

SUPER GAMEPOWER

156
GOLPES DE
REAL BOUT SPECIAL

Nº 37 - RS 4,00



STREET FIGHTER III BOTA FOGO NO ARCADE

DOOM E TUROK TRAZEM
TIROS E AÇÃO AO N64

DETONADOS:
MAUI MALLARD (SNES)
BUGS BUNNY (MEGA)

P.STATION

FINAL FANTASY VII

SATURN

DIE HARD ARCADE



ESPECIAL!
AS PRIMEIRAS
IMAGENS DE

MORTAL KOMBAT IV



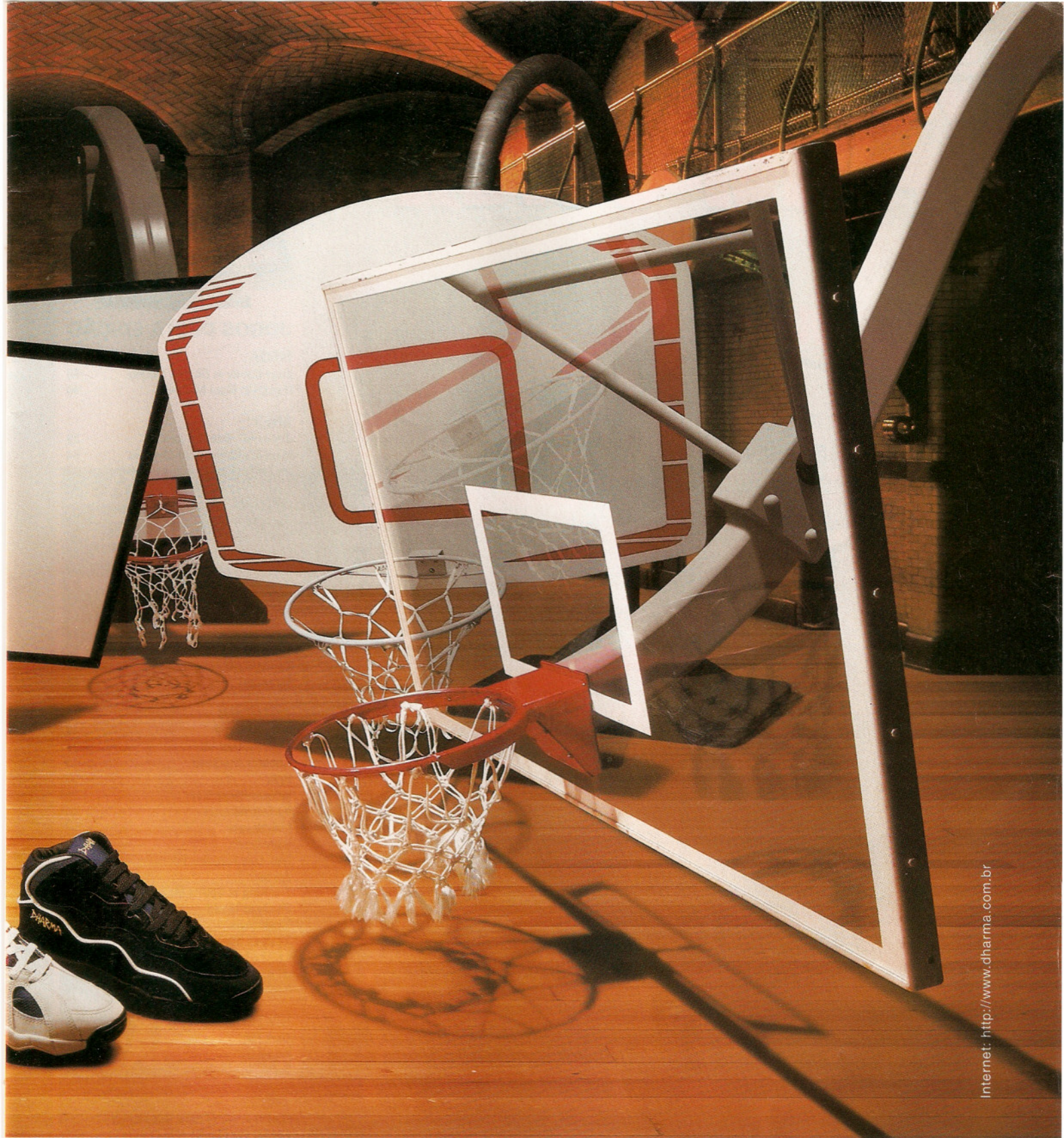
ISSN 0104-611X



F/NAZCA 888



Tem craque na quadra.



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

Dharma Basketball.

B.
DHARMA
DISPARADO

SUPER GAMEPOWER



SELECT

Sumário



PATO EM DOSE DUPLA

O Pató Donald aparece em versões para o Mega (pág. 40) e para o SNes (pág. 54) no jogo Maui Mallard. O pato virou detetive!

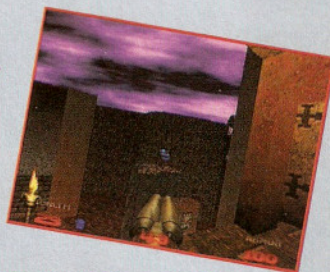


TRÊS VEZES STREET FIGHTER

Com nove lutadores novos, gráficos chocantes e movimentação de primeira, Street III arrasa (pág. 42)

LABIRINTOS EM 64 BITS

O novo console da Nintendo ganha sua primeira versão de Doom e mostra o que é um jogo de ação e tiro de verdade (pág. 18)



ESTRÉIA DE GALA

Final Fantasy começa com o pé direito no P.Station com sua sétima versão. Um jogoço!!



CIRCUITO ABERTO 10

A Nintendo anuncia redução de preço do N64 no Japão

PRÉ-ESTRÉIA 12

SGP mostra as primeiras imagens do novo Mortal

GOLPE FINAL 44

Um show de pancadas para Real Bout Fatal Fury Special

ESPORTE TOTAL 46

Emoção e velocidade em 2 jogos de corrida para P.Station

SUPERGP DICAS 48

Final especial de Donkey 3 e muitos códigos para Die Hard

DETONADO 54

Os jogos para SNes e Mega fazem a alegria da galera

COMPUTER ZONE 62

Red Alert, nova versão de Command & Conquer

FINAL STAGE 64

Conheça os lances finais da trama de Policenauts

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA

Bugs Bunny in Double Trouble 58
Donald in Maui Mallard 40

SNES

Arkanoid - Doh it Again 38
Maui Mallard in Cold Shadow 54
Vs. Collection 39

SATURN

Die Hard Arcade 24
Elevator Action Returns 28
Enemy Zero 26
Hulk 30
Independence Day 31
J-League Victory Goal '97 17
Policenauts 64
Real Live Parodius Forever with me 32
Resident Evil 13
Soviet Strike 27
Taromaru 25

P.STATION

Ace Combat 2 16
Final Fantasy VII 34
Ghost in the Shell 14
Hulk 30
Independence Day 31
Perfect Weapon 36
Policenauts 64
Rally Cross 46
Real Live Parodius Forever with me 32
Spider 37
The King of Spirits Max 47
The Lost World 15
Time Crisis 16
Xevious 3D 14

3DO

Policenauts 64

NINTENDO 64

Dark Rift 14
Doom 64 18
Turok, the Dinosaur Hunter 22

ARCADE

Darkstalkers Jedah's Damnation 13
Mortal Kombat IV 12
Street Fighter III 42
Virtua Striker 2 14

PC CD

Command & Conquer Red Alert 62
Lords of the Realm II 63

NEO GEO CD

Real Bout Fatal Fury Special 44

Ilustração de Capa: HECTOR GOMEZ E ROKO

SUPER GP CARTAS



movimentação detonante e novos personagens. Já de Mortal Kombat trazemos as primeiríssimas imagens, recém-saídas do forno. Mas tem muito mais. O Nintendo 64 começa a arrepiar. Doom 64 e Turok mostram o porquê. No Golpe Final, você tem 156 golpes para Fatal Fury Real Bout Special. Nos detonados, os 16 bits mostram que ainda estão vivos. A Marjô ralou para terminar Maui Mallard in Cold Shadow (SNes) e Bugs Bunny in Double Trouble (Mega). O Saturn tem um game de ação pra ninguém botar defeito, Die Hard Arcade. O Kamikaze fez um minidetonado do Final Fantasy VII, que estréia no P.Station. E o Computer Zone ganha dois jogos, Command & Conquer Red Alert e Lords of The Realm II. E aguardem, pois no mês que vem SGP faz três anos e o presente de aniversário vai ser seu!!

O Baby nem acreditou! Depois de tanto tempo sem fazer o jogo da capa, este mês ele se divertiu pra valer. Afinal, não é sempre que se pode juntar dois nomes como Street Fighter e Mortal Kombat na mesma capa. Na pole position da informação, SGP traz, ao mesmo tempo em que o jogo é lançado nos arcades, o esperadíssimo Street Fighter III, que vem com novos gráficos, uma



LORD MATHIAS

Enfim, o Lord colocou as mãos em Doom 64. As mãos e as teias, já que depois de jogar Spider o cara ficou se achando o homem-aranha do pedaço. O Baby só chama o cara de Lord Teia.

RECOMENDADOS

DOOM 64
SPIDER
MAUI MALLARD (MEGA)
SOVIET STRIKE



BABY BETINHO

O machão chorou quando viu as primeiras fotos de Mortal Kombat IV. Mas quem chorou pra valer foi o Kamikaze que, inocente, levou uma surra em Street Fighter III.

RECOMENDADOS

MORTAL KOMBAT IV
STREET FIGHTER III
REAL BOUT SPECIAL
TUROK

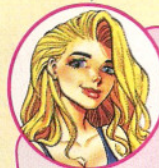


MARCELO KAMIKAZE

Final Fantasy VII chegou e o japonês sumiu. O cara jogou durante quatro dias seguidos e saiu da sala quase sem palavras. Na verdade, com apenas uma: maravilhoso!

RECOMENDADOS

FINAL FANTASY VII
REAL LIVE PARODIUS
COMMAND & CONQUER
ENEMY ZERO



MARJORIE BROS

Marjô tentou correr do perigo jogando Rally Cross, mas não deu certo: ela teve de ajudar o Pernalonga e o Pato Donald em Bugs Bunny in Double Trouble e Maui Mallard.

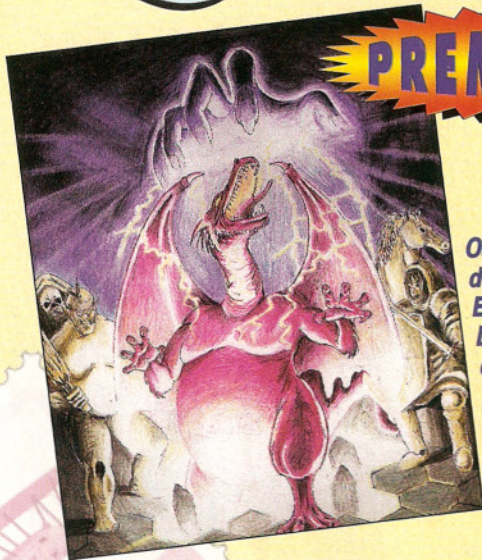
RECOMENDADOS

RALLY CROSS
BUGS BUNNY
MAUI MALLARD (SNES)
ELEVATOR ACTION

ARTE NO ENVELOPE

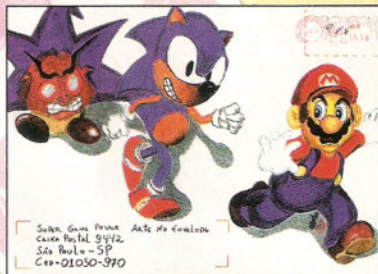
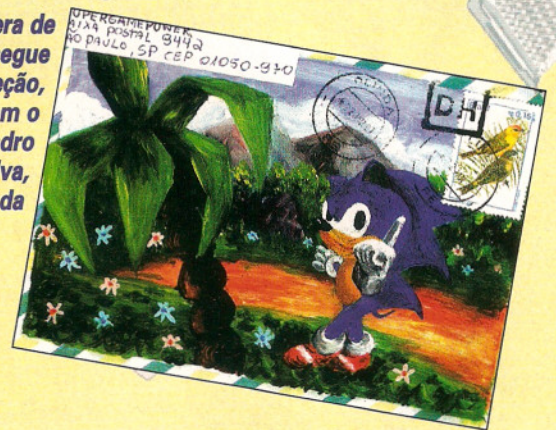
Os animais pré-históricos estão em alta e valeram o prêmio do mês para o mineiro Eber Ferreira Queiroz, da cidade de Lagoa Santa. E fiquem espertos, pois no mês que vem vão rolar novidades na área

PREMIADO



Os mineiros estão dominando o pedaço! O Eber Ferreira Queiroz, de Lagoa Santa, mostrou que é chegado em um primitivo e faturou o prêmio do mês

A galera de Pernambuco segue firme na seção, dessa vez com o Sonic do Sandro Firmino da Silva, de Olinda



O Sonic anda invocado com o Mario Bros e com

o Chefe. Pelo menos lá pelos lados de Indaiatuba, SP, onde mora o João Carlos Santos



O Luís Antônio de Oliveira, da cidade de Alto Caparaó, não esconde de ninguém que é fã de carteirinha da Mai Shiranui. E, num sonho bem ao gosto dos mineiros, imaginou-a na praia

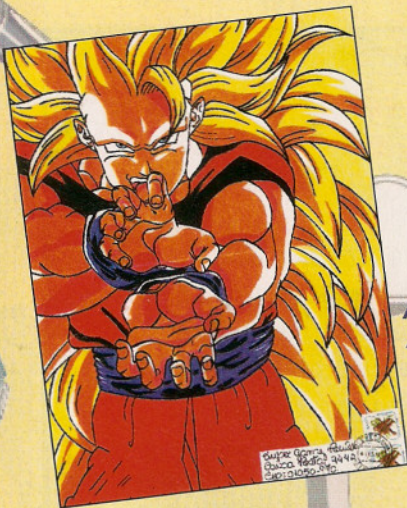
e AGORA



AKIRA

Se você tem um Saturn e faz parte do time de fissurados em The King of Fighters '96, deve ter ficado meio passado com a matéria da edição 36 de SGP (pág. 21). Afinal, a matéria mostrou os mestres mas não dizia como acioná-los! Vamos lá: aperte Start e, sem soltar, ↑ + Y, → + A, ← + X, ↓ + B. O sinal de +

indica os botões que devem ser apertados ao mesmo tempo. Outro problema da galera do Saturn foi com Fighters Megamix (pág. 18). São 32 lutadores no total e não disponíveis logo de cara. Mas nem tudo são reclamações (pelo contrário, eu é que sou chato!). A edição saiu das mais bonitas e quentes. E o pessoal da gráfica não economizou tinta dessa vez!



O Valter Felipe Puke, de Nova Odessa, SP, mandou até um puxão de orelhas no Chefe. Além do seu Vega, é claro



A gatinha carioca Ana Paula Gomes Ferreira, de São Gonçalo, se liga na cabeleira loura do Goku



Que coisa! O Sidnei Paschoal Braga, de São Paulo, SP, caprichou no desenho da Coisa e, de quebra, pintou um clone da Carla Perez junto



Robson Gomes Ferreira, de Registro, SP, arrepiou no traço dos personagens de Samurai Shodown IV

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

BILL GAMES

Criar é preciso, mas se o dinheiro entrar sem necessidade de muita imaginação, tudo bem. Jogadores e jogadoras, por essa trilha segue a indústria de jogos. Ao mesmo tempo em que temos ótimas novidades como Turok e Tomb Raider- cada vez mais raras, é verdade- os clássicos



já chegam ao requinte de ter a versão da versão. A salvação são o instinto de sobrevivência e a modernização tecnológica, que não deixam ninguém dormir em cima das glórias passadas. Menos mal, assim a Midway pôde trazer um novo Mortal, agora poligonal, e a Capcom parou de patinar nos Alpha, Zero etc. e botou Street Fighter III na praça. Novidade não faz mal a ninguém!

GAMES STATION



Somos uma Locadora de **LANÇAMENTOS**

- ★ Aparelhos
- ★ Cd's
- ★ Cartuchos
- ★ Acessórios

Atacado & Varejo

Assistência Técnica Especializada

Atendemos via **SEDEX** para todo Brasil

TELEFAX: (011) 543-5753

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



Temos Cards (MAGIC)



TIO DOS GAMES

Pessoal da poderosa **SGP**, sou Carlos Rogério Casarini, 35 anos e tenho duas filhas, de 11 e 5 anos. Nós e minha mulher, Geni, de 33 anos, somos leitores de **SGP** e gamemaniacos. Todo fim de semana reunimos um pessoal e fazemos disputas bem legais. Mas estamos com dificuldades no "Palace Midas" em Tomb Raider. Pedimos a ajuda de vocês.

Carlos Casarini,
São Bernardo, SP

CHEFE: tio Carlos, detonamos o jogo na edição passada (36).



Tenho 11 anos e uma sugestão: que tal fazer concursos de Arte no Envelope só para as meninas? Talvez assim tenha mais desenhos no Rosa Shock. Ah, adoro todos, principalmente o Marcelo!

Meyre Sato
Curitiba, PR

MB: Meyre, adorei seu desenho do Kamikaze e aproveito para publicá-lo. Mas

A Marjorie Responde

Marjorie, detesto fazer isso, mas tenho de corrigi-la, pois existe um jeito fazer o **Sonic 2** ficar invencível. No menu de fases, selecione o Sound test, ouça as músicas 4-1-2-6-1-9-9-2-4, escolha a fase e comece a jogar. Se pegar pelo menos 50 anéis, o Sonic ficará dourado, rápido e invencível. Marjorie, porque o Baby é careca?

Patrícia Portugal
São Paulo, SP

MB: Paty, obrigada pela

correção. Quanto ao Baby, parece que ele era fã do Kojak na infância...

Querida Marjorie, concordo com o Hugo Mellincouvicht (**SGP 34**), você deve ser uma mocréia. Por que não usa suas fotos, sem esse papo de irmã-gêmea?

Sandro Araújo da Costa
Manaus, AM

MB: Querido Sandro, veja só os meus olhos de preocupação...



Clubes

Quem quiser associar-se ao Winner Club Game, mande seus dados pessoais e R\$ 1,00 e receba mensalmente nossos boletins. Escreva para

Winner Club Game
Av. Rio do Pau, 646, Anchieta,
Rio de Janeiro, RJ
CEP: 21645-520

CLASSIFICADOS

Vendo **Saturn** com **2 controles**, por R\$ 450,00. Ou troco por **P.Station**.

Tratar com Emerson, tel. (011) 6141-0580, São Paulo, SP.



Vendo um **Snes** com **2 controles** e **17 cartuchos** (9 de RPG e 8 de ação) por R\$ 500,00. Tratar com Cecília, tel. (019) 247-4761, Campinas, SP.

Troco o **CD Nights**, para Saturn, por Panzer Dragoon ou outro de meu interesse. Só para o Rio de Janeiro. Tratar com Altair, tel. (021) 234-5125 ou 568-0547.



Compro **cards de Snes** ou troco os games Art of Fighting 2, Michael Jordan, NBA 95, Power Rangers por outros do meu interesse para Snes. Escrever para Jeremias Barbosa de Souza, rua Luiz Gomes de Lima, 70, Belém, Paraíba. CEP: 58255-000.

Vendo um **Mega Drive III** com **3**

podemos competir com os meninos nas Artes, pois já saímos com o prêmio mais de uma vez

Meu nome é Raissa Krettle e tenho 8 anos. Acho a **SGP** interessante, mas precisa de mais passwords, fotos maiores e mais manhas. Sou menina mas adoro videogames.

Raissa Krettle
Governador Valadares, MG

MB: Raissa, meu anjo, você só tem 8 anos mas já faz comentários de profissional! Vamos levar em conta!!

SUPER GP RESPONDE

Virtua Fighter 3 sairá para Saturn? Quando sai o novo **DarkStalkers** com a placa CPS II? E **Street Fighter III**, para quando está previsto?

Ademar Salvadori
Campo Mourão, PR

BB: Parece que você gosta mesmo de luta, cara! VF 3 sai para Saturn ainda este ano. DarkStalkers III deve estar pintando este mês com a nova placa. Pelo que sabemos vai chamar DarkStalkers mesmo. Street já está na sua SGP. Até!

controles, dois de seis botões e um de três botões, com o jogo Super Street Fighter II, tudo na caixa, por R\$ 290,00. Tratar com Fábio, rua Alagoas 275, Campina Grande, PB.



Vendo um **Mega** com **joystick comum**, de 6 botões, e um **controle turbo** com fone de ouvido. Junto, os seguintes jogos: Mortal 1, Street Fighter, Last Battle, Exterminador do Futuro e Fifa 96. Tudo por R\$ 160,00. Ou troco por um **Saturno** e volto dinheiro. Compro um **P.Station** com um controle e um CD. Tratar com Murilo, tel. (016) 729-5185, Ituverava, SP.



Vendo **fitas de vídeo** do Ranma 1/2. São 165 capítulos, mais 8 longas-metragens, 2 especiais e um com vários clips. Ao todo são mais de 176 desenhos, tudo por R\$ 60,00. Vendo também 12 mangás em ótimo estado por R\$ 30,00. Tratar com Rogério Yaga, tel. (011) 5873-0915, ramal 27, SP.

Quantos polígonos pode rodar o Nintendo 64? Qual é a capacidade de armazenagem dos cartuchos. Quando sai **Cruis n' USA** do N64?

Richard Bachmann
Blumenau, SC

MK: Segundo a Nintendo, o console pode processar até um milhão de polígonos. Em tese, os cartuchos não têm limite de armazenagem, mas, para o fabricante quanto menos memória, mais barato. Cruis n' USA já está disponível.

ANIMAL!!

Estou mandando esta carta para mostrar que eu fechei Donkey Kong 3 com 103% e achei o segundo final levando os 15 pássaros-banana para a mãe deles. Marjorie, sua irmã é uma gracinha, mas que tal uma foto sua na revista?

Gilberto Diduch
Campo Largo, PR



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



A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS
LANÇAMENTOS

3 DO SEGA CD

NEO CD 32 X

NEO GEO

PLAYSTATION

MEGA DRIVE

SUPER NES

SATURN

JAGUAR

AGORA EM 2
ENDEREÇOS

LOJA 1

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

LOJA 2

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

CIRCUITO ABERTO



NINTENDO 64 FICA MAIS BARATO NO JAPÃO

A Nintendo realmente veio com tudo com seu N64. Enquanto no Brasil o preço do console gira em torno dos R\$ 600, no Japão está abaixando. Dos US\$ 203 que valia quando foi lançado, o console teve seu preço reduzido para US\$ 137. A medida, pelo menos até o momento, só vale para o Japão. Nos EUA nada foi anunciado. Yasahiro Minagawa, da Nintendo, disse que essa redução se deve ao sucesso do console e ao aumento da produção do N64, outra

medida recém-anunciada. Isso significa que, a partir de abril deste ano, a fabricação do hardware do N64 saltará de 700 mil para 1 milhão de unidades por mês. A decisão se deve à alta demanda do produto, não só no Japão mas também nos Estados Unidos. Além disso, o console foi lançado no mês passado na Europa, onde também há expectativa de grande vendagem. Para se ter uma idéia, no final de 96, a Nintendo havia produzido 3,99 milhões de consoles N64. Dessa quantidade, 1,85 milhão ficou no Japão e 2,14 milhões embarcaram para os EUA, por onde alguns passaram antes de vir para o Brasil. Isso sem contar o



A produção do N64 vai subir de 700 mil para 1 milhão por mês

disk drive do console 64 bits, que deverá representar novas alternativas para os jogadores. Com tudo isso, a grande "N" espera contabilizar ao final dos últimos 12 meses um lucro que ronda a casa dos US\$ 800 milhões. Mas não é só a Nintendo que vai reduzir preços. A Sony anunciou que o P.Station, que era vendido a partir de US\$ 180, cairá para US\$ 149 nos EUA. O preço dos jogos também será reduzido. Os mais baratos custarão US\$ 20.

