

# SUPER GAMEPOWER

www.sgp.com.br

**FOGO NA ROUPA! 253 GOLPES DE  
THE KING OF  
FIGHTERS '97**

Nº 42 - R\$ 4,00



- SHOW DE JOGOS:**  
GOLDENEYE (N64)  
MARVEL VS STREET (ARCADE)  
THE LOST WORLD (P.STATION)  
MK TRILOGY (SATURN)  
LOST VIKINGS 2 (SNES)  
STREET FIGHTER 2 (MASTER)

- DETONADOS:**  
HEXEN (N64 E SATURN)  
ACE COMBAT 2 (P.STATION)



6642

ISSN 0104-611X



**GRÁTIS: PÔSTER DA MARJORIE NA PRAIA!**

# O DIA DAS CRIANÇAS VEM AÍ. GARANTA JÁ O SEU PRESENTE.

AGÊNCIA DE IDEIAS

**SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**



**R\$ 49,00**



**R\$ 39,00**



**R\$ 49,00**

**BEST SELLERS**

- F-ZERO ..... R\$ 39,00
- PILOT WINGS ..... R\$ 29,90
- SUPER MARIO ALL-STARS R\$ 49,00
- SUPER MARIO KART ... R\$ 49,00
- SUPER METROID .... R\$ 49,00
- TETRIS & DR. MARIO . R\$ 29,90

**AVENTURA**

- A ILHA DA GARGANTA CORTADA ..... R\$ 29,90
- INCANTATION ..... R\$ 39,00

**ESPORTE**

- SUPER STAR WARS ... R\$ 49,00
- MAUI MALLARD ..... R\$ 39,00
- FÉRIAS ASSOMBRADAS R\$ 39,00
- KIRBY SUPER STAR ... R\$ 49,00
- LIGEIRINHO ..... R\$ 39,00
- PITFALL ..... R\$ 39,00
- SCOOBY-DOO MISTERY R\$ 49,00
- SIM CITY ..... R\$ 29,90

**SIMULAÇÃO**

- NHL STANLEY CUP ... R\$ 29,90
- FIFA SOCCER 97 .... R\$ 49,00

**ACÇÃO**

- KYLE PETTY RACING ... R\$ 49,00
- ROCK N' ROLL RACING R\$ 39,00
- DOOM ..... R\$ 49,00
- SPAWN ..... R\$ 39,00



ou 1+9 de **R\$ 31,47**  
**R\$ 83,00**

**SNES**  
ACOMPANHA CARTUCHO SUPER MARIO WORLD

**NINTENDO 64**

**LANÇAMENTO**



**R\$ 129,00**

**LANÇAMENTO**



**R\$ 129,00**

**LANÇAMENTO**



**R\$ 129,00**

**LANÇAMENTO**



**R\$ 129,00**



**R\$ 129,00**



**R\$ 129,00**



**R\$ 99,00**

**FAÇA SEU PEDIDO ATÉ 30/09/97, E GANHE ESTE BRINDE ESPECIAL.\***

**GAME BOY**

**AVENTURA**

- DONKEY KONG ..... R\$ 19,90
- DONKEY KONG LAND 2 R\$ 39,00
- KIRBY'S DREAM LAND .. R\$ 19,90
- KIRBY'S DREAM LAND2 R\$ 29,00
- MEGA MAN 4 ..... R\$ 39,00
- SUPER MARIO LAND 1 .. R\$ 19,90
- WARIO LAND ..... R\$ 39,00
- SUPER RC PRO AM .... R\$ 19,90
- KILLER INSTINCT ..... R\$ 39,00

**ESPORTE**

- BART VS. JUGGERNAUTS R\$ 19,90
- TOP RANK TENNIS ..... R\$ 19,90



**R\$ 29,00**



**GAME BOY CLASSIC**  
apenas **R\$ 99,00**



**GAME BOY POCKET**  
apenas **R\$ 129,00**



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

**ACOMPANHA TETRIS**

**NINTENDO 64**

**CONTROLLER AVULSO**  
CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA  
**R\$ 39,00 (cada)**

**CARTUCHO DE MEMÓRIA**  
**R\$ 35,00**

**3x R\$ 135,00 SEM JUROS**  
ou 1+9 de **R\$ 51,18**

**NOVO PREÇO**

**SIMULAÇÃO**  
PILOTWINGS ..... R\$ 129,00

**ACÇÃO**  
STAR WARS ..... R\$ 129,00



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA

**LIGUE JÁ: (011) 7295-9666**

E RECEBA EM SUA CASA

**Nintendo**  
Fabricado no Brasil.

**DIRECTSHOPPING**

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

Ofertas válidas enquanto durar em de estoque. Preço não inclui frete. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou E.U.A. Pagamento dos consoles em 0x somente para cartão de crédito. Pagamento em 12x somente para cartão de crédito. Oferta não válida para compra de mais de um produto. Para mais informações consulte o site [www.directshopping.com](http://www.directshopping.com) ou ligue 0800 70 70 70.

# SUPER GAMEPOWER



## JOGOS DESTA EDIÇÃO

### SATURN

Hexen	52
Hyper 3D Pinball	26
Last Bronx	14
MK Trilogy	27
NBA Action '98	18
Salamander	29
Samurai RPG	28
Waku Waku 7	24

### P.STATION

Ace Combat 2	58
Batman & Robin	15
Colony Wars	19
Fantastic Four	17
Final Fantasy Tactics	34
Super Formation Soccer '97	47
Pointers Point	35
Machine Hunter	32
Madden '98	16
Metal Gear Solid	16
Nuclear Strike	18
Resident Evil - The Director's Cut	15
Salamander	29
Samurai RPG	28
Star Wars: Masters of Teras Kasi	29
The King of Fighters '96	30
The Lost World: Jurassic Park	33
Time Crisis	31

### NINTENDO 64

Banjo e Kazooie	15
Duke Nukem 64	16
Extreme G	16
GoldenEye 007	20
Hexen	52
Multi Racing Championship	46
Tetrisphere	23
Yuke! Yuke! Troublemakers	22

### HYPER NEO GEO 64

Samurai Spirits	17
-----------------	----

### MEGA DRIVE

Toe Jam & Earl	64
----------------	----

### SNES

Lost Vikings 2	36
----------------	----

### MASTER SYSTEM

Street Fighter II	38
-------------------	----

### ARCADE

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	40
The King of Fighters '97	42

### PC CD

Command & Conquer Red Alert Counterstrike	62
---	----

Ilustração de Capa: HECTOR GOMEZ



### PROMESSA EM 64 BITS

Yuke! Yuke! Troublemakers conquista a moçada do N64 (pág.22)



OS REIS DA LUTA ESTÃO DE VOLTA  
The King of Fighters mantém a tradição de qualidade (pág.42)



### RPG EM ALTA

Samurai Spirits (pág.28) sai para 3 consoles e Final Fantasy Tactics chega para P. Station (pág.34)



### JOGO DOS SONHOS

The Lost World, novo game do time de Spielberg e cia., detona no P. Station (pág.33)

## CIRCUITO ABERTO 12

Os brasileiros que fazem os jogos do Master

## SUPERGP DICAS 48

Truques especiais para arrasar em Star Fox 64

## PRÉ-ESTRÉIA 14

Last Bronx, Samurai Spirits 64 e um monte de novidades

## DETONADOS 52

Os labirintos de Hexen (N64) e os tiros de Ace Combat 2

## GOLPE FINAL 42

Aprenda 253 jeitos de bater em King 97

## COMPUTER ZONE 62

As novas missões de Red Alert

## ESPORTE TOTAL 46

O esperado Formation Soccer '97

## FLASHBACK 64

Toe Jam e Earl, um dos grandes sucessos do Mega Drive

# SUPER GP CARTAS



O verão chega mais cedo em 97. Pelo menos pra galera que é chegada na SGP. Pra saber porquê, basta dar uma olhadinha na página central desta edição. A loura preferida do Brasil (que Carla Perez nada!) mostra curvas capazes de esquentar qualquer urso polar. Bom, se depois disso você ainda estiver interessado em jogos, isso é o que não falta nesta edição. Dos sucessos da pancada, como King 97 e King 96 (P.Station), até os cerebrais RPGs Samurai Spirits (32 bits e Neo Geo) e Final Fantasy Tactics (P.Station). E tem mais: jogos com dicas pra valer, como o superbem cotado The Lost World (mais um para o P.Station), GoldenEye, Tetrisphere e Yuke! Yuke! Troublemakers (Nintendo 64), MK Trilogy e Waku Waku 7 (Saturn), Lost Vikings 2 (SNes), Toe Jam & Earl (Mega). Até o bom e velho Master não deixa de estar presente: comparece com a versão de Street Fighter II, feita pelo pessoal da Tec Toy. Você pode saber mais sobre isso na matéria do Circuito Aberto sobre os jogos feitos no Brasil. De resto, não deixem de espiar na Pré-Estréia o que vem por aí. Bom, agora dá licença que eu vou ver as fotos da Marjorie que eu censurei.

Até mais!

**O CHefe**



## BABY BETINHO

O troglodita tá que é só sorriso! Arrasou os trios novinhos em folha de The King of Fighters '97 e ainda relembrou a pancadaria do ano passado no P.Station

### RECOMENDADOS

THE KING OF FIGHTERS '97  
THE KING OF FIGHTERS '96  
MARVEL SUPER HEROES VS.  
STREET FIGHTER  
MK TRILOGY



## MARJORIE BROS

Marjô descolou mais uma desculpa para se safar do trabalho: disse que precisava pegar um sol antes de posar para o pôster, e passou uma semana na praia, sem nem ligar pra dizer alô.

### RECOMENDADOS

YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS  
ACE COMBAT 2  
SALAMANDER  
MULTI RACING

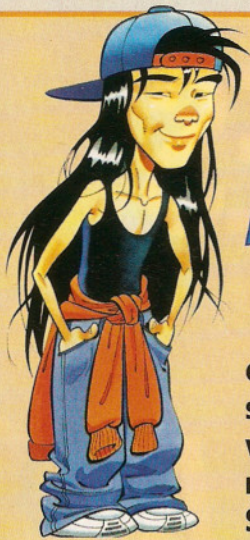


## LORD MATHIAS

O mês foi pra lá de variado para o Lord. Tiros e ação em Time Crisis, aventura em The Lost World... e, é claro, bola na área com Super Formation Soccer '97.

### RECOMENDADOS

TIME CRISIS  
THE LOST WORLD  
FORMATION SOCCER '97  
HYPER 3D PINBALL



# AKIRA AGORA

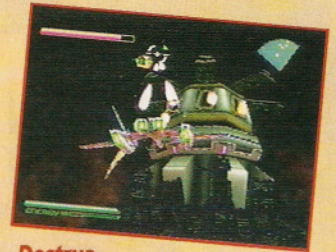
Tem tanto avião caindo mundo afora que até na revista um deles sumiu. Na seção Detonado da edição número 41, sumiu uma foto

da matéria sobre o jogo Gamera 2000 (P.Station). Seria a sexta foto da fase Neo Hong Kong, na página 60. Você pode conferi-la abaixo, à esquerda. Outras duas fotos da fase Dragon Fortress saíram com as legendas cortadas e republicamos para que você fique com o Detonado inteiro. Na página 40, na matéria sobre o Sonic Classics, as dicas descritas como de Sonic são de Sonic 2 e as de Sonic 2 são de Sonic. Ufa! Ainda tem mais: em Ace Combat 2 (pág. 30), na missão

"low altitude surprise attack" mantenha a altitude de 180m e não de 1800m. Pra finalizar, uma dedada do Chefe: em Sky Target (pág. 26). Ele escreveu "pelos" em vez de "pela" Força Aérea Americana.



Quando todas as naves passarem por você, solte Gamera para destruí-las



Destrua o míssil antes que ele se divida em vários outros



Espera os tiros da serpente chegarem perto e vá rápido para qualquer lado



## MARCELO KAMIKAZE

O japa trabalhou como gente grande este mês. Só lembrei que o cara existia quando o pôster da Marjô chegou. Com a loura nem Final Fantasy Tactics ou Samurai RPG podem competir.

### RECOMENDADOS

FINAL FANTASY TACTICS  
SAMURAI RPG  
HEXEN  
LOST VIKINGS 2

## POUCAS E BOAS

Não se discute. A SGP é a mais completa revista de games do Brasil. Porém tenho uma reclamação. A seção de cartas é um espaço perdido. As cartas são tudo papo furado, coisas sem o menor interesse. Qual o meu interesse em saber se a Marjorie é velha, barriguda ou careca? Ou que fulano chegou aos 102% em Donkey Kong em 2 minutos? Seria mais proveitoso publicar dúvidas e dicas, papo furado não tá com nada. Se continuarem assim, vou comprar a outra revista, apesar de ser menos completa.

Fábio Gonçalves Dias  
Ipanema, MG

**Chefe:** E aí Fábio, a sua também entra nessa de papo furado? Ou é coisa séria? Sobre a Marjorie, dê uma olhadinha no pôster.

Quanto ao SNes, acostume-se com os clássicos, pois as novidades vão pintar mesmo é no 64.

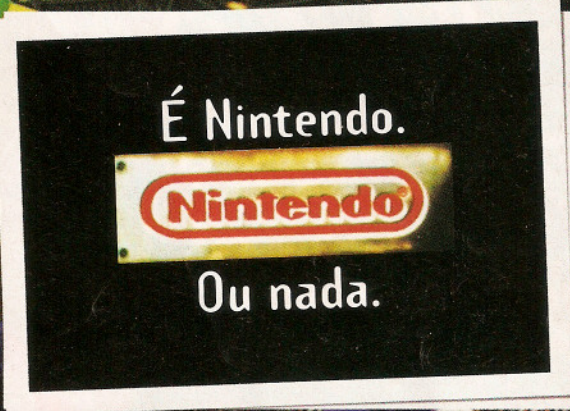
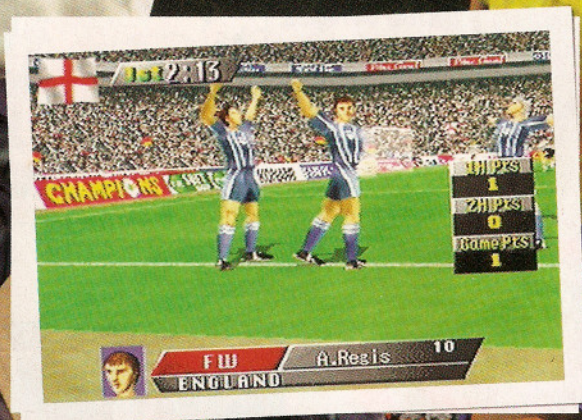
## BILL GAMES

Jogadores e jogadoras, entre outras coisas, o Fábio Gonçalves Dias, que aparece no Poucas e Boas, reclama que os jogos de luta e violência estão dominando o mundo do videogame ("será que esqueceram das crianças?", diz ele). Pois bem, aproveitando o gancho do nosso mal-humorado leitor, vamos pensar um pouco neste mês sobre os gêneros preferidos dos gamemaniacos. Eu, particularmente, acho que os jogos de ação é que estão dominando a praia dos games. E você, man? Qual é a sua? São cinco opções para você indicar o seu gênero de jogo preferido: luta, ação, aventura, esportes e RPG. Será que realmente os jogos de luta estão com a bola toda? Espero vocês no site da SGP ([www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)).

# 17 MIL ANIMAÇÕES DIFERENTES. SO FALTOU AQUELA AJETADA DE CUECA DO GOLEIRO.

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





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



# ARTE NO ENVELOPE

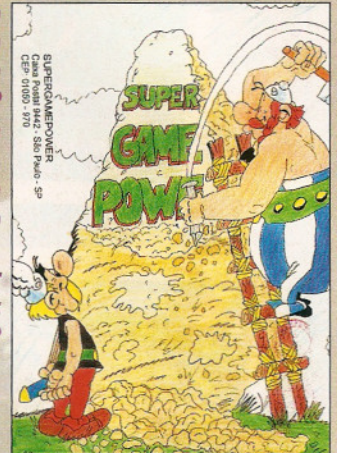
Entregar o prêmio - uma mochila do Nescau - é fácil. Difícil é pronunciar o nome do ganhador. Com um desenho do Dente de Sabre, O Márcio Yassushi Yagui, da capital paulista, faturou o prêmio do mês. Vai ter nome difícil assim lá em Santo Amaro, Márcio!



## PREMIADO

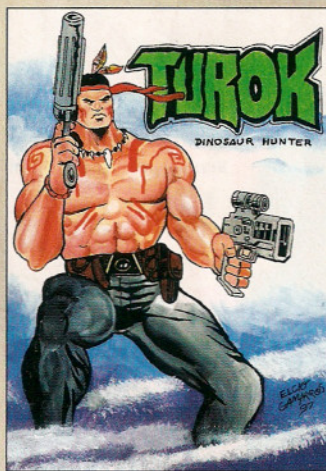
*Vitória pela persistência! O Márcio Yassushi Yagui, de São Paulo, capital, cercou a gente de todos os lados: mandou um pacote com 6 desenhos para a redação. O Dente de Sabre botou a dentadura pra brilhar e leva o prêmio do mês*

*Era tudo que o Obelix queria da vida! Fazer um menir para a SGP numa predreira lá em Maceió, Alagoas. Ia ser uma briga boa com o pessoal da região. Será que o Arthur Ribeiro Paredes pensou nisso?*

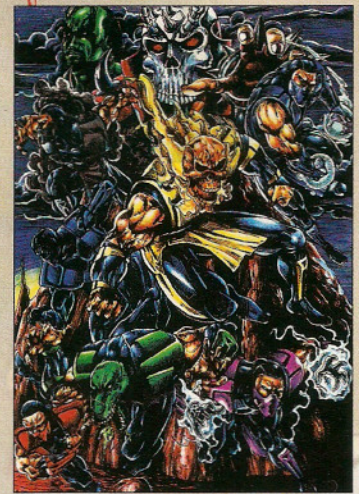


As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

*O Elcio Silva de Gamarros, de Apiaí, São Paulo, já devia gostar do Rambo e agora virou fã também do Turok*



*O Super Man do Daniel Nunes Portugal, de São Paulo, SP, saiu demais. Só faltou colorir o desenho Daniell. Você podia ter faturado, cara!*



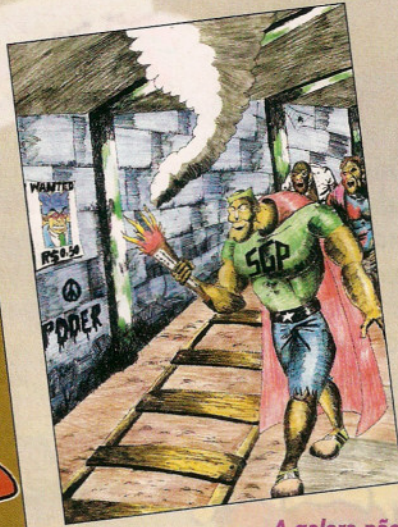
*Diretamente da Mooca, SP, para o Brasil, o José Carlos Soares de Oliveira mostra o quanto está ansioso na espera pelo Mortal Kombat 4*

# COM A ENERGIA DE A SUA ARTE FICA MA





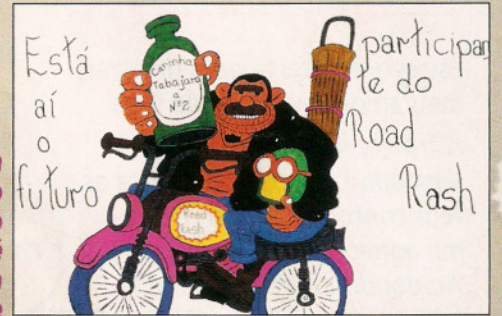
Fanática pelo Sonic, a Andréa Amado de Cerqueira, gatinha de Niterói, RJ, 19 anos, caprichou na hora de pintar o seu ídolo



A galera não consegue parar de pensar no soberano Chefinho. O Daniel Andrioli Rasch, de Cangaçu, RS, ensaiou até uma revolta contra a figura do Chefe (comandada pelo Baby?)



O azar do Denis Alves Balabenute, de São Caetano, SP, foi mandar mais um desenho do Mario. Quase que ele leva o prêmio...



Uma figuração, o Alessandro José Ferreira, da cidade de

João Pinheiro, MG. Saca só o tipinho que ele arranjou: um cara que acha que o futuro é a caninha Tabajara Nº 211

## O CHEFE ?



Parece que o Vítor Galhardo Rosa, de Franca, SP, achou boas peças para combinar com a gravata vermelha do Chefe. A Marjô pede que ele mande o sapato e o lacinho pra redação!

Até lá na praia de Boa Viagem, no Recife, PE, o prestígio do Ken continua super em alta. O desenho é do Públio Dias Sobrinho



Cheio de conversa, o pernambucano Silvano Lima de Menezes, da cidade de Paulista, contou a maior história para justificar o amor dele pelo pessoal do Yu Yu Hakusho



Não tem essa de macho não! Para o Ricardo Depicoli Dias, de Campinas, SP, não tem macho que dê conta da força e da habilidade da Chun-li

# NESCAU MAIS RADICAL.





# Marjorie Responde

**MB:** Querido Sérgio, o Baby teve um inexplicável ataque histérico quando viu sua carta e deixou os versos mais fragmentados do que já estavam. Temo que, se eu lhe desse uma chance, seu corpo ficaria tal qual os versos. Por isso, querido, nosso amor é proibido.

Queria dizer que onde moro a galera curte da minha cara porque sempre digo que você vai mandar uma foto sua para mim. Já que não posso ter você, mande sua imagem!!

**Antônio Leite**  
Curitiba, PR

**MB:** Toninho, por enquanto a única imagem minha que você pode ter é essa, pois o Chefe não permite que eu mande fotos para meus amores...

*Lord Responde*



Ei, Lord! Na sua opinião quais as cinco melhores bandas

nacionais?

**Fininho**  
Rio de Janeiro, RJ

**LM:** *Aí vai, Fininho. Paralamas, Cidade Negra, Titãs, Raimundos e Chico Science.*

Escrevo esta carta para declarar meu amor pela Marjorie Bros. A frouxa luz da abalastrina lâmpada / Lambe voluptuosa os teus contornos... / Oh! Deixa-me aquecer teus pés divinos / Ao doudo afago dos meus lábios mornos. Castro Alves, - Adormecida (fragmento). Marjô, será que assim você me dá uma chance?

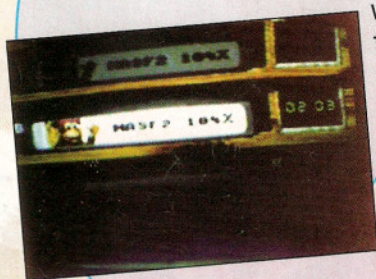
**Sérgio Tavares Filho**  
Curitiba, PR



# ANIMAL!!

O Márcio Augusto Figueiredo vai entrar para a galeria de recordes de Donkey Kong Country 3 com mérito. O cara terminou o jogo com 104% e todas as moedas DK em 2h e 3min. Mas isso não foi o mais difícil. Complicado mesmo foi impedir seu irmão, que está fazendo uma força danada para bater seu recorde, de sabotar a memória do

videogame. Fique tranquilo, Márcio: agora está documentado. Seu irmão vai ter de jogar pra valer para bater o recorde.



# SUPER GP RESPONDE

Estou há quase 40 horas no primeiro CD de Final Fantasy VII. Como eu faço para abrir o cofre e tocar o piano?

**Cassiano Guebara**  
Diadema, SP

**versão americana der o ar de sua graça, a SGP vai preparar um superdetonado com todos os segredos do game.**

**MK:** *Anota aí, Cassiano. Para abrir o cofre gire 36 para a direita, 10 para a esquerda, 59 para a direita, 97 para a direita. Você deve fazer isso em 20 segundos. Depois de abrir o cofre você vai ter de enfrentar um monstro. Derrote o chefe e pegue tudo que estiver no cofre. Toque o piano que está na casa de Tifa usando o direcional e os quatro botões principais + L1 ou R1. Se você tiver mais dúvidas, Cassiano, não se preocupe. Assim que a*

Preciso de uma ajuda na matéria sobre o Ultimate Mortal Kombat 3 do especial Golpe Final. Minha dúvida é a seguinte: na matéria vocês usam os botões SB, CA, RN, CB etc., quais botões do controle do SNes correspondem a esses comandos?

**Rodrigo Gil Faria**  
Rio de Janeiro, RJ

**BB:** *É o seguinte, Rodrigão. No seu controle X = SA; Y = SB; A = CA; B = CB; R = Block e L = RN. Agora você já pode detonar tudo e todos em Ultimate Mortal Kombat 3.*

Estou escrevendo para vocês porque gosto, amo, venero a **SGP**. Melhor que a **SGP** só revista de homens nus (e olhe lá, né, Marjorie?). Meus irmãos compram todas as edições. Bom, deixando isso de lado, quero parabenizá-los pelo trabalho. Sortudo deve ser o Chefe que, com tanto sucesso, deve estar sempre de carro novo.

