

# **SUPER** *RESIDENT EVIL 2 CHEGA ARRASANDO!* **GAMEPOWER**

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

Nº 48 - R\$ 4,00



**SHOW NO ARCADE**  
**MARVEL**  
**VS CAPCOM**

**THE LAST BLADE:**  
**100 SUPERGOLPES**

**DETONADOS:**  
**CRASH BANDICOOT 2 (P.STATION)**  
**YOSHI'S STORY (N64)**

**SELEÇÃO DE JOGAÇOS:**  
**GRAN TURISMO (P.STATION)**  
**REAL BOUT SPECIAL (SATURN)**  
**FIGHTERS DESTINY (N64)**  
**SPACE INVADERS (SNES)**

**GAMEPRO**  
**DIRETO DOS**  
**USA**

ISSN 0104-611X



**ESPECIAL: A FEBRE DOS PARQUES TEMÁTICOS**

A soccer player in a yellow jersey is captured in a celebratory pose, with his right arm raised high and his left arm bent. He is positioned in the center-right of the frame, set against a dark, textured background that appears to be a stadium. The lighting is dramatic, highlighting the player's jersey and the contours of his body.

**A copa do mundo  
Se você quiser a**



**é nossa.  
sua, vá comprar.**



- Fifa 98:  
a caminho da copa.  
Cartucho para  
N64 e SNES.
- 172 equipes.
  - Estatísticas de  
mais de 4500  
jogadores.
  - 16 estádios  
internacionais.
  - Realismo intenso.

**Nintendo**  
by **gradiente**

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

©1997 Electronic Arts. EA SPORTS e logo EA SPORTS são marcas registradas ou comerciais da Electronic Arts. Todos os direitos reservados. FIFA 98 a caminho da Copa é um produto licenciado da Copa do Mundo 1998 - França. O emblema France 98 e o Mascote oficial são marcas registradas e direitos autorais da ISL. ©1997 FIFA. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Nintendo 64 e o logo "N" 3D são marcas registradas da Nintendo of America Inc. 1996 Nintendo of America Inc.

# SUPER GAMEPOWER



## JOGOS DESTA EDIÇÃO

<b>NINTENDO 64</b>	
Bombberman Hero	16
Dual Heroes	20
Fighters Destiny	18
Hyper Olympic in Nagano	41
Turok 2	14
Yoshi's Story	50
<b>SATURN</b>	
DJ Wars	23
Grandia	21
Pocket Fighter	17
Real Bout Special	22
Side Pocket 3	39
Vampire Savior	17
Zap! Snowboarding Trix '98	40
<b>P.STATION</b>	
Chocobo's Mystery Dungeon	31
Crash Bandicoot 2	56
Cyberbots	27
Dark Messiah	15
Dead or Alive	14
Duke Nukem: Time to Kill	12
Front Mission Alternative	26
Gran Turismo	42
Hyper Olympic in Nagano	41
Klonoa	28
Midnight Run	39
Need for Speed III	13
Pocket Fighter	17
Resident Evil 2	24
Rockman Dash	30
Samurai Shodown IV Special	27
The Adventures of Jersey Devil	16
The King of Fighters - Kyo	15
Theme Hospital	16
WarGames	13
Winning Eleven 3	38
Zap! Snowboarding Trix '98	40
<b>SNES</b>	
Rockman & Forte	15
Space Invaders	32
<b>MEGA</b>	
Strider	64
<b>ARCADE</b>	
Marvel vs. Capcom	34
The Last Blade	36
<b>PC CD</b>	
F/A-18 Korea	63
Quake II	62
WarGames	13

Ilustração de Capa: ROKO



**CANDIDATO A GAME DO ANO**  
Resident Evil 2, do P.Station, é quase perfeito (pág. 24)



**UM BICHO DAS ARÁBIAS**  
Ação e gráficos de primeira em Klonoa, outro do P.Station (pág. 28)



**NOVO HIT COMBO**  
Mais um jogo de arrepiar da série versus, Marvel Vs. Capcom, chega para arcade (pág. 34)



**SOM NA CAIXA!**  
Mostre que você tem música nas veias em DJ Wars (Saturn, pág. 23)

**CIRCUITO ABERTO 10**

Terra Encantada e a febre dos parques

**PRÉ-ESTRÉIA 12**  
DarkStalkers 3 no Saturn e Duke Nukem no P.Station

**GOLPE FINAL 36**

100 golpes do campeão The Last Blade

**ESPORTE TOTAL 38**

A bola rola redonda em Winning Eleven 3

**SUPERGP DICAS 44**

Show de truques para S. Francisco Rush

**DETONADOS 50**  
Muita aventura e ação em Yoshi's Story e Crash Bandicoot 2

**COMPUTER ZONE 62**

Quake II inaugura nova era 3D no PC

**FLASHBACK 64**

Lembra do Mega? Ele comparece com Strider, game de ação

**SUPER  
GP  
CARTAS**

**BILL  
GAMES**

**U**au! Fim de férias e Carnaval, é hora de voltar à vida normal. Depois dessas rimas ricas, nada melhor do que um bom arcade para esquentar os dedos. Se for um arcade de primeira, então, como Marvel Vs. Capcom, aí a coisa pega. Mas a SGP deste mês traz muito mais do que isso: os golpes de The Last Blade, a ação nervosa de Resident Evil 2, a conversão beleza de Real Bout Special para o Saturn, a sessão nostalgia de Space Invaders no SNes e.....ufa! Bom, não é só isso

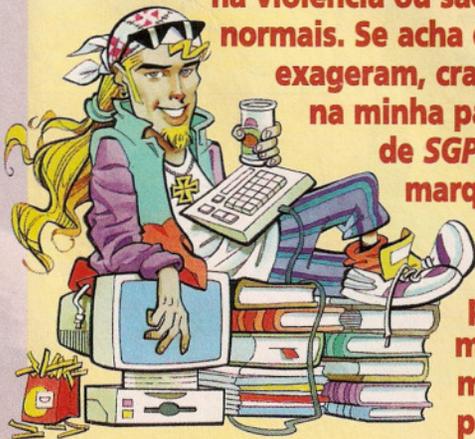


mesmo, tem mais uma pancada de jogos. Vamos ficar só com os detonados: Yoshi's Story e Crash Bandicoot 2, dois games pra fazer nenhum de ação botar defeito. E tem um Circuito Aberto especial com os novos parques de diversões que chegaram e estão por chegar por aí. Agora, o Chefe aqui vai torrar umas fichinhas no arcade ali da esquina.

**O CHEFE**

**J**ogadores e jogadoras, tempo vai tempo vem, e o assunto sempre volta à tona. Os videogames são violentos demais? Eles deixam a cabeça de jovens e crianças habituadas em excesso à violência? Essas e outras questões estão sempre presentes quando os adultos analisam os adolescentes contemporâneos. Mas, *man*, e o que você, que está envolvido nisso até o pescoço, pensa? Eis a questão: *you*, maníaco dos games, acha que os jogos de maneira geral exageram na violência ou são normais. Se acha que

exageram, crave um sim na minha página do site de SGP. Se não, marque um não, óbvio. E aproveite para mandar um e-mail sobre isso para o gringo.



## **AKIRA AGORA**

Não tem jeito: este mês eu tenho de começar falando algo que tem a ver só com os assinantes de SGP. O pessoal, que paga adiantado por sua revista de games, acabou recebendo atrasado o encarte com o Gibi do Chefe, que acompanhou a edição de fevereiro. A gráfica, que caprichou tanto na impressão, pisou no tomate e esqueceu de grampear o gibi nas revistas dos assinantes. O pessoal da editora correu atrás do erro, mas o assinante não merece passar por esse tipo de coisa. Bom,

falando nas matérias, o Golpe Final saiu com dois erros no quadro de comandos gerais: sem arma, o chute esquerdo se aciona com o botão X. Com arma, o chute é com X.



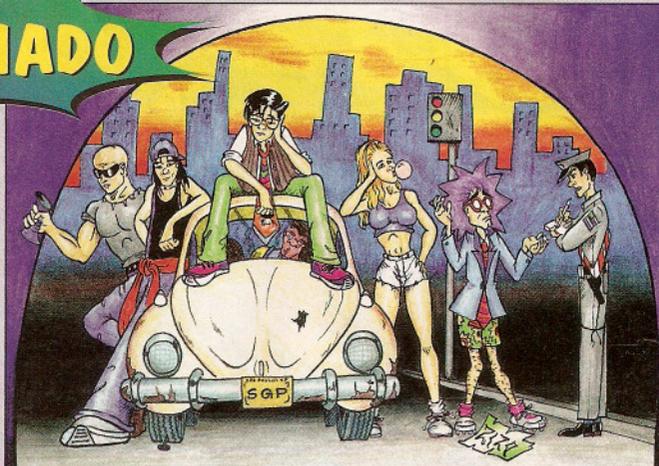
# ARTE NO ENVELOPE

O mineirinho Eber Queiroz providenciou um Fusca bala para transportar toda a galera da redação. Ele ganhou um prêmio e o Chefe ganhou uma multa por dirigir a 10 km/h

## PREMIADO



*Não, Mario Bros não virou peça de jogo de xadrez. Esse é o novo piso do castelo da Princesa Peach, que deve estar metida em encrenca. O desenho é de Aparecido dos Santos, de Mogi das Cruzes, SP*



*O Chefe odiou o desenho, mas odiou mais ainda a piadinha que o Eber Queiroz, de Lagoa Santa, MG, contava na carta. De acordo com a anedota, o Chefe é tão bom motorista que, quando viu a placa PARE, pediu ímpare*



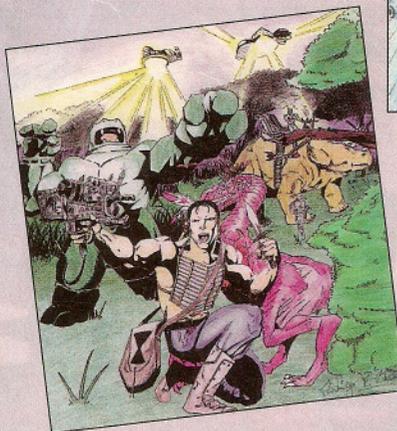
*Wolverine e os mutantes de X-Men posaram para Max dos Santos, de São Paulo, SP. Observação da Marjô: Wolverine poderia ao menos ter feito a barba*

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

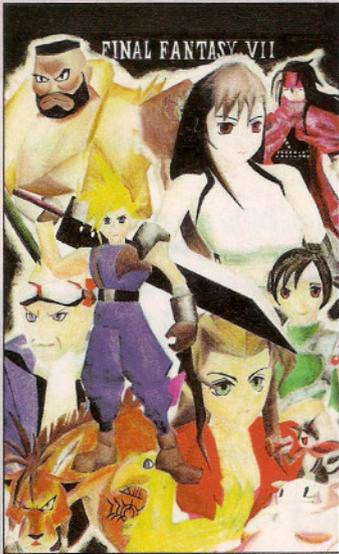
*O Eduardo Martins, do Rio de Janeiro, RJ, captou a essência da personalidade do Chefe numa obra de arte que hoje enfeita a parede da redação*



*Robson Silva de Neto de São Miguel Paulista, SP, caprichou na canetinha e no lápis de cor. A recompensa está aí, continue caprichando!*



*Turok, o caçador de dinossauros do Nintendo 64, procura seu próximo alvo no desenho repleto de animais em extinção feito por Rodrigo Bedore, de Itibaia, SP*



**Fernando Massanet, de Ribeirão Preto, SP, fez Peter Parker, mais conhecido como Homem Aranha, voar entre os arranha-céus da cidade**



**O mineiro Sérgio da Silva, de Varginha, não tem videogame, mas**

**compra sempre revistas de games e é fissurado por jogos de RPG. Dá para ver que Final Fantasy VII é seu preferido**

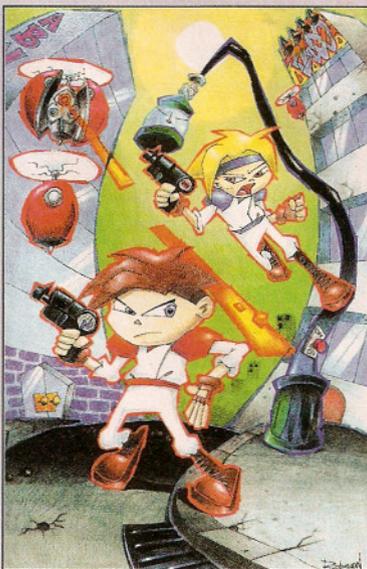


**Sub-Zero, estrela de Mortal Kombat Mythologies, teve de dividir o espaço no desenho com os vilões de Out World. A galera ficou meio apertadinha, mas, no fim, todos se encaixaram no envelope do Fábio Vessoni, de Borborema, SP**

**Resident Evil não seria o mesmo sem ela. Com certeza Márcio Yagui, de São Paulo, SP, concorda com isso e vai sentir muita falta dela em Resident Evil 2. Não fique triste, Márcio, há substitutas**



**MegaMan, ou RockMan no Japão, mostra o que um baixinho irritado pode fazer quando empunha uma arma laser. O desenho é de Isaac de Miranda, paulista de Mogi das Cruzes**



**Max se prepara para mais uma de suas diabruras no desenho de Robson Fernandes de Oliveira, de Mauá, SP**

**Diego Recalde, do Rio de Janeiro, RJ, ameaçou mostrar ao Chefe o que é um leitor revoltado, caso seu desenho não fosse escolhido. O Chefe não quis nem ver o desenho, mas a galera da redação votou e aí está a obra**



**Sidnei Paschoal Braga, de São Paulo, SP, caprichou nas formas da Psylocke e, de quebra, colocou-a numa cama King Size. Será que cabe mais um?**



# SUPER GP CARTAS

## Marjorie Responde



Marjô, qual é seu sobrenome? Qual foi o melhor jogo para SNes que você já jogou? Qual a receita para eu ficar bem magrinho como você?

Sérgio Augusto Mamgini  
Matão, SP

**MB: Nossa, Sérginho, quanta pergunta! Meu sobrenome, como o dos nobres, é gigante. Por isso e por gostar muito do Mario, adotei o sobrenome Bros. Acho que F-Zero é o melhor game para SNes. Pra ficar magrinho, jogue bola e ande de bicicleta.**

Querida Marjorie, sou um fã cheio de dúvidas. Há jogos de corrida tipo Out Run para P.Station? O que está acontecendo com a qualidade dos games?

Feruchio de Oliveira  
Colatina, ES

**MB: Feruchito, nada foi lançado no estilo de Out Run. Tente Ridge Racer ou Gran Turismo. Se procura qualidade, dê uma olhadinha em Final Fantasy VII e Klonoa.**

# ROSA SHOCK

Estamos precisando de uma ajuda. Não conseguimos passar da porta do laboratório em Resident Evil. Pelo amor de Deus, qual é login?

Marcela e Marta dos Santos  
Várzea Paulista, SP

**MB: Fiquem calmas, meninas. Digitem JOHN, apertem ENTER; digitem ADA, apertem ENTER; digitem MOLE, apertem ENTER. Não esqueçam de digitar os códigos nesta ordem!**

Outro dia meu irmão foi dormir na casa do meu primo e eu resolvi mexer na estante dele para ver o que tinha de bom. Foi quando encontrei

a SGP e adorei!! Depois de 13 anos de pesquisas, descobri que macacos como meu irmão evoluem!

Dila Guimarães  
Goiânia, GO

**MB: Sim, sim, Dila, alguns deles evoluem. Num ritmo muito mais lento, claro, mas evoluem. Em outros, as únicas coisas que evoluem são o cabelo, a barriga e o mau-humor.**

Quero saber se vocês vão publicar edições especiais com detonados de Tomb Raider 2 e Resident Evil 2.

Patrícia Rocha  
Belo Horizonte, MG

**MB: Pati, o detonado de Tomb Raider 2 foi publicado na edição 47, de fevereiro. Nesta edição você fica com uma palhinha de Resident Evil 2 e, na próxima, confere o detonado.**

www.sgp.com.br  
**sgp na rede**

Estou esperando há um tempão pelo lançamento de X-Men vs. Street Fighter para P.Station. Gostaria de saber se a Capcom vai lançá-lo para o console e se a falta de um cartucho de expansão de memória complicaria muito a conversão. Outra coisinha: Tekken 3 sairá para P.Station?

Sandro Bianchini  
sandrolb@correionet.com.br

**BB: Sandro, X-Men vs. Street foi lançado em fevereiro com algumas mudanças. Não é possível trocar de lutador, mas pode-se usar um especial e emendar com um Hyper Combo. Na verdade, sem o cart de expansão a conversão é praticamente impossível, já**

que é necessário carregar a cada mudança de lutador. O lançamento de Tekken 3 para P.Station está confirmado.

Tenho um Nintendo 64 e gostaria de saber se o uso de fitas piratas pode causar algum dano ao console.

Luiz Gustavo Stofella  
stofella@matrix.com.br

**MK: É pouco provável que uma fita pirata cause algum dano ao aparelho. Contudo, as fitas piratas têm qualidade inferior e ninguém garante seu funcionamento.**

Comprei GoldenEye 007, mas não consigo passar da missão 2. Nem o negócio com o Boris eu consigo!

Fernando  
sephi@hotmail.com

**LM: Siga o Boris até o computador. Ele vai acionar o alarme. Mate-o, vá até o computador e aperte A.**

# SUPER GP RESPONDE

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero e The King of Fighters '97 vão ser lançados para Saturn.

Igor Paniago  
Posse, GO

**MB:** Depois de vencer Wizpig, você pode jogar no último mundo, o Space World. Para isso, você precisa ter conquistado o primeiro lugar em todos os Trophy Racer. Daí, é só ir até uma placa com troféus.

Gostaria de saber os ultra-combos de Orchid, Fulgore e Sabrewolf de Killer Instinct.

Rafael Besen  
Sto. Amaro da Imperatriz, SC

**BB:** Anote, Rafael. Orchid: (C) ← → + soco médio. Combo: (c) → ← + soco forte. Fulgore: → ↓ ↘ → + soco fraco. Thunder: (c) ← → + soco fraco. Sabrewulf: (c) → ← + chute fraco.

Estou enalhado em Final Fantasy VII. Como faço para roubar a Carob Nut do dinossauro que aparece na região ao sul de Bone Village? Também quero saber onde ficam as ilhas Goblins.

Douglas Soares  
Belo Horizonte, MG

**MK:** Para roubar a Carob Nut use a matéria amarela Steal e o comando Steal durante a batalha. A Goblins Island fica na extrema direita do mapa.

Esta é a primeira vez que escrevo para a melhor revista de games do Brasil. Queria saber se Mortal Mombat IV,

**BB:** Contenha seus braços, Igor. Não há previsão de lançamento para Mortal Kombat IV e Mortal Kombat Mythologies. Mas The King of Fighters '97 deve ser lançado em breve.

Olá, pessoal da SGP consegui detonar Diddy Kong Racing: peguei as quatro chaves, abri as quatro portas douradas, ganhei as quatro partes do relógio de ouro, peguei as quatro estátuas, ganhei as quatro partes do medalhão do porco e detonei o último chefe, Wizpig. Onde estão os mundos restantes?

Luiz Carlos Massucatto  
Ocaçu, SP

## CLASSIFICADOS

Vendo um SNes com nove fitas e dois controles.

R\$ 200,00. Tratar com Rafael, (018) 642-1425, Birigui, SP.



(011) 846-9173, São Paulo, SP.

Vendo um Mega Drive III com dois controles e nove fitas. R\$ 190,00. Tratar com

Filipe, (013) 448-4304, Mongaguá, SP.

Vendo um SNes com três controles, nove fitas e um Mario Paint. R\$ 325,00. Ou troco por um P.Station com dois controles e um CD.

Tratar com Rodrigo (015) 562-1609, Itaberá, SP.

Vendo as seguintes fitas para Mega Drive: Sonic, Mortal Kombat 2, Mortal Kombat 3,

Ultimate MK 3. Vendo também dois controles turbo. Tudo por R\$ 200,00.

Tratar com Rafael, (019) 247-4449, Campinas, SP.



Vendo um Neo Geo CD com dois controles e quatro CDs.

R\$ 350,00 (divido em duas vezes). Tratar com Robson, (011) 6110-8877, São Paulo, SP.

Vendo um P.Station com um controle e um CD. R\$ 200,00.

Tratar com Anderson, (011) 7924-0820, Cotia, SP.

Troco um Nintendo 64 com dois controles e uma fita por um P.Station com dois controles, CDs e Memory Card. Ou vendo por R\$ 380,00. Tratar com Zequinha, (011) 7843-7311, São Paulo, SP.

Vendo um Mega Drive com dois controles. Vendo também um SNes. Tratar com Francis, (011) 268-0329, São Paulo, SP.

Vendo um Neo Geo CD com dois controles e um CD. R\$ 250,00.

Tratar com Rafael, (019) 672-2851, Santa Cruz das Palmeiras, SP.



Vendo um Saturn com um controle e seis CDs. R\$ 250,00. Tratar com Conrado,

Vendo um Mega Drive III com dois controles de seis botões e quatro fitas. R\$ 150,00. Tratar com Rafael, (011) 268-5763, São Paulo, SP.

Vendo um SNes com três controles, duas fontes, cinco fitas e duas saídas para TV. R\$ 250,00. Tratar com William, (017) 441-2291, General Salgado, 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



## TERRA DE JOGOS E PARQUES

**Novos fliperamas e parques temáticos acabam com a mesmice da diversão; Terra Encantada abre "meia boca" no Rio de Janeiro**



Fotos: Bel Pedrosa

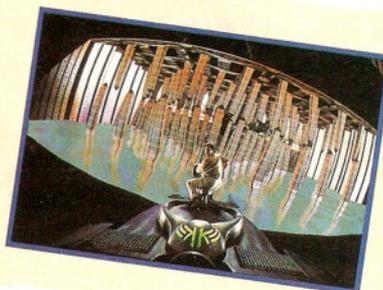
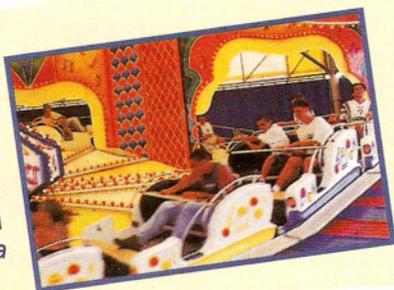
*Cabum: queda a 100 km/h na principal atração do parque carioca*

**D**epois de mais de meia-hora de espera, Gustavo Lisboa se acomoda na cadeira, ajusta a trava de segurança e se prepara para subir. Do alto dos 67 metros da torre do Cabum vê-se a Barra da Tijuca e um pedacinho do mar carioca. Mas lá em cima há pouco tempo e muito medo para apreciar a vista. Quando as cadeiras alcançam o topo, travam. O barulho da trava anuncia a queda a 100 km/h, que dura poucos segundos. Não se ouve gritos no Cabum. Depois da terceira queda, Guilherme explica: "Quando você pensa em gritar, já está no chão", diz ele, ainda tremendo. Entre as 17 atrações em funcionamento do Terra Encantada, o parque inaugurado em dezembro no Rio de Janeiro, o Cabum é a mais procurada. O único brinquedo

páreo para ele é o Monte Makaya, montanha russa campeã mundial em inversões (deixa seus passageiros de ponta-cabeça oito vezes) com uma descida de 37 metros em que pode-se alcançar a velocidade de 80 km/h. O Terra Encantada é apenas o mais recente dos parques que prometem invadir o Brasil, sucedendo os famosos Playcenter e Beto Carrero World (veja textos na página ao lado). Os números são o forte da nova atração carioca. O parque ocupa 300 mil m<sup>2</sup>, o estacionamento tem mais de 4 mil vagas, há 90 lojas e 47 quiosques. Poderia receber até 25 mil pessoas por dia, mas tem mantido a média de 5 mil. A baixa

frequência pode ser explicada: muitas atrações não foram inauguradas e alguns imprevistos aconteceram. A atriz Ísis de Oliveira fraturou duas vértebras no Cabum e o terreno sob um dos brinquedos cedeu. Entre as atrações ainda não inauguradas está a Abissal, uma montanha russa no escuro – nos moldes da Space Mountain, do Magic Kingdom – que será montada dentro do castelo e deve ser aberta no meio do ano. Várias outras atrações estavam previstas para funcionar no final de fevereiro. No final do semestre devem estrear também o Planet Hollywood, o Bar do Zico e o Café dos Artistas – que tem Xuxa como madrinha.

*Terra Encantada: poucos brinquedos funcionando e expectativa de novidades, como o Cinema Imax, com tela de 20 m de altura. À direita, a montanha russa*





*Sports Arcade: procurando um novo conceito de fliperama*

## FLIPERAMAS BUSCAM MODERNIZAÇÃO

**A** exemplo dos parques temáticos, os fliperamas pipocam pelo país. A Sports Arcade, da Romstar – representante da Capcom no

Brasil -, já tem quatro lojas em São Paulo e duas em Curitiba. O forte da rede são os jogos da Capcom, que a Sports Arcade traz um mês antes do lançamento oficial. Além das máquinas de luta, como Mortal Kombat 4 e Marvel vs. Capcom, o Super Shot – jogo de basquete com bola e cesta reais – e o Top Skater – simulador de snowboarding – são os brinquedos mais procurados nas lojas. Até o final do ano devem ser inauguradas mais duas unidades: uma em São Paulo e outra provavelmente no Rio de Janeiro. A Neo Geo também tem seu próprio fliperama, o Neo Geo Park, com três lojas em São Paulo. Cada loja tem cerca de 70 máquinas. Entre elas, as mais procuradas são The King of Fighters '97, The Last Blade e Tekken 3.

