

SUPER GAMEPOWER

EXCLUSIVO!

Nº 43 - R\$ 4,00



MK4 EM TURNÊ PELOS STATES

TODOS OS PASSOS:
WILD ARMS (P.STATION)
YUKE! YUKE! (NINTENDO 64)

E MAIS:
RESIDENT EVIL (SATURN)
MARVEL SUPER HEROES E
ROCKMAN X4 (SATURN E P.STATION)
STREET EX PLUS ALPHA (P.STATION)



6642

ISSN 0104-611X



9 770104 611006

PRÉ-ESTRÉIA: DIDDY KONG RACING NO NINTENDO 64

SEGA SATURN

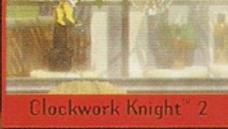
Mappin

TEC TOY

Aventura



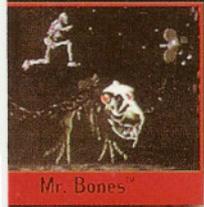
Gex™



Clockwork Knight™ 2



Shinobi™ Legions



Mr. Bones™



Wave™ Assault



Golden Axe™



Myst™



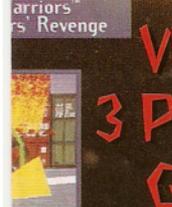
Warriors™
Revenge



Battle Arena
Toshinden™ Remix

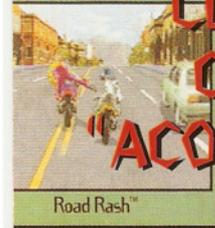


Street Fighter™ Zero

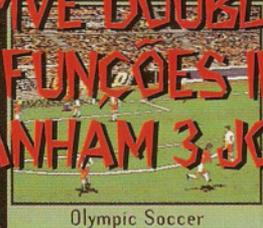


Robotic™

VÍDEO GAME SEGA SATURN.
3 PROCESSADORES DE 32 BITS.
GRÁFICOS POLIGONAIS COM
REALISMO 3 D.
CD DRIVE DOUBLE SPEED.
COM FUNÇÕES INÉDITAS
"ACOMPANHAM 3 JOGOS EM CD"



Road Rash™



Olympic Soccer



Slam n' Jam™ '96
featuring Magic and
Kareem

Sega

SUPER GAMEPOWER



JOGOS DESTA EDIÇÃO

N64

Diddy Kong Racing	14
Dynamite Soccer 64	16
Earthworm Jim 3	18
Elteil	17
Goemon	20
Yuke! Yuke! Troublemakers	58

SATURN

Last Bronx	24
Marvel Super Heroes	26
Resident Evil	22
Rockman X4	27
Sega Touring Car	19
Sonic R	19

P.STATION

Ayrton Senna's Kart Duel 2	17
Bloody Roar	16
City of Lost Children	32
Earthworm Jim 3	18
Hercules	29
Ghost in the Shell	28
Grand Tour Racing '98	42
MegaMan Neo	15
NFL '98	43
NFL Game Day '98	43
Reboot - Countdown to Chaos	19
Rockman X4	27
Star Wars: Masters of Teras Kasi	18
Street Fighter EX Plus Alpha	30
Wild Arms	50

MEGA

Pitfall Mayan Adventure	36
-------------------------	----

SNES

Dragon Ball Z	64
---------------	----

ARCADE

Ehrgeiz	16
Mortal Kombat 4	38
Pocket Fighter	17
Street Fighter III: Second Impact	15
Tekken 3	40

PC CD

As Aventuras de Asterix	63
Bomberman	62

Ilustração de Capa: HECTOR GOMEZ



MINIDETONADO

City of Lost Children, um game para P.Station com o estilo de Resident Evil (pág. 32)



NO MEIO DOS MAIAS

Pitfall ganha versão para Mega Drive (pág. 36)

CIRCUITO ABERTO 12

Sega esquece Black Belt e prepara Dural

PRÉ-ESTRÉIA 14

Street Fighter III vai ganhar nova versão, Second Impact

GOLPE FINAL 40

Os personagens secretos de Tekken 3

ESPORTE TOTAL 42

A safra de jogos de futebol americano chegou



AMERICAN TOUR

O dragão ataca outra vez nos arcades. Veja o tour americano de Mortal Kombat 4 na página 38



A VOLTA DOS ZUMBIS

Mais de um ano depois de estourar no P.Station, Resident Evil chega ao Saturn (pág. 22)

SUPERGP DICAS 44

Os secretos de Marvel vs. Street e King 97

DETONADOS 50

Wild Arms, o game que deixou o Kamikaze de cabelos brancos

COMPUTER ZONE 62

Bomberman agora faz sucesso nos PCs

FLASHBACK 64

A série Dragon Ball Z: dos games para a televisão

BILL GAMES

Desta vez eu vou inverter o jogo. Todos os meses chegam várias cartas à redação perguntando qual o melhor console: Saturn, P.Station ou Nintendo 64. São pessoas que estão em dúvida sobre qual console comprar. Eles querem saber qual a melhor definição gráfica, o melhor acervo de jogos disponível, quem dá a melhor assistência técnica. Pois então, utilizando-me deste (da revista e do

site) espaço democrático, agora sou eu quem quer saber de vocês,

jogadores e jogadoras: qual é o melhor console de videogame da atualidade: Saturn, P.Station ou Nintendo 64. Vamos considerar só os 3 mais vendidos no mundo atualmente.



Não sei bem porquê, mas um monte de gente de uma tal praia da Pituba ligou pro Chefinho aqui para reclamar que a areia deles foi invadida. Parece que todo mundo estava atrás de uma loura que faz sucesso no mundo do videogame. Bem, se for a minha loura, ou melhor, a loura de SGP, Marjorie Bros, já acabamos com esse negócio de poses de biquini. Ela passou o mês aqui jogando e, nas horas de folga, ouviu os relatos do Baby sobre a turnê de Mortal Kombat 4 lá pelas terras do mordedor de orelha Mike Tyson (que ele não me ouça). Baby voltou babando com os novos personagens e a pancadaria 3D da nova versão do jogo do dragão. Mas o carequinha trabalhou mais neste mês. Encarou Marvel Super Heroes, Tekken 3 e Street EX Plus Alpha, num show de pancadaria. Mas se teve um que suou a camisa de verdade, foi o Kamikaze. O cara já nem dormia mais de tanto pensar em Wild Arms, um joguinho bom e difícil para o P.Station. E o Lord brother Mathias pegou leve, batendo um Resident Evil para Saturn. O Chefinho aqui? Bem, eu só coordenei o trabalho da galera...

O CHEFINHO

MARJORIE BROS

Sacanagem pouca é bobeira. Esse é o lema da loura. Marjô convidou toda a moçada para assistir ao novo 007 na casa dela e não apareceu. Ela disse que estava muito ocupada ajudando Marina em Yuke! Yuke!

RECOMENDADOS

**YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS
HERCULES
ROCKMAN X4
007 GOLDENEYE**



sgp na rede

www.sgp.com.br

O público pediu e o Chefe concordou com a novidade: vamos fazer um encontro especial com a superloura

Marjorie Bros no chat do site de SGP. No próximo dia 15 de outubro, às 19h, as vinte primeiras pessoas que entrarem na sala especial para convidados da Compuserve poderão participar de um bate-papo ao vivo com a loura que anda fazendo mais sucesso que a Carla Perez e a Daniela Mercury juntas. Você poderá chegar à sala acessando o chat no site de SGP. Esse é o primeiro encontro ao vivo da galera da revista com os videomaniacos internautas. Só uma recomendação aos navegantes: não despertem a ira do Chefe falando abobrinhas para a loura, ele contratou um time de seguranças virtuais da pesada para cuidar dos engraçadinhos. **Último Resultado Final Disponível**- na consulta feita pelo Bill Games sobre quem vai dominar o futuro, consoles ou computadores, deu consoles, com 594 votos (51,11 % dos votos), contra 568 dos computadores (48,89%), numa virada sensacional.

BABY BETINHO

Não deixem de conferir os primeiros golpes de Mortal Kombat 4. Eles são muito eficientes e aí estão o Baby e a porta da casa da Marjô para provar.



RECOMENDADOS

MORTAL KOMBAT 4
TEKKEN 3
MARVEL SUPER HEROES
STREET EX PLUS ALPHA

MARCELO KAMIKAZE

Kamikaze até tentou abrir a porta da casa da loura com um grampo, mas o Baby ficou impaciente e resolveu a parada no muque. Ao japonês só restou o detonado Wild Arms.



RECOMENDADOS

WILD ARMS
GOEMON
GHOST IN THE SHELL
CITY OF LOST CHILDREN

AKIRA AGORA

Em primeiro lugar, em nome do Baby - cabeça de vento - e de toda equipe, queria pedir desculpas ao pessoal da Sports Arcades pelo esquecimento do crédito na matéria sobre Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, publicada na edição 42. Jogamos o game por especial atenção dos caras. Desculpem e valeu. Bom, depois disso, apenas alguns errinhos. Na supermatéria de capa sobre The King of Fighters '97, o golpe de Goro Typhoon Mountain correto é: (de perto)

←↓↘↘→←↓↘↘ + B ou D, ←↓↘↘ + B ou D, →↓↘ + B ou D. Trata-se de uma sequência de três partes. Outra coisa é que, no modo extra, a provocação do adversário não pode retirar a energia power.

Até.



LORD MATHIAS

Assim que o Baby detonou a porta da casa da lourinha, Lord tomou conta da área. Sentou no sofá, colocou os pés sobre a mesa e ficou todo esparramado jogando Pitfall.

RECOMENDADOS

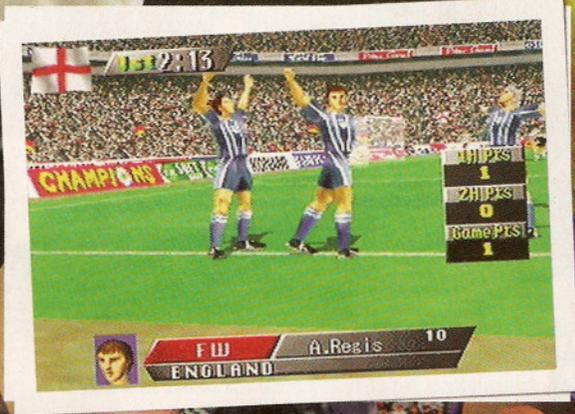
RESIDENT EVIL
LAST BRONX
GRAND TOUR RACING '98
PITFALL, THE MAYAN ADVENTURE

17 MIL ANIMAÇÕES DIFERENTES. SÓ FALTOU AQUELA AJEITADA DE CUECA DO GOLEIRO.

International Suparat Soccer 64 e Konami são marcas registradas de Konami Co. Ltd. © 1997 Konami Co. Ltd. Todos os direitos reservados. Nintendo 64 e o logo "N" 3D são marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1999 Nintendo of America Inc. Produto produzido na Zona Franca de Manaus.

- Narração em inglês.
- 17.000 animações diferentes.
- Gráficos super-realistas.
- Movimentos perfeitos e com velocidade variável.
- Inteligência Artificial Intuitiva.
- Você pode criar seus próprios jogadores.
- Negociação de atletas entre times.





NINTENDO 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

KONAMI

KONAMI SPORTS SERIES

NINTENDO 64

Só para

1-4 jogadores Simultâneos

INTERNACIONAL PARA

64

DESIGNADO A 64

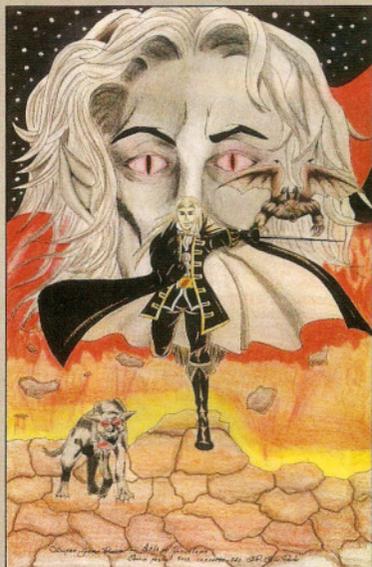
International Superstar Soccer 64.
O mais real dos jogos de futebol.



ARTE NO ENVELOPE

Inspirado pela série de maior sucesso do cinema, o ribeirão-pretano Alexandro José Martins dos Santos fez um desenho cheio de detalhes e personagens que lhe valeu o prêmio do mês, a mochila do Nescau!

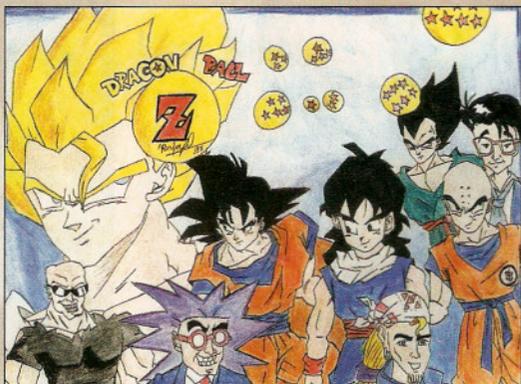
PREMIADO



O sucesso de Dracula X chega também à seção. O goiano Joilian Divino Pereira, de Anápolis, botou Alucard e seu universo sombrio na roda



Cheio de detalhes, o desenho da saga Stars Wars feito pelo Alexandre José Martins dos Santos, de Ribeirão Preto, conquistou o poder de voto do Chefe e levou o prêmio do mês. Já a Marjorie gostou mesmo foi do Yoda



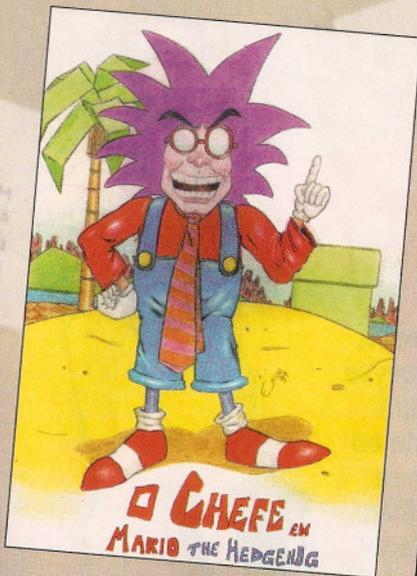
Parece que agora virou festa! Estão jogando a galera da SGP no meio do pessoal de tudo quanto é jogo. O Rafael Minami Suzuki escolheu Dragon Ball Z como palco



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

Isso é que é sorte! O Ricardo Hiroshi Mamiya, de São Paulo, SP, mandou um desenho para a Arte no Envelope pela primeira vez e já foi selecionado

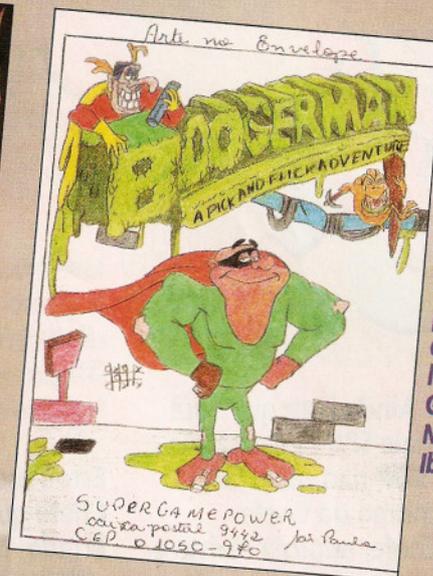
COM A ENERGIA DE A SUA ARTE FICA MA



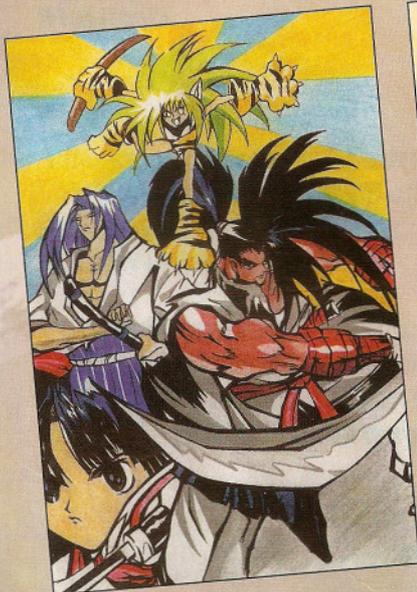
Mistureba total. Foi nessa categoria que o desenho do Chefe, feito pelo Érico Gonçalves Lima, de Maceió, AL, acabou se enquadrando



Uau! Quem resiste à Psylocke desenhada pelo Luciano da Silva, de Mogi das Cruzes, SP. A gata tá que é um fogo só...



Pra galera que se liga em peidos e arrotos, Boogerman continua com o maior prestígio. O desenho ao lado é do Luis Gustavo Batista Nunes, de Ibirarema, SP



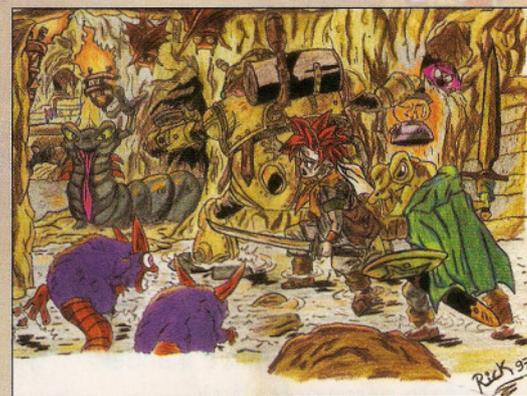
Alessandro Aoki, da cidade de Registro, no interior de São Paulo, é fã de carteirinha da galera de Samurai Shodown, como o nosso Haohmaru



Cheio de mitologia na cabeça, o José Arthur Lemos de Aguiar, de Curvelo, MG, elegeu o Motaro, de Mortal Kombat para marcar presença nas páginas de Arte no Envelope. Que os deuses o tenham!



O Diego de Caedrode (será isso mesmo?!?) aproveitou aquela chuva de fim de tarde que cai todos os dias em Belém, PA, e deu cores à Chun-li e à Cammy



Desta vez os amigos do Ricardo Brassoletto Leite, de São Paulo, SP, vão acreditar que este desenho do Chrono Trigger é dele mesmo

NESCAU
MAIS RADICAL.





Olá, Marjô! Ainda bem que você voltou daquele SPA na Bahia. As leitoras da **SGP** não suportavam mais o machismo do Chefe. Tirando o Chefe, adoro a revista e gostaria de saber se há previsão de lançamento de Donkey Kong Country para Nintendo 64?

Carolina Bachmann
Blumenau, SC

MB: Pode deixar, Carol, já dei um jeito no Chefe. Achei medonhas as coisas que ele escreveu para as meninas. Mas gente grossa é assim

POUCAS E BOAS

Quando vi no Animal da edição 38 o recorde de 3h e 2min para Donkey Kong Country 3, tratei de jogar e diminuir o tempo. Terminei em 2h e 22min e mandei uma foto para vocês. Já se passaram três edições e até agora nada. O que vocês fizeram da foto? Fora isso, **SGP** está demais! É a melhor do planeta!

Isaac Miranda
Mogi das Cruzes, SP

Chefe: Isaac, sua foto só não foi publicada por causa do cara da edição passada, que acabou o jogo em 2h e 3min, com 104%.

ROSA SHOCK

mesmo... Quanto ao Donkey, o game vai sair para o 64DD, o disk drive do Nintendo 64. Ainda não há data certa de lançamento.

Estou escrevendo para dizer ao Chefe que ele está totalmente errado. Menina joga muito bem videogame, sim! Eu, por exemplo, joga muito bem games de aventura. Jogo melhor que meu irmão, que tem 16 anos. Meninas, mandem suas cartas para fazer o Chefe mudar de opinião!

Suzana Marques
São Paulo, SP

MB: Isso aí, Suzana! O Chefe está sempre errado, só não sabe disso. Se muitas cartas afirmarem sua ignorância, pode ser que ele se convença, né?

Pobre ser limitado é o homem. Enquanto vocês têm o trono, nós, mulheres, temos o altar. Frente

ao trono, pessoas se curvam. Frente ao altar, se ajoelham. Cuidado! Não olhem para trás. Olhem para frente, pois nós estamos dominando o mundo (dos games também).

Valéria Souza
Curitiba, PR

MB: Nada a declarar...

Você aceitaria posar nua para uma revista masculina? Por quanto?

Gustavo Pegoraro
Ribeirão Preto, SP

MB: Esqueça, Gustavo. Tenho um contrato de exclusividade com meu Chefinho. Minha imagem só sai na SGP.

Clubes

Powerage Game Club. Detonamos jogos para N64, Saturn, P.Station, SNes e Mega Drive. Tornando-se nosso sócio você vai receber todos os meses um jornal com dicas, passwords e jogos detonados.

E ainda recebe um encarte com lançamentos exclusivos! Envie seus dados pessoais, 2 fotos 3x4 e R\$ 3,00 para: r. Jo Reno, 416, Ipiranga, CEP 04284-070, São Paulo, SP. Informações: (011) 6946-5760, com Marco.



SUPER GP RESPONDE



Oi, pessoal. Tenho um Saturn e estou com dúvidas. O que é Controle 3D, Memory Card Plus e Pistola Auto Reload?

André dos Santos
São Paulo, SP

Memory Card Plus é um acessório com memória para gravar jogos, por exemplo. E a Pistola Auto Reload é igual à pistola normal, só que carrega automaticamente. Certo?

LM: Muito simples, caro Luiz, você não pode gravar. Com a memória do cartucho é possível gravar recordes, mas não o game. Quanto ao 64DD, o lançamento está previsto para março de 98, no Japão. Mas não conte com isso, pois o lançamento já foi adiado duas vezes.

MK: Por partes. O controle 3D também é conhecido como controle analógico. Nele, o direcional é analógico e, por isso, você pode ir para qualquer direção com vários níveis de velocidade. O

Como posso gravar o jogo Star Fox 64, já que não dá para usar o cartucho de memória junto com o Rumble Pak? Há previsão de lançamento para o 64DD?