**Angela Kegler**  
Restinga Seca, RS

**MB: Pois é a mais pura verdade, Angela. A gente dá um duro danado pra revista**

**continuar fazendo sucesso e quem anda de carro novo é o Chefe, que, ultimamente, só faz dar palpite na decoração. Quanto à revista de homem pelado, ainda sou mais a SGP.**

**Maria Cristina Lucena**  
Surubiru, SP

Gostaria de sugerir que vocês premiassem os leitores com um pôster todo mês. Que tal?

**MB: Ótima idéia. Vai já pra minha lista de reivindicações.**

### CLASSIFICADOS

Vendo um **Snes** com um **controle turbo**, **cinco fitas** e cabo A/V. R\$ 270,00. Tratar com Luciana, (011) 854-7178, Pirituba, São Paulo, SP.

Vendo **Snes** com **dois controles**, **sete fitas** e **dois controles turbo**. R\$ 380,00. Ou troco por P.Station ou Saturn. Tratar com Ernani, (011) 950-2586, São Paulo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** americano. R\$ 400,00. Tratar com Reinaldo, (011)6955-7702, São Paulo, SP.

Vendo um **Saturn** com **dois controles** e um **CD**. R\$ 530,00. Tratar com Marilene ou Raphael, (021) 702-4119, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo um **Saturn** com **quatro CDs**. R\$ 450,00. Tratar com Rony, (011) 523-0548, São Paulo, SP.

Vendo um **P.Station** com **quatro CDs** e **dois controles**. R\$ 270,00. Tratar com Renato, (013) 236-9807, Santos, SP.



Vendo um **Snes** com **13**

**fitas e dois controles**. R\$ 225,00. Tratar com Ricardo, (011) 6422-4672, São Paulo, SP.



Vendo um **Saturn** com **dois controles** e um **CD**. R\$ 300,00. Ou troco por um Nintendo 64 com um controle (pago a diferença). Tratar com Fábio, (011) 6911-4870, São Paulo, SP.

Vendo o **cartucho** Killer Instinct Gold. R\$ 90,00. Ou troco por outro cartucho de Nintendo 64. Tratar com Marcell, (031) 333-0174, Belo Horizonte, MG.



Vendo um **Snes** com **17 fitas**, um **controle sem fio** e um **normal**. R\$ 350,00. Ou troco por P.Station. Tratar com Henrique, (011) 7664-3642, São Bernardo do Campo, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com **dois controles** e **uma fita**. R\$ 249,00 (divido em três vezes). Ou troco por CD DEH 523 - PIONNER. Tratar com Luiz Ivan, (043) 742-1233, Bandeirantes, PR.

Troco o **CD** Olympic Soccer para **Saturn** por outro de meu interesse. Tratar com Rodrigo ou Rafael, (041) 278-0860, Curitiba, PR.

**Galera, a mensagem abaixo está no Fórum da SGP na Internet, que está lotado de opiniões sobre os consoles, seus jogos e, principalmente, seu destino. Vá até a SGP virtual (www.sgp.com.br) e deixe seu recado pra moçada.**

Pessoal, é o seguinte: eu tenho os três melhores videogames da atualidade, Saturn, P.Station e Nintendo 64. Posso dizer que sempre fui fanático e manjo um pouco do assunto. Na minha opinião, todos têm suas vantagens. O P.Station tem melhor estrutura para fazer jogos e por isso existem tantos games no mercado. O Saturn é ótimo, principalmente quando se vê a conversão dos jogos da SNK e dos games de arcade da Sega. O Nintendo 64 tem os jogos com os gráficos mais bonitos que eu já vi, mas tem um pequeno probleminha: todo console que se preza deve ter jogos da Capcom e da SNK...cadê? Está dito!

**Marcel Soares**  
marcel2@mandic.com.br  
São Bernardo do Campo, SP

Vendo um **Neo CD** com **dois controles** e **cinco CDs**. R\$ 480,00. Tratar com Rinaldo, (011) 7396-0985, Jundiaí, SP.



Vendo um **Snes** com **quatro fitas** e **três controles** (um turbo). R\$ 200,00. Tratar com Sérgio, (011) 7920-1590, Barueri, SP.

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

# CIRCUITO ABERTO



## A CENTRAL BRASIL DE GAMES

Quando os consoles de 16 bits chegaram, soterraram seus irmãos mais velhos, de oito bits. O Nintendinho foi completamente esquecido e virou história. O Master System teve melhor sorte: foi adotado pela Tec Toy, representante da Sega no Brasil, que passou a produzir o console e seus jogos.

### CONSOLE E JOGOS TIPO EXPORTAÇÃO

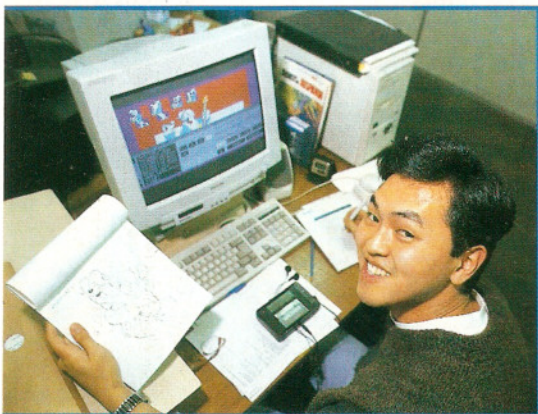
Hoje o Brasil é o único país que desenvolve os jogos e fabrica o Master. Tanto os games como o console são exportados para Portugal e Grécia. A equipe responsável pelos games, formada por três artistas e quatro analistas de software, faz quatro tipos de trabalho: adaptação, tradução, conversão e desenvolvimento completo. Na adaptação, pega-se um game já pronto, substitui-se os personagens e

*Maurício Guerta, analista de software, e o equipamento usado para fazer um jogo de Master: um PC, uma TV, um console e um cartucho gravável*



itens pelos que correspondem ao universo do personagem escolhido. Foi o que aconteceu em Mônica no Castelo dos Dragões, segundo game feito no Brasil, em 91 (o primeiro foi Phantasy Star, no mesmo ano). Na conversão, faz-se os ajustes para que um game do Mega, por exemplo, rode no Master. Contudo, o trabalho realizado numa conversão, adaptação ou tradução é fchinha quando comparado ao realizado no desenvolvimento completo de um jogo. No desenvolvimento, a primeira etapa é a procura de um personagem adequado. Depois de achá-lo, é preciso conhecer todos os detalhes de sua história. Só então os desenhistas, também responsáveis pela pesquisa e pelos testes do jogo, começam a definir os traços e movimentos do personagem e os cenários do jogo. À medida que os

desenhos ficam prontos, o pessoal de software começa a montar o game. O primeiro jogo a passar por todo esse processo foi Férias Frustradas de Pica Pau, lançado em 96. "Quando a gente desenvolve um game do começo ao fim o prazer é maior", diz Edson Nakaya, assistente de desenvolvimento e desenhista. Ele já mandou bala em outro trabalho: Street Fighter II (veja a matéria na página 38). O game é uma mistura de conversão e desenvolvimento, já que os cenários e personagens foram aproveitados da versão para Mega. Os analistas expandiram a memória do cartucho de 4 para 8 MB, cresceram os personagens e adicionaram vozes digitalizadas - ingredientes nunca antes vistos num jogo para Master.



*Edson Nakaya, desenhista, criando os movimentos de Bob Dog, do jogo TV Colosso*

# UMA NOVELA NO MUNDO DOS GAMES

A novela do M2 está longe de acabar, moçada. Depois de promover demonstrações do console rodando o jogo IMSA Racing, para 3DO (Circuito Aberto, **SGP** 40), a Matsushita Electric Industrial voltou atrás e deixou a 3DO Company na mão. De acordo com o presidente da empresa, Yoichi Morishita, o M2 não será uma máquina dedicada exclusivamente aos games. Morishita diz que, de agora em diante, a MEI pretende desenvolver uma plataforma que, usando a tecnologia do M2, possa desempenhar diversas funções, entre elas a de um console de videogame. Há quem diga que os games não estão nos planos da MEI e que o M2 vai rodar apenas aplicativos para negócios. Morishita nega os boatos e diz com todas as letras que os jogos vão ter espaço



garantido. Depois de tanta confusão, o negócio é esperar pra ver qual será o próximo capítulo dessa novela que já dura dois anos.

*IMSA Racing, jogo para 3DO escolhido para demonstrar o poder do M2*

## 3DO COMPANY VENDE CONSOLE DE 32 BITS PARA A SAMSUNG

Nesse rolo do M2, quem levou a pior foi o 3DO, o primeiro console de 32 bits. Ou melhor, os proprietários do 3DO, que acreditavam que o acelerador ia ressuscitar o console. Assim que a MEI anunciou o cancelamento do M2, a 3DO Company cedeu seus direitos sobre o acelerador para a MEI, em troca do estoque comum às duas empresas. Alguns dias depois, a 3DO Company anunciou a venda do 3DO para a Samsung, que ainda não definiu qual destino dará ao console. Com isso, a 3DO vai se dedicar inteiramente aos jogos, como o próprio IMSA Racing, desenvolvido para o M2. Outros dois jogos feitos para o M2, Battle Sport e um game de beisebol, devem ser lançados quando o acelerador ficar pronto. Segundo Trip Hawkins, presidente da 3DO, os direitos sobre o M2 não tinham mais valor estratégico nem financeiro, já que agora a 3DO Company é uma softhouse.



## Adeus ao SNeS

Donkey Kong em nova versão só para 64 bits.



A Nintendo prepara uma versão do já clássico jogo de aventura para rodar no disk drive do seu N64, que deve sair no primeiro semestre do ano que vem no Japão. A galera dos 16 bits terá de contentar-se com uma reunião dos três primeiros jogos da macacada em um cartucho só, prevista para o final deste ano pelo pessoal da Gradiente Entertainment, representante da Nintendo no Brasil.

## Mais jogo e menos grana

Certamente você já reparou que os jogos feitos pela Nintendo para o N64 são mais baratos que os feitos por outras empresas. Isso porque a Nintendo cobra uma boa grana para produzir os cartuchos. A Big N promete mudar essa história. Peter Main, vice-presidente da empresa, anunciou um pequeno corte no valor cobrado, que deve baixar o preço ao consumidor para US\$ 70. O Rumble Pack, antes vendido com Star Fox 64, agora também será vendido em separado. O preço nos EUA é de US\$ 19,95.

## Acordo estratégico

A Electronic Arts resolveu investir em jogos de estratégia e já firmou um acordo com a Maxis para a distribuição de Sim City 3000, que deve ser lançado em dezembro. Com o acordo, a EA fortalece sua linha de jogos para PC e a Maxis ganha uma estrutura mais forte para distribuição.

## Novo esquema para Virtua

Antes que você canse de Virtua Fighter 3, o jogo vai estar de cara nova. A Sega está desenvolvendo Virtua Fighter 3 Team Battle, novo título baseado em VF3. Com as mudanças, vai ser possível jogar em times, como em The King of Fighters. O game terá ainda novos golpes e movimentos e estágios maiores, entre outros lances ainda não divulgados. A data para lançamento ainda não é certa.

# PRE ESTREIA

Como sempre, o 2º semestre começa recheado de novidades. Samurai Spirits sai mostrando a força do 64 bits da SNK. O Nintendo 64 prepara nova geração de mascotes. O Saturn e o P.Station entram na luta com Last Bronx e o novo Star Wars



## LAST BRONX

SEGA  
luta  
SATURN

O pau vai quebrar em Tóquio! **Last Bronx**, o jogo mais aguardado para Saturn depois de **Virtua Fighter 3**, vai trazer mais porrada para o console. Os lutadores são barra pesada, ninguém menos que oito líderes das gangues mais violentas do Japão. Mas se você está pensando que vai ser só briga de rua, enganou-se. Cada lutador



possui diversos golpes bem estilizados e armas sofisticadas, como espadas e outros equipamentos ninja. Para aumentar ainda mais a brutalidade, todos eles dispõem de vários special moves e combos arrasadores que rolam num selvagem ambiente 3D. Apenas uma dúvida fica no ar: sendo

desenvolvido pelo mesmo time das séries Virtua Fighter e Fighting Vipers, porque será que **Last Bronx** tem uma música tão pouco atraente? Será que o pessoal da Sega não é muito chegado na galera do Bronx?

Disponível em outubro





## RESIDENT EVIL - THE DIRECTOR'S CUT

CAPCOM

ação

P.STATION



Para amenizar a espera da sequência de **Resident Evil**, a Capcom está lançando **Resident Evil: The Director's Cut**. Trata-se de uma edição especial com dois cds contendo três jogos: as versões originais americana e japonesa (quase iguais), a versão do diretor - a que vale o título do jogo - e um demo de **Resident Evil 2**. A The Director's Cut traz novos ângulos de câmera, mais monstros e mais violência. O visual e a jogabilidade continuam iguais, mas algumas surpresas devem rolar. Boa pedida



para quem quer ter duas opções de Resident Evil e conhecer os primeiros movimentos de **Resident Evil 2**.



Disponível em setembro



## BATMAN E ROBIN

ACCLAIM

ação

P.STATION

Depois do relativo fracasso de **Batman Forever** e **Batman Forever: The Arcade Game**, parece que a Acclaim finalmente acertou no alvo. Totalmente diferente desses dois jogos, **Batman e Robin** é bem mais legal! O mérito vai para a nova jogabilidade, no estilo do já clássico **Resident Evil**. Acompanhando o



filme, você controla o Batman, o Robin e até a Batgirl, e vai ter de acabar com a alegria dos vilões Mr. Freeze e Poison Ivy.

Disponível em novembro

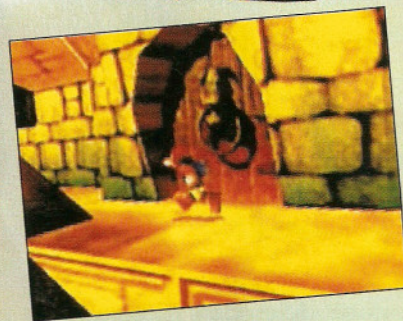


## BANJO E KAZOOIE

RARE

ação/aventura

NINTENDO 64



Banjo e Kazooie é a nova dupla que vai tomar conta do N64! Nesse ação/aventura você vai controlar um deles de cada vez pelos 16 mundos. Banjo é um urso que precisa salvar sua namorada e Kazooie é um pássaro de crista vermelha, companheiro inseparável de Banjo. Cada um tem suas próprias qualidades e golpes, mas juntos eles somam 24 special moves. A jogabilidade é bem parecida com a de **Super Mario 64**, mas Banjo e Kazooie são carismáticos o suficiente para conquistar seus próprios fãs.

Disponível no segundo semestre de 97



## DUKE NUKEM 64

GT INTERACTIVE

ação/tiro

NINTENDO 64

Seguindo os rastros de **Doom**, **Duke Nukem** é outro sucesso do PC que ganha espaço nos consoles. A versão para o N64 vem com algumas modificações, como o modo para até quatro jogadores simultâneos. Os gráficos são bem mais limpos e a movimentação mais suave. Mas fique tranquilo, as gatas do striptease continuam lá.

*Sem data prevista de lançamento*



## EXTREME G

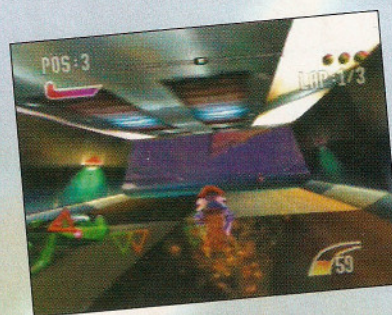
PROBE

corrida

NINTENDO 64

Em **Extreme G**, você vai pilotar diversos veículos futuristas e liberar a adrenalina em pistas dignas de uma montanha russa. Bem parecido com **Wipe Out**, para o P.Station, EG só difere nas armas que, são bem mais potentes. O destaque vai para o modo multiplayer, para até quatro jogadores.

*Disponível em novembro*



## MADDEN '98

EA SPORTS

esporte

P.STATION

A EA Sports, sempre adiantada, vai surpreender com esse novo futebol americano. Dessa vez ela caprichou no realismo e nas animações. Além disso, você vai dar uma de cartola e poder negociar os salários e criar um time com qualquer jogador da NFL.



*Disponível em setembro*



## METAL GEAR SOLID

KONAMI

tiro

P.STATION



Na E3 deste ano a Konami impressionou todo mundo com algumas imagens do seu novo game. Só agora sabemos que a surpresa era **Metal Gear Solid**, nova versão do clássico Metal Gear para NES. Bem que o herói Solid Snake merecia uma nova versão para os 32 bits.

*Disponível no primeiro semestre de 98*





## SAMURAI SPIRITS

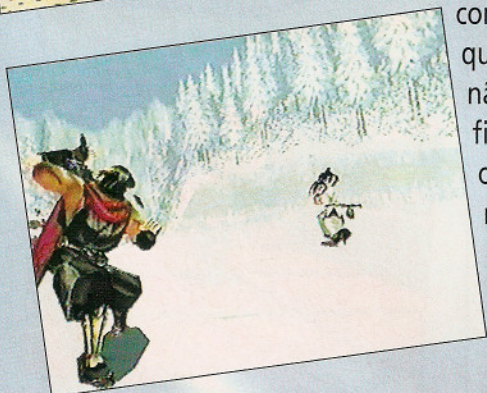
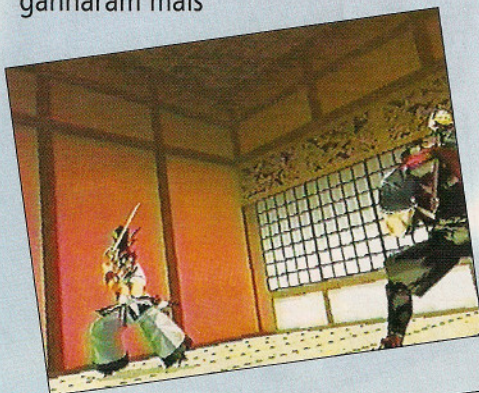
SNK  
luta  
NEO GEO 64

A SNK está com a corda toda com seu novo arcade. E o jogo mais esperado é **Samurai Spirits**, conhecido como **Samurai Shodown** nos EUA. Com o novo ambiente, os samurais da SNK ganharam mais



liberdade de movimentos. Existe o botão de corrida, com ele você pode ir para qualquer parte do cenário. Mas não abuse, senão o lutador cansa e fica vulnerável. Dublês foram contratados para fazer todos os movimentos. Há novos personagens como a ninja Shiki e Hanma Yagyu. Prepare seu espírito de samurai!!!!

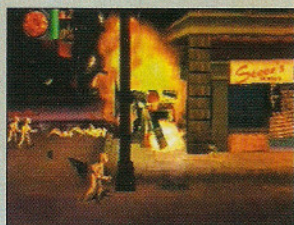
Já disponível



## FANTASTIC FOUR

ACCLAIM  
ação  
P.STATION

Esse é pra quem gosta de porrada no velho estilo! O Quarteto Fantástico chega ao P.Station com uma aventura em side-scrolling, lembrando o



clássico **Final Fight**. Esse quarteto parada dura é



formado pelo Sr. Fantástico, Tocha Humana, Mulher Invisível e o Coisa. A Acclaim reuniu arquiinimigos de várias histórias como vilões, mas o desafio final fica por conta do Doctor Doom.

Disponível no segundo semestre de 97



A HOT POINT ENTRA NO MERCADO PARA AQUECER A CONCORRÊNCIA

E CHEGAMOS COM NOVIDADES

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

SEDEX E MERCADORIA A COBRAR

Consulte-nos sobre Outras Formas de Pagamento

ATENÇÃO

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

FONE/FAX: (011)

6951-6462

FONE (011)

6982-0567

Hot Point Import's

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

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

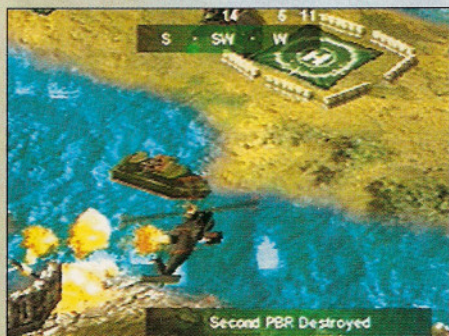
**NUCLEAR STRIKE**  
ELECTRONIC ARTS  
ação  
**P.STATION**

Desta vez a ação de Nuclear Strike vai ser no sudeste da Ásia, onde um psicopata roubou uma arma nuclear e ameaça usá-la. Cabe a você detê-lo! Algumas inovações tornaram esse jogo o melhor da série. A ação não está mais restrita a um combate aéreo. Você vai poder escolher entre 10 veículos como um tanque, dois aviões, dois



helicópteros e outros. Além dessas novidades, outro destaque desta série foi melhorado: as explosões! Elas estão mais arrasadoras do que nunca. As missões também foram melhoradas. Agora elas estão mais dinâmicas e vão obrigá-lo a pensar mais rápido do que nunca. O caminho para salvar o mundo dessa ameaça é planejar muito bem que estratégias usar e ficar esperto.

Disponível em setembro



**CONKER'S QUEST**  
RARE  
aventura  
**NINTENDO 64**



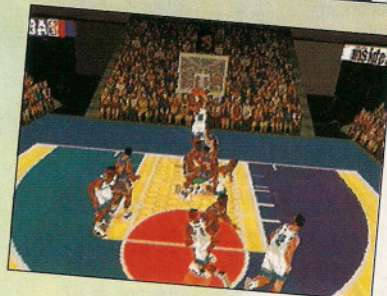
Além de **Banjo e Kazooie**, outra dupla também vai estrear no N64. Trata-se de Conker e Beri. Assim como a série Donkey Kong Country, também da Rare, você vai controlar esses dois personagens, um de cada vez, solucionando quebra-cabeças, passando por obstáculos e derrotando inimigos. Os gráficos estão demais. São tantos os detalhes que os personagens chegam a apontar os esconderijos que você esqueceu de passar e mudam de expressão facial conforme a situação.

Disponível em dezembro

**NBA ACTION '98**  
SEGA SPORTS  
basquete  
**SATURN**

**NBA Action '98** segue o caminho de seus antecessores, só que com inovações. Novos ângulos de câmera e gráficos juntam-se à extensa lista de times da conferência leste e oeste. Você pode criar jogadores e trocá-los de time. Imagine só escalar o Jordan em qualquer equipe!

Disponível em outubro





# STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

LUCASARTS

luta

**P.STATION**

Demorou, mas aconteceu! Agora você vai poder descobrir qual lado da força é o mais forte. Para isso, você vai poder usar 9 personagens bem conhecidos da Aliança Rebelde e do Império, como Luke Skywalker, Boba Fett, Han



Solo, Chewbacca, a princesa Leia, Bosh, o caçador de recompensas e alguns personagens secretos. Os cenários variam de uma pequena vila até o planeta de gelo Hoth. O visual das lutas não é problema para a LucasArts. Além de personagens capturados, eles também usaram desenhos feitos à mão para dar maior variedade às reações dos lutadores. O resultado foi um ótimo jogo de luta, com muito realismo e um tema campeão de bilheteria.

Disponível em dezembro

# COLONY WARS PSYGNOSIS tiro **P.STATION**



No meio de uma guerra civil, você vai ter de usar suas habilidades de piloto para libertar as massas oprimidas. Para isso, você vai poder escolher entre seis tipos de veículos de última geração carregados até a boca com superarmas e passar por 60 complicadas missões. **Colony Wars** é um dos melhores jogos de tiro espacial do momento.

Disponível no final de 97

# AQUI VOCÊ DETONA !!



## Compra, Venda & Troca

# CARTUCHOS ACESSÓRIOS CONSOLES CD'S

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Também atendemos Revenda!!

## entregamos VIA SEDEX para todo Brasil

# BITS & GAMES

Av. Andrômeda, 1629- Jd. Satélite  
São José dos Campos SP  
CEP 12230-000

**(012) 337-2030**

**(012) 322-7097**

Facilitamos o Pagamento e  
aceitamos Cartões de Crédito!!