## VINHEDO VAI TER DOIS NOVOS PARQUES

**A** onda de parques promete muito para este ano. Em São Paulo, dois novos parques preparam-se para a inauguração. Um deles é o Great Adventure, em Vinhedo, que deve abrir até o final do ano se a obra, embargada em janeiro, não atrasar. O parque temático – empreendimento do Playcenter – terá atrações parecidas com as da Disneylândia. Como a International Street, na entrada do parque, com prédios que representam a cultura de países europeus. Assim como na Disney, cada país terá seu restaurante e shows. Na mesma rua ficará o I Fell Tower, um elevador que cai de 65 metros. O Great Adventure também terá duas montanhas russas: uma ao ar livre, feita de madeira, e outra in-door. Garibaldo e sua turma vão ter uma área de 15 mil m<sup>2</sup>, onde será montada a Vila Sésamo. Também em Vinhedo, está o segundo Wet'n Wild do Brasil. O parque aquático está pronto, mas também foi embargado pela justiça, que espera o relatório de impacto ambiental. Quando abrir suas portas, o Wet'n Wild São Paulo terá 12 atrações espalhadas por 116 mil m<sup>2</sup>. Algumas atrações prometem. No Twister, a primeira queda tem 15 metros de altura. Depois de cair, os visitantes seguem em bóias de 2 pessoas por curvas fechadas e desembocam num piscinão de 265 m<sup>2</sup>. O Kamikaze tem dois toboáguas paralelos com inclinação de quase 50 graus e 18 metros de altura. Num verão desses, água pouca é bobagem.

### Endereços:

Terra Encantada: Av. Ayrton Senna, 2.800, Barra da Tijuca, RJ

Great Adventure: Rodovia dos Bandeirantes, km 72, Vinhedo

Wet'n Wild: Rodovia dos Bandeirantes, km 72, Vinhedo

Sports Arcade: São Paulo - Rua São Bento, 67 - Rua Marconi, 84 - Av. Paulista, 989 - Av. Paulista, 1405.

Curitiba - Rua XV de Novembro, 246 - Shopping Müeller.

Neo Geo Park: Metrô Conceição, Metrô Praça da Árvore e Shopping Chic Tatuapé.

### Preços Terra Encantada

Criança: R\$ 25,00

Senior (acima de 65 anos): R\$ 25,00.

Adulto: R\$ 30,0

Menores de três anos entrada gratuita.

**Noiva Assumida-** Depois de meses negando o namoro, a Sega anunciou a aliança com a Microsoft. A revelação aconteceu na festa de fim de ano que a Sega costuma oferecer aos funcionários japoneses. Shin Okawa, diretor interino da empresa, tomou uns champanhes a mais e acabou contando o segredo em seu discurso. As boas notícias para a Sega não param aí. A Interplay anunciou que vai desenvolver jogos para o Katana. A empresa deve concentrar-se em jogos de esporte e especula-se que o primeiro título seja de beisebol.

**Baratinho-** Ainda não há confirmação oficial, mas as softhouses envolvidas no desenvolvimento de jogos para o 64DD garantem que o periférico deverá custar menos de US\$ 100. De acordo com as softhouses, é possível que o 64DD tenha um preço muito próximo dos preços dos games nos EUA, US\$ 80.

**Ritual-** Seguindo a tradição, a Nintendo planeja lançar The Legend of Zelda: Ocarina of Time em cartuchos dourados. Pode ser só superstição, mas, com isso, a empresa pretende repetir o sucesso do jogo original para Nintendinho.

**A morte de Bond?-** James Bond, o agente secreto inglês a serviço da rainha, não será a estrela de GoldenEye 2, da também inglesa Rare. A softhouse vai usar o mesmo sistema de jogo usado no primeiro game e vai criar um novo personagem para substituir Bond. A decisão foi tomada depois que a MGM comprou os direitos para a produção de um jogo baseado em O Amanhã Nunca Morre.

# PREESTRÉIA

Duke Nukem prepara-se para matar no P.Station. O Saturn entra na briga com dois games da Capcom: Vampire Savior e Pocket Fighter, que também rola no P.Station. No terreno do 64 bits, a Hudson lança o segundo Bomberman

## DUKE NUKEM: TIME TO KILL

N-SPACE  
ação/tiro  
P.STATION

Imagine que você está sentado num bar sossegado e de repente entra um policial com cara de porco para encher o saco. O que você faria? Se você fosse o Duke Nukem, não pensaria duas vezes, faria um buraco na testa dele. Em **Duke Nukem: Time to Kill** você só vai fazer isso o jogo inteiro: meter bala na galera! Desta vez, o pessoal da n-Space acabou com a perspectiva em primeira pessoa,

deixando o jogo com uma cara mais de **Tomb Raider**. O destaque de **Duke Nukem** vai sem

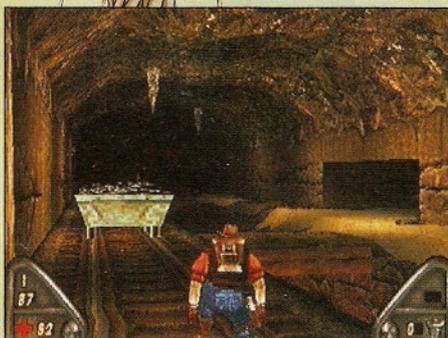
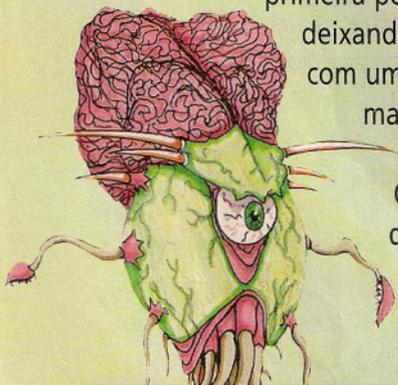


dúvida para os efeitos visuais dos danos que você causa para o inimigo, ou seja: as mortes são espetaculares! Com a mudança da perspectiva, agora o Duke Nukem pode nadar, pular, escalar e escorregar. Para ajudá-lo, ele vai carregar nada menos do que 14 armas. A história do jogo é um pouco chupada do Exterminador do Futuro 2, em que os aliens com cara de porco criam um plano para voltar no tempo em três períodos diferentes. Primeiro eles voltam para Los Angeles no velho



oeste e pegam todo o ouro para que a cidade não exista mais. Em seguida, vão para a época medieval para assassinar um parente distante do Duke. E, para finalizar, vão para a Roma antiga e acabam com toda civilização. **Duke Nukem: Time to Kill** está mais animal do que nunca!

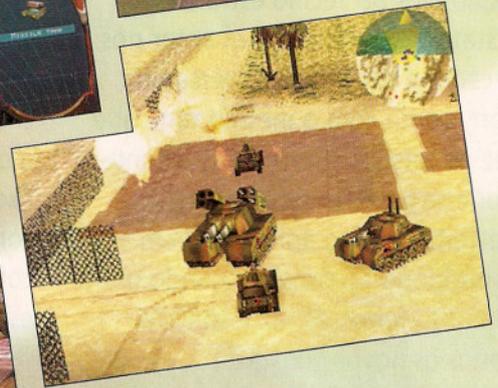
Disponível no 2º semestre de 98





**WARGAMES**  
**MGM INTERACTIVE**  
 estratégia  
**P.STATION/PC**

Baseado no filme de mesmo título, o jogo **WarGames** tem o toque cinematográfico do diretor John Badham. Trata-se de um game de estratégia que se passa no nosso mundo, no presente. Você vai poder controlar as forças humanas ou os inimigos robóticos do WOPR, um



supercomputador gigantesco que, sozinho, pode começar uma guerra nuclear e detonar o mundo todo. Se escolher os humanos, você vai contar com a

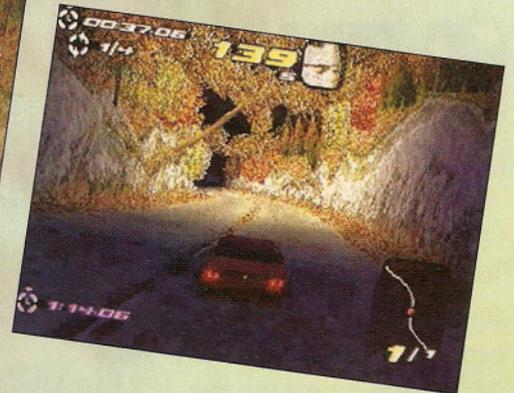
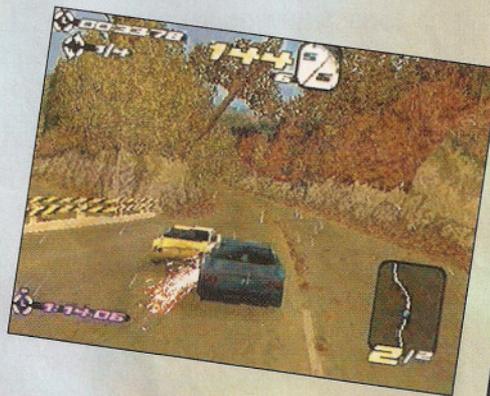
ajuda de helicópteros, tanques, mísseis e alguns hackers para tentar impedir esse mal. Chegou a hora de decidir com qual fim você deseja presentear para a Terra.

*Disponível no 1º semestre de 98*

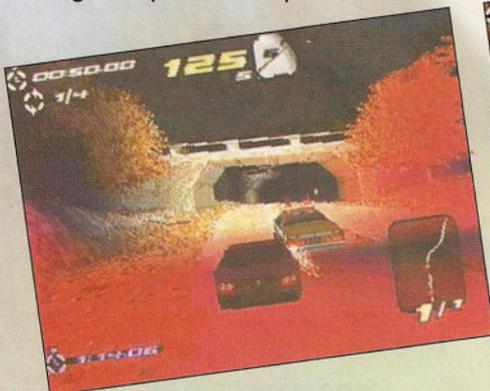


**NEED FOR SPEED III**  
**ELECTRONIC ARTS**  
 corrida/simulador  
**P.STATION**

O destaque da série **Need** sempre foram os carros e em **Need III**, você não vai precisar se preocupar com isso. Desta vez, você vai poder pilotar uma Ferrari 550, uma Lamborghini Countach, um Jaguar XJR-15 e alguns outros. A adrenalina do jogo continua a mil. Você ainda vai fugir de policiais e, para



superar as críticas de **Need II**, a galera da EA melhorou bastante a movimentação. As corridas à noite estão bem feitas,



principalmente quando começam as perseguições dos policiais com as sirenes acesas.

*Disponível em março*

**DEAD OR ALIVE**  
**TECMO**  
 luta  
**P.STATION**

Um dos jogos de luta mais explosivos da Tecmo estréia no P.Station depois de arrebentar nos arcades e no Saturn. A versão da Sony conta com o mesmo time que fez as versões anteriores, portanto pode-se esperar uma conversão perfeita. O jogo aproveita bem a capacidade do console usando muito bem os efeitos de luz e sombra. Todos os novos golpes e roupas da versão para



Saturn também estão aqui, além de novos cenários de combate, exclusivos do P.Station. Tudo isso com apenas 40% dos trabalhos concluídos. O jogo segue o mesmo esquema de **Virtua Fighter** a não

cabeça! São 10 personagens com muita garra. Para eles só há duas opções: viver ou morrer!

Disponível em março



ser pelo botão de Hold. Os golpes de impacto vencem os arremessos, que superam os holds. Estes, por sua vez, detêm os golpes de impacto. Se cair na zona de perigo, é combo na



**TUROK 2**  
**ACCLAIM**  
 ação  
**NINTENDO 64**

Começa a parte 2 das aventuras de Turok. A Acclaim está apenas começando os trabalhos e as expectativas já são grandes. Dessa vez o herói, originário dos quadrinhos, abandonou aquela história de caçar dinossauros e partiu para outra aventura. Os inimigos são criaturas estranhas

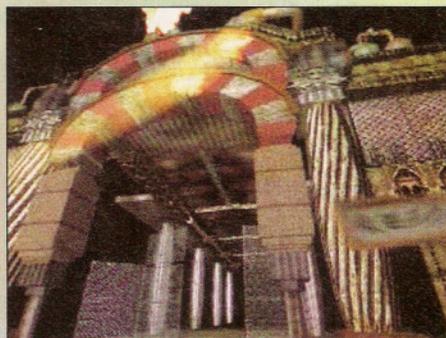


que parecem ter saído de **Quake**. Aguardem por mais novidades sobre o ex-caçador de dinossauros nas próximas edições.

Sem data prevista de lançamento

**DARK  
MESSIAH**  
ALTUS  
adventure  
**P.STATION**

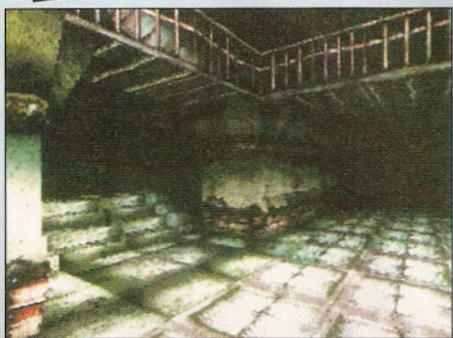
A Atlus, criadora do RPG **Revelations**, sai mais uma vez com um jogo assombroso. O cenário é a Tóquio do fim do século. Contrariando as normas dos jogos de videogame, o seu personagem não sabe um golpe de artes



marciais e nem está armado até os dentes. E necas de poderes especiais. A



única coisa que você pode fazer é fugir. A não ser que encontre alguém disposto a ajudá-lo. Você, o personagem principal foi levado a uma cidade subterrânea pela seita religiosa Círculo Sagrado. O seu objetivo é tentar retornar à superfície. É terror que não acaba mais!



*Sem data prevista de lançamento*

**ROCKMAN &  
FORTE**  
CAPCOM  
ação  
**SNES**

A Capcom continua abastecendo o Super Nintendo com boas novidades. Entre as novas está uma versão da série mais longa e querida do videogame: RockMan. Desta vez, como o título sugere, RockMan e Forte se unem para derrotar o mal. RockMan (MegaMan nos Estados Unidos) possui um tiro mais



concentrado, enquanto Forte pode atirar para qualquer lado. A dupla promete não deixar um inimigo em pé.

*Sem data prevista de lançamento*



**THE KING  
OF FIGHTERS -  
KYO**  
SNK  
adventure  
**P.STATION**



O sucesso da série The King of Fighters foi tanto que a SNK resolveu se aventurar por outros estilos. Desta vez, o jogo é um adventure, no estilo de **Tokimeki Memorial**, um grande sucesso no Japão. Este capítulo tem como personagem principal Kyo Kusanagi. Seu objetivo é conseguir participar do campeonato The King of Fighters e, óbvio, vencer. Tem gente, como Iori Yagami, que vai fazer tudo para você não conseguir isso! Flame neles!

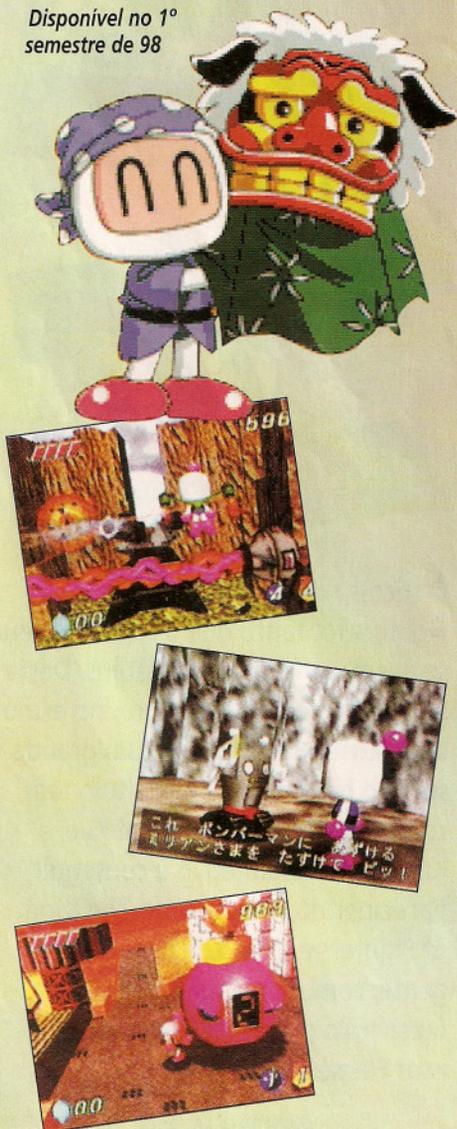
*Disponível em abril*

**BOMBERMAN  
HERO**  
HUDSON  
ação  
NINTENDO 64

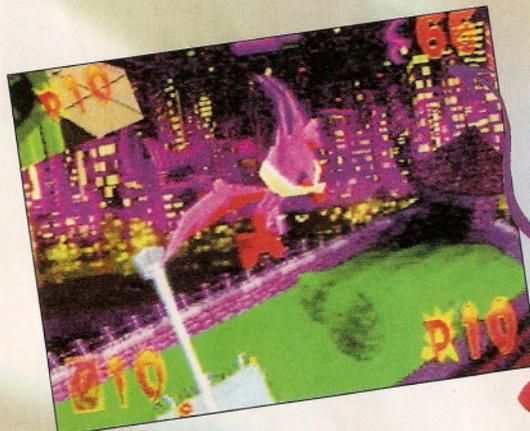


**Bomberman** cada vez mais forte. Desta vez, além de detonar tudo com suas bombas, pode acoplar-se em máquinas e transformar-se em helicópteros e submarinos. São quatro tipos de maquinarias. Nesta aventura os robôs devem salvar a princesa Mirian das garras do malvado Império. É o Bomberman mudando de cara no Nintendo 64.

Disponível no 1º semestre de 98



**THE ADVENTURES  
OF JERSEY DEVIL**  
KONAMI  
ação  
P.STATION



Um novo ser vai agitar o videogame. É Jersey, o novo mascote da Konami. Em suas aventuras, esse demônio metade gato, metade morcego vai passar por mais de 50 fases. O estilo é mais que conhecido: parecido com **Mario 64**. Jersey tem esse nome porque é muito visto



no estado de New Jersey, Estados Unidos. Jersey Town está prestes a ser invadida pelo maligno Dr. Knarf. Além da ação tradicional - como correr e pular - o demônio também pode flutuar. Para passar de fase é necessário recolher as letras K, N A, R e F e, a partir delas, formar uma chave.

Disponível em março



**THEME  
HOSPITAL**  
ELECTRONIC ARTS  
ação/estratégia  
P.STATION

Chegando ao P.Station depois de aterrisar no PC, **Theme Hospital** vai colocá-lo no comando da correria de um hospital lotado de pacientes. Além de ajudar a curar a galera, você vai ter de coordenar toda a equipe de médicos e enfermeiros, tendo às vezes de contratar gente, mudar não sei quem de lugar etc. Enquanto você



tenta passar por este teste de sobrevivência, sua fama vai crescendo junto com o seu hospital. Só não vá acabar mal junto com os pacientes.

Disponível em março



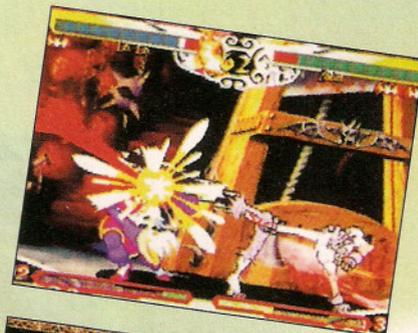
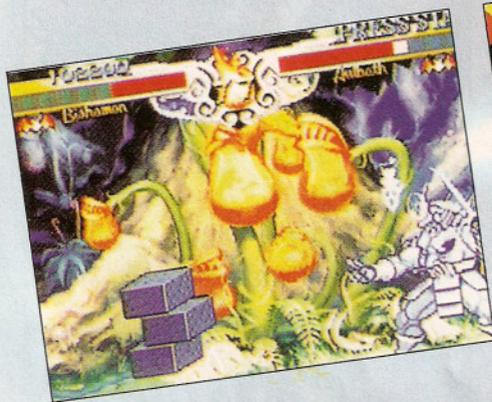
# VAMPIRE SAVIOR

**CAPCOM**  
ação  
**SATURN**

O sucesso dos arcades vai chegar ao Saturn. **Vampire Savior** (**DarkStalkers - Jedah's Damnation** nos EUA) traz os monstros mais esquisitos da Capcom. Quatro novatos se juntam aos **DarkStalkers**: Jedah, Q-Bee, B. B. Hood e Lilith. Além deles, na versão Saturn, há três novos



personagens vindos de outros jogos da série: o demônio-humano Donovan, o robô Huitzil e a super criatura Pyron.



O movimento desses lutadores deve ser baseado em **Vampire Savior 2**, do arcade. Além disso, especula-se que o game possa ser jogado com as regras de **Vampire Savior 2** ou de **Vampire Hunter 2**.

Disponível no 1º semestre de 98



# POCKET FIGHTER

**CAPCOM**  
luta  
**SATURN**  
**P.STATION**

Conhecido como **Super Gem Fighter Mini Mix** nos EUA e Brasil, este título da Capcom vai empolgar a todos. Lutadores de vários jogos da empresa se reuniram para um tira-teima. São eles: Ryu, Ken, Akuma, Dan,



Sakura, Chun Li e Zangief, de **Street Fighter Zero 2**; Ibuki, de **Street Fighter III**; Morrigan, Hsien Ko e Felicia, de **DarkStalkers**; e Tabatha, de **Red**

**Alert**. Apesar da aparência SD (super deformer), há golpes de tudo quanto é tipo. Tem flash combo, mighty combo, guard crash e especiais. Se pegar as gemas, os golpes correspondentes



vão ficar mais fortes. Outro título, assim como **Vampire Savior**, que usará o cartucho de 4 Mega, no Saturn. Portanto, espere por coisa boa!

Sem data prevista de lançamento



Da GamePro

**Fighters' Destiny** é um jogo difícil de se classificar. Ao mesmo tempo em que você pode dar diversos combos, arremessos e contra-ataques, você também pode aplicar chaves e agarrar os oponentes como em luta-livre. Com tanta variedade de golpes, as lutas são decididas pela qualidade de seus golpes. Por exemplo, um arremesso vale dois pontos, já um golpe especial vale quatro pontos e assim por diante até chegar no máximo de sete pontos. Graficamente,

# Fighters' Destiny



**DICA:** você não pode emendar combos com arremessos como em Tekken 2, mas pode dar um combo e imediatamente começar outro

**Fighters' Destiny** não é nenhuma oitava maravilha. Ele está na média

dos jogos para N64, como **Killer Instinct Gold**. Os cenários são fracos. Os controles, assim como em quase todos os jogos de luta, são extremamente rápidos: um errinho e você já está dando outro golpe. A prática é o melhor remédio.

**Fighters' Destiny** é mais um jogo de luta, só que com uma ótima variedade de estilos de luta e diversos golpes bem diferentes. Vale a pena conferir!

*fin*



**DICA:** quando você for arremessado, aperte seus botões de arremesso para dar um contra-ataque. Mas tome cuidado, se o contra-ataque não entrar, você vai ser massacrado com um combo



## FIGHTERS DESTINY

2 Jogadores

NINTENDO 64

OCEAN

luta

FUN FACTOR

5

GRÁFICO

4

SOM

4

CONTROLE

4

ORIGINALIDADE

3



**DICA:** quando enfrentar os Jokers no modo Training, fique longe da extremidade do ringue. Ele são bem espertos, por isso ataque com golpes especiais



**DICA:** quando um lutador estiver na condição Piyori, com estrelinhas em volta da cabeça, dê um golpe especial para acabar com a luta



**DICA:** no modo Practice, "Aerial" significa juggle combos. Quando pegar a manha desses combos, não vai ter pário para você

**DICA:** se você sair do ringue, a luta não acaba. Deixe o oponente chegar perto e aperte simultaneamente A e B para agarrá-lo e jogá-lo para fora



**SUPER**  
**GAMEPOWER** apresenta:

# II OSCAR DO VIDEOGAME

*SuperGamePower*, a academia do videogame, bisa o sucesso de 97. Desta vez, você e os críticos vão eleger os melhores. Mande seu voto!

**P**ara participar, basta preencher e enviar o cupom abaixo para a redação de SuperGamePower (rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, São Paulo, SP), em nome de "II Oscar do Videogame". Se você preferir, tire uma cópia do cupom. Vamos eleger os melhores jogos e personagens do videogame no ano de 97, na opinião dos críticos e dos leitores de SGP. Pense direitinho, elabore sua lista e mande para nós até o dia 27 de março. Na edição do 4º aniversário da revista, em maio, publicaremos a relação dos vencedores de críticos e leitores. Melhor que isso, só se fosse em Hollywood!

