 01051 - São Paulo/SP. A data limite de postagem é 05/09/97, considerando-se o carimbo dos correios.

Os trabalhos serão julgados pela redação de Super Gamepower observando-se critérios: criatividade, adequação ao tema e originalidade.

Será selecionado um desenho vencedor, cujo autor ganhará uma viagem para Gameworlds

com direito a um acompanhante, incluindo passagem aérea São Paulo/Seattle/São Paulo em classe econômica, 3 noites de hospedagem em hotel e ingressos para Gameworlds. O pacote não inclui despesas extras de caráter pessoal, tais como: refeições, transporte nos EUA, taxas de embarque e despesas de documentação, seguros de qualquer natureza ou despesas médicas.

Os promotores do concurso não se responsabilizam pela emissão do visto de entrada e permanência no país, bem como, quaisquer outras despesas além das mencionadas neste regulamento. Se o vencedor não conseguir a documentação no prazo estabelecido, perderá o direito à viagem.

Não poderão participar desta promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.

As decisões da comissão julgadora serão definitivas, não cabendo recurso de qualquer espécie.

Os participantes autorizam a utilização de seus trabalhos e nomes para efeito de divulgação impressa da promoção, bem como publicação das capas sem ônus para a promotora. Os desenhos enviados para a promoção não serão devolvidos.

O nome do vencedor e as capas finalistas serão publicadas na edição nº 44 de Super Gamepower, a ser lançada no mês de novembro de 1997

O prêmio é pessoal e intransferível e a viagem deverá ocorrer entre 01.10.97 e 15.11.97, sujeito a disponibilidade.

Os participantes, pela sua simples participação, aceitam sem reservas os termos deste presente regulamento.

O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

Quaisquer casos omissos serão resolvidos em juízo, ficando eleito o Foro Regional de Pinheiros, na Comarca de São Paulo para que sejam dirimidas quaisquer dúvidas sobre este regulamento.

SATURN



Por Baby Betinho

Toda família vive discutindo, mas essa, além de discutir, entra na porrada sempre que precisa resolver alguma coisa. Em **Groove on Fight** os caras continuam a briga que começaram em **Power Instinct**. A diferença é que agora vale lutar em dupla. O objetivo é virar o patriarca e mandar em todos os parentes.



Durante o jogo, você pode usar a barra de super quantas vezes quiser, basta carregá-la. Os jogadores podem ser trocados a qualquer hora. Alguns golpes especiais usam os dois lutadores ao mesmo tempo e tiram mais de 50% da energia do adversário. Os combos somam até 23 hits e dão uma bela detonada no inimigo. Todos os golpes, mesmo os especiais em dupla, são bastante simples e fáceis de fazer.

Mas, se estiver difícil, dê uma boa cacetada no meio da testa do cara. Isso derruba até seu irmão mais velho.

fim

DICA: a sequência de Larry é
↓↘←+X,
↓↘←+Y,
↓↘←+Z



DICA: Oume dá um combo em dose dupla com
(c) ←+A,
←+B,
←+C



DICA: faça
↓↘→+X, ↓↘→+Y,
↓↘→+Z com Chris

para arrasar seu oponente



DICA: faça (c) ←+A, ←+B, ←+C e confira a sequência de Gartheimer

DICA: com Tenjinbashi, ↓↘→+X, ↓↘→+Y, ↓↘→+Z fará um combo animal



DICA: para dar um combo com a bruxinha Remi, faça (c) ←+A, ←+B, ←+C



GROOVE ON FIGHT

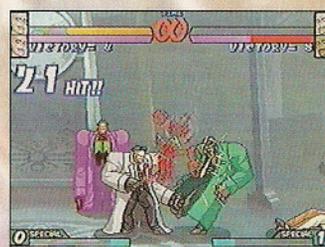
	2 Jogadores Continue	SATURN ALTUS Luta
FUN FACTOR 3	GRÁFICO	4
	SOM	4
	CONTROLE	3
	ORIGINALIDADE	3



DICA: Popura vai mostrar com quantos paus se faz uma canoa com ↓↘←+X, ↓↘←+Y, ↓↘←+Z



DICA: Hizumi fará em pedaços seu adversário com ↓↘←+X, ↓↘←+Y, ↓↘←+Z



DICA: M.A.D é um pouco lento, mas seu combo é ótimo. Faça ↓↘←+X, ↓↘←+Y, ↓↘←+Z



DICA: Solis pode ser ainda mais rápida, faça ↓↘→+A, ↓↘→+B, ↓↘→+C



DICA: o velho Falco vai mostrar quem manda com ↓↘←+X, ↓↘←+Y, ↓↘←+Z

AS FÉRIAS TERMINARAM, MAS A DIVERSÃO CONTINUA COM O MELHOR DA NINTENDO.

AGÊNCIA DE DEIAS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LANÇAMENTOS

RS 39,00

RS 89,00

RS 79,00

O Jogo de Luta Definitivo!

E MAIS:

- SUPER STAR WARS . . . RS 89,00
- MAUI MALLARD . . . RS 89,00

3x SEM JUROS
RS 83,00
ou 1+9 de **RS 31,47**

SNES

ACOMPANHA CARTUCHO SUPER MARIO WORLD

BESTSELLERS

RS 59,00

E MAIS:

- F-ZERO . . . RS 59,00
- PILOT WINGS . . . RS 59,00
- SUPER MARIO ALL-STARS . . . RS 59,00
- SUPER MARIO KART . . . RS 59,00
- SUPER METROID . . . RS 69,00
- TETRIS & DR. MARIO . . . RS 59,00

ACOMPANHA TETRIS

GAME BOY

RS 59,00

GAME BOY CLASSIC apenas **RS 119,00**

GAME BOY POCKET apenas **RS 149,00**

GAME BOY TRANSPARENTE (sem Tetris) apenas **RS 89,00**

AÇÃO

WARIO BLAST . . . RS 49,00

- ALLEYWAY . . . RS 29,00
- TETRIS ATTACK . . . RS 29,00

DESTAQUES

- ### AVENTURA
- BOOGERMAN . . . RS 99,00
 - FÉRIAS ASSOMBRADAS . . . RS 89,00
 - A ILHA DA GARGANTA CORTADA . . . RS 79,00
 - KIRBY SUPER STAR . . . RS 99,00
 - LIGEIRINHO . . . RS 89,00
 - MICHAEL JORDAN . . . RS 69,00
 - PITFALL . . . RS 79,00
 - PREHISTORIK MAN . . . RS 79,00
 - SCOOBY-DOO MISTERY . . . RS 99,00
 - YOSHI'S ISLAND . . . RS 99,00

- ### ESTRATÉGIA
- SIM CITY . . . RS 59,00
- ### ESPORTE
- NHL STANLEY CUP . . . RS 59,00
 - SUPER SOCCER . . . RS 59,00
- ### SIMULAÇÃO
- KYLE PETTY RACING . . . RS 99,00
 - ROCK N' ROLL RACING . . . RS 89,00

- ### AÇÃO
- DOOM . . . RS 89,00
- ### PUZZLE
- TETRIS ATTACK . . . RS 69,00
- ### LUTA
- CLAY FIGHTER 2 . . . RS 99,00
 - MORTAL KOMBAT 3 . . . RS 69,00
 - POWER RANGERS . . . RS 99,00
 - PRIMAL RAGE . . . RS 89,00
 - SPAWN . . . RS 79,00

NINTENDO 64

RS 129,00

RS 89,00

LANÇAMENTO SIMULTÂNEO BRASIL/USA

RS 129,00

RS 129,00

RS 129,00

AÇÃO

STAR WARS . . . RS 129,00

CONTROLLER AVULSO CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA **RS 59,00** (cada)

CARTUCHO DE MEMÓRIA **RS 35,00**

NOVO PREÇO

SIMULAÇÃO

PILOTWINGS . . . RS 129,00

NINTENDO 64

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

3x RS 129,00 SEM JUROS
ou 1+9 de **RS 48,91**

ESPORTE

- BART VS. JUGGERNAUTS . . . RS 29,00
- TENNIS . . . RS 29,00
- TOP RANK TENNIS . . . RS 29,00

LUTA

- KILLER INSTINCT . . . RS 49,00
- TOSHINDEN . . . RS 49,00

SIMULAÇÃO

- PINBALL FANTASIES . . . RS 49,00
- SUPER RC PRO AM . . . RS 29,00

AVENTURA

- BARBIE GAME GIRL . . . RS 49,00
- DONKEY KONG . . . RS 29,00
- DONKEY KONG LAND 2 . . . RS 59,00
- KID ICARUS . . . RS 29,00
- KIRBY'S DREAM LAND . . . RS 29,00
- KIRBY'S DREAM LAND2 . . . RS 49,00
- LITTLE MERMAID . . . RS 29,00
- MEGA MAN 4 . . . RS 49,00
- PERNALONGA 2 . . . RS 29,00
- SUPER MARIO LAND 1 . . . RS 29,00
- WARIO LAND . . . RS 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA

LIGUE JÁ: (011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo
Fabricado no Brasil.

DIRECTSHOPPING

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

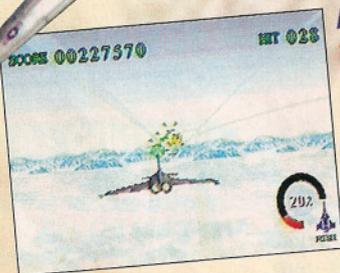
Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. Frete não incluído. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou E.U.A. Pagamento dos consoles em 3x somente para cheques. Pagamento em 10x sujeito à aprovação de crédito.

SATURN



Por Lord Mathias

O caça XF/A-49 foi desenvolvido pelos Força Aérea americana para detonar qualquer adversário. O projeto era secretíssimo. Assim, os americanos pensavam que a arma secreta estava a salvo dos



DICA: para ter certeza de acertar o tiro, espere a mira ficar vermelha para atirar



DICA: nesse avião, acerte os lança-mísseis primeiro. Depois de destruí-los, acerte o centro

DICA: mate os inimigos rapidamente antes que acabe o tempo. Assim, eles não vão fugir



DICA: para matar o helicóptero na fase da cidade, acerte-o no centro quando ele virar de lado



inimigos. Mas os manés nem pensaram que o inimigo poderia ser o piloto. O cara enganou todo mundo: no último dia de teste se mandou com o avião, que já estava equipado com todas as armas. Os americanos mandaram alguns caças F-15 para interceptar o XF/A-49. Os pobres F-15 foram destruídos. As coisas iam de mal a pior para os donos do caça, até que o piloto fez uma besteira: pediu ajuda. A ajuda veio, mas era fraquinha. Foi derrubada, torturada e acabou dando o serviço. Com essas pistas você deve resgatar o caça.



DICA: use os mísseis em inimigos grandes e o Vulcan contra os pequenos

SKY TARGET

8 Fases
1 Jogador
Continue

SATURN
SEGA
Tiro

FUN FACTOR

4

GRÁFICO

4

SOM

4

CONTROLE

3

ORIGINALIDADE

3

Você pode jogar com quatro jatos diferentes, é só escolher. Qualquer um deles é problema, já que a movimentação é ruim. Mas, se você conseguir controlar o jato e se der bem, poderá escolher o melhor caminho.

fim

DICA: para fugir dos tiros dos inimigos, fique circulando pela tela



DICA: no Grand Canyon, fique no meio da tela para ter tempo de desviar das pontes metálicas

DICA: contra esse inimigo, destrua os projéteis que ele solta. Quando eles se juntarem, acerte-os no centro





DICA:
na tela de bônus não encoste nas bolas vermelhas, pois se o fizer o bônus já era



DICA:
pule no gancho, coloque para baixo e solte. Você chegará na tela de cima

30 moedas em 20 segundos. Mas essas brincadeiras não contam pontos. Também é

Sonic, de sua criação até os últimos lançamentos. Se você gosta do Sonic, não tenha dúvida: Sonic Jam é obrigatório.



Por Marjorie Bros

Até que gostei de fazer cooper, mas não há nada melhor para entrar em forma do que correr pra valer com o Sonic. E em Sonic Jam dá pra correr muito! Afinal, são três jogos: Sonic 1, 2 e 3. Nos jogos não há

nada diferente.

A novidade é o Sonic World. Nele,

you participa de brincadeiras como, por exemplo, pegar

possível pegar dicas para os três games do CD, basta seguir as plaquinhas brancas. Existem ainda em Sonic World um cinema, um teatro e um museu. Nesses lugares é possível conhecer toda a história de

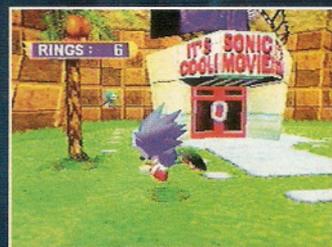


DICA:
pule no primeiro gancho e ande. O

último gancho vai colocá-lo no chão



DICA: não fique para trás! Pule na frente de Tails e pegue as argolas primeiro



DICA: veja os filmes do Sonic. Fique na frente do cinema e aperte A para entrar



O som e os gráficos são os originais dos jogos de Sonic



DICA: entre na árvore o mais rápido possível para chegar na próxima tela



A visão 3D de Sonic World vai deixá-lo de boca aberta

DICA: no alto das telas há muitas argolas suspensas. Pegue-as e, ao completar 100, você ganhará uma vida



DICA: às vezes, o jogo pára se você entrar no looping e deixar o controle

para frente. Não corra riscos

SONIC JAM

2 Jogadores
Bateria

SATURN
SEGA
ação

FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

SATURN



Por Marjorie Bros

Vocês lembram de Macross, um desenho que passava na TV uns dez anos atrás? É claro que eu não lembro, pois era muito novinha na época. Mas minha irmã mais velha (10 minutos mais velha) lembra e morre de saudade. O jogo para Saturn foi todo baseado no desenho. Você comanda um dos robôs da esquadra

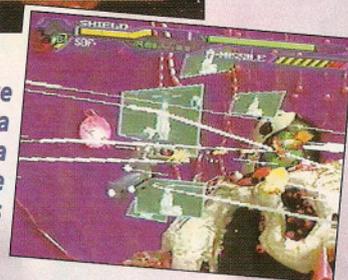


MACROSS



DICA: atire em baixo para destruir esse adversário mais rápido

DICA: fique atirando na frente da cabeça e apenas desvie das bolas rosas



é seu. Tirando as bombas, todo o resto da munição é infinita. Então, nada de economia: abuse dos mísseis teleguiados. Também não se

DICA: use os mísseis teleguiados para acertar alvos no chão



Macross e deve proteger a nave-mãe (que está cheia de gente dentro) dos ataques alienígenas. Seus amigos vão dar uma ajudinha. Mas é ajudinha mesmo, o trabalho pesado

preocupe com a energia do escudo. Basta apertar duas vezes o botão de tiro, deixando-o pressionado na segunda vez, para renová-la.

fim

DICA: deixe algumas cápsulas na tela para enfrentar o inimigo



Essa gatinha é a sua namorada, isto é, se você chegar ao final do jogo



DICA: dê voltas na nave inimiga para não ser atingido



DICA: para desviar do raio, suba para o final da tela

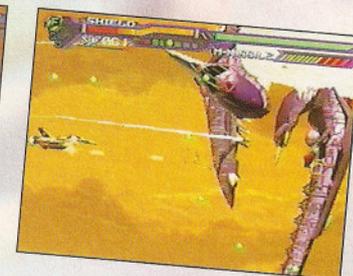
MACROSS		SATURN
Bateria	1 Jogador	EMOTION
	11 Fases	tiro
FUN FACTOR 5	GRÁFICO	5
	SOM	5
	CONTROLE	5
	ORIGINALIDADE	4



DICA: acerte todas as bombas no centro da abertura desse inimigo



DICA: cuidado, se for acertado pelas pedras mais claras, você morre



DICA: ficando aqui é mais fácil desviar dos tiros

NESCAU. ENERGIA PRONTA PRA BEBER.



