

SUPER GAMERPOWER

F-ZERO X DETONA NO N64!

PANCADARIA NO ARCADE:
KING OF FIGHTERS '98
STREET ZERO 3

TODAS AS FASES DE
BANJO-KAZOOIE

PRÉ-ESTRÉIA ESPECIAL:
FOTOS DE 4 JOGOS PARA O
DREAMCAST

E MAIS:

- DRACULA X (SATURN)
- CC RED ALERT: RETALIATION (P.STATION)
- SUPERDICA PARA DAR MAIS GOLPES EM REAL BOUT DOMINATED MIND
- O MELHOR DA SALEX 98

GAMEPRO
DIRETO DOS
USA



Nº 54
R\$ 4,00

6642

ISSN 0104-611X



www.sgp.com.br

F-1 WORLD GRAND PRIX PARA NINTENDO 64. SUA CASA ACABA DE ENTRAR PARA O CIRCO DA F-1.

TM, ® e o logo "N" são marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc.
© 1998 VIDEO SYSTEM LTDA. PARADIGM ENTERTAINMENT INC. Produto produzido na Zona Franca de Manaus.



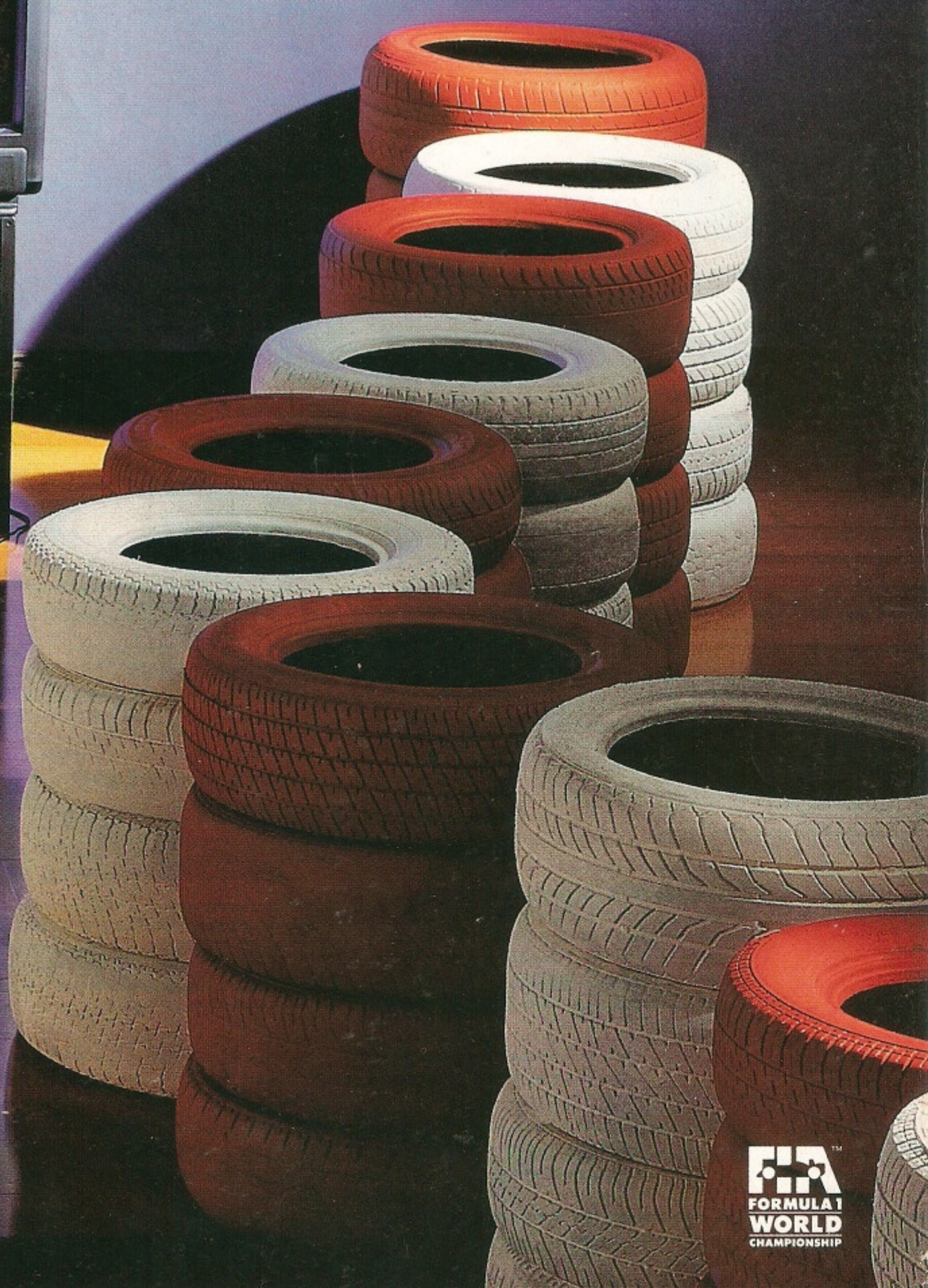
NINTENDO⁶⁴



Compatível com
Runter Play™ e
Cartão de Memória
para Controller 30A



2 Jogadores Simultâneo



17 pistas, 11 equipes e 22 pilotos - Controle de todos os aspectos do carro: combustível, pneus, ângulo de aerofólio dianteiro e traseiro e transmissão - Produto Oficial da FIA - Recriação fiel dos grandes prêmios de 1997.



Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

SUPER GAMEPOWER



JOGOS DESTA EDIÇÃO

NINTENDO 64

Banjo-Kazooie	54
Body Harvest	17
Duke Nukem - Zero Hour	14
F-Zero X	44
Super Robot Spirits	18
WCW/NWO Revenge	16
Winback	14

DREAMCAST

Godzilla	14
Sengoku Turb	15
Seventh Cross	14
Tri-Icelon	12

SATURN

Dracula X	20
GT 24	47
Rockman Adventure	24
Shining Force III - Scenario 3	15
Sol Divide	22

P.STATION

Another Mind	15
Command & Conquer Red Alert: Retaliation	30
Downhill Snow	46
Ehrgeiz	13
Heart of Darkness	17
Japan Gran Touring Car Championship	46
Knockout Kings	13
Medievil	13
Moto Racer 2	16
Ninja: Shadow of Darkness	17
Pro Wrestling Sengoku Den	47
Real Bout Special Dominated Mind	28
Rockman Adventure	24
Small Soldiers	17
Sol Divide	22
Test Drive 5	13
The Fifth Element	16

ARCADE

Street Fighter Zero 3	36
The King of Fighters '98	40

PC

Interstate '76 Nitroriders	33
Jedi Knight Mysteries of the Sith	32
Slave Zero	16

MEGA/SNES

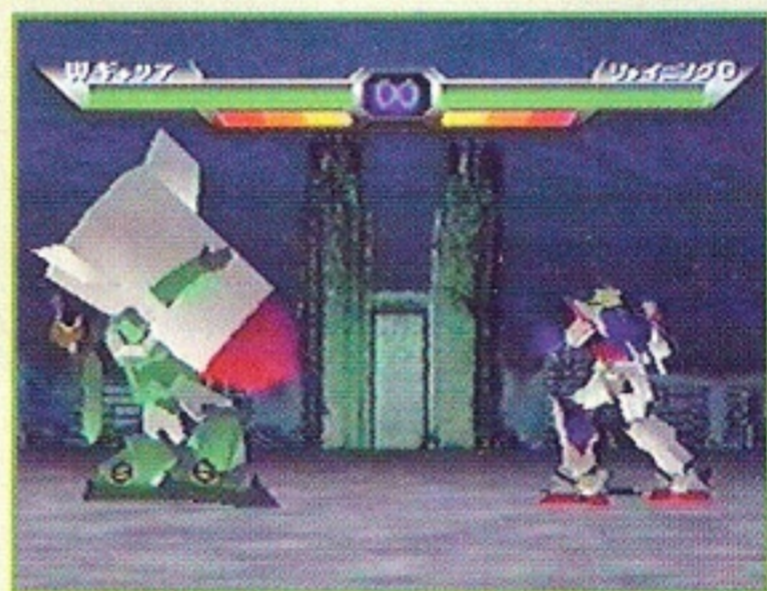
Fatal Fury	64
------------	----

Ilustração de Capa: ROKO



CAMPEÕES NO RINGUE

388 golpes da galera da nova versão de *The King of Fighters* (pág. 40)



SALVAÇÃO DA LAVOURA

Super Robot Spirits é um dos poucos lançamentos para o Nintendo 64 (pág. 18)

CIRCUITO ABERTO 10

A cobertura da Saex, feira paulista de arcades

PRÉ-ESTRÉIA 12

Começam a aparecer os títulos do Dreamcast

PAINEL 34

Crime Killer ganha versão para o P.Station

GOLPE FINAL 36

Saiba como se dar bem em *Street Fighter Zero 3*

SANGUE NO SATURN

Os vampiros de *Dracula X* chegam ao console da Sega (pág. 20)



MAIS REAL BOUT

Special Dominated Mind, o novo título do P.Station (pág. 28)

ESPORTE TOTAL 44

F-Zero X, sucesso do SNes, chega ao Nintendo 64

DETONADO 54

Saiba como chegar ao final de *Banjo-Kazooie*, para Nintendo 64

FLASHBACK 64

Fatal Fury, para Mega e SNes

OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

P.STATION	All-Star Baseball '99	49
Power Boat Racing	Banjo-Kazooie	49
Real Bout Special	Forsaken	53
Dominated Mind	Tactics Ogre	52
Soukaigi		49
Speed Racer	ARCADE	
Tactics Ogre	Scud Race	52
Vigilante 8	Sega Rally 2	52
NINTENDO 64	MEGA	
Aero Gauge	Thunder Force III	52

BILL GAMES

Pois é, o vitaminado Chefinho não pára mais de pensar em encartes, suplementos, especiais e um monte de coisas para não deixar essa já massacrada equipe ficar na folga. Bem, devo confessar, eu curti muito fazer o guia sobre Internet que publicamos neste mês. O problema é que o cara acostuma e quer sempre mais... Chefe é chefe. E, já que temos de fazer mais coisas, nada melhor do que saber quais são as suas preferências, leitor. Então, o negócio é o seguinte: queremos saber o que você mais gostaria de ver em futuros encartes especiais, como o publicado este mês. Escolha o tema e vote na pesquisa do site. Suas opções são as seguintes: a) outro encarte de Internet; b) encarte com dicas de jogos para todos os consoles; c) encarte com um jogo detonado (pode mandar e-mail para dizer qual); d) história em quadrinhos com a galera da SGP.



Navegar é preciso, já dizia por aí um certo bardo. Embarcamos nessa e produzimos um encarte especial para a galera que gosta muito de duas coisas: games e Internet. No guia da SGP, você vai encontrar os melhores sites

sobre jogos, com dicas, notícias, história, enfim, tudo sobre games e consoles. O único problema é que o Chefe, de tanto navegar, ficou meio virado... Mas as novidades não param por aí: tem muita pancada com as novas versões de Street (Zero) Fighter e The King of Fighters. E um detonado de Banjo-Kazzoie. Até.



O CHEFE

AKIRA E AGORA

Globalização é isso. Integração e, em alguns casos, confusão entre os países. Não se sabe se o computador veio de Hong-kong ou da Malásia, se o jogo foi feito no Brasil, Japão ou Estados Unidos. No meio desse rolo geral, o pessoal da redação ficou meio pastel e andou trocando umas bandeiras na seção Pré-Estréia da edição passada, a 53. Na página 14, o game de arcade Bloody Roar 2, da Hudson, saiu com bandeira americana, quando o certo seria japonesa. Já o GT 64 Championship Edition, game de corrida para Nintendo 64 que saiu na página 15, veio com bandeira japonesa, mas o lançamento é americano. Fora isso, o texto de Rouge Trip, na página 16, veio com um estranho "estranhbos". Foi só isso.



ARTE NO ENVELOPE

Um cara de nome esquisito, o Jessé Suursoo, leva o prêmio do mês – uma mochila do Nescau – para a ensolarada Ribeirão Preto, no interior paulista. Mas o resto da galera está de parabéns: muita coisa boa chegou por aqui este mês. Continuem tentando e... boa sorte!

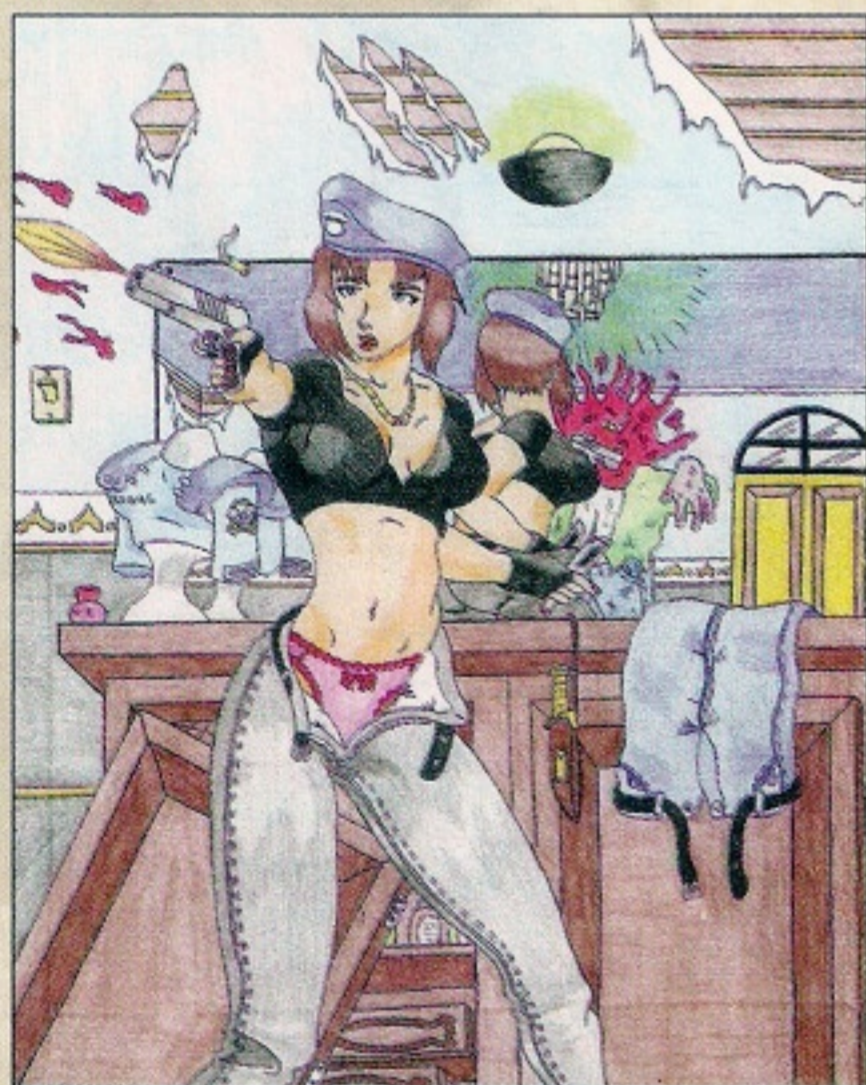


A galera da redação vestiu o figurino de WarCraft II no desenho premiado, traço do Jessé Suursoo, de Ribeirão Preto, SP

O Chefe andou provando um pouco dos poderes da Marjô Tempestade no desenho de André da Silva, de Igarapé-Açu, PA



PREMIADO



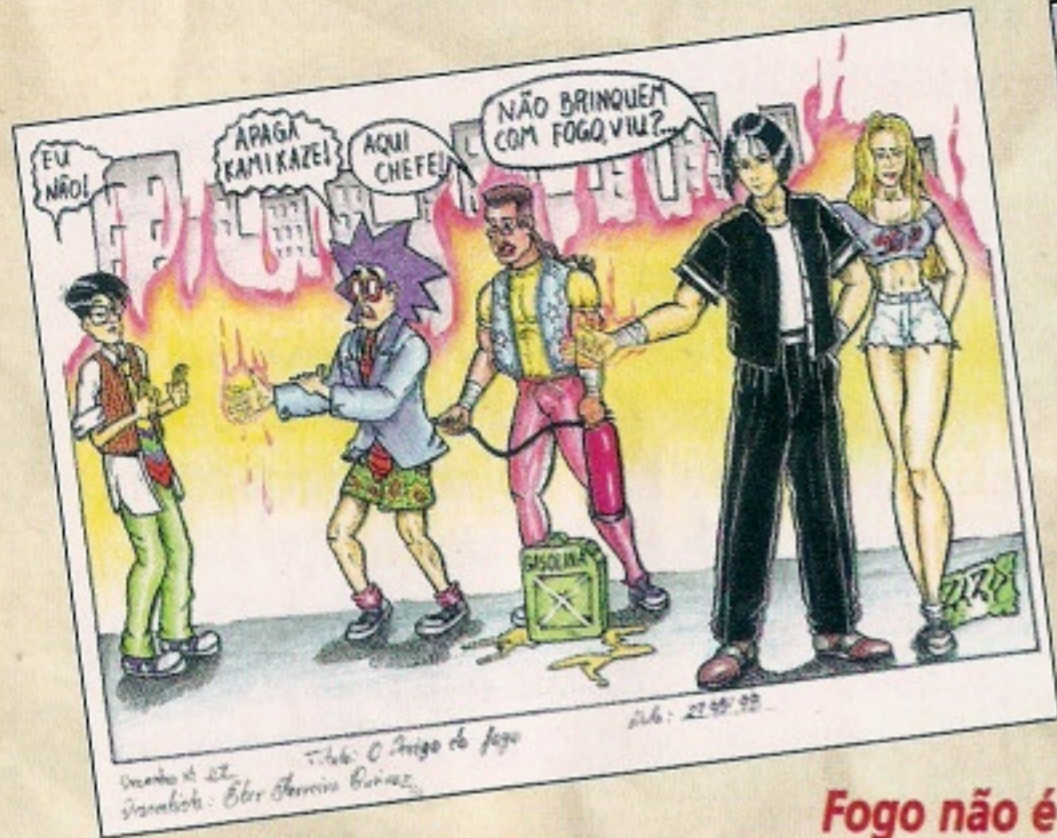
O Rodrigo Vicentini, de São Paulo, SP, flagrou a Jill Valentine, de Resident Evil, detonando um monstro em seu quarto

Juliano Viegas, de Santa Bárbara, MG, caprichou na pose da Queda Livre, estrela do G3, HQ da Image



Os minicraques da SGP na promoção, ops, no desenho de Victor Longo da Paixão, de São Paulo, SP

FAÇA ARTE COM E



Fogo não é brinquedo de criança. Nem de adultos suspeitos, como o Chefe. Sobrou pro Lord apagar as chamas do desenho do Eber Queiroz, de Lagoa Santa, MG



Ederson Falco, de Almirante Tamandaré, PR, entupiu o Chefe de anabolizantes. Só assim pra agüentar o hadouken do Bill Games



O Gideão Mota, de São Paulo, SP, tirou o pessoal da SGP para dançar no ritmo de Bust a Move

Shermie, de The King of Fighters '97, está mais bonita do que nunca no desenho do Henrique Souza, de Taboão da Serra, SP



Spawn deveria ganhar um prêmio pela assiduidade. Todo mês tem pelo menos um desenho do cara. Esse é do Rafael Braga, São Paulo, SP



Atenção todos: caprichem no biquinho para receber um beijo da Chun-Li. Ou umas porradas mesmo. Obra da Monique Novaes, de São Paulo, SP



Marjô, Baby e o gringo na pele dos lutadores de Fatal Fury. O desenho é do Edi Sobrinho, de São Paulo, SP



Aya, depois de detonar as mitocôndrias, continua povoando os sonhos do Demian dos Santos, de Santo André, SP

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

ENERGIA.

Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO

ANIMAL!!

Estou mandando esta fita de vídeo para que vocês vejam todas as fases de GoldenEye 007 detonadas no modo 00 Agent, incluindo a fase Egyptian. O jogo tem mais de 20 Cheat Codes e, quando se termina a fase Egyptian, há um novo modo em que se pode aumentar as habilidades dos inimigos.



Moisés de Oliveira Bangu, RJ

Estou com um problema em Mega Man X4. Não consigo achar as cápsulas do braço e do peito. Também quero saber onde está Wutay em Final Fantasy VII.

Leonardo Silva Sorocaba, SP

MK: vamos começar pelo Final Fantasy. Wutay está na ilha que fica ao lado esquerdo, na parte de baixo do mapa. Para chegar lá, você tem de pegar o avião. Para achar todas as partes da armadura de Mega Man, veja o detonado da edição 45.

O que devo fazer para gravar meus recordes, gols bem feitos, jogos detonados etc. em fita?

Alexandre Cavalcante São Paulo, SP

BG: Realmente, esta é uma dúvida de muita gente, Alexandre. O ideal é ligar o videogame ao videocassete com cabos AV. Você deve ligar o cabo de vídeo que sai do videogame na entrada IN de vídeo do videocassete. O mesmo deve ser feito com o cabo de áudio, que tem de ser colocado na entrada IN de áudio. Use outro cabo AV para ligar o videocassete à TV. Lembre-se de ajustar o sistema de cores (PAL-M, NTSC) de acordo com o videogame.

Não consigo usar a password para San Francisco Rush, para Nintendo 64, que vocês publicaram na edição 51.

Ricardo Leite Rio de Janeiro, RJ

LM: pois é, Ricardo... O pessoal da redação exagerou no Quentão durante as festas juninas e acabou colocando número a mais na password. Anote o código correto: 8DP5KG5L4G59P G92WvCQY0DRDQ O erro estava no final da primeira linha (havia um 5 a mais).

Os 10 mais procurados

Uau! Não tem pra ninguém! Este mês o Nintendo 64 foi tão arrasador quanto esperávamos que fosse nossa seleção na França. Colocou sete jogadores -ops, games, entre os dez mais alugados do mês. Além disso, fez os seis mais procurados. Os líderes, é claro, têm a ver com bola, afinal o efeito Copa do Mundo, mesmo com a derrota, está aí. O surpreendente é que International SuperStar Soccer 64 ficou de fora, deixando lugar para World Cup '98 dominar a área. Banjo-Kazooie, que detonamos nesta edição, já está em terceiro nas paradas. Pros lados do P.Station, Resident Evil 2 e seus zumbis continuam absolutos na liderança.

Jogo	Console	Gênero
1 World Cup '98	Nintendo 64	esporte
2 Fifa '98	Nintendo 64	esporte
3 Banjo-Kazooie	Nintendo 64	ação
4 Mortal Kombat 4	Nintendo 64	luta
5 Goldeneye 007	Nintendo 64	ação
6 Quest 64	Nintendo 64	RPG
7 Resident Evil 2	P.Station	ação
8 Fifa '98	P.Station	esporte
9 Quake 64	Nintendo 64	ação
10 Gran Turismo	P.Station	esporte

Fontes: em São Paulo, MS Games (011) 864-5083, PRO Games (011) 591-0039, Game For Us (011) 212-9726; em Curitiba, Videoteka (041) 262-7581; em Goiânia, Bomber Games(062) 218-1917; em Aracaju, Star Fox (099) 248-1170.

ROSA SHOCK



Oi, meu nome é Lara, tenho 14 anos e curto muito videogame. Meu jogo preferido é Tomb Raider, mas como já detonei o game, resolvi ir até a casa da Lara. Aí começa o problema. Descobri alguns segredos na casa, mas não consigo terminar essa história. Vejo uma sala cheia de baús e não sei o que fazer... me ajudem!

Laura Ferraz
Mairiporã, SP

MB: quem mandou ir xeretar na casa dos outros, hein, Laurinha? O problema é que a casa da Lara não é exatamente uma fase que você deve passar. É uma espécie de centro de treinamento, onde você corre, pula e nada em lugares sombrios.

CLASSIFICADOS

Vendo **um SNes** com **dois controles**, **três cartuchos** piratas e **um cartucho** original. R\$ 200,00. Ou troco por **um P.Station** com **dois controles**.

Tratar com Paulo Thiago, (021) 547-7350, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo **um Sega CD** com **um CD**. R\$ 200,00. Tratar com Estevan, (011) 441-3531, São Caetano do Sul, SP.

Vendo **um SNes** com **dois controles** e **dez cartuchos**. R\$ 150,00. Tratar com Rafael, (011) 270-0308, São Paulo.



Vendo **um Mega Drive** destravado

www.sgp.com.br

sgp na rede

Chat da Marjô



Boa notícia para a galera que costuma navegar pelo site da SGP no Universo Online. No próximo dia 9 de setembro, às 19 horas, a nossa Marjorie Bros, a loura que mais sabe de videogame no Brasil, vai ser a convidada do bate-papo virtual. As 25 primeiras pessoas que entrarem na sala poderão trocar uma idéia online com a Marjô. Outras 350 pessoas podem ficar na platéia. Você acessa o chat a partir da página do Uol, www.uol.com.br

Existe alguma chance de a Square lançar alguns de seus jogos para Nintendo 64? Haverá uma versão de Final Fantasy VIII para Nintendo 64?

Raul Camargo
camargo@plugon.com.br

MK: Raul, se você quer jogar os games da Square, é melhor trocar de console, pois a Square é softhouse exclusiva do P.Station.

Gostaria de saber se há previsão de lançamento dos jogos Rockman Dash, Super Adventure of Rockman e Final Fantasy VII para Saturn.

A. Silva
asilva@inf.ufg.br

LM: não há previsão para Rockman Dash e nem chance de lançamento para Final Fantasy VII. Super Adventure of Rockman foi lançado com defeito. A Capcom recolheu o jogo e não há previsão de lançamento da nova versão.

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 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

com **um controle**, um cartucho e **adaptador** para cartuchos brasileiros. R\$ 100,00. Vendo também **um Nintendo 64** com **dois controles**. R\$ 260,00. Tratar com Diego, (011) 6914-5524, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** com **dois controles** e **cinco cartuchos**. R\$ 180,00. Vendo também o cartucho **Pinball Fantasies** para GameBoy e **cartuchos** para Master System. Tratar com Júlio, (021) 293-4176, Rio Comprido, RJ.



Vendo **um SNes** com **três cartuchos** e **dois controles**. R\$ 100,00. Vendo também **cartuchos** de SNes. R\$ 30,00. Tratar com Ana Luísa, (024) 237-0325, Retiro Petrópolis, RJ.

Vendo **um P.Station** com **dois controles**, **um Memory card** e **10 CDs**. R\$ 300,00. Tratar com Johnny, (011) 6958-2744, São Paulo, SP.

Vendo **SNes** com **4 cartuchos** e **2 controles**. R\$ 170,00. Tratar com Gustavo, (011) 844-1548, S.Paulo.

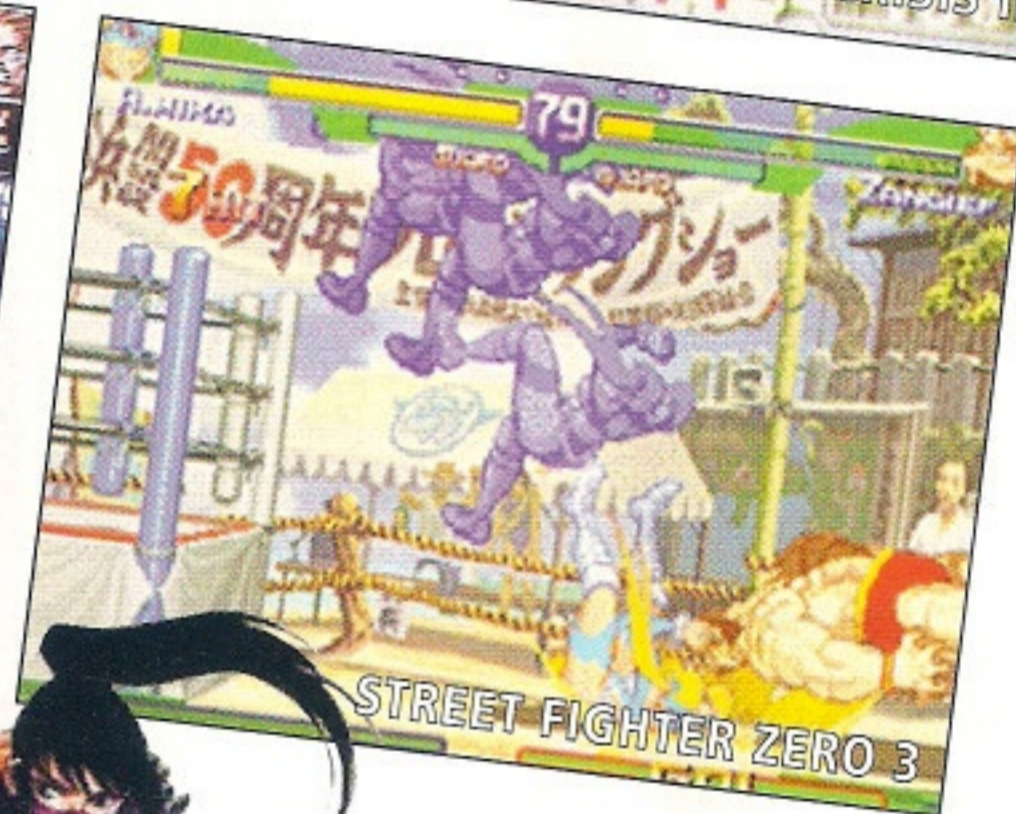
CIRCUITO ABERTO

SALEX '98: LUTA CONTINUA EM ALTA

A maior feira de arcades e diversões eletrônicas da América Latina, a Salex – que rolou em julho em São Paulo – mostrou que os games de luta ainda dominam a cena do fliperama. Os destaques foram os estandes da Neo Geo e da Romstar. A primeira, que é uma filial da SNK e possui a Neo Park, veio com seu carro-chefe, **The King of Fighters '98** (veja matéria na seção Golpe Final), que estava concorridíssimo. Além desse jogo, a empresa mostrou **Beast Busters: Second Nightmare**, para Neo Geo 64, um jogo de tiro à la **The House of the Dead**, e sua galeria de clássicos:



Samurai Spirits, Real Bout 2 e muitos Neo Prints. Ao lado estava a Romstar, representante da Capcom no Brasil e dona da rede Sports Arcade, que trouxe o novíssimo **Street Fighter Zero 3** (também presente no Golpe Final desta edição). Houve a tradicional competição no telão com direito a prêmios. Outros destaques foram **Star Gladiator 2** e **Street**



Fighter EX 2. Fora do eixo Capcom-SNK, brilharam as máquinas da Sega e da Namco. Um dos melhores títulos foi **Time Crisis II**, seqüência do jogo de tiro, agora com modo link no qual cada jogador pode seguir sua rota. Seria ótimo se saísse para P.Station desse jeito. Também rolou uma versão demo do jogo **Soul Calibur** e, pelo jeito, vai detonar usando sua movimentação perfeita, obtida a partir de atores de verdade. A Sega veio com **Lost World, Sega Rally 2** e **Daytona USA 2**, um jogo muito veloz e emocionante. Há chance de o jogo sair para o Dreamcast. Ponto também para jogos de corrida como o realista **Racing Jam** (Konami) e o futurista **Hyper Drive** (Midway).

SONIC É O PRIMEIRO TÍTULO DO DREAMCAST

Sonic Adventure será o primeiro título do Dreamcast. O anúncio foi feito no dia 22 de agosto, em coletiva da Sega realizada na Tokyo International Forum. O game será produzido pela Sonic Team, que criou toda a série Sonic e os títulos **Nights** e **Burning Rangers**, do Saturn. Segundo o produtor Yuji Tchu, com **Sonic Adventure** a Sega quer criar o padrão do jogo do futuro. O projeto começou logo após a criação de **Nights**, em 1996. O game estreia com o Dreamcast, em novembro, no Japão.



O mascote da Sega vai correr no Dreamcast

TODO MUNDO QUER VIRAR LARA CROFT

Só o roteiro ficou pronto, mas o filme já está dando o que falar. Primeiro foram os boatos de que Bruce Willis teria adquirido os direitos do longa metragem. Nesse caso, tudo levava a

crer que Demi Moore, mulher do rato duro de matar na ocasião, encarnaria a Lara Croft. O relações públicas da Eidos (produtora do

Demi Moore: 3º lugar nas pesquisas e muitas críticas

jogo) afirma que não há nome definido para o papel principal. Também diz que Bruce Willis não tem nada a ver com o filme. A produtora Paramount não diz nada, alegando estar com suas luzes voltadas para estreia de Snake Eyes, de Nicholas Cage. Choveram críticas ao nome de Demi Moore, apesar de ela, em pesquisa anterior, ter levado o 3º lugar na preferência popular, atrás de Sandra Bullock (Velocidade Máxima e A Rede) e Elizabeth Hurley (Austin Powers). Na lista ainda estavam Vanessa Demouy (a modelo original da Lara Croft), Mira Sorvino (Poderosa Afrodite) e Jennifer Aniston (série Friends).



PISTAS NOVAS DO F-ZERO X NO 64 DD

A Nintendo pretende lançar um upgrade do jogo **F-Zero X** para o 64DD, quando ele sair. Como o periférico não tem data marcada para estrear, o upgrade também está com sua data de lançamento pendente. O software trará novas pistas, além de ter um editor de circuitos para que os jogadores criem seus próprios campeonatos. Takaya Imamura, designer chefe, diz que o editor é o mesmo que sua equipe usou para criar as pistas da versão

para cartucho. Imamura ainda fala que sacrificou muita coisa para dar velocidade a **F-Zero X**: fundos simples (também para ter compatibilidade com a versão 64DD), o não uso do Z-Buffering (o que faz com que a pista mais ao fundo seja montada de repente) e o uso da música pré-gravada (gasta mais memória, mas permite o uso de uma trilha sonora menos eletrônica, como o heavy metal, no caso). Muito bem, mas cadê o 64DD?

