



Nº 33 - R\$ 4,00

SUPER GAMEPOWER

X-MEN vs. STREET

FOGO NO ARCADE

MORTAL KOMBAT:

ULTIMATE (SNES)

TRILOGY (P.STATION, N64)

YES, TEMOS MEGA!

VECTORMAN 2 E SONIC 3D

**ESPECIAL: MARIO 64
DETONADO!**



**DIE HARD (P.STATION):
DURO NÃO GOSTAR**



6642

ISSN 0104-611X

00033

9 770104 611006



**201
DICAS!**

Só com este tênis
você **pode** passar
em uma academia de caratê
e gritar “e aí, viadinhos”.

Gladiator-Hi



Se **você** precisa correr, use

DHARMA
DISPARADO



SUPER GAMEPOWER

Sumário

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA	
Sonic 3D Blast	39
Vectorman 2	38
SNES	
Street Fighter II	72
Super Mario All Stars	37
Ultimate MK3	36
SATURN	
After Burner II	25
Casper	26
Criticom	70
Independence Day	17
Krazy Ivan	22
Mobile Suit Gundam	24
Samurai Shodown 3	19
Shining the Holy Ark	17
Super Puzzle Fighter	15
Toshinden URA	23
P.STATION	
Casper	26
Cool Boarders	53
Crazy Chase 2	16
Die Hard Trilogy	30
Fatal Fury Real Bout	19
Finalist	28
Formula 1	50
Heaven's Gate	16
Independence Day	17
In the Zone 2	16
MK Trilogy	32/48
Ray Storm	18
Resident Evil 2	14
Super Puzzle Fighter	15
Tales of Destiny	17
Thunder Truck Rally	15
Time Commando	31
Toshinden 3	18
3DO	
Casper	26
NEO GEO	
Samurai Shodown 4	40
The King of Fighters '96	73
The Ultimate 11	52
NINTENDO 64	
Camelon Twist	18
MK Trilogy	20/48
Shadows of Empire	21
Super Mario 64	60
ARCADE	
Dancing Eyes	16
Street Fighter Zero 2 Alpha	42
X-Men vs. Street Fighter	44
PC CD	
Diablo	68
Independence Day	17



DINASTIA DE SUCESSO
Samurai Shodown ganha a sua quarta versão para Neo Geo (pág. 40)

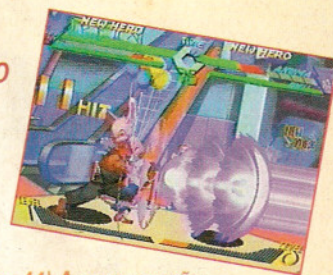


FANTASMA CAMARADA
Casper sai do cinema direto para o Saturn, 3DO e P.Station (pág. 26)



DETONADO

NATAL GORDO
Um detonado que é um verdadeiro presente: Mario 64, para Nintendo 64 (pág. 60). Mario também está nas páginas de SNes, com 5 jogos em 1 (pág. 37)



HERÓIS NO ARCADE
X-Men enfrenta Street Fighter no arcade (Pág. 44) A nova versão de Street, Zero 2 Alpha, está na pág. 42

SUPERGP DICAS 54
Muitos códigos para UMK 3 (SNes e Mega)

CIRCUITO ABERTO 12
Os novos caminhos do videogame

COMPUTER ZONE 68
Diablo, um jogo do demo no seu PC

PRÉ-ESTRÉIA 14
Resident Evil vai ganhar nova versão no P.Station

TECNOVACILO 70
Os robôs não deram muito certo em Criticom

GOLPE FINAL 48
Os novos golpes de MK Trilogy

FLASHBACK 72
Street Fighter II, o jogo que deixou o Japão em fila

ESPORTE TOTAL 50
Ultimate Eleven, futebol de primeira no Neo Geo

FINAL STAGE 73
Entenda os caminhos da força no final de King of Fighters '96

SUPER GP CARTAS

Para fechar 96 com chave de ouro, eu peguei no pé da galera da redação para produzirmos a melhor revista do ano. E, pelos jogos e matérias que estão na edição, parece que mais uma vez o Chefe soube persuadir (se você só sabe o que é soco alto, isso significa convencer) a equipe mais querida do Brasil. Começando pelos arcades X-Men Vs. Street Fighter (capa nota 10 dos super-heróis Roko e Hector), e Street Zero 2 Alpha. O Neo Geo volta à cena com Samurai Shodown 4, mais um jogoço da série. De Mortal Kombat nem se fala. O que não estiver aqui está no superespecial preparado pelo meu tanque de guerra predileto, o Baby Betinho. A galera do P.Station vai ficar babando com Die Hard Trilogy, o melhor jogo de tiro do momento. Casper, uma aventura superlegal do fantasma, também sai para esse console e para o Saturn. O Nintendo 64 vem com tudo. Numa verdadeira encomenda de Natal, vocês ganham Super Mario 64 detonado! É presente para as férias inteiras! E, por falar em Mario, ele está também no SNes, num cartucho que reúne cinco jogos, o All Stars. E até o Mega, que andava esquecido,

ganha dois ótimos novos jogos: Vectorman 2 e Sonic 3D Blast. Ufa! Melhor do que isso, só jogar videogame no DVD, o que pode rolar em breve, como

mostramos no Circuito Aberto.

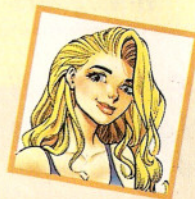
Só isso? Não! De quebra, tem um super CD com mais de 10 demos jogáveis para você detonar no seu computador! Depois de tudo isso, eu vou correndo pra casa saborear o meu banquete de Natal ao lado dos meus dois chefinhos e da Chefa. Em 97 tem mais! E melhor!!

O PHANE



MARJORIE BROS

Marjô agarrou o Mega Drive e não deixou nem o cara da assistência técnica chegar perto. Não é à toa. Afinal, há muito tempo ela não via o Sonic (sem contar o Sonic de pelúcia que ela tem em casa). Jogou, jogou, jogou até deixar o porco-espinho tonto de tanto rodar. Quando achamos que ela ia sossegar, pintou por aqui Vectorman 2. E ela achou uma gracinha.



MARCELO KAMIKAZE

Super Mario 64 entrou para a história de SGP como um dos detonados mais complicados, ao lado de Chrono Trigger. Mas isso não foi problema para o japonês. Para descansar, Kamikaze viajou no tempo com Time Commando e aproveitou a ocasião para dar uma aula sobre a Teoria da Relatividade. Nem o Einstein, lá onde ele tá, aguentou ouvir.

RECOMENDADOS

SUPER MARIO 64
TIME COMMANDO
CASPER
MOBILE SUIT
GUNDAM

RECOMENDADOS

SONIC 3D BLAST
VECTORMAN 2
SHADOWS OF EMPIRE
SUPER MARIO 64

BILL GAMES

Jogadores e jogadoras, nem bem saiu o Nintendo 64 e seus poderosos cartuchos, e já se coloca mais um desafio tecnológico para a indústria do videogame. O lançamento recentíssimo do DVD, um super CD capaz de comportar a mesma quantidade de informação que até 26 CD-ROM tradicionais, pode estimular uma nova ousadia da indústria. Sega e Sony, as empresas que usam o CD em seus consoles já lucraram com as vendas de Saturn e

P.Station. Elas poderiam lançar uma nova plataforma para combater a arma da Nintendo. A vantagem é que um leitor de DVD também lê CDs comuns, o que não sucatearia os jogos para PSX e Saturn. Não seria fora de propósito então especular sobre o desenvolvimento de um console que adote a nova tecnologia, colocando os jogos num patamar nunca antes sonhado.

LORD MATHIAS



Lord Mathias malhou sem parar o mês inteiro! Primeiro com Cool Boarders. No jogo rola uma competição radical de snow board, que, apesar da neve, esquentou as manhãs do negão. Depois com Ultimate 11, game que garantiu as peladas de final de tarde. Ninguém viu, mas ele diz que está parecendo o Ronaldinho...

RECOMENDADOS

COOL BOARDERS
ULTIMATE 11
DIE HARD TRILOGY
AFTER BURNER II

BABY BETINHO



Baby Betinho nunca entrou em tanta briga ao mesmo tempo. MK Trilogy, Toshinden URA, Ultimate MK 3, Street Fighter II, Samurai Shodown 4... Mas, pelas caretas que o cara fez durante os games, ele gostou mesmo de X-Men vs. Street Fighter, Street Fighter Zero 2 Alpha e Samurai Shodown 4. Diversão garantida até o ano que vem.

RECOMENDADOS

X-MEN VS. STREET FIGHTER
STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA
SAMURAI SHODOWN 4
MK TRILOGY

AKIRA E AGORA

A bronca principal da edição 32 de SGP fica por conta das letras que apareceram na testa do Wolf Hawkfield, o lutador de Virtua Fighter 3 que foi capa da revista. As letras estragaram uma das melhores capas de SGP. Vamos melhorar o papel, Chefe! Os números das páginas também saíram bem malucos, de vários tamanhos. E o 68 saiu de cabeça pra baixo! Bem, houve também algumas informações erradas, ou "enganadas", como diz a Marjorie. O jogo Kizuna Encounter (pág. 38) é para Neo Geo, como está na ficha, e não para Saturn, como está na vinheta. O movimento correto para dar um Lightning Lift com Rain, de UMK 3 para Mega (pág. 36), é ←← + soco alto. Na página 47, o super combo Yoga Inferno, de Dhalsim (Street Zero 2), é ↓↘→↓↘→ + soco. Finalmente, em Fighting Vipers, você tira a sua armadura com ← + soco + chute. Um super Natal cheio de acertos para todos!





© 1998 NINTENDO



360° DE MOVIMENTAÇÃO, MÚLTIPLOS ÂNGULOS DE VISÃO, 64 BITS DE REALIDADE

NINTENDO

É Nintendo.



Ou nada.

O NOVO.

O INCRÍVEL.

O TRIDIMENSIONAL.



64

TOTAL.



ARTE NO ENVELOPE

No mês em que os leitores resolveram encher a seção de gatas, o prêmio ficou com o Daniel Ramos, de Caraguatatuba, que mandou uma coleção de super-heróis. Epa, nada de desconfiar do Chefe, afinal a Psylocke está muito gata no desenho do vencedor...



PREMIADO

Os super-heróis da Marvel estão com a corda toda para o Daniel Ramos, de Caraguatatuba, SP. Ponto e prêmio pro cara!



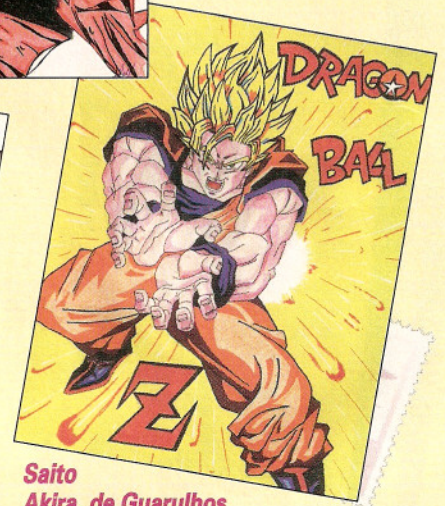
Mais um carioca ganhando espaço na seção. Desenho esperto do André José Simione Alves, do Rio de Janeiro



O Rodrigo Afonso Rodrigues, de Piracicaba, SP, mostrou que porrada é com ele mesmo



O Chefe não conseguiu identificar a gata retratada pelo Wagner de Almeida Rosa, de São Vicente, SP, mas mesmo assim gostou muito dela



Saito Akira, de Guarulhos, SP, arrepiou no Dragon Ball. Esqueceu do nome do irmão...

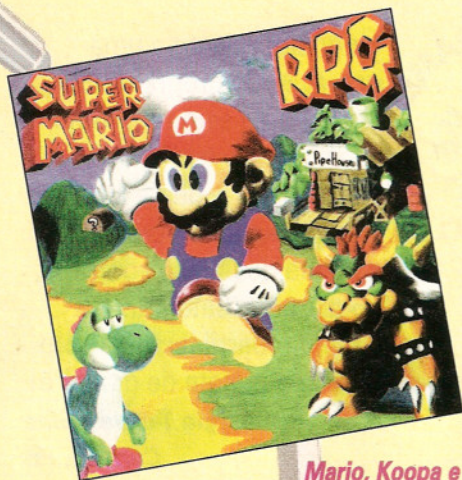


Parece mesmo que esse é o mês das gatas... Essa é obra do Ricardo Francisco da Costa, de Lagoa da Prata, MG

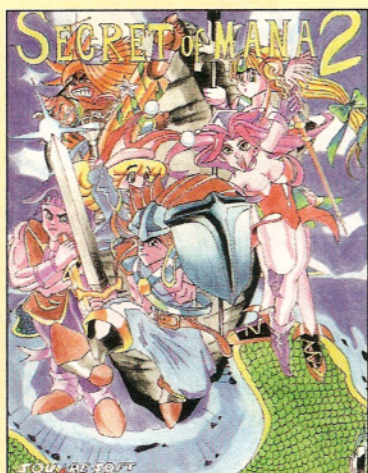
As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



Assim vocês vão deixar o Chefe maluquinho da Silva! Essa é do Rafael Oliveira dos Santos, do Rio de Janeiro, RJ



Mario, Koopa e Yoshi ficaram muito legais no lápis que o Mauro Bertodo Júnior, de Ribeirão Preto, SP, mandou para a redação



Rodrigo Antônio Consiglio, de Sorocaba, SP, reuniu a galera toda de Secret of Mana 2 para um fuzê...



O Baraka anda com a bola cheia com o Fabiano Silvério de Oliveira, de Marília, SP, mais um fã do Mortal Kombat

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

Qualidade & Segurança

Temos Cards (MAGIC)



UNIVERSO EM GAMES

COMPRA • VENDA • TROCA
ASSISTENCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
ATENDIMENTO ESPECIALIZADO
PARA REVENDADORES E
LOCADORAS EM TODO
O BRASIL
(VIA SEDEX)



RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA
SÃO PAULO - SP - CEP 04218-100
RUA ABAÚNA, 44 - M. VELHO
SÃO PAULO - SP - CEP 04284-080
FONES: (011)
6914-6595 - 6914-4463 - 6914-6640
FAX (011) 272-4143



CLUBES

Assuntos principais do **Clube Elemental**: RPGs de mesa, HQs, Games, Informática e outros. Interessados devem escrever para Clube Elemental, R. Fernando Barreiro, 66, São Leopoldo, RS, CEP 93032-400.

Surgiu em minha cabeça uma idéia para um game radical. O nome do jogo seria Missão Perigo e sua estrela seria ninguém mais, ninguém menos que o nosso Chefe. Eis a história: o Chefe é um cara legal que paga em dia todos os seus funcionários. No final do mês ele vai ao banco receber o dinheiro para repassá-lo aos empregados. Sem perceber que estava sendo seguido, é sequestrado por bandidos. Para fugir e pagar o salário, o Chefe tem de passar por 4 fases: atravessar o rio Amazonas em uma jangada em apenas dois dias; pegar um congestionamento em São Paulo sem xingar

ninguém; assistir a uma gravação do programa Sai de Baixo sem rir e tomar chimarrão com gaúchos típicos. Se o Chefe alcançar o objetivo, será perdoado pelos bandidos. Caso contrário, será jogado nas Cataratas do Iguaçu em um barril fechado com pregos e sem o malote de dinheiro!

Sérgio Tavares Filho
Curitiba, PR

CHEFE: É preciso ter muita imaginação para achar que alguém teria a audácia de me sequestrar...



Marjorie, preciso de sua ajuda. Estou namorando uma gatinha que nunca tinha jogado videogame. Depois que ela jogou com meu 32X, só vem aqui em casa para isso. Nem fala comigo. O que eu faço?

Cristiano Alves
Paranaguá, PR

LM: Mano, a Marjô pediu pra eu dar uma assistência no seu caso. Que papo, mano! Eu acho que você não tá namorando ninguém, o esperto na sua casa é o videogame, ele é que tá faturando a gata! Entra dentro do videogame pra ver se ela presta atenção em você, mano!

Oi, Marjô, gostaria de saber algumas coisinhas. Quais serão os personagens de Mortal Kombat 4? O Mortal Kombat Trilogy vai sair para SNes ou o game é exclusividade do Nintendo 64?

Beatriz Zinelli
Alegrete, RS



MB: Olha, Bia, todas as informações sobre personagens de

Mortal Kombat 4 estão no Circuito Aberto da edição 32. O Mortal Kombat Trilogy não é exclusividade do Nintendo 64. O jogo saiu também para P.Station (veja nesta edição). O SNes ficou de fora, mas o Ultimate Mortal Kombat 3 para o console tem muitos elementos do Trilogy.

Gostaria de fazer duas perguntinhas: como selecionar fases e como ficar invencível em Sonic 2?

Mayhara Vieira
Vila Velha, ES

MB: Não existe dica para deixar o Sonic invencível em Sonic 2. Para selecionar fases, entre na tela de opções e vá ao Sound Test. Escute as músicas 19, 65, 9 e 17 (não precisa ouvir a música inteira, viu?). Dê um reset e pressione A + Start na tela de apresentação. Aparecerá a tela de opções. Daí, é só escolher a fase.

SUPER GP RESPONDE

Porque a Nintendo dará ao N64 um disk drive que usa disquetes com 64 MB de capacidade de armazenamento, se um CD tem 540 MB de capacidade?

Maurício Vendimiatti
Campinas, SP

MK: A Nintendo acha que 64 MB são suficientes. Além disso, o disk drive do N64 pode gravar até 20 MB. Num jogo como Doom, daria para gravar fases construídas.

O N64 japonês ou americano precisará de transcodificador para TVs brasileiras? Se precisar, onde posso encontrá-lo?

Thiago Padilha
Volta Redonda, RJ

MB: Precisa, Thiago. O sistema de cores no Japão e nos EUA é o NTSC. No Brasil usamos o PAL-M. Para ver os jogos coloridos você vai precisar de um transcodificador NTSC/PAL-M. Você pode comprá-lo em lojas de eletroeletrônicos.

Eu gostaria de saber se a SNK ainda faz jogos para Neo Geo. Qual foi o último lançamento? Qual é o maior jogo (em memória) que a SNK fez para Neo Geo?

Cassiano Capelassi
São Caetano do Sul, SP

BB: Não se preocupe, cara! A SNK continua fazendo jogos para Neo Geo. O último e maior foi The King of Fighters '96, com 368 MB.

CLASSIFICADOS

Vendo um **Mega Drive** com **três controles** e **sete fitas**.

Tratar com Rafael,
(0124) 443-8078,
Ubatuba, SP.



com Antônio, (091) 224-3025, Belém, PA.

Vendo **SNes** com **3 controles** e **2 fitas**. Tratar com João, (016) 623-4818, Ribeirão Preto, SP.

Vendo ou troco os **CDs de Saturn** dos jogos Clockwork Knight 2, College Slam, NBA Jam T.E., Street Fighter the Movie, Virtua Fighter, Virtua Fighter 2 e Worldwide Soccer. Tratar com Cleber, (011) 454-5989, Santo André, SP.



Vendo **Saturn** com **2 controles** e **4 CDs**. R\$ 400,00. Tratar com Hugo, (031) 332-1349, Belo Horizonte, MG.

Vendo **Saturn** com **2 controles** e **2 CDs**. R\$ 440,00. Tratar com Allan, (021) 208-5875, Rio de Janeiro.

Vendo **Neo Geo** com **2 controles** e **1 fita**. R\$ 350,00. Vendo também **2 CDs para P.Station** (Night Striker 2 e S.Fighter Real Battle). Tratar



Vendo as **fitas** para **SNes**: Donkey Kong Country 2, Mortal Kombat 3, Donkey Kong Country, Batman Forever, Pitfall, Mario All Stars. Tratar com Sebastian, (011) 240-5348, São Paulo, SP.

Fantasia GAMES

**DIVIRTA-SE
JOGANDO
OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS**



**Locação e Venda
Novos e Usados**

**Venha
conhecer uma
de nossas lojas**

Loja 01

Rua Ana Maria Martinez, 92
B. Assunção - S.B. do Campo
Tel/Fax: (011) 419.7261

Loja 02

Rua Continental, 389
Jd. do Mar - S.B. do Campo
Tel: (011) 448-2922

CIRCUITO ABERTO



AS NOVAS ESTRADAS DO VIDEOGAME

Certamente, você já pensou no futuro do videogame. Nos novos consoles, na tecnologia que será usada por eles... E, se você acha que o futuro do videogame ainda está longe, é bom se preparar: algumas novidades devem movimentar o mundo dos jogos já no começo de 97. Uma dessas novidades é o CD-RW, desenvolvido pelas empresas HP, Mitsubishi Chemichal, Philips, Ricoh e Sony. O novo CD tem

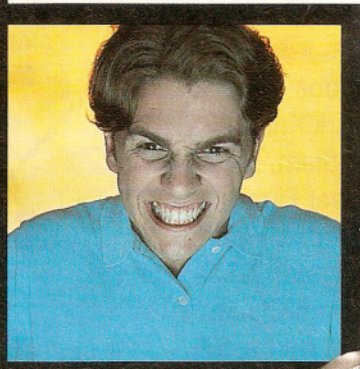
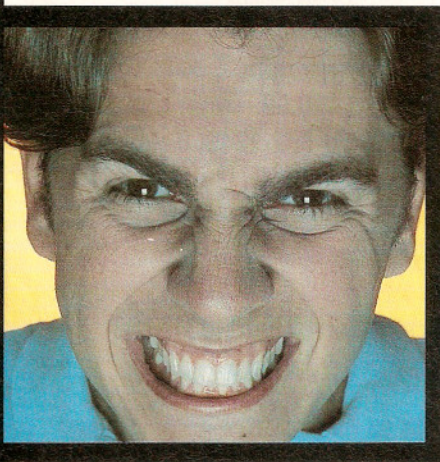
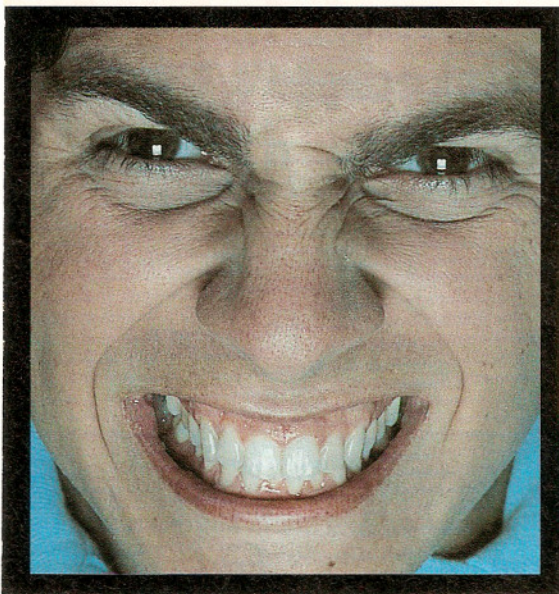
capacidade de 650 MB, quase a mesma de um CD comum, e é regravável. Enquanto o CD-RW pode ser gravado várias vezes, o Digital Video Disc, DVD, outra tecnologia que, por enquanto, não aceita regravação, armazena 4,7 GB (o equivalente a 26 CDs comuns)!!! Como as softhouses vão aproveitar tanto



DVD: muita memória e um dos caminhos possíveis para a indústria do videogame explorar já a partir de 97

espaço ainda não é possível saber, mas você pode esperar por jogos maiores e imagens filmadas!

Você vai ficar viciado em



**Sidewinder
Game Pod**

QUEM DIRIA, NOVOS JOGOS PARA JAGUAR

Quem estava preparando o enterro de seu Jaguar já pode sair do luto: parece que o console vai ressuscitar! A Telegames, única softhouse que publica jogos para Jaguar, anunciou quatro games novos. **Towers II, Plight of the Stargazer** é o primeiro RPG para o console e deve estar nas lojas já neste mês. Também para este mês está prometido **Breakout 2000**, uma versão 3D do clássico para Arcade. Em fevereiro e janeiro mais dois games: **Worms**, que já saiu para Saturn e P.Station, e **Zero 5**, jogo de tiro futurista. De acordo com o presidente da Telegames, Terry Gantham, a empresa continuará abastecendo o Jaguar com bons jogos. Tomara que seja mesmo verdade!

COMPUSERVE ARRUMA PARCEIRO NACIONAL

A Compuserve, segunda maior rede de serviços on-line, com cerca de 5 milhões de usuários em todo o mundo, acaba de arranjar um parceiro brasileiro, a Tec Toy. A Compuserve funciona como uma BBS, só que tem interface gráfica e outros apetrechos mais. Da redes

mundiais, só a América On Line tem mais usuários. Na verdade, a Compuserve funciona quase como uma Internet paralela, já que a maioria das empresas dos Estados Unidos tem um espaço reservado na rede. Só que os serviços disponíveis são bem mais salgados.