Da GamePro

O agente secreto 007 já chega ao Nintendo 64 com pinta de campeão. Com uma jogabilidade animal e muita ação, **GoldenEye** veio para surpreender todo mundo como o melhor jogo do gênero. No modo para um jogador, você vai encarnar James Bond em primeira pessoa e combater terroristas em 18 missões ultra-secretas, como no filme. De cara você já vai ficar espantado com a violência e os detalhes do game. Nada foi esquecido, desde os furos de bala nas paredes, que nunca desaparecem, até o sangue que escorre dos cadáveres. Os níveis de dificuldade proporcionam diferentes tipos de missões, que variam do resgate de reféns até colocar um rastreador num helicóptero inimigo. Outra diversão em **GoldenEye** são os

# GOLDENEYE 007



**DICA:** depois de escapar da prisão usando seu relógio magnético, você precisa proteger a Natalya a todo custo. Siga em frente o mais rápido que conseguir. Se começar um tiroteio, é possível que ela seja atingida



**DICA:** em lugares fechados, use a pistola para matar os inimigos. Qualquer explosão pode atrair mais uma leva deles

death matches para até quatro jogadores. Neles, você vai poder escolher entre alguns personagens do filme para jogar com os amigos em modos "cada um por si", "dois contra dois", "três contra um", uma espécie de jogo de pegar a bandeira e, ainda, um game com o tema de outro filme da série: O Homem da Pistola Dourada. É você quem escolhe as fases e espalha as

armas por elas. A trilha sonora ganhou um ar sinistro e de suspense ideal para o jogo, por isso é bom jogar com o som bem alto. Sentir a emoção de ser James Bond, controlando todos os seus apetrechos, é o sonho de qualquer maníaco por 007. **GoldenEye** é a experiência mais próxima do real que se pode imaginar. E, agora, vá jogar!

*fim*

## GOLDENEYE 007

1 Jogador **NINTENDO 64**  
Bateria NINTENDO  
ação

**FUN FACTOR**  
**5**

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

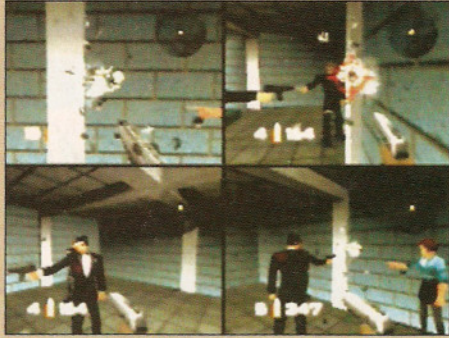


**DICA:** no modo para quatro jogadores, coloque minas no topo das armas para surpreender os oponentes

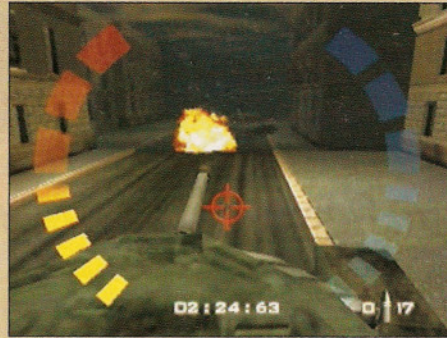


**DICA:** no spy game não existe nenhuma tática, apenas atire nas costas dos inimigos antes que eles atirem em você

**DICA:** atire nas paredes das fases para saber por onde você já passou. O jogo não dispõe de um mapa, então essa é a única maneira para não se perder



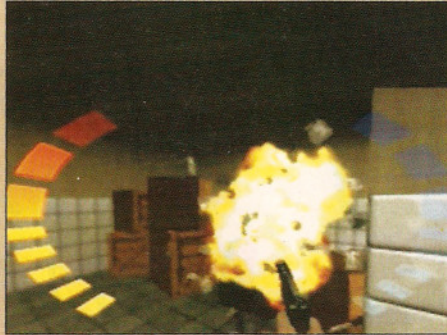
**DICA:** quando estiver dentro do tanque, use os mísseis para destruir os carros. Se passar por cima deles, você vai perder vida



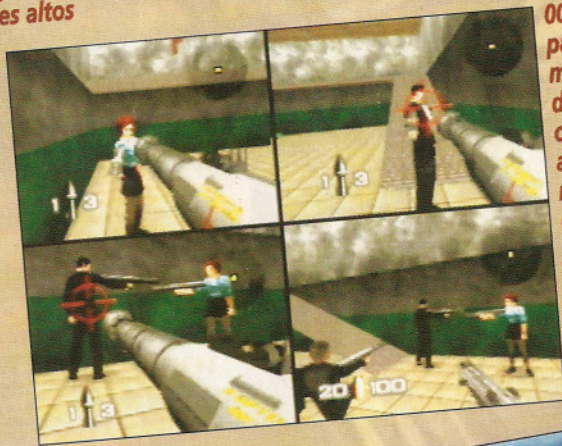
**DICA:** quando estiver resgatando os reféns, mate os guardas assim que entrar nas salas. Qualquer vacilo e o refém já era!



**DICA:** se os inimigos estiverem escondidos atrás de engradados, exploda-os para os caras voarem junto pelos ares



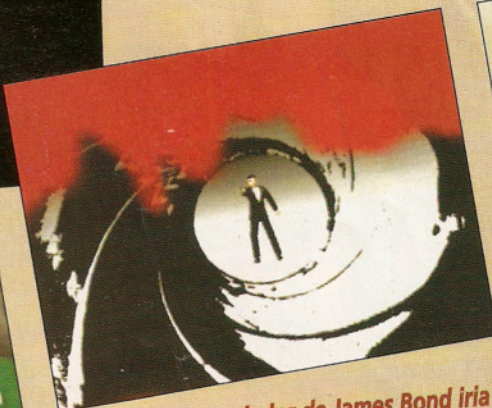
**DICA:** use o rifle de franco-atirador para matar os inimigos distraídos em lugares altos



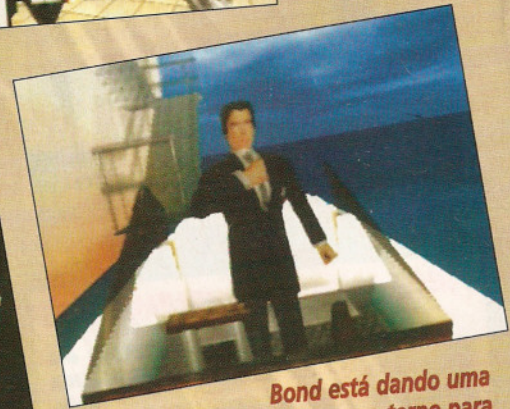
007 tem licença para matar e a melhor maneira de usá-la é contra seus amigos no modo para quatro jogadores



**DICA:** Se estiver usando o Rumble Pak, quando o 007 for atingido ele vai apenas sacudir



Ian Fleming o criador de James Bond iria ficar orgulhoso desse jogo!



Bond está dando uma descansada depois de suar o terno para passar de fase

# NINTENDO 64



Por Marjorie Bros

Epa, o professor Campbell foi sequestrado. E a Marina, personagem principal de *Yuke! Yuke! Troublemakers*, vai ter de correr muito para salvar seu chefe. Como eu estou por dentro dessa coisa de sequestro, o meu Chefe me mandou cuidar do assunto. E eu dei conta do recado, é claro. O jogo - o segundo 2D para Nintendo 64 - é pura ação. Mas nada de armas de fogo, ou mesmo de armas brancas, como facas. Marina pega itens pelo caminho,



**DICA:** procure os filhos para ela e coloque-os dentro da casa. A estrela vai aparecer na tela



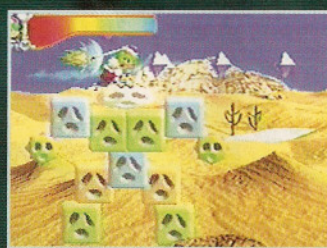
**DICA:** a bola que fica pulando se transformará em robô. Ele vai ajudá-lo. Para isso, segure a bola e bote o direcional duas vezes para baixo

# YUKE! YUKE!

## TROUBLE MAKERS



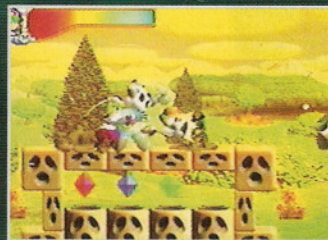
**DICA:** aperte L ou R para falar com o velho. Ele vai dar uma bomba para você



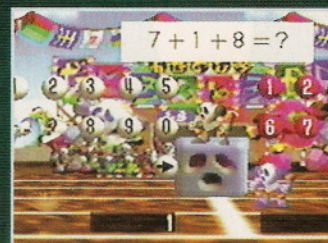
**DICA:** para andar com ele, aperte duas vezes para frente. Faça isso várias vezes



**DICA:** pegue a bomba que ganhou do velho e jogue-a nos quadrados vermelhos para pegar a estrela



**DICA:** acabando com todos os robôs, as jóias sobem para você pegar



**DICA:** para vencer os robôs, você vai ter de mostrar que é bom de matemática

### YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS

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

**FUN FACTOR**  
**5**

**GRÁFICO** 4  
**SOM** 5  
**CONTROLE** 5  
**ORIGINALIDADE** 4



**DICA:** agora acerte a cabeça do dragão maior. Defenda-se dos seus golpes socando-os



**DICA:** a corrida de obstáculos é mais um dos desafios. É obrigatório vencer para seguir em frente. Use sempre o botão C

fim



Por Marcelo Kamikaze

# TETRISPHERE

Apesar de simples, **Tetris** sempre foi um bom jogo e um ótimo passatempo. O pessoal da Nintendo percebeu isso e resolveu dar nova cara a esse clássico. Em **Tetrisphere** as peças caem em todos os sentidos em uma esfera tridimensional. Os jogadores podem rodar a esfera e as peças em todas as direções para preencher os espaços. Para eliminar as seções já existentes, os jogadores devem encaixar novas peças, formando combinações e combos. Quanto maior o número de combos, maior os bônus. Com os combos você consegue itens mágicos como bombas e imãs, que removem peças da sua esfera. O desafio está bem maior. Não basta ser

**TETRISPHERE**

64 Mega **NINTENDO 64**  
Até 8 Jogadores **NINTENDO**  
Quebra-cabeças

**FUN FACTOR**  
**5**

GRÁFICO	5
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



**DICA:** não se confunda com a luz branca, certifique-se de que você pegou as pedras cinzas pequenas do miolo para vencer



**DICA:** fique esperto com os itens mágicos que aparecem no canto inferior direito. Use-os assim que pegá-los!



da primeira camada para destravar os combos

craque no antigo **Tetris** para detonar nesta versão. O único vacilo da Nintendo foi a musiquinha eletrônica bem chata, que não ajuda a concentração.

*fim*



**DICA:** se você começar um combo com as pedras brilhantes, as peças que estão sendo removidas vão ficar mais lentas, dando chance de você adicionar outras peças



**DICA:** no modo para dois jogadores, os combos são a melhor tática. Prepare-os com calma e surpreenda o seu oponente

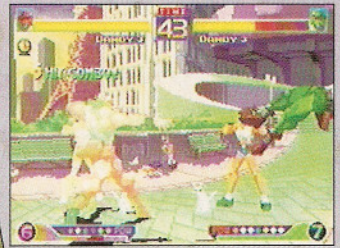


**DICA:** crie blocos com o botão B. Às vezes isso é mais rápido do que eliminar os blocos já existentes, além de aumentar seus bônus



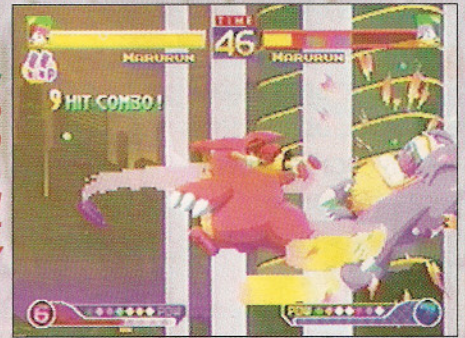
**DICA:** gaste pelo menos uns 10 minutinhos no modo de treinamento para ter um desempenho melhor na hora H

**DICA:** cuidado com as garotas que estão no fundo da tela, elas também atacam você



**DICA:** de todos os especiais, o de Tesse é o mais forte. Faça ↓↓ AB ou XY

**DICA:** Maruru é o personagem mais lento. Esse é seu especial: →↓↓ XY



**DICA:** esse é o super shoryuken de Slash →↓↓ XY



**DICA:** bomba é com o Politank. Aperte ↓↓ AB e mande seu adversário pelos ares



# WAKU WAKU 7



Por Baby Betinho

O único jogo com tanta gente-ou bicho- esquisito que eu vi antes de **Waku Waku 7** foi **Clayfighter**. Os caras são meio estranhos, mas são bons de briga e a pancadaria rola solta. É fácil. Todos os movimentos simples podem ser transformados em especiais, bastando para isso usar os dois botões de soco ou chute, de

acordo com o golpe. Além disso, você pode usar a barra de super, que vai até sete. Para enchê-la vale dar soco até no ar, mas os botões devem ser pressionados rápido. Cuidado ao escolher o lutador. Alguns são tão lentos que nem a simplicidade dos especiais pode salvá-los de uma bela surra.



**DICA:** ↓↓ AB é o movimento para Fernandeth. Mas ele é lento e seus golpes tiram pouca energia



**DICA:** Rai é um lutador forte. Seu movimento especial é →↔↔ → AB



**DICA:** faça ↓↔↔ AB para a giratória de Arina ficar muito mais forte

## WAKU WAKU 7

10 Fases **SATURN**  
Continue **SUNSOFT**  
luta

FUN FACTOR 4	GRÁFICO	3
	SOM	4
	CONTROLE	4
	ORIGINALIDADE	3



**DICA:** Bonus Kun pode parecer fraco, mas veja seu especial fazendo →↔↔↔→ XY. Um ótimo ataque



Preços e ofertas válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Japão ou EUA. Consulte fornecedores no 32bit ou ELM. Consulte fornecedores no sistema NISC. \* Ofertas válidas somente para consoles detidos em conjunto. \*\* Para consórcio: frete incluso apenas para o estado de SP. \* Pagamento em 12x somente para cartões. Pagamentos em 12x sujeito à aprovação de crédito.

# NO DIA DAS CRIANÇAS, COMPRE UM PRESENTE E GANHE OUTRO

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



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

**AÇÃO:** Resident Evil, Tomb Raiders, The Lost World, ID4: Independence Day, Mega Man 8, Xevious 3D/G, MDK;  
**AVENTURA:** Hercules (Disney), Swagman;  
**ESPORTE:** FIFA Soccer '97, Goal Storm '97, NBA Live '97;  
**ESTRATÉGIA:** Warcraft 2: The Dark Saga;  
**LUTA:** Marvel Super Heroes, Street Fighter

Alpha 2, Soul Blade, Mortal Kombat Trilogy, Tekken 2, King of Fighters '95, Dynasty Warriors, WCW vs The World, Samurai Shodown 3;  
**RPG:** Wild Arms, Magic The Gathering, Ogre Battle: The March For The Black Queen;  
**SIMULAÇÃO:** The Need For Speed 2, Formula One, Rage Racer, Jet Moto, Rally Cross, Namco Museum Vol 4.; e muitos outros.

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

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

**AÇÃO:** Mega Man X4, Die Hard Arcade, Duke Nukem 3D, Virtua Cop 2 c/ Arma [R\$114.90], ID4: Independence Day, Atari's Greatest Hits, Mega Man 8, Tomb Raiders;  
**AVENTURA:** Nights c/ Controle 3D [R\$114.90], Sonic 3D Blast;  
**ESPORTE:** Worldwide Soccer 97, FIFA Soccer '97, NBA Live '97;

**ESTRATÉGIA:** Warcraft 2: The Dark Saga;  
**LUTA:** Marvel Super Heroes, Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Fighters Megamix, Virtua Fighter Kids;  
**RPG:** Albert Odyssey, Magic: The Gathering, Shining The Holy Ark;  
**SIMULAÇÃO:** Daytona USA Champ, Battle Sport, Manx TT (Moto); e muitos outros.



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

## QUALQUER PEDIDO GANHA UM "KIT GAMER" EXCLUSIVO

## • NOVIDADES PSX •



R\$ 89,90 cada

**AÇÃO:** Resident Evil Director's Cut Time Crisis c/ Arma [R\$199.90]  
**AVENTURA:** Mortal Kombat Mythologies  
**LUTA:** Star Wars: Masters Teras Kasi  
**RPG:** Final Fantasy 7  
Odd World: Abe's Oddysee  
**SIMULAÇÃO:** Ace Combat 2  
CART Indy Car World Series  
Formula One 97  
Nascar Racing 98

## • NOVIDADES SAT •



R\$ 89,90 cada

**AÇÃO:** Bomberman  
Mega Man X4  
Resident Evil  
The Lost World  
**AVENTURA:** Sonic Jam  
**ESPORTE:** FIFA World Cup 98  
NBA Live 98  
**LUTA:** Street Fighter 2 Collection  
**SIMULAÇÃO:** Sega Ages (After Burner 2)  
Sky Target

## TEMOS TODOS OS ACESSÓRIOS 32 BITS, ORIGINAIS E DA INTERACT

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

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA



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

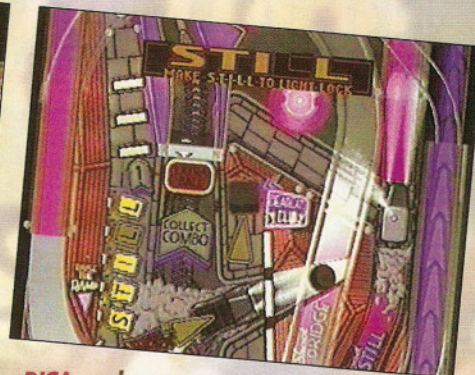
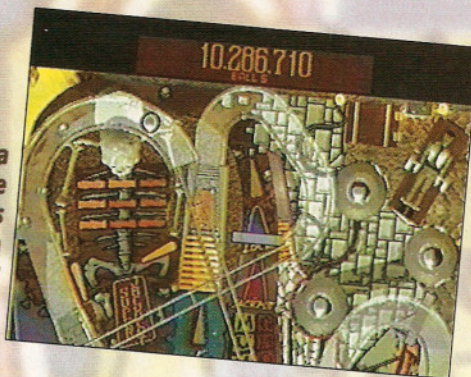
# SATURN



Por Lord Mathias

**Hyper 3D Pinball** traz a última geração de mesas de pinball dos fliperamas para o Saturn. Existem seis mesas, algumas mais simples e outras mais complexas, com maior nível de dificuldade. Até quatro pessoas podem jogar na mesma mesa. É só selecionar o jogo para quatro pessoas. Cada um joga uma bola. Como nas máquinas mais recentes de pinball, **Hyper 3D** possui o sistema vídeo mode. Nesse

**DICA:** nessa mesa abuse das rampas para ganhar muitos pontos



**DICA:** ao lançar a bola ela vai entrar direto no local Multiball. Acerte várias vezes para acionar o sistema Multiball

# Hyper 3-D Pinball

sistema, você participa de um game, com objetivo e tudo mais, que rola na tela em que ficam os pontos. Dependendo do lugar para onde você manda a bola, aparecem animações de tela. A velocidade é ótima e o game não perde em realidade para nenhum fliperama de verdade. Isso somado ao som e aos gráficos fazem de **Hyper 3D** um ótimo divertimento.



**DICA:** acerte a

bola no local subway e você vai ter várias opções de pontos



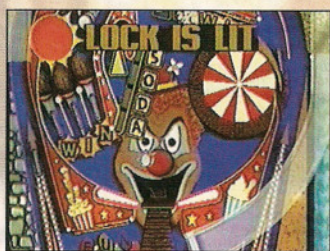
**DICA:** lance a bola no subway para fazer aparecer uma animação especial

HYPER 3-D PINBALL		SATURN
1/4 Jogadores		NMS/VIRGIN
		Pinball
<b>FUN FACTOR</b> 5	GRÁFICO	5
	SOM	5
	CONTROLE	4
	ORIGINALIDADE	4

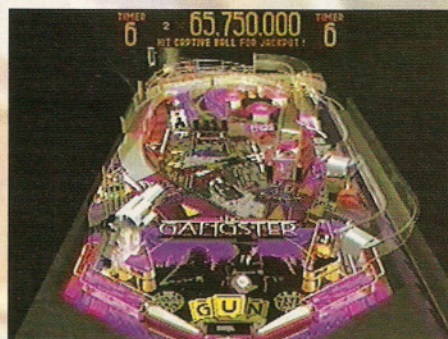


**DICA:** se você balançar

muito o jogo também dá tilt, como nas máquinas de fliperama de verdade



**DICA:** aqui você pode balançar a máquina. Para isso, aperte X ou Y



**DICA:** no sistema Multiball a visão da mesa é esta. Para continuar jogando aqui, segure no mínimo duas bolas na mesa

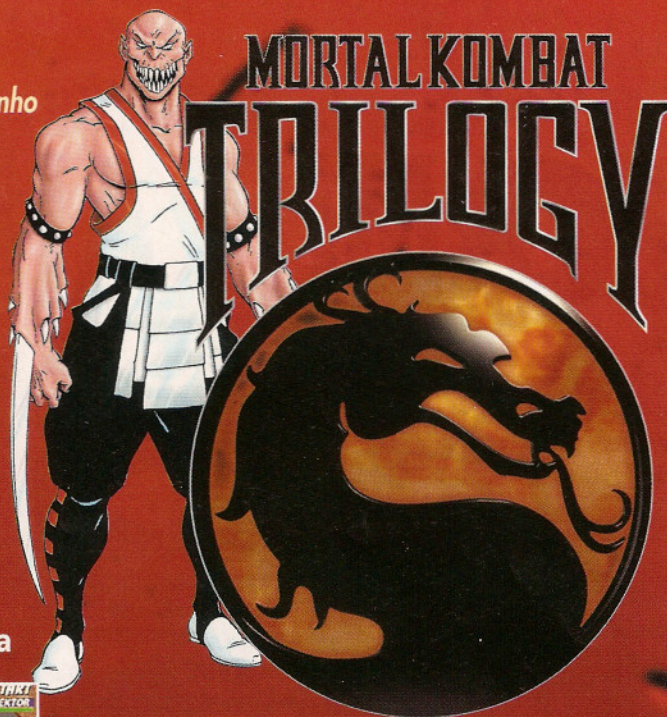


**DICA:** a mesa Monster é a mais difícil. Tente segurar a bola nos flipers



Por Baby Betinho

Os donos de Saturn podem respirar aliviados, pois finalmente chegou *MK Trilogy* com toda a fúria da série. Todos os lutadores estão presentes e você ainda vai conhecer alguns inéditos. Novos combos foram adicionados, com uma



# SATURN



**DICA:** para conseguir uma vantagem logo de cara com Johnny Cage, corra em direção ao oponente e use o SB ainda segurando o botão de corrida



**DICA:** para dar o Hat Throw de Kung Lao, aperte ←→ SB

lutador se move mais rápido e causa mais danos. Além de todas essas inovações, *MK Trilogy* é o único que tem brutalities. Apesar de tudo isso, o jogo tem um problema: a demora na recuperação dos bloqueios. Defeitos à parte, *MK Trilogy* é o jogo definitivo da série. Para se ter em casa!

## Os Comandos

SA - soco alto	CB - chute baixo
SB - soco baixo	BL - bloqueio
CA - chute alto	RN - corrida

Meter, que a cada golpe vai aumentando. Quando enche, seu



**DICA:** o Brutality de Ermac é poderoso, mas decepcionante se não for executado corretamente. Para usá-lo, aperte SA, SA, SB, BL, CA, CB, BL, SA, SB, CB e CA



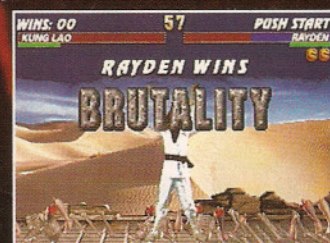
**DICA:** para surpreender os oponentes com o Smoke, use o Teleport Uppercut apertando →→ + CB. Esse golpe também funciona bem no ar



**DICA:** o Motaro agora possui um Teleport. Aperte para baixo e, em seguida, para cima. Esse movimento permite que você contra-ataque oponentes rápidos



**DICA:** a Fireball de Kabal é eficiente no ar e no chão. Aperte ←← + SA



**DICA:** para dar o Brutality de Rayden, aperte SA, SA, SA, SA, BL, CA, CA, SB, SA, SA e SA

## MK TRILOGY

2 Jogadores  
Continue

SATURN  
MIDWAY  
luta

FUN  
FACTOR

5

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4



Por Marcelo Kamikaze

**Samurai Spirits RPG** é o primeiro RPG feito pela SNK. A estréia não poderia ter mais pompa: o game vai rodar no P.Station, no Saturn e, claro, no Neo Geo CD. Para jogar, você escolhe entre seis caras principais: Haomaru, Genjuro, Nakoruru, Ukyo, Galford e Cham Cham. A história varia de acordo com o personagem escolhido. São dois capítulos. No primeiro, você enfrenta Shiro Amakusa Tokisada, último

*Aqui estão as primeiras etapas do jogo para Genjuro Kibagami. No geral, a mesma estratégia funciona com os outros lutadores.*

## Dojo de Nicotin

Depois da conversa vá para os fundos. Lá você encontrará Amakusa e vai tomar um couro dele.