FUTURO – Shigeru Miyamoto concedeu entrevista à Wired japonesa e falou sobre o futuro do Nintendo 64. Ele diz que os jogos deveriam funcionar em conjunto com o Game Boy, o 64DD e o cabo link, como em *Pokemon Stadium*, jogo que pode ser conectado a um Game Boy, ou como pretende ser *Zelda 64*, com dados diferentes sendo lançados posteriormente para que o jogo de um usuário seja diferente do de outro. Shigeru também fala que, depois de terminar *Zelda*, pretende investir na criação de um game completamente novo.

REFORÇO - A Hudson confirma sua presença no desenvolvimento de jogos para o Dreamcast. Seu primeiro trabalho chama-se *Kitahe*, palavra japonesa que significa "seguinte para o norte". É uma referência a Hokkaido, extremo norte do arquipélago. Nesse jogo de simulação, o jogador controla um menino que viaja entre os pontos turísticos da ilha. Prevê a utilização do modem interno do Dreamcast.

NOVIDADES DA NAMCO – A empresa Namco soltou sua lista de jogos que saem neste ano. São eles: *Smash Court 2*, *Tales of Phantasia* americano, um jogo de tiro 3D, um RPG/ação e um jogo de tiro com uso da pistola. Esse três últimos jogos ainda não têm título definido. Também há a previsão de lançar *Ace Combat 3*. Todos os jogos serão apenas para o P.Station.

Pré-Estréia

Mais jogos para Dreamcast entram na área: uma corrida com pingüins esquisitos, dois RPGs prá lá de originais e Godzilla, sucesso dos cinemas que vai botar seus ovos no videogame. Enquanto o 128 bits não vem, a Sega lança o terceiro cenário de Shining Force III para Saturn



TRI-ICELON
GENERAL ENT.
esporte
DREAMCAST

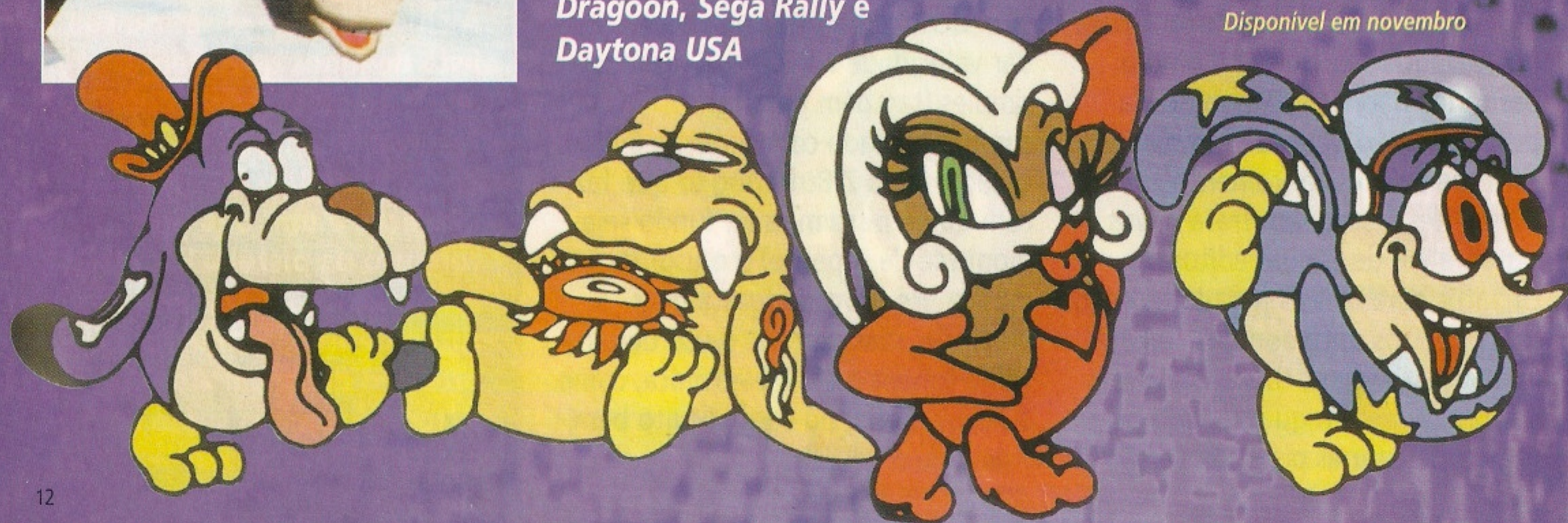
Um esporte diferente vai agitar os controles do Dreamcast. Trata-se de *Tri-Icelon*, uma espécie de triatlo no gelo. Os atletas enfrentam longas provas de natação, corrida e até escorregão. O personagem principal dessa corrida maluca é Sparky, um quase pingüim. Além dele, outros seis competidores querem levar medalhas,



nem que tenham de atrapalhar os outros. São eles Back, Tina, Mr. Bow, Jaw, Sneak e Gallery. O time de produção só tem feras: são os criadores de *Panzer Dragoon*, *Sega Rally* e *Daytona USA*

Championship Edition. Entre nessa com os bichinhos que pretendem ser os mascotes do 128 bits da Sega.

Disponível em novembro





EHRGEIZ
SQUARE
 luta
P.STATION



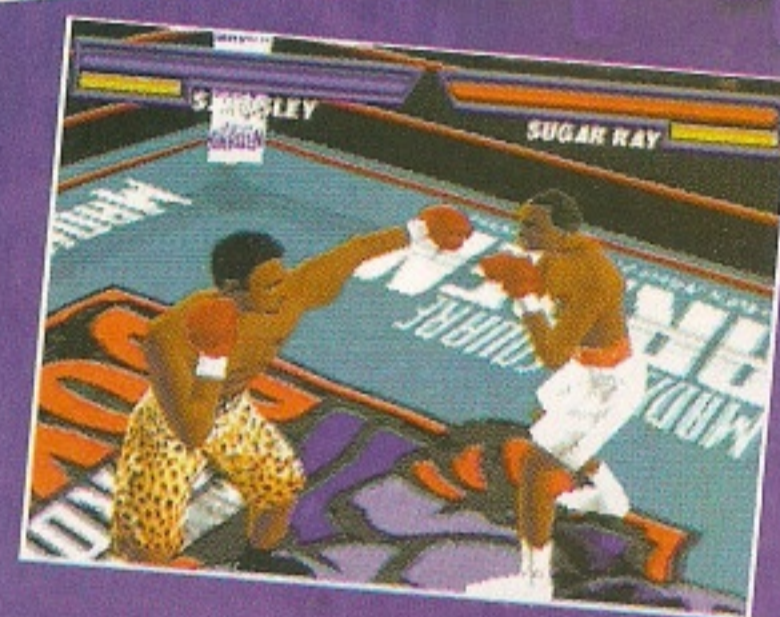
O primeiro arcade da Square já dá as caras no P.Station. Neste jogo de luta bastante particular, os

personagens podem correr para qualquer direção e usar itens e objetos. Além disso, há participações mais que especiais de Cloud Strife e Tifa Lockheart, de *Final Fantasy VII*.

Disponível em dezembro



KNOCKOUT KINGS
PRESS START
 boxe
P.STATION

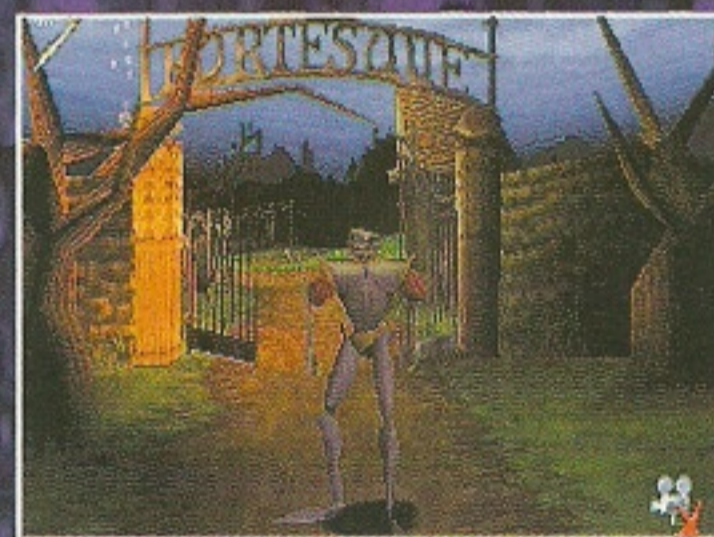


Knockout Kings vai trazer ao P.Station o melhor dos ringues. Você pode escolher 38 feras do boxe, como Evander Holyfield, Muhammad Ali, Sugar Ray Leonard e Oscar De La Hoya e ainda criar o próprio boxeador. Cada um tem seu estilo e experiência. Todos os golpes e táticas do esporte estão presentes.

Disponível em outubro



MEDIEVIL
SONY EUROPE
 ação
P.STATION



cavaleiro Daniel Fortesque, que não está muito a fim de obedecê-lo.

Cabe a você conduzir Sir Dan por cemitérios, castelos e navios fantasmas e enfrentar seus vizinhos de cova até chegar a Zarok.

Disponível em outubro

Em *MediEvil*, o feiticeiro Zarok resolveu ressuscitar todos os mortos de todos os cemitérios. E, com todo esse pessoal, ele acaba ressuscitando também o



TEST DRIVE 5
PITBULL SYNDICATE
 corrida
P.STATION



No ano passado, a Accolade trouxe à tona um antigo sucesso do PC, *Test Drive 4*. Chegou a hora de *Test Drive 5* arrepiar o P.Station. Para começar, o jogo terá definição melhor. Serão 25 carros, cada um com 4 opções de cor e 17 pistas. Um modo especial permite que você pilote até um carro de polícia.

Disponível em outubro



SEVENTH CROSS

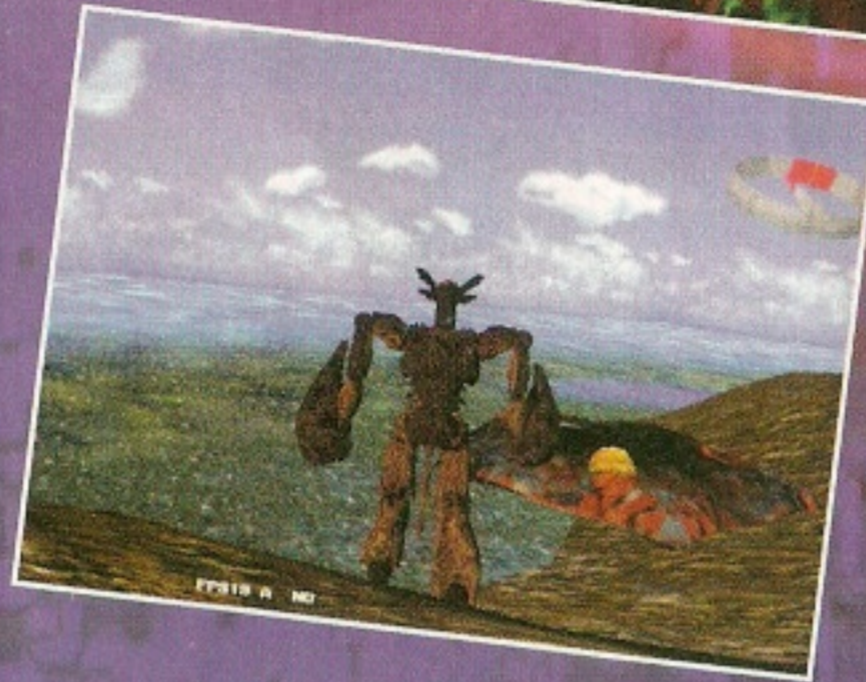
NEC

RPG/simulação

DREAMCAST

Seventh Cross traz muita originalidade. Você começa como uma espécie de plâncton e vai se desenvolvendo ao comer outros seres. Assim você vai ficando forte. São 810 mil possibilidades de mutação. A NEC está criando um novo conceito em RPGs.

Disponível em novembro

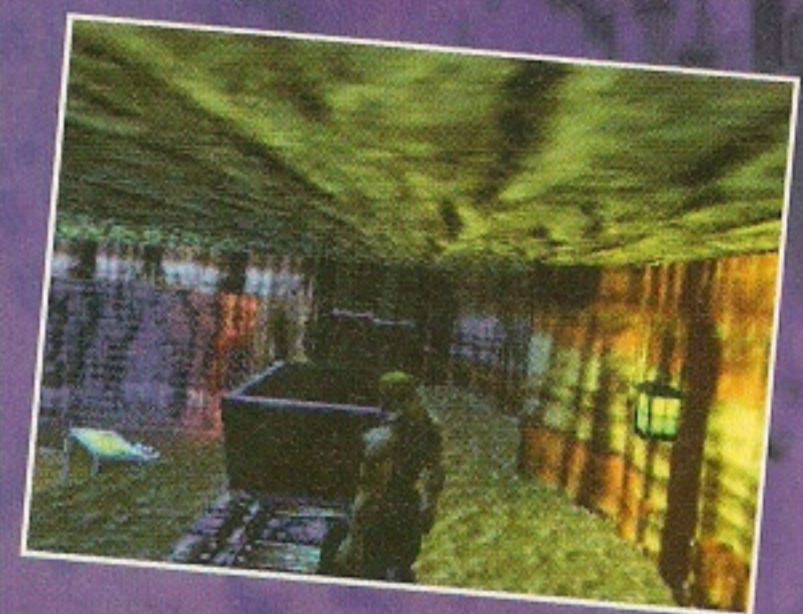
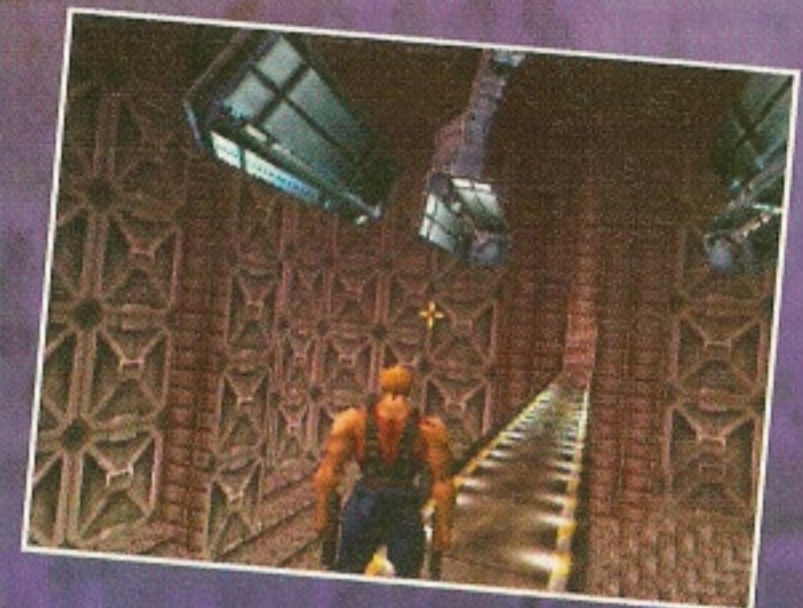


DUKE NUKEM ZERO HOUR

EUROCOM

ação

NINTENDO 64



Duke Nukem volta à cena com *Duke Nukem - Zero Hour*. Este jogo de ação é muito parecido com o *Time to Kill* a ser lançado para o P.Station, porém com um enredo diferente. Numa visão em terceira pessoa, Duke sai atirando em tudo e em todos. A história é diferente, mas suas famosas frases, como "What a mess!", continuam!

Disponível no começo de 1999



GODZILLA

SEGA

ação

DREAMCAST



Depois de arrebentar Nova York no filme, o monstro vai dar as caras no 128 bits da Sega. E vai ter intercâmbio com o *Godzilla* lançado para o Visual Memory. Neste jogo você vai poder fazer o que sempre quis: detonar cidades. E há outros monstros, como o *Godzilla* mecânico.

Disponível de dezembro



WINBACK

OMEGA FORCE

ação

NINTENDO 64

O estilo *GoldenEye* de fazer jogo está fazendo escola. Neste jogo da Omega Force, cujo nome parece um aplicativo de computador, você



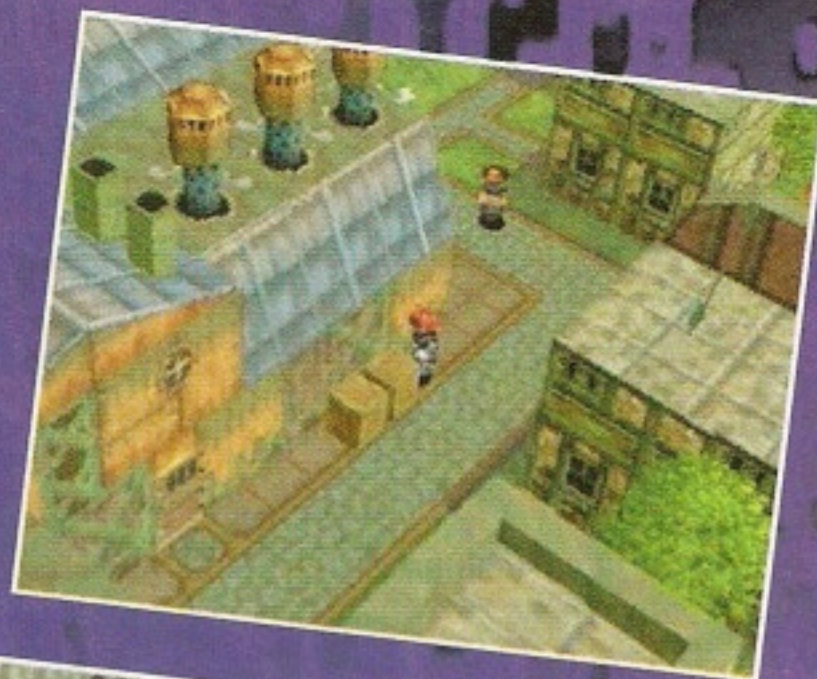
faz parte do esquadrão de elite SCAT e luta contra terroristas. São 4 fases e mais de 80 salas com modos versus e deathmatch. Prepare-se para muita ação.

Disponível de dezembro

SHINING FORCE III SCENARIO 3

SEGA
RPG/estratégia
SATURN

A primeira parte de *Shining Force III* nem saiu nos Estados Unidos, mas a terceira e última parte já está a todo o vapor no Japão. O terceiro episódio conta a história de Julian, mercenário que quer vingar a morte de seu pai. Ele deve mediar o exército de Symbios e



Medion, que estão em conflito. Os gráficos ficaram ainda mais bonitos, mas este *Shining Force III* não trouxe nenhuma novidade. Prepare-se para o desfecho desta

grandiosa trilogia da Sega.

Disponível em setembro

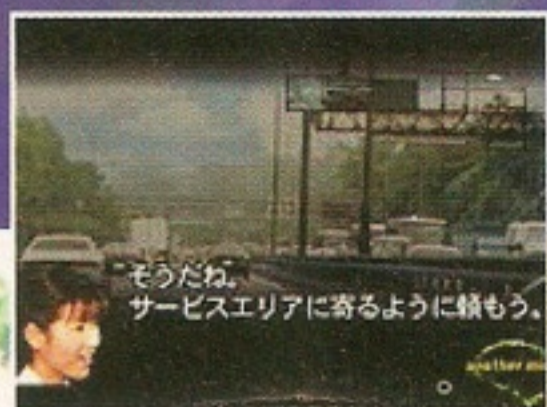


ANOTHER MIND

SQUARE
adventure
P.STATION

Another Mind é o marco da Square nos adventures e começa com idéias boas. Trata-se do Dialog System, que permite ao jogador montar frases. A reação dos personagens será diferente para cada modo verbal. A empresa pretende patentear o sistema. Mas, por enquanto, só em japonês.

Disponível em outubro



SENGOKU TURB

NEC
RPG/ação
DREAMCAST

Com o entrada da NEC na área da Sega, dois novos jogos para o Dreamcast estão pintando. *Sengoku Turb* traz personagens para lá de esquisitos do mesmo criador do Tamagotchi. Esta lourinha ao lado é Jino, a personagem principal. Na hora da batalha entra a ação, com mais de 30 participantes.

Disponível de dezembro





THE FIFTH ELEMENT

KALISTO

ação

P.STATION



The Fifth Element, O Quinto Elemento no Brasil, traz para o videogame o enredo do filme. Você é Korben Dallas,

um motorista de táxi que, por acaso, encontra Leeloo e tem de enfrentar a polícia facista do século

21 e caras estranhos por 26 fases. Enquanto Dallas curte mais as armas, Leeloo domina as artes marciais. Os filminhos entre as fases estão demais!

Disponível em setembro



SLAVE ZERO

ACCOLADE

ação

WIN 95



Bem-vindo ao mundo techno-future, um mundo de megalópoles e enorme robôs biomecânicos chamados Slaves. Eles foram criados pelos militares e funcionam como armas secretas. Sua missão, usando um Slave, é eliminar o ditador da megalópole.

Disponível em 99



MOTO RACER 2

DELPHINE

corrida

P.STATION

O primeiro *Moto Racer* é tão legal que era difícil acreditar que pudesse melhorar. Mas, surpresa, a continuação também detona. São 32 pistas bem variadas: florestas cheias de lama, desertos com dunas e muito mais. O Track Creator é o lance mais legal. Você muda as pistas e pode salvá-las no Memory Card.

Disponível no segundo semestre de 98



WCW/NWO REVENGE

ASMIK

luta livre

NINTENDO 64

WCW/NWO Revenge é bem parecido com seu antecessor *WCW vs. NWO: World Tour*.

São poucas as diferenças.

Revenge possui 80 lutadores e



seus gráficos parecem estar melhor do que os de

World Tour. O melhor é a opção de vestir o lutador como quiser. *Revenge* proporciona a jogabilidade que os fãs de luta livre procuram, mas não derruba a supremacia de *War Zone*.

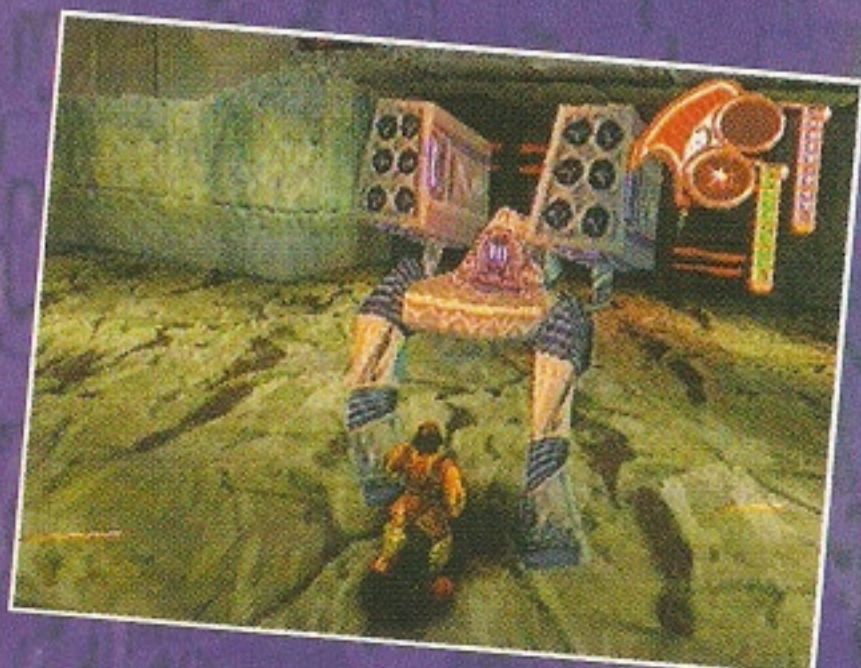
Disponível em setembro



SMALL SOLDIERS
DREAMWORKS
ação
P.STATION

A única semelhança entre o jogo *Small Soldiers* e o filme é o nome. Neste jogo de ação/aventura da DreamWorks, você é Archer, líder dos Gorgonites. Você terá de correr e atirar num ambiente 360 graus e verá tudo por trás do personagem. No modo para um jogador, vão ser 15 fases e, no modo para dois, possivelmente 8. Apesar de não ter nada a ver com o filme, *Small Soldiers* pode com certeza proporcionar uma boa diversão.

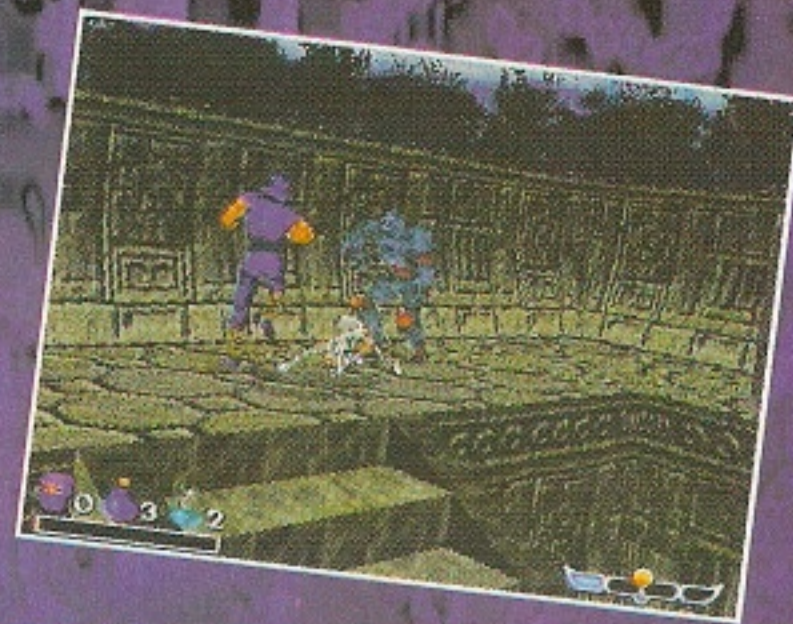
Disponível em outubro



NINJA: SHADOW OF DARKNESS
CORE
ação/luta
P.STATION

Ninja: Shadow of Darkness é para os fãs de jogos com ninjas guerreiros. Como o ninja Kurosawa, você vai se confrontar com quatro demon lords e seus monstruosos exércitos em 14 fases bem místicas. Os controles são simples: chute, soco e shurikens infinitos.

Disponível em setembro



HEART OF DARKNESS
AMAZING STUDIOS
ação
P.STATION

Se você pensou que os jogos de side-scrolling estavam mortos, se enganou. *Heart of Darkness* garante muitos quebra-cabeças e um visual bastante detalhado. Este é o único jogo para P.Station que

utilizou uma palheta de 24 cores para os gráficos. Você viaja por oito mundos combatendo as forças da escuridão. Escapar ileso das fases requer muita concentração, habilidade e esperteza.

Disponível em setembro



BODY HARVEST
GREMLIN
ação
NINTENDO 64

De acordo com *Body Harvest*, Deus não tem nada a ver com a criação do homem. Na verdade, aliens plantaram os humanos na Terra para que, futuramente, servissem de alimento. Eles voltaram para ver se a carne já estava no ponto e agora você tem de impedir o lanchinho na Terra. Você passa por cinco fases, cada uma delas representa um lugar e uma época da história do planeta, e deve destruir o maior número possível de aliens.

Disponível no segundo semestre de 98



SUPER ROBOT SPIRITS



Por Baby Betinho

Hora de socar uns robzinhos. **Super Robot Spirits** reúne alguns robôs que fizeram história, entre eles os famosos Gundam e o Volt V. A jogabilidade e a movimentação estão boas: o robô não luta como se fosse um humano e nem luta como se fosse uma lata de sardinha. Golpes e movimentos são o melhor do jogo. Há várias maneiras de bater e os golpes saem com facilidade. Tudo estaria

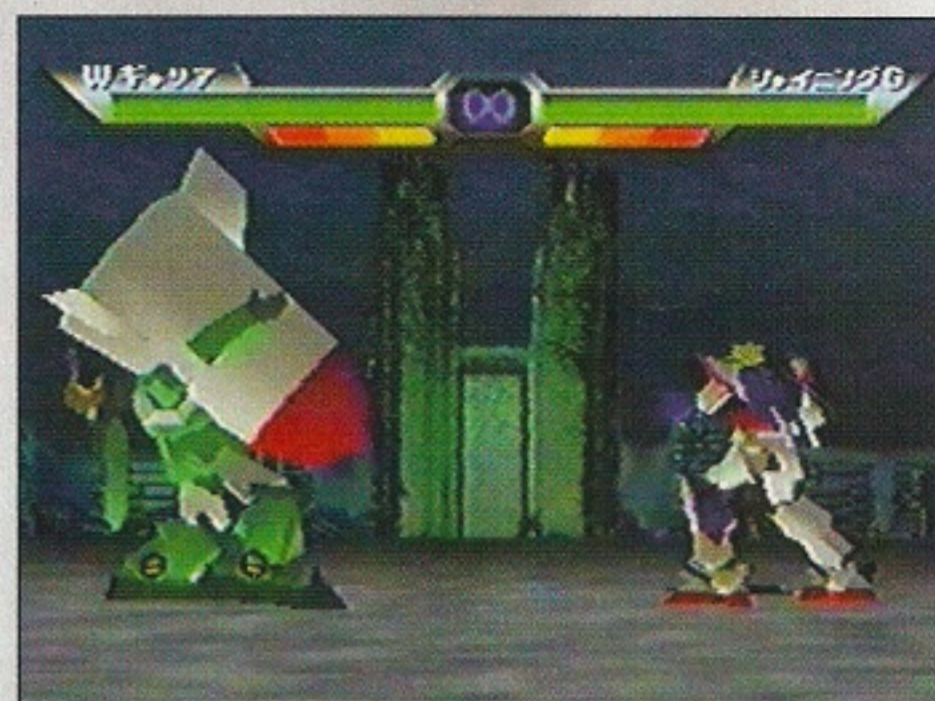
DICA: o especial aéreo de Dunbine é feito com →↓↘← + C enquanto vóa



DICA: com o Gundam R-1, faça →↓↘← + C para soltar seu especial



DICA: Daitarn-3 não tem um especial espetacular, mas é bem eficiente. Aperte ←↘↓↗ + C



DICA: para usar o especial meio exagerado de Walker Galliam, aperte ←↘↓↗ + C

DICA: com o Shining Gundam faça →↓↘← + C para usar o Laser Blade Server

muito bem, não fossem os gráficos e o som. A Banpresto praticamente ignorou os recursos do Nintendo 64 e desenhou cenários pobres, todos muito parecidos. Para completar não há efeitos sonoros. E os que existem são até engraçados. Quando o robô cai na água, por exemplo, parece que ele caiu num colchão d'água e ficou lá quicando por um tempo. Fazendo as contas, **Super Robot Spirits** vale apenas pela jogabilidade, golpes e movimentos. Se isso for suficiente para você, mande bala.

fim



DICA: Dancougar é o único com dois especiais. Faça →↓↘← + C para usar o Laser Death



DICA: para usar o segundo especial de Dancougar, pressione ←↘↓↗ + C

SUPER ROBOT SPIRITS	
NINTENDO 64	3.5
BANPRESTO	
luta	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	3
SOM	3
2 jogadores	

DICA: Volt V usa seu tradicional golpe final como especial. Para isso, faça ↑ + C enquanto você estiver voando



FOI DADA A LARGADA PARA O MAIS EMOCIONANTE GAME DE FÓRMULA 1



2X R\$ 49,50

CHEGOU O GAME MAIS REALISTA DE FÓRMULA 1. VOCÊ VAI PODER DIRIGIR OS CARROS OFICIAIS EM TODAS AS PISTAS DO CAMPEONATO. DISPUTE UM GRANDE PRÊMIO CORRENDO AO LADO DOS PILOTOS MAIS RÁPIDOS DO MUNDO, ACELERE FUNDO E CONQUISTE O LUGAR MAIS ALTO DO PÓDIUM! COMPATÍVEL COM RUMBLE PAK E CARTUCHO DE MEMÓRIA. PARA ATÉ 2 JOGADORES SIMULTÂNEOS.

BOMBERMAN HERO



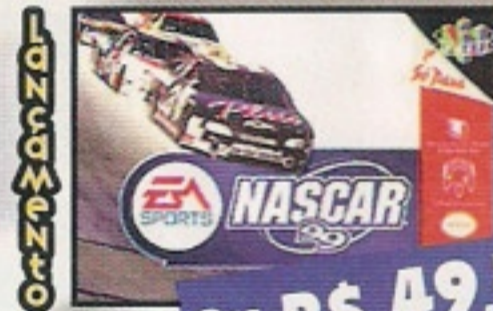
2X R\$ 49,50

CHOPPER ATTACK



2X R\$ 49,50

NASCAR 99



2X R\$ 49,50

MORTAL KOMBAT 4



2X R\$ 64,50

BANJO - KAZOOIE



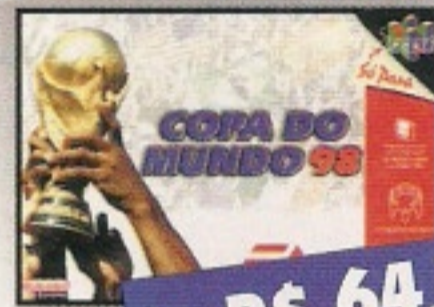
2X R\$ 64,50

GOLDEN EYE 007



2X R\$ 39,50

COPA DO MUNDO 98



2X R\$ 64,50

NINTENDO 64

Novo preço



2X R\$ 184,50
OU 1+ 7X DE R\$ 54,20

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA

A LENDA DE ZELDA



R\$ 49,00

KIRBY SUPER STAR



R\$ 49,00

FIFA SOCCER 98



R\$ 59,00

GAME BOY COLORS



NAS CORES: AMARELA, PRETA, E TRANSPARENTE

R\$ 79,00

DONKEY KONG LAND



R\$ 29,00

SUPER NINTENDO

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD.

2X R\$ 99,50

OU 1+ 4X DE R\$ 43,70

Novo preço

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo
by @gradiente
www.nintendo.com.br



DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Pagamento em mais de 2 parcelas somente para cheques. - Frete não incluso.