**MELHOR JOGO DO ANO:**

**GAME MAIS ORIGINAL:**

**MELHOR FIGURINO:**

**MELHOR ROTEIRO:**

**O PERSONAGEM MAIS ESQUISITO:**

**A MAIS SENSUAL:**

**O BOM DE BRIGA:**

**O BOM DE BOLA:**

**O GOSTOSÃO:**

**O MELHOR VILÃO:**

**O TRAPALHÃO:**

**A MAIS FEIA:**

 CORTE AQUI

**DICA:** com Gai, use o ↓ + soco + chute para erguer o inimigo. Depois, recepcione-o com um combo qualquer



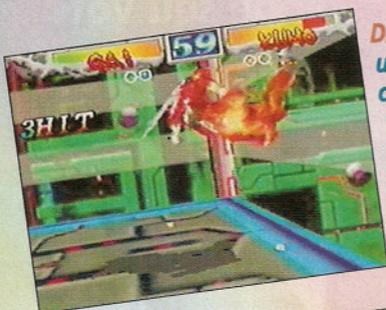
Por Baby Betinho

Tá todo mundo ficando meio quadrado. **Dual Heroes**, novo game de porrada para o Nintendo 64, segue o estilo de **Mace: The Dark Age** e **Dark Rift**, lançados no ano passado, caindo de cabeça nos polígonos. Na hora de jogar, no entanto, a coisa pega mais para o lado de **Virtua**

## DUAL HEROES

**Fighter**, com ring outs e o caramba a quatro. O resultado é que ficou meio longe do clássico da Sega. Mesmo assim, **Dual Heroes** traz algumas novidades.

Você pode ficar mais forte se fizer uma concentração especial. Um lance meio Zen, para uns caras como o Kamikaze saírem dando pancada. Outra novidade é que, usando o botão de defesa com o direcional você pode sair pulando ou dando estrelas. Mas não se empolgue muito, o game é apenas mediano.



**DICA:** com Gai, use o → + chute, chute, ↑ + chute e faça uma sequência de 4 hits



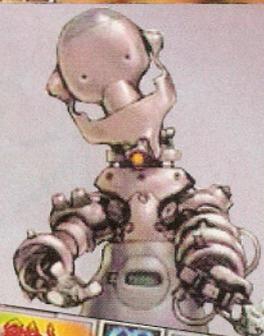
**DICA:** derrubou o inimigo? Então use soco + defesa ou soco + chute para mandar um golpe de chão



**DICA:** quando o ringue não tiver parede encurrele o adversário, mande uma sequência de golpes e empurre-o para fora



**DICA:** contra oponentes leves use um → + chute, chute. Depois mande mais dois chutes e jogue-os longe



**DICA:** com ↑ + soco, soco, chute, soco você faz um combo que arremessa o oponente. Faça um desses novamente e emende outro combo



**DICA:** apertando defesa três vezes (segure o botão na terceira) você acumula força. Depois de um tempo você se transforma e fica mais forte

### DUAL HEROES

2 Jogadores **NINTENDO 64**  
8 Lutadores HUDSON  
Memory Pack **Luta**

**FUN FACTOR**

**3**

GRÁFICO 3

SOM 3

CONTROLE 4

ORIGINALIDADE 4



# GRANDIA



Por Marcelo Kamikaze

O sonho de Justin é ser um grande aventureiro como foram seu pai e seu avô. Em **Grandia** o sonho se torna realidade. Tudo começa com a pedra dos espíritos, desencavada pelo pai de Justin. A tal pedra

## Cidade de Palm

Pegue dois itens: um está perto da ponte e o outro está no porto. Mostre-os a Gunts, que está na ponte junto com seus comparsas. Fale com ele e acione todas as opções. Perto do bar, fale com Tents e acione a opção de baixo. Ache a chave perto do corredor de água. Vá para a casa de Gunts e use a chave no baú. Passe pela ponte onde Gunts estava e siga para sua casa (tem um tapete em forma de concha). Faça um jantar e fale com todos. Agora vá para o museu, perto da estação de trem, e encontre o diretor. Mexa na estátua e torne a falar com o diretor. Saia da cidade e siga para a rua Marna.

### GRANDIA

1 Jogador  
Bateria

SATURN  
GAME ARTS  
RPG

FUN  
FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

**DICA:** os mapas são complicados. Portanto, use o botão X e acione os mapas. Nas cavernas você só poderá fazer isso em alguns pontos



**DICA:** nesses pontos você pode salvar, recuperar energia e pegar pistas, na ordem

despertou uma garota misteriosa que diz para ele ir até Alento. Justin resolve seguir seu destino. **Grandia** é um RPG tradicional, mas com batalhas muito interessantes.

**DICA:** tente pegar os inimigos quando ainda não estiverem piscando.



Assim você faz um ataque surpresa

Existem dois tipos de ataque: combo - ataca várias vezes - e crítico - um único golpe. Apesar de ser um golpe único, o golpe crítico retarda a ação do inimigo. Se o seu ataque atingir o

## Ruínas de Salt

Atravessando Marna você chega em Salt. Mostre a carta para o guarda e encontre as três comandantes do exército Garlair. Entre nas ruínas, pegue todos os itens e vá para a pedra com a forma de



um rosto. A jóia vai brilhar e você vai poder seguir em frente. Na bifurcação, siga para um dos lados e aperte o botão até surgir uma passagem. Dentro dela, aperte o botão para ir para a sala de projeção. Fale com a menina e encontre o general Müllren. Dê no pé e enfrente Rock Bird. Saia das ruínas.

## Para as Minas Reck

Volte para sua casa e fale durante o jantar. Vá até o porto e fale com todos. Siga para o bar e pergunte sobre a chave. Ela está com o carinho do porto. À noite, vá para o bar. Fale com todos e troque uma idéia com a dona do bar. Receba um item dela. Volte para sua casa, durma e pegue o trem no dia seguinte. Vá para a casa de Jim e entregue a carteira. Vá para as minas e derrote Orc King. Depois da fuga, receba o passe do navio. Durma em sua casa e siga para o porto.



seus movimentos e vença fácil esse chefe

**ROCK BIRD:** use os critical (segunda opção para direita) para retardar

**ORC KING:** derrote rapidamente os Orcs normais e depois mande critical no chefe. Não se esqueça de recuperar a energia

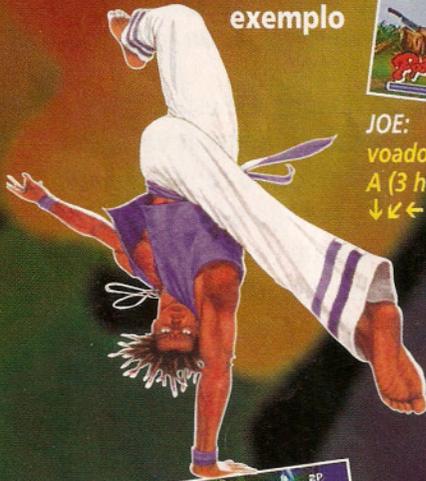


# SATURN



Por Baby Betinho

Mais um show de pauladas promovido pela SNK no Saturn. O game da vez é *Real Bout Fatal Fury Special*. Depois da morte de Geese Howard, Wolfgang Krauser - seu irmão por parte de pai - assume o lugar do chefe. Com ele voltam outros lutadores de versões anteriores de *Fatal Fury*, como Tung Fu Rue e Ching Shinzan. A exemplo



# Real Bout FATAL FURY SPECIAL



da conversão de *The King of Fighters* para Saturn, *Real Bout* tem som e jogabilidade sem igual. Há 29 lutadores, todos prontos para a briga. Não



**GEESE:** voadora com C. No chão B, B, → + C, ← + C e (c) ← + C e ↓ + C (golpe de chão)

é possível escolher português como opção de língua no game. Não que faça diferença: não há nada melhor que boas pancadas para transmitir uma mensagem. *fin*



**JOE:** voadora com C. No chão ← + A (3 hits), C, C, Ce → ↓ + C, ↓ ← + B



**MAI:** voadora com C. No chão A agachado (até 4 vezes), B, → + C, ← + C e ↓ ← + C (4 vezes)



**KIM:** voadora com C. No chão B, B, → + C, ← + C e ↓ ← + C ou ↓ ← ← + C (com P. Power)

REAL BOUT SPECIAL	
1/2 Jogadores	<b>SATURN</b>
Bateria	SNK
	luta
<b>FUN FACTOR</b>	
<b>5</b>	
<b>GRÁFICO</b>	5
<b>SOM</b>	4
<b>CONTROLE</b>	5
<b>ORIGINALIDADE</b>	3



**BILLY:** voadora com C. No chão A, C (4 hits), (c) ← + A, ← + C (queima), ↓ + C (golpe de chão)



**TERRY:** comece com uma voadora

com C. No chão B, B, → + C, ← + C, ← + A e (c) ↓ + A



**BILLY EX:** C de longe, A agachado, C (4 hits) e (c) ← + A ou → ↓ + C (P. Power)



**ANDY:** voadora com C. No chão A agachado (até 4 vezes), B, → + C, ← + C e golpe especial ou fatal (menos o Shouryuudan - → ↓ + C)



**BLUE MARY:** voadora com C. No chão B, B, → + C, (c) ← + B, ← + B

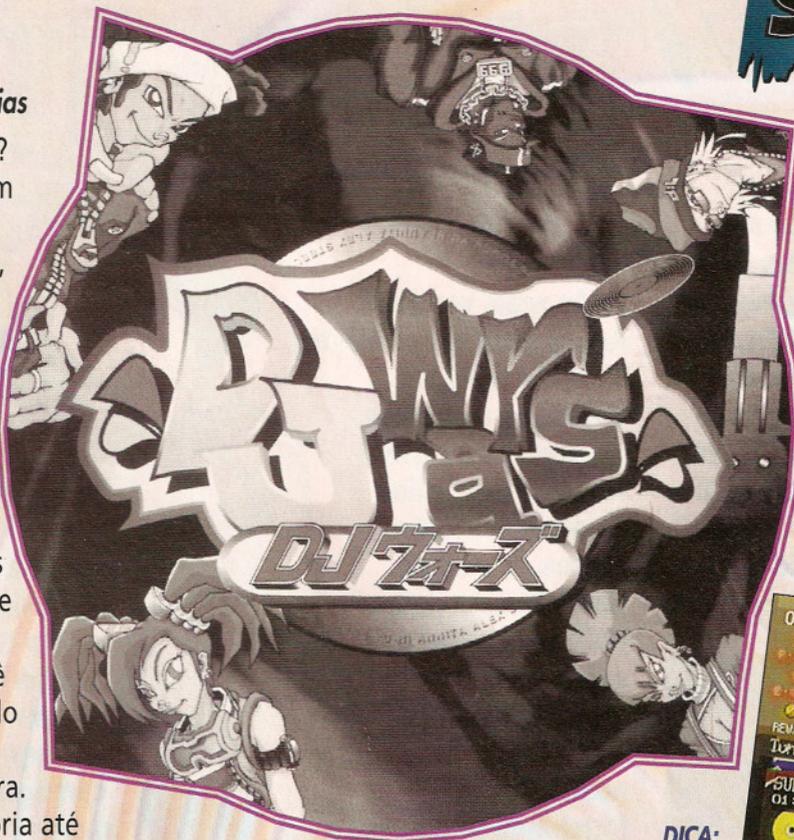
**DICA:** para usar os personagens EX, confirme o lutador (a) pressionando os botões B e C. Funciona para Andy, Blue Mary, Billy Kane e Tung Fu Rue





Por Lord Mathias

Seu sonho é ser DJ? Então entre de cabeça em **DJ Wars**, o game de estréia da empresa Spike, que já começa detonando na originalidade. O estilo de jogo foi inaugurado por **PaRappa the Rapper**, do P.Station, em que você tocava uns raps muito loucos. Os DJs Steel, Yu-Hi, Alex, Touru e Annita lutam para ser os melhores da cidade. Você começa a história atuando só no seu bairro, numa casa noturna muito fuleira. Aí você vai fazendo história até chegar ao concurso da cidade. **DJ Wars** é bem real. É bom estudar as técnicas usadas pelos DJs de verdade



# SATURN

para se dar bem. Infelizmente o som que vem no CD não é dos melhores mas você pode usar seu CD de música. Os controles são completos e vai ter que ralar muito para oferecer o melhor som para a galera. Som na caixa, mano DJ!

*fim*

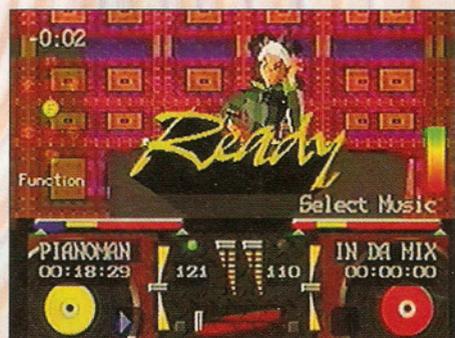


**DICA:** se estiver empolgando a galera, o dono da casa vai dar mais tempo para você detonar no som



**DICA:** use e abuse das técnicas para levar a galera ao delírio. Toque as músicas da moda. Use os efeitos no tempo certo. A palavra "Cool!" aparece se fizer certinho

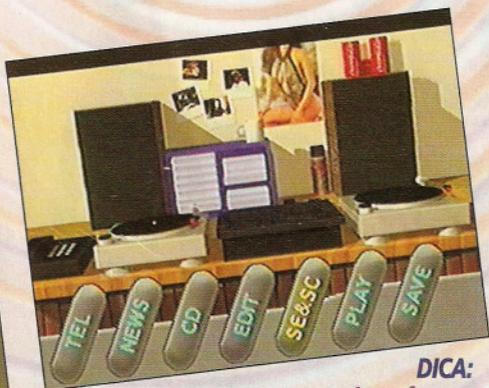
**DICA:** veja os comandos. **Music select:** troca a música. **Pitch controller:** muda o BPM. **Volume control:** muda o volume. **Function:** toca efeitos/scratches. **Effect Settings:** troca o efeito sonoro. **Scratch Setting:** troca o scratch. **FF/REW:** avança/retrocede o play



**DICA:** o botão A prepara o play; o B permite conferir o som com um fone; o C troca de mesa. O Z toca o CD e o Y pára. Com o L e R você controla o volume entre os plays



**DICA:** no começo você só atua na região onde mora e em uma danceteria. Com o sucesso, as outras casas também vão abrir suas portas para você tocar



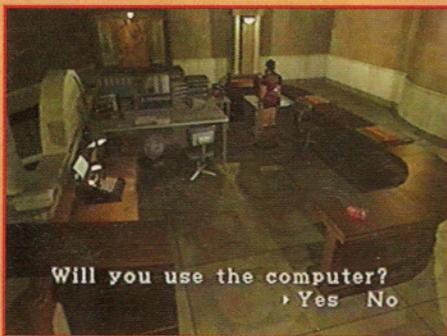
**DICA:** na sua casa você confere as mensagens, lê as notícias e a parada de sucessos. Também escolhe CDs para tocar e o ponto das mixagens. Em SE & SC você escolhe três efeitos e scratches. Também tem um estúdio para treinar e salvar sua jogada

DJ WARS	
1 Jogador	<b>SATURN</b>
	SPIKE
	simulação
<b>FUN FACTOR</b>	
<b>GRÁFICO</b>	4
<b>SOM</b>	4
<b>CONTROLE</b>	4
<b>ORIGINALIDADE</b>	4



Por Marcelo Kamikaze

Uma das sequências mais aguardadas de todos os tempos chega ao P.Station. *Resident Evil 2* está maior, mais violento e melhor que o primeiro. O jogo rola em Raccoon City, que está lotada de zumbis. Mas a maior parte da ação se dá na delegacia e no porão da fábrica de produtos químicos. Os inimigos



**DICA 1:** após receber o cartão do policial, use-o neste computador para destrancar as duas portas deste hall

# RESIDENT EVIL 2

estão mais variados. Agora você vai enfrentar, além de zumbis e cachorros mutantes, plantas que cospem veneno, crocodilos gigantes e muitos outros. O arsenal também está animal. Você vai contar com espingardas, lança-chamas, bazucas, metralhadoras, e outras novidades. A jogabilidade é quase a mesma da primeira versão. Você poderá escolher entre os conhecidos Claire e Leon, e terá de resolver quebra-cabeças diferentes para cada um na sequência certa, abrir



portas e tentar sobreviver. Os detalhes estão demais. Se ficar muito ferido, você começa a cambalear. O mesmo rola com os inimigos. *RE 2* bate todas as expectativas. Assim que começar a jogar, você não vai querer parar mais.



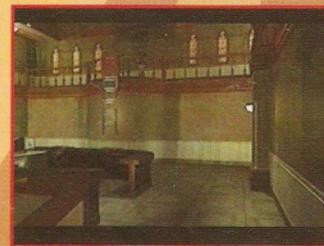
**DICA 3:** na sala de controle há um lançador dentro do armário



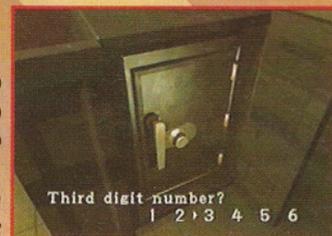
RESIDENT EVIL 2	
1 Jogador Memory Card	P.STATION CAPCOM ação
<b>FUN FACTOR</b> <b>5</b>	GRÁFICO 5
	SOM 5
	CONTROLE 5
	ORIGINALIDADE 5



**DICA 2:** contra este monstro, use a arma que você pegou do dono na loja. Tome cuidado com ele, pois às vezes seu ataque é muito forte



**DICA 4:** use a escada de incêndio para cortar caminho



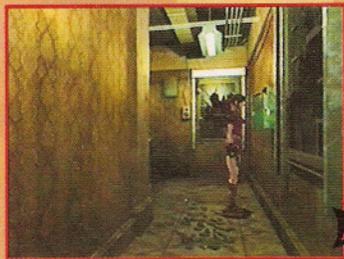
**DICA 5:** o código deste cofre é 2-2-3-6. Vale para os dois CDs



**DICA 6:** combine o explosivo com o detonador e coloque-os na porta quebrada ao lado do helicóptero



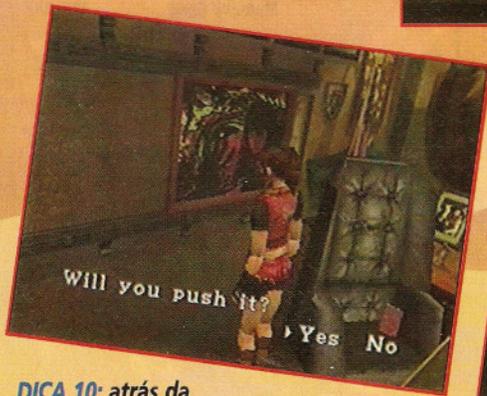
**DICA 8:** com Sherryl, empurre as caixas para poder passar, acione o botão e pegue a chave nesta prateleira



**DICA 7:** aqui, use o fio na caixa para fechar as janelas. Com isso, os zumbis não vão entrar no prédio



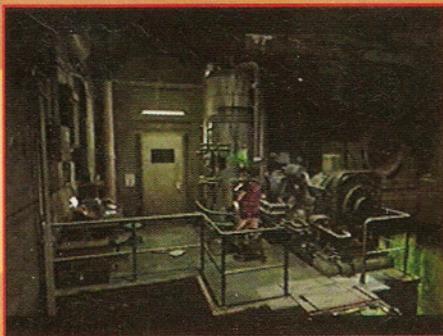
**DICA 9:** no baú perto da escada você encontra a sala onde pode revelar os filmes



**DICA 10:** atrás da cadeira do chefe há um botão para acionar. Coloque as pedras aqui



**DICA 11:** para acabar rápido com este monstro, use o lançador e o ácido como munição. Após destruí-lo, suba pela outra escada



**DICA 12:** neste ponto use a válvula para fazer subir a plataforma. Pegue alguns itens que estão na mesa



**DICA 13:** fique distante desse monstro e use o lançador como arma. Como munição, use o explosivo

**MISSÃO 5:** abra suas duas tropas e pegue os inimigos separadamente. A prioridade são os helicópteros. Use a instrução Local Raid para pegar os inimigos um a um. Camuflagem: Sand Brown

# FRONT MISSION

## alternativa



Por Marcelo Kamikaze

Início do século XXI: a África está um caos. Diante da confusão, a Comunidade Européia resolve meter a colher na sopa africana e lança um projeto que prevê a criação de uma comunidade no continente. Três anos depois, o Zaire, um dos países da África que integram a comunidade, declara independência e adota um novo nome: Zaingo. Tropas são enviadas para o país e entram em cena pela primeira vez robôs de guerra, comandados por humanos. Você joga como o

piloto Earl McCoy e participa de um game que mistura estratégia tradicional com a estratégia em tempo real de **Command & Conquer**. É possível dar instruções para até três grupos, cada um com três robôs. Há vários capítulos e o número de missões depende apenas do seu desempenho nas batalhas.



**MISSÃO 6:** ataque por duas rotas. Programe o Support para pegar o inimigo 6 em 5 minutos. Ande com o Behavior em defensivo e só ataque se estiver pelo menos no mesmo nível de altura. Camuflagem: Caqui

### FRONT MISSION ALTERNATIVE

<b>FUN FACTOR</b> <span style="font-size: 2em; font-weight: bold;">5</span>	1 Jogador	<b>P.STATION</b>
	Memory Card	SQUARE
		estratégia
	<b>GRÁFICO</b>	<b>5</b>
	<b>SOM</b>	<b>4</b>
	<b>CONTROLE</b>	<b>5</b>
	<b>ORIGINALIDADE</b>	<b>4</b>



**MISSÃO 1:** simplesmente destrua os inimigos nessa ordem. A camuflagem é o Olive Green



**MISSÃO 2:** pegue primeiro esse inimigo e espere o de cima vir até você. Quando estiver andando, deixe o Behavior em Defensivo. Camuflagem: Olive Green

**MISSÃO 4:** detone o inimigo 1 e suba na plataforma para pegar os tanques (2) numa posição de vantagem. Camuflagem: Sand Brown



**MISSÃO 3:** dê a volta em sentido horário e pegue os inimigos um a um. Camuflagem: Olive Green



**DICA:** vá em Utility e deixe os comandos em inglês. O resto das mensagens ainda aparecerá em japonês



O Behavior controla os modos ofensivo e defensivo; o Attack Type, ataque concentrado (Local Raid) ou espalhado. O Support permite pegar suprimentos e o Retreat é a retirada estratégica

# P.STATION

# CYBERBOTS



Por Baby Betinho

O P.Station ganha sua versão de **Cyberbots**: igual ao do Saturn, com todos os elementos exclusivos dos videogames domésticos. O console só saiu perdendo nas animações, que rodam melhor no Saturn. O chefe do game é Warlock

e contra ele estão Jim Saotome - que também aparece em **Marvel vs. Capcom** -, Arieta e Pao & Mao, entre outros. Os personagens são muitos e não têm ligação com os robôs. Por isso, se você domina um robô, pode terminar o jogo com qualquer um dos personagens. Agora, fight!

**DICA:** para usar Warlock, termine o jogo com os três últimos personagens. Para ter Zero Gouki, termine sem continues



**DICA:** com Helion, mergulhe com A1 e siga com algum especial



**DICA:** ataque pesado para arrancar o braço do inimigo. Agarrar com →↘↓ + ataque também tira o braço



**DICA:** com Super 8, agarre e mande um Cyber EX (↓↘↘↓↘↘ + ataque)

CYBERBOTS	
2 Jogadores Memory Card	<b>P.STATION</b> CAPCOM luta
<b>FUN FACTOR</b> 4	GRÁFICO 4
	SOM 4
	CONTROLE 5
	ORIGINALIDADE 3



Por Baby Betinho

**Samurai IV** chega atrasado ao P.Station. A conversão está boa e tem elementos exclusivos, como denuncia seu título. A novidade fica por conta de Cham Cham, irmã de Tam Tam, que apareceu em **Samurai Shodown II**. Nesta versão, Amakusa tenta novamente dominar o mundo, usando o corpo de Hazuki, irmã dos ninjas

**DICA:** faça o 14 hit combo com □ + △ e depois → + X, X, ○, ○, □, □, X, ○, □, □, □, □, □, □. Isso completa a barra de raiva



Dando uma pausa e indo em Command List você vê os golpes do jogo

# SAMURAI SHODOWN IV SPECIAL

Kazuki e Sougetsu. Haohmaru, Genjuro, Charlotte e sua turma terão de impedir Amakusa, antes que o seu rival o faça. Para melhorar a jogabilidade, você pode atribuir funções especiais aos botões superiores. Ponto da SNK.