Luiz Coelho
Teresópolis, RJ

CLASSIFICADOS

Troco um **Snes** com **três controles** (2 normais e um turbo) e um **Mega Drive** com **um controle** e **uma fita** por um **Saturn** ou **P.Station** com **um controle** e **um CD**. Tratar com Eduardo, (011) 217-7031, São Paulo, SP.



três CDs. R\$ 400,00. Tratar com Gilberto, (043) 338-2497, Londrina, PR.

Troco um **Saturn** com **um controle** e **um CD** por um **Nintendo 64** com **uma fita** ou **P.Station** com **CD**.

Tratar com Leonardo, (011) 493-4106, Cotia, SP.

Vendo um **3DO** com **quatro CDs** e **um controle**. R\$ 250,00. Tratar com Ricardo, (019) 247-3942, Campinas, SP.

Vendo um **Sega CD** com **um CD**. R\$ 220,00. Tratar com Alberto, (011) 520-2946, São Paulo, SP.

Vendo um **Snes** com **dois controles** (um turbo) e **três fitas**. R\$ 250,00. Ou troco por **P.Station** ou **Neo CD** com **dois controles** e **um CD**. Tratar com Roberto, (019) 233-8296, Campinas, SP.



Vendo um **Nintendo 64** com **um controle**. R\$ 240,00. Ou troco por **um P.Station**. Tratar com Reinaldo, (011) 6955-7702, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** chaveado com entrada para fitas piratas e **um controle**. R\$ 340,00. Tratar com Washington, (011) 9917-1053, São Paulo, SP.

Vendo um **P.Station** com **um controle** e **três CDs**. R\$ 480,00. Tratar com Rodrigo, (021) 522-2312, Rio de Janeiro, RJ



Vendo um **Snes** com **dois controles** e **duas fitas**. R\$ 100,00. Tratar com Luiz Fernando, (021) 552-4692, Rio de Janeiro, RJ.



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

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



Troco um **Mega Drive 3** com **dois controles** e **quatro fitas** por **um Snes** com **dois controles** e **três fitas** da série Mario. Tratar com Fábio, (011) 6918-2167, São Paulo, SP.

Vendo um **Saturn** com **dois controles** e

CIRCUITO ABERTO



SEGA JAPONESA DESBANCA AMERICANA

Acabou a briga: o novo console da Sega vai ser desenvolvido no Japão e, por enquanto, chama-se Dural. Com a notícia, a equipe americana que desenvolvia o Black Belt pediu demissão. Além da Sega do Japão, estão trabalhando no projeto NEC, VideoLogic, Yamaha e Microsoft. Bill Gates vai cuidar do sistema operacional, que vai ser baseado no Windows CE – uma versão mais leve do Windows 95. A placa de som vai ser feita pela Yamaha e a NEC vai empacotar tudo usando sua tecnologia power VR ARC, chamada de CLX chip set no Japão. O console vai ter 8 MB SDRAM só para texturas, a mesma memória que o M2 tinha e o dobro de memória do N64. O sistema usará outros 8 MB SDRAM e é possível que sejam adicionados 8 MB. Para a placa de som da Yamaha, mais



4 MB RAM. O drive de CD-ROM deve ter de 6 a 12 velocidades – P.Station e Saturn têm duas velocidades. Some a isso uma resolução de tela de 1028x768 pixels, um emulador de modem, saídas para quatro controles e uma saída para vídeo RGB (para ligar o console em monitores de computador). Dural será, sem dúvida, um avião. E o combustível já está sendo desenvolvido. Os primeiros jogos planejados para o console incluem um game do Sonic,



O arcade Super GT é um dos jogos escolhidos para ganhar versão no novo console Dural

World Series Baseball, NBA Action, Messiah – novo game da Shiny -, **Super GT** e **Virtua Fighter 3**. A previsão é de que o console comece a ser vendido em lojas do Japão e dos EUA no Natal de 98. O preço deve ficar entre US\$ 200 e US\$ 400.

O NOVO CONSOLE DA SEGA EM NÚMEROS

CPU	Hitachi SH4 64-bit Super Scaler 200 Mhz, capaz de processar 350 milhões de informações por segundo.	Máxima resolução para texturas	512x512 pixels
Placa de vídeo	CLX chipset, desenvolvido com a tecnologia Power VR ARC da NEC.	Memória RAM para o sistema	8 a 16 MB
Resolução	padrão de 640x480 pixels, aguenta até 1028x768.	Memória RAM para som	4 MB para a placa de som Yamaha
		Drive de CD-ROM	6 a 12 velocidades
		Memória RAM para texturas	8 MB

Tekken HQ

Os fãs de Tekken terão de ficar de olho nas bancas e importadoras. A Knightstone Comics e a Namco fecharam um acordo para levar os personagens do jogo para as HQs. A série, baseada na história dos três jogos, vai ter oito edições e será lançada dia 17 de setembro.



Sarro em CD

Wipe-Out, *Tomb Raider* e *Resident Evil* são alguns dos alvos da gozação de *Duke Nukem: Total Meltdown*, game para P.Station da GT Interactive. Na fase *Womb Trader*, todos os inimigos estão vestidos de Lara Croft. Na fase *President Weevil*, você enfrenta zumbis. O cinema também terá seu representante: *Duke Fiction*, ops, *Pulp Fiction*.

A FEBRE DO VIDEOGAME

Quem apostou na queda da indústria de videogame se deu mal. É o que indica uma pesquisa feita pela empresa americana NPD Group. As vendas de jogos para videogame deverão aumentar 48% este ano, sete pontos percentuais a mais que no ano passado. Já os jogos para computador cresceram 34% em relação ao ano passado (números projetados. Mas os números de

vendas de consoles são os que mais impressionam. O campeão é o P.Station, que atingiu a marca de 20 milhões de unidades fabricadas em agosto, dois anos depois de lançado. Desses 20 milhões, 42,5% (8,5 milhões) foram fabricados no Japão, 32% (6,4 milhões) nos EUA e Canadá e 25,5% (5,1 milhões) na Europa. O segundo lugar em vendas no Japão fica com o Saturn. Em dois anos e nove meses foram vendidas 5 milhões (58,8% das vendas do P.Station no país). Na lanterna, vem o caçula da turma, o Nintendo 64, com 3 milhões de unidades vendidas no mundo inteiro, das quais estima-se que 100 mil no Brasil. O console foi lançado no

Japão em junho do ano passado e nos Estados Unidos em setembro. Entre os jogos, **Final Fantasy VII**, desenvolvido pela Square especialmente para o P.Station, é o recordista. No Japão, onde foi lançado no final de janeiro, o game já vendeu 3,5 milhões de unidades e, por isso, ganhou três prêmios da Sony. Dos games para Nintendo 64, **Star Fox** é o campeão. Vendeu mais de 300 mil unidades nos cinco primeiros dias de lançamento nos Estados Unidos, quebrando todos os recordes de outros jogos.



ZELDA 64: MEMÓRIA E PREÇO MAIS ALTOS

Antes mesmo de estar pronto, **Zelda 64** entra para a história do videogame como o jogo de maior memória já lançado em cartucho. De acordo com a revista japonesa Dengeki Nintendo 64, a nova versão de **Zelda** terá 32 MB, quatro vezes a memória de **Mario 64** e duas vezes a de **Banjo-Kazooie**. **Yoshi's Island 64** também ficou maior e alcançou

os 16 MB de **Banjo-Kazooie**. Tanta memória vai suportar mais fases, gráficos mais elaborados, inimigos variados, mais habilidades para o personagem e até mais vozes digitalizadas. Além disso, com mais memória, a Nintendo prova que seu console pode oferecer jogos

Zelda e Yoshi's Island: entupindo os cartuchos de Megabytes



grandes e com jogabilidade variada em cartucho. O único porém: como nunca se produziu um cartucho de 32 MB em massa, **Zelda 64** deverá custar mais que os outros cartuchos para o console.

Tokyo Game Show



A Capcom divulgou a lista dos jogos que serão apresentados na Tokyo Game Show. A lista traz algumas surpresas: **Street Fighter Collection**, para P.Station; **Super Adventure Rockman** e **Rockman Dash**, ambos para P.Station; **Dungeons & Dragons Collection**, para Saturn.

Jaguar ressuscita

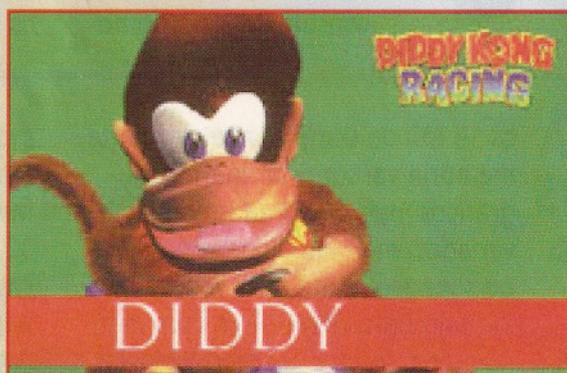
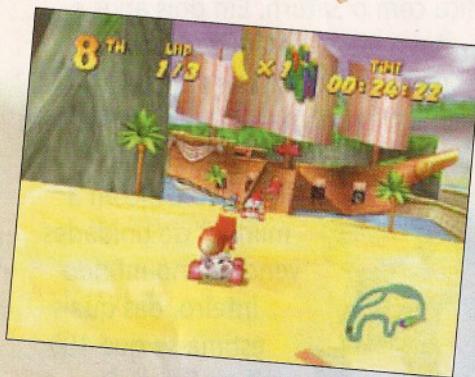
Depois que a Atari abandonou o Jaguar, alguns jogadores ficaram desesperados: quem faria jogos para o console? Calma, moçada. A Telegames adotou o Jaguar e planeja lançar novos jogos ainda este ano. Entre eles estarão o game de tiro **Zero 5**, uma versão do jogo **Worms**, que existe no P.Station e no PC, além de um novo **Iron Storm**.

PRÉ ESTREIA

Os clássicos dominam a praia das novidades. O amigo de Donkey Kong, Diddy, vai ganhar um game de corrida, no estilo Mario Kart; Street III terá um upgrade; Megaman vai nadar em outras praias. E mais: novas imagens do Star Wars de luta



O chimpanzé da série **Donkey Kong Country** está de volta, e seguindo os passos de **Mario Kart**. A Rare vai combinar elementos de ação neste variadíssimo título de corrida. Além de carrinhos, a bicharada usa hovercrafts e aviões. É claro que a opção de 4 jogadores com tela dividida está presente. Banjo Kazooie vai ter que esperar seu jogo solo até

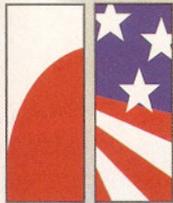


março de 98, mas aqui ele já mostra um pouco de suas habilidades. A Rare está usando uma tecnologia nova, chamada Real-time Dynamic Animation, o RDA, que resultará

num efeito de luz e sombra animal! **Diddy Kong Racing** apresenta os personagens Banjo, Krash, Timber, Pipsy, Bumper, Tiptup e, é claro, Diddy Kong! Esse jogo promete!

Disponível em novembro

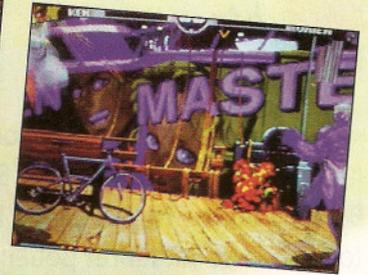




STREET FIGHTER III: SECOND IMPACT

CAPCOM
luta
ARCADE

É, **Street Fighter III** não foi tão impactante quanto a Capcom esperava, mas ela pretende corrigir isso com **Street Fighter III: Second Impact**. O game teve pequenas alterações para equilibrar melhor os lutadores (a giratória de Sean deverá ficar mais fraca). Além disso, foram



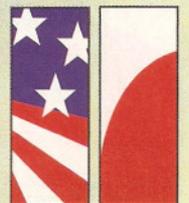
acrescidos mais três personagens: Hugo, um dos chefes de **Final Fight**, Urien, um cara parecido com Gill, o chefe de **SF III**, e o indefectível Akuma, que vai mostrar com quantas

porradas se faz um Instant Hell Murder. É bom os street fighters irem se preparando, pois essa galera não é fácil!

Já disponível



MEGAMAN NEO CAPCOM ação P.STATION



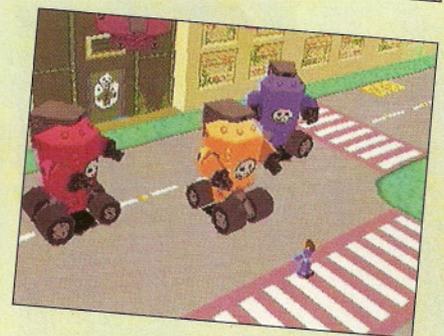
Megaman também resolveu se aventurar no estilo **Mario 64**. Depois de fazer muito sucesso no seu estilo ação e tiro em plataformas, Megaman já jogou futebol, correu em GPs futuristas e participou de jogos de luta.

Megaman Neo é o primeiro título poligonal da criação de Dr. Light. Combinando elementos de RPG, **Megaman Neo** será totalmente diferente dos outros da série. Você encontrará cidades e deverá colher

informações. Todos aqueles tipos carimbados estão presentes: Roll, "irmã" de Megaman, Rush, o cão fiel e, é claro, Dr. Wily, seu eterno inimigo. Dez anos se passaram e o robô está com a corda toda!



Disponível
em
fevereiro
de 98



BLOODY ROAR
HUDSON
 luta
P.STATION

A Hudson também entra na onda da luta e lança seu jogo bestial. Em **Bloody Roar - Hyper Beast Duel** - todos os oito lutadores podem transformar-se em feras e adquirir poderes típicos de cada animal, além de ganhar novos golpes e mais força de ataque. O estilo de **Bloody Roar**



é o mesmo dos consagrados **Virtua Fighter** (Sega) e **Tekken** (Namco), mas a jogabilidade é mais próxima de **Street Fighter**. A novidade no campo dos comandos é o "guard escape", no qual você faz um movimento de desvio depois da defesa para o inimigo não colar no seu lutador. Depois de detonar nos arcades, a Hudson entra com tudo nesta sua estréia no console da Sony.



Disponível até o final de 97

EHRGEIZ
SQUARE
 luta
ARCADE

Mais uma estréia na seção. A Square, famosa por seus ótimos RPGs, está entrando num campo novo: jogo de luta no arcade. E tem uma mãozinha da Namco nessa história. Ainda há poucas informações a respeito de **Ehrgeiz**, mas o jogo



tende a ser como o **Battle de Chocobo**, um jogo feito para estações Silicon Graphics de US\$300 mil. Bom, a Square vai usar toda sua experiência, adquirida em **Tobal no. 1** e **Tobal 2**. Quer dizer, se o jogo tiver metade dos gráficos mostrados nas fotos desta página, já será um negócio incrível!!!

Sem data prevista de lançamento



DYNAMITE SOCCER 64
IMAGINEER
 esporte
NINTENDO 64

De agora até a Copa da França vai chover de jogo de futebol. A Imagineer lança o seu, em versão J-League, com os 17 times da Liga Japonesa. Todas as técnicas são possíveis e a visão é bem livre. Você pode trocar de jogador com outros clubes e montar um time só seu.

Já disponível





AYRTON SENNA'S KART DUEL 2

GAPS

corrida

P.STATION



Outro jogo com o herói brasileiro das pistas, Ayrton Senna, que morreu num acidente em 1994. Em **Kart Duel 2**, você corre em pistas reais e



deixa seu kart como quiser. O jogo também funciona

como um banco de dados completo sobre o ídolo. Fotos e vídeos do piloto estão disponíveis no CD. Mas não pense que controlar esses carrinhos é fácil. O que vale é a regra básica: detonar nas retas e reduzir nas curvas.

Previsto para novembro



ELTEIL
IMAGINEER
RPG/ação

NINTENDO 64



Finalmente um RPG no Nintendo 64. Esse título da Imagineer é bem parecido com **Zelda**, que deve sair no final do ano. Você é o aprendiz de feiticeiro Jack, que tem o poder de controlar os espíritos que estão na água, no ar, na terra e no fogo e deve perseguir o ladrão que roubou o livro sagrado. Boa aventura!

Previsto para o 1º semestre de 98



POCKET FIGHTER

CAPCOM

luta

ARCADE



Os pequenos personagens de **Super Puzzle Fighter II X** cansaram daquele negócio de pedra caindo, estilo **Tetris**.

Agora, eles voltaram a fazer o que sabem: dar porrada.

Pocket Fighter usa 3 botões: soco,

chute e especial. Existe uma espécie de sequência, chamada "flash combo", em que os personagens ficam trocando de roupa durante o movimento. O que isso traz de especial ainda é um mistério.

Previsto para o final de 97

MC

GAMES & ARCADES

Street Fighter III
Tekken III



Placa X-MEN
Vs.
Street Fighter 0



Todos Modelos
de Gabinetes



Neo-Geo

- Kizuma II
- Samurai Shodown IV

e toda a linha de games

- Nintendo 64
- Super Nintendo
- Playstation
- Sega Saturn

Despachamos Via
Sedex
para todo o Brasil

Fax/Fone: (011) 6959 1157

Fone: (011) 267 2706



STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

LUCAS ARTS

luta

P.STATION

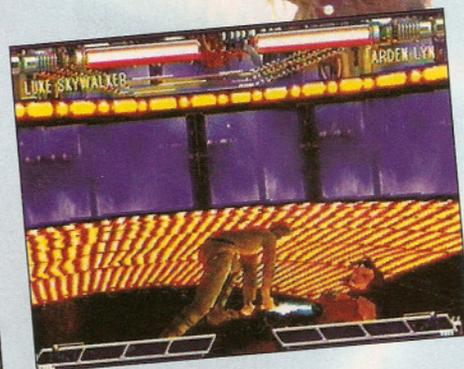
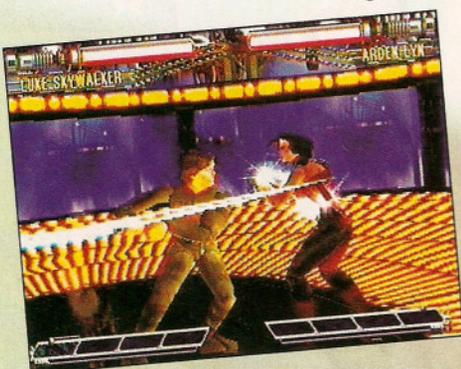


A hora da verdade chegou! Depois de falhar em seus planos de destruir a Aliança Rebelde com a estrela da morte, Darth Vader convocou Arden Lyn, uma antiga praticante da arte marcial chamada Teras Kasi. Agora

ele quer usá-la para derrotar os rebeldes, um a um. Você vai precisar concentrar toda a Força para derrotar essa nova ameaça do império. Para isso você vai contar com os personagens mais famosos do cinema, como Luke Skywalker, a princesa Leia, Chewbacca, Han Solo e o temível Darth Vader. As lutas e o visual lembram bastante Tekken, com diversos ataques e contra-ataques, armas e vários ângulos de visão. Os cenários são

aqueles da trilogia. Entre eles estão o planeta gelado Hoth, as entranhas da estrela da morte, Dagobah, o planeta de Yoda e ainda a cidade nas nuvens de Bespin. Que a Força esteja com você no primeiro Star Wars de luta!

Disponível em novembro



EARTHWORM JIM 3

VIS INTERACTIVE

ação

NINTENDO 64/

P.STATION

A minhoca mais engraçada dos games está de volta! Dessa vez Earthworm Jim está com um visual totalmente diferente. A galera da Vis Interactive deu adeus à jogabilidade side-scrolling e colocou a minhoca Jim em um novo mundo 3D cheio de novidades. O jogo continua bem humorado e com elementos de quadrinhos. Quanto aos gráficos, podem ficar tranquilos, pois eles não estão nada poligonais, e sim bonitos como sempre. As primeiras imagens já mostram o que vem por aí.

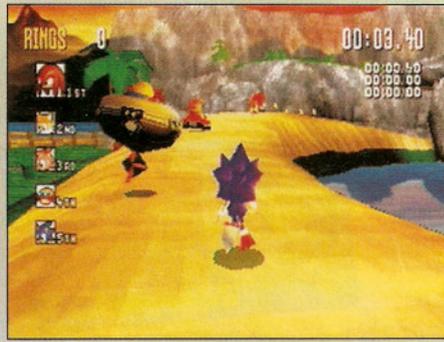


Disponível no primeiro semestre de 98



SONIC R
SEGA
ação
SATURN

Sonic R leva a velocidade e ação de Sonic ao extremo. Você vai rodopiar, girar, pular e correr muito, mas muito mesmo, por quatro mundos bem legais. Apesar de Sonic e seus amigos Tails e Knuckles estarem à pé, outros personagens estão motorizados, mas mesmo assim vão ter dificuldade para alcançá-los.



Agora é só esperar para conferir o que Sonic e seus amigos vão aprontar por aí afora!

Disponível em novembro



SEGA TOURING CAR
SEGA SPORTS
corrida
SATURN



Campeã nos arcades de corrida, a Sega vai trazer mais um para o Saturn. Trata-se de **Sega Touring Car**. Os viciados em velocidade vão pilotar máquinas como Opel Calibra V6, Toyota Supra, Alpha Romeo 155 V6T e AMG Mercedes C-Class. O jogo traz vários supercarros, mas só tem três pistas pra você detonar.

Disponível em dezembro



REBOOT: COUNTDOWN TO CHAOS
ELECTRONIC ARTS
ação/tiro
P.STATION

Baseado na série de TV de mesmo nome, **Reboot: Countdown to Chaos** é um bom game de ação. Você joga como Bob the Guardian. Seu



objetivo é combater as temíveis forças virais chamadas Tears. Nada além de tanques, robôs e alguns obstáculos. A jogabilidade é bem rápida e, no total, são 8 chefes, 30 inimigos e 21 fases 3D.