SEGA PROPÕE TESTE ANTES DA COMPRA

A Sega decidiu incentivar o aluguel do modem que liga o Saturn à Internet. A empresa está apostando na política "teste antes de comprar" e deve colocar o aparelho à disposição dos usuários em lojas de produtos para computador, lojas de eletrônicos, lojas de brinquedos e locadoras. Com isso, a Sega pretende

alcançar a marca de 100 mil modems vendidos até o fim do ano. Essa meta inclui também as vendas dos pacotes com modem, software (browser), teclado especial para o console e o jogo Sega Rally Championship. No Brasil, a Tec Toy também aposta na mania de testar antes de comprar e oferece um Mega Net 2, cartucho que permite jogar on line, a cada usuário que alugar uma fita para Mega Drive nas locadoras Blockbuster.

adrenalina.

Microsoft®

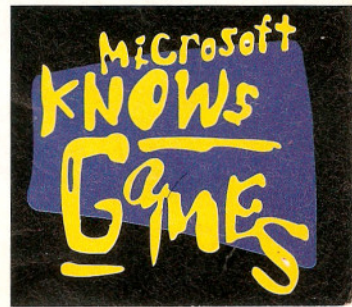
VOCÊ SABE AONDE PODE CHEGAR?

Isto não é um anúncio, é uma provocação. Chegaram os novos Games Microsoft para Windows® 95. Espere só até ver o Deadly Tide. São imagens cinematográficas, com alta definição, de uma batalha submarina. Sua missão será impedir a inundação do planeta Terra por invasores alienígenas. As seqüências são de tirar o fôlego. Quer mais desafio? Tem no Close Combat. Um jogo de estratégia que recria um campo de batalha, com ações em tempo real. Ou então no Hellbender, no qual vários jogadores podem se enfrentar num combate aéreo alucinante. Se você curte esportes tem o Futebol, com o toque brasileiro de torcida,

tática e malícia; o basquete da NBA, com todos os astros da liga oficial americana; e o Monster Truck Madness, uma corrida de caminhões radicais em que os obstáculos são literalmente esmagados. E que tal pilotar um Boeing 737-400? Esta é apenas uma das aeronaves do Flight Simulator 6.0. O líder mundial em simulação de vôo leva você a um novo nível de realismo. Mas animal mesmo é o GEX. Um lagarto muito esperto que passeia através de filmes e clássicos da TV. Um jogo com muito senso de humor. Agora chega de papo e vá logo conhecer essas novidades. A nova linha de Games Microsoft chegou para mexer com as suas emoções.



Nova linha de Games Microsoft. Adrenalina pura.



PRÉ ESTREIA

O P.Station vai deixando tudo mundo para trás em número de jogos lançados. Resident Evil 2 é o destaque da lista para o console. O N64 contrataca com Camaleon Twist e o Saturn com Samurai Shodown 3



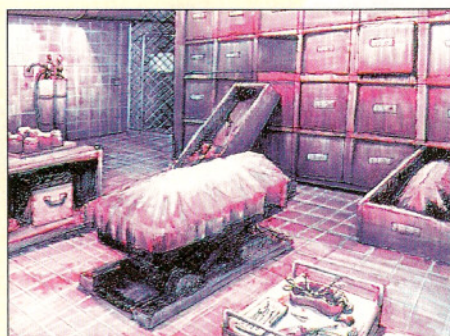
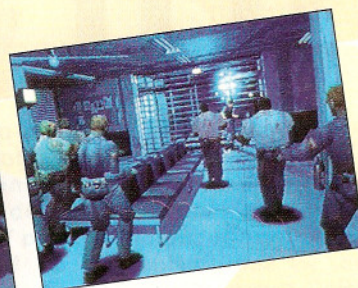
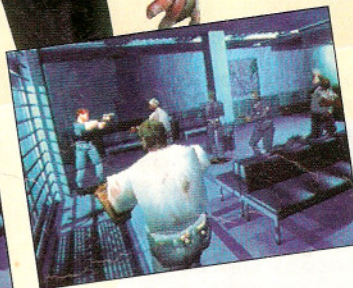
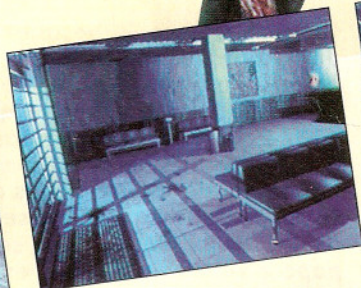
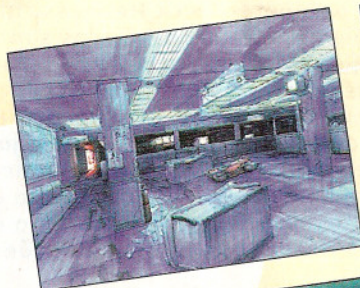
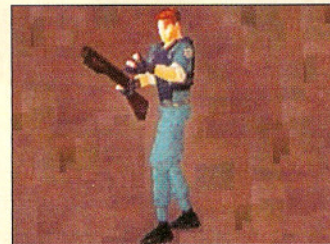
RESIDENT EVIL 2

CAPCOM

ação

P.STATION

Um dos grandes sucessos do P.Station vai ter continuação. Você vai poder matar a saudade daquela mansão assombrada e de todos aqueles zumbis e outras criaturas horríveis. Muita coisa vai rolar. Uma cidade inteira foi infectada por uma estranha doença de pele que transforma os cidadãos em zumbis. Você poderá escolher entre o policial Leon Kennedy, que vai tentar passar pelos companheiros policiais infectados, e uma universitária chamada Elza Walker, que fugiu da cidade



assombrada de Raccoon City e está procurando abrigo na delegacia. Mas os policiais não estão muito interessados em ajudar. Eles têm é muita sede de sangue. Prepare-se e junte todo seu poder de fogo para enfrentar esse grande desafio!

Disponível no 2º semestre de 97



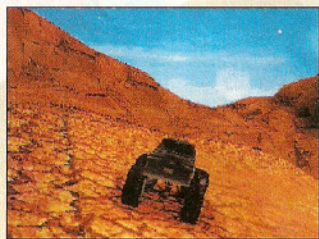
THUNDER TRUCK RALLY

PSYGNOSIS

corrida

P.STATION

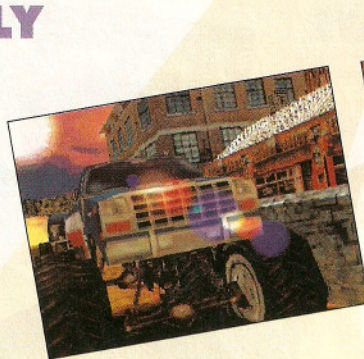
A Psygnosis, a mesma empresa que produziu **Destruction Derby**, vai trazer mais um game com muita ação sobre 4 rodas. Você vai poder escolher entre um big foot gigante, que vai amassar tudo que estiver na frente, ou um buggie pequeno e rápido. Teste suas



habilidades em 12 pistas, cobertas e ao ar livre, cheias de montanhas e obstáculos. O melhor desse jogo é que você vai poder destruir seus adversários,

transformando uma simples corrida em uma verdadeira batalha. O visual e a ação estão combinados na dose certa neste **Thunder Truck Rally**.

Disponível em janeiro



SUPER PUZZLE FIGHTER

CAPCOM

quebra-cabeças/luta

P.STATION SATURN

Em **Super Puzzle Fighter**, você vai ter os personagens famosos dos jogos de luta, somados a elementos de **Tetris** e resultando em um super quebra-cabeça de luta. Parece estranho, mas nesse jogo você vai ter de juntar 4 blocos iguais e usar os ícones circulares ou diamantes para destruir os blocos dos inimigos. Quanto mais combinações e combos você fizer, maior a



surpresa que você vai causar no adversário. Esse é um jogo de estratégia bem original e com a galera bem conhecida dos jogos de luta. Uma idéia surpreendente da Capcom.

Disponível no 1º semestre de 97



HEAVEN'S GATE

ATLUS

Luta

P.STATION

Heaven's Gate lembra muito o sistema de **Fighting Vipers**, da Sega, com paredes e golpes que usam os muros. Também há tetos para que a batalha fique mais punk ainda. Os 8 lutadores podem usar o "sol power", o poder dos deuses, combos aéreos e golpes especiais.

Sem previsão de lançamento



DANCING EYES

NAMCO

Puzzle

ARCADE

Chegou um jogo diferente. Aqui o negócio é percorrer os quadrados e fazê-los sumir, só que o "campo" são corpos de gatas e você faz sumir as roupas. Tem de tudo: tenistas, comissárias, estudantes e sereias. Só tome cuidado com o tal de assédio sexual!

Já disponível

CRAZY CHASE 2

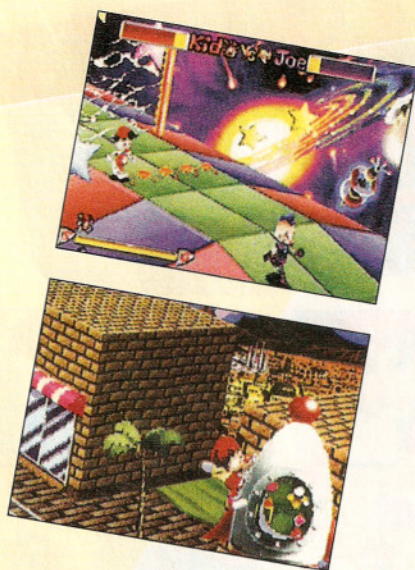
KEMCO

Ação

P.STATION

Outro que veio do SNes. O jogo desse palhaço, que deve lutar contra o relógio para que a bomba não exploda, traz muita ação. São 16 fases de muito malabarismo e velocidade, desviando das armadilhas e superando os obstáculos. As fases ganharam variações graças ao poder do P.Station. A palhaçada vai voltar!

Disponível em dezembro

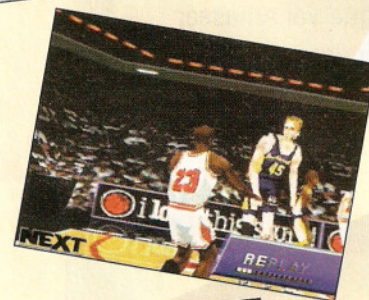


IN THE ZONE 2

KONAMI

Esporte

P.STATION



Continuações de grandes jogos são sempre bem-vindas. **In the Zone** é um dos melhores jogos de basquete da história do videogame e **In the Zone 2** não poderia ser inferior. Tudo foi melhorado. Cada jogador tem seu próprio estilo de enterrar. E para as jogadas mais sensacionais, você tem direito a replay. Além disso, se você não estiver contente com os jogadores, dá para criar novos feras e encher o adversário de bola.

Disponível em dezembro

SHINING THE HOLY ARK

TEAM SONIC/SEGA
RPG
SATURN

Mais um fantástico jogo da série Shining. **Shining the Holy Ark** restaura os tempos de **Shining in the Darkness**, para Mega, com seu estilo 3D, só que com polígonos, lembrando a série **King's Field**, do P.Station. A ação rola no continente de Parmechia, o mesmo de **Shining Force**. Depois de **Resident Evil**, a moda é assustar o jogador. **Shining the Holy Ark** tem cenas assim. Magias tradicionais como o "soul steal" e o "blaze" voltaram. Jogaço!

Disponível em dezembro



TALES OF DESTINY

NAMCO
RPG
P.STATION

RPG dos mesmos produtores de **Tales of Fantasia**, do SNes. A maior mudança ocorreu na tela de campo, totalmente poligonal. O personagem principal é Stan Elron, um aventureiro em busca da lens, a fonte da magia, que tem seu destino modificado por Thimross, a espada falante. Stan se vê envolvido por expressões estranhas como o "olho de deus" e a "cidade flutuante". A história só começou.

Disponível no 1º semestre de 97



INDEPENDENCE DAY

FOX
Simulador de voo
P.STATION SATURN
PC-CD



Direto do cinema, **Independence Day** tornou-se um jogo de caças, e cabe a você destruir as naves alienígenas. No fim, você deve detonar a supernave mãe usando uma arma nuclear, como no filme. O clima do jogo é fantástico, e a adaptação fiel ao filme.

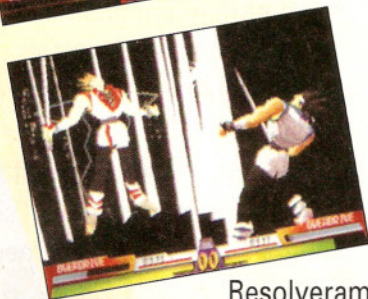
Disponível no 1º semestre de 97

TOSHINDEN 3

TAKARA

luta

P.STATION

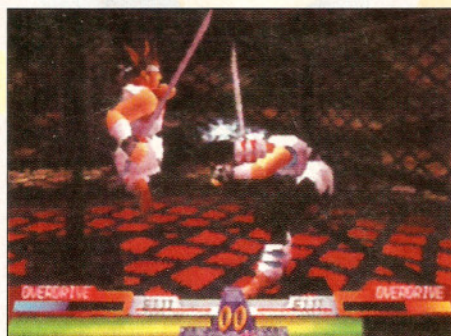


Resolveram detonar em **Toshinden**. A arena é toda fechada, com tetos e paredes,



lembrando o **Fighting Vipers** do Saturn. Agora, colocaram uns combos no estilo de **Real Bout**. Basta apertar botões em sequência e o combo sai prontinho. Há um outro tipo de golpe que não é interrompido por outro golpe, mas os danos são computados. Não é certo, mas a previsão é de 30 lutadores!!!

Previsto para dezembro



CAMELEON TWIST

JAPAN SYSTEM SUPPLY

ação

NINTENDO 64



Mais um jogo de Nintendo 64. Desta vez você controla um camaleão, um personagem raro em videogame. O jogo lembra o **Mario 64**, mas poderão jogar até 4 pessoas ao mesmo tempo no modo versus. Você detona os inimigos com a língua, que também pode ser usada para atravessar buracos.

Previsto para o 1º semestre de 97

RAY STORM

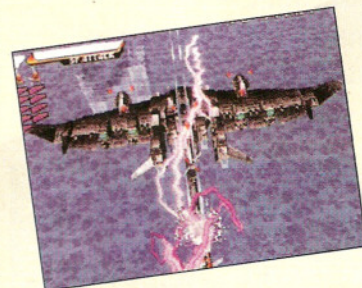
TAITO

tiro

P.STATION

Sequência de **Ray Force**, que saiu no Saturn (chamava-se **Layer Section**). **Ray Storm** é um jogo de tiro tradicional nos moldes modernos de polígono e textura. Pode-se escolher dois tipos de naves: um com controle automático e o outro mais manual no que diz respeito ao Lock On Laser, os raios que perseguem os inimigos de outros planos. Esse destrói!

Previsto para janeiro



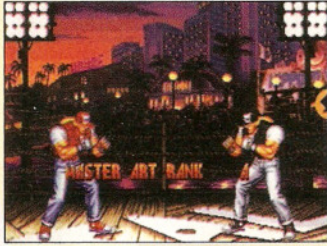


FATAL FURY REAL BOUT

SNK

luta

P.STATION



Hora do P.Station ter o seu **Real Bout**. Esta versão terá novos modos de jogo como o Training, para detonar com os

combos. São 16 lutadores, com a galera de sempre: Terry, Andy, Joe, Mai, Geese etc. Como de costume, você pode atribuir golpes a alguns botões. A preocupação é a mesma de **Samurai Shodown III**. Será que dá para fazer uma conversão legal sem expandir a memória?

Previsto para dezembro



SAMURAI SHODOWN III

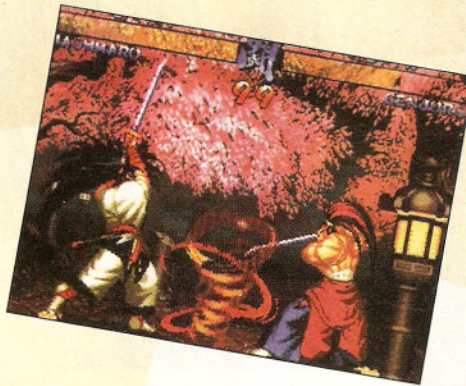
SNK

luta

SATURN

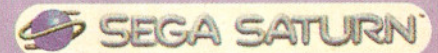
Essa versão deve ser idêntica à do arcade, pois conta com o uso do cartucho de expansão de RAM (aquele usado em **Real Bout**).

Samurai Shodown III incorporou novos elementos, como duas personalidades para cada lutador e três níveis: beginner, medium e expert.



Já disponível

PLANET GAMES



Consoles
Cartuchos
CD's
Acessórios
Etc.

ATACADO E VAREJO
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Ligue já:
(011) 299.9155

NINTENDO 64

NINTENDO 64



Por Baby Betinho

Esqueça o Ultimate MK3! MK Trilogy é o jogo mais animal da série. Esse último lançamento para o N64 tem tudo que um fã de Mortal Kombat pode esperar: todos os lutadores, todos os golpes e muito mais. São 26 lutadores, sendo 2 novos, o ninja roxo Rain e o personagem secreto Noob Saibot. O sistema de

combos é o de MK3, mas cada personagem tem um combo de sequências rápidas de botões. Isso garante uma nova



MORTAL KOMBAT TRILOGY

cara para antigos personagens, como Rayden e Baraka. Alguns dos lutadores tiveram seus golpes modificados e renovados. Por exemplo: o Sub-Zero antigo e o novo foram combinados em um só lutador



26 lutadores para a galera delirar!



Além das várias opções, agora tem um modo de luta de três-contra-três



Dessa vez, a galeria de Shao Kahn tem o dobro dos tesouros para se escolher

bem poderoso, com todos special moves dos dois. Algumas modificações na jogabilidade também fazem de Trilogy um MK diferente. Uma barra de agressividade no canto da tela aumenta com os golpes e, ao encher, seu lutador fica mais rápido e causa mais danos. Os Brutalities são Fatalities parecidos com os Ultra Combos de Killer Instinct. Trilogy é, sem dúvida, o melhor de Mortal Kombat.

fim



Agora só existe um Sub-Zero. Ele tem todos os poderes de suas várias encarnações



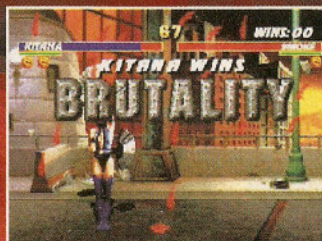
Não seria Mortal Kombat se não tivesse lutadores secretos. Em Trilogy, você vai conhecer um lutador bem misterioso, o Kameleon

4.8 MORTAL KOMBAT TRILOGY NINTENDO 64 WILLIAMS Luta

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	4

128 Mega
26 Lutadores
2 Jogadores
Continue

DICA: Para fazer o Brutality de Kitana, aperte SA, BL, CA, BL, CB, BL, SB, BL, SA, BL



DICA: use o Telekinetic Fireball de Rain para agarrar o oponente. Em seguida, dê um uppercut ou um combo



Da GamePro

Parece que dessa vez a força está com a Nintendo. Em parceria com a LucasArts, eles criaram uma superaventura de 64 bits para ninguém botar defeito. A jogabilidade presente é a mesma de de **Doom**, **Quake** e **Duke Nukem**, com muito tiro de lasers e explosões. É mais ou menos um **Dark Forces** perfeito, com gráficos renderizados.



NINTENDO 64



DICA: na fase do trem, mude a visão para a de trás para poder abaixar e desviar das colunas



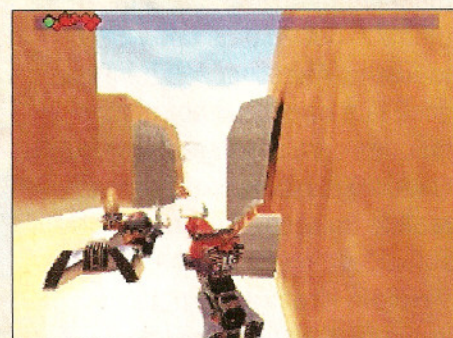
DICA: no Xizor's Palace, use os seeker missiles contra esses inimigos



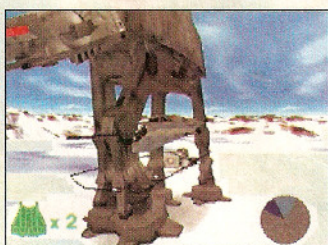
DICA: na Gall Spaceport, sincronize seus pulos nas plataformas. Mude a visão para a de trás, corra e pule



DICA: na Echo Base, só os seeker missiles destroem os wampas. Ou esconda-se e espere para ver



DICA: essas motos são bem rápidas. Para não perder o controle, engate reverse para conseguir diminuir a velocidade



DICA: rodeie os animais e

lance o cabo de aço. Aperte o botão do cabo até acertar o ponto certo para derrubá-los

No total, são 11 fases divididas em ações tipo tiro sobre veículos, pilotagem de espaçonaves e até caminhadas. Na primeira, você encara o planeta Hoth, de "O Império Contra-Ataca", com muito gelo. Como no filme, sua missão é destruir os quadrúpedes gigantes enrolando um cabo de aço em suas patas. Na próxima, você vai estar à pé combatendo os soldados de

armadura branca comandados pelo malvado Darth Vader. O jogo também tem alguns itens originais, como uma moto que você vai pilotar em Mos Eisley. Na maior parte do jogo, o negócio é atirar e depois pensar. Em **Shadows of the Empire**, os fãs dos filmes vão ficar encantados e vão encarnar o espírito Jedi. Perfeito para quem sempre sonhou em ser Luke Skywalker.

fim

4.5 SHADOWS OF EMPIRE NINTENDO 64 NINTENDO Ação

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	5

64 Mega
11 Fases
1 Jogador
Bateria



DICA: nos asteróides, use mísseis contra várias naves e laser contra uma só



DICA: os lasers só tonteiam os soldados de armadura branca. Acabe com um pelotão

SATURN

SATURN



Da GamePro

Baseado na versão para o P.Station, **Krazy Ivan** chega ao Saturn com grandes méritos. Jogo de tiro dos mais divertidos, **KI** só tem um problema: a

lentidão dos controles. A jogabilidade é bem rápida, no estilo de arcade. Você recebe várias missões, geralmente para encontrar algum inimigo e destruí-lo. O número de armas disponíveis é meio limitado, não passa de uma metralhadora e dois tipos de foguetes. Até achar seu inimigo, você tem de passar por alguns tanques para conseguir power-ups. O jogo é cheio de explosões e repleto de ação. Apesar de não ser sofisticado e sério como **Gun Griffon**, **Krazy Ivan** pode movimentar muito qualquer fim de semana monótono.

fim



DICA: ouça bem os conselhos da gatinha. Ela diz onde são os pontos fracos dos chefes



DICA: entre uma missão e outra, destrua as minas deixadas no chão pelos tanques. Quando pisar em uma, atire para os lados para destruir tudo



DICA: a melhor dica para não ser atingido é ficar sempre se movendo. Se ficar indo da direita para a esquerda, os inimigos não vão acertá-lo nem de perto

KRAZY IVAN



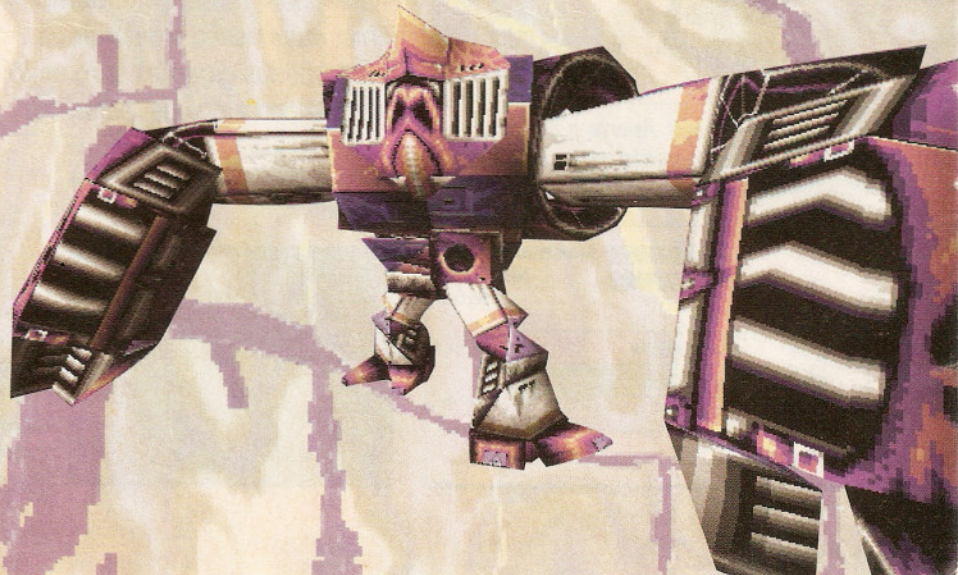
DICA: apesar de poder jogar onde quiser, comece pelas fases mais curtas, como a Riyadh



DICA: contra os chefes, sempre use primeiro os mísseis. Eles são repostos mais facilmente entre as fases



DICA: quando for trocar as armas, esqueça o Scythic Beam e pegue as Vontch Bombs. O Scythic Beam é inútil nas fases mais avançadas



3.8

KRAZY IVAN

SATURN
PSYGNOSIS
Ação

FUN FACTOR

4

CD
CONTROLE

3

1 Jogador

GRÁFICO

4

Bateria

SOM

4



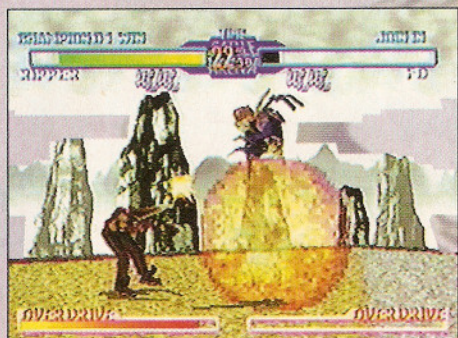
Por Baby Betinho

Opa, galera, hora de preparar os punhos para a luta: tem versão nova de Toshinden pintando no Saturn. É o **Toshinden URA**. O game tem 11 lutadores que usam armas diferentes para lutar. Existem dois modos, os tradicionais Tournament e Versus Mode. Você pode detonar o inimigo de duas maneiras. Ou você bate no cara até o life dele sumir, ou você atira o figura para fora do ringue. A grande

TOSHINDEN U.R.A. SATURN

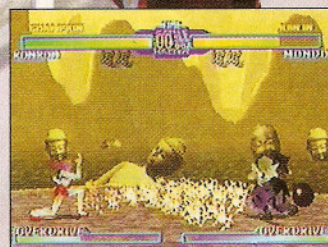


Com a barra overdrive cheia, todos os golpes ficam mais poderosos



DICA: ao encher a barra Overdrive, segure Z+C para dar um super combo

DICA: para dar um giro com Ripper, aperte ↓←+X



DICA: para soltar a bola de fogo com Ron Ron, digite ↓↘+X

novidade é uma segunda barra de energia. Essa barra, ao contrário da barra comum, aumenta conforme você apanha. É mole? Quando ela estiver bem cheia, não tenha dúvida, prepare os dedos e o espírito, encha a mão e capriche no combo.