**DICA:** execute os comandos com rapidez e causará mais danos aos inimigos. Se apertar o botão A quando for atacado aumentam suas chances de escapar do golpe



## SAMURAI SPIRITS RPG

1 Jogador **32 BITS/NEO CD**  
Bateria SNK/FUJI TV  
RPG

**FUN FACTOR**

**4**

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

# SAMURAI SPIRITS RPG

## Cidade de Edo (uma grande cidade logo ao sul)



Vá para a casa de Jubei e fale com todos. Vá para a casa do lado esquerdo e ache Hakudo. Enfrente Jyashinseki, a pedra do mal e ganhe um passe. Siga para oeste e passe pelo "pedágio".



## Cidade de Edo

mestre de **Samurai Shodown I**. No segundo, a inimiga é Mizuki Rashojin, mestre de **Samurai II**. O game, um RPG bem básico, é para principiantes. Mas mesmo os jogadores experientes vão curtir o bem construído mundo de Samurai Shodown.

## Monte Fuji

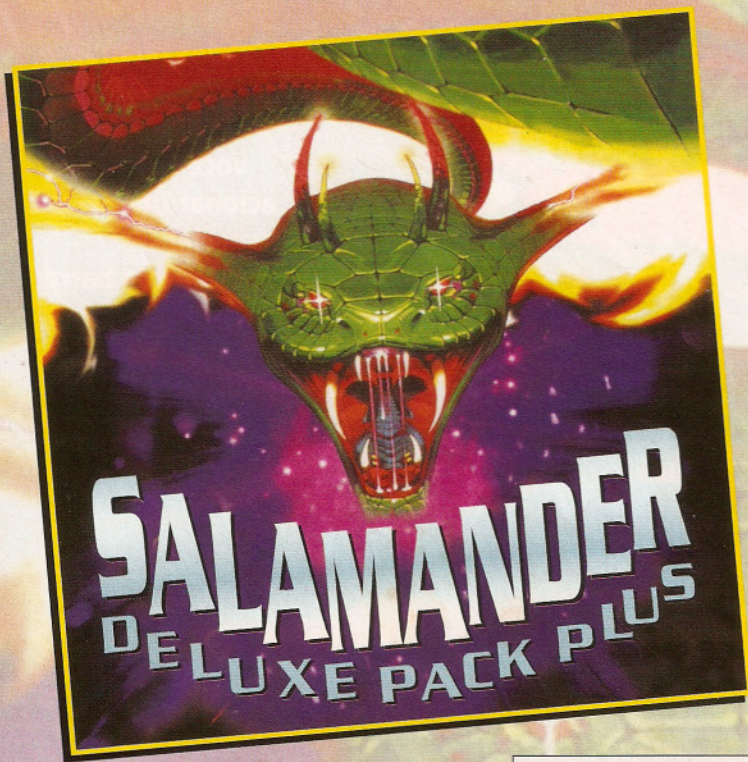


Atravesse a floresta até achar o sacerdote. Enfrente-o e à árvore junto. No topo da montanha há um lugar para treinar suas habilidades. Vencendo você ganha mais força. Na casinha ache Jubei e derrote Sankaidoushi. Ele não resiste ao vento. Use o item que faz mudar o elemento da espada.

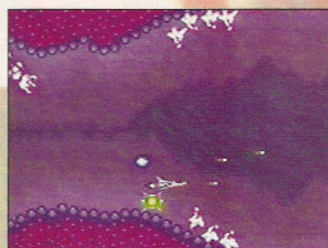


A passagem para o norte está liberada. Entre no poço para encontrar o castelo de Edo inverso. O mestre do pedaço é Ushiwakamaru. Como o elemento do Genjuro é o mal, não há muitas dificuldades. Volte à casa de Jubei e ele lhe entregará outro passe. Fale com o capitão do navio. Ele vai pedir que você ache uma pessoa. Ele está na parte norte. Vá para lá e entre na segunda casa de cima a partir da esquerda. Depois entre na casa mais à direita. Siga para o navio.

**DICA:** na parte norte há lojas de equipamentos e um lugar onde o level de sua espada aumenta  
**DICA:** na casa de Jubei você pode treinar. Se vencê-lo, vai ganhar o fatal de Genjuro



## LIFE FORCE



**DICA:** pegando o item verde, você poderá usar os opcionais (power ups, speed ups, laser etc). Para isso, use o botão A



**DICA:** para acabar com essa cobra na moleza, atire na cabeça da bicha



**DICA:** fique esperto para não se chocar com os inimigos que vem por baixo



Por Lord Mathias

A Konami põe na roda mais uma coletânea. Depois de **Gradius** e **Parodius**, **Salamander** ganha sua versão Deluxe Pack. O CD, feito sob medida para fãs de jogos de tiro, traz os três jogos da série. O primeiro

SALAMANDER DELUXE PACK	
6 Fases	<b>SATURN/P.STATION</b>
2 Jogadores	<b>KONAMI</b>
Continue	<b>tiro</b>
<b>FUN FACTOR</b>	
<b>4</b>	
<b>GRÁFICO</b>	<b>4</b>
<b>SOM</b>	<b>3</b>
<b>CONTROLE</b>	<b>4</b>
<b>ORIGINALIDADE</b>	<b>3</b>

## SALAMANDER 2

## SALAMANDER



**DICA:** fique se movimentando em círculos para fugir da garra do bichano e atire em seu olho



**DICA:** não fique no centro da tela na chuva de meteoros. Use os lados da tela para fugir



**DICA:** nessa fase fique bem rente ao fogo para fugir de suas labaredas

deles é **Salamander**, lançado em 1986. O game tem fases com jogabilidade vertical e horizontal. Até duas pessoas podem jogar ao mesmo tempo. **Life Force**, de 87, é o segundo jogo. Nele já aparecem as cápsulas de itens, marca registrada da Konami. O melhor deles é **Salamander 2**. O jogo usa o mesmo sistema de itens que consagrou o primeiro game da série e apresenta gráficos perfeitos. Se você conhece e

gosta dos jogos, não dá para perder. Agora, se você não conhece **Salamander**, nunca houve uma oportunidade tão boa para isso. Palavra de Lord.

*fim*

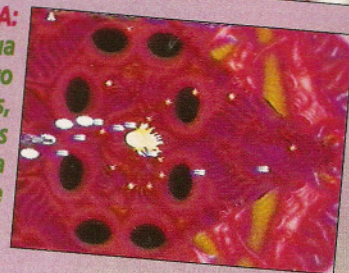
**DICA:** atire na boca dessa serpente e fuja para baixo quando ela vier pra cima de você



**DICA:** não fique próximo ao fogo para não ser sugado



**DICA:** destrua primeiro as garras, depois acerte a parte liberada



# THE KING OF Fighters '96



Por Baby Betinho

Porrada de qualidade! *The King of Fighters '96* chama o P.Station pra briga. E, vou avisar, o console não faz feio, não. Os movimentos são idênticos aos do Arcade e do Neo Geo. São nove trios, num total de 27 lutadores, todos babando para acertar uma direita no

acionados quando a barra de POW está cheia. Se você conseguir acionar um especial enquanto a barra de energia estiver vermelha, vai conseguir um golpe diferente e muito mais forte.

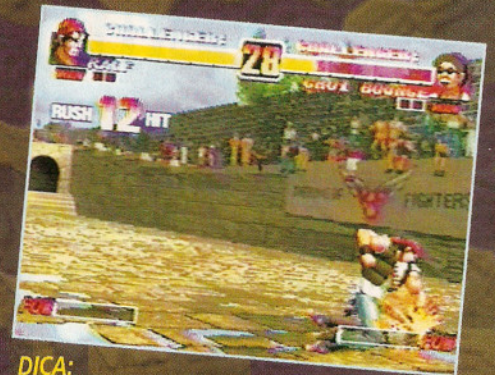
Fique de olho nas dicas, mas não tire os olhos do adversário.

*fim*



**DICA:** Leona solta uma magia que acerta várias

vezes. Pode-se acertar golpes enquanto a magia acerta o oponente. Faça ← → ou X



**DICA:** o especial de Ralf é muito rápido. Faça ↓ → ↓ ↓ ← → Δ ou ○



**DICA:** com Kio você pode dar uma pequena sequência de golpes com ↓ → X

adversário. Você pode jogar com o trio já formado (modo Team), com apenas um jogador (modo Single) ou pode formar seu próprio trio usando os jogadores disponíveis. Todos os lutadores tem movimentos especiais,

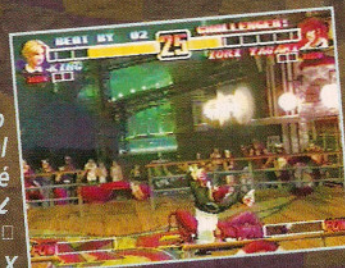
**DICA:** aperte ↓ ← ← ↓ ↓ → Δ ou ○ para dar o especial de Kim



**DICA:** Ryo acerta seu especial com ↓ ↓ ↓ ↓ ← → ou X



**DICA:** o especial de Iori é ↓ ← ← ↓ ↓ → □ ou X



**DICA:** com Mr. Big, faça → ↓ ↓ ← ← Δ ou ○



**DICA:** com Mature, faça ↓ ← ← ↓ ↓ → □ ou X



## THE KING OF FIGHTERS '96

1 ou 2 Jogadores  
Continue

P.STATION  
SNK  
luta

FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4



**DICA:** destrua a caixa na parte inferior à esquerda para mandar tudo pelos ares



**DICA:** quando o inimigo atacar com a garra, desvie com o botão A



Por Marjorie Bros

Agora ninguém me segura. Nem os gordinhos do SPA Rainha da Pituba e muito menos o Chefe ou o salário de fome que ele me dá. Time Crisis chega para P.Station e isso quer dizer que eu não vou precisar gastar toda minha grana em ficha, ou melhor, cartão de arcade. A versão para P.Station é igualzinha. Só tem uma diferença, bem pequenininha. Quando se joga no arcade, deve-se pisar num pedal para entrar no

**DICA:** antes de enfrentar o helicóptero, guarde balas para esses inimigos



**DICA:** desvie da limosine que vem ao seu encontro para não ir para o espaço



**DICA:** nesse ponto, não deixe escapar o inimigo laranja ao fundo, para faturar mais tempo

um revólver de verdade. São três fases divididas em quatro áreas com muita ação. É só calibrar a arma e mandar bala.

*fim*

**DICA:** destrua rápido a caixa que o

carregador está transportando. Assim, você acaba com todos inimigos de uma vez



campo de ação. Na versão caseira, para entrar no campo de ação você tem de apertar o botão A, que fica na arma. Por falar em arma, a pistola não é laranja, nem cor-de-rosa, nem qualquer outra cor espalhafatosa: é preta mesmo, como



**DICA:** contra esse inimigo, acerte dois tiros e desvie para não ser atingido por suas facas

**DICA:** dê preferência aos inimigos verdes, os vermelhos tiram muita energia



**DICA:** acerte o inimigo laranja correndo ao fundo da tela

para ganhar 5 segundos em seu tempo

TIME CRISIS	
3 Fases	<b>P.STATION</b>
1 Jogador	NAMCO
Continue	tiro/ação
<b>FUN FACTOR</b>	
<b>5</b>	
<b>GRÁFICO</b>	4
<b>SOM</b>	4
<b>CONTROLE</b>	5
<b>ORIGINALIDADE</b>	5



Da GamePro

Os fãs de jogos de tiro que se preparem, **Machine Hunter** vai trazer ação total ao P.Station! Alguns aliens invasores infestaram uma colônia de mineração e pegaram os humanos como reféns. Você vai ser mandado para lá sozinho ou com um amigo para acabar com esses aliens, resgatar os reféns e tentar sair vivo. As fases são imensas, recheadas

# MACHINE HUNTER™



**DICA:** a munição é ilimitada, por isso fique sempre atirando enquanto explora novos territórios



**DICA:** use os teleports para se mover mais rápido pelas fases



**DICA:** atire para todos os lados para descobrir power-ups escondidos e conseguir acesso para outras áreas

com labirintos, até chegar ao seu objetivo, que é o coração da mina. Com uma visão superior, a jogabilidade parece um pouco com a de **Loaded**, com gráficos detalhados. **Machine Hunter** tem aspectos únicos, como a possibilidade de explorar a fase que quiser, a liberdade do personagem de mover-se e atirar para qualquer lugar e a habilidade de transformar-se em diversos robôs com

poderes de fogo. O jogo é cheio de passagens secretas, power-ups e um mapa detalhado para evitar que você se perca. A munição é ilimitada, como o número de inimigos. O negócio é carregar o pente e mandar bala!

fim

## MACHINE HUNTER

2 Jogadores  
Passwords

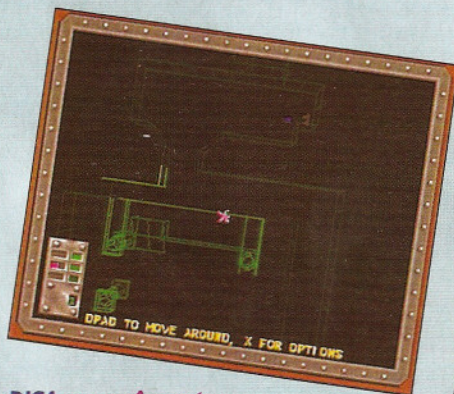
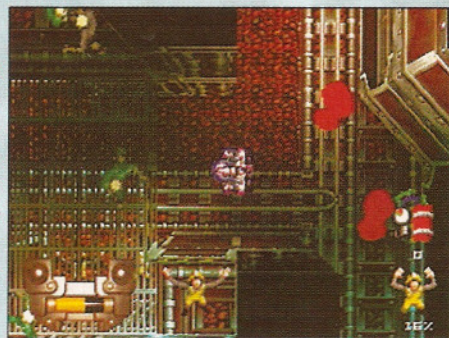
P.STATION  
MGM INTERACTIVE  
luta

FUN  
FACTOR

4

GRÁFICO	5
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

**DICA:** às vezes a maneira mais rápida de se chegar a um level inferior é caindo pelas extremidades



**DICA:** se você prestar atenção, além de o mapa mostrar as áreas que você já explorou, ele também sugere o caminho para o resto das fases

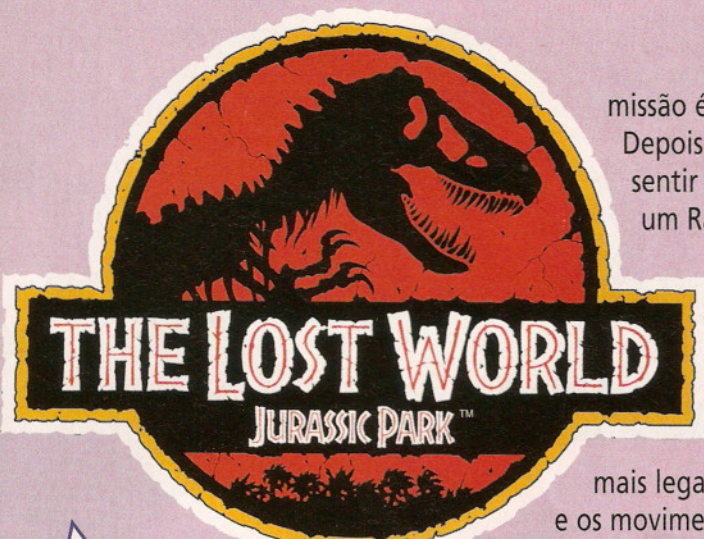


**DICA:** no modo para dois jogadores co-op, fiquem sempre unidos, cobrindo as costas um do outro



Você pode transformar-se em diversos robôs com armas e armaduras melhores, como esse Mech





Da GamePro

Ao contrário do que rolava em **Jurassic Park**, agora você pode comandar os dinossauros! Em **The Lost World** você começa como o pequeno mas fatal **Compsognathus** e passa por uma floresta, uma montanha e uma caverna. Nessas primeiras fases de side-scrolling, sua

missão é apenas sobreviver. Depois você começa a sentir na pele o que é ser um Raptor e um T. Rex, os dinossauros mais violentos. Com eles você evita os humanos e acha as saídas. Essas fases são as mais legais do jogo. Os sons e os movimentos do T. Rex são bem realistas. Só depois é que você vai encarnar o caçador, a Sarah Harding e o paleontólogo. Com o caçador, você tem de fuzilar o maior número possível de dinossauros e com a bela Sarah Harding você tem de fugir do T. Rex. Prepare-se: **The Lost World** é um superteste de sobrevivência no P.Station!

fim



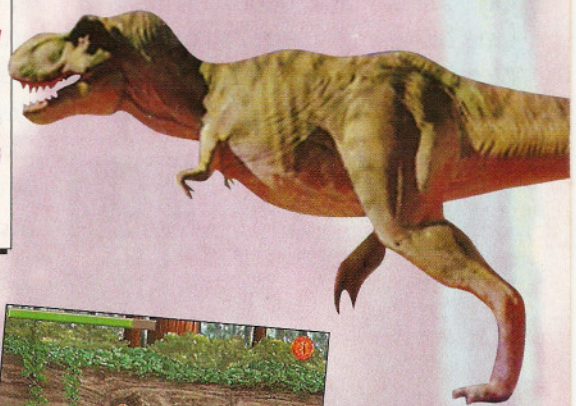
**DICA:** com o caçador, economize suas armas

na primeira fase. Elimine os dinossauros à distância com a arma normal e apenas use as especiais quando não houver mais jeito

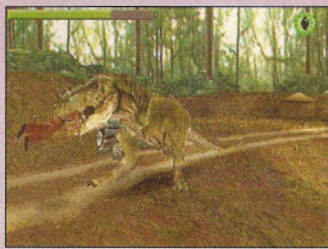


**DICA:** dê uma olhada com atenção nas pedras para achar power-ups escondidos

THE LOST WORLD	
1 Jogador Continue	<b>P.STATION</b> DREAMWORKS ação/aventura
<b>FUN FACTOR</b> <b>5</b>	GRÁFICO 5
	SOM 5
	CONTROLE 4
	ORIGINALIDADE 4

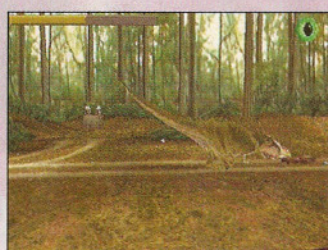


**DICA:** com os T. Rex é bem legal sacudir os caçadores com a



boca, mas lembre-se que você precisa comer para manter seu medidor de vida cheio

**DICA:** os caçadores fingem-se de mortos quando os T. Rex passam por



cima. Use o Lunge, segurando para baixo e apertando quadrado para pegá-los

**DICA:** com o



**Compsognathus,** olhe à esquerda logo no começo do jogo e você vai achar uma vida



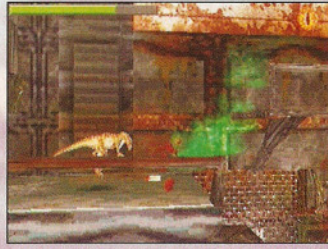
**DICA:** nas fases com o **Compsognathus,** quase sempre tem uma vida. Tente achá-la

antes de começar a exploração. Lembre-se que se você morrer, elas reaparecem

**DICA:** nas fases com o Raptor, apesar de quase



todas as caixas terem minas, abra-as de qualquer jeito e abaixe-se. Algumas delas têm uma vida



**DICA:** com o Raptor, quando algum caçador

jogar um gás em você, pule e corra atrás dele. Ele vai fugir e será um alvo fácil



## FINAL FANTASY TACTICS



Por Marcelo Kamikaze

**Final Fantasy Tactics** tem um pouquinho de **Final Fantasy**, da Square, e um pouquinho de **Tactics Ogre**, da Quest. Essa mistura não é à-toa: o game foi feito depois que alguns caras da Quest foram para a Square e o que era bom ficou melhor. Você joga como Ramza Beorb, membro de uma família de guerreiros que serve o conde Larg - um dos lados da atual Guerra dos Leões. O esquema de



**DICA:** algumas boas habilidades são o estilo duplo (ninja), concentração (arqueiro), chakra (monge) e roubar (ladrão)



**DICA:** as magias demoram um pouco para serem acionadas. Veja a lista de ordem para não ter erro



**DICA:** as cidades contêm bares (tem informação e "bicos"), lojas e centro de recrutamento



**DICA:** nas lojas, os comandos são comprar, vender, provador e sair da loja



**DICA:** na tela de mapa os comandos são mover, organizar, história, tutorial, salvar/carregar e option

jogo é completo e bastante complexo. Cada soldado pode ter 20 profissões, entre elas guerreiro, mago branco, feiticeiro, arqueiro (todas típicas de **Final Fantasy**). Cada profissão tem um leque de equipamentos e habilidades. Seu grupo pode levar no máximo cinco

guerreiros. Mas em algumas batalhas você pode usar mais de um grupo. A trilha sonora é fantástica. O que deixa a mistura de RPG e simulador de **Final Fantasy Tactics** ainda melhor. Experimente.

FINAL FANTASY TACTICS	
1 Jogador	<b>P.STATION</b>
Memory Card	<b>SQUARE</b>
	<b>RPG/Simulação</b>
<b>FUN FACTOR</b>	
<b>5</b>	
<b>GRÁFICO</b>	<b>5</b>
<b>SOM</b>	<b>5</b>
<b>CONTROLE</b>	<b>4</b>
<b>ORIGINALIDADE</b>	<b>4</b>

**DICA:** na tela de formação, use item, habilidade, mudar de



profissão, excluir do grupo e organizar



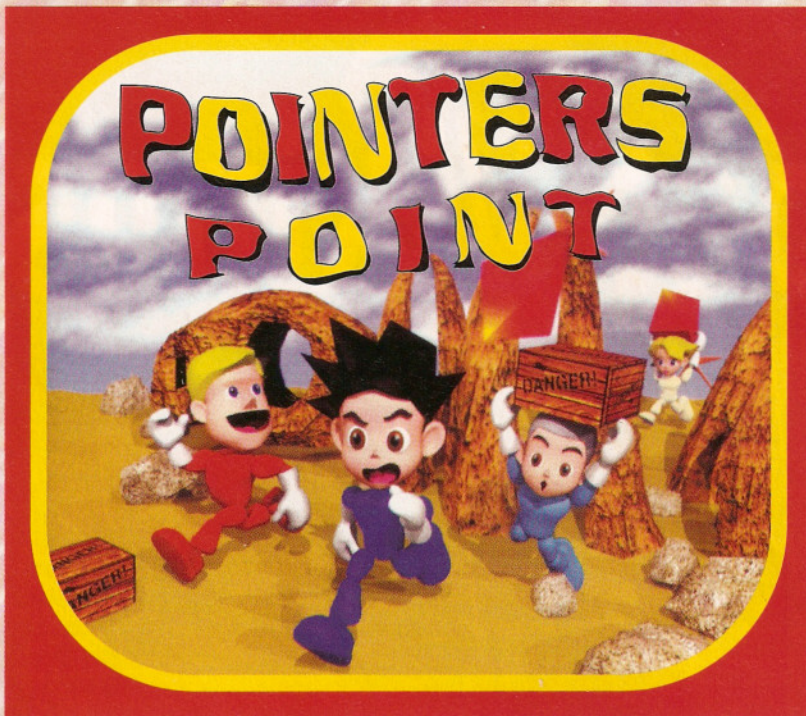
**DICA:** durante a batalha, as ações são: deslocamento, comando, passar, status e batalha automática



**DICA:** em Final Fantasy Tactics, atacar pelos lados ou pelas costas apenas aumenta as chances de acerto, não os danos



**DICA:** a habilidade "jogada de corpo" é boa para fazer os inimigos caírem. Se for um precipício é um golpe só



Por Baby Betinho

A Konami colocou um monte de caras nervosos dentro de uma arena e gritou: Fight! O resultado é **Pointers Point**, jogo em que rola uma pancadaria pra lá de original. O objetivo é nocautear o adversário, é claro. A arma é o cenário, ou as

caixas, barris etc. que o compõem.

Ganha quem sobrar na arena ou fizer mais

pontos na soma dos três rounds. Se você conseguir detonar todos, vai para a próxima arena - existem seis. Para passar pelas seis arenas sem um esparadrapo sequer, você tem de escolher o personagem com

**DICA:** os troncos empilhados tiram mais energia dos adversários quando lançados juntos



**DICA:** quando as bombas explodirem, aperte X para se abaixar



**DICA:** para acertar os adversários que estão atrás, é só arremessar com o botão □

cuidado. Todos têm qualidades e defeitos, por isso o ideal é testá-los para descobrir com quem você joga melhor. Fique de olho na energia e aproveite a barra de super, ela dá mais força na hora de jogar os objetos.