Disponível em novembro



A HOT POINT ENTRA NO MERCADO PARA AQUECER A CONCORRÊNCIA

E CHEGAMOS COM NOVIDADES

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

SEDEX E MERCADORIA A COBRAR

Consulte-nos sobre Outras Formas de Pagamento

ATENÇÃO

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

FONE/FAX: (011)

6951-6462

FONE (011)

6982-0567

Hot Point Import's

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

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

NINTENDO 64



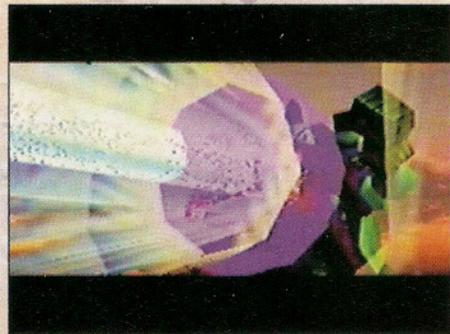
DICA: primeiro chefe. Acerte no ponto vermelho no queixo.

Ficando perto, o fogo não o pegará. Só tome cuidado com os lasers amarelos. Depois ganhe o passe para poder sair da cidade



DICA: detone o máximo possível de casinhas e inimigos. Cuidado com os buracos. Pule bem antes, pois o salto é muito lerdo

DICA: detone todos os tiros com o socos. Quando ele chegar perto, use B, B, B, A. Com o power cheio faça no C: ↑↓←+Z para soltar um raio



Legend Of Mystical Ninja

palco e obrigar todos a assistir seu show. O jogo tem de tudo, desde fases tipo **Mario 64** até outras em que se veste roupa de robô, no melhor estilo **Power Rangers**.

Existem 4 personagens – Goemon, baseado num ladrão famoso no Japão, Ebisu Maru, Yae e Sasuke.



DICA: nessa cidade, encontre Yae. Fale com o carinho que impede sua passagem, depois com o pescador. Pegue 3 peixes azuis, depois 5 amarelos e, por fim, 8 vermelhos

Para chegar ao final do jogo você tem de saber a habilidade e como jogar com cada um. Capriche para não perder nenhuma das fases bônus, as melhores da história do videogame.

fim



Por Marjorie Bros

Certo dia, um grande disco voador apareceu na cidade de Ooedo. Dentro veio o grupo musical Neo Momoyama, desconhecido dos terráqueos. O objetivo dos aliens: transformar o Japão num grande



DICA: a primeira coisa a fazer é sair e ir em direção ao monte Fuji. Mas antes, nessa casinha, pegue o mapa



DICA: no castelo Ooedo, siga em frente. A maior dificuldade é essa chave de prata



DICA: na montanha, fale com esse carinho e pegue o cachimbo com corrente para ser usado nos bloquinhos com a suástica ao contrário



LEGEND OF MYSTICAL NINJA

FUN FACTOR 4	96 Mega	NINTENDO 64
	1 Jogador	KONAMI
	Memory card	ação
	GRÁFICO	4
	SOM	4
CONTROLE	4	
ORIGINALIDADE	3	

**SUPER
GAMEPOWER**

ESPECIAL PC

SGP DICAS

SÓ JOGOS PARA COMPUTADOR

**17 DE
OUTUBRO
NAS BANCAS**

- **HEXEN II E MDK DETONADOS**
- **CÓDIGOS E DICAS DOS MELHORES GAMES DE 97**

SATURN



Por Marcelo Kamikaze

Quase um ano depois de estourar nos drives do P.Station, Resident Evil, um dos maiores sucessos da Capcom, dá as caras também no Saturn. Com a mesma jogabilidade feroz e ação alucinante, o game mantém as fases da versão original. Em dois pontos, porém, a versão para o console da Sega sai perdendo: gráfico e som. Mas nem tudo é desvantagem: o Saturn vem com a opção Battle Mode, que você só aciona depois de terminar o jogo. Nela você tem de eliminar os monstros do jogo em salas fechadas. A história é aquela que

DICA: nessa tela, digite a senha ADA e aperte enter



DICA: para abrir as portas digite a senha MOLE e aperte enter

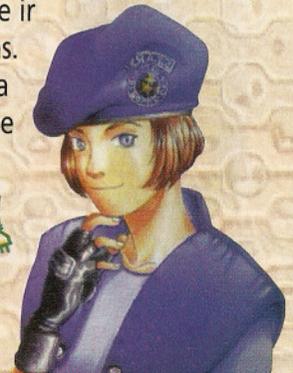
RESIDENT EVIL



you já sabe: um grupo de policiais foi pro beleléu ao descobrir uma mansão na floresta e você, como Jill Valentine ou Chris Redfield, tem de ir

atrás dos caras. Prepare-se para a temporada de caça ao zumbis.

fim



DICA: a primeira senha do

computador é JOHN. Depois aperte enter

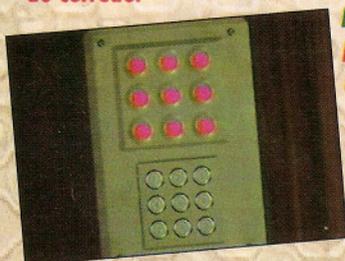
BATTLE MODE



DICA: a sequência dos quadros é a seguinte: 2-4-5-3-1-6. O quadro número 1 corresponde ao segundo quadro do início do corredor



DICA: neste ponto, a melhor arma para acabar com os corvos é a Shotgun



DICA: aqui, para abrir a porta digite para Cris 1-2-4-5, para Jill 3-4-5



DICA: a única tática contra essa cobra é pegar a Shotgun, levar

toda munição de balas e atirar sem parar



DICA: para detonar a aranha rápido, acerte três tiros com a colt

RESIDENT EVIL

1 Jogador
Bateria

SATURN
CAPCOM
ação

FUN FACTOR

4

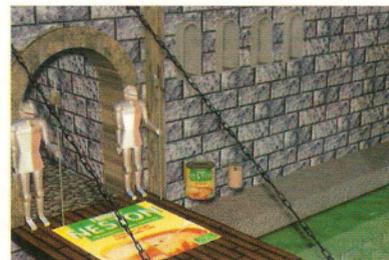
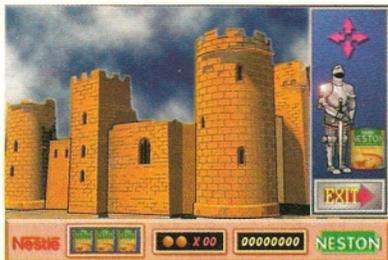
GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3



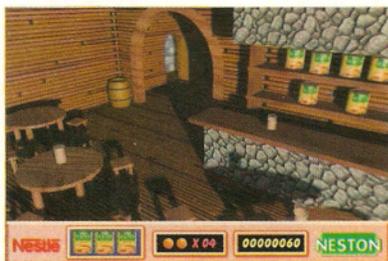
DICA: ficando encostado na parede, a planta não conseguirá pegá-lo



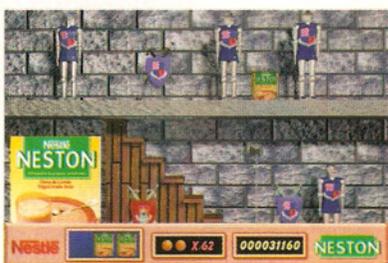
DICA: não fique parado quando for enfrentar Tyrant. Acerte alguns tiros nele e corra. Faça isso até ele cair



JWT



**EXISTEM MIL
MANEIRAS
DE DETONAR
UM GAME.**



INVENTE UMA.

Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.

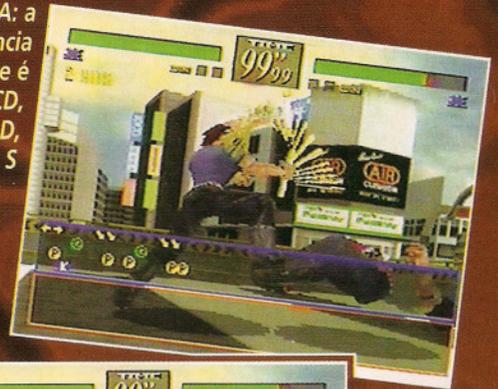
MIL MANEIRAS DE PREPARAR.



SATURN



DICA: a sequência de Joe é
 ←→ SCD,
 ↘↘ SSD,
 ↘↘ S



DICA: use esta sequência de Yoko, ←→ SS, SCD, SCD, →→ S



Por Baby Beinho

É claro que vocês, brigões aplicados, sabem que ninguém luta à toa. Em Last Bronx não poderia ser diferente. Neste game, o rolo começou quando o

DICA: para Nagi use a sequência
 ↓↘ SSD,
 ←→ SCD,
 ↘ CC



DICA: com Yusaku faça o combo C+DCD, SSD, ←→ → S+C



DICA: Kurosawa tem ótimos golpes. Faça

essa sequência: ↘ SSD, SSS ou ↓↘ S, SSS

chefe da gangue morreu. Como não existe gangue sem chefe, metade dos fortões do grupo se candidatou ao cargo. Os caras brigaram até cansar e não resolveram nada. Então, decidiram formar cada um sua própria gangue. Pacífico, não, mano? Nem tanto. Agora eles brigam para ver qual dos grupos é mais forte. Escolha o seu lado e capriche nos golpes.



DICA: Lisa, de todos, é quem possui o maior combo. Faça ↘ SCD, SSSSSD, ↓ S ↓ S

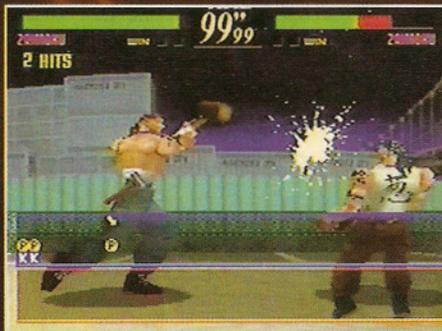
DICA: com Tommy, use o combo SSD, SSD, ↘↘ S



LEGENDA

D= defesa
 S= soco
 C= chute
 S+C= soco e chute juntos
 C+D= chute e defesa juntos

DICA: este combo de Zaimoku é pequeno, mas vai tirar muita energia de seu adversário. Faça S+C, S+C, ↘ S



LAST BRONX

1/2 Jogadores
 Bateria

SATURN
 SEGA
 luta

FUN
 FACTOR

3

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4

OUTUBRO, MÊS DA CRIANÇA: COMPRE UM PRESENTE E GANHE OUTRO.

• **PLAYSTATION** • 2x R\$ 199,00 OU 1+9x 50,30



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

AÇÃO: The Lost World, Resident Evil, Tomb Raiders, MDK, ID4: Independence Day, Mega Man 8, Resident Evil Director's Cut, Time Crisis c/ Arma [R\$129.90];

AVENTURA: Mortal Kombat Mythologies, Herc's Adventures, Hercules (Disney), Crash Bandicoot;

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

ESTRATÉGIA: Warcraft 2: The Dark Saga;

LUTA: Street Fighter Alpha 2, Soul Blade, Marvel Super Heroes, Tekken 2, Mortal Kombat Trilogy, King of Fighters '95;

RPG: Final Fantasy 7, Magic The Gathering, Wild Arms, Ogre Battle, Odd World: Abe's Oddysee;

SIMULAÇÃO: The Need For Speed 2, Rally Cross, Ace Combat 2, CART Indy Car World Series, Formula 1 C.E., Nascar Racing 98; e muitos outros

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

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

AÇÃO: Resident Evil, Tomb Raiders, ID4: Independence Day, Virtua Cop 2 c/ Arma [R\$114.90], Atari's Greatest Hits, Die Hard Arcade, Duke Nukem 3D, Mega Man 8;

AVENTURA: Sonic Jam, Sonic 3D Blast, Nights c/ Controle 3D [R\$114.90];

ESTRATÉGIA: Command & Conquer, Warcraft 2: The Dark Saga;

ESPORTE: FIFA Soccer '97, NBA Live 98;

LUTA: Mortal Kombat Trilogy, Marvel Super Heroes, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter 2 Collection, Fighters Megamix;

RPG: Albert Odyssey, Shining The Holy Ark, Magic: The Gathering;

SIMULAÇÃO: Daytona USA Champ, Sega Ages (After Burner 2), Sky Target; e muitos outros



**INCLUI GRÁTIS:
3 GAME PACK**

- Virtua Fighter 2
- Virtua Cop
- Daytona USA

**QUALQUER PEDIDO GANHA
UM "KIT GAMER" EXCLUSIVO**

• **NOVIDADES PSX** •



R\$
89,90
cada

AÇÃO:
Mega Man X4
AVENTURA:
Croc
PaRappa The Rapper
ESPORTE:
Adidas Power Soccer 2
FIFA World Cup 98
NBA Live 98
LUTA:
Street Fighter EX + Alpha
RPG:
Castlevania: Symphony
SIMULAÇÃO:
Grand Tour Racing 98
Moto Racer GP

• **NOVIDADES SAT** •



R\$
89,90
cada

TEMOS TODOS OS ACESSÓRIOS 32 BITS, ORIGINAIS E DA INTERACT
IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUIDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

**LIGUE
AGORA**

(011) 7295-9666

**E RECEBA
EM SUA CASA**



DIRECTSHOPPING

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

32 BITS



Por Baby Betinho

Finalmente **Marvel Super Heroes** faz sua estréia nos 32 bits. Demorou para sair e dá pra entender porquê. As dificuldades são muitas e não foram totalmente resolvidas. Falta tudo no jogo: frame de animação, velocidade (Wolverine solta seu Berserker Barrage X devagar quase parando), mas sobra

diversão. A Capcom botou os heróis da Marvel para brigar pelas seis gemas do infinito. O vilão Thanos está atrás delas e, se conseguiu-las, terá poderes equiparáveis aos deuses. Vale tudo em **Marvel Super Heroes**. Nunca a porrada rolou tão livre com os combos mais mirabolantes do videogame. É mais difícil não fazer combo. A defesa é muito importante. Sair de arremessos e cair bem no chão também. As pedras conferem mais poderes aos heróis e vilões e cada um tem uma melhor. Com as gemas, os combos ficam ainda mais animais. Os controles normais funcionam bem, mas só com um joystick arcade as coisas ficam 100%.



DICA: o combo completo de Wolverine

é ↓ SM → CF (super salto SR, CR, SM 4 vezes, ↓ CM, SF, CF). Ao cair no chão, pule e pegue o inimigo com SR, CR, SM, SF, CF



DICA: para dar o combo com a Psylocke, faça voadora com SR, SM, SF no chão, corra, ↓ SR, SM, SF, super salto, SR, CR, SM, CM, ↓ ↘ → + C 3 vezes ou ↓ ↘ ← CC



DICA: faça CM, ↓ ↘ → SS, agarre o inimigo SM (ainda no ar), CM, super salto SR, CR, SM, CM, SF, CF para dar o combo de Shuma-Gorath. Com sorte pode-se dar uma voadora e fazer um combo aéreo de novo



DICA: use a pedra Time com Wolverine e ataque o inimigo fazendo → CM repetidamente.

Faça isso nos cantos da tela



DICA: com Black Heart faça CF (enquanto o inimigo quica no chão, → ↘ ↓ ↘ ← SF), ↓ ↘ → CC, SM, super salto, SR 4 vezes, SM, CM



DICA: usando a pedra Time com Psylocke ataque o inimigo e aperte CF repetidamente

MARVEL SUPER HEROES

10 Lutadores
2 Jogadores
Bateria

P.STATION
SATURN
CAPCOM
luta

FUN FACTOR

4

GRÁFICO 4
SOM 4
CONTROLE 4
ORIGINALIDADE 3



DICA: para dar um combo no canto da tela com Capitão América, faça voadora SF, SF, ← ↘ ↓ ↘ → CR, SR, SM, super salto, SR, SM, SF



Por Lord Mathias

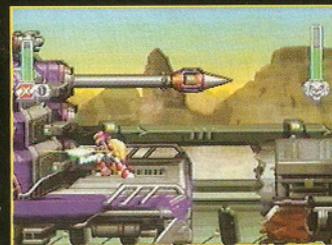
32 BITS

ROCKMAN X4

No mundo de Rockman X4 humanos e Mavericks - andróides com consciência humana - viviam na mais perfeita harmonia, sob o comando de duas grandes organizações: a Irregular Hunter, que caça andróides defeituosos, e a Maverick Force, exército formado somente por Mavericks. A mais perfeita harmonia durou até a Maverick Force chegar ao poder. Para evitar que os andróides dominem o mundo, a



DICA: fique neste ponto para conseguir pular as bolas de fogo



DICA: para acabar com esse

vagão, acerte primeiro as flechas para depois acertar o lança-tiros na parte superior



Novidade nesta versão de Rockman: você poderá

começar jogando com o Zero ou com o X

Irregular Hunter convocou Rockman X e Zero. O jogo não é difícil. Sua maior dificuldade deve ser encontrar a arma certa para cada inimigo. fim

ROCKMAN X4

1 Jogador **P.STATION/SATURN**
Bateria **CAPCOM**
ação

FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

DICA: logo no começo do jogo, você irá enfrentar este Boss. Acerte-o na cabeça e use o dash quando ele correr



DICA: usando o robô, seus ataques ficam mais fortes, mas você perde na velocidade. Para sair do robô, faça ↑ + B

DICA: na fase com a motoca, pule os inimigos e use o dash nos buracos



DICA: somente com o rank A você dá sequência a essa fase. Por isso, seja rápido: acerte com a espada esta bola para que ela corra a tela

DICA: aqui use o dash com o botão C para escapar dos espinhos



DICA: esse inimigo você consegue matar com a arma normal. Quando ele vier ao seu encontro, use a parede para fugir





Por Marcelo Kamikaze

Depois do sucesso nos mangás (HQ japoneses) e nos animês (desenhos animados japoneses), a obra máxima de Shirow Masamune está nas telas do P.Station. O vídeo de **Ghost in the Shell** é um dos mais vendidos nos EUA. No Brasil, estreou há pouco tempo nos cinemas. Nesse mundo cyberpunk, há três tipos de humanos: os "normais", ciborgues (com consciência humana) e robôs. A

DICA: na hora de enfrentar os carinhas mais difíceis, use o deslize e o direcional para ficar rodeando o inimigo e atacando sempre



agente Motoko Kusanagi faz parte do segundo grupo. O caso agora é verificar a explosão do prédio da empresa Megatech Body, que fabrica peças para ciborgues. Montado num Futikoma, um veículo parecido com uma aranha e equipado com metralhadoras, tiros teleguiados e bombas, você enfrenta os inimigos num jogo tipo **Doom**. A máquina pode escalar paredes e pendurar no teto, portanto prepare o anti-enjôo. PS: a apresentação do jogo é melhor até que o desenho de



DICA: usar com sabedoria os tiros teleguiados é a chave para sua sobrevivência. Use o deslize (botão L1 ou R1) e mantenha os inimigos na mira



DICA: no caso 1, mire nesses robôs e, depois de carregar a energia, pule e atire



GHOST IN THE SHELL

1 Jogador
Memory Card

P.STATION
SONY
ação

FUN FACTOR
4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



DICA: use as paredes para pegar os inimigos no alto. Você também pode atacar por cima, dificultando a reação do inimigo



DICA: ficando bem no centro, esses tiros não pegam. Use os desvios para escapar dos mísseis. Pule o raio azul



DICA: dê o lock on quando ainda estiver no corredor. Com o tiro carregado, saia do corredor e detone os inimigos



DICA: no caso 3, decore onde estão os barris, eles são sua prioridade. O tempo é bastante curto e há barris em locais bem chatinhos



Da GamePro

Os fãs do último desenho animado da Disney, **Hércules**, podem ficar desapontados com o jogo para P.Station, mas os saudosos dos jogos de plataforma 2D certamente não. Fase após fase, o herói atira pedras, pula sobre toras, pega letras e detona sacos de areia fantasiados de vilões. Além de, claro, descobrir milhares de itens e power-ups pelo caminho. Até aí tudo bem. O principal problema é que todos nós já jogamos **Hércules**, apenas com desenhos e personagens diferentes. Durante o jogo, o primeiro game em que se pensa é **Aladdin**. Depois,



P.STATION

com todas as fases secretas e itens, **Donkey Kong Country**. Ainda assim, **Hércules** vale a pena. Todas as animações foram feitas à mão. A movimentação e os gráficos são perfeitos. E os efeitos sonoros dão um show, com vozes e sons extraídos do desenho e a melhor trilha sonora dos últimos filmes Disney.

fim



DICA: no começo da terceira fase, vá para a esquerda e suba na árvore para encontrar a primeira letra



DICA: na Gauntlet, preste atenção na sua velocidade. Se você for muito devagar, vai perder o tempo das armadilhas

Disney's HERCULES



DICA: para desintegrar os pombos de barro, abuse dos raios



DICA: se o chão for desigual, pule e caia com força três vezes para descobrir cavernas cheias de itens



DICA: sempre que encontrar um caminho para dentro do cenário, entre. Só com os itens que estão nessas áreas é possível passar de fase



DICA: não perca tempo atacando o Centauro. A melhor maneira de derrotá-lo é montar no bicho e dar uma de peão boiadeiro

HERCULES		P.STATION	
1 Jogador		VIRGIN	
10 Fases		ação	
FUN FACTOR	GRÁFICO	4	4
	SOM	4	4
	CONTROLE	3	3
	ORIGINALIDADE	4	4

STREET FIGHTER plus α

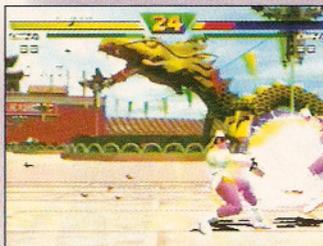


Por Baby Betinho

Se você torceu a cara para a versão arcade de **Street Fighter Ex Plus α**, pode ir ajustando o nariz. A conversão do game para o P.Station vai deixar animada a galera que gosta de uma boa troca de socos. Você tem uma lista de 19 lutadores à disposição, mais quatro especiais que só podem ser acionados no modo Practic Expert. Tem muita cara nova no pedaço: os



quatro especiais e dez dos lutadores normais estão aparecendo pela primeira vez na área de Street Fighter. Dos conhecidos, você poderá contar com Ryu, Ken (sempre eles!), Sakura, Dhalsim, Chun-li, Akuma, Bison, Guile e Zangief. Para acionar os especiais, você vai ter de executar as lições de cada jogador que for aparecendo na tela. E você vai ser avaliado pelas lições. É isso aí, mano, **Street Fighter Ex Plus α** vai levar você pra escola de novo!