P.STATION

ACE COMBAT 2



Por Marjorie Bros

Se você se amarra num simulador de caças, *Ace Combat 2* é seu jogo. A série *Ace Combat* se baseia nos arcades *Air Combat* e *Air Combat 22*, mas tem mais variedade de missões. Nesse jogo, você é um ás do *Special Tactical Fighter Squadron* (Esquadrão de Caças Táticos

Especiais), vulgo Scarface, um esquadrão de mercenários que cuida das missões que a Força Aérea não pode cumprir. Você tem a sua disposição os melhores caças de todo o mundo, como o F-14 Tomcat, A-10 Thunderbolt, Mig-29, EF-2000 e o novíssimo F-22. Cada caça abatido e cada alvo destruído valem pontos para aumentar sua graduação, portanto, detone tudo o que aparecer e o mais rápido possível. Nas missões podem aparecer os pilotos

DICA: aproxime-se a cerca de 400 metros se quiser abater os pilotos mais experientes, como os de elite



DICA: nas missões de aterrissagem, controle o caça e entre reto na pista. Depois, comece a frear



DICA: use o modo de controle expert, que permite



uma maior liberdade nos movimentos



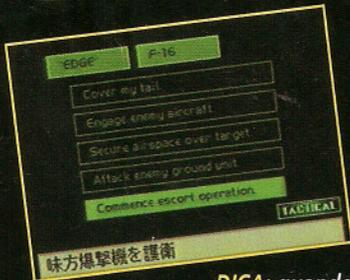
DICA: na missão "low altitude surprise attack", mantenha

seu caça a 1800m de altitude para pegar os B-2 de surpresa. Destrua todos os inimigos nas fases para poder ir às missões secretas

inimigos de elite. É difícil acertá-los, mas se conseguir você ganha uma medalha, um novo avião e a passagem para uma missão secreta. Os controles são

perfeitos. Se achar que não vai dar conta do recado, dá para contratar um wingman, um piloto de apoio. Metralhadoras e 60 mísseis compõem seu arsenal. De resto, é só encarar a briga e sentir-se um Top Gun.

fim



DICA: quando contratar os wingmans, veja as naves que eles usarão na missão



DICA: em "night-time pursuit plane" derrube os dois E-767 para o radar voltar ao normal



DICA: confirme em "information" os pilotos de elite. Derrubando-os, você ganha o direito de comprar mais aeronaves



DICA: acerte na torre de comando dos navios e mande tudo pelos ares

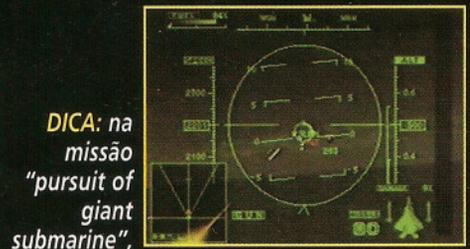
ACE COMBAT 2

1 Jogador
Memory Card

P.STATION
NAMCO
Tiro

FUN FACTOR
4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4



DICA: na missão "pursuit of giant submarine", vá acertando o míssil gigante logo quando ele for disparado. Depois, persiga-o em alta velocidade e detone

WILD ARMS



Da GamePro

Após mais de mil anos de guerra contra os Metal Demons, os habitantes de Filgaia ainda estão a fim de acabar com seus inimigos eternos. Para ajudá-los, eles chamam três jovens aventureiros. Apesar de cada um ter o seu motivo para entrar nessa guerra, os três tem uma proposta em comum: trazer a paz para Filgaia e recuperar o Tear Drop Artifact, o único que tem o poder de acordar a Queen Demon do seu sono milenar. Essa é a história desse novo



DICA: quando estiver no Sweet Candy, lutando contra o enigmático Zed, combine o ARM Lock-On de Rudy com o Hand Cannon para aumentar a potência. Em seguida, chame o Stoldark para finalizar



DICA: preste atenção na introdução porque ela revela pistas que vão ajudar a revelar o mistério do jogo



DICA: na Guardian Shrine, acenda os postes na seguinte ordem: do topo à direita, do meio à direita, topo à esquerda, canto inferior esquerdo, do meio à esquerda, canto inferior direito e, por último, o do meio. Agora você vai conseguir uma audiência com os guardiões



DICA: quando estiver no Sweet Candy, lutando contra o enigmático Zed, combine o ARM Lock-On de Rudy com o Hand Cannon para aumentar a potência. Em seguida, chame o Stoldark para finalizar

RPG da Sony, o bonito e intrigante **Wild Arms**. Trazendo elementos clássicos, **WA** combina gráficos poligonais 3D fantásticos e uma jogabilidade bem criativa que prende a atenção. Jogando com os três aventureiros, eles podem melhorar as armas, as habilidades e ainda criar magias que ajudam na solução dos quebra-cabeças. Durante as batalhas, eles são

P.STATION



DICA: depois da invasão dos demônios no Aldehyde Castle, fuja dos homens do rei e entre na cozinha. Um dos chefes vai levá-lo a uma passagem secreta

WILD ARMS

1 Jogador
Memory Card

P.STATION
SONY
RPG

FUN FACTOR
5

GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

sensacionais. Os personagens ficam grandes e detalhados, bem parecidos com os jogos de luta tradicionais, e você ainda conta com cinco ângulos de visão. **Wild Arms** tem tudo para ser o RPG da temporada!

fim



DICA: na Lolithia's

Tomb, quando estiver de frente com o Magnatrous, use o ataque Jack's Psycho Crack para perturbá-lo enquanto a princesa Cecilia e o Rudy o atacam com a magia

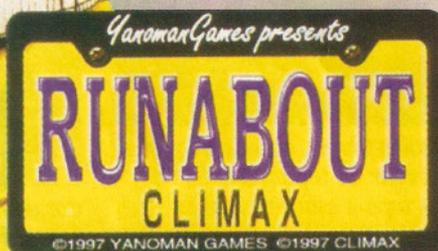
P.STATION



DICA: não perca tempo dando a volta na placa, atravesse-a e siga em frente



DICA: observe se a ponte está como na foto. Se estiver, pegue o máximo de velocidade e voe sobre ela



DICA: destrua a placa para chegar mais rápido ao final



Por Marjorie Bros

Sorte do Chefe eu estar aqui, são e salva. Quem, além de Miss Bros, poderia roubar com graça, elegância e velocidade? Quem cumpriria as missões de **Runabout** com tamanha classe? Vou dar algumas dicas, certo? Comece escolhendo a missão. Existem duas, Downtown e Sea Side. Na primeira, você já começa correndo, pois acabou de roubar uma estátua. O objetivo é descolar

RUNABOUT

1 Jogador **P.STATION**
Memory Card YANOMAN/CLIMAX
Ação

FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

umas baterias e, com elas, detonar o portão. Se escolher a Sea Side, você deve pegar a estátua, que está dentro de uma limousine. Depois de

completar as duas missões, nada de descansar: existe mais uma, a Metro City. Para terminar, pegue a estátua na cabine telefônica. O ideal é fazer tudo muito rápido. Mas não desista: se o tempo acabar, continue correndo para marcar pontos.

fim



DICA: corte caminho pelo shopping center para ganhar tempo



DICA: pegue o carro NSR e voe nessa reta para conseguir mais um carro



DICA: entre na linha do metrô e acabe com o trem. cada trem vale um milhão



DICA: tente completar a segunda e a terceira missões com dois milhões e meio cada uma. Você irá ganhar mais carros extras

Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x somente para cheques. Pagamento em 10x sujeito à aprovação de crédito. * Os 6 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos.

VOLTE ÀS AULAS DETONANDO OS MELHORES GAMES DOS ARCADES.

DESTAQUES R\$ 89,90 CADA



SAMURAI SHODOWN 4

LANÇAMENTO



REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL



KING OF FIGHTERS '96



DETONE OS JOGOS MAIS POPULARES DO ARCADE EM SUA CASA. AGORA COM UM PREÇO IMBATÍVEL E GARANTIA DE 6 MESES.

NOVO PREÇO

NEO GEO CD
JÁ VEM COM 2 CONTROLES
E 6 JOGOS GRÁTIS.*
1+9x R\$ 53,08
ou 3x R\$ 140,00

TOP 10 R\$ 84,90 CADA



(1) NINJA MASTERS



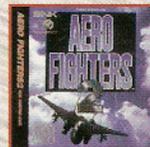
(2) METAL SLUG



(3) SAMURAI SHODOWN 3



(4) REAL BOUT FATAL FURY



(5) AERO FIGHTERS 2

(6) ART OF FIGHTING 3

(7) PLASURE GOAL

(8) KING OF FIGHTERS '95

(9) SUPER SIDEKICKS 3

(10) WORLD HEROES PERFECT

CLÁSSICOS - R\$ 45,90 CADA

- | | | | | |
|-------------------|----------------------|------------------|------------------|-------------------|
| SAMURAI SHODOWN 2 | ART OF FIGHTING 2 | BLUE'S JOURNEY | FOOTBALL FRENZY | SOCCER BRAVE |
| SAMURAI SHODOWN 1 | ART OF FIGHTING 1 | DARK COMBAT | GHOST PILOTS | PUZZLED |
| ALPHA MISSION 2 | KING OF FIGHTERS '94 | BASEBALL STARS 2 | KARNOV'S REVENGE | RALLY CHASE |
| TOP HUNTER | LAST RESORT | FATAL FURY 1 | LEAGUE BOWLING | SENGOKU 1 |
| WIND JAMMERS | WORLD HEROES JET | FATAL FURY 2 | MUTATION NATION | SUPER SIDEKICKS 1 |
| SUPER SIDEKICKS 2 | MAGICIAN LORD | FATAL FURY 3 | NAM 1975 | PRE SUPER SPY |
| BURNING FIGHT | VIEW POINT | CROSSED SWORDS | NINJA COMMANDO | 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

GAMK



DIRECTSHOPPING

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

MEGA

SONIC CLASSICS



DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE



DICA: acabe com os inimigos, enchendo a tela deles de peças



DICA: junte 4 peças de cores iguais, para acabar com elas. Caso destrua montes de peças seguidos, você os manda para o adversário

jogos não tem nada de novo, é igualzinho, sem tirar nem pôr. O terceiro game, **Dr. Robotnik's**, é parecido com **Columns**, também da Sega. É como **Tetris**, só que, em vez de completar linhas para detoná-las, você tem de juntar quatro peças de cores iguais. É clássico, moçada: não dá pra perder.

fim



Por Marjorie Bros

Depois de ficar um tempão presa lá naquele SPA, comendo apenas uma folha de alface com suco de laranja, não poderia acontecer nada melhor! Olha só que maravilha: três jogos do Sonic em um só cartucho. **Sonic Classics** traz **Sonic 1**, **2** e **Dr Robotnik's**.

Os dois primeiros estão muito rápidos, com bons gráficos e jogabilidade fantástica. Os



SONIC CLASSICS

2 Jogadores Continue

MEGA SEGA ação/puzzle

FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

SONIC 2

DICA: caso termine a fase com + de 50 moedas, surgirá um anel gigante no final. Pule nele para ir para a fase de bônus



SONIC



DICA: use as flechas como plataforma para alcançar o inimigo



DICA: nessa fase você comanda os flipers, utilize-os para acertar esse chefe



DICA: caso o looping esteja fechado, faça ↓ + C para destruir e continuar



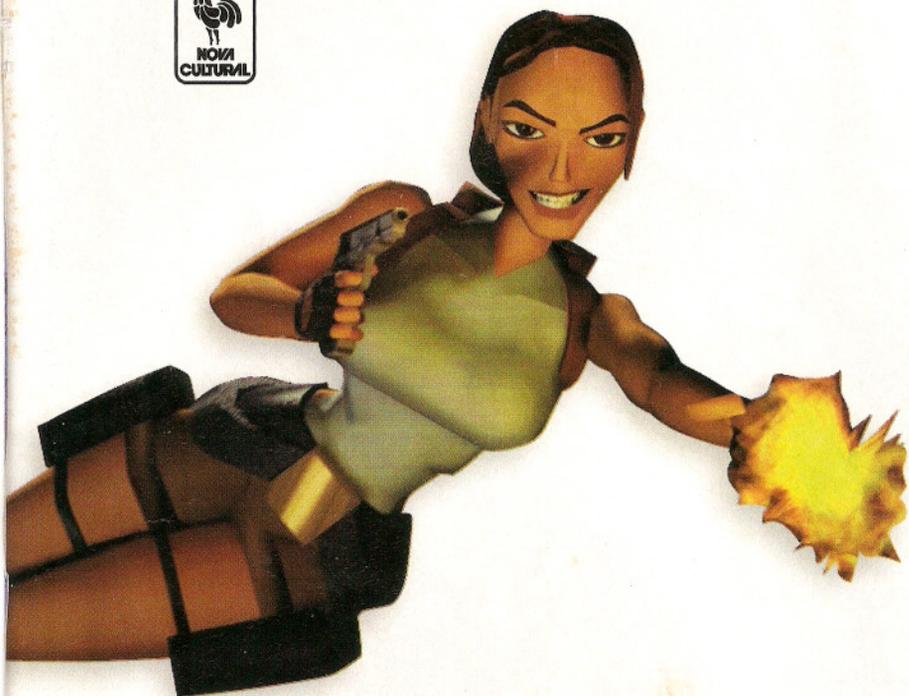
DICA: passe rápido entre as caixas para não ser esmagado

Revista



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

PC PLAYER



- **BETRAYAL AT KRONDOR (JOGO COMPLETO!)**
- **TRÊS DEMOS PARA JOGAR VIA INTERNET: CRUSH!, ADMIRAL SEA BATTLES E ARDENNES OFFENSIVE**
- **CRIE NOVAS FASES E ARMAS DE QUAKE COM O SOFTWARE DEATHMATCH MAKER**
- **E MAIS: DEMOS DE NEED FOR SPEED II, THE CURSE OF MONKEY ISLAND, F/A 18 HORNET 3.0, PERFECT WEAPON, MUPPET TREASURE ISLAND...**

TOMB RAIDER 2 A SENSUAL LARA CROFT ATACA NOVAMENTE

**NAS BANCAS
DIA 12/08**

ARCADE



Por Baby Betinho

Depois de dois anos de espera, a Capcom finalmente solta seu novo DarkStalkers: *Jedah's Damnation*. Esse tal Jedah tá maluco. Ele é um messias e pensa em trazer a salvação para o mundo das trevas, incorporando todas as almas. O esquema básico é o

DICA: use o Dark Force de Jedah ou Q-Bee para fazer uma cera e recuperar a energia



DICA: o Ira Spinta se mostra eficiente depois de um chute médio. Mas contra os mais experientes, a coisa muda de figura



DICA: depois de um Pharaoh Magic (CM, SR, ↓, CR, SM), deixe Start pressionado para fazer cair essa tumba gigante. Mas não se engane, não tira

DARKSTALKERS 3

15 Lutadores
2 Jogadores
Continue

ARCADE
CAPCOM
Luta

FUN FACTOR
5

GRÁFICO **5**
SOM **4**
CONTROLE **5**
ORIGINALIDADE **3**

DICA: use um Mystic Arrow EX e, depois que o inimigo quicar na parede, aplique um Lumina Illusion

mesmo dos outros dois DarkStalkers, só que com acréscimos. Existe uma nova habilidade chamada Dark Force, que dá um poder diferente para cada habitante das trevas. Com quatro novos personagens, *DarkStalkers 3* pretende fisgar todos os amantes dos jogos de luta.

fim

DICA: o Midnight Bliss (↓→↘ + SS) não tem defesa. Tente "deixar" o golpe em cima do inimigo derrubado



DICA: a Nero Fatica (↓↙← + soco) serve como anti-aéreo. Depois, siga com um golpe de chão e um Finale Rosso



DICA: tente fazer combos com socos durante o Dark Force de Lord Raptor. Só uma observação: quando o poder acaba, você faz uma pose. Para evitar ser atacado, acabe com o Dark Force antes usando soco + chute, quando estiver seguro



DICA: use o Prova de Servo (←↙↘ → + CC, chute) depois de um ou dois chutes fracos em pé. Só com reflexos de aço o inimigo escapa



DICA: o Dark Force de Lilih é bem eficiente. Use um fatal EX e arranque quase a metade da energia



DICA: o *Finishing Shower* serve para acabar com cachorro morto



DICA: deixe um *Dio Cega EX* (↓↘→ + SS) e faça um *Finale Rosso* (↓↘ + SS). Difícil escapar



DICA: no *Groomy Puppet Show*, você deve digitar os botões no ritmo. O soco é o bumbo e o chute, a caixa



DICA: quem ganha o "round" pode se mexer primeiro. Tome a iniciativa e vá para o ataque



DICA: o *Beautiful Memory* (←↘↓↘→ + CC) é invencível na hora em que é acionado. Ótimo para se levantar



DICA: faça SR, SM, ↘, CR, CM e dê um combo com o *Moment Slice*



DICA: use o CF de B. B. Hood e, enquanto o inimigo se defende, mande bala

GOLPES

Abaixo você tem um lista de golpes que completa aquela publicada no Especial Golpe Final da *SGP*. Os golpes que não estão descritos nas dicas desta página, estão neste quadro.