Por Marcelo Kamikaze

A cada cem anos a história se repete: o conde Drácula e seu castelo ressurgem para assombrar o mundo. Há quatro anos Richter – membro da família

Belmont, que tem por missão livrar o mundo das maldades do conde – venceu Dracula. O conde deveria esperar o próximo século para ressurgir, mas o cara é

Dracula X

~Nocturne in the moonlight~



DICA: na caverna há uma passagem pelo chão. Use uma arma como o machado



DICA: nesta parte você pega as botas para pular duas vezes e mergulhar depois (B, B, ↓ + B)

右手武器	アストラリガ	STR	46 → 46
	アムカー・ドナルド	CON	66 → 66
	マテ	INT	59 → 59
	おろろのサークレット	LCK	46 → 46
STR	31 + 15	攻撃力	58 → 96
CON	43 + 23	防御力	0 → 0
INT	34 + 25		
LCK	31 + 15		
全	カイザ・チャック		
	バベルの塔		
	持ち主を選ぶレベルアップする魔剣		

DICA: o demônio da espada, após o

level 50, transforma-se em arma. O poder varia conforme o level do demônio

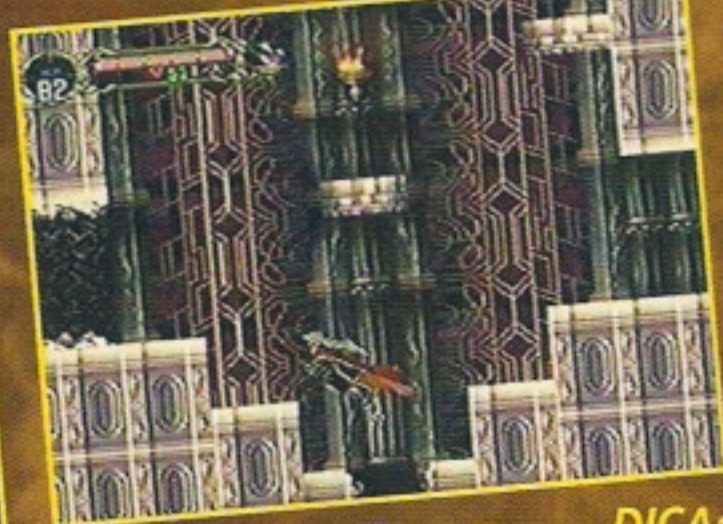
apressadinho e seu castelo já apareceu. Alucard, filho de Dracula e de uma mortal, presente o renascimento de seu pai e vai até o castelo. *Dracula X*

tem belos gráficos e ótima música – composta a partir de arranjos das versões anteriores. O jogo mistura ação e RPG e lembra bastante o estilo de *Castlevania II*.

fim



DICA: quanto mais rápido matar Dracula – e sem perder energia – mais forte será Alucard



DICA: nesta tela há duas passagens secretas. Um está à esquerda e a outra na parte de baixo

アンロックジュエル	× 1	500
ホーシオン	× 1	800
セイラム	× 1	200
アンカー	× 1	200
ハンマー	× 1	200
マジックミサイル	× 1	300
ブワカナイフ	× 1	400
物品購入		
攻撃力	11 → 11	
防御力	6 → 6	
まだもっていません		1955
GOLD		
青い光を放つ扉を開ける鍵		

DICA: com o velho da biblioteca, compre o Unlock Jewel. Ele permite abrir as portas azuis. Compre também o mapa, o último item listado



DICA: perto do grande relógio há esta área com uma passagem secreta à direita

GOLPES

ADRIAN FAHRENEIT TEPEZ (ALUCARD)

Accel Charge: na forma de lobo e com o item Skill of Wolf, ↓ ↓ → + A ou C
Wing Smash: na forma de morcego, segure B, ↑ ↑ ← ↓ ↓ ↓ → e solte B
Summon Spirit: ← → ↓ ↑ + A ou C
Soul Steal: ← → ↓ ↓ ↓ ← → + A ou C
Dark Metamorphose: ← ← ↑ ↑ → + A ou C (recupera energia se tomar respingo de sangue)
Tetra Spirit: (c) ↑ ↑ → ↓ ↓ + A ou C
Hundred Swords: com o demônio da espada, ↓ ↓ → ↑ (c) ↑ ↓ + A ou C
Hell Fire: ↑ ↓ ↓ → + A ou C (↓ para cancelar; ↑ para soltar esferas de fogo)
Especial: ↓ ↓ → + A ou C ou ← → + A ou C (depende da arma)

MARIA RENARD

Sliding: ↓ + B
High Jump: ↓ ↑ + B
Drop Kick: → → + C
Guardians: ↓ ↓ → + A
Gembu: ← ← ↑ ↑ → + A ou C
Byakko: ↑ ↓ ↓ → + A ou C
Seiryuu: ← → ↓ ↓ ↓ ← → + A ou C
Suzaku: ↑ ↓ ↓ → ↓ + A ou C
Shiseijyuu: ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ← (c) ↑ ↓ + A ou C

RICHTER BELMONT

Sliding: ↓ + B
Drop Kick: durante o Sliding, B
Tackle: ↑ ↓ ↓ → + B
Uppercut: ↓ ↑ + B



DICA: esta é a passagem secreta do coliseu. Para entrar é preciso ter o poder do morcego ou as botas que permitem o superpulo (↓ ↑ + B)

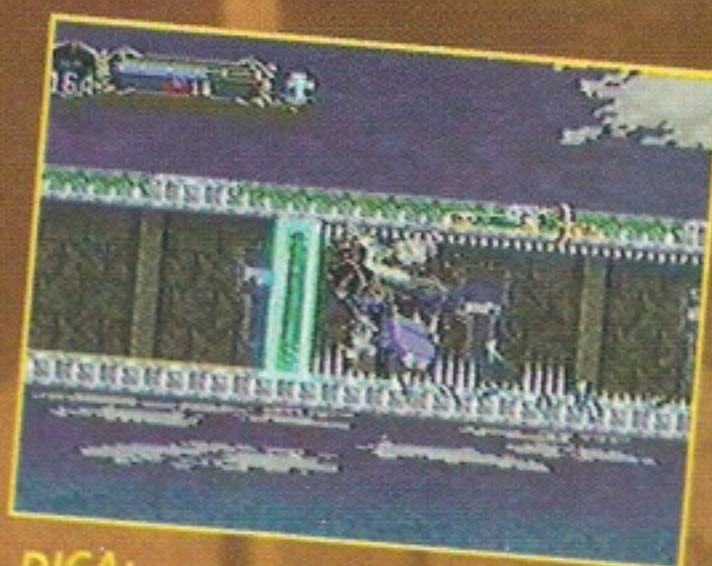




DICA: na biblioteca, empurre a estante para revelar mais uma área secreta



DICA: use o demônio para que ele aperte o botão. Assim uma passagem ficará liberada



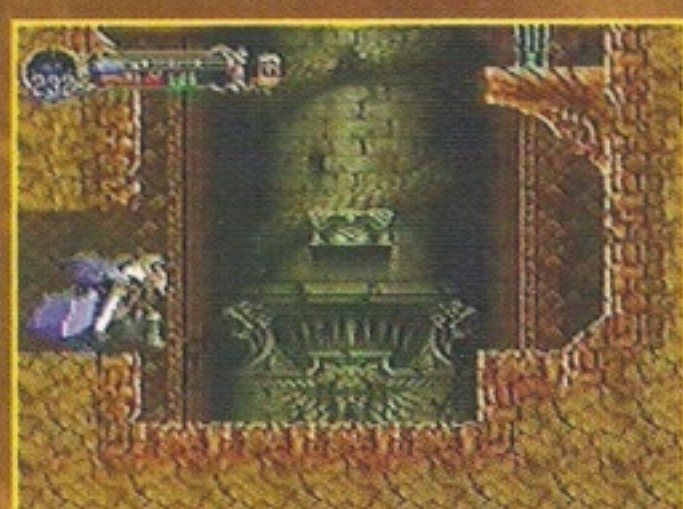
DICA: use a armadura Spike Breaker para entrar na torre e conseguir o anel de ouro



DICA: perto do confronto com Richter, acerte nesse ponto para revelar uma escada secreta



DICA: dentro do sarcófago roxo enfrente esta mulher. Vença-a e receba o anel de prata



DICA: outra passagem secreta. Mesmo no castelo invertido, as passagens continuam no mesmo lugar



DICA: equipe-se com os anéis de ouro e de prata para abrir a parte abaixo da tela do relógio



DICA: use os óculos dados por Maria e destrua a esfera que domina Richter



DICA: aperte o botão e saia. Atraia a caveira para a ponte de madeira e faça-a jogar o barril



DICA: a passagem acima leva você ao item que permite chamar a fada



DICA: acerte essas engrenagens até ouvir um click. Faça isso nas quatro peças e a porta se abrirá



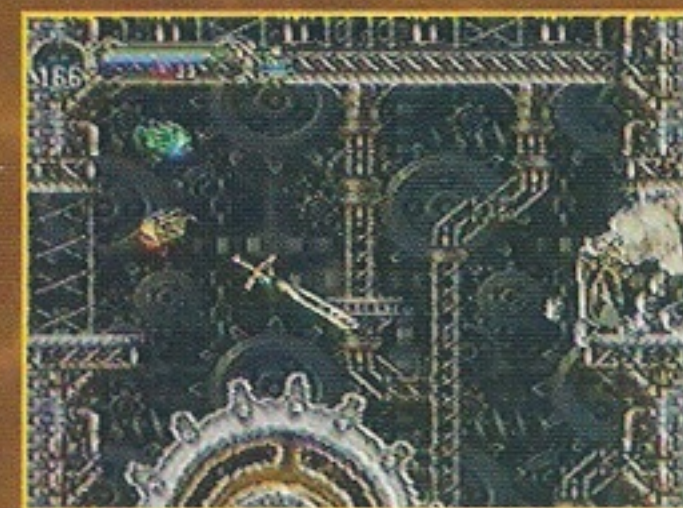
DICA: nesta parte do castelo invertido, pule até o teto e transforme-se em lobo para preencher o mapa



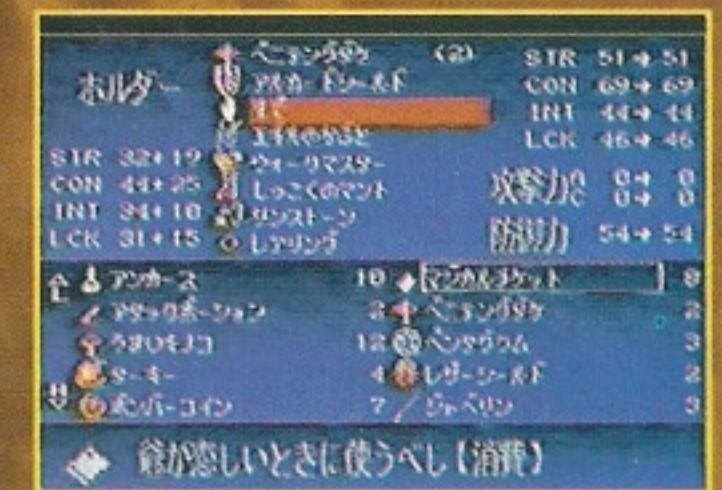
DICA: acerte as paredes. Algumas se quebram e itens importantes aparecem



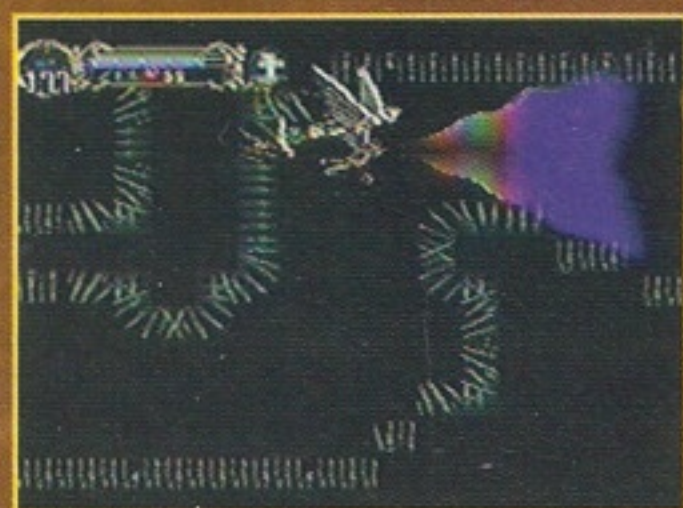
DICA: aqui, entre como morcego e saia na forma de lobo para abrir a sala na parte inferior



DICA: na tela das engrenagens acerte este ponto para revelar outra passagem secreta



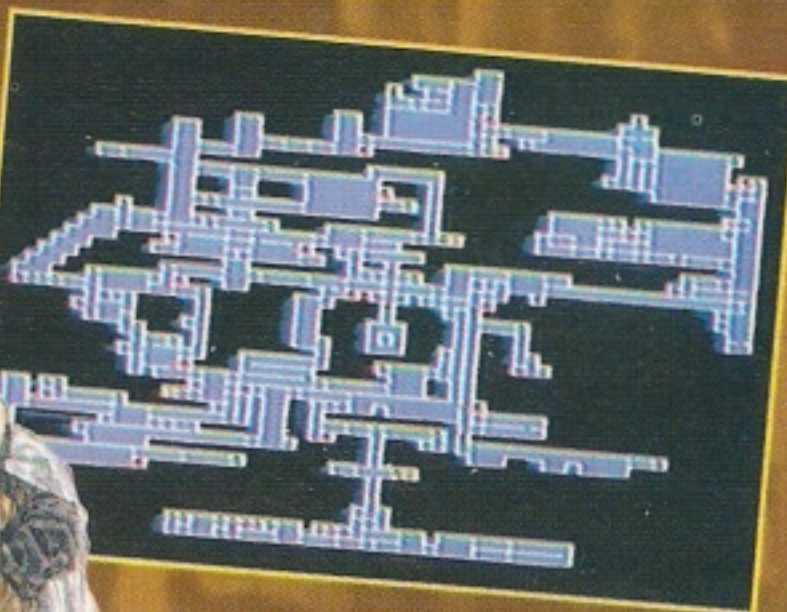
DICA: para preencher a última área, lute com o Dracula e use o Magical Ticket



DICA: use o morcego com o sonar para passar por essa área. No final pegará a armadura que quebra espinhos



DICA: perto da parte final, quebre a parede à esquerda. É outra passagem secreta



DICA: este é o mapa completo dessa versão, totalizando 211.2%



DRACULA X
SATURN
KONAMI
ação

CONTROLE	4	
DIVERSÃO	5	1 Jogador
GRÁFICO	4	1 CD
SOM	5	Bateria

4.5

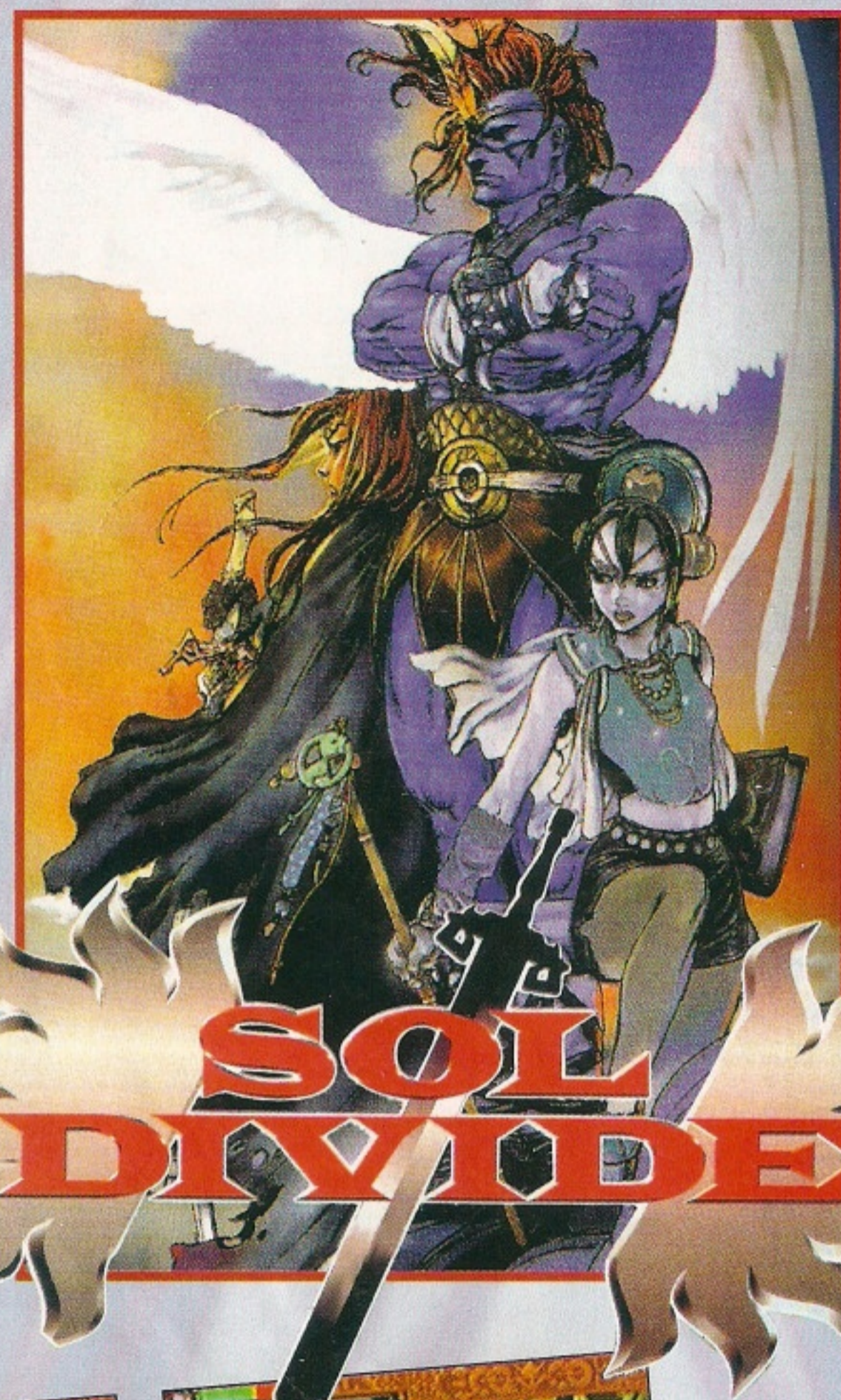


Por
Marcelo
Kamikaze

Sol Divide

conta a história dos heróis Vorg, Kashion e Tyora, que devem derrotar Efter, um doidão que

pretende ressuscitar o deus maligno. Feito pela Psikyo, famosa pelos arcades **Zero Gunner** e **Strikers 1945**, o jogo tem gráficos esplêndidos e mistura ação, tiro e um pouquinho de RPG. Essa mistura, que poderia ser o melhor do game, acaba deixando tudo meio confuso. Na essência, **Sol**



DICA: contra chefes e inimigos resistentes, use o ataque de espada. Se der, faça um combo com três ataques mais um especial (→↓↘ + botão de ataque)

Divide é um game de tiro que tem toques de ação. Pode-se usar magias nas situações mais difíceis e no modo Original entram mais elementos de RPG na história. O resultado é um game um pouco travado, que não é nem de ação, nem de tiro. Ainda assim, **Sol Divide** é bastante divertido.

fim

DICA: na hora do perigo, mande ver com as magias superiores. Elas arrasam qualquer inimigo. Até os mestres perdem muita energia. Mas escolha bem a hora de usá-las, pois pode-se carregar apenas uma dessas magias



Assim, a energia para acionar outra magia do gelo estará carregada



DICA: uma boa estratégia é congelar os inimigos e depois atacá-los com combo.

Assim, a energia para acionar outra magia do gelo estará carregada



DICA: no modo original aparecem itens. Se conseguir voltar ao

castelo com eles, poderá guardá-los

DICA: a tática da magia do gelo também funciona com chefes.

Mas os chefes mais para frente se libertam mais rápido e a estratégia fica mais difícil



DICA: os inimigos mais fracos podem ser derrotados

com os tiros. Use o botão de tiro turbo para acabar rápido com os oponentes



DICA: a penúltima magia de Kashion o deixa

invencível. Boa pedida contra chefes



DICA: em algumas fases do jogo pode-se escolher o caminho

a seguir. Mas isso não altera o final



DICA: contra os últimos chefes, use as magias superiores

ou a do fogo, que consome poucos pontos

SOL DIVIDE	
SATURN	4.3
P.STATION	
PSIKYO	
tiro/ação	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	4
	1 CD
	2 Jogadores
	Memory Card
	Bateria

**SUPER
GAMEPOWER**



PLAYSTATION

MAGAZINE

**11 DE SETEMBRO
NAS BANCAS**

**A SQUARE ATACA
OUTRA VEZ:
BRAVE FENCER
MUSASHIDEN**

*** GALERIA DOS MELHORES GAMES *
* ALUNDRA DETONADO * PERIFÉRICOS!**





Por Marjorie Bros

Tudo estava muito tranqüilo: o dr. Wily tinha até feito as pazes com dr. Light. Até que surge misteriosamente uma pirâmide em plena floresta amazônica, despertando a cobiça de dr. Wily e colocando-o

novamente em conflito com dr. Light e seu robô Mega Man.

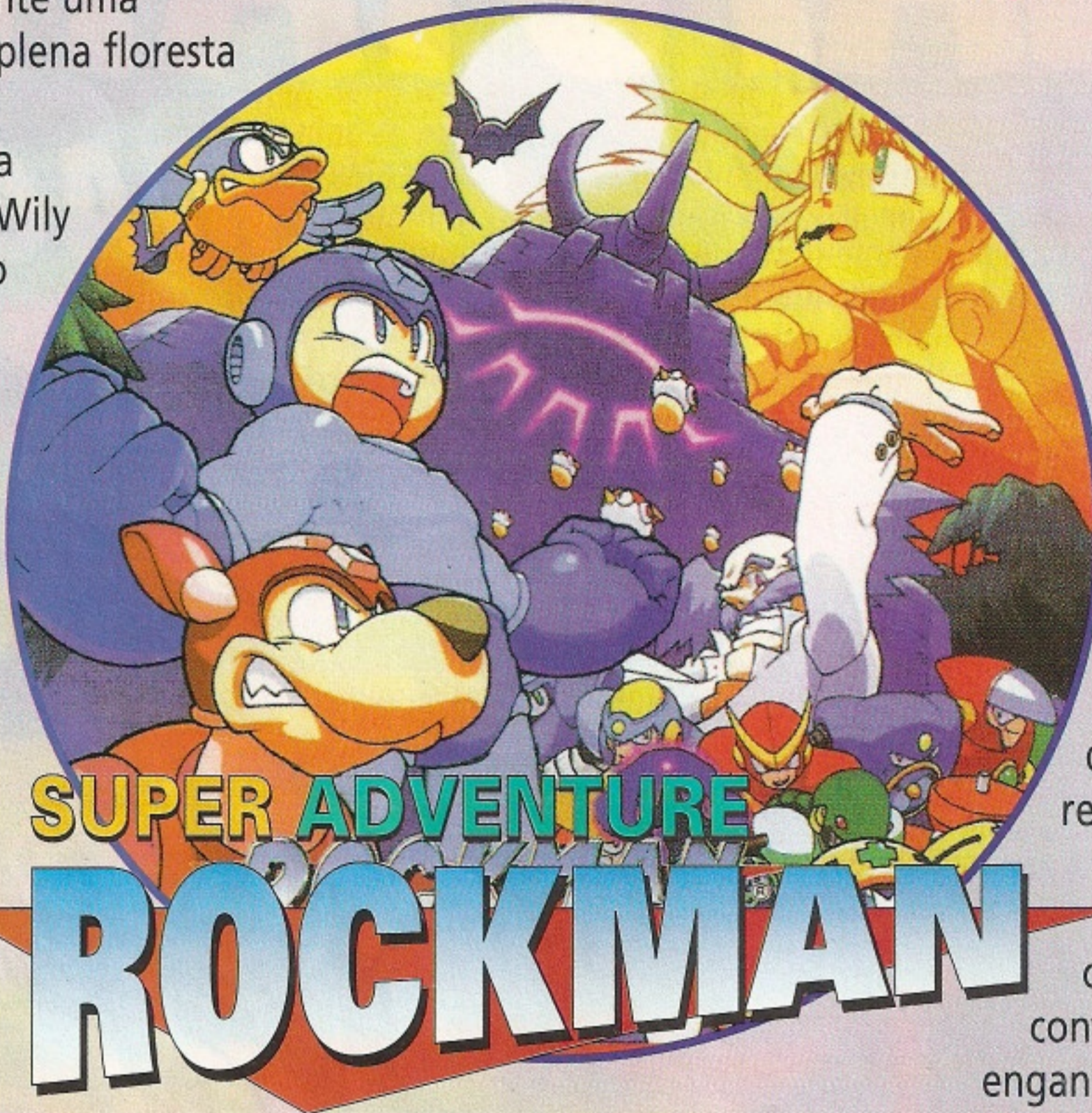
Super Adventure Rockman é puro desenho animado. São suas ações que determinam o rumo da história que, apesar dos três CDs, não é muito longa. Cada episódio dura por volta de 35 minutos e não é

DICA: use a arma de Clashman para destruir as pedras onde Snakeman se esconde



DICA: contra o penúltimo chefe, use a arma de Sparkman e atire rápido em seus raios para evitá-los

rápido em seus raios para evitá-los



SUPER ADVENTURE ROCKMAN



DICA: quando estiver lutando contra o último chefe, mire em seu olho

preciso jogá-los na seqüência correta. Quem tem Saturn, deve abrir os olhos: a Capcom recolheu as cópias do jogo, pois eram defeituosas. Se você já comprou, entre em contato com a empresa. Caso contrário, cuidado para não ser enganado: ainda não foi definida a data do relançamento.

fim



DICA: preste atenção quando aparecerem as setas e escolha rapidamente uma das direções. Se perdê-las, o resultado pode ser desastroso



DICA: durante o jogo são recolhidas fichas com as habilidades e os pontos fracos dos inimigos



DICA: escolha o caminho da direita para encontrar uma caixa com informações sobre seus inimigos

SUPER ADVENTURE ROCKMAN		4.3
P.STATION CAPCOM adventure		
CONTROLE	4	3 CDs 1 Jogador Memory Card 1 Bloco
DIVERSÃO	4	
GRÁFICO	5	
SOM	4	



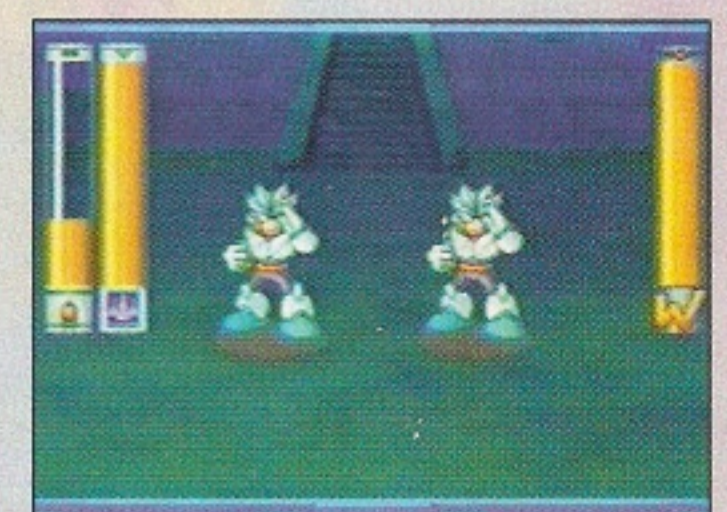
DICA: quando você acaba com o inimigo com a arma certa, cenas novas são acrescentadas



DICA: Flashman é um inimigo difícil, porém não obrigatório. Escolha a segunda opção caso não queira enfrentá-lo



DICA: nesse ponto, escolha a seta da esquerda para obter o escudo de Bruce



DICA: Geminiman é um dos inimigos mais difíceis do jogo. Contra ele, use a arma de Needleman

DUKE NUKEN • TIME TO KILL: DETONE SEU CONSOLE SEM DO.

• **PLAYSTATION** • • **GAMES PSX** •



**NOVO! AGORA COM
CONTROLE DUAL SHOCK**

**2X R\$
169,50**

OU 1+ 7X 49,80

GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO*

NOVO preço

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

**BRINDE: COMPRAS ACIMA DE
R\$ 150,00 GANHAM EXCLUSIVO
CHAVEIRO COM TETRIS.**

ACESSÓRIOS SAT

Controle Básico	R\$ 39,90
Conversor + Cart 4Mb	R\$ 69,90
Conversor Japonês	R\$ 39,90
Game Shark	R\$ 94,90
Volante com Pedal	R\$ 129,90

ACESSÓRIOS PSX

Controle Dual Shock	R\$ 74,90
Controle Arcade	R\$ 89,90
Controle Básico	R\$ 39,90
Adaptador RF	R\$ 49,90
Game Shark	R\$ 94,90
Mega Memory Card	R\$ 74,90
Volante Mad Katz	R\$ 129,90

ACESSÓRIOS N64

Super Game Boy N64	R\$ 89,90
Controle Arcade	R\$ 89,90
Game Shark	R\$ 94,90
Memory Card 1 MB	R\$ 49,90
Porta Console	R\$ 40,00
Volante Mad Katz	R\$ 129,90

• GAMES SAT •

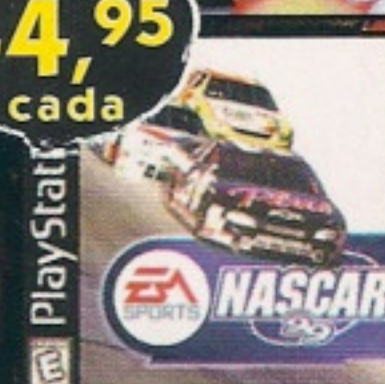
Japonês - 2x R\$ 59,95

Americano - 2x R\$ 44,95

- LUTA**
Dead Or Alive
Real Bout Fatal Fury
King Of Fighters '97
Vampire Savior
X-Men vs. Street Fighter
* Jogos de Luta incluem cartão de memória.
- AÇÃO - (2x R\$ 47,95)**
Bomberman Fight!
Castlevania: Dracula X
Deep Fear
GT 24 (Corrida)
Soukyugurentai
Thunder Force V

- AÇÃO**
Burning Rangers
Duke Nukem 3D
House of the Dead
Mega Man X4
Resident Evil
- AVENTURA**
Enemy Zero
- ESPORTE**
Winter Heat
- ESTRATÉGIA**
Warcraft 2
- RPG**
Albert Odyssey
Magic Knight Rayearth
Shining Force 3

**GAMES
agora em
2X
sem juros**



AÇÃO

• C: Contra Adventure

• **Duke Nukem:
Time to Kill**

• Resident Evil 2
• Tomb Raiders 2

AVENTURA

• Batman & Robin

• **Mega Man Legends**

• Spice Girls/Spice World

• **The Fifth Element**

ESPORTE

• FIFA Copa do Mundo 98

• Fox Sports Soccer 99

• International SS Soccer 98

ESTRATÉGIA

• Command & Conquer
Retaliation

LUTA

• Mortal Kombat 4

• **Ninja: Shadows
of Darkness**

• Pocket Fighters (Capcom)

• Tekken 3

• X-Men vs. Street Fighter

RPG

• Breath Of Fire 3

• Elric

• Final Fantasy 7

• Grandstream Saga

• **Parasite Eve**

SIMULAÇÃO

• Gran Turismo

• **Nascar Racing 99**

• Test Drive 5

• **TOCA Touring Car**

• Turbo Prop Racing (Lancha)

• SATURN •

GRÁTIS 4 GAMES

Virtua Fighter 2, Daytona USA,
Virtua Cop e + 1 Game Clássico

NOVO preço

**2X R\$
129,50**

OU 1+ 5X 48,50

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

**LIGUE
AGORA**

(011) 7295-9666

**E RECEBA
EM SUA CASA**



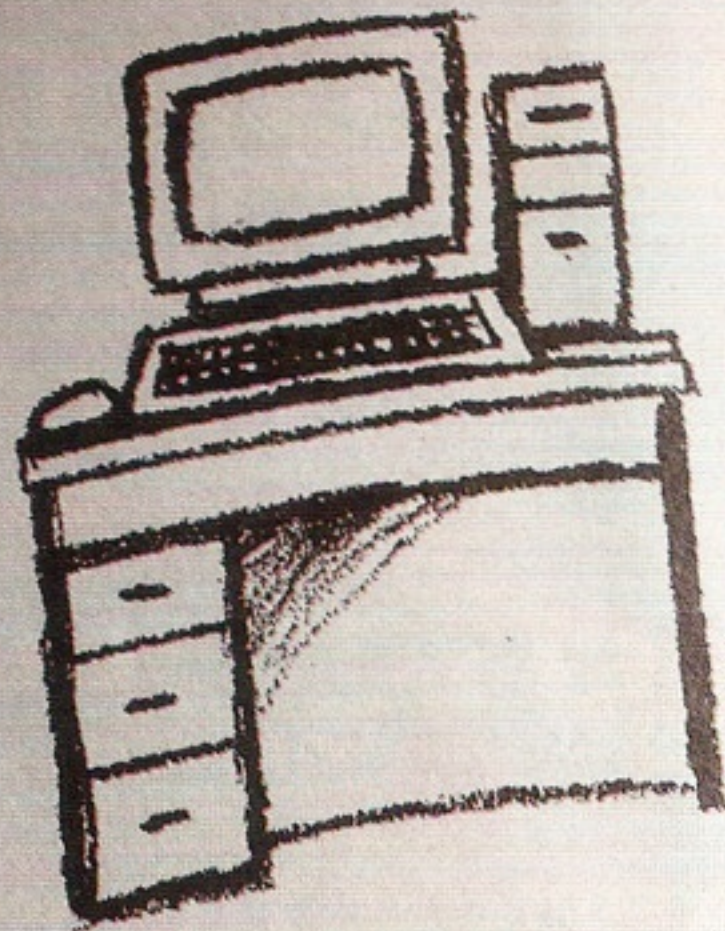
DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

OS SEGREDOS DO BOXE MODERNO

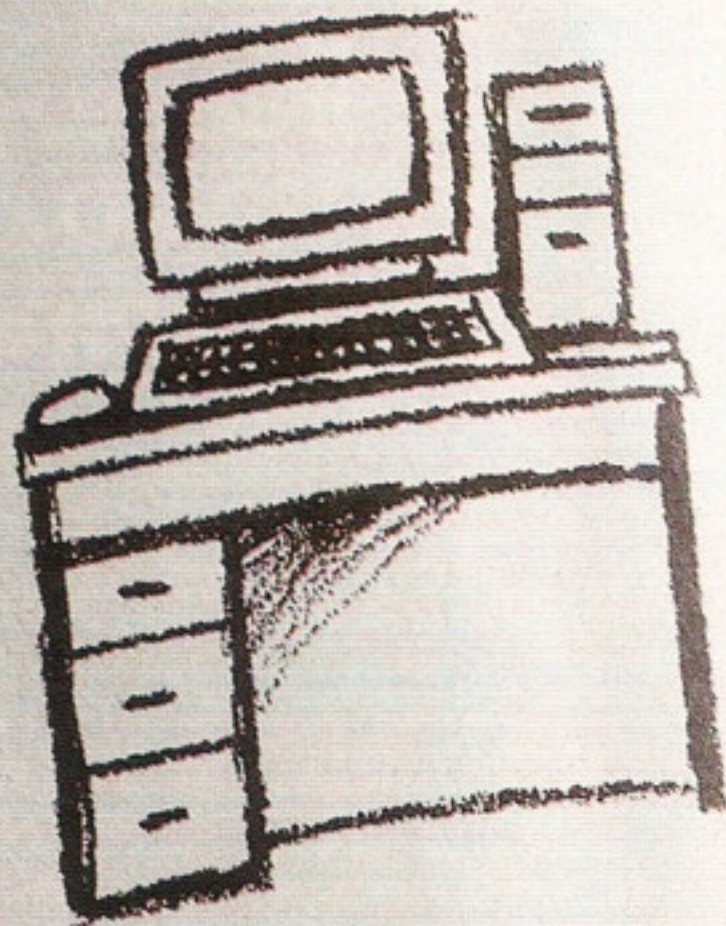
**MOVIMENTO
NA GUARDA**

1



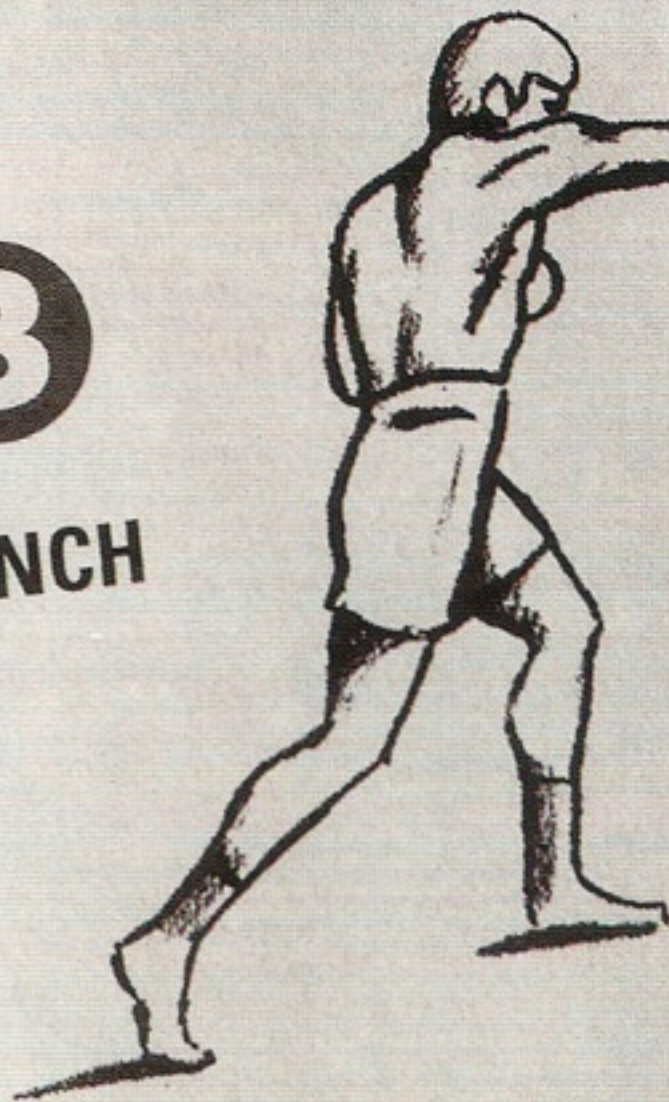
2

**À FRENTE
EM LINHA**



3

PUNCH



Até quando você vai brigar com o seu computador?