SAMURAI IV SPECIAL	
1/2 Jogadores Memory Card	<b>P.STATION</b> SNK luta
<b>FUN FACTOR</b> 4	GRÁFICO 4
	SOM 4
	CONTROLE 4
	ORIGINALIDADE 4

**DICA:** com a barra cheia tente um fatal. Você pode fazê-lo durante um 14 hit combo e detonar o inimigo



**DICA:** mostre sua raiva (botão R1), agarre o inimigo e mande um Issen (R2) para definir a luta

## KLONOA OF WIND

door to phantomile



Por Marjorie Bros

Klonoa e Ryupo moram num lugar chamado Phantomile. Lá, imaginem só, os sonhos de todas as pessoas são transportados para a Lua. Um belo dia, ou melhor, noite,

Klonoa sonhou com o mal que viria assombrar seu mundo. O sonho, em vez de ir para a Lua, virou realidade. Agora



**DICA:** atire o inimigo no ovo que está no fundo da tela para pegar um dos itens



**DICA:** antes de terminar a primeira fase, ande por cima para pegar os itens que faltam



**DICA:** atire um inimigo nessa pedra para poder passar para o outro lado



**DICA:** Atire o inimigo nas costas do primeiro chefe. Espere ele pular, passe por baixo dele e acerte-o novamente



**DICA:** aqui há dois ovos no fundo da tela. Acertando-os, você vai pegar mais dois itens



**DICA:** acerte o bicho maior e suba nele para poder chegar na plataforma



**DICA:** para pegar a chave dessa porta é só ir até ela e voltar. O selvagem vai dar a chave para você



**DICA:** para derrotar o chefe pegue o inimigo e atire-o no peixe. Faça isso 4 vezes

Klonoa e Ryupo devem deter as forças do mal e devolver a paz a Phantomile. As únicas armas são os próprios inimigos.

Klonoa pode usá-los para alcançar lugares altos, pegar itens e atacar outros inimigos. Orelhudo, Klonoa também pode voar um pouquinho, enquanto Ryupo ajuda no ataque. O jogo lembra bastante **Pandemonium**, principalmente pelas visões de jogo. São seis fases fantásticas: diversão garantida!



fim

### KLONOA OF WIND

1 Jogador  
Memory Card

P.STATION  
NAMCO  
ação

FUN  
FACTOR

5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	5

**VOÇÊ ACHOU O VERÃO MUITO QUENTE?  
ENTÃO DERRETA-SE COM ESTAS OFERTAS.**

**PLAYSTATION**



**2x R\$ 174,50**

**OU 1+9x 44,10**

**GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO\***

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

**AÇÃO:** Resident Evil 2, Tomb Raiders 2, Mega Man X4, Time Crisis c/ Arma [R\$129.90], Resident Evil Dir. Cut, Lost World, Duke Nukem 3D;

**AVENTURA:** Mortal K Mythologies, Nightmare Creatures, Pitfall 3D, Crash Bandicoot 2, Gex 2, Riven: Sequel to Myst;

**ESPORTE:** FIFA WC 98, NBA Live '98, Nagano W Olympics;

**LUTA:** Street Fighter Collection, Marvel Super Heroes, X-Men Children, Street Fighter EX Plus Alpha, Cardinal Syn;

**RPG:** Final Fantasy 7, Wild Arms, Final Fantasy Tactics, Castlevania: SON, Deathtrap Dungeon, Tactics Ogre Battle;

**SIMULAÇÃO:** Need For Speed: V-Rally, Need For Speed 2, Nascar Racing 98, Formula 1: Champ Ed; e muitos outros.

**NOVIDADES PSX**



**R\$ 89,90 cada**

**AVENTURA:** Bloody Roar Rascal

**ESPORTE:** NBA Jam '98

**LUTA:** Dead Or Alive

**RPG:** Breath Of Fire 3

Diablo

Broken Sword

**SIMULAÇÃO:** Newman Haas Racing

Road Rash 3D

San Francisco Rush

**ACESSÓRIOS**

**NG4**

**PSX**

**SAT**

Adaptador RF	R\$ 49,90	Adaptador RF	R\$ 49,90	Adaptador RF	R\$ 49,90
Contr. SharkPad Pro	R\$ 59,90	Cartão Mem. Transp.	R\$ 59,90	Control. Arcade	R\$ 89,90
		Control. Analógico	R\$ 74,90	Control. Básico	R\$ 39,90
		Control. Arcade	R\$ 89,90	Conversor Japonês	R\$ 39,90
		Control. Básico	R\$ 39,90	Game Shark	R\$ 94,90
Control. Arcade	R\$ 89,90	Control. Original	R\$ 69,90		
Control. Mad Katz	R\$ 44,90	Contr. Turbo Transp.	R\$ 59,90		
Game Shark	R\$ 94,90	Game Shark	R\$ 94,90		
Memory Card 1 MB	R\$ 49,90	Mega Memory Card	R\$ 74,90	Memory Card Plus	R\$ 74,90
TremorPak Plus	R\$ 59,90	Pistola Auto-Reload	R\$ 74,90	Pistola Auto-Reload	R\$ 74,90
Volante Mad Katz	R\$ 129,90	Volante Mad Katz	R\$ 129,90	Volante com Pedal	R\$ 129,90

**OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME =  
CONTROLE EXTRA OU CARTÃO DE MEMÓRIA\***

**SATURN**

**2x R\$ 174,50**

**OU 1+9x 44,10**

**INCLUI GRÁTIS:  
3 GAME PACK**

- Virtua Fighter 2
- Virtua Cop
- Daytona USA e +
- 1 GAME CLÁSSICO\***

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

**AÇÃO:** Resident Evil, The Lost World, Mega Man X4, Duke Nukem 3D, Bomberman, Tomb Raider;

**AVENTURA:** Enemy Zero, Sonic Jam, Virus: The Game, Warcraft 2: The Dark Saga, Sonic R, Croc;

**ESPORTE:** FIFA Road To World Cup 98, Worldwide Soccer 98;

**LUTA:** Street Fighter Collection, Marvel Super Heroes, Mortal Kombat Trilogy, Dead Or Alive, Last Bronx, Fighters Megamix;

**RPG:** Shining The Holy Ark, Albert Odyssey, Diablo;

**SIMULAÇÃO:** Soga Touring Car, Nascar '98; e muitos outros.

**BRINDE: Compras acima de  
R\$ 150,00 ganham exclusivo  
CHAVEIRO com TETRIS.**



**NOVIDADES SAT**

**AÇÃO:** House of the Dead  
**ESPORTE:** Steep Slope Sliders  
Winter Heat

**RPG:** Lunar: Silver Star Story  
Magic Knight Rayearth  
Panzer Dragoon Saga

**LUTA:** [Japonesa/R\$119,90]  
Darkstalkers 3 (Vampire)  
King of Fighters '97  
Samurai Shodown 4  
X-Men vs. Street Fighter



**R\$ 89,90 cada**

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

**LIGUE AGORA**

**(011) 7295-9666**

**E RECEBA EM SUA CASA**



**DIRECTSHOPPING**

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

Peças e artigos não são encontrados em lojas físicas. Jogos disponíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fabricados no sistema NTSC. \* Dinheiro não é devolvido para compras efetuadas em conjunto. \*\* Para consoles, frete incluso apenas para o estado de SP. \*\* Para consoles, frete incluso apenas para o estado de SP. \*\* Para consoles, frete incluso apenas para o estado de SP. Consulte preço de discursos no momento da compra.



Por Marjorie Bros

Há 14 anos, quando grande parte dos continentes da Terra já havia sido tomada pelos oceanos, RockMan – ou MegaMan nos Estados Unidos – e seu amigo Data conheceram um explorador dos mares. As histórias contadas pelo explorador fascinaram os dois amigos e agora eles pretendem reviver as aventuras. Notaram alguma coisa estranha? Nada do Dr. Willy! É incrível, em



**DICA:** nessa fase fique de frente para o chefe e atire. Quando ele se aproximar, corra para os lados



**DICA:** Data é esse macaquinho. Ele vai dar informações, restaurar sua energia e salvar seu jogo



# ROCKMAN DASH



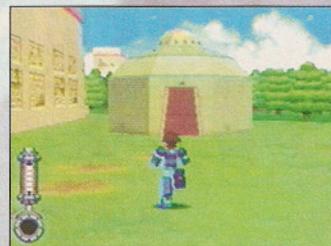
**DICA:** nessa loja, na cidade, você terá de comprar uma peça para sua nave



**DICA:** caso você fique preso nessa sala, destrua as serpentes e pise novamente na esfera para poder sair

**RockMan Dash** não há nem sombra do incansável vilão. Além dessa pequenina diferença, o game usa o mesmo tipo de perspectiva que **Tomb Raider**, jamais visto num jogo da série RockMan. Ou seja, é possível usar várias visões diferentes. Fora isso, o jogo é o mesmo: muita ação e aventura.

*fim*



**DICA:** ao sair da loja entre aqui e salve o cara. Depois volte para a loja e receba a peça para a nave



**DICA:** nessa sala apenas destrua o gerador

**DICA:** use R2 para olhar e atirar nesse inimigo



**DICA:** destrua os dois geradores para desligar os portões elétricos



## ROCKMAN DASH

1 Jogador  
Memory Card

P.STATION  
CAPCOM  
ação

FUN  
FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4

# CHOCOBO'S

P.S.TATION

## MYSTERY DUNGEON



Por Marjorie Bros

O tal Chocobo é muito fofo, mas de bobinho não tem nada. Ele e seu amigo Atla chegaram numa vila estranha e lá encontraram um labirinto que mudava sempre que nele alguém entrava. O lance era perigoso, mas nenhum deles quis desistir dos tesouros escondidos no labirinto. Também não sou boba e só saio do labirinto com os bolsos cheios. O jogo é viciante.

A procura por itens e a exploração são muito divertidas. Além dos itens e armadilhas, há outros elementos como a Caixa de Reciclagem, que transforma dois itens em um; o Caldeirão, que mescla dois itens do mesmo tipo; e o Vaso, usado no cultivo de plantas.

Tudo que você encontrar pode ser vendido.

Isso tornará você e a cidade mais prósperos. Se morrer, você perde um level e itens.



**DICA:** contra o primeiro chefe fique a um passo de distância e use magia. Dê distância novamente e repita até matá-lo



**DICA:** use as magias e veja qual é o ponto

fraco do inimigo para saber enfrentá-lo com mais eficiência. Caso acabem os itens, vá recolhendo dos primeiros andares



fim



**DICA:** essa é a caixa de reciclagem. Coloque dois itens inúteis e ganhe um presente aleatório



**DICA:** a única maneira de sair do labirinto é usar o Teleport Card, como mostra a foto



**DICA:** nessa casa você pode juntar dois itens e transformá-los num mais forte



**DICA:** para pegar os itens nas caixas lacradas você deve usar o livro de Drain (preto). Mas certifique-se de que você tem espaço para guardá-lo. Caso contrário, a caixa explodirá



**DICA:** depois de um tempo, esse Chocobo branco vai abrir um armazém. Cada um custa 2000 gil

**CHOCOBO'S DUNGEON**

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

**FUN FACTOR**

**5**

**GRÁFICO** 4

**SOM** 5

**CONTROLE** 4

**ORIGINALIDADE** 3



**DICA:** no começo do jogo fale com todos várias vezes para poder começar a aventura



Por Lord Mathias

O clássico **Space Invaders** está de volta. O jogo, um dos primeiros arcades da história, foi lançado em 1978. Na época, gráficos, som e controle eram espetaculares diante dos recursos. A versão para SNes é perfeita: o game ficou igual ao arcade. No jogo não há muita estratégia para se usar. O melhor é atirar e destruir tudo o mais rápido possível antes que as fileiras de inimigos cheguem até você. A novidade na versão para SNes é um modo para dois



**DICA:** caso um tiro vá acertá-lo, procure abrigo embaixo dos montes amarelos



**DICA:** você também pode se proteger dos inimigos acertando seus tiros

# SPACE INVADERS

histórico do game. Agora, se você lembra bem dele, mate a saudade com um amigo no

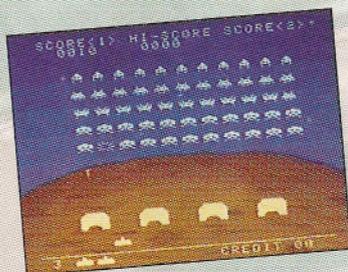
jogadores, com divisão de tela, que cria uma espécie de Tetris Invaders. Tirando isso, essa versão é a mesma do Game Boy, lançada há dois anos. Se você ainda não jogou **SI**, vale a pena experimentar só pelo valor

modo para dois jogadores. O mais legal é que a Taito reproduziu os inimigos do jeitinho que eles eram no arcade e usou a mesma música de suspense que acelera quando os inimigos chegam mais perto. Quem curte videogame não pode perder.

*fim*



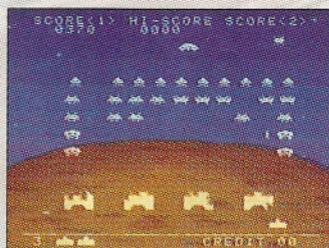
**Nessa tela você escolhe jogar no estilo gabinete, preto e branco original, preto e branco com celofane ou colorido**



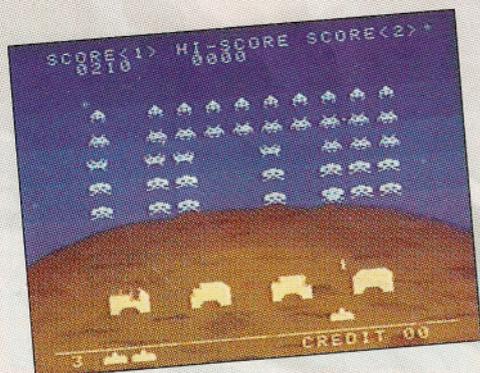
**DICA:** como no original, só é possível disparar um tiro por vez. Não erre, caso contrário terá de esperar o tiro sair da tela



**DICA:** proteja o monte amarelo que estiver mais danificado. Se eles forem destruídos, você perde o jogo



**DICA:** quando uma nave aparecer na tela, detone para ganhar muitos pontos



**DICA:** prefira acertar as naves que estão mais baixas em vez de destruir uma coluna inteira

### SPACE INVADERS

1/2 Jogadores  
Continue

**SNES**  
TAITO  
tiro

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



**DICA:** as naves inimigas ficam mais rápidas quando chegam perto. Não desista, você ainda poderá destruí-las

# VOLTE ÀS AULAS E FUJA DA ROTINA. GARANTA SUA DIVERSÃO AQUI.

AGÊNCIA DE IDEIAS

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



R\$ 49,00



R\$ 59,00

## BEST SELLERS

- A LENDA DE ZELDA ... R\$ 49,00
- PILOTWINGS ... R\$ 29,90
- SUPER METROID ... R\$ 49,00

## AVENTURA

- ALLADIN ... R\$ 49,00
- ARKANOID ... R\$ 49,00
- ARDY LIGHT FOOT ... R\$ 39,00
- BOOGERMAN ... R\$ 49,00
- DONKEY K COUNTRY 1 ... R\$ 89,00
- DONKEY K COUNTRY 2 ... R\$ 89,00
- DONKEY K COUNTRY 3 ... R\$ 99,00
- KIRBY SUPER STAR ... R\$ 49,00

- KIRBY'S DREAM LAND 3 ... R\$ 69,00
- MOGLI, O MENINO LOBO ... R\$ 39,00
- PREHISTORIK MAN ... R\$ 39,00
- O REI LEÃO ... R\$ 49,00
- SPARKSTER ... R\$ 39,00
- X-MEN ... R\$ 39,00

## ESPORTE

- ISS SOCCER DELUXE ... R\$ 59,00
- NBA HANG TIME ... R\$ 39,00
- NHL STANLEY CUP ... R\$ 29,90

## AÇÃO

- DOOM ... R\$ 49,00
- REVOLUTION X ... R\$ 39,00
- SPACE INVADERS ... R\$ 49,00

## LUTA

- CLAY FIGHTER 2 ... R\$ 49,00
- SHAQ-FU ... R\$ 39,00

## PUZZLE

- TETRIS ATTACK ... R\$ 39,00
- TETRIS II ... R\$ 29,90



R\$ 249,00

ou 1+9 de R\$ 31,47

FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE S. PAULO.

**SNES**

ACOMPANHA CARTUCHO SUPER MARIO WORLD

## GAME BOY

### AVENTURA

- DONKEY KONG LAND 1 ... R\$ 29,00
- DONKEY KONG LAND 2 ... R\$ 39,00
- DONKEY KONG LAND 3 ... R\$ 49,00
- KILLER INSTINCT ... R\$ 39,00
- KIRBY'S DREAM LAND 1 ... R\$ 19,90
- KIRBY'S DREAM LAND 2 ... R\$ 29,00
- MOLE MANIA ... R\$ 39,00
- STREET FIGHTER 2 ... R\$ 39,00
- SUPER MARIO LAND 1 ... R\$ 19,90
- WARIO LAND ... R\$ 39,00

### ESPORTE

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



R\$ 49,00



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

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

**GAME BOY POCKET**  
(com Tetris) apenas R\$ 119,90

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

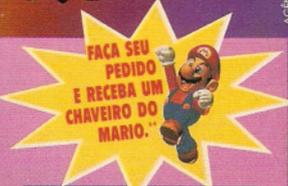
**NINTENDO 64**



R\$ 129,00



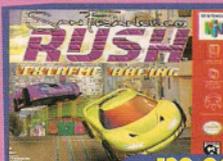
R\$ 129,00



FAÇA SEU PEDIDO E RECEBA UM CHAVEIRO DO MARIO.



R\$ 129,00



R\$ 129,00



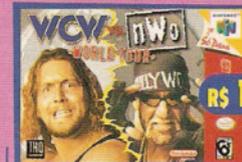
R\$ 99,00



R\$ 129,00



R\$ 129,00



R\$ 29,00

## AÇÃO

- AEROFIGHTERS ... R\$ 129,00
- HEXEN ... R\$ 129,00
- QUAKE! ... R\$ 129,00
- STAR FOX 64 ... R\$ 129,00
- STAR WARS ... R\$ 129,00
- TUOK ... R\$ 129,00

## ESPORTE

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

## LUTA

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

## AVENTURA

- MISCHIEF MAKERS ... R\$ 129,00
- SUPER MARIO 64 ... R\$ 99,00
- YOSHI'S ISLAND ... R\$ 129,00

## SIMULAÇÃO

- LAMBORGHINI ... R\$ 129,00
- MRC ... R\$ 129,00



R\$ 129,00



R\$ 129,00

## RUMBLE PAK

R\$ 35,00



## CONTROLLER AVULSO

CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA  
R\$ 59,00 (cada)

## NINTENDO 64

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

R\$ 399,00

ou 1+9 de R\$ 50,42

CARTUCHO DE MEMÓRIA R\$ 35,00



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

LIGUE AGORA

**(011) 7295-9666**

E RECEBA EM SUA CASA

**Nintendo**  
by gradiente

**DIRECTSHOPPING**

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

\*Para consórcio, frete incluso apenas para o Estado de São Paulo. \*\*Bônus sujeito à disponibilidade em estoque válido na compra do produto SNES e Nintendo 64.

# MARVEL VS. CAPCOM

## CLASH OF SUPER HEROES



Por Baby Betinho

A parceria Capcom e Marvel está rendendo e as duas empresas botam todos os seus heróis na roda. Além dos 15 lutadores principais há mais 20 de apoio: são saudosos personagens como Arthur (**Ghost 'n Goblins**), Ton Fu (**Strider**), Thor (Os Vingadores) e Jubileu (X-Men). Desta vez eles se juntaram para enfrentar o temível Onslaught, o que resultou na morte de metade dos X-Men nos gibis. A principal característica da série

versus continua intacta: a arte de dominar a dupla. Desta vez, a Capcom inventou o Duo Team Attack: você controla os dois personagens ao mesmo tempo! Se o inimigo também chamar sua dupla, aí é uma zona só!!! Mas é divertidíssimo. O uso dos personagens de apoio é contado e a escolha é quase aleatória.



15 LUTADORES  
2 JOGADORES



**DICA:** pra variar, se o Crossover Attack for defendido, você pode tomar um contra-ataque animal



**DICA:** com SM + CM você chama sua ajuda. Se conseguir acertar, use um Hyper Combo para detonar



**DICA:** os Aerial Combos continuam com tudo. Use um golpe de ignição e siga com SR, CR, SM e CM. E depois você pode usar um agarrão, SF ou especial

## COMANDOS GERAIS

- Crossover Assist:** SM + CM (chama um lutador de apoio um número limitado de vezes)
- Crossover Attack:** SF + CF (troca de lutador)
- Crossover Counter:** durante a defesa, ← ↓ + SF + CF (troca de lutador seguido de contra-ataque - necessita um nível de barra Hyper Combo)
- Crossover Combination:** ↓ ↘ + SF + CF (os dois lutadores realizam seus Hyper Combos e efetiva a troca - necessita dois níveis de barra Super Combo)
- Duo Team Attack:** ↓ ← + SF + CF (os dois lutadores aparecem

- na tela e você comanda os dois ao mesmo tempo. Nesses instantes, o uso de Hyper Combos é livre. Necessita pelo menos duas barras de Hyper Combo e o tempo varia conforme a barra).
- Advancing Guard:** durante a defesa, SSS (empurra o inimigo)
- Corrida:** ←← ou →→ ou ← + SSS ou → + SSS
- Super pulo:** ↓ ↑ ou CCC
- Evitar a queda:** quando for derrubado, ← ↓ + soco
- Trocar o lutador que começa a luta:** deixe SSS pressionado até a luta começar

## LEGENDA

- SR:** soco rápido
- SM:** soco médio
- SF:** soco forte
- CR:** chute rápido
- CM:** chute médio
- CF:** chute forte
- SS:** dois botões de soco quaisquer
- CC:** dois botões de chute quaisquer
- SSS:** os três botões de soco
- CCC:** os três botões de chute
- \***: Hyper Combos (necessitam de um nível de barra Hyper Combo)



**DICA:** quando o inimigo vier com um Duo Team Attack, dê um superpulo ou um Hyper Combo para ganhar tempo

DIVERSAS OBRAS GRAFICAS SOM 4 CONTROLES ORIGINALIDADE 3



**DICA:** se conseguir soltar um combo no chão, tente finalizar com um Crossover Combination

## Ryu

**Hadouken:** ↓↘→ + soco  
**Shouryuken:** →↓↘ + soco  
**Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + chute  
**Ashura Senku:** ←↓↙ ou →↓↘ + SSS ou CCC (Akuma)  
**Ten'ma Kuujinzan:** no ar, ↓↘→ + chute (Akuma)  
**\*Mode Change:** →↘↓↙← + soco (rápido: Ryu, médio: Ken, forte: Akuma)  
**\*Shinkuu Hadouken:** ↓↘→ + SS (Ryu)  
**\*Shinkuu Tatsumaki Sempuukyaku:** ↓↙← + CC (Ryu)  
**\*Shin! Shouryuken:** →↓↘ + SS (Ryu)  
**\*Shouryu Reppa:** ↓↘→ + SS (Ken)  
**\*Shinryuken:** ↓↘→ + CC (Ken)  
**\*Shippu Jinraikyaku:** ↓↙← + CC (Ken)  
**\*Messatsu Gouhadou:** ↓↘→ + SS (Akuma)  
**\*Messatsu Goushouryu:** ↓↘→ + SS (Akuma)  
**\*Ten'ma Gouzankuu:** no ar, ↓↘→ + SS (Akuma)  
**\*Shungokusatsu - Instant Hell Murder:** SR, SR, →, CR, SF (Akuma - nível 3)

## Strider Hiryu

**Ame no Murakumo:** ↓↘→ + soco  
**Ghram:** →↓↘ + botão  
**Vagula:** ↓↙← + chute  
**Formation A:** ↓↘→ + chute  
**\*Ragnarok:** →↓↘ + SS  
**\*Legion:** ↓↘→ + CC  
**\*Ouroboros:** ↓↘→ + SS

## Zangief

**Screw Pile Driver:** 360° + soco (perto)



**DICA:** Ryu pode incorporar três personagens com seu Mode Change. Aqui, ele imita Akuma

**Double Lariat:** SSS ou CCC  
**Flying Power Bomb:** ←↙↓↘→ + chute

**Vanishing Flat:** →↓↘ + soco  
**\*Final Atomic Buster:** 360° + SS (perto)  
**\*Iron Body:** ←↙← + CR

## Chun Li

**Kikouken:** ←↙↓↘→ + soco  
**Tenshoukyaku:** →↓↘ + chute  
**Hyakuretsukyaku:** chute repetido  
**Sen'enshuu:** →↘↓↙← + chute  
**\*Kikoushou:** ↓↘→ + SS  
**\*Senretsukyaku:** ↓↘→ + CC  
**\*Shitisei Senkuukyaku:** ↓↘→ + chute (no ar)  
**Habilidade:** corrida aérea

## Morrigan

**Soul Fist:** ↓↘→ + soco  
**Shadow Blade:** →↓↘ + soco  
**Vector Drain:** →↘↓↙← + soco (perto)  
**Shell Pierce:** ↓ + CF (no ar)  
**\*Soul Eraser:** ↓↘→ + SS  
**\*Silhouette Blade:** →↓↘ + SS  
**\*Darkness Illusion:** ↓↘→ + CC  
**Habilidade:** Burnia Dash (no ar, ↓ ou ↑ + SSS)

## Jin Saotome

**Saotome Typhoon:** (c) ←→ + soco  
**Saotome Dynamite:** (c) ↓↑ + soco  
**Saotome Crash:** →↘↓↙← + chute  
**\*Blodia Punch:** ↓↘→ + SS