JEDAH

San Passare: de perto, →↘↓↘← + CM ou CF

Q-BEE

O.M.: de perto, →↘↓↘← + SM ou SF

Homing Dash: no ar, →→

Hover Jump: deixe ↑ pressionado

LILITH

Mystic Arrow: →↘↓↘← + soco

EX - Groomy Puppet Show: ←↘↓↘→ + CC (gasta dois estoques EX)

BABY BONNIE HOOD

Sentimental Typhoon: de perto, →↘↓↘← + SM ou SF

Double Jump: no ar, ↑

Tell me Why: ↓ + CCC

DEMITRI MAXIMOFF

Negative Stolen: de perto, 360° + SM ou SF

EX - Midnight Pleasure: SR, SM, →, CM, CM (gasta dois estoques EX)

FELICIA

Hell Cat: de perto, →↘↓↘← + CM ou CF

Toy Touch: ↓↓ + soco (quando derrubar o inimigo)

Wall Cratch: na parede coloque para os lados (gruda na parede)

EX - Please Help Me: ←↘↓↘→ + CC

MORRIGAN AENSLAND

Vector Drain: de perto, →↘↓↘← + SM ou SF

EX - Finishing Shower: SM, SR, ←, CR, CM

EX - Cryptic Needle: →, SF, SM, SR, →

VICTOR VON GERDENHEIM

Mega Spike: de perto, 360° + soco

Thunder Liberation: mantenha pressionado algum golpe médio ou forte

Gravitron Knuckle: agarre com soco e ↓↑ + soco

Minimum Step: ↓ + CCC

EX - Gerdenheim 3: 720° + CC

BISHAMON

Kirissute Gorem: de perto, 360° + SM ou SF

Togakubi Sarashi: ↓↓ + SS

(quando derrubar o inimigo - gasta EX)

JON TALBAIN

Wild Circular: de perto, →↘↓↘← + CM ou CF

Quick Move: ↓ + CCC

EX - Moment Slice: SR, SM, →, CR, CM

SASQUATCH

Big Brunch: de perto, →↘↓↘→ + SS



DICA: cuidado para não tomar golpes durante o *Dark Force*. Se isso acontecer vai diminuir o tempo de funcionamento



DICA: Demitri ganhou um fatal bom para incluir em combos, o *Demon Billion* (↓↘↘ + CC)

Banana: ←↘↓↘→ + Start (gasta EX)

RIKUO

Cristal Lancer/Gems Anger: de perto, →↘↓↘← + SM ou CM ou SF ou CF

Direct Sizzles: ↓↓ + SS (gasta três estoques EX)

Descer do bicho: durante o *Dark Force*, CCC

EX - Aqua Spread: →↘↓ + SS ou CC

LORD RAPTOR

Skull Punish: de perto, →↘↓↘← + SM ou SF

Air Dash: no ar, →→

ANAKARIS

Punishment Hole: caído, →↘↓ + chute

Double Jump: no ar, ↑

EX - Pharaoh Salvage: CF, SM, ↓, CM, SF (vale no ar também - gasta dois estoques EX)

EX - Pharaoh Decoration: CF, SM, CR, ↓, SR, CM, SF (vale no ar também - gasta três estoques EX)

EX - Supreme True (GC): →↘↘ + SS

HSIEN KO

Houtengeki: de perto, →↘↓↘← + SM ou SF

Air Dash: no ar, →→

LEGENDAS

SR - soco rápido (fraco)

SM - soco médio

SF - soco forte

CR - chute rápido (fraco)

CM - chute médio

CF - chute forte

SS - dois botões de soco quaisquer

CC - dois botões de chute quaisquer

SSS - três botões de soco

CCC - três botões de chute

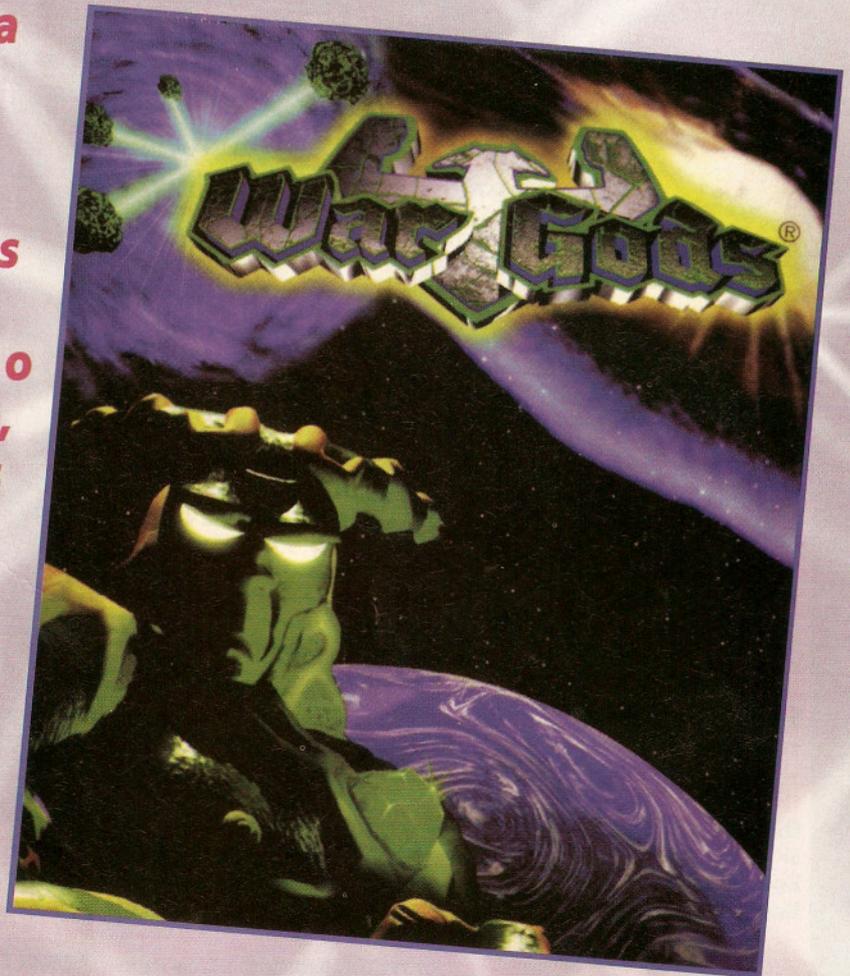
GC - Guard Cancel (faça o golpe durante a defesa e a mesma será desfeita, entrando seu golpe)

EX - golpes que gastam estoques EX

GOLPE FINAL

War Gods não é um jogo para ser adorado logo de cara. Precisa ser descoberto. Você vai começar a gostar dele depois de aprender a fazer os combos e de sacar um pouco da estratégia do jogo. É isso o que eu mostro nesta matéria, feita sob encomenda para os lutadores do Nintendo 64 e do P.Station

BABY BETINHO



GOLPES BÁSICOS

Uppercut: ↓ + SA

Rasteira: ← + CB

Giratória: ← + CA

Arremesso: → + SB

Chega pra lá: BL, BL

Rolar para trás: ← + BL
(quando for derrubado)

Ataque do chão: → + SA
+ SB (quando for derrubado)

Corrida: →→

Ataque no chão:

↑ + SA (com o oponente caído)

Salto 3D: segure 3D + BL,
↑ ou ↓

Deslocamento 3D:

segure 3D, ↑ ou ↓

Deslize 3D: segure 3D,
↑↑ ou ↓↓

COMANDOS

+ - apertar ao mesmo tempo

SA - soco alto

SB - soco baixo

BL - bloqueio

CA - chute alto

CB - chute baixo

3D - movimento 3D

Combo Breaker: um golpe que pára os combos, após o

terceiro hit

Fatality: golpe de finalização. Deve ser feito após a mensagem "Prove yourself!"

Obs: a abertura do combo completo (←→) pode ser substituída por →→

FATALITIES BÁSICOS

Faça-os depois da mensagem "Prove yourself!".

Uppercut Ring Special:

↓ + SA

Roundhouse Ring

Special: segure 3D,

← + CA

Combo em slow-

motion (Cy-5/Ahau):

segure 3D, ↔ CA

(segure BL e o 3D para mais visões de câmera)

Combo em slow-

motion (os outros):

segure 3D, ↔ SA

(segure BL e o 3D para mais visões de câmera)

AHAU KIN

Numa visão, Ahau Kin, um sacerdote do mal, descobriu que um enorme poder se encontrava no fundo do poço do sacrifício. Ele mandou, um a um, escravos para tentar conseguir a Ore, a pedra do poder, sem sucesso.

Obcecado pela ganância, Ahau Kin, mergulhou no poço para possuir a Ore.



Golpes

Sunburst: ↔ SB

Teleport Gate: ↓ ↑ CB

(pode ser feito no ar)

Blow Dart: ↔ SA

2 Blow Darts:

← ↔ SA

3 Blow Darts:

← ↔ SA

Sword Swipe: ↓ ← SA

(→ + SA para mais um golpe)

Dagger Stab: ↓ → SB

Clothesline: → → CA + CB

Combo Breaker:

→ ↔ ← CA + CB

Combo completo: ↔

CA, CB, CA, SB, SB, SA, SA, SA, CA (10 hits - 30%)

Fatality: segure 3D,

↑ ↓ ↑ CA (perto)

MANHAS E ESTRATÉGIAS

Evitar arremessos: faça ← + BL ou ↙ + BL para conter os arremessos.

Voadora e combo: tente fazer o combo logo após uma voadora. Isso acrescenta de 10 a 15% de dano.

Deslize e vença: o deslize 3D é um ótimo movimento, especialmente contra os novatos.

Estratégia para lutar no chão: quando o inimigo vier com um golpe

no chão, levante rolando para trás. Depois, corra e mande um combo. O golpe do chão deve ser usado quando o inimigo vier andando ou correndo, seco para acertá-lo.

A utilidade do "chega para lá": se o inimigo estiver muito na defensiva use o "chega pra lá", que é indefensável. Depois mande um combo ou um golpe especial.

JOGUE COM OS CHEFES

A vantagem de jogar com os chefões de War Gods é que os golpes deles tiram mais energia do que os dos lutadores normais.

Exor tem um problema: não pula. Veja como acessar os chefes na página de abertura da seção de dicas.

SA + SB

Bigfoot: → + SA

Ragdoll Throw: → ←

SB (perto)



GROX

Shockwave Stomp:

← ↑ CB

Belly Splash: ↔

CA + CB

Axe Handle: → → SA

Forearm Swing: ↔ SA

Belly Bump: ↔

EXOR

Containment Orb:

→ ↓ ← SA

Teleport: → → CB

Direct Ore Energy:

← ↓ → SB

Arial Ore Energy #1:

→ → CA

Arial Ore Energy #2:

← ← SA + SB

Arial Ore Energy #3:

← ↔ SA + SB

Teleport Arial Ore:

→ ↓ ← CA

Force Field: → → SA

Turn-Around Backfist:

← ← SB

Telekinetic Slam:

→ + SB



ANUBIS

Enquanto procurava por tesouros no vale dos reis, um ladrão descobriu uma câmara subterrânea. O ladrão tentou pegar os tesouros, mas foi morto pela Ore, encarregada de destruir todos que entrassem. Seu maldito espírito voltou ao mundo na forma de Anubis.

Continua

GOLPE FINAL



Golpes

Pyramid Trap: ↓← SB
(pode ser feito no ar)
Teleport Attack:
←→ CB
Staff Chop: ↓→ CA
Staff Sweep: ↓← CB
Double Staff Chop:
→→ durante o Staff Sweep
Staff Bolt: ↓→ SA
Horn Charge: →↓←
CA + CB
Combo Breaker: segure 3D, ←↑→ CA
Combo completo:
←→ SA, CA, SA, SB, BL,
→→←→ CA + CB
(10 hits - 32%)
Fatality: →↓← SA + CB
(distância de um salto)

CY-5

O poder da Ore é eterno. Em 2096, cientistas implantaram a Ore em CY-5, um ciborgue. A pedra tem o poder de dar vida e CY-5 dizimou os cientistas. Assim, o ciborgue concluiu que precisava de mais Ore para uma maior consciência humana. Ele vai dizimar todos até conseguir seu objetivo.



Golpes

Teleport: ↓← CB
Ground Laser: ←↓→ SB
(pode ser feito no ar)
Overhead Laser: segure 3D, ←↓→ SA
Gain Orbital: ←← SB (até 4 objetos)
Fire Orbital: use o Gain Orbital, SA + SB
The Blender: ↓← SA
Combo Breaker: 3D, ↓↑ SA + CB
Combo completo: ←→ CA, →↓← SA, SA, SB, SB (13 hits - 38%)
Fatality: ←← SA (distância de um salto)

KABUKI JO

Um samurai temido descobriu a Ore em suas lutas. Dominado pelo poder da pedra, ele massacrou seu próprio exército com sua ira. Diante da desgraça, ele se transforma em Kabuki Jo e está disposto a dominar o poder que o consome.



Golpes

Fire Trap: ←↓→ CB
Shuriken Throw: ↓→ SA
CW Shuriken Spread:
segure 3D, ↓→ SA
CCW Shuriken Spread:
segure 3D, ↓→ SB
Short Dragon Breath:
←→ SB
Medium Dragon Breath:
←←→ SB
Long Dragon Breath:
←←←→ SB
Dragon Staff: →↓← SA, SB, CB (3 hits - 18%)
Sword Flurry: →→ SA + SB (continue apertando → + SA + SB para mais golpes)
Combo Breaker:
3D, ↑↓↑ CB
Combo completo: ←→ SA, CA, SB, SB, CA + CB, ↓→ CA + CB (10 hits - 36%)
Fatality: ←↓→ CA + CB (distância de uma rasteira)

MAXIMUS

Maximus, um gladiador, lutou pela diversão de seus mestres. Durante um festival que celebrou a Ore, ele lutou para levar a pedra. O oponente foi massacrado, assim como seus mestres. Roubou a Ore e escapou. Dominado pelo poder da pedra, agora a luta é para livrar todos os escravos.