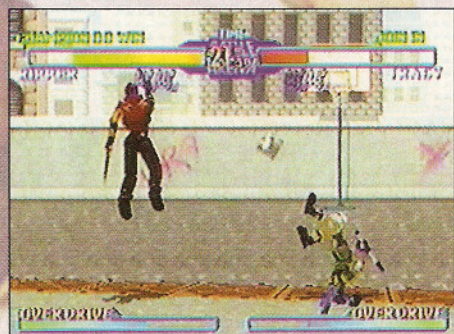
fim



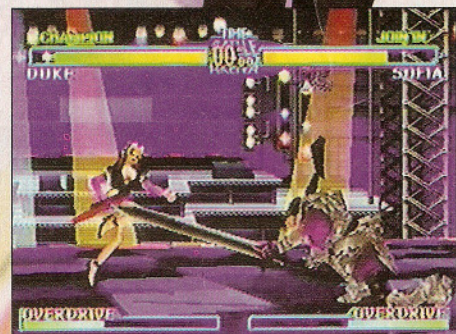
DICA: durante o pulo, aperte o botão B para dar uma finta



DICA: digite ↓↘+X ou Y para Runo dar a super martelada



DICA: outro jeito de matar o inimigo é jogá-lo para fora do ringue



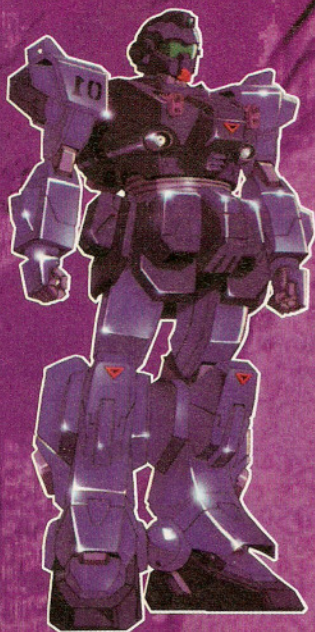
DICA: para usar a espada de Duke, digite ↓↘+A ou B

3.5 TOSHINDEN URA SATURN TAKARA Luta

FUN FACTOR	4
CD	3
11 lutadores	4
2 Jogadores	3
Continue	3

SATURN

SATURN



DICA: para destruir os tanques e os prédios menores da fase 1, use a metralhadora



DICA: para destruir o robô azul, dê encontrões nele e não pare de atirar

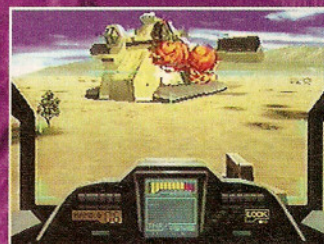
MOBILE SUIT GUNDAM



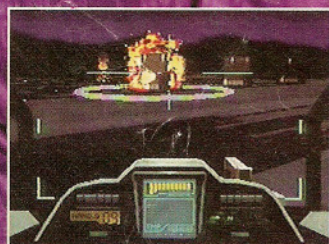
Por Marcelo Kamikaze

Em Gundam você faz parte de um órgão governamental que manda e desmanda no mundo todo. Quer dizer, todo, todo, não. Existe um país chamado Geon que ainda resiste ao domínio e é forte o bastante para manter uma guerra por onze anos. Sua missão é aproveitar o momento (depois da última batalha as coisas

ficaram mais fáceis para seu exército) e coletar dados. É claro que enquanto você estiver coletando os tais dados vão aparecer tanques, robôs e outras coisas que vão tentar impedi-lo. Então, destrua tudo sem dó. O jogo oferece tudo que você precisa: um robô com movimentos perfeitos, armas



DICA: jogue duas granadas para destruir a máquina de guerra



DICA: na 1ª missão, destrua a base para ganhar mais pontos e aumentar de nível



DICA: lute com os inimigos fora da base. Quando lutam dentro dela, eles a destroem

poderosas e visão privilegiada da batalha. O número de fases varia conforme seu desempenho e nível de dificuldade em que você está jogando. Tenho certeza: mesmo que você termine o game rápido, vai querer enfrentar pelo menos mais onze anos de guerra.

fim

4.8

GUNDAM

SATURN
BANDAI
Simulador

FUN FACTOR 5

CONTROLE 5

GRÁFICO 5

SOM 4

CD
1 Jogador
Continue



DICA: esse robô é muito veloz. Quando ele começar a dar voltas ao seu redor, dê um pulo



DICA: destrua rapidamente os robôs brancos, senão eles destruirão sua base

SATURN

SATURN

AFTER BURNER II



Por Lord Mathias

A Sega Ages, divisão da Sega que publica apenas jogos antigos, caprichou no lançamento. O Saturn era, até agora, o único console da empresa que não tinha uma versão de **After Burner II**. É, mano, agora o Saturn não tem do que reclamar: o game chegou tão bom quanto nos velhos tempos. O jogo rola durante

DICA: com X e Y você acelera e desacelera



DICA: para dar o famoso looping, aperte o botão A com o direcional para o lado



a guerra. Você entrou numa fria danada, meu filho: foi escolhido para levar um documento supersecreto para seus amiguinhos. Até aí a missão é um doce. Acontece que no meio do caminho está o país inimigo. E isso é encrenca suficiente para as 23 fases. Você conta com um teco-teco equipado com metralhadoras e mísseis e só. Mas isso já é bastante para quem se amarra em **After Burner II**.

fim

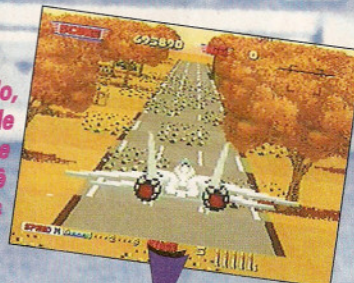


DICA: para obter um melhor desempenho, não tire o dedo do botão de tiro e solte os mísseis na sequência



Se você lembra da versão para o Mega, vai ver que o recarregador continua igual

DICA: cuidado, depois de reabastecer e decolar, você vai ficar mais veloz mas encontrará muito mais inimigos



DICA: não fique parado se tiver um avião na cola, fique longe de sua mira



DICA: não precisa se preocupar com o mar e o chão, você não bate neles



3.8

AFTER BURNER II

SATURN SEGA AGES Tiro

FUN FACTOR	4
CD	4
23 Fases	4
1 Jogador	4
Continue	3

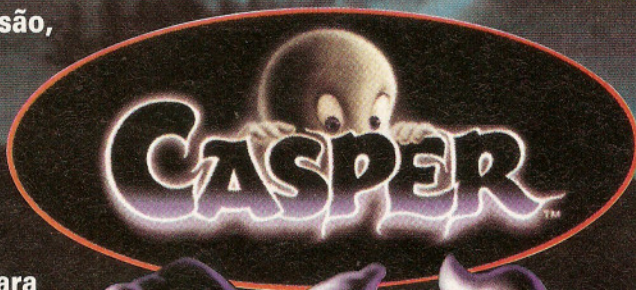
32 BITS

32 BITS



Por Marjorie Bros

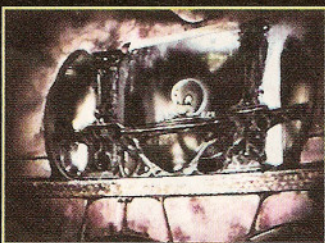
O fantasminha camarada está pedindo a minha ajuda! Casper mora numa mansão com os tios. Há muito tempo os fantasmas mantêm todo mundo longe da mansão, mas agora uma mocinha teimosa comprou a casa e quer um tesouro escondido na mansão. Como os fantasmas mal a deixam entrar na casa, ela decide acabar com eles. Para isso chamou o Dr. James Harvey, psicanalista de mortos que foi morar com a filha na mansão. Você é Casper e tem de ganhar a confiança dos



caça-fantasmas para livrar sua pele. A primeira coisa a fazer é presentear o Dr. Harvey e Kat com itens que você acha pela casa. Se conquistar Kat, passou de fase. Daí, sempre que precisar de ajuda, Kat vem dar uma força.

fim

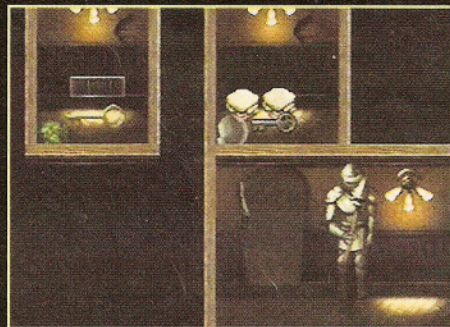
A história desse jogo para Saturn é a mesma do filme que rolou nos cinemas



DICA: ative os switches para criar passagens



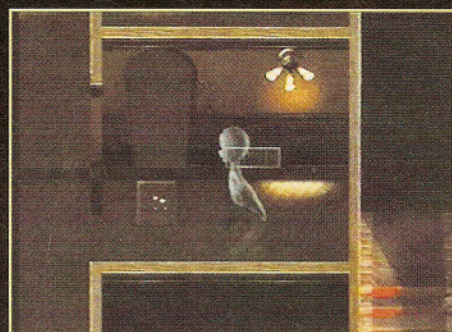
DICA: com L e R, você sobe e desce. Assim, dá para pegar itens altos



DICA: colha itens para encher sua energia e chaves para abrir portas



DICA: traga os pedaços do quadro para a sala e coloque-os em seus devidos lugares



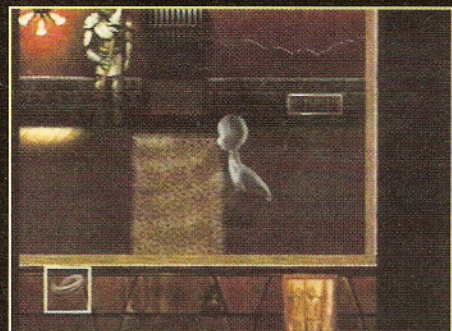
DICA: ponha nessa plataforma o peso que você pegou na outra sala. Você vai achar outro pedaço do quadro



DICA: acione os switches na parede



DICA: acione as armaduras para abrir o primeiro portão



DICA: depois de juntar as peças do quadro, você ganha um item que permite entrar nas passagens de ventilação

4.0 SATURN/P.STATION/3DO INTERPLAY Aventura

CASPER

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4

CD
1 Jogador
Bateria

DICA: encha o balde de água, apague o fogo na lareira, entre nela e ache vários itens



GARANTA NESTE NATAL A DIVERSÃO DAS SUAS FÉRIAS.

DESTAQUES 16 BITS



DONKEY KONG COUNTRY 3
Terceira parte do game mais vendido de todos os tempos, com gráficos tridimensionais e mais de 100 fases.

R\$ 114,90



STREET FIGHTER ALPHA 2
Cart. de 32 Mega, com 18 lutadores. Tradução fiel da versão arcade. Somente para Super NES.

R\$ 114,90



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
O jogo de luta mais esperado do ano. Inclui os 22 lutadores da versão arcade. Também para Genesis.

R\$ 114,90



MARVEL SUPER HEROES
Todos os Super-Heróis e vilões reunidos num só game. Defenda a terra de Thanos e das forças do mal.

R\$ 109,90

TOP 5 - 16 BITS

- FIFA Soccer '97 Gold (SN/MD) [R\$ 109.90]
- Sonic Blast 3D (MD) [R\$ 109.90]
- Super Mario RPG (SN) [R\$ 109.90]
- Chrono Trigger (SN) [R\$ 114.90]
- Donkey Kong Land 2 (GB) [R\$ 69.90]

PLAYSTATION



2x R\$
225,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R\$ 89.90 cada):

Formula One, X-Men Children, Tekken 2, Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Resident Evil, King Of Fighters '95, Adidas Power Soccer, The Need For Speed, Andretti Racing 97, Nascar Racing, Street Fighter Alpha 1, Crash Bandicoot, Ridge Racer Revolution, FIFA Soccer 96, Samurai Showdown 3, Alien vs. Predator, AD&D: Iron & Blood, Tobal Nº 1, Destruction Derby 2, NBA Jam Extreme, Namco Museum 2, Wipeout 2 (XL), Twisted Metal 2, Tomb Raiders, Bubsy 3D, e muitos outros.

SATURN

2x R\$
220,00



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R\$ 89.90 cada):

Street Fighter Alpha 2, Ultimate Mortal Kombat 3, Nights c/ Controle 3D [R\$ 114.90], Worldwide Soccer 97, King Of Fighters '95, Nights, Formula 1 Challenge, S-ga Rally, Alien vs. Predator, Street Fighter Alpha 1, FIFA Soccer 96, The Need For Speed, Olympic Summer Games, Night Warriors, Virtua Fighter 2, Alien Trilogy, X-Men Children, Tomb Raiders, Batman Forever Arcade, NBA Jam Extreme, Three Dirty Dwarves, Bug Tool, NBA Live '97, Mr. Bones, Dragon Force (RPG), e muitos outros.

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

NOVIDADES PSX



FIFA Soccer '97 • ESPN 2 Xtreme • Dark Forces • Batman Forever • NBA Live '97 • Re-Loaded (2) • Power Slave • Burning Road • Star Wars: Rebel Assault 2 • Arcade's Greatest Hits 2 - [R\$ 89,90 cada]

NOVIDADES SAT



FIFA Soccer '97 • Andretti Racing 97 • Sonic 3D Blast • Fighting Vipers • Arcade's Greatest Hits • Quake! • Power Slave • Incredible Hulk 2 • NBA Live '97 • Daytona USA: Championship Circuit - [R\$ 89,90 cada]

NINTENDO 64 AMERICANO



2x R\$
275,00

JOGOS JÁ DISPONÍVEIS: Super Mario 64, Pilot Wings 64, Mortal Kombat Trilogy, Killer Instinct Gold, Wave Race, Wayne Gretzky 3D Hockey.

LANÇAMENTOS DE DEZEMBRO: Cruis'n USA, Star Wars: Shadows Of The Empire, Robotech Crystal Dreams, NBA Hang Time [R\$ 119.90 cada].

ACESSÓRIOS: Controle Adicional (R\$ 79,90); Cartão de Memória (R\$ 69,90)

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

LIGUE AGORA



(011) 7295-9666



E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

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

P.STATION

P.STATION



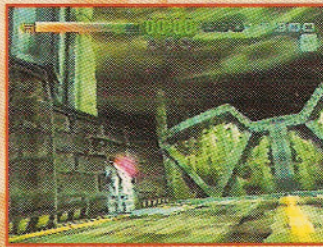
Por Lord Mathias

Mano, tenho más notícias! Todo mundo sabe que nós estamos detonando a natureza. **Finalist** é um jogo que fala do futuro. E, nesse futuro, a natureza continua se dando mal e os habitantes do planeta não estão nem aí. Na verdade, o lance dos caras é construir armas poderosas, que serão usadas para resolver disputas

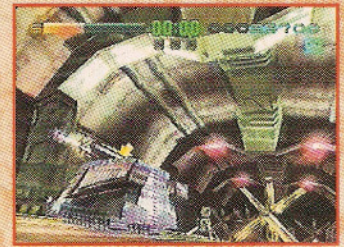
raciais. Certo dia, enquanto todos os malucos trabalhavam em seus projetos para destruir os inimigos, apareceu um cara com uma arma potente. Só pra você ter uma idéia, cara, a tal arma poderia matar todas as pessoas do nosso mundinho. Quando o povo percebeu isso, resolveu agir rapidinho. A única solução foi

juntar todo mundo, esquecer as diferenças e partir para a batalha contra o vilão. Embora o malvado esteja enfrentando o resto da galera que habita a Terra, não vai ser fácil terminar esse game. São doze fases em túneis, indústrias etc., sempre com muito material radioativo por perto. Você controla uma nave que tem vários tipos de armas, como metralhadoras, canhões, mísseis, lasers e muitas bombas. Entre tantas, as mais usadas são a metralhadora e os mísseis. A visão é em primeira pessoa, as telas tem muito movimento e os gráficos são incríveis. Se você não enjoar, vai se amarrar!

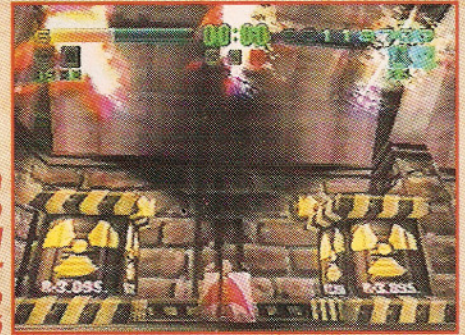
fim



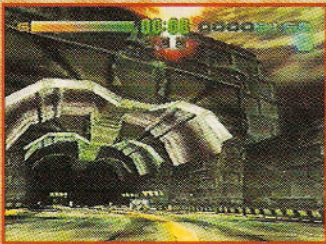
DICA: basta encostar nesses faróis vermelhos para deixá-los verdes e abrir os portões



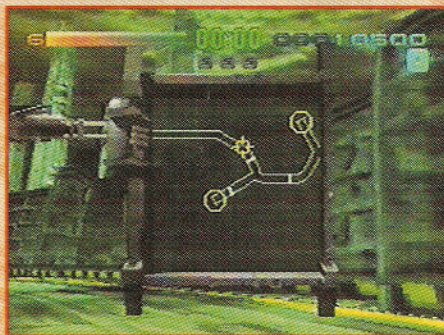
DICA: vão aparecer várias com armas escondidas. Não pare de atirar até eliminá-las



DICA: aqui, tenha cuidado para não destruir o material radioativo. Se quiser fazê-lo, fique longe e dê logo no pé



DICA: o **X** e o **X** fazem a nave andar para frente e para trás. Use sua arma com **R2**

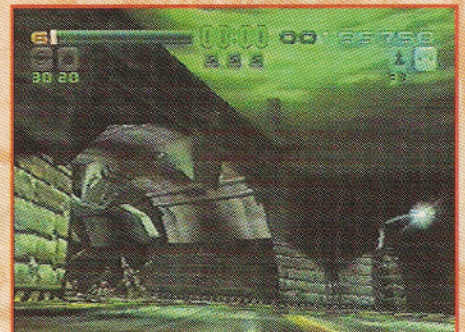


DICA: aperte **Select** para ver o mapa. O alvo vermelho é o fim da fase, seu objetivo. Os amarelos você tem de destruir



DICA: as caixas do chão ajudam na pontuação final, pegue-as. Para isso, destrua tudo que vir pela frente

4.0	FINALIST	P.STATION
		OCEAN
		Tiro
FUN FACTOR		5
12 Fases	CONTROLE	3
1 Jogador	GRÁFICO	4
continue	SOM	4



DICA: o **S** embaixo do tempo é uma invencibilidade temporária

PROGAMES

Natal legal é na PROGAMES!

Já está na hora de começar a pensar em diversão, presente, talvez aquele video game novo... aqueles jogos... Passe em uma loja PROGAMES, conheça as últimas novidades e faça seus sonhos virarem realidade!

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.

Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444



CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Rua Saigon, 154 - Tel. (011) 6918-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-3094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ

CASCADEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420

CURITIBA

BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel: (021) 691-0417
CAMPOGRANDE - Estrada do Mendanha, 660

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plínio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE

ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699

P.STATION

P.STATION



DIE HARD TRILOGY HARD



Por Marjorie Bros

Tive uma decepção enorme quando comecei a jogar **Die Hard Trilogy**. Imaginem vocês: no game, que conta a história do filme Duro de Matar, o gatíssimo Bruce Willis não aparece nenhuma vez! Fora esse

DICA: esse item aciona a ambulância. Ela vai abrir caminho



detalhe, o jogo é um dos melhores 3 em 1 que já pintaram no reino do videogame. São 3 modos de jogo.