**\*Blodia Vulcan:** ↓↙← + SS  
**\*Saotome Cyclon:** ↓↘→ + CC

## Megaman

**Mega Upper:** →↓↘ + soco  
**Mega Buster:** SF (pode ser carregado)  
**Item Attack:** ↓↘→ + soco (↓↙← + soco para mudar o item)  
**\*Hyper Megaman:** ↓↘→ + SS  
**\*Rush Drill:** ↓↘→ + CC  
**\*Beat Plane:** ↓↙← + CC (depois use o botão para atirar)

## Captain Commando

**Captain Fire:** ↓↘→ + soco  
**Captain Coleda:** ↓↙← + soco  
**Captain Kick:** ↓↙← + chute  
**Commando Strike:** ↓↘→ + chute  
**\*Captain Sword:** ↓↘→ + SS  
**\*Captain Storm:** ↓↘→ + CC

## Gambit

**Kinetic Card:** ↓↘→ + soco  
**Trick Card:** ↓↙← + soco  
**Cajun Thrash:** →↓↘ + soco  
**Cajun Strike:** (c) ↓↑ + botão  
**\*Royal Flash:** ↓↘→ + SS  
**\*Cajun Explosion:** ↓↘→ ou ↓↙← + CC

## Wolverine

**Berserker Barrage:** ↓↘→ + soco  
**Tornado Claw:** →↓↘ + soco  
**Berserker Srash:** ↓↙← + soco  
**Drill Claw:** CR + SM  
**\*Weapon X:** →↓↘ + SS  
**\*Fatal Claw:** →↓↘ + CC  
**\*Berserker Barrage X:** ↓↘→ + SS  
**Habilidade:** Berserker Rage (↓↙← + SS)

## Venom

**Venom Fang:** ↓↘→ + soco  
**Web Throw:** →↘↓↙← + soco  
**Venom Rush:** ↓↘→ + chute  
**\*Venom Web:** ↓↘→ + SS  
**\*Death Bite:** ↓↘→ + CC  
**Habilidade:** corrida aérea



## Hulk

**Gamma Tornado:** →↘↓↙← + soco  
**Gamma Slam:** ↓↘→ + soco  
**Gamma Charge:** (c) ←→ + chute (horizontal)  
**Gamma Charge:** (c) ↓↑ + chute (vertical)  
**\*Gamma Wave:** ↓↘→ + SS  
**\*Gamma Crash:** ↓↙← + SS  
**\*Gamma Quake:** ↓↘→ + CC  
**Habilidade:** super armor

## Homem Aranha

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

## Capitão América

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

## Máquina de Combate

**Shoulder Cannon:** ↓↘→ + soco  
**Repulser Blast:** →↘↓↙← + soco  
**Smart Bomb:** CR + SM  
**\*Proton Cannon:** ↓↘→ + SS  
**\*War Destroyer:** ↓↘→ + CC  
**Habilidade:** vôo (↓↙← + chute)

# GOLPE FINAL



**Fusão perfeita do visual de Samurai Shodown com a jogabilidade de The King of Fighters, The Last Blade engrossa a lista dos grandes títulos da SNK. Escolha seu personagem, seu tipo, e mande chumbo grosso pra cima dos inimigos!!**

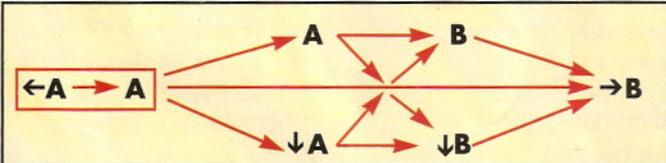
**BABY BETINHO**

## A rota dos combos de Last Blade

Os combos do modo Speed obedecem às tabelas abaixo. Basta seguir as setas vermelhas. Não é preciso que o combo comece com "A, pode ser de qualquer ponto. Assim, no Esquema Geral (figura 1), ←A, A, A, ↓B e →B é um combo válido, assim como ↓A, B e →B. Já, ↓A, A não existe, pois não há seta vermelha de que vai de ↓A para A. Moriya e Lee Rekka seguem apenas seus esquemas exclusivos (figuras 2, 3 e 4).

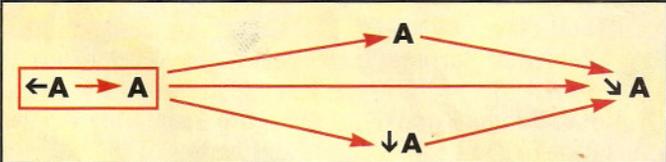
### Esquema Geral

Figura 1



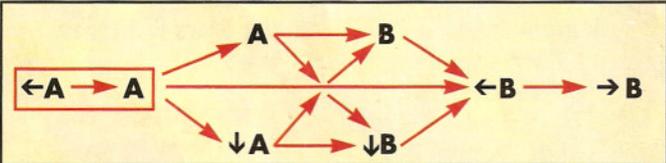
### Esquema 1 de Moriya

Figura 2



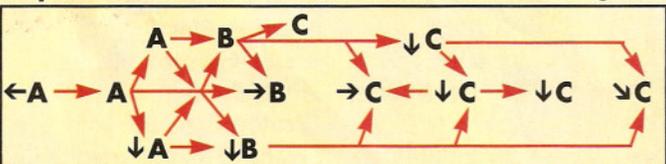
### Esquema 2 de Moriya

Figura 3



### Esquema de Lee Rekka

Figura 4



## CARACTERÍSTICAS DOS MODOS POWER E SPEED

**POWER** - A grande vantagem do Power é o seu poder do fogo, quase 50% superior. Além disso, pode-se tirar energia sobre a defesa com golpes normais. Usando os golpes médios B + C você pode arremessar o inimigo e depois pegá-lo no ar. Também é característica do Power poder cancelar golpes especiais e ligar os fatais. Lembra muito o supercancelamento do jogo Street Fighter EX Plus Alpha. Os

personagens Power podem, ainda, usar as habilidades secretas, marcados na lista de golpes com \*\*. Basta fazer o comando quando a energia estiver piscando e a barra cheia.

**SPEED** - Você ganha muito em velocidade. Para compensar a falta de poder ofensivo, deve-se usar os combos, à la Real Bout. Os golpes que podem ser cancelados são mais numerosos que o modo Power. Não se pode usar as habilidades secretas, mas os personagens Speed dispõe de uma espécie de Custom Combo encontrado em Street Fighter Zero 2. Para fazê-lo, digite ↓↓ + AB (com a energia piscando e barra cheia) e mande um monte de golpes especiais para o inimigo.

## COMANDOS GERAIS

- A - golpe fraco
- B - golpe forte
- C - chute
- D - repulse (aperte D novamente para um golpe pós-repulse)
- BC - golpe médio
- ← + A - golpe fraco curto
- + B - golpe forte longo
- + C - chute explosivo
- ↘ + C - rasteira forte
- D ou ← + D - repulse normal alto
- ↙ + D - repulse normal baixo
- + D - repulse especial alto
- ↘ + D - repulse especial baixo



## KAEDI

- Hayate: ↓↘↗ + A ou B
- Kuuga: →↘↘ + A ou B (após o Kuuga forte, digite →↘↘ + B para mais um hit)
- Renjinzan: ↓↙← + A ou B (até 3 vezes)
- Arauti: ←↙↘↘ + C (perto)
- Tabakaze: ↓↙← + C
- Raitei: direcional (menos ↑) + B (no ar e perto do inimigo - arremesso aéreo)

**Transformação:** BCD (2ª barra em MAX ou energia piscando)  
**\*Fukuryuu:** ↓↙↘→ + AB  
**\*\*Kouryuu:** ↓↙↘→ + B  
**\*Seiryuu:** ↓↘→↓↘→ + AB (só depois de transformado)  
**\*\*Souryuu:** ↓↘→↓↘→ + B (só depois de transformado)

 **MORIYA MINAKATA**

**Oboro:** ↓↙↘ + A, B ou C (solte o botão quando quiser desferir o golpe - botão D para cancelar)  
**Oboro State:** durante o ataque do Oboro, aperte A, B ou C para voltar ao estado de "bote" do Oboro  
**Shingetsu:** →↓↘ + A  
**Shingetsu Ura:** →↓↘ + B (no modo Speed você pode usar o Shingetsu e ligar o Shingetsu Ura)  
**Tsukikage:** ↓↘→ + A ou B (até 3 vezes)  
**Hogetsu:** ←↙↓ + A, B ou C (funciona mesmo sem a arma)  
**Minatsuki:** ↘ + A  
**\*Izayoi Gekka:** →↙↘↓↘→ + AB  
**\*\*Midare Setsu Gekka:** →↙↘↓↘→ + B

 **YUKI**

**Hyoujin:** ↓↘→ + A ou B  
**Souka:** →↓↘ + A ou B  
**Shunsetsuzan:** ↓↙↘ + A ou B  
**Hyoukyou:** ←↙↓↘→ + C  
**Shizurigiri:** →↘↓↙↘ + C (perto - funciona mesmo sem a arma)  
**\*Yukishimaki:** ↓↙↘↘→ + AB (continue o golpe com ↓↘→ + B ou ↓↘→ + C)  
**\*\*Shin Yukishimaki:** ↓↙↘↘→ + B

 **AKARI ITIJOU**

**Tenkuu:** ↓↘→ + A ou B (funciona mesmo sem a arma)  
**Dorotanuma:** →↓↘ + A, B ou C (no chão, pressione A ou B, ou use ↑ + C ou ↓ + C para continuar o golpe)  
**Kiyohime:** →↘↓↙↘ + A  
**Mamori Hitokata:** →↘↓↙↘ + B  
**Henge Hitokata:** →↘↓↙↘ + C  
**Hoshi no Meguri:** ↓↑ + C  
**Shousen:** ← + B (funciona mesmo sem a arma)

**Pisão:** ↓ + C no ar (funciona mesmo sem a arma)  
**Otsuru Sukuyou:** direcional (menos ↑) + B (no ar e perto do inimigo - arremesso aéreo)  
**\*Rikugou:** ↓↙↘↘→ + AB  
**\*\*Hyakki Yakou:** →↘↓↙↘↘→ + B

 **KEIITIROU WASHIZUKA**

**Shikkusatsu:** (c) ←→ + A ou B  
**Kokuusatsu:** (c) ↓↑ + A ou B  
**Rouga:** (c) ←→ + C (continue com ↓↘→ + C ou ↓↙↘ + C)  
**Shunsatsu:** ↓↙↘ + A ou B (acerte o golpe e aperte repetidamente A ou B)  
**\*Shin Rouga:** ↓↙↘↘→ + AB  
**\*\*Saishuu Rouga:** ↓↙↘↘→ + B (possível carregar)

 **HYOU AMANO**

**Suzume Zashi:** →↙↘ + A ou B  
**Kutezume:** A repetidamente (↓↘→ + B para continuar - funciona mesmo sem a arma)  
**Hisshi:** →↘↓↙↘ + B (digite e carregue o B para maior dano)  
**Takabisha:** →↘↓↙↘ + C  
**Shougi Daoshi:** ↘↘ + C (perto - funciona mesmo sem a arma)  
**Keima no Takaagari:** →↓↘ + C (funciona mesmo sem a arma)  
**\*Tokin:** →↘↓↙↘↘→↓↙↘ + AB  
**\*\*Hisha:** →↘↓↙↘↘→↓↙↘ + A ou B

 **LEE REKKA**

**Ryuutsuisen:** ↓↘→ + C (até 3 vezes - funciona mesmo sem a arma)  
**Ensenhou:** →↓↘ + B (↓ + B para continuar)  
**Enryuuhaibi:** →↘↓↙↘ + A ou B (←↙↓↘→ + B para continuar)  
**Mueikyaku:** ↓ + C (no ar - funciona mesmo sem a arma)  
**Kasumi:** AB (A, B, C, ↓↙↘ + B ou ↓ + C para continuar - se usar um ↓ + C, ainda pode seguir com um → + C)  
**Ibuki:** durante a provocação aperte Start (recupera energia - funciona mesmo sem a arma)  
**\*Enryuu Tenshin:** ↓↙↘↘→ + AB  
**\*\*Souten Mueikyaku:** ↓↙↘↘→ + B

 **ZANTETSU**

**Ryuuiejin:** ↓↘→ + A ou B (até duas vezes)  
**Haganetati Kai:** →↙↘↓↘→ + B  
**Oboro Giri:** →↓↘ + C (funciona mesmo sem a arma)  
**Tenma Kyaku:** ↓ + C (no ar - continue com ↓ + C - funciona mesmo sem a arma)  
**Mukuro Nui:** ↓↘→ + A ou B (no ar)  
**Tenma Otoshi:** →↘↓↙↘ + C (perto - funciona mesmo sem a arma)  
**Minagumo Gakure:** ←↙↘ + A (funciona mesmo sem a arma)  
**Kikouhou:** ↓↙↘ + B  
**Kasumi Giri:** durante a corrida, B  
**\*Touhou Soujin:** ↓↙↘↘→ + AB (continue com ↓↘→ + B ou C duas vezes)  
**\*\*Yamigari:** →↘↓↙↘↘→↓↙↘ + B

 **JUZO KANZAKI**

**Gekishin:** →↓↘ + A ou B  
**Goudanshou:** carregue qualquer botão por dois segundos  
**Fugaku:** →↘↓↙↘ + B (↓↘→ + B, ↓↘→ + B para continuar)  
**Kongou Jiutsui:** ↓↘→ + A ou B  
**\*Daigekidou:** ↓↙↘↘→ + AB (↓↘→ + B para continuar)  
**\*\*Tchou Gekidou:** →↘↓↙↘↘→↓↙↘ + B

 **OKINA**

**Kiboku:** ↓↘→ + A, B ou C  
**Kamemai:** →↘↓↙↘ + A, B ou C  
**Tchou Tairyuu:** →↓↘ + A, B ou C  
**Mukuyuu:** ↓↓ + C  
**\*Gembu no Houkou:** →↙↘↓↘→ + AB  
**\*\*Gembu no Ikari:** →↙↘↓↘→ + B

 **SHIKYOU**

**Hagewashi:** ↓↙↘ + A ou B (↑ + B para continuar)  
**Kaiten Kimoeguri:** →↓↘ + A ou B (A ou B repetido para continuar)  
**Jiname Suberi:** →↙↘ + C (funciona mesmo sem a arma)

**Zan'niku Kamaitati:** ←↙↓↘→ + A ou B  
**Zan'niku Oobassami:** ↓↙↘ + B (no ar)  
**Mujihissashi:** →↘↓↙↘ + C (de perto)  
**Zoumo Saguri:** durante o golpe de chão, mexa repetidamente o direcional  
**\*Kyouki!:** ↓↘→↓↘→ + AB  
**\*\*Kyouki!:** ↓↘→↓↘→ + B

 **SHIGEN NAOE**

**Byakko Sou:** ↓↙↘ + A ou B  
**Kouhou:** →↓↘ + A ou B (pressione A ou B repetidamente - funciona mesmo sem a arma)  
**Hissuissai:** ←↙↓↘→ + C (funciona mesmo sem a arma)  
**Kongoussai:** →↘↓↙↘↘→ + C (perto - funciona mesmo sem a arma)  
**Moukossou:** ← + B (funciona mesmo sem a arma)  
**Tokkaku:** durante a corrida, C (funciona mesmo sem a arma)  
**Ririssai:** ↓↘→ + direcional (menos ↑) + B (no ar e perto do oponente)  
**\*Inga Ouhou:** →↘↓↙↘↘→↓↙↘ + AB  
**\*\*Fugutaiten:** →↘↓↙↘ + B



# ESPORTE TOTAL

**P.STATION**

■ Digno de ano de Copa, Winning Eleven 3 mostra o que os japoneses têm

Bastante parecida com **Fifa Soccer '98**, a terceira versão de **Winning Eleven** é forte concorrente na disputa entre as softhouses pelo melhor jogo de futebol do ano da Copa. O game é baseado na liga japonesa de futebol e conta com 18 times oficiais e seus jogadores – entre eles os brasileiros Bismark e César Sampaio, que têm ensinado um pouco da ginga verde-amarela aos japoneses. São



**DICA:** para conseguir a intensidade exata num chute da pequena área bata quando a barra de chute estiver cheia até a metade



## WINNING ELEVEN 3

quatro opções de campeonato – J-League Cup, Cup Mode e World League e Konami Cup, além de disputa de pênaltis, amistoso e um modo para treinamento. Há quatro estádios diferentes, basta escolher seu preferido. A jogabilidade é boa e os gráficos claros, ou seja, não há porquê colocar a culpa no controle. A vitória só depende de você.



**DICA:** se quiser aumentar ou diminuir a intensidade de seus ataques, use os botões R2 e L2



**DICA:** a melhor opção no escanteio é tocar para o jogador ao lado e correr para a pequena área

### WINNING ELEVEN 3

<b>FUN FACTOR</b> 4	17 Times	<b>P.STATION</b>
	2 Jogadores	<b>KONAMI</b>
	Memory Card	<b>futebol</b>
	<b>GRÁFICO</b>	4
	<b>SOM</b>	4
<b>CONTROLE</b>	3	
<b>ORIGINALIDADE</b>	3	



**DICA:** para driblar os adversários use o direcional na diagonal desejada mais o botão L1 de corrida



**DICA:** para ver seu gol de diversos ângulos diferentes mude a câmera com o direcional



**DICA:** no modo training você poderá treinar a intensidade de seu chute de várias distâncias



**DICA:** ao atacar o adversário com jogadas rápidas, use o botão Δ que sempre procura o seu companheiro à frente

**■ Gráficos 3D e três modos fazem de Side Pocket o melhor entre os snookers**

**S**e você pretende se tornar o Rui Chapéu das mesas de sinuca virtuais, escolha o melhor jogo. **Side Pocket** apareceu pela primeira vez no Mega Drive e assombrou os jogadores de sinuca com sua incrível jogabilidade. A nova versão, para Saturn, tem a mesma jogabilidade, mas gráficos muito melhores que tornam possível analisar a jogada de



**DICA:** com o botão X você consegue mudar a visão e com isso analisar melhor suas tacadas



**DICA:** fique de olho na seta vermelha. Ela indica a intensidade da tacada



diversos ângulos. São três modos: Story, Trick e Training. O melhor ainda é o Trick, no qual você deve encaçapar as bolas que estão sobre a mesa sem derrubar outros objetos ou encaçapá-las numa tacada só.



**DICA:** nessa tela basta colocar o direcional para o lado para conseguir uma tacada cheia de

curvas. Faça o mesmo para mudar de direção

**SIDE POCKET 3**

2 Jogadores Bateria

**SATURN DATA EAST snooker**

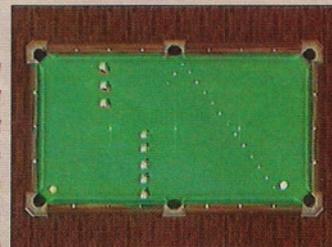
**FUN FACTOR 4**

GRÁFICO 3

SOM 3

CONTROLE 3

ORIGINALIDADE 4



**DICA:** em certos momentos você terá de usar a tabela para não acertar a bola ou os copos no Trick Mode

**P.STATION**

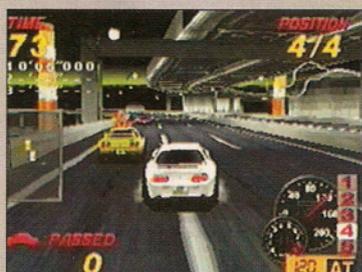
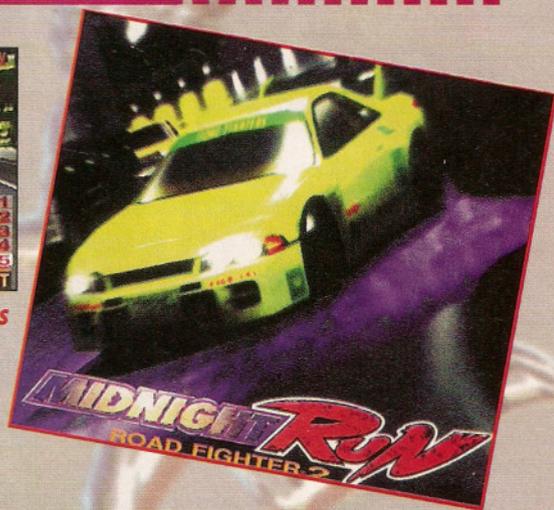
**■ Midnight Run é boa pedida para quem não quer complicação**

**M**idnight Run é um jogo de corrida mais do que simples. Há apenas um modo com três pistas, Easy, Normal e Hard. Para jogar basta escolher um dos quatro carros e definir sua visão preferida – de dentro ou de fora do carro. O mais interessante no jogo é a troca de transmissão durante a corrida. Isso quer dizer que, se começar a

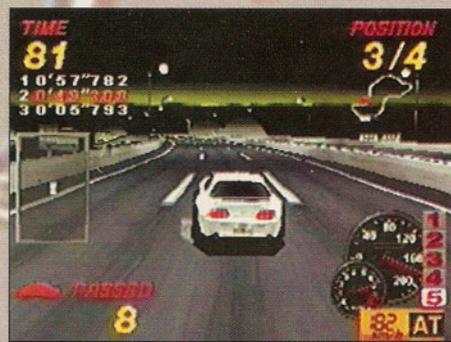


**DICA:** na pista Easy, você não precisará usar os freios, basta usar a tangência das curvas

corrida com câmbio manual, e achar muito complicado, você pode trocá-lo no meio da corrida por um automático. O gráfico é bom, mas som e controle estão longe do pódio.



**DICA:** caso queira mudar o câmbio durante a corrida, utilize o botão ◯



**DICA:** a visão de fora do carro é a melhor, caso queira mudar, aperte o botão △

**MIDNIGHT RUN**

3 Pistas

2 Jogadores

Continue

**P.STATION KONAMI corrida**

**FUN FACTOR 4**

GRÁFICO 4

SOM 3

CONTROLE 3

ORIGINALIDADE 3

# ESPORTE TOTAL

P.STATION/SATURN



## ■ Versão 98 traz três modalidades que vão colocar você numa fria

O verão está terminando. Abra seu guarda-roupa e vista o seu casaco mais pesado. Óculos e luvas de frio vêm a calhar. Estamos quase lá. Faltam um P.Station e Zap! Pronto, você está preparado para detonar com manobras radicais na neve. **Zap! Snowboarding Trix 98** traz três grandes frias pra você. Em Alpine, você terá de provar que é fera e abocanhar pontos através de

acrobacias, enquanto avança montanha abaixo. O Half-Pipe é mais amigável. O segredo é ser rápido. Você tem cinco chances para

dar o melhor de si. A última modalidade é o Aerial. O lance aqui é aproveitar as 3 oportunidades e abusar nas manobras ao descer a rampa. Apesar de bem feitinho, faltou variedade. **Zap! Snowboarding Trix 98** é mais divertido quando jogado com um amigo.



levar um tombo logo na primeira manobra

**DICA:** no Half-Pipe, seja rápido ao subir na rampa para não



tijolo indica o lugar onde voce deve ir

**DICA:** nesse pedaço, a parte mais escura do



**DICA:** com o controle para baixo, aperte e segure os botões L2 + X para realizar um 360° radical



**DICA:** utilize os corredores mais rápidos no Half-pipe e no salto simples

**DICA:** no salto simples, segure o direcional para baixo



quando estiver na rampa. Ao chegar ao topo, solte e aperte para cima + o botão X. O resultado é a manobra acima

**DICA:** nas descidas, coloque o controle para baixo para ganhar velocidade

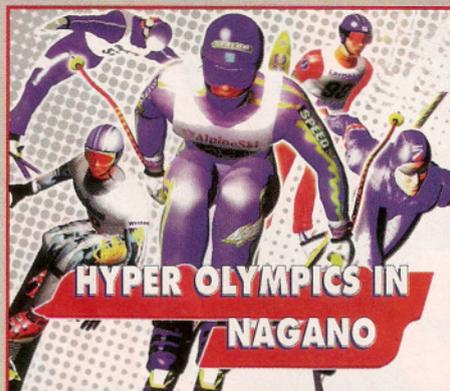
**SNOWBOARDING TRIX '98**  
2 Jogadores  
P.STATION/SATURN  
Continue  
TV TOKYO/  
PONY CANYON  
snowboarding

**FUN FACTOR**  
**4**

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4

**Seja o primeiro a participar dos Jogos Olímpicos de Inverno**

Você está convocado para ir a Nagano, no Japão, sede das Olimpíadas de Inverno deste ano. Chegar lá é fácil, entrar para o evento é outro papo. Para defender seu país você terá de obter pontos ou tempo numa das 9 modalidades. Ao contrário de outros jogos de esporte do fabricante, Hyper Olympics deixa um pouco a desejar na hora do controle. Falta grave num



**DICA:** em Speed Skating, use os botões □ e ○ para correr e o X para fazer as curvas



seqüência da foto para realizar o salto

**DICA:** em Aerials, quando o corredor sair da rampa, digite a



**DICA:** em Bobsleigh, quando as mensagens aparecerem na tela, aperte o botão Δ para a trupe subir no trenó



**DICA:** em Alpine Skiing, passe entre todas as bandeiras.

Esqueça uma e será desclassificado

jogo em que segundos fazem a diferença. Como é de praxe, pratique um pouco antes de entrar no agora é pra valer. Afinal, você não pretende voltar do Japão com algumas costelas quebradas, certo?