Golpes

Net Trap: ←→ SA + SB
Shockwave Punch:
segure 3D, ↑↓ SB
Hammer Attack: ↓→ SB
Hammer Throw: ↓← SA
Headbutt: ←→ SB
Noogie: →→ SA (perto - continue apertando SA para até 4 hits)
Reversal Throw: ← + SA (quando o oponente estiver atacando)
Combo Breaker: →→ + SA + SB
Combo completo: ←→ SA, SB, →→ CB, SB, SA, SA, SB, ←↓→ SB (10 hits - 39%)
Fatality: segure 3D, →→ SA + SB (perto)

PAGAN

Pagan, uma experiente artista marcial, soube da localização da Ore através de manuscritos antigos. Ela chegou a uma catedral onde Ore fora adorada. Os manuscritos continham a chave para evocar a pedra. Agora, Pagan está com sede de poder e destruição e vai dar fim em tudo e em todos.



Golpes

Skeleton Trap: ←↓→ SB
Smoke Teleport: ↓↓ CB
Electric Shock: ↓← SA
Copter Kick: ↓→ CA + CB
Leg Flip: →→ CA
Combo Breaker: ←←←→ + CA + CB
Combo completo: ←→ SA, CA, SA, CA, CA, CA, CB, CB, SA (10 hits - 31%)
Fatality: ←→ SB (distância de um salto)

TAK

Muito tempo atrás, um reino adorou a Ore como a um deus. Um reino rival declarou guerra para possuir a pedra. Face à derrota, o rei escondeu a Ore numa estátua, que ganhou vida como Tak, vingador de uma civilização antiga.



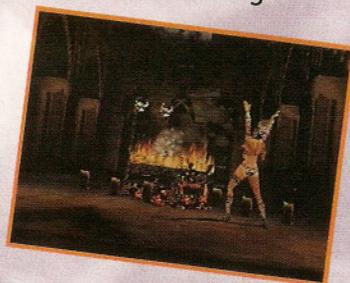
Golpes

Shockwave Stomp: segure 3D, ←↓→ CB
Rock Crush: ↓← SA
Boulder: ↓→ SB

Power Slam: →← SB (perto)
Belly-to-Back Suplex: →← SA (perto)
Combo Breaker: 3D, ←→ SA
Combo completo: ←→ SA, SA, SB, SB, CB, CB, SA, SA, CA (10 hits - 32%)
Fatality: ←↓→ SB + CA (perto)

VALLAH

Vallah, uma princesa guerreira, perdeu-se numa tempestade de neve, durante uma batalha. Numa caverna, ela se deparou com uma pedra verde, presa numa imensa parede de gelo. Depois de muito esforço, sua espada finalmente toca na Ore. Vallah, então, é transformada numa princesa viking que reina sobre o gelo.



Golpes

Dragon Trap: →↓← SA
Axe Chop: ←← SA
Axe Throw: ↓→ SB
Double Axe Throw: segure 3D, ↓→ SB
Shield Slice: ↓← SB
Shield Dash: ←→ CB + CA
Sword Slicer: ←→ SA
Double Sword Slice: segure SB, →← SA
Combo Breaker: 3D, ↓← CB

Combo completo: ←→ SA, CB, CB, SA, SB, SB, SA, ←↓→→↓← (10 hits - 34%) - Nota: acione mais danos com o Axe Chop quando derrubar o inimigo
Fatality: →→ CB (perto)

VOODOO

Numa vila do Caribe, um bruxo assombrou as pessoas com sua magia negra. Em desespero, os moradores da vila capturaram o bruxo, atearam fogo em seu corpo e jogaram os restos num pântano. Mal sabiam eles que o pântano carregava a Ore e que o defunto ganharia vida novamente. Agora ele é Voodoo, o deus dos imortais.



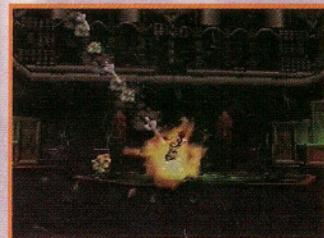
Golpes

Snake Pull: ←← SB
Teleport: ←→ CB
Naildown: segure 3D, ←↓→ SA
High Bat Attack: ↓← SA
Low Bat Attack: ↓← SB
Spinning Claw: ←→ SA + SB (aperte SA + SB para girar mais)
Bitch Slap: →← SB (perto - digite SB para até 4 hits)

Combo Breaker: →↓← SA + SB
Combo completo: ←→ SA, CA, SA, CB, CB, CB, SB, SB, CA, SA (12 hits - 38%)
Fatality: ←→ SB (distância de um salto)

WARHEAD

O governo temia o risco de uma experiência de unir armas nucleares com a Ore. Foi mandado um oficial e, quando chegou ao laboratório, o prédio explodiu. Pedacos da Ore atingiram seu corpo, e o soldado foi transformado em Warhead, um lutador sobre-humano.



Golpes

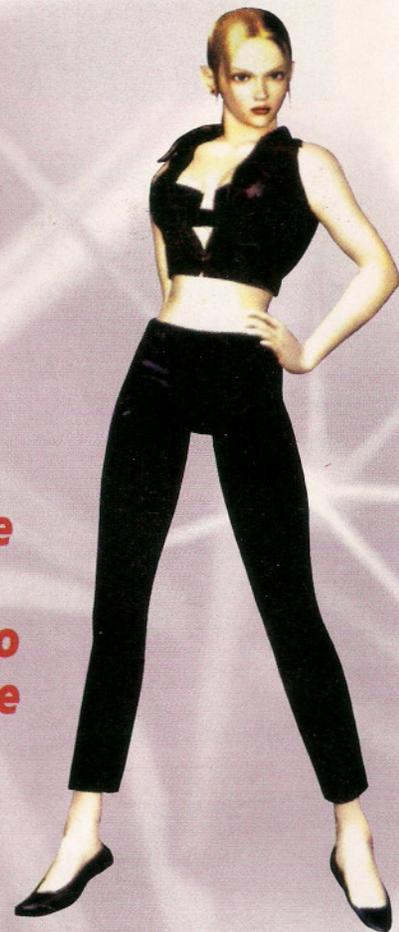
Shockwave Punch: segure 3D, ←↓→ SA
Launch Direct Missiles: ↓← SB
Launch Seeking Missiles: segure 3D, ↓← SB
Cannonball Stomp: ←→ CA + CB (pode ser feito no ar)
Skull Crusher: →← SA (perto - digite SA para mais hits)
Combo Breaker: 3D, ←←→ SA
Combo completo: ←→ SA, SA, SB, SB, CB, CB, CA, CA, SB (10 hits - 36%)
Fatality: →↓← CA (distância de um salto)

GOLPE FINAL



TEKKEN 3

Você pensou que era tudo? Enganou-se. Depois de todos aqueles golpes da edição passada, agora mostramos o caminho dos combos em Tekken 3. Acompanhe a seguir todas as maneiras para detonar usando esses golpes com os 10 lutadores. E boa sorte!



BABY BETINHO

10 HIT COMBOS

Uma das chaves para a vitória em Tekken 3 são os 10 Hit Combos. Nesta matéria mostramos todos os combos de cada lutador. Cada combo é composto por uma abertura e um fechamento, podendo ter um elo de ligação. Os 10 Hit Combos não são um combo perfeito, existindo pontos em que a defesa é possível. Mas, mesmo assim, não deixa de ser um ataque eficientíssimo. Ponha os inimigos a nocaute!

COMANDOS

SE: soco esquerdo
SD: soco direito
CE: chute esquerdo
CD: chute direito
⇒: dar um toque
→: direcionar
!: ponto de defesa. A ligação para o golpe com essa marca não é indefensável, quer dizer, pode ser defendida

JIN KAZAMA

Combo 1 - Abertura: CE, SD, !CD, CE, SE + CD (2 acertos), SD. Siga ao fechamento 1 ou 2

Combo 1 - Fechamento

1: !SD, SE, SD

Combo 1 - Fechamento

2: !SE

Combo 2 - Abertura:

←SD, CD, !CD, CD, !CD, SD, SE + CD (2 acertos), SD.

Siga ao fechamento 1 ou 2

Combo 2 - Fechamento

1: !SE

Combo 2 - Fechamento

2: !↓CE + CD (2 acertos)

Combo 3 - Abertura:

⇒⇒SD, SE. Siga ao fechamento 1 ou à ligação

Combo 3 - Fechamento 1:

!CD, CD, !SD, CD, CE, !SD, SE

Combo 3 - Ligação:

SD, SD, !CE, CD, !CD. Siga ao

fechamento 2 ou 3

Combo 3 - Fechamento 2:

SE, SD, SE

Combo 3 - Fechamento 3:

CE, !SD, SE

PAUL PHOENIX

Combo - Abertura: SE, SD, CE. Siga ao fechamento 1 ou à ligação

Combo - Fechamento 1:

!SD, SE, SD, SE, !CD, SD, SE

Combo - Ligação: !SE. Siga ao fechamento 2 ou 3

Combo - Fechamento 2:

!CD, SD, SE, !CD, SD, SE

Combo - Fechamento 3:

!SD

EDDY GORDO

Combo - Abertura: CD, CE, !CD, SD, CD. Siga ao fechamento 1 ou 2

Combo - Fechamento 1: CD (2 acertos), CE + CD, CE + CD (2 acertos), CE + CD, ↘CE + CD, ↗CE + CD

Combo - Fechamento 2: CE

HWARANG

Combo - Abertura 1: durante o Flamingo esquerdo, SD. Siga ao fechamento

Combo - Abertura 2: durante o Flamingo direito, SE. Siga ao fechamento

Combo - Fechamento: SD, !CE, CD, !CE, CD, !CD, CD, CD, CE

YOSHIMITSU

Combo - Abertura 1: SE, SD, SE, !CD. Siga ao fechamento 1 ou à ligação

Combo - Fechamento 1: SD, SD, SD, !CD, SE, SE

Combo - Abertura 2: CD, !CD, !SD, SD. Siga à ligação ou ao fechamento 2

Combo - Fechamento 2: SE

Combo - Ligação: !CD, !CD, SE. Siga ao fechamento 3 ou 4

Combo - Fechamento 3: SE, SE, SE

Combo - Fechamento 4: !CE + CD

FORREST LAW

Combo - Abertura: ↘SE. Siga para o ligação 1 ou 2

Combo - Ligação 1: SD, SD, !SE, CE. Siga ao fechamento 1 ou 2

Combo - Ligação 2: CE, SD, !SD, CE. Siga ao fechamento 1 ou 2

Combo - Fechamento 1: !CE, CE, CD, CE, CD

Combo - Fechamento 2: ↓CE, CE, !CD (ou !CE), CD, CD

KING

Combo - Abertura: SE, SD, SE, !SE. Siga à ligação ou ao fechamento 1

Combo - Fechamento 1: SD, !CD, CD, CD, !SE, SE (ou CE)

Combo - Ligação: CE, !CE. Siga ao fechamento 2 ou 3

Combo - Fechamento 2: CD, CD, !SE, SE (ou CE)

Combo - Fechamento 3: CD, CE, !SD, SE + SD

LIN XIAOYU

Combo - Abertura: ↑CD, !SE, SD. Siga ao fechamento 1 ou 2

Combo - Fechamento 1: !SE + SD, SE, CE, !CD, !CD, CD, SE

Combo - Fechamento 2: !CD, CD, !SD, SE + SD, !SE, CD, SD

NINA WILLIAMS

Combo - Abertura: SE (ou ↘SE), SD, !SE, !SD. Siga à ligação ou ao fechamento 1

Combo - Fechamento 1: !CD, !CE, CD, SD, !CD, CE

Combo - Ligação: !CE, !CE, SD, SE. Siga ao fechamento 2 ou 3

Combo - Fechamento 2: CD, CE

Combo - Fechamento 3: SD, CD



LEI WOOLONG

Combo - Abertura: SE, SD, !SE, CE + CD. Siga ao fechamento 1 ou à ligação

Combo - Fechamento 1: CE + CD, !CE + CD, SE, SE, SD

Combo - Ligação: SD, SE, !CD, SE. Siga ao fechamento 2 ou 3

Combo - Fechamento 2: !CD, CD

Combo - Fechamento 3: !SD, CE



fim

ESPORTE TOTAL

SATURN

■ Os times são japoneses, mas o futebol depende da sua categoria

A bola vai começar a rolar em **J-League Go! Go! Goal**. O game foi feito com base na Liga Japonesa de Futebol e esta é sua primeira versão para Saturn. A jogabilidade não empolga, o som é ruim, mas os gráficos são tão bons que fazem a torcida levantar. Existe apenas um tipo de campeonato, disputado por pontos corridos. A vitória no tempo normal vale três pontos, na morte súbita vale dois pontos e nos pênaltis vale apenas um pontinho. Para levar a taça, tenha um time forte (você pode

DICA: para ganhar dos adversários na corrida aperte L duas vezes



DICA: nos pênaltis, dê apenas um toque no direcional para o lado que você escolher e chute



escolher entre os 17 disponíveis). E, óbvio, faça muitos gols (com direito a replay). Mas se o gol for do adversário, tente mudar a visão (o jogo tem vários tipos de visão, apesar de faltar uma aérea). Vai ver é isso que está atrapalhando o seu futebol. Se você tiver o adaptador, dá para fazer um rachão com até quatro amigos ao mesmo tempo. Quem perder paga o aluguel do CD.



DICA: o poder do chute é medido através da

intensidade com que você aperta o botão

J-LEAGUE GO! GO! GOAL

4 Jogadores
Bateria

SATURN
TECMO
Futebol

FUN FACTOR
4

GRÁFICO 4
SOM 3
CONTROLE 3
ORIGINALIDADE 3

DICA: para humilhar o adversário, aperte L e R juntos e dê um chapéu

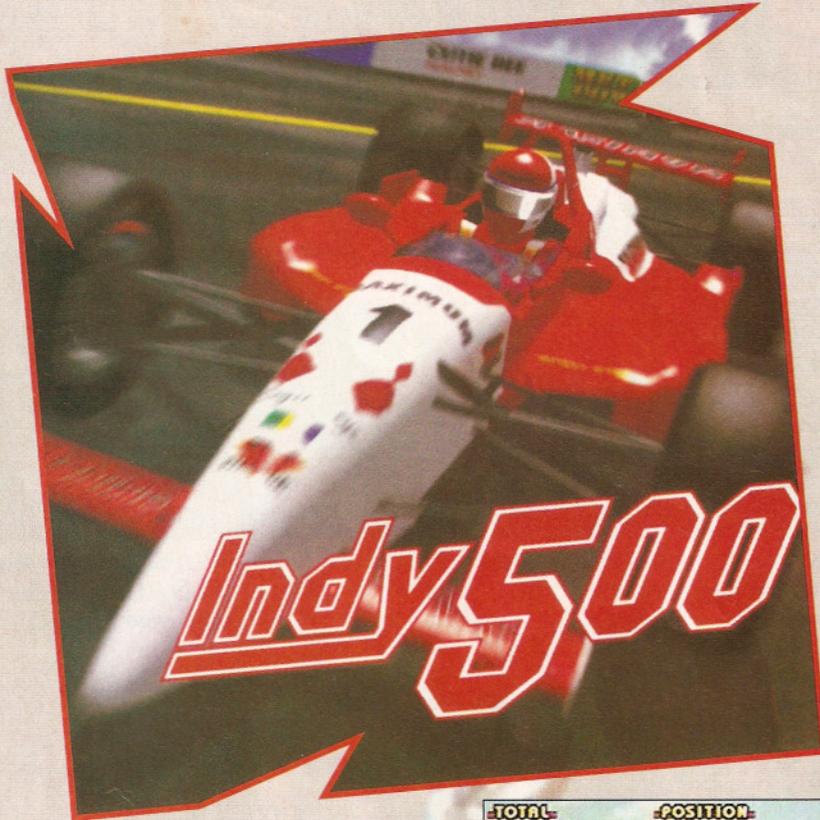


DICA: chutando na diagonal com A, quase da pequena área, é gol na certa

DICA: nas faltas, use o direcional para dar efeito na bola e encobrir a barreira



DICA: cruzamentos da linha de fundo com o botão C são uma ótima opção de ataque



■ **Atenção:** esse Indy 500 não tem nada a ver com o arcade da Sega. Infelizmente

Antes que comece a confusão: esse **Indy 500** não é o da Sega. Feito pela Tomy e também baseado nas 500 milhas de Indianápolis, o game perde algumas posições quando comparado com o outro **Indy 500**. Existem três pistas, Indianápolis, Mountain e Sea Side. Se você chegar em primeiro lugar em todas as pistas, ganha um presente: uma pista novinha em folha, além do



DICA: quando for para a grama, ande um pouco em marcha lenta para tirar os restos de capim do pneu antes de pisar fundo



DICA: caso queira ver os adversários que estão na sua cola, use o botão Δ

champanhe e do troféu, é claro. Você pode, ainda, competir em três modos diferentes, Qualify (você tem de correr o máximo para conseguir a melhor posição na largada), Time Attack (pise fundo para fazer o melhor tempo) e Vs. Mode, para enfrentar aquele amigo que fala mais do que a boca.