Help! Multimídia. Você vai aprender na prática como é fácil usar o computador.



O Estadão está lançando Help! Multimídia, em fascículos e CD-ROMs semanais. Nos fascículos, você vai aprender como tirar melhor proveito do seu computador. E nos CD-ROMs, com os recursos multimídia de som e imagem, você vai encontrar aulas animadas que ensinam você a fazer as tarefas do dia-a-dia, em casa, no trabalho e nos estudos, além de exercícios com modelos para você treinar as lições apresentadas. E um exclusivo Banco com mais de 3.500 imagens temáticas, que você pode copiar e imprimir facilmente.

EM CASA

- Um jeito fácil de escrever e imprimir cartas.
- Vá ao banco sem sair de casa.
- Controle as despesas da sua casa.
- Faça seus próprios cartões e papelaria.
- Monte um álbum de fotografias digital.
- Catalogue seus livros, discos e vídeos.
- Estampe camisetas, faça moldes para bordados e outros trabalhos manuais.

NO TRABALHO

- Monte uma agenda no seu computador.
- Faça de orçamentos a folhas de pagamento.
- Como montar cadastros de clientes.
- Envie cartas e fax personalizados.
- Faça seu computador gerenciar suas chamadas telefônicas.
- Redija qualquer texto usando modelos que existem no seu computador.
- Faça pesquisas e negócios pela internet.

NA ESCOLA

- Faça apresentações com sons, fotos e animações.
- Navegue na Internet.
- Como fazer um jornal na sua escola.
- Como trabalhar com fotos, desenhos e imagens digitalizados.
- Como integrar textos, gráficos e tabelas.
- Como organizar dados numéricos e fazer operações matemáticas complicadas no computador.

Com o Estadão de domingo, por mais R\$ 4,90, você compra o fascículo e leva o CD-ROM.

TODO DOMINGO NAS BANCAS.*



COLECIONE E CONCORRA A 100 MICROS MULTIMÍDIA.**

ESTADÃO
É muito mais jornal.



Por Baby Betinho

Real Bout Special: Dominated Mind é um *Fatal Fury* feito sob medida para o P.Station. A SNK se concentrou no console e soube aproveitar seus melhores recursos: o game ganhou animações, um novo sistema de combos, batizado de Final Impact, e outro tipo de defesa de aproximação. Por outro lado, o sistema de dois planos – marca registrada da série – foi para o espaço. Em seu lugar,



Real Bout SPECIAL DOMINATED MIND



YAMAZAKI: dê uma voadora com \square . No chão, faça $\square \rightarrow \downarrow \rightarrow + X$. Depois faça um giro de 360° e aperte \square repetidamente



GEESE: voadora com \square , $\downarrow \downarrow \leftarrow + X$, $\downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + X X$
 $\circ \circ \circ \square \square \square \downarrow \square$

apenas um plano. Além dos 20 lutadores da versão Special, *Dominated Mind* tem Albert, lutador secreto de *Real Bout 2*, que dá uma mãozinha para a turma de *Fatal Fury* derrotar White, manipulador de mentes que dominou Billy Kane.

fim



LAURENCE: dê uma voadora com \square e, no chão, faça \square , $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \square$ e $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$

REAL BOUT SPECIAL		4.8
P.STATION	SNK	
luta		
CONTROLE	4	2 Jogadores 21 lutadores Memory Card
DIVERSÃO	5	
GRÁFICO	5	
SOM	5	



BLUE MARY:
 \square de perto,
 $\rightarrow \downarrow \downarrow + X$,
 $\rightarrow \downarrow \downarrow + X$,
 $\leftarrow \rightarrow + \square$,
 $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow$,
 $\downarrow \rightarrow + \square$



JOE: dê uma voadora com \square . No chão, faça $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + X$ e $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$



KIM: no ar, faça $\downarrow + \circ$ e $\downarrow \downarrow \rightarrow + \square$



DICA: no round decisivo contra White, defenda o tiro surpresa que sai de sua bengala quando ele está totalmente sem life

ALBERT: de perto, faça $\downarrow \downarrow \rightarrow + \square$ e $\downarrow \downarrow \leftarrow$
 $\downarrow \downarrow \leftarrow + \square$



TERRY: voadora com \square , no chão \square , $\rightarrow \downarrow \downarrow + X$ e $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow + \square$



DICA: contra qualquer tipo de magia (até especiais), faça, perto da magia, $\rightarrow + \Delta$. Você vai se aproximar do inimigo (gastando um pouco da barra de especial)

NOTA: todos os combos desta matéria necessitam de P. Power. Os botões valem para a configuração padrão

GAME OVER



Entre um game e
outro detone um Nutry.

A barra de cereais e frutas 100% natural.

Rico em vitaminas e sais minerais.

Nutry dá a você energia pra passar à próxima fase.



COMMAND & CONQUER RED ALERT RETALIATION



Da GamePro

Com a mesma jogabilidade da versão anterior, a mesma estratégia e intensidade, **Red Alert** está de volta aos consoles. **Retaliation** une dois CDs lançados para PC, **Aftermath** e **Counterstrike**. O jogo começa depois da batalha entre os Soviets e as forças Aliadas no leste europeu. O arsenal está animal! Você conta com tropas de choque, tanques, crusadores e até bombas nucleares. As armas continuam fáceis



DICA: construa suas pistas de pouso perto uma das outras. Assim fica mais fácil selecionar vários helicópteros para mandá-los para a batalha

de se usar: basta apontar e clicar. Há ainda novas opções, como

DICA: use os caminhões de demolição com cuidado. Se algum explodir perto da sua base, você vai se dar mal

compatibilidade do mouse e o modo de batalha para dois jogadores head-to-head via link. As explosões e as músicas se encaixam superbem no contexto da guerra.

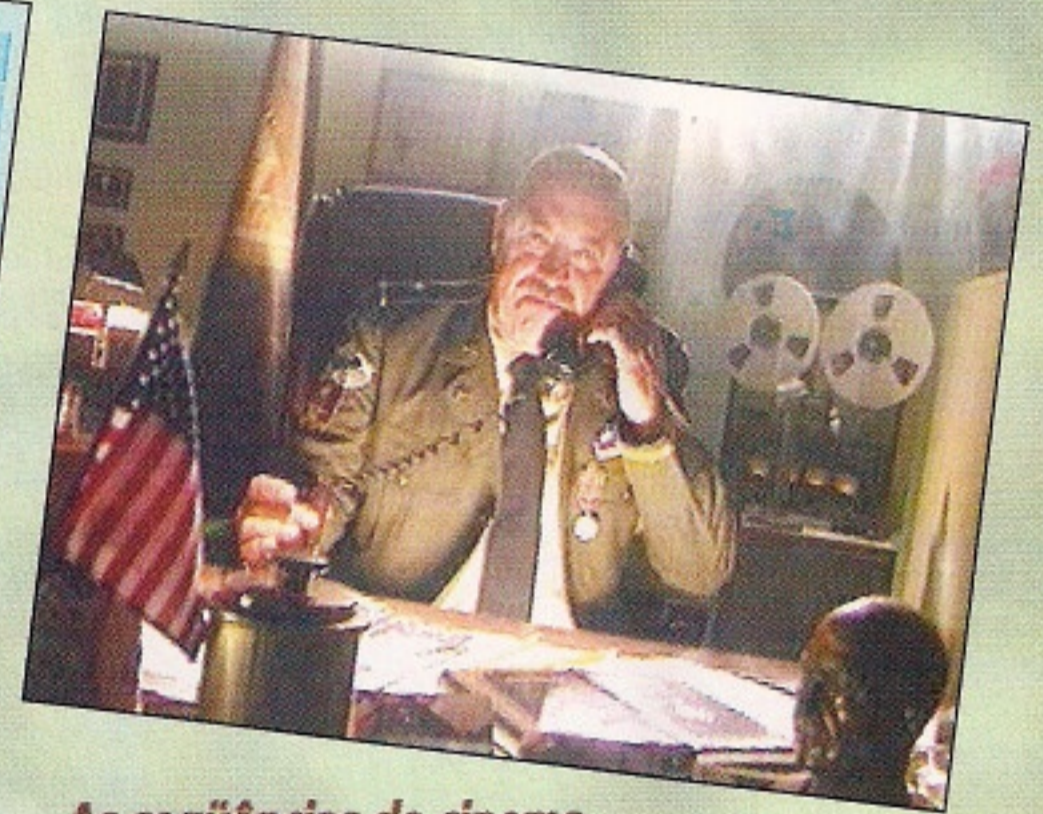
Os gráficos não são uma beleza, mas os filmes compensam. **Command & Conquer** já conquistou seu público e, para os que odeiam este tipo de jogo, uma péssima notícia: a série não vai parar por aqui.

fim

C&C RETALIATION	
P.STATION	4.3
WESTWOOD	
estratégia	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	5
2 Jogadores (cabo link)	
2 CDs	
34 Missões	



DICA: evite mandar apenas um ou dois helicópteros para a batalha. Eles não vão causar muitos danos e serão derrubados facilmente, por isso, use-os em esquadrões para aniquilar os inimigos



As seqüências de cinema são bem humoradas e salvam os gráficos medianos do jogo



DICA: apesar de serem lentos e não causarem danos à infantaria, os tanques M.A.D. são ótimos contra prédios e veículos

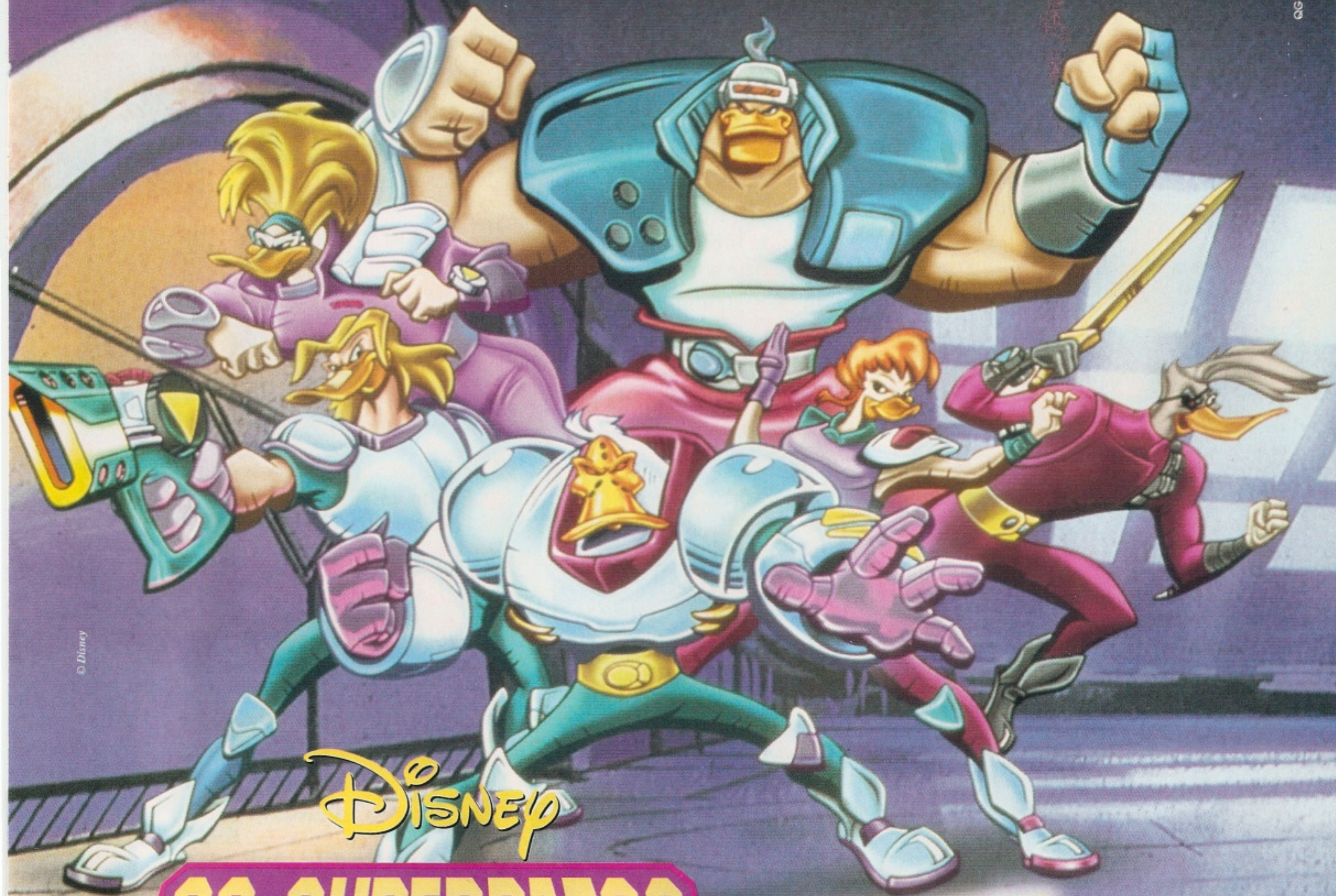


Retaliation possui até uma missão secreta chamada *It Came From Red Alert*, na qual você combate formigas gigantes



DICA: nunca mande mais de uma unidade para coletar um engradado, pois ele pode conter um item destrutivo

ELES VIERAM PARA DESTRUIR ADVERSÁRIOS E DEFENDER O UNIVERSO.



© Disney

Disney

OS SUPERPATOS O FILME

(MIGHTY DUCKS - THE MOVIE - THE FIRST FACE-OFF)

SUCESSO ABSOLUTO NOS EUA, OS SUPER PATOS CONTA A HISTÓRIA DE UM ESPETACULAR TIME DE HÓQUEI FORMADO POR HERÓIS DE UMA GALÁXIA DISTANTE.

AGORA, PARA SALVAR SEU PLANETA, OS SUPER PATOS VÃO PASSAR POR SEU MAIOR DESAFIO: ENFRENTAR E DERROTAR O PERIGOSO LORDE DRAGAUNUS E SEU TERRÍVEL IMPÉRIO.



NÃO SEJA ENGANADO:
A verdadeira fita da Disney é verde e tem o holograma do Mickey colado na lateral.



JÁ À VENDA NAS MELHORES LOJAS:
Magazines, supermercados, locadoras, livrarias, lojas de brinquedos, vídeo-foto-som e discos.

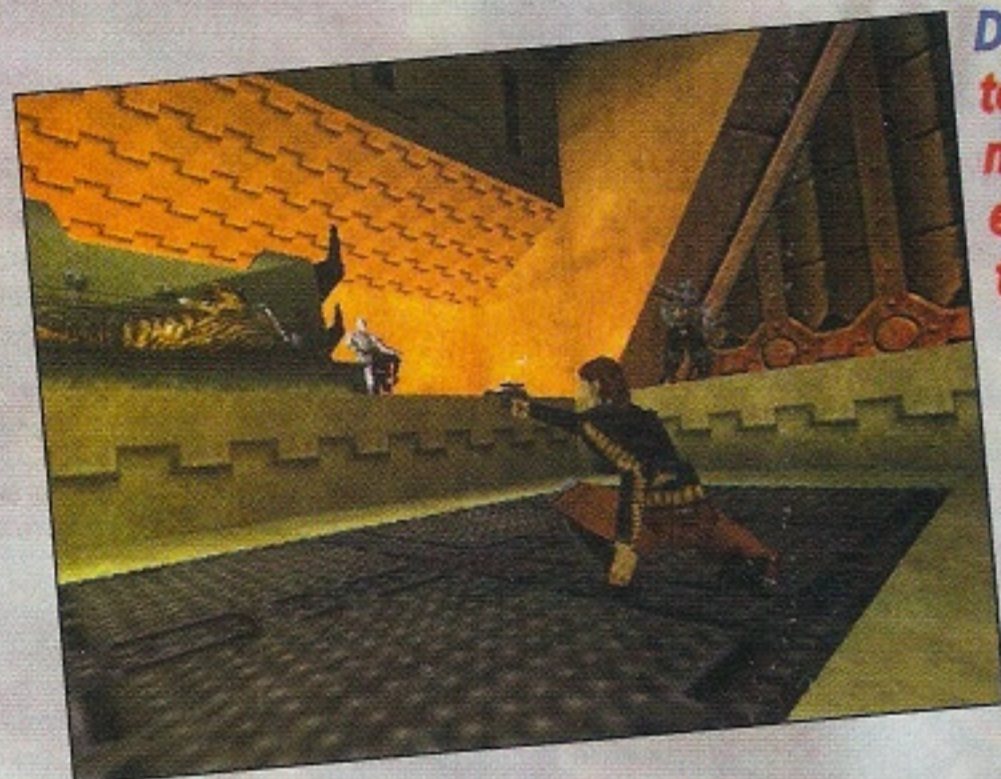




Por Bill Games
Mysteries of the

Sith não é exatamente uma continuação de **Jedi Knight**. Na verdade é um pacote de fases muito mais interessante que o próprio jogo. Você joga com a amiga de Kyle, Mara Jade – que já apareceu em **Masters of Teräs Käsi** – e percorre 16 fases em busca de Kyle. No caminho, você terá de desvendar novos mistérios e acabar com mais

um superplano do Império. Nessas fases, os poderes Jedis são constantemente usados. A caçada rola em lugares diferentes e novas armas integram seu arsenal. Além disso, as armas antigas estão mais equilibradas. O sabre de luz, apesar de manjado, é uma peça importante no jogo. Em muitas



DICA: a visão em terceira pessoa é melhor para se esquivar dos tiros inimigos

fases só ele será usado. Há mais de 20 inimigos e 11 armas, além dos poderes Jedi, que, dependendo da sua bondade ou maldade, virá do lado da Luz ou do lado negro – muito mais forte.

DICA: é complicado respirar em baixo d'água. Sempre suba para buscar ar e evite combates longos



DICA: contra inimigos menores, abaixe-se para atacar ou olhe para baixo. Olhando, a mira não é tão certa



CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Placa de vídeo de 2 MB e/ou aceleradoras 3D, CD-ROM 4x



DICA: contra inimigos altos, use o sabre de luz para detonar mais facilmente. As armas só servem pra inimigos normais



DICA: comunique-se com a princesa constantemente e fique sempre ligado nas histórias que rolam por trás

JK: MYSTERIES OF THE SITH

PC
BRASOFT/
LUCAS ARTS
ação

4.3

CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	5

1 Jogador

ENDEREÇOS:
www.brasoft.com.br
www.lucasarts.com



DICA: contra um número grande de inimigos, não fique parado. Eles não acertam na primeira, mas na segunda nunca erram

DICA: com certeza, quem usa o sabre de luz é ou já foi um Jedi. Fique atento: eles são espertos e possuem o mesmo treinamento que você

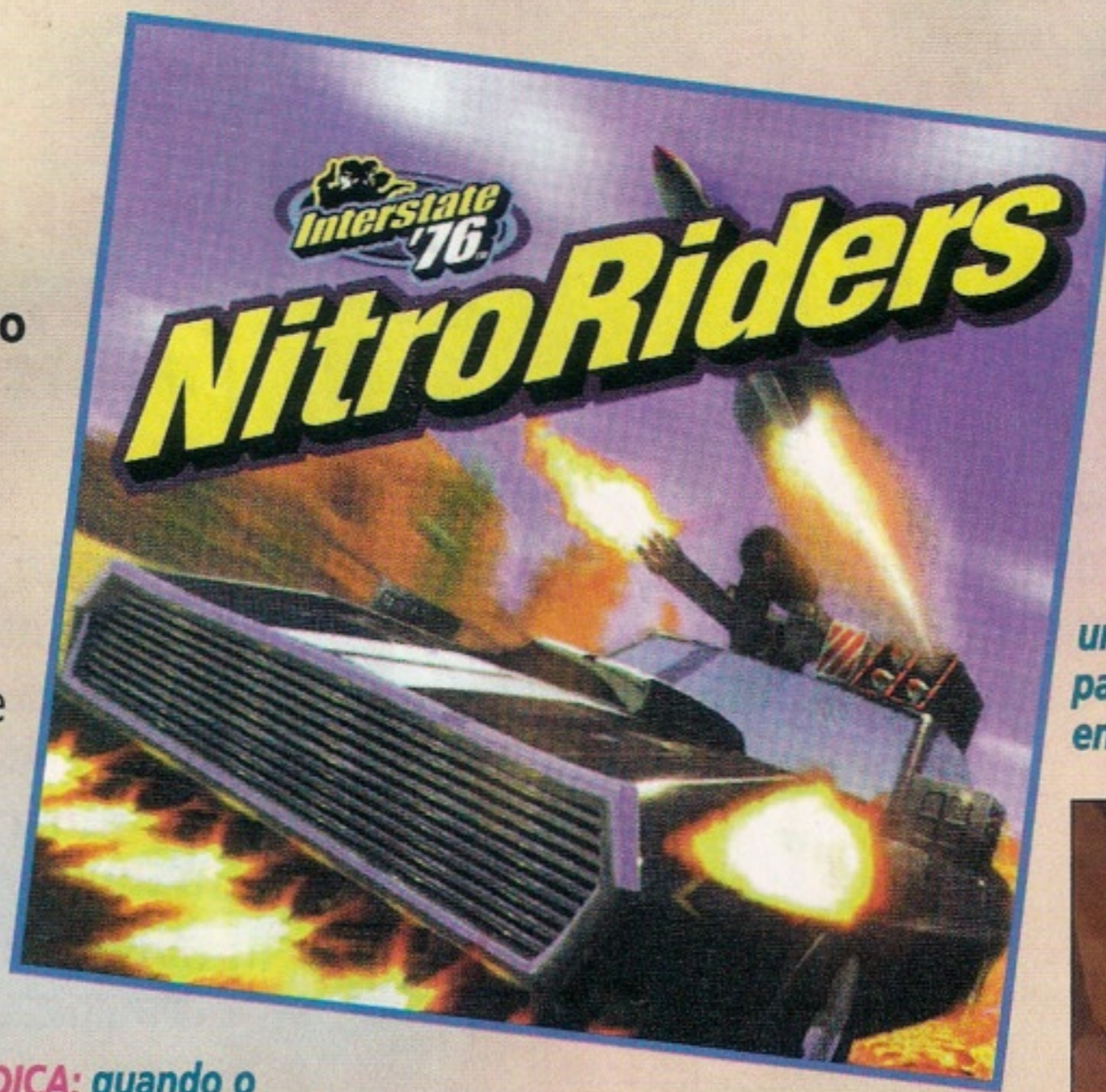


DICA: inimigos humanos são chatos, inteligentes e possuem bom armamento. Ataque-os antes de qualquer coisa



Por Bill Games

Interstate '76 Nitro Riders é a continuação de **Interstate '76**. A história, contudo, rola antes, em 1975, durante a crise do petróleo. Você escolhe entre três personagens que formam um grupo chamado Auto Vigilantes. Cada personagem tem 7 fases diferentes para enfrentar. O objetivo é



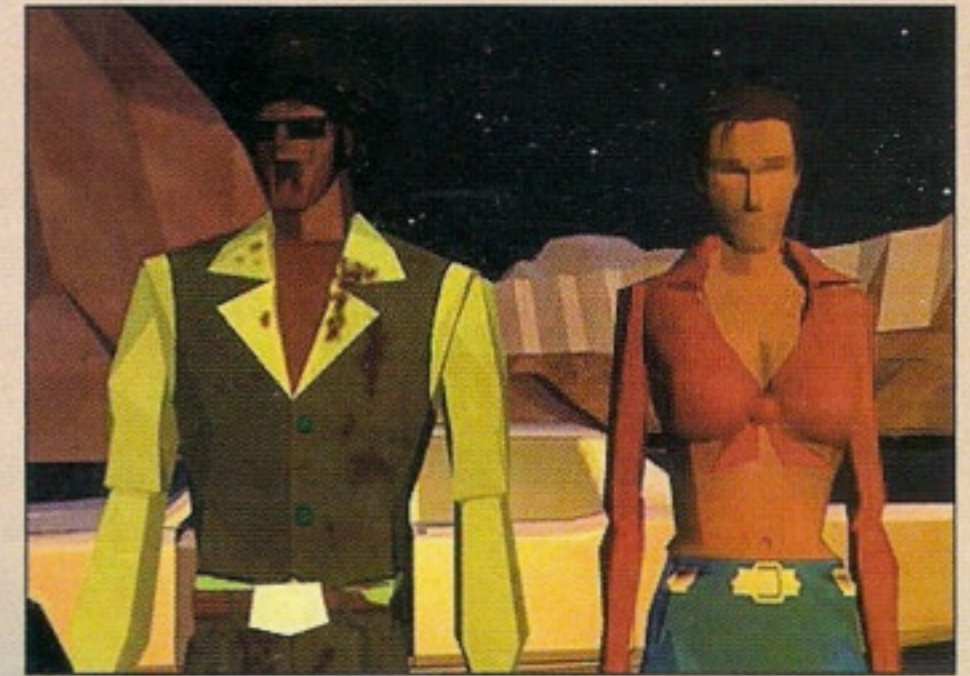
DICA: a última missão do Taurus é

uma das piores. Tente levar os inimigos para o precipício e empurre-os de lá. Você enfrentará cerca de 10 inimigos na fase



DICA: quando o combate estiver muito cheio de gente, fuja para um canto mais vazio, os inimigos que quiserem briga correrão atrás

capturar um grupo de rebeldes que anda pelas estradas interestaduais assaltando famílias, postos, lojas e tudo mais que estiver



Os vídeos feitos com polígonos simplificados dão um toque extra de originalidade ao jogo

em seu caminho. Você joga com carros envenenadíssimos e armados até os dentes. Cada um tem seu carro, mas pode escolher um novo. Selecione o motor mais forte (595 C.U. V10), a melhor suspensão, freios e, claro, a melhor arma.

fim



DICA: equipe sempre o seu carro com o "Radar

Jammer", ele transtorna os inimigos que só vão achá-lo quando o virem

DICA: as fases com o Skitter são as piores em dificuldade.



Sempre você irá fugir de algo, não deixe de ter uma arma especial para helicópteros

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium 90 MHz, 16 MB Ram, Placa de vídeo de 2 MB elou aceleradoras 3D, CD 4x

INTERSTATE '76 NITRO RIDERS

PC
MSD/ACTIVISION
ação

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

1 a 8 Jogadores



DICA: dê porradas nos inimigos e mande bala, isso os deixará tontos, impossibilitados de atacá-lo direito

DICA: evite acertar os civis para não ter problemas com a polícia



ENDEREÇOS:
www.activision.com



DICA: há missões em que

você terá de proteger estabelecimentos. Dê voltas, pois os inimigos atacam sempre do lado em que você não pode vê-los

DICA: nas missões de proteção

a postos de gasolina, espere os inimigos atacarem bem no meio da pista. Em vez de eles irem direto ao posto, virão em direção a você



DICA: fugir do helicóptero é realmente difícil. Se você não

tiver arma no teto que mire para o alto, algumas missões serão complicadíssimas

CRIME KILLER

PIXELOGIC

1/2 Jogadores
Memory Card

P.STATION

A ação nunca acaba em **Crime Killer**. Você é um policial do futuro e sua arma é seu carro.

O possante tem um rádio ligado a uma central que informa, através de um radar, a localização do alvo. Assim que você elimina um alvo, aparece outro no radar. E assim vai: mata um inimigo, aparece outro, mata de novo, aparece outro...



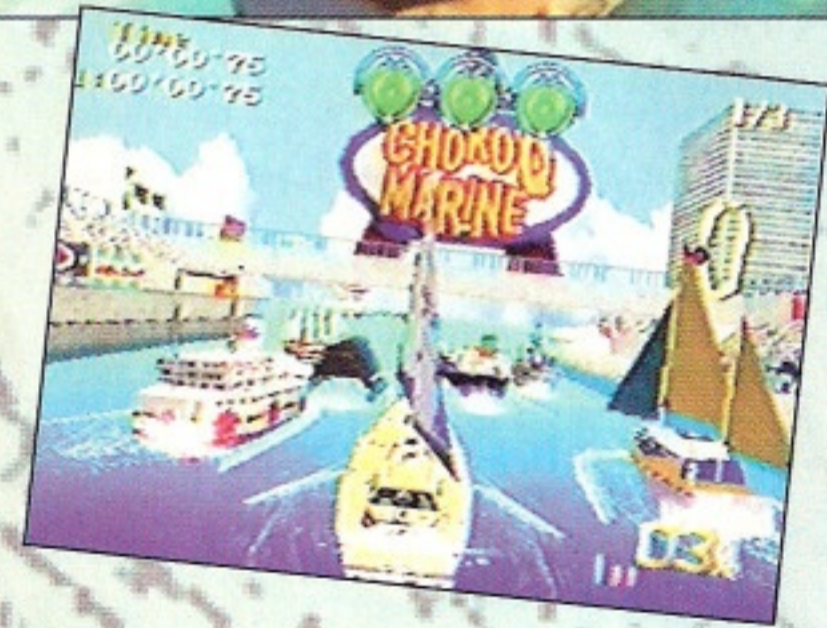
Q BOAT

TAKARA

1/2 Jogadores - Memory Card

P.STATION

Competição com barcos em que rolam desde veleiros até navios de cruzeiro, tipo Titanic. É possível competir de duas maneiras. No modo Normal, você seleciona o curso e, de acordo com a prova escolhida, a embarcação apropriada. No Aventura, você deve pegar itens espalhados pelo mar. Pegue todos os baús para conseguir mais barcos.