*fim*



**DICA:** aqui o robô que está no meio vai soltar raios. Vá para o lado quando ele começar a girar e, ao ficar mais rápido, pule o raio

**DICA:** quando os objetos estiverem longe, pegue os adversários que estão nocauteados



**DICA:** a Rola é a mais rápida de todos, mas sua força não é muito boa



**DICA:** os misseis que estão no chão são a melhor opção para acabar rápido com os adversários



**DICA:** apertando Δ os objetos vão atrás dos adversários



### POINTERS POINT

1 ou 2 Jogadores **P.STATION**  
6 Fases **KONAMI**  
Memory Card **ação**

<b>FUN FACTOR</b>	<b>4</b>
<b>GRÁFICO</b>	<b>5</b>
<b>SOM</b>	<b>4</b>
<b>CONTROLE</b>	<b>4</b>
<b>ORIGINALIDADE</b>	<b>5</b>

# SNES



Por Marjorie Bros

Os três vikings gorduchos estão perdidos de novo, pode? Sobrou para mim, a mulher mais paciente e inteligente da redação, ajudá-los a encontrar a bruxa. As meninas não vão ter problemas nesse jogo porque, como vocês sabem, rapazes, mulheres tem senso de direção

# Lost Vikings 2

DICA: apenas esse viking possui espada, ataque os morcegos com ele



DICA: para entrar em lugares baixos, utilize este viking e pressione o direcional para baixo



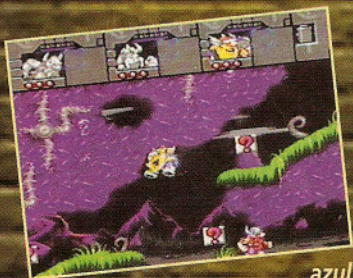
DICA: quando houver rajadas de fogo na tela, use o

escudo do viking azul para proteger o resto do pessoal e livrar a barra deles

mais apurado. Mas não se preocupem: Marjô preparou um roteirinho para que os homens não fiquem tão perdidos quanto os vikings. Se você jogou a primeira versão de Lost Vikings, o trabalho vai ser menos complicado, já que a grande mudança do primeiro jogo para o segundo foi na parte gráfica. O negócio é pensar bastante antes de escolher qual caminho

seguir. Bote a cabeça pra funcionar e descubra o caminho que leva à bruxa para não perder tempo e pontos. *fim*

DICA: com o viking azul pule para alcançar o outro lado e pegar a chave



DICA: nessa porta não há necessidade de chave, apenas acerte o switch com o gancho para abri-la



## LOST VIKINGS 2

1 Jogador  
Password

SNES  
INTERPLAY  
estratégia

FUN  
FACTOR

4

GRÁFICO 4  
SOM 3  
CONTROLE 4  
ORIGINALIDADE 4

DICA: nessa parte, ande com



o viking azul para a direita e desça os outros dois pelo elevador



DICA: somente o viking indicado na foto consegue nadar. Se

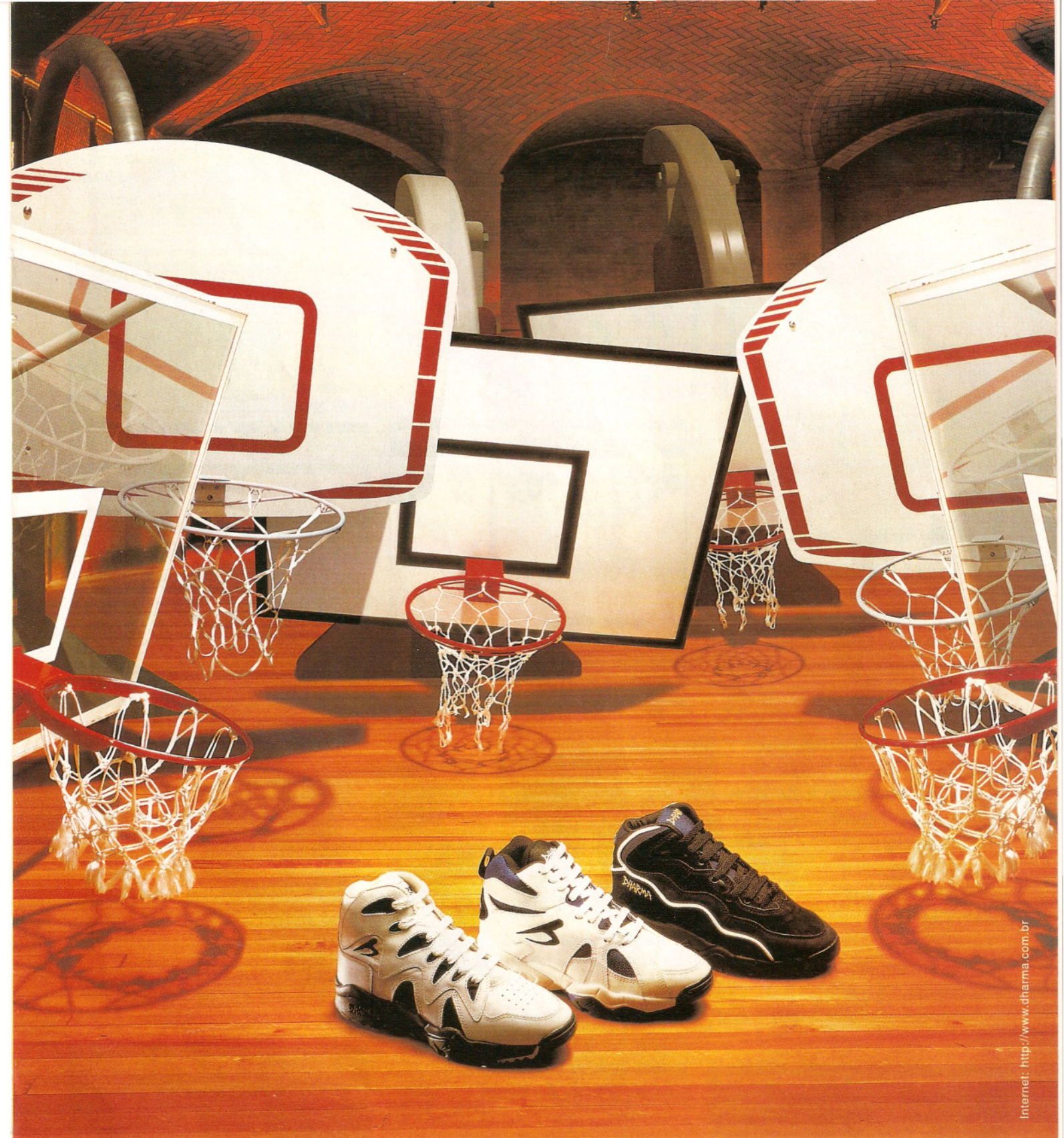
tentar com os outros, você morrerá afogado



DICA: para destruir as plataformas de pedra, pule com este viking em cima delas



DICA: use o gancho nas bolas vermelhas para criar um cipó



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

**Tem craque na quadra. Dharma Basketball.**

  
**DHARMA**  
DISPARADO

# MASTER

# STREET FIGHTER II



Por Baby Betinho

Já leu a matéria do Circuito Aberto, mano? Agora que você já sabe como a versão de Street para Master foi feita, tá na hora de aprender a bater. Se você guardou o console no armário, tire o bichinho da caixa porque a surpresa é boa! É o primeiro game de 8 MB para o console, com gráficos de cair o queixo, boa velocidade e até vozes digitalizadas! O game é uma adaptação do jogo para Mega. São oito lutadores. Cinco deles - Ken, Ryu, Chun-Li, Guile e Blanka - podem ser selecionados. Os três restantes são os chefes: Bison, Sagat



**DICA:** Guile também solta seu facão (↓)↑ 2. Esse golpe é ótimo para acertar o adversário em ataques aéreos



**DICA:** com Balrog você vai atrás do oponente fazendo (←) → 1



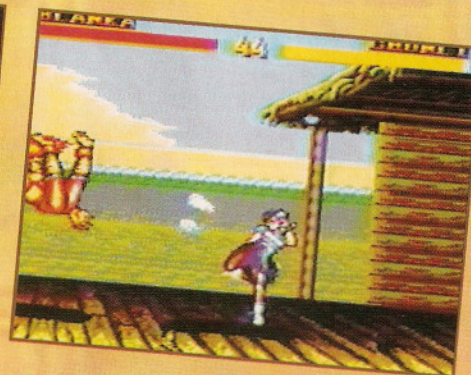
**DICA:** quando o adversário estiver defendendo em cima, solte o tiger de Sagat em baixo. Faça ↓↘→ 2



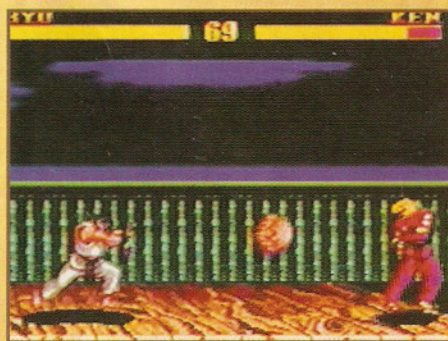
**DICA:** o melhor ataque com Bison é usar seu chute, pois é bem fácil de acertar o outro lutador



**DICA:** encoste o oponente no canto da tela com Blanka. Depois aperte seguidamente o botão 1 para dar choques elétricos no cara



**DICA:** após dar uma voadora acerte rápido o pé da Chun-Li apertando várias vezes o botão 2



**DICA:** as magias de Ken e Ryu estão presentes nessa versão. Faça ↓↘→ 1

e Balrog. Cada lutador tem uma magia, um golpe especial e os golpes básicos, tudo adaptado para o controle do Master.

*fim*

STREET FIGHTER II	
2 Jogadores	MASTER
Continue	CAPCOM/TECTOY
	luta
<b>FUN FACTOR</b>	
<b>4</b>	
GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3



**DICA:** para jogar contra o computador, vença duas vezes o segundo jogador. Aí é só deixar o pau comer solto

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

# O DIA DAS CRIANÇAS VEM AÍ E A NEO GEO DETONA OS PREÇOS

## DESTAQUES

R\$ ~~89,90~~ CADA



### SAMURAI SHODOWN 4



### REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL



### KING OF FIGHTERS '96

## NEO GEO CD

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



1+9x R\$ 53,08  
ou 3x R\$ 140,00

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

## TOP 10

R\$ ~~84,90~~ CADA

NOVO PREÇO  
79,90



1 NINJA MASTERS



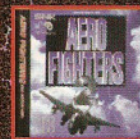
2 METAL SLUG



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



4 REAL BOUT FATAL FURY



5 AERO FIGHTERS 2

6 ART OF FIGHTING 3

7 PLAGUE GOAL

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

9 WORLD HEROES PERFECT

10 SUPER SIDEKICKS 3

## CLÁSSICOS - R\$ 45,90 CADA

ART OF FIGHTING 1  
ART OF FIGHTING 2  
BASEBALL STARS 2  
BLUE'S JOURNEY  
CROSSED SWORDS

FATAL FURY 1  
FATAL FURY 2  
FATAL FURY 3  
FATAL FURY SPECIAL  
FOOTBALL FRENZY

GHOST PILOTO  
KARNOV'S REVENGE  
KING OF FIGHTERS '94  
KING OF MONSTERS 2  
MUTATION NATION

NAM 1975  
NINJA COMBAT  
SAMURAI SHODOWN 1  
SAMURAI SHODOWN 2  
SENGOKU 1

SUPER SIDEKICKS 1  
SUPER SIDEKICKS 2  
THE SUPER SPY  
TOP HUNTER  
WORLD HEROES 1

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

LIGUE  
AGORA

# (011) 7295-9666

E RECEBA  
EM SUA CASA



## DIRECTSHOPPING

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



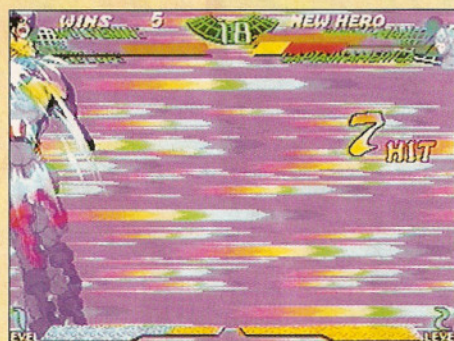
Por Baby Betinho

Porrada classe A é comigo mesmo! **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** é a continuação do crossover de maior sucesso no mundo do videogame, **X-Men vs. Street Fighter**. São 18 lutadores. Defendendo a Marvel, Ciclope, Wolverine, Homem-Aranha, Capitão América, Shuma-Gorath, Hulk, Black Heart e Ômega Vermelho. Do lado de **Street**, Ryu, Ken, Dan, Akuma,

# MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

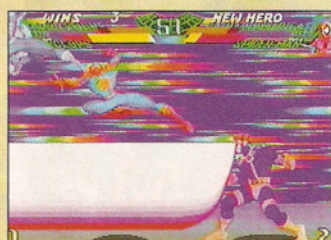
Sakura, Chun Li, Dhalsim, Zangief e M.Bison. A luta ainda é em duplas e o esquema de contra-ataque continua o mesmo. Mas existem novos movimentos, como o Crossover Assist. Além disso, os iniciantes podem executar golpes especiais apertando repetidamente um botão. Mãos à obra, rapaziada!

fim



**DICA:** com o Capitão América você pode acertar três Hyper Stars & Stripes seguidos. Faça isso no canto da tela

**DICA:** o combo de Wolverine é rasteira fraca, SM agachado, CF em pé. Pule e faça SR, CR, SM 4 vezes e finalize com Drill Claw



**DICA:** o Maximum Spider do Aranha pode atravessar magias



**DICA:** no ar com Wolverine, faça ↓ CF e ligue com o movimento Drill Claw



**DICA:** com B.Heart, após acertar o CF, lance o Inferno (ou um Hyper Combo)

## LEGENDAS

**SR** - soco rápido  
**SM** - soco médio  
**SF** - soco forte  
**CR** - chute rápido  
**CM** - chute médio  
**CF** - chute forte  
**SS** - dois socos quaisquer  
**CC** - dois chutes quaisquer  
**SSS** - três socos  
**CCC** - três chutes  
**(c)** - carregar  
**\*** - **Hyper Combo** - gastam um nível de energia de Hyper Combo  
**Obs:** muitos golpes podem ser acionados no ar também. Para alguns movimentos, se ficar apertando os botões repetidamente durante algum golpe, os hits aumentam

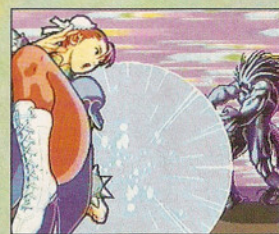
**DICA:** acertando o Chaos Dimension você pode seguir o combo agarrando o oponente logo em seguida



## MOVIMENTOS BÁSICOS

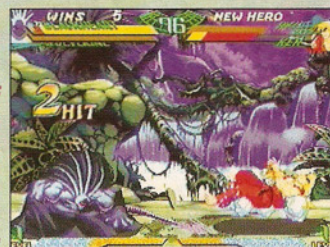
**Golpe de Ignição:** SR + SF + CF (gasta dois níveis)  
**Safe Landing:** quando arremessado, ←↓ + soco (evita ser atacado no chão)  
**Super Salto:** ↓↑ ou CCC  
**Deslocamento Rápido:** lado duas vezes ou direcional + SSS  
**Obs:** alguns podem usar o deslocamento rápido no ar  
**Obs 2:** alguns lutadores podem saltar duas ou até três vezes

MARVEL VS. STREET	
1 ou 2 Jogadores	<b>ARCADE</b>
Bateria	CAPCOM
<b>FUN FACTOR</b>	<b>luta</b>
<b>5</b>	<b>5</b>
<b>GRÁFICO</b>	<b>4</b>
<b>SOM</b>	<b>5</b>
<b>CONTROLE</b>	<b>3</b>
<b>ORIGINALIDADE</b>	



**DICA:** seja rápido com Chun Li. Defenda a magia e solte o Senretsukyaku. Pode ser usado como contra-ataque

**DICA:** após o Inferno (ou um Heart of Darkness) começa um combo quando o inimigo cair

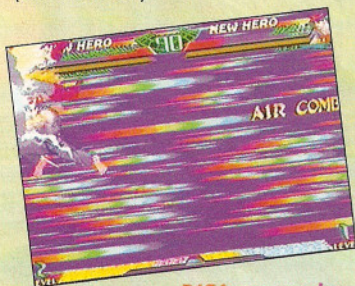




## GOLPES

### CICLOPE

Optic Blast: ↓↘→ + soco  
 Optic Sweep: →↘↓ + soco  
 Gene Splice: →↘↓ + soco  
 Cyclon Kick: ↓↙← + chute  
 Running Neck Breaker Drop:  
 (c) ←→ + chute  
 Rapid Punch: (c) ←→ + soco  
 \*Mega Optic Blast: ↓↘→ + SS  
 \*Super Optic Blast: →↘↓ + SS  
 (direcionável)



**DICA:** no combo aéreo de Ryu você pode ligar o Shinkuu Hadouken para finalizá-lo

### CAPITÃO AMÉRICA

Shield Slash: ↓↘→ + soco  
 Stars & Stripes: →↘↓ + soco  
 Charging Star: ↓↘→ + chute  
 Roll: ↓↙← + soco  
 \*Final Justice: ↓↘→ + SS  
 \*Hyper Stars & Stripes:  
 →↘↓ + SS  
 \*Hyper Charging Star:  
 ↓↘→ + CC

### HULK

Gamma Tornado: →↘↓↙← + soco  
 Gamma Slam: ↓↘→ + soco  
 Gamma Charge horizontal: (c) ←→ + chute, chute (redirecionável)  
 Gamma Charge vertical: (c) ↓↑ + chute, chute (redirecionável)  
 \*Gamma Wave: ↓↘→ + SS  
 \*Gamma Crush: ↓↙← + SS

### WOLVERINE

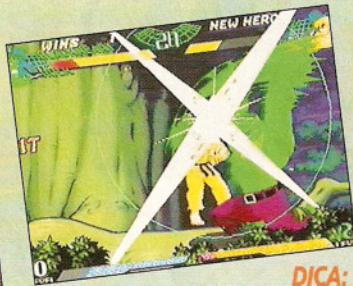
Berserker Barrage: ↓↘→ + soco  
 Tornado Claw: →↘↓ + soco  
 Drill Claw: direcional + CR + SM  
 \*Berserker Barrage X:  
 ↓↘→ + SS  
 \*Weapon X: →↘↓ + SS  
 \*Fatal Claw: →↘↓ + CC  
 \*Berserker Charge:  
 ↓↘→ + CC

### HOMEM-ARANHA

Web Ball: ↓↘→ + soco  
 Spider Sting: →↘↓ + soco  
 Web Swing: ↓↙← + chute  
 Web Throw: →↘↓↙← + soco  
 \*Maximum Spider: ↓↘→ + SS  
 \*Crawler Assault: ↓↘→ + CC

### ÔMEGA VERMELHO

Carbonadium Coil: ↓↘→ + soco (depois de agarrar soco repetido para sugar energia e



**DICA:** após acertar SF abaixado (use-o como contra-ataque) aproveite para soltar em seguida o Gamma Crush

chute repetido para retirar energia de Hyper Combo)  
 Omega Strike: ↓↘→ + chute  
 \*Omega Destroyer: ↓↘→ + SS  
 \*Omega Smasher: no ar, →↘↓ + SS

### SHUMA-GORATH

Mystic Stare: (c) ←→ + soco  
 Mystic Smash: (c) ←→ + chute  
 Devitalization: de perto, →↘↓↙← + chute  
 \*Chaos Dimension: ↓↘→ + SS (nível 3)  
 \*Chaos Split: ↓↘→ + CC

### BLACK HEART

Dark Thunder: ←↙↓↘→ + soco  
 Inferno: →↘↓↙← + soco  
 \*Armageddon: ↓↘→ + SS  
 \*Judgement Day: ↓↙← + SS  
 \*Heart of Darkness:  
 ↓↘→ + CC

### RYU

Hadouken: ↓↘→ + soco  
 Shouryuuken: →↘↓ + soco  
 Tatsumaki Sempuukyaku:  
 ↓↙← + chute  
 \*Shinkuu Hadouken:  
 ↓↘→ + SS  
 \*Shinkuu Tatsumaki Sempuukyaku: ↓↙← + CC  
 \*Shin! Shouryuuken:  
 →↘↓ + SS

### KEN

Hadouken: ↓↘→ + soco

Shouryuuken: →↘↓ + soco  
 Tatsumaki Sempuukyaku:  
 ↓↙← + chute  
 \*Shouryu Reppa: ↓↘→ + SS  
 \*Shinryuuken: ↓↘→ + CC  
 \*Shippu Jinraikyaku:  
 ↓↙← + CC

### CHUN-LI

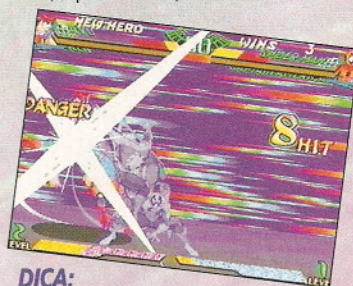
Kikouken: ←↙↓↘→ + soco  
 Tenshoukyaku: →↘↓ + chute  
 Hyakuretsukyaku: chute repetido  
 Sen'enshuu: →↘↓↙← + chute  
 \*Kikoushou: ↓↘→ + SS  
 \*Senretsukyaku: ↓↘→ + CC  
 \*Hazan Tenshoukyaku:  
 →↘↓ + CC

### DHALSIM

Yoga Fire: ↓↘→ + soco  
 Yoga Flame: →↘↓↙← + soco  
 Yoga Blast: →↘↓↙← + chute  
 Yoga Teleport: →↘↓ ou ←↙↓ + SSS ou CCC  
 Yoga Fly: ↓↙← + CC  
 \*Yoga Inferno: ↓↘→ + SS (direcionável)  
 \*Yoga Strike: ↓↘→ + CC

### ZANGIEF

Screw Pile Driver: 360° + soco  
 Double Lariat: SSS ou CCC  
 Flying Power Bomb:  
 ←↙↓↘→ + chute  
 Vanishing Flat: →↘↓ + soco  
 Aerial Russian Slam:  
 →↘↓ + chute  
 \*Final Atomic Buster: 360° + SS (super armor)



**DICA:** combo no chão. Acerte uma série de rasteiras e logo em seguida acione o Crawler Assault do Homem-Aranha

### M. BISON

Psycho Shot: ←↙↓↘→ + soco  
 Psycho Field: →↘↓↙← + soco  
 Double Knee Press:  
 ←↙↓↘→ + chute  
 Devil Reverse: (c) ↓↑ + soco  
 Head Press: (c) ↓↑ + chute  
 Fly: ↓↙← + CC  
 Bison Warp: →↘↓ + botão  
 \*Psycho Crusher: ↓↘→ + SS

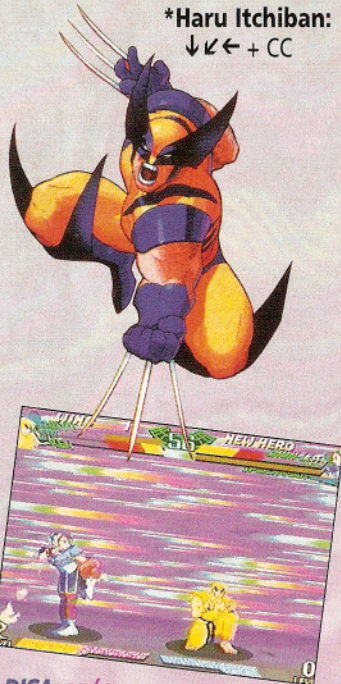
\*Knee Press Nightmare:  
 ↓↘→ + CC

### AKUMA

Gouhadouken: ↓↘→ + soco  
 Goushouyuuken:  
 →↘↓ + soco  
 Tatsumaki Zankuukyaku:  
 ↓↙← + chute  
 Ashura Semkkuu: →↘↓ ou ←↙↓ + SSS ou CCC  
 Tenma Kuujinkyaku: no ar, ↓↘→ + chute  
 \*Messatsu Gouhadou:  
 ↓↙← + SS  
 \*Messatsu Goushouyuuken:  
 ↓↘→ + SS  
 \*Tenma Gouzankuu: no ar, ↓↘→ + SS  
 \*Shungokusatsu: SR, SR, →, CR, SF (nível 3)

### SAKURA

Shouuken: ↓↘→ + soco  
 Hadouken: ↓↙← + soco  
 Shumpuukyaku: ↓↙← + chute  
 \*Midare Zakura: ↓↘→ + SS  
 \*Shinkuu Hadouken: ↓↙← + SS  
 \*Haru Itchiban:  
 ↓↙← + CC



**DICA:** após defender a rasteira, acione rápido o Senretsukyaku da Chun-Li

### DAN

Gadouken: ↓↘→ + soco  
 Kouryuuken: →↘↓ + soco (de 4 em 4 golpes sai um golpe invencível)  
 Dankuukyaku: ↓↙← + chute  
 Premium Sign: ↓↘→ + chute  
 \*Shinkuu Gadouken: ↓↘→ + SS  
 \*Kouryu Rekka: ↓↘→ + CC  
 \*Hisshou Buraiken: ↓↙← + CC

# GOLPE FINAL

## THE KING OF FIGHTERS '97

Mais rapidez e agilidade. The King of Fighters '97 chega com a bola toda e vai levar a galera toda para os fliperamas. A seguir, você tem uma relação com todos os golpes do jogo - 253 - e mais algumas manhas para detonar na nova versão deste clássico dos arcades. Boas pancadas!