DICA: acerte um voadora forte, um chute médio abaixado e ligue com o especial de magia



DICA: solte uma magia normal e faça o mesmo movimento logo em seguida para ligar com o especial

STREET FIGHTER EX PLUS α

2 Jogadores
Memory Card

P.STATION
ARIKA/CAPCOM
luta

FUN FACTOR
4

GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



DICA: acertando uma voadora forte, soco forte abaixado e magia, você ainda pode ligar com o especial do Shouryuken

EXPERT MODE

Para entender os combos do expert mode, vai aí uma tradução dos símbolos em japonês.

- Significa fraco
- Este vale como médio
- Entenda como forte
- Faça o golpe em pé
- Faça o golpe agachado
- Faça o golpe no ar
- Guard Break (soco + chute da mesma força)



DICA: use um golpe para o oponente subir, depois acerte um especial de magia aérea para continuar o combo



DICA: acerte um especial, se o oponente defender solte em seguida o GuardBreaker. Para sair dessa apelação, pule



DICA: use um golpe normal. Se entrar, ligue-o aos movimentos especiais



DICA: um exemplo de como você usa a tabela ao lado.

Neste caso, a tradução é: voadora com soco forte, soco médio agachado, chute médio agachado, Shoot Kick 3 vezes e chute forte em pé. Quando aparecer uma coisa diferente, é um golpe especial. Abra a tabela de comandos e verifique

Menu Principal

Go (Ir para)...

Procurar

Centro de E-Mail

Minhas Informações

Aprenda Sobre

O CompuServe dá acesso total à Internet e a cerca de 2.935 serviços exclusivos. Todas as melhores informações pra quem não leva games na brincadeira: uma revista interativa com comentários sobre os principais jogos do mercado, previews, upgrades, dicas e arquivos para download. Os melhores Fóruns e Chats pra trocar idéias com outros gamers. Hot links para os sites das principais revistas e fabricantes de games do mundo: PC Games, SuperGamepower, Gamers, Hot Games e Sega. CompuServe. Internet, games e muito mais.

CompuServe®
Brasil **CSI**

INTERNET, GAMES E MUITO MAIS

Dicas em português para você matar, mutilar e aniquilar melhor.



W/Brazil

CompuServe já está disponível em São Paulo, no Rio de Janeiro, em Belo Horizonte, Fortaleza e Porto Alegre.

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



Novidades



Lista de Conteúdo



Internet



Chat



Fóruns & Comunidades

Ligue para **(011) 3675-0300** e assine.



Por Marcelo Kamikaze

City of the Lost Children,

adventure feito pela Psygnosis, não vai desapontar os amantes do gênero. Os gráficos são ótimos e o som idem. A história não fica atrás. A personagem principal é Miette, uma menina de 12 anos que vive trancada no orfanato Pieuvre. A única coisa permitida no orfanato é roubar. Desde que todo o dinheiro vá para as mãos das diretoras, é claro. Miette está cansada dessa história e quer ir embora. Mas as

diretoras do orfanato não vão deixá-la escapar, afinal Miette é a mais esperta e determinada e quem traz mais grana. Sua missão é ajudá-la a se livrar das garras das diretoras.

MINIDETONADO

Você começa o jogo na escola. Pergunte sobre sua missão. Saia da sala, fale com o homem sentado na poltrona. Vá para o pier e, no caminho, pegue o item brush na porta abaixo das escadas. No início do pier pegue a barra de metal que está sobre as caixas



DICA: de novo na escola, pergunte sobre sua segunda



missão. Pegue o item Bag of Marbles na prateleira atrás de você e saia da sala. Entre na porta à direita. Fale com o garoto, troque o Bag of Marbles pela potion e pegue o item Chicken Leg. Ao sair, pegue o item Marrow Bone e encha a garrafa em Alley Way. Vá para o homem que está com fome, dê a ele a Chicken Leg e encha a garrafa com vinho

Para isso você vai ter de gastar o gogó e falar com todo mundo que encontrar pelo caminho. Mas tome cuidado para não aborrecer ninguém, isso desconta pontos. Você vai precisar de itens e deve procurá-los por toda parte: salas, corredores, buracos etc. Atenção: se fizer qualquer coisa errada, Miette vai para o porão ou outros lugares medonhos. E você não vai deixar uma menina trancada no escuro com uma porção de gente estranha, vai?

fim

CITY OF THE LOST CHILDREN

1 Jogador
Memory Card

P.STATION
UGC/ PSYGNOSIS
adventure

FUN
FACTOR

5

GRÁFICO

5

SOM

5

CONTROLE

4

ORIGINALIDADE

4



DICA: jogue a barra de metal no

painel de controle. Depois, corra e abaixe-se atrás das caixas ao lado do farol. Espere o guarda entrar no farol e corra para o escritório. Abra a porta com a chave. Entre e acenda a luz. Abra a caixa registradora e coloque o item Brush. Vá ao armário e pegue o dinheiro



DICA: volte para Alley Way. Dê o item *Potion* para o homem sentado na poltrona. Gire a manivela para descer a cesta que está ao lado dele e pegue o item *Sausage e Handle*. Suba as escadas e use o item *Handle* para abrir a porta. Pegue a chave que está perto da cama e saia. Agora dê o *Marrow Bone* para o cachorro e abra a porta ao lado dele. Desça as escadas, fale com o guarda e volte para direita. Pegue o *Tool* quando o homem estiver olhando para o motor e use-o para pegar o item *Bell*, que está na parede ao fundo

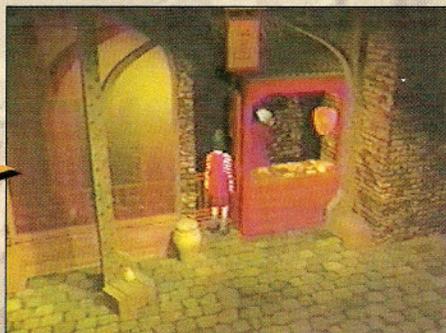


DICA: use o *Bell* no guarda e depois na escada. Suba as escadas e entre pela porta. Pegue o item *Small Safe* em cima da mesa e coloque-o na balança ao lado do cofre. Pegue a jóia no cofre e dê o fora



DICA: ache o *Chock of Wood* e coloque-o na chave da esquerda, depois puxe a chave da direita. Pegue a

chave no pote verde em cima do homem deitado. Suba nas caixas, olhe pelo periscópio e saia. Ache o item *Ligther* antes da caixa d'água e siga em frente. Suba nas caixas para pular o muro, pegue o item *Scissors* e ache a vela. Acenda a vela debaixo da corda e use o *Lighter*



DICA: converse com o homem

que está pintando o barco. Suba as escadas, pegue o item *Tin* na janela e entregue a ele. Pegue o item *Brush* e coloque-o na tinta. Suba as escadas, converse com o tatuador chinês e pegue o *Atomiser*. Dê o item *Tin* ao pescador. Vá para o outro pier, pegue o item *Stick* e fale com o homem no barco

DICA: vá para o terceiro pier e fale com Marcello. Empurre o vidro com o item *Stick* e gire a manivela da caixa de música. Use o *Atomiser* em Marcello, depois pegue o item *Watch* e vá para o tatuador chinês. Puxe a madeira ao lado da barraca, pegue o item *Map* e corra para o homem no barco

DICA: agora dê os itens *Map* e *Watch* para o homem no barco



Agora é só jogar o controle para o ar e curtir o final da história deste fantástico adventure

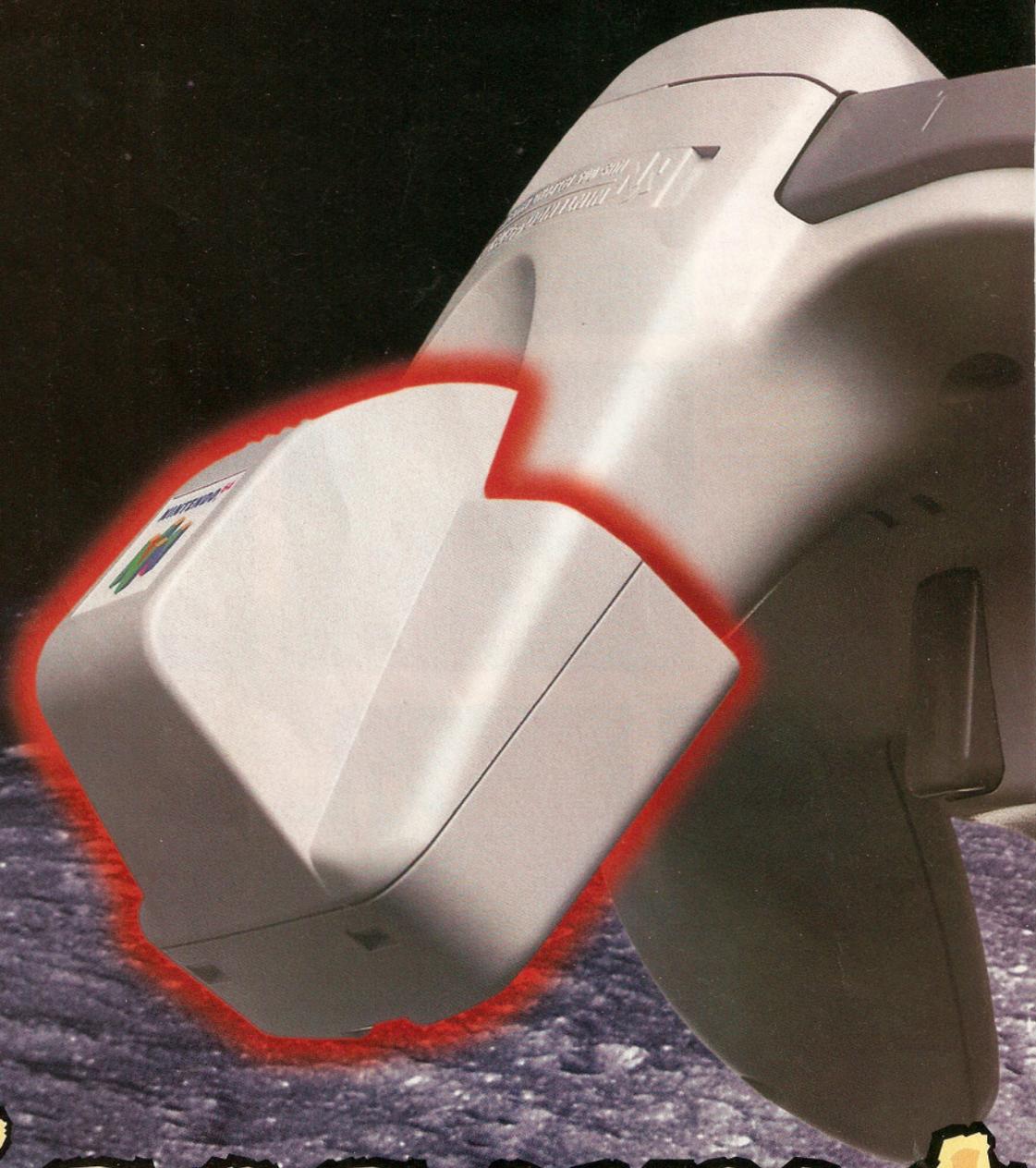




NINTENDO 64

F. NAZCASS

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



Faça um t segure na mão



Chegou STARFOX[®]

com Rumble Pak.[™]



Agora o controller treme
enquanto você joga.



est-drive:
do seu bisavô.

Produtos produzidos na Zona Franca de Manaus



É Nintendo.



Ou nada.

MEGA



Por Marjorie Bros

Meninos e meninas: **Pitfall** para Mega é jogo pra quem gosta de sentar em frente à TV e detonar de uma vez só. De uma vez só mesmo, não vale nem levantar pra ir ao banheiro. Não

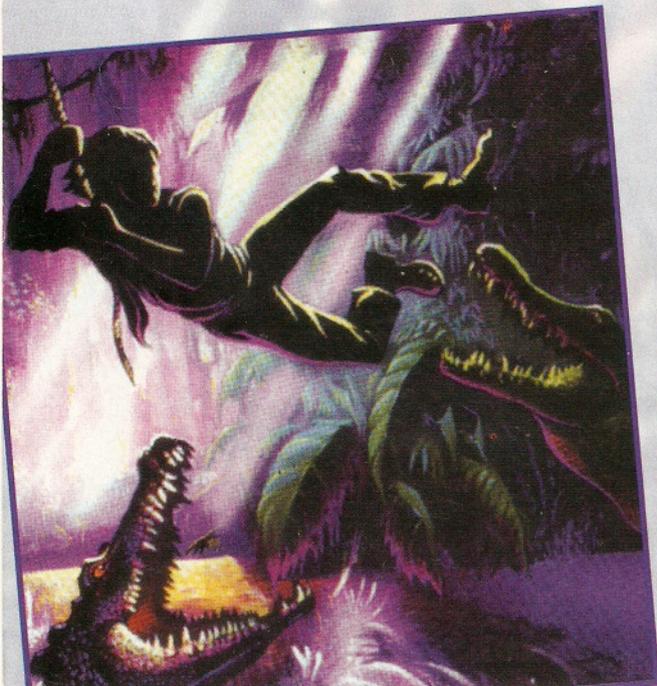


DICA: quando for enfrentar a onça, fique atirando pedras de longe. Quando ela vier em sua direção, pule



DICA: quando usar este elástico, espere ele chegar

ao ponto de início para apertar o botão



PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

preciso nem dizer que a versão para Mega é completamente diferente do jogo para Atari. A Activision mudou totalmente os gráficos para adaptá-los aos 16 bits. Seu objetivo é salvar seu pai, Pitfall Harry, das macumbas de Zakelua, espírito diabólico de um guerreiro maia. Suas armas são um chicote e alguns pedregulhos. Os



DICA: use a língua das estátuas como mola para conseguir alcançar o alto da fase



DICA: empurre este vagão até o final dos trilhos. Depois suba em cima dele para poder alcançar o cipó

perigos são assustadores: onças, labirintos, minas, templos maias... haja pedrinha! Acredite: nenhuma fase é igual à outra e você vai precisar caprichar no chicote, meu amigo, porque a selva não tá pra peixe.

fim



DICA: após acionar esse switch, siga em direção a esse lugar, a porta irá se abrir

PITFALL THE MAYAN ADV.

11 Fases
1 Jogador
Continue

MEGA
ACTIVISION
ação

FUN
FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



DICA: espere a boca do jacaré se fechar para poder subir em cima



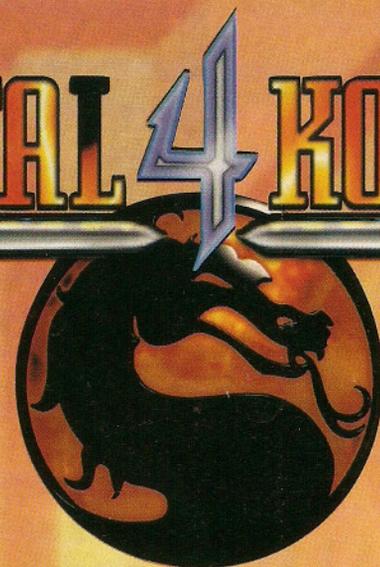
DICA: fique atento aos faróis, sinal vermelho indica que há inimigo à frente

MORTAL 4 KOMBAT



Da GamePro

Depois de um filme, diversas edições e atualizações, a série Mortal Kombat chega ao tetracampeonato. GamePro levou MK4 para um tour experimental pelos EUA (veja texto nesta página). O resultado agradou. Alguns veteranos como Raiden, Scorpion, Sub-Zero, Liu Kang, Sonya e Noob Saibot, mostram sua graça mais uma vez. Outros fazem uma estréia de gala, como Quan Chi, Shinnok e Fujin. MK4 combina elementos já tradicionais da série como os



Fighter 3. Os efeitos 3D ficaram limitados aos special moves e fatalities. Mas tudo bem, pois os gráficos nunca estiveram

melhores. Isso graças ao novo sistema chamado Zeus Arcade, que aumenta a velocidade e suaviza a ação, além de produzir personagens com mais de 5 mil polígonos. Só vendo

para sacar a diferença. Elementos tradicionais mesclados com essas novidades provam que a série MK continua em evolução.

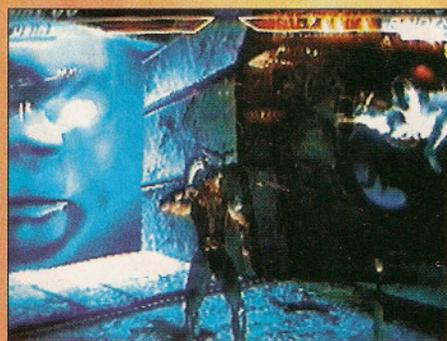
fim



DICA: aperte ←→ para dar o Torpedo move de Raiden

multi-hit combos e o botão de corrida, com um novo sistema de armas. Agora, cada lutador tem sua própria arma, que pode ser bloqueada ou usada contra ele. Até aí tudo beleza. O que faltou em MK4 foi uma maior movimentação e ambientação tridimensional, coisas que se viam em jogos como Mace e Virtua

Algumas armas e special moves jogam seu lutador na lona do mundo 3D



DICA: use o Elevation Move de Fujin para evitar que os oponentes recuperem as armas

MORTAL KOMBAT 4
1 ou 2 Jogadores

FUN FACTOR
5

ARCARE MIDWAY
luta

GRÁFICO	4
SOM	5
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4



DICA: os tradicionais chutes roundhouse e uppercuts ainda são uma boa maneira de machucar os oponentes

A TRAVESSIA DO DRAGÃO

De 25 de julho a 11 de agosto último, os americanos jogaram MK4 em primeira mão. Com o patrocínio da GamePro, as máquinas

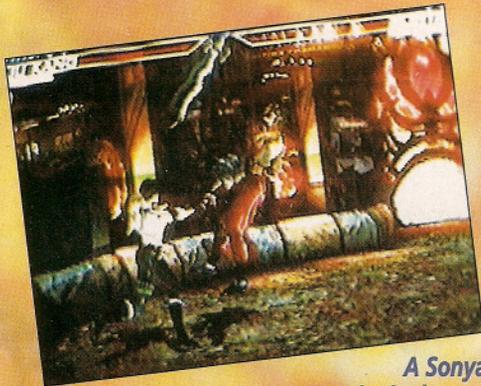
atravessaram os EUA em caminhões com o logo do game e pararam em 29 cidades americanas, Boston, Nova Iorque, e Seattle, entre outras. O tour experimental serviu para que fossem feitos os últimos ajustes no Mortal que vem por aí.





Assim como em jogos antigos da série Mortal Kombat, aguarde por personagens secretos e códigos para melhorar a jogabilidade depois de algum tempo do jogo lançado

Noob Saibot mostra a Scorpion sua habilidade de ralar e cortar em fatias



A Sonya mostra a potência de suas lâminas com suas brutal twirling blades



DICA: os arremessos mais animais, como o Backbreaker de Liu Kang, são executados apertando → + SA



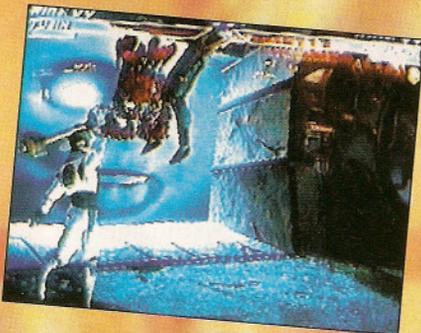
Scorpion está de volta apavorando e mostrando quem manda no combate!



O novo personagem Quan Chi, que também está presente em MK Mythologies, mostra aqui seu estilo bem perverso de luta, dobrando a perna de Sonya ao contrário



Caso não selecione o continue, você vai observar a sua própria morte. Por sinal, ela será bem sangrenta



DICA: aperte ↓ ← ← +

soco alto para puxar a arma do adversário. Apertando de novo algum botão de soco você vai acertá-lo com a própria arma



Essa é a incrível morte de Sonya, um show de visual



GOLPE FINAL



Você pensou que tinha acabado? É, mas Tekken 3 é um jogo com fôlego de gato e está sempre reaparecendo. Desta vez mostramos um show de golpes com os lutadores secretos do game. São 7 caras que vêm com um arsenal da pesada de golpes de impacto e arremessos. Vá à luta!!