POY POY 2

KONAMI

1/4 jogadores
Memory Card

P.STATION

Lembra de **Poy Poy**? Um monte de carinhas dentro de uma arena cheia de pedras e bombas. Vence quem sobrar. E, para sobrar, vale até usar os próprios inimigos como arma. Quem lembra, não verá muitas novidades em



Poy Poy 2. Na verdade, há apenas uma: a luva que dá habilidades especiais a quem a vestir. Não há como saber o que vai acontecer quando se usa a tal luva. Você joga uma pedra ou bomba e ela se transforma.

DESCENT: FREESPACE

INTERPLAY

Tiro - 12 jogadores - Win 95

PC

Descent: Freespace deixa de lado os labirintos dos outros jogos da série e vai para o espaço sideral. A nave ainda é a mesma e vai levá-lo para uma batalha intergaláctica bastante movimentada. O jogo tem muito tiro e coisas como a comunicação entre as naves, como acontece em **Wing Commander**. As texturas bem detalhadas e as imensas naves já impressionam de cara. Os controles precisos e relativamente simples tornam a pilotagem bem excitante e divertida.



DYNAMITE BOXING

VIS

1/2 jogadores
Memory Card

P.STATION

Em **Dynamite Boxing** há oito lutadores. Três são mulheres. Isso mesmo: mulheres que lutam boxe e enfrentam os homens dentro do ringue. Já que há mulher no jogo, a VIS fez uns movimentos bem fáceis pra ninguém ficar em desvantagem. Por isso, passar pelo modo Training é



desnecessário. Não tem mistério: o lance é descer porrada. Os gráficos são bastante simples. Mas isso não é problema. O que atrapalha é a movimentação mais que lenta.

NAMCO ANTHOLOGY

NAMCO

1/2 Jogadores - Memory Card

P.STATION

Mais uma vez, a Namco investe em seus títulos de sucesso dos anos 80. Entre os jogos deste pacote de clássicos



estão **Babel Wrestleball** e **Star Luster**. Os dois têm suas versões originais e uma atual. O CD também traz todas as animações de todos os games e movies com as novidades da empresa, que produz jogos quase que apenas para P.Station, entre os consoles caseiros.



SOUKAIGI

SQUARE SOFT

1 jogador - Memory Card

P.STATION



Vendo o jogo, ninguém diria que foi feito pela Square. Um dos jogos mais esperados do ano, na verdade, é coisa de desesperado. Os gráficos estão feios e sujos e o game, que deveria ser como **Tomb Raider**, é meio parágrafo. Você joga como um guerreiro cuja única arma é uma espada que, além de fatiar e perfurar, solta magias – o que facilita o ataque de longe. O objetivo é eliminar todos os cristais da fase. Depois disso, seu guerreiro se transformará em outro personagem para passar de fase e continuar destruindo os cristais.

THE X-FILES

FOX INTERACTIVE

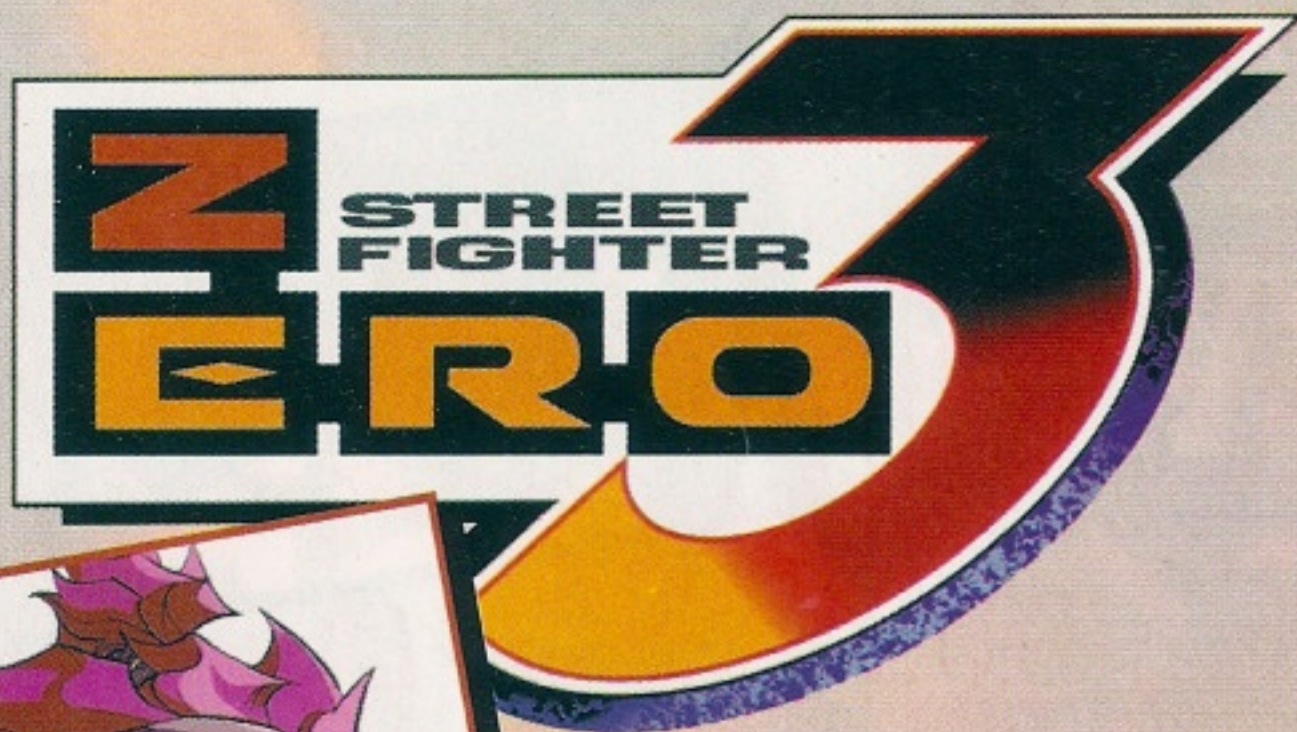
Adventure - 1 jogador - Win 95

PC



Para os milhares de fãs da série Arquivo X este jogo é um sonho se tornando realidade. Agora eles vão poder ajudar os agentes Mulder e Scully a solucionar os mistérios que rodam a série. Você é Craig Willmore, um agente iniciante do FBI cuja primeira missão é encontrar um casal que desaparece logo na apresentação do jogo. Em sua jornada pelos mistérios, você vai passar por diversos locais sombrios e encontrará um monte de gente estranha. O jogo requer uma certa paciência, pois carregar os CDs leva um bom tempo e isso irrita um pouco. A interface e a jogabilidade são bastante simples e deixam a ação mais rápida.

GOLPE FINAL



A série de maior sucesso nos últimos tempos, Street Fighter Zero, ganha nova versão. São 25 lutadores para você mandar ver porrada com um estilo de jogo remodelado. Ou melhor, vários estilos

BABY BETINHO

LEGENDAS

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
SS - dois botões de soco simultaneamente
CC - dois botões de chute simultaneamente
SSS - três botões de soco simultaneamente
CCC - três botões de chute simultaneamente
+ - pressionar simultaneamente
, - pressionar na sequência
/ - opção de comando
(c) - carregar
Obs.: os golpes em vermelho são os Super Combos.

Movimentos básicos

Defesa: ← ou ↓. Vale no ar também, mas não defende Super Combos e golpes terrestres que não sejam projéteis. Quando você defende, perde energia de defesa, uma barra localizada embaixo do medidor de energia. Quando a energia de defesa acabar, seu lutador ficará de guarda aberta por alguns instantes, o suficiente para tomar um belo combo.
Arremesso: ← ou → + SS ou CC. Alguns não têm arremesso com chute, mas todos agarram no ar.
Sair do arremesso: no momento em que for

agarrado, → + soco ou chute (exceto fraco).

Zero Counter: durante a defesa, → + soco + chute da mesma força (gasta barra de Super Combo).

Recuperação (no chão): CC quando for golpeado

Recuperação (no ar): SS quando for golpeado

Provocação: Start

Os modos de jogo

Em **Street Fighter Zero 3** cada personagem tem três modos de jogo: X-ism, Z-ism e V-ism.

Estilo X

Baseado na jogabilidade de **Super Street Fighter II X**, o **Super Turbo** nos EUA. Neste modo, o medidor de defesa é bem maior e a barra de Super Combo tem apenas 1 nível. Há apenas um Super Combo por personagem, mas o estrago que ele faz, geralmente, é superior ao nível 3 do estilo Z. Não existem elementos como defesa aérea, Zero Counter ou recuperação no chão.

Estilo Z

Tem como base a série **Zero (Alpha nos States)**. O medidor de Super Combo tem três níveis e você pode definir o nível a ser usado. Com os botões fracos, usa-se o Super Combo nível 1; com o médio, sairá o nível 2 e com o forte, óbvio, o Super 3. Os lutadores podem ter mais de dois Super Combos e o Zero Counter gasta um nível de

barra. Barra de defesa menor que o estilo X.

Estilo V

Refere-se ao Variable Combo, o Custom Combo de **Street Fighter Zero 2**. Aciona-se usando soco + chute da mesma força. Fazendo isso, o lutador ganha sombras e elas fazem o mesmo movimento do corpo real. Assim você "monta" seu Super Combo. O intervalo das sombras varia conforme a intensidade dos botões a serem utilizados. Com o fraco, o objetivo é fazer combos. Se usar o médio ou o forte, o negócio é rodear o inimigo com voadoras. O Variable Combo é desfeito se tomar um golpe ou quando acabar a barra. Não há Super Combos, a barra de defesa é a menor de todos os estilos e o Zero Counter consome 50% da barra.



RYU

XZV Hadouken: ↓ ↘ → + soco

XZV Fire Hadouken: ← ↙ ↓ ↘ → + soco

- XZV Hadou no Kamae:** ↓↘→ + Start
- XZV Shouryuuken:** →↓↘ + SOCO
- XZV Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + chute (vale no ar)
- XZ Shinkuu Hadouken:** ↓↘→↓↘→ + SOCO
- Z Shinkuu Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙←↓↙← + chute
- Z Metsu Shouryuuken:** ↓↘→↓↘ + chute (nível 3)

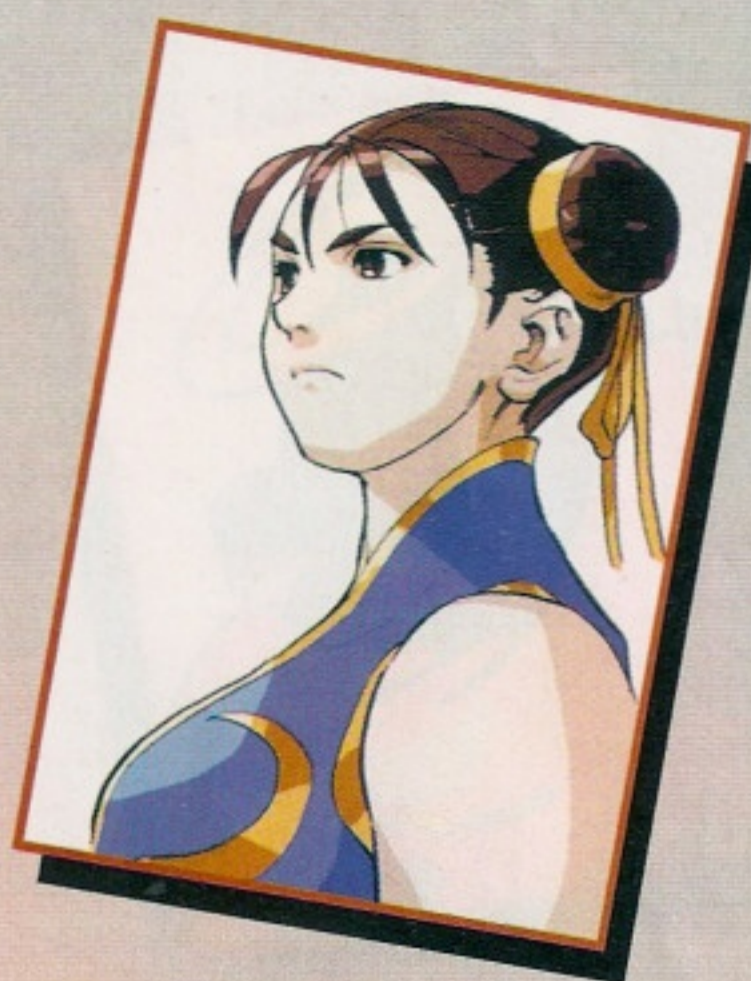
KEN

- XZV Hadouken:** ↓↘→ + SOCO
- XZV Shouryuuken:** →↓↘ + SOCO
- XZV Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + chute (vale no ar)
- ZV Zempou Tenshin:** ↓↙← + SOCO
- ZV Zentou:** ↓↘→ + Start
- XZ Shouryu Reppa:** ↓↘→↓↘ + SOCO
- Z Shinryuuken:** ↓↘→↓↘ + chute
- Z Shippu Jinraikyaku:** ↓↙←↓↙← + chute (nível 3)

SAGAT

- XZV Tiger Shot:** ↓↘→ + SOCO ou chute
- ZV Tiger Blow:** →↓↘ + SOCO
- X Tiger Uppercut:** →↓↘ + SOCO
- ZV Tiger Crush:** →↓↘ + chute
- X Tiger Crush:** ↓↘→↗ + chute
- Z Tiger Angry:** ↓↘→ + Start (o Tiger Blow conseguinte ficará mais forte)
- XZ Tiger Genocide:** ↓↘→↓↘ + chute
- Z Tiger Cannon:** ↓↘→↓↘ + SOCO

- Z Tiger Raid:** ↓↙←↓↙← + chute



CHUN-LI

- XZV Hyakuretsukyaku:** chute repetido
- ZV Tenshoukyaku:** (c) ↓↑ + chute
- X Tenshoukyaku:** em reversal, (c) ↓↑ + chute
- ZV Kikouken:** ←↙↓↘→ + SOCO
- ZV Sen'enshuu:** →↘↓↙← + chute
- X Souhakkei:** (c) ←→ + SOCO
- X Spinning Bird Kick:** (c) ←→ + chute (vale no ar)
- XZ Senretsukyaku:** (c) ←→←→ + chute
- Z Hazan Tenshoukyaku:** (c) ↙↘↙↗ + chute
- Z Kikoushou:** ↓↘→↓↘→ + SOCO

ADON

- XZV Jaguar Tooth:** →↘↓↙← + chute
- XZV Rising Jaguar:** →↓↘ + chute
- ZV Jaguar Kick:** ←↓↙ + chute
- XZ Jaguar Varied Assault:** ↓↘→↓↘ + SOCO (+ SOCO ou chute repetido para continuar)
- XZ Jaguar Revolver:**

- ↓↘→↓↘→ + chute

BIRDIE

- XZV Bull Head:** (c) ←→ + SOCO
- XZV Bull Horn:** (c) SS ou CC (quanto mais carregar mais forte será o golpe)
- XZV Murderer Chain:** 360° + SOCO
- XZV Bandit Chain:** 360° + chute
- XZ The Birdie:** (c) ←→←→ + SOCO
- Z Bull Revenger:** ↓↘→↓↘ + botão

DAN

- XZV Gadouken:** ↓↘→ + SOCO
- XZV Kouryuuken:** →↓↘ + SOCO (probabilidade de 1/8 de sair um golpe invencível, que brilha)
- XZV Dankuukyaku:** ↓↙← + chute (vale no ar, exceto para o estilo X)
- XZV Provocações especiais:** ↓↘→ + Start / ↓↙← + Start / ↓↘→↓↘→ + Start
- V Saikyo Style Defense:** → + SSS (uma espécie de Advanced Guard)
- XZ Hisshou Buraiken:** ↓↙←↓↙← + chute
- Z Shinkuu Gadouken:** ↓↘→↓↘→ + SOCO
- Z Kouryuu Rekka:** ↓↘→↓↘ + chute

DHALSIM

- XZV Yoga Fire:** ↓↘→ + SOCO
- ZV Yoga Flame:** →↘↓↙← + SOCO
- X Yoga Flame:** ←↙↓↘→ + SOCO
- XZ Yoga Blast:**

- ↘↓↙← + chute
- X Yoga Blast:** ←↙↓↘→ + chute
- XZV Yoga Teleport:** →↓↘/←↙↙ + SSS / CCC (vale no ar)
- XZV Yoga Float:** no ar, Start
- XZV Yoga Escape:** em reversal, ←↙↓ + chute
- X Yoga Tempest:** ←↙↓↘→←↙↓↘→ + SOCO
- XZ Yoga Inferno:** ↓↘→↓↘→ + SOCO
- XZ Yoga Strike:** ↓↘→↓↘ + chute
- XZ Yoga Stream:** ↓↙←↓↙← + SOCO



ZANGIEF

- XZV Double Lariat:** SSS (corpo invencível)
- XZV Quick Double Lariat:** CCC (pés invencíveis)
- X Banishing Flat:** →↘↓ + SOCO
- ZV Banishing Flat:** →↓↘ + SOCO
- XZV Screw Pile Driver:** 360° + SOCO
- XZV Atomic Suplex:** 360° + chute
- XZ Final Atomic Buster:** 720° + SOCO
- Z Aerial Russian Slam:** ↓↘→↓↘ + chute

GEN

ZV **Estilo Louva-a-Deus:** SSS

ZV **Estilo Garça:** CCC
Os golpes a seguir servem para o estilo Louva-a-Deus.

XZV **Hyakurenkou:** soco repetido

XZV **Gekirou:** →↓↘ + chute (+ chute para continuar)

XZ **Zan'ei:** ↓↘→↓↘→ + soco

Z **Shitenshuu:** ↓↙←↓↙← + soco

Os golpes a seguir servem para o estilo Garça.

XZV **Jassen:** (c) ←→ + soco

ZV **Ouga:** (c) ↓↑ + chute

Z **Jakou'ha:** ↓↘→↓↘→ + chute

Z **Kouga:** no ar, ↓↙←↓↙← + chute

Obs: no X-ism, há uma mistura dos estilos Louva-a-Deus e Garça.

GOLPE FINAL

CCC quando tocar o chão

ZV **High Jump:** ↓↑

XZ **Take no Prisoner:** ↓↘→↓↘→ + soco

Z **Mine Sweeper:** ↓↙←↓↙← + soco

Z **Steel Rain:** ↓↘→↓↘→ + chute

SAKURA

XZV **Shououken:** →↓↘ + soco

XZV **Hadouken:** ↓↘→ + soco (carregável)

XZV **Shumpuukyaku:** ↓↙← + chute

ZV **Sakura Otoshi:** →↓↘ + chute (+ soco para atacar)

XZ **Midare Zakura:** ↓↘→↓↘→ + chute

Z **Shinkuu Hadouken:** ↓↘→↓↘→ + soco

Z **Haru Itiban:** ↓↙←↓↙← + chute

GUY

XZV **Bushin Sempuukyaku:** ↓↙← + chute

XZV **Bushin Izuna Otoshi:** ↓↘→ + soco (+ soco para agarrar ou soltar uma cotovelada)

XZV **Hayagake:** ↓↘→ + chute (fraco para correr e parar, médio para uma rasteira e forte para uma voadora - pressione chute novamente para adicionar esses movimentos)

XZV **Houzantou:** ↓↙← + soco

XZ **Bushin Mussourenka:** →↘↓↙←↙↘↓↙← + soco (nível 3)

Z **Bushin Hassouken:** ↓↘→↓↘→ + soco

Z **Bushin Gouraikyaku:** ↓↘→↓↘→ + chute



SODOM

XZV **Jigoku Scrape:** ↓↘→ + soco

XZV **Shiraha Catch:** →↓↘ + chute (movimento de contra-ataque)

XZV **Yagura Reverse:** ←↓↙ + chute

XZV **Butsumetsu Buster:** 360° + soco

XZV **Daikyo Burning:** 360° + chute

XZV **Tengu Walking:** em reversal, ←↙↓ + chute

XZV **Kouten Okiagari:** em reversal, →↘↓ + soco

XZ **Meido no Miyage:** ↓↘→↓↘→ + soco

Z **Tentchusatsu:** 720° + soco

CHARLIE

XZV **Sonic Boom:** (c) ←→ + soco

XZV **Somersault Shell:** (c) ↓↑ + chute

ZV **Knee Bazooka:** corra e dê chute (no X-ism faça ← ou → + CR)

XZ **Somersault Justice:** (c) ↙↘↙↘ + chute

Z **Sonic Break:** (c) ←→←→ + soco (+ soco para soltar os projéteis)

Z **Crossfire Blitz:** (c) ←→←→ + chute

ROSE

XZV **Soul Spark:** ←↙↓↘→ + soco

XZV **Soul Throw:** →↓↘ + soco

XZV **Soul Reflect:** ↓↙← + soco

XZV **Soul Spiral:** ↓↘→ + chute

XZ **Aura Soul Throw:** ↓↘→↓↘→ + soco

Z **Aura Soul Spark:** ↓↙←↓↙← + soco

Z **Soul Illusion:** ↓↘→↓↘→ + chute

M. BISON

ZV **Psycho Shot:** (c) ←→ + soco

X **Psycho Crusher:** (c) ←→ + soco

XZV **Double Knee Press:** (c) ←→ + chute

XZV **Head Press:** (c) ↓↑ + chute (+ soco para um Somersault Skull Diver)

ZV **Somersault Skull Diver:** (c) ↓↑ + soco (+ soco para atacar)

X **Devil Reverse:** (c) ↓↑ + soco (+ soco para atacar)

ZV **Bison Warp:** →↓↘ / ←↓↙ + SSS / CCC

XZ **Knee Press Nightmare:** (c) ←→←→ + chute

Z **Psycho Crusher:** (c) ←→←→ + soco

AKUMA

XZV **Gouhadouken:** ↓↘→ + soco (vale no ar)

XZV **Goushouyuuken:** →↓↘ + soco

XZV **Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← +



ROLENTO

XZV **Patriot Circle:** ↓↘→ + soco (até 3 vezes)

XZV **Stinger:** →↓↘ + chute (+ botão para continuar)

XZV **Mekong Delta Attack:** SSS (+ soco no pouso)

XZV **Mekong Delta Air Raid:** ↓↙← + soco (+ soco para continuar)

XZV **Mekong Delta Escape:** ↓↙← + chute (+ botão para continuar)

ZV **Trick Landing:** pule e

chute (vale no ar)

[ZV] Hyakkishuu: ↓↘→↗ + soco (+ botão para atacar - dependendo da distância varia os golpes)

[XZ] Shungokusatsu: SR, SR, →, CR, SF

[Z] Messatsu

Goushouryuu: ↓↘→↓↘ + soco

[Z] Tenma Gouzankuu: no ar, ↓↘→↓↘ + soco

[Z] Messatsu Gouhadou: →↘↓↙←→↘↓↙← + soco

BLANKA

[XZV] Electric Thunder: soco repetido

[XZV] Rolling Attack: (c) ←→ + soco

[XZV] Vertical Rolling: (c) ↓↑ + chute

[XZV] Backstep Rolling: (c) ←→ + chute

[XZ] Ground Shave Rolling: (c) ←→←→ + soco (mantenha soco pressionado para atrasar o golpe)

[Z] Tropical Hazard: (c) ↙↘↙↗ + chute



E. HONDA

[XZV] Hyakuretsu Harite: soco repetido

[XZV] Super Zutsuki: (c) ←→ + soco

[XZV] Super Hyakkan Otoshi: (c) ↓↑ + chute

[XZV] Ooitchonage: 360° + soco

[XZ] Onimussou: (c) ←→ ←→ + soco

[Z] Fuji Oroshi: (c) ←→ ←→ + chute

[Z] Tchozetsunage: 720° + soco

VEGA

[XZV] Flying Barcelona Attack: (c) ↓↑ + chute (+ soco para atacar)

[XZV] Izuna Drop: (c) ↓↑ + chute (+ ↓ + soco perto do inimigo para agarrar)

[XZV] Rolling Crystal Flash: (c) ←→ + soco

[XZV] Skyhigh Claw: (c) ↓↑ + soco

[X] Scarlet Terror: (c) ↙→ + chute

[XZV] Back Slash: SSS

[XZV] Short Back Slash: CCC

[Z] Rolling Izuna Drop: (c) ↙↘↙↗ + chute (+ ↓ + soco perto do inimigo para agarrar)

[Z] Rolling Barcelona Attack: (c) ↙↘↙↗ + chute (+ ← / → + soco para atacar)

[Z] Super Crystal Flash: (c) ←→←→ + soco

[Z] Scarlet Mirage: (c) ←→←→ + chute

CAMMY

[XZV] Spiral Arrow: ↓↘→ + chute

[XZV] Cannon Spike: →↓↘ + chute

[XZ] Accel Spin Knuckle: →↘↓↙← + soco

[XZV] Hooligan Combination: ↓↘→↗ + soco (+ CM ou CF para atacar - o golpe varia conforme a distância)

[XZ] Spin Drive Smasher: ↓↘→↓↘ + chute

[Z] Reverse Shaft Breaker: ↓↙←↓↙← + chute

[Z] Killer Bee Assault: (c) ↙↘↙↗ + chute (nível 3)

CODY

[XZV] Criminal Upper: ↓↙← + soco

[XZV] Raffian Kick: ↓↘→ + chute (fraco - rasteira; médio - chute lateral; forte - chute alto)

[XZV] Bad Stone: ↓↘→ + soco (joga a faca se estiver com ela - mantenha pressionado o botão para atrasar o golpe)

[XZV] Bad Spray: em reversal, →↓↘ + soco

[XZV] Pegar faca: ↓ + SS em cima dela

[XZ] Final Destruction: ↓↘→↓↘→ + soco

[Z] Dead End Irony: ↓↘→↓↘→ + chute

Obs: no estilo V, Cody esquiva durante o bloqueio.

Obs 2: no estilo X, usando o Final Destruction, Cody pode fazer combos à la Final Fight apertando os botões repetidamente. Com soco + chute faça uma giratória.



KARIN

[XZV] Gurenken: ↓↘→ + soco, soco, soco (após o segundo hit pode-se ligar com → / ↓ / ↑ + chute ou chute sem usar o direcional - depois do segundo ou terceiro hit pode-se ligar com ← / → + soco ou ↓ + SS)

[XZV] Mujinkyaku: →↓↘ + chute

[XZV] Houshou: →↓↘ + soco

[XZV] Yasha Gaeshi: ↓↙← + soco / chute (golpe de contra-ataque; o soco pega golpes altos e o chute evita golpes baixos)

[XZV] Ressen'ha: ↓↘→↗ + chute

[XZV] Tetsuhiji: ←↓↙ + soco, soco

[XZ] Shimpi Kaikyaku: ↓↘→↓↘→ + soco

[Z] Kououken: ↓↘→↓↘→ + chute

RAINBOW MIKA

[XZV] Flying Peach: ↓↙← + botão

[XZV] Daydream Headlock: 360° + chute repetido

[XZV] Paradise Hold: 360° + soco

[XZV] Wingless Airplane: no ar, →↘↓↙← + chute

[XZ] Thirteen's Peach Special: ↓↘→↓↘ + chute (aciona uma corrida - use soco para um Dageki e um chute para um Tobikoshi) Após acertar um Dageki e perto do poste faça os seguintes golpes:

• Moonsault Press: soco

• Missile Kick: chute

• Wingless Airplane: → + soco

GOOLPE FINAL



THE KING OF FIGHTERS '98 THE SLUGFEST

Agora sim! O campeonato de porrada está completo com os maiores brigões de todos os King of Fighters. Nesta matéria você

confere os golpes dos 38 lutadores e as formas alternativas de 12 carinhas. É pancadaria para dar e vender!

BABY BETINHO

MOVIMENTOS BÁSICOS

A - soco fraco
B - chute fraco
C - soco forte
D - chute forte
CD - ataque forte (derruba o inimigo)
AB antes de cair - recuperação
AB durante a defesa - rolar cancelando a defesa (necessita de estoque ou POW cheio)
CD durante a defesa - ataque forte cancelando a defesa (necessita de estoque ou POW cheio)
Start - provocação

Obs.: os golpes em vermelho são os fatais.

Exclusivo do modo Advanced

AB - rolar (determine a direção com o controle)
AB quando arremessado - sair do arremesso
ABC - explode um estoque

Exclusivo do modo Extra

AB - desvio
ABC - carrega POW
Frente + botão - ataque pós-desvio

Modo Advanced

A Barra enche com o uso dos golpes. Quando está cheia, você ganha um estoque. Ela serve para:

- usar um fatal;
- cancelar a defesa;
- explodi-la e ficar mais forte por um tempo. Se usar um fatal nessa hora, o golpe fica mais animal.

O primeiro lutador pode carregar até 3 barras; o segundo estoca 4 e o terceiro pode ter até 5 barras.

Modo Extra

Deve-se carregar a barra POW manualmente, além de encher ao tomar golpes. Quando está cheia, o lutador fica mais forte, pode cancelar a defesa e usar fatais. Neste modo, pode-se usar fatais com a energia piscando. Nessa condição, e com o POW cheio, aciona-se o segundo fatal. Quando você perde lutadores, o tamanho da barra diminui, facilitando o preenchimento.