**HYPER OLYMPICS IN NAGANO**

4 Jogadores	<b>NINTENDO 64</b>
Memory Card	<b>KONAMI</b>
	<b>olimpiadas</b>
<b>FUN FACTOR</b>	<b>GRÁFICO 4</b>
<b>4</b>	<b>SOM 4</b>
	<b>CONTROLE 3</b>
	<b>ORIGINALIDADE 4</b>

# PARA CAÇADORES DE NOVAS EMOÇÕES !!



**Despachamos para todo o Brasil!!**

**Preços especiais para locadoras e revendas**

**CAMARA Games**

Rua 25 de março 1026 - São Paulo - SP  
tel.: (011) 228-0822 fax: (011) 228-3365

# ESPORTE TOTAL

## P.STATION

**■ Sem carteira de motorista, nada de estralçar neste game**

**M**eninos, parece que a coisa agora é pra valer! O tal do Código Nacional de Trânsito baixou até no videogame! Pra começar a brincadeira em **Gran Turismo** você tem de tirar carteira de motorista! E não pensem que é fácil, não. São três tipos de carteira: tipo B (para os mais ruinzinhos), A e A Internacional (para os feras). Para conseguir qualquer uma delas você vai ter de mostrar seus talentos de piloto em oito provas. Carteira na mão, o próximo passo é comprar um carro. Você tem 10 marcas conhecidas disponíveis,

mas no começo seu dinheiro não vai dar pra nenhum luxo. Se você ganhar algum campeonato, vai ganhar um carro reserva como prêmio. Na hora de jogar, o realismo é demais. Rola até um freio de mão para emergências e um espelhinho retrovisor para sacar os caras que estão na sua cola. Faça tudo direitinho para o Detran não levar a sua carta!



**DICA:** para ver os adversários que estão na sua cola, aperte o botão L1



**DICA:** nas curvas mais fechadas, dê um

leve toque no freio para dar estabilidade ao carro. Depois volte a acelerar

HISBAN		USED LINE UP	
	MODEL	PRICE	
	R32スカイライン '01 GT-R	1,287,000	
	0139427 '01 K's 2000cc	1,164,000	
	R32スカイライン '01S-1 Type M	1,143,000	
	R32スカイライン '01S-1 Type M	1,050,000	
	R32スカイライン '01S-1 Type M	1,438,000	
	R32スカイライン '01S-1 Type M	1,639,000	
	R32スカイライン '89 GT-R	8,947,000	
	R32スカイライン '01 GT-R	8,998,000	
	R32スカイライン '01 GT-R	8,739,000	
	R32スカイライン '95 GT-R	3,481,000	

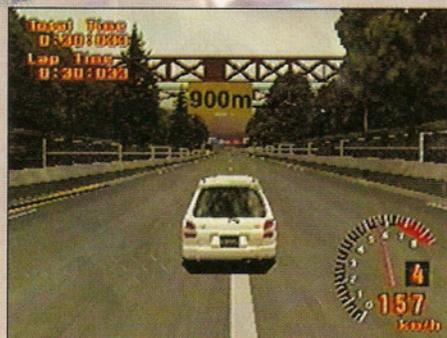
**DICA:** seu dinheiro inicial não dá para comprar carro zero.

Uma boa opção é o Honda Prelude ano 91

**DICA:** para dar um novo look a sua máquina, gaste 5.000 para lavar o seu carro



**DICA:** antes de começar qualquer evento, vá para a opção License tirar a sua carteira de motorista. São 3 tipos



**DICA:** na primeira prova, para tirar a sua carteira de motorista, comece a apertar o botão de freio quando estiver nos 970m para parar no local certo

**GRAN TURISMO**

2 Jogadores  
Memory Card

**P.STATION**  
SONY  
corrida

**FUN FACTOR**  
5

**GRÁFICO** 5

**SOM** 4

**CONTROLE** 5

**ORIGINALIDADE** 5



**DICA:** os quadrados azuis ao lado da modalidade indicam o tipo de carteira de que você precisa para participar

Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x somente para cheques. Pagamento em 10x sujeito à aprovação de crédito. \*Os 2 jogos gratuitos devem constar de relação de clássicos e estar marcados com um asterisco (\*).

# VOLTE ÀS AULAS TRANQUILO: SEU ARCADE O ESPERA EM CASA.

## NEO GEO CD

1+9x R\$ 39,17  
ou 3x R\$ 103,30

JÁ VEM COM 2 CONTROLES, 2 JOGOS\* GRÁTIS...



...E MAIS:  
KING OF FIGHTERS '97,  
O GAME DE  
MAIOR SUCESSO  
DOS ARCADES,  
TAMBÉM GRATIS.



## DESTAQUES - R\$ 84,90 CADA



**KING OF FIGHTERS '97**



**REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL**



**SAMURAI SHODOWN 4**

## TOP 10 - R\$ 79,90 CADA



1 METAL SLUG



2 REAL BOUT FATAL FURY



3 KING OF FIGHTERS '96



4 FATAL FURY SPECIAL (R\$ 45,90)



5 ART OF FIGHTING 3

6 SAMURAI SHODOWN 3 (R\$ 59,90)

7 SUPER SIDEKICKS 3

8 WORLD HEROES PERFECT

9 AERO FIGHTERS 2 (R\$ 45,90)

10 PLEASURE GOAL

## CLÁSSICOS - R\$ 45,90 CADA

ART OF FIGHTING 2

GHOST PILOTO

MUTATION NATION \*

SAMURAI SHODOWN 1

SUPER SIDEKICKS 1

FATAL FURY 2

KARNOV'S REVENGE \*

NAM 1975 \*

SAMURAI SHODOWN 2

SUPER SIDEKICKS 2

FATAL FURY 3

KING OF FIGHTERS '94

NINJA COMBAT \*

SENGOKU 1 \*

TOP HUNTER \*

FOOTBALL FRENZY

KING OF MONSTERS 2

NINJA COMMANDO \*

STREET HOOP \*

VIEW POINT \*

WORLD HEROES 1 \*

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

**LIGUE AGORA**

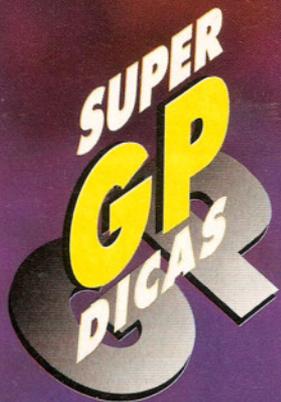
**(011) 7295-9666**

**E RECEBA EM SUA CASA**



**DIRECTSHOPPING**

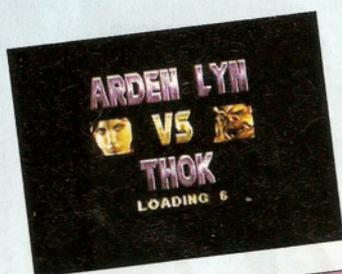
TAMBÉM NA INTERNET  
<http://www.dshop.com>



**M**ês cheio de ação e velocidade. Pegue todas as armas em Tomb Raider 2, jogue Resident Evil 2 com uma pistola nova, ganhe quatro pistas em F-1 Champion Edition e tempo infinito em San Francisco Rush

### P.STATION

## STAR WARS: MASTER OF TERÄS KÄSI



### MODO CABEÇÃO E JOGUE COM A MARA JADE

**Modo cabeçaço:** nos modos Arcade, VS., Survival, Team e Practice, selecione seu lutador, aperte e segure Select até a luta começar. Quando ela começar, seu lutador vai estar bem cabeçaço.



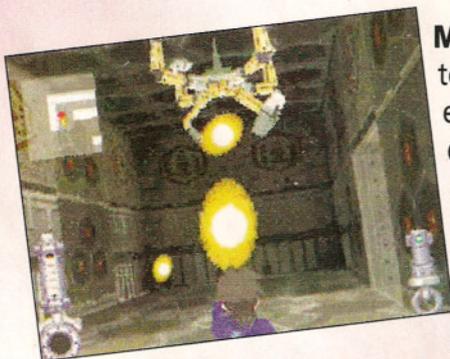
**Jogue com a Mara Jade:** ajuste a dificuldade em Jedi e, no menu principal, leve o cursor até Team Mode, aperte e segure simultaneamente L1, L2 e R1. Enquanto estiver segurando esses botões, aperte X. Se você fez certo, o computador vai escolher automaticamente o seu time com a Leia, Chewbacca e Han. As palavras "Battle for Mara Jade" vão aparecer na tela. Se derrotar o time do computador, você vai poder escolher a Mara Jade na tela fighter-select.



### P.STATION

## ROCKMAN DASH

### MODO FÁCIL E DIFÍCIL



**Modo difícil:** termine o jogo e esse nível de dificuldade aparecerá. Aqui os inimigos ficarão mais difíceis.

#### Modo fácil:

termine o jogo no hard ou em menos de três horas em qualquer nível de dificuldade. Aqui os inimigos são normais, mas você começa com a melhor arma e o dinheiro vale 4 vezes mais.

### SNES

## FINAL FANTASY III

### VÁRIAS MANHAS

**Mate fácil:** para detonar a maioria dos inimigos use um Vanish. Depois de o inimigo desaparecer use uma magia X-Zone ou um Doom.

**Onde encontrar os Relic do Economizer:** 1 - na Phoenix Cave, entre com Locke no grupo e roube a Relic de Apuila, o pássaro. 2 - vá para a floresta a leste da casa do pai de Gau. Lá, enfrente o Brachiosaur e poderá ganhar a Economizer. 3 - no coliseu, aposte uma Gem Box. Se vencer, ganhará uma Economizer.

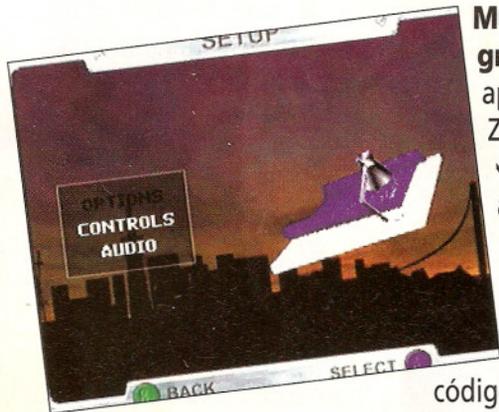
**Ganhe a Paladin Shield:** depois de conseguir a Falcon Airship, vá para Narsh e fale com o velho. Ele lhe dará a Cursed Shield. Equipe-se com ela e lute 255 vezes. Use uma Ribbon para amenizar os efeitos. Assim a maldição será quebrada, dando origem à Paladin Shield, a melhor do jogo.

## NINTENDO 64

### SAN FRANCISCO RUSH

#### MUDAR A GRAVIDADE, MUDAR AS TEXTURAS DAS PISTAS, DESATIVAR O AUTO-ABORT, TEMPO INFINITO E MAIS

Faça os seguintes códigos na tela Setup:



#### Mudar a gravidade:

aperte e segure Z e aperte ↑, ↓. Solte Z e aperte ↑, ↓, ↑, ↓. Um ícone de peso vai aparecer. Repita o

código para mudar entre as opções de gravidade.

**Mudar as texturas das pistas:** aperte e segure C → e segure L. Solte os dois botões e aperte Z. Aperte e segure C → e aperte L. Solte os dois botões e aperte Z. Um ícone vai aparecer embaixo do menu. Repita o código para escolher entre textura normal, psicodélica, ou simplesmente desativá-la.

**Desativar Auto-Abort:** aperte C ↑, C ↑, C ↑, C ↑. Um pequeno ícone com "00.06" vai aparecer na parte inferior da tela. Repita o código para cancelar a dica.

**Tempo infinito:** aperte e segure Z, aperte e segure C ↓ e aperte e segure C ↑. Solte os botões C ↓ e C ↑ e continue segurando o Z. Agora aperte e segure C ↑ e aperte e segure o botão C ↓. Um relógio vai indicar que você tem tempo infinito.

**Pistas de cabeça para baixo:** aperte ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←. As marcas azuis vão inverter e os replays vão ser de ponta-cabeça. Repita o código para voltar ao normal.



**Reaparecer no mesmo lugar:** aperte e segure Z, aperte e segure C ←, e depois C →. Solte os botões C ← e C → e continue segurando Z. Aperte e segure C → e depois C ←. Um "R" vai aparecer e toda vez que bater o carro, você vai reaparecer no mesmo local. Repita o código para desativar a dica

**Transformar os cones em minas:** aperte rapidamente L, R, L, R, L, R. Um cone vai aparecer na parte inferior da tela. Agora todos os cones vão virar minas explosivas. Repita o código para cancelar a dica.

**Mudar o tamanho do carro:** na tela Select Car, aperte e segure C ↓ e aperte e segure C ↑. Solte os botões e aperte e segure novamente C ↑ e depois C ↓. Solte os botões e seu carro vai mudar de tamanho. Repita o código para dar uma olhada em todos os tamanhos disponíveis.

#### MUDE A COR DO FOG, MUDE O TAMANHO DOS PNEUS E DIRIJA UMA CARÇA QUEIMADA

Digite os seguintes códigos na tela Select Car:

**Mudar a cor do fog:** aperte e segure Z e aperte C ↓, C ↓, C ↓. Se fez certo a cor do fog na janela vai mudar. Repita o código para ver todas as cores.

**Mudar o tamanho dos pneus dianteiros:** aperte e segure C ← e em seguida C →. Solte os dois botões e aperte segure C → e em seguida C ←.

Quando soltar novamente os botões, os pneus dianteiros do seu carro vão mudar de tamanho. Repita o código para conferir os diferentes tamanhos.

**Mudar os tamanho dos pneus traseiros:** aperte e segure C → e depois C ←. Solte-os e aperte e segure C ← e depois C →. Quando soltar os botões, os pneus traseiros vão mudar de tamanho. Repita o código para circular entres os diferentes tamanhos.

**Dirija uma carça em chamas:** aperte e segure C ↑ e depois aperte Z, Z, Z, Z. O carro na janela vai aparecer como uma carça. Repita o código para mudar entre a carça em chamas, uma carça já queimada ou um carro normal.



**MEGA**

**TOY STORY  
VÁRIAS MANHAS**

**Invencibilidade:** na fase 2, coloque todos os brinquedos na caixa e pegue 7 estrelas. Pule na caixa e segure ↓ por sete segundos.

**Pular de fase:** na tela "press start" digite A, B, →, A, C, A,

↓, A, B, →, A rapidamente. Você ouvirá uma risada. Comece o jogo e aperte Start e A para pular de fase.

**Sala secreta:** na fase "Inside the Claw Machine" avance até encontrar um túnel onde é necessário passar por plataformas que afundam. Na parte à esquerda do túnel há uma bandeira. Passe por ela até achar switches explosivos e um tubo com moedas dentro. Quebre o tubo e entre nele. Siga à esquerda e ache uma sala secreta com vida e estrela.

**P.STATION**

**COURIER CRISIS**

**PASSWORDS**

Veja abaixo as senhas das fases.

- |              |               |               |
|--------------|---------------|---------------|
| 1 eflcifcgkj | 6 flclficil   | 11 cflcifcoij |
| 2 iflcifccki | 7 fpclfiocjl  | 12 gflcifckij |
| 3 mflcifcokj | 8 fdclfikcjl  | 13 ffclfigcjj |
| 4 aflcifckkj | 9 kflcifcgjii | 14 fjclficijj |
| 5 fhclfigcjl | 10 oflcifccii | 15 fnclfiocjj |

**Jogue com o gorila:** use a password SAVAGEAPES.  
**Jogue com um alien:** use a password XFIFTYONEX.

**SNES**

**BREATH OF FIRE  
DRAGÃO AGNI**

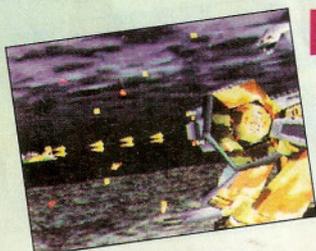


Vá para o poço rodeado de montanhas e use a Rod 4 para pescar. Vai conseguir uma inscrição numa pedra (tablet). Vá para a caverna onde conseguiu a água para despetrificar os moradores de uma vila. Encontre a fonte da água e use o tablet. Uma nova caverna surgirá. É onde vive Agni, o dragão mais poderoso do jogo.

**P.STATION**

**EIHNÄNDER**

**NAVES SECRETAS**



**Unknown Fighter Type I Scharve:** termine o jogo revelando mais de 15 secrets. Lembre que há 3 secrets por fase. O nível de dificuldade

e o número de Continues não

importam. Esta nave não pode carregar armas extras, mas seu tiro vai ficando mais forte na medida em que vai colhendo as armas. **Unknown Fighter Type II Astraia mk. II:** termine o jogo no hard com menos de 3 continue. Esta nave carrega 9999 tiros de arma extra.

**NINTENDO 64**

**J-LEAGUE ELEVEN  
BEAT 1997**

**NÍVEL DIFÍCILIMO**



Na tela título pressione C ↑ quatro vezes, C → seis vezes, C ↓ duas vezes e C ← duas vezes. Se ouvir a voz "hat trick!" a dica funcionou. Agora vá ao options e verá que há uma nova opção no "COM level". Agora você poderá ver se é bom de bola mesmo!



## P.STATION

### AYRTON SENNA'S KART DUEL 2

#### KART PRETO KART DO SENNA

Na hora de colocar o nome escreva SENNA 1. Comece o modo Grand Prix e verá que poderá correr no Extra Grand Prix. Vença o kart preto para poder usá-lo. Ou coloque o nome como SENNA 2 para tê-lo de qualquer maneira. Usando o nome SENNA 3 você vai ao outro Extra Grand Prix. Nesta corrida, vencendo ou não, você ganha o kart preto e o kart do Senna, o mais animal.



## MEGA

### SWORD OF VERMILION

#### FIQUE MAIS FORTE

**Muito Armor Class:** na caverna a leste de Hastings, você achará a armadura Old Nick. Siga de volta a Swaffham e ache a Raphael's Stick. Agora equipe-se da armadura e você será amaldiçoado. Use a Raphael's Stick e remova a armadura e a maldição. Assim seu Armor Class vai diminuir. Vista a armadura e use o Raphael's Stick de novo. Repita o processo até o Armor Class ficar abaixo de zero. Seu Armor Class ficará bem alto. Continue a operação até virar o zero novamente. Assim seu Armor

Class final chegará a 9000! O último chefe não vai tirar mais que 1 ponto do seu life!  
**Muita força:** repita o procedimento acima usando a Dark ou a Death Sword. Para tirar a maldição, use a Raphael's Stick ou peça os serviços do padre. Depois de conseguir a força, equipe-se de uma espada não amaldiçoada e mande bala. Mas sempre que subir um level, vai ter de fazer o processo novamente.  
**Sound Test:** durante o jogo pressione A + B + C + Start simultaneamente.

## SNES

### YUYU HAKUSHO 2

#### MAIS LUTADORES

Para ter acesso a mais personagens faça o comando na tela título:  
↓↑LLRRYXAY.



**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)

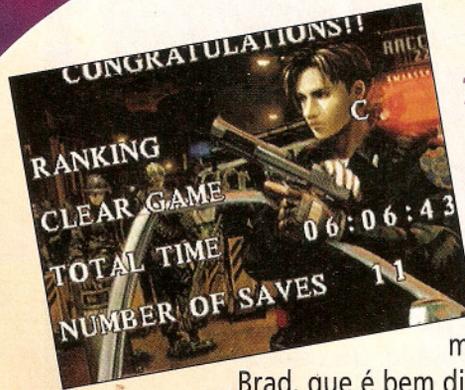
**6982-0567**

**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

**P.STATION**



**RESIDENT EVIL 2**

**TRAJES ALTERNATIVOS PARA CLAIRE E ARMA SECRETA**

Termine o jogo com Leon e salve. Comece um new game com Claire e a informação salva e vá para a delegacia. Entrando na delegacia, carregue a munição e saia. Desça e atire no zumbi

Brad, que é bem difícil. Ele leva uns 20 tiros para morrer e, quando isso acontecer, reviste-o. Você vai achar a chave especial que abre os armários da sala escura. Nele, você vai encontrar outras roupas para vestir Claire e uma pistola nova.

**P.STATION**

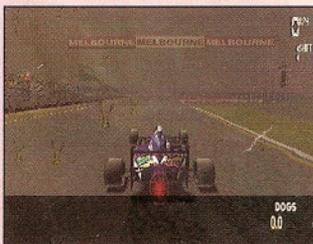
**FORMULA 1 CHAMPION EDITION**

**PASSWORDS**

Selecione a opção Edit Driver e digite qualquer um dos códigos abaixo:

- Quatro pistas bônus:** BILLY BONUS
- Visão do helicóptero:** ZOOM LENSE
- Efeitos sonoros e músicas diferentes:** SWAP SHOP
- Babbling Sportscasters:** BOX CHATTER
- Pneus gigantes:** LITTLE WEELZ
- Modo Wipeout 2097:** PI MAN
- Gráficos virtuais:** VIRTUALLY VIRTUAL
- Chuva de sapos:** CATS DOG

**Obs:** para acionar a dica de chuva de sapos, a opção Weather deve estar ativada



**NINTENDO 64**

**MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO**



**VIDAS INFINITAS, URNS ILIMITADOS E VER OS CRÉDITOS**

**Vidas infinitas:** GTTBHR  
**Urns ilimitados:** NXCVSZ

**Ver os créditos:** CRVDTs

**P.STATION**

**PANDEMONIUM! 2**

**INVENCIBILIDADE, ENERGIA TOTAL E MAIS**



**Abrir todas as fases:** GETACCES

**Energia total:** HORMONES

**Vidas infinitas:** IMMORTAL

**Arma permanentemente no inventário:** MAKMTDAY

**Invencibilidade:** NEVERDIE

**Acionar Mutant Mode:** GENETICS

**Acessar Camera Roll:** GONAHURL

**Monstros que ressuscitam:** JUSTKIDN

**Texturas diferentes nas fases:** ACIDDUDE

**SATURN**

**DUKE NUKEM 3D**

**ACIONAR INPUT INFO**

Na tela título, segure simultaneamente X, Y, Z, L e R até as palavras "Input Info On" surgirem na parte inferior da tela. Quando o jogo começar, as coordenadas da programação aparecerão no topo da tela



## P.STATION

### TOMB RAIDER II

#### TODAS AS ARMAS, EXPLODIR A LARA, PULAR DE FASE E MAIS

**Todas as armas:** durante o jogo, dê um passo para a esquerda, um para a direita, um para trás e um para frente. Em seguida, gire a Lara três vezes para qualquer lado, dê um pulo e, enquanto estiver no ar, aperte o botão de rolar. Se fez certo, você vai conseguir todas as armas para Lara.



**Explodir a Lara:** durante o jogo, acenda uma tocha e segure o botão para andar. Em seguida, dê um passo para frente, um para trás e gire três vezes para qualquer lado. Depois de três voltas, dê um pulo e enquanto a Lara estiver no ar, aperte o botão de pulo mais uma vez. Isto vai fazer Lara explodir.



**Pular de fase:** durante o jogo, dê um passo para a esquerda, um para a direita, outro para a esquerda, um para trás e um para frente. Gire três vezes em qualquer direção, dê um pulo para frente e aperte imediatamente o botão de rolar. Você vai passar direto para a próxima fase.



**Sem mordomo no Training Mode:** entre na casa da Lara e vá direto para o freezer na cozinha. Espere o mordomo chegar e entrar também no freezer, pule por cima dele e tranque-o lá dentro. Pronto, você se livrou do cara.

## P.STATION

### ONE

#### PASSWORDS

**Todas as armas:** MAXPOWER  
**Seleção de fase:** HEVYFEET



## GAMES & ARCADES

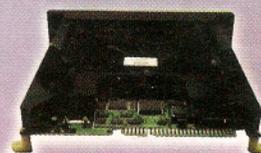
Street Fighter III  
Tekken III



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

# DETONADO

## NINTENDO 64



Por Marjorie Bros

Que Alívio! Para terminar as seis páginas e quatro mundos de *Yoshi's Story*, não é mais preciso carregar Mario bebê, como acontecia em *Yoshi's Island*. O negócio é não deixar corações para trás. Para abrir todos os mundos, você tem de pegar três por mundo, a partir do segundo. Tantos corações não são suficientes para resolver a missão. Para terminar cada fase, você tem de pegar 30 frutinhas. Dê preferência aos melões, só eles dão bônus especiais de 100 pontos. Para dar conta do recado, Yoshi conta com 3 movimentos. Apertando B, ele suga itens, inimigos, frutas e corações.

Com as bundadas (pulo + ↓) ele muda a cor dos inimigos. Se eles forem da mesma cor do seu Yoshi, você ganhará mais pontos. Apertando A seguidamente, ele pula sem parar. Você tem sete Yoshis para chegar lá. Moleza, né?



### YOSHI'S STORY

4 Mundos  
1 Jogador  
Bateria

NINTENDO 64  
NINTENDO  
ação



### FRUTINHAS

FRUTAS	PONTOS
*Melões	3
Fruta da sorte	8
Fruta da cor	3
Outras	1

\* O bônus do melão vale 100 pontos

### DICAS GERAIS

Logo de cara procure pegar o máximo de melões em cada fase, para depois se preocupar com as outras frutas. O coração grande aumenta uma fase na página seguinte. Cada página possui 3 corações.