BABY BETINHO

ENTENDA OS TERMOS

- SD** - soco direito
- SE** - soco esquerdo
- CD** - chute direito
- CE** - chute esquerdo
- +** - apertar juntos
- x** - direcional neutro
- - direcionar
- ⇒** - dar um toque

Agachando: são os movimentos intermediários entre a posição em pé e agachado

Ficando em pé: são os movimentos intermediários entre a posição agachada e em pé

KUMA & PANDA

GOLPES DE IMPACTO

- Bear Heaven Cannon:** ⇒ SE, SE, SE
- Spring Hammer Punch:** deitado, ↓ SD + SE
- Straight, Elbow and Hammer:** SD, SE, SD
- Bear Punch Combo:** SE, SE, SE
- Bear Knuckle:** SD + SE
- Double Upper:** ficando em pé, SD + SE
- Bear Hammer:** SD + SE, SD + SE ou ficando em pé, SD + SE, SD + SE
- Bear Swing:** ande agachado e alterne SD e SE (até 3 vezes)
- Upper Rush:** ↓ e alterne SD e SE (até 4 vezes)
- Megaton Claw:** ⇐↘↓↘ SD
- Bear Sizzles:** ⇒⇒ (ou →) SD + SE

- Hip Press:** ↗ CD + CE
- Sentar:** CD + CE
- Blood Claw:** sentado ou depois de um Hip Press, alterne SD e SE (até 4 vezes)
- Wild Swing:** ↓ ↘ SE, SD, SE, SE
- Bear Rush 1:** ↓ SE, SE, SE, SD → (ou ↘ ou ↓) SE
- Bear Rush 2:** ↓↘ SE, SD, → (ou ↘ ou ↓) SE
- Bear Rush 3:** ↓↘ SD → (ou ↘ ou ↓) SE
- Terrible Claw:** ⇐ SD + SE
- Rolling Bear:** ⇐ SD + SE ⇒↘↓↘⇐↗↑↗
- Salmon Hunting:** ⇐⇒ SD + CE
- Violence Upper:** ficando em pé, SE
- Violence Claw:** ficando em pé, SE, SD
- Kuma Kijinken:** ⇒⇒ SD
- Kurenai Gaeshi:** ⇐← SD + CD + CE
- Deadly Step:** com o inimigo caído, ↓ CD

ARREMESSOS

- Bear Headbutt:** ⇒⇒ SE + CD
- Cheerful Ball Up:** ⇒↘↓↘⇐⇒ SD + SE

JULIA CHANG

GOLPES DE IMPACTO

- Tsuuten'hou 1:** SE, SE, SE
- Tsuuten'hou 2:** ↘ SE, SE
- Zensoutai:** agachando, CD (continue com SE ou CD ou ↓ CD)
- Soukuuhou:** ficando em pé, CD
- Resshintou:** pulando alto e para frente, CD + CE
- Zansui:** ficando em pé, SD (continue com SE, SE)
- Totsusoushou:** SD + SE
- Housui:** ↘ SD (continue com SE)
- Shoutai:** ↘ CE
- Take Back:** acerte SD e ⇐
- Kousoutai:** ande agachado e CD (continue com CE)
- Zesshou Tsuuten'hou:** → SE + CD
- Tenshintai:** CD + CE, CD
- Koshintchuu:** ⇒⇒ SE
- Shippo Shouken:** ↓↘ SD
- Renken:** SE, SD

- Shippo Houtchuu:** ↓↘ SD
- Zansui Houtchuu:** ficando em pé, SD, SD
- Soukyuutai 1:** ↘ SE, CD, CE
- Soukyuutai 2:** SE + CD, CE
- Soukyuutai 3:** SE, SE, CD, CE
- Zangeki:** CE, SD
- Renken Daiten Housui:** SE, SD, SE
- Shoutai Tsuuten'hou:** SD + CE, SE
- Renkenkyaku:** SE, SD (continue com CD ou CE)
- Zansui Combo:** ficando em pé, SD, CD (continue com SE, CD ou ↓ CD)
- Zansui Soukyuutai:** SD, SE, CD, CE
- Zangeki Combo:** CE, SD, CD (continue com SE, CD ou ↓ CD)
- Zangeki Tsuuten'hou:** CE, SD, SE, SE
- Zangeki Soukyuutai:** CE, SD, SE, CD, CE
- Zangeki Houtchuu:** CE, SD, SD
- Housuiyaku:** ↘ SD (continue com CD ou CE)
- Jinkyaku Combo:** CD, CD (continue com SE ou CD ou ↓ CD)
- Koshinrenkou:** ⇒⇒ SE, CD
- Tenhou:** ⇒ SE (continue com SD)
- Shippo Rentchuu:** ↓↘ SE, SD

ARREMESSOS

- Full Nelson Suplex:** ↘ SD + SE
- Mad Axe:** ↓↘⇐⇒ SD
- Front Suplex:** ↓↘ SE + CE
- Japanese Ocean Cyclon Suplex:** ↓↘↓↘ SD + SE
- Contragolpe baixo:** ↓ (ou ⇐) SD + CD (ou SE + CE)

PROJECT GUN JACK

GOLPES DE IMPACTO

- Hell Press:** ↘ SE + CE
- Spring Hammer Punch:** deitado, ↓ SD + SE
- Machine Gun Knuckle:** ⇐ SE, SE, SE, SE, SE, SD
- Machine Gun Knuckle PJ:** ↓↘ SE, SE, SE, SD
- Straight, Elbow and Hammer:**

SD, SE, SD

Hammer Combo: SE, SE, SE

Double Hammer: SD + SE, SD + SE ou ficando em pé, SD + SE, SD + SE

Swing Knuckle: ande agachado e alterne SD e SE (até 3 vezes)

Megaton Punch: ←↙↘↘↘ SD

Gigaton Punch: ←↙↘↘↘ (continue girando o direcional) SE

Power Sizzles: ⇒⇒ (ou ⇒ ou →) SD + SE

Hip Press: ↻ CD + CE

Sentar: ↓ CD + CE

Blood Fan: sentado ou depois de um Hip Press, alterne SD e SE (até 4 vezes)

Wild Swing: ↓↘ SE, SD, SE, SE

Hammer Rush 1: ↓ SE, SE, SE, SD → (ou ↘ ou ↓) SE

Hammer Rush 2: ↓↘ SE, SD, → (ou ↘ ou ↓) SE

Hammer Rush 3: ↓↘ SD → (ou ↘ ou ↓) SE

Bravo Knuckle: ↓ SD + SE

Sizzles Combo: → (ou ⇒) SD + SE (continue com SD + SE ou ↘ SD)

Meltdown: agachado, ↘ SD + SE

Sit & Hip Press: sente e CD + CE

Megaton Sweep: ←↙↘↘ SE

Megaton Strike: agachado, SE, SD

Violence Upper: ficando em pé, SE

Cussac Combo: ↙ CE, CD, CE, CD, CE

Upper Rush: ↘ SE, SD, SE, SD

Exploder: ←↙↘↘↘ SE

Darkness Cutter: ⇒ CD, SE

Head Sliding: → (ou ⇒) CD + CE

Dive Bomber: CD + CE (CD + CE, CD + CE para mais distância)

Lightning Hand: ↘ SD + CE

Tcherno: agachado, SD + SE

ARREMESSOS

Pile Driver: ↙→ SD + SE

Back Breaker: ↓↙← SD

Piramide Driver: ↓↘→ SE

Catapult Throw: ↘ SD + CD

Catapult Throw +: ↘↘ SD + CD

Punishment Drop: ↗ SD + SE (continue com ↓↘ SD)

Slapping Down: ↙ SD + CE

Jawbreaker: ⇒→ SD + CE

Hell Press: ↘ SE + CE

(continue com SD + SE)

HEIHATCHI MISHIMA

GOLPES DE IMPACTO

One Two Punch: SE, SD

Rasen Shuujikyaku: ↻ CD, CD

Fuujinken: ⇒↘↘↘ SD

Kuuzankyaku: ⇒⇒⇒ CE

Right Heel Fall: ⇒ CD

Heel Fall: ficando em pé, CD, CD

Senkou Rekken: SE, SE, SD

Hassaishuu: CD, CE

Raijinken: ⇒↘↘↘ SE

Kikoku Renken: SE, SD, SD

Musou Renken: ↘ SE, SD

Naraku Barai Combo: ⇒↘↘↘

CD, CD, CD (continue com x CD, CD ou x SD ou x SE)

Left Heel Fall: ⇒⇒ CE

Bonken: ↓↘⇒ SD

Gekizankyaku: ⇒↘↘↘ CE

Tizankyaku: ⇒↘↘↘ CE

Risen Kuujinkyaku: ↻ CE, CD

Kijinken: ⇒⇒ SD

Kageashi: ←↙↘ CD + CE

Kawara Wari: agachando, SE (continue com SD)

Onigeta: com o inimigo caído, ↓ CD

Onigawara: ↓ SE + CD

Rashoumon: ← SD

Tamonsatsu: ⇒ SE, ← SD

(continue com SE ou CD)

Ittetsu: quando contra-atacado com chute direito, ⇒

Goushouha: SD + SE

Gekigoushouha:

⇒ SD, SD + SE

Kikoku Goushouha:

SE, SD, SE, SD + SE

ARREMESSOS

Super Headbutt:

⇒⇒ SD + SE

Headbutt Showdown:

⇒⇒ SE + CD

BRIAN FURY

GOLPES DE IMPACTO

Sork Club: ⇒ SD + SE

One Two Low Kick: SE, SD, CE

Stopping: ← CE (continue com CD ou SD)

Slicer: ⇒⇒ CE

Gatling Combination:

CE, SD, SE, CD

Rising Combination:

⇒ SE, SD, SE, SD

Quick Sobutt: CE, CE

Sniper Sobutt Combo:

⇒ CD, CE, CD

Southern Cross Combination:

SE, CD, CE

Body Blow: ↘ SD (ou SE)

Lightning Blow: ↘ SE, SE, SE, SE

Mach Punch: ⇒⇒ SD

Double Body Blow: ↘ SE, SD

Body Upper: ficando em pé, SD (continue com → SD)

Lift Upper: ficando em pé, SE

Devil Claw: esquivando, SE

Blazing Combination:

SE, SD, SE, CD

Gatling Plus One: CE, SD, SE, SD

Stopping Triple Punch:

← CE, SD, SE, SD

Phantom Claw: esquivando, SE, SD

Snake Fang: SD + SE ou ↓ SD +

SE ou ↓ SD + SE ou ← SD + SE

Sniper Sobutt: ↑ ou ↻ CE

Flying Heel: ↑ ou ↻ CD

Knee Crash: ficando em pé, CE (continue com CD)

Quick Low Kick: ↓ SD

Leg Slash: ↘ SD

Snake Combination: SE, CD,

SD, SE, SD

Snake Edge: ↘ CE

Side Hammer: esquivando, SD

Gravitron Hammer: ← SE + CD

Quick Gravitron Hammer:

⇒ SE + CD

Sway: ↓↙←

Sway & Smash: ↓↙← x SD

Southern Cross Plus One:

SE, CD, CE, CE

Right Back Knuckle: ← SD

(continue com SE ou com SE, SD ou com CD ou com SE, CD)

Atomic Combination: SE, CD,

SD, CD ou SE, CD, SD, SE, CD

Freeze Combination:

← CE, SD, SE, CD

Short Upper: ficando em pé, SD + SE

Side Claw: ↓ CD + CE

Flyinh Neel Kick: ←← CD

ARREMESSOS

Death Messenger:

↓↘↘↘ SD + SE

Contragolpe baixo: ↓ (ou ↘)

SD + CD (ou SE + CE)

OGRE

Os golpes valem tanto para antes (forma 1) ou depois da transformação (forma 2)

Kan'nen Shouheki: ← SD + SE (contragolpe - somente para a forma 1)

Awase Zuki: ⇒⇒ SD + SE

Migi Shoutei Utchi: ⇒ SD

Seiraiken: ←← SD + SE

Double Face Breaker: ↘ SE, SD

Leg Bazooka: ⇒⇒ CD

Sidewinder: ← SD + CE

Lee Sliding: ⇒⇒ x CD + CE

Lee Kick Combo: ↓ CD x CD

Blazing Kick: ↓↙ CD

Infinity Kick Combo: ficando em pé, CE, CE ↓ CE, CE repetido (continue com ↓ CE repetido ou

↑ CE repetido)

Cold Blade: ↓↘ SD

Right Hand Stab: ↓⇒ SD

Cat Thrust: ↓⇒ SE

Bloody Sizzles: ↘ SD + SE

Hammer Heel: ⇒→ x CD

Snake Blade: ↓ CE, CE, CE

Enzui Giri: ⇒⇒ CD + CE

Black Shoulder Attack:

→ SE + CD

Jump In Knuckle Bomb:

↑ (ou ↻) x SD + SE

Jump In Super Knuckle Bomb:

↑ (ou ↻) x SD + SE ↓

Super Knuckle Bomb:

↑ (ou ↻) SD + SE ↓

Kunai Giri: ← SD

Kunai Gake: ⇒⇒ x SD

Majinken: ficando em pé, SD

Ryuusha Geri: ↻ CE

(continue com SD)

Snake Kick: ↓ CE, CE ↓ CE

Hunting Hawk:

↻ CE, CD, CE

Kateal Quatro: ⇒→ SD

ARREMESSOS

Zangetsu: ↘↘ SE + CE

OGRE (FORMA 2)

GOLPES DE IMPACTO

Holocaust Napalm: SD + SE

Blazing Inferno: ↓ SD + SE

Hurricane Mixer: ↘ SD + SE

Low Tail Cutter: ↓ CD + CE

Middle Tail Cutter: ↘ CD + CE

Double Tail Cutter: ↘ CD + CE,

CD + CE

Spin Tail: ↑ CD + CE

Another Dimension: caído, CD + CE

Demon Bite: ande agachado e SD + SE



ESPORTE TOTAL

P.STATION

■ Escolha o seu tipo de corrida e em que país você quer pilotar seu carro

Grand Tour Racing é um jogo de corrida completo. Ele tem cinco tipos de carros, um montão de pistas em seis países e, o melhor, oponentes espertos que não facilitam nas ultrapassagens. As pistas são bem longas e variadas. Todas recriam muito bem o visual dos países que representam e, com isso, trazem também diversas variações de tempo, como chuva e neve. Por isso, os novatos vão sofrer um pouco para dirigir no começo. Os vários tipos de carros oferecem diferentes



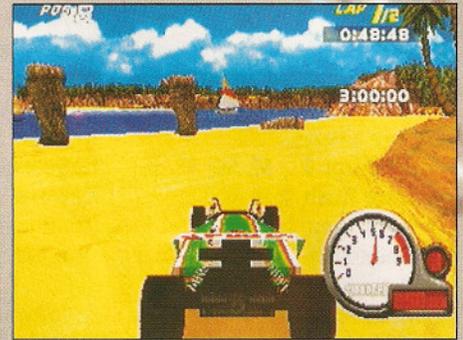
DICA: para controlar seu carro nas curvas fechadas, use os botões L1 e R1 com o direcional. Senão, você só vai comer poeira



DICA: quase todas as pistas de Moscou têm curvas de cotovelo. Desacelere e preste atenção para seu carro não rodar



DICA: para manter o controle do carro em túneis escuros, preste atenção nas faixas pretas no meio da pista



DICA: evite as areias escuras com o buggy, senão ele não vai querer sair do lugar

Car & Driver Presents Grand Tour Racing '98



DICA: nunca solte o acelerador nas provas de buggy e rally. Se tentar beirar as curvas, vai perder tração e acabar rodando



DICA: muito cuidado em pistas com encostas. Se você se afogar, a corrida já era. Se atolar, manobre com cuidado

modalidades de corrida, como off-road, rally, Indy e ainda um racha pelas ruas das cidades. Outra diversão são os modos time-attack e o four-player via link. **Grand Tour Racing** oferece uma variedade pouco comum em jogos de corridas, que só é prejudicada pelos controles complicados e um barulhinho irritante dos motores.

GRAND TOUR RACING '98	
4 Jogadores	P.STATION
51 pistas	ACTIVISION
5 modalidades	Corrida
FUN FACTOR	
4	
GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4



DICA: não tenha medo de disputar posições contra o computador. Às vezes você consegue mandá-lo para o acostamento

NFL GAMEDAY '98

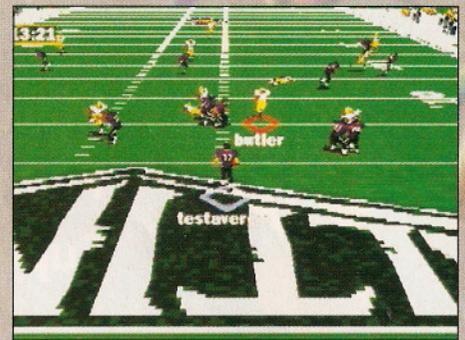
■ Sony manda jogadores de verdade a campo para reproduzir movimentos

Este game de futebol americano vai agradar até aqueles que não são muito fãs desse esporte. O destaque vai sem dúvida para os excelentes gráficos que a Sony preparou para **NFL GameDay '98**. Em vez de capturar um jogador para todas as posições, como a maioria dos outros jogos de esporte, a Sony chamou algumas estrelas da NFL para atuar em suas respectivas posições e fazer o que sabem. Assim, o

DICA: aperte  no instante anterior ao fim da jogada para o computador lhe dar uma assistência perfeita



resultado foi de um total realismo e uma jogabilidade sem igual. Algumas outras novidades estão presentes, como o Arcade Mode e o sistema de controle total para garantir maior liberdade nas jogadas.



DICA: sempre fique esperto em jogadas longas. Recue depois do passe e acompanhe a jogada. Você poderá pular e agarrar o adversário de uma distância inacreditável



resolvem o problema contra os defensores

DICA: não se esqueça de usar os braços nas corridas. Eles

NFL GAMEDAY '98

8 Jogadores **P.STATION**
SONY
futebol americano

FUN FACTOR 5

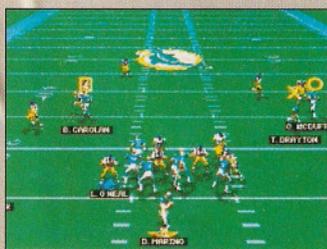
GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	3

■ Como nos bons tempos dos 16 bits, Madden ainda é o melhor futebol americano

NFL GameDay '98 é um bom jogo de futebol americano, mas com certeza, **Madden** é o melhor! Ele é rápido, nervoso e divertido. Voltando com uma jogabilidade eletrizante, como nos títulos para 16 bits, **Madden** traz novidades como a "liquid A.I.", uma espécie de inteligência à parte dos jogadores controlados pelo computador. Agora

eles são capazes de reconhecer as jogadas e se posicionar. Os comentários ficam por conta de Pat Summerall. Apesar de ser bem difícil e complexo, **Madden** possibilita quase o impossível em termos de futebol americano para videogame.

NFL MADDEN '98



DICA: se você pegar a Hail Mary,

mantenha o receptor da direita bem perto da barreira antes de passar a bola

MADDEN NFL '98

8 Jogadores **P.STATION**
ELECTRONIC ARTS
Futebol Americano

FUN FACTOR 5

GRÁFICO	4
SOM	5
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

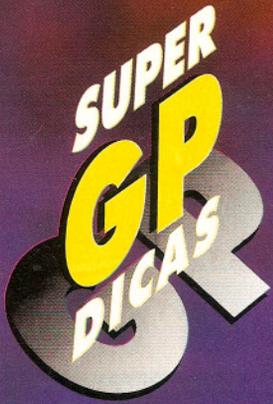


DICA: se correr para a linha de fundo sem um bloqueador para protegê-lo, você vai pular se livrar do último homem para seguir em frente. Se não conseguir, você vai ser esmagado vivo



DICA: use as formações cruzadas

para confundir a defesa. Ajuste-as e espere a defesa se concentrar no meio. Em seguida, entregue a bola para alguém das laterais e mande ver



Os personagens secretos são a atração especial do mês. São seis caras de Marvel vs. Street Fighter e cinco de The King of Fighters '97. Além deles, os chefes de Marvel Super Heroes (Saturn) também entram na onda

ARCADE

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

PERSONAGENS SECRETOS

SOMBRA DE CHARLIE

Segure Start, coloque o cursor em Dhalsim, pressione ↑ por 5 segundos e aperte soco rápido + soco forte, sem soltar o Start. Charlie aparece como uma sombra e tem um golpe novo, o Final Mission (carregue ←→←→ + SS - Hyper Combo nível 3)

MEGA ZANGIEF

Segure Start, coloque o cursor em Black Heart, pressione ← por 5 segundos e aperte soco rápido + soco forte, sem soltar o Start. Mega Zangief não pode defender-se, mas tem super armor infinito.

Seus novos golpes são o Mega Fire (←↓↘↗ + soco), o Aerial Rave (→↘↗ + chute) e o Rising Spinning Lariat (360° + CC - Hyper Combo).

SAKURA COM O ESPÍRITO ASSASSINO

Segure Start, coloque o cursor em Hulk, pressione → por 5 segundos e aperte soco rápido + soco forte, sem soltar o Start. A Sakura possuída pelo espírito assassino fica com os golpes parecidos com o do Akuma. O Hadouken passa a ser horizontal, o Ashura Senku (→↓↘ + SSS), e tem o Shungokusatsu - Instant Hell Murder (SR, SR, →, CR, SF - Hyper Combo nível 3). A sua provocação enche a barra Hyper.

MEPHISTO (PAI DE BLACK HEART)

Segure Start, coloque o cursor em Ômega Vermelho pressione ↓ por 5

segundos e aperte soco rápido + soco forte, sem soltar o Start. É praticamente a mesma coisa que Black Heart, só que um pouco mais forte.

AGENTE AMERICANO

Segure Start, coloque o cursor em M. Bison, pressione ↑ por 5 segundos e aperte soco rápido + soco forte, sem soltar o Start. Os golpes são os mesmos do Capitão América, mas Agente Americano pode fazer combos maiores e tem mais força.

HOMEM-ARANHA COM A ARMADURA NEGRA

Segure Start, coloque o cursor em Ryu, pressione ↓ por 5 segundos e aperte soco rápido + soco forte, sem soltar o Start. Os golpes não mudam, são os mesmos do Homem-Aranha, mas essa versão tem super armor e maior defesa. Porém, os Hyper Combos tiram menos energia.

P.STATION

PERFECT WEAPON

VIDA INFINITA

Comece o jogo e pause. Aperte ao mesmo tempo ○ □ →. Em seguida, aperte R1, R2 e ← juntos. Você vai ouvir um som confirmando a dica. Despouse o jogo e você não vai ser mais atingido.

