

SUPER STREET FIGHTER III SECOND IMPACT! **GAMEPOWER**

www.sgp.com.br

Nº 45 - R\$ 4,00



DIDDY KONG RACING **O JOGO DO ANO (COM DICAS!)**

MINIDETONADO:

**MK MYTHOLOGIES:
SUB-ZERO**
(N64 E P.STATION)



NATAL CHEIO DE JOGOS:

MDK (P.STATION)

MORTAL KOMBAT 4 (ARCADE)

DUKE NUKEM (SATURN, N64)

POCKET FIGHTER (ARCADE)

SAMURAI SHODOWN IV (SATURN)

KIRBY'S DREAM LAND 3 (SNES)

JEDI KNIGHT (PC)



ISSN 0104-611X



6642

DETONADOS: GOLDENEYE E MEGAMAN X4!

F/NAZCA 565

Diddy Kong™ Racing © 1997 RAARE. Desenvolvido por RAARE.™, ® e o logo "N" 3D são marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc. Produto produzido na Zona Franca de Manaus.



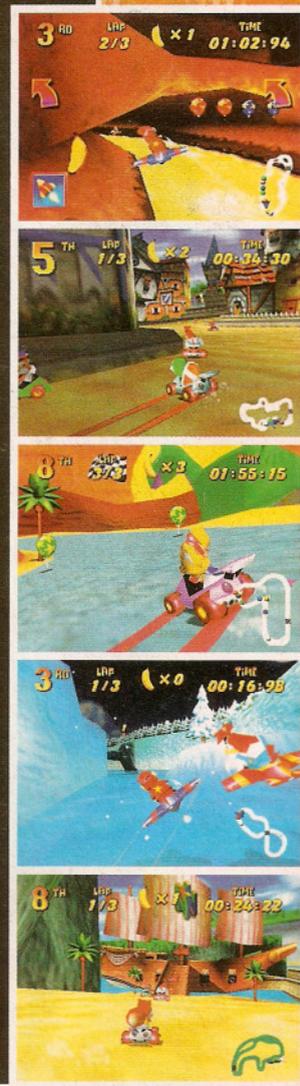
DIDDY KONG RACING 64



NINTENDO 64



**Você corre, costura, ultrapassa,
dá fechadas incríveis nos adversários.
Ou seja, parece a mamãe dirigindo.**



RECOMENDADO PARA



Compatível com
Cartucho Pak™ e
Cartucho de Memória
para Controller N64



4 jogadores simultâneos

Nintendo®

by **gradiente**

JÁ NAS
BANCAS
**SUPER
GAMES**



Nº 5
R\$ 4,00

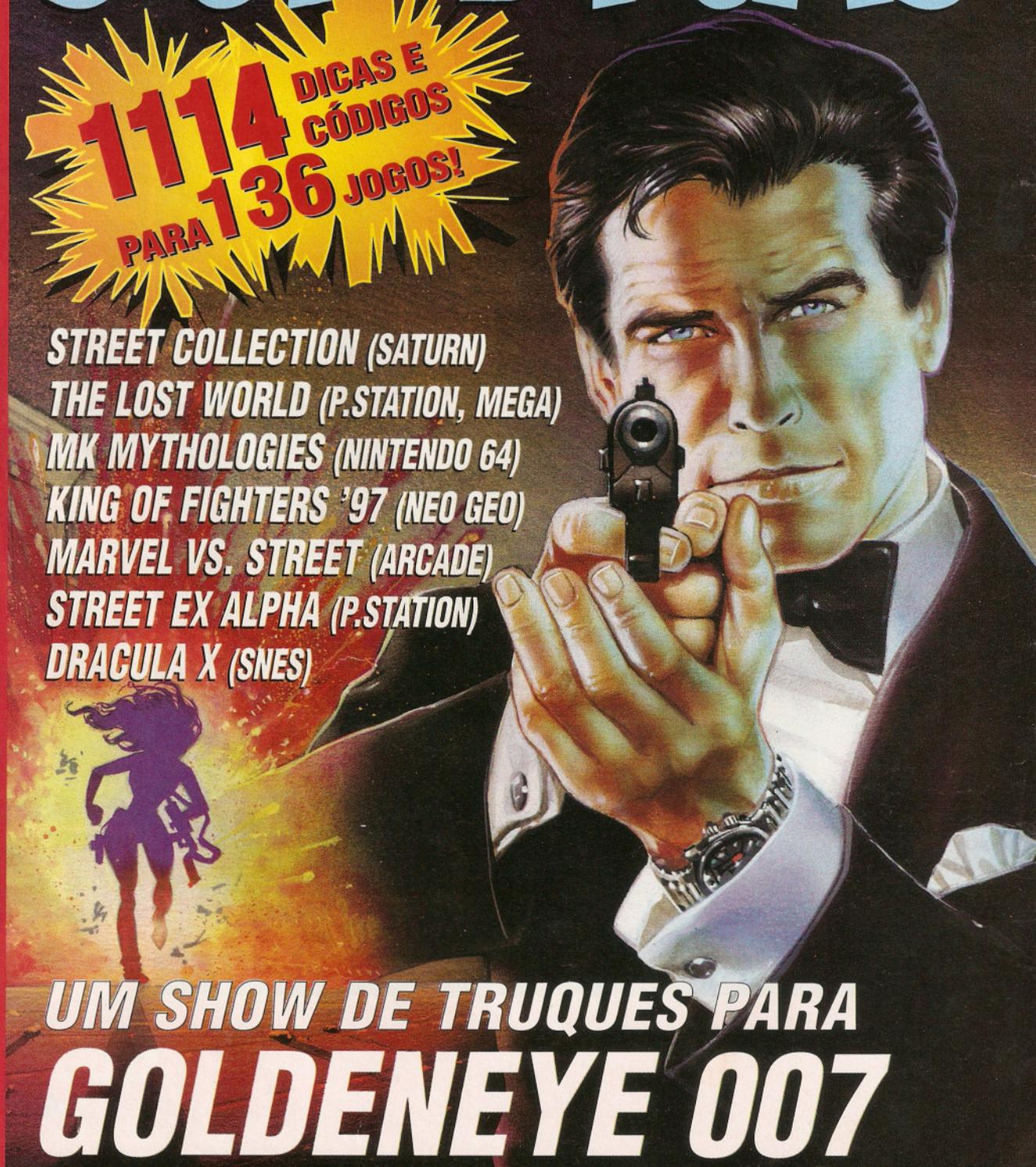
SGP DICAS

1114 DICAS E
CÓDIGOS
PARA **136** JOGOS!

*STREET COLLECTION (SATURN)
THE LOST WORLD (P.STATION, MEGA)
MK MYTHOLOGIES (NINTENDO 64)
KING OF FIGHTERS '97 (NEO GEO)
MARVEL VS. STREET (ARCADE)
STREET EX ALPHA (P.STATION)
DRACULA X (SNES)*

*UM SHOW DE TRUQUES PARA
GOLDENEYE 007*

**NINTENDO 64 - P.STATION - SATURN
NEO GEO - ARCADE - MEGA - SNES**



SUPER GAMEPOWER



JOGOS DESTA EDIÇÃO

NINTENDO 64	
Bomberman 64	22
Diddy Kong Racing	20
Duke Nukem 64	23
Extreme G	50
Forsaken	19
GoldenEye 007	58
Mortal Kombat Mythologies	36
San Francisco Rush	46
SATURN	
Burning Rangers	17
Dead or Alive	27
Duke Nukem 3D	28
Nightmare Creatures	30
MegaMan X4	66
Samurai Shodown IV	26
Silhouette Mirage	24
P.STATION	
Auto Destruct	16
Breath of Fire III	34
Cardinal Syn	16
Cart World Series	47
Command & Conquer: Red Alert	18
Crime Killers	19
Formula 1 Championship Edition	49
Forsaken	19
Front Mission 2	32
MegaMan X4	66
MDK	35
Mortal Kombat Mythologies	36
Moto Racer	48
Nightmare Creatures	30
Nuclear Strike	33
Pitfall 3D: Beyond the Jungle	17
Rascal	16
Riven: The Sequel to Myst	18
Samurai Shodown IV Special	19
Skullmonkeys	16
Test Drive 4	49
Vigilante 8	15
SNES	
Killer Instinct 1	72
Kirby's Dreamland 3	38
MASTER	
Castelo Rá-tim-bum	39
ARCADE	
Ehrgeiz	15
Marvel vs. Capcom: Heroes Clash	14
Mortal Kombat 4	40
Pocket Fighter	42
Street Fighter III: Second Impact	44
PC CD	
Jedi Knight	70
Star Fleet Academy	71

Ilustração de Capa: ROKO



VAMOS CORRER, MACACADA!

Diddy e cia. entram no mundo das corridas no Nintendo 64 (pág. 20)



MORTAL EM AÇÃO

O primeiro game de ação da série MK, Mythologies: Sub-Zero (pág. 36)



SAMURAI NO SATURN

Quarta versão do jogo da SNK sai para o console da Sega (pág. 26)



CAMPEÃO DO PC NO P.STATION

MDK dá show ao desembarcar no console da Sony (pág. 35)

CIRCUITO ABERTO 12

Os novos consoles que vão pintar por aí

PRÉ-ESTRÉIA 14

P.Station domina os lançamentos; Riven é o destaque

GOLPE FINAL 40

Street III: Second Impact e Pocket Fighter

ESPORTE TOTAL 42

Corrida para quem precisa de corrida

SUPERGP DICAS 44

Novos itens em Final Fantasy VII

DETONADOS 50

MegaMan X4, para Saturn e P.Station, e GoldenEye, para Nintendo 64

COMPUTER ZONE 62

Star Fleet Academy e Jedy Knight

FLASHBACK 64

Os combos de 48 e 80 hits de Killer Instinct para SNes

SUPER GP CARTAS

Macacos me mordam!! Outra vez o time dos gorilas e chimpanzés bota pra quebrar. Diddy Kong Racing, o jogo do Natal, ganha a corrida de fim de ano e dá o colorido da nossa última capa de 97. Olha que a parada não foi fácil, pois tem um monte de jogão na parada. Mortal chega em dose dupla, com Mythologies: Sub Zero e MK 4; grandes sucessos do computador, como Duke Nukem e MDK, desembarcam nos consoles; os arcades detonam com Street Fighter: Second Impact e Pocket Fighter (haja golpes!); o SNes reaparece com Kirby's Dreamland 3; tudo isso fora o montão de dicas quentíssimas e os detonados GoldenEye e MegaMan X4. Com tanto jogo novo e tanta festa de fim de ano, achei que a galera já estava precisando de cara nova. De quebra, um presentinho de Natal do Chefe pra galera!



O CHEFE

sgp na rede

www.sgp.com.br

Depois do sucesso absoluto da aparição de miss Marjorie no chat, vem aí o mês da porrada online. Ou seja, em dezembro, nossa montanha de músculos, Baby Betinho, estará clicando ao vivo na rede para falar sobre os games de luta. O encontro vai rolar no dia 10 de dezembro, quarta feira, às 19 horas. O Baby já manda avisar, logo de cara, pra galera desencanar dos desafios, afinal não dá para detonar vinte caras em uma tacada só. Em tempo: vinte é o número máximo de pessoas que podem acessar o chat ao mesmo tempo. É claro que, com a presença da loura, as vagas não foram suficientes. Tão concorrido como o chat da Marjorie, só o do lateral direito Cafu, do time da Roma e da seleção brasileira. Mais impressionante foi a velocidade dos "chateiros": a cada 2 segundos vinha uma nova frase. Ufa!!



MARCELO KAMIKAZE

Vocês não vão acreditar! Entrei na sala de jogos e o japonês estava jogando Moto Racer, um jogo de corrida!! Mas, fiquem calmos, amantes do RPG, o surto logo passou e ele atacou Breath of Fire III e Bomberman 64.

RECOMENDADOS

MOTO RACER
BREATH OF FIRE III
BOMBERMAN 64
FRONT MISSION 2



MARJORIE BROS

Assim não dá. Toda vez que um membro da família Kong ganha um novo jogo todo o trabalho pára. Culpa da Marjô, claro. Dessa vez ela não se trancou na sala de jogos, mas levou o Nintendo 64 pra casa. Resultado: tive de arranjar outro console!

RECOMENDADOS

DIDDY KONG RACING
SILHOUETTE MIRAGE
SAN FRANCISCO RUSH
MEGAMAN X4

LORD MATHIAS

Para detonar GoldenEye 007, Lord teve de se mudar para a casa da Marjô de mala e cuia. O que parecia ser um sonho, transformou-se em terrível pesadelo. Marjô instaurou um regime militar: entre outras coisas, Lord era obrigado a acordar às seis para fazer café e lavar toda a louça.



RECOMENDADOS

**GOLDENEYE 007, DUKE NUKEM 64
MDK, EXTREME G**

BABY BETINHO

Foi um mês difícil, acreditem. A loura levou o Nintendo 64 pra casa e o marmanjão do Baby ficou chorando porque não ia poder jogar Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Ainda bem que pintou por aqui Samurai Shodown IV para enxugar as lágrimas do grandão.

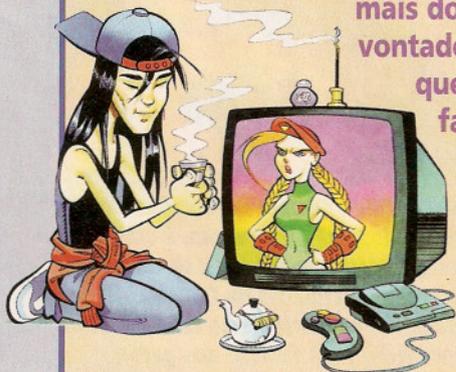


RECOMENDADOS

**MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO,
MORTAL KOMBAT 4, SAMURAI SHODOWN IV,
STREET FIGHTER III: SECOND IMPACT**

AKIRA AGORA

É verdade. SGP comete lá seus erros. No mês passado, por exemplo, andaram dando umas pisadas na bola na edição 44. Com tanto game de corrida pintando por aí, acharam de colocar Diablo (pág. 15) acelerando. Na verdade, o game é um RPG. Outra coisa esquisita foi a foto de Tobal que saiu na matéria sobre F-Zero, na Pré-Estréia (pág. 14). Já no especial SGP Dicas número 5, o Chefe, perturbado pela convivência com a colônia japonesa, trocou atalhos por atários na dica para Multi Racing Championship (pág. 29). Mas a galera aqui tem consciência de que, para ser a melhor revista do mercado, é preciso muito mais do que boa vontade. Por isso, quem anda falando muito por aí, deve cuidar do produto e, sobretudo, falar a verdade.



Jogadores e jogadoras, mais um ano se passou, como dizia o poeta, e o videogame não acabou. Pelo contrário. A indústria cresceu como nunca, P.Station e Nintendo 64 se consolidaram como os líderes do mercado. Novos consoles estão no forno e os fabricantes de jogos não estão dormindo no ponto. É claro, o mundo da comunicação também está girando com a roda. Revistas como SuperGamePower estão consolidadas, outras estão botando a cara no mercado. Os jogadores/leitores estão cada vez mais necessitados de informação sobre a sempre mais veloz indústria dos games. Nos EUA e Japão, várias revistas tratam apenas de um console. Aqui, todas falam de tudo. A questão é a seguinte: pra você, man, o que é melhor, falar de todos os consoles ou especializar-se?

**BILL
GAMES**



ARTE NO ENVELOPE

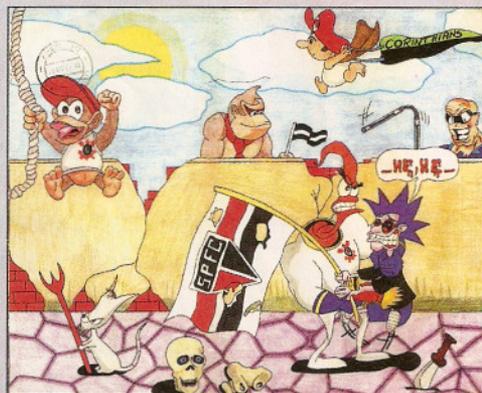
Quem não é fã da Vampira? Ainda mais da Vampira do Daniel dos Santos Robledo, de Araraquara, ganhador do último prêmio do ano. Um ótimo Natal e um super 98 pra galera que garante a qualidade da melhor seção de desenhos das revistas de games!



Com uma Vampira cheia de curvas diferentes, Daniel dos Santos Robledo, de Araraquara, SP, faturou o prêmio do mês. Valeu pela originalidade

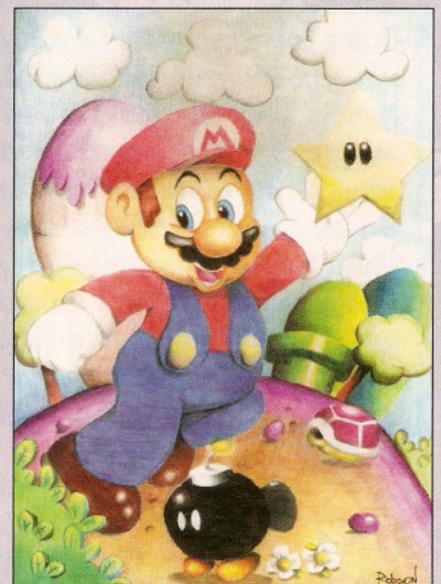
PREMIADO

João Paulo Rodrigues da Silva, codinome Spider, tá na maior saudade do Matthew Shirts. Mas na hora de desenhar, o nosso morador de Samambaia, DF, pensou mesmo foi na Marjorie

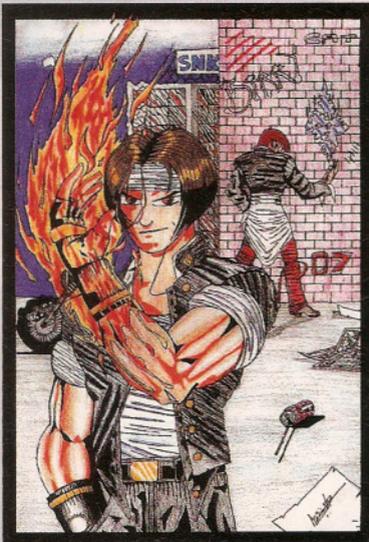


O corintiano Rodrigo Guimarães Vicentini, de São Paulo, botou uma galera da pesada para apertar o Chefe. Detalhe, Rodrigo: podemos garantir que o Chefe não é são-paulino

O Homem-Aranha, em seu figurino menos conhecido, ficou de arrasar na pena do Ricardo Francisco da Costa, de Lagoa da Prata, MG. Pena que o cara tem usado e abusado do recurso da cópia



Mario Bros é sempre um sucesso. Pra galera dos desenhos, então, é uma festa. O cara é muito legal de desenhar. O Robson Fernandes de Oliveira, de Mauá, SP, faz parte desse time de fãs do encanador mais famoso dos games

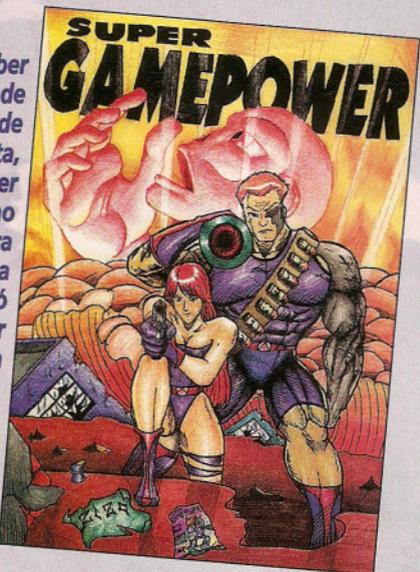


O irado Aldemir Santana da Silva, de São Paulo, SP, é outro fã de King 97. Aldemir, as cópias não são proibidas, apesar de a originalidade pesar. Aliás, aquele cara ao fundo do seu desenho...

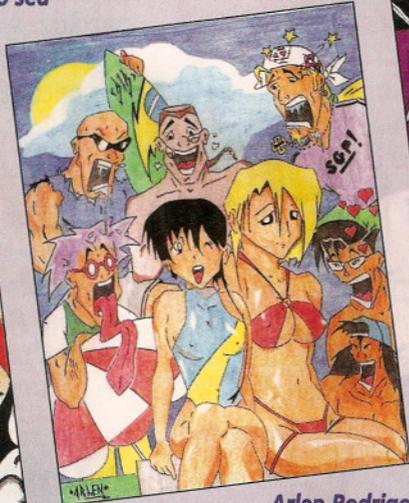


Sintonizado com o arcade do momento- The King of Fighters '97 - Flávio Henrique Vessoni, de Borborema, SP, botou fogo na parada, como o Kyo

O mineiro Éber Ferreira de Queiroz, de Lagoa Santa, pede para ter seu desenho publicado para homenagear a namorada. Só faltou mandar o nome da gata (e a foto), aí nós faríamos uma coisa bem poética pra ela...



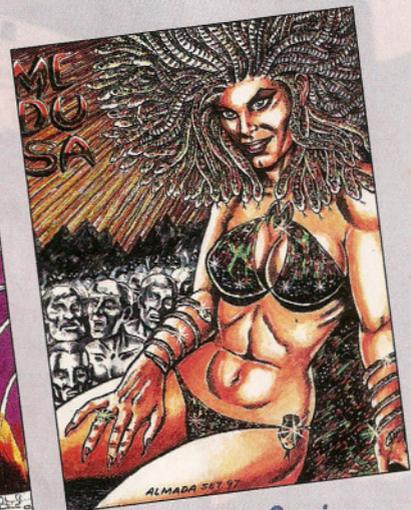
Na onda de Spawn, Márcio Eduardo Mariano Souto, de Cotia, SP, transformou o soberano em Spéche



Arlen Rodrigo Ramos, de São Paulo, SP, deixou a galera masculina de SGP de boca aberta com as gatas Made in Japan



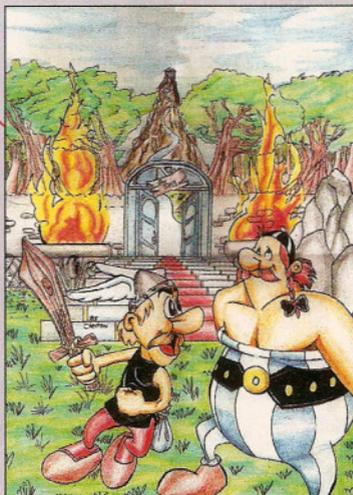
Mais uma vez Spider-Man (o cara está mesmo em alta). Dessa vez o desenho é do Marcelo Rodrigues dos Santos Silva, de São Paulo



O carioca Marco Aurélio Almada Guimarães, elegeu como musa a Medusa. Pasmem, nosso amigo de Barra do Piraí está em plena forma, pintando aos 48 anos! Valeu vovô da Arte no Envelope!

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

A dupla Asterix e Obelix, que vem fazendo sucesso desde o Império Romano, também faz parte dos preferidos do Cleiton Rodrigues da Silva, de São Paulo



Homem-Aranha- outra vez!- detona um monte de vilões. Viagem visual do Wellington Cesar Palombo, de Araraquara, no interior de SP



ANIMAL!!

Oi, pessoal!
Em três anos de **SGP**, essa é a primeira carta que escrevo. Nela, mando uma foto para comprovar que detonei Resident Evil em 1h20min. Poderia ter feito melhor, se meu P.Station não estivesse com o canhão desalinhado. Já mandei o console para o conserto e prometo mandar outra foto, desafiando o Marcos Alexandre.

Rogério Fontes
Cuiabá, MT



A Marjorie Responde

Marjorie, quero saber sua resposta de mulher. Eu tenho uma namorada, mas estou apaixonado por outra. O que eu faço? Eu queria umas dicas de Gex para P.Station. E você é virgem?

Aurélio Nomelini
Uberaba, MG

MB: Aurélio, querido, acho que você está meio atrapalhado. Misturar dicas para Gex com conselhos amorosos! Só dispense a sua namorada quando a outra estiver garantida, afinal, com essa sutileza...

Gostaria de informar que gosto muito de você. Quero namorar você e não adianta vir com essa de Baby

fortão. Se ele tentar bater em mim eu arraso ele no soco. Topas?

Heitor da Silva
Curitiba, PR

MB: queridinho, você pode até detonar o Baby, mas com a Marjô aqui valentão não tem muita chance! E ainda sou fiel ao Mel.

Querida Marjorie, esta é a primeira carta que escrevo para a **SGP**. Nesse tempo em que não escrevi, acumulei tudo o que sinto por você. Linda, maravilhosa, paixão... Acho melhor parar por aqui. Quem sabe não poderíamos nos encontrar numa boate, hein?

Wagner Scarpa
Limeira, SP

MB: o convite é fantástico e você é uma gracinha Chiquinho, digo, Wagner Scarpa. Mas não frequento boates para não cansar meus seguranças.

POLICAS E BOAS

Olha, já faz um tempão que estou ensaiando para escrever esta carta, pois, por ser a primeira, queria que ela fosse caprichada. Tenho 17 anos e jogo videogame desde os 7. Antigamente não gostava da revista, pois não conseguia me acostumar com o exagero das matérias. Mas, com o tempo, os videogames deixaram de ser coisa de criança. E vocês evoluíram junto. Gostaria que esta carta fosse publicada e que o Big Boss do cabelo espetado respondesse.

Denis Costa
Praia Grande, SP

CHEFE: Denis, de fato evoluímos. Agradeço o reconhecimento. Mas uma coisa não mudou: a implicância dos leitores com o meu cabelo. Imagino que o seu seja uma lindeza de bonito. Ou você é careca, meu chapa?



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

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

SUPER GP RESPONDE

relógio? Espero que repondam minha pergunta.

Marcel Rumono
Mauá, SP

Estou jogando Resident Evil para Saturn usando as dicas que vocês deram para o jogo do P.Station. Estava indo tudo bem até chegar uma fase em que tenho que identificar alguns quadros e acionar os interruptores. Vocês podem me ajudar?

Marcos da Silva
Mauá, SP

MK: Essa dica está na matéria sobre Resident Evil para Saturn, na edição 43. A sequência dos quadros é a seguinte: 2-4-5-3-1-6. O quadro número 1 corresponde ao segundo quadro do início do corredor. Certo?

Estou há quase oito horas jogando Dracula X - Nocturne in the Moonlight (P.Station). Preciso saber o que é o item do relógio e onde posso pegá-lo. Como faço para abrir a parte de baixo do

MK: Marcel, o item relógio é uma arma especial que você pega numa tela à direita da tela do relógio. Para usá-lo, aperte o direcional para cima junto com o botão de ataque. Para abrir a parte de baixo do relógio você precisa de dois itens. Um deles é o anel que está na sala da Maria. Para chegar lá, você tem de passar pelos espinhos, na parte superior esquerda do mapa. Só é possível passar pelos espinhos usando a armadura Spike Buster, que está no corredor escuro no qual só é possível passar na forma de morcego com visão de luz. Para ganhar o segundo item necessário você tem de derrotar a Succubus que aparece no seu pesadelo, dentro do caixão roxo. Agora, com os dois itens equipados, entre na tela do relógio. Mais mastigado que isso, impossível.

CLASSIFICADOS

Vendo um **Snes**. R\$ 30,00. Ou troco por **Memory Card** para **P.Station**. Tratar com Ellergy, (0422) 275-1360, Tibagi, PR.



Vendo um **Snes** com **um controle** e **seis fitas**. R\$ 320,00. Tratar com Paulo Cesar, (051) 346-3246, Porto Alegre, RS.

Vendo um **Nintendinho** com **quatro controles, pistola e 17 cartuchos** (um deles com 51 jogos). R\$ 100,00. Ou troco por **fitas** para **Snes**. Tratar com Juan, (013) 311-9155, Bertioiga, SP.

Vendo um **Snes** com **dois controles** e **seis jogos**. R\$ 260,00. Tratar com Phelipe, (081) 325-4117, Recife, PE.

Vendo um **Snes** com **dois controles** e **duas fitas**. R\$ 200,00. Tratar com Gabriel, (051) 722-4945, Cachoeira do Sul, RS.

Vendo um **Mega Drive** chaveado com **dois jogos, um controle normal e um turbo**. Tratar com Alexandre, (021) 714-6288, Niterói, RJ.