Mundo 1  
Página 1



Segurando um dos botões C laterais, surge na tela uma mira. Use-a e tenha precisão ao matar os inimigos



Ao pegar um coração pequeno, Yoshi ficará contente. Dê uma bundada na tela para fazer todos os inimigos virarem fruta da sorte

# + YOSHI'S STORY



Para acabar com o inimigo que impede a sua passagem, pule e coloque o direcional para baixo. Yoshi dará uma bundada



Aqui, solte o cachorro dando bundadas na madeira em que ele está preso. Siga-o e, no lugar em que ele latir, dê uma bundada para achar itens



Acione essa exclamação. Yoshi tem de correr bem rápido para chegar até a bandeira e conseguir até 7 melões



Página 2



Para acabar com o dragão com facilidade, solte ovinhos em sua cabeça com os botões C laterais



No lugar em que o cachorro está parado, dê uma bundada para surgir um coração grande



Atirando ovinhos, você só consegue destruir as rochas azuis



Ao destruir o cara da nuvem, suba em cima dela e venha para este ponto. Você enfrentará vários

dragões e pode conseguir 3 melões



Para usar a flor amarela, coloque o direcional para baixo. Quando for soltar, aperte junto o botão de pulo. Aqui você encontra o Black Yoshi



Destrua essa caixa de interrogação para enfrentar os dragões. Caso mate todos, você ganhará um coração grande

### Página 3



Para ganhar mais pontos matando os inimigos, transforme-os na mesma cor que seu Yoshi, dando bundadas na tela. Depois, mate-o



Para mudar a direção da cobra, apenas pule



Acerte essa caixa e seja rápido nas nuvens para pegar o fantasmilha. Ele ressuscita um Yoshi morto



Para acabar com a nuvem, use a língua para comer as nuvencinhas

### Página 4



Use a flor amarela. Indo para a esquerda você encontra um coração grande



Para passar pelas abelhas sem ser interrompido, passe bem devagarzinho

### Página 5



Na parte inferior esquerda você encontra um coração grande



Não perca tempo com as águas-vivas, apenas desvie



Quando aparecer a cobra, espere-a sumir para pegar os itens na tela



Caso Yoshi fique contente na água, você ficará invencível por certo tempo



Na prova de salto à distância, aperte seguidamente o botão de pulo para Yoshi não cair



No final da prova, não esqueça de destruir as interrogações para encontrar outro fantasmilha

*Continua*

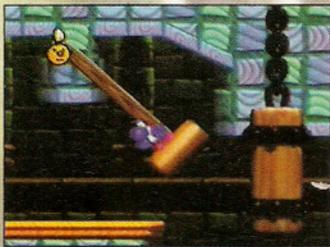
# DETONADO

## NINTENDO 64

### YOSHI'S STORY



Página 6



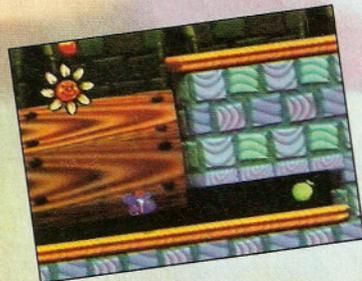
Neste ponto, balance o martelo de um lado para o outro até desimpedir a passagem



Fique parado aqui para escapar das lâminas



Espera o bichinho soltar o peso para passar por baixo



Caia no rolo para achar esse melão que está dando sopa



Use esta flor amarela. Para participar de uma corrida nas lâminas, use o pulo seguidamente



Mundo 2  
Página 1



Deixe todas partes do lagarto roxas para ganhar um melão



Acionando esse switch, seja rápido nas nuvens. Vá pela esquerda para achar um coração grande



Ao empilhar as caixas, tome muito cuidado, pois durante o salto você não as controla



Empurre a caixa para dar uma bundada. Para acabar com a bexiga, atire 2 ovos no local indicado com um X



Usando o palhaço, você acha um coração grande no alto



Na frente dessa árvore, dê uma bundada e um melão aparece



Página 2



Esse inimigo você não consegue matar. Espere-o abaixar e então passe



Espera o osso cair para conseguir pegar o coração



Ao estourar as bolhas com os melões, fique embaixo para conseguir pegá-los



Para comandar a bola, utilize o direcional



Página 3



Logo à direita você encontra essa flor, onde dá para encher o seu life



Para chegar ao alto da tela, utilize as molas



Tome muito cuidado com os peixes que saltam da água, eles vão tentar engoli-lo

## Página 6



Para escapar da serra sem ser atingido, fique abaixado quando ela passar



Para mudar o trajeto das nuvens, atire ovinhos na luz vermelha



Aqui, não esqueça de pegar o fantasmilha

## Página 5



Espera as algas soltarem as bolhas para prosseguir



Use a bolha nesse ponto para chegar ao alto da tela

## Página 2



Empurre a caixa de interrogação até esse ponto para alcançar o coração grande



Para controlar a pena, dê leves toques à esquerda no direcional



Alguns melões estão escondidos no meio dos bichos, fique sempre atento



Mate esse morcego para pegar a primeira chave do castelo



Não esqueça de pegar os melões entre os fantasmilhas



Fique parado num canto comendo os bichinhos ou pulando em cima deles. Quando o inimigo aparecer acerte-o na cabeça com os ovinhos



Procure bem pelas telas, pois os melões costumam ficar nos lugares mais escondidos



Use o palhaço para pegar todos os itens na tela. Cuidado apenas com as serrinhas



Aqui, dê uma bundada para conseguir um coração grande

## Página 4



Coma essa cobrinha para transformá-la em ovinhos



Destruindo a bolha nesse ponto você vai achar mais um fantasmilha

## Mundo 3 Página 1



Ao acionar essa interrogação, seja rápido usando os pontos vermelhos para cima



Você só conseguirá passar por essas ondinhas pulando

Continua

# DETONADO

## NINTENDO 64

### YOSHI'S STORY



Para matar a lesma, acerte ovinhos em seu olho. Caso consiga matar você ganhará um coração grande

 **Página 3**



Destruindo os blocos azuis, você encontra um coração grande



Pegue carona com as gaivotas para pegar vários itens no alto da tela



Para acabar com o fantasma sem problemas, acerte-o na cabeça com os ovinhos e desvie dos espinhos que ele irá jogar

 **Página 4**

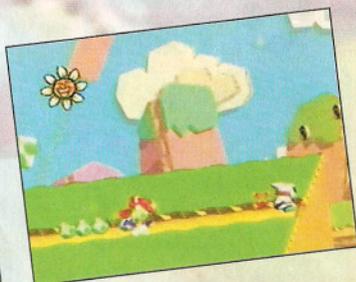


Quando a bola estiver caindo, controle Yoshi no direcional para não cair nos espinhos

 **Página 5**



Mate o cara da nuvem e suba em cima da nuvem que ele deixar. Use-a para pegar os itens no alto da tela



Acertando a exclamação nesse ponto você encontrará mais um fantasminha

 **Página 6**



Esses fantasmas você não consegue matar. Apenas passe rapidamente sobre eles



Os fantasmas cor-de-rosa viram plataforma depois de um tempo. Use-as para chegar no alto da tela



Caindo por esse cano, você encontra a primeira chave



Estourando as pedras azuis você pega mais um coração grande



Essas nuvenzinhas ajudam você a chegar no alto da tela

 **Mundo 4**  
**Página 1**



Aqui, não pegue o guarda-chuva. Use o pulo de Yoshi seguidamente para pegar os melões

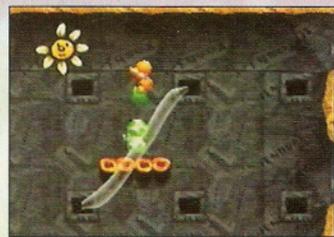


Use a flor na direção diagonal superior à direita para encontrar alguns melões e pegar um coração grande

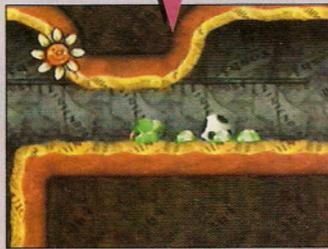


Quando chegar às nuvenzinhas que vão jogá-lo para o alto, venha para a esquerda para encontrar esse coração

 **Página 2**



Caso tenha problemas em subir no alto da tela, use as correntes de ar para chegar com facilidade



Usando as correntes de ar, você encontra neste ponto mais um Black Yoshi



Quando descer por esse ponto, procure os pontos de interrogação para encontrar um coração grande

### Página 3



Dentro da roda, para pegar velocidade, pule os buracos e coloque o direcional para frente



Pegue os objetos amarelos que ele soltar e mande de volta na sua boca. Repita isso três vezes para matá-lo

### Página 4



Contra essas cobras gigantes vermelhas, dando uma bundada na cabeça elas descem. Aqui pegue mais um coração



Depois da primeira parada do barquinho, venha para este ponto e pegue um coração grande



Acerte rapidamente as algas com ovinhos. Assim, elas não encostam em você e não o fazem cair

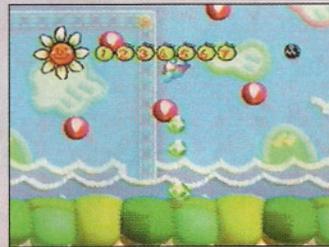
### Página 5



Usando as gaivotas, destrua essas pedras e pegue mais um coração grande

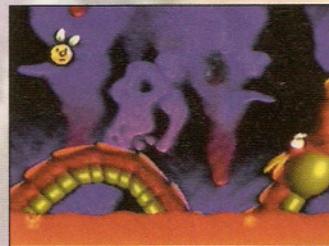


Destruindo o lança-tiros à direita, você encontra um coração grande



Seja rápido ao subir pelos pontos vermelhos para chegar no alto e pegar 7 melões

### Página 6



Fique na parte do meio do dragão. Apenas um leve toque na lava e Yoshi será torrado



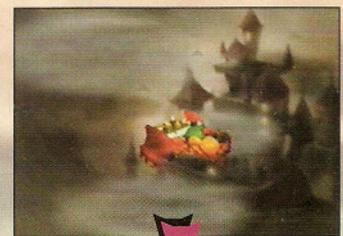
Esperre a fumaça passar para poder pular nas plataformas com tranquilidade



Aqui, use a língua de Yoshi na diagonal para recarregar o life sem ser atingido pelo inimigo



Pegue as bombas que ele soltar e acerte os espinhos no alto da tela para caírem e acertarem Koopa. Quando ele cair no chão, acerte-o na cabeça. Koopa aparece sempre na Página 6 de cada mundo



Matando o Koopa nos 4 mundos, Yoshi consegue recuperar a árvore da felicidade



# DETONADO

## P.STATION



Por Lord Mathias

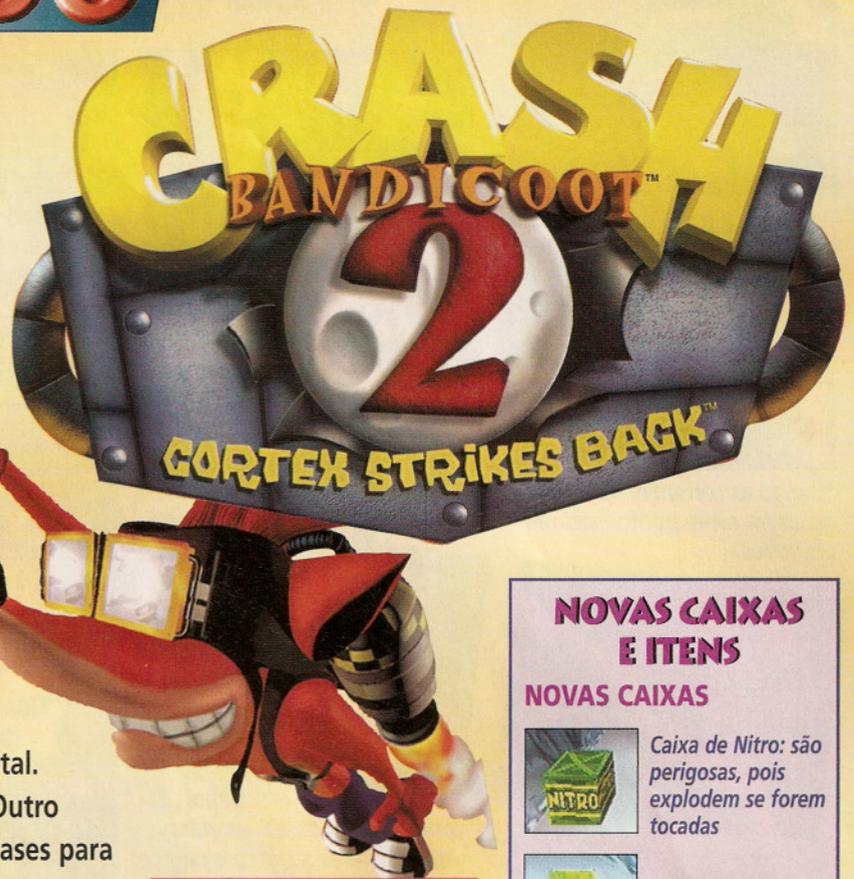
Pois é, mano, a Marjorie passou o mês babando pelo Yoshi e o tal do Crash sobrou pra mim. E não é que eu me diverti com o jogo! O visual do game é muito manero, além de não faltar ação. Sua missão é recolher 25 cristais para terminar o jogo com 100%. Mas dá pra acabar o game pegando a metade deles, como em Donkey Kong ou Mario. Neste guia que o Lord aqui preparou, você vai poder fazer o placar total. Procure nunca deixar Slave Crystals para trás. Outro ponto importante é andar muito por todas as fases para conseguir materializar as caixas que só estão na

moldura e pegar as Box Gems. De resto, é só sair detonando os inimigos sem medo de ser feliz. Os caras não vão preocupá-lo, só diverti-lo.

**CRASH BANDICOOT 2**  
1 Jogador **P.STATION** SONY  
ação/aventura

**FUN FACTOR**  
**5**

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



### NOVAS CAIXAS E ITENS

#### NOVAS CAIXAS



Caixa de Nitro: são perigosas, pois explodem se forem tocadas



Caixa verde com um "!": acerte esta caixa para destruir todas as caixas de Nitro da fase

#### OUTROS ITENS



Minas: quando pisar em uma mina, você vai ser lançado pro ar, mas não vai ter nenhum dano



Speed Burst: pise em um destes para conseguir super velocidade

### CRASH MOVES

**Pulo:** X  
**Superpulo:** aperte e segure  e aperte X  
**Pulo longo:** dê um superpulo quando estiver em movimento  
**Spin Attack:**   
**Agachar:**   
**Rastejar:** aperte e segure  e aperte o direcional em qualquer sentido  
**Deslizar:** aperte e segure o direcional em qualquer sentido e aperte   
**Belly Flop:** durante um pulo, aperte   
**Checar o seu status:** aperte

## ITENS



Área Secreta



Caminho para Warp



Caminho Difícil



Área Bônus



Caminho para gema vermelha



Caminho para gema azul



Caminho para gema amarela



Caminho para gema verde



Caminho para gema roxa



Gema Vermelha



Gema Azul



Gema Amarela



Gema Branca



Gema Verde



Gema Roxa

### JÓIAS E CRISTAIS

Quase todas as fases têm um Slave Crystal, mas também há outros itens valiosos



**Slave Crystals:** com exceção dos levels 26 e 27, você vai achar este cristal em todas as fases. Para terminar o jogo, você precisa de 25 Slave Crystals. As fases não terminam se você não encontrá-los



**Box Gems:** se você quebrar todas as caixas de um level, vai ganhar um Box Gem. Algumas fases têm caixas que só podem ser acessadas de outros levels. Em todas as fases você vai achar um Box Gem, a não ser nas dos chefes



**Outras jóias:** jóias de várias cores e tamanhos aparecem durante os levels, mas não em todos

## DIVERSOS CAMINHOS

Algumas fases possuem caminhos diferentes e grandes recompensas

**Caminhos mais difíceis:** plataformas com o símbolo da caveira levam a caminhos mais complicados, mas valem a recompensa. Não existem em todas as fases

**Áreas bônus:** plataformas com um "?" levam a áreas bônus cheias de itens e power-ups

**Caminhos com warp (teletransporte):** algumas fases têm warps que levam à salas secretas

**Caminho das jóias:** só são acessados se você tem a jóia certa. Por exemplo, a plataforma da jóia azul só aparece se você tem esta jóia.

É simples e estes caminhos estão lotados de itens como vidas



## WARP ROOMS



Em Crash Bandicoot 2, você vai achar cinco warp rooms, em cada uma das cinco fases. Por estas salas você pode acessar qualquer fase e, quando as cinco fases desta sala estiverem completas, você poderá enfrentar o chefe

### WARP ROOM 1: JUNGLE

#### Level 1: Turtle Woods

Caixas: 62



Esta fase é simples, apenas siga em frente. Para derrotar as tartarugas com espinhos, pule em cima delas para girá-las e dê um Spin Attack

## Área Secreta



A primeira área secreta está antes da primeira Witch box. No chão, você vai achar um desenho de uma cara malvada. Dê um Belly Flop em cima dela para achar a área secreta

### Jóia Azul

Para pegar a jóia azul, não quebre nenhuma caixa. Para passar pela parede cheia de caixas na metade da fase, pule em cima da parte com a caixa saltitante no topo

## Level 2: Snow Go

Caixas: 72



Crash no Gelo



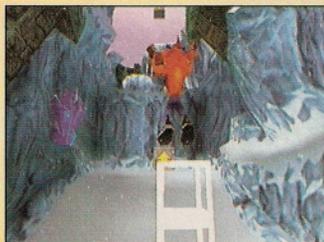
Mover-se no gelo é complicado. O melhor é deslizar. Para derrotar os pinguins, ataque-os enquanto eles não estiverem girando

### Área Bônus



Mais ou menos na metade da área bônus, você vai achar uma jóia vermelha. Deixe para pegá-la depois

### As últimas Duas Caixas



As últimas duas caixas perto do final da fase se materializam

depois que você tocar a caixa com uma "I" que está no alto, fora da tela. Para alcançá-la, dê um superpulo de cima das caixas só com o contorno

## Level 3: Hang Eight

Caixas: 74



### Inimigos e Dicas

Derrote as plantas carnívoras com um Spin Attack, uma deslizada ou um Belly Flop. Este é o primeiro level com surfe. Você precisa pegar a manha da prancha, dê uma olhada nos controles

## CRASH SURFISTA



### Controles do Surfe

Speed Burst: aperte □, X ou O  
Girar 180°: aperte e segure ↑ ou ↓  
Virar para direita: aperte →  
Virar para a esquerda: aperte ←  
Use o speed burst nas rampas para conseguir voar longe e evitar as minas e paredes. Com isso, você também vai quebrar as caixas que estão no alto

### Redemoinhos e Minas

Os redemoinhos podem afogá-lo. Para escapar da corrente forte, use o speed burst. Desvie das minas sem tocá-las

### Plataforma da Jóia Azul



Se você pegou a jóia azul no level 1, a plataforma dela vai aparecer na metade deste level. Essa plataforma vai levá-lo a uma área secreta com mais caixas para você quebrar

## Level 4: The Pits

Caixas: 53



Neste level você vai conhecer as Sawback Turtles. Para derrotá-las, use o Spin Attack ou deslize para virá-las ao contrário

Todas as Caixas



Na bifurcação da pista, siga à esquerda. Você vai encontrar o Slave Crystal na metade do caminho. Para quebrar todas as caixas do level, acerte a caixa com uma "I" no caminho à direita. Volte e detone as caixas que apareceram

## Level 5: Crash Dash

Caixas: 44



Em qualquer fase de perseguição, as caixas explosivas são sempre destruídas por quem estiver atrás de você. As minas, grades elétricas e rampas são os principais desafios destas fases

## WARP ROOM 1 BOSS: RIPPER ROO



O Roo fica pulando pela tela e cria caixas de TNT. Quando ele acabar, vá direto para alguma área mais segura. Espere o TNT explodir e o Roo vai começar a pular de novo. Desta vez ele vai criar caixas de Nitro. Evite-as do mesmo jeito e, quando elas explodirem, o Roo vai ficar tonto. Aproveite e pule no caneco dele ou dê um Spin Attack. Ao acertá-lo, ele vai repetir tudo de novo. Proteja-se e acerte-o três vezes para derrotá-lo



# DETONADO

## P.STATION



### WARP ROOM 2: GLACIAL

#### Level 6: Snow Biz

Caixas: 124



Na parte desta fase com side-scrolling, cuidado com os granitos e gelos que caem. Se você já tiver a jóia vermelha, uma plataforma vai aparecer, levando-o para uma área secreta com caixas e vidas

#### Área Bônus

Use superpulos para quebrar as caixas que parecem estar fora de alcance

#### Level 7: Air Crash

Caixas: 102



Air Crash é o primeiro level com passagem para a secret warp room

#### Pegando a Jóia Vermelha



Depois da primeira caixa C, você encontrará uma prancha de surfe e algumas caixas flutuando à direita.

Pule na segunda mais próxima de você para chegar à plataforma com o teletransporte para a secret warp room. Assim que estiver dentro, você poderá acessar o portal Snow Go. Pegue a jóia vermelha e entre na porta 2

#### Caminho Difícil



A plataforma do caminho difícil vai aparecer só se você chegar a ela sem perder vida. Se morrer, precisará reentrar no level. Se sobreviver, vai ser recompensado com uma jóia Clear

#### Level 8: Bear it

Caixas: 48

Em Bear It, você vai pegar uma carona nas costas do filhote de urso. Ele é bem rápido, por isso tome cuidado com os buracos no gelo e as baleias que saem deles

#### GALOPE NO URSO



#### Controles

Fazer o filhote correr: aperte   
Fazer o filhote pular: aperte   
Galopar no urso requer muito sincronismo, precisão e reflexo rápido

#### Level 9: Crash Crush

Caixas: 57



Crash Crush é mais um level de perseguição. Aqui, você terá de deslizar por baixo de grades elétricas que estiverem no caminho

#### Outro Caminho



Depois da primeira caixa C, um caminho vai aparecer à direita. Você vai encontrar mais caixas e vidas. A plataforma no final do caminho vai levá-lo de volta ao corredor principal

#### Área Bônus

Para atravessar a grande fenda no começo desta área, dê uma deslizada e pule no último segundo. Tente algumas vezes, é difícil mas dá pra fazer

#### Level 10: The Eel Deal

Caixas: 79



Neste level você vai encontrar muitas enguias elétricas, ratos e ventiladores. A água é o lugar mais seguro, a não ser pelas enguias. Não fique muito tempo nas plataformas, elas afundam. Para derrotar os ratos é só pular nas costas. Para destruir os ventiladores, dê um Spin Attack nos inimigos, jogando-os nas lâminas dos ventiladores

#### Em Frente!



Nesta bifurcação, pegue o caminho da direita. Apesar de este caminho

parecer sem saída, existe uma passagem secreta. Mova-se com cuidado pelas caixas de Nitro e pule através da parede. A jóia verde está no final desta passagem. Não destrua as caixas de Nitro, perto da saída da fase, você vai achar uma caixa verde com uma "I"



#### Slave Crystal

Ao chegar na segunda bifurcação deste level, pegue o caminho da esquerda. O Slave Crystal está no final desta passagem

#### PENDURANDO-SE



Controles do Crash pendurado  
Para se mover: aperte qualquer botão do direcional

Levantar as pernas de Crash: aperte

Spin Attack:

Soltar-se:

O level 10 é o primeiro em que você vai ter de pendurar-se. Mova-se por baixo do conjunto de barras azuis e aperte pulo. Você vai estar pendurado

#### WARP ROOM 2 BOSS: KOMODO MOE E KOMODO JOE



Fuja do Moe quando ele começar a girar pela tela. E fique longe do Joe também, se chegar muito perto, leva uma espadada. Quando o Moe parar de girar, use o Spin Attack ou deslize para levar os dois de encontro. Agora é a vez do Joe atacar, lançando espadas

pela sala. Estas espadas até que são fáceis de se evitar. Repita o processo quando o Moe girar pela segunda vez. Na terceira vez, o Joe vai arremessar uma espada em você enquanto o Moe estiver girando. Deslize o Moe de encontro com o Joe por três vezes para derrotá-los

## WARP ROOM 3: SEWER

O level Sewer é cheio de fases alagadas e surpresas

### Level 11: Plant Food

Caixas: 53



Tome muito cuidado com as piranhas. Elas adoram pular em você

### Jóia Amarela



Para pegar a jóia amarela, você precisa chegar ao final do level antes de o tempo terminar. O tempo começa a rolar logo que você passa a primeira caixa C, mas a contagem regressiva só começa se você chegar a ela sem perder vida

### Level 12: Sewer or Later

Caixas: 57



As máquinas de solda vão entrar em ação neste level. Para derrotá-las, espere que as tochas se apaguem e dê um Spin Attack antes de elas reacenderem

### Entrando no Buraco

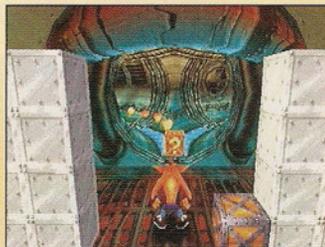


Depois da primeira caixa C tem um buraco tapado com uma rolha. Mas, se você já tem a jóia amarela, ele estará aberto. Descendo por ele, você encontrará a jóia Clear