P.STATION

DARKLIGHT CONFLICT

SUPER PASSWORD

Para ir direto para a última fase, digite esse super password: **HDV MKXVCK**



NINTENDO 64

HEXEN

ENERGIA, GOD MODE, TODAS AS ARMAS E MUITO MAIS

Comece o jogo, pause e aperte C↑, C↓, C←, C→. A opção Cheat vai aparecer. Leve o cursor até ela e aperte A. Agora, para acessar qualquer uma das dicas abaixo, aperte os seguintes botões:

Clipping: aperte o botão C↑ 20 vezes e o C↓

Butcher: aperte C↓, C↑, C←, C→

God Mode: C←, C→, C↓

Vida: C←, C↑, C↓, C→

Visita: C←, C←, C→, C→, C↓, C↑

Para acionar as dicas abaixo, acesse o sub-menu, collect e aperte os seguintes botões:

Todos os artefatos:

C↑, C→, C↓, C→

Todas as chaves:

C↓, C↓, C→, C←, C→

Todos os itens do quebra-cabeças: C↑, C←,

C←, C←, C→, C↓, C↓

Todas as armas: C→, C↑, C↓, C↓



NINTENDO 64

DARK RIFT

JOGUE COM SONORK E DEMITRON E ASSISTA AOS FINAIS



Jogue com Sonork: na tela título, aperte L, R, C↑, C↓, C← e C→

Jogue com Demitron: na tela título, aperte A, B, R, L, C↓ e C

Assistir aos finais: aperte os seguintes botões na tela título e assista aos finais dos personagens abaixo:

Aaron: aperte ↑, C←, R, → ↓, R, R, C←

Demonica: ↑, C←, R, → ↓, R, R, C↑

Demitron: ↑, C←, R, → ↓, L, L, C

Eve: ↑, C←, R, → ↓, R, R, C→

Gore: ↑, C←, R, → ↓, R, R, C↓

Morphix: ↑, C←, R, → ↓, R, R, B

Nikki: ↑, C←, R, → ↓, R, R, A

Scarlet: ↑, C←, R, → ↓, L, L, C←

Sonork: ↑, C←, R, → ↓, L, L, C↑

Zenmuron:

↑, C←, R, → ↓, L, L, C→



NEO GEO

THE KING OF FIGHTERS '97

PERSONAGENS SECRETOS

Na tela de seleção de lutadores, segure Start e, sem soltar, pressione ←→←→←→ A + C. Isso aciona lori dominado pelo sangue de Orochi. Siga com ↑↓↑↓↑↓ B + D, sem ainda soltar o Start. Com isso, Leona de Orochi estará disponível. Ainda segurando Start, faça ↓↘↘↘↘↘ ↖↑ B + C várias vezes até aparecer o time de Yashiro em sua forma real.

GOLPES

Os golpes de lori e de Leona são os mesmos de suas versões normais.

CHRIS - OROCHI

Light Thrust: ↓↘↘ + soco

Moonsault Burst: ↓↘↘

+ soco

Guardian Burn: →↓↘ + soco

Total Haze: perto, ←↘↓↘↘ + soco

***Serpent Wave:** ↓↘↘↘

↓↘↘ + soco

***Orochi Fire Tackle:** ↓↘↘↘

↘↘ + soco

SHERMIE - OROCHI

Thunder Launch: ↓↘↘ + botão

Spiral Thunder Kick: ↓↘↘ + chute

Thunder Arc Slash: ↓↘↘ + soco

***Ankoku Raikohken:** ↓↘↘↘

↘↘ + soco

***Thunder Cannon Kick:**

↓↘↘↘↘ + chute

YASHIRO NANAKASE - OROCHI

Catch Back: ↓↘↘ + soco

Power Back Breaker: perto,

←↘↓↘↘ + soco

Orochi Izuna: ←↘↓↘↘ + chute

Orochi's Heaven & Earth: perto,

→↘↓↘↘ + soco

***Critical Heaven & Earth Drop:**

perto, →↘↓↘↘↘↘↘↘↘ + soco

***Heaven's Gate Storm:** perto,

←↘↓↘↘↘↘↘↘ + soco

***Orochi Stream:** ↓↘↘↘↘↘

+ soco

Obs: * são os golpes fatais.

SUPER GP DICAS

P.STATION

COMMAND & CONQUER

ARMAS E ATAQUES ILIMITADOS, PERSONAGENS FALANDO JAPONÊS

A10 Air Strike ilimitados: comece o jogo e pause. Aperte → ↓ ← ← ↓ → → ↓ ← X □ ○.

Ion Cannon ilimitados: comece o jogo e pause. Aperte → ↓ ← ← ↓ → → ↓ ← X

□ △. **Personagens falando japonês:** digite o password **GODZILLA** e comece o jogo. Durante as batalhas, todos os personagens vão falar japonês.



P.STATION

NBA HANG TIME

PERSONAGENS SECRETOS

Digite os seguintes nomes e códigos no Enter Name menu:

Dan Amrich: AMRICH 2020

Dan Roan: DANR 0000

Sal Divita: DIVITA 0201



Scottie Pippen:

PIPPEN 0000

John Root:

ROOT 6000

Sheridan Oursler:

SNO 0103

Mark Turmell:

TURMEL 0322

P.STATION

DYNASTY WARRIORS

JOGUE COM SUN SHUNG XIANG

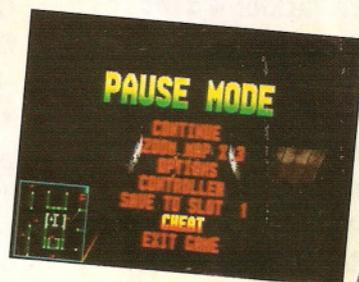


Na tela título, leve o cursor até 1P Battle e aperte ← ← ↑ ↓ △ □, L1, R1. Você vai ouvir um som que confirmará a dica. Agora, na tela fighter-select, leve o cursor até Zhao Yun e aperte ←. Sun Shang Xiang agora vai estar disponível.

SATURN

DIE HARD TRILOGY MENU DE TRUQUES

Logo na primeira tela, em que aparecem diversas informações do fabricante, direitos autorais e outras coisas, aperte C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y e comece o jogo. Ao pausar, haverá uma nova opção disponível com diversos truques bem picantes.



P.STATION

MOTOR TOON GRAND PRIX

OPÇÕES EXTRAS

No menu principal, leve o cursor até o Options. Aí segure L1, L2, R1 e R2 e aperte X. Isso vai levá-lo a um menu com novas opções.

SATURN

HEXEN

MENU DE TRUQUES

Na tela New Game/Options, selecione Options. Em seguida, aperte ↑↓←→, Y, Y, Z, Z, A, X, ↑↓, C e B. Levando o cursor até Miscellaneous, você vai ver uma nova opção, a Cheat, com vários truques e ainda um God Mode.



P.STATION

FELONY 11-79 (RUNABOUT)

CARROS ESCONDIDOS

Para conseguir os diversos carros escondidos, você vai ter de realizar as tarefas abaixo:

PCS: terminar a primeira fase em menos de quatro minutos

GTI: terminar a segunda fase em menos de quatro minutos

DBL: terminar a terceira fase em menos de quatro minutos

VPR: destruir mais de 1 milhão na primeira fase antes de completar 300 segundos

ELS: destruir mais de 2,5 milhões na segunda fase antes de completar 270 segundos

360: destruir mais de 2,5 milhões na terceira fase antes de o tempo atingir a cabine telefônica

GTK: dirigir a mais de 180 km/h no segundo Speed Checker e completar a missão

F1: terminar a primeira missão sem destruir nenhum objeto

PLC: terminar a segunda fase sem destruir nada

TNK: terminar a terceira fase sem nenhuma destruição

P.STATION

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

ESCOLHA ALEATÓRIA DE PERSONAGENS

Na tela de seleção de personagens, aperte e segure simultaneamente L1, L2, R2 e R1 e escolha o seu personagem aleatoriamente.



P.STATION

BUSTER BROTHERS COLLECTION

SELEÇÃO DE FASE E MODO EXPERT

Seleção de fase: na tela Select Game,

escolha o B. Buddies, e

selecione Game Start na tela seguinte. De volta à tela Select Game, leve o cursor até Normal, aperte e segure ↓. Ainda segurando esse botão, aperte X. Depois de escolher seu personagem você pode selecionar a fase que quiser.

P.STATION

XEVIOUS 3D/G

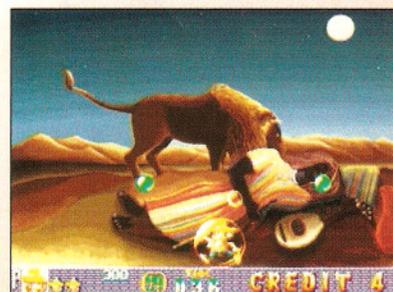
JOGUE COM HEIHACHI



Na tela título, aperte e segure simultaneamente ←, X, ○ e Start até sua nave transformar-se em Heihachi.

Modo Expert:

na tela Select Game, leve o cursor até Normal, aperte e segure X nos dois controles. Isso vai aumentar razoavelmente a dificuldade do jogo.



SUPER GP DICAS

NINTENDO 64

TETRISPHERE

ACESSE TODOS OS NÍVEIS

Para isso, entre com seu nome como saturno, nave espacial, foguete, coração e caveira.

JOGO BÔNUS

Assine seu nome como LINES.

MÚSICAS BÔNUS

Na hora de colocar o nome, entre como G, cabeça de um alien, MEBOY.

SATURN

MARVEL SUPER HEROES

USE OS CHEFES

Termine uma vez o jogo e, na tela de seleção de lutadores, (com o shortcut em off) faça: ↓↓ e chute rápido, sem soltá-lo, chute médio, sem soltá-lo, chute forte para usar Dr. Doom; ↑↑ e soco forte, sem soltá-lo, soco médio, sem soltá-lo, soco rápido para usar Thanos.

DICA DO LEITOR

P.STATION

THE KING OF FIGHTERS '96

USE OS CHEFES

Para usar os chefes Goenitz e Chizuru Kagura, basta fazer o seguinte código na tela de seleção de personagens: segure Start e, sem soltar, faça ↑ + ○, → + □, ← + X, ↓ + △. Agora é só detonar com os chefes.

GOENITZ

Are you here?: ←↓↘↗ + soco

Wind Cutter: ↓↘← + soco

Wind Hide: ↓↘← + chute

CRÉDITOS

Para ver os créditos entre seu nome como CREDITS.

PERSONAGENS SECRETOS

Na tela de NEW NAME, pressione L, C↑, C↓ para trazer os personagens secretos.

DR. DOOM

Plasma Beam: ↓↘↗ + soco

Photon Shot: →↘↓↘← + soco

Molecular Shield: →↘↓↘← + chute

Vôo: ↓↘← + os três botões de chute

Photon Alley (Infinity Special): ↓↘↗ + 2 botões de soco quaisquer

THANOS

Titan Crash: ←↘↓↘↗ + soco

Death Sphere: ↓↘↗ + chute

Gauntlet Gem Special (Infinity Special): ←↓↘ + botão

Real Maiden Masher: ↓↘←↘↓↘↗ + soco

Typhoon Smasher: perto, →↘↓↘←↔↘↓↘← + soco forte

CHIZURU KAGURA

Break Down: ←↘↓↘↗ + soco

Dashing Illusion Blow: →↘↓↘← + botão (+ ↓↘↗ + botão para mais um golpe)

Illusion Uppercut: →↓↘ + soco

Seal Power (fatal): ↓↘←↘↓↘↗ + soco (o inimigo não pode usar os especiais enquanto pisca)

Mystic Smash: ↓↘←↘↘← + chute

Fábio Kenji Watanabe, SP

SATURN

CRIME WAVE



MODO ARCADE

Para jogar Crime Wave com tela estilo arcade,

segure L e pressione X + Y ou Y + Z.

DICA DO LEITOR

NINTENDO 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

CABEÇÃO

Na tela título, faça no direcional C: ↑↑↓↓↔↔↔↔. Depois siga com B, A, segure Z e pressione Start.

TIMES EXTRAS

Na tela-título faça ↑ L ↑ L ↓ L ↓ L ← R → R ← R → R B A. Depois, segure Z e pressione Start.

Lincoln Corrêa de Souza, SP

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

NEO GEO CD: NUNCA FOI TÃO BARATO TRAZER O ARCADE PARA CASA.

DESTAQUES

R\$ ~~24,90~~ CADA



KING OF FIGHTERS '97



REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL



SAMURAI SHODOWN 4

NEO GEO CD

NOVO PREÇO

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



JÁ VEM COM 2 CONTROLES
E 6 JOGOS GRÁTIS.*

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

TOP 10

R\$ ~~24,90~~ CADA



1 KING OF FIGHTERS '96

NOVO PREÇO
79,90



2 METAL SLUG



3 REAL BOUT FATAL FURY



4 AERO FIGHTERS 2



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

6 SUPER SIDE KICK 3

7 ART OF FIGHTING 3

8 PLEASURE GOAL

9 WORLD HEROES PERFECT

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

CLÁSSICOS - R\$ 45,90 CADA

ART OF FIGHTING 1

FATAL FURY 1

GHOST PILOTO

NAM 1975

SUPER SIDEKICKS 1

ART OF FIGHTING 2

FATAL FURY 2

KARNOV'S REVENGE

NINJA COMBAT

SUPER SIDEKICKS 2

BASEBALL STARS 2

FATAL FURY 3

KING OF FIGHTERS '94

SAMURAI SHODOWN 1

THE SUPER SPY

BLUE'S JOURNEY

FATAL FURY SPECIAL

KING OF MONSTERS 2

SAMURAI SHODOWN 2

TOP HUNTER

CROSSED SWORDS

FOOTBALL FRENZY

MUTATION NATION

SENGOKU 1

WORLD HEROES 1

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

LIGUE
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA
EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

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

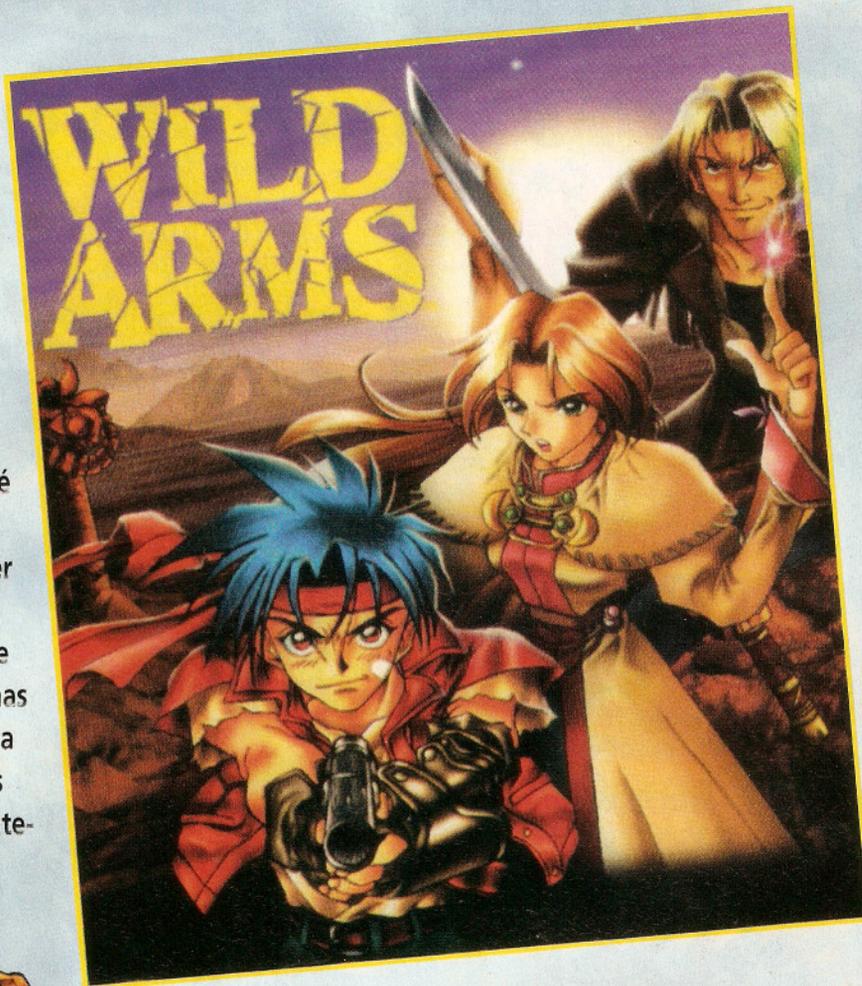
DETONADO

P.STATION



Por Marcelo Kamikaze

Chegou a hora de dar um fim na guerra entre os Metal Demons e os caras de Filgaia. Na pele dos três personagens do jogo, você tem de recuperar o Tear Drop, artefato capaz de acordar a Queen Demon do seu sono de Cinderela. A tarefa é difícil. Muita gente que está jogando Wild Arms vai levantar as mãos para o céu ao ver este detonado. É preciso saber usar a tecnologia, a espada e a magia. Sempre que houver verba, aumente a força de suas armas e magias. Use bastante os hints de Jack para que ele aprenda a usá-los. Aproveite-se dos inimigos que dão muita experiência: enfrente-os várias vezes e suba de level. Compre sempre itens que aumentam a saúde e o poder. Defina você mesmo o rune de cada personagem. Além disso, muna-se de toda paciência do mundo e reze bastante.



WILD ARMS

1 Jogador **P.STATION**
Memory Card **SONY**
RPG

FUN FACTOR

5

GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

OS COMANDOS DE CAMPO



Ver itens e selecioná-los



Ver magias e armas



Equipar personagem

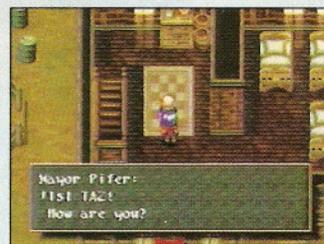


seleciona batalha manual ou automática (5 tipos)



Ver energia, equipamentos, tools e atributos

INTRODUÇÃO RUDY



Vá para casa do prefeito (Mayor) e pegue Bomb Tool. Siga para Berry Cave. Puxe as alavancas e mova as estátuas. Exploda o fundo da sala antes de falar com Tony. Lute com Zumbie. Em Adlehyde, saia da cidade

INTRODUÇÃO JACK



Use hanpan para pegar o baú e acionar o botão do outro lado do buraco. Pise nos botões vermelhos para abrir os portões. Use Hanpan de novo para acionar o botão vermelho e fique em cima do outro. Depois saia da templo

INTRODUÇÃO CECÍLIA



Fale com a professora na sala de aula e com o garoto na biblioteca. Pegue Pocket Watch com o anjo no segundo andar e use na biblioteca. Volte e fale com irmã Mary (sister). Fale com a garota na passagem da esquerda sobre os switches nas estátuas. Vá para as estátuas que estão no corredor do meio. Acione os switches e coloque as estátuas uma de frente para a outra. Fique entre elas e use Tear drop

SECRET LIBRARY



Use Tear drop para entrar em Secret Library. Jogue as caixas nos cristais. Pegue os três livros e atire-os no fogo. Leia o livro que está na mesa e lute com Book Monster. Siga para Adlehyde

ADLEHYDE CASTLE



Vá ao castelo e fale com o rei. Procure Emma e fale com ela. Pegue Cecilia, Jack e depois Rudy

LOLITHIA'S TOMB



Suba para o lado esquerdo e fale com Emma. Use hanpan para pegar os itens dos baús amarelos, pois eles explodem. Use Bomb Tool e exploda as pedras verdes. Pule no local da foto e use hanpan para acionar o botão. Use Tear Drop na porta mágica. Aperte o botão atrás da estátua e coloque os blocos nos lugares marcados. Use Tear Drop outra vez na porta e lute com Magtortous. Encontre Golem e informe Emma



RUIN'S FESTIVAL



He has a red balloon. He should be easy to spot. Please help me!