Vendo um **Mega Drive III** com **dois controles, seis fitas e Mega Net**. Ou troco por um **Saturn** ou **Nintendo 64**. Tratar com Vagner, (011) 3991-1705, São Paulo, SP.



Vendo os seguintes **CDs** para **Neo CD**: **The King of Fighters '96**, **Art of Fight 3**, **Real Bout Fatal Fury** e **Samurai Shodown IV**. R\$ 25,00 cada. Tratar com Michel, (011) 774-7039, São Paulo, SP.



Vendo um **P.Station** com **dois controles** e **seis CDs**. R\$ 450,00. Ou troco por um **Nintendo 64** com **dois controles** e **uma fita**. Tratar com Robson, (021) 395-5695, Santa Cruz, RJ.

WC

GAMES & ARCADES

Street Fighter III
Tekken III



Placa X-MEN
Vs.
Street Fighter 0



Todos Modelos
de Gabinetes



Neo-Geo

• Kizuma II
• Samurai Shodown IV

e toda a linha de games

- Nintendo 64
- Super Nintendo
- Playstation
- Sega Saturn

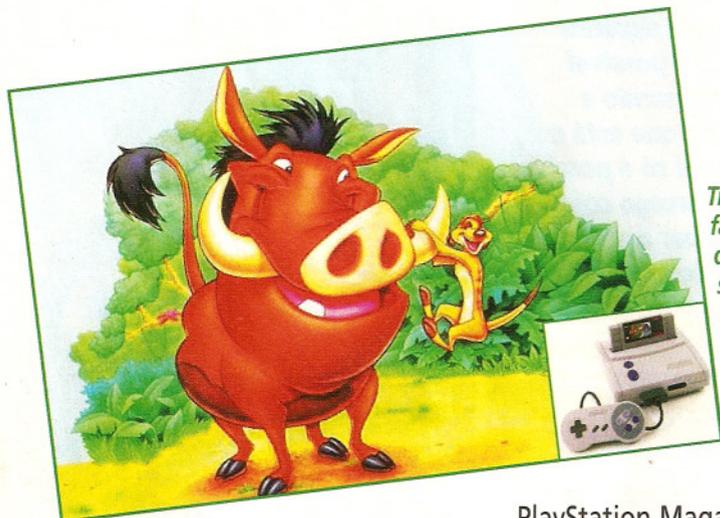
Despachamos Via
Sedex
para todo o Brasil

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

CIRCUITO ABERTO



O P.STATION IDEAL E O NOVO SNES REDESENHADO



Timon e Pumba fazem parte do rol de jogos que devem sair para o novo SNes, que terá visual remodelado e preço mais baixo

Embara as softhouses acreditem que, com a atual configuração, o P.Station possa aguentar mais dois ou três anos, a especulação sobre as especificações técnicas do P.Station 2, o novo console da Sony, já começou. Dele, nada se sabe além de que está sendo desenvolvido e que não deve ser lançado em menos de dois anos.

A revista oficial do P.Station na Inglaterra, Official

PlayStation Magazine, fez uma pesquisa com membros da indústria do videogame e chegou a uma configuração ideal do console. As especificações para o novo console deveriam incluir um drive de DVD e uma CPU de 200 a 300 MHz. Se depender do palpite das softhouses, o P.Station 2 será uma potência gráfica, com corretivos para texturas diagonais e subpixels, filtros e leitura de 50 mega pixels por segundo. **Sobrevida do SNes-** Enquanto isso a Nintendo dá uma incrementada no SNes para que ele dure mais alguns

anos. O design mudou e o console ficou mais leve e com um ar de moderno. O SNes passará a ser vendido com um de seus games de maior sucesso, **Super Mario World 2: Yoshi's Island**. O preço? Nos Estados Unidos, US\$ 99. No Brasil, só vamos saber no ano que vem. Além disso, a Nintendo pretende relançar alguns títulos para o console, como **F-Zero**. Novos jogos também estão previstos, entre eles **Kirby's Dreamland 3** (veja na página 38), **Timon & Pumbaa's Jungle Games**, **Space Invaders** e **NBA Live '98**. Os jogos para o SNes tradicional serão compatíveis com o novo console.

NINTENDO DETONA PIRATAS

A Nintendo continua a luta contra os piratas. Na última briga, a empresa tirou de circulação dois aparelhos, Game Doctor e Doctor V64, feitos pela Games City. Os aparelhos eram capazes de copiar cartuchos de jogos para SNes e Nintendo 64 para CDs ou hard disks de PCs. Com os aparelhos também era possível rodar os jogos piratas. A Games City vendia seus produtos via Internet e telefone e anunciava nas principais revistas de games americanas. A empresa firmou um acordo - judicialmente - com a Nintendo e vai parar de anunciar e comercializar os dois aparelhos.

O QUE AS SOFTHOUSES QUEREM DO P.STATION 2

CPU	200 a 300 MHz	Memória RAM para Texturas	2 a 4 Mb
Memória RAM Principal	14 a 24 Mb	Memória RAM para Som	1 MB
Performance 3D	leitura de 50 megapixels por segundo	Armazenamento	CD-ROM 12x ou DVD
		Display	620x480, 16 bits

GAMES PARA O N64 MUDAM DE NOME

A Nintendo World Show, antiga Shoshinkai, agitou o mercado de games japonês. A feira, realizada de 21 a 23 de novembro, reuniu as empresas que desenvolvem games para o Nintendo 64 e mostrou as novidades para o console. Havia mais de 40 títulos jogáveis, entre eles os primeiros games para 64 DD. Grande parte dos nomes dos jogos para o console mudou. Em alguns, o 64 que costumava vir depois do título foi suprimido. Outros mudaram pra valer, como **Zelda** que virou **Legend of Zelda: The Ocarina of Time**. Na edição de janeiro você confere a cobertura completa da feira japonesa da Nintendo.



F-Zero, presença de destaque entre os games para o N64

SONY APOSTA NO MERCADO EUROPEU

Em resposta à grandeza da E3 na América, o European Computer Trade Show (ECTS), feira de games europeia, bateu seu recorde de área ocupada. Ao contrário do que acontece nos Estados Unidos, onde Sony, Sega e Nintendo brigam pelo público com stands igualmente gigantes, na Europa, quase toda área da feira era o stand da Sony. Só o espaço reservado para **Final Fantasy**

VII era igual ao do stand da Nintendo. E a Sega nem estava no pátio do ECTS, mas sim num hotel próximo ao local da feira. Entre os jogos apresentados os que tiveram maior destaque foram **Judge Dredd**, para P.Station, um misto de ação e aventura inspirado nos quadrinhos do herói; o futebol **FIFA: Road to the World Cup '98**; e o novo jogo da Virgin para P.Station, **Beast**.

KONAMI PREPARA NOVOS SUCESSOS

Responsável por **Intenational Superstar Soccer**, um dos melhores títulos para Nintendo 64, a Konami promete mais. De acordo com o presidente da empresa, Kinoshita,



NBA in the Zone: show chega ao 64 bits da Nintendo

os projetos para Nintendo 64 são prioridade. Existem hoje mais de 150 pessoas trabalhando nos jogos para o 64 bits da Nintendo. Os primeiros frutos de tanta dedicação já podem ser vistos: **NBA in the Zone 98**, com todos os jogadores da NBA e suas jogadas características; **Nagano Winter Olympics '98**, baseado nos jogos de inverno; e **G.A.S.P.!**, jogo de luta em que os jogadores poderão até montar seus próprios lutadores.

Haja heroína!

Se você, como todo mundo, é louco pela Lara, não perca essa. Witchblade, HQ editada pela Top Cow



Productions vai ganhar uma edição especial com a gata de Tomb Raider. Lara será desenhada por Michael Turner, que já faz as curvas da heroína Witchblade. O lançamento vai coincidir com o de Tomb Raider 2 para PC.

Som de MK ganha o mundo

Mortal Kombat Annihilation mal foi lançado nos EUA e a trilha sonora já está rolando no mundo todo. As músicas seguem a linha techno do som que rola no jogo e dão uma apimentada nas cenas de ação do filme. Entre as músicas que estão no CD, há uma nova versão da música Immortals' Mortal Kombat, já conhecida dos jogadores fãs de MK.

Final Fantasy vira filme

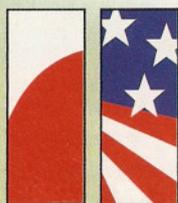
Uma equipe de peso, que inclui animadores formados pela Disney e o diretor de arte do filme O Quinto Elemento, se prepara para produzir o filme Final Fantasy. O filme não vai ter nenhum dos personagens dos jogos. A estrela será Grey, um figura totalmente desconhecida, com cara de Brad Pitt. Grey será o protagonista de uma história cheia de elementos de ficção científica, que já nos primeiros storyboards promete muita intensidade.

Olho saca tudo de movimento

O Olho Digital, desenvolvido pela Mitsubishi, foi a sensação da Electronic Show, feira de eletroeletrônicos que rolou de 6 a 10 de outubro, no Japão. O aparelho, um olho que reconhece o movimento de pessoas e o transmite para o computador, teve demonstração com o jogo Decathlete, para Saturn.

PRÉ ESTREIA

Novas versões de clássicos do videogame e do computador: o P.Station comanda a cena dos lançamentos, com muito mais títulos que seus competidores diretos. E a Capcom aposta na série versus e apronta **Marvel Vs. Capcom: Heroes Clash** para arcade



MARVEL VS. CAPCOM: HEROES CLASH

CAPCOM
luta
ARCADE

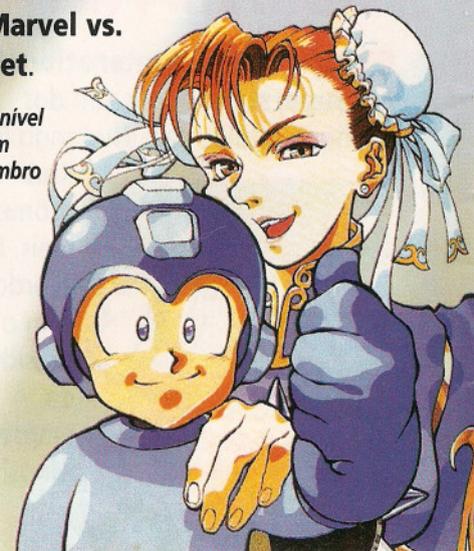
A série versus vai a todo o vapor e os heróis das duas grandes empresas de entretenimento entram na derradeira batalha. **Marvel vs. Capcom** traz os mais célebres personagens de todos os tempos. A Capcom entra na briga com os eternos Ryu, Ken, Chun Li e Zangief (**Street Fighter II**); a estonteante **Morrigan** (DarkStalkers); o astro de **Cyberbots**, Jin Saotome, e os tradicionais Mega



Man, Captain Commando e Strider. Pelo time da Marvel vêm os X-Men Wolverine

e Gambit; os aracnídeos Homem-Aranha e Venom; War Machine, Capitão América e Hulk completam o elenco. Como chefe final foi escolhido o indestrutível, imbatível e todo-poderoso Onslaught. O esquema é o mesmo de **Marvel vs. Street**.

Disponível em dezembro

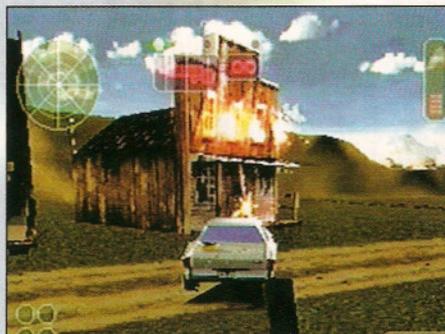
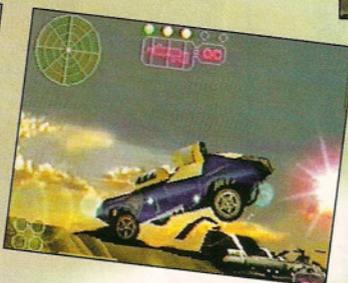




VIGILANTE 8
ACTIVISION
ação
P.STATION

Vigilante 8 é um jogo que lembra o esquema de **Twisted Metal** e **Interstate '76** (jogo de PC): detonar o inimigo completamente usando seu carro. O jogo retrata uma briga de território das gangues

Vigilantes e Creeps. São vários personagens, cada um com seu carro, membros das duas gangues. Os cenários são desertos, barragens e ferro velho. Cada cenário é enorme e existem muitas

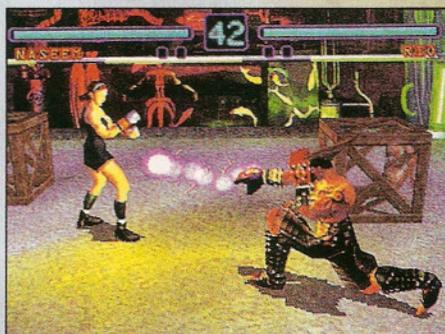
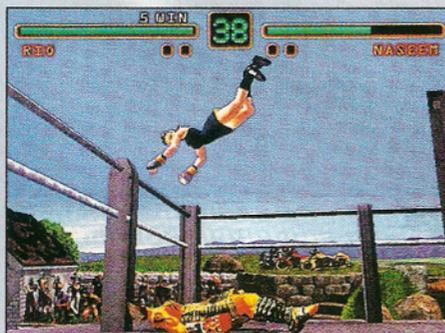


passagens e áreas escondidas, com armas mais pesadas. Prédios e monumentos podem ser destruídos causando danos aos inimigos. Você vai se sentir o próprio Mad Max!

Disponível em 1998

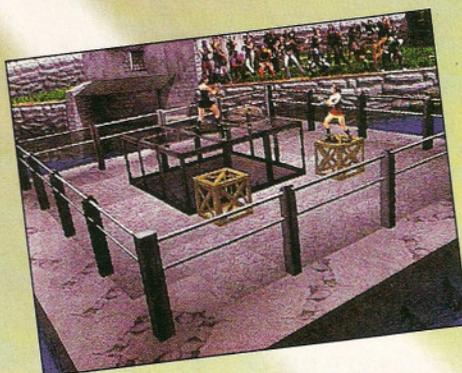


EHRGEIZ
SQUARE
luta
ARCADE



Finalmente a Dream Factory (**Tobal 1**, **Tobal 2**), uma divisão da Square, divulgou as fotos de **Ehrgeiz**. É a primeira investida da empresa no ramo dos arcades e tem total apoio da Namco, criadora de **Tekken**. A revolução de **Ehrgeiz** começa no campo de batalha: com muitos altos e baixos e obstáculos. Também não existe um eixo que amarre os lutadores, como em todos

os jogos 3D anteriores, como **Virtua Fighter** e **Tekken**. Quer dizer, a movimentação é completamente livre e o direcionamento dos golpes é feito de maneira manual. É claro



que o esquema privilegia os fujões, mas a Square vai inventar uma maneira de evitar isso. As imagens são de uma versão com 15% dos trabalhos realizados.

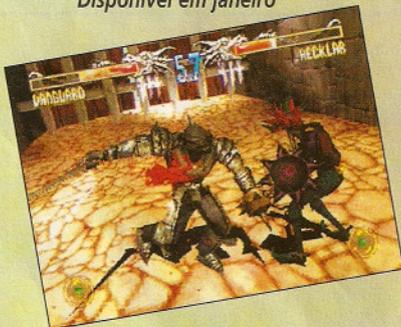
Sem data prevista de lançamento

CARDINAL SYN
SONY
 luta
P.STATION

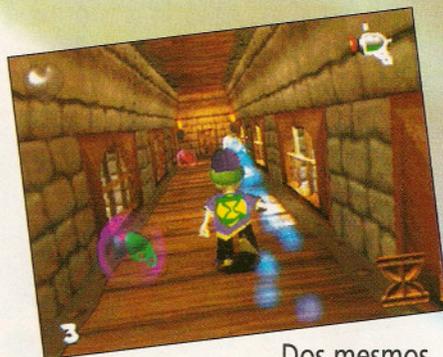
A Sony está investindo no ramo da pancadaria com seu novo game de luta com personagens medievais. Trata-se de um sócia de **Mace: The Dark Age**, com 18 bárbaros equipados com espadas, tacapes, machados e outros adereços do gênero. O destaque vai para as sangrentas e arrasadoras finalizações e a jogabilidade que o controle analógico proporciona. A pancadaria vai comer solta no console da Sony neste verão!



Disponível em janeiro



RASCAL
PSYGNOSIS
 ação
P.STATION

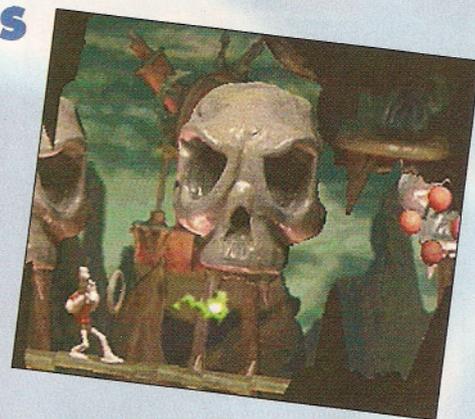


Dos mesmos criadores de **Sonic 3D Blast**, **Rascal** é o novo jogo 3D que vai sacudir o

Disponível no primeiro semestre de 98

SKULLMONKEYS
ELECTRONIC ARTS
 ação
P.STATION

Skullmonkeys traz a jogabilidade divertida de **Earthworm Jim** mesclada com um visual de massinha, tipo **Clayfighters**. Você controla Klaymen, o herói de **The Neverhood**, do PC, por diversas fases de plataforma, e deve eliminar inimigos e evitar obstáculos. O jogo tem tudo para ser legal, mas faltou uma maior variedade no tipo das



fases e uma melhor definição. Mas para quem gosta de um tradicional jogo de plataforma, **Skullmonkeys** é uma boa opção.

Disponível em novembro

AUTO DESTRUCT
ELECTRONIC ARTS
 corrida/tiro
P.STATION

Lembrando um pouco **Twisted Metal** e **Felony 11-79**, **Auto Destruct** traz muitos combates com veículos motorizados em diversos ambientes. Você é um piloto campeão e sua

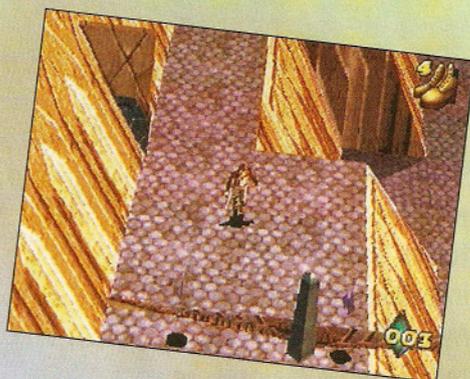
mulher e filha são sequestradas por um culto de terror chamado Disciples of Lazarus. Você terá de pilotar veículos com várias armas para salvá-las. Em algumas fases, você vai ter de escoltar transportes de passageiros por áreas bem agitadas. Prepare-se.

Disponível em dezembro



PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE
ACTIVISION
 ação
P.STATION

O personagem Harry, de **Pitfall**, já é um dos vovôs do videogame. Estreou no Atari há muito tempo e agora está de volta no P.Station, a todo vapor! A essência do jogo não mudou muito, apenas melhorou



bastante. Você ainda vai encontrar os diversos obstáculos e desafios da mata, só que agora em um ambiente totalmente 3D. A jogabilidade continua boa, ainda mais agora que Harry pode ir para qualquer direção. O seu objetivo é resgatar um líder rebelde, pegar power-ups e salvar uma civilização inteira da extinção. **Pitfall** vai ser sempre bem-vindo no mundo dos games!

Disponível em fevereiro de 98

BURNING RANGERS
SEGA
 ação
SATURN

Depois de **Sonic** e **Nights**, a galera da Sega está apostando em seu mais novo título, **Burning Rangers**.

Desta vez, você vai enfrentar o inimigo mais antigo do homem, o fogo. Você vai encarnar uma espécie de bombeiro do futuro, meio



cibernético e cheio de equipamentos modernos. Além de apagar muito fogo, você vai ter de enfrentar também alguns chefes muito complicados. A jogabilidade 3D e as missões de procura e resgate são bem interessantes. Prepare os miolos: **Burning Rangers** vai esquentar o seu começo de ano!

Disponível no
 1º semestre de 98





COMMAND & CONQUER: RED ALERT

WESTWOOD STUDIOS
estratégia
P.STATION

Uma das melhores séries de estratégia desembarca no P.Station, na versão mais recente. **Command & Conquer: Red Alert** vai conquistar os amantes do gênero. Além das 28 missões e 20 estruturas



existentes, foram acrescentados uma nova interface, melhores gráficos e efeitos, maior fluência no deslocamento de tela e mapas maiores. Se você tiver um mouse e um cabo link (para jogar em modo multiplayer), **Red Alert**

ficará ainda melhor. Se você achar que um inimigo é pouco, o computador pode se encarregar de comandar até 3 exércitos oponentes.

Os controles foram completamente mudados para se adaptar ao controle do P.Station. Fique ligado, o alerta vermelho já foi dado!

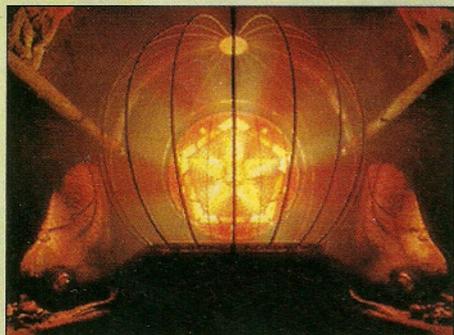
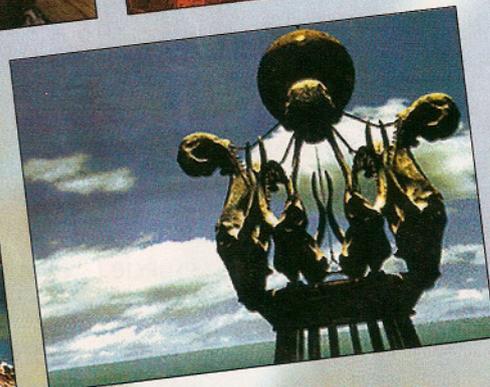
Já disponível



RIVEN: THE SEQUEL TO MYST

ACCLAIM
adventure
P.STATION

Essa é uma das sequências mais aguardadas do ano, **Riven: The Sequel to Myst**. Com a mesma intensidade gráfica do primeiro, esta continuação vai além, trazendo quebra-cabeças mais complexos e uma história ainda mais profunda. Além disso, **Riven** tem um ambiente a ser explorado cinco vezes maior



que o anterior, três horas de animação, 70 sequências de filme e 4 mil imagens realistas para incrementar a jogabilidade. Os fãs de **Myst** não podem perder esta sequência nem a pau!

Já disponível





SAMURAI SHODOWN IV SPECIAL

SNK
luta
P.STATION



O P.Station tem ficado atrás nas conversões de clássicos da SNK e da Capcom. Mas, em compensação, traz elementos exclusivos em suas versões.



Samurai Shodown IV Special traz tudo que o original

tem mais Cham Cham, de **Samurai II**, irmã de Tam Tam. Ela só pode ser usada no versus mode. Ela anda com um macaco, que na verdade é o Tam Tam. Como você ficaria se o irmão aparecesse como oponente? Fãs de Samurai, bom Natal!

Disponível em dezembro



CRIME KILLERS

INTERPLAY
corrida/tiro
P.STATION

Um dos títulos mais fortes da Interplay para o começo de 98 é **Crime Killers**. Nele, você vai pilotar uma viatura da polícia do futuro, um avião e ainda um cybercycle, uma espécie de moto, e vai mandar chumbo nos ladrões. Todos estão armados até a boca com foguetes, mísseis, metralhadoras. **CK** tem um visual bem escuro, que lembra o

clássico do cinema Blade Runner e é um dos poucos jogos em que você realmente encarna o policial e tem de deter os suspeitos a qualquer custo. Vale a pena experimentar!

Disponível no 1º semestre de 98



FORSAKEN

ACCLAIM
ação/tiro
P.STATION
NINTENDO 64

Bem parecido com **Descent**, **Forsaken** é um jogo de tiro com perspectiva em primeira pessoa e um visual futurista. Como um mercenário, você vai ter de levantar uma grana e explorar o planeta Terra todo devastado e habitado apenas por mutantes. O jogo proporciona uma boa variedade de armas e

modos para até quatro jogadores (no Nintendo 64). Os fãs do gênero não devem deixar de conferir!

Disponível no 1º semestre de 98



A HOT POINT ENTRA NO MERCADO PARA AQUECER A CONCORRÊNCIA

E CHEGAMOS COM NOVIDADES

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

SEDEX E MERCADORIA A COBRAR

Consulte-nos sobre Outras Formas de Pagamento

ATENÇÃO

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

FONE/FAX: (011)

6951-6462

FONE (011)

6982-0567

Hot Point Import's

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

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

NINTENDO 64



Da GamePro

Diddy Kong Racing é um divertido jogo de corrida que combina elementos de **Mario Kart 64**, **Wave Race 64** e **Pilotwings 64**.