DICA: para fazer as curvas sem rodar, apenas toque de leve no direcional em vez de segurar

DICA: no Qualify, diminua a gasolina de seu tanque para ganhar velocidade em seu carro



DICA: nessa curva, você precisará reduzir bastante se não quiser ir parar na grama

DICA: fique atento às placas que indicam a intensidade das curvas



DICA: nesse

S, vá pelo meio da pista para não precisar reduzir



INDY 500	
4 pistas	P.STATION
2 Jogadores	TOMY
Memory Card	Corrida
FUN FACTOR	
4	
GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4

■ **Maracanã, em tarde de final de campeonato. Esse é o clima do novo futebol da Konami para o Nintendo 64**

Todo mundo sabe que a Konami já é velha de guerra nos jogos de futebol. Na sua estréia no N64, ela manteve a tradição, detonando possíveis concorrentes como **Fifa Soccer**, da EA Sports. Você vai poder escolher entre um monte de seleções nacionais e jogar nos seguintes modos: Exhibition, International Cup, World League, Scenario, Penalty Kick Shootout e Training. Você pode, ainda, criar jogadores e dar uma de técnico, determinando a estratégia de jogo, a formação da defesa e o tipo de marcação. No começo, quem



DICA: a tabelinha é uma boa opção dentro da área para livrar os jogadores e chutar



DICA: as melhores oportunidades de gol são os rebotes. Por isso, uma boa tática é deixar um jogador na sobra esperando o goleiro soltar a bola

International SuperStar SOCCER 64



DICA: quanto mais tempo você segurar o botão de chute, mais alta a bola vai sair. Por isso, controle bem o tempo e a distância do chute

DICA: se a área estiver muito cheia de gente, abra um jogador na ponta e cruze para dar uma cabeçada certa



DICA: se a defesa do adversário estiver bem fechada, não tente entrar à força. Toque a bola e espere os espaços aparecerem



estiver perdido em campo vai precisar do radar para se achar, mas antes é bom dar uma praticada no Training mode. Os gráficos estão impressionantes. Os jogadores tem um visual realista e as jogadas clássicas fazem a alegria da galera. A parte sonora, tirando o agito da torcida, deixa um pouco a desejar. As músicas são meio chatinhas e o narrador repete muito as palavras. Fora isso, **International Super Star Soccer 64** é diversão pura!

SUPER STAR SOCCER 64

4 Jogadores NINTENDO 64
64 Mega KONAMI
Futebol

FUN FACTOR

5

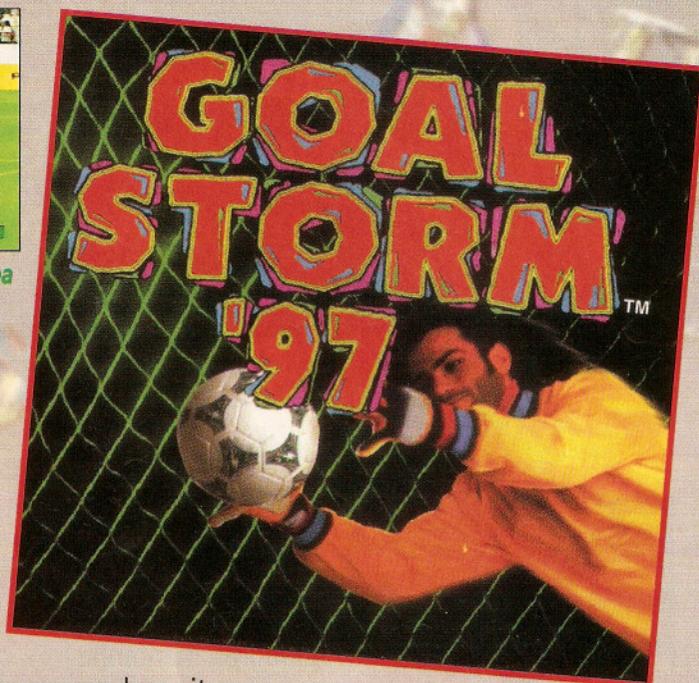
GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

Muita disputa em um futiba com jogabilidade clássica e gráficos de primeira

A nova realidade do futebol já foi incorporada por **Goal Storm '97** (ou **Winning Eleven '97**, se você preferir o título japonês). Ou seja: não existe mais bicho-papão no futebol, todo mundo está mais ou menos no mesmo nível. O desempenho das 32 seleções que o jogo traz para você escolher vai depender de um único cara: você, o técnico da moçada que sua a camisa no campo. São quatro tipos de visão bem caprichadas. Uma



DICA: chutando de fora da área na diagonal, com a barra de força no máximo, o goleiro não verá a cor da bola



delas, do alto, lembra **Fifa Soccer '97**. A jogabilidade é do mesmo estilo de **World Wide Soccer**: nada muito veloz, mas com movimentos bem realistas, um estilo bem clássico. Os gráficos estão entre o que há de melhor em games de futebol. De resto, é aquilo que você já sabe. São quatro modos de jogo, Exhibition (partida amistosa), League (campeonato), Cup (copa do mundo) e disputa em penâltis. Falta só você desempenhar. E não vale aquele papo de que futebol é uma caixinha de surpresas...



DICA: nas penalidades use X e O para chutar. Se estiver no gol, use □ para defender

DICA: nessa tela, use L2 para mudar a estratégia e L1 para escolher formação



GOAL STORM '97

32 seleções
2 Jogadores
Memory Card

P.STATION
KONAMI
Futebol

FUN FACTOR
4

GRÁFICO 4
SOM 4
CONTROLE 4
ORIGINALIDADE 3



DICA: com o botão R1 pressionado, dê dois toques no direcional para dar uma finta no adversário



DICA: nos laterais, com o botão O você mandará uma bola curta e com o X bola longa



DICA: segurando o botão de chute ou passe por alguns segundos, surgirá uma barra. Espere que ela encha para ter maior potência em ambos



DICA: para ganhar dos adversários na corrida, como o Mirandinha, ande com R1 pressionado

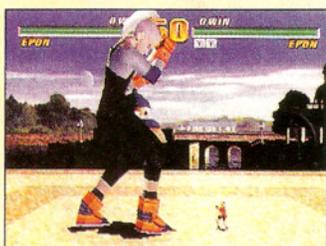


DICA: chegando a linha de fundo, você poderá cruzar com dois botões, R2 e O

Se você já viu os golpes de War Gods, o jogo da capa, no Golpe Final, confira aqui mais dicas para detonar no P.Station e no Nintendo 64. E, se gosta de navegar, dê também um pulinho até a seção de dicas do nosso site

P.STATION

TOBAL 2



MUDE O TAMANHO DOS PERSONAGENS

Na tela de seleção de lutadores, mantenha pressionados L2 e R2 e, sem soltá-los, defina o lutador com O ou X. Continue pressionando os três botões até a luta começar. Durante a luta, pressione L2 para diminuir o seu lutador. Com o botão R2, o lutador fica gigante.

PERSONAGENS SECRETOS

Termine o jogo nos níveis easy, normal ou hard. Com isso você ganha Mufu, Nork e Udan. Para adquirir Black Attacker, Mono Eye e Dark



Elf, termine Tobal 2 sem continues. Cada nível de dificuldade libera um lutador. O Black Chocobo aparece se você vir as 106 lutas do demo. A condição de aparição de Trix, D Purple e Red Zeppel é terminar o Tournament usando algum monstro. Se terminar o modo Quest aparecem Chocobo, Mark e Mark 2. Para que os Tótons 1, 2 e 3 apareçam, deve-se vencer o Tournament em todos os níveis de dificuldade com os 10 lutadores principais. Se conseguir os tótons, aparece a opção s-fight no replay mode. Veja os combos dos feras da Square!

SNES

TETRIS ATTACK

MODO CHALLENGE, JOGO MAIS DIFÍCIL, PASSWORDS E PERSONAGENS SECRETOS

Modo challenge: no modo 1p VS., selecione new game. Leve o cursor até Hard mode, segure ↑ + L e aperte A. Se fez certo, a tela vai ficar vermelha.

Jogo mais difícil: no começo do jogo, quando o Yoshi aparece na tela dizendo "Nintendo!", aperte B, A, L, L. Se ouvir um som é porque a dica deu certo. Agora você pode fazer uma corrente ou um combo que sua coluna não vai diminuir.

Passwords para o modo Stage Clear

Level 1-5: N4JZN5KZ

Level 2-5: &RG8NB&X

Level 3-5: XXG!NGI5

Level 4-5: >MNHS?

Personagens secretos: no modo 2p Vs, resete o jogo e segure L + R nos dois controles.

P.STATION

RUNNING HIGH

PISTAS E CORREDORES SECRETOS

Chegue em primeiro lugar em todas as três pistas com todos os corredores. Assim, a pista "Asteroid" aparece. Consiga o primeiro lugar com todos nessa pista nova para poder jogar com Militarious e ganhar as pistas reverse. Agora, com qualquer personagem, vença as quatro pistas. Cada circuito libera um corredor secreto. São eles: Thunder, Maxim, Mary e Baby.



NINTENDO 64

VÁRIOS TRUQUES



Escolha aleatória: na tela de seleção coloque para ↑ + Start.

Continue infinito: na

tela título (onde aparece só o logo **War Gods**) digite C←, C←, →, A, B, C↑, C→. Se der certo, Exor vai dizer "All too easy!" e a opção free play estará disponível na tela de options, em credits.

Menu secreto: na tela título digite →→→, B, B, A, A. Vá para option e entre em cheat menu (faça os easy fatalities com SA + SB + CA + CB).

Jogar com Grox: na tela de seleção faça ↓→←←↑↓→↑←← e defina o lutador.

Jogar com Exor: na tela de seleção faça ←↓↓→←↑←↑↓ e defina o lutador.

Exor vai dizer "all too easy!". Mas só vale para uma luta.

WAR GODS

P.STATION

VÁRIOS TRUQUES

Escolha aleatória: na tela de seleção coloque para ↑ + Start.

Códigos secretos: entre com os números na tela de Cheat Codes em options. Para desligá-los, digite os números ao contrário (se for 1234, faça 4321).

Continue infinito: 0705

Jogador 1 invencível: 2358

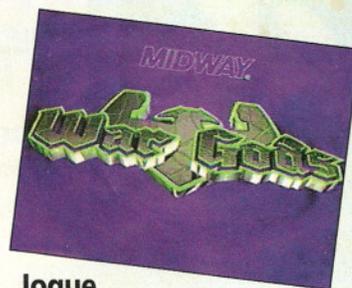
Jogador 2 invencível: 1224

Jogador 1 mais forte: 7879

Jogador 2 mais forte: 3961

Final rápido: 4258

Fatality fácil: 0322 (dê SA + CB para acionar o fatality)



Jogue com Grox: 6969

Jogue com Exor: 2791

Jogar no nível 1: 5550

Jogar no nível 2: 5551

Jogar no nível 3: 5552

Jogar no nível 4: 5553

Jogar no nível 5: 5554

Jogar no nível 6: 5555

Jogar no nível 7: 5557 (nível secreto)

Desligar o nível: 5556

NINTENDO 64

STAR FOX 64



LAND MASTER NO VS MODE

Se terminar o jogo no modo mais difícil (veja Detonado da edição 40) você vai poder usar o tanque no modo versus.

MEGA

BATTLEOADS

LEVEL WARPS

Pular para o level 3: para conseguir fazer isso, você tem de ser muito rápido. Logo no começo do primeiro level, dê uma cabeçada nos dois porcos e corra até a primeira plataforma à direita. Pule nela e você vai ver um warp brilhante. Entre nele antes que desapareça. Uma tela vai aparecer dizendo que você pode avançar dois levels.

Pular para a fase do surfe: no level 3, bata na décima parede da quinta corrida. Assim você vai ser teletransportado para o level em que rola o surfe.

SOUND EXTRA

Basta ganhar medalhas em todas as fases.

Assim você pode entrar no sound extra. Para conseguir medalha você deve ter todos os seus aliados vivos e cumprir a pontuação mínima

de cada fase:

Corneria: 150

Meteo: 200

Fitna: 50

Sector X: 150

Titania: 150

Sector Y: 150

Katarina: 150

Sorla: 100



Macbeth: 150

Borth: 150

Aquas: 150

Zones: 250

Sector Z: 100

Area 6: 300

Venom 2: 200

SUPER GP DICAS

SNES

PRINCE OF PERSIA 2

PULAR DE FASE E PASSWORDS

Pular de fase

No menu de options, aperte e segure os botões na seguinte ordem: ↓, A, X, L. Se fez certo, as nuvens vão se mover mais

rápido. Agora comece o jogo e, quando quiser pular para a próxima fase, aperte Select.

Passwords

Level 2: CFBMGM
Level 3: DFBMHM
Level 4: FFBMJM
Level 5: GFMLBM

Level 6: HFMLCM
Level 7: JFKLBM
Level 8: KFJLBM
Level 9: LFJLCM
Level 10: MFHLCM
Level 11: NFGLCM
Level 12: PFDLBM
Level 13: RFDLCM

SNES

ANIMANIACS

SUPER PASSWORD

Estes passwords levam às séries Adventure e Fantasy completas e dão, ainda, dois scripts para cada level.

PCPC PCPC
PCPC ou CPCP
PCPC PCPC
P: Pinky
C: Cérebro

P.STATION

PERFECT WEAPON

VIDAS ILIMITADAS



Comece o jogo e pause. Aperte simultaneamente ○, □ e → e em seguida aperte R1, R2 e ← juntos.

Você vai ouvir um som confirmando a dica. Despouse o jogo e agora você não vai mais ser atingido.



SNES

THE LOST VIKINGS

PASSWORDS

Transylvania 1-5: SWIM
Level 1-6: TWO!
1-1: STRT 1-7: TIM3
1-2: ST3W
1-3: K3YS Fantasy Level
1-4: TRSH 2-1: K4RN

2-2: BOMB
2-3: WZRD
2-4: BLKS
2-5: TLPT
2-6: GYSR

4-2: H4RD
4-3: HRDR
4-4: LOST
4-5: OB0Y
4-6: HOM3

Pirate Level

3-1: B3SV
3-2: R3T0
3-3: DRNK
3-4: YOVR
3-5: OV4L
3-6: TIN3

Future Level

5-1: SHCK
5-2: TNNL
5-3: H3LL
5-4: 4RGH
5-5: B4DD
5-6: D4DY

Jungle Level

4-1: D4RK



MEGA

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

SELEÇÃO DE FASE E PULAR DE FASE

Seleção de fase: durante o jogo, segure Start e aperte B, A, ↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.