Volte para Adlehyde, entre e durma. Vá para o festival. Encontre Emma e receba 500 gellas. Brinque com os jogos e compre Small Flowers para a sorte. Fale com a mulher (foto) e volte à cidade para achar o garoto do balão vermelho. Salve o máximo de pessoas possível e encontre Cecilia na entrada do castelo. Vá ao quarto do rei e fale com ele. Aí vá para a cozinha e fale com o chefe

ADLEHYDE CASTLE



Fale com Cecilia no quarto dela. Fale com o ministro Johan no war council. Saia de Adlehyde e siga para Mountain pass

MOUNTAIN PASS



Pegue Ligther Tool. Volte e acenda a lanterna. Enquanto você passa entre as cavernas, Jack adquire Fast Draw. Pegue Magic Map logo depois de deixar a segunda caverna (foto)

MILAMA



Fale com a mulher sobre Shrine Guardian. Vá para o pub e fale com o dono sobre Guardian Temple. Pegue Holy Medal



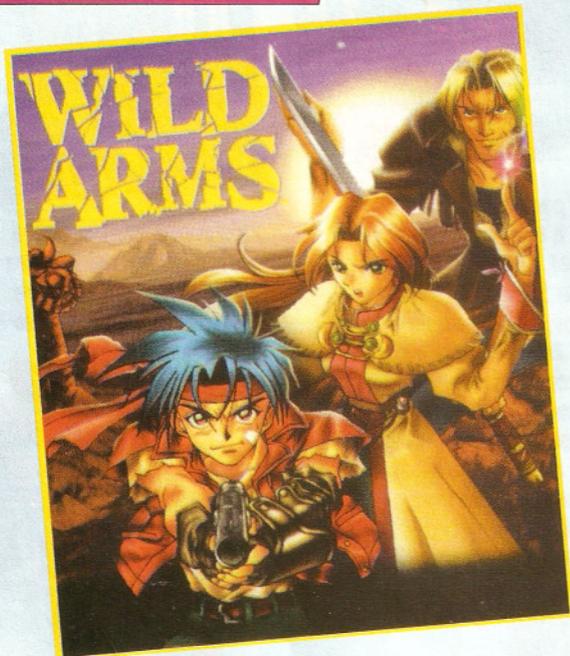
GUARDIAN SHRINE



Acenda as tochas em ordem (horário) 2, 10, 6 e 12. Se estiver correto, todos os outros vão acender. Volte, desça as escadas e use Holy Medal na porta do centro. Acenda as tochas seguindo esta sequência 2, 5, 1, 6, 3, 7 e 4. O grupo vai se separar. Selecione um de cada vez e siga em frente para uni-los de novo. Pegue Fire, Wing e Earth Runes *Continua*

DETONADO

P.STATION

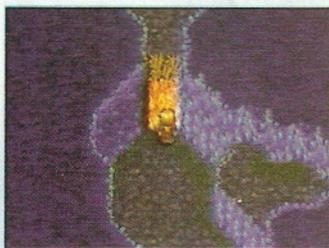


BASKAR VILLAGE



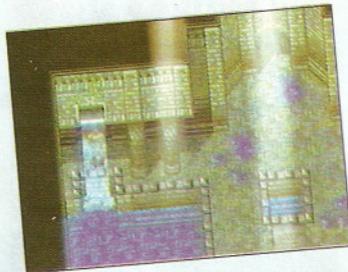
Fale com chefe (foto).
Siga para o Mount Zenon

MOUNT ZENOM



Empurre as estátuas para abrir as portas. Use Lighter e coloque fogo nas folhas para achar o botão. Pegue Fast Draw nos cinco baús que contém Heal Berries. Quando chegar ao topo lute com Orga. Pegue Summit Rune

ELW PYRAMID



Volte para Bakar e fale com o chefe. Pegue Kizin Fire. Vá para Elw Pyramid e use Kizin Fire no forno atrás da água (foto). Transporte-se e siga para Saint Centour

CAGE TOWER



Use Key Plate para entrar. Pegue Prism Laser Arm na caixa de metal. Suba pela escada da direita, desça pela da esquerda e suba novamente pela da direita

SAINT CENTOUR



Fale com o segurança e diga yes. Pegue a Key Plate para Cage Tower na Police Station e leia o diário. Vá para a estátua e pegue Saint Rune. Pegue a Duplicator Key descendo a escada na casa. Siga para Elw Pyramid 2

PORT TIMMEY



Fale com Bartholomew no pub. Exploda a caixa e fale com o garoto que estava dentro. Pegue Fast Draw. Vá para o deserto e encontre Maze of Death



MAZE OF DEATH



Pise nos botões para as escadas aparecerem. Empurre as quatro estátuas para liberar a passagem das estátuas verdes. Pegue a Cristal Bud. Agora você tem três minutos para voltar onde está o save point. Exploda a parede (foto). Lute com Chaos e pegue Death Rune

SWEET CANDY



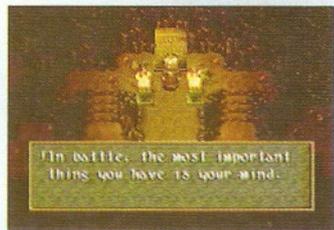
Dê Cristal Bud para Bartholomew no pub em Port Timmey. Fale com o garoto ao lado do pássaro. Responda certo: bride walks foward, Olivia Clare, Bartholomew, Sweet Candy, Old Moon, Right Hand, Cristal Bud, 8th, Lucadia e I'm too embarrassed. Lute com Zed, ache Lady Harken (foto) e pegue Thunder Rune. Fale com Bartholomew e pegue Reward e Wand Tool

ELW PYRAMID #3



Use a Duplicator Key para entrar e sair da pirâmide em que você saiu. Siga para Milaya. Use Wand Tool no cachorro que guarda a casa. Pegue Radar Tool

SAND RIVER



Fale com o macaco e siga-o pela passagem escura (use wand). Pegue Orb of Power. Ao sair do save point há um lugar para cair no rio. Acenda as tochas e pegue fast draw

SHIP'S GRAVEYARD



Fale com a menina sobre Pleasing Garden. Fale com Dave sobre sua mulher. Siga para Pleasing Garden no deserto

PLEASING GARDEN

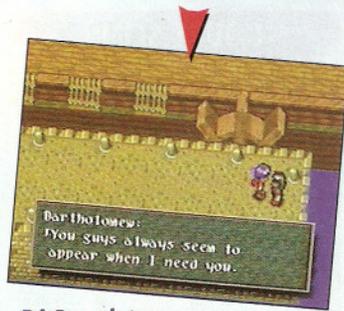


Entre pela porta da direita e saia pela da esquerda. Olhe pelas janelas. Ache o botão e acione-o. Use Bomb Tool para fazer Gigamants sair da terra. Lute com ele e jogue sua cabeça no cristal.

Pegue Grapple Tool. Use os transportadores (direita, esquerda e centro) para pegar o Bracelet e Flash Rune. Volte para Ship's Graveyard



SHIP'S GRAVEYARD



Dê Bracelet a Dave para pegar Sonic Vision Force. Fale com Bartholomew, durma uma noite e fale de novo com ele

GHOSTSHIP



Leia Log Book. Fale com os esqueletos e acione o botão ao lado da cama (foto). Você ainda não pode pegar os baús

SHIP'S GRAVEYARD



Vá para a praia e pegue os baús que estavam no navio

INNER SEA



Agora você tem o navio. Siga pelos mares e pegue as garrafas. Vá para Elw Pyramid 1, 2, Lolithia's Tomb e Adlehyde para pegar alguns itens

ELW PYRAMID



Selecione Jack e use Grapple Tool para conseguir alguns itens a mais

ADLEHYDE



Adquira Fast Draw com o homem ao lado do mercado (foto). Comece a fazer doações para a cidade (foto). Doe até 100.000 gellas

ROSETTA TOWN



Encontre Mariel e olhe a flor no jardim ao lado da casa. Siga para Forest Mound para pegar Arnica Herb. Volte para Rosetta e entregue Arnica Herb ao Mayor (prefeito). Fale com Jane na entrada da cidade



VOLCANNOM TRAP



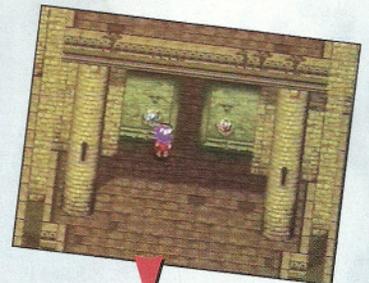
Pegue Rocket Launcher Arm. Mova os pilares roxo e use Grapple Tool para atravessar de um lado para o outro. Lute com Belsek. Pegue Red Malice

TRIPILLAR



Vá com Jack pela esquerda. Examine a estátua e adquira Fast Draw. Vá com Cecilia pelo centro e com Rudy pela direita. Coloque cada um em cima de um diamante azul no terceiro andar. Coloque cada um em frente de uma estátua (foto) no sexto andar. Lute contra Mage Fox. Pegue Blue Virtue

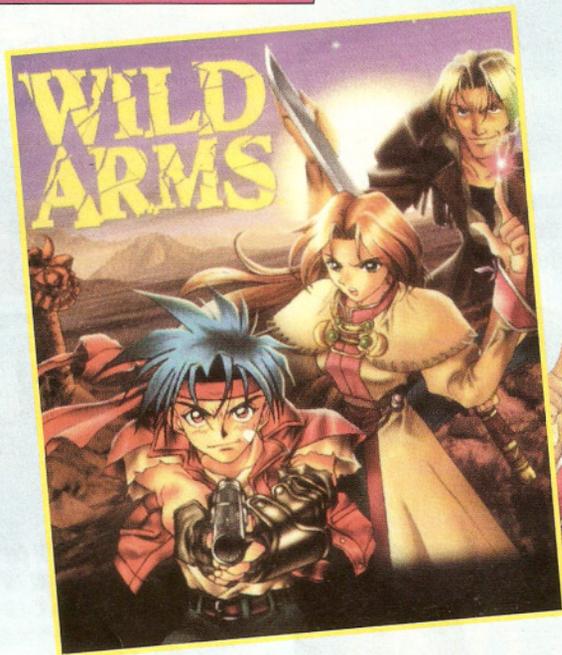
GIANT'S CRADLE



Continua

DETONADO

P.STATION



COURT SEIM



Fale com Maxwell. Fale com Jane antes de ir dormir. Pegue Protector Force

PHOTOSPHERE



Exploda os pilares de eletricidade. Após destruir um deles, pule para o outro nível. Vá para corredor eletrificado e saia. Na volta, você encontrará Blue Robed Figure. Ele vai abrir a porta para você. Pegue Twin Orbs Arm. Pegue Tear Drop Tool no topo das longas escadas e volte ao corredor eletrificado. Fuja das luzes, se o pegarem haverá uma luta e você voltará ao início da sala. Lute com Lolithis e depois Mother

GIANT'S CRADLE



Coloque Red Malice no local à direita e Blue Virtue à esquerda para abrir a porta. Tente correr das lanças. Às vezes você tem de parar para não cair nos buracos. Volte para Adlehyde e fale com Emma (foto)

EPITAPH SEA



Use a Wind-Up-Key na máquina que está na entrada. Use Wand Tool no Black Shadow (foto) e siga o mesmo caminho que ele fizer até a porta. Fale com ele de novo quando parar, ele abrirá a porta. Use Hanpan no buraco na parede (foto) e acione o botão. Pegue a Metal Bird Book. Vá à porta com a password METAL BIRD. Use a Duplicator Key para pegar três baús. Pegue Roller Skates Tool. Use Wind-Up-Key nas três máquinas e adquira Fast Draw. Lute com Boomerang e Luceid. Pegue Rune Drive

SACRED SHRINE



Há duas salas que pedem Duplicator Key. Adquira Fast Draw examinando a estátua. Ache o cachorro, ele vai virar monstro. Lute com Agaless. Use Hanpan no garoto que odeia ratos. Fale com a mulher. Estas são as respostas para as perguntas de Hanpan: Saint Centour, Huddling against your body, Go through with human, Go in with humans e Villager became monster. Vá ao garoto vigiando a porta. Elimine-o e entre para enfrentar Alhazad. Pegue Rune Drive. Volte para Court Seim e fale com Nicholai

DRAGON SEA SHRINE



Empurre os blocos nos quadrados negros. Pegue Vase Tool na última sala com blocos. Volte ao save point e suba a escada. Use Vase Tool para apagar o fogo e acione o botão vermelho. Fale com Lucadia. Lute com Lady Harken. Pegue Triton Rune e Fast Draw

COURT SEIM



Desça as escadas na grande casa e fale com Maxwell. Pegue a Wind-Up-Key

FORGOTTEN RUINS



Siga para Forgotten Ruins e pegue Ocaria. Pegue as outras garrafas que estão no mar

OUTER SEA



Siga para Desert Island, Photosphere, Snow Ravine e Ancient Arena e adquira mais alguns itens

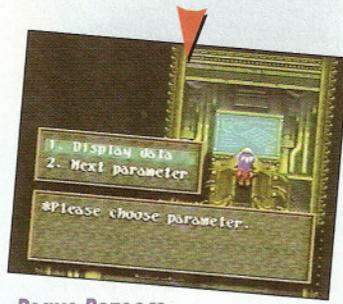
DEAD SANCTUARY



Exploda o fundo da sala atrás da estátua. Vire a estátua para esquerda para abrir a porta da esquerda e vice versa. Empurre a estátua vermelha para a esquerda, a dourada para o centro, a azul para a direita e exploda a estátua verde. Use Tear Drop na porta em frente ao save point. Lute com Boomerang e Luceid de novo. Pegue Lion e Goddess Idols das estátuas. Pegue High Guardian Force. Siga em frente e Jack lutará com Zoa Zein para adquirir mais um Fast Draw

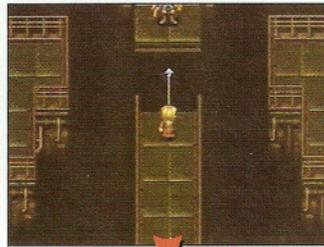


DEMON'S LAB



Pegue Bazooça Arm. Vá para o terminal da direita (foto) e selecione Change Display e depois Display Data. A password para a porta do meio é DEMON GATE. Lute com Lady Harken. Adquira Fast Draw

GATE GENERATOR



Encontre Zed outra vez. Use Grappling para chegar até ele (foto). Siga-o. Use Roller Skates para cruzar a ponte eletrificada. Puxe a alavanca para desligar a eletricidade. Siga Zed de novo. Puxe as alavancas 1, 2 e 3 da esquerda para a direita. Volte à alavanca 2 e acione-a outra vez. Caso Zed o prenda, use Watch para escapar. Lute com Diablo. A password é IT DOESN'T MATTER

ROSETTA TOWN

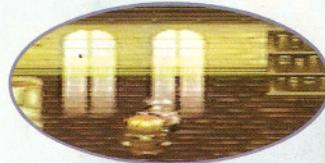


Fale com Mariel. Siga para Forest Mount

TARJAN



Ande pela vila e encontre Spirit Key (foto)

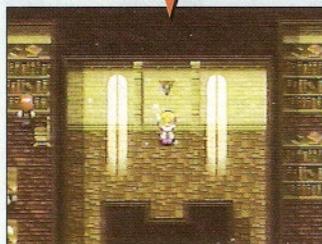


FOREST PRISON



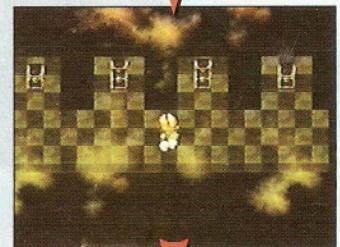
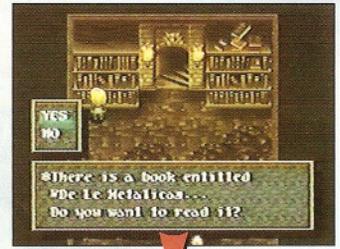
Encontre o grande baú e use a Spirit Key. Siga o espírito até a cachoeira para pegar Life Rune. Volte e desça a escada para sair da floresta

YASSIM'S LAB



Fale com Vassim e depois com Rudy. Use Forest Mound e transporte-se para o dia atual. Siga para Curan Abbey e entre na Secret Library (foto). Procure na prateleira de livros o livro De La Metallica e diga yes

DE LA METALLICA



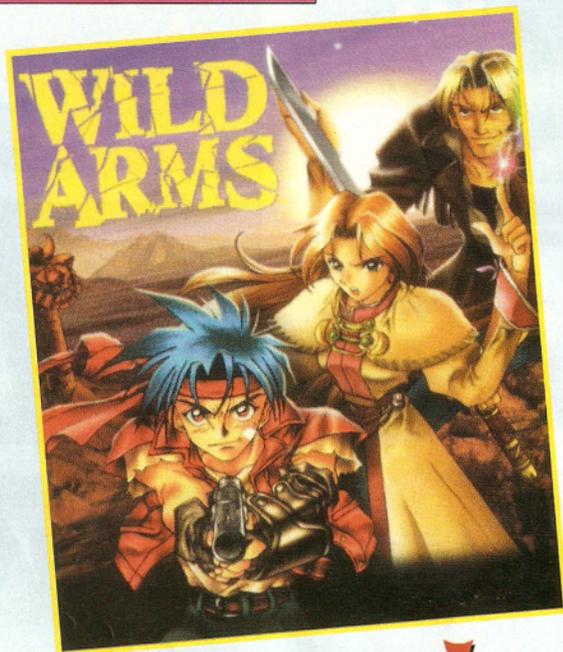
Use Watch Tool três vezes na porta (foto) para poder entrar. Pegue todos os livros (são oito) para adquirir mais um Fast Draw. Abra os baús 3 e 4 da esquerda para a direita. Leia a placa em frente das duas portas e siga esta sequência: esquerda, (leia a placa de novo) direita, direita, esquerda e direita. Pegue Hades Rune de Duras Drum



Continua

DETONADO

P.STATION

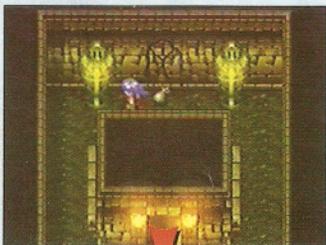


YASSIM'S LAB



Fale com Vassim e depois com Rudy. Pegue Rudy, fale com Vassim de novo e pegue Fury Shot. Pegue Secret Tool explodindo a caixa

GEMINIS CORPSE



Exploda o fundo da sala. Pegue as jóias das estátuas e use-as para abrir outras estátuas. Exploda a parede atrás do baú e pegue mais duas jóias. Pegue e use a Glove Tool para jogar o pilar roxo do outro lado. Durante a fase, pegue a Phaser Arm e a Black Pass

SHIP'S GRAVEYARD



Vá para Adlehyde e fale com Emma. Use Black Pass na prateleira onde estão os livros no mercado. Ai você vai poder entrar no mercado negro. Vá para o castelo e ache Emma. Siga para Graveyard e vá para a praia pegar o segundo Gemini Circuit. Volte para Adlehyde e fale com Emma de novo

PANDEMONIUM



Acione o diamante laranja/azul para abrir as portas. Lute com Turask. Fale com Hanpan e saia pelo buraco da sela. Siga os caminhos e ache a alavanca. Puxe-a. Selecione Cecilia e acione o diamante para abrir a passagem para Jack. Selecione Jack e pise no botão vermelho para liberar a barreira para Rudy. Selecione Cecilia e acione o diamante para Rudy passar. Selecione Jack e acione o diamante para Cecilia passar. Selecione Cecilia e pise no botão vermelho para Rudy passar. Coloque cada um deles em cima de um botão azul para reuni-los. Volte à sala do meio e lute com Demon Prophet

ARCTICA CASTLE



Pegue Wild Bunch. Vá para a direita e suba a escada que vai dar no trono do rei. Selecione Jack para pegar mais um Fast Draw

BASKAR UILLAGE

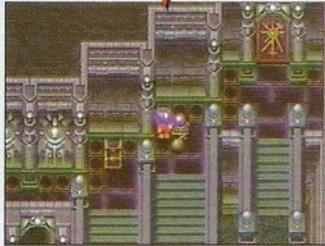


Fale com o cachorro do chefe e siga para Adlehyde. Pague 100.000 para a restauração final. Vá para o pub e fale com o novo garoto. Ele lhe dará Dispellado. Siga para o círculo de pedra próximo a Baskar e examine as pedras nesta ordem: noroeste, sudoeste, sudeste, nordeste, oeste, sul, leste e norte. Depois entre no Illusion Temple, no centro



KA DINGEL





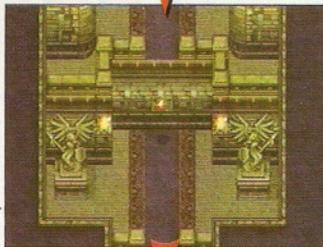
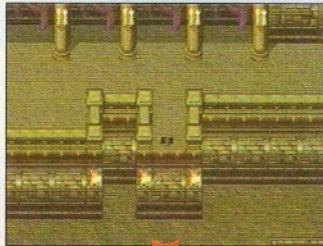
Vença Boomerang e Luceid, volte à entrada e pegue Saber Fang. Acione o botão vermelho para a estátua aparecer e coloque-a no quadrado negro. Empurre-a outra no buraco e coloque-a no lado esquerdo da porta. Acione o primeiro e o segundo botões, da esquerda para a direita. Use Bomb Tool na pequena esfera para abrir a porta. Acione todas alavancas

MALDUKE



Exploda os pilares elétricos e siga o cano para pegar Arch Smasher Arm. Jogue o pilar roxo para o outro lado, passe e puxe a alavanca. Abra as portas e pegue Guitar Tool. Siga o cano para achar a alavanca que abre a porta. Examine a estátua e pegue outro Fast Draw. Há duas alavancas no segundo ponto para salvar. Puxe-as em combinação para entrar nas fases

STATUE AREA 01



Pule para as salas de baixo e exploda as pedras nas escadas. Mude o diamante azul para abrir as portas e acione o botão vermelho para mover a estátua. Faça isso de novo para mover a outra estátua. Volte a mudar o diamante para pegar ARMS. Com o diamante no azul, ache a placa que fala sobre Lucifer e Sado. Pegue o túnel para o círculo com o fogo no centro. Apague o fogo (vase tool) e use Guitar Tool no centro

RESIDENTIAL AREA 10



Circule por toda a cidade até achar o cemitério. Vá atrás da lápide maior e pegue WINGS

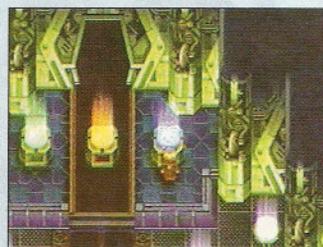
MINE AREA



O segundo baú da escada da direita contém o verdadeiro Eye. Use o olho na parede para saber qual é o verdadeiro. Caso pegue o falso, devolva-o. Apague o fogo no centro do círculo e use Guitar Tool no centro

MALDUKE

Atenção! Esta é a sequência final do jogo. Se você ainda tem alguma coisa para fazer no jogo, faça agora



Use Wings, Arms e Eye para abrir a porta

MALDUKE CENTRAL CONTROL



Antes de entrar em Malduke Central Control, recarregue suas armas, magias e energias para enfrentar os últimos três chefes. Selecione as melhores Runes e deixe Crono Rune com Cecilia



Com a união dos guardiões e depois de muitas batalhas, a paz retorna à terra de Filgaia



DETONADO

NINTENDO 64



Por Marjorie Bros

Yuke! Yuke! Troublemakers vai testar o fôlego dos gamemaniacos. Marina, a heroína, é um super-robô de combate disfarçado de empregada doméstica. Quando descobriu os dotes da menina, o vilão sequestrou seu criador, o professor Campbell. Antes que o professor tenha de criar um exército de robôs, Marina deve resgatá-lo. São cinco fases, cada uma com 10 a 12 estágios. Em todas você deve detonar os inimigos (use os jatos e aproveite para agarrar e jogar longe quase tudo, até lasers inimigos) e procurar as pedras amarelas, necessárias para ver o final verdadeiro do jogo. Tudo tem de ser feito contra o relógio. Se

YUKE! YUKE!

TROUBLE MAKERS

YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS

1 Jogador **NINTENDO 64**
5 Fases **TREASURE/ENIX**
Bateria **ação**

FUN
FACTOR

5

GRÁFICO 4
SOM 5
CONTROLE 5
ORIGINALIDADE 4

estiver fácil, não tenha dúvida: escolha o nível "S" de tempo, o dos criadores do game. Daí eu quero ver!