O que diferencia **DK Racing** dos outros

é a sua jogabilidade única. São três tipos de veículos, um Kart, um hovercraft e um avião. O legal é que cada um dos jogadores pode escolher qualquer um dos três tipos. Pode parecer maluco, mas em uma mesma corrida, um pode ir pelo ar com o avião, por exemplo, e o outro pelo chão com o Kart. Outro lance legal é o modo Adventure, em que você escolhe um entre oito caras bem conhecidos da Nintendo - como Diddy, Banjo ou Krunch - para explorar um mundo 3D como o

de **Mario 64**, com mais pistas para você competir. No total, são 25 pistas em todos os modos, 6 mundos e alguns desafios especiais, como fases de chefes, corridas para pegar moedas e fases para achar as chaves. As pistas são cheias de itens,



DICA: use o ímã para grampear o veículo a sua frente

DIDDY KONG RACING

atalhos e obstáculos. O melhor de tudo são os gráficos, feitos com a

nova tecnologia da Rare, apelidada de Diddy Dynamic Graphics. Com até oito jogadores correndo juntos, cada um com um

tipo de veículo, os DD Graphics seguram a onda. Em outras palavras, este

Diddy Kong Racing

é o bicho!

fin



DICA: se você tiver pelo menos 16 balões, caia na água e no fim do arco-íris você vai achar mais pistas para competir

DIDDY KONG RACING

Até 8 Jogadores
25 Pistas

NINTENDO 64
NINTENDO corrida

FUN FACTOR

5

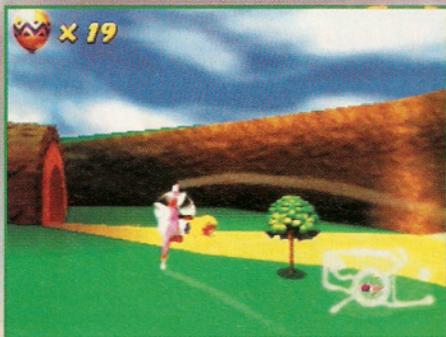
GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4



DICA: quando pegar os speed bursts, solte o acelerador para correr mais



Diddy Kong traz oito personagens para escolher, cada um com habilidades e fraquezas próprias



DICA: dê um barrel roll com o avião, segurando ← ou → e apertando duas vezes o botão de gatilho da direita



DICA: para largar na frente, aperte o acelerador quando a palavra "Go" começar a aparecer na tela



DICA: quando estiver voando, não esqueça de dar um rasante para pegar as bananas no chão, pois elas garantem a velocidade máxima



Os modos multiplayer permitem que vários jogadores corram em uma mesma pista com diferentes tipos de veículos



DICA: use um homing missile neste chefe para desacelerá-lo. Esta é a melhor maneira de derrotá-lo



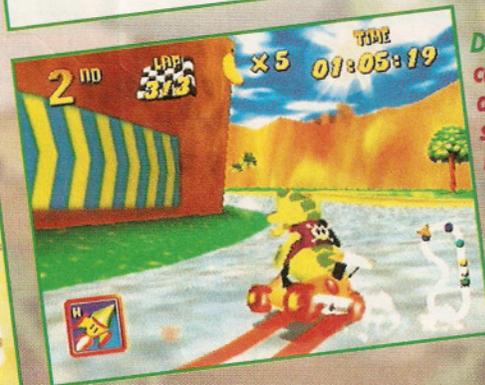
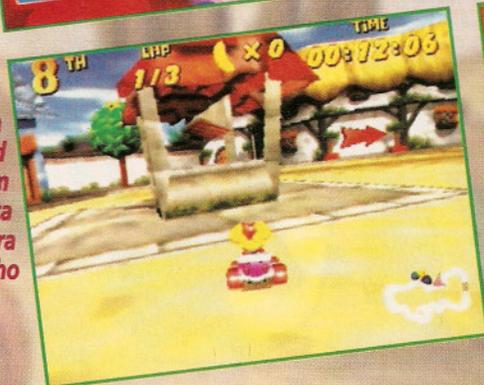
DICA: no primeiro Key Game, não solte os ovos do céu no seu ninho. Use o breque para parar em cima do ninho e colocá-los com cuidado



DICA: para achar a chave escondida no mundo de neve em Snowball Valley, vire imediatamente para a esquerda no começo da corrida e você vai achá-la em uma pequena entrada



DICA: na Greenwood Village, vá em direção a esta parede para achar um atalho



DICA: para fazer curvas com apenas duas rodas, aperte simultaneamente o botão de gatilho da direita e o breque



NINTENDO 64

DICA: procure 4 luzes verdes iguais a essa para liberar a parte central da fase



Por Marjorie Bros

Festa, moçada: Bomberman estreia no mundo 3D do Nintendo 64. O jogo é dividido em quatro fases, com quatro estágios cada. Você joga como o menino bomba - conhecido como Bomberman - e, usando as tradicionais bombinhas, tem de derrotar uns aliens malucos que escravizaram seu povo. Como sempre, Bomberman deve pegar power-ups e bombas para terminar a fase. Há também



DICA: para soltar a bomba, aperte o botão A. Para chutá-la, aperte A novamente quando a bomba estiver no chão



BOMBERMAN 64

cinco diamantes para pegar em cada fase, além de itens especiais para detonar os chefes. As bombas não servem só para acabar com inimigos e obstáculos. Nessa nova versão, Bomberman pode construir pontes e torres usando as bombas e, assim, alcançar lugares onde normalmente não chegaria. Se você é fã da série Bomberman, deve estar pensando: e o modo Battle? Pois ele está melhor do que nunca. O visual da arena em 3D ficou fantástico. Quando atingidos, os inimigos ficam inconscientes alguns segundos. Fique de olho, até os mortos podem voltar para puxar seu pé.

fim



DICA: solte as bombas neste local para fazer cair a avalanche de gelo. Espere a avalanche passar neste ponto



DICA: em certos locais, mude as visões com os botões C laterais para facilitar as coisas



DICA: na fase do fogo, fique esperto com as sombras no chão para não ser acertado por lavas de fogo

BOMBERMAN 64

4 Jogadores
Continue

NINTENDO 64
HUDSON
ação

FUN FACTOR

5

GRÁFICO

5

SOM

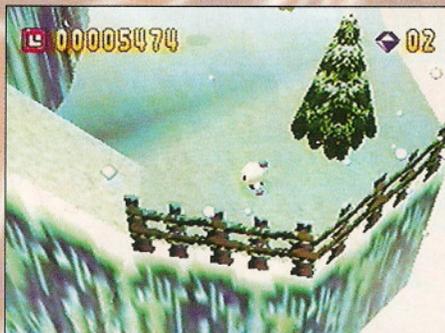
4

CONTROLE

4

ORIGINALIDADE

5



DICA: espere a ventania passar em lugares seguros, com cerca, para não cair da tela



DICA: para abrir a boca do dragão solte uma bomba neste local



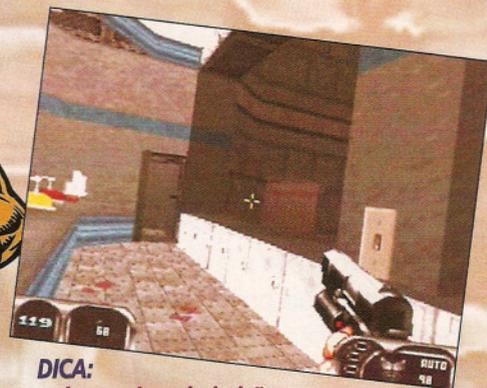
DICA: no modo versus ganha quem sobreviver, use o botão B para arremessar as bombas



Da GamePro

NINTENDO 64

Duke Nukem 3D foi um dos grandes sucessos de ação e tiro no PC. Seguindo a leva de conversões, esse é outro game que chega aos consoles caseiros. A versão para o N64 até que segura a onda, a não ser pela simplificação dos controles. Mas isso não impede que **Duke Nukem** também seja sucesso no N64. Algumas fases novas e armas inéditas estão presentes para dar um ar de exclusividade, mas realmente, depois de 15 minutinhos, você vai perceber que já passou por tudo isso em **Doom**, **Hexen** ou mesmo **Turok**. Mesmo assim, **DN64** é mais uma opção bem humorada e interessante. O visual das cidades, com shows de striptease, prédios de escritório e outros ambientes é único



DICA:
pule em cima do balcão dentro da sala de cinema e abra esta porta para pegar a shotgun

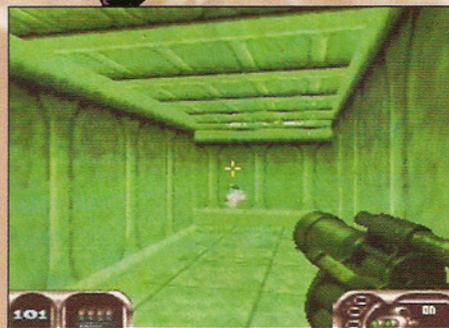
Duke Nukem 64

no gênero. Só não se esqueça de reconfigurar o controle analógico, senão você não vai conseguir passar nem da primeira fase. Em termos de som, além das vozes, as explosões, rugidos e gritos vão sacudir os auto-falantes da sua televisão.

fim



DICA: neste banheiro, destrua a privada e clique na parede para achar uma passagem secreta, com bombas, holodukes e mais



DICA: uma das armas que você precisa pegar a manha logo de cara é o lançador de granadas. Aprenda a lançar uma granada que bate na parede de uma esquina e destrói o que estiver atrás

DUKE NUKEM 64

4 Jogadores **NINTENDO 64**
GT INTERACTIVE
ação

FUN FACTOR
4

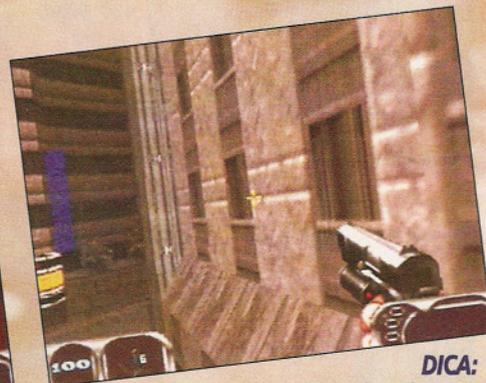
GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



DICA: muitos dos power-ups estão em cima de objetos altos, como este Atomic Health em cima do projetor



DICA: qualquer rachadura nas paredes pode ter uma passagem secreta. Use bombas ou granadas para abri-las



DICA: todo mundo sabe que pulando na primeira plataforma da Hollywood Holocaust e virando à direita, tem um lançador de granadas. Mas se você ficar na plataforma em frente do engradado e seguir até o hidrante, vai achar um power-up de Atomic Health

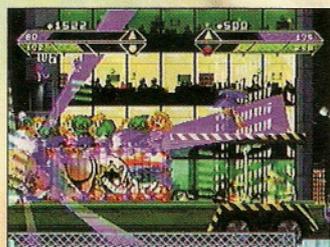
SATURN



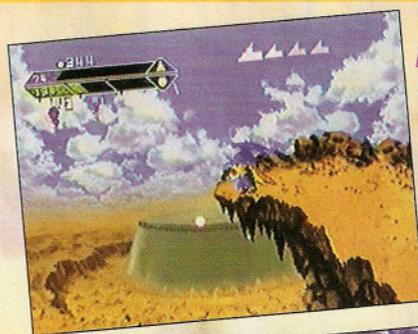
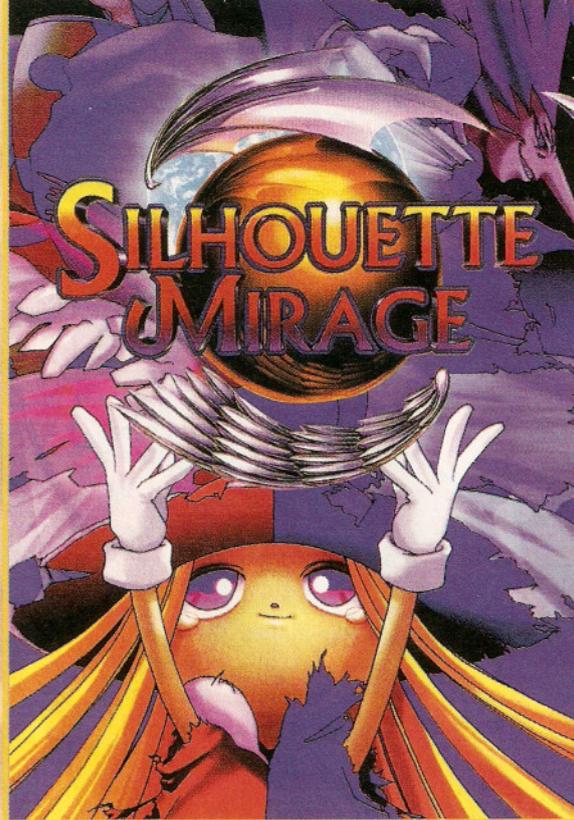
Por Marjorie Bros

Para jogar **Silhouette Mirage** você precisa de duas coisas: preparo físico e muita cabeça. A ação é tresloucada e o esquema é complicado. Dois povos, Mirage e Silhouette, estão em pé de guerra. Sua missão, na pele da heroína Scheina, é acalmar os ânimos. Scheina possui as características dos dois povos, uma em cada metade do corpo. É aí que complica. É possível atacar o inimigo com tiros Silhouette ou Mirage. Se o inimigo for um Silhouette, por exemplo, usando o tiro Silhouette você tira energia mental; usando o Mirage, tira energia física. Scheina tem ainda um escudo refletor para cada lado. Ele funciona só com tiros do mesmo tipo do escudo e reflete tiros verdes, que afetam qualquer inimigo. Na dúvida sobre qual tiro ou escudo usar, dê um belo abraço no inimigo.

fim



DICA: não perca tempo tentando arrancar dinheiro deste mestre. Ele sempre agarra primeiro



DICA: fase 1. Dê um salto triplo para revelar a segunda loja secreta



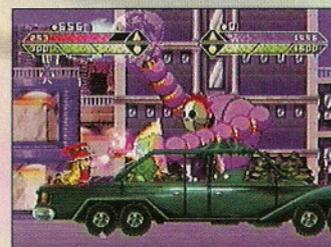
DICA: fase 4. Desça por aqui e ache a loja secreta, que sempre tem um Parasite nível 6 diferente e custa 900 moedas



DICA: as motos são chatas, mas ficando aqui elas não podem fazer nada



DICA: máquinas só podem ser vencidas com o tiro verde que aparece ao refletir um outro tiro. Use sempre quando a coisa estiver apertada



DICA: fique neste ponto para acabar com o cover do Jason. Quando o carro virar, fique no porta-mala, na parte direita

SILHOUETTE MIRAGE

1 Jogador

SATURN
TREASURE/ESP
ação

FUN
FACTOR

4

GRÁFICO 4

SOM 4

CONTROLE 5

ORIGINALIDADE 4



DICA: use o tiro Mirage contra inimigos Mirage, a energia mental deles diminui. Agarre-o, dê socos, pegue o dinheiro e mate-o com o tiro Silhouette



DICA: a loja secreta é por este caminho. Desça pela entrada que se localiza no corredor da segunda parte, de onde vem uma roda grande



DICA: a primeira loja secreta está aqui. No primeiro S, use a corrida e vá pelo teto. Na loja, aperte ↑ 36 vezes para revelar um Parasite nível 6



DICA: na fase 3, desça pelo lado esquerdo do castelo para ir à loja secreta. Mate os inimigos mas não pise no meio do teto para não cair

Tire racha e chame todo mundo pra briga.



Os últimos lançamentos, os melhores games e muita diversão você encontra aqui. Tá afim de encarar emoções radicais? Então, venha para o Neo Geo Park.

NEO GEO PARK

Aqui você pode.



Av. Eng. Armando Arruda Pereira, 654 - Próx. à estação Conceição do Metrô

E mais dois endereços:

Av. Jabaquara, 798 - Pça da Árvore (Inauguração 10/11)
Av. Antônio de Barros, 400 - Lojas 97, 98 e 99 - Tatuapé

SATURN



Por Marjorie Bros

Meninas, vejam só que absurdo. Esse tal Amakusa andava meio deprimido – afinal, de acordo com o Baby, há três versões da série Samurai Shodown ele só leva – e, em vez de ir ao shopping, como toda pessoa normal, resolveu dominar o mundo. Só podia ser homem! Bem, antes de falar do jogo, deixem-me explicar o que estou fazendo aqui. A verdade é que o Baby terminou o jogo e quase morreu de cansaço. Resultado: ele foi pra casa dormir e eu fiquei para acabar a matéria. Devo dizer que já peguei a manha e detonei o game mais rápido que ele. E até fui num arcade ver se havia alguma diferença da versão caseira. Não há. O jogo é o mesmo e tem



DICA: para dar esse combo, faça **A,A,B,B,C,C,A,B,C,C,C,C,C**. Esse combo serve para todos os lutadores

SAMURAI SHODOWN IV

jogabilidade fantástica! Há um modo Practice muito bom. Os comandos usados para detonar os golpes aparecem na tela. O mesmo acontece com o Command List. São 17 lutadores, mais o chefe Zankuro, todos com golpes característicos. Prepare os dedos: as sequências são muito maiores do que nos outros Samurais.

DICA: caso você estiver tomando porrada, aperte **ABC** juntos para quebrar o combo do oponente



DICA: com Charlotte, pressione **ABC** juntos para acionar a barra POW e aperte **ABC** de novo várias vezes



DICA: para soltar a arma, pressione os botões **A** e **Y** juntos. Depois pegue-a novamente e mate o adversário com o botão **A** pressionado. Com isso você poderá dar o fatal



DICA: para arrancar bastante energia do

oponente é só agarrar e logo em seguida ligar o especial

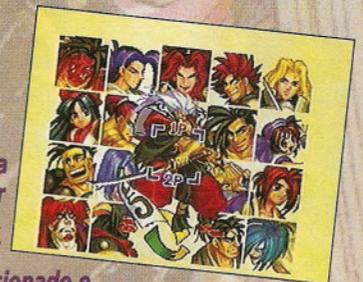


DICA: siga os passos da dica acima e faça o

movimento que vai aparecer no alto da tela para acertar o fatal



DICA: caso o oponente tente agarrá-lo quando estiver caindo depois de um salto, deixe o botão direcional pressionado para cima e ele não conseguirá



DICA: para selecionar Zankuro, deixe **Y**

pressionado e escolha qualquer lutador com o botão **A**

SAMURAI SHODOWN IV

1/2 Jogadores
Bateria

SATURN
SNK
luta

FUN FACTOR

4

GRÁFICO

5

SOM

4

CONTROLE

4

ORIGINALIDADE

4

SATURN



Por Baby Betinho

Dead or Alive vem engrossar a lista de bons jogos de luta para Saturn. O game tem tudo para competir com os melhores: gráficos bem trabalhados, movimentos rápidos, jogabilidade macia e personagens estonteantes. Estonteantes mesmo! Cara, não dá pra contar, você tem de ver. As gatas começam a luta com um uniforme coladinho e terminam só de biquíni! Bem, voltando ao que interessa, o jogo é muito parecido com **Last Bronx**, também para Saturn. Existem oito personagens,



DICA: ao terminar o jogo com todos, você poderá selecionar o chefe final Raidou. Cada vez que terminar o jogo com um personagem, você vai ganhar roupas novas. São 9 variações possíveis



DICA: com Jann-Lee faça B,B,B,→B para dar um eficiente combo



DICA: faça ←↙↓↘→ A + B + C, ↓↘→↗↑ A + B, ←↖↑↗↘↘ B + C para um eficiente arremesso sem escape

nove contando o chefe Raido. Entre os lutadores está Ryu Hayabusa, lembram dele? O cara era a estrela de **Ninja Gaiden**, game para Nintendo 8 bits. **Dead or Alive** tem movimentos e golpes únicos. Com um pouquinho de habilidade é possível fazer combos grandes e eficazes. Mas tome cuidado para não se empolgar muito. A arena é delimitada por uma cerca elétrica. Se, por descuido, você encostar nela, já viu: vira churrasquinho.

DEAD OR ALIVE

1/2 Jogadores Bateria

SATURN TECNOLÓGICA luta

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

DICA: se o oponente vier rápido para cima de você faça um ↖ + C para pegá-lo de jeito



DICA: espere o adversário atacar e aperte rápido o botão A. Com isso você segura o golpe dele



DICA: com Zack faça →B,B,↓C. Este é seu melhor combo

DICA: quando o oponente quicar depois da explosão, você poderá acertar mais alguns golpes



DICA: para agarrar e dar um golpe faça de perto AB juntos

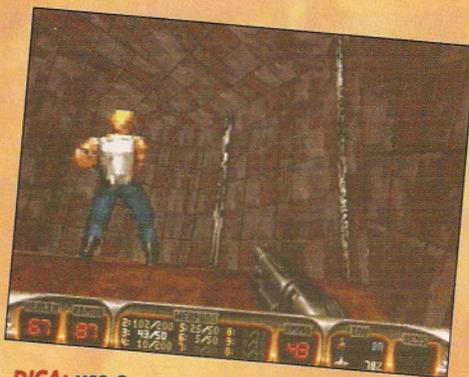


SATURN

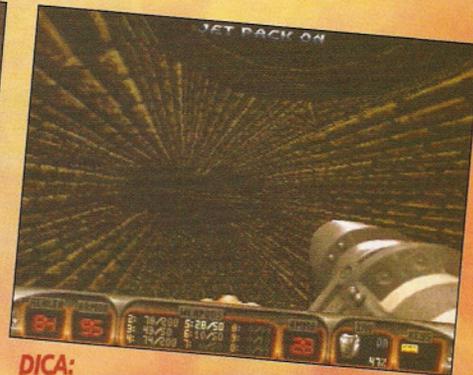


Da GamePro

Além de chegar ao N64, **Duke Nukem 3D** também vai dar as caras no Saturn. A versão de 32 bits também é muito boa. Tudo está presente, desde a violência das armas até as dançarinas de striptease. Sendo o próprio Duke Nukem, um lourão com pinta de mau, você vai explorar a cidade de Los Angeles depois de um holocausto nuclear. Para o seu azar, o que sobrou lá foi só a escória do universo, como diversos aliens com cara de porcos e outras criaturas. O melhor do jogo é que



DICA: use o **Holoduke** para distrair os inimigos que estão atirando enquanto você passa por trás sem ser percebido



DICA: você vai pegar o jetpack quando precisar sair do esgoto. Ache o buraco por onde você entrou e acione-o para subir

DUKE NUKEM 3D

tem o visual de uma autêntica cidade, com cabines telefônicas, prédios de escritórios, banheiros, cinemas etc.

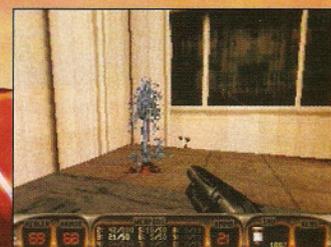
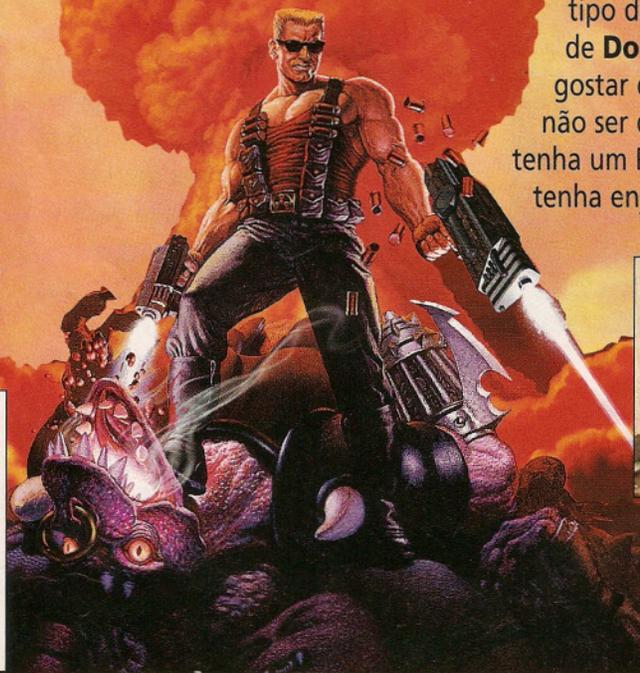
Você pode destruir tudo, das privadas até os extintores. Quem já está bem acostumado a este tipo de game, do mesmo estilo de **Doom** e **Hexen**, também vai gostar de **Duke Nukem 3D**. A não ser que você também tenha um PC em casa e já tenha enjoado dele.

fim



DICA: quando você achar uma rachadura

na parede, não pense duas vezes, mande chumbo para revelar áreas secretas



DICA: para conseguir energia mais rápido, destrua os hidrantes e depois fique na água que está espirrando. Para isso, segure o botão C

DUKE NUKEM 3D

2 Jogadores

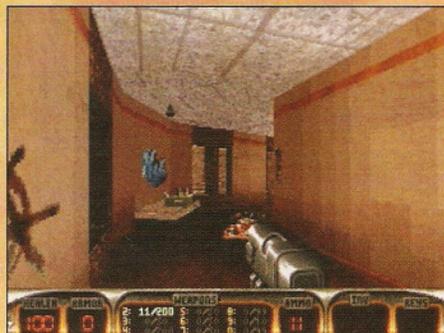
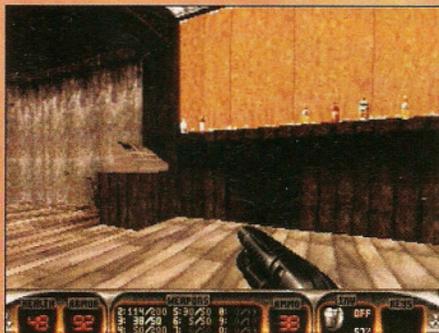
SATURN
SEGA
ação

FUN
FACTOR

5

GRÁFICO	4
SOM	5
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

DICA: na fase **Red Light District**, o cartão de acesso vermelho está no bar, entre a mesa de bilhar e a discoteca. Procure por uma porta secreta embaixo do balcão, à direita do caixa



DICA: a primeira área secreta do jogo está logo depois do primeiro inimigo. Pule neste engradado e, em seguida, na fresta da janela à esquerda. Agora pule na segunda janela da direita

FELIZ NATAL E PRÓSPERO GAME NOVO.

AGÊNCIA DE RECLAM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



R\$ 49,00



R\$ 99,00



R\$ 49,00

BEST SELLERS

- PILOTWINGS R\$ 29,90
- SUPER MARIO ALL-STARS R\$ 49,00
- SUPER MARIO KART .. R\$ 49,00
- SUPER METROID R\$ 49,00
- TETRIS & DR. MARIO . R\$ 29,90

AVENTURA

- ALLADIN R\$ 49,00
- ARKANOID R\$ 49,00
- ARDY LIGHT FOOT ... R\$ 39,00
- BOOGERMAN R\$ 49,00
- DONKEY KONG 1 R\$ 39,00
- DONKEY KONG 2 R\$ 39,00
- KIRBY SUPER STAR .. R\$ 49,00



R\$ 269,00

ou 1+9 de R\$ 33,00

SNES

ACOMPANHA CARTUCHO SUPER MARIO WORLD

GAME BOY

AVENTURA

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

ESPORTE

- TOP RANK TENNIS ... R\$ 19,90



R\$ 49,00



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

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

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

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

NINTENDO 64



R\$ 129,00



R\$ 129,00



R\$ 129,00



R\$ 129,00

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO DA LINHA N64 OU SNES E GANHE UM BRINDE ESPECIAL DE NATAL.



R\$ 129,00



R\$ 99,00



R\$ 129,00

AÇÃO

- HEXEN R\$ 129,00
- STAR WARS R\$ 129,00
- STAR FOX 64 R\$ 129,00
- TUROK R\$ 129,00
- AEROFIGHTERS R\$ 129,00

ESPORTE

- EXTREME-G R\$ 129,00
- FIFA 64 R\$ 99,00
- F-1 POLE POSITION ... R\$ 129,00
- MARIO KART 64 R\$ 129,00
- WAVE RACE R\$ 129,00

LANÇAMENTO

- LAMBORGHINI 64 R\$ 129,00

LUTA

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

LANÇAMENTO

- WCW VS. NWO R\$ 129,00

AVENTURA

- MISCHIEF MAKERS R\$ 129,00
- SUPER MARIO 64 R\$ 99,00

RUMBLE PAK

R\$ 35,00



NINTENDO 64

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

R\$ 429,00

ou 1+9 de R\$ 52,90

CONTROLLER AVULSO CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA

CARTUCHO DE MEMÓRIA



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

ENTREGA IMEDIATA

LIGUE JÁ: (011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

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

Outras vendas encerradas durante os períodos de promoção. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou E.U.A. Pagamento em 10x sujeito a aprovação da credora. * Ofertas não são válidas para compra de itens de Gamaboy. Preços e validade podem variar conforme estoque.

CREATURES

GAMEPRO
DIRETO DOS
USA

Da GamePro

Nightmare Creatures é o seu pior pesadelo de Dia das Bruxas. Você vai desfrutar um sono profundo com as piores criaturas do mal. Logo ao ligar, você já vai perceber que este é o jogo mais sangrento já feito para o P.Station. Se você duvida, dê só uma olhada nas legendas. A história se passa em Londres, na virada do século. Você joga com Nadia ou Ignatius e tem de caçar o tenebroso Adam Crowley, um necromante que está espalhando

nas ruas a sua pior criação: um exército de cadáveres mutantes semivivos e loucos por sangue. Vai ser difícil sair dessa. Mas se você conseguir sobreviver, vai poder contar pra todo mundo a velocidade, a ação e a adrenalina a que você resistiu. Em poucas palavras, NC é uma estranha mistura da jogabilidade de Tomb Raider com o terror de "A Volta dos Mortos Vivos".

DICA: os zumbis vão ressuscitar, ao menos que estejam totalmente



decapitados ou cortados ao meio. Todas as outras criaturas "morrem" com poucos golpes, mas um zumbi, mesmo sem braço e todo detonado, ainda pode incomodar



DICA: a melhor maneira de decapitar os inimigos é fazendo uma combinação de espadadas. Para dar esse combo com a Nadia, aperte X, X, Δ (só vale no P.Station)

fim

NIGHTMARE CREATURES

1 Jogador **P.STATION/SATURN**
10 Fases **VIRGIN**

FUN
FACTOR

5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

Esses são apenas alguns dos figurinhas que você vai encontrar em Nightmare Creatures

THE WELL SNAKE



JOSE MANUEL

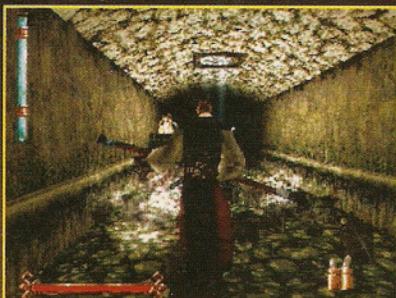


THE YETI



DICA: destrua tudo que vier pela frente, principalmente ervas e janelas, pois elas revelam power-ups e áreas secretas

DICA: preste atenção no sons, eles dão várias



dicas, como quando as paredes vão desmoronar

DICA: Em Nightmare Creatures você vai aniquilar os inimigos e sujar de



sangue as 16 fases de pura adrenalina e tensão!

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

PASSE UM NATAL DIFERENTE: MONTE UM ARCADE EM SUA CASA.