RESIDENT EVIL 2 SAI PARA P.STATION E SATURN NESTE ANO

A Capcom vai recheiar os consoles de 32 bits de jogos. Saturn e P.Station vão ter uma safra de primeira até o final do ano. Confira.



P.STATION

Buster Bros - 15/04/97
Marvel Super Heroes - junho
Mega Man X4 - junho
Street Fighter Collection - junho
Mega Man Battle & Chase - primeiro semestre
Breath of Fire 3 - segundo semestre
Resident Evil 2 - segundo semestre
Mega Man Neo - segundo semestre
X-Men Vs Street Fighter - segundo semestre
Darkstalkers 3 - segundo semestre

SATURN

Buster Brothers - março
Mega Man X4 - junho
Street Fighter Collection - junho
Marvel Super Heroes - junho
Resident Evil - agosto
Dungeons & Dragons Arcade Collection - agosto
Resident Evil 2 - segundo semestre
X-Men Vs Street Fighter - segundo semestre
Darkstalkers 3 - segundo semestre

SQUARE E NAMCO JUNTAS NOS ARCADES

Pode ser apenas mais uma fofoca, mas tudo indica que essa mistura vai rolar e que vai dar certo. Com o lançamento de **Tobal No.1**, a Namco afirmou ter ficado impressionada com a recente expansão da Square no ramo dos RPGs. E ficou provado também que a Square tem a habilidade de



renovar e introduzir bastante ação em jogos do gênero. Isso pode ter sido um passo para a união dessas duas empresas monstruosas no ramo dos games. Se a Namco, criadora de sucessos como **Tekken** e **Ridge Racer** unir forças com a Square, de **Final Fantasy** e **Secret of Mana**, para criar jogos de arcade, podem aguardar que coisa boa deve pintar por aí!



DONKEY KONG COUNTRY VAI VIRAR DESENHO ANIMADO

Já estava na hora de Donkey Kong receber sua homenagem. Uma equipe de animadores está criando uma série de desenho animado com gráficos 3D renderizados, bem parecidos com o jogo estrelado por Donkey Kong e sua turma. Eles vão chegar às telinhas lá pro final de 97, sem data muito certa



ainda. Quem está no comando não é a Rare, e sim um trio formado pela Nelvana e Medialab em associação com a Westcom Entertainment. Na verdade, o pessoal demorou para perceber que Donkey Kong tinha tudo para virar um desenho.

NC

GAMES & ARCADES

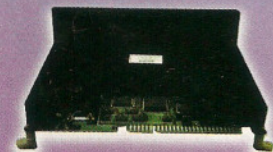
Street Fighter III
Tekken III



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) 9591157

PRE ESTREIA

Finalmente! **Mortal Kombat IV** mostra a cara e dá uma idéia do que será a nova versão do campeão. **DarkStalkers** ganha sua 3ª versão e **Resident Evil** chega ao Saturn. O P.Station fica com o novo Spielberg



MORTAL KOMBAT IV

MIDWAY

luta

ARCADE



A galera da Midway não quer saber de descanso. Além de anunciar um RPG de **Mortal Kombat**, já está na parada de novo com **MK IV**. De acordo com Ed Boon, o cabeça pensante da série, esse novo Mortal vai ter algumas mudanças em comparação com os anteriores. É claro que os gráficos foram melhorados, mas, além disso, a Midway usou uma nova placa de arcade bem potente, com dois



voodoo chips e capacidade para processar 1,5 milhão de polígonos em uma velocidade de 60 frames por segundo. A jogabilidade também mudou para um ambiente totalmente 3D. O que impressiona é que dessa vez **MK** não vai ter sua marca registrada, as finalizações. Ed diz que isso é para deixar o jogo mais sério e sombrio. Tomara que as pancadas não eliminem as risadas!



Previsto para o 2º semestre de 97





DARKSTALKERS: JEDAH'S DAMMATION

CAPCOM

luta

ARCADE



Enquanto o jogo ainda não chega aos arcades, alguns rumores na Capcom indicam que **Darkstalkers 3** só vai chegar a alguns consoles caseiros, ainda indefinidos, lá pelo final de 97. **Darkstalkers: Jedah's Dammation** (ou **Vampire Savior** em terras japonesas) tem quatro novos personagens. Jedah, que dá o



nome ao título; **Bullets**, uma pequena garota bem poderosa e que tem um cachorro; **Q-Bee**, uma personagem metade abelha, metade mulher; e **Lilisu** que, aparentemente, é irmã de **Morrigan**. O resto do pessoal já é conhecido das versões anteriores. Alguns ficaram esquecidos dessa vez, como **Phobos**, **Pyron** e **Donovan**.

Sem previsão de lançamento



RESIDENT EVIL

CAPCOM

ação

SATURN

Demorou para sair, mas **Resident Evil** finalmente vai fazer sua estréia no Saturn. O jogo é praticamente o mesmo da

versão para P.Station. A

grande diferença que acompanha o jogo do

Saturn é que este

virá com

armas

novas,

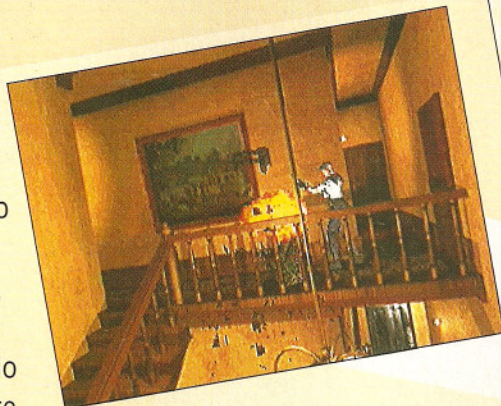
assim

como a

versão

para

PC.

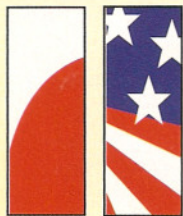


Também existem especulações de que se possa trocar de roupa desde o começo do jogo. No P.Station é preciso terminar o jogo pelo menos uma vez para pegar a chave do closet. Fora isso, o terror vai tomar conta desse game, que é um **Alone the Dark** com muito mais ação e diversão. E, de quebra, **Resident Evil 2** está previsto para o final do ano e deve sair para os 2



consoles ao mesmo tempo. A galera que gosta de suspense e ação não vai reclamar. Mandem bala nos zumbis!

Disponível no 1º semestre de 97



VIRTUA STRIKER 2
SEGA
futebol
ARCADE

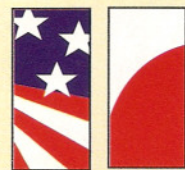


Virtua Striker 2 vai ser o primeiro jogo de esporte a chegar aos arcades com a nova placa da Sega, a Model 3. Apesar da jogabilidade não ter sido alterada, essa sequência traz várias novidades. Foi incluída a opção de jogo à noite ou de dia, de acordo com o fuso horário do local da partida. São três estádios, e quanto mais perto da final, mais lotados eles ficam. A galera também se empolga cada vez mais com as jogadas. Essas trazem um novo sistema de táticas que podem ser alteradas a toda hora. O visual está bem legal. Os anúncios, o placar e todos os detalhes ficaram bem caprichados. Até a bola, se você reparar, é a oficial da Copa de 94, a AS551 Questra. Bola pra frente!

Sem previsão de lançamento



XEVIUS 3D
NAMCO
tiro
P.STATION



Quem não se lembra do antigo **Xevious** dos anos 80? Para matar as saudades, ele está de volta todo reformulado. Agora você pode mudar a visão para superior ou para dentro da cabine em uma perspectiva em primeira pessoa. Os chefes estão bem difíceis e com a nova jogabilidade, **Xevious 3D** tem tudo para voltar a ser um clássico nos anos 90.

Sem previsão de lançamento



GHOST IN THE SHELL
SONY
ação
P.STATION

A obra de Shirow Masamune virou jogo, depois de ter sido adaptada ao cinema. O demo ficou melhor que o desenho animado, mas o jogo ficou muito simples. Poderiam ter aproveitado melhor a ação do original. Talvez mude na versão final. Tomara!

Sem previsão de lançamento



DARK RIFT
VIC TOKAI
luta
NINTENDO 64



Em **Dark Rift** você escolhe entre oito guerreiros enormes e equipados com diversas armas. Com uma jogabilidade sólida, os lutadores têm vários tipos de golpes, como arremessos, combos com até



10 hits, projéteis, bloqueios e combo breakers. O visual realista e a rapidez estão demais. Os cenários contam

com diversos efeitos, como névoa, trovões e muito mais. A porrada vai rolar no N64!

Disponível em abril/maio



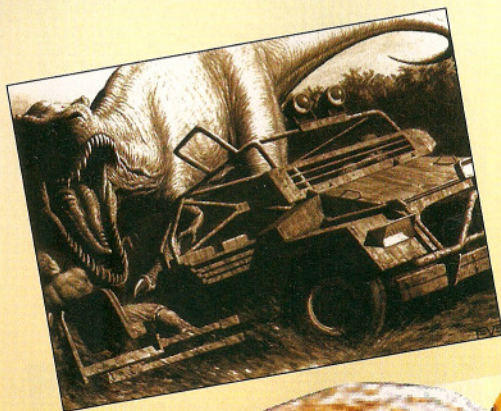
THE LOST WORLD

DREAMWORKS

ação

P.STATION

The Lost World é a nova superprodução de Steven Spielberg que deve chegar aos cinemas americanos no meio do ano. Trata-se de uma continuação do sucesso de bilheteria **Jurassic Park**. E, como Spielberg não vacila, o jogo também já está a caminho. A história do filme e do jogo se passa na mesma ilha do primeiro thriller, a Ilha Nublar. Quatro anos se passaram desde a sua destruição, e

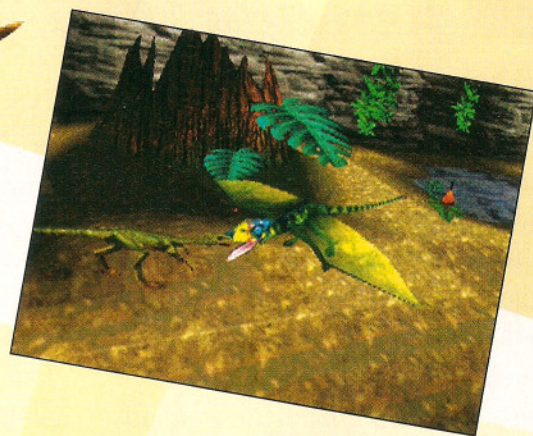


a trama se dá no Site B, a incubadora em que os dinossauros foram levados antes de irem para o parque. O cientista Ian Malcolm foi enviado para checar a ilha com um biólogo, um caçador e duas crianças pentelhas. A

aventura começa quando

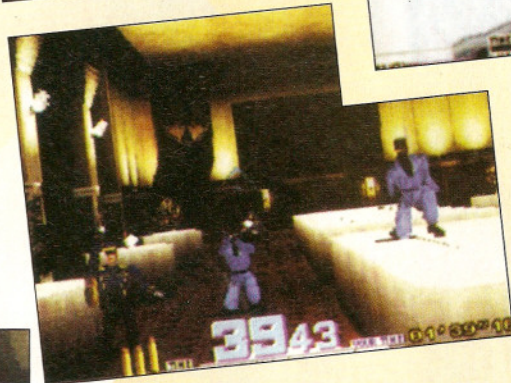
eles chegam lá e têm uma surpresa. Dessa vez, você vai jogar no papel dos dinossauros e dos humanos, chegando até a jogar com o Tiranossauro Rex. Esse é um trabalho sério, coisa que você vai comprovar quando jogar. Muito bem feito e cheio de ação, **The Lost World** já é antecipadamente um dos melhores do ano!

Previsto para junho



TIME CRISIS
NAMCO
 tiro
P.STATION

A Sega tem o **Virtua Cop** e a Namco ataca com **Time Crisis**. Esse jogo de tiro em primeira pessoa inova numa ação inédita nesse gênero: a de se esconder. É nessa hora também que se faz a troca de pente da sua arma. Mas não fique muito na defensiva, pois o tempo é curto e, dependendo



dele, sua rota muda. É claro, para ver o melhor final, você tem de detonar os bandidos o mais rápido possível. O jogo virá com a pistola Guncom, que a Namco garante ser mais precisa que a do arcade (será que tem "kick back" também?). Pra

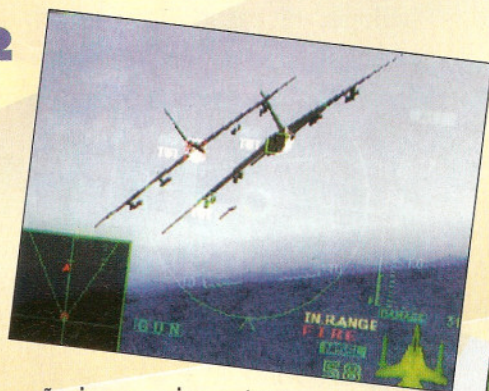
Richard Miller e tem vários casos para resolver. Com todos esses elementos, **Time Crisis** tem cacife para ser um dos melhores jogos de tiro do mercado.

Previsto para o 1º semestre de 97

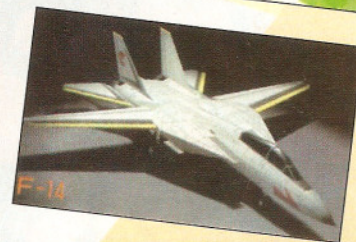
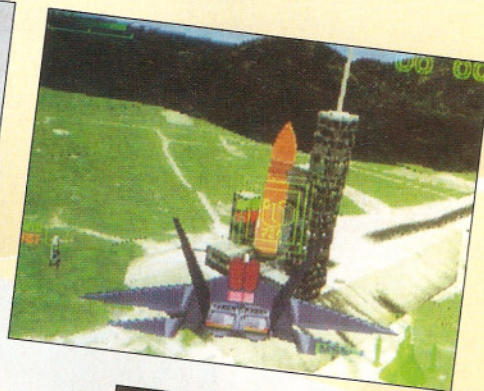


ACE COMBAT 2
NAMCO
 tiro
P.STATION

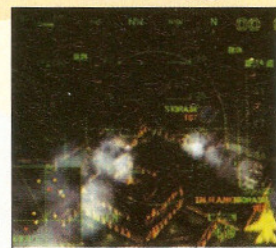
O super simulador da Namco voltou mais sofisticado. Para começar, os gráficos estão bem mais reais. Parecem fotos aéreas. E as missões então? Tem mais do que o dobro que seu antecessor. E não é só quantidade, é qualidade e variação também. Existem missões de resgate e de bombardeio, além dos extermínios e de proteção aos VIPs, como o de Ace Combat. Os detalhes



são impressionantes. As asas, os "flaps" e os "air brakes" se mexem com perfeição, tal como num caça de verdade. Você vai pilotar aeronaves clássicas como o F-14 Tomcat (aquele do Top Gun), o F-16 Fighting Falcon e o EF-2000. Fora algumas novas que a Namco diz que vai acrescentar. É bom ir treinando as táticas desde já!



Sem previsão de lançamento





J-LEAGUE VICTORY GOAL '97

SEGA

esporte

SATURN

Todo ano é ano de **Victory Goal**, a melhor série futebolística da Sega. A edição de 97 vem com mais um time, totalizando os 17 da primeira divisão da J-League, a liga japonesa de futebol profissional. Todos os uniformes novos já estão



computados em **Victory Goal '97**. Essa versão tem mais ângulos de câmera e conta com narrações em japonês e em inglês. As jogadas estão mais realistas do que nunca. Como em **Victory Goal '96**, todos os movimentos foram "capturados" de modelos reais, usando a técnica de Motion Capture, a mesma de **Perfect Striker** (N64), da Konami.



Já disponível

PIRATARIA NÃO TÁ COM NADA...

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

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

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



CÂMARA GAMES
Rua 25 de Março, 1026
F: (011) 227-6590 - 228-1951

NINTENDO 64

NINTENDO 64

DOOM 64



Da GamePro

O inferno está de volta em 64 bits! *Doom 64* mantém a jogabilidade tradicional e o mesmo enredo da série, mas as coisas ficaram bem mais fortes. Agora o visual, os controles e as fases foram além das outras versões e o inferno ficou mais infernal. Tudo foi refeito com precisão, incluindo os inimigos e as armas. Esse é sem dúvida o mais difícil e o mais bonito de todos. As fases estão mais complexas, cheias de armadilhas, quebra-cabeças e áreas secretas. Elas estão bem

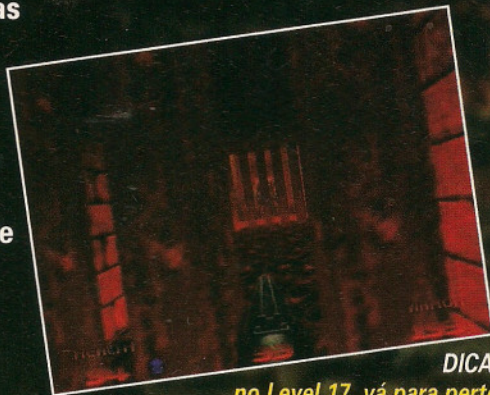


DICA: procure pelos dois itens escondidos no Level 12. O primeiro item é um laser e o outro é uma passagem que leva a um level secreto

5.0 **DOOM 64** NINTENDO 64
MIDWAY
Ação

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	5

64 Mega
+ de 30 fases
1 Jogador



DICA: no Level 17, vá para perto das barras ao lado da saída e mate de longe os monstros na arena. Muitos deles não conseguem acertá-lo. Isso ajudará quando os dois Cyberdemons aparecerem mais tarde

maiores e com mais efeitos, como trovões e relâmpagos e diferentes iluminações. As armas redesenhadas estão mais mortais e agora você vai contar com uma nova, um laser bem potente. As músicas estão mais sinistras do que nunca e criam



Uma das armadilhas mais mortais de *Doom 64*: os dardos!

o clima de tensão. Os controles ficaram bem mais ágeis, principalmente com o direcional analógico. A adrenalina ferve e não dá para amarelar. Se você é fã de *Doom*, essa é a sua experiência máxima. Mas se você achar muito forte, tente alguma coisa um pouquinho mais leve como por exemplo, *Turok: Dinossaur Hunter* (duas páginas à frente). *Doom 64* é jogo pra macho!

fim

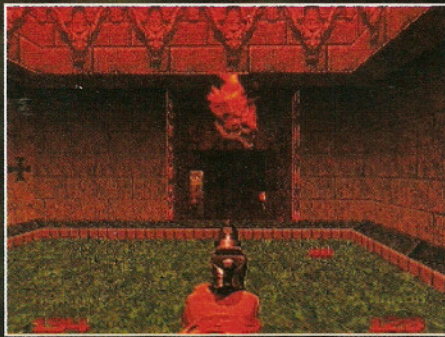


DICA: na sala da saída no Level 16, fique na parte elevada bem no meio quando matar o último inimigo. O chão vai cair e encher de lava

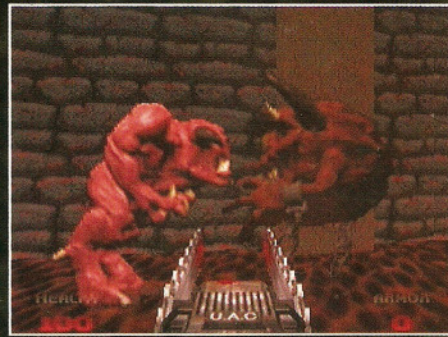


O novo modo do mapa supercolorido

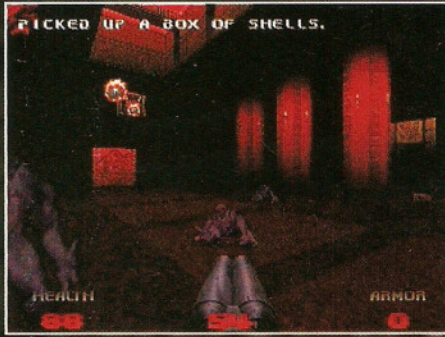
DICA: mate os Lost Souls em vista, ou senão eles vão vir para cima e causar bastante danos



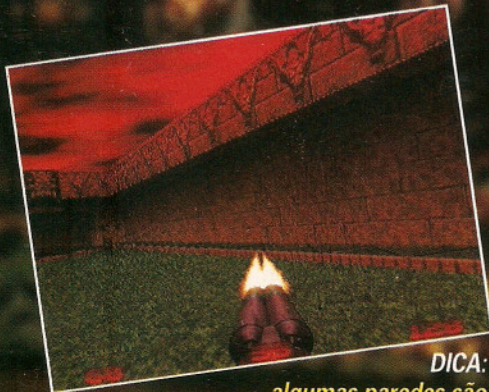
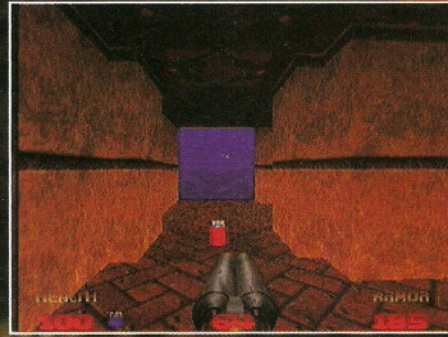
DICA: uma boa tática é botar dois inimigos para brigar entre si. Aqui temos um Bulldog Demon e um Cacodemon quebrando o pau!



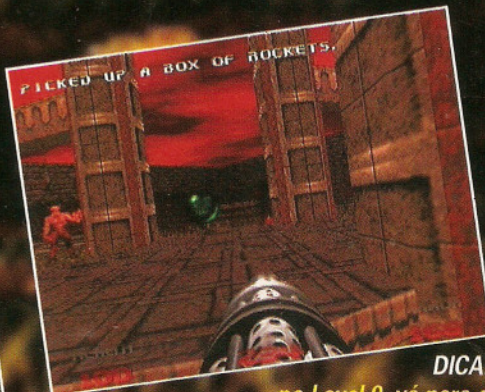
DICA: no começo do Level 15, dê uma geral na arena e fique sempre se movendo. Se ficar parado os mísseis vão acabar com você



DICA: sempre se aproxime das chaves com cuidado. Quando pegá-las, monstros vão aparecer do nada e atacá-lo

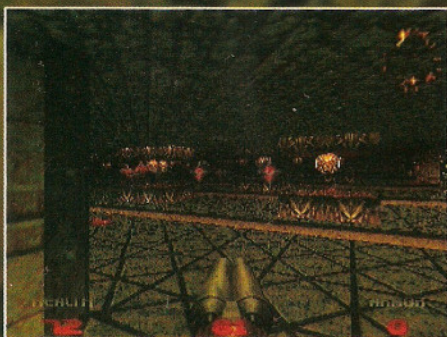


DICA: algumas paredes são translúcidas. Atire nelas e se não sair faíscas da bala é porque é possível atravessá-las

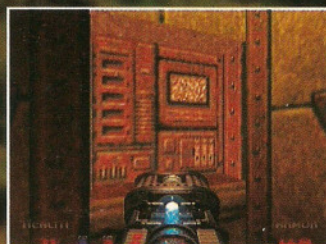


DICA: no Level 9, vá para o meio na parte ao ar livre depois de matar a segunda leva de inimigos. Você vai achar um item de invisibilidade temporária que vai ajudá-lo pelo resto da fase

As forças do inferno estão de volta!



DICA: use as armadilhas de dardos para sua vantagem. No Level 13, por exemplo, acione o interruptor, corra e deixe os dardos acertarem os Barons



DICA: alguns painéis nas paredes são monitores que permitem que você veja outras salas





F/NAZCA S&S



**LUKE SKYWALKER ESTÁ
DARTH VADER VAI CONQUISTAR O
PARE DE COÇAR O SACO E**



É Nintendo.