Pular de fase: durante o jogo, pause e aperte B, A, ↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.

P.STATION

NEED FOR SPEED 2

**CARROS ESCONDIDOS,
TRUQUES E MAIS
ÂNGULOS DE VISÃO**

CARROS ESCONDIDOS

Na tela password, digite os seguintes códigos para acessar os seguintes carros:

Army truck: **ARMYME**

Army truck com um trailer diferente: **SNOWME**

Ônibus escolar amarelo: **BUSME**

Carro com teto solar: **BEETME**

BMW: **BMRME**

Mercedes Benz: **BNZME**

Bug Volkswagen: **BUGME**

Citren: **CITME**

Pick up Comanche: **JEPME**

Landcruiser: **LCME**

Limousine branca: **LIMOME**

Mazda Miata: **MAZME**

Audi Quattro: **QUATME**

Semi truck cab: **SEMIME**

Tram: **TRAMME**

Van (pirua): **VANME**

Volvo: **VOVME**

Jeep Renegade: **YJME**

Engradado de madeira: **CRATME**

Tronco de madeira: **LOGME**



Outhouse: **OUTME**

Stand verde: **SRDA**

Stand azul: **STDB**

Stand vermelho: **STDC**

T-Rex: **TREXME**

Carroça: **WAGOME**

TRUQUES

Na tela password, digite os seguintes códigos para acessar as dicas:

Carro bônus: **LILZIP**

Aceleração mais rápida: **POWRUP**

Pista bônus: **SHOTME**

MAIS ÂNGULOS DE VISÃO

Quando a corrida estiver carregando, aperte e segure simultaneamente L1, L2, R1, R2, Δ , \square , \circ .

P.STATION

RAGE RACER

**INVERTA O SENTIDO
DAS PISTAS**

Depois de selecionar race start, aperte e segure simultaneamente L1, R1, Select e Start até a corrida começar.



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

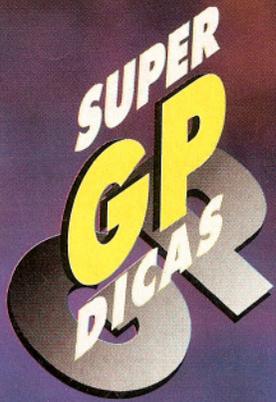
e toda a linha de games

- Nintendo 64
- Super Nintendo
- Playstation
- Sega Saturn

Despachamos Via
Sedex
para todo o Brasil

Fax/Fone: (011) 6959 1157

Fone: (011) 267 2706



P.STATION

SPIDER

RECARREGAR A ENERGIA E AS ARMAS E ARANHA PEQUENA

Recarregar: comece o jogo e pause. Aperte Δ , X, X, X, \circ , X, \square , Δ , X, Δ , \circ para encher a vida e recarregar as armas.

Aranha pequena: para jogar com a aranhinha, comece o jogo e pause. Aí aperte Δ , \square , \circ , Δ .

P.STATION

COMMAND AND CONQUER

NOD LEVEL PASSWORDS

Na tela de password, digite os seguintes códigos para acessar qualquer fase do disco NOD mission

- Level 02: **C99FAXKW8**
- Level 03: **RZNLQZ3NL**
- Level 04: **W1954XWLF**
- Level 05: **W15DASRS8**
- Level 06: **SPH1MR53W**
- Level 07: **GTJKWOJDK**



- Level 08: **YKK424K3D**
- Level 09: **874LCPUT4**
- Level 10: **A8SHPAHXW**
- Level 11: **OX3UKOP94**
- Level 12: **QGDUMSK2J**
- Level 13: **SZP09VDSB**

P.STATION

IRON MAN/X-0 MANOWAR IN HEAVY METAL

PASSWORDS

O seguinte password garante armor total, armas, boost e 99 vidas. Além disso, ele leva direto ao último chefe no modo one-player:

C04A77077777777777777777777777777777

Para conseguir tudo isso no modo two-player, digite:

C02A77X77777777777777777777777777777777

P.STATION

INDEPENDENCE DAY

MAIS OPÇÕES

Na tela título, aperte $\leftarrow \rightarrow \square$ $\circ \Delta \Delta$. Uma nova tela de options vai aparecer. Para mudar as opções, digite os seguintes nomes na tela Name Entry:

- Mudar o avião:** MR HAPPY
- Mudar a cidade:** FOX ROX
- Mudar as outras opções:** GO POSTAL

P.STATION

NORSE BY NORSEWEST: THE RETURN OF THE LOST VIKINGS

LEVEL PASSWORDS

Na tela password, digite os seguintes códigos para ir direto para o level que desejar:

- Level 01:** NTR0
- Level 02:** 1STS

- Level 03:** 2NDS
- Level 04:** TRSH
- Level 05:** SW1M
- Level 06:** WOLF
- Level 07:** T1M3
- Level 08:** K4RN
- Level 09:** BOMB
- Level 10:** WZRD
- Level 11:** BLKS

- Level 12:** TLPT
- Level 13:** GYSR
- Level 14:** B3SV
- Level 15:** R3T0
- Level 16:** DRNK
- Level 17:** Y0VR
- Level 18:** 0VAL
- Level 19:** T1N3
- Level 20:** D4RK
- Level 21:** H4RD
- Level 22:** HRDR
- Level 23:** LOST
- Level 24:** 0B0Y
- Level 25:** HOM3
- Level 26:** SHCK
- Level 27:** TNNL
- Level 28:** H3LL
- Level 29:** 4RH
- Level 30:** B4DD
- Level 31:** D4DY



P.STATION

BEYOND THE BEYOND SEQUÊNCIA DE ABERTURA



Ligue o seu aparelho segurando o direcional \uparrow e Δ juntos. Antes de o jogo começar, você vai assistir a um filminho.

MEGA

AFTER BURNER 2

**CONTINUES, MÍSSEIS EXTRAS,
SELEÇÃO DE FASE E
CONTROLES INVERSOS**

Continues: para continuar a jogar depois de perder o último avião, aperte ← ← ← B B B C C C e Start na tela título.

Mísseis extras: antes de encontrar o avião de abastecimento, aperte os seguintes botões correspondentes aos levels

Levels 3, 13, 16: ← + B

Levels 5, 11, 21: → + B

Levels 9, 19: B

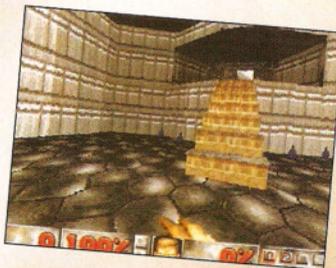
Seleção de fase: na tela título, aperte A + B + C e depois Start.

Controles inversos: para inverter os controles do avião, segure A + B no controle 2 e, ao mesmo tempo, aperte Start no controle 1.

SATURN

DOOM

MODO ALL-POWERFUL



Comece o jogo e pause. Aperte ↓, Y, X, R, →, L, ←, e B para acionar todos os modos all-powerful.

SATURN

ALIEN TRILOGY

**PULAR DE FASE E
ASSISTIR AO FINAL**

Pular de fase: na tela de passwords, digite o código **FLYTO**, seguido do número do level (0 a 34) e jogue direto na fase que desejar.

Assistir ao final: na tela de passwords, digite o código **FLYTO35** e veja o final do jogo.



PIRATARIA NÃO TÁ COM NADA...

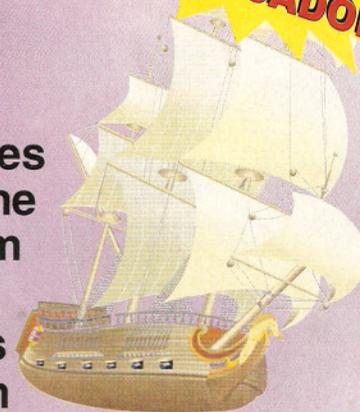
Se você está procurando os mais recentes lançamentos e não quer estragar seu videogame com fitas e CDs piratas pode dar uma pulo em nossa loja...

Aqui a gente só trabalha com produtos **ORIGINAIS** para que você possa jogar com tranquilidade, sabendo que o jogo vai ter todas as fases e não vai destruir seu videogame. E ainda por cima temos o melhor preço do mercado e despachamos para todo o Brasil!

Se você não acredita pode dar um pulo e conferir...

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

**PREÇOS ESPECIAIS
PARA LOCADORAS**



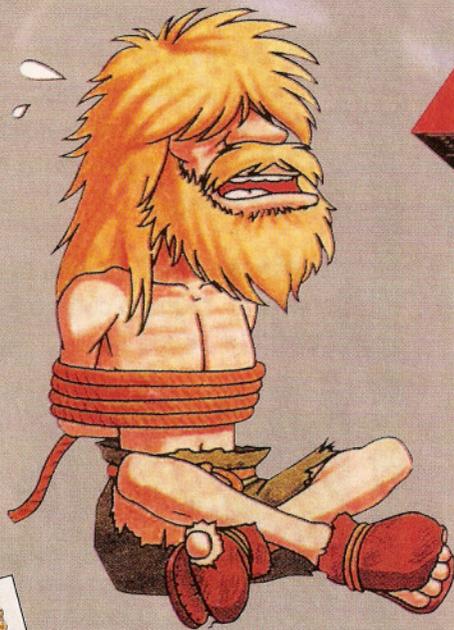
CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026

F: (011) 227-6590 - 228-1951

DETONADO

SATURN



Por Lord Mathias

Mais uma vez um jogo da SNK arrasa no Saturn. Dúvida? Então dê uma olhadinha. *Metal Slug* tem gráficos excelentes e sons detonantes. O controle não é lá essas coisas, mas não atrapalha sua missão: resgatar os prisioneiros e levá-los para um local seguro. Pode até

METAL SLUG

parecer fácil, mas o trabalho vai deixar qualquer Rambo careca. Você tem de tomar muito cuidado para não morrer no meio de uma fase. Se isso acontecer, você perde todos os caras que havia resgatado e tem de começar do zero. Contudo, se chegar ao final da fase com os reféns resgatados, ganha uma recompensa. O tamanho dessa recompensa fica por conta do número de prisioneiros que você libertar. O trabalho é feito sob medida para Rambos, as armas também. Entre elas estão um poderoso lança-chamas, uma pistola, granadas e, é claro, uma faca guinzu, ideal para cortar latinhas de cerveja, tomates, melancias e também para retalhar inimigos. O jogo permite que até dois jogadores encarem o game ao mesmo tempo. Se precisar, peça ajuda.



METAL SLUG

6 Fases **SATURN**
2 Jogadores **SNK**
Continue **Tiro/Ação**

**FUN
FACTOR**
4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

FASE 1

ABSOLUTE THICK FOREST



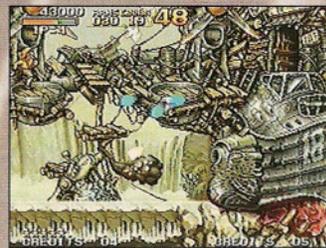
Procure resgatar o máximo de prisioneiros durante as fases para ganhar bônus no final de cada uma delas. Mas, cuidado, não morra!



Para destruir esse helicóptero com facilidade, atire andando pela tela e desviando dos mísseis



Nesse ponto da fase, atire na corda que sustenta a pedra para matar os inimigos que estão no chão



Se estiver com o tanque, fique mandando bala pelo centro da tela. Se estiver a pé fique no centro, mas quando ele soltar o raio laser use as plataformas para fugir



Com esses tanques, atire abaixado para fugir de suas rajadas de mísseis



FASE 2

A WISH FOR A MORNING GLOW



Nos navios, fique atirando desse lugar, abaixado, até afundá-los



Ao pegar o tanque, destrua todas as cabanas e plataformas para encontrar itens e prisioneiros



Para matar os adversários de uma forma mais cruel, aperte o botão de tiro perto do inimigo. Você vai dar uma facada no cara



Ao chegar aqui, liberte o prisioneiro no alto da tela. Ele dará uma arma para você, use-a para destruir o tanque

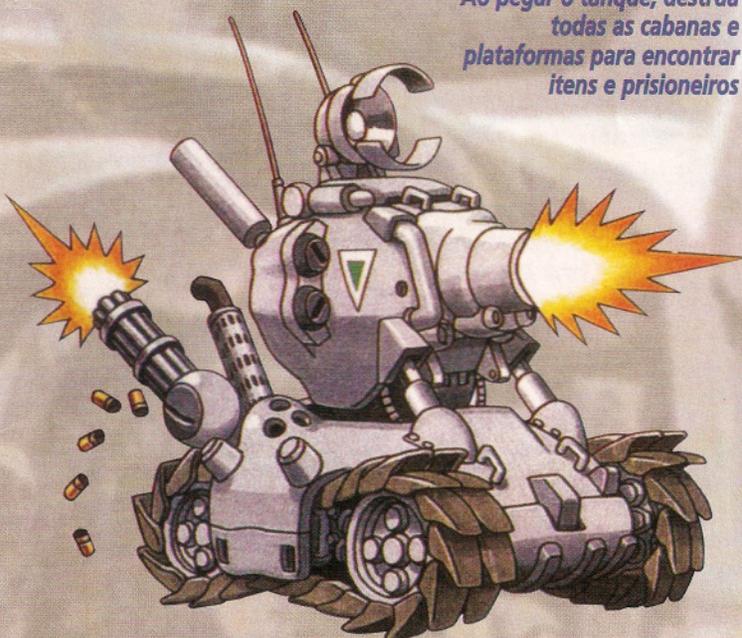


Após pegar o lança-chamas, fique nesse ponto para fritar os inimigos em linha reta



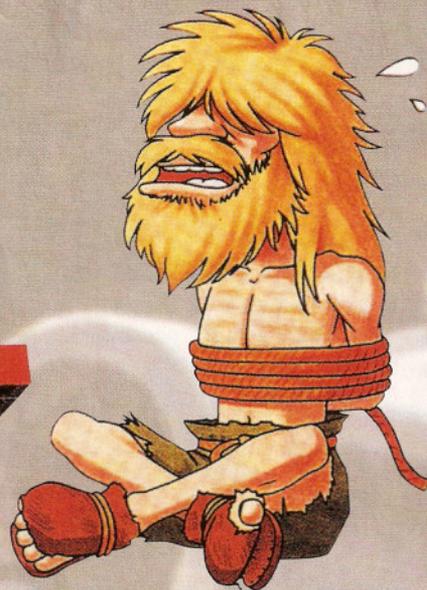
Nesse inimigo, use as plataformas para acertar o centro dele. Se ele soltar mísseis, pule

Continua



DETONADO SATURN

METAL SLUG



Atirando daqui para o alto, você poderá fazer cair do céu até 6 prisioneiros. Para matar o inimigo, pule e atire para baixo ou solte bombas abaixado. Quando sair fumaça azul do canhão, fuja para o lado

FASE 4

DEATH VALLEY



FASE 3

IRON CAVALRYHEN IN HELL



Espre a bola de neve passar para subir nessa plataforma. Ao subir, não tente matar a bola de neve, pule-a



Nesse bar, atire em todos os ventiladores para encontrar prisioneiros



Nesse ponto, cuidado com os inimigos que vêm pela direita e pelo alto. Após matá-los, uma plataforma vai descer. Pule nela e jogue uma bomba para matar o inimigo que vem com ela