Cada um representa um dos filmes da trilogia. No primeiro modo você joga olhando para as costas de John McClane, o herói em questão. O objetivo é livrar o prédio dos terroristas, da garagem até o terraço. O segundo modo rola no aeroporto, como o segundo filme, e o lance é mirar e atirar em todos os alvos. No último modo você dirige um carro, um carro de polícia ou ainda um caminhão e deve desativar as bombas. Vale até passar por cima dos pedestres. Aproveite!

fim

CARRO



DICA: na fase 2, os carros bomba saem muito da estrada e andam na grama. Não use o freio de mão



DICA: a última bomba da 2ª fase está atrás desse caminhão. Passe por ele e volte

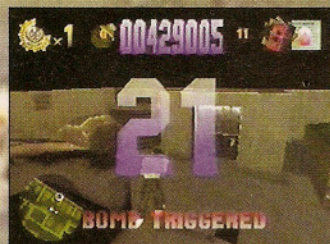


DICA: na 3ª fase as ruas são mais estreitas. Pegue a Ferrari nos pontes de troca

PRÉDIO



DICA: na 1ª fase, ao começar a contagem regressiva, desative as bombas dos elevadores



DICA: na 2ª fase, mate todo mundo e corra para esse elevador, a bomba vai aparecer aí



DICA: não economize, para matar esse chefe vai ser preciso muita munição

AEROPORTO

DICA: no balcão, logo depois da mulher vem um inimigo



5,0

DIE HARD TRILOGY

P.STATION
FOX INT.
Ação

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	5

CD
1 Jogador



DICA: quando a tela muda de direção, atire na ponta do lado para onde ela vai



Por Marcelo Kamikaze

Se você faz parte do time que gosta de brincar com o tempo, indo pra frente e pra trás, *Time Commando* aproveita a deixa e manda você para o passado. Vou contar desde o começo. Um supercomputador-máquina-do-tempo foi sabotado e você foi chamado para ver o que está acontecendo. Enquanto você está lá olhando os chips, alguma coisa dá errado e você vai parar no passado. Agora você tem de se virar para voltar



DICA: entre nessa ponte, lá dentro tem uma vida

ao presente. O game é praticamente um filme. Apenas os personagens são feitos com polígonos. Se por um lado os gráficos são maravilhosos, por outro lado, a movimentação é muito ruim; o personagem enrosca até em parede. Apesar disso, o game vale muito para quem curtiu Resident Evil e é ligado em ação.

fim



DICA: para enfrentar o tigre, use a

defesa quando ele pular e dê um chute em seguida



DICA: depois de matar os macacos, pegue a vida que está escondida no canto direito



DICA: nesse lugar existe uma superclava. Pegue-a e guarde. Mais tarde você vai precisar



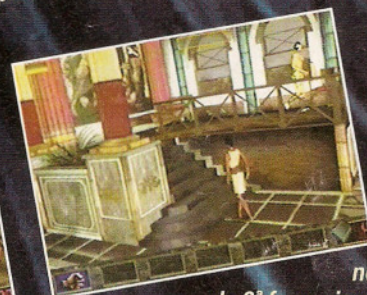
DICA: para dar um fim no urso, utilize a superclava. Não fique muito preocupado, o urso é bem lento



DICA: não avance contra os 4 guardas no pátio. Preocupe-se com o cara do cavalo. Quando matá-lo, os outros fugirão



DICA: matar o leão é uma tarefa mais difícil do que matar o tigre. Use mais vezes a defesa



DICA: logo no começo da 2ª fase, vire-se e ande um pouco para achar uma barra de energia

4.2

TIME COMMANDO P.STATION ACTIVISION Adventure

FUN FACTOR	5
CONTROLE	3
GRÁFICO	5
SOM	4

CD
1 Jogador
Password

P.STATION

P.STATION

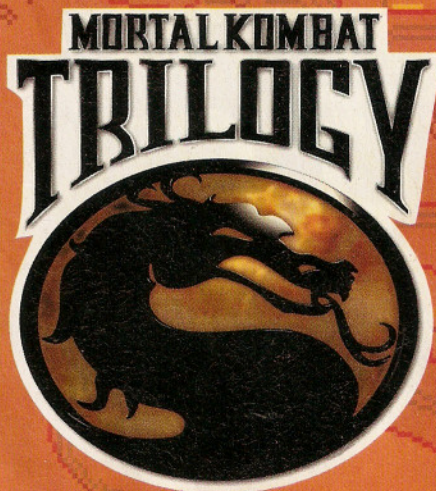


Por Baby Betinho

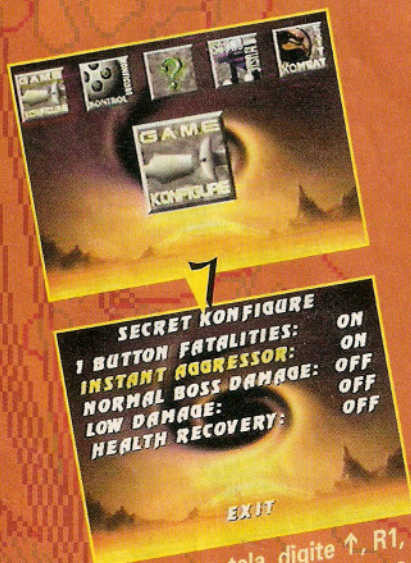
O único console que vai rodar MK Trilogy, além do Nintendo 64, é o P.Station. Por isso, o lance é detonar! O jogo é baseado nos outros jogos da série (MK1, MK2, MK3 e UMK 3), tem todos os personagens das quatro versões, incluindo chefes e personagens secretos, que podem ser acionados sem dicas ou truques. Todos os golpes já criados para a série podem ser usados. Você pode jogar com versões antigas



DICA: para escolher o estágio em que quer jogar, leve o cursor até Sonya e aperte ↑ e Start



DICA: para deixar a seleção de personagens por conta do jogo, vá até Noob Saibot, aperte ↑, Start para o player 1 e Rain + ↑ e Start para o player 2



DICA: nessa tela, digite ↑, R1, R2, L1 e L2 para ter acesso ao Secret Options

dos lutadores. Mas o jogo não é só velharia. Os fatalities podem ser acionados com um só botão. Você pode lutar com um camaleão que se transforma em todos os ninjas humanos durante o combate. E tem os brutalities, um novo tipo de fatality que aciona uma sequência de golpes que termina com a explosão do inimigo. Olho vivo nas dicas!

fim



DICA: alguns personagens aparecem em suas versões antigas. Aperte Select sobre eles para selecioná-los



DICA: para lutar com Camaleão, o lutador secreto que existe só no Trilogy, escolha qualquer ninja humano e, antes de começar o round, segure □, △, ←, R1 e R2 juntos

4.8 MORTAL KOMBAT TRILOGY

P.STATION WILLIAMS Luta

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	5

2 Jogadores Continue



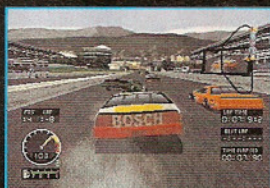
**PREÇO ESPECIAL
PARA LOCADORAS**

A LKC CORTA OS PREÇOS

O fim de ano esta chegando e você não pode deixar de dar um pulo em uma das lojas da LKC. Os preços foram cortados para acabar com a concorrência e deixar você mais contente... Isto sem falar nas últimas novidades para seu videogame... Ou você vai deixar esta turma toda aqui em volta falando sozinha?



FOTOS APENAS PARA ILUSTRAÇÃO - AS MARCAS APRESENTADAS AQUI SÃO PROPRIEDADE DOS SEUS RESPECTIVOS REPRESENTANTES. NÃO TENDO NENHUM ALÍQUO COM A LKC.



- LKC SÃO PAULO - MOOCA**
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734
- LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP**
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192
- LKC MOGI DAS CRUZES - SP**
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125
- LKC TIJUCA - RJ**
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044
- LKC SÃO CONRADO - RJ**
Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816
- LKC BRASÍLIA - DF**
SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

- LKC BELÉM - PA**
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1440 Fax
- LKC SALVADOR - BA**
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171
- LKC FORTALEZA - CE**
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545
- LKC CAXIAS DO SUL - RS**
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793



**EXCLUSIVO PARA
LOCADORAS
E REVENDA** **LKC ATACDO - SP**
R. Mateus José, 1233 - F: (011) 954-9418 fax: 954-8392

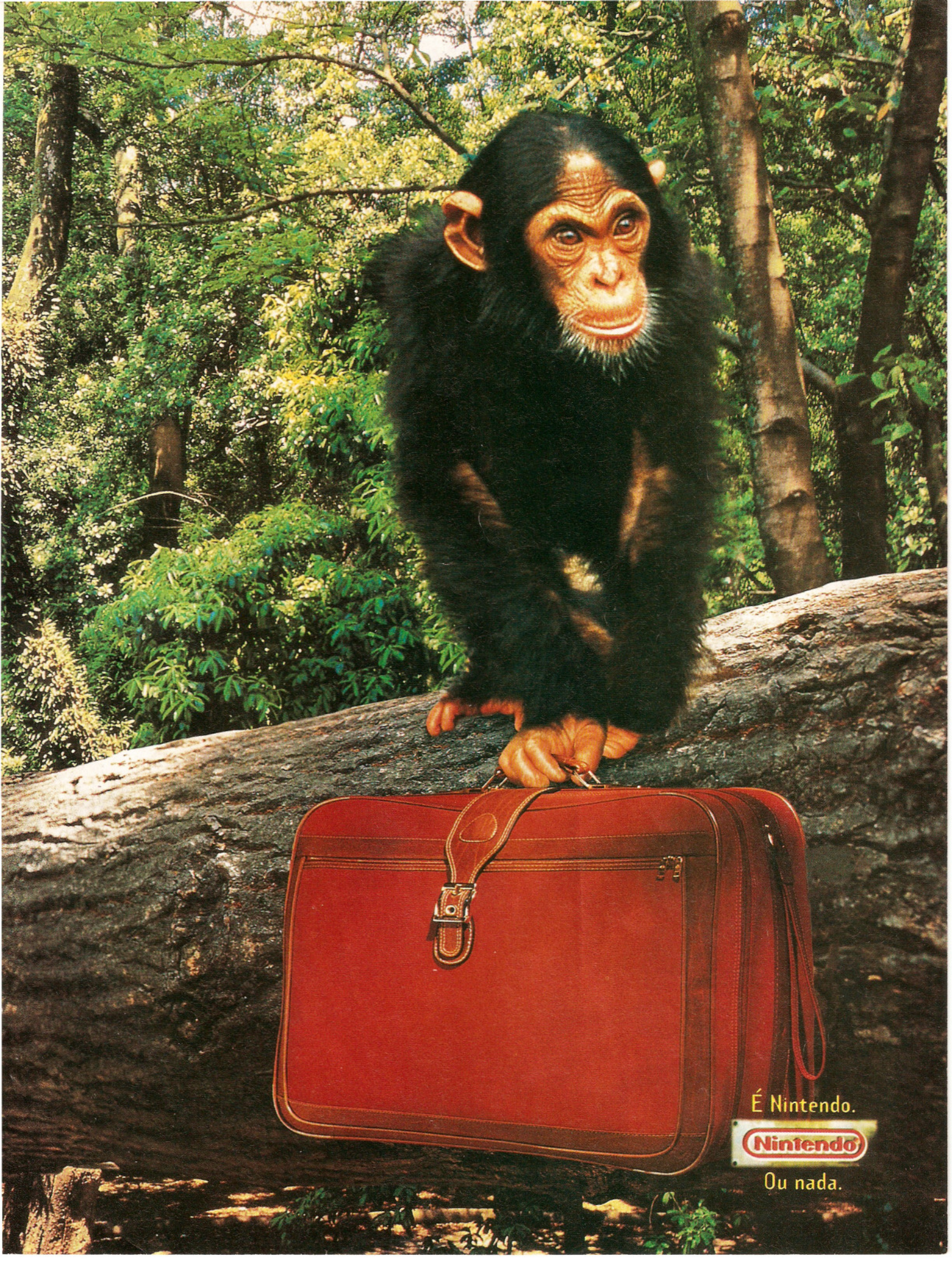
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

© 1994 NINTENDO



Chegou Donkey Kong Country 3





É Nintendo.



Ou nada.

SNES

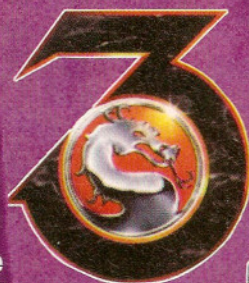
SNES

ULTIMATE MORTAL KOMBAT



Por Baby Betinho

Já sei que todo mundo tá careca de saber o que rola em Mortal Kombat. Mas como é minha obrigação (quer dizer: o Chefe me obriga a fazer isso), vou contar a historinha de novo. Era uma vez um cara mau chamado Shao Kahn. Ele e seus amigos de Outworld queriam dominar a Terra. Como eles não tiveram nenhuma idéia melhor, resolveram decidir a parada no braço mesmo e organizaram um torneio contra os



DICA: para dar o Brutality com Ermac, aperte SA, SA, SB, BL, CA, CB, BL, SA, SB, CB, CA



DICA: para virar um boneco de gelo com Sub-Zero, digite CB, RN, RN, ↑



DICA: com Reptile, digite ←→↓+ BL (longe). É o Fatality

melhores lutadores da Terra. O lance é sempre esse em todas as versões, o que muda são os golpes e os lutadores. O SNes, por exemplo, tem dois lutadores a mais que o arcade, Noob Saibot e Mega Rain. Além disso, o SNes tem Brutalities. Na verdade, o pretexto para a briga pouco importa, o lance é recheiar a historinha com muito sangue, Fatalities, Babalities e, de vez em quando, Friendships.

fim



DICA: para mandar um beijo da morte com Sonya, aperte ←→↓+ botão de corrida (longe)



DICA: com Noob, solte o disabler e ataque o inimigo, ele ficará imobilizado com 4 chutes baixos



DICA: para dar o Friendship de Sindel, digite RN cinco vezes + ↑



DICA: para dar o Friendship de Shang Tsung, aperte CB, RN, RN, ↓



DICA: para tirar o esqueleto do adversário com Kano, segure SB e digite →↑↑→ (perto)



4.0 **ULTIMATE MK 3** SNES MIDDWAY Luta

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4

24 Lutadores
2 Jogadores
Continue



Por Marjorie Bros

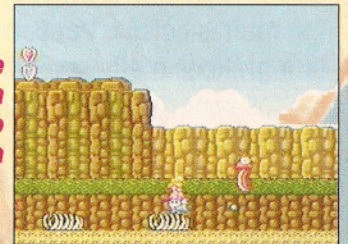
Mesmo com tanto jogo novo do Mario (**Yoshi's Island**, **Super Mario 64**) às vezes dá uma vontade de jogar os games velhinhos, não dá? **Super Mario All Stars** é a fita perfeita para quem tem saudades de jogos que marcaram época no Nintendinho 8 bits e no SNes. O game é o famoso 5 em 1 e esse é o grande barato do cart. Imagine só: são cinco jogos (**Super Mario World**, **Super Mario The Lost Levels** e **Super Mario I, II e III**), cada um com mais ou menos umas oito fases, sem contar as sub-



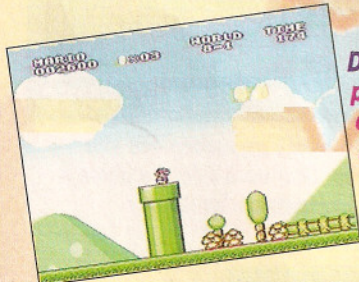
SUPER MARIO ALL STARS



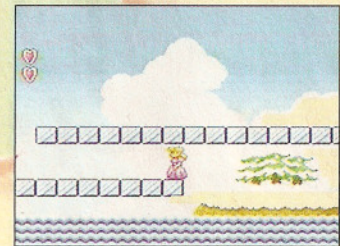
DICA: use o vento para dar saltos mais longos



DICA: suba nesse bicho que aparece na foto e arremesse-o contra a cobra



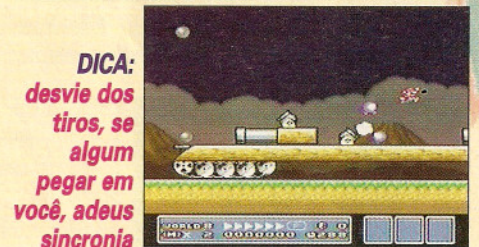
DICA: desça pelos canos, eles vão levá-lo a fases bônus



DICA: na fase do gelo faça seus inimigos caírem



DICA: na fase bônus, pegue na maior velocidade possível as moedas, o seu tempo acaba rapidinho



DICA: desvie dos tiros, se algum pegar em você, adeus sincronia

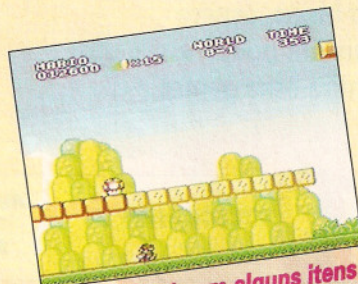
fases e as fases escondidas. Isso quer dizer que você vai levar um bom tempo para destrinchar a fita inteira. Além disso, ao contrário dos games originais (um em cada fita), em **Super Mario All Stars**, você escolhe em que fase e sub-mundo quer jogar, sem precisar de password ou qualquer coisa do tipo. Boa chance de ajudar o bom e velho Mario a salvar a princesa de em muitas aventuras bem movimentadas. *fim*



DICA: sincronize o tempo com a aparição dessas plantas



DICA: salte rápido dessa plataforma para não virar churrasco



DICA: batendo em alguns itens você achará camelos que farão você aumentar de tamanho

3.8

SUPER MARIO ALL STARS **SNES**
NINTENDO
Adventure

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	3

16 Mega
2 Jogadores
Continue



Da GamePro



VECTORMAN 2

Os fãs fiéis do Mega vão ser recompensados com a volta de um de seus últimos heróis, o Vectorman. Essa sequência está melhor que o original em muitas coisas. **Vectorman 2** tem gráficos melhores, mais sons e efeitos sonoros, além de uma jogabilidade bem mais rápida. Adicionando tudo isso às belas



DICA: esses 3 morcegos são bem difíceis de matar. Para facilitar, fique atento ao escudo



DICA: para vencer esse chefe no level 17, ande até embaixo dele e atire para cima de um só ângulo. Acerte-o na boca



DICA: na fase Tank You, mire e atire na torre com a arma para descontrolá-la. Ela vai atirar nos cantos, eliminando os inimigos escondidos



DICA: use o pulo para destruir os inimigos. Eles ficam presos na sua bota e dançam

fases, **V2** tem tudo para ser mais um clássico. A grande evolução nos gráficos é realmente um colírio para os olhos. Isso se deu graças à incorporação de uma tecnologia de gráficos da nova geração de games, adaptada para esse título de 16 bits.

Apesar de tudo isso, o jogo é bem difícil, com uma dose certa de desafio e humor. **Vectorman 2** vai mexer com o mundo do Mega, que anda meio em baixa. Quem está pensando em se desfazer do seu Mega, espere mais um pouco e confira esse game!



DICA: na fase Fired, os escorpiões são úteis. Você vai ficar com a forma deles e invencível, podendo andar na lava



DICA: na fase Shout and Twist, arrume os estragos causados pelo furacão. Sempre pule apertando para frente



DICA: na fase A Night in the Swamp, os caramujos são bem chatos. Atire bem rápido e você vai destruí-los sem danos

4.8 **VECTORMAN 2** **MEGA SEGA Ação**

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	5

32 Mega
1 Jogador
Continue

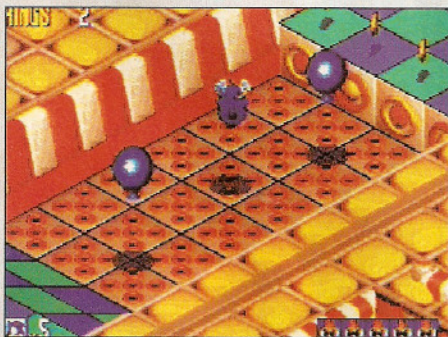


SONIC 3D BLAST

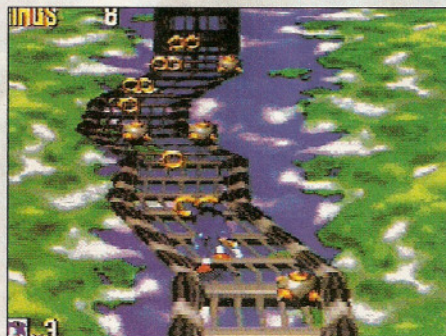


Por Marjorie Bros

O bichinho mais carismático da Sega está de volta para o Mega. Os gráficos 3D renderizados estão tão bonitos que impressionam até para um cart de 16 bits. Mais uma vez sua missão é salvar os filhotinhos



DICA: na Spring Gadget Zone, apenas continue pulando para passar pelos espinhos



DICA: em qualquer bonus round, fique no chão o máximo que conseguir. Se pular vai perder um monte de anéis



DICA: leve os filhotes para o anel gigante assim que você achá-los



DICA: só o Gold Shield permite que o Sonic dê esse poderoso Blast Attack



DICA: ao terminar um bonus round, volte e pegue os anéis para conseguir vidas, continues e Chaos Emeralds

pelas 7 fases bem grandes. Mas fique esperto com as armadilhas e obstáculos que o malvado Dr. Robotnik armou para você. Apesar de tudo, achar a saída das fases é bem difícil. Não só pelos levels complicados, mas também pela visão superior que dificulta a movimentação. Tudo fica mais fácil depois de um pouco de prática e é capaz que você até ache o jogo moleza. Graficamente superior e sempre divertido, **Sonic 3D Blast** impede que o Mega seja um console em extinção.

fim



DICA: ache rachaduras nas paredes e dê um ataque giratório para atravessá-las. Você descobre áreas secretas com anéis, itens especiais e bonus rounds



DICA: se o Dr. Robotnik acertá-lo, os anéis vão desaparecer mais rápido

4.2 **SONIC 3D BLAST** **MEGA SEGA Ação**

FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4

32 Mega
1 jogador
Continue



Por Baby Betinho

SAMURAI SHODOWN IV AMAKUSA'S REVENGE

DICA: detone o inimigo no chão com ↘ + espada ou ↑ + espada



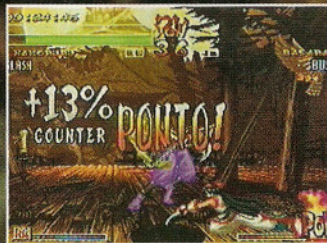
DICA: Amakusa é o penúltimo chefe. Use voadoras e siga com combos

Samurai IV tem um negócio chamado explosão de raiva, que permite acionar golpes e combos especiais. Os combos programados de MK também aparecem no game e os fatalities são acionados mais facilmente. O jogo é animal! Está tudo certinho, é só você descer a mão. Ops, a espada!

fim

Não é só *Mortal Kombat* que tem sangue pra dar e vender. A nova versão de *Samurai Shodown* chega às máquinas de fliperama com mais violência e sangue do que nunca. Os samurais continuam tentando deter Amakusa, o mestre do mal, e Zankuro, o demônio. Todos os lutadores de *Samurai III* estão na luta. Os caras ainda têm duas personalidades e podem jogar em três níveis de dificuldade (beginner, medium class e upper grade). Tudo isso você já conhecia, mas tem novidade brava por aí. Em

DICA: se detonar o inimigo durante um golpe, vai haver um contra-ataque



DICA: o último chefe, Zankuro, tem golpes assassinos. Mande combos e acabe logo com a parada



DICA: exploda a sua raiva com ABC. Quanto menor sua energia, maior a duração da raiva. A barra desaparecerá durante a luta



DICA: como na última versão, três modos de jogo. No beginner, não dá para explodir a raiva

4.8

SAMURAI SHODOWN IV NEO GEO SNK Luta

9 Fases	FUN FACTOR	5
2 Jogadores Continue	CONTROLE	4
	GRÁFICO	5
	SOM	5



DICA: detonando rápido o jogo, você depara com o seu rival



DICA: o golpe fatal é o mesmo para todos $\leftarrow \rightarrow \downarrow + AB$ (ABCD no beginner)



DICA: $\downarrow \leftarrow \rightarrow + D$. Este golpe rebate o golpe de espada



Estes são os dois novos lutadores de Samurai Shodown: Kazuki Kazama e Sougetsu Kazama



COMBO: voadora, espada média e especial. Vale para a maioria



DICA: BCD durante a explosão de raiva. Use quando a barra estiver quase acabando



DICA: com CD você aciona um golpe para iniciar o combo automático. Depois, aperte A, B, C ou A, A, A ou B, B, C, No beginner é automático



DICA: se tomar um fatal, vai perder a espada. Apertando Start 3 vezes você deixa sua espada no chão



DICA: no chão, você pode recuperar a energia com $\downarrow +$ espada repetido



Influências de Mortal Kombat. É hora do fatality!!!



DICA: durante a explosão de raiva, aperte repetidamente ABC para dar um combo maior. Use também no final da barra



DICA: com uma vitória detonante, você pode acionar um fatality. Apenas digite o comando



ARCADE

ARCADE

STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA



Por Baby Betinho

Novos golpes, modos de jogo e lutadores: não preciso nem dizer que *Street Fighter Zero 2 Alpha* é muito melhor que seu antecessor, *Street Zero 2*. São 18 lutadores. Além dos que já estavam na briga em *Street Zero 2*, há novos caras na parada. Mais ou menos novos, já que todos são da época de *SF 2 Champion Edition*. Mesmo o velho Ryu está parecendo novo: ele ganhou o poder assassino, que originalmente é de Akuma.

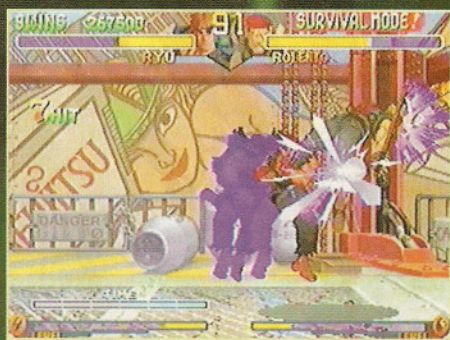
A grande novidade é o **Survivor Mode**, modo em que você luta apenas um round. Se ganhar, vai em frente, só que não recupera toda energia, só parte dela. Não falta mais nada em *Street*. Tem até lutas dois contra um. Não fuja dessa briga!

fim

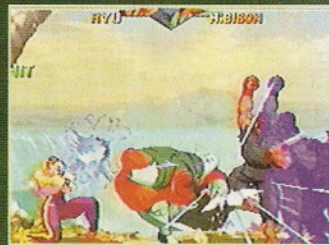


DICA: aperte Start e faça

aparecer os lutadores de outras versões. Ryu e Chun Li tem 3 versões. O terceiro Ryu é o assassino



DICA: na tela-título, SSS + Start. Você jogará o Survivor Mode: você vs. todos



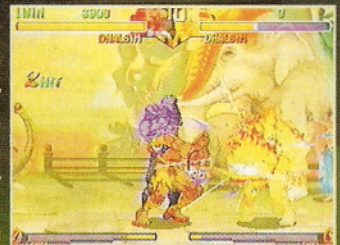
DICA: aperte CCC + Start na

tela-título. Você entrará no Tag Match Mode. Aqui o uso de Super Combo e Custom Combo é livre

DICA: o Ryu assassino tem mais golpes: um novo Super Combo (↓↘→↓↘ + chute), o Shungokusatsu (SR, SR, →, CR, SF) e o Ashura (→↓↘ ou ←↙ + SSS ou CCC)



DICA: novo Super Combo de Dhalsim, Yoga Tempest (→↘↓↙←↘↘ ↓↙← + soco)



DICA: Sagat imitou o Dan, tem super provocação (↓↘→↓↘↘ + Start)



DICA: novo golpe da Sakura, o Cherry Blossom Fall (→↓↘ + chute - soco para atacar)



DICA: o custom combo de Sagat ficou mais fácil acionar, é SF + CF



DICA: Ryu, Ken, Chun Li, Sagat, Bison, Dhalsim e Zangief têm as características da versão *Champion Edition*



4.5

STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA CAPCOM Luta

FUN FACTOR 5
CONTROLE 4
GRÁFICO 5
SOM 4

18 Lutadores
 2 Jogadores
 Continue

NESTE NATAL PEÇA NEO-GEO
E TRAGA O ARCADE PARA SUA CASA.