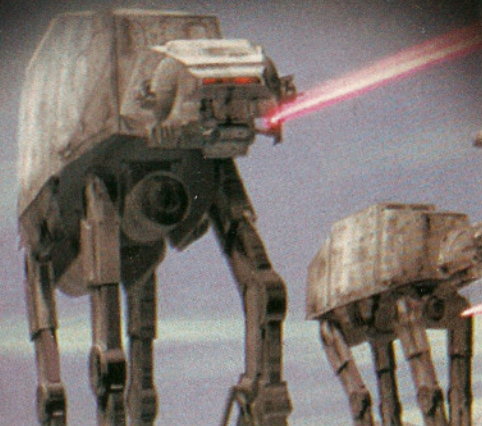
Nintendo

Ou nada.

SENDO PERSEGUIDO.
UNIVERSO.
FAÇA ALGUMA COISA.

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

O Guerra nas Estrelas para NINTENDO⁶⁴



NINTENDO 64

NINTENDO 64

TUROK

DINOSAUR HUNTER



Da GamePro

Turok vai sacudir o N64! No estilo de **Doom**, você vai ter de caçar dinossauros e tomar muito cuidado para não ser caçado por eles. Esse jogo de tiro com perspectiva em primeira pessoa está realmente sensacional! O personagem traz novos movimentos jamais vistos em jogos desse gênero, como pular, escalar, nadar e olhar ao redor. Além disso, você conta com dez tipos de armas bem animais. A história é a de um guerreiro místico que deve combater o malvado

DICA: contra inimigos que lançam projéteis, atire e depois desvie. Eles não conseguirão acertá-lo



DICA: não ande muito perto das paredes. Algumas delas possuem



armadilhas com lanças bem afiadas



DICA: outra razão para ficar longe das paredes: pedras rolantes

5.0

TUROK NINTENDO 64
ACCLAIM
Ação

9 Fases	FUN FACTOR	5
1 Jogador	CONTROLE	5
Continue	GRÁFICO	5
	SOM	5

DICA: quando atingir o



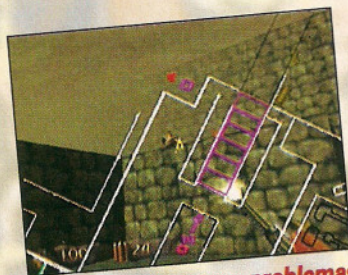
topo de um prédio, pule em outros prédios para pegar power-ups e armas



DICA: quando achar os pontos onde dá para salvar o jogo, elimine todos os inimigos em volta para não ser trucidado



DICA: alguns animais pequenos, como o cervo e o javali, garantem energia quando eliminados. Use a espingarda e consiga mais pontos com eles



DICA: se estiver com problemas para mirar nos inimigos em plataformas, use o cursor do mapa para ter maior precisão



DICA: quando estiver lutando contra humanos, use sua munição com cautela. Se ele estiver carregando uma arma, atire!



DICA: se um inimigo humano estiver com uma clava ou outra arma sem ser de fogo, economize munição e use a faca

dominador The Campaigner. Esse, por sua vez, quer alterar a sequência do tempo. Tudo isso em nove fases bem agitadas e sangrentas. As mortes nesse jogo são impressionantes e os inimigos um show à parte. Você enfrenta gorilas mutantes, lagartos e dinossauros bem conhecidos de Jurassic Park. O negócio é rezar para sobreviver!



DICA: o melhor jeito de evitar as granadas é matando o cara que as lança o mais rápido possível

fim

DIRECT SHOPPING, O FORNECEDOR OFICIAL DE AÇÃO, AVENTURA, DIVERSÃO E GAMES.

DESTAQUES 64 BITS



CRUISIN' USA

Dispute uma corrida nas principais rodovias dos EUA, em 5 níveis de dificuldade. Para até 2 jogadores simultaneamente.

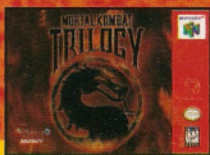
R\$ 119,90



TUROK: DINOSAUR HUNT

Mistura de Doom com Jurassic Park. Combata Tiranossauros Rex, Raptors, Triceratops e outras feras em ambiente 3D.

R\$ 119,90



MORTAL KOMBAT TRILOGY

A versão definitiva do MK3. 30 lutadores, 4 ocultos, e 30 fatalities inéditos. Inclui modo de combate ultra violento 'Agressor'.

R\$ 119,90



MARIO KART 64

A versão 64 bits do clássico das corridas, com 20 pistas. Jogue sozinho, contra o seu 'clone', ou contra 3 amigos ao mesmo tempo.

R\$ 119,90

NINTENDO 64



2x R\$ 235,00
OU 1+11x 51,50



JOGOS JÁ DISPONÍVEIS:

Killer Instinct Gold; Super Mario 64; Star Wars: Shadows of The Empire; NBA Hang Time; Wave Race; Wayne Gretsky 3D Hockey; Pilot Wings 64; Blast Corps.

LANÇAMENTOS DE ABRIL:

FIFA Soccer '97; Doom 64; Lamborghini Challenge 64; Tetrisphere.

[R\$ 119,90 cada]

ACESSÓRIOS NINTENDO 64:

Controle Adicional (R\$ 79,90)
Cartão de Memória (R\$ 69,90)
Conversor Japonês (R\$ 39,90)

PLAYSTATION

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



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

LUTA: Street Fighter Alpha 2; Tekken 2, Mortal Kombat Trilogy, Samurai Shodown 3, Real Bout Fatal Fury; **ESPORTE:** FIFA Soccer '97, Cool Boarders, NBA Hangtime; **SIMULAÇÃO:** Formula One, Ridge Racer Revolution, Road Rash, Destruction Derby 2, Andretti Racing 96, Rally Cross, Test Drive Off-Road; **AÇÃO:** Resident Evil, Die Hard Trilogy, Star Wars: Rebel Assault 2, MechWarrior 2, Namco Museum Vol 3, Tomb Raiders; **RPG:** Magic: The Gathering, Suikoden; e muitos outros.

SATURN

2x R\$ 225,00
OU 1+11x 50,00



INCLUI 3 JOGOS GRÁTIS:
Virtua Fighter 2
Virtua Cop
Daytona USA

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

LUTA: Street Fighter Alpha 2; **ESPORTE:** FIFA Soccer '97, Worldwide Soccer 97, NBA Live '97; **AÇÃO:** Tomb Raiders, Virtua Cop 2 c/ Ama [R\$114,90], Independence Day, MechWarrior 2, Crusader: No Remorse; **SIMULAÇÃO:** Formula 1 Challenge, Daytona USA: Championship Circuit; **AVENTURA:** Nights c/ Controle 3D [R\$114,90], Mr. Bones, Sonic 3D Blast, Spider, The Crow; **RPG:** Dragon Force, Magic: The Gathering, Dark Sun; **ESTRATÉGIA:** Syndicate Wars; e muitos outros.

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

TOP 5 - 16BITS

- Marvel Super Heroes - [R\$ 109,90]
- Super Mario RPG - [R\$ 114,90]
- Chrono Trigger - [R\$ 114,90]
- Fifa Soccer '97 - [R\$ 109,90]
- Internat. SS Soccer 2 - [R\$ 109,90]

NOVIDADES PSX



AÇÃO:
Independence Day
Crypt Killer
Mega Man 8
Lethal Enforcers 1+2
AVENTURA:
Rayman 2
Spider
LUTA:
Soul Blade
K-1 Arena Fighters
SIMULAÇÃO:
The Need for Speed 2
VMX Racing

R\$ 89,90
cada

NOVIDADES SAT



AÇÃO:
Mega Man 8
Lethal Enforcers 1+2
Crypt Killer
Scud
Killing Time
Doom
AVENTURA:
Rayman 2
Dark Savior (RPG)
LUTA:
K-1 Arena Fighters
SIMULAÇÃO:
Destruction Derby

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>

SATURN

SATURN

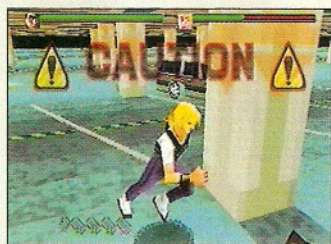
DIE HARD ARCADÉ



Por Baby Betinho

Se você se liga num bom filme de detetive, esse jogo é pra você. Só que aqui não tem essa de sair dando tiro por aí, como em **Die Hard Trilogy**, que não tem nada a ver com este **Die Hard Arcade**. Você pode jogar como Bruno ou Cindy, os dois policiais que têm de

DICA: destruindo os objetos da tela, você encontra itens importantes



DICA: nas fases de perigo aperte o botão de chute, soco ou pulo. Se errar, perde energia

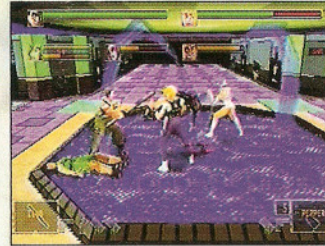


DICA: quando agarrar o inimigo, aperte rápido o botão de soco ou chute para prender o inimigo

DICA: pule com o botão C os jatos de água que o carro dos bombeiros joga em você



DICA: uma boa sequência de ataque é AABBB



DICA: apertando A + B + C você dá o especial do personagem. Mas cuidado, você perde muita energia



DICA: nesse inimigo, cuidado com os objetos que saem da parede

sair atrás da gangue que raptou a filha do prefeito de São Francisco. O game é uma versão moderna de **Final Fight**, em que você tem de capturar a gata em um prédio onde se esconde a quadrilha. Fique ligado, mano, no meio das fases pintam umas demos

indicando os botões. Aperte o que elas indicarem para não perder vida. De resto, você vai ter um montão de golpes combinando os botões.

fim

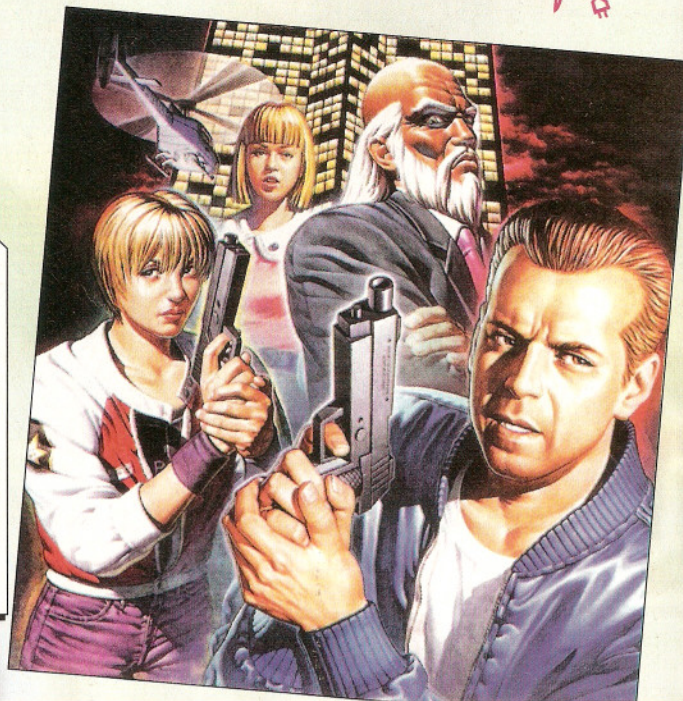
4.8

DIE HARD
ARCADÉ

CD
5 Fases
2 Jogadores
Continue

SATURN
SEGA
Ação

FUN FACTOR 5
CONTROLE 5
GRÁFICO 5
SOM 4





Por Marcelo Kamikaze

A Time Warner caprichou nos cenários e no clima para fazer você entrar no mundo do demônio.

Taromaru, nome do game e do personagem principal - no caso, você- lembra muito o universo de Ninja Gaiden, outro clássico todo inspirado em tradições japonesas. Taromaru é um exorcista e tem uma missão especial: dar fim em um demônio que tem se divertido às custas de todo mundo. O cara se alimenta de humanos e parece que sua barriga nunca fica cheia. Pra chegar no cara você terá de passar por um bom número de inimigos que estão em cenários

TAROMARU



DICA: fique esperto na tourada para não ser atingido



DICA: segure o botão de tiro até encher a barra vermelha e solte para destruir a armadura deste inimigo



DICA: na hora em que a tela rodar, não fique parado, pule



DICA: o ponto fraco do sapo é a cabeça

4.0 **TAROMARU** **SATURN**
TIME WARNER
Ação

FUN FACTOR	4
CD	4
2 Jogadores Continue	4
GRÁFICO	4
SOM	4

variados e bem feitos. Você pode lutar como samurai ou como ninja e conta com um botão que dá poderes especiais. Nunca foi tão divertido espantar demônio!

fim



DICA: na hora em que a aranha correr, abaixe para não ser atingido



DICA: procure ficar no centro para a gangorra não ficar se movimentando



DICA: para mudar o alvo, aperte os botões L ou R

SATURN

SATURN



Por Marcelo Kamikaze

Depois de brilhar em D, Laura volta à cena num adventure cheio de

suspense. Tudo ia bem na nave Vehicle di Aki, quando uma emergência desativou as câmara criogênicas onde ela e sua equipe estavam. O computador indicava a presença de um ser não identificado na nave. E ele já fez uma vítima. *Enemy Zero* inova em certos

LAURA'S ROOM



DICA: vasculhe a sala inteira. Você deve achar o Voice Recorder (permite salvar), o Personal E. Key (para abrir o armário de Laura) e o VPS (aparelho que emite sons quando um ser se aproxima)

LOCKER ROOM



DICA: use o Personal E. Key no seu armário. Aqui você vai obter

o Card Key. Tem também um Gun Charger para recarregar sua arma (não disponível neste ponto do jogo)

STAIR ROOM

DICA: use o Card Key para poder pegar o elevador particular. Siga até o



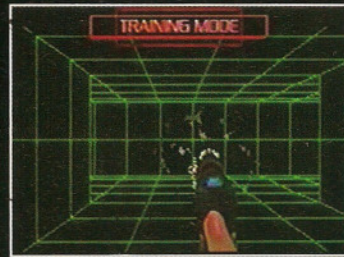
subsolo. Aqui há um inimigo e você deve chegar à sala de Parker sem que ele o alcance. Oriente-se pelos sons

STORE ROOM



DICA: entre nesta sala e vá direto para o

computador. Entre em information, lock e desligue todas as travas da torre winter. Assim você tem mais acessos



DICA: você sabe a direção do inimigo através dos sons. O agudo indica que ele está na frente; o médio, dos lados e o grave, atrás. Quanto mais rápido o sinal, mais perto ele está.

Se ele aproximar-se o bastante para atacá-lo, um alarme surgirá. É hora de você atirar também

duro. Tudo bem, pegando a manha dá pra encarar. As cenas de cinema são fantásticas: usam um CD inteiro na apresentação. *fim*

PARKER'S ROOM



DICA: aqui você acha a 1ª vítima dos

seres invisíveis. Vá direto para a gaveta e pegue o memorando contendo o código de acesso da Kimberly. Ligue para ela

MARCUS' ROOM



DICA: um inimigo sairá correndo da sala de

Marcus. Pegue os dedos dele e uma arma. Carregue-a no Locker Room e detone o inimigo do subsolo

4.5

ENEMY ZERO

SATURN

WARP

Ação/Adventure

FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	4

CD
1 Jogador
Bateria

SOVIET STRIKE

SATURN

SATURN

DICA: na fase Crimeia, localize o Papai Noel na área sudeste e destrua-o para conseguir uma vida



Da GamePro

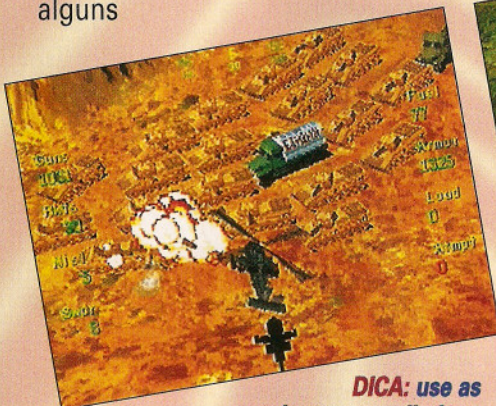
Prepare a tropa e os dedos! **Soviet Strike** chega ao Saturn com toda a ação espetacular que ficou famosa na série para o Mega. Essa versão é bem parecida com a do P.Station. Você é um piloto de elite dos EUA e tem uma missão do outro lado do mundo, na Rússia. Com duas visões superiores, você vai pilotar um helicóptero Apache por 5 fases bem longas. Para completá-las você deverá realizar alguns

objetivos, tais como coletar itens, destruir instalações específicas etc. Em termos de munição você não deve se preocupar, seu helicóptero está equipado com diversos foguetes, mísseis, metralhadoras e até um guindaste para erguer algumas coisas. Se você gostou de **Black Dawn** e se lembra muito bem da série do Mega, **Soviet Strike** é adrenalina pura!

fim



DICA: quando estiver atacando os campos inimigos, comece sempre pelo lado mais desprotegido



DICA: use as esquivas para a direita e esquerda para desviar e atacar os inimigos sem ser atingido



DICA: na fase Black Sea, use o mapa para localizar os HINDs no sudoeste. O depósito está cheio de power-ups e dois recarregadores de armor

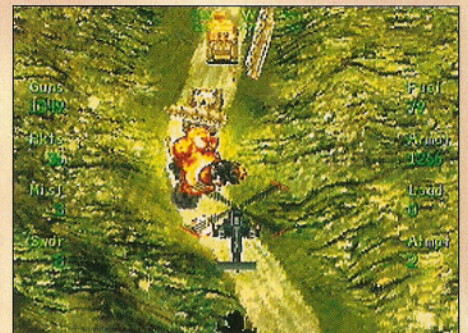


DICA: quando estiver atacando navios grandes, faça-o da proa para a popa. Desse jeito você não vai ter problemas



DICA: na fase Black Sea,

destrua todos os prédios na área nordeste do porto, que você ataca durante o segundo objetivo. Eles escondem vários power-ups, incluindo uma vida e sidewinders



DICA: na fase Black Sea, logo que completar o primeiro objetivo, destrua o comboio que está pronto para atacar os MIAs. Se muitos MIAs forem destruídos, a missão vai por água abaixo

4.5

SOVIET STRIKE SATURN ELECTRONIC ARTS Ação

5 Fases 1 Jogador

FUN FACTOR 5

CONTROLE 4

GRÁFICO 4

SOM 5

SATURN

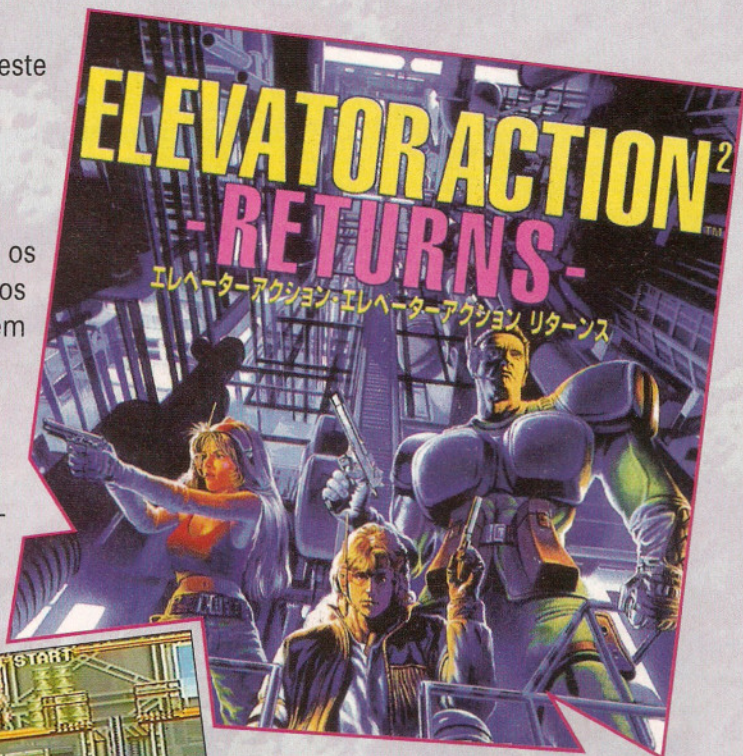
SATURN



Por Lord Mathias

Esse é pra quem tem memória de elefante. **Elevator Action 2** apareceu pela primeira vez no Nintendinho 8 bits e fez um sucesso do caramba. A versão para Saturn tem poucas mudanças. Na verdade, o espírito do jogo é o mesmo. O que muda são os gráficos e o som, que, aprimorados, deixam o game parecidíssimo com a versão para arcade. Os

ouvidos e olhos deste Lord é que agradecem. Você escolhe entre três personagens. Sua missão é encontrar os documentos secretos que estão muito bem escondidos em prédios, aviões etc. O arsenal não é grande coisa - uma pistola e granadas - mas é eficiente. O jogo teria tudo para repetir o



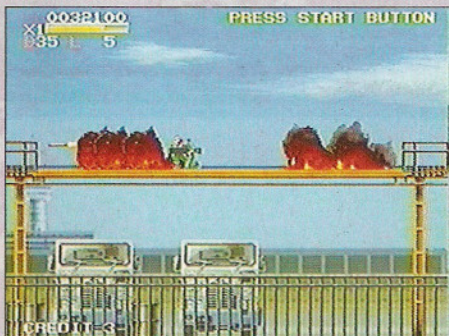
DICA: nas portas vermelhas você encontra documentos secretos. Entre em todas que aparecerem



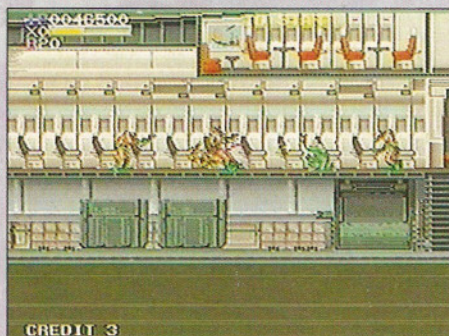
DICA: nas portas azuis você encontra itens. Caso pegue a granada, use o botão C para arremessá-la



DICA: fique esperto para não ser esmagado pelos elevadores

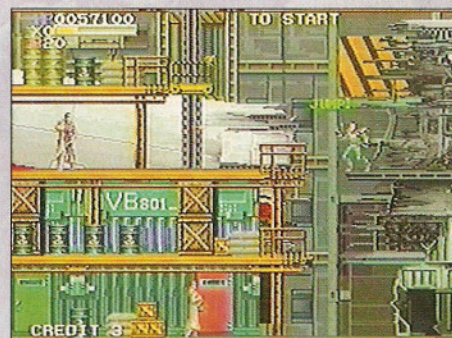


DICA: atire nos barris para causar explosões e, com isso, matar os inimigos facilmente

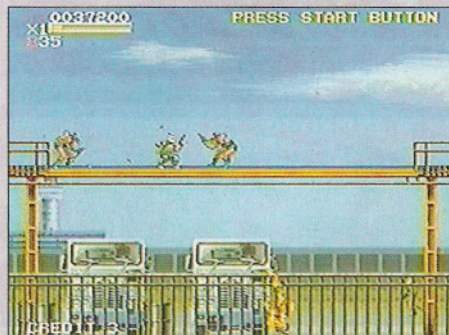


DICA: dentro do boeing, fique agachado atirando contra os ataques do inimigo

sucesso da versão anterior, porém, depois de algumas fases, o game não muda. Daí, o efeito é o mesmo de uma canção de ninar. E vocês sabem que esse não é o som que eu mais gosto. *fim*



DICA: nem sempre é fácil alcançar os elevadores. Em certos momentos você só conseguirá isso pulando



DICA: nesse ponto, procure atirar na diagonal para acertar os inimigos quando eles ainda estiverem no alto