DESTAQUES
R\$ 84,90 CADA



KING OF FIGHTERS '97



REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL



SAMURAI SHODOWN 4

NEO GEO CD

NOVO PREÇO

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



**JÁ VEM COM 2 CONTROLES
E 6 JOGOS GRÁTIS.***

**PARA COMPRAS ACIMA DE
R\$ 450,00 VOCÊ
GANHA UMA
EXCLUSIVA
CAMISETA
NEO GEO.**



TOP 10
R\$ 79,90 CADA



1 KING OF FIGHTERS '96



2 METAL SLUG



3 REAL BOUT FATAL FURY



4 ART OF FIGHTING 3



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

6 SIDE KICK 3

7 AERO FIGHTERS 2

8 PLEASURE GOAL

9 WORLD HEROES PERFECT

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

CLÁSSICOS - R\$ 45,90 CADA

- | | | | | |
|-------------------|--------------------|----------------------|-------------------|-------------------|
| ART OF FIGHTING 1 | FATAL FURY 1 | GHOST PILOTO | NAM 1975 | SUPER SIDEKICKS 1 |
| ART OF FIGHTING 2 | FATAL FURY 2 | KARNOV'S REVENGE | NINJA COMBAT | SUPER SIDEKICKS 2 |
| BASEBALL STARS 2 | FATAL FURY 3 | KING OF FIGHTERS '94 | SAMURAI SHODOWN 1 | THE SUPER SPY |
| BLUE'S JOURNEY | FATAL FURY SPECIAL | KING OF MONSTERS 2 | SAMURAI SHODOWN 2 | TOP HUNTER |
| CROSSED SWORDS | FOOTBALL FRENZY | MUTATION NATION | SENGOKU 1 | WORLD HEROES 1 |

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

**LIGUE
AGORA**

(011) 7295-9666

**E RECEBA
EM SUA CASA**



DIRECTSHOPPING



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

P.STATION



Por Marcelo Kamikaze

Em 2101, 10 anos depois do incidente nas ilhas Huffman – palco de **Front Mission 1**, a república de Alordesh (antiga Bangladesh) tenta libertar-se da Oceana Community Union (OCU), organização que une Ásia e Oceania. Você é Ash, membro do exército da OCU, e está em território inimigo. O objetivo é reunir sua equipe e fugir



DICA: *contra inimigos mais fortes, cerque-os e diminua sua AP para restringir seus contra-ataques*

do país. A história é muito bem construída e o contexto realista. O

jogo mistura RPG e estratégia bem tradicional, obedecendo ao sistema de vez. Ou seja, na sua vez você mexe em todas suas peças e coordena as ações. Quando termina, é a vez do inimigo e assim por diante. Quem gosta de robôs vai se deliciar: existem milhares de peças e é possível montá-los de qualquer maneira. Há pelo menos 30 personagens envolvidos na trama. Se você gosta de jogos de estratégia, compre este jogo.

fim



DICA: *atribua uma cor para cada tipo de*

robô: fight, short, long e líder

ESTRATÉGIA BÁSICA DE BATALHA

Atraia sempre uma quantidade pequena de inimigos. De preferência, cerque a unidade inimiga, pois assim ele não terá AP e não poderá contra-atacar a não ser com armas brancas (fight). Crie especialistas (fight, short ou long) em seu exército e destine uma cor para cada tipo de especialização para facilitar seu reconhecimento na luta. Quando achar um personagem, verifique seu status para saber qual é sua especialidade e ajuste o computador para tal. Entre em campo com o melhor equipamento possível. As missões não vão financiar o melhor equipamento, portanto, lute nos coliseus e garanta o capital. Não ligue muito para os pontos fracos, mas sim para o tipo de arma mais eficiente contra os inúmeros tipos de inimigos. Atacar pela frente ou pelas costas não muda nada; use sempre o menor caminho para chegar ao inimigo e deixar bastante AP na hora de atacar, o que será convertido em pontaria. Tente destruir todas as partes do inimigo para ganhar mais experiência. Fale com todas as pessoas até elas repetirem seus textos. Além de ser indispensável para progredir no jogo, elas podem fornecer as passwords para os diversos fóruns.

Tipos de ataque

Obs: as características abaixo valem quando nenhum skill for acionado.

Fight

Gasto de AP: 0. Tem grande poder de fogo e é indefensável. Mas não ataca as partes móveis dos inimigos, além de perder a iniciativa do combate caso o adversário contra-ataque com armas para ataque short.

Short

Gasto de AP: 2. A variedade de armas e o ganho de experiência são as maiores vantagens deste tipo de ataque. Mas se ficar cercado de inimigos, vai faltar AP para poder contra-atacar.

Long

Gasto de AP: 6. Não pode ser contra-atacado. Permite atacar de longe, fora do raio de ação dos que usam short e fight. Mas os tiros são escassos, ganha pouca experiência e gasta muito AP, o que gera uma pontaria baixa.

FRONT MISSION 2



DICA: *nessa missão, use essa opção. Mas antes aumente a inteligência*

dos caras na mansão de Saribash

FRONT MISSION 2

1 Jogador
Memory Card

P.STATION
SQUARE
simulação/RPG

FUN
FACTOR

5

GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

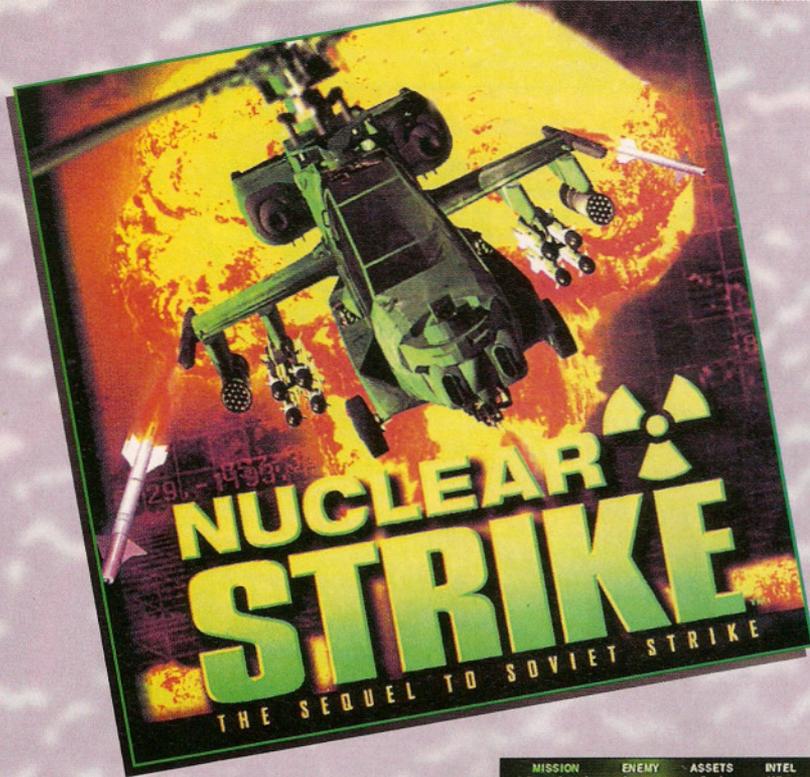


DICA: *mísseis e foguetes funcionam bem contra tanques e helicópteros. Leve munição extra*



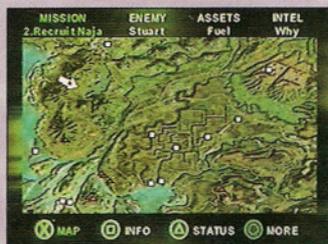
DICA: *ganhe dinheiro nos coliseus para comprar o melhor equipamento de cada máquina*





Por Lord Mathias

A série Strike começou sua carreira nos consoles de 16 bits, com os jogos **Desert Strike**, **Urban Strike** e **Jungle Strike**. Na segunda versão da série para P.Station – a primeira foi **Soviet Strike** – você luta contra um pirata moderno. O cara roubou uma ogiva nuclear, que pretende vender no mercado negro por uma boa grana. A missão é óbvia: impedir que a arma seja



DICA: para visualizar itens, inimigos e missões utilize o mapa, a seta branca é você

vendida e caia em mãos erradas. A caçada rola numa floresta chinesa, onde o pirata da perna de pau, do olho de vidro, da cara de mau (desculpem, lembrei da minha



DICA: ao resgatar Nick uma armadilha vai ser acionada. Saia do local rapidamente e sem preocupar-se com os inimigos



DICA: para acabar com os inimigos sem ser muito atingido, ataque com o botão R1 pressionado e girando em círculo com o helicóptero



DICA: ao escoltar o jipe, destrua os inimigos ao redor, mas cuidado para não destruir a ponte

DICA: para pegar armas e itens no chão, pare o helicóptero em cima do item onde um gancho irá pegá-lo



NUCLEAR STRIKE

1 Jogador
Password

P.STATION
ELECTRONIC ARTS
ação

FUN
FACTOR

3

GRÁFICO

SOM

CONTROLE

ORIGINALIDADE

4

3

3

4



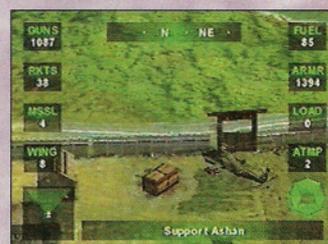
Smoke Pits iguais a esse. Mande bala

DICA: sua primeira missão é destruir 3



resgatados, volte para a base e liberte-os

DICA: caso seu helicóptero fique cheio de reféns



a caixa com o gancho e leve para a base

DICA: quando aparecer essa mensagem na tela, pegue

infância) está escondido. A história é novinha em folha, mas quem está acostumado aos games da série não vai ver nada novo. Você comanda desde um helicóptero até um hovercraft, um tanque M1 Abrams e um jato Harrier. O controle, como em toda a série, não é lá aquelas coisas. Por outro lado, o som – vozes digitalizadas, explosões e até o barulho do helicóptero – é fantástico.

fim



Por Marcelo Kamikaze

Ryu, personagem principal da série Breath of Fire, descende da civilização dos dragões, que reinou no mundo por milênios. Desde o primeiro Breath of Fire, Ryu já apareceu em missões e eras variadas. Dessa vez ele luta para descobrir porque os dragões foram extintos. **Breath of Fire III** é um RPG tradicional e completo. Cada personagem tem sua própria ação e pode seguir um mestre e herdar seus poderes. Ryu pode transformar-se



DICA: durante a batalha, use R1 para fugir e L1 para a batalha

automática. Cada vez que achar um inimigo novo, use o comando olhar e aprenda a habilidade do inimigo

Minas Ghost

Detone todos que cruzarem seu caminho. Use a habilidade Petit Breath e não terá dificuldades. Na saída você será surpreendido.

Cabana de Ray

Ray vai salvá-lo. Pra variar verifique tudo que encontrar pela frente: armário, gaveta etc. Os livros e estátuas permitem salvar o jogo. Em alguns pontos do mapa pode-se acampar e recuperar a energia e outras coisas. Caso você morra, diminui um pouco o limite máximo de HP. Para consertar isso, só dormindo nos hotéis. Durante a batalha, com o comando olhar, pode-se aprender os golpes especiais dos inimigos. Vá para a cidade e roube umas armas. Na estradinha, dê uma de trombadinha e tente roubar o barbudo. Volte à casa dele na floresta e pegue a carne seca no armário do porão. O barbudo vai pegá-lo. Corte 20 lenhas e vá para as montanhas Claus. Mas antes você vai ter de passar pela floresta marcada com um "?".



Montanhas Claus

Entre na cabana e encontre Ray. Derrote Nue usando preferencialmente magias para evitar o contra-ataque. Dentro da caverna, siga o rastro de sangue. Depois vá para a outra saída e entre na água. Enfrente Nue novamente. Desta vez, tome cuidado com o ataque do trovão.

Mansão de Manicur



Fale com o homem de capuz na cidade. Depois siga para a fazenda e converse

com o homem

encapuzado na cabana. Siga para a mansão e verifique a parede recém-consertada. Entre, pague 50 zenny para o guarda. Não seja pego pela luz e não passe pela frente dos guardas. Ache a carteira de um deles e entregue-a. Com Ryu, dê uma espadada no sino e libere um vigilante. Converse com o guarda fumante e vá para o portão, onde enfrentará o cachorro. Use as melhores magias e ataques. Depois fale com as pessoas perto do matinho e com o guarda do galinheiro. Entre ali e depene o galo gigante. Depois chegue perto da entrada principal, pelos lados, e Ray vai distrair os guardas.

DICA: procure pelos mestres em todos

os cantos. Esse aqui pede todo o seu dinheiro para ensinar sua arte. Não tenha dúvida: gaste em equipamento e volte só com uma micharia



em dragão, usar a espada e pescar; Nina – presente em todas as versões – usa magias; Teepo chuta; Ray abre cadeados e Pecoros dá cabeçadas. O jogo tem elementos novos, como uma fase em que você administra uma cidade, estilo Sim City, e um comando chamado olhar, para ver a ação do inimigo e aprender suas habilidades.

fim

BREATH OF FIRE III

1 Jogador
Memory Card

P.STATION
CAPCOM
RPG

FUN
FACTOR
4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

Dentro da mansão

Prossiga e enfrente os 4 espíritos da mansão. Toda vez que ficar mal de energia, volte para o quarto com os quadros para dormir e salvar. No teto, ache Ray e o gancho. Vá para o outro teto e espante Conglomerit. Cuidado com seus ataques, que são muito fortes.



DICA: use R1 + direcional para

visualizar melhor o cenário e encontrar baús e sacolas de item escondidos

MDK



Por Bill Games

Como eu recém-detonei MDK para PC, o Chefe me convocou para falar sobre a versão para P.Station. Com gráficos animais e uma jogabilidade arrasadora, MDK é uma das grandes novidades deste ano. A história é a seguinte: uma legião de aliens invadiu a Terra e está usando seis veículos do tamanho de uma cidade para cavar minas enormes no nosso planeta. Você, no papel de Kurt, vai ter de nos salvar dessa galera. Você estará equipado com uma arma aclopada no braço, como a de Megaman, e uma armadura que tem um pára-quedas animal para amenizar os saltos mais bruscos. Rola muito tiro



DICA: o pára-quedas não funciona só para amenizar as quedas. Use-o para atacar os inimigos por cima e para flutuar quando estiver com pressa

DICA: nessa parte do Level 1-5, concentre seus tiros nos prédios e tente explodi-los. Se você falhar, é muito mais difícil fazer isto depois



e ação, além de muita estratégia e quebra-cabeças. O ponto forte do jogo é a variedade das fases. Você chega até a dar um rolê de snowboard em uma delas. MDK está idêntico ao original e ainda traz algumas fases exclusivas só para o P.Station.

fim

DICA: uma boa estratégia nas lutas é usar o strafe move. Circle os inimigos com ele, atirando constantemente



DICA: nessas áreas bônus, evite ao máximo encostar nas paredes do túnel para conseguir power-ups



DICA: assim que entrar no Level 1-3, use a visão sniper para mirar na fileira de explosivos no topo do prédio



DICA: quando você cair, logo no começo do jogo, pegue os power-ups sem se preocupar com a sua vida, pois um item de 150% de health está esperando por você mais embaixo

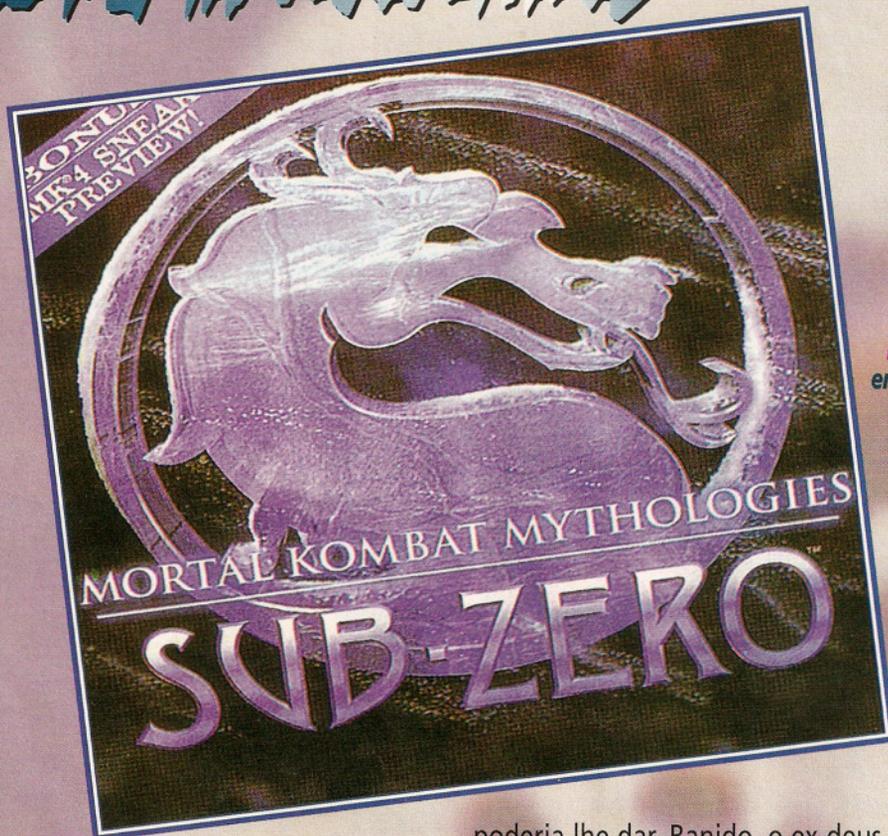


DICA: antes de entrar em uma área nova, use a visão sniper para dar uma checada no local



Kurt dá um mergulho em direção a um dos minecrawlers!

MDK	
1 Jogador	P.STATION PLAYMATES INTERACTIVE ação
FUN FACTOR 5	GRÁFICO 5
	SOM 5
	CONTROLE 5
	ORIGINALIDADE 4



Por Baby Betinho

Já era hora. **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero** vem para mostrar o que é que Sub-Zero tem. Só pra variar, tem alguém tentando dominar o mundo. Mas, por incrível que pareça, não é Shao Kahn. O vilão de **Mythologies** é Shinnok, um deus que deveria apenas assistir à criação e destruição dos reinos, mas foi seduzido pelo poder que o novo reino – chamado Terra –

poderia lhe dar. Banido, o ex-deus tem de obter o amuleto que está sob a guarda do jovem deus Rayden. Você deve estar pensando: e Sub-Zero? Eu explico: só um mortal pode entrar no templo em que o amuleto está guardado. Como vocês sabem, Sub-Zero, além de mortal, é um

ladrão classe A, membro do clã Lin Kuei. Sabendo disso, Shinnok contratou Sub-Zero para fazer todo o serviço sujo. Coisa que ele

PASSWORDS

THWMSB
CNSZDG
ZVRKDM
JYPPHD
RGTKCS
QFTLWN
XJKNZT

Ações especiais

- L1 - para pegar e acionar
- L2 - mudar de lado
- R1 - defesa
- R2 - corrida
- Combo - SA, SA, SB, CB, CB, ← + CA

MK MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

FUN FACTOR 5	1 Jogador	NINTENDO 64
	Continue	P.STATION
		MIDWAY
		ação
	GRÁFICO	4
SOM	5	
CONTROLE	4	
ORIGINALIDADE	5	

Sanctuary of Elements

DICA: para descer, primeiro suba na mureta e depois pule



DICA: use a magia em Scorpion, acerte uma sequência qualquer de golpes e solte outra magia. Faça isso várias vezes



faz muito bem. **Mythologies** é um jogo de ação, como **Final Fight**. Você anda, dá porrada, pega itens, dá mais porrada... Há também elementos de RPG. No decorrer do game Sub-Zero ganha experiência e aprende novos golpes e magias. Fique de olho nos itens que restauram a energia. Só assim dá para aguentar firme as oito fases.

fim

Wind Temple

DICA: ao pegar a chave, corra o mais rápido possível



para não ser sugado pelo ventilador

DICA: ao enfrentar esse guardião, ande sempre para trás. Quando ele levantar a mão, pule e dê uma voadora nele



Earth Temple



DICA: aqui, você tem de acertar a magia de gelo quando ele estiver sumindo



DICA: contra esse guardião, corra para cima dele e faça ←, chute alto, voadora. Faça novamente

Water Temple



DICA: depois de usar a chave, corra da água e dê um slide para passar pela porta antes que ela se feche



DICA: no guardião da Água solte a magia de longe, corra e acerte um uppercut. Repita essa operação várias vezes

Fire Temple



DICA: desça pela corda, vá para esquerda e encontre outra corda. Descendo por elas você vai encontrar vários itens



DICA: acione a caveira e volte rápido para pegar a plataforma antes que ela suba



DICA: contra esse guardião, corra e solte uma sequência de golpes. Depois pule para trás e faça tudo de novo

Prison of Souls



DICA: para detonar esse gigante, corra e faça ←, chute alto, voadora. Pule para trás e faça isso de novo



DICA: aqui use a uma dourada e dê uma voadora na estátua para passar de fase

Bridge of Immortality



DICA: para enfrentar esse cara, você tem de cair no primeiro buraco da fase. Espere ele soltar o fogo e acerte voadoras nele



DICA: corra, faça ←, chute alto e voadora. Pule para trás e faça tudo de novo

Shinnok's Fortress



DICA: ela é uma das guardiãs da fortaleza. Acerte uma magia de longe, corra e acerte uma sequência de golpes. Pule para trás e faça de novo



DICA: coloque o cristal aqui. São três cristais no total, coloque os outros cristais nos dois locais iguais a esse



DICA: use a magia em Quan Chi, corra e acerte-o. Caso ele comece a defender acerte o slide



DICA: fique parado em frente de Shinnok. Quando o amuleto brilhar, acerte a magia, transporte-se e pegue o amuleto



SNES

KIRBY'S DREAM LAND 3



Por Marjorie Bros

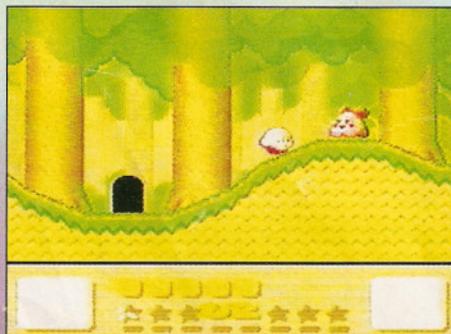
Já organizei tudo. Comprei fogos, refrigerantes, salgadinhos e até brigadeiros para festejar a volta de Kirby em **Kirby's Dreamland 3**. Mas segurem tudo com força, porque Kirby é o aspirador mais gorducho e guloso que eu já vi em toda a minha vida. O game é muito curto: são cinco fases pequenas. Você joga umas horinhas e já termina. Não gostei nem um pouco disso. Mas não tem importância, **Kirby's Dreamland 3** é tão divertido que até vale começar o jogo de novo. É como qualquer game de plataforma: você anda, mata uns inimigos e anda, até chegar no chefe

de fase. A diferença é que Kirby pode aspirar os poderes dos inimigos e usá-los. Também é possível sugar os amigos para ganhar novas habilidades. Enquanto estiver detonando os inimigos, dê uma olhada no gráfico: um dos mais bonitos já feitos para SNes.

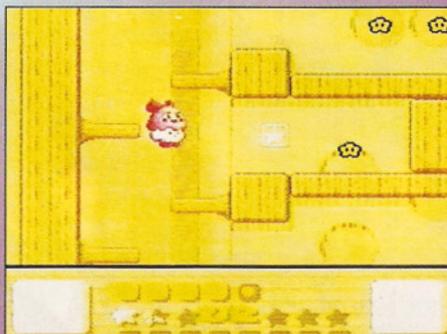
fim



DICA: apertando o botão A você chamará seu amigo para dar uma ajuda. Caso ele morra, você só poderá usá-lo na outra fase



DICA: entrando nas portas escuras, você encontra seus amigos. Aperte o botão X para incorporá-los

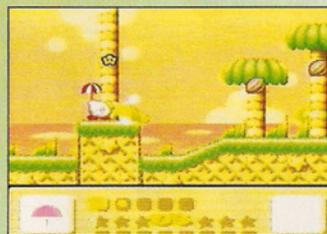


DICA: apertando seguidamente o botão de pulo, Kirby consegue pular mais alto



DICA: para acabar com a árvore, pegue a fruta que ela jogar e mande de volta em seu tronco. Preste atenção, pois ela também atira raios

DICA: nas descidas, use ↓ + B para matar os inimigos com um dash



DICA: após puxar o inimigo com o sopra, aperte ↓ + Y para roubar o poder do inimigo

DICA: fique esperto nos braços de Kirby para ter noção de distância do pulo



KIRBY'S DREAM LAND 3

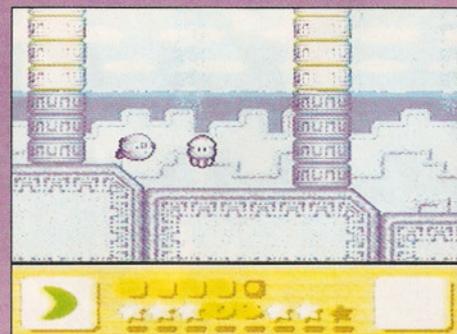
1 Jogador
5 Levels
Bateria

SNES
NINTENDO
ação

FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



DICA: caso consiga o poder do inimigo e queira trocar, o botão Select anula o poder



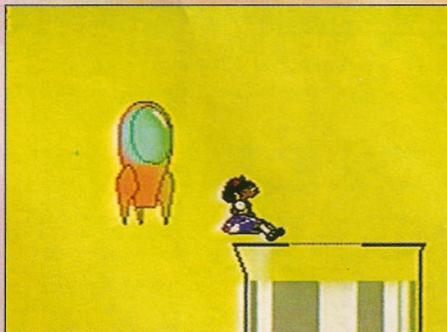
Por Marjorie Bros

Só pra variar, o pessoal do Castelo Rá-tim-bum está metido numa encrenca danada. A história é bem parecida com a de um dos episódios da série. Mas, no jogo, o final feliz só depende de você. Zequinha, Biba e Pedro chegam ao castelo. Zequinha, morrendo de sede, vai até a cozinha e encontra uma jarra cheia de um líquido verde. Pensando numa bela limonada (não sei se era nisso que ele estava pensando, mas vamos imaginar que

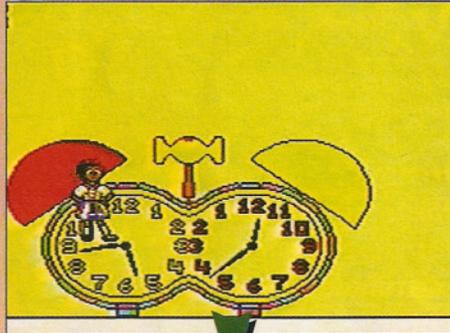
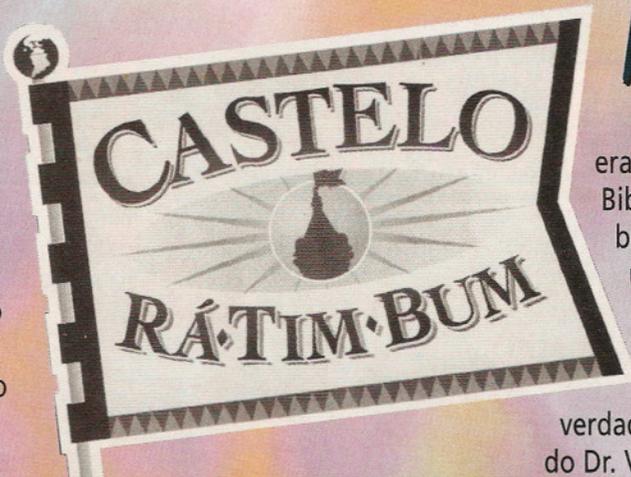


DICA: aqui use o botão 1 para passar correndo

e não ser atingido pelas gotas d'água

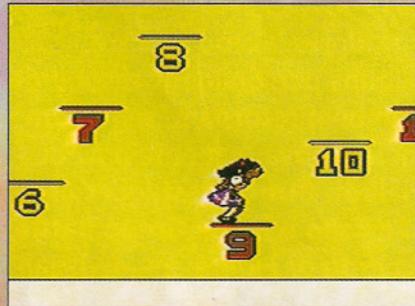
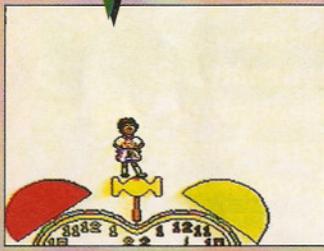


DICA: ao sair do foguete, tome cuidado para não cair dentro da jarra com água

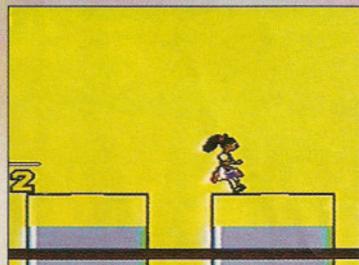


DICA: suba primeiro no ponteiro do relógio e depois

pule para cima do martelo. Pule várias vezes no martelo até o relógio quebrar



DICA: agora siga os números em ordem, caso contrário você não conseguirá subir

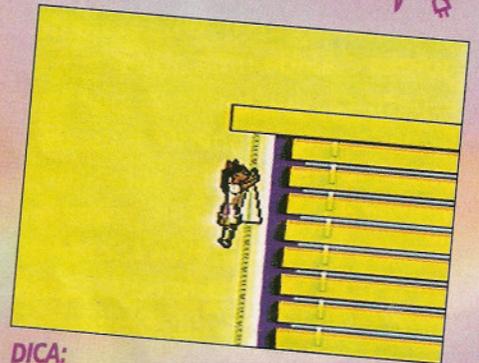


DICA: passe com cuidado por essas jarras, se cair dentro delas já era

MASTER

era sim), Zequinha bebe tudo. Biba, Pedro e Nino, que estavam brincando pelo castelo, ouvem um bebê chorando e vão até a cozinha. Adivinhem só: a tal limonada não tinha nada de limonada. Era, na verdade, mais uma das experiências do Dr. Vítor. E o bebê chorão era ninguém mais, ninguém menos que o Zequinha! Fiquem calmos, garotos: há um antídoto. Para prepará-lo, Dr. Vítor precisa de quatro ingredientes, que estão escondidos nas quatro fases do jogo. Já sabe qual é a missão, né?

fim



DICA: use a corda da cortina para subir na janela



DICA: aqui você tem de pular nas bolhas para poder passar

CASTELO RÁ-TIM-BUM

1 Jogador

MASTER
TEC-TOY
ação

FUN FACTOR

3

GRÁFICO 3

SOM 3

CONTROLE 3

ORIGINALIDADE 4



ARCADE

MORTAL 4 KOMBAT



Da GamePro

Os arcades vão ter o privilégio de receber mais um Mortal arrasador. A espera vai compensar a ansiedade dos fãs, pois a versão 1.0 de MK4 já está

detonando, como sempre! O destaque vai definitivamente para as novas armas. Cada um dos lutadores tem uma série de golpes e ainda uma arma específica, que inclusive pode ser tomada pelo oponente e usada contra o lutador. Elas substituem muitos dos ataques com socos e não são tão complexas como em jogos tipo *Soul Blade* ou *Weapon Lord*. Já o sistema de combos foi simplificado para poucos botões, e os tradicionais juggle combos não estão mais presentes. Além deles, também foram economizados os fatalities, para



O que seria de Mortal Kombat sem o tradicional "Chega Mais" de Scorpion?