Para destruir essa barreira, atire na seta até ela subir ao máximo. Depois atire no barril até explodir tudo



Nesse ponto da fase, atire nas árvores pretas para encontrar 3 prisioneiros dentro delas



Aqui, fique esperto com os tanques que caem pelo alto da tela



Para matar os inimigos que ficam dentro dos barrancos, atire bombas nos caras



Ao passar por esse lugar, não se esqueça de libertar o prisioneiro escondido dentro do barranco



Se você perceber que o seu tanque irá explodir, aperte A + B juntos para sair fora, antes de voar pelos ares com ele



Para acabar com esses dois tanques, concentre-se de início em apenas um e use as passagens no terreno para subir ou descer



FASE 5 THE CITY UNDER DESPOTISH



Nesse vilarejo, vá atirando nas casas até acabar com tudo. Você encontrará itens e prisioneiros

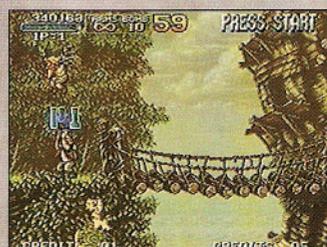


Não tente destruir os aviões, apenas pule os mísseis que eles atirarem. Caso as motocicletas apareçam, atire bombas



Para acabar com ele, atire no centro. Mas destrua o lança-mísseis para resgatar os prisioneiros

FASE 6 THE MEMORIAL SEA



No começo dessa fase, atire para o alto da tela para resgatar um prisioneiro e mate o inimigo que estiver embaixo



Quando chegar a esse navio, use a metralhadora para destruir os aviões. Fique girando para se tornar invencível



Resgate os prisioneiros presos para pegar armas. Seja rápido. Para acabar com a barreira, atire bombas



Ao passar pelas barreiras, tenha cuidado: pela água vão surgir homens-míssil. Caso eles consigam soltar o míssil, pule



No helicóptero, espere o inimigo dar 3 tiros e passe para o lado. Faça tudo isso atirando para cima



Descarregue todas as suas bombas da plataforma no alto. Não fique muito tempo no chão, senão você receberá uma rajada de tiros. Atire da escada superior, pulando dos mísseis



Missão cumprida, a guerra acabou. Curta o voo do avião branco por todas as fases

DETONADO

P.STATION



Por Lord Mathias

Rapaziada, muita atenção para mais uma aventura da tartaruga gigante que voa! Em *Gamera 2000* você tem de salvar o mundo dos cientistas malucos que levaram para casa o DNA (código genético que determina as características das pessoas) de um monstro criado no laboratório. Para isso, a melhor estratégia é detonar tudo o que aparecer pela frente, pelos lados e, acreditem, por trás. Em algumas fases você conta com a ajuda da supertartaruga Gamera. Em outras, vai ter de se virar sozinho. Nada de desespero: os comandos são fáceis e respondem rápido. O campo de visão é de 360 graus, quer dizer, você pode virar para onde quiser e localizar o inimigo facilmente. Além

disso, os mísseis teleguiados não acabam e é possível disparar até seis deles ao

mesmo tempo. É só mirar e soltar o botão. Sempre preste atenção nas telas que antecedem o início da fase, pois elas trazem informações úteis. Seguindo as dicas que o papai aqui descolou, não tem erro. Daí, detonar é mamão com açúcar. Ou sorvete derretido, pra quem não curte mamão.

GAMERA 2000

8 Fases
2 Jogadores
Continue

P.STATION
VIRGIN
Tiro

FUN
FACTOR

4

GRÁFICO

4

SOM

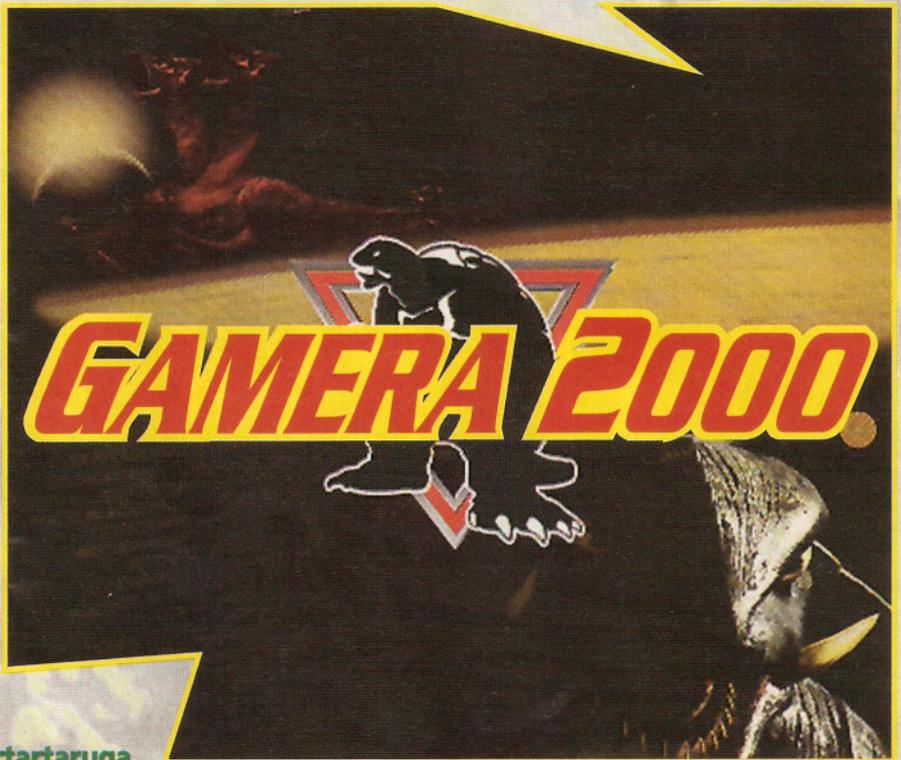
4

CONTROLE

5

ORIGINALIDADE

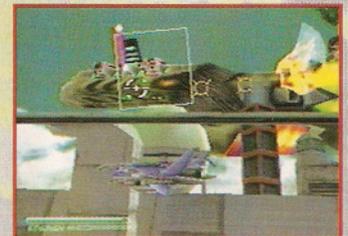
3



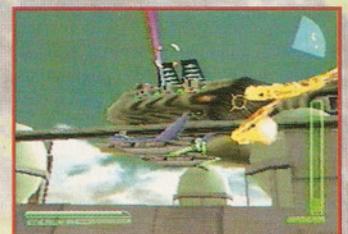
TOKIO BAY



Mude a visão com L1 e R1 para enxergar melhor o inimigo

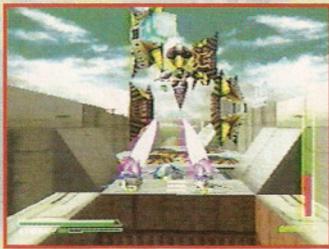


Deixando pressionado o botão de tiro, você fixa o alvo pra lançar os mísseis teleguiados



Ao soltar o botão de tiro, os mísseis seguirão o alvo fixado





Para usar Gamera, deixe o botão **O** pressionado. Assim a barra lateral de energia começará a encher



Ao soltar o botão, Gamera atacará todo e qualquer inimigo que estiver a seu alcance



Depois de usá-lo, espere a barra vermelha baixar até o fim para fazê-lo entrar em ação de novo



Esse chefe vai ficar de um lado para o outro. Siga-o com os seus mísseis teleguiados



Ataque-o com Gamera e destrua os mísseis que o inimigo vai mandar em você

HAWAII ISLANDS



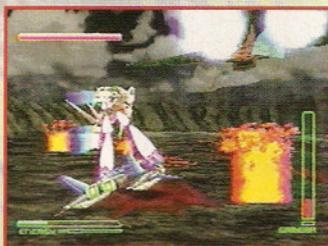
No início da fase, várias naves vão atacá-lo por trás. Use Gamera para destruí-las



Para destruir esse subchefe, acerte os canhões e depois as turbinas



Quando usar Gamera, ele atacará um lado. Enquanto isso, ataque o outro



Acerte seus mísseis teleguiados nesse chefe até ele parar de dar voltas a seu redor



Quando ele parar, use Gamera e acerte os tiros que virão da cabeça dele

DEEP FOREST



Não se preocupe em desviar das árvores, elas não vão acertá-lo



Olho no radar para saber onde os inimigos estão, pois Gamera não está aqui para ajudá-lo



Destrua os pequenos robôs antes que eles formem um cordão a laser e acertem você



Aqui há dois caminhos. Um deles está à esquerda, bem no início da fase Underworld



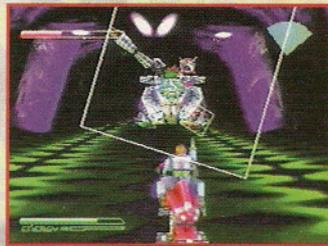
Não deixe os cachorros passarem na sua frente, pois eles irão atacá-lo pelos dois lados



Desvie dos raios do subchefe indo para a esquerda. Não pare de atirar



Depois de acertá-lo algumas vezes ele se transformará em bola. Ai, elimine as pedras que virão em sua direção



Se você seguir em frente no início da fase Underworld vai enfrentar esse subchefe



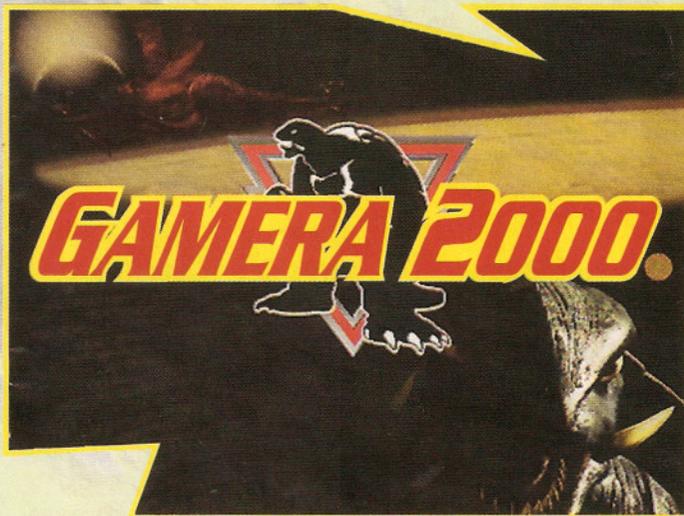
Para eliminar os tiros desse cara, é só acertá-los depois que eles acertarem a parede

UNDERWORLD

Continua

DETONADO

P.STATION

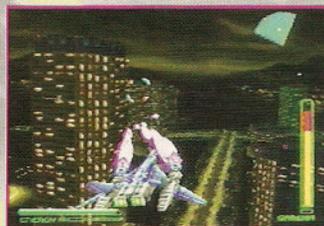


Os tiros do dragão vão seguir você. Elimine-os usando seu tiro. Acerte todos, não deixe nenhum para contar história



Mire os mísseis teleguiados em todo o corpo da serpente

NEO HONG KONG

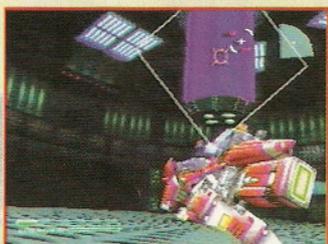


Use Gamera de novo para cuidar das naves que vão atacá-lo por trás. Fique com as que vêm pela frente

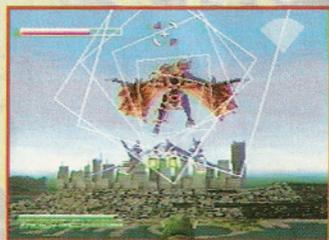


Quando ela aparecer na direita, vá pela esquerda e vice-versa

ALCATRAZ



Destrua o cilindro para poder enfrentar o chefe da fase



Quanto mais mísseis você mandar contra esse chefe, melhor



Use seus mísseis teleguiados para segui-lo



Ele solta raios pela cabeça. Desvie deles indo para o lado oposto

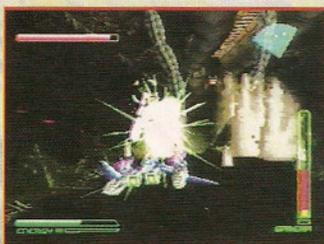


Fique no meio da tela para não ser atingido pelos raios que os edifícios vão desferir

Quando todas as naves passarem por você, solte Gamera para destruí-las



Mande mísseis nos três dragões ao mesmo tempo



Espera as duas serpentes ficarem juntas e aí use Gamera para destruí-las



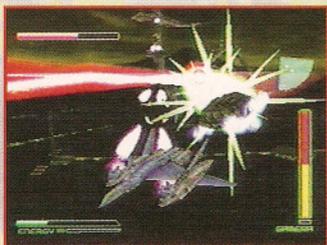
Bloqueie os tiros dele atirando contra eles para eliminá-los



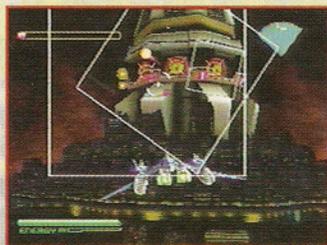
Quando as duas cabeças soltarem raios ao mesmo tempo, vá para a esquerda e depois para baixo. Assim, você não será atingido



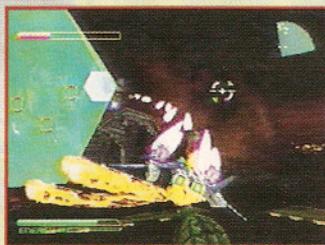
Acabe com os tiros dos dragões atirando contra eles



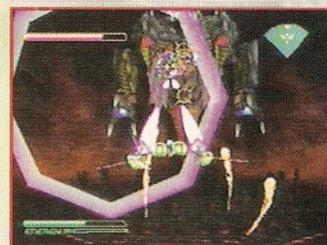
Para desviar dos raios vermelhos, vá para baixo em diagonal



Não deixe os tiros da torre chegarem perto de você



Para sair do raio da mão esquerda, vá para a direita e vice-versa



Passe pelo meio do tiro. Fique tranquilo, você não será atingido

DRAGON FORTRESS



Nesse ponto, você tem de acertar os vãos abertos na torre



Acerte apenas o dragão, é perda de tempo destruir as serpentes



Fuja da rajada de tiros indo para baixo



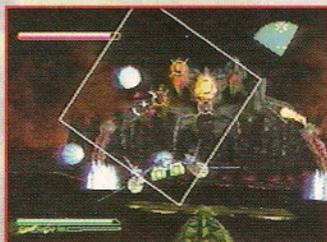
Ficando entre os raios, sua nave não será danificada



Atire em todos os raios para que eles não o acertem



Destrua o míssil antes que ele



espere os tiros da serpente chegarem perto e vá rápido



Confronto Final: saia desses tiros indo rapidamente para o lado em que houver mais espaço



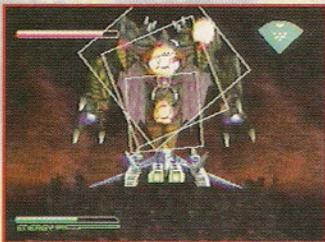
Se não der tempo de entrar no raio, vá para o canto da tela



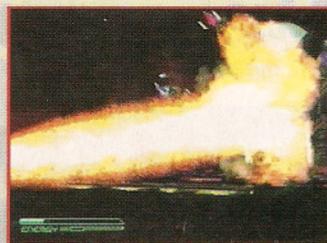
Agora você tem de acertar o meio da torre



Tente acertar o máximo de mísseis teleguiados em sua cabeça



Continue mandando os mísseis teleguiados



Após destruí-lo, é só deixar o resto com Gamera e sair pro abraço...