3.5

ELEVATOR ACTION 2

SATURN
VING
Ação

FUN FACTOR	4
CONTROLE	3
GRÁFICO	3
SOM	4

CD
1 Jogador
Continue

*Olha o Serginho tirando
racha escondido do pai.*

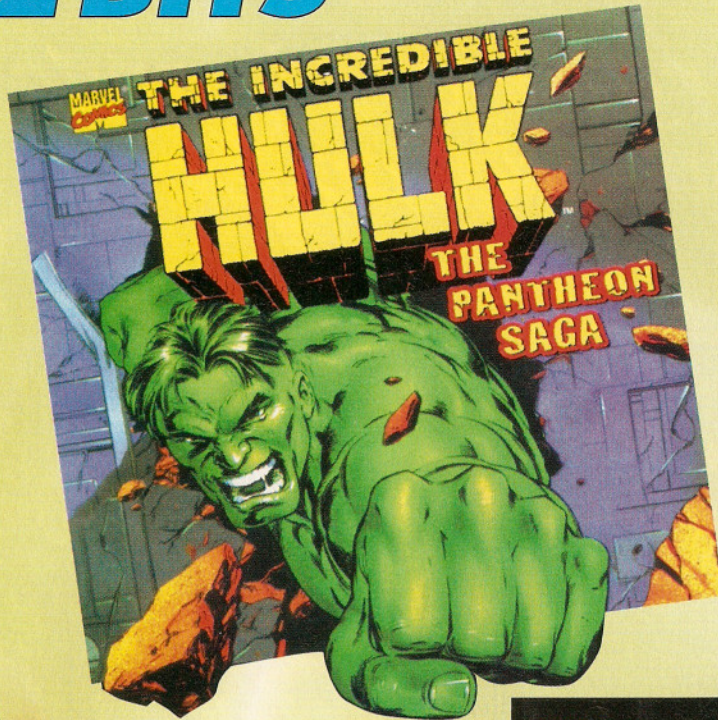
**Venha jogar todos lançamentos em games
num fliperama radical e diferente de tudo que você já viu.**

- Rua Marconi 84 - São Paulo - SP
- Rua XV de Novembro 246 - Curitiba - PR
- Av Paulista 1405 - São Paulo - SP
- Av Paulista 989 - São Paulo - SP



32 BITS

32 BITS



Por Lord Mathias

Mano, parece que você vai ter de lutar para salvar a Terra mais uma vez. Agora, você vai se vestir de verde e encarar uma de Hulk. O incrível super-herói da Marvel Comics faz a sua estréia nos consoles de 32 bits. E já vem babando de raiva. O lance é o seguinte: o físico nuclear Robert Banner foi vítima de uma explosão e recebeu uma carga muito forte de raios Gamma, que mudaram sua estrutura

DICA: sua vida recarrega sozinha se você não pegar o item para isso



DICA: estes são Hector e Ulisses, dois dos chefes que você enfrenta para sair da fase. Cuidado a bola de espinhos de Hector e com a espada de Ulisses



DICA: acabe com Atalanta, quebre os vidros e vá encontrar Ajax, o último chefe



DICA: a melhor maneira de derrotar Ajax é usar o Special Move L2 + X



DICA: soque sem piedade a parede para abrir o portão



DICA: bem no meio do salão, sobre o círculo, use o Special L2 + X e ache itens secretos

3.2	THE INCREDIBLE HULK	SATURN P.STATION EIDOS Ação	
	8 Fases	FUN FACTOR	4
	1 Jogador	CONTROLE	3
	Password	GRÁFICO	3
	Continue	SOM	3

genética. De repente, quando fica nervoso ou excitado, o cara sofre uma mutação, rasga a roupa e... fica verde! Coitada da namorada dele! Bom, Hulk virou prisioneiro do time de super-heróis Pantheon, para quem ele vai ter de provar que sua força e seus poderes podem ser úteis para salvar a Terra. O cara vai ter de ficar bem verde contra 4 chefões da pesada. Boa salada, galera!

fim

DICA: na 1ª fase ache os 6 switches que acionam o elevador e a saída



DICA: o elevador que leva à saída está ao lado da escada no início da fase



DICA: você tem de destruir os quadrados no chão para que parem de sair inimigos. Use L2 + X

Apesar do grande orçamento e do sucesso do filme Independence Day, o jogo para os consoles de 32 bits é divertido mas não promete o mesmo. As duas versões estão bem parecidas, mas, como sempre, o P.Station é um pouco melhor nos gráficos. O que faltou em **Independence Day** foi uma variedade na jogabilidade que acompanhasse o enredo do filme. O resultado foi apenas um jogo de tiro em combate aéreo. Em termos de combate o jogo é bem legal. Ao longo das fases, você pilota vários



DICA: em Tóquio, não perca tempo perseguindo os líderes. Tente mirar e acertar de longe

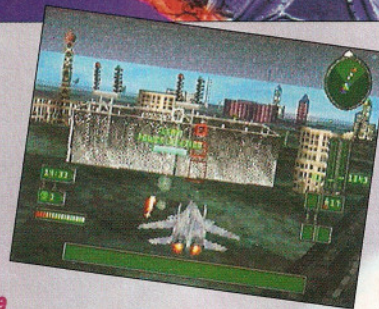


DICA: guarde pelo menos dois mísseis para o City Destroyer



DICA: os Warp Tubes, como esse em Moscou, possibilitam que você eleve ao máximo os power-ups

DICA: apesar dos alvos terrestres serem fáceis de destruir, aproxime-se com cuidado assim que os inimigos começarem a atacar



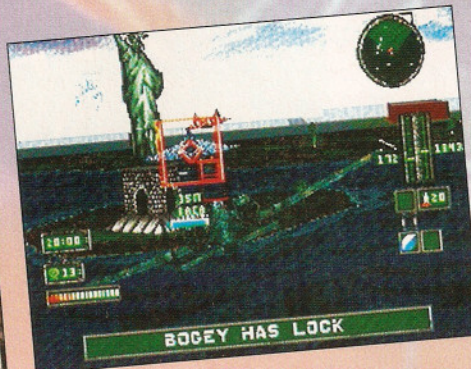
DICA: nunca fique cara-a-cara com os destroyers. Eles vão destruí-lo com alguns tiros

tipos de aeronaves, como um F-15 Eagle, um A-10 Warthog e o russo Sukhoi Su-72. Ainda passa por cidades como Nova Iorque, Paris e Tóquio. As diversas visões e cenas do filme que rolam no jogo dão uma ajuda, mas não salvam o game. O que vale a pena é chegar ao final só para pilotar a nave superveloz dos aliens. Mas se o seu



Algumas cenas do filme realçam as fases

negócio é ação de verdade, é melhor procurar jogos como **Air Combat**, para P.Station, e **Soviet Strike**, para Saturn.



DICA: saber usar os freios segurando L2 e R2 é o segredo! Diminua a velocidade para atacar, para pegar os power-ups e para atrair os aliens

3.2 **INDEPENDENCE DAY** **32 BITS**
FOX INTER. Tiro

FUN FACTOR	4
CONTROLE	3
GRÁFICO	3
SOM	3

13 Fases
2 Jogadores

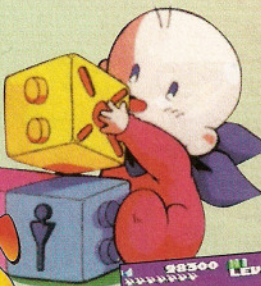
32 BITS

32 BITS

REAL LIVE

Parodius

forever  with me



DICA: passe tranquilo pela cachoeira, ela não irá acertá-lo



DICA: contra esse cara, atire em sua cabeça e desvie de seus mísseis e arrancadas



Por **Marcelo Kamikaze**

Real Live Parodius Forever with me conserva as principais características da série, como a sátira a jogos consagrados. Entre os escolhidos para essa versão estão **Twinbee**, **Gradius** e **Goemon**. O game é muito colorido e tem ótima jogabilidade, como de costume. Existem 16 personagens ao todo. Além dos já conhecidos, você conta com um bom número de novos jogadores. São três modos de jogo:



DICA: tome cuidado ao passar nesse ponto sobre os plintos



DICA: passando sobre essa moeda você aciona o slot

Normal, Score Attack e Time Attack. No Normal você enfrenta o jogo habitual. No modo Score Attack você tem de terminar as fases com o maior número de pontos possível. Jogando o Time Attack, o lance é terminar o game no menor tempo possível.

fim



DICA: o sino verde é a melhor opção. Após pegá-lo parta para cima dos inimigos



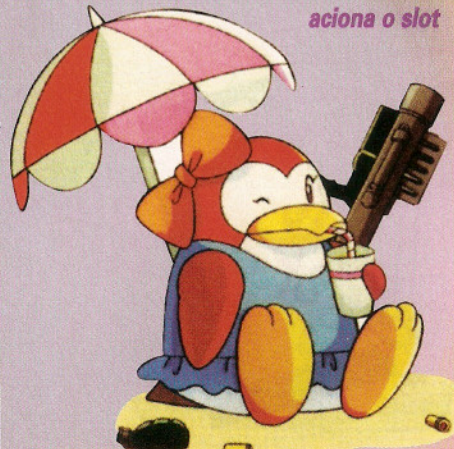
DICA: espere a hora certa para pegar o item azul e mate o máximo de inimigos

3.8	REAL LIVE PARODIUS	P.STATION SATURN KONAMI Tiro
	FUN FACTOR	4
CD	CONTROLE	4
2 Jogadores Continue	GRÁFICO	4
	SOM	3

DICA: quando a mulher for arrumar o cabelo, fique neste ponto e atire em seus olhos



DICA: mate bem rápido os carinhas dos balões, pois eles ocupam muito espaço na tela



-  Bônus
-  Bomba especial
-  Megafone
-  Deixa grande e invencível
-  Cria uma barreira de laser
-  Transforma todos os inimigos em cápsulas

Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x somente para cheques. Pagamento em 12x sujeito à aprovação de crédito. *Os 6 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos.

MOSTRE QUE VOCÊ É BOM DE GAME. LEVE ESSES JAPONESSES PARA CASA.

DESTAQUES

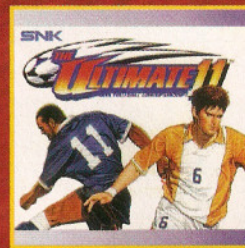
LANÇAMENTO



SAMURAI SHODOWN 4
R\$ 89,90



KING OF FIGHTERS '96
R\$ 89,90



LANÇAMENTO

THE ULTIMATE ELEVEN
R\$ 89,90

NEO GEO CD
JÁ VEM COM 2 CONTROLES
E 6 JOGOS GRÁTIS.*
1+11X R\$ 50,00
ou 3x R\$ 150,00



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

TOP 10 R\$ 84,90 CADA



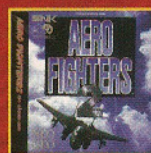
(1) METAL SLUG



(2) REAL BOUT FATAL FURY



(3) NINJA MASTERS



(4) AERO FIGHTERS 2



(5) SAMURAI SHODOWN 3

(6) SUPER SIDEKICKS 3

(7) WORLD HEROES PERF.

(8) KING OF FIGHTERS '95

(9) FATAL FURY 3

(10) ART OF FIGHTING 3

CLÁSSICOS — R\$ 45,90 CADA

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

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

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

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

P.STATION

P.STATION



Por Marcelo Kamikaze

Finalmente! **Final Fantasy** faz sua estréia no P.Station com gráficos espetaculares, história fantástica, cenas de cinema animais e jogabilidade variada. Barret é o líder de um grupo de oposição chamado Avalanche, que é contra os negócios da Shinra, uma organização do mal cujo objetivo é sugar a energia vital do planeta. Para impedir que a exploração continue, Barret e Cloud, um mercenário ex-soldado da Shinra, pretendem detonar pra valer uma das usinas. Se você joga **Final Fantasy** desde a estréia da série no Nes (I, II e III), não pode deixar de ajudar. Não vai ser difícil, o jogo é bonito e poucas coisas atrapalham (o controle é um pouco travado e os gráficos meio poluídos). Grande estréia.



DICA: use a magia do trovão em Guard Scorpion. Só não ataque quando o bicho levantar a cauda



DICA: use o remédio para os caras ficarem nervosos. Assim você usa mais os Limit Breaks e, conseqüentemente, desenvolve-os mais



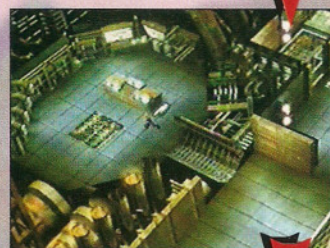
fim

DICA: não use muito mais

que três blocos do memory card. Vai ficar muito lento



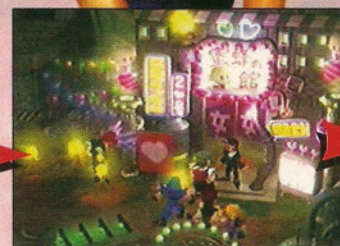
DICA: entre aqui na cidade nº 7. Fale com todos e depois verifique a máquina de fliper



DICA: dentro da plataforma nº 4, acione os switches. Todos ao mesmo tempo. O ponto fraco da maioria dos inimigos é o trovão



DICA: acerte as costas de Air Buster. Os ataques dele tiram bastante energia, portanto, combine as matérias para poder usar o Cure em todos os seus companheiros



DICA: fale com esses caras na Wall Market. Eles darão informações sobre Tifa. Depois vá para a casa ao norte

4.5 **FINAL FANTASY VII** **P.STATION**
SQUARE RPG

FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	4

1 Jogador
Memory Card





エアリス
「だから〜! どうにかしないと
ドレス、手にはいらない、でしょ?」

DICA: pegue o vestido na loja e a peruca no ginásio. O cara que faz o vestido está no bar. Vista tudo no provador

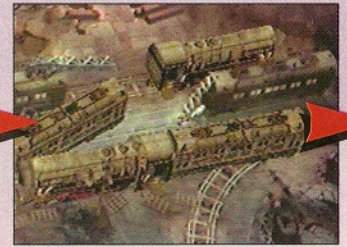


『興奮剤』を手に入れた!

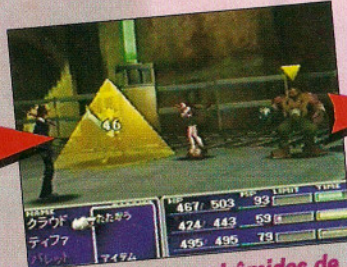
DICA: vá à casa de Dom Corneo e fale com Tifa. Atrás da cama há um item. Depois de falar, você cai numa armadilha



DICA: o ponto fraco de Apus é o fogo. Tenha alguém para recarregar a energia de todos, pois o marmoto é forte



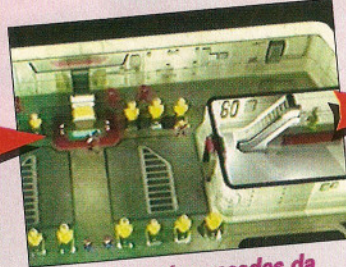
DICA: verifique os barris no cemitério de trens. Mova alguns vagões para criar caminhos



DICA: destrua as pirâmides de Leno com ataques normais. O resto é baba. Depois, a plataforma nº 7 é detonada



DICA: vá para a casa de Ealis e depois compre as baterias numa loja de Wall Market. Aí suba pelos cabos



DICA: siga pelas escadas da matriz da Shinra. Atravesse o corredor escondendo-se dos guardas



DICA: vá para essa sala e pegue o item. Use o aeroduto e siga para a outra sala. Abra a 3ª porta e pegue o último item



DICA: ataque o protótipo HO512 com magias. Cuidado com o veneno



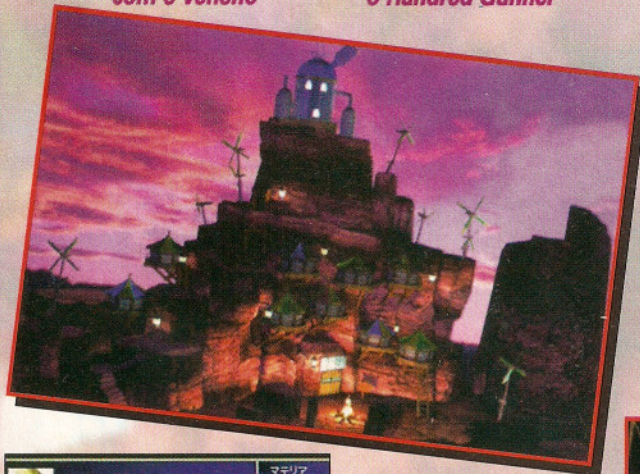
DICA: use magias, de preferência a do trovão, contra o Hundred Gunner



DICA: detone o "cachorro" primeiro. Aí cuide de Rufus, o novo presidente da Shinra



DICA: Road Rash puro! Fique sempre perto do carro e vá detonando os inimigos



DICA: combine matérias para atenuar o fogo. Ealis ataca e os outros devem carregar o HP



DICA: entre no hotel de Carm. Cloud vai contar sua história e sua ligação com Sephiroth



DICA: desde o começo vá fortalecendo as matérias. As de cura são as mais importantes. Aproveite-se dos equipamentos que multiplicam a velocidade de ganho de APs



P.STATION

P.STATION

PERFECT WEAPON



Por Marcelo Kamikaze

O melhor agente do Comando de Defesa da Terra, capitão Blake Hunter, sem mais nem menos foi parar numa dimensão totalmente desconhecida. Agora o cara está lá, absolutamente sozinho, pensando numa maneira de voltar para casa. A única coisa que ele pode fazer é procurar alguém ou alguma coisa que



DICA: para pular os buracos, aperte o botão R1

DICA: caso a fase seja muito longa, utilize o mapa com o select para se localizar



DICA: para dar um gancho no inimigo, aperte $\Delta + \circ$



DICA: para dar uma sequência de chutes, digite $\downarrow + X, X, X$. Util contra os humanos

3.8

PERFECT WEAPON

P.STATION
ASC GAMES
Ação

CD	FUN FACTOR	4
1 Jogador	CONTROLE	3
Memory	GRÁFICO	4
Card	SOM	4

explique tudo o que está acontecendo. E você, como um bom menino, deve ajudá-lo a encontrar pistas para solucionar o caso e, principalmente, conduzi-lo de volta à Terra. O game é parecido com Time

Commando (P.Station). O show fica por conta dos gráficos, muito bonitos. A variedade dos

DICA: fique esperto com a barra de energia, pois ela diminui com o tempo. Procure sempre recarregá-la

golpes e a movimentação dos personagens também valem. Nem tudo é perfeito: o controle é ruim e detona a jogabilidade de *Perfect Weapon*.

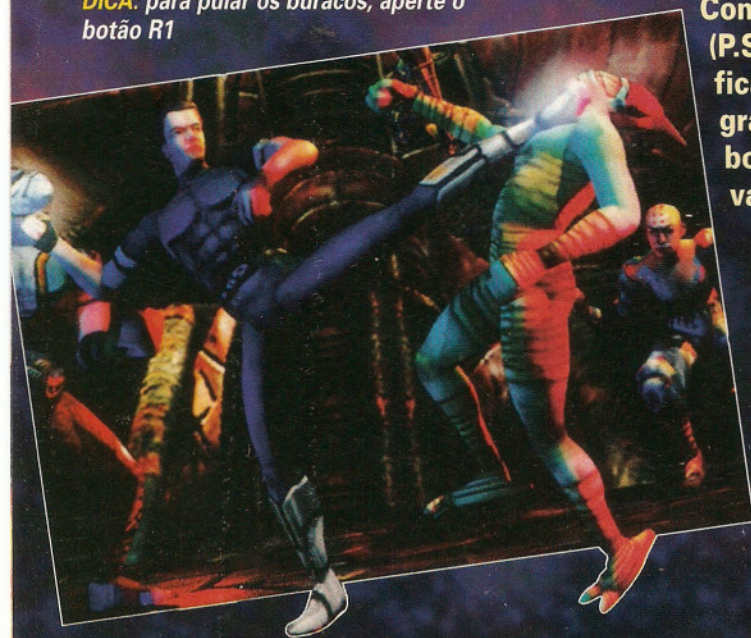
fim



DICA: caso queira fugir dos inimigos com a corrida, digite $\uparrow + X$



DICA: contra os lobos o melhor ataque é com $\downarrow + \circ$





SPIDER



Por Lord Mathias

O que tem de cientista maluco na história do videogame não é mole. E o tal doutor Michael Kelly não perde pra ninguém. O cara colocou patas mecânicas numa aranha. Ao perceber que o implante tinha dado certo, resolveu comandar as patas por meio de impulsos nervosos. Agora ele decide o que a aranha vai fazer.

DICA: usando a teia neste ponto, você pega a pata da aranha

Tudo ia bem até o pessoal da empresa que patrocinava o projeto descobrir os planos do dr. Kelly e decidir roubá-los. Como não acharam a aranha e não souberam como operá-la, levaram o dr. Kelly mesmo. Enquanto não descobrem como a aranha funciona, o dr. Kelly guia o inseto. Você deve ajudar a aranha a achar seu criador. Não será difícil: a jogabilidade é muito boa. A aranha pode atacar de várias maneiras, tudo depende da quantidade de itens que você pegar. Por isso, capriche.

fim

4.0

SPIDER P.STATION BOSS GAME Ação

CD	FUN FACTOR	4
1 Jogador	CONTROLE	4
Password	GRÁFICO	4
	SOM	4



DICA: na rampa ponha o direcional para frente para não cair direto



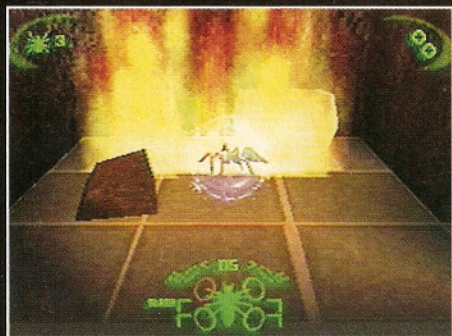
DICA: se estiver sem tiro, espere o momento certo para pular e não ser atingido



DICA: não tem outro jeito, você tem de achar três saídas para dar o fora dessa fase



DICA: pegue as patas da aranha espalhadas pela fase para ganhar tiros



DICA: neste ponto, pegue o escudo para se proteger do fogo



DICA: quando chegar nesse inimigo, espere ele acertar o chão e só então ataque

SNES

SNES

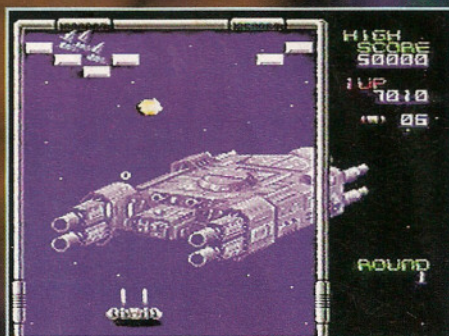
ARKANOID



Por Marcelo Kamikaze

Arkanoid está de volta! Depois de aparecer no arcade e no Nes, chega a vez do SNes. O sistema de jogo é simples: basta rebater a bolinha contra os blocos.