Heidern

Cross Cutter: (c) ←→ + soco
Moon Slasher: (c) ↓↑ + soco
Neck Rolling: (c) ↓↑ + chute
Storm Bringer: →↓↘↙← + soco
Killing Bringer: →↓↘↙← + chute (movimento de contra-ataque)
Final Bringer: ↓↘→↓↘→ + soco

Heidern's End: ↓↙←↙↓↘→ + chute

Takuma Sakazaki

Koohken: ↓↘→ + soco
Zanretsuken: →←→ + soco
Dashing Knees: →↓↘↙← + chute
Hien Shippukyaku: (c) ↙→ + chute
Guard Shot: ↓↙← + soco
Haoh Shikou Ken: →←↙↓↘→ + soco (carregável)
Demon's Death Shot: de perto, ↓↘→↓↘→ + soco
Dragon's Dance: ↓↙←↙↓↘→ + soco

Saishu Kusanagi

Darkness Sweeper: ↓↘→ + soco
Flaming Uppercut: →↓↘ + soco
God's Flair: →↓↘↙← + chute
Broken Wheels: →↓↘ + chute
Overflame: ↓↙← + soco (pode repetir)
Orochinagi: ↓↙←↙↓↘→ + soco
Combo Flamer: ↓↘→↓↘→ + soco

Iori Yagami

Darkness Slayer: ↓↘→ + soco
Demon Fryer: →↓↘ + soco
Nail Gale: →↓↘ + chute
Hazy Fists: ↓↙← + soco (até 3 vezes)
Scum Gale: de perto, →↓↘↙←→ + soco
Darkshine Explosion: →↓↘↙← + chute
Maiden Masher: ↓↘→↓↘↙← + soco
Demonic Slayer: ↓↙←↙↓↘→ + soco

Mature

Death Claws: ↓↙← + soco (até 3 vezes)

De Side: ←↵↓↻→ + chute
Metal Massacre: ↓↵← + chute
Despair: ↓↻→ + soco
Sacrilege: →↓↻ + soco
Ebony Tears: ↓↻→↻↓↵← + soco

Nocturnal Lights: ↓↻→↓↻→ + soco

Heaven's Gate: ↓↵←↵↓↻→ + soco

Vice

Outrage: ↓↵← + chute
Leivnas: no ar, ↓↵← + chute
Gore Fest: de perto, →↻↓↵←↵ + soco
De Side: ←↵↓↻→ + chute
Black End: de perto, ←↵↓↻→ + soco
Mayhem: →↻↓↵← + chute
Mithen's Robe: após o Mayhem ou Black End, ↓↻→ + soco

Withering Surface: ↓↻→↓↻→ + soco

Negative Gain: de perto, →↻↓↵←↵↓↻→ + chute

Heavy D

R.S.D.: ↓↻→ + soco
Blast Uppercut: ↓↻→ + chute
Soul Flower: ↓↵← + chute
Shadow: ↓↓ + soco
Dancing Beat: de perto, →↓↻ + soco
Ducking Combination: ↓↵← + soco (até duas vezes)
Crazy D: ↓↵←↵↓↻→ + soco
D. Magnum: ↓↻→↓↻→ + soco

Lucky Glauber

Death Bound: ↓↻→ + soco
Cyclone Break: ↓↵← + chute
Death Dunk: ↓↵← + soco
Death Shoot: ↓↓ + botão
Death Heel: →↓↻ + chute
Lucky Vision: ↓↻→ + chute
Hell Bound: ↓↻→↓↻→ + soco
Lucky Driver: ↓↻→↓↻→ + chute

Brian Battler

Brian Tornado: ←↵↓↻→ + soco
Screw Body Press: no ar, ↓↻→ + soco
Brian Hammer: ↓↵← + soco (até 3 vezes)

Rocket Tackle: →↓↻ + chute
Big Bang Tackle: ↓↻→↓↻→ + soco
American Super Nova: ↓↻→↓↻→ + chute

Kyo Kusanagi

Flaming Uppercut: →↓↻ + soco
R.E.D Kick: ←↵↵ + chute
Lightshine Explosion: →↻↓↵← + chute
Crane Sweeper: ↓↵← + soco
Number 75 Kick: ↓↻→ + chute duas vezes
Flame Smash: ↓↻→ + A
Nice Wound: após o Flame Smash, ↓↻→ + soco
Rust Slam: após o Flame Smash, →↻↓↵← + soco ou após um Nice Wound, soco
Sea Slash: após o Nice Wound ou Rust Slam, chute
Venom Bite: ↓↻→ + C
Sin Smash: após o Venom Bite, →↻↓↵← + soco
Guilt Smash: após o Sin Smash, → + soco
Orochinagi: ↓↵←↵↓↻→ + soco
Absolute Flair: ↓↻→↓↻→ + soco

Benimaru Nikaidou

Raijinken: ↓↻→ + soco
Shinkuu Katategoma: ↓↵← + soco
Super Lightning Kick: →↓↻ + chute
Blade Kick: ↓↻→ + chute
Benimaru Coleda: de perto, →↻↓↵←↵ + soco
Triple Reflection Kick: →↻↓↵← + chute
Raikouken: ↓↻→↓↻→ + soco
Electrigger: →↻↓↵←↵↓↻→ + soco

Goro Daimon

Earthquaker: →↓↻ + soco
Flip Dodge: ↓↵← + chute
Cloud Grabber: ←↵↓↻→ + A
Root Grappler: ←↵↓↻→ + C
Heaven Dusker: de perto, →↻↓↵←↵ + soco
Foot Flicker: de perto, →↓↻ + chute
Root Smasher: ↓↻→ + chute
Back Throw: →↻↓↵←↵ + chute

Flip Around Heaven: de perto, →↻↓↵←↵↓↻→ + soco
Super Yama Arashi: ←↵↓↻→←↵↓↻→ + chute, ←↵↓↻→ + chute, →↓↻ + soco

Terry Bogard

Power Wave: ↓↻→ + soco
Crack Shoot: ↓↵← + chute
Burn Knuckle: ↓↵← + soco
Power Charge: ←↵↓↻→ + chute
Rising Tackle: →↓↻ + soco
Power Dunk: →↓↻ + chute
Power Geyser: ↓↵←↵→ + soco
High Angle Geyser: ↓↻→↓↻→ + chute

Andy Bogard

Quicksilver Elbow: ↵→ + soco
Elbow Finisher: após o Quicksilver Elbow, ↓↻→ + soco
Kuhadan: ←↵↓↻→ + chute
Combo Smasher: ←↵↓↻→ + soco
Hishouken: ↓↵← + soco
Shouryudan: →↓↻ + soco
Shiranui Illusion: no ar, ↓↻→ + chute
Illusion Finisher: após o Shiranui Illusion, → + botão
Hishou Ryuseiken: ↓↻→↓↻→ + soco
Tchou Reppadan: ↓↵←↵↓↻→ + chute

Joe Higashi

Hurricane Uppercut: ←↵↓↻→ + soco
Explosion Punches: soco repetido
Explosion Finisher: após o Explosion Punches, ↓↻→ + soco
Tiger Kick: →↓↻ + chute
Thrash Kick: ←↵↓↻→ + chute
Golden Heel: ↓↵← + chute
Screw Uppercut: ↓↻→↓↻→ + soco
Exploding Hurricane Tiger Heel: ↓↻→↻↓↵← + soco

Ryo Sakazaki

Tiger Projectile: ↓↻→ + soco
Tiger Cannon: →↓↻ + soco
Heavenly Chop: ↓↵← + soco
Kokugen-Ryu Lynching: de perto, ←↵↓↻→ + soco

Hien Shippukyaku: →↻↓↵← + chute
Dragon's Dance: ↓↻→↻↓↵← + soco
Giga Tiger Flash: ↓↻→↓↻→ + soco
Haoh Shoukouken: →↵←↵↓↻→ + soco

Robert Garcia

Dragon Projectile: ↓↻→ + soco
Hurricane Swing Kick: →↻↓↵← + chute
Kokugen-Ryu Lynching: de perto, ←↵↓↻→ + chute
Dragon Slash: →↓↻ + chute
Dragon Roar: no ar, ↓↵← + chute
Dragon's Dance: ↓↻→↻↓↵← + soco
Illusion Gravity Kick: ↓↻→↓↻→ + chute
Haoh Shoukouken: →↵←↵↓↻→ + soco

Yuri Sakazaki

Tiger Projectile: ↓↻→ + soco
Yuri Super Uppercut: →↓↻ + soco
Double Yuri Super Uppercut: após o Yuri Super Uppercut forte, →↓↻ + C
Electric Smash: ↓↻→ + chute
Yuri Super Knuckle: ↓↵← + soco
Yuri Super Spin Kick: ↓↵← + chute
Death Stomper: ↓↻→↻↓↵← + chute
Haoh Shoukouken: →↵←↵↓↻→ + soco

Leona

Moon Slasher: (c) ↓↑ + soco
Grand Saber: (c) ←↵ + chute
Saber Finisher: após o Grand Saber forte, → + D
X-Caliber: (c) ↓↑ + chute
Vortex Launcher: (c) ←↵ + soco
I-Slasher: ↓↵← + soco
Earring Bomb: ↓↵← + chute
V-Slasher: no ar, ↓↻→↻↓↵← + soco
Gravity Storm: ↓↻→↓↻→ + soco
Rebel Spark: ↓↵←↵↓↻→ + chute

GOLPE FINAL

Ralf Jones

Vulcan Punch: soco repetido
Gatling Attack: (c) ←→ + soco
Ralf Kick: (c) ←→ + chute
Napalm Strike: (c) ↓↑ + soco
Aerial Napalm Strike: no ar, ↓↘→ + soco
Argentina Back Breaker: de eperto, ←↙↓↘→ + chute
Blasting Vulcan Punch: ↓↘→↓↙← + soco
Horseride Vulcan Punch: ↓↙←↓↘→ + soco
Galactica Phantom: ↓↘→↓↘→ + soco

Clark Steel

Vulcan Punch: soco repetido
Rolling Cradle: ←↙↓↘→ + C
Argentina Back Breaker: de perto, ←↙↓↘→ + chute
Napalm Stretch: →↓↘ + soco
Frankensteiner: →↓↘ + chute
Elbow Finisher: após o Napalm Stretch, Frankensteiner, Rolling Cradle ou Back Breaker, ↓↘→ + chute
Ultra Argentina Back Breaker: de perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + soco
Running Three: ←↙↓↘→←↙↓↘→ + chute

Athena Asamiya

Psycho Sword: →↓↘ + soco (vale no ar)
Psycho Ball: ↓↙← + soco
Phoenix Arrow: no ar, ↓↙← + chute
Classic Psycho Reflector: →↘↓↙← + B
Neo Psycho Reflector: →↘↓↙← + D
Psychic Teleport: ↓↘→ + chute
Phoenix Fang Arrow: no ar, ↓↘→↓↘→ + chute
Shining Crystal Bit: →↘↓↙←→↘↓↙← + soco (vale no ar)
Crystal Bit Shoot: após o Shining Crystal Bit, ↓↙← + soco

Sie Kensou

Psycho Ball: ↓↙← + soco
Dragon Twister: ←↙↙ + chute
Dragon's Fury: →↓↘ + soco repetido

Dragon's Claws: no ar, ↓↙← + soco
Rapid Ground Dragon: ←↙↓↘→ + A
Rapid Air Dragon: ←↙↓↘→ + C
Bun Business: ↓↙←↓↙← + soco
Dragon Swifter: ↓↘→↓↙← + B
Dragon Raiser: ↓↘→↓↙← + D
Energy Blaster: de perto, ↓↘→ ↓↘→ + soco

Chin Gensai

Booze Attack: ↓↙← + soco
Drunk Swiveler: →↓↘ + soco
Drunk Snoop One: ↓↓ + soco
Drunk Snoop Two: ↓↓ + chute
Spinning Drunkard: ←↙↓↘→ + chute ou após o Drunk Snoop, → + chute
Flame Blast: ↓↘→↓↘→ + soco
Alcoholic Madness: ↓↘→↓↙← + soco

Chizuru Kagura

Heavenly Force: →↓↘ + soco
Heavenly Slash: →↘↓↙← + botão
Heavenly Edge: após o Heavenly Slash, ↓↙← + botão
Ancient Echo: ↓↘→ + soco
Needle Stinger: ↓↓ + botão
Ancient Seal: ↓↙←↙↓↘→ + soco
Heavenly Replication: ↓↘→↓↘→ + chute

Mai Shiranui

Butterfly Fan: ↓↘→ + soco
Dragon's Flame Tail: ↓↙← + soco
Ankle Tackle: ←↙↓↘→ + chute
Dance of Fury: →↓↘ + soco
Tornado Flame: →↓↘ + chute
Musasabi Attack: no ar, ↓↙← + soco ou (c) ↓↑ + soco
Phoenix Meteor: ↓↙←↓↙← + soco
Super Ankle Tackle: ↓↙←↙↓↘→ + chute
Fan Finale: ↓↘→↓↘→ + soco

King

Venom Strike: ↓↘→ + chute
Double Strike: ↓↘→↓↘→ + chute
Trap Shot: →↓↘ + chute
Tornado Kick: →↘↓↙← + chute
Surprise Rose: →↓↘ + soco
Mirage Kick: →↘↓↙← + soco
Silent Flash: ↓↙←↓↙← + chute
Illusion Dance: ↓↘→↓↙← + chute

Kim Kaphwan

Somersault Slash: (c) ↓↑ + chute
Sand Sweep: (c) ↓↑ + soco
Comet Crush: (c) ←→ + chute
Crecent Kick: ↓↙← + chute
Triple Slash: ↓↙← + soco (até 3 vezes)
Air Stomp: no ar, ↓↘→↓↘→ + chute
Ground Eraser: ↓↓ + chute
Phoenix Rage: no ar, ↓↘→↓↙← + chute
Phoenix Combo: ↓↙←↙→ + chute (vale no ar)

Chan Koehan

Crusher Ball: (c) ←→ + soco
Somersault Crush: (c) ↓↑ + chute
Ball Swing: soco repetido
Somersault Stomp: (c) ↓↑ + chute
Destruction Throw: →↘↓↙←→ + C
Pressure of Death: ↓↘→↓↘→ + soco
Iron Ball Frenzy: ↓↘→↓↙← + soco

Choi Bonge

Tornado Swing: (c) ↓↑ + soco
Run n' Slash: (c) ←→ + soco
Air Stomp: no ar, ↓↘→↓↘→ + chute
Monkey Swing Kick: ↓↙← + soco
Aerial Stab: (c) ↓↑ + chute
Drill Stab: (c) ←→ + chute
Spin Around: durante o Drill Stab ou Aerial Stab, direcional + chute
Super Tornado Swing:

→↘↓↙←→↘↓↙← + soco
Phoenix Rage: no ar, ↓↘→↓↙← ↓↙← + chute

Yashiro Nanakase

Missile Might Bash: →↘↓↙← + soco
Upper Duel: →↓↘ + soco
Sledge Hammer: ↓↙← + soco
Jet Counter: ←↙↓↘→ + soco
Jet Counter Stale: após o Jet Counter, ↓↘→ + soco
Jet Counter Finisher: após o Jet Counter Stale, ↓↘→ + soco
Final Impact: ↓↘→↓↘→ + soco (carregável)
Million Bash Stream: ↓↙←↙↓↘→ + soco repetido

Shermie

Shermie Spiral: de perto, ←↙↓↘→ + soco
Shermie Shoot: ←↙↓↘→ + chute
Accel Spin Kick: ↓↙← + chute
Shermie Clutch: →↓↘ + chute
Shermie Whip: de perto, ↓↙← + soco
Shermie Finisher: após o Shermie Spiral, Shermie Clutch ou Shermie Whip, ↓↘→ + chute
Shermie Flash: →↘↓↙←→↘↓↙← + soco
Shermie Carnival: de perto, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + soco

Chris

Hunting Air: →↓↘ + chute
Twisting Air: →↓↘ + soco
Sliding Touch: ↓↘→ + soco
Sliding Touch Finisher: após o Sliding Touch, ↓↘→ + soco
Shooting Dancer Thrust: →↘↓↙← + soco
Shooting Dancer Step: →↘↓↙← + chute
Scramble Dash: ↓↘→ + chute
Glider Stomp: no ar, ↓↘→ + chute
Twister Drive: ↓↙←↓↙← + chute
Chain Slide Touch: ↓↘→↓↘→ + soco

Ryuji Yamazaki

Snake Arm: ↓↙← + A or B or C (carregável)
Snake Fake: durante o Snake

Arm, D
Projectile Counter: ↓↘→ + soco
Dynamite Headbutt: de perto, ↓↘↙↔ + soco
Sado-Maso: ←↙↓↘→ + chute
Judgement Dagger: →↓↘ + soco
Foot Crunch: →↓↘ + B
Sand Sweeper: →↓↘ + D
La Guillotine: ↓↘→↓↘→ + soco
The Drill: de perto, →↘↓↙↔ ↓↘↙↔ + soco repetido

Blue Mary

Spin Fall: ↓↘→ + chute
Mary Spider: ↓↘→ + soco
Backdrop Real: de perto, →↘↓↙↔ + soco
Mary Reverse Headlock: ↓↙↔ + B (movimento de contra-ataque)
Mary Headbuster: ↓↙↔ + D (movimento de contra-ataque)
Straight Slicer: (c) ←↔ + chute
Crab Clutch: após o Straight Slicer, ↓↘→ + soco
Vertical Arrow: →↓↘ + chute
Mary Snatcher: após o Vertical Arrow, →↓↘ + chute
Mary Splash Rose: ↓↘→↘↓↙↔ + soco
Mary Dynamite Swing: ↓↘→↓↘→ + chute
Mary Typhoon: de perto, →↘↓↙↔↘↓↙↔ + chute

Billy Kane

Stick Jolt: ←↙↓↘→ + soco
Stick Finisher: após o Stick Jolt, ↓↘→ + soco
Stick Spin: A repetido
Stick Bullet: C repetido
Dragon Flame: ↓↙↔ + B (movimento de contra-ataque)
Dragon Buster: ↓↙↔ + D (movimento de contra-ataque)
Stick Uppercut: →↓↘ + soco
Assault Jump: →↓↘ + chute
Flaming Stick Spin: ↓↘→↘↓↙↔ + soco
Super Stick Swing: ↓↘→↓↘→ + chute

Rugal Bernstein

Reppuken: ↓↘→ + soco
Kaiser Wave: →←↙↓↘→ + soco (carregável)
Dark Barrier: ↓↘→ + chute
Genocide Cutter: →↓↘ + chute
God Press: →↘↓↙↔ + soco

Gigatic Pressure: ↓↙↔↓↘→ + soco
Dead End Screamer: ↓↘→↓↘→ + chute

Shingo Yabuki

Unperfected Flaming Uppercut: →↓↘ + soco
Unperfected Flame Smash: ↓↘→ + A
Unperfected Venom Bite: ↓↘→ + C
Unperfected Elbow Blow: ↓↙↔ + C
Shingo Throw: →↓↘ + chute
Unperfected Kyo Kick: ↓↙↔ + chute
Burning Shingo: ↓↙↔↓↘→ + soco
Tackle Dash: ↓↘→↓↘→ + soco

Chris versão Orochi

Sun Killer: ↓↘→ + soco
Moon Killer: →↓↘ + soco
Mirror Killer: ↓↙↔ + soco
Decision Killer: de perto, ←↙↓↘→ + soco
Flames of Darkness: ↓↘→↓↘→ + soco
Orochi Rush: ↓↙↔↓↘→ + soco

Shermie versão Orochi

Electric Kiss: ↓↘→ + botão
Double Electric Slash: ↓↙↔ + soco
Electric Blade Kick: ↓↙↔ + chute
Electric Bash: no ar, →↓↘ + chute
Dark Voltage Fist: ↓↘→↓↘→ + soco
Electric Blast Kick: ↓↙↔↓↘→ + chute

Yashiro versão Orochi

Dancing Land: ←↙↓↘→ + chute
Broken Land: ↓↙↔ + soco
Suffering Land: de perto, ←↙↓↘→ + soco
Dry Land: de perto, →↘↓↙↔ + soco
Rage of the Land: de perto, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + soco
Flip Around Hell: de perto,

→↘↓↙↔↔↘↓↙↔ + soco
Roar of the Land: ↓↘→↓↘→ + soco (carregável)

Terry Bogard versão Real Bout 2

Power Wave: ↓↘→ + soco
Crack Shoot: ↓↙↔ + chute
Burn Knuckle: ↓↙↔ + soco
Rising Tackle: (c) ↓↑ + soco
Fire Kick: ↓↘→ + chute
Power Geyser: ↓↙↔↔ + soco

Andy Bogard versão Real Bout 2

Quicksilver Elbow: ↙↔ + soco
Kuhadan: ←↙↓↘→ + chute
Hishouken: ↓↙↔ + soco
Shouryudan: →↓↘ + soco
Dan Da Dan: ↓↘→↓↘→ + soco repetido
Chou Reppadan: ↓↙↔↓↘→ + soco

Joe Higashi versão Real Bout 2

Hurricane Uppercut: ←↙↓↘→ + soco
Explosion Punches: soco repetido
Explosion Finisher: após o Explosion Punches, ↓↘→ + soco
Tiger Kick: →↓↘ + chute
Thrash Kick: ←↙↓↘→ + chute
Screw Uppercut: ↓↘→↓↘→ + soco

Ryo Sakazaki versão 95

Build Upper: →↓↘ + soco
Tiger Projectile: ↓↘→ + soco (vale no ar)
Flying Double Kick: ↙↔ + soco
Illusion Punch: →←↔ + soco
Haoh Shoukou Ken: →←↙↓↘→ + soco
Dragon Dance: ↓↘→↘↓↙↔ + soco

Robert Garcia versão 95

Build Upper: →↓↘ + soco
Dragon Projectile: ↓↘→ + soco
Flying Double Kick: ↙↔ + soco
OverDrive Aerial Kick: no ar, ↓↙↔ + chute

Illusion Kick: →←↔ + chute
Haoh Shoukou Ken: →←↙↓↘→ + soco
Dragon Dance: ↓↘→↘↓↙↔ + soco

Yuri Sakazaki versão 95

Tiger Projectile: ↓↘→ + soco
Raikouken: ↓↘→ + chute
Sai-ha: ↓↙↔ + soco
Deadly Slaps: →↘↓↙↔ + chute
Haoh Shoukou Ken: →←↙↓↘→ + soco
Super Vertical Uppercut: ↓↘→↓↘→ + soco
Deadly Stomps: ↓↘→↘↓↙↔ + soco

Kyo Kusanagi versão 95

Evil Sweeper: ↓↘→ + soco
Demon Burner: →↓↘ + soco
Number 75 Kick: ↓↘→ + chute duas vezes
Wheel Twist: ←↙↔ + chute
Lightshine Explosion: →↘↓↙↔ + soco
Orochinagi: ↓↙↔↓↘→ + soco

Mai versão Real Bout 2

Butterfly Fan: ↓↘→ + soco
Dragon's Flame Tail: ↓↙↔ + soco
Ankle Tackle: ←↙↓↘→ + chute
Musasabi Attack: no ar, ↓↙↔ + soco ou (c) ↓↑ + soco
Night Bird: ↓↙↔ + chute
Super Ankle Tackle: ↓↙↔↓↘→ + chute
Flower Hurricane: ↓↘→↓↘→ + soco

Billy Kane versão Real Bout 2

Stick Jolt: ←↙↓↘→ + soco
Stick Finisher: após o Stick Jolt, ↓↘→ + soco
Stick Spin: A repetido
Sparrow Killer: ↓↙↔ + soco
Assault Jump: →↓↘ + chute
Flaming Stick Spin: ↓↘→↘↓↙↔ + soco
Salamander Stream: ↓↘→↓↘→ + soco

ESPORTE

TODAZA

NINTENDO 64

■ Tudo que você tinha no velho game do SNes. Só que muito melhor

Quem duvidava, vai continuar sem acreditar: **F-Zero X** enfim chega às lojas e, creiam, é tão bom

quanto o primeiro **F-Zero**, um dos primeiros jogos lançados para SNes. Não é preciso dizer que muita coisa mudou. A começar pelos gráficos, que deixaram as pistas e as máquinas maiores, e a velocidade, que aumentou muito. São 3 campeonatos com seis pistas cada. No início são apenas seis veículos. Contudo, há



mais 24 máquinas. Para jogar com todas elas, você terá de ganhar os três campeonatos em todos os níveis de dificuldade. Tudo isso acontece no modo GP. Existem ainda os modos Time Attack, com disputa por pontos; Death Race, em que vence quem sobrar na pista; Vs. Battle, para até quatro jogadores; e Practice, modo de treinamento. O forte do game continua sendo a

DICA: selecione os veículos conforme as suas notas. Body indica a resistência; Boost, a força do motor; e Grip, estabilidade. Prefira os veículos com maior estabilidade

velocidade. Então pise fundo: **F-Zero X** é o jogo que vai tirar a poeira do controle do seu Nintendo 64.



DICA: só se pode usar o turbo (botão B) a partir da segunda volta. Use-o direto enquanto estiver passando pela faixa. Assim você recupera sua energia imediatamente



F-ZERO X	
NINTENDO 64	4.8
NINTENDO corrida	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5
1 a 4 Jogadores	
18 Pistas	
Bateria	



DICA: use os botões R e Z para fazer curvas mais fechadas. Não segure muito o botão para não rodar



DICA: a barra acima, no lado direito, indica sua energia. Para recuperá-la passe por essas faixas laterais





DICA: nessa seqüência de salto da pista White Land, caia logo no chão (coloque para ↑ após um salto) para não cair entre as plataformas



DICA: em algumas pistas você vai encontrar essas faixas. Não passe por elas, pois você perderá velocidade e estabilidade



DICA: não salte e passe pela direita para ganhar uma vantagem nesse ponto da pista Mute City 2



DICA: nesse ponto da pista Sector B é comum você ser jogado para fora.

Evite que isso ocorra fazendo a curva por dentro e jogando o inimigo para fora



DICA: na pista Big Blue você vai encontrar setas amarelas no lado mais escuro do cano e no lado mais claro



DICA: algumas pistas contêm trechos em que não há borda. Mantenha firme o controle para não sair da pista e cair



DICA: na White Land 2 é muito difícil deixar o veículo dentro da pista. Mantenha o controle firme e passe pelas setas para ganhar estabilidade



DICA: evite passar nessa faixa de gelo da pista Port Town. Passando por ela você perderá o controle e seu veículo será muito danificado



DICA: nesse ponto da pista Red Canyon tente saltar e cair exatamente na seta amarela para ganhar uma pequena vantagem



DICA: na última pista do jogo prefira não usar as rampas, pois você perderá velocidade e poderá cair

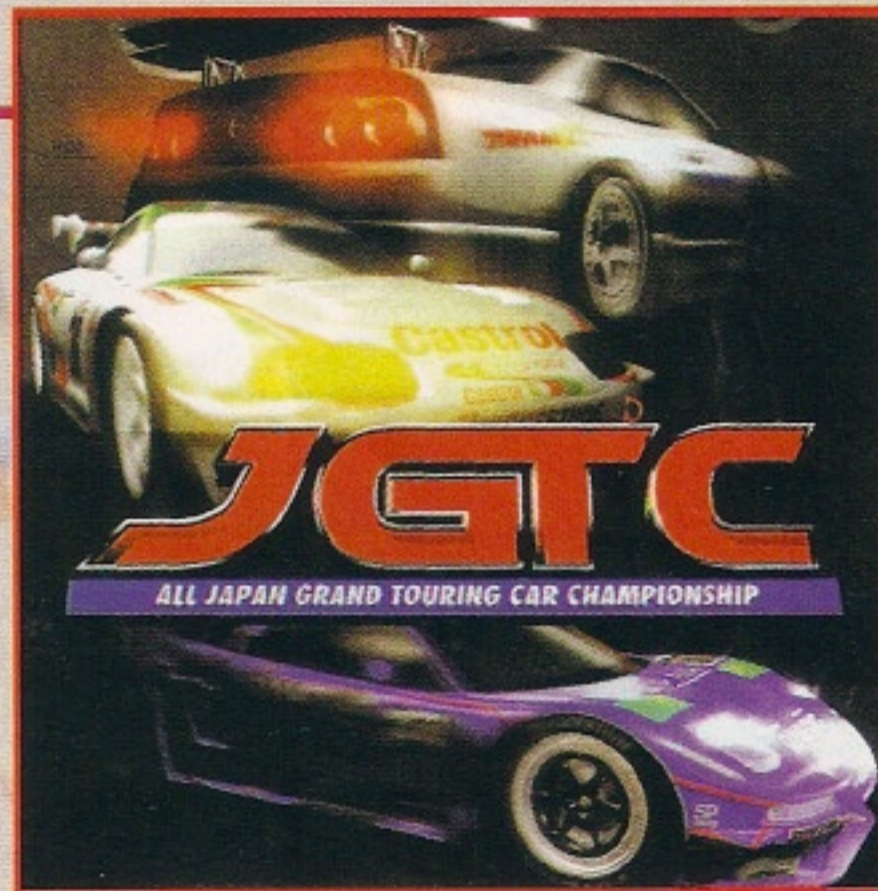


ESPORTE TOTAL

P.STATION

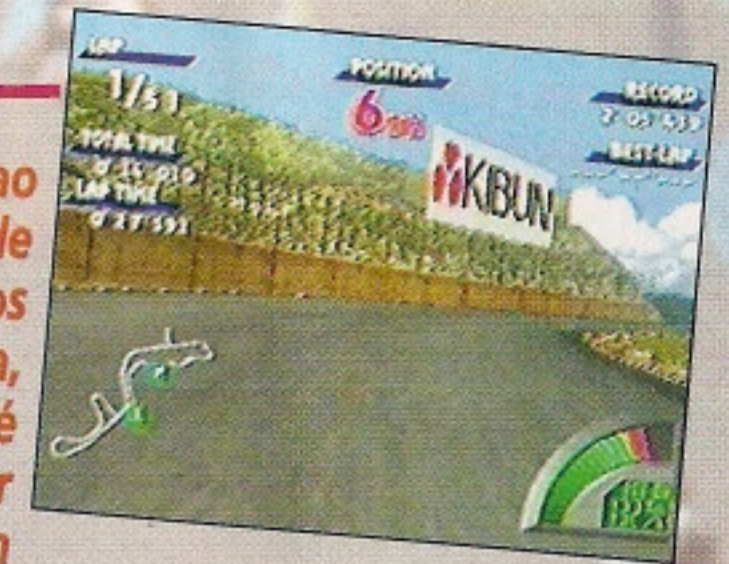
Realidade é o que não falta em Japan Grand Touring Car Championship

Realismo é o forte de **JGTC**. Há dois modos de jogo: Normal e Real. No Real, você corre como se estivesse dentro de um carro de verdade. Para competir, também é preciso ser piloto de verdade: o carro derrapa muito e



DICA: ao contrário de outros jogos de corrida, não é possível fazer curvas em alta velocidade. Reduza para fazê-las

quebra em qualquer batida. Cada equipe tem dois pilotos e não há diferença entre eles. Mais de 25 carros e seis pistas completam o pacote.



DICA: você pode selecionar o modo Normal ou Real. Só selecione o Real se for bom de braço



DICA: nessa tela você mexe no seu carro. Pode-se ajustar estabilidade, suspensão, pneus etc.

JGTC	
P.STATION	4
DIGITAL FRONTIER	
corrida	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
	1/2 Jogadores Memory Card



DICA: faça o possível para não tocar ou ser tocado pelos outros carros para não perder o controle

P.STATION

Comandos simples compensam a movimentação dura e as poucas manobras

Sob medida para quem gosta de esqui, mas não curte complicação, **Downhill Snow** tem poucos movimentos e manobras. Para compensar, todos os comandos são muito simples. Há três pistas e seis esquiadores, que devem ser escolhidos de acordo com a modalidade em que se vai competir. A jogabilidade e a movimentação não são, definitivamente, o melhor do game: os esquiadores parecem estar congelados.



DICA: sempre opte pelo esqui que tiver as habilidades que melhor se adaptem à modalidade escolhida



DICA: para fazer um Twister aperte ← + L1 ou → + R1 logo após um salto



DOWNHILL SNOW	
P.STATION	3.5
GENKI	
esqui	
CONTROLE	3
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	4
SOM	4
	1/2 Jogadores Memory Card



DICA: faça um Back Scratch apertando ↓ + L1 + R1 logo após um salto



DICA: esse é um Spread Eagle. Para fazê-lo siga com L1 + R1 logo após um salto

Stock Car com muita velocidade e dois modos originais

GT 24 lembra um pouco **Daytona USA**, da Sega. Como em **Daytona**, você joga com stock cars em pistas variadas. Até aí, nada de diferente. O melhor do jogo é a velocidade. Dependendo do carro escolhido, pode-se chegar a 310 km/h numa curva, como em **Ridge Racer Revolution**. Existem três pistas e seis carros. Os modos mais interessantes são o 24h e o

DICA: na segunda pista, breque logo que vir essas placas para não parar no muro



DICA: ainda na segunda pista, reduza a velocidade aqui. Pois essa curva é um cotovelo



GT 24	
SATURN	3.3
JALECO	corrida
CONTROLE	4
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	3
SOM	3
	1/2 Jogadores
	3 Pistas
	Bateria



DICA: na primeira pista, você deve reduzir a velocidade para fazer esta curva numa boa

Mirror. No 24h, você disputa a corrida por tempo; no Mirror, a corrida rola ao contrário. Ou seja, do fim para o começo da pista.

DICA: na terceira pista, reduza a velocidade nessa curva. O resto é baba



PRO WRESTLING SENGOKU DEN

quase um game de estratégia. Você tem de atribuir habilidades ao lutador que escolher, como num RPG.

Luta livre, estratégia e RPG dão o tom em Pro Wrestling Sengoku Den

Pro Wrestling Sengoku Den é um jogo de luta livre zen. Não há muito para se fazer durante a luta. Nada de apertar vários botões para conseguir golpes elaborados e eficientes. O que rola, na verdade, é

Depois, você joga o cara lá no ringue e vê o que acontece. Se seu lutador ganhar, você terá mais pontos para distribuir entre as habilidades. Além disso, você pode mudar a aparência do lutador. Dá para mexer na altura, peso e até pintar o cabelo.

DICA: escolha a última das ligas para lutar. Como essa liga é fraca, logo irá à falência e você poderá criar sua própria liga



DICA: aqui você coloca os pontos extras nas habilidades. Com a bolinha amarela você seleciona o melhor golpe do seu lutador



DICA: ao criar seu lutador você poderá selecionar uma habilidade como caratê, judô, luta livre etc.



PRO WRESTLING SENGOKU DEN	
P.STATION	3.5
KSS	simulação
CONTROLE	5
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	3
SOM	3
	1/2 Jogadores
	Memory Card

DICA: na simulação você pode selecionar a visão com L1, R1 e X. Com o direcional move-se a câmera



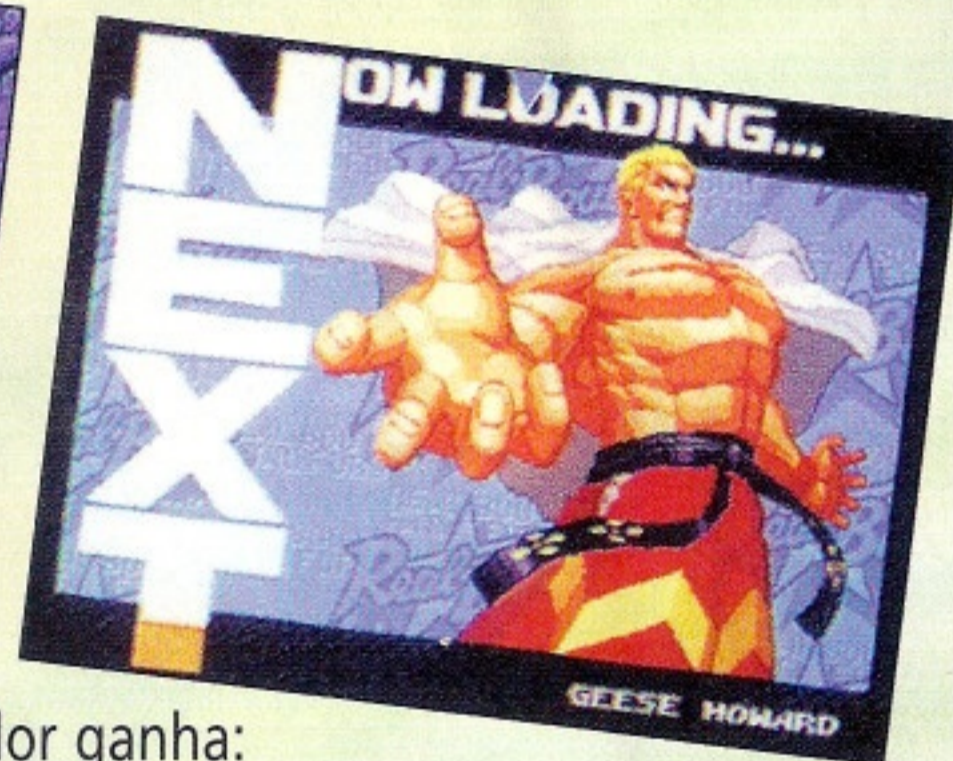
Baby transformou a redação num mar de lágrimas quando viu as dicas desta edição. Macho que é macho não chora à toa: tem golpes extras de Real Bout Special Dominated Mind, formas alternativas para os lutadores de King 98 e, para completar, mais Banjo-Kazooie

P.STATION

REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND

Golpes Extras

Para conseguir golpes a mais para os personagens, termine o modo Single com todos os lutadores derrotando Geese Howard. Para lutar contra Geese, consiga fighting levels altos (média AAA). Veja o que cada lutador ganha:



Lutador	Golpe	Categoria	Comando
Terry Bogard	High Angle Geyzer	P. Power	↓↙←↓↙← + □
Andy Bogard	Shouryuu Reppadan	P. Power	↓↙←↓↙← + □
Joe Higashi	Exploding Hurricane Tiger Heel Blast	P. Power	↓↙←↓↙← + □
Mai Shiranui	Midare Katchousen	Especial	↓↙← + □ (até 4 vezes)
Geese Howard	Ashura Shippuken	P. Power	↓↘→↓↘→ + □
Hon Fu	Headbutt	Especial	←→ + □
Blue Mary	Mary's Splash Rose	S. Power	→←↙↓↘→ + ○ + □
Franco Bash	Super Guts Dunk	P. Power	↓↘→↓↘→ + □
Jin Chonshuu	Ryuusouken	P. Power	↓↙←↓↙← + □
Jin Chonrei	Gyakurinken	P. Power	De perto, ↓↙←↓↙← + □
Billy Kane	Gurensatsukon Special	P. Power	↓↙←↓↙← + □
Cheng Shinzan	Daioujou	S. Power	↓↙←↓↙← + ○ + □
Tung Fu Rue	Shouten Shippushou	P. Power	↓↙←↓↙← + □
Laurence Blood	Bloody Accel	Especial	↓↙← + X ou ○
Wolfgang Krauser	Unlimited Desire	P. Power	→↘↓↙←↙← + X, X, X, X, ○, ○, ○, □, □, □ ou ←↓↙ + □
Alfred	Hexa Drive	P. Power	No ar, ↓↘→↓↘→ + □

Rever os Finais

Terminando o jogo com algum lutador no Single Mode, vai aparecer uma opção especial (dentro do Options) que permite ver os filmes. Se derrotar o Geese Howard, dá pra ver o Story Board. Vale para o lutador que terminar o jogo.