DICA: aperte →, ↓ e chute baixo para dar o Teleport Stomp de Quan Chi



DICA: para dar o novo break attack, chegue

perto do oponente, segure → e aperte chute baixo

tristeza de alguns. No total, são 12 lutadores bem misturados entre personagens antigos e estreadores. Os favoritos de sempre, como Sub-Zero, Scorpion, Raiden, Liu Kang, Sonya e Reptile marcam presença com seis novos lutadores. Como sempre, alguns personagens escondidos também retornam, sendo um deles provavelmente o Noob Saibot. Outros destaques em MK4 são o modo Group Battle, à la *King of Fighters*, e o visual



3D. As rotações da câmera são bem legais, mas não tanto quanto as de *Tekken 3*, por exemplo. De resto, só jogando mesmo para se ter uma idéia do que vem por aí. Com certeza, a série de Mortal Kombat ainda vai muito longe!

fim



As chances de Noob Saibot ser um dos lutadores escondidos são bem altas!



A introdução de MK é impressionante: gráficos renderizados e um monólogo em que Raiden explica o atual combate



Como Sub-Zero nos mostra acima, o novo sistema de armas satisfaz a sede de sangue dos jogadores

MORTAL KOMBAT 4 1.0

1 ou 2 Jogadores

ARCADE
MIDWAY
luta

FUN
FACTOR

4

GRÁFICO

5

SOM

5

CONTROLE

4

ORIGINALIDADE

4



DICA: para dar o Air Lift de Fujin, aperte →, ↓, → e soco alto. Esse golpe prepara o oponente para um uppercut ou roundhouse kick



DICA: aperte ↓, → e chute baixo para dar o novo chute de Sonya, o Cartwheel Kick

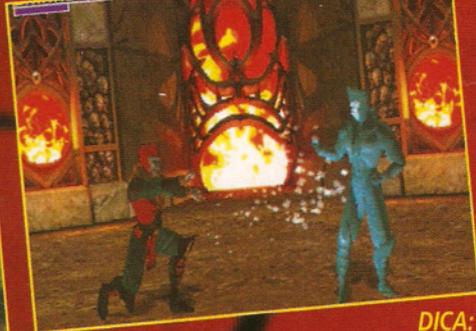


Para ter uma idéia da nova rotação 3D, dê um roundhouse kick

Esse é um novo fatality de MK4. Trata-se do Fan Stage, em que os oponentes são retalhados em pedaços pelo enorme ventilador



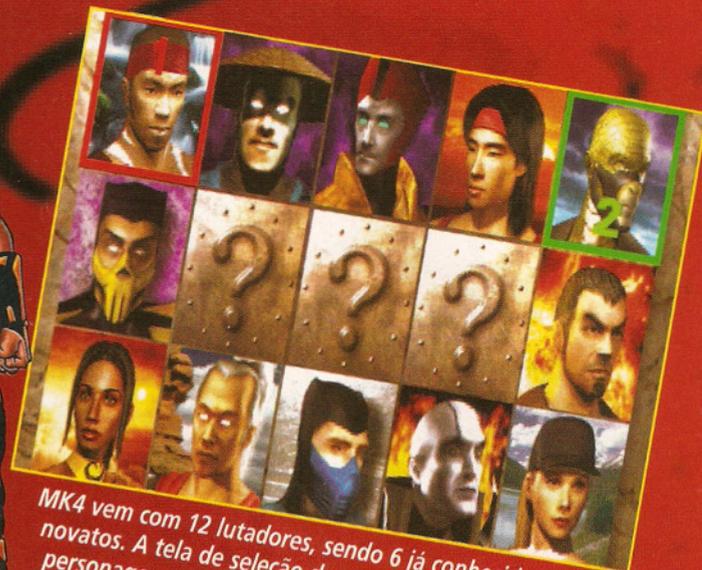
DICA: aperte ←, ↓, ← e chute alto para dar Earthquake de Jarek. Este golpe consegue ser mais eficiente que o Ground Pound do Jax



DICA: Shinmok pode incorporar qualquer um dos personagens e usar seus golpes. Aperte ↓, ← e soco baixo para virar o Sub-Zero



DICA: para acionar o handstand mode de Kai, aperte e segure bloqueio e aperte chute baixo. Tome cuidado, pois apesar de rápido, Kai não pode bloquear



MK4 vem com 12 lutadores, sendo 6 já conhecidos e 6 novatos. A tela de seleção dos personagens tem espaço para 3 lutadores secretos e ainda para os modos de seleção aleatória, Group Battle e Hidden Select



GOLPE FINAL



Um dos mais novos sucessos da Capcom, Pocket Fighter agrada a todo mundo. Reúne, ao mesmo tempo, comandos simples e movimentos sofisticados, como os de games que emprestam os personagens para ele: Street Fighter, DarkStalkers e Red Earth. Diversão garantida

Os lutadores de vários jogos da Capcom se reuniram, desta vez em formato SD (super deformer), para ver quem é o melhor. Apesar do visual e da simplicidade aparente (tem apenas três botões), Pocket Fighter traz tudo que a Capcom inventou até agora.

BABY BETINHO

LEGENDA

S - soco
C - chute
E - especial

NA TABELA DE FLASH COMBOS:

Os flash combos são acionados pressionando uma sequência de botões S e C. Qualquer sequência de até 4 golpes é válida, desde que comece com S, sempre da esquerda para a direita. As características dos golpes obedecem as regras descritas abaixo:

(círculo) - golpe normal

(triângulo) - golpe médio (pega defesa baixa)
(triângulo invertido) - golpe baixo
(quadrado) - arremesso
(estrela) - Guard Crash
(traço cheio) - golpes de ligação
(reta tracejada) - golpes que não ligam (não fazem combo)

COMANDOS BÁSICOS

Correr - ←← ou →→

Guard Crash - E, E agachado ou → + E (indefensável - pode ser carregado em três níveis)

Contra-ataque ao Guard Crash - ← + E

Easy Reversal - caído, E duas vezes

Golpe de chão - com o inimigo derrubado, ↑ + botão

Levantar rolando - caído, ← ou → + botão

Mega Crash - S + C + E (gasta barra de Mighty)

Combo; espalha jóias, mas é invencível)

Recuperação - quando arremessado (por agarrão ou golpes que derrubam), S + C

Counter Crash - quando arremessado (por agarrão ou golpes que derrubam), S + C + E (gasta barra Mighty Combo; espalha jóias)

Arremessar a bola - em posse do item, C + E

Deixar a bola - ↓ + C + E

Escolher item / provocar - Start

MIGHTY COMBOS, JÓIAS E ROUPAS

Para usar os Mighty Combos e alguns outros golpes você precisa ter estoque da barra Mighty Combo, localizado embaixo da barra de energia. As jóias tem o poder de aumentar a força dos golpes especiais correspondentes (veja a cor da sombra do golpe). A jóia arco-íris aumenta a barra de todos os três golpes especiais. Para fazer surgir as jóias, acerte os golpes. Cada tipo de Guard Crush dá um tipo de pedra. Apertando uma certa sequência de botões você vai obter um Flash Combo em que os lutadores ficam trocando de roupa. Isso garante efeitos especiais.

RYU

Golpes especiais

Hadouken: ↓↘→ + S

Shouryuken: →↓↘ + S

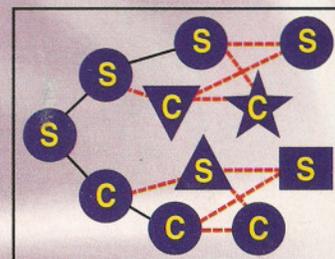
Tatsumaki Sempuukayku: ↓↙← + C

Mighty Combos

Shinkuu Hadouken: ↓↘→ + E

Boufuu Tatsumaki Sempuukayku: ↓↙← + E

Reppu Jinraishou: →↓↘ + E



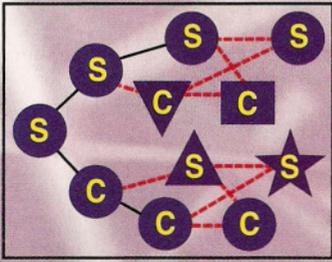
KEN

Golpes especiais

Hadouken: ↓↘→ + S
Shouryuken: →↓↘ + S
Tatsumaki Sempuukayku:
↓↙← + C

Mighty Combos

Shipuu Jinraikyaku:
←↙↓↘→ + E
Shinryuiken: ←↙↘ + E
Shouryuu Reppa: →↓↘ + E



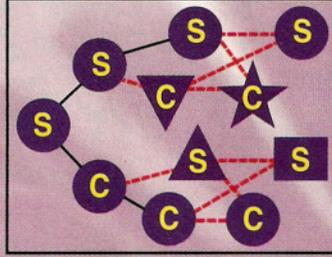
MORRIGAN

Golpes especiais

Soul Fist: ↓↘→ + S
Shadow Blade: →↓↘ + S
Parasite Roll: ↓↙← + S

Mighty Combos

Darkness Illusion:
←↙↓↘→ + E
Death Blade: →↓↘ + E
Parasite Tempest: ↓↙← + E



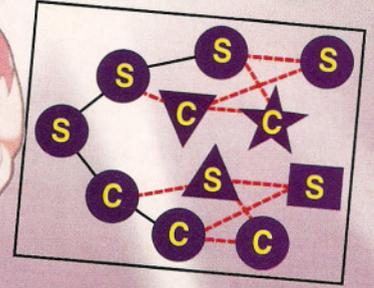
ZANGIEF

Golpes especiais

Screw Pile Driver:
360° + S + C
Double Lariat: S + E
Vanishing Flat: →↓↘ + C
Iron Press: ↓↓ + S (no ar)

Mighty Combos

Russian Beat: →↓↘ + E
Heavy Bite: ←↙↓↘→ + E
Final Atomic Buster:
360° + C



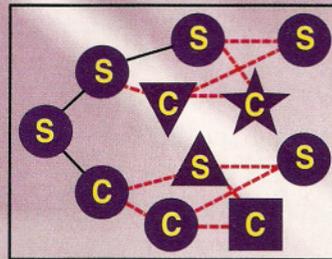
SAKURA

Golpes especiais

Hadouken: ↓↘→ + S
Shouougasa: →↓↘ + S
Shunka Shuutou:
←↙↓↘→ + C

Mighty Combos

Shinkuu Hadouken:
↓↘→ + E
Midare Harussame:
→↓↘ + E
Shunranman:
→↘↓↙← + E



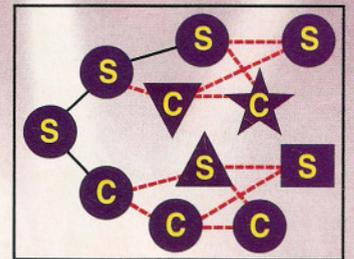
FELICIA

Golpes especiais

Sand Splash: ↓↘→ + C
Rolling Buckler:
↓↘→ + S
Delta Kick: →↓↘ + C
Rolling Scartch: ↓↙← + S
Histeric Star: S repetido

Mighty Combos

Please Help Me:
←↙↓↘→ + E
Crazy For You:
→↘↓↙← + E
Dancing Flash:
→↓↘ + E



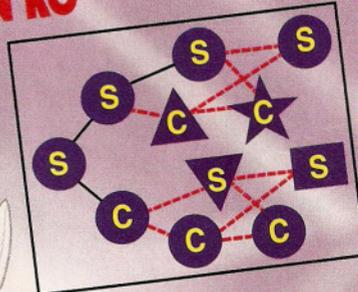
HSIEN KO

Golpes especiais

Ankhou: ↓↘→ + S
Henskyouki: ↓↙← + S
Jireitou: ←↙↓↘→ + C

Mighty Combos

Tanraiha: →↘↓↙← + E
Rairaikyu: ↓↘→ + E
Tenkaigasa: →↓↘ + E



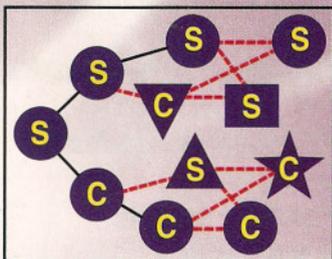
IBUKI

Golpes especiais

Kunai: ↓↘→ + S
Kazagiri: →↓↘ + C
Hien: ←↙↘ + C
Tsumuji: ↓↙← + C

Mighty Combos

Kassumi Suzaku: ↓↘→ + E
(vale no ar também)
Jiraiya: →↘↓↙← + E
Shippu: →↓↘ + E



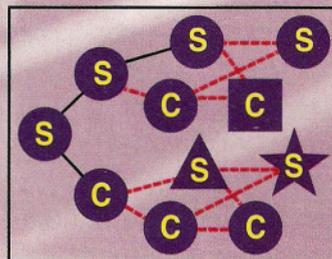
CHUN LI

Golpes especiais

Kikouken: ←↙↓↘→ + S
Hishoukayku: →↓↘ + C
Hyakuratsu Kyaku:
C repetido

Mighty Combos

Kikoushou: ↓↘→ + E
Rinkai: →↘↓↙← + E
Hazan Hishoukyaku:
→↓↘ + E



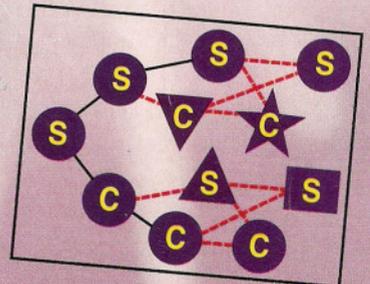
TABATHA

Golpes especiais

Dragon Blow: ↓↘→ + S
Reverie Sword: →↓↘ + S
Dragon's Roar: ↓↘→ + C

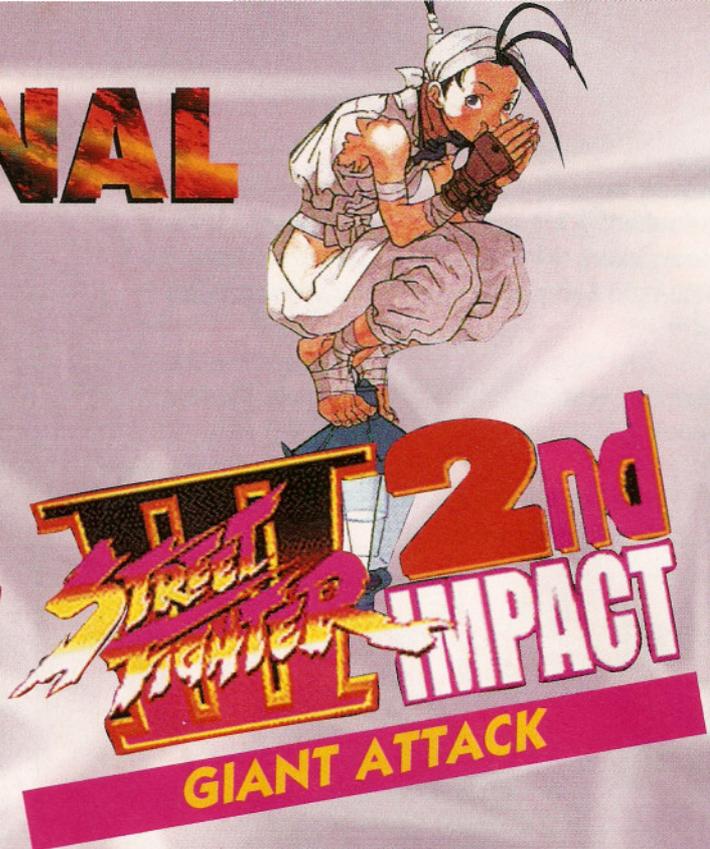
Mighty Combos

Astro Cannon:
↓↘→ + E
Untouchable Force:
→↘↓↙← + E
Dragon Apocalypse:
→↓↘ + E



GOLPE FINAL

Com dois personagens novos, Hugo e Urien - mais a diversificação dos golpes de Yang e Yun - a segunda versão de Street Fighter III chega detonando. Além de mais lutadores, o game também inova no sistema de jogo. Agora você pode acionar a barra de combos para dar um especial EX. Vá logo ao arcade mais perto de você



BABY BETINHO

SISTEMA DE JOGO

Parry: permite desviar um golpe e sair contra-atacando. Dê um toque para frente para desviar os golpes de defesa alta ou para baixo no caso de golpes rasteiros. Vale no ar também. Se conseguir dar um parry num golpe especial ou Super Arts, não perderá energia.

Leap Attack: baseia-se num salto baixo com ataque. O comando é ↓↓ + botão.

Super Arts: são golpes que só podem ser acionados com a barra com nível cheio. Cada lutador tem três, mas só pode escolher um no começo do jogo. O comando aparece na tela. Se estiver lutando contra um segundo jogador, pode-se trocar o Super Arts de batalha em batalha.

Barra Stun: fica abaixo da

barra de energia. Quando cheia, seu lutador ficará tonto. Alguns lutadores são mais resistentes à tontura, como o fortão Alex.

Recuperar o equilíbrio: quando arremessado ou depois de levar uma rasteira, o seu lutador cai. Para evitar isso, dê um toque para baixo antes de tocar o chão.

Deslocamento rápido: basta apertar duas vezes para um dos lados.

Salto maior: fazendo ↓↑ o lutador pode pular mais alto. Alguns podem cancelar golpes com esse movimento.

Target Combo: são combos com golpes comuns. As rotas variam de lutador para lutador, sendo que alguns não têm.

Golpes especiais EX: fazendo o movimento de alguns golpes especiais com dois botões, eles ficam mais fortes. No caso do

Hadouken, você deverá digitar ↓↘→ + dois socos quaisquer. O golpe EX gasta barra de Super Arts.

Personal Action: consegue-se com SF + CF. Cada lutador realiza uma ação específica. O Sean, por exemplo, joga sua bola de basquete.

Sair de arremesso: quando for pego, faça o comando de arremessar imediatamente. Se conseguir não perderá energia.

GOLPES

URIEN

***Chariott Tackle:**

(c) ←→ + chute

***Violence Knee Drop:** (c)

↓↑ + chute

***Dangerous Headbutt:**

(c) ↓↑ + soco

***Metalic Sphere:**

↓↘→ + soco

OS CONTROLES

SR - soco rápido

SM - soco médio

SF - soco forte

CR - chute rápido

CM - chute médio

CF - chute forte

(c) - carregar

* - golpes

com versão EX

HUGO

- *Giant Palm Bomber: ↓↙← + soco
- *Monster Lariat: ↓↘→ + chute
- Moonsault Press: 360° + soco
- Shoot Down Back Breaker: →↓↘ + chute
- Ultra Throw: →↘↓↙← + chute

ALEX

- *Flash Chop: ↓↘→ + soco
- *Air Knee Smash: →↓↘ + chute
- *Air Stampede: (c) ↓↑ + chute
- *Thrash Elbow: (c) ←→ + chute
- Power Bomb: →↘↓↙← + soco

DUDLEY

- *Jet Uppercut: →↓↘ + soco
- *Machine-Gun Blow: ←↙↓↘→ + soco
- *Ducking Straight: ←↙↓↘→ + chute (soco para atacar)
- *Thunder Bolt: ↓↙← + chute
- *Cross Counter: →↘↓↙← + soco

ELENA

- *Scratch Wheel: →↓↘ + chute
- *Rhino Horn: ←↙↓↘→ + chute
- *Mallet Smash: →↘↓↙← + soco
- *Spin Size: '↙← + chute (até 2 vezes)

IBUKI

- *Raida: →↘↓↙← + soco
- *Kubiori: ←↙↓↘→ + chute
- *Kazakiri: →↓↘ + chute
- *Tsumuji: ↓↙← + chute, chute
- *Kunai: durante o salto, ↓↘→ + soco



*Hien: ←↙↘ + chute



KEN

- *Hadouken: ↓↘→ + soco
- *Shouryuken: →↓↘ + soco
- *Tatsumaki Sempuukyaku: ↓↙← + chute (vale também durante o salto)

NECRO

- Snake Fang: ←↙↓↘→ + chute
- Electromagnetic Blast: →↓↘ + soco repetido
- *Tornado Hook: ←↙↓↘→ + soco
- *Fang Viper: ↓↙← + soco
- *Rising Cobra: ↓↙← + chute

ORO

- Niouriki: →↘↓↙← + soco
- *Nichirinshou: (c) ←→ + soco
- *Oniyama: (c) ↓↑ + soco
- *Jinchu Watari: ↓↘→ + chute (vale também durante o salto)

RYU

- *Hadouken: ↓↘→ + soco
- *Shouryuken: →↓↘ + soco
- *Tatsumaki



- Sempuukyaku: ↓↙← + chute (vale também durante o salto)
- *Jyoudan Sokutou Geri: ←↙↓↘→ + chute

SEAN

- *Ryubikyaku: ↓↘→ + chute
- *Sean Tackle: ←↙↓↘→ + soco pressionado
- *Dragon Smash: →↓↘ + soco
- *Tornado: ↓↙← + chute

YANG

- *Tourouzan: ↓↘→ + soco (até 3 vezes)
- *Senkyuutai: ↓↘→ + chute
- Byakko Soushoutai: ↓↙← + soco
- Zempou Tenshin: →↘↓↙← + chute

YUN

- *Tetsuzankou: →↓↘ + soco
- *Zesshoupohou: ↓↘→ + soco
- *Semkyuutai: ↓↘→ + chute
- Kobokushi: ↓↙← + soco
- Zempou Tenshin: →↘↓↙← + chute



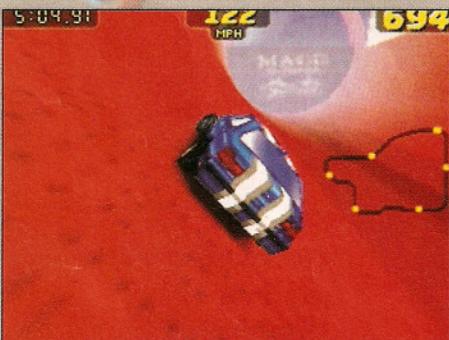
ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

Show de games de corrida começa com San Francisco Rush ER

Finalmente o N64 vai acelerar com tudo em **San Francisco Rush Extreme Racing**. O game traz quase tudo que você sempre quis em um jogo de corrida. Os fãs da versão do arcade vão ficar satisfeitos com esta conversão, pois nada foi modificado. Se alguma coisa foi alterada, foi pra melhor. Resultado: oito carros, seis pistas urbanas, quatro tipos de visão e dezenas de

atalhos. As ladeiras de São Francisco vão deixar seu estômago embrulhado. Por isso, se você é daqueles que enjoam fácil, recomenda-se fazer algumas prévias no Practice mode. E, se você tem o Rumble Pack, pode acoplá-lo para aumentar ainda mais a ação. Até agora tudo parece uma maravilha, mas você vai encontrar um problema: os controles. O segredo é aprender a compensar, senão você não vai conseguir ir muito longe. **San Francisco Rush Extreme Racing**, ao lado de **Extreme Racing** (veja mais adiante), vai esquentar o N64, que vinha meio debilitado em jogos de corrida.



DICA: essa é para os experts. Na pista 2, vá em direção à segunda fileira de cones (na pista elevada). Você vai chegar em um lugar sem saída com uma pista tripla. Pule da direita para a esquerda na segunda pista e siga em frente até achar um half pipe para dar altos loopings



DICA: as áreas com grama diminuem a velocidade, por isso nem sempre são uma boa opção para cortar caminho, especialmente nas pistas 1 e 5



DICA: a maioria sempre pega esta rampa na pista 4, mas se você olhar à direita, vai ver um pequeno túnel que leva a um atalho em um telhado

San Francisco RUSH EXTREME RACING



DICA: não dá para dar cavalos de pau em SFRRER, mas dá para sair de traseira nas curvas, apertando C ao virar



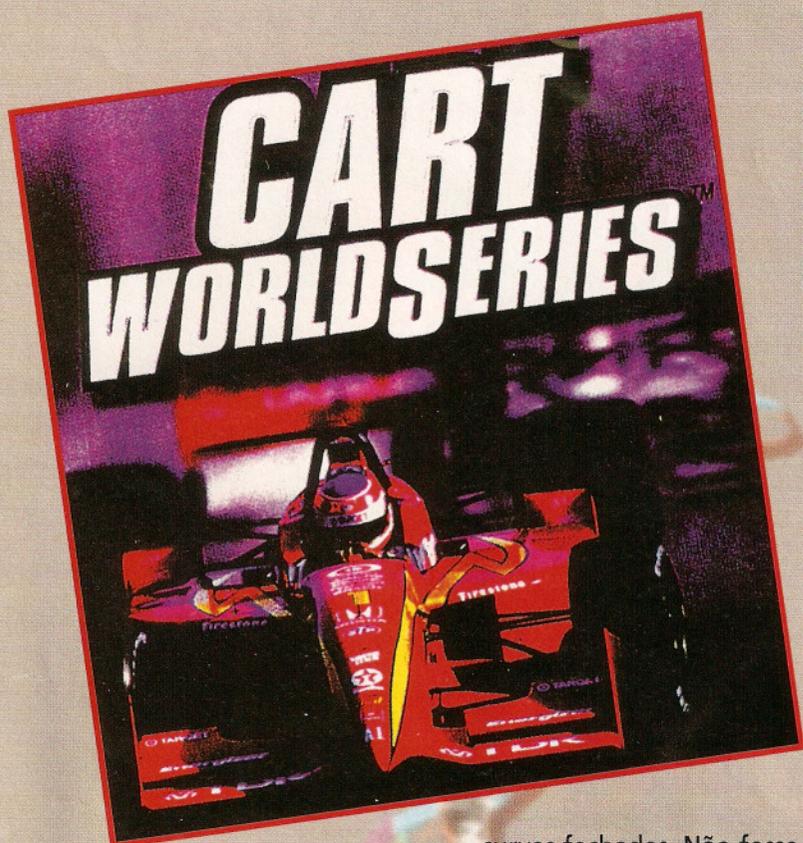
DICA: a Van e o Sedan são os que aguentam mais antes de explodir

SAN FRANCISCO RUSH	
2 Jogadores	NINTENDO 64
6 Pistas	MIDWAY
corrida	
FUN FACTOR	5
GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4



DICA: você pode derrubar pequenas árvores, mas tome cuidado com as maiores, pois elas é que vão derrubá-lo





Fãs da Indy perdem a chance de ter um grande jogo por causa do controle

A Fórmula Indy ganha sua versão virtual para P.Station com **Cart World Series**. O game poderia ter um belo campeonato, tão emocionante quanto o real, mas derrapou na primeira curva. O controle, peça chave num simulador de corrida, é impreciso e pouco fiel à realidade. Não há diferença entre pilotar o carro na grama, na brita ou na própria pista. Além disso, não há resposta imediata para os comandos. O que, na prática, implica em dar de cara com a parede na maioria das

curvas fechadas. Não fosse pelo controle, **Cart World Series** seria um show. Os gráficos impressionam pelos detalhes. Todos os corredores da Indy estão disponíveis e, melhor, com seus verdadeiros nomes (entre eles Raul Boesel, Maurício Gugelmin, Gil de Ferran e Christian Fittipaldi). Mas cuidado, para garantir sua posição, você vai ter de ralar muito.