KING OF FIGHTERS '96
R\$ 89,90



NINJA MASTERS
R\$ 84,90



METAL SLUG
R\$ 84,90

NEO GEO CD

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



SÓ
3X R\$ 165,00

JÁ VEM COM 2 CONTROLES
E 4 JOGOS GRÁTIS.*

TOP 10 - R\$ 84,90 CADA

- (1) REAL BOUT FATAL FURY (2) NEO DRIFT OUT (3) SAMURAI SHODOWN 3 (4) KING OF FIGHTERS '95 (5) ART OF FIGHTING 3



- (6) WORLD HEROES PERFECT (7) SUPER SIDEKICKS 3 (9) STREET HOOP (10) FATAL FURY 3 (10) AERO FIGHTERS 2

CLÁSSICOS - R\$ 45,90 CADA

- SUPER SIDEKICKS 2 WIND JAMMERS MAGICIAN LORD LAST RESORT WORLD HEROES JET
ART OF FIGHTING 2 † VIEW POINT † SAMURAI SHODOWN 2 † BLUE JOURNEY † SAMURAI SHODOWN 1
ALPHA MISSION 2 BURNING FIGHT KING OF FIGHTERS '94 TOP HUNTER ART OF FIGHTING 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**

DIRECTSHOPPING

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

Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x somente para cheques. *Os 4 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos.

ARCADE

ARCADE

X-MEN VS. STREET-FIGHTER

CAPA



Por Baby Betinho

Moçada, chegou o cross over (jogo que mistura personagens de games diferentes) do ano! **X-Men vs Street Fighter** promete deixar muita gente com a mão doendo de tanto dar porrada. São, ao todo, 17 lutadores. Do lado de **Street**: Ryu, Ken, Chun Li, Charlie, M. Bison, Akuma, Dhalsim, Zangief e Cammy. Defendendo os mutantes:



Ciclope, Wolverine, Tempestade, Gambit, Magneto, Fanático, Dente-de-Sabre e Vampira. As lutas rolam entre duplas. Você escolhe dois lutadores e pode trocar de lutador quantas vezes quiser. Alguns golpes envolvem os dois lutadores. O game não impõe nenhuma limitação: a porrada rola solta mesmo com o inimigo caído ou quase morrendo. Para terminar o jogo você tem de enfrentar oito duplas. Se vencer todas, pega o Apocalipse pela frente. O cara é tão grande, mas tão grande, que você luta contra a cabeça e o braço dele. Depois de vencer o chefe, rola um mano-a-mano entre você e seu parceiro. Ou melhor, seu ex-parceiro.

4.5

X-MEN VS. STREET FIGHTER

ARCADE
CAPCOM
Luta

FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	4

10 Fases
2 Jogadores
Continue

DUPLA DINÂMICA

Variable Attack



Aperte SF + CF para trocar de

lutador. O cara que sai fica invencível e o que entra vem rasgando, mas sujeito a ataques. A energia do cara recolhido vai se recuperando devagar

Variable Counter



← ↓ + SF + CF durante a

defesa. É uma troca de lutador seguida de um contra ataque rápido. Gasta um nível de barra Hyper Combo

Variable Combination



Aciona-se com ↓ ↓ + SF + CF.

Faz com que os dois lutadores acionem seus Hyper Combos, causando um grande dano ao inimigo

COMANDOS GERAIS

- SR - soco rápido (fraco)
- SM - soco médio
- SF - soco forte
- CR - chute rápido (fraco)
- CM - chute médio
- CF - chute forte
- SS - dois socos ao mesmo tempo
- CC - dois chutes ao mesmo tempo
- → ou → + SSS - avanço rápido

← ← ou ← + SSS - recuo rápido

↓ ↑ ou CCC - super salto

Obs: muitos dos golpes podem ser acionados em terra ou durante o salto.

Obs 2: as fotos são dos Hyper Combos, que gastam um nível de barra.

DICA: Akuma aparece na parte superior, acima da área de seleção. Vá colocando o cursor para cima e ele aparece.

DEFENDA-SE

Sair do arremesso



Acione o comando de agarrar

imediatamente depois do inimigo. Assim, você sai ileso. Se fizer antes de cair no chão, toma metade do dano e acorda rápido

Levantar rolando



Quando for jogado longe por um golpe ou um arremesso, dê

←↓ + soco para levantar rolando e não tomar um golpe no chão. Isso é muito importante nesse jogo

Advancing guard



Nova defesa de X-Men vs.

Street Fighter. Aperte SSS durante a defesa para o inimigo não "colar" em você. Inimigo perto só é bom quando você está atacando

VAMPIRA

Leviting Punch: ↓↘→ + soco

Rising Leviting

Punch: →↓↘ +

soco

Power Drain:

↓↙← + chute

(copia habilidade do inimigo)

Power Use: ↓↘→

+ chute (usa

habilidade copiada)



Good Night, Sugar: ↓↘→ + SS
(copia habilidade)



RYU

Hadouken: ↓↘→ + soco

Shouryuken: →↓↘ +

soco

Tatsumaki

Sempuukyaku: ↓↙← +

chute



Shinkuu Hadouken: ↓↘→ + SS



Shinkuu Tatsumaki
Sempuukyaku: ↓↙← + CC

CHEFÃO: APOCALIPSE



Chefão diferente em X-Men

vs. Street Fighter. Apocalypse é muito grande e você deve acertar a cabeça. Ele ataca com projéteis e golpes com o braço



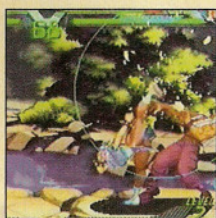
No final os membros da dupla

decidem num mano a mano quem é o melhor. Se você perder, dá pra continuar, mas não vai poder trocar de lutador

AIR COMBOS

Seguindo a tradição de **Marvel Super Heroes, X-Men vs. Street Fighter** também tem os combos aéreos. Basta acertar os golpes de ignição (como o gancho de Ryu ou

o chute forte em pé da Chun Li ou Wolverine), colocar ↑ para dar um super salto e digitar SR, SR, SM, CF e golpe especial (exemplo). As variações são infinitas.



Um air combo da Chun Li: CF, super salto, SR, CR, CM (SM), CM e chute repetido. No canto, vão uns 12 hits

Continua

ARCADE

ARCADE

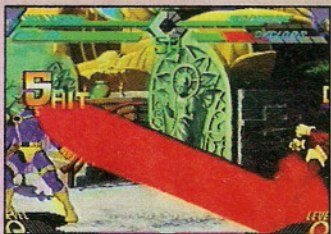


CICLOPE

- Optic Blast:** ↓↘→ + SOCO
- Gene Splice:** →↓↘ + SOCO
- Cyclon Kick:** ↓↙← + chute
- Optic Sweep:** →↘↓ + SOCO



Mega Optic Blast: ↓↘→ + SS



Super Optic Blast: →↘↓ + SS (controlável)

KEN

- Hadouken:** ↓↘→ + SOCO
- Shouryuken:** →↓↘ + SOCO
- Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + chute



Shouryuu Reppa: ↓↘→ + SS



ZANGIEF

- Double Lariat:** SSS ou CCC
- Screw Pile Driver:** de perto, 360° + soco
- Flying Power Bomb:** ←↙↓↘→ + chute
- Vanishing Flat:** →↓↘ + soco
- Aerial Russian Slam:** →↓↘↙← + chute



Shinryuiken: ↓↘→ + CC

CHUN LI

- Kikouken:** ←↙↓↘→ + SOCO
- Tenshoukyaku:** (c) ↓↑ + chute
- Hyakuretsu Kyaku:** chute repetidamente
- Sen'enshuu:** →↓↘↙← + chute



Kikoushou: ↓↘→ + SS



Senretsukyaku: ↓↘→ + CC



Hazan Tenshoukyaku: ↓↙← + CC



Final Atomic Buster: 360° + SS

TEMPESTADE

- Whirl Wind:** ↓↘→ + SOCO
- Lightning Attack:** SM + CR
- Double Typhoon:** ↓↙← + soco
- Vôo:** ↓↙← + CC



Lightning Storm: ↓↘→ + SS



Ice Storm: ↓↙← + SS

WOLVERINE

- Berserker Barrage:** ↓↘→ + soco
- Tornado Claw:** →↓↘ + soco
- Drill Claw:** SM + CR



Berserker Barrage X: ↓↘→ + SS



Weapon X: →↓↘ + SS

M. BISON

- Psycho Shot:** ←↙↓↘→ + SOCO
- Double Knee Press:** ←↙↓↘→ + chute
- Head Press:** (c) ↓↑ + chute
- Vôo:** ↓↙← + CC
- Psycho Field:** →↓↘↙← + soco



Psycho Crusher: ↓↘→ + SS



Knee Press Nightmare: ↓↘→ + CC

DHALSIM

- Yoga Fire:** ↓↘→ + SOCO
- Yoga Flame:** →↓↘↙← + soco
- Yoga Blast:** →↓↘↙← + chute
- Yoga Teleport:** →↓↘ ou ←↙← + SSS ou CCC



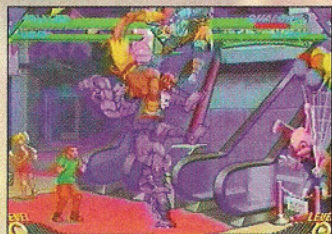
Yoga Infero: ↓↘→ + SS



Magnetic Tempest: ↓↘→ + CC



Berserker Claw X: ↓↘→ + SS



Yoga Strike: ↓↘→ + CC

CHARLIE

Sonic Boom: (c) ←→ + soco

Summersalt Shell: (c) ↓↑ + chute

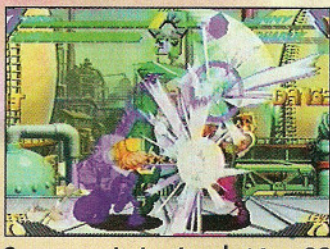
Moonsalt Slash: ↑↗→ + chute (no ar)



Sonic Break: ↓↘→ + SS



Cross Fire Blitz: ↓↘→ + CC



Summersalt Justice: ↓↙← + CC

DENTES-DE-SABRE

Berserker Claw:

↓↘→ + soco

Wild Fang: →↘↓↙← + soco

Armed Colibri:

→↘↓↙← + chute

Heavy Armed Colibri

(Hyper Combo): ↓↙← + CC

GAMBIT

Kinetic Card: ↓↘→ + soco

Trick Card: ↓↙← + soco

Kajejan Thrash: →↘↘ + soco

Kajejan Strike: (c) ↓↑ + soco ou chute



Royal Flash: ↓↘→ + SS

MAGNETO

Electro Magnetic

Disruptor: ←↙↓↘→ + soco

Hyper Gravitation:

→↘↓↙← + chute

Magnetic Blast: ↑↗→ +

soco (no ar)

Magnetic Force Field:

←↙↓↘→ + chute

(pega o golpe do inimigo)

Vôo: ↓↙← + CC



Magnetic Shockwave:
↓↘→ + SS



Weapon X Dash: →↓↘ + SS

CAMMY

Cannon Spike:

→↓↘ + chute

Cannon Drill: ↓↘→ + chute

Cannon Strike: →↘↓ +

chute (no ar)

Accel Spin Knuckle:

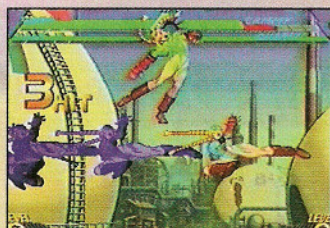
↓↘→ + soco

Hooligan Combination:

↓↙← + chute + chute



Spin Drive Smasher: ↓↘→ + CC



Killer Bee Assault: ↓↙← + CC

FANÁTICO

Earthquake Punch: →↘↓

+ soco

Juggernaut Punch:

←↙↓↘→ + soco

Juggernaut Body Press:

←↙↓↘→ + chute

Cyttorak Power Up:

→↓↘ + SS

Nail Slam: de perto,

→↘↓↙← + chute



Juggernaut Head Crush:

↓↘→ + SS

AKUMA

Gouhadouken: ↓↘→ + soco

Goushouryuku:

→↓↘ + soco

Tatsumaki Zankuukyaku:

↓↙← + chute

Ashura Semku: →↓↘ ou

←↙↙ + SSS ou CCC

Ten'ma Kuujinkyaku:

↓↘→ + chute

Shugokusatsu (Hyper

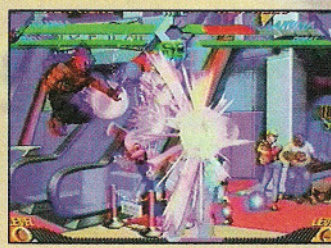
Combo): SR, SR, →, CR, SF



Messatsu Gouhadou: ↓↙← + SS



M. Goushouryu: ↓↘→ + SS



Ten'ma Gouzankuu:
↓↘→ + SS (no ar)

GOLEPE FINAL



Agora é pra todo mundo! MK Trilogy chega para o P.Station e para Nintendo 64. Você tem a seguir a relação dos especiais e dos fatalities dos novos lutadores do Trilogy. De quebra, os brutalities, que servem para Mega e SNes

Baby Betinho

COMANDOS GERAIS

- SA** - soco alto
- SB** - soco baixo
- CA** - chute alto
- CB** - chute baixo
- BL** - bloqueio
- RN** - run (corrida)

Observações

Nestas páginas estão registrados os golpes dos personagens exclusivos de Mortal Kombat Trilogy. Os golpes dos lutadores de UMK 3 são comuns ao Trilogy. A lista de brutalities serve para o Mortal Kombat Trilogy e para o UMK 3 do Mega e do SNes (só dos personagens que existem nestas duas versões).

KANO

- Knife Throw:** ↓← SA
- Knife Uppercut:** ↓→ SA
- Cannon Ball:** segure CB 3 seg. e solte
- Upward Cannon Ball:** →↓→ CA
- Psycho Cannon Ball:** →↓→ CB
- Grab and Choke:** ↓→ SB
- Air Throw:** BL no ar
- Fatality 1:** segure SB →↓↓→ e solte SB (de perto)
- Fatality 2:** SB, BL, BL, CA (distância de rasteira)
- Animality:** segure SA, BL, BL, BL e solte SA (de perto)
- Friendship:** CB, RN, RN, CA
- Babality:** →→↓↓ CB
- Pit:** ↑↑← CB
- Kombos:**
 - (5) SA, SA, CA, CB, ← + CA
 - (6) SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA, Jump Kick, Cannon Ball

BARAKA

- Blade Spark:** ↓← SA
- Blade Fury:** ←←← SB
- Blade Swipe:** ← + SA
- Blade Spin:** →↓→ BL, aperte BL para repetir o golpe ou → para mover-se
- Double Kick:** CA, CA, CA (de perto)
- Air Throw:** BL no ar
- Fatality 1:** ←→↓→ SB (de perto)
- Fatality 2:** ←←←← SA (distância de rasteira)

- Friendship:** Gift ↑→→ CA
- Babality:** →→→ CA
- Pit:** →→↓ CA
- Kombos:** (4) SA, SA, ← + SA, → + SA (4) CA, CA, CB, ← + CA

MK1 KANO

- Knife Throw:** segure BL ↔
- Knife Tornado:** ↔ SA, aperte SA
- Cannon Ball:** gire o direcional no sentido horário e segure BL para levantar
- Fatality:** ←↓→ SB (de perto)
- Kombos:**
 - (3) CB, CB, CA, → + CA
 - (4) SA, SA, ↓ + SA, ↓ + SA

NOOB SAIBOT

- Soul Fireball:** ↓→ SB
- Shadow Throw:** →→ SA
- Teleport Slam:** ↓↑
- Fatality 1:** ←←→→ CA
- Babality:** ↓→→→ SB
- Kombos:**
 - (4) SA, SA, SB, CA
 - (4) CB, CB, CB, CB

MK1 RAYDEN

- Lightning Bolt:** ↓→ SB
- Superman:** ←↔→ pode ser feito no ar
- Teleport:** ↓↑
- Fatality:** →←←← SA (de perto)
- Kombos:**
 - (3) CA, ← + CA, ← + CA
 - (4) SA, ↓ + SB, ↓ + SB, ↓ + SB

RAYDEN

- Lightning Bolt:** ↓→ SB
- Reverse Lightning:** ↓← SB
- Superman:** ←↔→ pode ser feito no ar
- Teleport:** ↓↑
- Electric Grab:** segure SA 3 seg. e solte
- Fatality 1:** segure CB 6 seg. e solte (de perto), aperte rapidamente BL + CB para

explodir

Fatality 2: segure SA 8 seg. e

solte (de perto)

Friendship: ↓↔ CA

Babality: ↓↓↑ CA

Pit: ↑↑↑ SA

Kombos:

(4) SA, SA, SB, → + SA

(4) CA, CA, CB, ← + CA

(7) Reverse Lightning, SA, SA,

SB, SB, Jump Kick, Air

Superman

RAIN

Blue Orb: ↓→ SA (mova o

oponente com o controle)

Lightning Lift: ←← SA

Fatality 1: →→↓ + SA (de

perto)

Friendship: ↓→→ SB

Kombos:

(4) SA, SA, SB, SA

(4) Lightning, Orb,

Roundhouse, Uppercut

(5) CA, CA, CB, CA, ← + CA

SHANG TSUNG

Morphs (transformações)

Baraka: ↓↓ CB

Classic Sub-Zero: BL, BL,

RN, RN

Cyrax: BL, BL, BL

Ermac: ↓↓↑

Goro: ←←← CB

Jade: →→↓↓ BL

Jax: →→↓ SB

MK2 Jax: ↓→← CA

Johnny Cage: ←←↓ SB

Kabal: SB, BL, CA

Kano: ←→ BL

MK1 Kano: gire o direcional

no sentido horário

Kintaro: segure SB por 6 seg.

Kitana: →→→ RN

Kung Lao: RN, RN, BL, RN

MK2 Kung Lao: ←←← CA

Kurtis Stryker: →→→ CA

Liu Kang: gire o direcional no

sentido horário

Mileena: RN, BL, CA

Motaro: →↓← SA

Nightwolf: ↑↑↑

Noob Saibot: →↓↓← CA

Rain: RN, ←, CB

Rayden: ↓↔ CB

MK1 Rayden: ←↔ RN

Reptile: RN, BL, BL, CA

Scorpion: ↓ ↓→ SB

Sektor: ↓→← RN

Shao Kahn: ←↔ CA

Sheeva: segure CB, →↓→,

solte CB

Sindel: ←↓← CB

Smoke: →→ SB

Sonya Blade: ↓ + RN + SB +

BL

Sub-Zero: →↓→ SA

JOHNNY CAGE

High Green Ball: →↓← SA

Low Green Ball: ←↓→ SB

Shadow Kick: ←→ CB

Red Shadow Kick: ←↔→ CA

Shadow Uppercut: ←↓← SA

Gym Kick: → + CA ou CB (de

perto)

Fatality 1: ↓↓→→ CB (de

perto)

Fatality 2: ↓↓→→ SB (de

perto) - ↓ + SB + BL + CB

antes do Uppercut para

derrubar 3 cabeças

Friendship: ↓↓↓↓ CB

Babality: ←←← CA

Pit: ↓↓↓ CA

Kombos:

(4) SA, SA, SB, ↓ + SB

(5) CB, CB, CA, CB, CB

MK2 JAX

Energy Wave: →↓← CA

(pode ser feito no ar)

Gotcha Grab: →→ SB

Ground Pound: segure CB 3

seg. e solte

Back Breaker: BL no ar

Repeated Slams: aperte SA

depois de arremessá-lo

Fatality 1: segure SB →→→ e

solte SB (de perto)

Fatality 2: BL, BL, BL, BL, SB

(distância de rasteira)

Friendship: ↓↓↑↑ CB

Babality: ↓↑↓↑ CB

Pit: ↑↑↓ CB

Kombos:

(5) SA, SA, SA, SB, ← + SA

(6) CB, CB, CB, CA, CB, ← + CA

MK2 KUNG LAO

Hat Throw: ←→ SB (controle

o chapéu com o direcional)

Dive Kick: ↓ + CA no ar

Superman: ←↔ (pode ser

feito no ar)

Spin Shield: ↑↑ CB aperte

CB para repetir o golpe

Teleport: ↓↑ qualquer soco

ou chute para atacar

Fatality 1: →→→ CB

(distância de rasteira)

Fatality 2: segure SB ←↔ e

solte SB (tela inteira) -

controle o chapéu com o

direcional

Friendship: ←←←↓ CA

Babality: ←↔→ CA

Pit: →→→ SA

Kombos:

(4) SA, SB, SB, ↓ + SB

(5) CB, CB, CA, CA, ← + CA

CLASSIC SUB-ZERO

Freeze: ↓→ SB

Ground Freeze: ↓← CB

Slide: ← + SB + BL + CB

Fatality 1: ↓↓↓→ SA

(de perto)

Fatality 2: ↓→→→ SA

(de perto)

Friendship: ↓←↔ CB

Pit: →↓→ SA

Kombos:

(5) SA, SA, CB, ← + CA, → + CB

(6) SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA,

Jump Kick, Slide

(2+) Jump Kick, Ground Freeze,

Jump Punch, Kombo

GORO

Fireball: ←←← SB

Spin: ←↔ CA

Grab and Smack: →→ SA

Roar: ↓↓ CB

SHAO KAHN

Fireball: ←↔ SB

Shoulder Charge: ↓→ SB

Rising Shoulder Charge:

↓→ SA

Hammer: ←→ SA

Throw: →→ SA

Taunt: ↓↓ CB

Laugh: ↓↓ CA

MOTARO

Fireball: →↓← SA

Grab and Smack: →→ SB

Tail Sweep: ← + CB

Teleport: ↓↑

KINTARO

Fireball: ←↔ SA

Grab and Smash: →→ SA

Teleport Stomp: ↓↑



NOOB SAIBOT: SA, CB, SB, BL, CB, CA, SA, SB, BL, CB, CA

BARAKA: SA, SA, SA, SB, SB, BL, CA, CA, CB, CB, BL

CYRAX: SA, CA, SA, CA, CA, SA, CA, SA, CA, CB, SB

SONYA BLADE: SA, CB, BL, SA, CB, BL, SA, SB, BL, CA, CB

RAYDEN: SA, SA, CB, CB, CB, CA, SB, SB, SB, BL, BL

MK1 RAYDEN: SA, SA, SA, SA, BL, CA, CA, CA, BL, SB, SA, SA

RAIN: SA, SA, BL, CB, CA, BL, CB, CA, BL, SA, SB

JOHNNY CAGE: SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB, SA

SCORPION: SA, SA, BL, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA

HUMAN SMOKE: SA, SA, BL, CB, CA, SA, CA, SA, CA, SB, CB

JAX: SA, SA, SA, BL, SB, SA, SA, SA, BL, BL, SA

MK2 JAX: SA, SA, BL, CA, SB, SB, SA, BL, CA, CA, SA

MILEENA: SA, SB, SB, SA, BL, CA, CB, CB, CA, BL, SA

SEKTOR: SA, SA, BL, BL, CA, CA, CB, CB, SB, SB, SB, SA, BL?

LIU KANG: SA, SB, SA, BL, CB, CA, CA, CB, CA, SB, SA

KUNG LAO: SA, SB, CB, CA, BL, SA, SB, CB, CA, BL, SA

SMOKE: SA, CB, CB, CA, BL, BL, SB, SB, SA, SA, BL, BL

NIGHTWOLF: SA, SA, CA, CA, BL, BL, SB, SA, CA

ERMAC: SA, SA, SB, BL, CA, CB, BL, SA, SB, CB, CA

CLASSIC SUB-ZERO: SA, SB, SA, BL, CB, CB, CA, CA, SB, SA, SB

KURTIS STRYKER: SA, SB, CA, CB, SA, SB, CB, CA, SA, CB, CB

ESPORTE TOTAL

P.STATION

FORMULA 1

■ Alta jogabilidade estilo arcade e ajuste para vários níveis no F1 do P.Station

Jogo de Fórmula 1 é sempre bem-vindo, além do mais quando é bem feito e tem uma superjogabilidade no estilo arcade.

F1 é um dos melhores e mais completos jogos de corrida para os consoles caseiros. Você escolhe entre 36 pilotos, 13 equipes e 17 pistas, todas originais do campeonato de 1995.



Além disso, você pode escolher os pneus, a quantidade de gasolina e fazer outros ajustes no carro. Talvez a única falha do jogo seja a falta de um mapa na tela para indicar as curvas e a posição dos carros. Mas o melhor do jogo é a capacidade de ajustar o carro tanto para novatos como para os mais experientes. Bons gráficos, boa movimentação e vários ângulos de câmeras, tudo somado num superjogo de corrida.