Colocar o Golpe No Botão Desejado

Termine o modo Survivor com algum lutador. No Options, aparecerá uma nova opção para colocar os golpes especiais nos botões L e R, mas só para o lutador que terminar o jogo.

NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE

Códigos

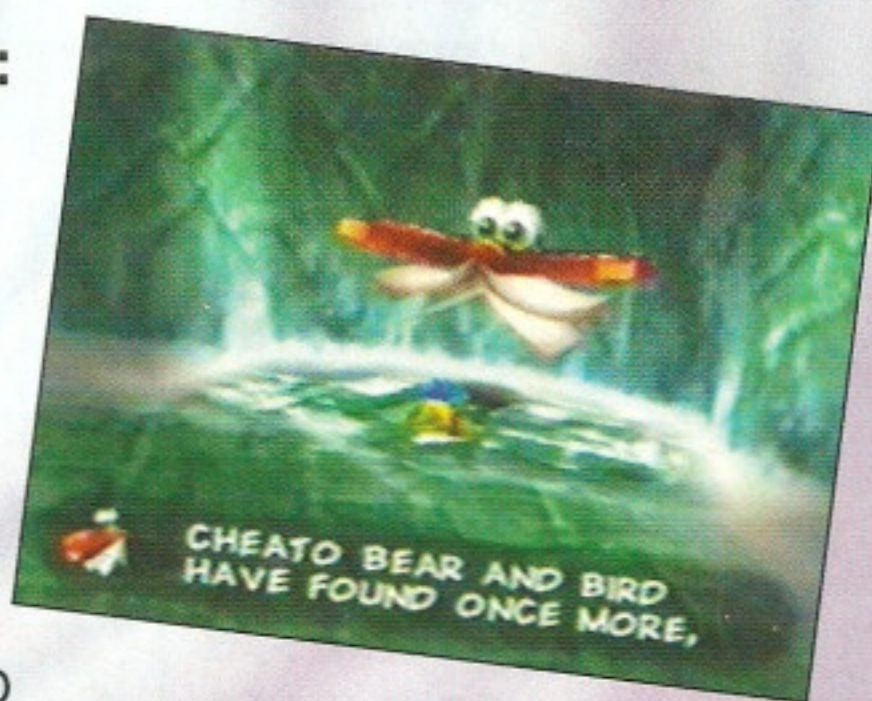
Após terminar a fase Treasure Trove Cove, volte para a casa de Banjo. Lá, olhe para o quadro de Bottles, a topeira, e acesse um jogo secreto, em que deve encaixar as peças de um quebra-cabeça. Uma vez montado, você poderá usar o primeiro código. Monte 7 vezes para usar todos os códigos. Eles devem ser digitados no castelo em Treasure Trove Cove, depois de a água ter sido drenada. Veja no Detonado como fazê-lo.

Código	Efeito
BOTTLESBONUSONE	Banjo cabeção
BOTTLESBONUSTWO	Banjo com pés e mãos grandes
BOTTLESBONUSTHREE	Kazooie cabeção
BOTTLESBONUSFOUR	Banjo magro, alto e cabecinha
BOTTLESBONUSFIVE	Igual ao efeito acima, mas com pés e mãos grandes
BIGBOTTLESBONUS	Igual ao efeito acima, mas com cabeção
WISHYWASHYBANJO	Banjo transforma-se numa máquina de lavar roupas

Os Spell Books de Cheato

Primeiro Spell Book:

para chegar ao primeiro buraco de Cheato, vá para o Bubble Gloop Swamp e ache a cabana de Mumbo. Use a rampa perto da cabeça do crocodilo e atravesse o



labirinto. Mumbo transformará Banjo num crocodilo. Saia da fase e siga por trás da entrada da Bubble Gloop Swamp, atravesse o cano de madeira, suba a rampa de gelo e siga para o outro cano. Com ele, pode-se usar o código **BLUEEGGS** no castelo Treasure Trove Cove e ganhar 200 ovos.

Segundo Spell Book: está na fase Mad Monster Mansion. Vá para cabana de mambo e transforme-se numa abóbora. Siga para a plataforma onde Brentilda está e vá pela caverna bem perto do local. Na Treasure

Trove Cove, digite **REDFEATHERS** dentro do castelo para ganhar 100-penas vermelhas.



Terceiro Spell Book: siga para Rusty Rocket Bay. Olhe para direita e para cima e note que há uma caverna. Volte pela entrada que usou para chegar a essa área e siga reto até achar uma plataforma com três canos. Quebre o do meio e acerte o switch. Nade rápido para a caverna perto de Rusty Rocket Bay e ache o Spell Book. Usando o código **GOLDFEATHERS** (no castelo de Treasure Trove Cove, é claro) ganha-se 20 penas douradas.



Penas Cheias

Com os três Spell Books, entre no castelo de Treasure Trove Cove e digite **BLUEREDGOLDFEATHERS** para encher Banjo com o máximo de penas vermelhas e douradas.

Animações Engraçadas

Na hora de carregar o jogo, espere pelo barulho característico de cada slot (um TOCK no primeiro e segundo slot e BOING no terceiro). Imediatamente após o terceiro som, aperte A para ver a animação.

P.STATION

SOUKAIGI

TODAS AS FASES E PERSONAGENS NOVOS

Termine o jogo e carregue o Save final. Apesar de estar no começo do jogo, você poderá ir para todas as fases e terá acesso a todos os lutadores secretos.

NINTENDO 64

ALL-STAR BASEBALL '99

Jogue Contra o Time Alien



No menu Main Setup, selecione a opção Enter Cheats e digite o password ATEMYBUICK para enfrentar um time só de aliens.

P.STATION

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Password de Seleção de Fase

No menu Enter Password, digite a seguinte password para acessar qualquer fase do jogo: ←←←←

↔→→←←↓→↓←↑→



NINTENDO 64

MISSION: IMPOSSIBLE

Armas Extras

Entre com os códigos a seguir na tela de seleção de fases para ganhar as seguintes armas:

Arma	Código
Pistola 7.65 com silenciador	C↑, L, C→, C←, C↑
UZI	C→, C←, C→, C↓, R
9mm poderosa	R, L, C↓, C↑, C↑
Minilanzador de foguetes	R, L, C←, C→, C↓
Modo Kid	C↓, C↑, R, L, Z
Modo Turbo	C↑, Z, C↑, Z, C↑

P.STATION

AUTO DESTRUCT



Subway Time Trial

No menu principal, aperte L1, ←, L1, R1, →, R1 e leve o cursor até Time Trials e aperte X. Agora você pode correr na pista secreta Subway.

SATURN

BURNING RANGERS

Passwords Theme Mode

Para jogar as fases com a música-tema Burning Hearts, entre com as passwords:

Fase	Personagem	Password
1	Shou	G2SHOU2JKY
2	Shou	3SHOU5GHJK
1	Tillis	NM3TILLIS5
2	Tillis	B5TILLIS2D



Imagens artísticas

coloque o CD de Burning Rangers no computador e procure a pasta chamada "Extra". Dentro desta pasta você vai encontrar diversas artes do jogo.

Jogar Como Big

Termine as quatro missões do jogo e entre com as passwords:

Missão	Password
1	3BIG2BPLCK
2	VZ5BIG5PGW
3	J6BIG3OJYS

Jogar Como Chris

Termine as quatro missões do jogo e entre com as passwords:

Missão	Password
1	DH5CHRIS5H
2	K3CHRIS4AS
3	ADG2CHRIS5

Jogar Como Iria

Termine as quatro missões do jogo e entre com as passwords:

Missão	Password
1	HTL2IRIA50
2	HTLZIRIA50
3	GHJK3IRIA2

Jogar Como Lead Phoenix

Termine as quatro missões do jogo e entre com as passwords:

Missão	Password
1	GS4LEAD2ZU
2	J5LEAD4XGA
3	2LEAD6DHUY

Sound Test

Termine as quatro missões e entre com a password NAVIXXTEST.

Level Secreto

Entre com a password GFGF5SHOU5 para jogar a fase Space Mission com a música-tema dos Burning Rangers.

Ver os Vídeos

Entre com a password MOVIE?TEST?, na qual ? é uma letra de A a T. Cada letra mostra um vídeo diferente.

ARCADE

THE KING OF FIGHTERS '98

Checar Amizade

Aperte Start na tela de escolha de ordem para checar o grau de amizade entre os personagens. Isso reflete na passagem de estoque (modo Advanced) de um personagem para outro.

Personagens Extras

Escolha os personagens a seguir com Start pressionado para acionar suas versões alternativas: Kyo, Mai, Billy, time Fatal Fury, time Art of Fighting e time New Face (Yashiro, Chris e Shermie).

Poses de Vitória

Após seu lutador vencer o round, deixe pressionado algum botão para ver sua pose de vitória. A pose do botão D é nova.

Escolha a Cor

Na hora de escolher os lutadores, cada botão aciona uma cor diferente.

SNES

DEMON'S CREST

Todos os Itens

Para iniciar um jogo com todos os itens entre com a password **QFFF, KNRR, DDLR, XGTQ**.

Jogue Só Contra Chefes

Para acionar esse truque use a password **RBNL, XHGB, VGBB, LYLD**.

Todos os 5 Crests

Para começar com todos os 5 crests aperte A na tela título (aquela com o fogaréu no fundo). Continue apertando A e pressione Start para selecionar um novo jogo. A dica não vai funcionar se usar passwords.

Gargoyle Final

Para jogar como a gárgula mais forte use a password **FDQP, QRMB, FGNH, GTKL**.



P.STATION

FINAL FANTASY TACTICS

Cloud No Seu Grupo

Durante o quarto capítulo, vá para Zeltennia Castle e, no bar, pergunte sobre todos os tópicos. Assim, uma nova área irá aparecer. Vá para Zarghidas Trade City e compre uma flor. Depois vá para Lesalia Imperial Capital e, no bar, deixe o homem que está sentado vir com você. Vá para Goland Coal City, salve o Holy Dragon, e ganhe mais uma pedra. Depois, com os dois no seu grupo vá para Goug Machine City e adicione o robô Worker-8 ao grupo. Agora vá para a área inacessível e enfrente o robô Worker-7. Quando vencê-lo, o Holy Dragon se transformará numa mulher e você ganhará mais uma pedra. Volte para Goug Machine City e Cloud vai ser trazido do futuro, mas ele vai fugir. Ache-o em Zarguidas Trade City. Ele pode soltar os Limit Breaks, para isso equipe-o com a espada Materia Blade, que é encontrada no ponto mais alto de Bervenian Volcan. Para achá-la, equipe-se com a habilidade Move-Find Item.

Rodrigo Karl Fernandes
Guadalupe RJ

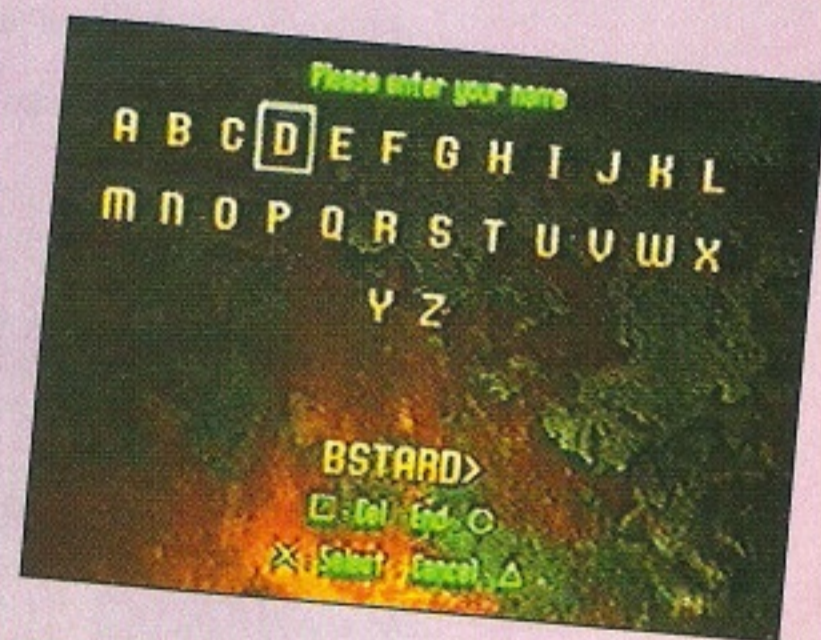
P.STATION

GRAND THEFT AUTO

Vários Códigos

Entre com as seguintes palavras na hora de colocar o nome:

- GROOVY:** todas as armas
- WEYHEY:** 9.999.990 pontos
- BLOWME:** coordenadas
- EATTHIS:** polícia no nível máximo
- CHUFF:** sem polícia
- THESHIT:** todos os itens
- TURF:** todas as cidades
- MADEMAN:** todas as cidades e armas
- BSTARD:** todas as cidades, armas infinitas e 99 vidas
- FECK:** Liberty City parte 1 e 2
- TVTAN:** San Andreas parte 1 e 2



SGP DICAS

P.STATION

VIGILANTE 8

Passwords

No menu de opções, leve o cursor até Game Status e aperte

X, O. Digite as passwords abaixo para acionar os seguintes truques:

Obs: o _ representa um espaço

Invencibilidade:

I_WILL_NOT_DIE

Jogue com o mesmo personagem no

modo para dois jogadores: SAME_CHARACTER

Gravidade reduzida: REDUCE_GRAVITY

Modo Super-Difficult: HARDEST_OF_ALL

Assistir a todos os filmes: digite SEE_ALL_MOVIES e leve o cursor para qualquer personagem na tela Game Status e aperte X



ARCADE

SCUD RACE

Ponto de Vista Secreto

Para acionar mais uma visão, segure Start, pressione o botão de visão 3, segure o botão de visão 4 e aperte simultaneamente os botões 1, 2 e 3.

P.STATION NINTENDO 64

TACTICS OGRE

Classe Secreta

Para se transformar num anjo você deve ter um Priest ou um Cleric no level 30, que usou bastante a magia de cura. Assim, ao morrer, a unidade ressuscitará na forma de um anjo. Mas, para tal, a sua bondade deve ser alta.

P.STATION

POWERBOAT RACING

Passwords

Na tela título, entre na opção de Password e digite qualquer uma das seguintes:

Barracuda Class: CUD

Minnow Class: MIN

Pike Class: IKE

Corra no Slalom Course:

L.R

Corra no Mines Level: U.G

Corra no Monohull Boats: PLA



ARCADE

SEGA RALLY 2

Mais Bônus

Após a máquina ter sido jogada mais de 1000 vezes, comece o jogo. Na tela de seleção de carros, puxe o freio de mão e o botão de visão ao mesmo tempo. Assim, os carros Toyota Celica e o Lancia Delta estarão disponíveis.

NINTENDO 64

AERO GAUGE

Máquinas Extras

Na tela título, quando as palavras "Push Start" aparecerem, aperte simultaneamente ↑, C ↓, L, R e Z três vezes no controle 2.

Agora aperte Start no controle 1. Se fez certo, você vai poder correr com 5 novas máquinas: Vengeance, Prowler, Reaper, Dominator e com o controle do N64



MEGA

THUNDER FORCE III

Recarregue As Armas

Para recarregar todas as armas, pause o jogo e entre com o comando: ↓ dez vezes, B, ↓, ↓, B. Faça-o até encher o medidor. Para ganhar Claws aperte A.

Options

Na tela-título, pressione simultaneamente A, B e C e, sem soltá-los, aperte Start. Assim vai aparecer um menu especial com velocidade da nave, dificuldade etc.

P.STATION

SPEED RACER

Acesso a todos os carros

Na tela Car Select, aperte e segure simultaneamente L1, L2, R1, R2, Select e ↓. Continue segurando os botões e aperte △.

Mais visões

Pause o jogo durante uma corrida e aperte → → → → → ← ← ← ← ←. Volte ao jogo e aperte R2 para conferir as novas visões.

Mudar a hora da corrida

Aperte os seguintes botões na tela Course Select:

Durante o dia: aperte e segure simultaneamente L1 e L2

Durante a noite: aperte e segure simultaneamente R1 e R2

No pôr do sol: Aperte e segure simultaneamente R1, R2, L1 e L2

NINTENDO 64

FORSAKEN

Aperte os botões abaixo na tela título quando as palavras "Press Start" aparecerem:

Modo Gore

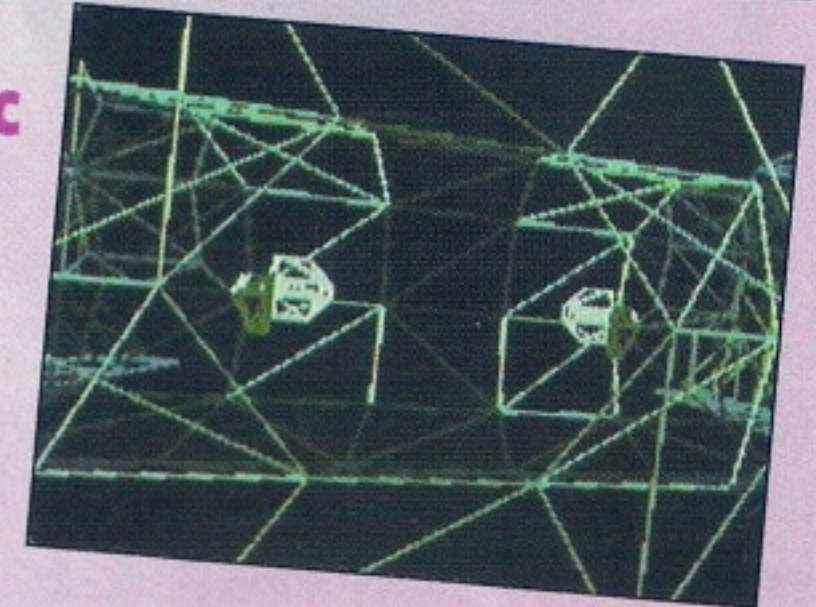
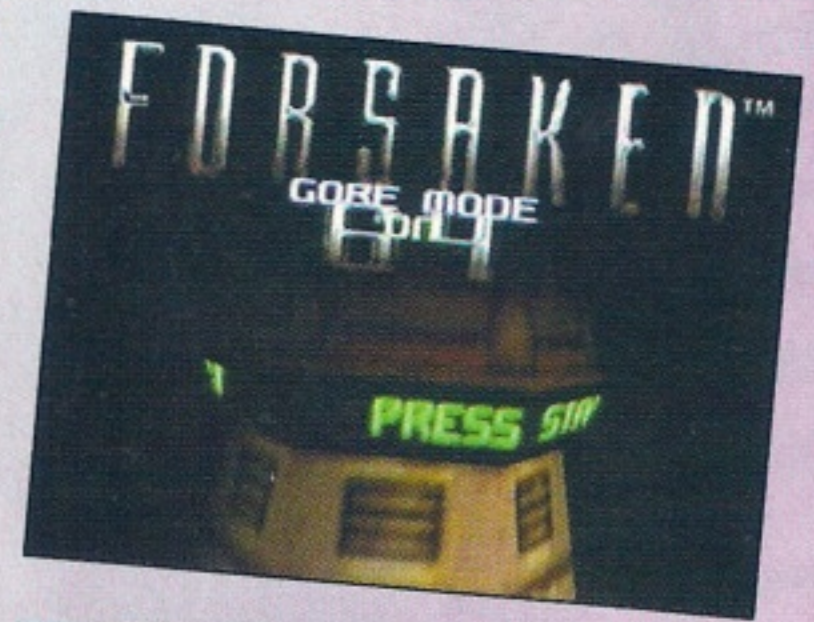
Aperte Z, ↓, C↑, C←, C←, C←, C←, C↓

Modo Psychedelic

A, R, ← → ↓, C ↑, C←, C↓

Modo Turbo-Crazy (nitros ilimitados)

B, B, R, ↑ ← ↓, C↑, C←



TENHA O MELHOR !!!

*Despachamos
para todo o
Brasil!*

**Preço Especial
Para Revenda
e Locadoras**



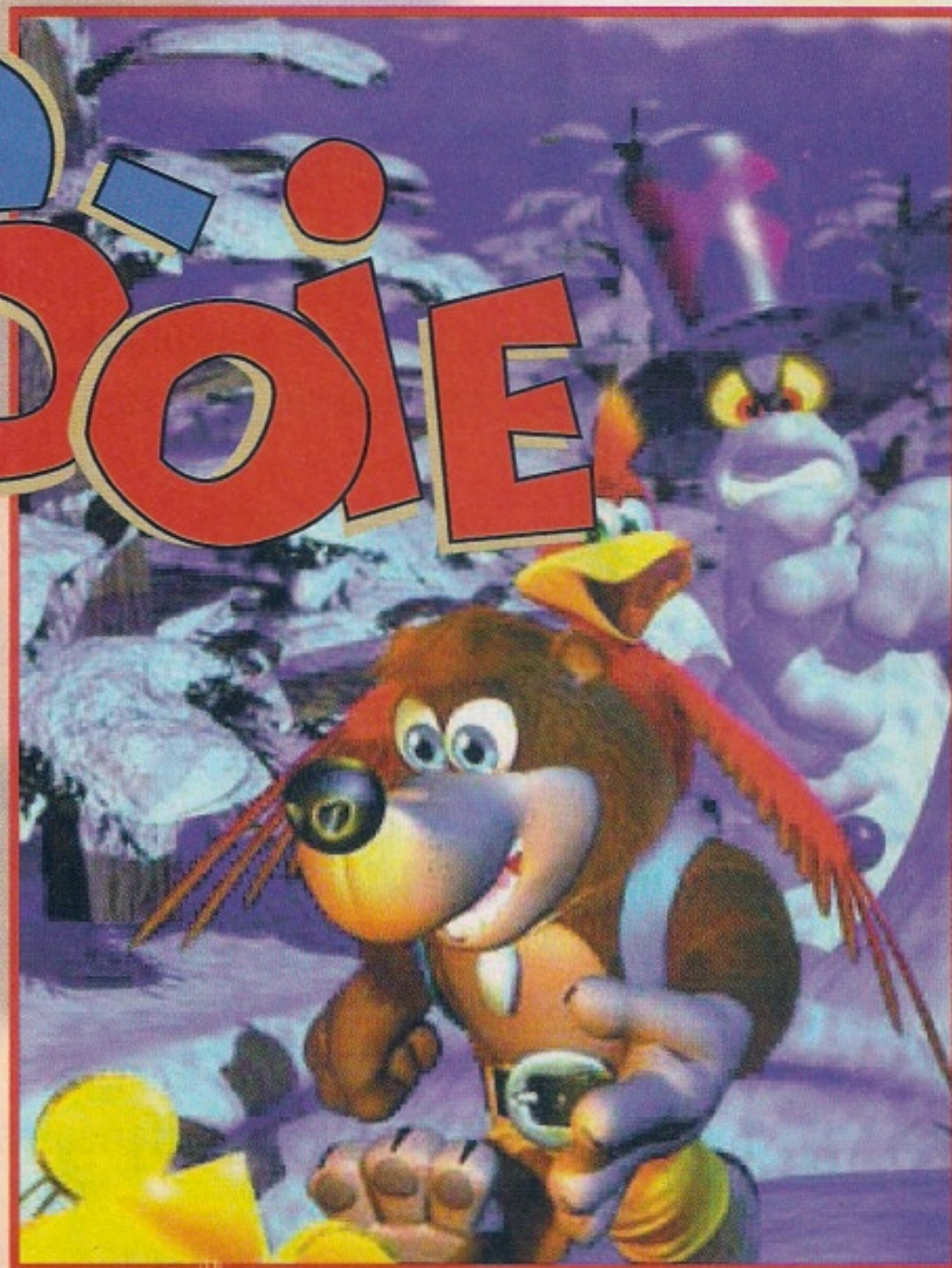
CÂMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

BANJO - KAZOOIE



Por Marjorie Bros



Querem saber o que estou fazendo aqui? O Lord ia fazer o detonado, mas fiz um acordo com ele e levei Banjo e Kazooie para casa. Juntos, nós três demos uma surra na tal bruxa Gruntilda e salvamos a irmã de Banjo, Tootie. No caminho, só maluquice. Banjo se transforma em leão marinho, jacaré e até em abóbora. Mas nada disso é brincadeira: as transformações são essenciais para conseguir quase tudo neste game. Para abrir as fases, por exemplo, é preciso pegar as peças de quebra-cabeça douradas, que completam as figuras dos quadros, e as

notas musicais, que abrem as áreas seladas. Nem preciso dizer que na maior parte das vezes as peças e as notas não estão exatamente ao seu alcance, não é?



BANJO KAZOOIE	
NINTENDO 64	5
RARE	
ação/aventura	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
1 Jogador	

OS MOVIMENTOS DO BANJO



Talon Trot: segure Z + ↓



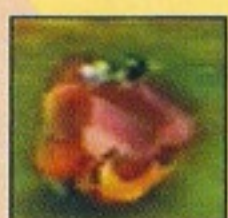
Rat-a-tap: durante o pulo, aperte B



Feathery Flap: durante o pulo, aperte A



Beak Buster: durante o pulo, aperte Z



Roll: aperte b ao correr



Mergulhar: aperte B na água



Atirar ovos pela frente: segure Z e aperte C↑



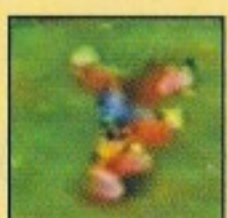
Atirar ovos por trás: segure Z e aperte C↓



Beak Bomb: ao voar, aperte B



Flap Flip: segure Z e aperte A

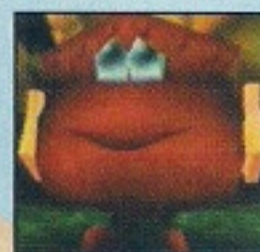


Soco: aperte B

PERSONAGENS



MUMBO JUMBO
feiticeiro do jogo, pode transformá-lo em diversos animais



DINGPOT
esse personagem funciona como teletransportador



BRENTILDA
irmã da bruxa, ela é uma fada. Consulte-a sempre



JINJO
existem cinco durante as fases. Ache-os e ganhe uma peça



BOTTLES
procure-o e aprenda os movimentos necessários

ITENS

BLUE EGGS



funciona como uma arma a ser atirada

GOLD FEATHER



proporciona invencibilidade temporária

RED FEATHER



serve de consumo para seus vãos

PEÇA DOURADA



junte-as para abrir as fases

MUMBO'S TOKEN



junte-as para pagar os serviços mágicos de Mumbo

SUPER HONEY COMB



pegue seis e aumente um ponto no seu life

HONEY COMB



recupera a energia perdida

Spiral Mountain



Aqui é o começo de tudo. Explore, procure os buracos de Bottles e aprenda a fazer os primeiros movimentos

Gruntilda's Lair



Logo ao entrar na casa da bruxa, vire à esquerda e pegue a primeira peça do quebra-cabeças

Mumbo's Mountain



Ao entrar na fase, suba o morro à direita e pegue a peça



Faça com que Conga atire as laranjas nos botões com símbolo de laranja



Pegue a laranja na árvore em que está Conga e dê para Chimpy. Com isso ele lhe dará uma peça e o tronco em que ele está vai subir



Suba no tronco em que estava Chimpy, aprenda a técnica de jogar ovos e atire-os em Conga



Perto do local onde você aprende o movimento Talon Trot existe uma peça dando sopa



Na frente da casa de Mumbo existem pequenas choupanas. Quebre-as usando o movimento Beak Buster



Ainda na casa de Mumbo, existe uma peça no "olho" da caveira



Mire e atire ovos na boca do totem, porém deixe sobrar uma cabeça. Pule na última cabeça e pegue a peça. Depois atire mais um ovo na boca da última cabeça



Entre na casa de Mumbo e faça com que ele o transforme em formiga. Entre no formigueiro, suba até o topo e pegue a peça

Gruntilda's Lair



Saia da fase ainda como formiga, suba no pequeno morro perto da entrada da fase e pegue a peça

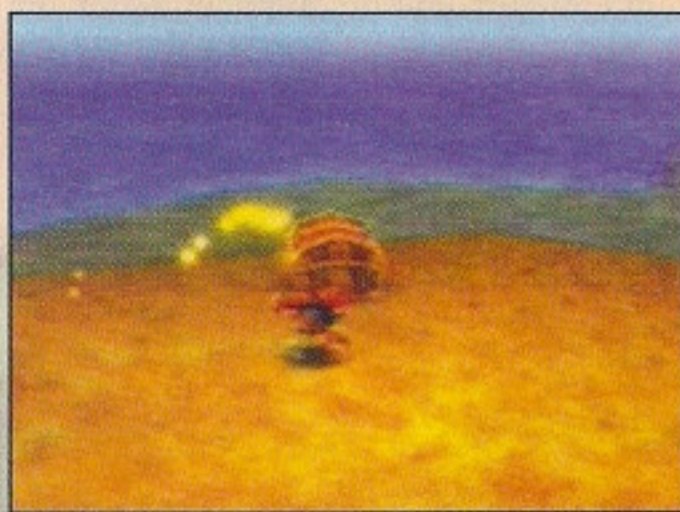
Treasure Trove Cove



Existem dois buracos no barco, um na lateral, dentro d'água, e outro que você abre usando o Beak Buster. Entre neles, pegue o tesouro e entregue-o para o hipopótamo



Suba no mastro do navio e aprenda a voar. Recolha as penas vermelhas e procure lugares com um X. Use o Beak Buster nas marcas



Após acertar todos os "X", atire um ovo nesse baú que vai desafiá-lo. Quebrando-o, você obterá mais uma peça

Continua



BANJO-KAZOOIE



Para derrotar nipper, espere ele afastar as garras e use o Rat-a-tap em seus olhos, entre em sua concha e pegue a peça



Use o novo movimento de pulo que você aprendeu e pule de coluna em coluna até chegar a uma entrada em que você vai achar uma peça



Suba no navio e voe para a entrada com um báu vivo. Use o Flap Flip, entre no báu e pegue a peça



Para secar o lago do castelo de areia, jogue alguns ovos de costas no balde



Dentro do castelo de areia digite BANJOKAZOOIE usando o Beak Buster, enfrente o siri e obtenha a peça



Perto das escadas de madeira, vire à direita e ache outra entrada com mais uma peça



Suba as escadas e vá até perto do topo. Existe um lago onde uma mina está protegendo uma peça, desvie da mina e mergulhe



Voe de novo até o farol e arrombe a porta com o Beak Barge



Suba até o topo do farol com o auxílio dos flippers e pegue a peça



Se você apertou o botão com a cara da bruxa durante a fase, uma peça vai aparecer. Saia da fase e pule nesse canhão para pegá-la

Clanker's Cavern



Esse verme atrapalha muito. chegue perto e use o Rat-a-tap



Mergulhe perto de uma criatura que é uma mistura baleia com tubarão. Ache um buraco esverdeado, entre nele e derrote os siris mutantes



Em outro buraco mais longo existe outra peça. Entre nele e saia rapidamente



Mergulhe em direção à corrente que prende o tubarão e passe três vezes no buraco da chave para o tubarão subir



Ao soltar o tubarão, suba em suas costas e pegue a peça



Suba no rabo do tubarão e atire alguns ovos na grade que prende a peça



Existe um parafuso no respiradouro do tubarão. Monte nele e espere-o subir. Vá em frente na plataforma e pegue a peça



Espera o parafuso subir e entre no buraco do respiradouro



Dentro do tubarão, pule nos arcos conforme eles forem ficando verdes. Preste atenção no tempo



Ainda dentro do tubarão, existem dois lugares com lâminas rodando. Procure o buraco de Bottle e aprenda a usar as penas douradas. Use-as para passar nas lâminas e pegar as peças



Suba na plataforma e atire ovos nos dois dentes dourados do tubarão. Agora entre no buraco que se formou, dentro dele há mais uma peça



Suba na nadadeira direita do tubarão e escale uma pequena coluna. Suba e estoure a grade do tubo usando o Beak Buster



Gruntilda's Lair



Ao apertar o botão da bruxa durante a fase, os olhos da figura na sala principal vão levantar. Use o Beak Buster para afundá-los e pegue a peça

Bubble Gloop Swamp



Atire um ovo na boca do jacaré dourado. Ache-o durante a fase e repita a operação até ele dar uma peça como recompensa