### Ventiladores

Use o Spin Attack para mandar os Scrubbers direto para as lâminas dos ventiladores e destruí-los

### Caminho Certo



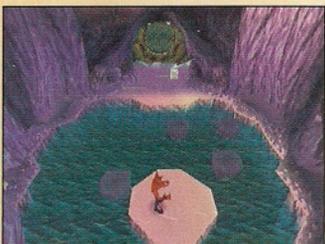
Chegando a esta bifurcação, pegue o caminho da direita e acerte as duas caixas com a "I". Retorne e pegue o caminho da esquerda agora. Ache o Slave Crystal e mais duas caixas. Volte pelo caminho da direita e ache a saída

### Level 13: Bear Down

Caixas: 51



### Área Secreta de Warp



Depois de ser jogado através do lago de gelo para a saída, pare e volte. Pule nas plataformas de gelo até chegar no meio do lago. Você vai ser levado para uma sala secreta de warp. O portal Air Crash vai estar aberto agora. Entre nele e você vai ser levado para uma área secreta do level 7. Nesta área há caixas escondidas. Destrua-as e pegue a caixa de jóias para o level 7

### Level 14: Road to Run

Caixas: 89



Neste level você vai achar novos inimigos e caixas escondidas. Logo ao começar a fase, esqueça das caixas que só vão se materializar quando você chegar ao level 17. Para derrotar as lagartixas com espinhos na cabeça, use ataques deslizando



### Caminho Difícil



Para o caminho difícil se materializar, chegue na plataforma sem perder vida. Se conseguir, vai ganhar uma jóia Clear. Para derrotar os gorilas, use o Spin Attack

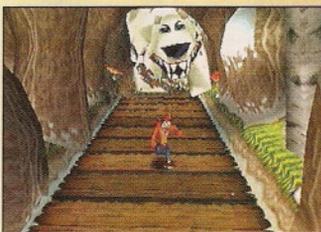
### Level 15: Unbearable

Caixas: 58



Você terá de fugir de um urso polar gigante. Um novo obstáculo neste level são as cercas de madeira. Não tente pulá-las, destrua-as com um Spin Attack

### Área Secreta



Antes da segunda caixa C, o urso vai cair da ponte de madeira. Pule no buraco com o urso para achar uma passagem secreta

### Galope

Quando galopar de novo no urso, na parte final, acerte os pilares das cercas elétricas e quebre-as. Tome cuidado porque você ainda pode levar um choque

### Área Secreta de Warp



Depois de ser jogado através da grande fenda para a saída, procure pela entrada da sala secreta de warp. Se você der um pulo longo pela fenda e aterrissar de volta na parte principal, vai ser levado para a sala secreta de warp quando alcançar o ursinho. Quando chegar na sala, o level 26, Totally Bear, vai estar aberto

### WARP ROOM 3 BOSS: TINY



Quando estiver pulando através das plataformas, fique longe do Tiny. Quando algumas das plataformas começarem a piscar, fique em alguma que não esteja piscando. As que piscarem vão cair, por isso tente atrair o Tiny para alguma delas. Cada vez que ele cair, vai perder 1/3 da energia

### WARP ROOM 4: CAVE

### Level 16: Hangin'out

Caixas: 93



### Área Secreta de Warp



Quando aterrissar no lago com o Slave Crystal logo atrás de você, pegue o cristal e aperte para baixo para ir para a parte inferior da tela. Você vai achar um buraco com um lugar para se pendurar. Para evitar os espinhos, aperte círculo. Pegue as vidas e você vai chegar em uma sala secreta com um warp. Se entrar nesta sala por aqui, o level 27, Tottally Fly, vai estar aberto

### Level 17: Diggin'it

Caixas: 95



### Plantas que cospem e abelhas

Seu novo problema vão ser as plantas que cospem e as abelhas. As plantas não podem engoli-lo, mas soltam bombas que causam bastante danos. Você pode derrotá-las com um Belly Flop ou um Spin Attack. As abelhas são bem piores. Quando passar por uma colméia, espere uma abelha sair, mate-a com um Spin Attack e prossiga. Não tente fugir, pois elas vão alcançá-lo

Continua

# DETONADO

## P.STATION

# CRASH BANDICOOT 2

CORTEX STRIKES BACK

### Caminho Difícil



Para fazer a plataforma do caminho difícil se materializar, tente chegar até a bifurcação sem perder vida. Porém, antes de acessá-la, vá pelo caminho da direita, pegue o Slave Crystal e acerte a caixa verde com a "I". Agora volte para a plataforma e no final do caminho você vai encontrar uma jóia Clear

### Área Secreta de Warp



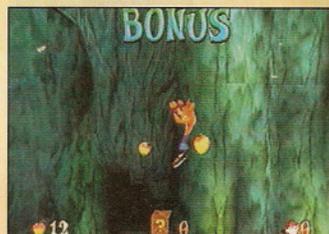
Perto do final do corredor, procure por uma planta que cospe no topo de um pilar à esquerda. Destrua-a com um Belly Flop e fique em cima do pilar para ser levado para uma sala secreta com warp. Chegando lá, o level 14 estará aberto. O portal do level 14, Road to Ruin, leva à uma área secreta cheia de caixas

### Level 18: Cold Hard Crash

Caixas: 155   

Aqui, tome cuidado com os dois tipos de crushers, os de madeira, que funcionam em intervalos de tempo, e os de granito que caem quando você passa por baixo. Fique esperto também com os pedaços de gelo que despençam

### Área Bônus



Na parte de side-scrolling, pule no buraco ao lado da "I" e descubra uma área bônus

### Caminho Difícil

Para fazer o caminho difícil se materializar, chegue na plataforma sem perder vida. No final dela, você acha uma jóia Clear

### Level 19: Ruination

Caixas: 84   

Este level é muito parecido com o level 14, mas é bem mais difícil

### Plataforma da Jóia



Se você pegou a jóia verde no level 10, a plataforma dela vai se materializar. Esta plataforma leva a um caminho secreto com uma jóia Clear no final

### Level 20: Bee-Having

Caixas: 92   

Mais abelhas e plantas que cospem bombas vão estar a sua espera aqui. Para se livrar um pouco dessas pestes, cave aqui e ali

### Área Secreta



É possível escalar esta pilha de caixas de Nitro sem se machucar. No topo você acha um teletransportador para uma área secreta. O prêmio é a jóia roxa

### WARP ROOM 4 BOSS: N. GIN



N. Gin é o chefe mais difícil de todos, mas tem uma manha que o torna fácil. Os controles de Crash são diferentes com ele. Aperte quadrado para arremessar Wumpa Fruit e aperte X para pular. Não dá para dar Belly Flops, Spin Attacks ou simplesmente deslizar



Primeiro, quando o N. Gin atirar o laser, fique no meio da plataforma central e ele não vai acertá-lo. No segundo tiro de laser, fique à direita do emblema da bala na plataforma da esquerda. Agora repita a operação. Quando ele não estiver atacando, corra para a frente dele e mande o máximo de Wumpa Fruits que puder



O próximo ataque do N. Gin é com Mortar Shells. Fique na plataforma da direita e espere o primeiro ataque. No segundo, vá para a plataforma da esquerda. Repita a operação. Quando um dos lançafoguetes estiver destruído, ele vai começar a mandar mísseis pelo lado direito da tela. Pule-os



Depois de destruir os dois lançafoguetes, ele vai mandar um laser verde. Espere-o aparecer na sua frente, arremesse rapidamente uma fruta e saia correndo da plataforma. Ele vai destruir a plataforma, mas ela vai reaparecer. Tenha paciência e atire uma fruta por vez. Com calma você vai destruí-lo e vai sobreviver

### WARP ROOM 5: SPACE

### Level 21: Piston it away

Caixas: 69   

### Caminho Difícil

Para fazer a plataforma se materializar, chegue a ela sem perder vida. Se conseguir passar pelo caminho difícil, vai ser recompensado com uma jóia Clear



### CAVANDO



### Aprendendo a Cavar

Spin Attack: aperte   
Voltar para a superfície: X  
Para começar a cavar, vá até alguma superfície de terra e aperte e segure . Alguns itens não causam danos enquanto estiver cavando, como as abelhas, mas cuidado com os explosivos

## Assistentes do Laboratório



Acerte os assistentes do laboratório com um Spin Attack ou deslizando, mas só quando eles não estiverem empurrando. Caso contrário, você perderá e vai ser jogado muitas vezes para fora de uma plataforma

## PILOTANDO O FOGUETE



### Controles do Foguete

Brecar: aperte ↑  
Acelerar: ↓  
Virar para frente com propulsão para frente: aperte X  
Virar para trás com propulsão para trás: ○  
Spin Attack: □  
Propulsão para esquerda: ←  
Propulsão para direita: →  
Os controles do foguete são bem complicados, é bom treinar na primeira sala da fase

## Level 22: Rock it

Caixas: 39

### Assistentes Flutuantes



Para derrotar os assistentes flutuantes do laboratório, dê um Spin Attack. Porém, ataque-os apenas quando eles não estiverem usando a eletricidade. Geralmente eles precisam levar uns dois Spin Attacks certos para morrerem. Não dá para contorná-los

## Caixas de Nitro

Não se preocupe em destruir as caixas de Nitro, pois perto da saída você vai encontrar uma caixa verde com uma "I"

## Level 23: Night Fight

Caixas: 46   

O Level Night Fight é parecido com o Level 27, Tottaly Fly, pois você conta com a ajuda dos vagalumes para enxergar no escuro



### Fase Bônus



Os vagalumes também ajudam na área bônus

### Caminho Dificil



Para materializar a plataforma do caminho difícil, chegue até ela sem perder vida

## Level 24: Pack Attack

Caixas: 46

Pack Attack é quase idêntica ao level 22, Rock It. Mais uma vez, não se preocupe com as caixas de Nitro, pois perto da saída você encontrará uma caixa verde com uma "I"

## Level 25: Spaced Out

Caixas: 60  



## Fritando!



Se você tocar os lados das plataformas móveis vai fritar até virar carvão

### Caminho da Jóia



Durante a parte de side-scrolling, procure pela plataforma da jóia azul no cenário, mas só acesse se você já tiver as jóias vermelha, verde, azul, roxa e amarela. Se já tiver todas, você vai ser levado para uma série de áreas secretas cheias de vidas e outros itens. No final de uma destas áreas, você vai encontrar uma jóia Clear

### Arnadilha

Essa parte parece bem complicada. Para passar pelas duas bordas com os tiros no meio, deslize primeiro por baixo da parede baixa e imediatamente rasteje pela segunda

## WARP ROOM 5 BOSS: NEO CORTEX

### Race/Off

Você enfrentará o Neo Cortex em uma corrida até a chegada com os mesmos controles do foguete. Os obstáculos não causam danos, mas fazem você perder tempo. Aumente a propulsão ao máximo e ganhe dele de qualquer jeito. Acerte-o com três Spin Attacks antes de ele terminar a corrida



Você derrotou Cortex! Mas se não pegou todas as jóias ele vai ressuscitar. Se pegou todas, você vai assistir ao final feliz

## SECRET WARP ROOM

## Level 26: Tottaly Bear

Caixas: 40 



Tottaly Bear é a fase de galope mais difícil do jogo, simplesmente porque é à noite e não dá para ver o caminho. Algumas partes, quando há um pouco de luar, você até que enxerga, mas a única coisa que pode salvá-lo são seus reflexos

## Level 27: Tottaly Fly

Caixas: 44 



Para terminar a Tottaly Fly, apenas siga em frente. Os vagalumes vão acompanhá-lo, iluminando o caminho. Se diminuir a velocidade ou parar, o vagalume não vai esperá-lo. Se isto acontecer, você vai se complicar bastante no escuro

### Área Bônus



A área bônus está logo depois da segunda caixa C. Aqui também você vai contar com a ajuda dos vagalumes para iluminar a sua vitória!



fim 

# COMPUTER ZONE

## QUAKE 2 INAUGURA NOVA ERA 3D

Uma programação de primeira, a Quake Engine 2, mostra o real poder de **Quake 2**. O jogo continua sombrio e violento, mas traz também ótimos gráficos e cores mais fortes, tornando-o menos cansativo. As fases são mais curtas e você têm de cumprir pequenas missões bem empolgantes. Os



**DICA:** o último chefe, é bem fortinho, usa a BFG 10k e a metralhadora. Esconda-se

atrás das pilastra, ele vai ficar atirando mesmo sem lhe acertar

**DICA:** terremotos podem pegá-lo de surpresa. Não tenha dúvida, dê no pé



**DICA:** missões como destruir o gerador e o supercanhão contam com trechos

secrets para cortar caminho, procure-os

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Win 95, Pentium 90MHz, 16 MB RAM (Win 95), 24 MB RAM (NT), PlacaSound Blaster 16 bits, CD de 2x, Placa de vídeo 1 MB PCI

**DICA:** esse chefe não brinca em serviço. Ele tem um arsenal muito forte.



Não há lugar para você se esconder. Fique embaixo dele e mande bala pra cima

## QUAKE II

inimigos são meio aliens, meio robôs, com uma inteligência artificial de primeira. As armas lembram muito **Doom**. A interatividade rola solta. Você escolhe se seu personagem é homem ou mulher, sua cor, se é destro ou canhoto, e pode esconder a arma ou deixá-la centralizada. Um game para marcar o início de uma nova geração 3D.

A definição gráfica é

tão perfeita que, a cada tiro, o inimigo vai ganhado buracos



**DICA:** os inimigos rastejam quando estão à beira da morte. Alguns

atacam assim mesmo, tenha cuidado

**ENDEREÇOS:**  
[www.idsoftware.com](http://www.idsoftware.com)  
[www.activision.com](http://www.activision.com)

fim



**DICA:** use armas poderosas contra inimigos poderosos, eles não economizam bala



**DICA:** use utensílios para ir abrindo caminhos no decorrer do jogo. Esse laser abre uma fenda na parede



Esta besta não possui armas, mas sua agilidade é de tirar o fôlego de qualquer um



**DICA:** alguns inimigos são lentos para realmente atacar você. Esquive-se e mande bala

# SE VOCÊ É PILOTO, SINTA-SE EM CASA

**R**ealismo de sobra. **F-A 18 Korea** Resbanja essa virtude, dando a sensação de que você está mesmo no comando desse supercaça. Os gráficos estão quase perfeitos, com texturas de cor impressionantes. Para conseguir essa qualidade gráfica foi usada a tecnologia 3Dfx, que está cada vez mais presente nos jogos de PC, como em **Quake 2**, aí ao lado. O jogo é muito detalhado, um mínimo erro pode levar à queda de seu avião. Esteja sempre atento a tudo, o perigo pode se



**DICA:** esta é a sala principal, onde você

controla as principais funções do jogo



**DICA:** o mapa sobre a mesa da sala principal é o editor de missões. Com ele você pode fazer suas próprias missões

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA**

Pentium, 16MB Ram, 60 MB livres no HD, CD-Rom 4x, Placa de Som 16 Bits, Windows 95



**DICA:** a impressora na sala principal indica sua performance durante as missões e também os eventuais erros que possam impedir o funcionamento correto do jogo



**DICA:** a televisão e o vídeo são para o replay de seus vôos. Ao assisti-los, você pode corrigir erros que estejam dificultando sua pilotagem

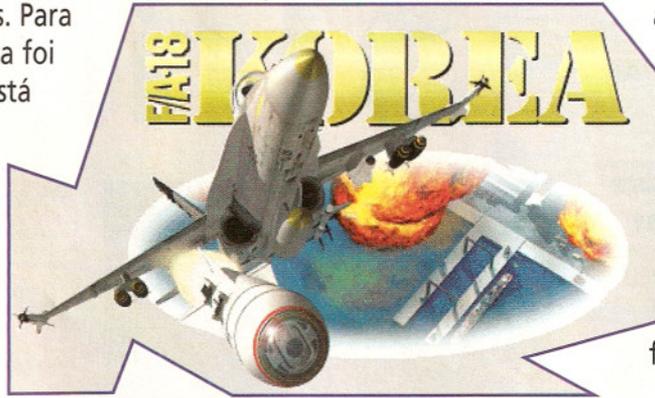
**ENDEREÇO:**  
[www.graphsim.com](http://www.graphsim.com)



**DICA:** a lousa é o tutorial que ensina tudo o que você precisa saber para poder voar melhor



**DICA:** na agenda escolha a opção squads...



aproximar de qualquer lugar. O painel de controle informa o andamento de sua aeronave. Se você tiver alguma dúvida sobre como controlar seu caça, tudo está bem explicado num tutorial com diversos temas sobre os controles, comandos e funções de seu FA-18. Só que é bom estar com inglês em dia. O jogo traz uma série de opções para voar, com missões já prontas ou não, mas faltou a opção de jogo via rede.

*fim*

**DICA:** no painel principal do caça você aciona os comandos básicos para um bom vôo



**DICA:** com essa visão você pode ver de qualquer ângulo que deseje, é muito bom

para localizar aviões inimigos por perto



A tecnologia 3Dfx é surpreendente, até mesmo na iluminação de objetos poligonais

# FLASHBACK

**MEGA**



Por Baby Betinho

Lançado em 89, *Strider* foi um dos primeiros jogos para Mega Drive a pintar nas prateleiras. Na época, a Capcom também detonava nos arcades com *Final Fight*

**S**trider ainda é, sem dúvida nenhuma, um dos melhores jogos para Mega Drive. A ação rola solta: durante o jogo você terá poucos momentos para respirar e recobrar o fôlego. Tudo depende de sua habilidade com a espada, sua arma mais forte contra os inimigos. Além disso, você pode se agarrar à parede e ao teto para destruir inimigos e alcançar lugares muito altos.



**DICA:** acerte esse inimigo e corra para trás. Depois acerte-o novamente e faça o mesmo



**DICA:** nas cápsulas você pode encontrar este item que recupera parte de sua energia

# STRIDER



**DICA:** fique neste ponto para não ser atingido pelo raio e destrua o gerador



**DICA:** para destruir o chefe fique em suas costas e acerte sua cabeça

**DICA:** fique abaixado para eliminar todos os bichos que virão



**DICA:** acerte a parede, corra e dê um slide para passar

Também é possível usar o Slash - uma espécie de rasteira incrementada. Fique atento: você deve coletar itens em todas as fases para aumentar o alcance de sua espada. Não deixe de jogar *Strider* antes de selecioná-lo em *Marvel vs. Capcom*. Nada como conhecer seu lutador...

fim



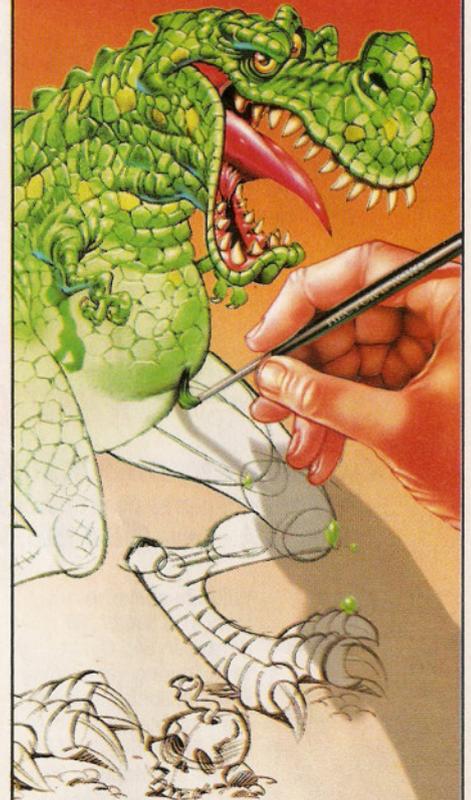


**DICA:**  
ficando neste ponto você não  
será atingido pelo inimigo



**DICA:**  
para destruí-lo acerte várias  
vezes sua cabeça

**APRENDA  
COM AS  
FERAS!!**



- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

**MATRÍCULAS ABERTAS  
VAGAS LIMITADAS**

**CURSO DE DESENHO  
HECTOR & ROLLO**

ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP  
011-3666.6079/578.7163  
E-mail: hector@brworld.com.br

 **NIKA'S  
GAMES**

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

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

**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 / (079) 211-2390 / (079) 982-8336

**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

**TILT'S  
GAME LOCADORA**

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

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

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

**VENDAS E LOCAÇÕES** 32 X Saturn • 3DO

**SALÃO DE JOGOS** Master System P.Station • Neo Geo CD

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

Para anunciar na

**SUPER  
GAMEPOWER**

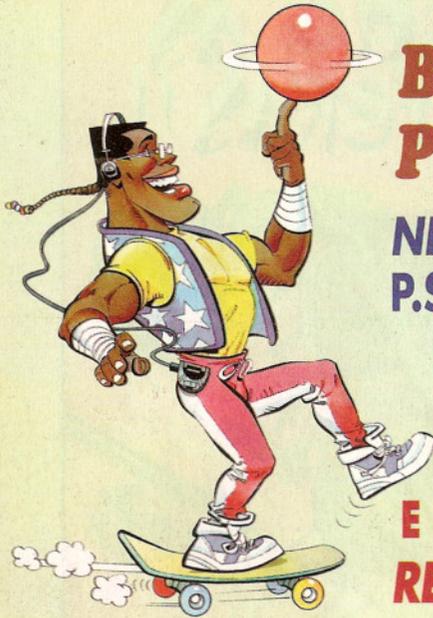
ligue **816-5667,**  
**Ramal 420**

**Aí é só  
DETONAR!!**

# SUPER GAMEPOWER



Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)



## BASQUETINHO DE PRIMEIRA, MANO!

NBA IN THE ZONE '98 PARA P.STATION E NINTENDO 64

NA SGP DE ABRIL!

E MAIS:  
**RESIDENT EVIL 2 DETONADO!**

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 47



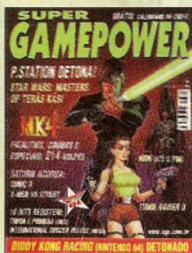
Wild Choppers, Yoshi's Story, Fifa Soccer '98 (Nintendo 64), Quake, Sega Touring Car, Shining Force III, Sonic R (Saturn), Alundra, Master of Teräs Kasi, Einhander, Tomb Raider 2 (P.Station), The Last Blade (Neo Geo), Samurai Shodown 64 (Neo Geo 64), Arkanoid (Snes), NFL 98 (Mega)

### EDIÇÃO 44



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

### EDIÇÃO 46



Lamborghini, Diddy Kong Racing (Nintendo 64), X-Men vs. Street, Sonic R, The Lost World (Saturn), MDK, SW: Master of Teräs Kasi, Tomb Raider II (P.Station), Croc, Puyo Puyo Sun (32 bits), Mortal Kombat 4 (arcade), Timon & Pumba (Snes), International SS Soccer (Mega), X-Men (Master)

### EDIÇÃO 43



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

### EDIÇÃO 45



Diddy Kong Racing, Duke Nukem, MK Mythologies, Golden Eye 001 (Nintendo 64), Samurai Shodown IV, Dead or Alive (Saturn), MK Mythologies, Nightmare Creatures, MDK (P.Station), MegaMan X4 (32 bits), MK4, Street III Second Impact, Pocket Fighter (arcade), Kirby's Dreamland 3 (Snes)

### EDIÇÃO 42



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

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

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

**SUPER GAMEPOWER**

ANO 4 - Nº 48 - MARÇO DE 1998

REDAÇÃO  
Editor-Chefe: Rubem Barros  
Editor Assistente: Akira Suzuki  
Chefe de Arte: Karen Colosso  
Assistente de Arte: Mônica Maldonado  
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas  
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio Nobre (jogos) Maximilian Winter (texto)

COMERCIAL  
Gerente: Francesco Civita  
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO  
Gerente: Joares Barbosa

ASSINATURAS  
Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO  
Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE  
Gerente: Reginaldo Andrade  
Contatos: Fernando Porrino, Tauana Ramos Lima

PRODUÇÃO GRÁFICA:  
Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: 

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

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Para despesas de postagem internacional, consulte nossa central de atendimento (de segunda a sexta-feira, das 8h às 20h), por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE**  
A/C do Departamento de Assinaturas, Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766-3978.

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

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

**IVZ**

Tire racha e chame todo mundo pra briga.



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

# NEO GEO PARK

*Aqui você pode.*



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

E mais dois endereços:

Av. Jabaquara, 798 - Pça da Árvore

Av. Antônio de Barros, 400 - Lojas 97, 98 e 99 - Tatuapé

Apenas os melhores podem encarar o ONSLAUGHT

MARVEL  
COMICS

# MARVEL<sup>®</sup> VS. CAPCOM<sup>®</sup>

CLASH OF SUPER HEROES™



# Você está dentro?

VOCÊ PODE  
GANHAR  
POSTERS  
EXCLUSIVOS  
NA SPORTS  
ARCADE

22



Como sempre a Sports Arcade não perde tempo e já faz um desafio no melhor jogo de 98! Durante o mês de Março venha desafiar os maiores feras de São Paulo no melhor Game Center do planeta!

R. Marconi, 84 - R. São Bento, 67 - Av. Paulista, 989 - Av. Paulista, 1405