Apagando todos você passa de fase. Parece um daqueles primeiros jogos da história. Só que agora o lance é mais sofisticado. Tem itens mil, como



DICA: se pegar o laser, não pegue outro item de jeito nenhum. Vá mandando bala, mais pra frente você troca de item



DICA: fique esperto, os tijolinhos amarelos que não são lisos não se quebram

4.0 **ARKANOID** **SNES**
TAITO Puzzle

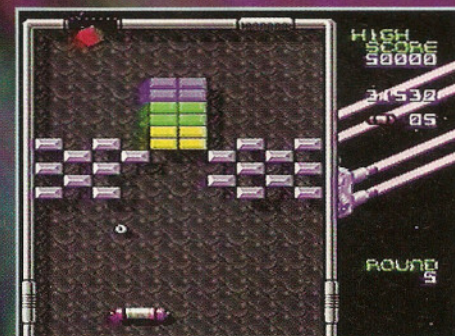
FUN FACTOR	4
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	3

16 Mega
99 Fases
2 Jogadores
Password



DICA: cuidado com essas fases

traíçoiras, quanto mais você bate nos blocos inquebráveis, mais rápida fica a bolinha



DICA: para quebrar os tijolinhos lapidados cinza, acerte-os duas vezes



DICA: o item rosa abre uma passagem para você sair pelo lado, sem ter de detonar todos os tijolinhos



DICA: acerte a bolinha nesses inimigos, pois eles vão levá-la para dentro e quebrar os blocos para você, pois os amarelos lapidados não se quebram

DICA: ataque pelas laterais para acertar mais vezes o inimigo. Desvie de seus tiros e investidas

deixar a barra mais comprida, fazer grudar a bolinha ou até mesmo soltar uns tiros para detonar os blocos. Este Arkanoid traz de volta o malvado Doh, o eterno vilão da série. Apesar do esquema simples não será fácil passar pelas 99 fases do jogo. O lance é paciência e precisão. Faltou um controle especial como aquele do arcade.

fim



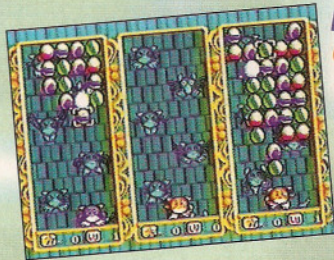
VS COLLECTION



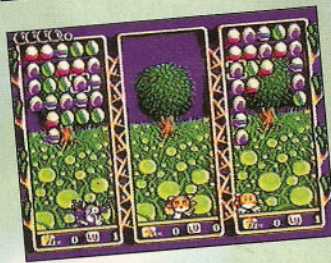
Por Marjorie Bros

Meninos, voltei! Depois de um tempão resolvendo jogos cabeludos de ação, finalmente o Chefe me deu uma folga. E com este joguinho superdivertido, ou melhor quatro

JOGO TETRIS



DICA: com o quadrado, aperte A para selecionar a peça. Junte 3 iguais e acabe com elas



tela para acabar primeiro com as de cima

DICA: selecione as peças do alto da

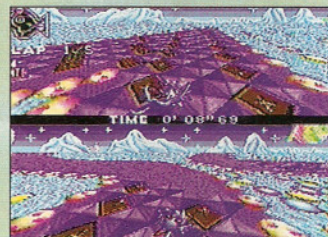


JOGO DA CORRIDA



aperte o botão X para ganhar velocidade

DICA: quando aparecer a mensagem para pular,



DICA: não encoste nas laterais, você perde velocidade

joguinhos em um: Tetris, Gelo, Corrida e Mata-Mata. **Vs. Collection**, mesmo não tendo gráficos e som magníficos, é muito divertido. No jogo tipo Tetris, você pode jogar contra o computador ou contra seu amigo. No Gelo, o lance é aniquilar o adversário com bolas de gelo. Na corrida, você tem de dar pulos de Marjorie para ganhar velocidade. No Mata-Mata, jogue os passarinhos no buraco dando bicadas. E nada de ser bonzinho...

fim

3.5

VS. COLLECTION

SNES
BOTTOM UP
Ação

16 Mega	FUN FACTOR	4
4 Jogos	CONTROLE	4
4 Jogadores	GRÁFICO	3
Continue	SOM	3

JOGO DO GELO



DICA: aperte o botão A e você poderá andar com o boneco para qualquer parte da tela



DICA: o boneco com a coroa atira 3 bolas de gelo



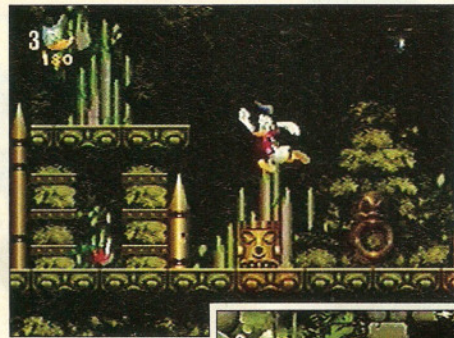
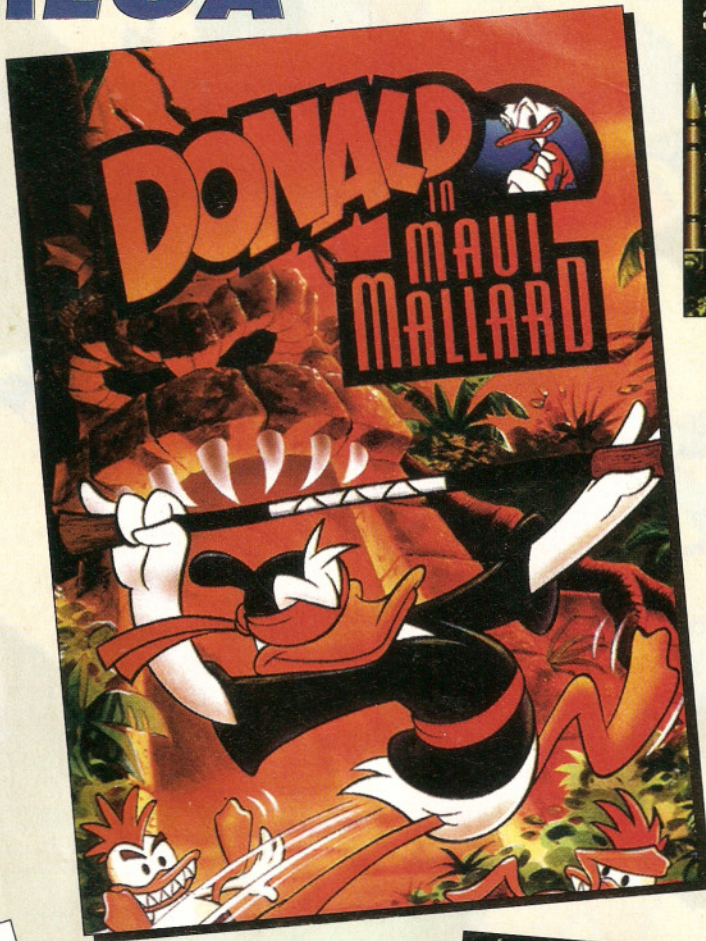
JOGO DO MATA-MATA



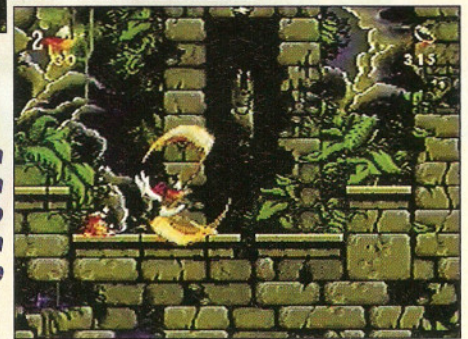
DICA: o melhor jeito de empurrar os outros pássaros no buraco é ficando no meio



DICA: na hora da chuva de fogo, fique circulando pela tela



DICA: pise na parte marrom do chão e mova a plataforma para subir em lugares altos



DICA: agora você é Ninja Maui. Use o botão A para transformar-se



DICA: depois de detonar o carinha que sai da estátua, entre nela para criar seu caminho derrubando paredes



Por Lord Mathias

O Mega Drive não ficou pra trás, pelo menos não por completo. **Maui Mallard** também ganha versão para o console, mas fica devendo em relação à do SNes. O controle demora muito para responder a seus comandos. A qualidade gráfica é muito pior. A maioria dos detalhes, como a porcentagem de tesouro que você tem de colher e alguns inimigos, não aparecem na



DICA: em alguns lugares espere as plataformas aparecerem para criar o caminho para você



DICA: como Ninja Maui, suba em lugares impossíveis, pule e aperte o botão A

tela ou são diferentes. Dançaram até algumas sub-fases. Apesar de tudo isso, o game ainda é divertido. Você joga como o Pato Donald, que está na pele do detetive Maui Mallard. Ele foi escolhido para resgatar um artefato que simboliza

o deus Shabuhm Shabuhm, guardião da Vila da Escuridão. Você conta com um revólver e, se pegar as moedas Yin-Yang, pode transformar-se no Ninja Maui, que usa um bastão. De qualquer maneira, você tem de trabalhar rápido!

fim



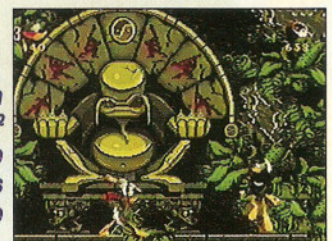
DICA: suba no pato e agarre-se na corda para pegar itens lá em cima

3.5

DONALD IN MAUI MALLARD

MEGA DISNEY INTERACTIVE Ação

24 Mega	FUN FACTOR	4
8 Fases	CONTROLE	3
1 Jogador	GRÁFICO	3
Continue	SOM	4
Password		



DICA: para destruir o 2º mestre, mate todos os ninjas que aparecerem.

Não desperdice os recarregadores de energia

Os últimos lançamentos, pelo melhor preço, sem sair de casa.

AGÊNCIA DE IDEAS

SUPER NINTENDO

LANÇAMENTOS



E MAIS:

- MAUI MALLARD R\$ 89,00
- PINNOCHIO R\$ 89,00
- TOY STORY R\$ 89,00

SUPER NINTENDO

DESTAQUES

AÇÃO

- DOOM R\$ 89,00
- IGNITION FACTOR R\$ 69,00
- JUNGLE STRIKE R\$ 89,00
- REVOLUTION X R\$ 79,00
- SUPER BOMBERMAN 2 R\$ 79,00

PUZZLE

- TETRIS II R\$ 59,00
- TETRIS ATTACK R\$ 69,00

SIMULAÇÃO

- KYLE PETTY'S RACING R\$ 99,00
- LAMBORGHINI AMER R\$ 59,00
- ROCK N' ROLL RACING R\$ 89,00

ESPORTE

- COLLEGE SLAM R\$ 79,00
- NHL STANLEY CUP R\$ 59,00
- SUPER SOCCER R\$ 59,00

ESTRATÉGIA

- SIM CITY R\$ 59,00

LUTA

- CLAY FIGHTER 2 R\$ 99,00
- P. RANGERS FIGHTING R\$ 99,00
- PRIMAL RAGE R\$ 89,00
- SHAO-FU R\$ 79,00
- SPAWN R\$ 79,00
- ARDY LIGHTFOOT R\$ 79,00
- BATMAN FOREVER R\$ 89,00
- BOOGERMAN R\$ 99,00
- FÉRIAS ASSOMBRADAS R\$ 89,00
- A ILHA DA GARGANTA R\$ 79,00
- CORTADA R\$ 79,00
- KIRBY SUPER STAR R\$ 99,00
- LIGEIRINHO-LOS G R\$ 89,00
- MICHAEL J CHAOS R\$ 69,00
- PITFALL THE MAYAN R\$ 79,00
- PREHISTORIK MAN R\$ 79,00
- SCOOPY-DOO MISTERY R\$ 99,00
- SPARKSTER R\$ 89,00
- VENOM SPIDERMAN R\$ 89,00

BEST SELLERS

SUPER NINTENDO



E MAIS:

- F-ZERO R\$ 59,00
- PILOT WINGS R\$ 59,00
- SUPER METROID R\$ 69,00
- TETRIS & DR. MARIO R\$ 59,00
- SUPER MARIO ALLSTARS R\$ 59,00



ACOMPANHA TETRIS

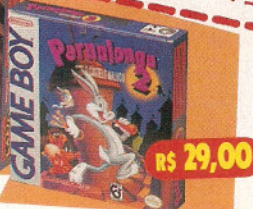
GAME BOY CLASSIC
apenas

R\$ 119,00

GAME BOY POCKET
apenas

R\$ 149,00

GAME BOY LANÇAMENTOS



SIMULAÇÃO

- PINBALL FANTASIES R\$ 49,00
- SUPER RC PRO AM R\$ 29,00

AVENTURA

- BARBIE GAME GIRL R\$ 49,00
- DONKEY KONG R\$ 29,00
- DONKEY KONG LAND 1 R\$ 49,00
- KID ICARUS R\$ 29,00
- KIRBY'S DREAM LAND R\$ 29,00
- KIRBY'S DREAM LAND2 R\$ 49,00
- LITTLE MERMAID R\$ 29,00
- MEGA MAN 2 R\$ 29,00
- MEGA MAN 4 R\$ 49,00
- SUPER MARIO LAND 1 R\$ 29,00
- SUPER MARIO LAND 2 R\$ 29,00
- STAR WARS R\$ 29,00
- WARIO LAND R\$ 29,00

LUTA

- KILLER INSTINCT R\$ 49,00
- PRIMAL RAGE R\$ 59,00
- SAMURAI SHODOWN R\$ 59,00
- STREET FIGHTER II R\$ 49,00
- TOSHINDEN R\$ 49,00

ESPORTE

- BART VS. JUGGERNAUTS R\$ 29,00
- TENNIS R\$ 29,00
- TOP RANK TENNIS R\$ 29,00

PUZZLE

- ALLEY WAY R\$ 29,00
- KIRBY'S BLOCK BALL R\$ 49,00
- KRUSTY'S FUNHOUSE R\$ 29,00
- LEMMINGS R\$ 49,00
- STARGATE R\$ 49,00
- TETRIS ATTACK R\$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA

LIGUE JÁ: (011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo®

DIRECTSHOPPING

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

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAREM OS ESTOQUES. FRETE NÃO INCLUIDO.

ARCADE

CAPA

ARCADE



Da GamePro

Street Fighter está de volta com nove lutadores novos. Os únicos que restaram de outras versões são Ken e Ryu.

Além da nova geração de lutadores, uma nova barra foi adicionada, o Stun Meter. Essa barra vai aumentando toda vez que você leva um golpe. Quando ela enche, seu lutador fica tonto.

STREET FIGHTER III

NEW GENERATION

SF III usa a nova placa de Capcom, a CPS III, que possibilita muito mais quadros de animação. É uma obra de arte! O resultado é só comprovar nos arcades. Um novo movimento, o bloqueio, é ideal para contra-ataques, além de não perder energia diante de golpes especiais. Como sempre, vários itens dos cenários podem ser destruídos, as músicas e os efeitos sonoros estão animais e os controles perfeitos. Street Fighter III vem aí galera!

SALADA RUSSA

SEAN



SPECIAL MOVES

Ryu Bi Kyaku:

↓↘→ + chute repetido

Tornado:

↓↙← + chute

Sean

Tackle:

↓↘→, aperte e segure soco

Dragon Smash:

→↓↘ + soco



O criador de Street Fighter III, o japonês Yoshiki Okamoto, veio ao Brasil estudar movimentos de capoeira para criar uma lutadora local. A capoeirista acabou sendo a africana Elena. Quase todos os seus golpes são com as pernas. O brasileiro é Sean, que quer aprender artes marciais com o americano Ken.



ELENA

SPECIAL MOVES

Scratch Wheel: →↓↘ + chute

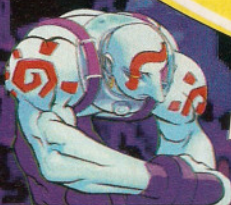
Rhino Horn: ↓↘→ + chute

Mallet Smach: ↓↙← +

soco

Handstand Kick: →, SM

Slide: ↘, CF



NECRO

SPECIAL MOVES

Electromagnetic Blast:

→↓↘ + soco repetido

Tornado Hook:

↓↘→ +

soco

Snake Fang:

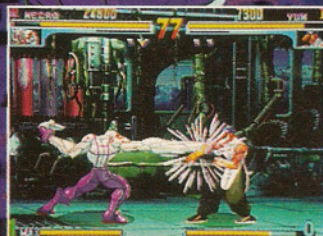
↓↘→ + chute

Fang Viper:

↓↙← + soco

Rising Cobra:

↓↙← + chute



Esse lutador serviu de cobaia para cientistas russos e ficou bem elástico e perigoso



A fantástica arte à mão na tela de seleção dos lutadores. Uma marca registrada da Capcom!

OS CONTROLES

SR - soco rápido

SM - soco médio

SF - soco forte

CR - chute rápido

CM - chute médio

CF - chute forte

(c) - carregar



IBUKI

SPECIAL MOVES

Kohou: ↓↙← + soco

Kubiori: ↓↘→ + chute

Kazekiri: ←↙↘ +

chute

Tsumuji: ↓↙← +

chute, chute

Kunai: durante um pulo, aperte ↓↘→ + soco

Atama Kudaki: →, CM

Olura Ken: SF, SF

Kaikyaku Geri: →, CF



Uma ágil ninja ainda em treino que golpeia com precisão. No entanto, ela causa poucos danos



KEN

SPECIAL MOVES

Fireball: ↓↘→ +

soco

Dragon Punch:

→↓↘ + soco

Hurricane Kick:

↓↙← + chute

Inazuma

Kakatoari:

→, CM



Com o seu Flaming Dragon Punch e a Fireball, Ken ainda é o maior rival de Ryu



VIN & YANG

SPECIAL MOVES

Kobo Kushi: ↓↙←

+ soco

Senkyu Tai: ↓↘→

+ soco

Ze Sho Hohou:

↓↘→ + chute

Zenpou Tenshin:

↓↙← + chute

Raigeki Shu: durante um pulo, aperte ↘ ou ↙, chute

Senpuukyaku: →, CM



Yin & Yang: esses são gêmeos de Honk Kong. Foram treinados no kung fu pelo avô que era um mestre nas artes marciais



DUDLEY

SPECIAL MOVES

Jet Uppercut: →↓↘ + soco

Machine-Gun Blow: ←↙↘↘ + soco

Ducking Straight: ←↙↘↘ + soco + chute da mesma força

Ducking Uppercut: ←↙↘↘ + CC

Cross Counter: →↘↙↙ + soco

Chopping Punch: →, CF

Step Straight: →, SF

Lever Blow: →, chute



Sendo um boxista inglês na categoria peso-pesado, Dudley mistura velocidade com força. Ele não possui projéteis, mas seu soco dá conta do recado



ORO



Pelos seus golpes de carregar, Oro é bem parecido com Guile. Esse lutador de um só braço é um hermitão que mora na Amazônia

SPECIAL MOVES

Nichirinsho: (c) ←→ + soco

Oniyanma: (c) ↓↑ + soco

Niouriki: →↘↙↙ + soco

Jinchu Nobori: durante um pulo, ↓↘→ + chute

Jinchu Watari: (c) ↓↑ + chute



ALEX

SPECIAL MOVES

Flash Jump: ↓↘→ +

chute

Air Knee-

Smash: →↓↘

+ chute

Power

Bomb:

→↘↙↙ +

soco

Air Stomp:

(c) ↓↑ +

chute



Alex foi treinado por um soldado e está atrás da pessoa que derrotou seu mentor. Ele é lento, mas poderoso



RYU



Sendo marca registrada de SF, Ryu volta com sua Super Fireball e golpes como Dragon Punch

5.0 **STREET FIGHTER III** **ARCADE**
CAPCOM Luta

11 Lutadores	FUN FACTOR	5
2 Jogadores	CONTROLE	5
Continue	GRÁFICO	5
	SOM	5

SPECIAL MOVES

Fireball: ↓↘→ + soco

Dragon Punch: →↓↘ + soco

Hurricane Kick: ↓↙← + chute

Overhead Chop: →, SM

GOLPE

FINAL

Real Bout FATAL FURY SPECIAL

Muita ação e pancadaria dão o tom de Real Bout Fatal Fury Special. Aqui você confere os golpes especiais, fatais e habilidades secretas de cada um dos lutadores

BABY BETINHO



COMANDOS

A - soco
B - chute
C - golpe forte
D - mudar de plano
←↘↓ + D ao cair - evita a queda e troca de plano
Break Shot - cancela a defesa (quando a barra estiver no H. Power)

GOLPES ESPECIAIS

GOLPE FATAL

HABILIDADE SECRETA

TERRY BOGARD

Burn Knuckle: ↓↘← + A ou C
Power Dunk (Break Shot): →↓↘ + B
Crack Shoot: ↓↘← + B
Rising Tackle: (c) ↓↑ + A
Power Wave: ↓↘→ + A
Round Wave: ↓↘→ + C
Bashing Sway: ↓↘→ + D
Power Charge: ←→ + A
Power Geyser: ↓↘←↘ + BC
Triple Geyser: ↓↘←↘ + C

DUCK KING

Head Spin Attack: ↓↘→ + A ou C
Flying Head Spin Attack: no ar, ↓↘← + A
Cross Head Spin: ↓↘← + D
Dancing Dive (Break Shot): ↓↘← + B
Neo Break Storm: →↓↘ + B
Duck Feint - Air: no ar, ↓↓
Duck Feint - Ground: correndo, ↘ + C
Break Spiral: de perto, ←↘↓↘→↘ + BC
Duck Dance: ↓↓ + ABC

BLUE MARY

Spin Fall: ↓↘→ + A
Straight Slicer: (c) ←→ + B
Stun Fang: depois do Straight Slicer, ←→ + B
Stun Gun Smasher: ↓↘← + C
Mary's Head Buster: ↓↘← + B
Vertical Arrow (Break Shot): →↓↘ + B
Mary's Snatcher: depois do Vertical, →↓↘ + B
Back Drop Real: de perto, ↘↘ + AB
Mary's Splash Rose: →↘↘↓↘→ + BC
Mary's Typhoon: de perto, →↘↘↓↘→ + C

JOE HIGASHI

Thrash Kick: ↘→ + B ou C
Golden Heel Blast: ↓↘← + B
Tiger Kick (Break Shot): →↓↘ + B
Bakuretsuken: A repetido
Presser Knee: →↓↘ + C
Hurricane Upper: →↘↓↘← + A
Bakuretsu Hurricane: →↘↓↘← + C
Screw Upper: →↘↘↓↘ + BC
Slide Screw: →↘↘↓↘ + C

KIM KAPHWAN

Hishozan: (c) ↓↑ + B
Hangetsuzan: ↓↘← + B ou C
Hishokyaku: no ar, ↓ + B
Kaikyaku: depois do Hishokyaku, ↘ + B
Kuusajin: →↓↘ + A
Hakikyaku: ↓↘← + A
Houou Tembukyaku: no ar, ←↘↓↘→ + BC
Hououkyaku: ↓↘←↘→ + C

BOB WILSON

Rolling Turtle: ↓↘← + B
Side Winder: ↓↘← + C
Frog Hunting: após o Hornet Attack, ←→ + BC ou ↘↘ + C
Bison Horn: (c) ↓↑ + C
Wild Wolf: (c) ←→ + B
Monkey Dance (Break Shot): →↓↘ + B
Dangerous Wolf: →↘↘↓↘→ + BC
Mad Spin Wolf: ↓↘←↘↘← + C

BILLY KANE

Sansetsukon Tchuudan Uchi: (c) ←→ + A
Karyuu Sansetsukon Tchuudan Uchi: depois do Sansetsukon Tchuudan Uchi, ←→ + C
Suzume Otoshi: ↓↘← + A
Sempuukon: A repetido
Kyoushuu Hishoukon: ↘↓↘→ + B
Karyuu Tsuigekikon (Break Shot): ↓↘← + B
Tchoukaen Sempuukon: ↓↘→↘↓↘← + BC
Daisempuu: ↓↘→↘↓↘← + C

SOUKAKU MOTIZUKI

Makibishi: ↓↘→ + A
Nozarugari (Break Shot): ↓↘← + A
Hyouidan: →↘↘ + C

Raijin'on: →↓↘ + B
Kimonjin: de perto, 360° + C
Jakombu: A repetido
Katsu!: →↘↓↙← + B
Kaenjin: ↓↙← + D
Ikazuti: →↘↓↘ + BC
Muzandan: →↘↓↘ + C

JIN CHONREI

Teiou Shinsokuken:
 →→ + A (→→→ + A para ir mais longe)
Teiou Tenganen: ↓↘→ + C (deixe C pressionado para carregar)
Teiou Tenjinken (Break Shot - válido somente para o C): →↓↘ + A ou C
Teiou Deinjinken:
 ↓↙← + C
Teiou Tashinken: ↓↙← + B
Ryuutenshin: ↓↘→ + B
Teiou Shukumeiken:
 →←↙↓↘ + BC
Teiou Ryuuseiken:
 →←↙↓↘ + C

RYUJI YAMAZAKI

Hebitsukai - cima: ↓↙← + A (carregue o botão para mais força)
Hebitsukai - frente: ↓↙← + B (carregue o botão para mais força)
Hebitsukai - baixo: ↓↙← + C (carregue o botão para mais força)
Sado-maso: ←↙↓↘ + B
Baigaeshi: ↓↘→ + C
Sabaki no Nanakubi (Break Shot): →↘→ + A
Bakudan Patiki: de perto, →←↙↑ + C
Gillotin: →↘↓↙← + BC