DICA: o segredo das curvas é entrar na linha certa e na velocidade certa



DICA: no modo Arcade você pode dar uma cortada nas curvas para ganhar espaço



DICA: fique esperto nas retas e em curvas fechadas com carros que se aproximam para ultrapassar



DICA: bater no adversário pode até ajudar, mas quase sempre diminui a velocidade



DICA: se perder o controle nas curvas, continue. Parar leva mais tempo do que sair da pista



DICA: se estiver um pouco fora da linha nas curvas, solte o acelerador antes de breicar e alinhe o carro

4.5 FORMULA 1

CD P.STATION
17 Pistas PSYGNOSIS
2 Jogadores Corrida

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	4

ESPECIAL

Nº 1 - R\$ 4,00



**SUPER
GAMEPOWER**

MORTAL

**JÁ NAS
BANCAS!**

- ◆ BRUTALITIES
- ◆ FATALITIES
- ◆ ESPECIAIS
- ◆ DICAS
- ◆ ESTRATÉGIA
- ◆ CÓDIGOS



MEGA • SNES • NINTENDO 64
SATURN • P.STATION • ARCADE

513 GOLPES DE
MK TRILOGY E
ULTIMATE MK 3

NEO GEO

THE ULTIMATE 11

■ Nova versão da série Super Side Kicks tem até tática "individualista"

Chegou a hora de rolar a bola em **Ultimate Eleven**, o jogo número 4 da série Super Side Kicks. Em sua primeira jogada você decide se encara a Copa do Mundo ou um campeonato nacional. São 80 times no total. Você escolhe o esquema: normal, ofensivo, defensivo ou individualista. Daí pra frente pouca tática e futebol só de vez em quando. Os jogadores são grandes e a jogabilidade é boa, mas o jogo às vezes fica lento. A novidade é uma



DICA: dê as costas para o marcador. É mais difícil de ele roubar a bola. Se ele forçar, vai fazer falta



DICA: na hora do continue, essas são as opções. Jogando os pênaltis a vitória é quase certa



DICA: cuidado com as faltas. Parece que o juiz esqueceu os cartões amarelos em casa



barra de energia que define a força do ataque. Ela aumenta de acordo com o tempo de posse de bola.

O game tem textos e narração em português. Os textos têm falhas de acentuação e o narrador mais parece um italiano há três meses na Espanha falando português.

3.8 THE ULTIMATE 11

2 modos
2 Jogadores
Bateria

NEO GEO
SNK
Futebol

FUN FACTOR	3
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4



DICA: fique enrolando até o medidor chegar ao máximo. Aí, é só chutar e sair para o abraço



DICA: use o botão C, jogue a bola no marcador e livre-o. Ridículo!



DICA: são 80 times para escolher. O Brasil, é lógico, é um dos melhores



DICA: com o medidor no máximo é só chutar, mas livre-se dos zagueiros antes



DICA: no modo individualista, encher a barra é mais rápido. É o melhor para os pros

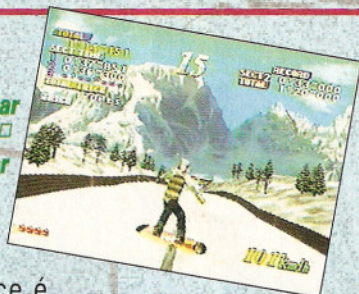
COOL BOARDERS

■ Emoção pra valer em game de snow board para o console da Sony

Tá aí um jogo que vai fazer você tremer...de emoção!

Cool Boarders traz as manobras mais incríveis de Snow Board. Primeiro você escolhe o personagem. São 4 homens e 4 mulheres. Você escolhe ainda a dificuldade e a

DICA: gire no ar segurando o depois de pular



DICA: faça as manobras onde está escrito Trick. As placas são o lugar para ganhar pontuação

prancha (seis, ao todo). O lance é terminar a prova antes de acabar o tempo limite da fase. A movimentação é fantástica. Você vai se sentir descendo a montanha!



DICA: fique esperto, seja rápido, pois você só passa de fase se atingir o tempo limite

DICA: para segurar o Shape, use R1 ou R2



4.8

COOL BOARDERS

CD **P.STATION**
1 Jogador **UEP SYSTEMS**
Bateria **Snow board**

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	5

CHEGOU...



NINTENDO 64
PLAYTRONIC



SONY
PlayStation



SEGA
EGYPT
SATURN

...NA BRINQUEDOS LAURA.

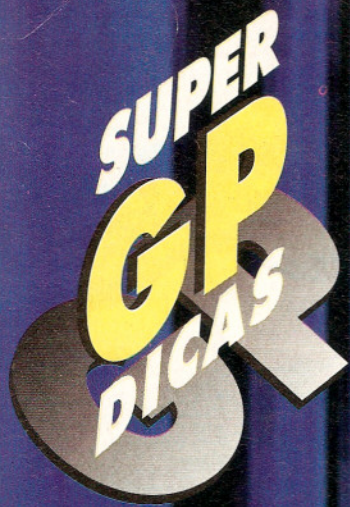
VENHA CONHECER TAMBÉM OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES (TUDO PRONTA ENTREGA)

FACILITAMOS O PAGAMENTO E ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL. (FRETE NÃO INCLUSO)

SHOPPING MORUMBI- 535-5261 / 531-6943 - SHOPPING PAULISTA- 289-1058 / 251-2818

SHOPPING CENTER NORTE- 950-4580 / 950-1991 DDD (011)



O Chefe mandou crescer a seção de novo e não deu outra: **Ultimate Mortal Kombat 3** continua sendo o centro das atenções da maioria. Mas também dá para aprender a lutar com os chefes de **King of Fighters '96** (Neo Geo), além de muitas outras dicas!

SNES

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

FANTASMA DE SHEEVA

Acione o modo de campeonato e de escolha aleatória. Vai aparecer um E na tela e a imagem de um lutador quase invisível. O

fantasma não dá os especiais de Sheeva, mas dá os combos. Tente arremessar e repare na movimentação da tela.

ESCOLHA ALEATÓRIA DE PERSONAGENS

Jogador 1: leve o cursor até o lutador Rain e aperte ↑ + Start
Jogador 2: leve o cursor até Noob e aperte ↑ + Start

MODO DE CAMPEONATO

Esse modo não é possível com os personagens Rain, Noob e Human Smoke. Para acioná-lo, segure os botões L, R e Start no controle 1 e comece o jogo. O primeiro lutador que derrotar 8 oponentes ganha. Escolha aleatória: ↑ + Start no box do topo.



SNES

MEGA

CÓDIGOS

000-033: player 2 com 50% da energia
033-000: player 1 com 50% da energia
000-707: player 2 com 25% da energia
707-000: player 1 com 25% da energia
955-955: estende o tempo de realizar o fatality (aprox. 30 seg.)
944-944: fatalities de um botão
SA: fatal 1
SB: fatal 2
CB: friendship
RN: babality
BL: pit
 Isso não funciona nos seguintes golpes: os pits de Rain e Jade, os babalities de Rain e Noob e os finishers do Human Smoke
788-322: fast uppercut recovery
044-440: sem energia, a luta acaba com um golpe

300-300: sem música
012-012: recupera energia (não funciona se usar o golpe air teleport com Scorpion, Ermac e H. Smoke
100-100: sem arremesso
010-010: arremesso com elogio
020-020: sem bloqueio
205-205: vencedor enfrenta Smoke
769-342: vencedor enfrenta Noob
969-141: vencedor enfrenta Shao Kahn
033-564: vencedor enfrenta Motaro
444-444 ou **460-460:** randper kombat
820-028: lute no PIT III
343-343: lute no telhado
282-282: mensagem No Fear
221-557: cenário muda sempre

com uppercut
191-191: supervelocidade
120-120: tela de crédito
989-898: campeonato com 8 lutadores e personagens aleatórios
999-995: sem combos
091-293: sem rasteira
432-234: danos mínimos
449-449: lutadores invisíveis
987-123: sem barras de energia
688-422: luta no escuro
985-125: psycho kombat
642-468: jogue game escondido
666-444: lute no Scorpion's Lair
330-03: lute no Jade's Desert
466-466: unlimited running
002-700: lute no River
004-700: lute no Kahn's Kave

NEO GEO CD

THE KING OF FIGHTERS '96

LUTE COM OS CHEFES

Atenção! Esta dica só funciona no CD! Na tela de seleção de lutadores segure Start e, sem soltá-lo, faça: ↑ + B, → + C, ← + A e ↓ + D. O mesmo comando de **The King of Fighters '95**. Agora é só detonar com os chefes.

GOLPES

CHIZURU KAGURA



Break Down:

←↓↘↗ + soco

Dashing Illusion

Upper: →↘↓↙← +

soco

Dashing Illusion

Hook: →↘↓↙← +

chute

Illusion Uppercut:

→↓↘ + soco

Seal Power (fatal):

↓↙←↘↓↗ + soco (o inimigo fica sem poder usar os seus especiais)

Mystic Smash

(fatal): ↓↙←↓↘↙← +

chute

GOENITZ



Are you here?:

←↓↘↗ + soco

Wind Cutter: ↓↙← +

soco

Wind Hide: ↓↙← +

chute

Real Maiden

Masher: ↓↙←↘↓↗ +

soco (sensível ao power)

Typhoon Smasher

(fatal): de perto,

→↘↓↙←↘↓↗↙← +

C

SATURN

AFTER BURNER II

OPÇÕES SECRETAS

Na tela de option digite o botão R três vezes. As novas opções são: Trace (para gravar toda sua performance), Trace

Load/Save (gravar ou carregar a jogada), BGM mode (troca o estilo da música) e Sight (aumenta sensibilidade da mira).



SATURN

FIGHTING VIPERS

JOGUE COM KUMACHAN E PANDA

Jogue 50 lutas para fazer aparecer os bichinhos de pelúcia. Apesar da fofura, eles podem mandá-lo para o inferno com uma única série de golpes.



ROUPAS PARA HONEY



Baste terminar com a lutadora nos modos normal ou hard, para ganhar mais opções para o guarda-roupa.

LUTADORES CABEÇUDOS

Também simples! Jogue 200 partidas e você poderá usar o primeiro ???????? das opções secretas (option +).



PAREDES INVISÍVEIS



Coloque mais de 300 marcas OK no modo de treino. Isso ativa o segundo ???????? das opções secretas.

P.STATION

MORTAL KOMBAT TRILOGY

FREE PLAY

Segure os botões de Run (L2 e R2) e, sem soltá-los, digite ↑↑→↘↙←↓↗. Você ouvirá "Excellent!!!". Agora você pode detonar com continues infinitos.

Joe Takahasi
São Paulo, SP

DICA DO
LITOR!

P.STATION

FINAL DOOM

**INVENCIBILIDADE,
TODAS AS ARMAS,
RAIO-X, MAPA
COMPLETO, ITENS NO
MAPA E LEVEL WARP**

Comece um jogo normal, pause e aperte os seguintes botões:

Invencibilidade: ↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ○

Todas as armas: X, △, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←

Raio-X: L1, R2, L2, R1, →, △, X, →

Mapa completo: △, △, L2, R2, L2, R2, R1, □

Itens no mapa: △, △, L2, R2, L2, R2, R1, ○

Level warp: →, ←, R2, R1, △, L1, ○, X

P.STATION

WIPEOUT XL

**PHANTOM CLASS,
TEMPO E ESCUDOS**

Phantom Class: na tela de setup, aperte e segure L1, R1 e Select. Ainda segurando esses botões, aperte △△△○○○. A Phantom Class vai aparecer na tela de track/class.

Tempo Infinito: não deixa a corrida terminar se você não

chegou ao check point a tempo. Pause o jogo durante uma corrida. Aperte e segure L1, R1 e Select. Ainda segurando, aperte △□○X△□○X. Despouse o jogo e você terá tempo de sobra.

Escudo Infinito: impede que você exploda quando o escudo terminar. Pause o jogo durante uma corrida. Aperte e segure L1, R1 e Select. Ainda segurando, aperte △X□○△X□○. Despouse o jogo e seu escudo nunca vai terminar.

SATURN

TOSHINDEN U.R.A.

USE WOLF E REPLI



Na tela título pressione A, B, Z, X, Y e C, na ordem. Se as letras ficarem amarelas, a dica entrou. Você vai poder usar os mestres Wolf e Repli. Você deve entrar com esta dica para usar a dica seguinte (golpes secretos na manha).

SECRETOS NA MANHA



Entre com a dica para usar Wolf e Repli. Na tela título, aperte A, Z, C, X, B e Y. As letras ficam azuis. Você poderá usar golpes secretos apertando Z + C (se não houver possibilidade de acionar overdrives ou supergolpes).

USE SHO E VERMILLION



Entre com a dica para usar fácil os golpes secretos. Na tela título pressione A, Y, C, X, B e Z (as letras ficam vermelhas). Com isso você pode controlar mais dois mestres: Sho e Vermillion.

URA OPTION



Entre com a dica para usar os mestres Sho e Vermillion. Na tela título pressione, na ordem, A, X, Y, Z, C e B. Coloque o cursor em option e aperte R + Start para ter mais opções.

P.STATION

P.STATION

DESTRUCTION DERBY

REFLECTIONS TEAM

Com o jogo carregando, espere pela tela com o aviso de pirataria. Agora aperte e segure simultaneamente L1, ← e ○. Quando o logo do Reflections team aparecer, ele vai mostrar todos caras que produziram o jogo.



SATURN

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

MENU DE TRUQUES

Na tela da marca registrada, depois que a voz disser "Prepare For Kombat", aperte C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X.

Se tudo estiver certo, você vai ouvir uma risada. Em seguida, na tela em que o logo de UMK3 gira em cima das opções, aperte ↑. Uma caixa vai aparecer. Aperte qualquer botão para entrar em um menu de truques como tempo ilimitado para fatalities, lutas de um round e personagens secretos.

P.STATION

CRASH BANDICOOT SUPERPASSWORD



Esse password abre todas as fases e garante todos os itens escondidos. Digite-o na tela de Password:

△△△△X□△△
△△□X△○△△
△○□△XXX

P.STATION

GEX

PLANET X PASSWORD

Na tela título, selecione a opção Password e digite o código RYYRYXKB.

Esse password vai levá-lo à fases secretas do Planet X.



P.STATION

WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME

VÁRIOS TRUQUES

Invencibilidade: pause o jogo durante uma luta e aperte X, △, R2 e ↑. Depois de digitar o código, você vai ver um flash. Despouse o jogo e seu lutador vai estar invencível.

Oponente fraco: pause o jogo a qualquer hora. Aperte X, △, L2, →. Depois de digitar o código, você vai ver um flash. Despouse o jogo e o seu oponente vai estar fraco.

Parar o tempo: pause o game durante o jogo. Aperte X, △, R2, ←. O flash vai confirmar o código. Despouse o jogo e o tempo vai estar parado.

Superporradas: pause o jogo durante a luta. Aperte X, △, L2 e ↓. Depois do flash, despouse e o seu lutador vai tirar muita energia.

Cancelar os truques: pause o jogo e aperte □○△X. Depois do flash, despouse e todos os truques que você acionou vão ser cancelados.



A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS
LANÇAMENTOS

3 DO SEGA CD

NEO CD 32 X

NEO GEO

PLAYSTATION

MEGA DRIVE

SUPER NES

SATURN

JAGUAR

AGORA EM 2
ENDEREÇOS

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MOREIRA
DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

SUPER GP DICAS



P.STATION SHELLSHOCK DEBUG MENU

Debug Menu- na tela título, aperte rapidamente ↑↓↔↔↓↓↔↔ e □. Se fez certo, você vai ouvir um sino e o Debug menu vai aparecer. Nesse menu tem seleção de fase, sound test e créditos

P.STATION

NEED FOR SPEED

CÓDIGO DA METRALHADORA



Comece o jogo no modo Head to Head, escolha seu carro e o do adversário. Em seguida, aperte e segure ↶ no direcional e os botões L1, ○ e □. Continue segurando todos esses botões até a tela que diz "Loading" aparecer. Quando a corrida começar, em vez da buzina, você vai ter uma metralhadora. Use-a para limpar seu caminho.

P.STATION

JUMPING FLASH 2 SUPER MODE



Primeiro, termine o jogo e salve no seu memory card. Agora vá para a tela título e aperte a opção load. Na tela título, leve o cursor até "Game Start" e aperte ← no direcional. Uma nova opção chamada "Super" vai aparecer. Jogue o jogo nesse modo e as fases vão ser iguais, mas agora você vai poder pular até 6 vezes

P.STATION

TRIPLE PLAY '97

SUPERTACADAS E CRIAR JOGADORES



Supertacadas- durante o jogo no Home Run Derby (a volta completa depois de uma boa tacada), aperte e segure L1 e L2.

Ainda segurando, aperte rapidamente ↑↑△△↑↑XX. Um sino toca se estiver certo. Agora quando der uma tacada, a bola vai sair do estádio



Criar jogadores- digite qualquer nome do development team members e você vai criar um superjogador com habilidades especiais.

P.STATION

SLAM 'N' JAM '96

PORCENTAGEM DE ARREMESSOS E JOGADORES PEQUENOS

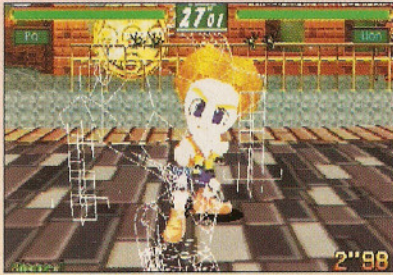
Porcentagem de Arremessos- comece o jogo em qualquer modo. Após a segunda tela de Scouting Report, aperte e segure L1 até o jogo começar. Quando o juiz jogar a bola para cima, aperte Start e pause o jogo. Enquanto estiver pausado, solte L1. Despouse e, toda vez que arremessar, uma tela pequena vai mostrar suas chances de acertar.



Jogadores Pequenos- para jogar com caras nanicos, comece o jogo em qualquer modo. Aperte rapidamente R1 até o jogo começar. Quando o juiz jogar a bola para cima, pause e despouse o jogo. Todos os jogadores vão ficar pequenos.

SATURN

VIRTUA FIGHTER KIDS
WIREFRAME MODE



Comece um new game e, na tela mode-select, escolha Arcade mode. Escolha qualquer lutador. Quando o box aparecer com os lutadores normais ou kids, aperte e segure o botão L e escolha qualquer um modo. Segure L até a luta começar. Você vai ter uma perspectiva em primeira pessoa, como em Punch-Out.

PSTATION

KRAZY IVAN
SELEÇÃO DE FASES



Comece o jogo. Quando suas missões começarem a aparecer (primeiro a Rússia), aperte → mudando para Japão. O globo vai pingar para a esquerda, imediatamente aperte e segure X e ← no direcional. O globo vai começar a pingar para a direita. Apesar das missões não terem nome, você pode escolher qualquer uma.

**Não fique sem
combustível**

rodando por aí à toa!

PARE AQUI
e faça seu

**PIT
STOP**
GAMES

vídeo games
cartuchos
acessórios

Preços imbatíveis

Atendimento Personalizado

LIGUE JÁ !!!

291.6962

608.3811

264.5604

232.8312

SUPER GAMES

A FERA CHEGOU

PREPARE-SE



PARA A MAIS FORTE EMOÇÃO.



NINTENDO 64

NÃO FIQUE SEM ELA

- Cartuchos
- Consoles
- CD's
- Acessórios
- Arcade
- Etc.

ATACADO E VAREJO
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

FONES: (083) 221-5539
24 HORAS: (083) 982-0552

RUA GENERINO MACIEL, 177 - JAGUARIBE
JOÃO PESSOA - PARAÍBA

DETONADO

NINTENDO 64

SUPER MARIO 64

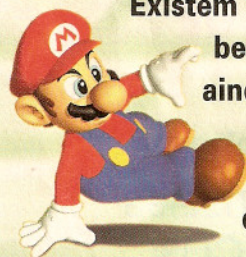


Por Marjorie Bros

Há muito tempo Mario deixou de ser encanador e passou a viver de salvar a princesa Peach. Dessa vez o pobrezinho foi convidado para tomar um chá com bolo e acabou levando um chá de cadeira. A princesa arrumou uma bela encrenca: foi parar mais uma vez nas garras do Koopa. Mas você está em vantagem. Mario andou fazendo um curso com a Chun Li e agora dá supergolpes em seus inimigos. Sem contar os saltos duplos, triplos e mortais. O jogo mudou bastante, é só bater o olho para perceber.



Existem muitos tipos de visão e tarefas bem esquisitas. Contudo, o game ainda é recheado de itens. E é neles (principalmente nas estrelas) que você tem de ficar de olho!



5.0	SUPER MARIO 64	NINTENDO 64
		NINTENDO
		Ação
	FUN FACTOR	5
	CONTROLE	5
	GRÁFICO	5
	SOM	5
64 Mega		
15 Fases		
1 Jogador		
Bateria		



a ponte e pule a cerca. Suba na montanha cinza pequena, o canhão está lá. Entre e mire como na foto. Lá em cima acerte a caixa amarela e pegue a 3ª estrela



Esta é a posição das 8 moedas vermelhas (2 estão no mesmo local). Pegue-as para conseguir a 4ª estrela



COURSE 1



146 - venha depois da 3ª estrela para detonar a tartaruga

Obs: para pegar a 5ª estrela acione antes o interruptor vermelho que faz o Mario voar

No início, siga em frente pela estrada à esquerda da cerca. Atravesse o buraco no portão e continue à direita. Passe as bolas gigantes e vá ao topo da montanha com o teletransporte



Voe pelo canhão até a plataforma flutuante, como você achou a 3ª estrela. Voe e pegue no ar as moedas que formam um círculo. Pegue as 5 moedas e a 5ª estrela



Corra atrás desse chefe e agarre-o com B. Aperte B de novo para arremessá-lo. Não o derrube da montanha. Jogue-o no chão 3 vezes para derrotá-lo e ganhar a 1ª estrela



A 6ª estrela fica perto da bola acorrentada. Pule no toco onde ela está amarrada e dê 3 bundadas. O toco afunda e a bola vai se livrar e soltar as grades que protegem a estrela. Para pegar a 7ª, pegue as 100 moedas da fase



Tire uma corrida com a tartaruga até o topo da montanha. Faça o mesmo percurso de antes. Use o teletransporte e ganhe a 2ª estrela



COURSE 2



141 - os inimigos-pedra dão moedas se pular nas costas deles

No começo da fase, pule até o 2º andar. Suba a ladeira e vá à direita, passando pelas plantas que estão dormindo. Passe a rotatória e siga as flechas até passar por 2 homens de pedra. Pule na plataforma móvel e suba ao topo da fase



Fale com o homem-bomba vermelho para abrir os canhões. Vá, atravesse



Quando o 2º sub-chefe for cair em cima de você, corra para o lado, dê 3 bundadas nele e ganhe a 1ª estrela



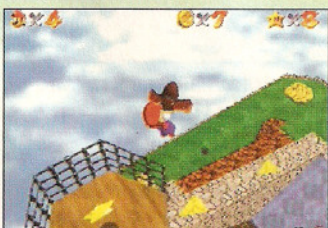
Volte ao topo da fase. No lugar do chefe agora há uma torre. Atrás dela tem uma vida. Dê um soco na parede e ache-a. Suba pelos degraus, a 2ª estrela está em cima da torre



Suba de novo ao 2º andar da fase e atravesse a água. Fale com o homem-bomba vermelho para abrir o canhão. Entre, mire como na foto e acerte a coluna de trás. Desça pelo poste e pegue a 3ª estrela



Aqui está a posição das 8 moedas dessa fase. Pegue todas para conseguir a 4ª estrela. Para pegar a última moeda no ar, suba na árvore e segure na coruja



Suba na árvore da coruja e pegue uma carona com ela até a gaiola suspensa. Solte-a e pegue a estrela

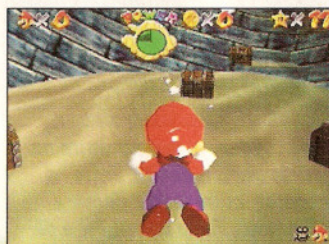


Volte ao canhão e prepare o vôo. Mire na quina da parede à direita da rotatória. Mario vai quebrar de uma parte da parede, revelando a 6ª estrela. Para pegar a 7ª, pegue as 100 moedas da fase

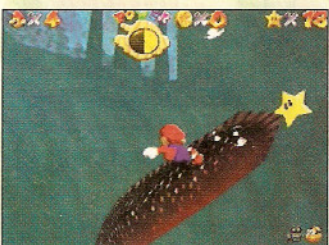


COURSE 3

104 - tome cuidado para não perder as moedas dos inimigos



Nade até o navio afundado. Faça a moréia sair do buraco. Atenção com seu oxigênio. Entre no navio e abra os baús na ordem da foto. Pule de plataforma em plataforma até chegar ao topo. Quebre a caixa amarela e pegue a 1ª estrela



Volte ao navio e entre nesse buraco. Nade perto da moréia e faça-a sair de novo. Aí, pegue a 2ª estrela na sua cauda



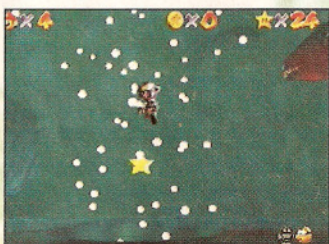
Entre no túnel bem no fundo, perto do navio. Já em terra, vá à esquerda. Abra os 4 baús na ordem da foto e pegue a 3ª estrela



Aqui estão as 8 moedas da fase. Pegue-as para obter a 4ª estrela



Perto das 5 moedas vermelhas tem uma bomba vermelha. Fale com ela e o canhão vai abrir. Pule nele e mire no espinho gigante do meio. Veja se a mira está como na foto. Suba até o topo do espinho e pegue a 5ª estrela