DICA: cuidado nas curvas dos circuitos

ovais, pois um leve toque do pneu na grama pode causar um tremendo acidente



DICA: utilize o vácuo do carro à frente para conseguir mais velocidade

e, com isso, passá-lo com facilidade



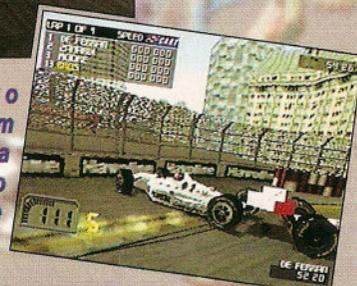
Parece que a nossa companheira de trabalho resolveu

mudar de emprego...



DICA: para ver os inimigos que estão na sua cola, aperte o botão círculo

DICA: para manobrar o carro, caso haja algum problema durante a prova, aperte o botão L1 para dar ré e colocar ponto morto



DICA: para ver as melhores voltas, condições dos pneus e tempos de voltas, aperte R2



CART WORLD SERIES

2 Jogadores
Bateria

P.STATION
SONY
corrida

FUN FACTOR
3

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3



DICA: a visão de dentro do carro permite melhor visibilidade mas, com certeza, não oferece muita jogabilidade



DICA: ao sair da pista não ultrapasse os 60 Km/h para não rodar na grama

ESPORTE TOTAL

P.STATION

Finalmente a galera das motos ganha um game de primeira

Moto Racer chega depois de um bom tempo sem jogos tradicionais de moto. Os ótimos gráficos, a jogabilidade bem suave e várias opções fazem deste game o **The Need for Speed** das motos. Os modos variam entre time-trial, solo ou split-screen. No total são 10 pistas cheias de obstáculos, com pulos, muita terra e asfalto. Você vai até passar por lugares históricos, como a Muralha de China. São duas categorias de motos: as de alta performance no asfalto e motocross, para as pistas de terra. Em



DICA: quando você usa o turbo, sacrifica o controle pela velocidade. Tente usar em retas antes dos checkpoints

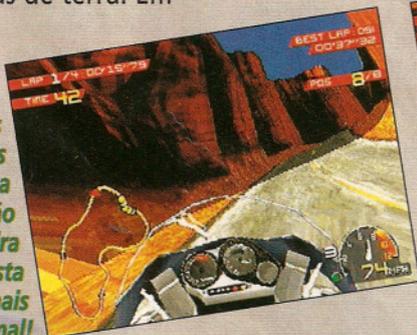
Dê uma olhada no visual desta pista!



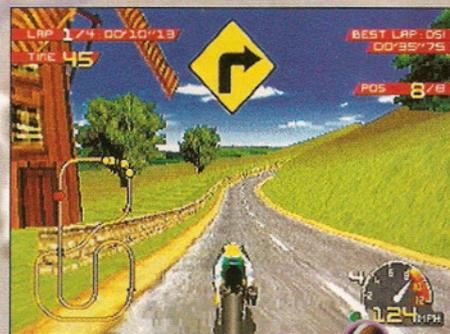
MOTO RACER

cada uma dessas categorias, você tem uma boa variedade de motos. O forte de **Moto Racer** é a mistura de ação e velocidade, o que deve agradar aos fãs dos jogos de motos, que não foram muito bem servidos nos últimos tempos.

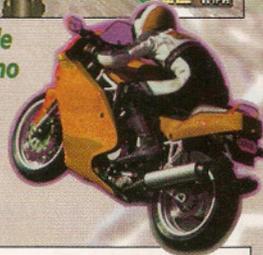
Os ótimos gráficos recriaram uma boa impressão em primeira pessoa. Esta visão é mais animal!



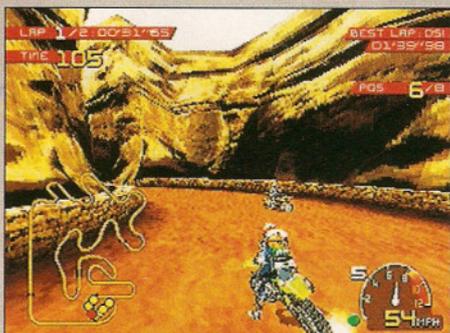
A tela dividida não prejudica os detalhes. Deixe os indicadores na horizontal para ter uma melhor visão do horizonte



DICA: em pistas onde há muito vento, como a Rock Forest, não pise muito para não se dar mal



DICA: use o turbo quando estiver no final da descida de algum morro para que sua moto fique demolidora



DICA: pise fundo no breque em curvas fechadas e jogue os oponentes para fora da pista ou nas paredes

MOTO RACER

2 Jogadores
10 Pistas

P.STATION
ELECTRONIC ARTS
corrida

FUN FACTOR

5

GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

TEST DRIVE 4

■ Uma das séries mais tradicionais do PC ganha versão para console da Sony

A série Test Drive, uma das mais antigas do PC, chega ao P.Station. Os gráficos ficaram caprichados. A falha está na falta de outros modos como, por exemplo, o split-screen para dois jogadores. Os

controles são muito sensíveis, fazendo qualquer um derrapar muito no começo. Os carros e as pistas estão muito bons. As músicas e o barulho dos motores e dos pneus cantando dispensam comentários. Mais uma boa opção para P.Station.

DICA: não tente jogar os carros para fora da pista, pois uma colisão maior pode acabar tirando também você da prova



DICA: acelere tudo nas retas para tentar chegar junto com o computador



DICA: tente não ser atingido por trás, pois quase sempre você acaba saindo da pista

TESTE DRIVE 4

2 Jogadores
10 Pistas

P.STATION
ACCOLADE
Corrida

FUN FACTOR
4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

FORMULA 1 Championship Edition

■ Tanto detalhe que você pode até dar uma mexidinha do capacete...

A segunda versão de **Formula 1 Championship Edition** chega para ocupar um lugar no pódio. A Psygnosis adicionou a essa versão alguns elementos novos, como um modo para dois jogadores (com tela

DICA: comece a frear muito antes das curvas fechadas. É mais fácil e economiza tempo



emocionante. Você pode escolher qualquer um dos corredores e pistas da temporada 97. Também é possível criar um corredor.

Aliás, o jogo leva ao extremo as possibilidades de ajustes técnicos. Se você quiser, pode até dar uma ajeitada no capacete...



DICA: pilotos iniciantes devem acionar a linha de treino,

que mostra o melhor traçado

dividida ao meio) e um modo Arcade. O resultado é um game completo, com controle preciso, jogabilidade realista e, sobretudo,



DICA: no modo Arcade, corte caminho para ganhar tempo

F1 CHAMPIONSHIP EDITION

2 Jogadores
18 Pistas

P.STATION
PSYGNOSIS
Corrida

FUN FACTOR
4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

■ **Acclaim lança aperitivo de primeira para a galera que espera por F-Zero**

Depois do sucesso de **Turok: The Dinossaur Hunter**, a Acclaim está de volta em outro estilo. Agora é hora da arena de corrida cibernética de **Extreme G**. Não querendo comparar, mas já comparando, **Extreme G** é mais ou menos um **Wipe Out** para o N64. Você pode escolher entre cinco veículos futuristas com aceleração, velocidade e armas diferentes. Cada



um tem uma arma, mas você pode pegar outras durante a corrida, como em **Wipe Out**. Os modos de corrida variam em competições solo, contra o tempo, o modo Extreme Contest contra oponentes e uma opção multiplayer. Podemos dizer assim:

Extreme G é um aperitivo para amenizar a espera de **F-Zero 64**, o jogo de corrida mais aguardado do momento para o console da Nintendo 64.



DICA: guarde o turbo para quando pegar a manha das pistas. O melhor lugar para usá-lo é nos retões



DICA: quando você chegar às bifurcações, siga o carro do computador que estiver a sua frente. Ele sempre pega o caminho mais curto



DICA: ganhe um empurrãozinho nas largadas deixando os caras de trás baterem em você



DICA: a melhor maneira de acertar o alvo com os projéteis é esperar o número dos veículos aparecer. Quando isto acontecer, aperte o turbo e mande chumbo

DICA: devido ao grande número de armas



espalhadas nas pistas, você deve escolher um veículo com boa aceleração e velocidade final

EXTREME G	
4 Jogadores	NINTENDO 64
	ACCLAIM corrida
FUN FACTOR	
4	
GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4



DICA: quando achar este trailer power-up, tente queimar todo mundo atrás de você



DICA: as minas são os itens mais difíceis de se usar, porque você nunca sabe se rolou legal. Solte-as em áreas estreitas ou em curvas, pois são lugares em que não há muito tempo para reagir



DEZEMBRO, FÉRIAS PELA FRENTE: HORA DE RENOVAR SEUS GAMES.

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



NOVO PREÇO

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

AÇÃO: Resident Evil Director's Cut, Mega Man X4, Time Crisis c/ Arma [R\$129.90], Tomb Raiders, The Lost World, Duke Nukem 3D;
ESPORTE: FIFA World Cup 98, FIFA Soccer '97, NBA Live 98, Goal Storm '97, Cool Boarders 2;
LUTA: Marvel Super Heroes, Street Fighter Alpha 2, Tekken 2, Street Fighter EX Plus Alpha, Mortal Kombat Trilogy, Star Wars: Masters of Teras Kasi;

AVENTURA: M.K. Mythologies, Crash Bandicoot 2;
RPG: Final Fantasy 7, Castlevania: Symphony of the Night, Wild Arms, Magic The Gathering;
SIMULAÇÃO: Formula 1 C.E., Need For Speed 2, Ace Combat 2, CART World Series, Jet Moto 2, San Francisco Rush, Need For Speed: Rally;
ACESSÓRIOS: Controle Analógico [R\$74.90]; Game Shark [R\$94.90]; e muitos outros.

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



NOVO PREÇO

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

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

AÇÃO: Resident Evil, Mega Man X4, The Lost World, Virtua Cop 2 c/ Arma [R\$114.90], Duke Nukem 3D, Tomb Raider, Saturn Bomberman, ID4: Independence Day, Die Hard Arcade;
AVENTURA: Sonic R, Croc, Sonic Jam;
ESPORTE: Worldwide Soccer 98, Enemy Zero, Worldwide Soccer 97, NBA Action 98;
ESTRATÉGIA: Warcraft 2: The Dark Saga;

LUTA: Marvel Super Heroes, Street Fighter 2 Collection, Mortal Kombat Trilogy, Fighters Megamix;
RPG: Magic Knight Rayearth, Albert Odyssey, Magic: The Gathering, Shining The Holy Ark;
SIMULAÇÃO: Courier Crisis, Nascar Racing 98, S-ga Ages (After Burner 2);
ACESSÓRIOS: Conversor Japonês [R\$39.90], Game Shark [R\$94.90]; e muitos outros.

QUALQUER PEDIDO GANHA UM "KIT GAMER" EXCLUSIVO

• NOVIDADES PSX •



**R\$ 89,90
cada**

AÇÃO: Tomb Raider 2
AVENTURA: Comm&Conquer Red Alert, Jersey Devil, Nightmare Creatures
LUTA: Street Fighter 2 Collection, Dragon Ball GT
S&M: Slaughter & Mutilation
RPG: Alundra, Deathtrap Dungeon
SIMULAÇÃO: Test Drive 4: The Challenge

• NOVIDADES SAT •



**R\$ 89,90
cada**

TEMOS TODOS OS ACESSÓRIOS 32 BITS, ORIGINAIS E DA INTERACT

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

**LIGUE
AGORA**

(011) 7295-9666

**E RECEBA
EM SUA CASA**



DIRECTSHOPPING



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

Preços e ofertas sujeitos a alteração sem aviso prévio. Jogos disponíveis em lojas físicas e online. *Frete e impostos não incluídos. **Pagamento em 9x somente para cartões de crédito. **Pagamento em 9x somente para cartões de crédito. **Pagamento em 9x somente para cartões de crédito.



Tudo em cima na edição deste mês!
Novidades para MK Trilogy do Saturn,
The Lost World do Mega, MDK do P.Station...
Fora o show de games e truques que você vê
nesta página, com os jogos do momento

NINTENDO 64

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE



JOGUE COM O AT-ST

Digite o seu nome como
_Wampa_Stompa e
ajuste os controles
para Tradicional.

Agora comece o jogo e, na primeira fase, quando você vir os AT-STs, aperte simultaneamente ← e C (→). Dê uma conferida nos ângulos da câmera e um deles vai ser trás de um AT-ST. Você vai poder controlá-lo. Para atirar, aperte ↑.

NINTENDO 64

EXTREME-G

VÁRIOS TRUQUES

Todas as pistas e carros

Para acessá-las, digite **61GGB5**.

Boulder Dash

Comece um novo Contest e pressione R na tela de seleção de veículos. Quando aparecer o cursor do nome, aperte R novamente e coloque o nome **roller**.

Velocidade extrema

Para entrar no extreme mode, escreva seu nome (no Contest) como **xtreme**.

Pistas transparentes

Na hora de colocar seu nome, entre com a palavra **ghostly**.

Tela distorcida

Entre com o nome de **fisheye**. A tela ficará distorcida como se houvesse uma lente nela.

Tela distorcida 2

Coloque **magnify** como nome. Um outro efeito de distorção será percebido.

Carros invisíveis

Na hora de colocar o nome, entre como **stealth**. Todos os carros ficarão invisíveis ficando apenas as sombras e as armas.

P.STATION

COOL BOARDERS 2

ROUPAS NOVAS

Na tela de
seleção de
modos
faça: ↓ +

R1, ↑ + R1, ↓ + R2, ↑ + R2, ↑, ↑ + R1, ↓, ↓ + R2. Agora, escolha as personagens Cindy ou Irin e note que você poderá escolher outras roupas. **Obs:** as roupas secretas são conjuntos, portanto não se pode selecionar um tipo de camisa e outro de calça.



Acesse Roach

Para correr com ele, basta terminar o Contest na opção Meltdown.

De cabeça para baixo

Use a palavra **antigrav** no lugar de seu nome. As pistas ficarão de ponta cabeça!

Polígonos quadrados

Use **uglymode** para retirar os efeitos mip-mapping e transparência nas texturas, deixando o jogo com cara de P.Station...

Esqueleto dos polígonos

Adotando o nome **wired**, Extreme G ficará com um aspecto Virtual Boy, só com o esqueleto dos polígonos (gráficos wire frame)...

P.STATION

FINAL FANTASY VII

NOVOS ITENS

A versão americana de Final Fantasy VII (e o FF VII International) conta com três itens secretos. Eles devem

ser entregues para o carinha no segundo andar da casa ao lado do bar. Antes derrote Lord Godo em Wutai.

1. Guidebook: use o morph no monstro Ghost Ship, que aparece no corredor submarino em Junon. Pode ser trocada com uma matéria que permite eliminar o tempo quando lutar contra Emerald Weapon.

2. Earth Harp: vença Emerald Weapon. Vale três master materia.

3. Desert Rose: derrote Ruby Weapon. Em troca, ganhará um chocobo dourado.

Toques para derrotar os Weapons: **Emerald** - combine a demi com quad magic, mais Knights of the Round.

Nível 99 recomendado. HP: 1.000.000; **Ruby** - entre na batalha com dois personagens mortos e ressuscite-os durante o combate. Isso evita o ataque do redemoinho de areia. Use o ribbon para evitar as anomalias. Nível 99 recomendado. Esqueça os braços e concentre seu ataque no corpo. HP - 800.000.



ARCADE

POCKET FIGHTER / GEM FIGHTER MINIMIX LUTE COM AKUMA/DAN

Coloque o cursor nos espaços vazios, ao lado de Ryu ou Ken, para fazer aparecer os personagens secretos Akuma e Dan.



AKUMA

Gouhadouken: ↓↘→ + S

Goushouryuken: →↓↘ + S

Tatsumaki Zankuukayaku:

↓↙← + C

Zankuu Hadouken: ↓↘→ + S no ar

Hyakkishuu: ↓↘→↗ + S (+ S ou S na cabeça do oponente ou C ou C no peito do inimigo acionam golpes diferentes)

Mighty Combos

Messatsu Gouhadouken:

←↙↓↘→ + E

Messatsu

Goushouryuken: →↓↘ + E

Ten'ma Gouzankuu: ←↙↓↘→ + E no ar

Shungokusatsu: →↘↓↙← + E (gasta 3 níveis de barra)



DAN

Gadouken: ↓↘→ + S

Kouryuken: →↓↘ + S

Dankuukyaku: ↓↙← + C

Tchouhatsu Densetsu: ↓↘→↓↘→ +

Start (gasta barra)

Mighty Combos

Oyaji Blast: ←↙↓↘→ + E

Kouryu Rekka: →↓↘ + E

Shinkuu Gadouken: ↓↘→ + E

Shungokusatsu: →↘↓↙← + E

(gasta 3 níveis de barra)



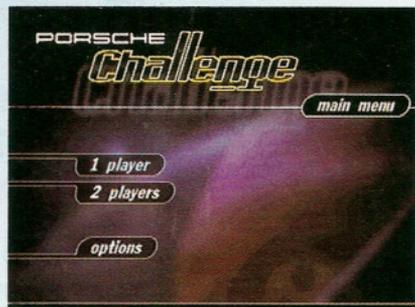
P.STATION

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

ARRANGE MODE FÁCIL

Se você acha o arrange mode muito difícil, tente essa dica. Coloque o cursor em arrange, na tela de modos, e coloque para a direita por três segundos. Se der certo, a palavra "arrange" vai ficar verde. Da hora, não?





P.STATION

PORSCHE CHALLENGE

**ACIONE O SECRET MODE
CHEIO DE TRUQUES**

Aperte os botões descritos abaixo na tela título. Após acionar a primeira dica, uma nova opção,

chamada Secret Mode, vai aparecer. **Obs:** os botões entre parêntesis devem ser pressionados juntos

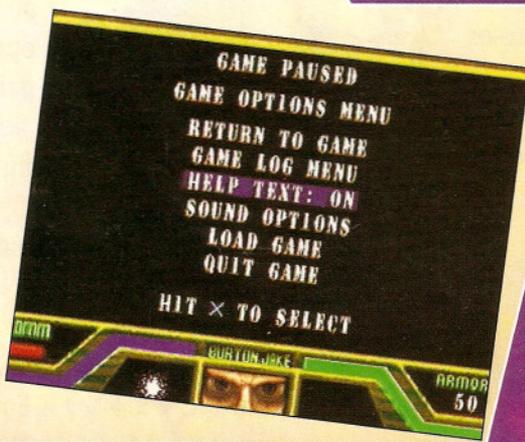
P.STATION

BROKEN HELIX

**MAIS VIDA, ARMOR
E MUNIÇÃO**

Mais vida e armadura: pause o jogo e aperte Δ . Na próxima tela, leve o cursor até Help Text e aperte e segure simultaneamente L1 e R2. Aí aperte \circ e X juntos. Despouse o jogo e sua vida e sua armadura vão estar restauradas.

Mais munição: pause o jogo e aperte Δ . Na tela seguinte, leve o cursor até Help Text, aperte e segure simultaneamente L1 e R2 e aperte Δ e X juntos. Despouse o jogo e você vai estar com mais munição.



Todos os carros pulam: aperte $(\uparrow + \square)$, $(\uparrow + \circ)$, $(\uparrow + \square)$, $(\uparrow + \circ)$, $(\uparrow + \square)$, $(\uparrow + \circ)$, $(\uparrow + \square)$

Lentes Fisheye: aperte $(\square \Delta \circ)$, L1, L2, R2, R1

Vozes altas: aperte \uparrow , Δ , \uparrow , Δ

Carro Hyper: $(\text{Select} + \square)$, $(\text{Select} + \circ)$, $(\text{Select} + \square + \circ)$

Pistas interativas: $(\downarrow + \text{Start})$, $(\uparrow + \text{Start})$, Select, Start

Carro invisível: $(\square + \circ)$, $(L2 + R2)$, $(\square + \circ)$, $(L1 + R1)$, $(\square + \circ)$

Pistas longas: $(\text{Select} + \uparrow)$, $(\text{Select} + \downarrow)$, Start, Select

Corrida maluca: \uparrow , \leftarrow , $(\rightarrow + \text{Select})$

Modo Mirror: $(\leftarrow + \circ)$, $(\downarrow + \Delta)$, $(\rightarrow + \square)$

Carro do jogador pula: $\square \circ \square$

SNES

**X-MEN: MUTANT
APOCALYPSE**

PASSWORDS

Hivebrood's Deserted Camp: Xavier, Magneto, Gambit, Ciclope, Apocalypse, Gambit, Magneto, Magneto

Genoshan Prison: Gambit, Fera, Magneto, Ciclope, Ciclope, Gambit, Magneto, Apocalypse

Apocalypse's Base: Fera, Gambit, Fera, Wolverine, Magneto, Fera, Ciclope, Wolverine

Danger Room (Ômega Vermelho): Psylocke, Wolverine, Wolverine, Gambit, Wolverine, Fera, Psylocke, Ciclope

Danger Room (Fanático): Gambit, Fera, Ciclope, Ciclope, Wolverine, Ciclope, Psylocke, Fera

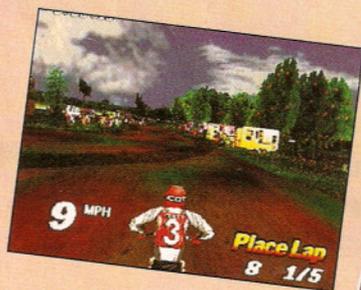
Avalon: Fera, Gambit, Gambit, Wolverine, Magneto, Magneto, Xavier, Gambit

P.STATION

VMX RACING

TRUQUES

Aperte os seguintes botões no decorrer do jogo:



Pista maluca: $\uparrow \leftarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \uparrow \downarrow \uparrow$, Select

Pista Disco: X, $\circ \square$, X, X, $\Delta \Delta$, X, Select

Modo Paint: Δ , X, $\Delta \square \square \Delta \circ$, X, Select

Ver as coordenadas: $\downarrow \uparrow \leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow$, Select

Música Techno: $\leftarrow \uparrow \rightarrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$, Select

P.STATION

DISNEY'S HERCULES

PASSWORDS

Assista a todos os filminhos:

Pegasus - Soldado - Centauro - Soldado

Hero's Gauntlet: Hydra - Medusa - Escudo - Medusa

The Centaur's Forest: Centauro - Cabeça de Hércules - Minotauro - Arqueiro



The Big Olive: Centauro - Escudo - Hydra - Cabeça de Hércules

The Hydra Canyon: Escudo - Capacete - Escudo - Soldado

Medusa's Lair: Arqueiro - Pegasus - Arqueiro, Centauro

Ataques de Cyclops: Capacete - Pegasus - Cabeça de Hércules - Arqueiro

Vôo de Titan: Soldado - Escudo - Escudo - Relâmpago

Passagens de Eternal Torment: Medusa - Soldado - Centauro - Pegasus

Vortex of Souls: Soldado - Relâmpago - Soldado - Centauro

MEGA

VECTORMAN

TELA DE OPTIONS ORBOT'S PRIVATE E LOGO FUN

Tela de Options Orbot's Private: na tela de options, aperte A, B, B, A, ↓, A, B, B, A. Uma nova tela chamada Refus Q. Orbot's Private Options Screen vai aparecer. Nela, você pode aumentar sua vida, energia, melhorar as armas e ainda selecionar qualquer fase.

Logo Fun: quando o logo da Sega aparecer, você pode controlar o Vectorman. Pule do logo para a direita e atire para cima, bem à direita do A de "Sega". Quando o monitor escondido explodir, pule nele para pegar o power-up escondido. Agora você pode destruir o logo quando atirar.



P.SATION

WARCRAFT II: THE DARK SAGA

PASSWORDS

Digite os passwords abaixo para acionar as seguintes dicas:

Mais dinheiro: GLTTRNG

Modo God: TSGDDYTD

Game Victory: NTTCLNS

Game Loss: TPTFLWRM

Mais óleo: VLDZ

Mais mágica: VRYLTLT

Exército mais forte:

DCKMT

Mostrar mapa: NSCRN

Construção rápida: MKTS

Finalizar Game Victory:

THRCBNL

Jogo sem final:

NVRWNNR

Mais lenha: HTCHTXNS

SUPER GP DICAS

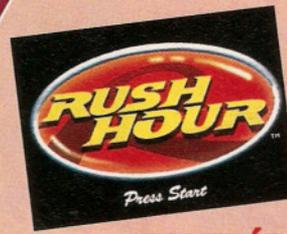
P.STATION

STREET FIGHTER EX PLUS

BONUS GAME

No menu Mode Select, leve o cursor até Practice e aperte Select, ↑ ↑ → ↑ → ↑, Select.

As palavras "Here Comes a New Game" vão aparecer no canto da tela. Entre no modo Practice e você vai ver uma nova opção, a do Bonus Game.



P.STATION

RUSH HOUR

SUPER CHAMPIONSHIP, PISTA AO

CONTRÁRIO, PISTA SUNKEN CITY E CARROS ESCONDIDOS

Aperte os seguintes botões na tela título quando as palavras "Press Start" estiverem piscando:

Super Championship:

aperte → □ ← ○ ↑ X

Pista ao contrário: ← △

R1 ○ L1 ↓

Pista Sunken City: X

↑ △ ↓, R1, L1

Carros

escondidos: ↑ ←

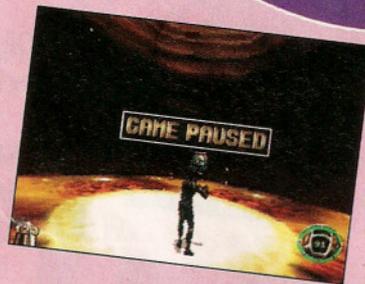
→, X, ○, □

P.STATION

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

PASSAGEM SECRETA

Na parte de fora do castelo, derrote o Armor Lord e entre na próxima sala. Acerte a parede mais distante à esquerda, pegue a Meat e fique parado por 20 segundos no buraco que você abriu. Um elevador vai levá-lo para uma sala secreta, cheia de Jewel Knuckles e um Mirror Cuirass.