### BABY BETINHO



**DICA:** acertar o especial aéreo de Mai é uma ótima tática contra adversários no chão



**DICA:** espere o adversário soltar uma magia longa e solte seu especial logo em seguida. Será indefensável



**DICA:** nesta situação, os dois lutadores estão com a energia no danger. Abuse dos especiais para surpreender o oponente



**DICA:** enquanto a magia de Leona, durar, você pode continuar dando golpes no adversário



**DICA:** se estiver com a energia no danger e o pow no máximo, seu especial pode chegar a 18 hits



**DICA:** Orochi pode acertar você de longe, lute contra ele o mais perto possível



**DICA:** a melhor tática contra Orochi é despejar especiais nele. É muito mais fácil acertá-lo



**DICA:** Shii possui um especial que ajuda um pouco na energia. Se sua energia estiver no fim, use-o quantas vezes quiser



**DICA:** o novo especial Power Charge de Terry é ótimo para contra-ataques

### LEGENDAS

- A - soco fraco
- B - chute fraco
- C - soco forte
- D - chute forte
- CD - ataque explosivo
- Start - provocação
- \* - golpe fatal

## KYO KUSANAGI

**Burn Demon:** →↓↘ + A ou C  
**R.E.D. Kick:** ←↓↘ + B ou D  
**Crescent Slash:** →↘↓↘← + B ou D  
**New Wave Smash:** ↓↘→ + B, B ou D, D  
**Wicked Chew:** ↓↘→ + A  
**Nine Wounds:** durante o Wicked Chew, ↓↘→ + A ou C  
**Eight Rust:** durante o Nine Wounds, A ou C ou durante o Wicked Chew, →↘↓↘← + A ou C  
**Seven Chance:** durante o Nine Hurt ou o Eight Rust, B ou D  
**Wicked Finish:** durante o Eight Rust, A ou C  
**Poison Gnawfest:** ↓↘→ + C  
**Hell Crime:** durante o Poison Gnawfest, →↘↓↘← + A ou C  
**Hell Punishment:** durante o Crime Smash, → + A ou C  
**Snipping Nue:** ↓↘← + A ou C  
**\*Serpent Wave:** ↓↘←↘↓↘→ + A ou C  
**\*Final Blow - First of Three Art of Gods:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

## BENIMARU NIKAIDO

**Lightning Fist:** ↓↘→ + A ou C  
**Lightning Judgement Fistful:** no ar, ↓↘→ + A ou C  
**Shinkuu Katategoma:** →↘↓↘← + B ou D  
**Super Lightning Kick:** →↓↘ + B ou D  
**Iaido Kick:** ↓↘→ + B ou D  
**Handou Sandangeri:** ←↓↘ + B ou D ou durante o Iaido Kick, ↑↓ + B ou D  
**Benimaru Coleda Crutch:** perto, →↘↓↘← + A ou C  
**\*Heaven Blast Flash:** ↓↘→↓↘→ + A ou C  
**\*Electrigger:** perto, →↘↓↘←↘↓↘← + A ou C

## GORO DAIMON

**Minelayer:** →↓↘ + A ou C  
**Super Ukemi:** ↓↘← + B ou D  
**Cloud Toss:** ←↘↓↘→ + A  
**Stump Throw:** ←↘↓↘→ + C  
**Earth Mover:** perto, →↘↓↘← + A ou C  
**Super Ohsoto Gari:** perto, →↓↘ + B ou D  
**Roots Return:** ↓↘→ + B ou D  
**Reverse Drop:** →↘↓↘← + B ou D

### MODO ADVANCED

Modo de jogo baseado no sistema de The King of Fighters '96. A barra de power aumenta com o uso dos golpes e pode ser acumulada em até 3 níveis. Utilize os botões A + B + C para usar o power e ficar mais forte. Os golpes fatais usam um ponto do estoque. Fazendo →→ você pode correr e existem 4 tipos de salto: ↑, ↑, ↓↑ ou ↓↑ (as setas vazadas indicam um toque rápido) - claro, as diagonais superiores também valem. Com A + B pode-se rolar e durante a ação do power, pode-se cancelar a defesa. O mesmo comando serve para cair no chão com segurança e sair de um arremesso normal.

### MODO EXTRA

Herdado de The King of Fighters '94 e '95. A corrida do Advanced foi substituída pelo deslocamento rápido, de distância definida. Apertando A + B + C carrega-se o power que pode ser retirado com uma provocação adversária. Com o power cheio ou a energia piscando pode-se acionar os golpes fatais. As duas condições juntas resultam num fatal mais forte. Os saltos ficam reduzidos a dois: normal e alto. Pressionando A + B aciona-se a esquiva, invencível contra golpes de impacto, mas inútil contra arremessos. Não há contra-ataque após a esquiva.

**\*Heaven to Hell Drop:** perto, →↘↓↘←↘↓↘← + A ou C  
**\*Typhoon Mountain:** perto, →↘↓↘←↘↓↘← + B ou D, ←↘↓↘→ + B ou D, →↓↘ + B ou D

## KIM KAPHWAN

**Flying Slice:** (c) ↓↑ + B ou D  
**Crescent Moon Slice:** ↓↘← + B ou D  
**Flying Kick:** no ar, ↓↘→ + B ou D  
**Comet Cruncher:** (c) ←→ + B ou D  
**Blowing Sand Blaster:** (c) ↓↑ + A ou C  
**\*Phoenix Flattener:** ↓↘←↘→ + B ou D (vale no ar)  
**\*Heavenly Phoenix Kick:** no ar, ↓↘→↓↘← + B ou D

## CHAN KOEHAN

**Breaking Iron Ball:** (c) ←→ + A ou C  
**Spinning Iron Ball:** A ou C repetido  
**Flying Ball Breaker:** (c) ↓↑ + B ou D  
**Big Destroyer Toss:** perto, →↘↓↘← + C  
**\*Wild Ball Attack:** ↓↘→↓↘← + A ou C  
**\*Iron Sphere Smasher:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

## CHOY BOUNGE

**Hurricane Cutter:** (c) ↓↑ + A ou C  
**Hisho Kuuretsuzan:** (c) ↓↑ + B ou D (pressionado)  
**Soaring Kick:** no ar, ↓↘→ + B ou D  
**Flying Monkey Slice:** (c) ←→ + B ou D  
**Trajectory Change:** durante o Hisho Kuuretsuzan ou o Flying Monkey Slice, direcional + botão  
**Flying Slice Dash:** (c) ←→ + A ou C  
**\*Tornado Ripper:** →↘↓↘←↘↓↘← + A ou C

**\*Phoenix Flattener:** ↓↘→↓↘← + B ou D

## CHIZURU KAGURA

**Heaven's Way:** →↓↘ + A ou C  
**Oracle's Decree:** →↘↓↘← + A, B, C ou D (+ ↓↘← + A, B, C ou D para mais um golpe)  
**Piercing Peak Punch:** ↓↘→ + A, B, C ou D  
**Sounds of Echo:** ←↘↓↘→ + A ou C  
**\*Rules of Zen:** ↓↘←↘↓↘→ + A ou C (sela os golpes especiais)  
**\*Rustling Wind Bruiser:** ↓↘→↓↘→ + B ou D

## MAI SHIRANUI

**Katchousen:** ↓↘→ + A ou C  
**Ryuuembu:** ↓↘← + A ou C  
**Flying Dragon Blast:** →↓↘ + B ou D  
**Deadly Ninja Bees:** ←↘↓↘→ + B ou D  
**Flying Squirrel Dance:** (c) ↓↑ + A ou C (pressionado) ou ↓↘← + A ou C (no ar)  
**Snowy Heron Dance:** →↓↘ + A ou C  
**\*Super Deadly Ninja Bees:** ↓↘←↘↓↘→ + B ou D  
**\*Phoenix Fandango:** ↓↘←↘↓↘← + A ou C  
**\*Goose Dance:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

## KING

**Venom Strike:** ↓↘→ + B ou D  
**Double Strike:** ↓↘→↓↘→ + B ou D  
**Trap Shot:** →↓↘ + B ou D  
**Tornado Kick:** →↘↓↘← + B ou D  
**Surprise Rose:** →↓↘ + A ou C  
**Mirage Kick:** ←↘↓↘→ + B ou D  
**\*Illusion Dance:** ↓↘→↓↘← + B ou D  
**\*Silent Slash:** ↓↘←↘↓↘← + B ou D

*Continua*

# GOLPE FINAL

## TERRY BOGARD

**Burn Knuckle:** ↓↘← +  
A ou C  
**Power Wave:** ↓↘→ +  
A ou C  
**Crack Shoot:** ↓↘← + B ou D  
**Rising Tackle:** →↓↘ +  
A ou C  
**Power Dunk:** →↓↘ + B ou D  
**Power Charge:** ←↘↓↘→ +  
B ou D  
**\*Power Geyzer:** ↓↘←↘→ +  
A ou C  
**\*Hi Angle Geyzer:**  
↓↘→↓↘→ + B ou D

## ANDY BOGARD

**Hishouken:** ↓↘← + A ou C  
**Zan'eiken:** ↘→ + A ou C  
**Gadankou:** acerte o  
Zan'eiken e ↓↘→ + A ou C  
**Shouryuudan:** →↓↘ +  
A ou C  
**Sonic Split:** ←↘↓↘→ +  
B ou D  
**Dam Breaker Punch:** perto,  
←↘↓↘→ + A ou C  
**Gen'ei Shiranui:** no ar,  
↓↘→ + B ou D  
**Lower Jaw:** após o Gen'ei



Shiranui, → + A ou C  
**Upper Jaw:** após o Gen'ei  
Shiranui, → + B ou D  
**\*Super Sonic Swirl:**  
↓↘←↘↓↘→ + B ou D  
**\*Flying Comet Punch:**  
↓↘→↓↘→ + A ou C

## JOE HIGASHI

**Hurricane Upper:** ←↘↓↘→  
+ A ou C  
**TNT Punch:** A ou C repetido  
**TNT Finish:** durante o TNT  
Punch, ↓↘→ + A ou C  
**Tiger Kick:** →↓↘ + B ou D  
**Thrash Kick:** ←↘↓↘→ + B  
ou D  
**Golden Heel Hurter:** ↓↘←  
+ B ou D  
**\*Screw Upper:** ↓↘→↓↘→  
+ A ou C  
**\*Exploding Hurricane**  
**Tiger Talon:** ↓↘→↘↓↘← +  
A ou C

## RYO SAKAZAKI

**Koohken:** ↓↘→ + A ou C  
**Kohou:** →↓↘ + A ou C  
(mesmo durante o Crazy Tiger  
Thunder Crusher)

**Lightning Legs KO**  
**Kick:** →↘↓↘← + B  
ou D

**Kyokugen**  
**Punch Dance:**  
perto, ←↘↓↘→  
+ A ou C

**Crazy Tiger**  
**Thunder**  
**Crusher:** ↓↘← +  
A ou C

**Crazy Tiger**  
**Thunder Killer:**  
↓↘→ + B ou D

**\*Dance of Mayhem:**  
↓↘→↘↓↘← + A ou C

**\*Haoh Shoukouken:**  
→←↘↓↘→ + A ou C

**\*Fist of Emperor:**  
↓↘→↓↘→ + A ou C  
(tonteia 100% com o  
power no máximo)

## ROBERT GARCIA

**Ryuugekiken:** ↓↘→ + A ou C  
**Ryuuga:** →↓↘ + A ou C  
**Flying Hurricane Kick:**  
→↘↓↘← + B ou D  
**Flying Dragon Blast:** no ar,  
↓↘← + B ou D  
**Kyokugen Kick Dance:**  
perto, ←↘↓↘→ + B ou D  
**Flying Dragon Slice:** →↓↘ +  
B ou D  
**\*Dance of Mayhem:**  
↓↘→↘↓↘← + A ou C  
**\*Haoh Shoukouken:**  
→←↘↓↘→ + A ou C  
**\*No Shadow Kick:**  
↓↘→↓↘→ + B ou D

## YURI SAKAZAKI

**Koohken:** ↓↘→ + A ou C  
**Yuri Super Upper:** →↓↘ + A  
ou C  
**Double Yuri Upper:** →↓↘ +  
A ou C, →↓↘ + A ou C  
**Raikohken:** ↓↘→ + B ou D  
**Hundred Slaps:** →↘↓↘← +  
A ou C  
**Yuri Super Knuckles:** ↓↘←  
+ A ou C  
**Yuri Super Spin Kick:** ↓↘←  
+ B ou D  
**\*Flying Phoenix Kick:**  
↓↘→↘↓↘← + B ou D  
**\*Haoh Shoukouken:**  
→←↘↓↘→ + A ou C  
**\*Scalding Steam Blast:**  
↓↘→↓↘→ + A ou C

## LEONA

**Moon Slasher:** (c) ↓↑ + A  
ou C  
**Baltic Launcher:** (c) ←→ + B  
ou D  
**X-Caliber:** (c) ↓↑ + B ou D  
**Grand Sabre:** (c) ←→ + A ou C  
**Eye Slasher:** ↓↘← + A ou C  
**\*V-Slasher:** no ar,  
↓↘→↘↓↘← + A ou C  
**\*Revolver Spark:**  
↓↘←↘↓↘→ + B ou D  
**\*Gravity Storm:** ↓↘→↓↘→  
+ A ou C



## RALPH

**Vulcan Punch:** A ou C  
repetido  
**Gatling Attack:** (c) ←→ + A  
ou C  
**Blitzkrieg Punch:** (c) ↓↑ (no  
ar, ↓↘→) + A ou C  
**Super Argentine Back**  
**Breaker:** perto, ←↘↓↘→ + B  
ou D  
**Ralph Kick:** (c) ←→ + B ou D  
**\*Super Vulcan Punch:**  
↓↘→↘↓↘← + A ou C  
**\*Mounted Vulcan Punch:**  
↓↘←↘↓↘→ + B ou D  
**\*Galactica Phantom:**  
↓↘→↓↘→ + A ou C  
(indefensável)

## CLARK

**Vulcan Punch:** A ou C  
repetido  
**Rolling Cradler:** ←↘↓↘→ +  
A ou C  
**Super Argentine Back**  
**Breaker:** perto, ←↘↓↘→ + B  
ou D  
**Napalm Stretch:** →↓↘ + A  
ou C  
**Frankensteiner:** →↓↘ +  
B ou D  
**Flashing Elbow:** durante um  
arremesso especial, ↓↘→ + A  
ou C  
**\*Ultra Argentine Back**  
**Breaker:** perto,  
→↘↓↘←→↘↓↘← + C  
**\*Running Three:**  
←↘↓↘→←↘↓↘→ + B ou D

## ATHENA ASAMIYA

### Psycho Ball:

↓↘← + A ou C

### Phoenix Arrow:

no ar, ↓↘← + A ou C

### New Psycho Reflector:

→↘↓↘← + B ou D

### Psycho Sword:

→↓↘ + A ou C (vale no ar)

### Psychic Teleport:

↓↘→ + B ou D

### Super Psychic Throw:

perto, ←↘↓↘→ + A ou C

### \*Shining Crystal Bit:

←↘↘↓↘← + A ou C

(vale no ar) - ↓↘← + A ou C

para atirar os cristais

### \*Phoenix Fang Arrow:

no ar, ↓↘→↓↘→ + A ou C

## SHII KENSOU

### Super Bullet Attack:

↓↘← + A ou C

### Dragon Uppercut:

←↓↘ + B ou D

### Earth Dragon Fang:

←↘↓↘→ + A

### Heaven Dragon Fang:

←↘↓↘→ + C

### Dragon Talon Tear:

no ar, ↓↘→ + A ou C

### Dragon Drubbing:

perto, →↓↘ + A ou C

### \*Dragon God Comet Kick:

↓↘→↘↓↘← + B

### \*Dragon God Drubbing:

↓↘→↘↓↘← + D

### \*Hermit Power Blast:

perto, ↓↘→↓↘→ + A ou C

### \*Eat Nikuman:

↓↘←↓↘← + A ou C

(recupera energia)

## CHIN GENSAI

### Gourd Attack:

↓↘← + A ou C

### Burning Sake Belch:

→↓↘ + A ou C

### Rolling Punch:

←↘↓↘→ + B ou D

ou durante o Drunker Twister → + B ou D

ou durante o Motizuki Intoxicator, → + B ou D

### Drunker Twister:

↓↘→ + A ou C

### Butterfly Attack:

durante o Drunker Twister, → + A ou C

## Motizuki Intoxicator:

↓↘← + B ou D

### Dragon Serpent:

durante o Motizuki Intoxicator, ↑ + B

### Carp Fish:

durante o Motizuki Intoxicator, ↑ + D

### \*Thunder Blast:

↓↘→↓↘→ + A ou C

### \*Invitation to the Furnace:

↓↘→↘↓↘← + A ou C

## YASHIRO NANAKASE

### Mighty Missile Bash:

→↘↓↘← + A ou C

### Dual Upper:

→↓↘ + A ou C

### Sledge Hammer:

↓↘← + A ou C

### Jet Counter:

←↘↓↘→ + A ou C

### \*Million Bash Stream:

↓↘←↘↓↘→ + A ou C

### \*Final Impact:

↓↘→↓↘→ + A ou C (carregue o botão

para aumentar a força -

chega a ficar indefensável)

## SHERMIE

### Shermie Spiral:

perto, ←↘↓↘→ + A ou C

### Shermie Whip:

→↓↘ + B ou D

### Shermie Shoot:

←↘↓↘→ + B ou D

### Accel Spin Kick:

↓↘← + B ou D

### \*Shermie Flash:

perto, →↘↓↘←↘↓↘← + A ou C

### \*Shermie Carnival:

perto, ←↘↓↘→←↘↓↘→ + A ou C

## CHRIS

### Slide Touch:

↓↘→ + A ou C

### Hunting Air Blast:

→↓↘ + B ou D

### Shooting Dancer Thrust:

→↘↓↘← + A ou C

### Shooting Dancer Step:

→↘↓↘← + B ou D

### Gliding Stomp:

no ar, ↓↘→ + B ou D

### \*Twister Drive:

↓↘←↓↘← + B ou D

### \*Chain Slide Touch:

↓↘→↓↘→ + A ou C

## RYUJI YAMAZAKI

### Serpent Slash:

↓↘← + A, B ou C (pode ser carregado, D

para cancelar)

### Sadomaso:

←↘↓↘→ + B ou D

### Double Return:

↓↘→ + A ou C

### Judgement Dagger:

→↓↘ + A ou C

### Exploding Headbutt:

perto, ←↘↓↘→ + A ou C

### Sand Crash:

→↓↘ + B ou D

### \*Gillotine:

↓↘→↓↘→ + A ou C

### \*Drill:

perto, →↘↓↘←↘↓↘← + A ou C

(aperte o botão repetidamente para mais hits)

## BLUE MARY

### Spin Fall:

↓↘→ + B ou D

### Mary Spider:

↓↘→ + A ou C

### Straight Slicer:

(c) ←↘ + B ou D

(+ ↓↘→ + B ou D para um Club Crutch)

### Vertical Arrow:

→↓↘ + B ou D

(+ →↓↘ + B ou D para um Mary Snatcher)

### Mary Reverse Face Lock:

↓↘← + B

### Mary Head Buster:

↓↘← + D

### Back Drop Real:

perto, ←↘↓↘→ + A ou C

### \*Mary



Typhoon: perto, →↘↓↘←↘↓↘← + A ou C

### \*Mary Splash Rose:

↓↘→↘↓↘← + A ou C

### \*Mary Dynamite Swing:

↓↘→↓↘→ + B ou D

## BILLY CANE

### Midsection Club Cruncher:

←↘↓↘→ + A ou C (+ ↓↘→ + A ou C para pegar fogo)

### Fire Wheel:

A repetidamente

### Pointer Club Cruncher:

C repetidamente

### Soaring Crackdown Cane:

→↓↘ + B ou D

### Fire Dragon Pursuit Club:

↓↘← + B

### Water Dragon Pursuit Club:

↓↘← + D

### Slicing Spiral Cane:

→↓↘ + A ou C

### \*Super Fire Wheel:

↓↘→↘↓↘← + A ou C

### \*Super Whirlwind:

↓↘→↓↘→ + A ou C

## IORI YAGAMI

### Burn Demon:

→↓↘ + A ou C

### Dark Crescent Slice:

→↘↓↘← + B ou D

### Deadly Flower:

↓↘← + A ou C (até 3 vezes)

### Scum Gale:

perto, ←↘↓↘→ + A ou C

### Dark Thrust:

↓↘→ + A ou C

### \*Maiden Masher:

↓↘→↘↓↘← + A ou C

### \*One for the Road Blaster:

↓↘←↘↓↘→ + A ou C

## SHINGO YABUKI

### Burn Demon Unfinished:

→↓↘ + A ou C

### Wicked Chew Unfinished:

↓↘→ + A

### Poison Gnawfest Unfinished:

↓↘→ + C

### 101 Privations Unfinished:

↓↘← + B ou D

### Shingo Kick:

←↘↓↘→ + B ou D

### \*Phosphorus Phoenix

Rush: ↓↘→↓↘→ + A ou C

### \*Burning Shingo:

↓↘←↘↓↘→ + A ou C

# ESPORTE TOTAL

**NINTENDO 64**

■ Oito máquinas quentes e três pistas movimentam os pilotos do Nintendo 64

**M**ulti Racing Championship é mais uma alternativa para aqueles que não se contentaram com Cruisin' USA. Este jogo de corrida no estilo de arcade proporciona ação suficiente para derrubar o concorrente. Apesar de ter apenas três pistas, todas elas estão recheadas com muitos obstáculos, como lama e neve, e são bem variadas. Todas possuem túneis subterrâneos e várias bifurcações para aumentar as



**DICA:** uma tática que sempre funciona para ganhar posições é ultrapassar por dentro nas curvas



**DICA:** na parte de neve da pista Mountain, quando estiver perto da bifurcação, vá para a extrema esquerda logo que entrar na estrada pavimentada. Assim, você garante algumas posições



**DICA:** nas curvas fechadas, solte o acelerador até a metade da curva e depois pise fundo de novo



**DICA:** para andar mais rápido na pista Downtown, vire à esquerda nas três primeiras bifurcações e à direita na última

## MULTI RACING



opções de trajeto. A essência do jogo não está só em correr, mas sim no ajuste do carro para cada pista e na descoberta do caminho mais rápido. Se você curte um desafio, o modo 2-player é bem divertido. **MR Championship** não é a oitava maravilha do mundo, mas é um bom divertimento para fãs de games de corrida.



**DICA:** para largar bem, aperte o acelerador mantendo o RPM perto do vermelho

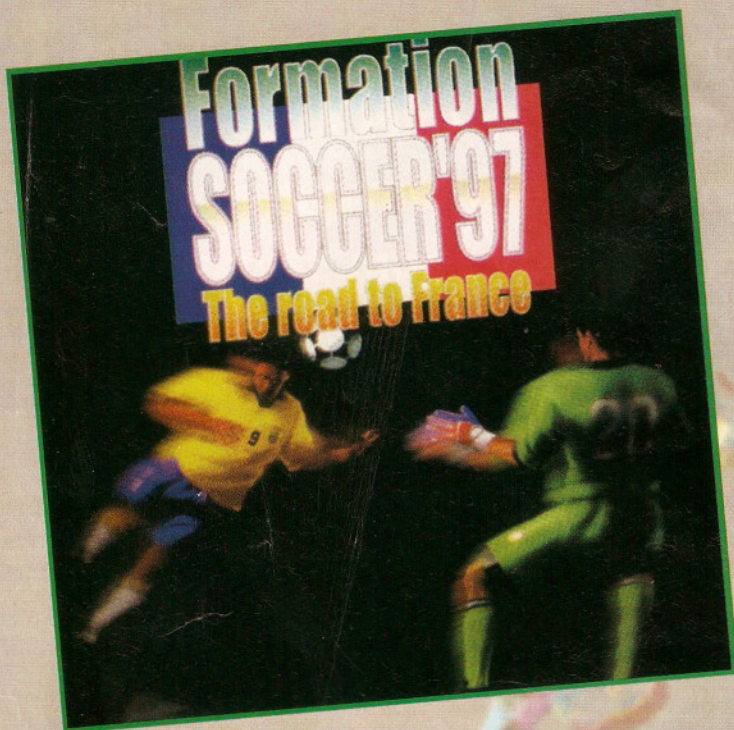


**DICA:** esse carro oferece o melhor controle e velocidade para as pistas Sea Side e Mountain. Ajuste-o para performance off-road e você vai comprovar

MULTI RACING	
96 Mega	<b>NINTENDO 64</b>
2 Jogadores	OCEAN
8 carros	Corrida
<b>FUN FACTOR</b>	
<b>4</b>	
<b>GRÁFICO</b>	4
<b>SOM</b>	3
<b>CONTROLE</b>	4
<b>ORIGINALIDADE</b>	4



**DICA:** na pista Mountain, vire à esquerda em todas as bifurcações para achar o caminho mais rápido para a chegada



**DICA:** procure selecionar os jogadores com maior poder de chute para cobrar faltas, escanteios e tiros de meta para a sua equipe



**DICA:** somente utilize o carrinho quando estiver frente a frente com o adversário, pois o árbitro não economiza cartões

■ Versão de futebol para o console de 32 bits não chega perto do jogo para SNes

**F**ormation Soccer '97 para P.Station entra em campo e leva uma goleada das versões do jogo para SNes. É claro que os gráficos da versão para P.Station são dez vezes melhores. Por outro lado, a jogabilidade é dez vezes pior, parece até que você está controlando um robô. São 32 seleções mundiais. Pode-se escolher a formação, a escalação e até mesmo os caras que batem pênaltis e faltas. Existem ainda três modos de jogo: Exhibition, World Cup e Human Cup. Pode crer que, em qualquer um dos modos, sua maior dificuldade vai ser controlar os onze pernas-de-pau.