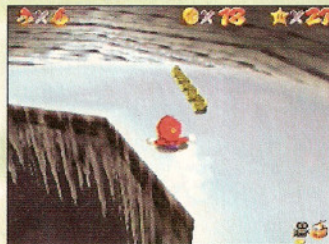


Acerte a caixa verde perto da bomba vermelha. Agora que ficou metálico, afunde e pegue a 6ª estrela bem no meio da correnteza



COURSE 4

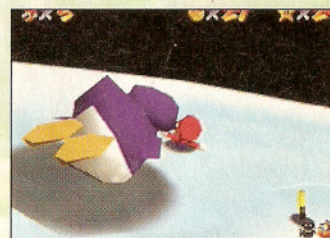
154 - os bonecos de neve são derrotados dando uma volta neles



Entre na chaminé. Deslize pela rampa de gelo. Corte caminho pela 1ª curva de terra, você vai achar vidas e, no final, a 1ª estrela



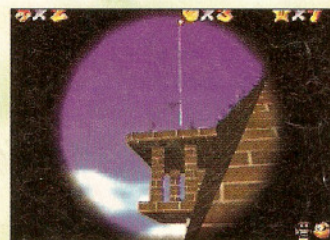
Perto da casa, deslize pela montanha com o pinguim. Lá embaixo está a mãe dele. Devolva-o filhote para ganhar a 2ª estrela



Entre de novo na chaminé. Você vai competir com a mamãe pinguim. Para ganhar a 3ª estrela, vença a corrida sem cortar caminho



Aí estão as 8 moedas! Pegue todas para ganhar a 4ª estrela



Do outro lado da casa, no topo da montanha, tem uma bola de neve. Tire uma corrida com ela, sem sair da estrada. Na meio da montanha há outra bola de neve. Esconda-se atrás dela. As 2 bolas vão bater e virar um boneco. Assim você pega a 5ª estrela *Continua*

SUPER MARIO 64



Pegue a plataforma móvel sob a montanha e fale com a bomba vermelha para abrir canhões. Entre no que está perto da mãe pinguim. Dentro dele, mire na árvore, como na foto. Esta é parte nova da fase. Siga à direita e para cima da montanha. Dê um pulo duplo usando a parede para alcançar a plataforma mais alta e a 6ª estrela

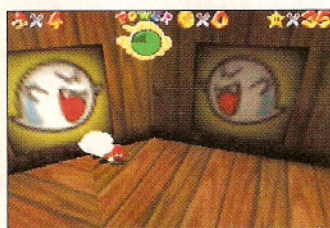
COURSE 5

152 - os olhos morrem se você der voltas ao redor deles



Vá ao castelo em frente. Entre em cada porta do térreo. Na 1ª sala à esquerda, espere os fantasmas

passarem pela parede azul e destrua-os com uma bundada. Repita isso em todas salas do 1º andar. São 5 fantasmas. Depois de destruí-los, volte à sala principal. Acerte-o três vezes o fantasma gigante e pegue a 1ª estrela



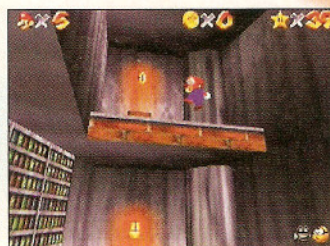
Entre na cabana fora do castelo. Desça pela plataforma até o porão. Entre na 2ª porta e siga em frente até a porta à direita. O chão estará girando e uns fantasmas vão passar pelas paredes. Destrua-os. Quando o maior aparecer, acerte-o três vezes para pegar a 2ª estrela



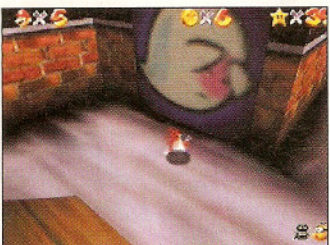
Suba ao 2º andar. Entre na 2ª porta à esquerda. Cuidado com os livros voadores. Acertando-os na ordem indicada na foto, aciona-se uma passagem secreta. Entre e pegue a 3ª estrela



Esses são os locais das 8 moedas vermelhas da fase. Pegue-as e ganhe a 4ª estrela



Vá ao 2º andar do castelo e entre na última porta à direita. Pule na plataforma pequena e use a parede para dar um pulo até a porta acima. Entre na porta dupla e estará no telhado. Acerte 3 vezes o fantasma gigante para derrubar a 5ª estrela. Vá até lá em cima. Pule na parte plana do telhado. Daí, pule até o topo do telhado e pegue a estrela



No 2º andar do castelo, entre na última porta à direita. Entre na porta do outro lado e pegue a caixa azul. Fique invencível e dê um pulo usando a parede para chegar à porta. Corra pela parede azul antes de voltar ao normal. Para conseguir a 5ª estrela, corra em volta do olho gigante até ele se destruir

COURSE 6

138 - não pegue a 100ª moeda pendurado. Você perderá a estrela



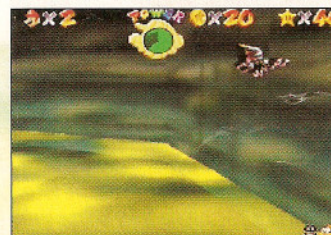
Entre na 1ª porta à direita. Deslize no poste e corra para o túnel em frente. Suba pela plataforma até a porta. Siga o caminho à direita e pule na direção das pedras rolantes. Passe por elas e entre na porta da direita. Desça até a água. Nade e suba nas costas do dinossauro. Use a bundada quando estiver na cabeça dele e leve-o até a 1ª estrela, no meio do lago



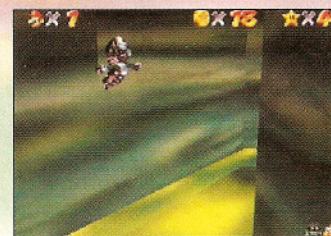
No começo da fase, entre na 1ª porta à direita. Deslize pelo poste, suba a escada e vá para o canto esquerdo dessa sala. Use as duas plataformas para pegar as moedas



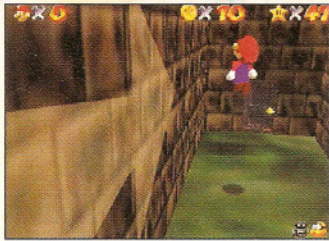
Passe pelas pedras rolantes e entre na porta à direita. Desça pela plataforma até a água. Acerte a caixa verde e continue. Ainda metálico, pise no interruptor para abrir o portão. Dê pulos longos para pegar a 3ª estrela ao fundo da sala



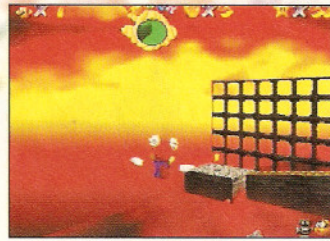
Deslize pelo poste perto do início da fase e entre na porta à esquerda. Na caverna com gás amarelo, corra até o interruptor azul e branco. Vá à sala com espinhos gigantes e morcegos voando. Fique metálico. No canto perto do buraco, há uma porta. Dê um mortal para alcançá-la. Atrás dela está a 4ª estrela



Volte à caverna. Passe correndo pelo inimigo vermelho. Acione o interruptor verde no fim da sala e corra para direita. Vire à esquerda no canto e ache a marmota. Há uma porta em cima da parede. Alcança-a com um mortal e entre. Uma plataforma o leva acima das pedras. Pule e agarre as grades vermelhas para pegar a 5ª estrela

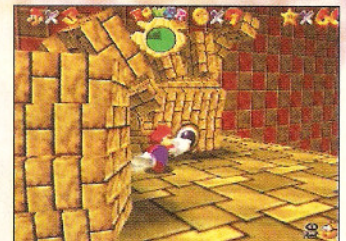


Volte à rampa com as pedras rolantes e passe por elas. Não entre na porta. Dê um pulo duplo e chute a parede perto de você. Há 2 caminhos estreitos. A 6ª estrela está no da direita



Use o teletransporte para acionar a caixa vermelha e voar pelo lado esquerdo da parede. No outro lado, voe para o canto esquerdo no fundo. Mais embaixo você acha a 4ª estrela

bomba vermelha. Abrindo o canhão, volte com o teletransporte. Acerte a caixa vermelha e pule no canhão. Mire no abutre e atire. Parta para cima dele e derrube sua estrela. Ela vai voar para o canto da fase, onde você pode pegá-la



O buraco onde você entrou vai levá-lo ao chefe. As duas mãos de pedra tentarão destruí-lo de todo jeito. Para derrotá-las, espere o olho abrir



Acerte a caixa vermelha para voar e pule no canhão. Mire um pouco acima da pirâmide e atire. Voe em volta da pirâmide e pegue a 2ª estrela



Eis os locais com as 8 moedas vermelhas. Pegue-as para ganhar a 5ª estrela

COURSE 7

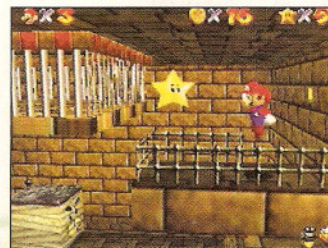
133 - quando o desenho de Koopa se forma, vem 5 moedas



Vá pela direita depois da ponte levadiça. Vire à direita nos lança-chamas giratórios e siga até a ilha quadrada e grande. Chute a bola preta na lava, a 1ª estrela vai aparecer



Entre no vulcão quando não houver lava, las últimas 2 estrelas estão lá. Vá pelo canto. Suba até perto de uma cachoeira de lava. Escale poste a poste até a 5ª estrela



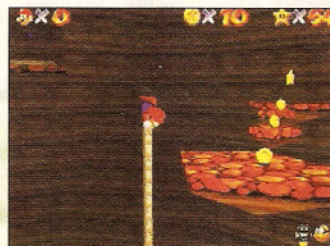
Voe para o outro lado da fase. Corra em volta da pirâmide e ache a entrada. Aí, vá para a direita. Cuidado com a areia movediça do centro. Suba ao topo da pirâmide e pegue a 3ª estrela

COURSE 9

109 - faça o submarino ir embora para poder pegar as moedas vermelhas

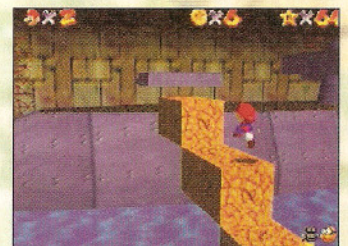


Volte ao lugar da 1ª estrela e pule na plataforma. Vá até a próxima porção de terra. Chute as 3 bolas pretas na lava e uma grande vai pintar. Jogue-a também na lava e a 2ª estrela aparece



No vulcão, pule na plataforma xadrez. No meio da subida, pule na próxima plataforma. Pule no poste no centro do vulcão e suba até o topo. Pule na plataforma com lança-chamas. Pule rápido no outro poste para pegar a 6ª estrela

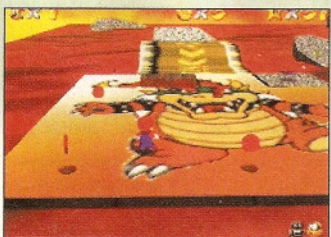
Pegue as asas e pule no canhão de novo. Voe em direção à pirâmide e pouse nos quatro pilares em volta. Quando pousar na última, o topo dela vai explodir. Voe até lá e entre pelo buraco. Uma plataforma vai levá-lo até o centro da pirâmide. Pule no buraco a sua frente



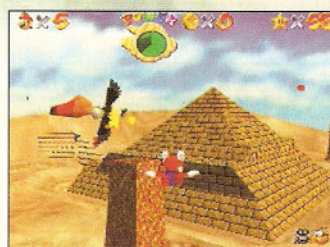
Nade até o túnel submerso que leva ao outro lado da fase. Saia da água e pule no interruptor para ativar a escada. Suba até o topo do submarino flutuando. A 1ª estrela está à frente do submarino

COURSE 8

136 - use o casco da tartaruga para facilitar. No final, entre na pirâmide e faça um pente fino



As 8 moedas estão no quebra-cabeças gigante. Pegue-as para conseguir a 3ª estrela. Cuidado, as peças se movem e você pode cair na lava. A estrela vai aparecer no canto superior direito do quebra-cabeças



Use o teletransporte para ir para o outro lado da fase e falar com a



Na pirâmide, procure 5 moedas amarelas. A primeira está no caminho de areia. Corra contra a correnteza e pegue a segunda. Suba até o topo da pirâmide. Da plataforma estreita, perto da areia corrente, dá pra ver 3 plataformas abaixo de você com 3 moedas. São as últimas. A quinta moeda vai revelar a 6ª estrela



Nade até o fundo da 1ª parte da fase. Abra os 4 baús nessa ordem: o baú próximo do molusco vermelho; o perto do túnel; o que está isolado; o perto do ralo. A 2ª estrela está nesse último *Continua*

SUPER MARIO 64



Atravessa o túnel para o outro lado da fase. Pule fora da água e acione o interruptor azul para ficar invencível. Pule de volta na água. Ainda invencível, nade pela grade e pegue a 6ª estrela

COURSE 10

126 - apenas no final entre no iglu para pegar as moedas que restaram



Nade até a outra parte da fase. As 8 moedas estão espalhadas. Pegue todas para obter a 3ª estrela



Nade de novo até o outro lado da fase. Passe pelos 5 anéis de água acima do ventilador. A estrela vai aparecer. Saia da água e acione o interruptor verde para se tornar metálico. Pule na água e passe por cima do ventilador. Ainda metálico, você pega a 4ª estrela



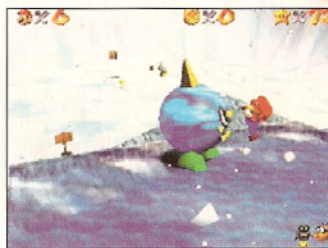
Siga a raia gigante na 1ª parte da fase. Passe pelos 5 anéis de água que a raia solta. Você pega a 5ª estrela passando pelo último anel



Pule na ilha. Corra em direção às montanhas móveis e pule na plataforma com uma grade. Siga o caminho para o lado da montanha. Use o pinguim como escudo contra o homem de neve que está tentando derrubá-lo. A 1ª estrela está no topo da montanha



No começo da fase, corra para a esquerda na direção da estrela congelada. Atravessa o labirinto. Ao chegar ao topo do labirinto pule e pegue a 2ª estrela



Corra por esse caminho até a esfera congelada. Não caia na água, pois vai perder muita energia. Chute a esfera fora da plataforma e pegue a 3ª estrela



Fale com a bomba vermelha para abrir o canhão. Use a 6ª estrela para localizar o homem-bomba. Mire o canhão como na foto. Use esse lado da montanha como guia e atire. Se mirou certinho, vai voar por cima da montanha e passar pelo lado da água em direção de duas caixas amarelas e moedas vermelhas. A 4ª estrela está na caixa, perto do lado da montanha



Use o canhão de novo para alcançar as caixas amarelas. Acerte a outra caixa e pegue o casco de tartaruga. Use-o para pegar as 8 moedas



Escale o lado da montanha e caia no caminho logo depois do pinguim. Entre no iglu. Atrás, virando à esquerda, converse com o homem-bomba. Dê um mortal para acertar a caixa azul no canto direito. Ainda invencível, corra na direção da entrada do iglu, a 6ª estrela está congelada lá

COURSE 11

152 - cuidado com as moedas dos blocos. Não deixe espalhar muito, pegue-as rápido



Acionando o dispositivo, você aumenta o nível da água. Nade até esse ponto para pegar a estrela



Se entrar no quadro bem no alto, você vai começar a fase em um nível superior. Procure uma ponte de madeira e atrevesse. Pule na plataforma giratória e, em seguida, vá até esse ponto





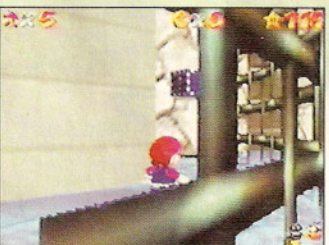
Para pegar essa estrela, você precisa passar sobre esses pontos. Passando por eles, ela vai aparecer



Abaixe o nível da água ao máximo. Destrua esse bloco e suba até o topo da gaiola. Desça pela plataforma e entre na gaiola pelo buraco que você abriu. Suba por dentro da gaiola e pegue a estrela



Entre na gaiola flutuante e nade até chegar a uma vila submersa. Pegue só uma moeda nadando e depois abaixe o nível da água. Pegue o restante dentro das caixas. Use as paredes para alcançar lugares mais altos



Volte à vila, abaixe o nível da água e acione o interruptor azul. Fique invisível e vá até o lugar cercado. Volte ao normal e use a parede dentro da gaiola para subir até a estrela

COURSE 12

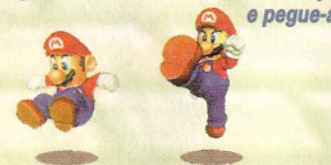
137 - você pode usar várias vezes o escorregador. Basta pular da "varanda". De resto, detone todos



A 1ª estrela está no topo da montanha. Suba por esse ponto, é mais fácil



No topo da montanha, agarre o macaco e solte-o. Ele vai jogar a gaiola com a estrela dentro. Desça e pegue-a



A 3ª estrela é das vermelhas. A metade está aqui e o resto está sobre o cogumelos vermelhos



Subindo a montanha tem uma passagem secreta. Entre e desça pelo tobogã. Escorregue rápido pelas rampas para passar os buracos. No fim você acha a estrela



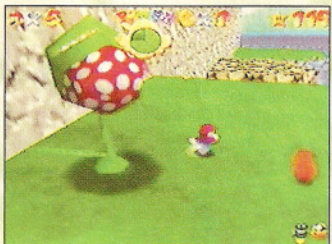
Pule daqui na direção da cachoeira. Você vai achar a 5ª estrela



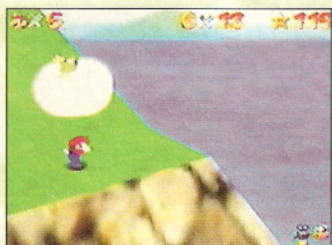
Passando a ponte de madeira tem um buraco. Entre e converse com a bomba vermelha. Voite até esse ponto e caia. Siga a trilha para encontrar o canhão. Entre nele e mire no cogumelo para pegar a estrela

COURSE 13

190 - na ilha grande, derrote os inimigos com bundadas



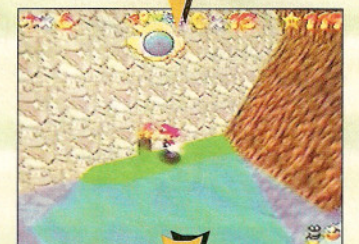
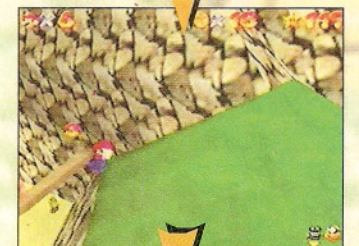
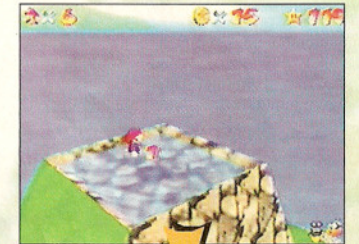
Entre no quadro à esquerda. Para chegar à ilha pequena, entre no cano até esse ponto. Mate as 3 plantas carnívoras e ganhe a estrela



Entrando em qualquer cano na ilha pequena, você vai ser teletransportado para a ilha grande e vice-versa. Na ilha grande, siga a trilha até o topo e pegue a estrela



Para pegar a 3ª estrela, entre no quadro à direita e vá à ilha grande. Ganhe a corrida com a tartaruga. Use o pulo nas descidas



A 4ª estrela está na ilha pequena. Passe sobre esses pontos para a estrela aparecer

Continua

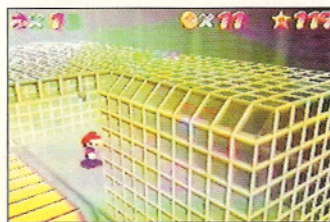
SUPER MARIO 64



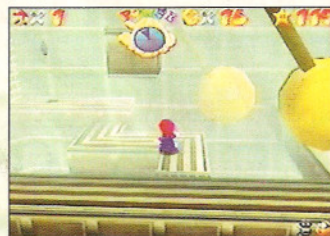
COURSE 14



128 - pegue as moedas dos blocos logo que aparecerem



No Course 14, entre no ponteiro marcando 12. Pare o relógio e pegue a estrela no topo da fase



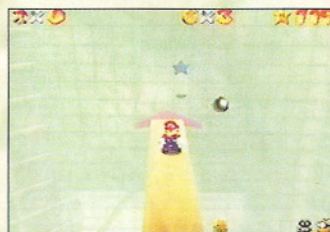
A 2ª estrela está aqui. Não tem segredo, apenas tome cuidado com os pulos



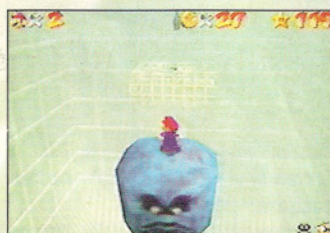
A 5ª estrela está na ilha grande, no quadro à direita. Você precisa pegar as moedas vermelhas para ela aparecer. Procure o canhão e use-o para chegar à árvore acima. Utilize a ponte fina de madeira para chegar à sala e colher as moedas



Na ilha pequena, suba até o topo e dê uma bundada na água para descer o nível. Vá para a ilha grande no mesmo local e entre na passagem que surgiu. Mate o inimigo e pegue a estrela



Para pegar a 3ª estrela, entre na tela com o relógio em movimento. Para isso, entre na fase entre os números do ponteiro marcando entre 12 e 3. Na fase, espere em cima do ponteiro até chegar a esse ponto e pegue a estrela



Para pegar a 4ª estrela, o relógio também precisa estar em

movimento. A sua tarefa é bem difícil. Suba no ponteiro no topo da fase. Em seguida, suba na cabeça desse monstro para pegar a estrela



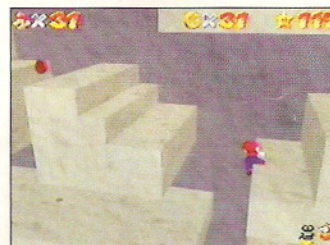
Vá por esse caminho pelas plataformas. Use o salto mortal para trás para alcançar lá em cima



Pegue o mesmo caminho que a 1ª estrela, mas na bifurcação suba no tapete da direita. Siga o caminho até entrar no castelo. Cuidado com o fogo que sai da lareira. A 2ª estrela está aqui



Para pegar a 6ª estrela, pegue as 8 moedas vermelhas. Todas estão nessas plataformas. Pegue todas e a estrela vai aparecer



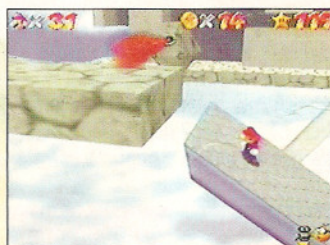
Pegue as 8 moedas vermelhas que estão nas plataformas. Use a parede como apoio para pular



COURSE 15



164 - a maior dificuldade é a moeda azul. Se falhar, comece de novo



Siga esse caminho até a 4ª estrela



Acione o interruptor e seja rápido nas plataformas para achar a estrela



Para pegar a 1ª estrela, suba no tapete voador. Quando aparecerem os outros, escolha o da esquerda. Não fique fora dele muito tempo senão ele desaparece. A estrela está na frente do navio



No navio ao fundo tem um canhão. Mire na plataforma para pegar a última estrela

Nós Falamos a Sua Língua !

FRANQUIAS DISPONÍVEIS



GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

A Games For Us possui **acervo diferenciado, atendimento personalizado, cabines com consoles** de última geração e diversos tipos de **promoções. Venha conferir !**

Locação e Venda

São Paulo Aclimação

Av. Aclimação, 239
Tel.: (011) 277-6670

Alphaville

Calçada das Magnólias, 57
Tel.: (011) 725-0168

Alto de Pinheiros

R. das Tabocas, 185
Tel.: (011) 212-9726

Brooklin

Av. Pe. Antonio J. dos Santos, 1053
Tel.: (011) 531-0990

Campo Belo

R. Pascal, 911
Tel.: (011) 535-3655

Higienópolis

Av. Angélica, 1007/Sobre Loja
Tel.: (011) 826-8132

Moema

Av. Lavandisca, 239
Tel.: (011) 543-9008

Interior e Outros Estados Curitiba-PR

R. Gal. Aristides Athayde Jr., 673
Tel.: (041) 224-0640

Jundiaí-SP

Av. Nove de Julho, Alt. n.º 1155
Tel.: (011) 436-0130

Santos-SP

Av. Epitácio Pessoa, 286
Tel.: (013) 227-5710

S.J. do Rio Preto-SP

R. General Glicério, 4160
Tel.: (017) 234-2191

Procure a Loja mais perto de você !