P.STATION

MDK

CÓDIGOS DAS ARMAS

Aperte os seguintes botões com o jogo pausado:

Superbomba: ↓ → ○ ○ ← ← ↑ □ △

Thunder weapon: ↓ ↑ ← ← △ ↑ → ↓

Twister weapon: ↓ L1 □ △ → ↑ X

Granada: △ ○ □ □ L1 →

Bones Airstrike:

↓ ↑ ○ ↓ ↑ ↓ L1

Super Chain gun:

← L1 ↓ □ △ ↑ ↓

Granada Sniper:

↑ □ L1 ← ○ △ □

Mortar: ← L1 △ □ → ○ ← ←

SATURN



MORTAL KOMBAT TRILOGY

JOGUE COMO O CHAMELEON

Na tela fighter-select, escolha qualquer ninja que seja homem. Em seguida, na tela de loading, logo antes da luta, aperte e segure simultaneamente ←, bloqueio, corrida, soco alto e chute alto até a luta começar. Se fez certo, seu personagem vai explodir e virar o Chameleon.

MEGA

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

MODO DE COMBATE

Entre com a password CIVILWAR e jogue com os dois jogadores ao mesmo tempo.

SELEÇÃO DE FASES

Use a password MAGICBOX e vá para o options para escolher a fase em que quer começar.

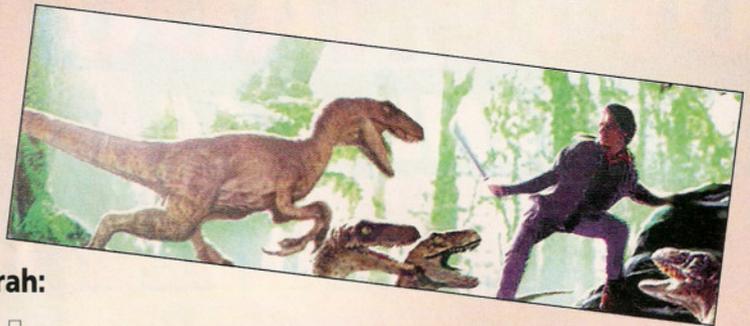
CAÇADOR COM ROUPA VERMELHA

Use a senha REDHUNT e deixe a roupa dele mais "cheguei"...

P.STATION

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

PASSWORDS



DNA total e 99 vidas:

Compy:	Hunter:	Raptor:	T.Rex:	Sarah:
X X	□□	X X	X X	□□
○△	△○	○△	○△	△○
□X	X□	□X	□□	X X
□X	□□	□X	□X	□□
○□	□X	□□	△□	△X
△□	○△	△○	△□	○△

Level passwords: digite o seguinte password três vezes:

□X○△△X□○△○X□

Passwords das galerias:

Compy:	Hunter:	Raptor:	T.Rex:	Prey Galery:
□□	X X	□□	△△	△△
△○	○△	△○	□X	△△
X○	□△	X○	○□	□X
△○	△△	△○	○X	○□
△△	X○	X△	X□	△X
X X	□○	X△	△□	□□

DNA total e 20 vidas:

Compy:	Hunter:	Raptor:	T.Rex:	Sarah:
X X	□□	○○	△△	○○
○○	△△	X X	□□	X X
△△	○○	□□	X□	□X
△○	△△	□X	△□	△X
○□	□X	△△	X○	X△
□○	X△	□△	○○	△△

PARA CAÇADORES DE NOVAS EMOÇÕES !!



Despachamos para todo o Brasil!!

Preços especiais para locadoras e revendas

CAMARA Games

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

HELP I

DETONADO

NINTENDO 64

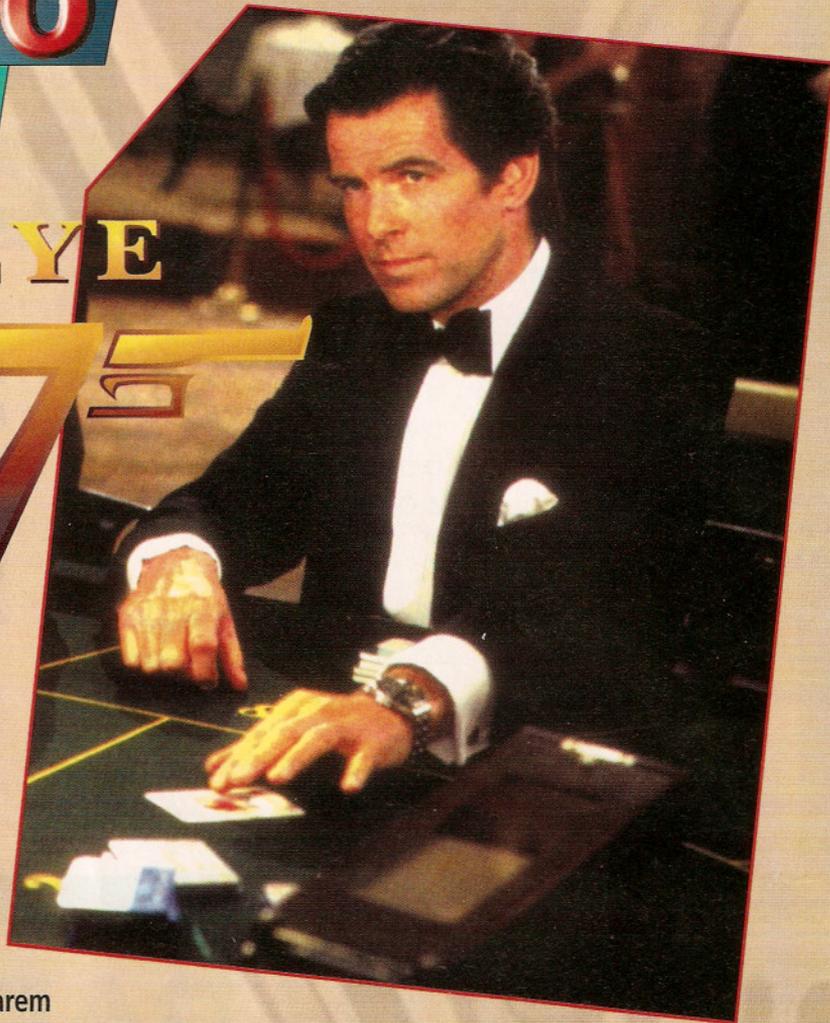
GOLDENEYE

007



Por Lord Mathias

GoldenEye é um poderoso satélite bélico construído pelos russos durante a Guerra Fria (tempo em que os comunistas comiam criancinhas, manés). Para a felicidade de todos, a arma nunca foi usada. Quer dizer, não havia sido usada até os malucos da Janus Syndicate, organização que trafica armamentos aéreos, colocarem as mãos nas chaves e senhas que abrem caminho para detoná-la. Com a ajuda de um figurão do exército russo, a vilã Xenia Onatopp entrou na base secreta que guardava o acesso ao satélite e mandou tudo pelos ares. Bom, moçada, a partir de agora meu nome é Bond, James Bond. E prometo parar esse bando de malucos em nome da rainha da Inglaterra (God Save the Queen!). Se você também decidiu enfrentar a missão de agente



secreto, aviso: assistir ao filme em que o jogo foi baseado é bom, mas não é tudo. São, ao todo, 20 fases e três níveis diferentes (Agent, Secret Agent e 00 Agent). No Secret Agent – modo em que este detonado foi feito – é possível acessar só 19 fases. Para abrir a vigésima fase, é preciso completar todas as missões no modo 00 Agent. Cada fase exige que você complete um certo número de missões. Você não precisa cumprir as missões na ordem do detonado. Basta não esquecer nenhuma para passar de fase. De qualquer modo, o game é muito difícil. Principalmente porque sua energia durante toda a fase é única. Há

apenas um item que a protege: o colete à prova de bala. Então, não deixe escapar nenhum e cheque sempre sua energia e itens no super-relógio de Bond. Quem sabe você fica com a mocinha.



GOLDENEYE 007

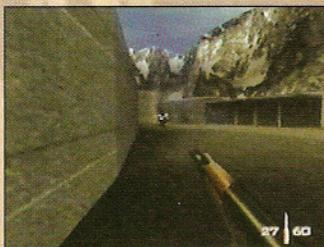
1/4 Jogadores **NINTENDO 64**
Bateria NINTENDO/RARE
ação

FUN
FACTOR

5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	5

DAM



Acerte o soldado que está correndo em direção ao alarme, pois se ele acioná-lo virão muitos outros inimigos



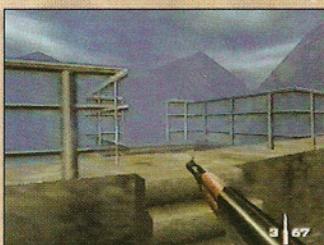
Destrua o alarme para que nenhum soldado possa acioná-lo



Use a mira da metralhadora para acertar o cadeado do portão. Depois é só seguir em frente



Em cada casa existe um alarme. Destrua todos eles para completar o objetivo



Suba esta escadinha e salte para finalizar a primeira missão. Não se anime, é só o começo

FACILITY



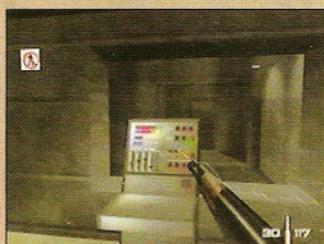
Antes de descer, acerte de cima a cabeça do soldado que está "meditando" no banheiro



Faça bastante barulho fora do banheiro e volte. Fique nesta posição para detonar os soldados que virão



Esse soldado possui a Key Card que abre a primeira porta, que dá para o primeiro computador



Acione esses computadores para abrir as portas e prosseguir na fase



Dr. Doak é um dos seus agentes. Não atire, fale com ele para seguir em frente

Trevelyan: Glad you could make it, 007.



Fale com Trevelyan para completar um dos objetivos

Bond: ...and the other half?



Coloque as bombas nos tanques e exploda-os para completar o último objetivo dessa missão

RUNWAY



Só há uma sala nessa fase. Nela você encontra a chave do avião. Pegue-a para completar um dos objetivos



Pegue o tanque e passe por cima dos soldados

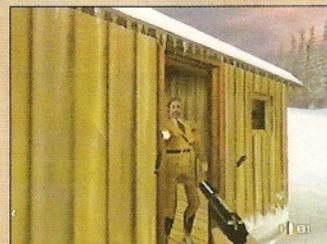


Essa é a bateria anti-aérea. Use o tanque para destruí-la e completar mais um dos objetivos

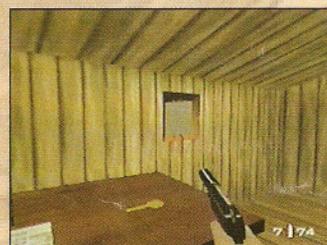


Após destruir a bateria anti-aérea, siga para o avião para finalizar a missão

SURFACE



Nessa cabana está o soldado que possui a chave para entrar na sala onde está o equipamento de comunicação



A chave do cofre está sobre a mesa em uma das cabanas



Desligue o equipamento de comunicação e complete um dos objetivos



Use a chave para abrir o cofre e obter as plantas do edifício

Continua

DETONADO

NINTENDO 64

GOLDENEYE 007^S



Acerte e quebre todos os cadeados para entrar no Bunker



Depois de copiar a chave deixe a original por lá

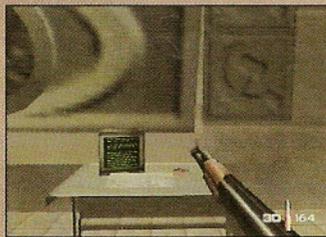
BUNKER



Aqui você pode destruir esta câmera através do vidro da porta



Destrua todas as câmeras para que o alarme não dispare



Pegue a chave e use o Key Analyzer para copiá-la



Por fim, tire uma foto do painel de controle e complete o último objetivo dessa missão

SILO



Não atire nos engenheiros para não falhar em sua missão



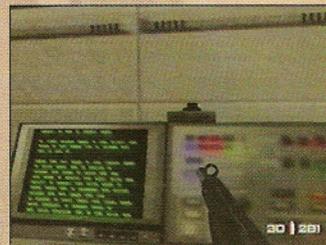
Pegue nas salas todos os cartões para abrir as portas e prosseguir na fase



Ao encontrar os reféns, acerte logo os soldados, caso contrário o refém já era



Procure nas salas a Telemetric Data para completar um dos objetivos



Use novamente o Bomb Defuser e desarme a bomba que está na sala das máquinas



Pegue o Cicity Card para completar mais um dos objetivos



Coloque o Tracker no helicóptero. Faça isso de perto para não errar



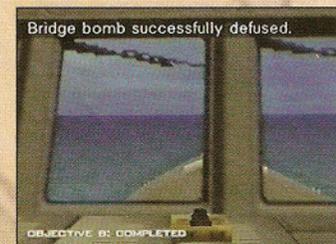
Tire uma foto do satélite que está no último andar

SURFACE



Destrua as câmeras para o alarme não tocar

FRIGATE



Use o Bomb Defuser para desarmar a bomba que está na sala de controle



Detone esse cara para pegar a chave para entrar na sala onde está o equipamento de comunicação



Use a chave para abrir a porta e destrua o equipamento de comunicação. Assim, você completa um dos objetivos



Nessa sala você encontra a primeira lista das duas que você precisa pegar



Na mesma sala onde você encontra o colete à prova de balas encontra-se a outra lista



Volte para pegar no cofre o documento e sua arma



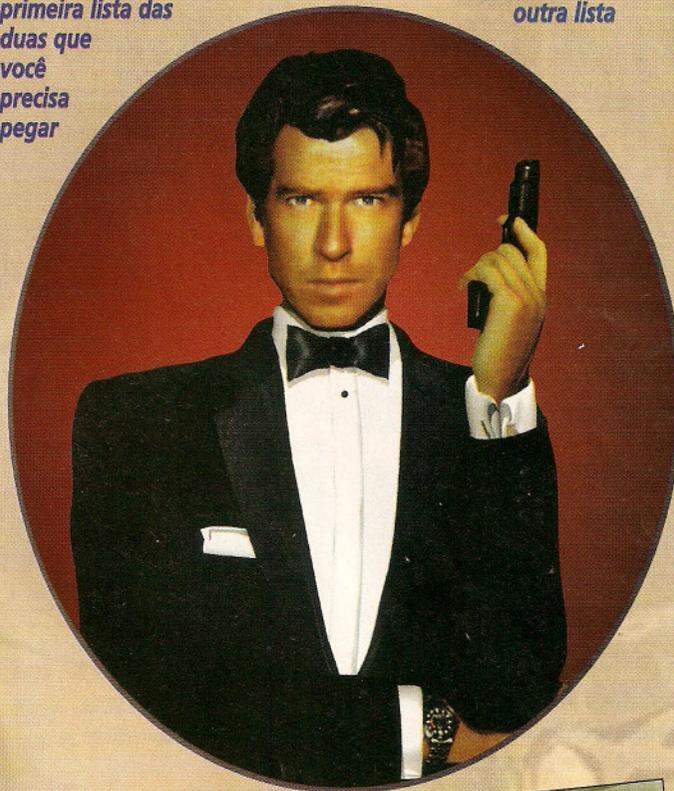
Bomb placed on Hound MI-4.

OBJECTIVE B1 COMPLETED

DD: 09:43



Coloque a bomba no helicóptero e depois entre na porta que está ao lado

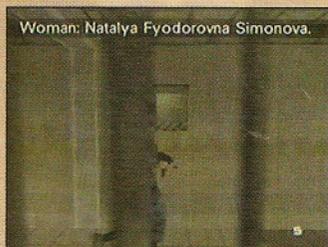


Destrua a última câmera para que o alarme não toque



Escolte Natalya até a sala de controle. Depois siga pela porta de vidro e finalize a missão

BUNKER



Woman: Natalya Fyodorovna Simonova.

Use o relógio magnético de James para pegar a chave que está na parede



Essa é a última câmera de vídeo que você tem de destruir



Pegue a outra chave do cofre, pois só com as duas chaves o cofre pode ser aberto

STATUE



Valentin: Good evening, Mr. Bond. These are strange times...

Encontre Valentin no contêiner vermelho e espere que ele complete o objetivo



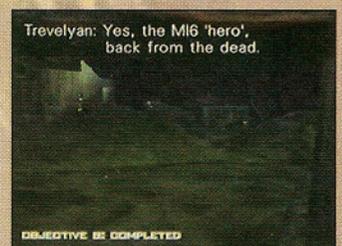
Na sala onde fica o cofre você pega a primeira chave dele



Pegue a fita de vídeo que está sobre a mesa para completar um dos objetivos



Fique no canto da parede para destruir as Drone Guns



Trevelyan: Yes, the MI6 'hero', back from the dead.

Abaixe a arma até desmascarar Janus e completar o objetivo

Continua

DETONADO

NINTENDO 64

GOLDENEYE 007⁵



Proteja-se atrás da estátua para acabar com os soldados de Janus. Depois vá rápido para onde começou a fase e salve Natalya



Após explodir o helicóptero, volte e ache a "caixa preta". Depois siga para o portão e saia pacificamente

ARCHIVES



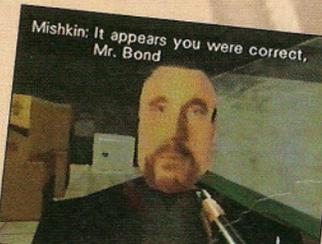
Não pegue nada que está sobre a mesa. Vá até os soldados e acerte-os na porrada



Destrua as caixas para descobrir uma passagem secreta



Salve Natalya nesta sala. Tome cuidado para não atingi-la



Não atire neste cara. Espere ele dar a você a chave do cofre e depois use-a para pegar a "caixa preta" que está no cofre



Espere Natalya, destrua a vidraça e termine a missão

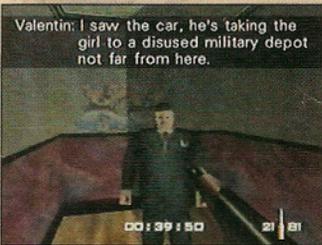
STREETS



Use o tanque para terminar mais rápido a missão. Ele também ajuda a destruir os inimigos



Entre na janela que está à direita para pegar um colete à prova de balas



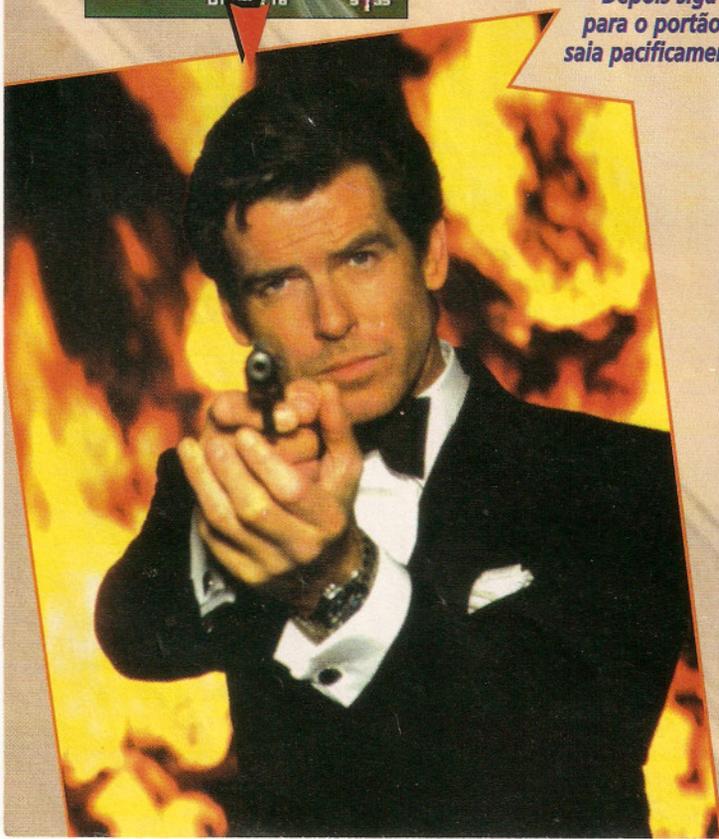
Encontre Valentín na casa e espere-o completar o objetivo



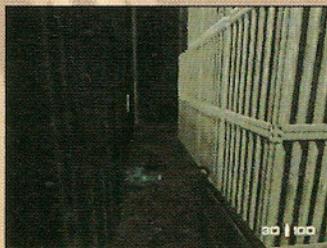
Deste ponto em diante você terá de prosseguir a pé, pois o tanque será danificado se passar pelas minas



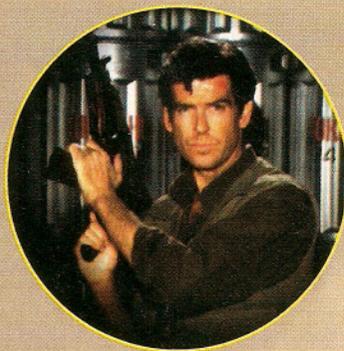
Ao chegar aqui é só seguir em frente para terminar a missão



DEPOT



Em quase todos os galpões há um colete à prova de balas



TRAIN



Neste galpão há uma Drone Gun. Fique encostado na parede e use a mira da arma para destruí-la



Destrua todos os freios. Existe um freio em cada vagão



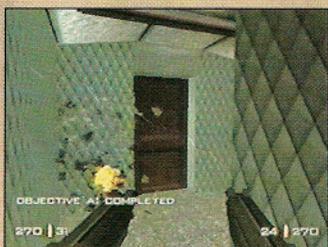
Destrua os computadores e pegue nesta mesma sala a chave do cofre que estava com o soldado



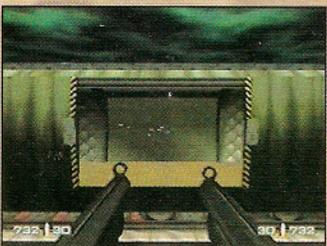
Pegando as armas destes soldados você poderá também usar duas armas juntas



Use a chave do cofre para abri-lo e pegue os documentos



Após destruir o último freio do trem fique atento aos soldados que vão aparecer atrás de você



Por fim, encontre o trem e abra as portas. Cuidado com os soldados que estão dentro dele



Acerte logo o soldado que está apontando a arma para Natalya



Seja rápido e use o laser do relógio para abrir a passagem. Espere Natalya finalizar a missão para poder sair



Destrua todas as caixas. Certifique-se que Natalya não está por perto para não feri-la

JUNGLE



Fique atrás da árvore e use a mira da AR 33 para destruir a Drone Gun



Vá na frente para proteger Natalya e terminar a missão

CONTROL



Não esqueça de proteger Natalya, esta é sua principal missão, não falhe



Acerte a Drone Gun ainda dentro do elevador. Use a mira para fazer isso



Fique atrás das árvores para eliminar Xenia. Aqui você conta com a ajuda de Natalya



Fique atento ao som das granadas que caem perto de você



Suba a escada devagar o suficiente para ver a Drone Gun e destruí-la



Após passar pelos caras das granadas, siga em frente e pegue alguns explosivos

Continua

DETONADO

NINTENDO 64

GOLDENEYE 007



Não mate Boris. Caso contrário, sua missão falhará



Use os explosivos para destruir os computadores blindados. Não perdoe, destrua todos



De longe as Drone Guns não conseguem vê-lo. Acerte-as daqui para não ser atingido



Suba as escadas. No último andar você vai encontrar estas grades. Passe por elas e pegue um colete à prova de balas



Proteja Natalya até ela sair do computador, se ela morrer sua missão já era



Entre na porta da esquerda para encontrar o último computador. Destrua-o

CAVERNS



Logo no início da fase, você já terá de detonar vários soldados. Use a metralhadora



Espere os cientistas correrem e destrua completamente os computadores



Aqui você tem de destruir o computador central. Cuidado para não matar os cientistas



Nesta passagem há uma Drone Gun. Destrua para poder passar numa boa



Mande pelos ares os dois computadores que restam nesta sala



Cuidado com as Drone Guns que estão do outro lado da passagem

CRADLE



No início da fase há um colete à prova de balas. Pegue-o para ter mais chances contra os inimigos



Antes de entrar na sala, destrua as Drone Guns. Depois entre e acabe com o computador

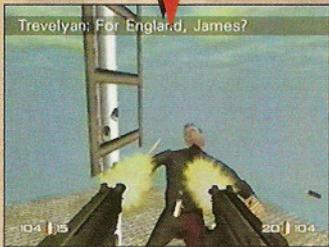


Acerte Traveyan e corra para a outra sala para pegá-lo de frente



AZTEC

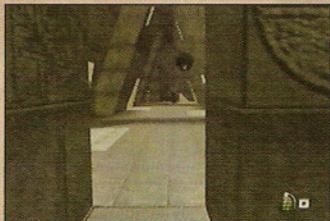
Se você acabou o jogo na dificuldade Secret Agent, a fase Aztec vai abrir automaticamente. Se quiser abrir a fase Egyptian Temple, passe por todas as fases no modo Agent 00



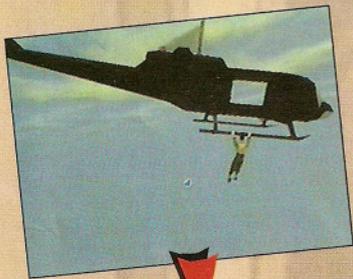
Siga-o até a escada e desça para confrontá-lo. Acerte tudo o que você tiver para destruí-lo



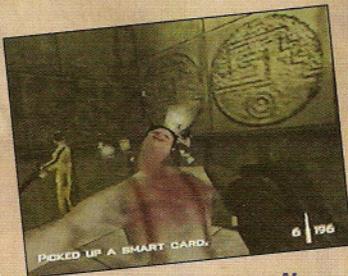
Acerte primeiro o soldado que está na direita, depois pegue os outros dois à esquerda



Aqui lance uma granada para chamar a atenção dos inimigos. Assim você os pega correndo



Como nos filmes, James sempre termina bem acompanhado, aliás muito bem acompanhado



Nesse inimigo você tem de descarregar dois pentes de AR 33. Faça isso encostado nele



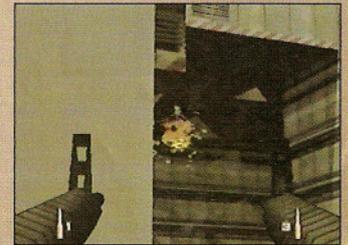
Fique no canto da parede e use a mira da arma para detonar as Drone Guns



Acabe com os inimigos que estão atrás das caixas usando a mira da AR 33



Neste corredor há duas Drone Guns. Acabe com elas antes de prosseguir por ele



Faça o mesmo para destruir as Drone Guns localizadas no alto da tela



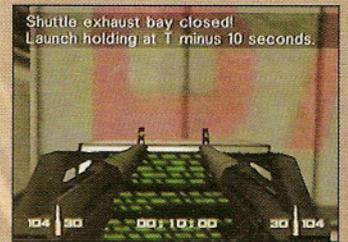
Use esse computador para fechar a Exhaust Bay e passar pela porta



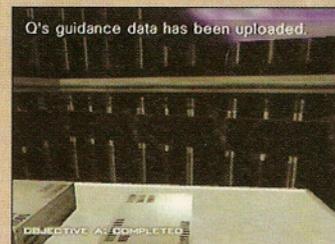
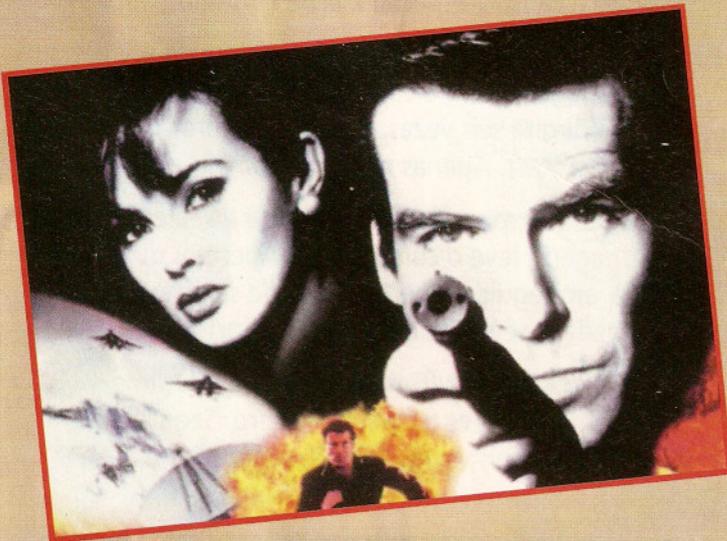
Coloque o Protocol Data no computador que está no lado esquerdo e inicie a contagem



Pegue o Protocol Data ao lado do computador para começar a sequência de lançamento



Volte a este computador para abrir a Exhaust Bay e prosseguir a contagem



Use o disquete com Guidance Data no drive que está na outra mesa



Mais uma vez James Bond salvou o mundo, missão de agente secreto cumprida



DETONADO

32 BITS



Por Marjorie Bros

MegaMan voltou em nova versão da série X e trouxe um amigo. Não é fantástico? Em *MegaMan X4*, ou *RockMan no Japão*, você pode jogar com MegaMan ou com Zero. A história para cada um deles é diferente, mas as fases são as mesmas. Jogando como Zero você conta com a ajuda da andróide Iris, que dá informações gerais sobre as fases e os inimigos. Ao contrário de MegaMan, que ganha as armas dos inimigos quando os derrota, Zero ganha experiência, como nos jogos de RPG. A maior dificuldade de jogar com Zero é descobrir o ataque mais eficaz para cada inimigo. Já com MegaMan, personagem que escolhi para detonar o game, a dificuldade é escolher a arma certa. MegaMan também tem um ajudante, o andróide Double, que, como Iris, dá informações sobre inimigos e fases. Atenção ao que Double diz que é essencial para acertar a arma. Se você não entende nada de inglês, siga meus passos.