1ª FASE



Destrua a estátua neste ponto para encontrar a pedra amarela



Fale com o velho para ganhar uma bomba. Depois, use-a nas pedras vermelhas



Entre nessa estrela para ser transportado para outra pedra



Após passar por essas carinhas você pega outra pedra amarela



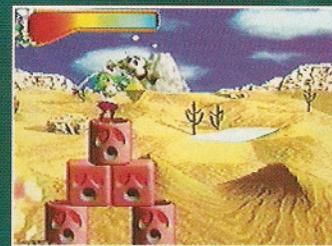
Nessa fase, procure todos os filhotes na tela e traga-os para esse lugar



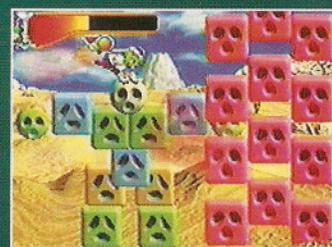
Balance esse inimigo para fazer surgir a pedra amarela



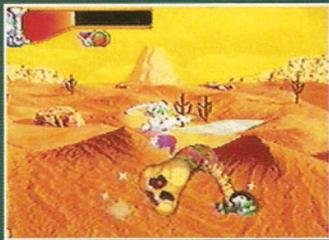
Use a mola para pegar a bomba no buraco. Aí é só fazer a dita cuja explodir bem nesse lugar



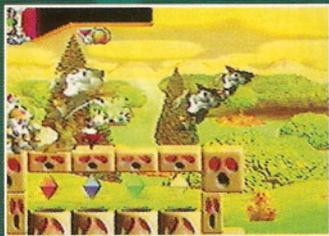
Saia do robô e balance esse inimigo para encontrar a pedra



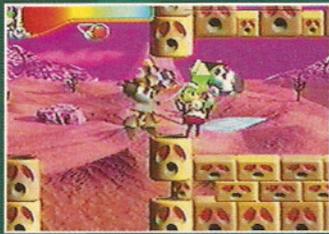
Apertando o botão C →, você destruirá as barreiras



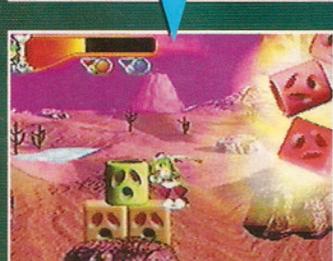
Atire a cabeça do inimigo para baixo. Depois disso, faça-a balançar para uma pedra surgir



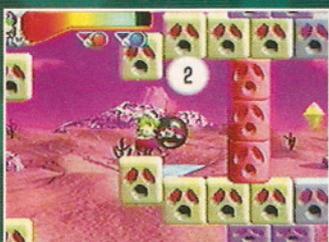
Não deixe os inimigos chegarem perto de seus amigos. Assim, você ganha a pedra



Balançando esse inimigo, você pega mais uma pedra amarela



Pegue a bomba no buraco da foto de cima e use-a aqui



Pegue outra bomba e use nesse local para pegar a pedra amarela

2ª FASE



Nessa fase, você encontra a pedra no alto, à esquerda



Aqui você não terá grandes problemas para achar a pedra amarela



Após usar a bomba, suba por esse ponto rapidamente e pegue a pedra



Depois da saída, siga em frente para pegar.... mais uma pedra!



Aqui, seja bem rápido para fugir das explosões



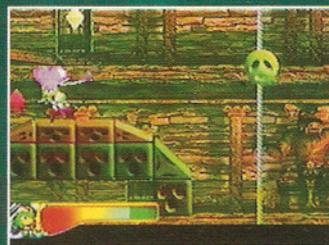
No final dessa fase, acione esse switch para pegar a pedra amarela



Não entre na primeira saída, siga em frente para encontrar a pedra



Desvie dos inimigos com os botões C laterais. Durante o percurso você pega a pedra



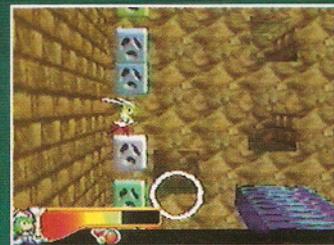
Use as carinhas que estão na corda para chegar ao alto e pegar essa pedra



Entre no buraco do lado esquerdo para encontrar a pedra



Balance pra valer esse inimigo e uma outra pedra amarela vai pintar



No alto dessa fase você encontrará um buraco na parede à esquerda. É o caminho para outra pedra



Segure a mão dele e acertar a cabeça. Se você conseguir não ser acertado, a pedra surgirá

3ª FASE



Coloque todas as pedras da fase dentro do saco



Com todas pedras você cria uma bomba para usar aqui

Continua

DETONADO

NINTENDO 64

YUKE! YUKE!

TROUBLE MAKERS



Use a bomba aqui, pegue o saco e examine-o. Vai surgir um robô, suba em cima dele



Use a bomba de dentro do saco para abrir uma passagem nessas pedras vermelhas



Acione a carinha amarela, pegue o saco e coloque dentro todos os monstrinhos e as pedras da fase



Com o robô, procure esse local para pegar a pedra



Solte os monstrinhos dentro desse local



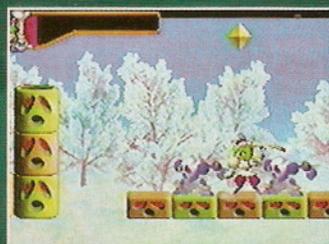
Com as pedras juntas, você encontra a pedra amarela



Com o missel, procure a pedra que está no canto direito superior



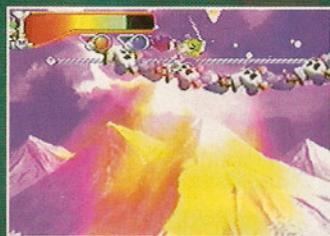
Coloque a bicicleta e a mola nos quadrados reservados para elas



Pule corda com os inimigos para ganhar mais uma pedra amarela



Procure o inimigo que está prestes a morrer e balance-o para fazer a pedra aparecer



Utilize os inimigos como apoio para conseguir pegar a pedra no alto da fase



Com a mola indo para a esquerda, use as carinhas para encontrar a pedra



Pegue a bomba com um dos inimigos e use-a nesse local



Acione essa carinha e corra para pegar a bomba. Pegue-a antes de ela tocar o solo



Encha esse saco com todas as pedras da fase



Coloque o máximo de bolas brancas dentro do saco



Nas corridas, corra dando toques no direcional sequenciado. Para ganhar a pedra você tem de fazer a prova de 100m em menos de 11s



Acerte-o com os seus mísseis. Quando ele se transformar, acerte sua cabeça com a metralhadora



Espera a estrela piscar em cima da pedra para acioná-la e pegar a pedra



Acerte o ursinho para baixo e faça a pedra aparecer



Balance 3 mísseis iguais a esse, para fazer surgir a pedra amarela



Espera o monstro destruir as pedras com as bombas. A pedra que interessa a você está na parte inferior à direita



Para achar a pedra, entre: 1-Verde, 3-Verde, 4-Vermelho, 7-Verde, 2-Vermelho. Para acabar a fase, depois do 2-Vermelho siga com 5-Verde, 1-Vermelho, 7-Vermelho, 8-Verde



Balançando a espada dele você pega a pedra. Para matar, atire o escudo nele

4ª FASE



Seja mais rápido que a pedra na descida e pegue-a entrando na estrela à esquerda



Pegue a mão dele e jogue na parede para encontrar a pedra amarela. Acerte-o jogando as pedras em sua cabeça



Atire as pedras na cabeça dele. Quando se transformar agarre seu pé, suba e jogue-o no chão



Atire o escudo nele. Quando ele se transformar puxe o seu rabo



Segure a língua do sapo e mande-a de volta



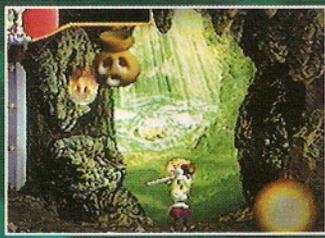
Nesta fase você precisa colocar todos os espíritos dentro do saco. Procure-os dentro das estátuas



Mate os 3 pedreiros desta fase, assim surgirá um homem preto. Balance-o para pegar a pedra



Balance essas iniciais a pedra surgirá. Balance qualquer balão até ficar azul e jogue no inimigo



Procure 7 inimigos nesta fase e mate todos. Um deles é o cara da foto. Depois de matá-lo, balance um monstrinho roxo para achar a pedra



Seja rápido com a bicicleta para não ser pego pelo fogo. A pedra está no final da fase



Segure o raio laser desse inimigo para encontrar a pedra



Fique na diagonal das suas pernas, segure o seu pé e mande-o para o alto

fim

COMPUTER ZONE



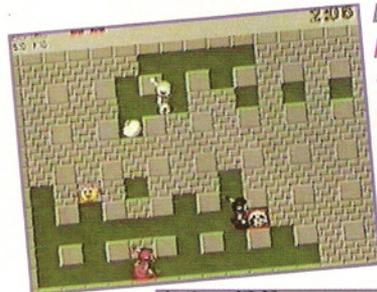
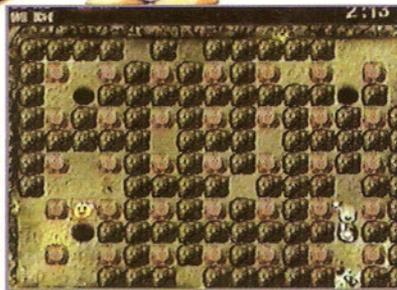
UMA BOMBA DE MUITO BOM GOSTO

Bomberman prova que tamanho e dificuldade não são documento. O jogo é muito simples. Do teclado, você vai usar apenas as setas direcionais e a barra de espaço. As fases são bastante parecidas e novas dificuldades se resumem a passagens secretas, chão liso e procura de itens. Mas não se engane: você pode

apanhar um pouco. Principalmente no início do jogo. Por isso, além de cuidar dos adversários, fique de olho nas suas bombas, já que é bastante comum morrer por causa delas. Em rede, até dez jogadores podem jogar ao mesmo tempo. E, com os gráficos bonitos e a ação desenfreada, esse é o motivo para você grudar no computador e não desgrudar mais.

fim

DICA: use os buracos para se mover na fase "The Coal Mine"



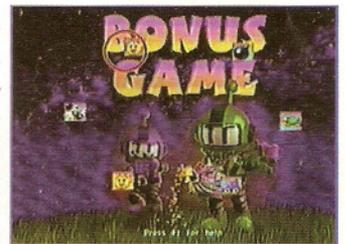
DICA: o ícone caveira pode trazer várias surpresas como, por exemplo, inverter o direcional ou trocar um jogador pelo outro



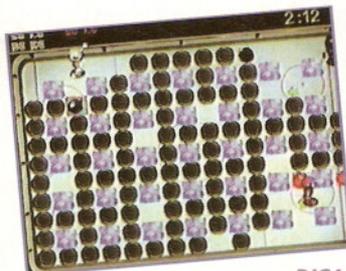
DICA: atenção ao cruzar com outro jogador. Antes de soltar sua bomba veja se o cara não fechou caminho com outra bomba

ENDEREÇO:
www.interplay.com

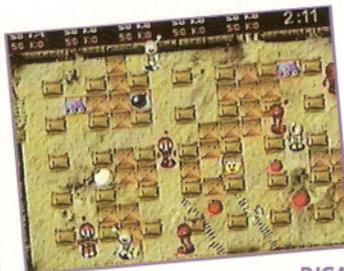
DICA: você pode adquirir poderes em um a rodada de bônus como esta



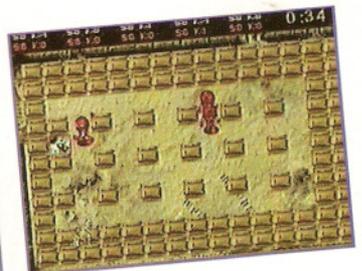
DICA: usando o ícone da bola de fogo, suas bombas terão um poder muito maior. Pegue quantos puder



DICA: neste cenário, além das dificuldades normais, você não pode escorregar no gelo



DICA: no jogo por equipe, decore quem você é logo de início. Depois todo mundo assume a cor da equipe



DICA: quando estiver faltando um minuto para o fim da partida, afaste-se das beiradas para não ser soterrado pelo cenário

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 90 Mhz,
8MB RAM, CD ROM 2x,
SVGA, Win 95

MUITA AVENTURA E SOCOS NOS ROMANOS

Asterix e Obelix moram na única aldeia gaulesa que não se deixou conquistar por César. Mas a guerra não acaba nunca e, dessa vez, os dois terão de passar por todo o Império Romano e trazer uma lembrança de cada um dos países. O game é inteiro em português e, apesar dos gráficos, vale pela diversão. Só não deixe o céu cair sobre sua cabeça!

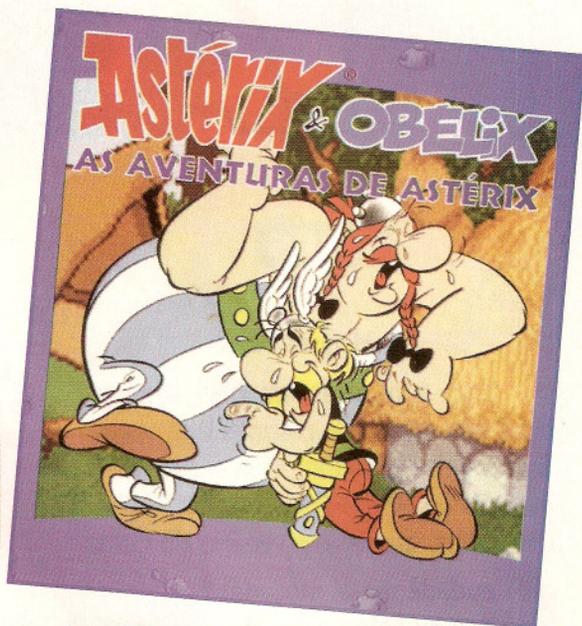
fim



DICA: não bata na pedra ao pular. Se falhar, você perderá energia

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, placa de som, mouse, Win 95 ou Dos 5.0



ENDEREÇO:

www.infogames.com

DICA: pare antes do local em que o javali faz a volta, bata nele 3 vezes e passe



DICA: desvie das pedras indo para a frente e para trás. Cuidado com as ondas e o fim da tela



DICA: suba no barco dos romanos para pegar moedas e bater nos caras

PARA CAÇADORES DE NOVAS EMOÇÕES !!



HELP!

Despachamos para todo o Brasil!!

Preços especiais para locadoras e revendas

CAMARA Games

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

FLASHBACK

SNES



Por Marjorie Bros

Doze anos atrás, em 1985, *Dragon Ball Z* estourava nos mangás japoneses. Depois virou desenho de TV e chegou ao 8 bits da Nintendo. Nos anos 90 foi a vez SNes, que teve 4 versões do game

Saudade mata, moçada! Por isso eu estou aqui. O Baby teve um colapso e o médico disse que era emocional (eu nem sabia que ele se emocionava...). O Chefe descobriu que ele tava com saudade de Dragon Ball e alugou toda a série em troca de uma matéria. Mas o pobrezinho ainda não se recuperou e a matéria sobrou para

DRAGON BALL Z A SÉRIE

DICA: para recarregar o power usado nas magias, aperte Y + B juntos



DICA: a melhor opção de ataque com Begita é a sua sequência de chutes

DRAGON BALL Z



DICA: com Goku, aperte $\rightarrow\downarrow + B$ durante o salto para sair o Thrash Down Kick

DRAGON BALL Z 3



+ A com um pequeno gasto de power

DICA: para revidar o tiro, digite $\downarrow\leftarrow\rightarrow$



DICA: para usar a espada de Dahbra, aperte $\leftarrow\downarrow\uparrow + Y$

HYPER DIMENSION



COMBO: voadora, Y, YB, $\downarrow\rightarrow + B$, $\rightarrow\downarrow\leftarrow + B$, $\leftarrow + B$

DICA: quando os golpes

se encontram ocorre o rush battle. O botão A vence o Y e o B vence o X

fim

◇ Play - Games ◇

Tudo para sua locadora com preços imbatíveis.
Consoles, Cartuchos, Cd's, e Acessórios. Linha completa.
Atendemos via sedex p/ todo Brasil
Solicite nossa tabela de preços
Fone/Fax (011) 7806-8872 ou 8870

NINTENDO

PLAYBOY VECTOR IPOCA LOCAPO

PlayStation

Nintendo GAME OVER SEGA SATURN

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

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

BABY - GAMES

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

(011) 290 0991 681 8119

WGL
GAMES
VIDEO LOCADORA

Venda, Locação e
Assistência Técnica
para todo Brasil

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

PROGAMES
MOOCA

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

Cards e CD-ROM para PC

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

HIPER GAMES

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

Possuímos Técnicos Especializados em
Alinhamento e Recondicionamento de
Canhão de Playstation

Rua 12 de Outubro, 58 - Loja 15 - Tel: 260-1893
Lapa - São Paulo - SP - Fax: 261-1020

CRZY
GAMES

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

Vendas, locações, Assis. Técnica,
Acessórios e Cards Magic

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

NIKA'S
GAMES

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

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

Authentic Imports
VENDAS DE GAMES E ACESSÓRIOS

ENTREGA VIA SEDEX
PARA TODO O BRASIL

PAGAMENTOS PARCELADOS

PROMOÇÕES MENSAIS

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

Ligue e Confira Nossos Preços
Rua: Gonçalves Dias, 280 - Centro
S. B. do Campo - SP - CEP 09715-160

LASER GAMES

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS
(ATAcado E VAREJO)

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

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

Intergame®
ENTERTAINMENT

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

(011) 5666-0803
828-9099

TILT'S

GAME LOCADORA

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

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

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

VENDAS E LOCAÇÕES

SALÃO DE JOGOS

32 X
Saturn
• 3DO

Master System
P.Station •
Neo Geo CD

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

Para anunciar na

SUPER
GAMEPOWER

ligue 816-5667,
Ramal 420

Aí é só
DETONAR!!

SUPER GAMEPOWER

FAÇA UMA MANOBRA RADICAL: COMPRE A SGP DE NOVEMBRO

TWISTED METAL EX (P.STATION)

VIRUS (SATURN)



NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

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

EDIÇÃO 42



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

EDIÇÃO 39



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

EDIÇÃO 41



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

EDIÇÃO 38



Blast Corps, Turok, Fifa Soccer 64 (Nintendo 64), Black Dawn, Command & Conquer, Herc's (Saturn), Dracula X, Spider, Mech Warrior 2, (P.Station), Street Fighter Alpha 2 (SNes), Altered Beast (Mega), Tekken 3 (arcade), Real Bout Fatal Fury Special (Neo Geo), Hunter Hunted (PC CD)

EDIÇÃO 40



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

EDIÇÃO 37



Doom, Turok (Nintendo 64), Die Hard Arcade, Enemy Zero, Soviet Strike (Saturn), Final Fantasy VII, Rally Cross, Spider (P.Station), Hulk, Real Live Parodius (32 bits), Street Fighter III (arcade), Maui Mallard, Bugs Bunny (Mega), Maui Mallard, Vs. Collection (SNes), Real Bout Special (Neo Geo CD)



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

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

DIRETORIA EXECUTIVA

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

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 43 - OUTUBRO DE 1997

REDAÇÃO

Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Redatora: Ana Luísa Pansirenas
Consultores: Maurício Panheri, Fábio Nobre Taz (jogos),

COMERCIAL

Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS

Gerente: Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE

Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Adriana Moya, Fernando Porrino, Mauro C. Sannazzaro

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: INTERNATIONAL DATA GROUP

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

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

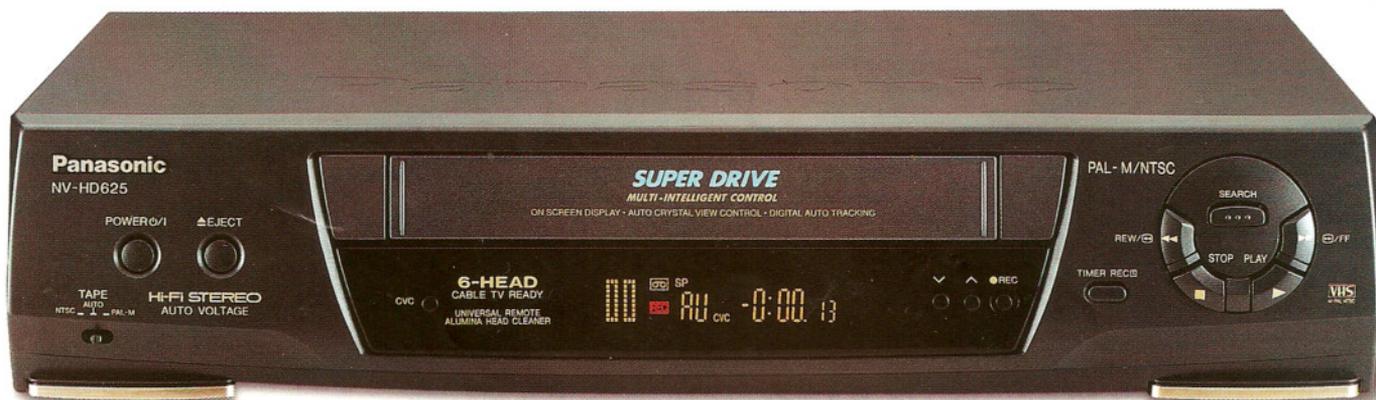
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

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

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

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

IVZ



NV-HD625

A operação mais complicada do novo Vídeo Hi-Fi Panasonic.



Super Drive:

Facilidade

4 Key Program: muito fácil programar a gravação.

Praticidade

Intro Jet Scan: localiza rapidamente trechos gravados.

Rapidez

82 segundos: a mais rápida rebobinagem.

E mais itens inteligentes e descomplicados:

- Som Hi-Fi estéreo/SAP.
- Controle remoto multimarca.
- Limpador automático das cabeças do vídeo.
- Cabeças de vídeo de longa vida.
- Sintonia automática imediata.

Panasonic

MARCA MUNDIAL DE CONFIANÇA.

The Future Is Now

SNK

NEO
GEO



Está chegando!!

THE KING OF FIGHTERS '97

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

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



NEO-GEO CD