Nessa plataforma derrote os sapos e ganhe uma peça



Pule entre as plataformas, você vai encontrar uma peça em uma delas



Estoure as choupanas das plataformas suspensas e pegue outra peça



Nessa plataforma, use o Beak Buster para apertar o botão e suba rapidamente a rampa. Siga o caminho certo e pegue a peça antes que o tempo acabe



Contra a tartaruga gigante, use o Beak Buster em suas patas, ela vai cuspir uma peça



Agora entre na boca da tartaruga



Fale com o maestro do coral e preste atenção na seqüência tocada. Use o Beak Buster nas tartarugas para fazê-las tocar



Vá até a plataforma onde existe um ovo rosa gigante. Use o flipper para pular mais alto e o Beak Buster para ir quebrando o ovo

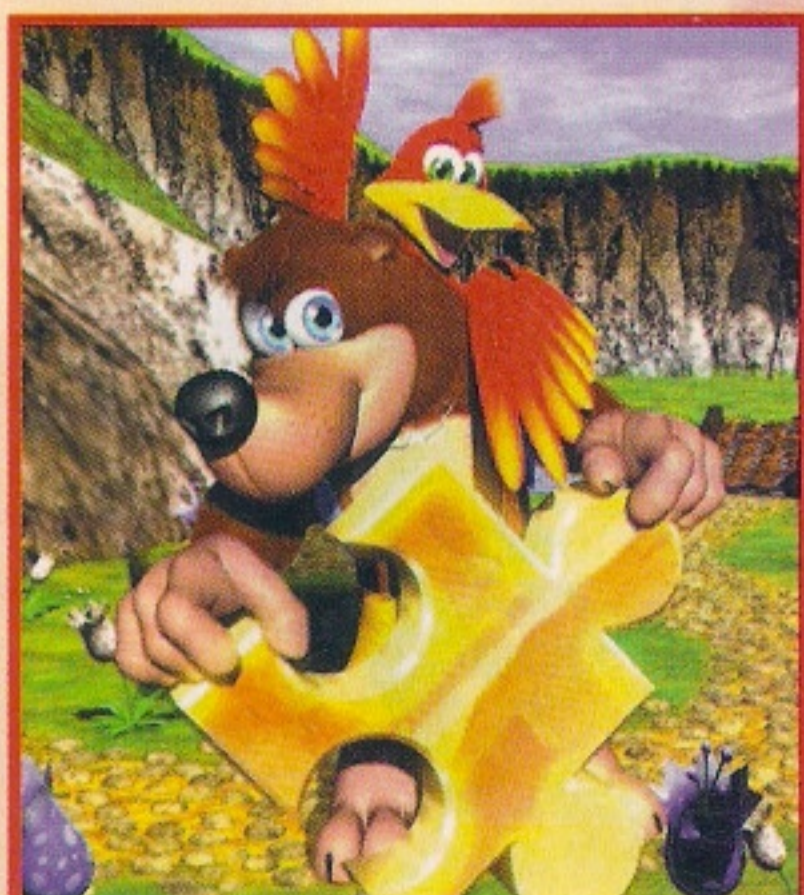


Perto da casa de Mumbo existe outro botão com um símbolo de uma peça. Use o Beak Buster e ande rápido pela ponte

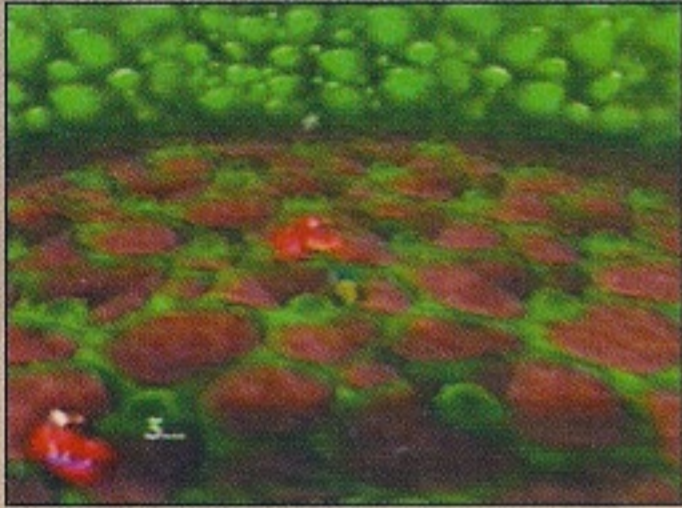


Entre na casa de Mumbo e peça para ele transformá-lo em jacaré. Transforme-se e entre na narina do jacaré gigante

Continua



BANJO-KAZOOIE



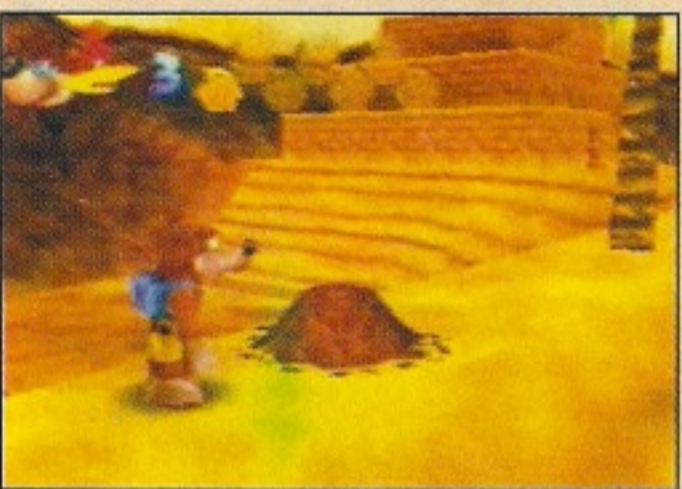
O jacaré vermelho vai desafiá-lo para ver quem come mais. Derrote-o nas três etapas e ganhe uma peça



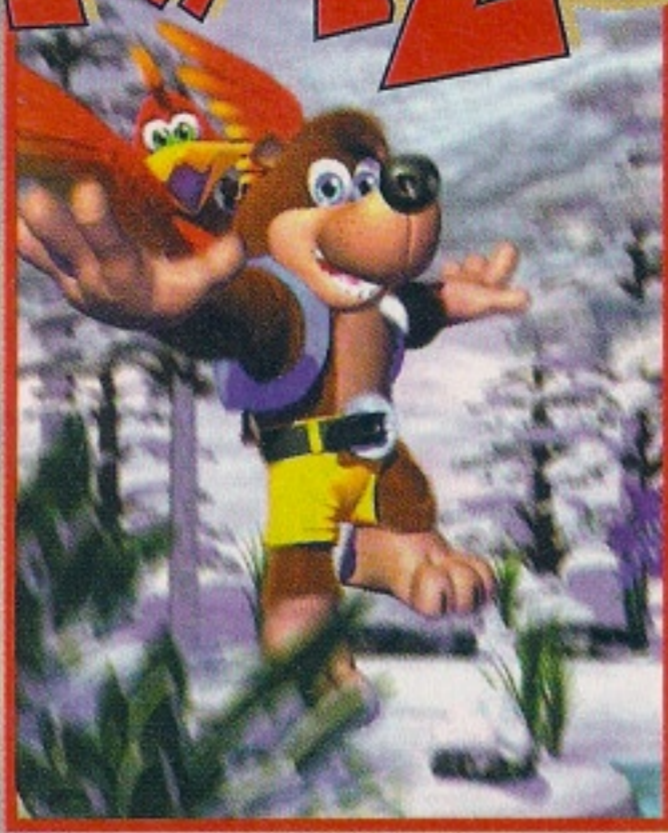
Gruntilda's Lair



Vá até o lugar onde existe um vaso gigante. Existe uma sala próxima ao vaso com um botão. Acione-o e um flipper vai ficar rodando em volta do vaso. Pule dentro dele para cair na estátua gigante da bruxa



Antes de entrar nessa fase, dê um pulo até a fase Gobi's Valley e ache o buraco de Bottles, onde você aprende a usar o último item



Ache os três presentes que estão espalhados na fase e entregue os ursinhos no iglu. Como recompensa você ganha uma peça



Use o Beak Buster para abrir a caixa com as lâmpadas. Ajude-as a chegar até a árvore e atire ovos na estrela atrás do vaso



Vá até a pilha de presentes gigantes e voe. Passe três vezes dentro da estrela no topo da árvore



Acerte o X no chapéu do boneco de neve com o Beak Bomb que você aprende com bottle perto da pilha gigante de presentes



Suba no boneco de neve gigante. Em seu cachimbo existe uma peça, vá com cuidado e pegue-a



Suba até o chapéu e quebre o cubo de gelo vivo usando o Rap-a-tap



Voe e use o Beak Bomb nos três botões do boneco de neve. Uma peça vai aparecer no meio das pernas no boneco



Use o trenó de gelo que fica no cachecol do boneco gigante. Com isso você vai cair na barriga do urso que estava com dor de estômago e ele vai cuspir uma peça



Vá até a casa de Mumbo e transforme-se em leão marinho. Suba a rampa e aceite o desafio do urso, vença a corrida e ganhe uma peça



Logo após a corrida, converse com o leão marinho gigante, ele lhe dará uma peça



Volte novamente, agora como Banjo, e corra outra vez com o urso. Pegue os tênis e vença-o de novo



Gruntilda's Lair



Suba no local perto da entrada da fase, acione o botão, saia correndo com os tênis até a sala ao lado, voe de volta, suba e pegue a peça



Voe até a estátua dourada com forma de Kazooie e use o Beak Bomb no alvo que está no centro dela



Dentro dessa pirâmide, atire ovos dentro da cesta que fica rodando, suba na cobra e pegue a peça



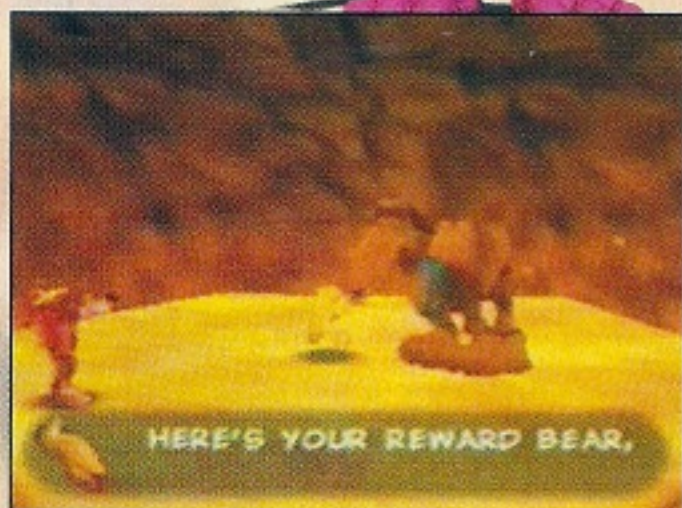
Acione o botão e entre rápido na pirâmide



Dentro dela existe um jogo da memória, porém uma múmia vai atrapalhar seu jogo, que é marcado pelo tempo



Para facilitar e ajudá-lo a não perder tempo, aqui está a resposta do jogo da memória



Numa pequena plataforma, existe um camelo preso. Use o Beak Buster para soltá-lo. Como recompensa ele lhe dará uma peça



Pule no camelo usando o Beak Buster. Com isso ele vai cuspir água na árvore, que lhe dará uma peça como agradecimento



Atire ovos nas narinas da esfinge com cara de cachorro. Entre na abertura que vai se abrir e pegue a peça



Vá até o começo da fase e use o tênis. Corra e pegue a peça da mão de pedra



Atire um ovo na boca de cada uma dessas estátuas, uma pirâmide vai surgir



Entre na pirâmide que surgiu e fique atento



Dentro dessa pirâmide existe um labirinto que precisa ser vencido rapidamente



Pegue o tênis, aperte o botão e suba rapidamente as escadas até cair no buraco no teto. Vá e pegue a peça

Gruntilda's Lair



Para tirar a teia de aranha, atire ovos nela e acione o caldeirão

Mad Monster Mansion



Atire ovos dentro dos vasos que estão em volta da casa perto das lápides



Arrombe os barris e pegue a peça, sempre desviando do fantasma verde

Continua

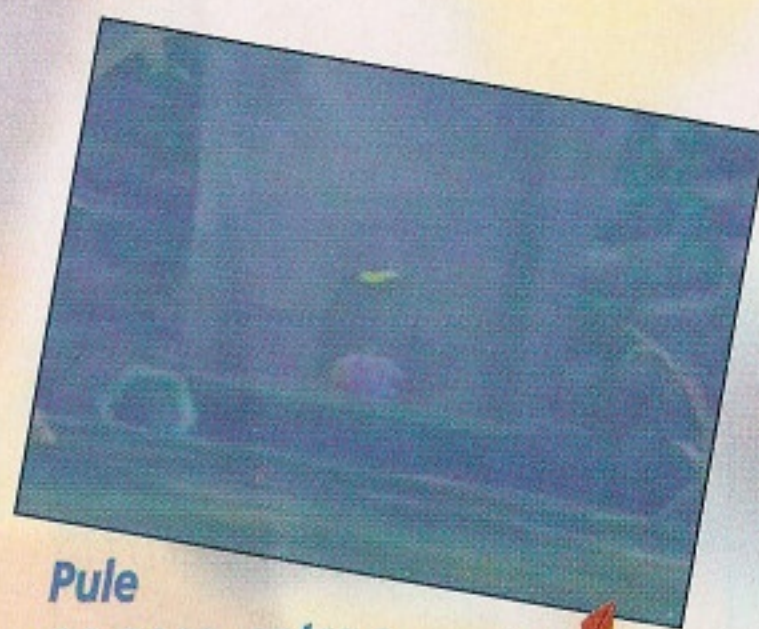
BANJO - - KAZOOIE



Pule nas cadeiras sem pisar no chão de madeira, senão você vai acordar o fantasma



Pule sobre o copo e vá até as letras BANJO KAZOOIE, tomando cuidado com o fantasma



Pule no poço, entre e pegue a peça dentro do balde



Gruntilda's Lair



Acione o botão e saia correndo em direção à catedral antes de a porta fechar



Vá por trás do fantasma e entre silenciosamente por trás dele



Entre na casa de Mumbo e vire abóbora, suba a rampa para ter acesso ao topo da casa



Arrombe o portão ao lado da entrada da fase com o Rat-a-tap, transforme-se em abóbora e entre na parte quebrada da porta



Acompanhe a seqüência da mão e teclé de acordo com ela. Ganhe uma peça como recompensa



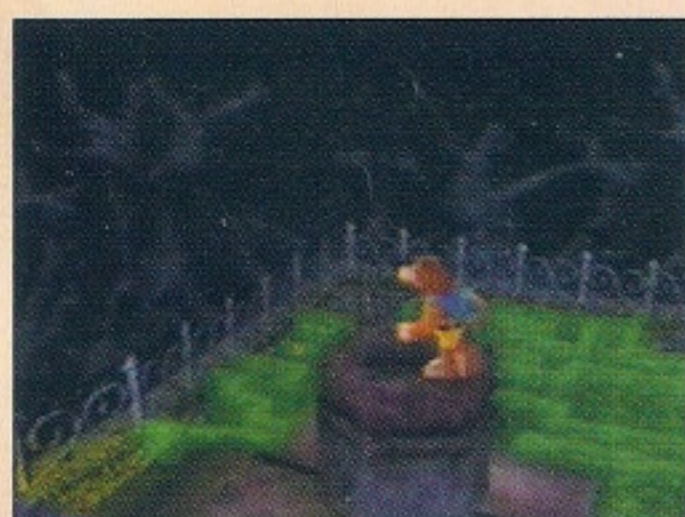
Suba até o topo da catedral, suba no mastro e pegue a peça



Entre no buraco da calha, caia e pegue a peça



Peça para Mumbo transformá-lo de novo em Banjo e aperte esse botão para aumentar a água em direção à próxima fase



Suba no teto da casa e entre no buraco da chaminé (não esqueça de quebrar todos os vidros da casa)



Arrombe com o Beak Barge a porta da casa com vários fochos de luz



Uma das janelas do topo é a do banheiro. Entre na privada e aperte o botão B



Acione de novo o botão com o símbolo de pena. Corra outra vez pela sala e voe. Estoure a lente da estátua da bruxa usando o Beak Bomb

Rusty Bucket Bay



Atire a quantidade de ovos de acordo com o número que está embaixo da palavra "TOLL". Com isso, uma ponte vai surgir



Entre no galpão que está semicoberto pela água, pule até o topo e pegue a peça



Derrube a caixa de dinamite apertando o botão do guindaste. Entre no compartimento e derrote o chefe das caixas



Suba até a chaminé maior do navio e pegue a peça



Digite a seqüência 3, 2, 1, 1, 1, 1 e ganhe uma peça



Aperte o botão e corra rápido até o topo do guindaste



Desça rápido, antes da caixa, e pegue a peça



Existem alguns tubos que não vão atacá-lo. Pule dentro deles, em um deles existe um botão que diminui a velocidade das máquinas



Arrombe essa porta com o Beak Barge e entre na casa de máquinas do navio



Espera a hélice diminuir a velocidade e passe por ela. Pegue a peça



Acione os dois botões que estão na sala de máquinas, corra rápido até a traseira do navio, mergulhe e pegue a peça entre as hélices



Entre no buraco de onde sai a corrente da âncora do navio



Aperte esse botão para suspender a âncora e soltar o golfinho, ele lhe dará uma peça



Arrombe essa janela com o Rat-a-tap e entre nela



No quarto, mate o verme e pule para pegar a peça



Gruntilda's Lair



Saia da fase e nade até essa plataforma para pegar a peça



Passe pela porta com pelo menos 720 notas e vá até a próxima fase



Click Clock Woods



No buraco, atire alguns ovos e plante-os, literalmente

Continua 

BANJO- KAZOOIE



Entre na casa do castor e ele lhe dará como recompensa uma peça



Suba ao topo da árvore e quebre o ovo no ninho. Ele é semelhante ao ovo rosa, porém você terá uma surpresa



Pegue cinco "minhocas" como essa, existem mais de dez durante a fase do verão



Ele de novo! Pule com o Beak Buster outra vez nas costas do camelo



Pule de novo nas costas do camelo, dessa vez no outono



Mais acima, arrombe a porta e pegue a peça entre os brotos da árvore



Entregue as "minhocas" para o filhote de águia, ele vai dormir novamente



Entre na casa que antes estava em construção, pule com cuidado e pegue a peça



Desça pela colméia de abelhas até a flor que se abrirá no outono e pegue a peça que está dentro dela



Quebre esse bloqueio da casa do castor usando o Beak Buster



Quebre a parte de cima da colméia, entre nela e derrote todas as abelhas



Ajude o esquilo pegando as nozes que estão dentro e perto de sua casa



Acione o botão para abrir a parte do outono



Alimente o filhote de águia com as "minhocas" que você pegou



Acione o botão perto do topo da árvore para abrir o inverno



Alimente de novo o filhote, dessa vez com dez minhocas (mas que falta de modos!)



Como abelha, suba na planta carnívora e pegue a peça



Entre no buraco do lago congelado e nade até a casa do castor



Suba até o ninho do agora ex-filhote de águia e pegue sua recompensa



Gruntilda's Lair



Saia da fase como abelha e pegue uma peça no tronco da entrada da fase mais ao alto



Final



Essa é uma das partes mais difíceis do jogo. Seu inglês deve estar em dia. Responda as perguntas ou vença os minigames



Vença o jogo e, como recompensa, liberte a sua irmã. Não desligue o videogame, ainda não acabou!



Abra a porta com 810 notas e acione o caldeirão



Em cada porta existe um suporte de ovos e penas. Se conseguir abri-las, seu suprimento de ovos e penas ficará cheio. Pule no caldeirão



Na primeira seqüência, desvie dos mergulhos da bruxa



Ao desviar das bolas de fogo, nunca siga na mesma linha, a bruxa antecipa as jogadas atacando as bolas sempre onde você vai estar caso ande em linha reta



Nessa seqüência, fique atrás das muretas, assim ela não conseguirá acertá-lo com as bolas de fogo



Com calma, suba na mureta e atire no máximo dois ovos



Voe e use o Beak Bomb quando a bruxa parar



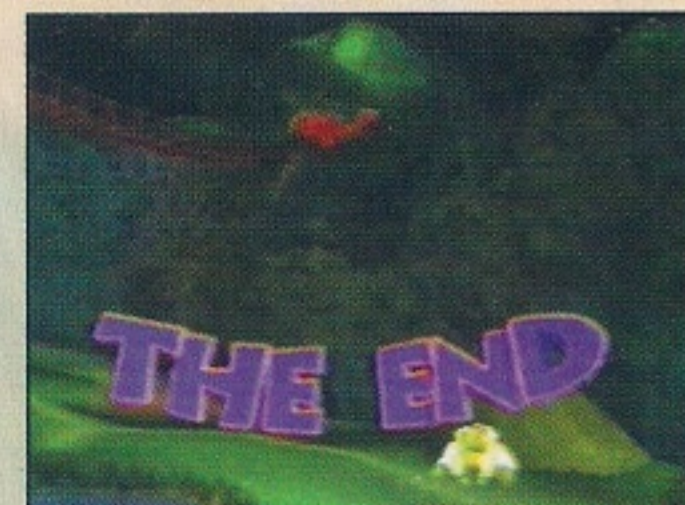
Tenha calma e atire três ovos no buraco de cada uma das estátuas de jinjos. Faça isso no intervalo de cada bola de fogo



Agora é preciso ter calma e frieza. Seja paciente espere que as bolas de fogo parem. O intervalo é de pouco mais de um segundo, atire dois ovos em cada buraco do Jinjonator



Respire fundo e veja os Jinjos acabarem com a bruxa



Agora relaxe, dê algumas boas risadas e assista ao final do jogo

FLASHBACK

16 BITS



Por Baby Betinho

FATAL FURY

Em 93, Master e Nes viviam seus últimos dias com Batman e Duck Tales. O Mega recebia Street II e o SNes, Alien 3. No arcade, Street II Turbo mandava

É pra chorar, moçada. Quem curte uma boa briga vai ficar com os olhos cheios d'água ao ver esta matéria. **Fatal Fury** veio do arcade para o Mega em 1993. A versão para o console preservou o que havia de melhor no fliperama, incluindo os dois planos de luta. O game é do tempo em que os jogos de luta tinham poucos lutadores. **Fatal Fury** tem apenas três: Terry



DICA: para jogar com Geese Howard no modo Vs, aperte ← + Start ao entrar nesta opção

Bogard, Andy Bogard e Higashi – todos conhecidos, certo? Usando a dica (que está na legenda acima), você poderá jogar com o chefe Geese Howard. Jogando com qualquer um dos lutadores

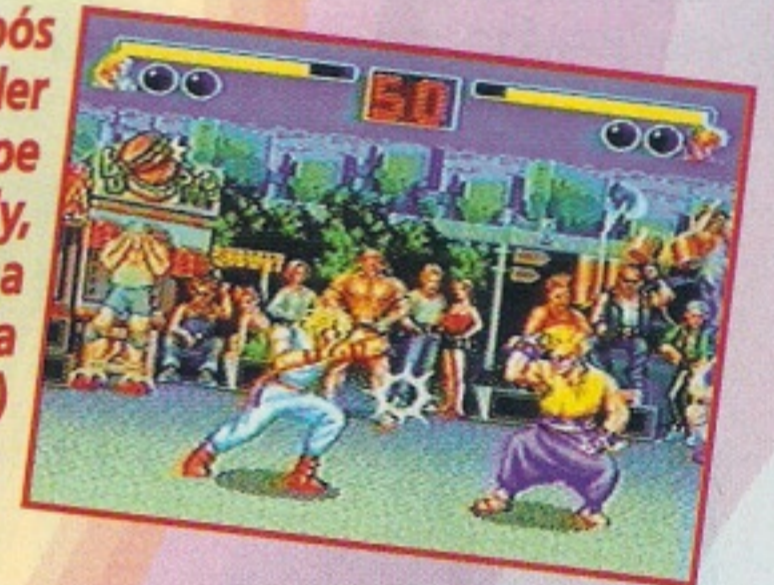
DICA: para ficar lutando sem parar, na opção Control segure o botão B e mude o Point para 0

DICA: quando o inimigo estiver pendurado no alto da tela, acerte-o com o furacão (↵ + A)



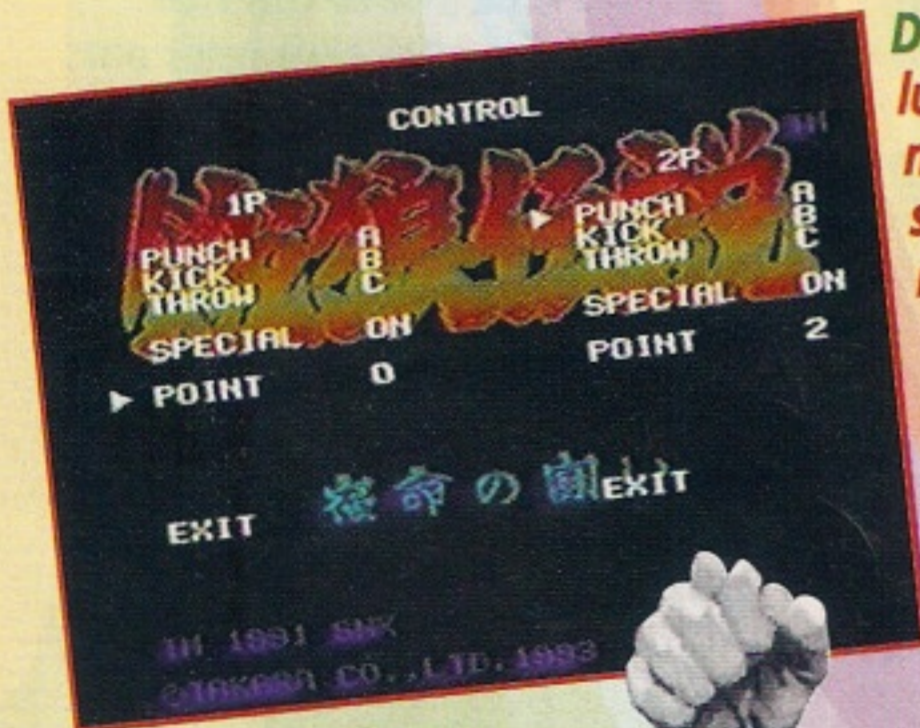
DICA: o melhor golpe de Terry é o chute mortal. Digite ↓↵↵ + B para ativá-lo

DICA: após defender um golpe com Andy, acione a cotovelada (↵ + A)



ou com o chefe, você só verá o final do game se jogar nos níveis de dificuldade Normal ou Hard e não usar continues. É, antigamente não tinha moleza.

fim



DICA: para conseguir continues infinitos, nesta tela segure ↑ e aperte e segure A B C. Solte tudo e fique apertando somente os três botões



DICA: para escolher o oponente no modo Vs, aperte C + Start no controle 2 e não deixe o computador dar palpite

TILT'S GAME LOCADORA

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

TILT'S 5 Pca. da Liberdade, 141 Box 8
Tel. (011) 278 7956 / 278 7054
Ramal 338

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

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

INTERPLAY GAMES
SUPER PROMOÇÃO EM:
Playstation, Nintendo 64
Super Nes, Cartuchos,
Acessórios e CD's
**Atendemos Locadoras
e Varejo**
ENTREGA A DOMICÍLIO
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX
FONE: (011) 6422-5193/9911-6478/6422-5255



NIKA'S GAMES



VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA
**FONE: (011) 875-2737
858-1333 858-3539**

O MUNDO DOS GAMES
PARVOCIA VENDA TROCA LOCADORA



Nintendo GAME OVER SEGA SATURN

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX
Fone:(011) 875-0146 - 858-9744 - Fax:(011) 878-2224

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

Para anunciar na
SUPER GAMEPOWER



ligue **816-5667**,
Ramal **420**
Aí é só DETONAR!!

IMPORTADORA PROMOBAN



MARVEL VS. CAPCOM
HEROES CLASH



- Aceitamos todos os cartões de crédito
- Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
- Temos todas as marcas de Games e Arcades
- Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil



games & arcades

Fone:(011) 6971-2457

Fone/Fax:(011) 6959-1157

SUPER GAMEPOWER



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)



EM OUTUBRO
NAS BANCAS!

MISSÃO
IMPOSSÍVEL:
NÃO GOSTAR DA
PRÓXIMA SGP!

O QUE VEM POR AÍ NO
DIA DAS CRIANÇAS!!

E MAIS:
RIVAL SCHOOLS (P.STATION)

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

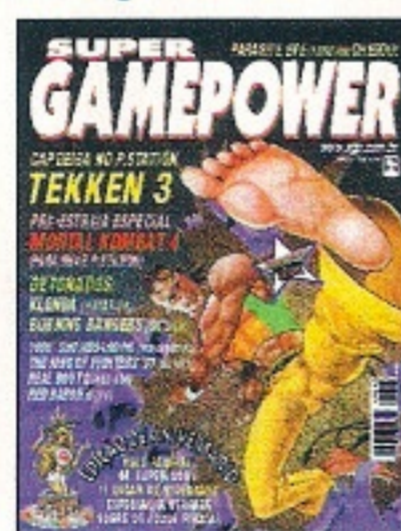
Peça os exemplares pelo telefone (011) 810-4800 ou escreva para a
Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro

EDIÇÃO 53



Mission Impossible, Quest 64, World Cup France '98, WWF Warzone (Nintendo 64), Pocket Fighter, World Cup France '98 Road to Win (Saturn), Breath of Fire III, WWF Warzone, Pocket Fighter, Road Rash 3D, King 97, W. Eleven WC France '98 (P.Station) Battletoads (SNes e Mega), Unreal, Mith (PC)

EDIÇÃO 50



1080 Snowboarding, Rampage W. Tour (Nintendo 64), Burning Rangers, The House of the Dead, The King of Fighters '97 (Saturn), Tekken 3, Diablo, Parasite Eve, Klonoa of Wind (P.Station), Ultim@te Race Pro, Red Baron II (PC), Metal Slug 2, Real Bout 2 (Neo Geo), Mortal Kombat (16 Bits).

EDIÇÃO 52



Banjo-Kazooie, Mortal Kombat 4, All Star Baseball '99 (Nintendo 64), Pocket Fighter, Shining Force III Scenario II, Super Tempo (Saturn), Breath of Fire III, Pocket Fighter, Mortal Kombat 4, Riven, Theme Hospital (P.Station), Rockman Forte (SNes), Comix Zone (Mega), Die By Sword, Balls of Steel (PC)

EDIÇÃO 49



NBA in the Zone '98, Quake, Chameleon Twist (Nintendo 64), Azel Panzer Dragoon RPG, Rampage, (Saturn), Resident Evil 2, Gex, X-Men vs. Street Fighter ED (P.Station), Noon (32 bits), Marvel vs. Capcom (arcade), Blazing Star (Neo Geo), Fifa Soccer '98 (SNes), Yuyu Hakusho (Mega), Riven (PC)

EDIÇÃO 51



Quake, Bomberman Hero, World Cup '98, Forsaken (Nintendo 64), Quake, DarkStalkers 3 (Saturn), Parasite Eve, San Francisco Rush, World Cup '98, Deathtrap Dungeon (P.Station), Mortal Kombat 4 (arcade), Real Bout 2 (Neo Geo), Starcraft, Star Wars Rebellion (PC), NBA Jam (SNes e Mega)

EDIÇÃO 48



Dual Heroes, Yoshi's Story, Fighters Destiny, (Nintendo 64), D.J. Wars, Real Bout Special, Side Pocket 3 (Saturn), Klonoa, Resident Evil 2, Crash Bandicoot 2, Gran Turismo, Chocobo's Mystery (P.Station), Marvel Vs. Capcom, The Last Blade (arcade), Space Invaders (Snes), Strider (Mega), Quake 2, F/A-18 korea (PC)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes
e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente:
Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita,
Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

SUPER
GAMEPOWER

ANO 4 - Nº 54 - SETEMBRO DE 1998

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e
Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio
Nobre, Spencer Stachi, André Oka
(jogos) Maximilian Winter (texto)

COMERCIAL

Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO

Gerente: Joares Barbosa

ASSINATURAS

Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE

Diretor: Alaor Machado
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Fernando Porrino, Tauana
Ramos Lima, Ana Henriette

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: IDG
INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (011) 816-5667, ramais 209/210/220. 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: as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, podem ser adquiridas ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br ou ligue para a nossa Central de Atendimento.

O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

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

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

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



The Future Is Now
SNK

THE KING OF FIGHTERS '98

THE SLUGFEST



700
MEGA SHOCK

Edição especial
com 38 lutadores

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN TEL.: (81) 6-339-5577 FAX: (81) 6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA 90503, U.S.A. TEL.: (1)310-371-7100 FAX: (1) 310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG TEL.: (852) 2-730-0420 FAX: (852) 2-375-3203
SNK SINGAPORE PTE LTD. 7 TAMASEK BOULEVARD #12-02A SUNTEC CITY TOWER ONE SINGAPORE 038987 TEL.: (65) 336-7877 FAX: (65) 336-2270
SNK EUROPE LIMITED 2ND FLOOR, MARLBOROUGH HOUSE, 298 REGENTS PARK ROAD, LONDON, N3 2SZ ENGLAND TEL.: (44) 181-371-9911 FAX: (44) 181-371-9890
NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP 04326-080, SAO PAULO, BRAZIL TEL.: (55) 11-5588-2300 FAX: (55) 11-5588-2790

© SNK 1998 NEO GEO is a Trademark of SNK corporation.

VALE UMA
Jogada
PRÊMIO
Ao recarregar seu Sports Card.*

O melhor do futebol sem ter que
aguentar as besteiras do técnico.

Na Sports Arcade quem comanda o futebol é você.
E tem mais: os melhores simuladores, jogos de luta,
corrida, tiro e pinballs prontos para serem detonados.

The Ultimate
**Sports
Arcade**
Game Center

*Recorte e apresente este cupom ao recarregar seu Sports Card em qualquer Sports Arcade e troque por uma Jogada Prêmio.