Drill: de perto, 360° + C (faça C repetido para mais acertos)

MAI SHIRANUI

Katchousen:
 ↓↘→ + A
Midare Katchousen: ↓↙← + C (até 4 vezes)
Ryuuembu (Break Shot): ↓↙← + A
Kagerou no Mai: (c) ↓↑ + C
Hissatsu Shinobi Bati: ←↙↓↘ + C
Mussassabi no Mai: no ar, ↓ + AB
Tchouhissatsu Shinobi Bati: →↘→ + BC
Gekka Midarebotan: →↘→ + C



CHENG SHINZAN

Kiraihou - frente: ↓↘→ + A
Kiraihou - anti-aéreo:
 →↓↘ + A
Hagangeki (Break Shot - válido somente para o C): (c) ←↙ + B ou C
Tchoudaikobarauchi: (c) ↓↑ + A
Tchouhandou Mampukuhougan:
 →↘↓↙← + B
Bakuraihou: (c) ↙↘ + BC
Tenti Houraku Mujinhou:
 →↘↓↙← + C

WOLFGANG KRAUSER

Blitz Ball: ↓↙← + A ou C
Leg Tomahawk (Break Shot): ↓↘→ + B
Phoenix Throw:
 ←↙↓↘ + C
Dangerous Throw: de perto, ←↙↓↘ + A
Lift Up Throw: de perto, →↘↓↙← + B
Kaiser Wave: (c) ←↙ + BC (carregue BC para aumentar a força)
Gigantic Cyclon: perto do inimigo, →↘↓↙←↙↘ + C
Super Death Move:
 →↘↓↙←↙↘ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, ↓↘→ + C

JIN CHONSHU

Teiou Shinsokuken: →→ + A
Teiou Tenganen: ↓↘→ + A ou C
Teiou Tenjinken: →↓↘ + A ou C
Teiou Tenganen (Break Shot - válido somente para o C):
 →↘↓↙← + A ou B ou C
Teiou Kuusatsu Shinganken: no ar, →↘↓ + B
Teiou Deijinken:
 ↓↙←↙ + BC (vale também no ar)
Teiou Shukumeiken:
 ↓↙←↙ + C

LAURENCE BLOOD

Bloody Spin (Break Shot - válido somente para o C): (c) ←↙ + A ou C
Bloody Accel: ↓↘→ + C
Bloody Shooter: depois do Bloody Accel, ↓↙← + A ou B ou C
Bloody Cutter: depois do Bloody Accel, A ou B ou C
Bloody Press: depois do Bloody Accel e perto do inimigo, ← ou → + C
Bloody Sabre: ↓↘→ + A (até 3 vezes)
Bloody Flash:
 ↘↙←↙↘↙ + BC
Final Death Bloody:
 ↓↘→↘↓↙← + C

FRANCO BASH

Double Kong (Break Shot): ↓↙← + A
Waving Blow: ←↙↓↘ + D
Zapper: ↓↘→ + A
Golden Bomber: (c) ↙↘ + C
Gut Dunk: ↓↘→↙ + B
Megaton Screw:
 ↓↙←↙ + BC
Armageddon Buster:
 →↘↓↙← + C

HON FU

Kowlong no Yomi:
 ←↙↓↘ + C
Seikuu Rekkakon (Break Shot): →↓↘ + A ou C
Denkousekka no Ti: (c) ↙↘ + B

Denkousekka no Ten:

↓↙← + B
Honoo no Taneba:
 ↓↙← + A, A repetido
Hishou Gyakushuukon:
 ↓↙← + C
Bakuhatsu Goro:
 ↓↙←↙ + BC
Kadenza no Arashi:
 ↓↙←↙ + C

TUNG FU RUE

Dogan'hou: ↓↘→ + A
Daishouha: (c) ↙↘ + C
Senshippo: ↓↙← + A ou C
Ressenkyaku (Break Shot):
 →↓↘ + B
Sempuugouken:
 →↘↓↑ + BC
Gekihou: →←↙↓↘ + C (pressione C para maiores danos)

ANDY BOGARD

Zan'eiken: ↙↘ + A ou C (se fizer o golpe com o C, pode adicionar mais um golpe com ↙↘ + C)
Shouryuudan: →↓↘ + C
Kuuhadan (Break Shot):
 ↙↘↓↘ + B
Hishoken: ↓↙← + A
Bakushin: →↘↓↙← + C
Tchoureppadan: (c) ↓↘→ + BC
Zan'eireppa:
 ↙↘↓↘ + C



ESPORTE TOTAL

P.STATION

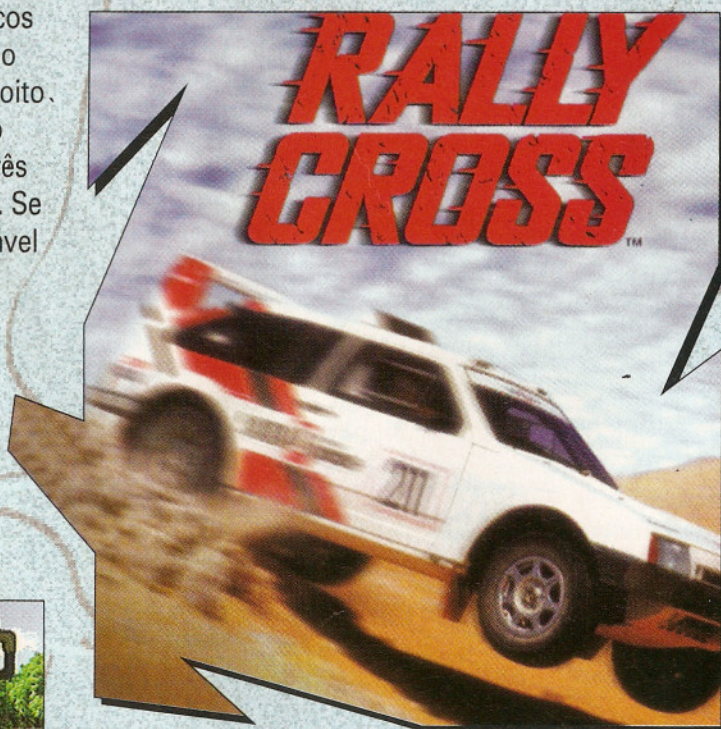
Rally Cross tem estilo, mas derrapa nos controles e na jogabilidade

Rally Cross vale pelo estilo, batidas e capotagens. Mas a má jogabilidade, a ineficiência dos controles e os gráficos arredondados detonam o conjunto do game. São oito carros para escolher. No início do jogo, apenas três pistas estão disponíveis. Se você for um piloto razoável e conseguir uma boa colocação, as coisas mudam: novas opções aparecem, com pistas e versões diferentes. São 4 modos, Single Race, Season, Head-on e Suicide. Jogando

DICA: se ficar de cabeça para baixo, use os botões L2 ou R2 para desvirar sua máquina



DICA: caso precise dar marcha à ré, use o botão L1



nos modos Single Race e Season, você enfrenta um rally normal, com muita lama e confusão, e deve vencer os adversários numa corrida só ou num campeonato. Já os modos Head-on e Suicide não têm nada de normal. Você corre no sentido contrário aos seus adversários e tem de ser mais rápido do que eles. Pé na tábua!



DICA: no início não basta acelerar.

Mesmo no modo automático é preciso engatar a primeira marcha para largar



DICA: use seu espelho retrovisor com o botão O



DICA: nos modos Head-on e Suicide você corre na direção contrária de seus adversários. A diferença é que no Suicide tem mais inimigos que no Head-on. Termine a prova em menos tempo que os outros para vencer

RALLY CROSS

P.STATION
SONY
Corrida

CD
4 Jogadores
Continue

FUN FACTOR	3
CONTROLE	3
GRÁFICO	3
SOM	3

DICA: entre nas dunas e rampas com o carro reto para não cair errado e capotar



KING OF SPIRITS MAX

Pouca majestade no jogo de corrida para P.Station que mais parece gincana

King of Spirits Max é rei só no nome. Os gráficos e os sons são básicos, a jogabilidade péssima. Você escolhe entre três modos: Race, Story e Gymkhana. No Race, rola uma corrida simples, você corre sozinho ou acompanhado (a tela se divide ao meio). Dá para escolher entre 21 carros e três pistas. No Story, o número de carros a sua



DICA: para escolher uma das três visões, use o botão Δ

disposição é menor - apenas seis. Nesse modo, as corridas acontecem de acordo com os desafios propostos. Se você está a fim de treinar um pouco, o lance é o modo Gymkhana. Nele você monta uma pista e posiciona os obstáculos da maneira que quiser para aprimorar suas habilidades e seu tempo. Você pode alterar seu carro. Outra opção é a PR. Quando ativada, ela traz anúncios de carros de revistas japonesas de revistas japonesas.



Sempre que quiser mude as características do seu carro na opção Tune



A opção PR serve para você dar uma olhada nas propagandas de carros nas revistas japonesas. Uma curiosidade sem muita utilidade.

2.8 KING OF SPIRITS MAX

P.STATION ATLUS
CORRIDA

CD
2 Jogadores
Continue/Bateria

FUN FACTOR	3
CONTROLE	2
GRÁFICO	3
SOM	3

No modo normal você pode escolher entre 21 carros

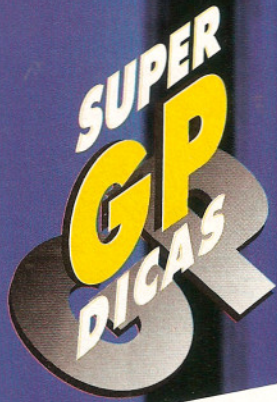


No Story mode os desafios vão rolando junto com a história. O número de carros diminui e o maior problema é entender japonês



DICA: na Gymkhana monte a pista com os obstáculos onde desejar para treinar suas habilidades





Uma seleção campeã de códigos para NBA Jam Extreme (Saturn e P.Station), final especial de Donkey 3 (SNes), mestres de Soul Blade (P.Station), o final de Star Wars (N64) e muito mais em 6 páginas!!

SNES

DICA DO LEITOR

DONKEY KONG COUNTRY 3

MUNDO SECRETO



Para detonar esse mundo secreto é preciso pegar todas as moedas bônus durante o jogo, que são, no total, 85. Além disso, você precisa enfrentar o último chefe, agora num submarino secreto.

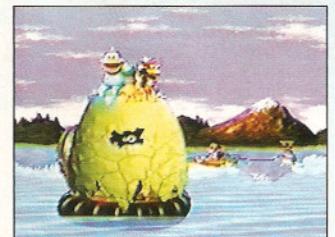
FASES SECRETAS



Para assistir a um final especial, basta pegar todas as moedas DK, que são 41, e levá-las ao Funky Kong. Ele vai construir um girocóptero que vai ajudá-lo a descobrir as fases secretas que antes eram inacessíveis.

FINAL ESPECIAL

Salvando todos os 16 Banana-Birds, volte para a caverna de Cranky. Os pássaros vão levá-lo para o céu e você vai libertar a mãe-pássaro e, então, assistir ao verdadeiro final.



Leonardo Lourenço Presenza
Vila Velha - ES

um outro lugar, sempre ligado à fase em que estava a arma.

Edge Master mode. Só a roupa muda.

Sophitia!! - obtenha todas as armas de todos os lutadores no Edge Master mode. Também só muda a roupa. Siegfried dominado pela Soul Edge - ele aparece quando se tem todas as armas de Siegfried.

P.STATION

SOUL EDGE

PEGUE O 8ª ARMA NO EDGE MASTER MODE

Depois de derrotar Cervantes, procure a arma numa das fases ligadas à dos Cervantes. **Atenção:** se perder a luta, a espada vai para

USE OS MESTRES

Soul Edge - basta terminar o jogo, no arcade mode, com todos os lutadores usando a arma normal.

Seung Han Myong - acione Soul Edge e termine novamente com Hwang e Seung Mina no arcade mode.

Sophitia! - basta ter as 8 armas de Sophitia no

FINAL SECRETO

Nos finais no modo arcade faça (na hora certa):

Mitsurugi

- aperte A ou B

Siegfried - aperte B

Sophitia - aperte →

Taki - aperte D (defesa)

Li Long - A ou B

repetidamente

Volvo - faça ↓ ↑

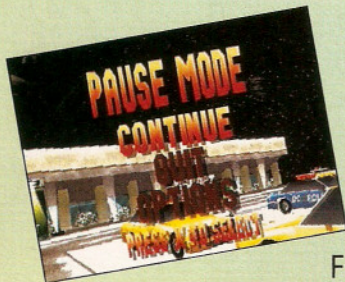
repetidamente

Rock - aperte B

Hwang - aperte A

Cervantes - aperte B

Seung Mina - faça ↓ ↑



P.STATION

DIE HARD TRILOGY

DIE HARD 1: BIG MODE, MUNIÇÃO INFINITA, INVENCIBILIDADE E MAIS

Faça as seguintes sequências de botões quando o jogo estiver pausado:

Map Editor, invencibilidade e seleção de armas: comece o jogo e pause. Aperte e segure R2, em seguida aperte ←, →, ↑, ↓, □. Aperte Start para o map editor e △ para a opção de seleção de armas.

Modo X-Ray: aperte e segure R2, em seguida aperte ↓, □, △, ↓. Despause o jogo e todos os humanos vão virar esqueletos.

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Faça as seguintes sequências de botões com o jogo pausado:

Big mode: aperte e segure R2, em seguida aperte ←, △, →, ↓. Despause o jogo e todos os carros vão ficar maiores.

Desligar o relógio e acessar seleção de fase: aperte e segure R2, em seguida aperte ←, →, ↑, ↓, □. Despause o jogo e aperte Start no controle 2 para pular de fase e acessar a opção clock toggle. Aperte ← ou → para escolher a fase e aperte △ para ligar e desligar o relógio.

Small Tire mode: aperte e segure R2, aperte ←, ↑, ←, ←, □, ↓. Despause o jogo e o seu carro vai se mover bem mais devagar.

Squashed mode: aperte e segure R2, aperte ○, ↓, ↓, □, →. Despause o jogo e tudo vai ficar esmagado.

Vidas infinitas: aperte e segure R2, aperte ←, ○, ↑, ↓, □, →. Despause o jogo e você vai ter vidas infinitas.



P.STATION

DESTRUCTION DERBY 2

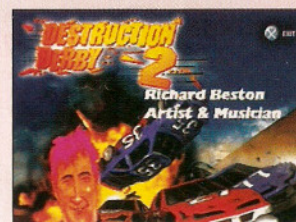
CRÉDITOS ANIMADOS, VÍDEO DE CRÉDITOS E INVENCIBILIDADE

Digite os seguintes códigos na tela Enter Name:

Créditos animados: CREDITZ!

Vídeo de créditos: ToNyPaRk

Invencibilidade (apenas na Wreckin' Race e Stock Car): !DAMAGE!



DIE HARD 3: BIG MODE, MUNIÇÃO INFINITA

Faça as seguintes sequências de botões enquanto o jogo estiver pausado:

Big mode: aperte e segure R2, aperte →, □, □, ↓. Despause o jogo e seu personagem vai ficar maior que o normal.

Inimigos flutuantes: aperte e segure R2, aperte ↓, □, △, ↓. Despause o jogo e, toda vez que matar um inimigo, ele vai flutuar.

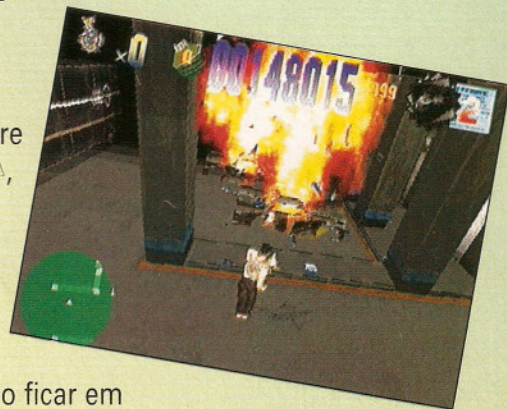
Goofy mode: aperte e segure R2, aperte ↓, ○, ○, ↓, △, ↓. Despause o jogo e seus inimigos vão atacá-lo de formas estranhas.

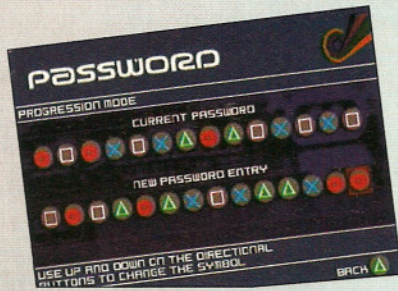
Munição infinita: aperte e segure R2, aperte →, ↑, ↓, ↓, □, →. Se repetir essa dica, você vai receber toda vez uma arma nova.

Invencibilidade: aperte e segure R2, aperte ←, →, ↑, ↓, □. Despause o jogo e você vai estar invencível.

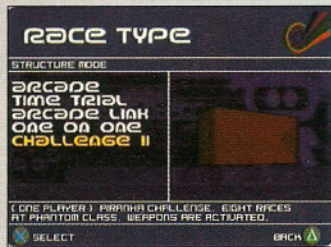
Stick-Man code: aperte e segure R2, aperte △, △, △, △, △, △, △, △, △, △, →, →, →, →, →. Todos os personagens vão ficar bem magros.

Wireframe mode: aperte e segure R2, aperte ←, ○, ↓, □. Despause o jogo e os objetos vão ficar em gráficos wireframe.





P.STATION
WIPEOUT XL
MODOS
CHALLENGE
1 & 2



Na tela Essential Options, selecione Options. Na tela seguinte, a Options Mode, selecione a

opção Password. Agora digite os seguintes passwords para acessar dois novos modos de corrida:

Challenge I: □□□△○△△□□□□△X□

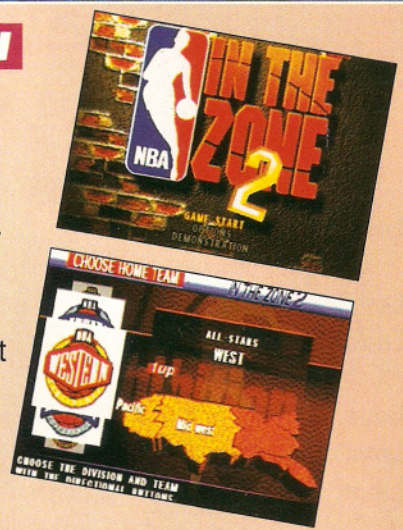
Challenge II: □□□△○△X□X△△X○○

Quando acessar o menu Race Type, dois novos modos de corrida vão aparecer, o Challenge I e II.

SATURN
SOLAR ECLIPSE
ASSISTA TODAS AS SEQUÊNCIAS
 Comece o jogo e pause. Em seguida aperte →, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, C, A, ←, ←. Agora você pode assistir a todas as sequências de filme do jogo.

P.STATION
NBA IN THE ZONE 2
ALL-STAR TEAM

Na tela título, leve o cursor até a opção Game Start. Agora aperte e segure simultaneamente L1, R2, Select e Start até a próxima tela. Escolha o modo Exhibition e dê uma olhada nos times até achar as equipes All-Star.



CHEGOU!

AMS

8 botões digitais de ação (6 na frente, 2 atrás)

2 pedais analógicos

Câmbio digital de duas posições



VOLANTE
COM
PEDALEIRA
PARA
NINTENDO 64

TAMBÉM
VERSÕES
PARA
PLAYSTATION,
SATURN E PC

VENHA
CONHECER
OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS
EM GAMES
E CD-ROM!

BRINQUEDOS LAURA

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

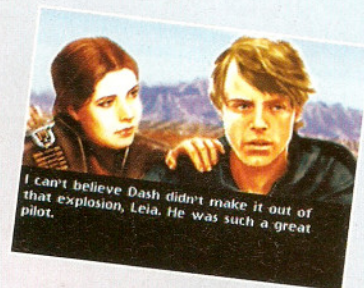
SHOPPING MORUMBI
(011) 535 5261 / 531 6943

SHOPPING PAULISTA
(011) 289 1058 / 251 2818

SHOPPING CENTER NORTE
(011) 950 4580 / 950 1991

NINTENDO 64

**STAR WARS:
SHADOWS OF THE EMPIRE
ASSISTA AO FINAL**



Comece um New Game e digite o nome _Credits (o _ representa um espaço e não se esqueça da letra C maiúscula). Quando começar o jogo você irá direto para o final.

P.STATION

DISRUPTOR

**LEVEL PASSWORDS
E TRUQUES**

Level 2 (Chemical Factory):

□□X○△△XX□□X□

Level 3 (Rooftops): X△□□□X△○△△△△

Level 4 (Jupiter Station):

△X△□□□X○X△□□

Level 5 (Triton): X○△○□□XX□□□△

Level 6 (Mars): ○X○△XX□□○X△X

Level 7 (Antarctica):

□□X△△○□△X△□△

Level 8 (IO): ○□□X△△X○X△XX

Level 9 (Reactor): □X○△△XX□□○△○

Level 10 (Orbiting Habitat):

□□XX□X△○□□○△□

Level 11 (Dream): ##XX○○△△△□□□

Level 12 (Prison): ○□△○X○□△XX○□

Level 13 (Fortress): △△X□△△○X○□X○

TRUQUES

Digite os seguintes códigos durante o jogo, mas não com o game pausado:

Invulnerabilidade: aperte e segure Select, em seguida aperte L1, ○, ○, □, ○, △, X, X, ○.

Todas as armas: aperte e segure Select, em seguida aperte L1, □, △, □, ○, □, □, ○, △.



SATURN

**MACHINE HEAD
LEVEL PASSWORDS
E TRUQUES**

Level 1.2 (Oil Wells): Q58NM

LDZCQ 4HWGE

Level 1.3 (Quake City): TDM75

UH8OT X06BE

Level 1.4 (Disused Hangers):

VO1PP JCP6V H4ULJ

Level 2.1 (Termite Swamps):

0F20F 0HX8Y OE95W

Level 2.2 (Termite Warren):

42W3T JGK-P 5J5H7

Level 2.3 (Termite Swamps 2):

VR4T2 6Ezd5 SHCMM

Level 2.4 (Infested

Catacombs): 1NBCX CXVI6

PA3K1

Level 2.5 (Termite Hive):

ZF0XD Y5KXJ Q2NGZ

Level 3.1 (Mountain Pass):

2XVSD AHO3J S2MF-

Level 3.2 (Icebound

Highway): W0J8H 3Y8-D -7FRU

Level 3.3 (Above the Clouds):

THYDH 0MZDU 3CZFK

Level 3.4 (Orbital HQ): 1SOJ3

130BP V2MW8

Level 4.1 (Meadows of

Deception): YCTS6 PUUKS

28SD1

Level 4.2 (Citadel of

Illusions): Q29LH UDUY4 21FSD

Level 4.3 (Core): WS7Y6

HQPIW BOFGK

Level 4.4 (Unreality):

2RHK4 RB9RU Z1IT2

End Sequence: UP405 C42RI

2MP3P

Digite os seguintes passwords para acionar os truques:

Todos os truques: RDS-KKSGDBGD-SR

Desligar todos os truques:

ABCDEFGHIJKLMNO

Energia infinita:

HMEHMHSD9DMDQFX

Armas infinitas:

HMEHMHSDVD-ONMR

Seleção de fase:

KDUDK9RDKDBSHNM

Modo fantasma: —

GHOSTMODEON—

**DICA DO
LEITOR**

P.STATION

TOSHINDEN 3

USE OS MESTRES

Termine com todos os lutadores e acione os lutadores correspondentes. Depois termine o jogo no nível 5 com:

- um dos principais para acionar SHO.

- Sho e um dos do "mal" para acionar ABEL.

- Abel para acionar VEIL.

- Veil para ter NARU.