ROCKMAN X4



ROCKMAN X4	
1 Jogador Bateria	P.STATION/SATURN CAPCOM ação
FUN FACTOR 4	GRÁFICO 4
	SOM 4
	CONTROLE 4
	ORIGINALIDADE 4



ARMADURAS ESPECIAIS

Special Armor (P.Station): na tela de seleção de personagens, leve o cursor até X. Aperte X duas vezes e, em seguida, aperte esquerda seis vezes. Para finalizar, segure L1 e R2 e aperte Start. Encontre a cápsula especial e ache a ultimate armor.

Zero's Black Armor (P.Station): na tela de seleção de personagens, leve o cursor até Zero. Segure R1 e aperte direita seis vezes. Solte R1, segure X e aperte Start. Apenas muda de cor.

Special Armor (Saturn): na tela de seleção de personagens, leve o cursor até X. Aperte B duas vezes e, em seguida, aperte esquerda seis vezes. Para finalizar, segure L e R e aperte Start.

Zero's Black Armor (Saturn): na tela seleção de personagens, leve o cursor até Zero. Segure R e aperte direita seis vezes. Solte R, segure B e aperte Start.

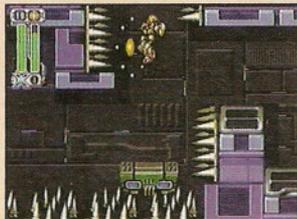
PARTES DA ARMADURA

Botas



Na fase Jungle área 1, Depois da primeira queda de água, pegue uma entrada à direita para conseguir encontrar as botas

Braço



Em Space Fortress área 2, atire o mais alto possível com a Lightning Web para usar a teia como apoio, subir e achar a cápsula

Capacete



Em Volcano área 2, após pegar o robô, salte para este ponto, use a Twin Slasher carregada para destruir as rochas e achar a cápsula

Armadura



Consiga em Cyberspace um ranking S na terceira parte da área 1 para fazer aparecer a cápsula da armadura

Sky Lagoon

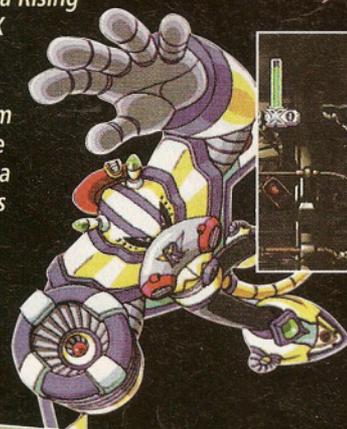


Para acabar com este monstro, mande tiros carregados em sua cabeça. Quando vier em sua direção, passe por baixo dele, usando o dash

Snow Base



Use a arma Rising Fire com X ou Rising Flame Sword com Zero neste ponto para destruir os blocos de gelo e fazer cair o coração



Depois de passar sobre as plataformas de gelo que se derretem nos espinhos, fique na parede à direita. No alto, use a Lightning Web com X ou Sky Waltz com Zero para pegar o EX-Tank

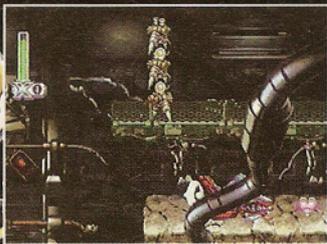


Na área 2, destruindo os blocos de gelo você irá encontrar o W-Tank. É útil para recarregar a energia das armas

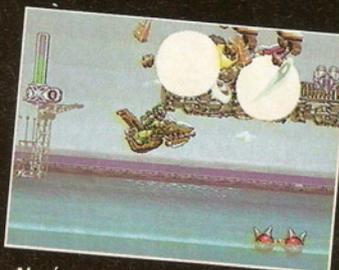


Esse inimigo você mata com a arma normal, a X-Buster. O ponto fraco é sua cabeça. Quando vier em sua direção, use a parede para pulá-lo

Marine Base



Na área 1, não pule o terceiro buraco, passe por baixo para pegar mais um coração

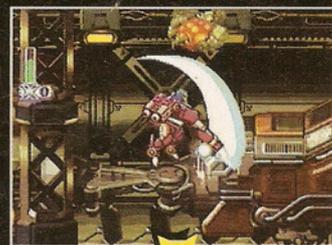


Na área 2, destrua esses blocos com o dash para pegar outro Ex-Tank, útil para recarregar o seu life



Para acabar com Jet Stringen, fique neste canto pulando e atire a Frost Tower quando ele descer para atacar

Military Train



Na área 2, após pegar o robô destrua o segundo vagão para surgir mais um coração

Continua

DETONADO

32 BITS

ROCKMAN X4

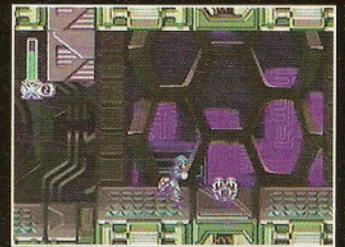


Bio Laboratory



Na segunda parte da área 2, siga em frente e volte rápido. Pule em cima da primeira

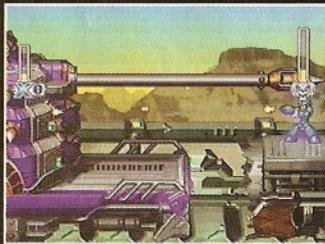
plataforma. Logo depois que ela cair, pule de novo para alcançar o coração do lado direito



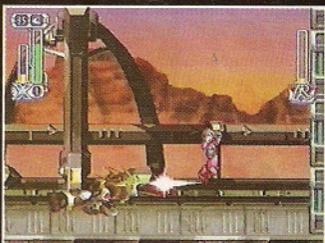
Para fazer aparecer o E-Tank com X, consiga ranking S na segunda parte da área 1. Com Zero, consiga ranking S na terceira parte da área 1



Para acabar com Cyber Peacock com facilidade, fique se movendo de um lado para o outro usando a Soul Body. Acerte-o duas vezes



Para acabar com esse vagão, acerte primeiro as flechas para depois acertar o lança-tiros, sempre atirando deste local



Para mandar Slash Beast para os ares, atire com a Ground Hunter. Quando ele atacar, pule o seu ataque. Repita a operação



Jungle



Para pegar o coração que está escondido nesta árvore, na área 2, use a Rising Fire com X ou Rising Flame Sword com Zero. Você vai queimar as folhas

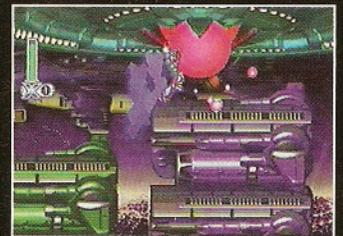


A Arma indicada para matar Web Spider é a Twin Slasher. Atire e pule a sua teia. Quando ele ficar nervoso atire com a boca dele aberta. Não fique no centro para não ser atingido pelos choques



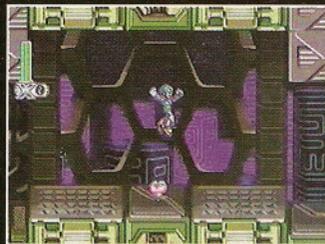
A arma ideal para acertar o cogumelo é a Lightning Web. Quando ele se multiplicar, procure o verdadeiro e decore-o, pois ele não muda. Mande teia nele !!

Air Force

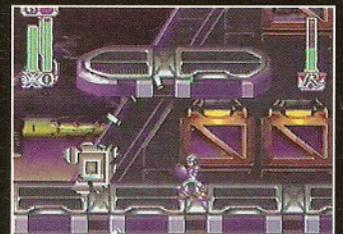


Seja rápido para chegar a esta plataforma na área 1 em tempo de pegar o coração. Antes que o tiro laser destrua a plataforma, não se preocupe: se você pegar o coração e morrer com o laser, não precisará repetir a operação

Cyberspace



Para ganhar mais um coração com X, consiga Ranking S na primeira parte da área 1. Com Zero, consiga Ranking S na segunda parte da área 1



Use a Aiming Laser para acertar Storm Owl. Atire uma vez para mirá-lo e atire de novo para o tiro perseguir o inimigo. Os tiros dele são facilmente desviados usando o dash

Volcano



Na área 2, após subir desviando dos meteoros, use o pulo com o dash para alcançar esse ponto e pegar mais um coração



Para acabar com Magma Dragon, acerte-o com Double Cyclone quando ele parar na esquerda e corra para a direita. Ele irá pousar desse lado. Antes que toque o solo, acerte-o. Repita a operação

Final Weapon



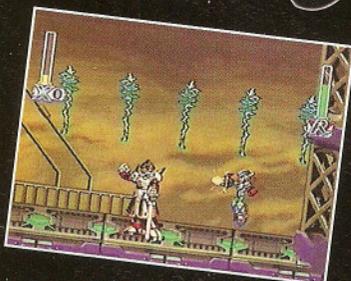
Não é preciso muita estratégia para enfrentar Double. Apenas mande bala usando a Double Cyclone



Dando de frente com General, use as mãos dele para chegar ao alto e atire com a X-buster carregada em sua cabeça. Quando vier em cima de você, use a parede para pulá-lo e acertá-lo pelas costas com a Twin Slasher, ou o dash para passar por baixo dele



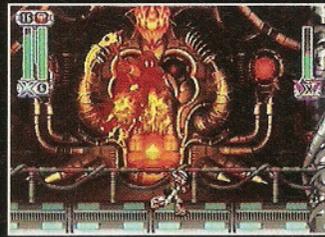
Space Port



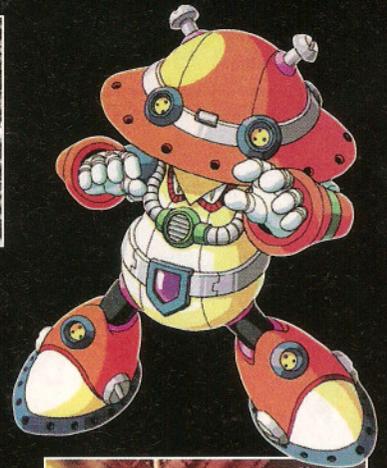
Para matar Colonel vai ter de ser na raça. Com a arma normal, a X-buster, seus raios são facilmente desviados. Flutuando, aperte duas vezes o botão de pulo. Quando ele sumir, pule para trás atirando, pois ele irá surgir na sua frente



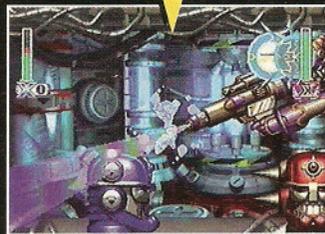
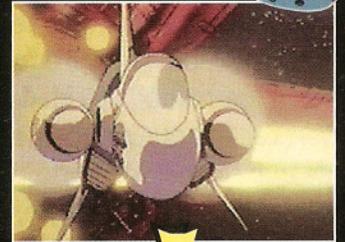
Chegando a esta sala você terá de enfrentar todos inimigos de novo. Use as mesmas estratégia. Caso perca energia ao matar um chefe, suba na parte superior para pegar energia e recarregar as armas



Ao enfrentar Sigma em forma de morte, use a Rising Fire bem no meio dele. Caso ele desapareça, corra rápido para o lado que ele for. Use o dash para fugir de sua foice



A arma certa para acertar Sigma 2 é a Lightning Web. Atire nele e espere o machado chegar bem perto de você para passar embaixo dele usando o dash. Caso o machado prenda na parede, você ficará atrás dele. Mande bala. Caso prenda no chão, ele soltará um raio, você terá de flutuar para escapar



O final do Sigma se divide em duas partes: o cérebro do lado esquerdo e o atirador do lado direito. Para acabar com o cérebro fique no centro, acertando com o tiro carregado e escapando das ventanias com o dash. Contra o atirador, você terá de usar as caras para chegar no alto e acertar com o tiro carregado a sua cabeça. Fique esperto com o raio laser



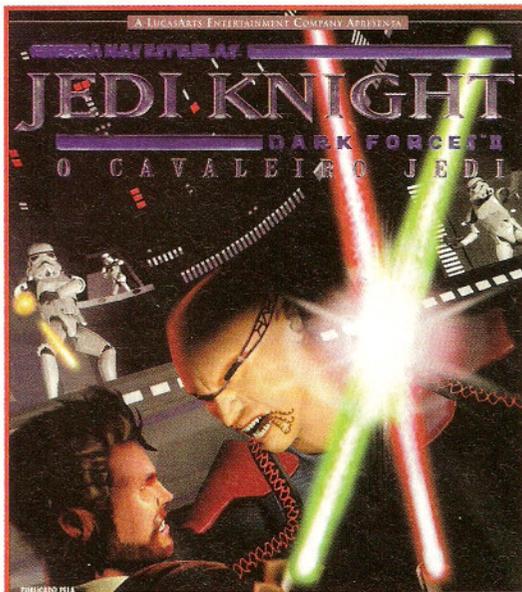
No final, Sigma tenta destruir a terra acionando a Final Weapon, mas Colonel intercepta.....

fim

COMPUTER ZONE

A FORÇA ESTÁ DE VOLTA NO PC

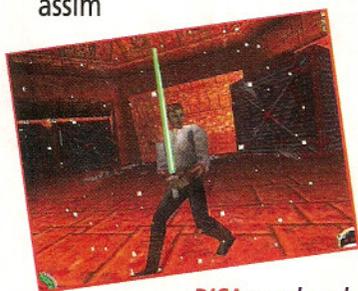
Kyle Katarn arrasou a segunda Estrela da morte e agora curte sua solidão na cidade vertical, até que recebe a notícia de que seu pai foi morto por soldados do império. Kyle, ou melhor, você, vai sair babando para vingar a morte do pai. **Jedi Knight**, a tão esperada continuação de **Dark Forces**, chega ao mesmo tempo em que é lançado nos Estados Unidos. A galera chegada na saga Star Wars pode ir ficando de cabelo em pé. Com boa movimentação e muita ação, Jedi Knight traz um esquema interessante. Dependendo de suas ações você vai aprendendo a força Jedi para o bem ou para o mal, e assim



vai mudando a história. Apesar da variedade de obstáculos, o game está mais fácil que a primeira versão. As fases estão mais curtas, os desafios em geral mais fáceis. Já os inimigos

estão bem mais inteligentes. Uma boa notícia é poder salvar o jogo em qualquer lugar. No modo multiplayer, você pode detonar com até 8 pessoas.

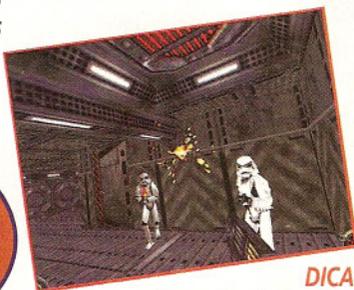
fim



DICA: o sabre de luz não é só poderosíssimo para matar os inimigos, mas também para defender os tiros que você vai levar



DICA: contra alguns inimigos, economizar bala é besteira, eles o destroem em questão de segundos



DICA: evite enfrentar muitos inimigos de uma vez, você acaba se tornando um alvo fácil

DICA: em contatos corpo-a-corpo é besteira usar armas laser.



Utilize o sabre de luz ou os punhos

DICA: se os inimigos estiverem muito



perto de precipícios, use os punhos ou o sabre para jogá-los para baixo

ENDEREÇO:
www.brasoft.com.br



Eles podem detoná-lo rapidinho

DICA: cuidado com os inimigos que caem de fendas do teto.



DICA: procure bem alguns itens, passagens e teletransportes, pois ficam muito bem escondidos!!

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 100MHz, 16MB de RAM, vídeo padrão PCI, CD-ROM 2x e Win95.

UM APRENDIZADO DA PESADA EM STAR TREK

Os fãs de Star Trek tem motivos de sobra para comemorar.

StarFleet Academy é a razão. Nesse simulador feito com atores reais, você faz o papel de um aluno em treinamento para virar capitão. Para completar seu aprendizado você tem de passar por diversas missões e comandar uma equipe. De suas decisões depende o andamento do game. Se você é fã de Jornada nas Estrelas, prepare-se para "conviver" com a galera da antiga série: William

ENDEREÇO:
www.interplay.com.br



DICA: escolha a classe de acordo com a sua habilidade. Quanto maior a classe, maior a dificuldade



DICA: para acrescentar legendas às falas, clique em Settings...



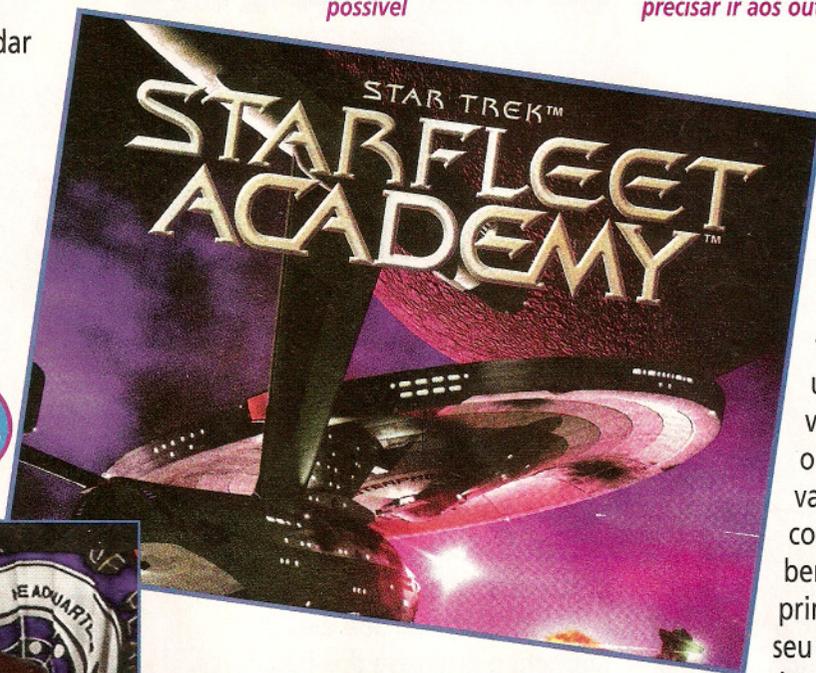
...e depois em áudio. Ai escolha a opção subtitle



DICA: separe a briga. Demonstre comando mas, ao mesmo tempo, seja o mais neutro possível



DICA: no painel principal, dê comandos básicos para o funcionamento da nave sem precisar ir aos outros painéis



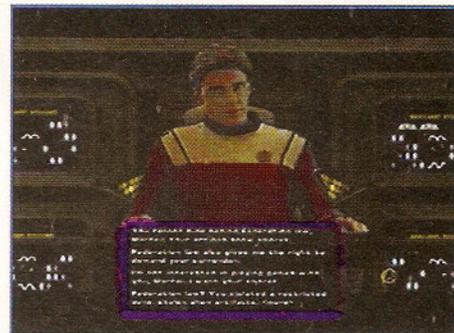
Shatner (capitão Kirk), George Takei (capitão Sulu) e Walter Koenig (comandante Chekov). Os gráficos, feitos com tecnologia 3-Dfx, são um show à parte. Para você alcançar seu objetivo e virar capitão, vai ter a colaboração dos comandos. Eles estão bem explicados nas duas primeiras missões. Se o seu inglês não estiver em cima, dá para acionar as

legendas e não perder a narrativa. Como não poderia deixar de ser, você pode jogar em rede local ou via Internet.

fim



DICA: para usar o teleporte, dê um clique no painel que controla a energia e depois clique na figura do "bonequinho", no canto inferior esquerdo da tela



DICA: trate-o diplomaticamente, mas com firmeza



Por mais mal educado que seja o infrator...

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 90 MHz, 16 MB Ram, CD-Rom 4, 150 MB livres no HD

FLASHBACK

KILLER INSTINCT

SNES



Por Baby Betinho

Nos idos de 95, enquanto P.Station e Saturn eram as grandes novidades do mercado, o SNes, então líder absoluto, saía com *Killer Instinct*, inovando nos combos e na porrada!

Não tem discussão, moçada, *Killer Instinct* é um clássico. Quando foi lançado, *Killer* era o jogo do futuro: som e gráficos jamais vistos num console de 16 bits. Na época, a Nintendo dizia que um jogador poderia conseguir no

DICA: para selecionar Eyedol, segure → nesta tela e faça L, R, X, B, Y, A. Ao entrar

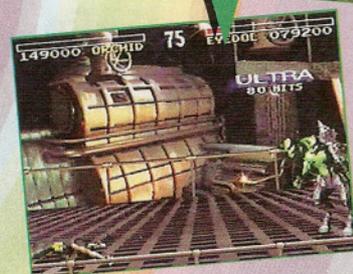
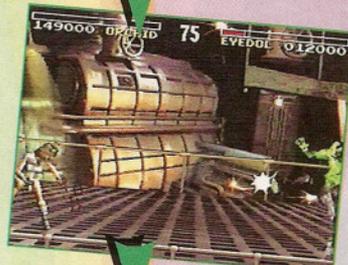
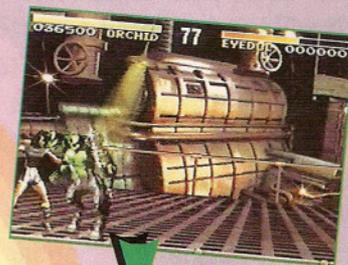


o código, você ouvirá o nome Eyedol

máximo 46 hits num combo. Hoje quem joga *Killer* sabe muito bem que conseguir 48 hits é moleza e que, com alguns lutadores, é possível conseguir até 80 hits. Os golpes e as sequências de golpes são o melhor do jogo. São eles que mantêm o interesse dos jogadores,

pois som e gráficos estão meio passados. No game rola um torneio promovido pela Ultratech, uma fabriqueta de armas biológicas. São 11 lutadores para você escolher.

fim



DICA: 80 hits com Eyedol.

Selecione Eyedol, B.Orchid e deixe a segunda barra de energia de Eyedol no ponto, como mostra a primeira foto. Com B.Orchid faça (c) ←→Y (deixe o direcional para frente) A, ← B, Y, (segure o botão Y) → e solte o botão Y. Pegue o controle 2 e, com Eyedol, segure ← X várias vezes até parar o ultra de B.Orchid. Ao parar, aperte L continuamente com Eyedol



DICA: para obter 48 hits com B.Orchid faça (←) →A (só acerte o último pé) L, (c) ←→A, L (c) ←→A, L (deixe o direcional para frente), ←B, L, ↘↓↙Y, →Y. Após o ultra, acerte as três magias (para soltá-las, você tem de dar um Combo Breaker durante a luta)



DICA: 80 hits com o Thunder. Deixe a segunda barra de energia de Thunder no ponto, como mostra a primeira foto, e faça com Spinal A→→L, X (deixe o direcional para frente), ←Y, X (segure o botão X), ←↙↘→ e solte o botão X. Pegue o controle 2 e defenda o ultra de Spinal. Agora com o Thunder faça (c) →←Y, (c)→←Y, (c)→←Y, até completar os 80 hits

BABY - GAMES

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

 (011) 290 0991 681 8119

CRZY GAMES

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - NEO GEO CD
3 DO - SUPER NES - MEGA DRIVE - PC CD Rom - Master

Vendas, locações, Assis. Técnica,
Acessórios e Card's Magic

Loja 1: R. DR. DJALMA PINHEIRO FRANCO, 110  5562-5644
Loja 2: AV. MIGUEL ESTEFANO, 240  578-6353

LASER GAMES

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS
(ATACADO E VAREJO)

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

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



NIKA'S GAMES

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

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

Authentic Imports

VENDAS DE GAMES E ACESSÓRIOS

ENTREGA VIA SEDEX
PARA TODO O BRASIL

PAGAMENTOS PARCELADOS

PROMOÇÕES MENSAIS

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

Ligue e Confira Nossos Preços

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

NINTENDÓ

O MUNDO DOS GAMES

FABRICA MEGA TENDA LOCADORA

Nintendo GAME OVER SEGA SATURN PlayStation

"Games, Cds e Cartuchos"
"Assistência Técnica"
"Despachamos Via Sedex"

Fone:(011) 875-0146 - 858-9744 - Fax:(011) 878-2224

WGL GAMES VIDEO LOCADORA

Venda, Locação e
Assistência Técnica
para todo Brasil

Av. Nossa Senhora do Sabará, 508 - Sala 6
CEP - 04686-000 - Tel/fax: (011) 523-3456

HIPER GAMES

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

Possuímos Técnicos Especializados em
Alinhamento e Recondicionamento de
Canhão de Playstation

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

Intergame® ENTERTAINMENT

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

(011) 5666-0803
828-9099



PROGAMES

MOOCA

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

Cards e CD-ROM para PC

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

Para anunciar na

SUPER GAMEPOWER

ligue 816-5667,
Ramal 420

Aí é só DETONAR!!

TILT'S

GAME LOCADORA

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

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

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

VENDAS E LOCAÇÕES

SALÃO DE JOGOS

32 X
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

APRENDA COM AS FERAS !!



DESENHO. QUADRINHOS. ILUSTRAÇÃO

CURSO AVANÇADO

HECTOR & ROLLO

Matrículas abertas
Vagas limitadas

011-578.7163/66.6079
E-mail: hector@brworld.com.br

SUPER GAMEPOWER

COMECE O ANO COM A GALERA DA SGP



GRÁTIS:
CALENDÁRIO
PÔSTER 98

E MAIS:
CROC (P.STATION)
J-LEAGUE ELEVEN BEAT (NINTENDO 64)

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

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

EDIÇÃO 44



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

EDIÇÃO 41



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

EDIÇÃO 43



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

EDIÇÃO 40



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

EDIÇÃO 42



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

EDIÇÃO 39



Star Fox, Human Grand Prix, War Gods (Nintendo 64), Cyberbots, Black Dawn, Mass Destruction, Fighters Megamix (Saturn), Dracula X, Need for Speed, Mega Man Battle & Chase (P.Station), Super Pang Collection (32 bits), Street Racer, Aladdin (Mega), Ys V (SNes), Blood (PC CD)



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

Presidente: Richard Civita

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

DIRETORIA EXECUTIVA

Diretora-Superintendente:

Vera Helena M. Gomes

Diretores: Francesco Civita,

Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 45 - DEZEMBRO DE 1997

REDAÇÃO

Editor Chefe: Rubem Barros

Editor Assistente: Akira Suzuki

Chefe de Arte: Karen Colosso

Assistente de Arte: Mônica Maldonado

Redatora: Ana Luísa Pansireras

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

COMERCIAL

Gerente: Francesco Civita

Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO

Gerente: Joares Barbosa

ASSINATURAS

Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE

Gerente: Reginaldo Andrade

Contatos: Adriana Moya, Fernando

Porrino, Mauro C. Sannazzaro

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por:  IDG

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

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

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 0800-55-4441.

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

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



PLUGGED



SC-AK50



Mini System AK50 Panasonic: • 2.000 Watts de potência (PMPO) • Circuito Bi-Amp - 2 amplificadores independentes • **Super Woofer** - excelente resposta de graves • **3D Space Sound** - difusor de agudos tridimensional • **5 CDs Changer**.

Panasonic
MARCA MUNDIAL DE CONFIANÇA.

The future is Now

SNK

NEO
GEO



Está chegando!!

THE KING OF FIGHTERS '97

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

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



NEO-GEO CD