**DICA:** cruze com o triângulo e finalize usando o quadrado, para marcar um golçoço de bicicleta e ganhar a placa do Pelé



**DICA:** para ganhar na corrida dos adversários, ande com o botão R1 pressionado

**FORMATION SOCCER '97**

32 Seleções  
2 Jogadores  
Bateria

**P.STATION**  
HUMAN  
Futebol

**FUN FACTOR**  
3

GRÁFICO	3
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3



**DICA:** chutando de fora da área, deixe um jogador para pegar o rebote no caso de o goleiro soltar a bola



**DICA:** os times mais fortes para se escolher continuam sendo Brasil, Itália, Alemanha e Argentina



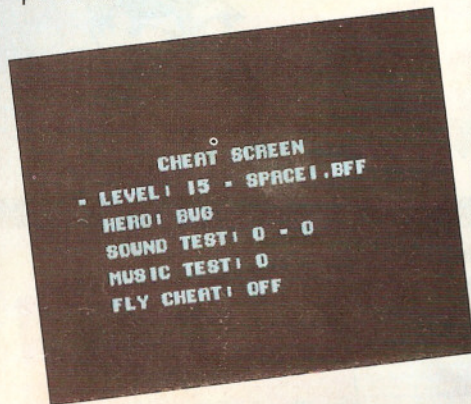


## SATURN

### BUG TOO!

#### INVENCIBILIDADE, SELEÇÃO DE FASES E FLYING MODE

Entre com qualquer um dos truques a seguir com o jogo pausado:



**Invencibilidade:** aperte R, →, A, L →, ↓, Y.

**Seleção de Fases:** aperte L, A, Z, Y, ←, →, A, ↓, →, L. Se você digitou corretamente, uma tela de truques vai aparecer com a seleção de fases, personagens sound test e outras opções.

**Flying Mode:** aperte L, A, ←, L, →, ↓, ↓. Despausa o game, aperte e segure Y e use o direcional para fazer Bug voar.

## P.STATION

### DESCENT MAXIMUM

#### TODAS AS CHAVES, INVENCIBILIDADE E MAIS

**Todas as armas, energia e escudos:** aperte □△○□△□ X□○△□ X.

**Todas as chaves:** □△X△○△X, △X△□X.

**Invencibilidade:** △X△○X△□X△X○△

**Disfarce:** X△○□○△□X△X△○

**Escudos maximizados:** △X○□□X○△□X○□

**Acionar Go Wingnut:** △□○△X□△○□△X○

**Turbo:** △□○X□X○□△○X X.



**Vida extra:** △X□○△X□X○X△○.

**Robôs mais rápidos mas lentos no gatilho:** △X□□△○□X○□△○.

**Cores:** △X○△□○X△X△○X.□△○□△□X△X△○X.

**Todas as chaves e abrir todos os levels:** △□○X△□△X△□X○.

**Todos os acessórios:** □△○X X△□X○□○X.

**Hello Minnie!:** X○X○X○X○X○X○X○.

# CRIZY GAMES

## NOVIDADES DO OUTRO MUNDO PRA VOCÊ!

### NINTENDO 64 PLAYSTATION NEO GEO CD SATURN MEGA DRIVE SUPER NES 3 DO

**JOGOS PARA PC CD-ROM  
CARD'S MAGIC  
ACESSÓRIOS**

**INCRÍVEL SALA  
DE JOGOS**

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
VENDAS PARCELADAS  
ACEITAMOS  
CARTÕES DE CRÉDITO**

Rua Dr. Djalma Pinheiro, 110  
Vila Sta. Catarina  
Tel.: (011) 5562-5644

**NEO GEO**

**SAMURAI SHODOWN 4**

**TIRE SANGUE**

Na tela título, segure Select e selecione options. Aperte A e, ainda segurando Select, mova o cursor para Exit. Aperte A+B+C+D ao mesmo tempo. Agora o jogo vai ter sangue e golpes No Contest.



**JOGUE COMO ZANKURO**

Comece uma partida para dois jogadores. Na tela de seleção de lutador, segure D e aperte A. Agora você pode jogar como Zankuro.

**SATURN**

**MANX TT**

**MODO OVELHA**

Na tela "Select Transmission" aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, Z, Y. Quando o jogo começar, todos os jogadores vão estar montados em ovelhas.

**MOTO TANTALUS**

Na tela "Select Arcade Transmission", aperte L, L, R, R, ←, →, ←, Z, Y, Z. Espere o tempo para a seleção terminar. Quando a corrida começar, sua moto vai estar cinza e o corredor vai ter um logo da Tantalus na sua jaqueta.

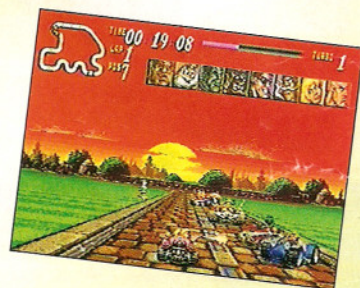


**MEGA**

**STREET RACER**

**PISTA BÔNUS**

Na tela "Custom Cup Options", aperte A, B, C, A, B, C. Agora você tem acesso a uma nova pista.



**MEGA**

**NBA LIVE'97**

**JOGUE COM OS PROGRAMADORES**

Para jogar com os programadores do jogo vá para o "Roster Setup" e selecione a opção criar jogador. Entre com um dos nomes da lista abaixo e eles vão aparecer automaticamente:

Amory Wong  
Mark Soderwall  
Michael Klassen  
Allan Johanson  
Brian Krause

Marcus Lindblom  
Dave Warfield  
Dom Humphrey  
Cindy Green  
David Laviolette  
Ivan Allen  
Daniel Ng  
Adam Mackay-Smith  
Robert White  
Brian Wideen  
Dan Scott  
Traz Damji  
Brent Nielson  
Aaron Grant  
Steve Royea  
David Bollo  
Crispin Hands

Sebastian Reinartz  
Renata Antonic  
Zoe Quinn  
Jeff Mair  
Sheila Allan  
Michael Vanaselja  
Sam Nelson  
Sean O'brien  
Novell Thomas  
Ed Fletcher  
Casey O'brien  
Al Murdoch  
Stan Chow  
Daryl Anselmo  
Tarnie Williams  
Ernie Johnson  
Kim Gill

**P.STATION**

**MECH WARRIOR 2**

**PASSWORDS**

**Acesso a todas as missões:**

T<XO/AXA<=

**Invencibilidade:**

##XO/A><UZ

**Munição ilimitada:**

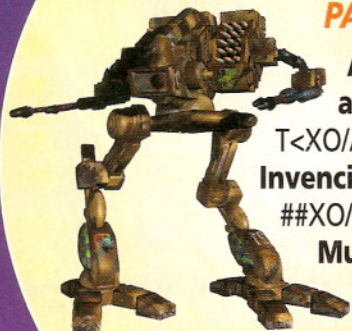
TOXO/AX>TU

**Usar qualquer**

**Mech:** #OXO/A>>O/

**Jets de pulo:**

#YXO/A>YOL



## NINTENDO 64

### STAR FOX MOVER O LOGO

Na tela título, segure B e mova o controle analógico. O logo do Nintendo 64 vai se mover.

### JOGUE A PÉ

Para jogar como Fox, Falco, Slippy ou Peppy, a pé você tem de detonar o jogo pelo caminho mais difícil, no modo Extra. Vencendo, você também vai ter acesso a uma nova tela título.



### REMOVA A MIRA

Pause o jogo e aperte R para remover a mira. Para restaurá-la, faça a dica de novo.

### ANIMAÇÃO SECRETA

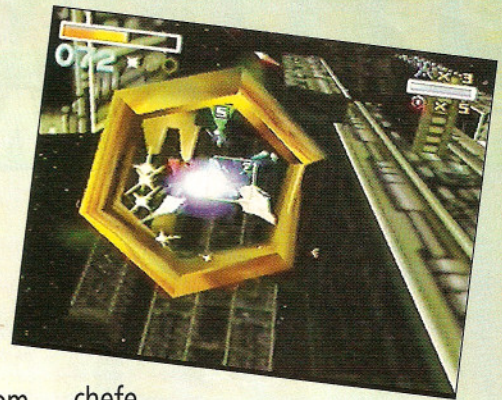
Detone o jogo no modo Extra. Se você foi pelo caminho mais fácil, vai aparecer um desenho com as cabeças dos personagens. Se você foi pelo caminho difícil, vai ver um desenho diferente: uma foto da equipe Star Fox com a palavra Great! embaixo.

### ATALHO PARA AQUAS

Para pegar um atalho para Aquas, a fase do submarino, complete o setor Y com score 100, pelo menos.

### ATALHO PARA ÁREA 6

Quando você atingir a última parte da fase Macbeth, atire nos pilares vermelhos para que eles fiquem verdes. No final, um switch vai aparecer. Atire nele rapidamente. O curso vai mover para a direita. O



chefe da fase vai se matar, você vai ganhar 50 pontos bônus e vai direto para a Área 6.

### ATALHO PARA O SETOR Y

Em Corneria, quando Falco for atacado por três naves, ajude-o detonando-as. Quando chegar à parte com água e arcos de pedra, passe por baixo de todos os arcos e entre de cabeça na cachoeira. Falco vai levá-lo para um chefe diferente. Se você conseguir derrotá-lo, vai direto para o Setor Y.

### ATALHO PARA O SETOR Z

Vá sempre para a esquerda no setor X. Para pular para o Setor Z, você tem de destruir os portões brancos e passar por todos eles.

## MEGA

### TAZ IN ESCAPE FROM MARS

#### SELEÇÃO DE FASE

Na tela do logo da Sega, segure A + B no controle 1 e B + C no controle 2. Um rugido vai confirmar a dica. Para usá-la, pause o jogo e aperte A. Vai aparecer um menu no qual você pode restaurar sua energia e pular para qualquer fase.



## NINTENDO 64

### DARK RIFT

#### JOGUE COMO DEMITRON

Na tela título aperte A, B, R, L, C ↓, C ↑.

#### JOGUE COMO SONORK

Na tela título aperte L, R, C ↑, C ↓, C ←, C →.



# DETONADO

## N64 SATURN



Por Lord Mathias

Meu amigo, prepare-se para suar a camisa (ou a batina, dependendo da sua escolha). Hexen é um jogo complicado e bem comprido. Não há detonado bem feito que mude isso. Os cenários são muito escuros e os gráficos pouco definidos. Dá para imaginar a confusão, não dá? Por isso, preste muita atenção, principalmente nas cavernas. E, não podemos deixar de preveni-lo, prepare a vista. Use o mapa sempre que não souber

para onde está indo. E faça isso antes que seja tarde, do contrário, você vai ser obrigado a andar um bocado para encontrar o caminho certo... O mais importante é ter paciência e calma para decifrar todos os segredos de Hexen. Fique atento às chaves e switches que aparecem pelo caminho, pois encontrá-los pode ser a maior dificuldade do jogo. Mapa e armas à mão!



### HEXEN

25 Fases  
Até 4 Jogadores

N64/SATURN  
GT INTERACTIVE  
Ação

FUN FACTOR

5

GRÁFICO

4

SOM

4

CONTROLE

5

ORIGINALIDADE

4

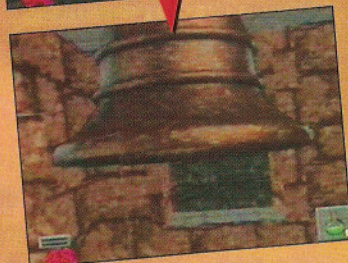
### THE WINNOWING HALL



No saguão principal da fase, procure uma passagem à direita nos vitrais



Acione o switch para descer a chave e pegue-a a seguir. Use-a no local indicado na foto

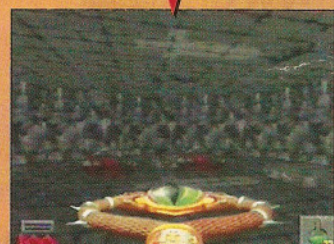


Nessa caverna você pega a Silver key. Use-a nessa porta. Suba na torre e acerte o sino, volte para o saguão principal e um portal será liberado

### SEVEN PORTALS



Acione esse switch, pegue a arma que apareceu e entre na porta do meio, que estará aberta



Pegue o amuleto e acione esse switch. Depois disso, entre na fase que a arma está indicando no teto. Preste atenção



Acerte os inimigos desse ponto para não ser atingido. Resolva um segredo da fase ao seu lado e siga para o corredor



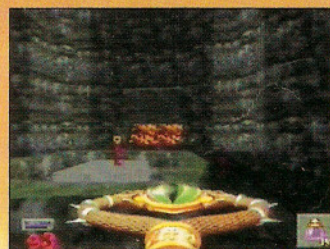
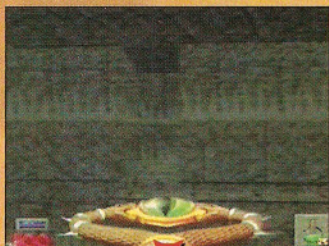
Acione os dois switches que estão no alto para abrir algumas passagens



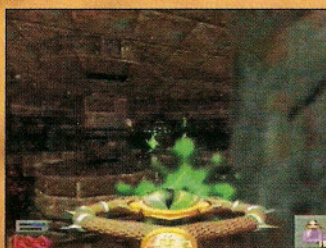
Na escada principal da fase acione todos switches e segredos. Vá em busca das portas que se abrirem



A passagem do corredor principal irá se abrir. Pule desse ponto para entrar



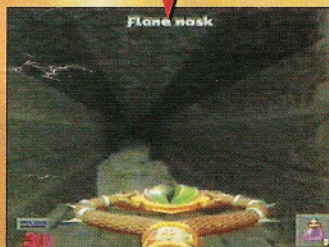
Aqui você pega a Fire Key. Com ela você poderá abrir as portas que faltam nessa fase do fogo



Antes de pular nesse pilar, procure o melhor local para executar o salto. No meio do pilar há um switch, acione-o



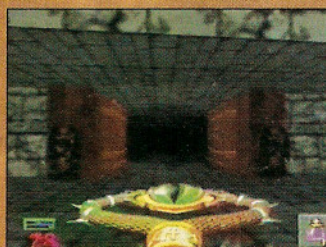
Entre nesse buraco, nele você pega uma nova arma, a Firestorm. Acione o switch no buraco também. Ele irá abrir uma passagem subterrânea no corredor



Ao entrar no corredor, vire para a direita e pule na passagem. Ai, acione o switch para abrir a porta ao fundo. No fim do corredor você pega a Flame Mask



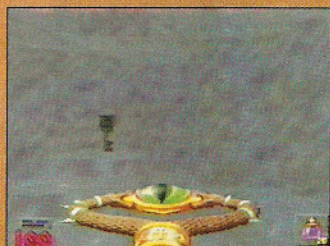
Na fase do fogo você aciona a escada principal da fase



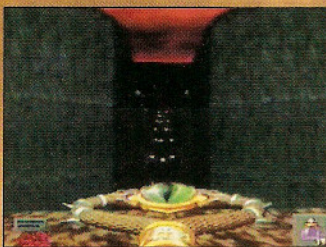
Depois de resolver os segredos, essa porta irá se abrir, siga em frente



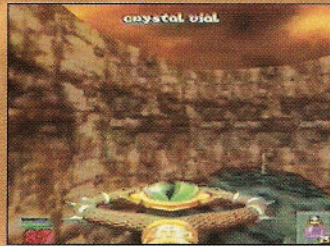
Acione essa porta, ela é giratória. Cuidado para não ser esmagado



Para pegar a chave Steel, acione o switch à direita para descer a escada. Depois disso é só embolsar a chave



Essa ponte não é de mentira, pule nela para acabar com a fase



Seguindo por esses pilares você pega a chave Horn. Na volta dos pilares, caso caia na lava, procure um switch para subir uma plataforma



Para subir no topo da fase Steel, ative esse switch e vire-se para acionar a porta localizada na esquina



Na fase Steel, ao chegar ao topo, pegue os elevadores. Lá você irá encontrar vários segredos



Passando em frente dessa máscara, você acionará as armadilhas. Volte para o corredor principal



Na caverna, para melhorar a situação do terreno, procure um switch à esquerda e acione-o

*Continua*

# DETONADO

## N64 SATURN



Use a Horn key aqui para resolver mais um segredo



Use a Firestorm nessas árvores para queimá-las e, com isso, abrir passagem



Pule de pilar em pilar até chegar a esse ponto e achar o switch. Aí, basta acioná-lo



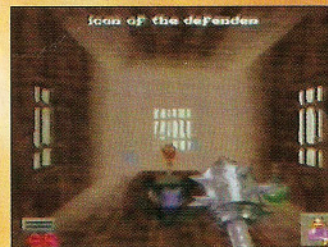
Atire nessa estátua, ela irá acender e uma porta se abrirá



Dentro do poço há um switch, pule dentro dele e acione-o. Para voltar, acione o outro switch



Após acionar o switch, venha para esse pilar central, onde surgiu mais um switch. Acione-o



Antes de enfrentar a correnteza, venha para esse local para pegar a Castle key



Use a Castle key nessa porta



Use a Swamp key nessa porta. Ao ultrapassá-la, você vai dar em um lugar com um switch



Entrando na porta, atire na estátua, ela irá explodir e surgirá um switch. Acione-o



Atrás desse portal há um switch, acione-o



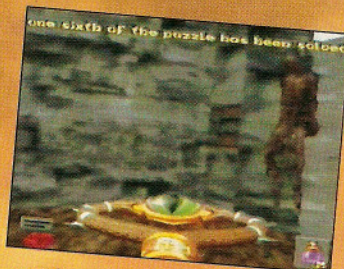
Na última lareira à direita há um switch escondido, acione o bicho. Do lado esquerdo há uma parede, empurre-a



Mate todos inimigos da tela e siga para onde a seta indicar



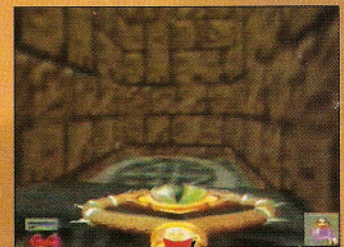
Entrando na sala procure o switch e acione-o. Pegue uma parte da sua arma nesta sala



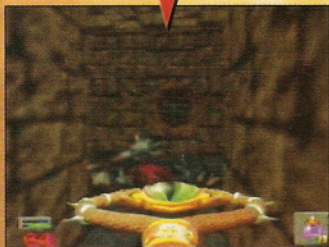
Aqui acione mais um segredo para pular para o outro lado e ir para Wastelands



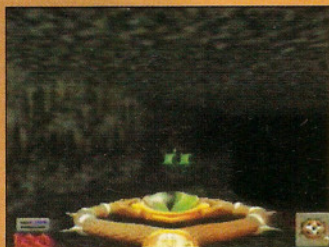
Esse é o lugar em que você pega a Swamp key



## HYPOSTYLE



Guarde bem o símbolo da foto de cima, você terá de usá-lo quando chegar a esse local



Com a águia, desvie de seus tiros, pois eles vão explodir. De resto, e só mandar bala

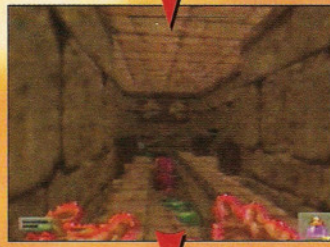
## HERESIARCH'S SEMINARY



Destrua os seis vitrais que existem nessa fase. Dentro de cada um deles há um switch que você deve acionar



Depois de cumprir a tarefa acima, siga por esse corredor para dar sequência à fase



Mais um switch para ser acionado. Faça isso, procure a escada e desça para encontrar a Emerald Planet



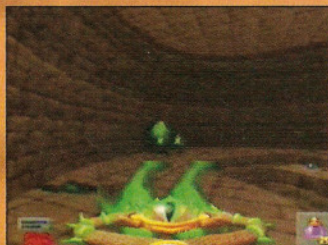
Aperte esse switch para fazer uma passagem secreta surgir no chão. Não se acanhe, siga o caminho dela



Cuidado ao acionar esse switch, milhares de inimigos surgirão às suas costas



Acione esse switch para abrir a porta do refeitório. Pegue todos os itens e acabe rapidamente com os inimigos



Uma boa hora para salvar o jogo é antes de pegar a Sapphire Planet. Pois, se você cair no buraco, um abraço...



Ao empurrar essa parede, você vai descobrir uma passagem secreta. Entre nela e vá em frente



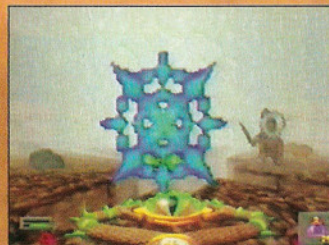
Nessa sala você pega a Ruby Planet na moleza



Destrua essas árvores com a Firestorm para encontrar um switch escondido



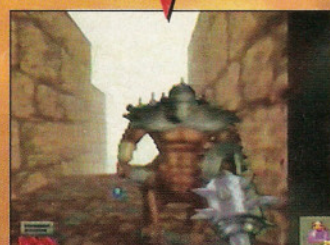
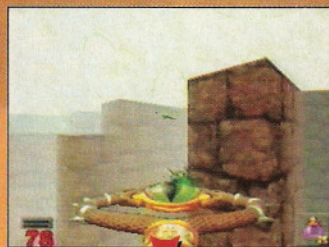
Nessa sala você pega uma nova arma, a Ultimate Weapon



Nesse lugar, mate todos inimigos e desça pelos corredores até encontrar a correnteza



Desça pela correnteza e pegue a Emerald Planet que está dando sopa



Pule na plataforma onde está o inimigo, mate-o e pegue a Sapphire Planet

*Continua*

# DETONADO

## N64 SATURN

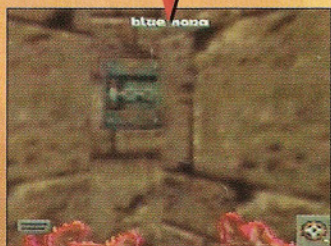
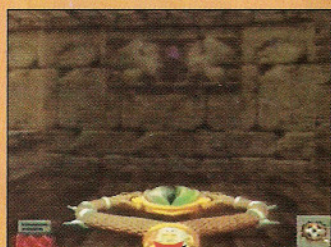
# HEXEN



Aqui é o local em que você deve colocar os planetas. Não existe uma ordem predeterminada



Venha para esse local e entre em Griffin Chapel



Essa parede é falsa, empurre-a para encontrar um segredo a ser resolvido. Pensa que é moleza? Então, resolva o problema



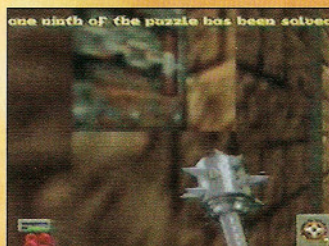
Entre em Wolf Chapel e venha para esse local



Entre nessa porta para resolver mais um segredo (faça isso sempre acionando um switch)



Quando chegar em Dragon Chapel, acione essa parede para ela liberar a passagem



Caia para chegar aqui e encontrar mais um segredo



Em Griffin, chegando a essa sala você resolve um segredo



No lado direito dessa ponte você encontra um switch. Do lado esquerdo há um segredo a ser resolvido



Volte para Wolf Chapel e entre nessa porta



Só de subir nesse pilar você já resolve um segredo



Caso tenha resolvido os 9 segredos, venha para essa tela



Não atire no mago quando ele estiver roxo. Atire na diagonal mantendo uma boa distância

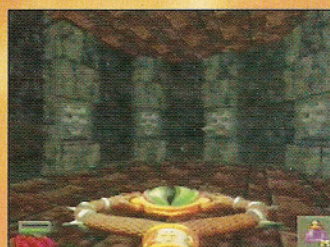
## CASTLE OF GRIEF



Ative 2 switches iguais a esse para acionar o elevador e chegar ao castelo



A primeira parte do relógio você encontra dentro dos vilarejos do castelo

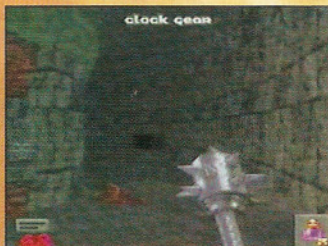


No meio desses pilares você vai achar a segunda parte do relógio



Nesse ponto está a terceira parte do relógio





Pronto, aqui você completa o relógio com a quarta e última parte



Acione o switch do lado oposto à estátua e faça surgir uma ponte. Use a ponte para devolver a cabeça à estátua



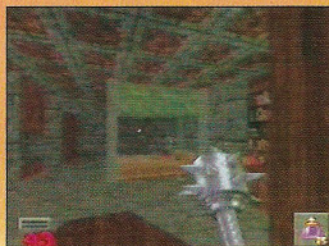
Mais uma tumba para a sua coleção. Aqui é a entrada da segunda



Após pegar as três tumbas, venha para esse local e coloque-as aqui. Entre na porta



No castelo você precisará acionar 4 switches, eles estão nos pilares



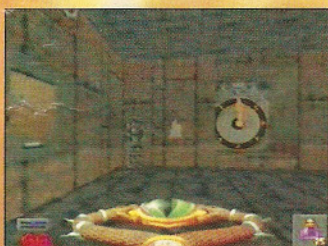
Ao ativar esse switch, cuidado para não cair no buraco. Acione, vire e pule o buraco



Sem muito mistério: para acabar com este inimigo, siga-o atirando em suas costas. Logo depois de matá-lo, a tumba surgirá



Procure matar primeiro os inimigos das salas vizinhas para pegar os itens. Use a Ultimate Weapon e mande bala sem dó



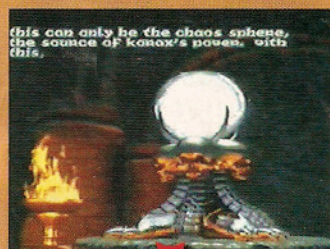
Essa é a sala onde você deverá colocar as partes dos relógios. Depois de fazer isso, acione o relógio central



Em Dungeons acione esse switch até ele não poder mais ser ativado. As portas do círculo irão abrir



A entrada da terceira tumba está bem escondida



(this can only be the chaos sphere, the source of konox's power, with this.)