Antonio Carlos Varela Saraiva
São Paulo - SP

MEGA

VIRTUA FIGHTER 2 JOGUE COM DURAL



Na tela fighter-select, leve o cursor até o

Akira. Em seguida, aperte ← até o cursor chegar em Jacky. Agora aperte → até o cursor voltar para o Akira. Repita isso até o Dural aparecer no box próximo ao Akira.

P.STATION

SPACE JAM MENU DE TRUQUES



Na tela de Options, aperte e segure L1, L2, R1, R2 e aperte X. Um menu com vários truques vai aparecer.

P.STATION

SOVIET STRIKE LEVEL PASSWORDS E VIDAS INFINITAS

Level 2: GRANDTHEFT
Level 3: GROZNEY
Level 4: CHERNOBYL
Level 5: CIVILWAR

VIDAS INFINITAS

Na tela de level-password, digite ELVISLIVES.

P.STATION

CONTRA: LEGACY OF WAR CÓDIGOS ESCONDIDOS

Digite os seguintes códigos na tela título. Um som confirma as dicas.

Seleção de fase: aperte L2, R1, L1, R2, ← →, ○, □, R2, L2

Seleção de armas: L2, R2, L1, R1, ↑ ↓ ↓ ↑. Quando o jogo começar, aperte e segure □ e aperte △

Mais vidas: L2, R2, L1, R1, ↓ ↑ ↑ ↓

Continues ilimitados:

L2, R2, L1, R1, ← → → ←

Movie Player:

L2, L1, R1, R2, ↑ ← ↓ →

Bamboo Arcade:

R2, R1, → ←, L1, L2

Bamboo Gyryuss:

L2, L1, ←, →, R1, R2

Ajuste de Efeitos Sonoros: R2, R1, L1, L2, ↑ → ↓ ←



NINTENDO 64

TUROK: DINOSAUR HUNTER SUPER CÓDIGOS

Todas as armas: CMGTSMGGTS

Modo danceteria: SNFFRR

Galeria: THBST

Vidas infinitas: FRTHSTHTTRLCK

Modo traço: DLKTRD

Créditos: FDTHMGS

Invencibilidade: THSSLKSL

Munição infinita: BLLTSRRFRND



Vendas parceladas
Aceitamos
Cartões de Crédito

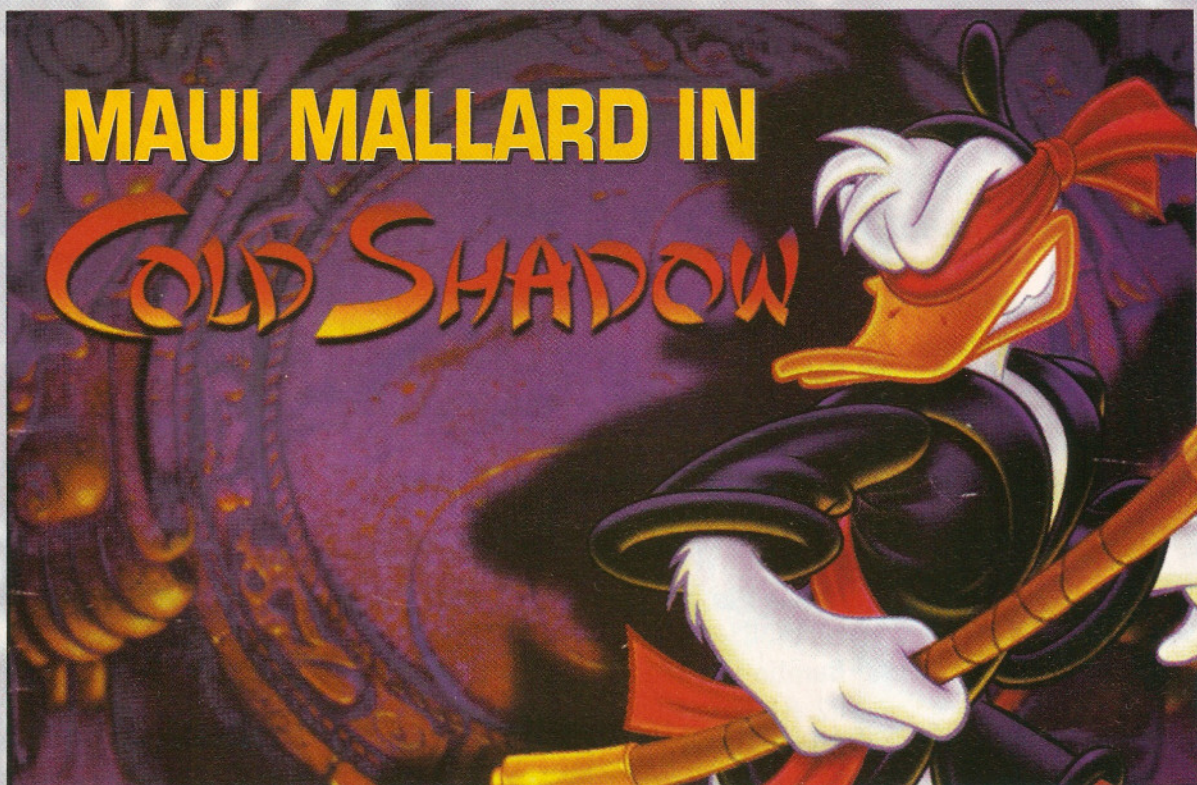
Entregas rápidas
Despachamos para
todo o Brasil

FACILIDADES NAS COMPRAS
SEM BUROCRACIA

CONSULTE NOSSOS
LANÇAMENTOS SEMANAIS

A AUTHENTIC IMPORTS
foi criada para atendê-lo com
perfeição. Somos a estrela maior
nas áreas de games, eletrônicos,
celulares e acessórios em geral.

Rua Gonçalves Dias, 280 - S.B.C.
São Paulo - CEP 09715-160
Telefax: (011) 756-0336
Tel.: (011) 756-0171



Por Marjorie Bros

Shabuhm-Shabuhm é a estátua que representa o guardião da Vila da Escuridão, o deus maligno que quer destruir tudo e todos. O povo precisa de um herói para detê-lo e o detetive particular Maui Mallard. E adivinha quem a Disney Interactive escolheu para fazer o papel do detetive: ninguém menos que o nosso Pato Donald! O grande lance do jogo é a diversão. Você vai se sentir um Indiana Jones ninja. Isso porque Maui se transforma em Ninja Maui, conforme você pega as moedas Yin-Yang. Você controla o pato, que às

vezes usa o revólver e às vezes ataca mesmo com o bastão e as habilidades de ninja para acabar com os nativos e mortos-vivos das oito fases do jogo. Durante a aventura você vai pegando o maior tesouro e, dependendo de sua atuação, rola até uma fase bônus e o password. A visão é sempre lateral e os gráficos são uma gracinha. O som é tudo que você espera de um jogo cheio de diversão e aventura como esse. Então, o negócio é pegar o revólver em uma mão, o bastão na outra e botar o nosso querido Donald pra trabalhar pesado!

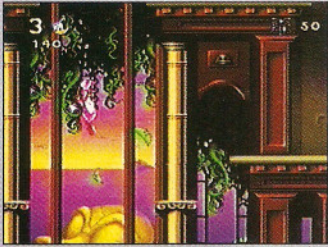


4.5 **MAUI MALLARD IN COLD SHADOW** **SNES**
DISNEY INTERACTIVE
Ação

16 Mega	FUN FACTOR	5
8 Fases	CONTROLE	5
1 Jogador	GRÁFICO	4
Password	SOM	4
Continue		

FASE 1

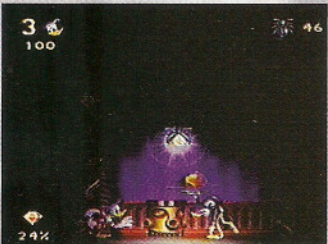
Mojo Mansion



Logo no começo, depois de entrar atrás dos livros, suba na cabeça do pato e pule na corda para colher alguns diamantes



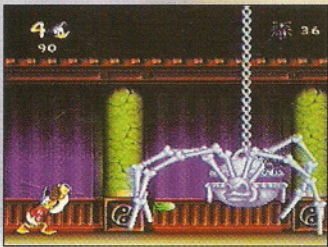
Para mover essa plataforma que atira, fique sobre as pedras marrons. Você precisará da plataforma



Na parte escura da fase atire para cima bem na frente do relógio e duas plataformas vão cair para ajudá-lo



Nessa cabeça de pato você pode (e deve!) salvar o jogo. Assim, se morrer começa deste ponto



Essa aranha é o 1º chefe. Basta atirar enquanto ela estiver no chão e ficar longe das aranhazinhas na hora em que ela se pendurar

FASE BÔNUS

Babaluanu Baby



Para entrar aqui, pegue a porcentagem de tesouro indicada no começo das fases. Depois é só soltar todos foguetinhos para conseguir o password

FASE 2

The Ninja Training Grounds



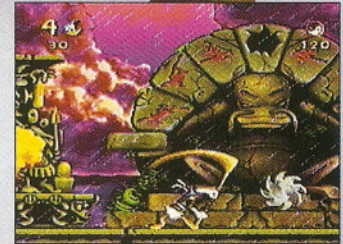
Agora você está como Ninja Maui. Para se transformar ou voltar ao normal use o botão X



Daqui pra frente é preciso usar seu bastão para pendurar-se nas caveiras no alto das fases. Pule e aperte o botão A



Use suas habilidades nesses buracos. Pule e aperte o botão Y para subir em lugares difíceis



Esse é o segundo chefe. Depois de detonar todos os ninja coloridos, o que não será nada fácil, acerte algumas vezes na estrela giratória

FASE 3

Muddrake Mayhem



Atire nessa tampa, assim ela cai e deixa a lama descer, criando uma plataforma para você passar



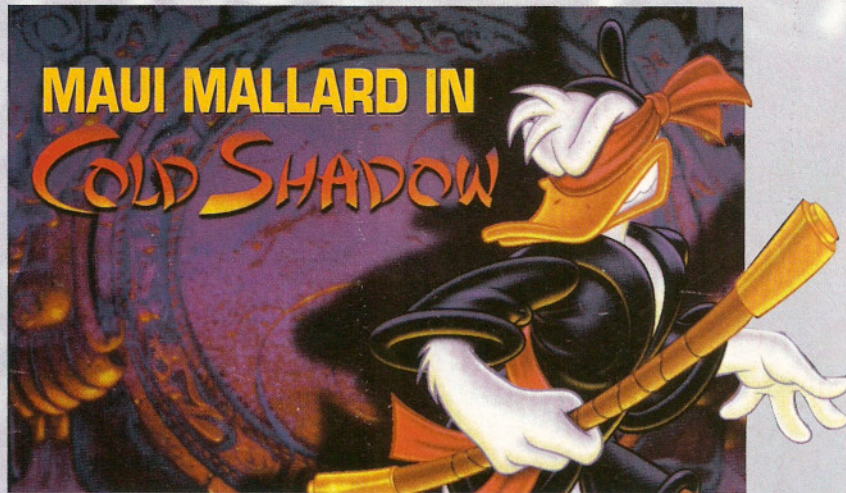
Continua

PASSWORDS

- 1 - QVRBLP
- 2 - CNFJTTS
- 3 - PHMBTT
- 4 - NFXDQH
- 5 - SXGDLJ
- 6 - MDVCBQ
- 7 - HRTGDV

DETONADO

SNES



FASE 5

Test of Duck Hood



Nessa fase use os dois personagens. Maui para subir nos cipós e Ninja Maui para as grandes alturas

FASE 4

Sacrifice of Maui



Atire nessa cobra de fogo e desvie de suas chamas até acabar com ela



Aqui pendure-se no cipó, desça e gire no furacãozinho que está lá embaixo, depois acerte os nativos. Faça isso até eliminar a galera toda



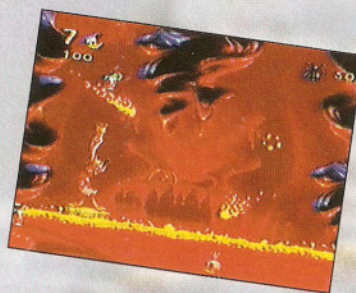
Você ficou pequenininho, mas não se preocupe: vá matando os inimigos normalmente, pois mais para frente você volta ao normal



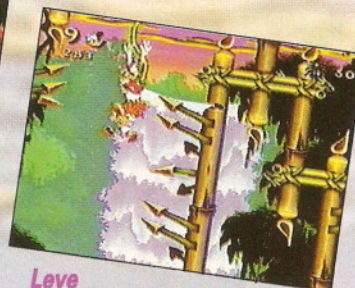
Para detonar esse mestre é preciso ter calma para não ficar sem tiros. Atire primeiro na máscara gigante com os nativos e depois neles próprios. Não deixe ninguém para contar história



Nessa parte corra para que a lava que sobe sem parar não engula você



Aqui você tem de estar sempre sobre a plataforma móvel para não cair na lava e se queimar. Vá com muito cuidado, pois o movimento fica cada vez mais rápido

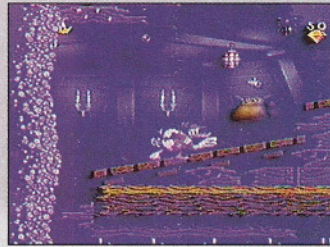


Leve os nativos um por um até o fim da fase. Pegue-os e vá desviando das lanças. No total, são oito indiozinhos

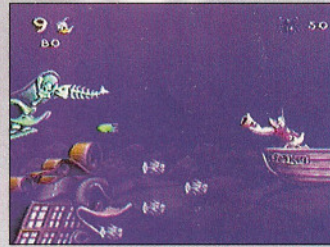




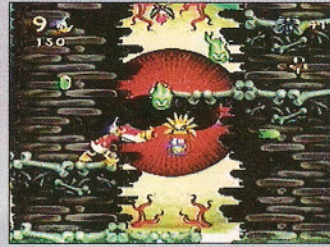
Você continua preso num cipó desviando das lanças, mas agora Maui pode segurar-se nas raízes. Não deixe de pegar o tesouro espalhado



Hora de saber se está nadando bem. Vá rapidinho e sem parar, senão a água passa por você e o mata. Não esqueça de pegar o tesouro



Agora basta acertar na cara do pirata e desviar dos peixes e bombas



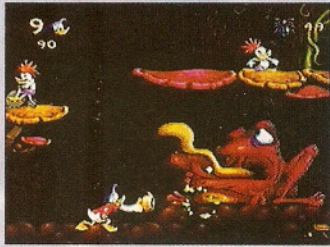
Você terá de proteger o pote até o topo da fase. Acabe com todas as chaminhas verdes para que elas não roubem seu pote. Não desça muito, pois o abismo é fatal!



FASE 8

The Mojo Stronghold

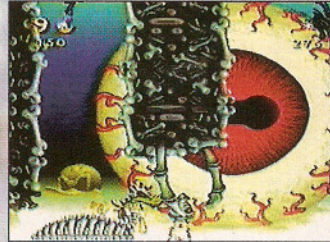
Para destruir o vilão fique a uma distância que ele não possa acertá-lo, abaixe e desça o cacete. Muito fácil



Você tem de destruir os nativos. Para isso, atire no sapo bem na hora em que eles estiverem na pontinha da plataforma. Assim, o sapo manda uma linguada e vai comendo um de cada vez

FASE 7

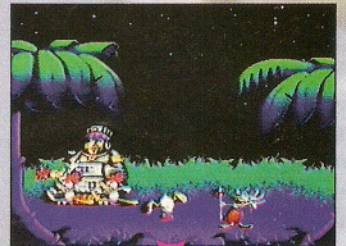
The Realm of the Dead



Vá como Ninja, acerte as bóias na água e abra caminho para seu barquinho fantasma



Para chegar ao último chefe destrua as quatro bolas que estão a sua volta, mas não vá por cima. Volte por baixo e destrua as outras duas



Você conseguiu, receba um beijo da sacerdotisa e uma estátua em sua homenagem

FASE 6

The Flying Duckman



Para nadar mais rápido nessa fase use seu revólver. Atire para esquerda se quiser ir para direita e assim por diante



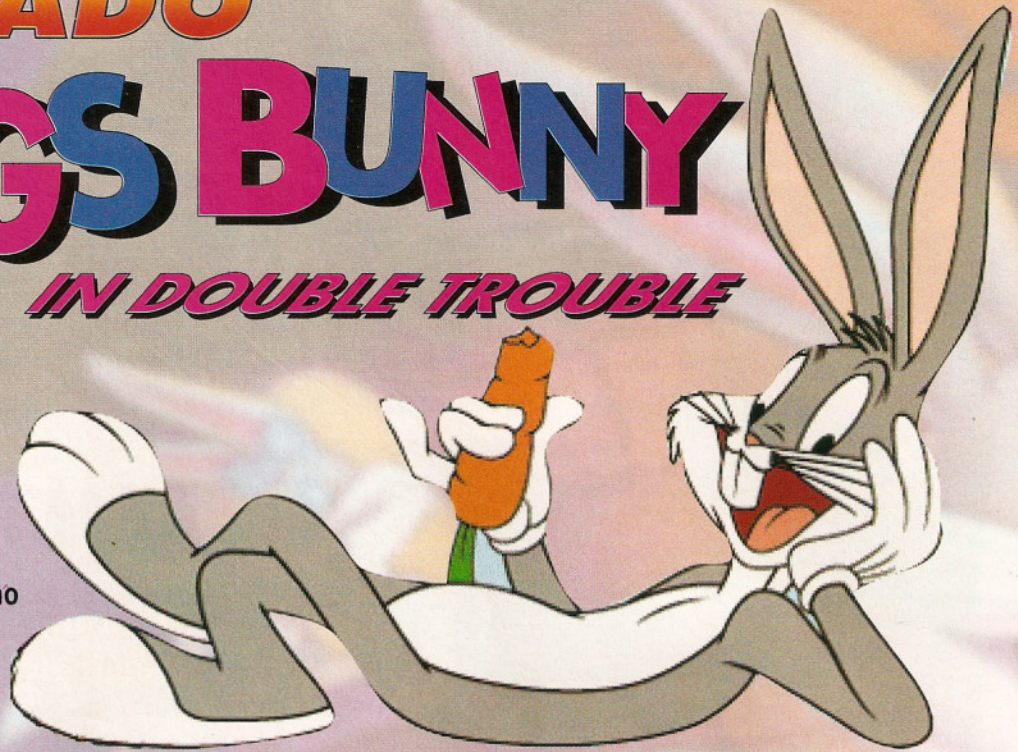
fim

DETONADO

MEGA

BUGS BUNNY

IN DOUBLE TROUBLE



Por Marjorie Bros

Olha, eu ajudei esse coelho, mas ele não merecia! Como sempre, o Pernalonga passou um dia inteirinho pegando no pé do Patolino e atazanando o Yosemite Sam. Não poderia dar em outra coisa: quando chegou em casa e deitou na sua caminha para tirar uma soneca, o coelho começou a

sonhar uma história bem esquisita. No sonho, ele estava num castelo cheio de salas e

corredores quando começou a ouvir uma voz conhecida. Adivinha o que ele fez: foi até lá ver o que estava acontecendo e deu de cara com o Yosemite Sam falando com uma cenoura gigante. Assim que o bigodudo viu Pernalonga, saiu correndo atrás dele para pegar seu cérebro e usá-lo no cenourão. O coelho fugiu, mas arrumou outra confusão e foi parar numa dimensão paralela. Pode uma coisa dessas? Podendo, ou não, o jogo é divertido demais.

3.5

BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE

MEGA
WB/PPROBE
Ação

16 Mega
8 Fases
1 Jogador
Continue

FUN FACTOR	4
CONTROLE	2
GRÁFICO	4
SOM	3

FASE 1

DUCK RABBIT DUCK PARTE 1



Para completar a fase você terá de fazer Patolino passar sobre todas as placas que têm a cara do Pernalonga



Caso queira segurar Patolino por alguns segundos, atire nele o pote de mel



FASE BÔNUS

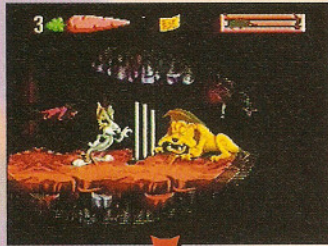


Pegando 3 estrelas bônus durante os episódios você vai para essa fase, onde terá de pegar as cenouras para ganhar vidas

PARTE 2



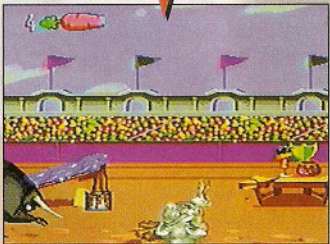
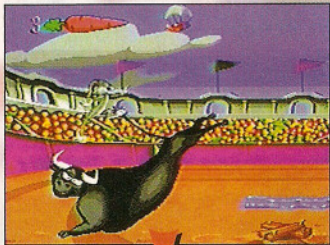
Se estiver com pouco life, procure nas extremidades da tela, sempre há um recarregador de energia



FASE 2

BULLY FOR BUGS

Para prender os leões que ficam soltos na tela, acione um switch para liberá-los, corra para a jaula e acione outro switch para prendê-los



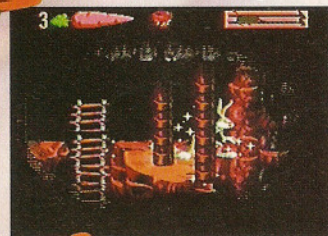
Pule em cima do touro para pegar as dinamites no alto e, com isso, destruir os buracos que estão no chão



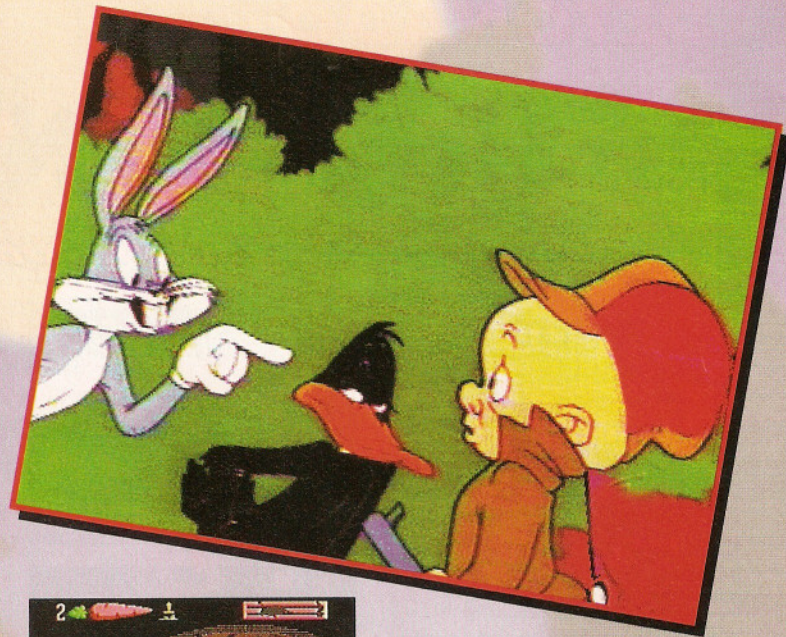
Os itens ao lado da cenoura correspondem aos itens que você deve procurar na fase



No primeiro buraco, na última camada da fase, você encontra uma vida extra



No segundo buraco seguindo pela direita, você vai encontrar uma vida extra atrás do tronco



No quarto buraco, pulando desse ponto, você pega mais uma vida extra

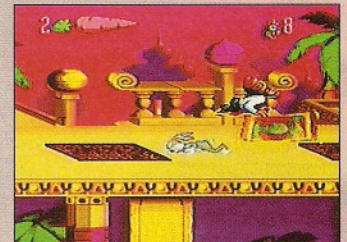


Desvie das bolas de fogo e, quando ele vier ao seu encontro, pule em sua cabeça ou atire nele