ESTRELAS NO CASTELO



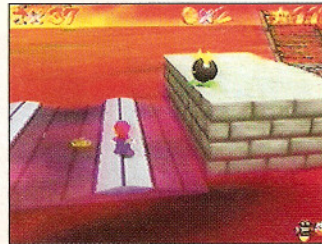
No piso superior do castelo, perto da fase do relógio e atrás da escada, você vai achar o Toad. Fale com ele para ganhar duas estrelas



Entre no vitral da princesa e escorregue pelo tobogã. Se chegar ao fim vai ganhar a 1ª estrela. Se completar em menos de 21 segundos, você ganha mais uma estrela



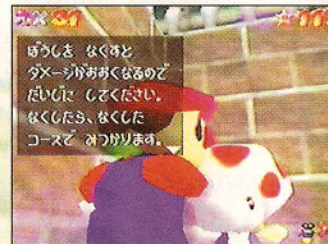
No sub-solo do castelo tem um coelho. Fale com ele quando tiver mais de 15 estrelas e ganhe mais uma. Quando estiver com mais de 50 moedas, volte ao coelho e fale com ele para ganhar outra estrela



Na segunda fase do Koopa, pegue as 8 moedas espalhadas pela fase



Entre no buraco no alto da fase 3. Você vai estar em outra fase. Pegue as 8 moedas para ganhar a estrela



Bem perto do Course 6, você vai encontrar o Toad. Converse com ele para ganhar uma estrela



Na sala do relógio tem um buraco no alto. Esse buraco vai levá-lo a essa fase. Pegue as 8 moedas para ganhar uma estrela



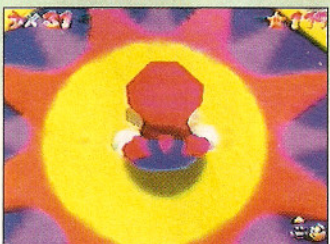
Na primeira fase do Koopa, pegue as 8 moedas espalhadas pelo cenário para conseguir a estrela



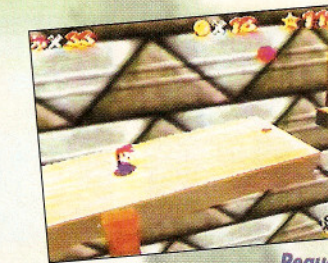
Dentro do Course 6, você vai encontrar uma fonte. Entre nela e pegue as 8 moedas para ganhar a estrela



Na última fase do Koopa, você vai encontrar mais uma estrela. Pegue 8 moedas espalhadas pela fase



No chão do castelo, em cima do sol, olhe para baixo e depois para cima para entrar em uma nova fase. Pegue as moedas vermelhas para ganhar a estrela



Pegue as 8 moedas nessa fase para ganhar mais uma estrela

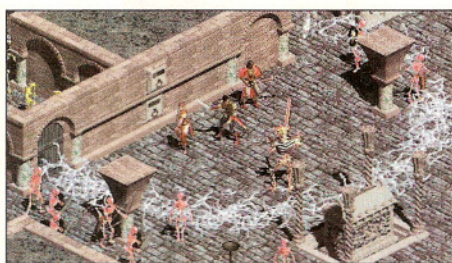


Fique em qualquer canto. Quando o Koopa vier em sua direção, salte para trás com o mortal e agarre-o pelo rabo. Arremesse-o três vezes nas bombas e salve a princesa. Tudo em paz até o próximo rapto!! *fim*

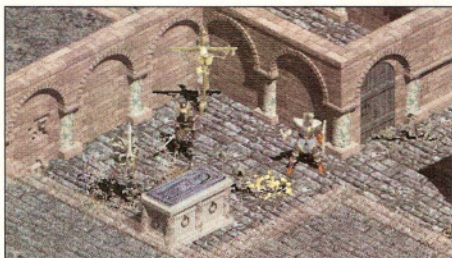
COMPUTER ZONE

O DEMO ESTÁ SOLTO...

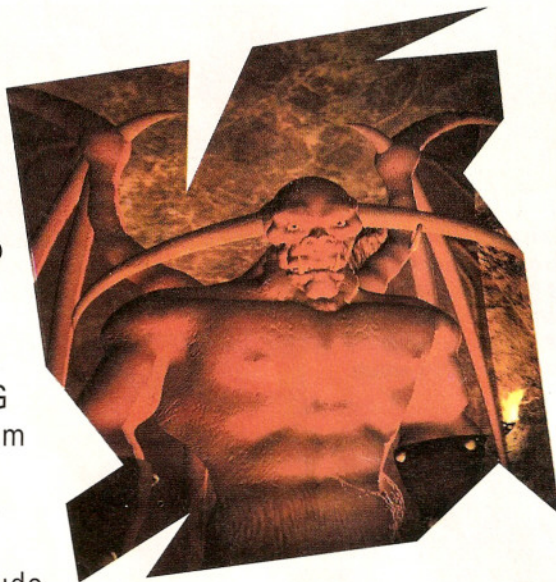
Depois de arrasar com **Warcraft II**, a Blizzard vai dar uma injeção de ânimo nos RPGs com **Diablo**. O game mistura RPG de mesa, aquele que você joga com livros, lápis e papel, com RPG eletrônico. O jogo começa num vilarejo medieval que está tomado pelas trevas. Lá você descobre que sua família inteirinha foi assassinada e tudo foi destruído. Então você resolve acertar as contas com o desgraçado que detonou sua família e acaba descobrindo que o responsável pela chacina foi...



DICA: *Skeleton King vai mandar caveiras para cima de você. Afaste-as e concentre o ataque no chefe*



DICA: *os chefes do jogo são lentos. Prefira uma arma rápida a uma poderosa*



o Demo!! Para encontrá-lo você tem de enfrentar as passagens escuras do labirinto do templo. Vale jogar como mago, lutador ou arqueiro. Cada um tem habilidades diferentes. Contudo, mesmo o lutador é capaz de fazer alguns passes de magia, mas não com a eficiência de um mago. Sempre que precisar, você poderá voltar ao vilarejo em busca de informações e habilidades, além de trocar



DICA: *não venda e não tente consertar as armas que você ganha ao vencer o chefe*



Na versão multiplayer você pode jogar com mais três pessoas. Versão multiplayer para Internet, só com upgrade

itens e armas. Todas as lutas acontecem em tempo real, coisa rara em RPG. A visão também inova: você pode acompanhar todas as transformações que acontecem com o personagem quando ele troca de arma, armadura ou de equipamento mágico. Além disso tudo, o game pode ser jogado por vários jogadores ao mesmo tempo, cada um independente do outro.

fim



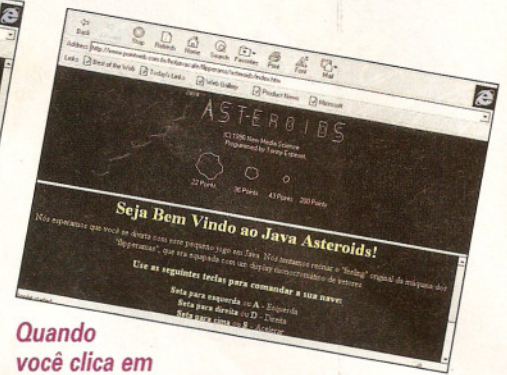
DICA: *você pode usar várias magias. A do fogo é ótima para inimigos mortos*

FLORES PELA REDE

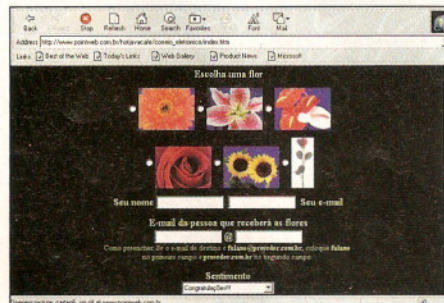
Existem muitos bares e cafés na rede, mas poucos têm chat e serviços em português, além de programação em linguagem Java, o que possibilita gráficos mais bonitos e atraentes. O Hot Java Cafe é um deles. O forte do site são os serviços de entrega de presentes virtuais. Por exemplo: você achou alguém interessante num chat qualquer e está a fim de impressionar. Você pode mandar flores e cartões virtuais. É só escolher o tipo e escrever a mensagem. O site tem duas salas de chat que ficam lotadas no fim da tarde.



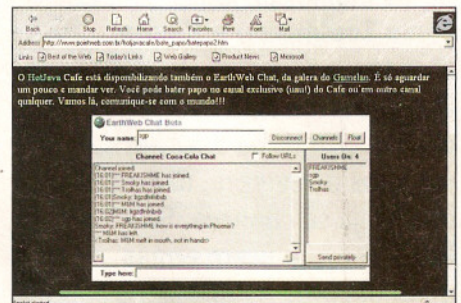
Essa é a porta de entrada do café. Aqui você vê como o site é dividido. Embaixo de cada link existe um textinho que mostra o que você pode ver lá



Quando você clica em Fliperama, aparecem vários jogos. Um deles é Asteroids, programado em Java



Floricultura virtual: aqui você escolhe a flor e manda para quem quiser



O chat tem um canal exclusivo do café, mas existem canais internacionais

ENDEREÇO:

<http://www.pointweb.com.br/hotjavacafe>



OMEGA ELETRONIC GAMES AND SYSTEMS

**PLAYSTATION
NITENDO 64
SEGA SATURN
SUPER NITENDO**

- Temos o melhor preço nos Estados Unidos
- Despachamos para todo o Brasil

"Atenção": Vendemos somente para atacadistas e distribuidores

7232 Sand Lake RD - Orlando - Flórida Fone: (407) 352-3683
Fax: (407) 352-8142

TECNOVACILO



A idéia da Vic Tokai era pegar o melhor de jogos de luta como **Toshinden** e **Virtua Fighter**, e fazer um novo game. Em **Criticom** isso não deu muito certo. Os gráficos e o som são os mesmos de sempre, nada diferente do que já se conhece. São oito lutadores que usam armas diferentes. Os golpes são a coisa



Como mostram as fotos, a definição gráfica dos bonecos é "perfeita"



Até escolher lutador é difícil nesse jogo



Esse golpe tem uma certa semelhança com o Shoryuken de Ryu

O fabricante de Criticom pensou alto ao fazer esse jogo para o Saturn. Mas o resultado de tanta ambição foi um game que tem seu ponto alto na apresentação dos lutadores. Quando eles começam a lutar...



Os comandos do jogo não ajudam a melhorar a diversão

mais ridícula do game. No 1º nível, existem só três ou quatro golpes, chamados de convencionais. Se esse nível fosse curto, até seria interessante. Mas sair dele leva um tempão e, assim, o jogo fica chato demais. A única

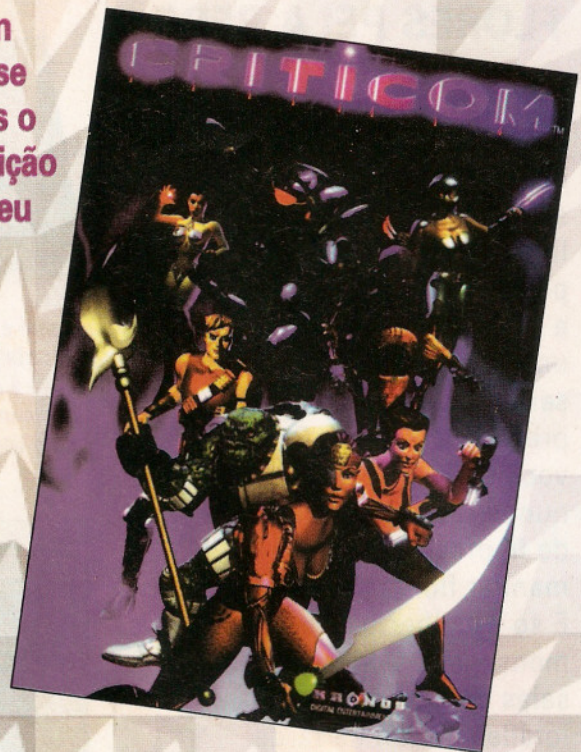


O jogo pode ser considerado como uma imitação não muito bem sucedida de Street Fighter

coisa nova é uma segunda barra de energia, que aumenta o poder dos golpes. Mas é muito pouco para salvar o jogo.



Em alguns momentos o seu boneco poderá ser confundido com o cenário



A coisa fica um pouco mais interessante no Level 2, quando seu personagem vai ter mais golpes



A única coisa verdadeiramente boa no jogo são as apresentações dos lutadores

Os melhores preços
As mais recentes novidades
Tudo em acessórios e consoles
Pagamento facilitado
Atendemos revendas
Bdex para todo o Brasil

All Games (011)277-3035
(011)277-5023

GROO GAMES

A DIVERSÃO INTELIGENTE
A MAIOR E MAIS COMPLETA LOCADORA

- MEGA • SNES
- NINTENDO 64
- PLAYSTATION • 3DO
- SATURN
- CONSOLES
- ACESSÓRIOS

LOCAÇÃO E VENDAS
PREÇOS ESPECIAIS P/ LOCADORAS
ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

AV. POMPEIA, 510
FONE (011) 872-9796
FAX (011) 262-8115

GENERALE PUBBLICITTA

TILT'S GAME LOCADORA

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

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

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

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

TILT'S 6 Rua Marselha, 61 - V. Mariana
Tel. (011) 5084 1771

VENDAS SALÃO
LOCAÇÕES 32 X 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

BABY - GAMES

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

(011) 290 0991

SHITAKE Games

Lançamentos exclusivos japoneses e americanos
Linha completa

Locação e Vendas

Consulte-nos! Tel.: (011) 294-8644

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

VIDEO & GAME GLOBAL

714-8952

LEVE ESTE ANÚNCIO E GANHE: 30 MIN. EM QQ. APARELHO, INSCRIÇÃO E UMA LOCAÇÃO GRATIS.
Vendemos aparelhos e alugamos fitas e CD's de Computador.
Acesse a Internet s/ computador, pergunte-nos como.
R. ENG. GUILHERME GREENHALG, 16 SL-02, ESQ. C/ MOREIRA CESAR 282 - ICARAI - NITERÓI (RJ)

NKA'S GAMES

★ Vende ★ Troca
★ Compra ★ Locação

NOVOS E SEMI-NOVOS

* Ultra 64 * Playstation * Sega Saturno * Super Ness
* Outros Games - Fitas - CD's e Acessórios

Fone/Fax: 876-9625 - 875-8849 - 876-8122
875-0146 - 878-2224 - 878-1110

Distribuidor Oficial - Zona Leste

Next Multimídia

Atendemos Locadoras!

Toda linha de CD's, Joysticks & Games

NEO GEO

fone/fax: (011) 943-4545

river

Comercial Import & Export Ltda.

ei! não fique aí parado!



é!...
ligue para nós correndo!



antes que alguém o faça...



Telefone
011-452-2984



STREET FIGHTER II

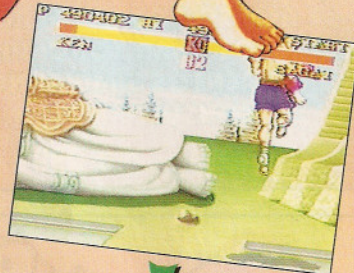


Por Baby Betinho

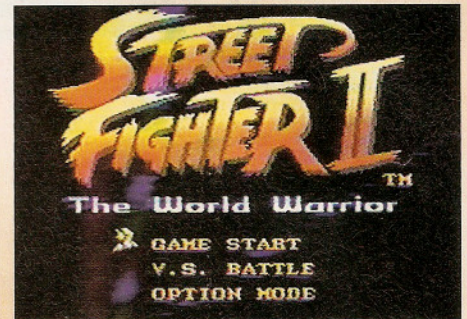
Street Fighter 2 saiu para SNes na mesma safra que um jogo de futebol, o Super Formation Soccer, no começo de 92. No telas do Mega, Joe Montana arrepiava. No mesmo ano, nasceria o maior rival de Street: a série Mortal Kombat.



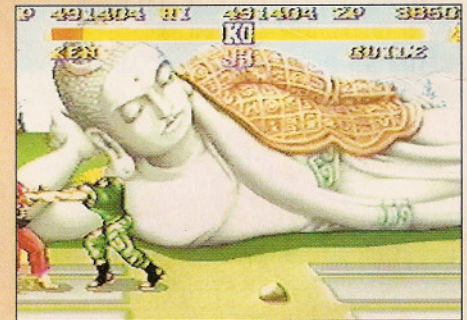
DICA: com Ryu, ataque com soco fraco e dê um Shoryuken médio. Boa sequência



DICA: se contra-atacar o Tiger Uppercut de Sagat, você vai tirar dele o dobro de energia



DICA: quando aparecer a palavra Capcom, digite ↓, R, ↑, L, Y, B, X, A para jogar com personagens iguais. A tela ficará azul



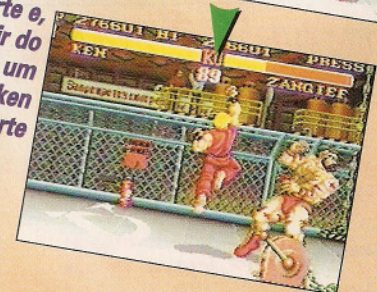
DICA: com Guile, tonteie o inimigo na moleza com uma sequência de 4 socos fracos

Na história do videogame nenhum jogo jamais deixou tanto japonês na fila, esperando para comprar o cart. **Street Fighter II** chegou para os consoles caseiros literalmente arrasando quarteirões, as filas dobravam esquinas! O game é uma versão do jogo para Arcade. O estilo dos gráficos é o mesmo, mas o som e, principalmente, a movimentação e a velocidade perdem para a versão original. São oito lutadores, entre eles, os

famosos Ryu, Ken e Chun Li. A porrada rola solta em dois modos: Versus Mode e Tournament. Quando você joga no Tournament, enfrenta os adversários escolhidos pelo computador. Para terminar o game você ainda tem de pegar pela frente quatro chefões. Prepare-se: não é porque o jogo é velho que você vai desprezar os lutadores. Afinal, os caras são os melhores há muito tempo!



DICA: para dar um bom combo com Ken, pule com soco forte e, ao sair do chão, dê um Shoryuken forte



fim

THE KING OF *Fighters* '96

Final Stage

NEO GEO

NEO GEO CD

Depois de muitos rounds, adversários e porrada, chegamos ao final de **The King of Fighters '96**. Na última luta, jogando com o time do Japão, o destino de quatro famílias é selado. Kyo Kusanagi acaba com a força de oroti (aquela que Rugal tentou dominar e não conseguiu), incorporada por Goenitz. Chizuru Kagura sela a força. Iori Yagami protege o selo. Mas quando o cara é lutador e estudante ao mesmo tempo não tem muita conversa, não. Logo que acaba o campeonato os caras tem de voltar para casa, pegar os livros, canetas, lápis e

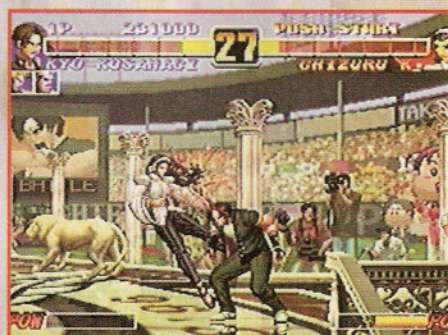
borracha e estudar para a prova do dia seguinte.



fim



DICA: no canto, o furacão de Goenitz não pega você. Espere ele se aproximar e mande bala. Não se descuide da defesa



DICA: vá detonando com os golpes explosivos aéreos (botões CD no salto). Fique esperto com o Illusion Uppercut



SUPER GAMEPOWER



SPEED RACER E AYTTON SENNA VÃO PINTAR NO P.STATION. E FIFA SOCCER VAI GANHAR UMA VERSÃO PARA MASTER. VEJA NA EDIÇÃO DE JANEIRO DE SGP

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 868-3038 ou escreva para a Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro

EDIÇÃO 32



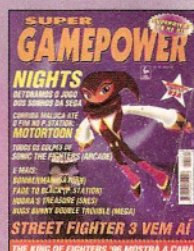
Wave Race 64 (Nintendo 64), Fighting Vipers, Shining Wisdom, Impact Racing (Saturn), Crash Bandicoot, Star Gladiator, Final Doom (P.Station), Far East of Eden Zero, Kirby Super Star (SNes), Ultimate MK 3, NHL 97 (Mega), Virtua Fighter 3 (arcade) Kizuna Encounter (Neo Geo)

EDIÇÃO 31



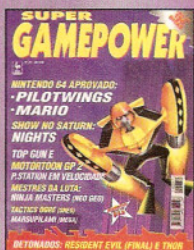
Decathlete, Street Fighter Zero 2, Sonic Wings Special, Loaded (Saturn), Crash Bandicoot, Tobal Nº1, Tokyo Highway Battle, Fade to Black (P.Station), Star Gladiator (arcade) The King of Fighters '96 (arcade e Neo Geo), Power Rangers Zeo, Tetris Attack, Lufia 2 (SNes), Champion Soccer (Mega)

EDIÇÃO 30



Bomberman, Sonic Wings, Need for Speed, Virtua Fighter Kids, Nighths (Saturn), Fade To Black, Gunship, Motortoon GP2, Namco's Museum (P.Station), Sonic the Fighters (arcade), The King of Fighters '96 (Neo Geo), Bugs Bunny, Ghouls'n Ghosts (Mega) Hudra's (SNes)

EDIÇÃO 29



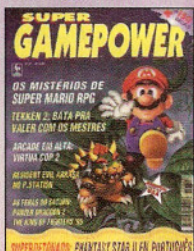
Pilotwings 64, Super Mario 64 (Nintendo 64), Nights, Iron Storm, Puzzle and Action, Thor (Saturn), Dragon Ball Z (32 bits), Top Gun, Double Dragon, Resident Evil, Motor Toon 2 (P.Station), Tactics Ogre, Fire Emblem (SNes), Marsupilami (Mega), Metal Slug, Ninja Masters (Neo Geo), Quake (PC)

EDIÇÃO 28



Thor (Saturn), Jumping Flash 2, Sidewinder, Killing Zone (P.Station), Ultimate Mortal Kombat 3 (Saturn, Mega, SNes), Super Mario RPG, Gun Hazard, Dragon Ball Z (SNes), The Smurfs, Sonic The Hedgehog (Mega), Sapó Xulé (Master), Tyrian, Duke Nukem (PC)

EDIÇÃO 27



Panzer Dragoon 2, King of Fighters 95 (Saturn), DarkStalkers, Resident Evil (P.Station), Snatcher (Saturn, P.Station), Tekken 2 (P.Station, arcade), Captain Quazar (3DO), Virtua Cop 2 (arcade), Drift Out (Neo Geo), Super Mario RPG (SNes), Phantasy Star 2 (Mega)



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Presidente
Richard Civita

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 33 - DEZEMBRO DE 1996

DIRETORA DE PERIÓDICOS
Vera Helena M. Gomes

REDAÇÃO

Editor Executivo: Marcelo Moraes
Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Roberto Alvarenga
Assistente de Arte: Karen Colosso
Assistentes Editoriais: Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel Pintan Doutel
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Maurício Pancheri, Ricardo Ponsirenas (jogos)
Jornalista Responsável: Marcelo Moraes

COMERCIAL

Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS

Gerente: Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE

Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino

PROMOÇÃO E PROPAGANDA

Gerente: Gilda Rezende Lugarini

PRODUÇÃO:

Gerente: Sean Ament

Diretor responsável:

João Paulo de Jesus Lopes

Diretoria:

Ibsen Spartacus Petrópolis,
Plácido Nicoletto, Shazi Ikeda, e
Vera Helena M. Gomes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL - DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. Matérias de GamePro são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 3061-3111; Fax: (011) 282-7003; Telex: (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 153; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impressa no Globo Cochrane Gráfica, rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Números atrasados (as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque), ao preço da última edição em banca, mais 30% para despesas de postagem nacionais e manuseio, para despesas de postagem internacionais consultar nossa central de atendimento, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP, fone (011) 868-3038, 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, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para quaisquer informações escreva para Nova Cultural, a/c: Central de Atendimento ao Assinante - Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - CEP 01410-901, S. Paulo, SP, ou ligue para (011) 3061-3111 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 19h, ou use o fax (011) 853-7392.
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, envie a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.



IMPERDÍVEL!
Cartucho Super Nintendo
por apenas R\$ 39,00

Me solta quero ir comprar
games no Galpão!

Compre Games,
com lucros
no Galpão
Lucre mais,
com os Games
do Galpão!

Tenha o **Galpão dos Eletrônicos** como seu parceiro!
Lançamento simultâneo com o mercado internacional e
grandes promoções o ano todo! Melhores **Games**, atendimento
personalizado, diversas formas de pagamento, garantia na hora da compra
e muito lucro! Tudo isso somente no **Galpão dos Eletrônicos**.

Nintendo[®]
PLAYTRONIC

GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS

Quem compra aqui vende mais

Distribuidor Oficial para Vídeo Locadora
Galpão dos Eletrônicos

Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327 - Barra Funda - CEP 01137-010 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 826-0022/Fax: (011) 826-1590

The Future Is Now

SNK

NEO
GEO



Pode sentir o calor!!

THE KING OF Fighters '96

TM



**A maior possibilidade de selecionar as batalhas da história!
Escolha 9 times e 27 jogadores!**