## NECROPOLIS



Na frente desse portal, você pega o livro



Em Necropolis, o negócio é você se haver com as tumbas. Essa é a entrada da primeira



Decore o código da primeira foto da sequência para usá-lo no ponto da foto acima, dando sequência à fase



Ponha o livro nessa estante. Há uma máscara no alto dela. Depois de colocá-lo, pegue o capacete da estátua também na mesma sala



Olhe no mapa a sala onde você está e procure entre as figuras a que mais se assemelha com ela. Acione-a

Após milhares de horas de pura ação, nosso guerreiro saiu vencedor, ganhando até uma estátua!

fim

# DETONADO

## P.STATION



Por  
Marjorie Bros

# ACE COMBAT 2™

Vruummm!

Segurem seus bonés: Marjô está no céu mais uma vez, detonando todos os inimigos e vendo animações incríveis. Se você curte simuladores de caça, não vai conseguir levantar da cadeira. *Ace Combat 2* tem os mais clássicos e modernos caças do mundo: F-14 Tomcat, A-10 Thunderbolt, Mig-29, EF-2000 e até o F-22. Mas não vá pensando que você vai poder usar todos os caças sem dar nada em troca. Para voar com um aviãozinho desses você vai precisar de muita grana. Por isso, preste atenção nas dicas da Marjôzinha. Não vá direto ao alvo de sua missão. Dê uma voltinha antes e detone todos

os inimigos, ou, pelo menos, a maioria deles. Cada caça inimigo derrubado conta pontos e aumenta sua graduação. Cuidado para não ser derrubado, pois, quando você cai, perde dinheiro. Compre todos os caças que puder. Só é possível completar algumas missões com um tipo de caça. Você pode pedir a ajuda de um grupo de apoio, que pode executar algumas missões, como detonar inimigos terrestres ou pegar itens. Se você chegar ao final do game com uma boa pontuação, ganha missões extras. Então, capriche!

### MISSÃO 1 Gambit



Para acertar os seus mísseis espere a mira ficar vermelha. Ai é só lança-los



Nessa primeira missão, derrube os caças que aparecem na sua frente

### MISSÃO 2 Easy Money



Aqui não é necessário abater todos os caças, derrube apenas os vermelhos



O radar é muito importante. Fique de olho nele para saber onde e em que posição os inimigos estão

### MISSÃO 3 City on Fire



Acerte alguns caças antes de atacar os alvos, assim eles não virão atrás

### ACE COMBAT 2

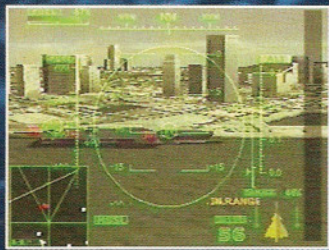
1 Jogador  
Memory Card

P.STATION  
NAMCO  
Tiro

FUN  
FACTOR

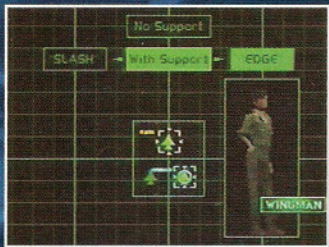
4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4



Os alvos estão na água. Acerte-os dando rasantes sobre eles

### MISSÃO 4 Tin Castle



Aqui é melhor você pegar apoio aéreo. Selecione um dos pilotos para ajudá-lo



Primeiro acabe com os canhões das torres, depois destrua os alvos da missão



### MISSÃO 5 Greased Lightning



Vá pelo meio das rochas, pois se sua caça subir será abatido por mísseis



Em alguns pontos dessa fase as rochas se estreitam. Selecione um caça que tenha boa mobilidade para ultrapassá-la



Voe baixo, diminua a velocidade e acerte essa torre para finalizar a missão

### MISSÃO 6 Midnight Assassin



Aqui seu radar não funciona direito. Fique ligado nas mensagens na tela para não ser abatido



Não perca tempo derrubando os caças brancos. Derrube só os vermelhos, pois eles são sua missão

### MISSÃO 7 Sledge Hammer



Sua prioridade é escoltar o grupo. Apenas acerte os caças que atacarem os aviões que estão com você

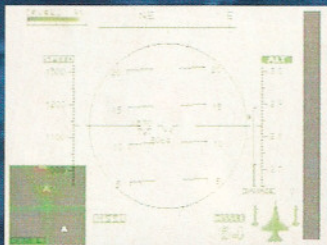


Às vezes, indo atrás dos caças inimigos você se distancia do grupo. Se isso acontecer, volte rápido para não deixar seu grupo vulnerável

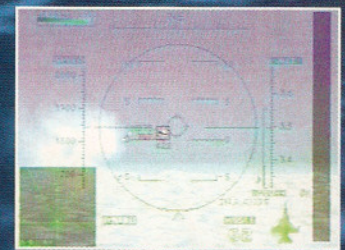
### MISSÃO 8 Rising High



Se você subir muito rápido, seu caça perde estabilidade e cai. Suba devagar para isso não acontecer



Nessa fase você tem de ser rápido para abater os caças inimigos. Fique embaixo deles para depois subir

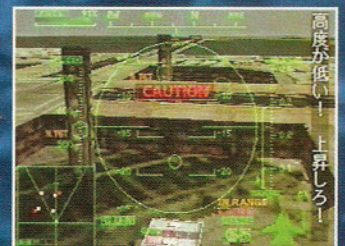


Quando eles estiverem bem em cima de você, suba e dispare para abatê-los

### MISSÃO 9 Swordsmith



Para atacar esses alvos, ataque usando um mergulho estilo kamikaze



Sua missão é apenas acertar os alvos vermelhos, não se preocupe com as torres



### MISSÃO 10 Toy Box



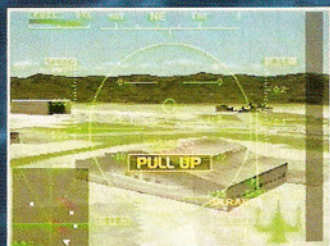
A mensagem na tela avisa quais mísseis estão atrás de você. Pegue o máximo de velocidade e vá para qualquer lado

Continua

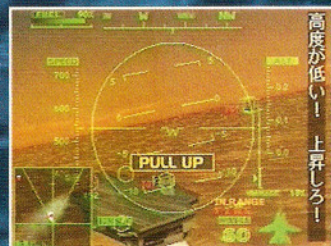
# DETONADO

## P.STATION

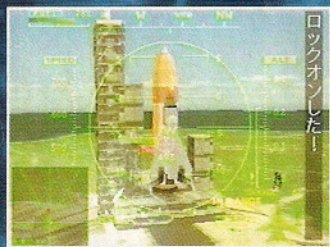
# ACECOMBAT 2



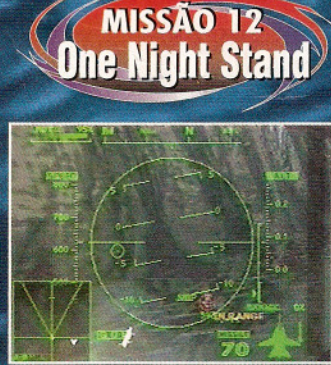
Detone primeiro os hangares, pois em um deles está o avião experimental do inimigo



Após atingir os alvos, suba rápido para não ser atingido pelos canhões

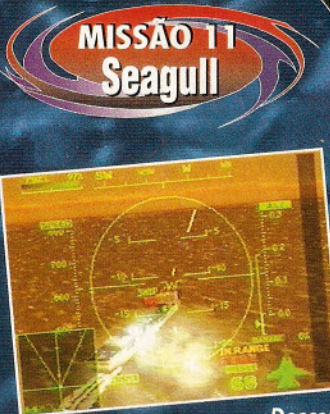


Aproxime-se bastante e acerte um míssil no meio do foguete. Ai, a missão já era



### MISSÃO 12 One Night Stand

Voando baixo fica mais fácil ver e destruir os barcos que estão no vale



Descer rápido é a melhor estratégia para destruir os portas-aviões



Acerte os mísseis no submarino e acabe com essa missão

### MISSÃO 13 Power Play



Deixe os caças inimigos para o caça de apoio e acerte logo os alvos que estão na montanha



Ignore os alvos amarelos, eles não fazem parte da sua missão. Não perca tempo à toa

### MISSÃO 14 Eldorado



Use o radar de terra e veja sua posição para não bater nas montanhas



Aproxime-se bastante do alvo para atirar, assim fica mais difícil errá-lo



Destrua o alvo e suba o mais rápido possível para não bater nas rochas

### MISSÃO 15 St. Elmo's Fire



Primeiro acabe com os alvos de terra e depois vá atrás dos caças



Você tem de proteger a frota de barcos. Não se distancie muito, senão os barcos serão destruídos

### MISSÃO 16 Visiting Hours



A ilha vai abrir às 15h, por isso não fique longe dela. Ela fica aberta apenas por 90 segundos





Antes que a ilha abra, destrua os seus canhões. Assim o caminho ficará livre quando você for atacar

## MISSÃO 18 Jewel box



高度が低い！上昇しろ！

Aqui, vá apenas atrás dos alvos vermelhos que estão na ponte e destrua todos



Antes de tocar na pista coloque o bico da nave um pouco para cima



Entre os edifícios, há dois tanques para destruir. Voe rápido entre os edifícios e acerte-os



高度が低い！上昇しろ！

Às 15h a ilha estará aberta. Diminua a velocidade, entre e destrua o alvo que está dentro dela



## MISSÃO 19 King Pin



Agora você está em cima do quartel general inimigo. Destrua primeiro as torres que estão em volta dele

## MISSÃO 15 Sentinel



こっばみしんだぜ！

Sua mira não localiza os alvos vermelhos, aproxime-se deles e acerte-os com o tiro normal



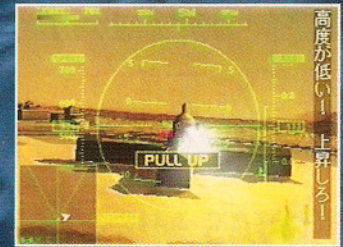
はずした！

Os alvos estão muito próximos dos edifícios. Depois de atacar, suba rápido para não bater neles



後ろにつかれるぞ！

Os canhões no chão atrapalham muito. Destrua-os primeiro



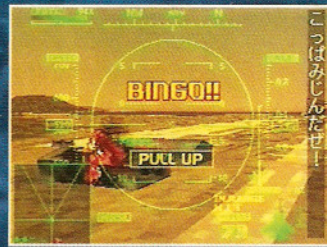
高度が低い！上昇しろ！

O quartel agora está vulnerável. Diminua a velocidade e acabe de vez com ele

Sua mira não localiza os alvos vermelhos, aproxime-se deles e acerte-os com o tiro normal



Veja se os caças inimigos estão atrás de você. Em caso afirmativo, derrube-os logo



こっばみしんだぜ！

Depois de destruir os canhões, voe baixo e acerte todos os hangares



O jogo ainda não terminou, persiga e derrube os caças inimigos que restaram

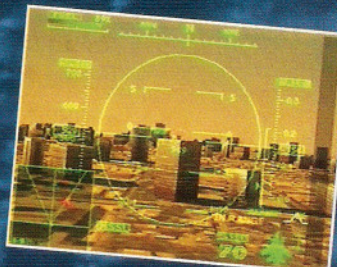


破壊！

Fique com radar de terra pressionado para não ser surpreendido pelas rochas



Agora você tem de pousar. Endireite seu caça para que ele fique no centro da pista



Os canhões no alto dos edifícios dificultam muito sua aproximação dos alvos. Acerte-os primeiro



Fim da missão. Agora veja seu caça voltando para a base, é animal!



# COMPUTER ZONE



## NOVAS MISSÕES PARA O ALERTA VERMELHO

Os amantes de **Command & Conquer - Red Alert** vão delirar com **Counterstrike**, pack com novas fases e missões. Quem já está acostumado com o jogo não vai esquentar a cabeça com as novas

missões. São dezesseis novos desafios: oito para os aliados e oito para os soviéticos. A ordem em que você vai jogar as missões fica por sua conta. A quantidade de unidades também aumentou. Novas unidades foram acrescentadas, como os tanques Tesla, os super soldados de Elite, os superjatos e os cães de guerra. Mas os novos apetrechos não fazem muita diferença: o soldado atira da mesma forma e causa o mesmo estrago. A maior novidade são os 100 novos cenários para jogo multiplayer, via rede local ou Internet. O chat da Westwood, caminho obrigatório para o jogo via Internet, está melhor e mais simples. **Counterstrike** é uma boa opção para quem já sabe de cor as missões de Red Alert.



**DICA:** destrua as unidades que estiverem próximas ao monte de barril atirando nele



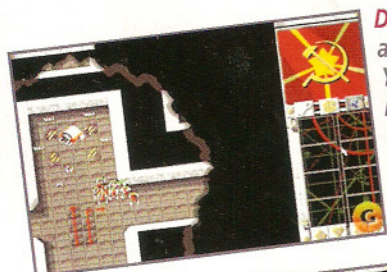
**DICA:** a defesa das bases soviéticas são essas torres de eletricidade. Devem ser a primeira coisa a ser destruída

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Hardware: 486DX2/66, 8MB RAM, VGA, CD-ROM 2x, placa de som, mouse e a versão original de Comand & Conquer Red Alert



**DICA:** para destruir as torres de eletricidade, mande uma unidade já danificada para servir de isca. Enquanto isso detone a torre



**DICA:** mantenha a Construction Yard sempre intacta, dela depende toda a base



**DICA:** ao atacar uma base, evite gastar tempo atirando nos muros

**ENDEREÇOS:**  
[www.westwood.com](http://www.westwood.com)  
[www.tectoy.com.br](http://www.tectoy.com.br)



**DICA:** ao levantar sua base, evite amontoar as construções, assim sobrar espaço para você movimentar suas unidades

## SITE LIDERA ACESSOS NA COMPUSERVE/BR

O site da **SGP** fechou seu primeiro mês com 11.313 acessos e já é o mais acessado da CompuServe Brasil. Os leitores não ficaram nem um pouquinho tímidos e fizeram da homepage do Chefe sua própria casa. A página campeã de julho foi a do Bill Games. Não à-toa, afinal o americano chamou pra briga as duas séries de luta mais famosas do videogame. Quem ganhou a pendenga foi Street Fighter, com 400 votos. Mortal teve 272 votos. Bill Games promete repetir a façanha na pesquisa de agosto - que quer saber quem vai liderar o mundo

dos jogos, consoles ou computadores. Quando esta edição foi fechada, os consoles tinham 61% dos votos, contra 39% dos computadores. Outra página bem acessada foi a do fórum, com quase 300 mensagens. O da Nintendo (com o tema "Quais jogos de luta estão faltando no Nintendo 64")

foi o que teve mais mensagens - 114. O Chefe ficou pra lá de animado com os números e promete novidades.



*fim*

O fórum da Nintendo foi, de longe, o mais acessado, seguido pelo da Sony e pelo da Sega. A SNK ficou com a lanterna. Sinal de que os consoles caseiros estão fortes



As duas séries mais famosas de jogos de luta ficaram frente a frente na série do americano. E, pasmem os fãs de Mortal, Street levou a melhor



**ENDEREÇO:**  
[www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)

# 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**

# FLASHBACK

## TOE JAM & EARL

**MEGA**



Por Marjorie Bros

O mundo do videogame ainda nem sabia o que era um console de 32 bits quando Toe Jam e Earl começaram a aguentar alguns humanos muito loucos...

Muito antes do Mickey Mouse reclamar do comportamento festivo dos turistas brasileiros, Toe Jam e Earl já enfrentavam as confusões provocadas por uma multidão de humanos de todos os cantos do



**DICA:** cuidado com os humanos, eles não vão parar enquanto você não os capturar



**DICA:** seja rápido para subir de bolha em bolha, elas desaparecem rapidamente



**DICA:** quanto mais forte o humano, mais itens você ganhará

mundo. Bagunceiros e loucos por uma temporada de férias intergaláctica, os brasileiros se uniram ao povo de outros países da Terra e invadiram o planeta dos alienígenas, tomando

conta de tudo. Agora Toe Jam e Earl tem de encontrar e capturar todos os humanos e devolvê-los à Terra para salvar seu planeta. O jogo foi lançado em 95 e arrasou no 16 bits da Sega com muita ação,

movimento e gráficos supercoloridos. Do jeitinho que eu gosto.

*fim*

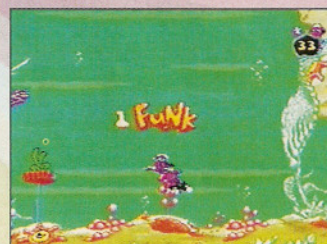


**DICA:** Toe é mais rápido que Earl. Com ele, você terá mais habilidades

**DICA:** vá de encontro aos peixes que estão cheios, assim você sugará seu oxigênio



**DICA:** quando o fogo parar, corra rapidamente para o outro lado e marque a tela na bandeirinha vermelha



**DICA:** as criaturas da água também podem ser atingidas. Acerte-as e pegue os itens

**DICA:** ao entrar nos bônus seja rápido no botão para não ser pego pelo buraco



**DICA:** cuidado, objetos caem de algumas árvores e tiram sua energia



**DICA:** o botão vermelho fará aparecer portas escondidas e bônus





# TILT'S GAME LOCADORA

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

TILT'S 5 Pca. 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  
SALÃO  
DE JOGOS

32 X  
Saturn • 3DO  
Master System  
P.Station • Neo Geo CD  
Nintendo 64 • Mega Drive  
Game Boy • Super Nes • PC Engine Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar

## 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

## LASER GAMES

VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS  
(ATACADO E VAREJO)

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

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



## NIKA'S GAMES

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

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

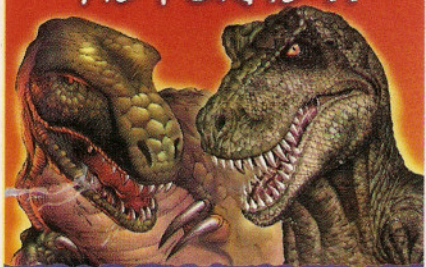
## HIPER GAMES

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

Possuímos Técnicos Especializados em  
Alinhamento e Recondicionamento de  
Canhão de Playstation

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

## APRENDA COM AS FERAS !!



DESENHO QUADRINHOS ILUSTRAÇÃO  
CURSO AVANÇADO  
**HECTOR & ROLLO**

Matrículas abertas  
Vagas limitadas

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

## BABY - GAMES

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

(011) 290 0991 681 8119



## PROGAMES

JABAQUARA

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

Linha completa de acessórios para video games,  
cards e CD-Rom para PC



Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353



## GAMES & ARCADES

Street Fighter III  
Tekken III



Placa X-MEN  
Vs.  
Street Fighter 0



Todos Modelos  
de Gabinetes



Neo-Geo

• Kizuma II  
• Samurai Shodown IV

e toda a linha de games

- Nintendo 64
- Super Nintendo
- Playstation
- Sega Saturn

Despachamos Via  
Sedex  
para todo o Brasil

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

# SUPER GAMEPOWER



Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

## RIA PRA VALER NO MÊS DA CRIANÇA

**MARVEL SUPER HEROES E MEGA MAN X4 (SATURN E P.STATION)**

**RESIDENT EVIL (SATURN)**

**PITFALL (MEGA)**

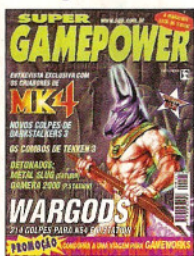


**TUDO ISSO NA SGP DE OUTUBRO!**

**NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER**

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

### EDIÇÃO 41



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

### EDIÇÃO 38



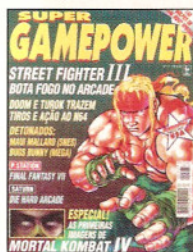
Blast Corps, Turok, Fifa Soccer 64 (Nintendo 64), Black Dawn, Command & Conquer, Herc's (Saturn), Dracula X, Spider, Mech Warrior 2, (P.Station), Street Fighter Alpha 2 (SNes), Altered Beast (Mega), Tekken 3 (arcade), Real Bout Fatal Fury Special (Neo Geo), Hunter Hunted (PC CD)

### EDIÇÃO 40



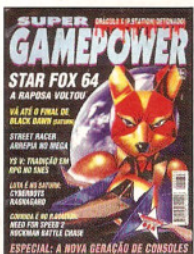
Hexen, Dark Rift, Star Fox (Nintendo 64), Hexen, Mechwarrior 2, Metal Slug (Saturn), Gamera 2000, Total 2, Revelations Persona, Alundra (P.Station), Super GT, Tekken 3 (arcade), NBA Live 97 (Mega), Star Fox, Incantation (SNes), Earthworm Jim 2 (Master), Takeru (PC CD)

### EDIÇÃO 37



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

### EDIÇÃO 39



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

### EDIÇÃO 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)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

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

DIRETORIA EXECUTIVA

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

## SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 42 - SETEMBRO DE 1997

REDAÇÃO

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

COMERCIAL

**Gerente:** Francesco Civita  
**Gerente de produto:** Martin Frankenberg

ASSINATURAS

**Gerente:** Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE

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

PRODUÇÃO:

**Gerente:** Sean Ament

GamePro licenciada por: INTERNATIONAL DATA GROUP

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

**Números atrasados:** seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banco, mais despesas de postagem. Para despesas de postagem internacional consultar nosso central de atendimento (de segunda a sexta, das 8h às 19h), por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.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**  
r. Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 22h, ou use o fax (011) 0800-55-4441.

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

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



# STARFOX 64

© 1997 Nintendo of America, INC



FOTOS: PEDRO GARCIA



## BRINQUEDOS LAURA

PRONTA ENTREGA. ENVIAMOS 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) 6950-4580 / 6950-1991

## RUMBLE PAK™

Veja como é sentir o que você vê!  
O acessório para controller N64  
RUMBLE PAK transmite instantaneamente todos os solavancos e explosões durante a ação.  
É uma nova vibração para sua experiência em video game!

The Future Is Now

SNK

NEO  
GEO



Está chegando!!

# THE KING OF FIGHTERS '97

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

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



NEO-GEO CD