Também no quarto buraco, após passar pelos leões, você vai encontrar uma vida

PARTE 1

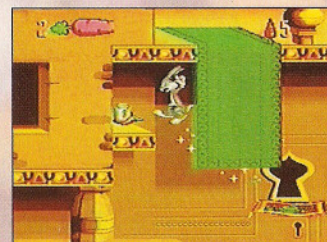


Quando esse mago atacar não atire nele, apenas abaixe-se e deixe-o passar

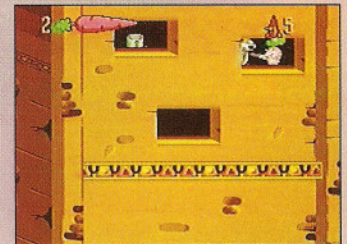
FASE 3

HARE-ABIAN NIGHTS

PARTE 1



Olhe sempre atrás de tapetes e passagens secretas para achar tiros escondidos. Aqui nesse tapete você os encontra



Subindo pelo palácio você encontra itens importantes. Aqui tem uma vida extra e um recarregador de energia

Continua



DETONADO

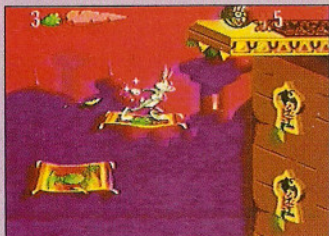
MEGA

BUGS BUNNY

IN DOUBLE TROUBLE



PARTE 3



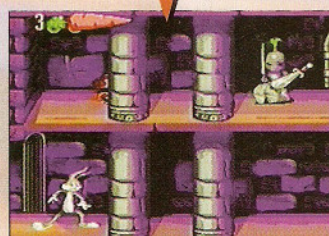
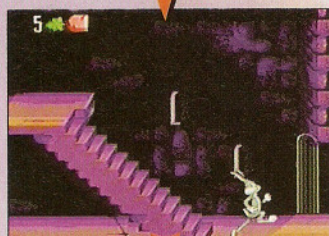
Espera o momento certo para pular em outro tapete, pois eles duram pouco tempo



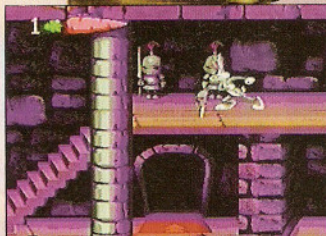
Aqui nesse ponto, use o mago como mola para chegar ao último tapete



Quando encontrar esse inimigo, fique no tapete e atire sem dó para matá-lo



Seguindo as fotos, você vai ver a sequência certa para alcançar a espada sem grandes dificuldades



Passe por esses guardiões correndo com o botão C para fugir do ataque de sua espada



Após pegar a espada você vai parar aqui: prepare-se para enfrentar o chefe da fase



Fuja das bolas de fogo que o dragão solta, quando ele estiver no centro, ataque pelas costas



Depois de matar o dragão, você vai ver esse inimigo. Ataque com a espada ou pule em sua cabeça, sempre tomando cuidado com os barris

FASE 5 HAUNTED HARE



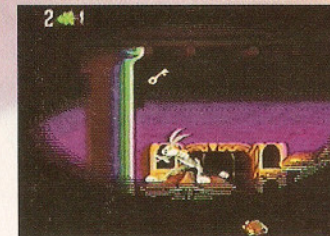
Pegue os livros espalhados pela casa, eles podem ser atirados nos inimigos



Pegando os corações que essa mulher solta, você enche toda a sua vida



Não tome essa poção: ela o deixará tonto por algum tempo



Ao pegar uma chave, procure abrir uma porta, pois existem muitas chaves durante a fase e você não pode guardá-las

FASE 4

KNIGHTY KNIGHT BUGS

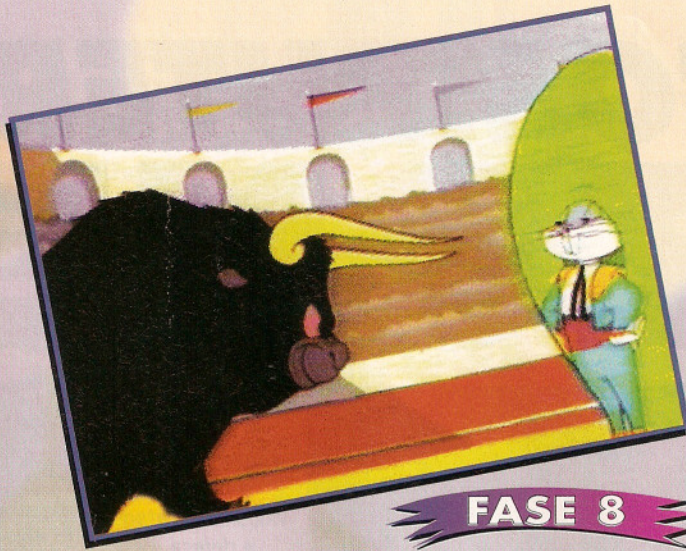


No começo do castelo, suba pela esquerda para encontrar essa vida extra



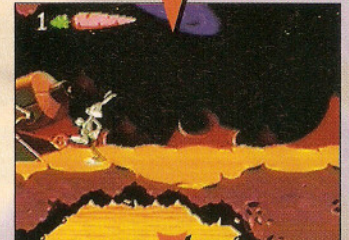


Acione o laser no momento em que o inimigo passar sobre ele. Quando o médico aparecer, acerte-o pulando em sua cabeça



FASE 8

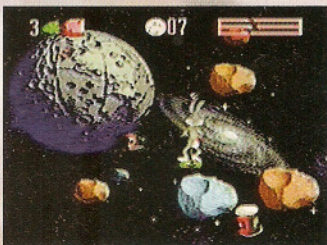
HAREWAY TO THE STARS



Na última fase há quatro switches espalhados. Sua missão é acioná-los e depois matar os marcianos. Aí, é só curtir o fim...

FASE 6

SPACED OUT BUNNY



Desvie dos asteróides marrons e atire nos asteróides azuis para conseguir power-ups



Caso fique sem tiros, pegue as latinhas vermelhas espalhadas pelo espaço



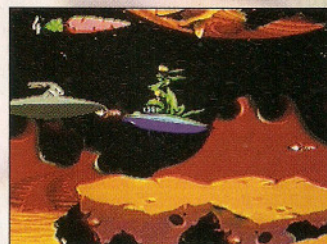
Se esse marciano aparecer, desvie dele e continue atirando nos asteróides azuis

FASE 7

MAD AS A MARS HARE



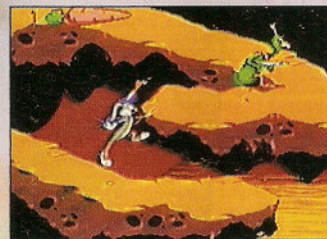
Fique sempre nesse ponto da tela para ter tempo de desviar dos obstáculos que vão aparecer



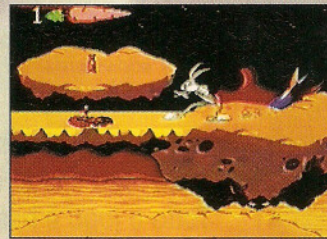
Nunca pare de atirar para matar o inimigo assim que ele aparecer



Cuidado com as rochas que caem e com os tiros que saem das montanhas

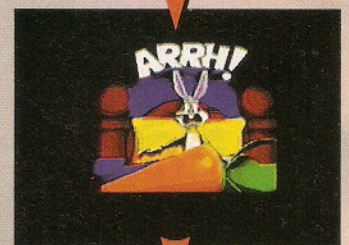
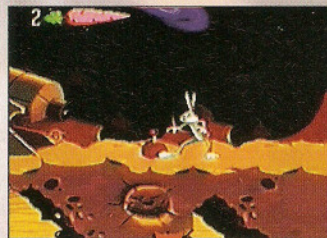


Nessa fase tenha cuidado com os marcianos: eles não vão deixar você em paz



Para completar a fase, é necessário que você acione o switch que se localiza no alto, à esquerda da fase

PARTE 2



fim

COMPUTER ZONE



O PERIGO VERMELHO ESTÁ DE VOLTA

Command & Conquer Red Alert é a continuação de um grande sucesso para PC. O nome das duas versões é igual, mas Red Alert é muito mais explosivo e desafiante. Principalmente se jogado em rede (pensando nisso, a Westwood fez um pacote com dois CDs, um para você e outro para seu adversário). O jogo retrata a velha guerra entre capitalistas e socialistas. Os socialistas são os maus da história, invadindo as

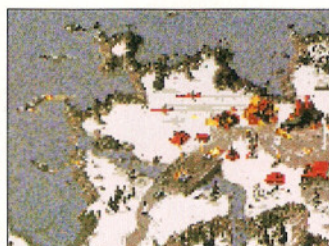


DICA: a Construcion Yard (no canto esquerdo da foto) é sempre a primeira coisa a ser construida, ela dá chance para o resto

idades com seus tanques, enquanto o exército aliado monta suas bases. Todo o jogo é baseado na construção de estruturas que servirão para produzir armamentos e homens para o combate. O segredo é combinar essas estruturas para elaborar armas mais potentes. A estrutura fundamental de sua base será sempre a Construction

ENDEREÇO:
<http://www.westwood.com>

DICA: os ataques aéreos são muito eficientes, mas os aviões podem ser abatidos com facilidade



DICA: deixe sempre disponível a fabricação de veículos de ataque e defesa. Esses são os principais

Yard, que possibilita a produção de outras estruturas. É claro que você não constrói tudo isso do nada. Precisa de grana e, para conseguí-la, procure ouro em suas terras. Outra dica: produza muitas armas de defesa para assegurar seu campo.

fim



DICA: o ataque à base inimiga deve ser feito em massa. Caso fracasse, fique pronto para um contra-ataque do inimigo



DICA: as pontes são sempre ótimos pontos estratégicos, construa sua base perto de uma



LORDS OF THE REALM II, UM SHOW MEDIEVAL

Lords of the Realm II vai deixar a galera que curtiu **Warcraft II** babando. Você é um dos candidatos à sucessão do trono e participa de uma guerra sangrenta. O aspecto tático é muito mais elaborado que em **Warcraft II**. Administrar o condado é um exercício constante. O trabalho é dividido em ciclos que representam as estações do ano. São esses ciclos que definem quase tudo



ENDEREÇO:
<http://www.sierra.com>



DICA: para invadir uma fortaleza, construa máquinas de guerra pesadas como catapultas ou arietes

no jogo como, por exemplo, a melhor época para as plantações. Quanto mais condados você assume, mais difícil fica a administração. Você não precisa se preocupar com o futuro, pois a cada fase tudo começa de novo. Sua maior preocupação é o povo, que deve ser muito e, principalmente, feliz. Se preferir, você pode jogar via rede.

fim



DICA: as grandes fortalezas obrigam seus inimigos a possuir um exército mais forte, ganhando um pouco de tempo



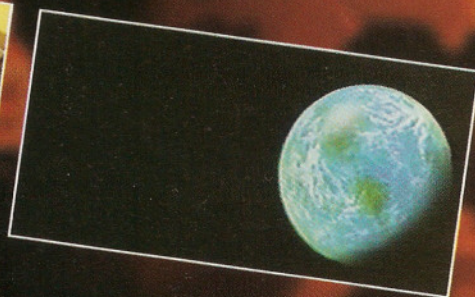
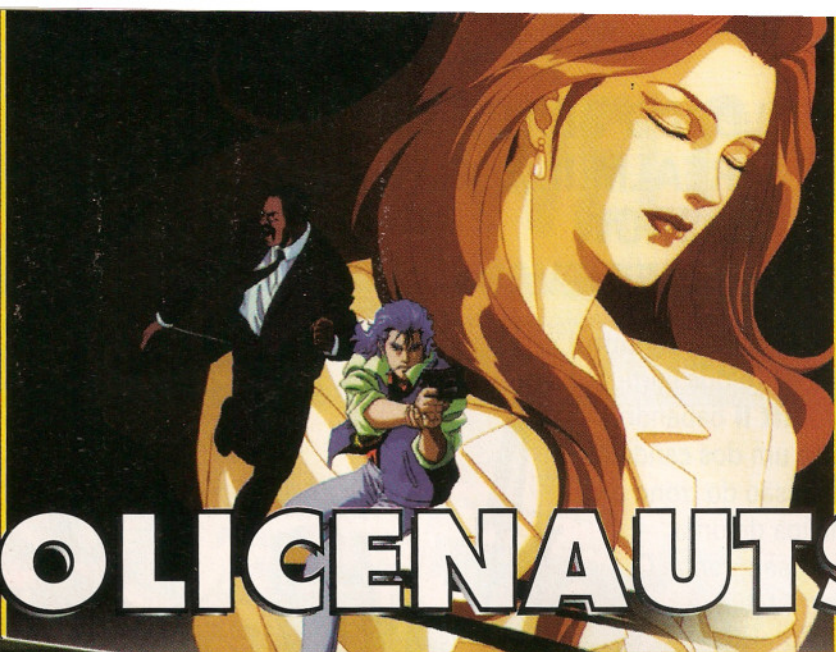
DICA: não utilize camponeses em seu exército. Para evitar isso, produza uma grande quantidade de armas

Final Stage

32 BITS

Dos mesmos produtores de *Snatcher*, *Policenauts* também se destaca pelo enredo. No final, Jonathan Ingram, derrota seus ex-companheiros da época de policenauts e põe fim ao plano diabólico das organizações Tokugawa, que incluía tráfico e desenvolvimento de drogas e comercialização ilegal de órgãos humanos. Ed Brown, companheiro de Jonathan, consegue a compreensão de seu filho adotivo, que ficou mudo

POLICENAUTS

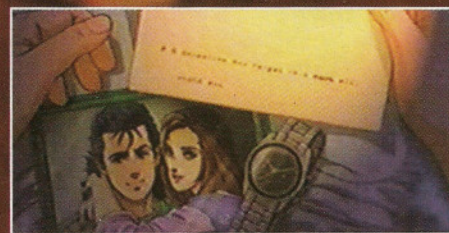
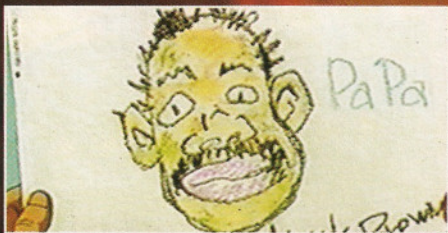


EPILOGUE NAUTS

ao ver a morte de seu pai. Jonathan também descobre que Karen Hojyo é, na verdade, sua filha. Conseguiu o dinheiro e o órgão para se curar da

grave doença, o motivo pelo qual levou seu pai adotivo a entrar na trama de Tokugawa. Essas atitudes suspeitas levaram Lorraine Hojyo, mãe de Karen, a procurar Jonathan, mas ela foi "apagada" bem rapidinho. Mas tudo isso vem depois de muito quebra-cabeça e mais um monte de tiros.

fim



TILT'S GAME LOCADORA

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

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

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

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

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

VENDAS E LOCAÇÕES

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

SALÃO
DE JOGOS

Nós Falamos a Sua Língua !



GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

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

ART'S GAMES

Locação e Vendas

Tudo para sua locadora
com preços imbatíveis

consoles ♦ cd's ♦ cartuchos
acessórios

Vendemos para todo o Brasil via sedex, consulte-nos

FONE/FAX (074) 626.2097

SHITAKE Games

Lançamentos exclusivos
japoneses e americanos
Linha completa

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

Locação e Vendas

BABY - GAMES

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

(011) 290 0991 681 8119

GAMES GAMES GAMES

Locação e Vendas

Consoles · Cartuchos
CD's · Acessórios
Saturn Play Station · Super Nes
Nintendo Ultra-64

(011) TEL
523.4159

R. Sócrates, 196 - Santo Amaro - SP

Franquias disponíveis:
Matriz/Escritório
Fone/Fax (011) 212-9726

Locação e Venda

São Paulo
Aclimação

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

Alphaville

Calçada das Magnólias, 57
Tel.: (011) 7295-0168

Alto de Pinheiros

R. das Tabocas, 158
Tel.: (011) 212-9726

Brooklin

Av. Pe. Antonio J. dos Santos, 1053
Tel.: (011) 5506-9690

Campo Belo

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

Curitiba-PR

R. Desembargador
Otávio do Amaral, 629-Loja 1
Tel.: (041) 336-1664

Para anunciar na

SUPER
GAMEPOWER

ligue **3061-3644,**
Ramal 263.

Aí é só
DETONAR!!

NIKA'S GAMES

■ VENDE ■ TROCA ■ ALUGA ■ COMPRA

GAMES NOVOS E SEMI-NOVOS

ULTRA 64 ■ PLAYSTATION ■ SEGA SATURN
■ SUPER NISS ■ OUTROS
GAMES ■ FITAS ■ CD'S E ACESSÓRIOS

FONE: (011) 876-9625 / 875-8849
858-3539 / 876-8122 / 875-4396

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

**Procure a Loja
mais perto
de você !**



SUPER GAMEPOWER

NÃO PERCA!

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO!



SURPRESA! SGP FAZ TRÊS ANOS E QUEM GANHA O PRESENTE É VOCÊ! EM MAIO NAS BANCAS!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

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

EDIÇÃO 36



Mortal Kombat Trilogy, Perfect Striker (Nintendo 64) Fighters Megamix, The King of Fighters '96 (Saturn), MK Trilogy, Toshinden 3 (P.Station), Mega Man 8, Tomb Raider (32 Bits) Mace, The Dark Ages (arcade), Real Bout Fatal Fury Special (Neo Geo), Bugs Bunny (Mega), Bomberman (SNes)

EDIÇÃO 33



MK Trilogy, Super Mario 64 (Nintendo 64), Krazy Ivan, Toshinden Ura, (Saturn), Die Hard Trilogy, MK Trilogy, Formula 1 (P.Station), Casper (32 bits), Ultimate MK 3, Mario All Stars (SNes), Sonic 3D, Vectorman 2 (Mega), X-Men vs. Street Fighter (arcade), Samurai Shodown 4 (Neo Geo)

EDIÇÃO 35



Mario Kart 64 (Nintendo 64), Virtua Cop 2, Sonic 3D Blast, Batman Forever (Saturn), Fifa Soccer 97, Rebel Assault 2, NBA in the Zone 2 (P.Station), Mega Man 8 (32 Bits), Casper, Donkey Kong Country 3 (SNes), Gargoyles (Mega), Ultimate Mortal Kombat 3 (Master System)

EDIÇÃO 32



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

EDIÇÃO 34



Killer Instinct Gold (Nintendo 64), Mr. Bones, Daytona USA Circuit Edition (Saturn), Speed Racer, Destruction Derby 2 (P.Station), Tomb Raider (32 bits), Donkey Kong Country 3, Street Fighter Alpha 2 (SNes), Virtua Fighter 2, Sonic 3D (Mega), Samurai Shodown IV (Neo Geo)

EDIÇÃO 31



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



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Presidente
Richard Civita

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 37 - ABRIL DE 1997

DIRETORA DE PERIÓDICOS
Vera Helena M. Gomes

DIRETOR EDITORIAL
Ibsen Spartacus Petrópolis

REDAÇÃO
Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistentes Editoriais: Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel Pintam Doulet
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Maurício Pancheri, Ricardo Ponsirenas (jogos), Maximillian Winter (texto)
Jornalista Responsável: Daniel dos Santos

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS
Gerente: Vicente Argentino Neto

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

PRODUÇÃO:
Gerente: Sean Ament

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

Diretoria:
Ibsen Spartacus Petrópolis,
Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda e
Vera Helena M. Gomes

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

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

Números atrasados (as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque), ao preço da última edição em banca, mais 30% para despesas de postagem nacionais e manuseio, para despesas de postagem internacionais consultar nossa central de atendimento, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP, fone (011) 868-3038, fax (011) 868-3018, dinap.no@email.abril.com.br e <http://www.dinap.com.br>. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Solla e American Express.

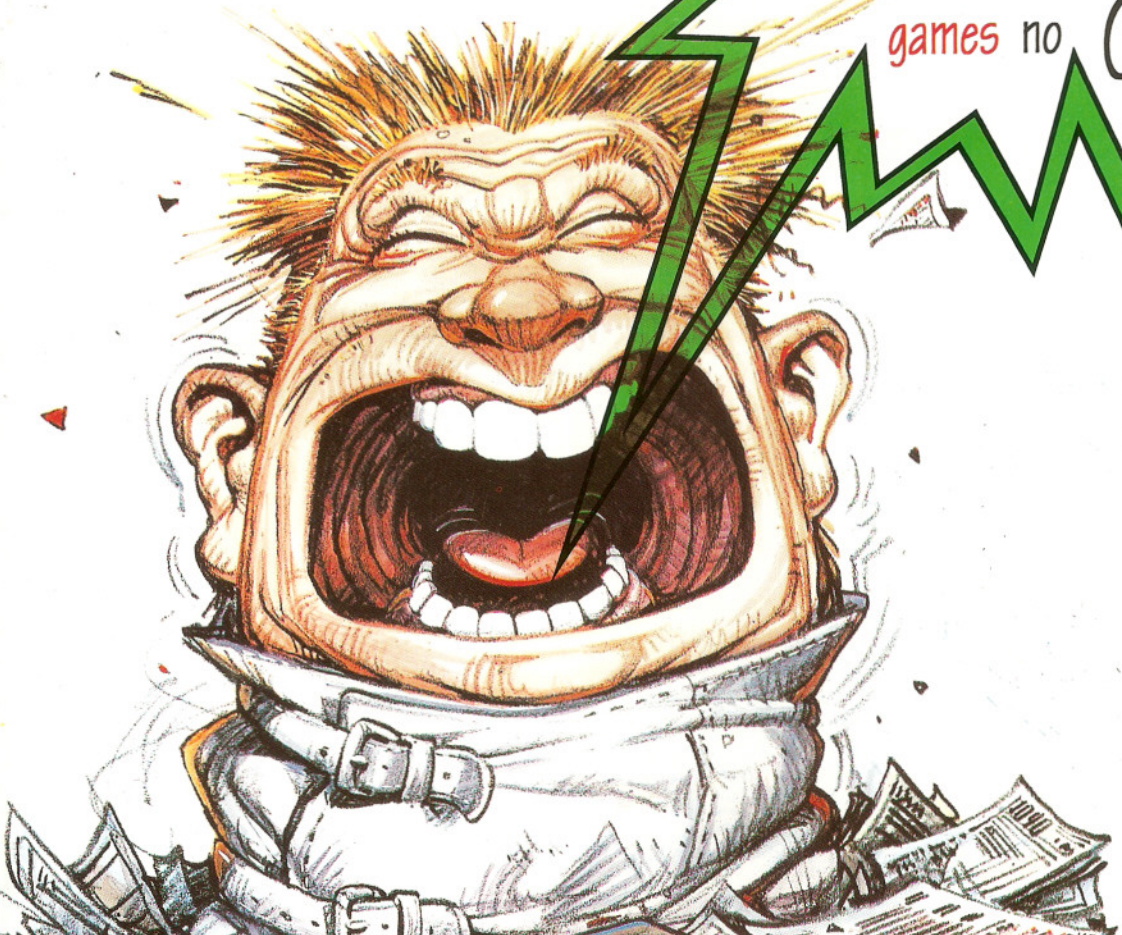
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para quaisquer informações escreva para Nova Cultural, a/c: Central de Atendimento ao Assinante - Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - CEP 01410-901, S. Paulo, SP, ou ligue para (011) 3061-3111 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 853-7392.
A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de porte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija o credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.





Me solta quero ir comprar

games no Galpão!



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

Nintendo[®]

PLAYTRONIC

GALPÃO

DOS ELETRÔNICOS

Quem compra aqui vende mais

Distribuidor Oficial para Vídeo Locadora
Galpão dos Eletrônicos

Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327 - Barra Funda - CEP 01137-010 - São Paulo - SP

Tel.: (011) 826-0022/Fax: (011) 826-1590

The Future Is Now
SNK

**NEO
GEO**

Simplesmente estupendo! O definitivo Real Bout está aqui!

A LENDA DO GUERREIRO VIVE PARA SEMPRE!!



Real Bout
FATAL FURY
SPECIAL
©SNK 1996