fim



COMPUTER ZONE

BELEZA E DIVERSÃO, PARA OS FÃS DO CLÁSSICO COMANCHE

Comanche 3 esquentou a briga entre a Novalogic e a Electronic Arts, duas potências quando o assunto é simulador. O game lembra **F-22 Lightning**, com opções de visão, comandos de vôo e esquema de jogo iguais. Contudo, alguns detalhes, como a definição do horizonte e textura, fazem grande diferença. Alguns pontos foram menos trabalhados. Um deles



DICA: nunca voe abaixo de seus inimigos, fica bem mais difícil de acertá-los



DICA: use munição pesada para destruir pontes, senão você perderá

muito tempo fazendo manobras extras

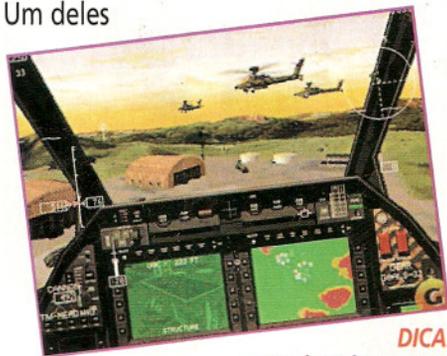
ENDEREÇO:
www.novalogic.com
www.brasoft.com

COMANCHE

é a impressão de velocidade. Mesmo quando a máquina está na sua velocidade máxima parece que você está dando um passeio. Outro problema: é bastante difícil pilotar o helicóptero. Os comandos são

muito detalhados. É só escolher a arma: metralhadora, foguetes, mísseis hellfire ou de longo alcance.

fim



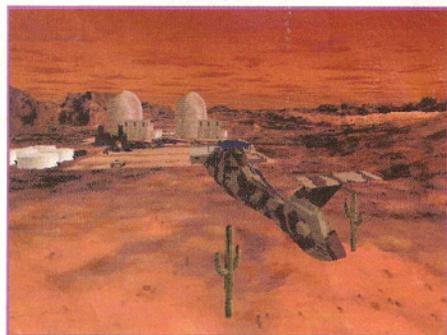
DICA: para derrubar outras aeronaves, use a tecla C para selecionar os mísseis e use Enter para travar um alvo



DICA: voe baixo para lutar contra inimigos terrestres, mas cuidado com as explosões



DICA: em missões noturnas, preste muita atenção para não desperdiçar munição em alvos secundários



DICA: ao atacar uma base destrua, mantendo uma boa distância, os helicópteros que estiverem no chão

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 100 MHz,
DOS ou Windows 3.1, VGA,
16 MB RAM, CD-ROM 2 X,
placa de som, mouse

DICA: voar entre as sustentações de uma plataforma de petróleo é uma boa dica para escapar de tiros



Preço válido enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fornecidos no sistema NISC. - * Ofertas válidas somente para compras efetuadas em conjunto. - ** Para consórcio: frete incluso apenas para o estado de SP. - *** Pagamento em 24x com cartão de crédito. Pagamentos em 10x sujeito a aprovação de crédito.

COM ESSES GAMES, OS COLEGAS DE SALA VÃO VIRAR SEUS MELHORES AMIGOS

PLAYSTATION



2x **R\$ 199,00**
OU 1+9x 50,39

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

AÇÃO: Mega Man 8, Independence Day, Resident Evil, Lethal Enforcers 1+2, Tomb Raiders, Xevious 3D/G;

ESPORTE: FIFA Soccer '97, NBA Live '97, Goal Storm '97;

ESTRATÉGIA: Warcraft 2: The Dark Saga;

LUTA: Marvel Super Heroes, Tekken 2, Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Soul Blade, Toshinden 3, King of Fighters '95, Samurai Shodown 3, Real Bout Fatal Fury, Tobal Nº 1;

RPG: Vandal Hearts, Wild Arms;

SIMULAÇÃO: The Need For Speed 2, Formula One, Destruction Derby 2, Thunder Track Rally, Namco Museum Vol.4, Rage Racer; e muitos outros.



NOVO PREÇO SATURN

2x **R\$ 195,00**
OU 1+9x 49,29



INCLUI GRÁTIS: 3 GAME PACK

- Virtua Fighter 2
- Virtua Cop
- Daytona USA

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

AÇÃO: Mega Man 8, Tomb Raiders, Virtua Cop 2 c/ Arma [R\$114.90], Die Hard Arcade, Atari's Greatest Hits, Mass Destruction, Mega Man X4, Independence Day;

AVENTURA: Sonic 3D Blast, Herc's Adventures, Nights c/ Controle 3D [R\$114.90], Mr Bones;

ESPORTE: Worldwide Soccer 97, NBA Live 97, FIFA Soccer 97;

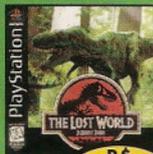
LUTA: Street Fighter Alpha 2, Marvel Super Heroes, Fighters Magamix, X-Men Children, Fighting Vipers;

SIMULAÇÃO: Daytona USA Championship, Dark Light Conflict, Soviet Strike, The Need For Speed;

VARIADO: 3-Game Pack; e muitos outros.

OFERTA ESPECIAL*: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS

NOVIDADES PSX



R\$ 89,90
cada

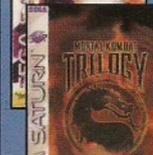
- AÇÃO:**
MDK
The Lost World
- AVENTURA:**
Hercules (Disney)
M. Kombat Mythologies
Swagman
- LUTA:**
Dynasty Warriors
WCW vs The World
- RPG:**
Final Fantasy 7
Magic The Gathering
Ogre Battle: The March
For The Black Queen

ACESSÓRIOS PSX

- | | | |
|--------------------------------|-----------------------------|---------------------------------|
| ORIGINAIS: | INTERACT: | Game Shark - R\$ 94,90 |
| Adapt. 4 Jogadores - R\$ 69,90 | Adaptador RF - R\$ 49,90 | Memory Card Plus - R\$ 74,90 |
| Cabo Interligação - R\$ 59,90 | Controle Arcade - R\$ 89,90 | Pistola Auto Reload - R\$ 74,90 |
| Controle Original - R\$ 69,90 | Controle Básico - R\$ 39,90 | Pistola Konami - R\$ 74,90 |
| Memory Card - R\$ 59,90 | Controle Turbo - R\$ 59,90 | Volante Mad Katz - 129,90 |

NOVIDADES SAT

- AÇÃO:**
Duke Nukem 3D
Resident Evil
- AVENTURA:**
Sonic Jam
- LUTA:**
Street Fighter 2 Collection
Mortal Kombat Trilogy
- RPG:**
Albert Odtsey
Shining The Holy Ark
- SIMULAÇÃO:**
Battle Sport
Manx TT (Moto)
Sega Ages (After Burner 2)



R\$ 89,90
cada

ACESSÓRIOS SAT

- | | | |
|--------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| ORIGINAIS: | Pistola Stunner - R\$ 74,90 | Controle Básico - R\$ 39,90 |
| Adapt. 6 Jogadores - R\$ 69,90 | Volante Original - R\$ 129,90 | Controle Turbo - R\$ 59,90 |
| Controle 3D - R\$ 69,90 | INTERACT: | Game Shark - R\$ 94,90 |
| Controle Original - R\$ 69,90 | Adaptador RF - R\$ 49,90 | Memory Card Plus - R\$ 74,90 |
| Conversor Japones - R\$ 39,90 | Controle Arcade - R\$ 89,90 | Pistola Auto Reload - R\$ 74,90 |

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

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

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

FLASHBACK

YUYU HAKUSHO 2



SNES



Por Baby Betinho

Desde que foi lançado, em 94, YuYu Hakusho não fazia tanto sucesso. Mas a TV Manchete está dando uma mãozinha e o jogo não pára mais nas locadoras

Este mês o papai aqui abriu o baú dos jogos de luta e não levou uma porrada sequer! YuYu Hakusho 2 é o segundo jogo de luta da série baseada no desenho de mesmo nome. Na primeira versão rolava um negócio meio esquisito: você fazia o golpe e ele aparecia num demo. Nessa versão a pancadaria

rola em tempo real. O game lembra muito Dragon Ball Z e tem um jeitão de Street Fighter. Os gráficos não são uma maravilha, mas a jogabilidade mata a pau!

fim



DICA: com Yusuke, digite ↓↘→ + soco para soltar um tiro de energia com o dedo indicador



DICA: Yusuke é a melhor opção dos lutadores para enfrentar este inimigo



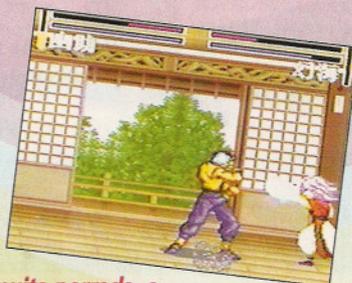
DICA: para soltar um chicote de rosas com Kurama aperte ↓↘→ + soco



DICA: com Kazuma, tire a sua espada digitando ↓↙← + soco



DICA: derrotando os adversários, na fase seguinte você poderá jogar com ele



DICA: caso tome muita porrada, a sua barra amarela irá encher e você ficará tonto, cuidado



DICA: caso fique frente a frente com o inimigo, aperte o botão de soco para agarrá-lo

TILT'S GAME LOCADORA

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

TILT'S 4 Av. Heitor Penteadado, 1928
Tel. (011) 262 0980

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

SALÃO DE JOGOS

Saturn • 3DO
Master System

P.Station • Neo Geo CD
Nintendo 64 • Mega Drive

Game Boy • Super Nes • PC Engine Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar

Play - Games

Tudo para sua locadora com preços imbatíveis.

Consoles, Cartuchos, Cd's, e Acessórios. Linha completa.

Atendemos via sedex p/ todo Brasil

Solicite nossa tabela de preços
Fone/Fax (011) 7806-8872 ou 8870

HIPER GAMES

APARELHOS E JOGOS ?
TEMOS TUDO !!!

SATURN
3 DO
SUPER NES

PLAYSTATION
SEGA CD
MEGA DRIVE
PC GAMES

ULTRA 64
GAME BOY
GAME GEAR

Possuimos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de canhão de Playstation e concertos em geral.

R. 12 de Outubro, 58 - Tel: (011) 260-1393
Lapa - São Paulo - SP - Fax: 261-1020

LOCAÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA



FONE/FAX: (011) 212-4045

R. JOSÉ JANNARELLI, 135 MORUMBI - SP

BABY - GAMES

VÍDEO-GAMES, FITAS
E ACESSÓRIOS EM GERAL
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL
LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS
CONSULTE-NOS

(011) 290 0991 681 8119



PROBAMES

JABAQUARA

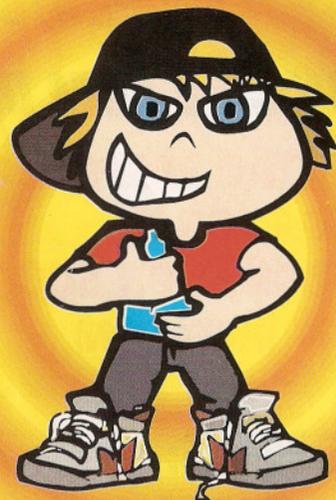
NINTENDO 64 - PLAYSTATION - 3 DO - SATURN
SEGA CD - NEO GEO CD - SUPER NES - MEGA DRIVE

Linha completa de acessórios para video games,
cards e CD-Rom para PC



Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353

AQUI VOCÊ DETONA !!



Compra, Venda & Troca

CARTUCHOS
ACESSÓRIOS
CONSOLES
CD'S

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Também atendemos Revenda!!

entregamos
VIA SEDEX
para todo Brasil

BITS & GAMES

Av. Andrômeda, 1629- Jd. Satélite
São José dos Campos SP
CEP 12230-000

(012) 337-2030
(012) 322-7097

Facilitamos o Pagamento e
aceitamos Cartões de Crédito!!

Para anunciar na

SUPER GAMEPOWER

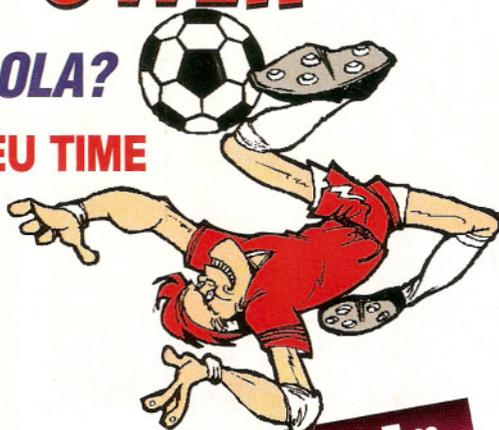
ligue 816-5667,
Ramal 420

Aí é só
DETONAR!!

SUPER GAMEPOWER

VOCÊ É BOM DE BOLA?

**ENTÃO PREPARE O SEU TIME
PRA JOGAR
FORMATION SOCCER
'97 (P.STATION)**



**Não perca! Em
setembro na SGP**

E MAIS:

YUKE YUKE

TROUBLEMAKERS (N64)

SALAMANDER DELUXE PACK (SATURN)

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

**NOSSO GALO VAI
CANTAR EM OUTRO
TERREIRO**



**NOVA
CULTURAL**

A EDITORA NOVA CULTURAL COMUNICA AOS CLIENTES
E FORNECEDORES SEU NOVO ENDEREÇO E TELEFONE

**RUA PAES LEME, 524 10º ANDAR
CEP: 05424-010-SÃO PAULO-SP
PABX: (011) 816-5667 FAX: 870-3220**



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

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 3 - Nº 41 - AGOSTO DE 1997

REDAÇÃO

Editor Chefe: Rubem Barros

Editor Assistente: Akira Suzuki

Chefe de Arte: Karen Colosso

Assistente de Arte: Mônica Maldonado

Redatora: Ana Luísa Ponsirenas

Consultores: Maurício Pancheri, Fábio
Nobre Taz (jogos),

Jornalista Responsável: Daniel dos Santos

COMERCIAL

Gerente: Francesco Civita

Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS

Gerente: Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE

Gerente: Reginaldo Andrade

Contatos: Adriana Moya, Fernando
Porrino, Mauro C. Sannazzaro

PRODUÇÃO:

Gerente: Sean Ament

GamePro licenciada por:  **IDG**
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.

Atendimento ao leitor: tel. (011) 816-5667, ramal 233

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 consultar nossa central de atendimento (de segunda a sexta, das 8h às 19h), por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.no@email.abril.com.br e <http://www.dinap.com.br>. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sallo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

r. Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP,
tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 22h, ou use
o fax (011) 0800-55-4441.

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: CyberGraph, Lincyr e AD Graf. Impressa no Globo Cochran Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pelo DINAP S/A

IVZ

STARFOX

®



© 1997 Nintendo of America, INC



FOTOS: PEDRO GARCIA



BRINQUEDOS LAURA

PRONTA ENTREGA. ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL.
(FRETE NÃO INCLUSO)

SHOPPING MORUMBI
(011) 535-5261 / 531-6943

SHOPPING PAULISTA
(011) 289-1058 / 251-2818

SHOPPING CENTER NORTE
(011) 6950-4580 / 6950-1991

RUMBLE PAK™

Veja como é sentir o que você vê!
O acessório para controller N64
RUMBLE PAK transmite instantaneamente todos os solavancos e explosões durante a ação.
É uma nova vibração para sua experiência em video game!

The Future Is Now

SNK

NEO
GEO



Está chegando!!

THE KING OF FIGHTERS '97

The King of Fighters '97 disponível nos equipamentos NEOGEO!!

*Ano após ano, o lançamento mais aguardado!
The King of Fighters '97-o tira-teima deste ano
está ainda mais feroz!!!*



NEO-GEO CD

