

SUPER GAMEPOWER

**ULTIMATE
MK 3**
JOGUE COM OS LUTADORES
SECRETOS NO SATURN

Nº 31 - RS 4,00



OS REIS DA LUTA

THE KING OF FIGHTERS '96 (ARCADE, NEO GEO)

STAR GLADIATOR (ARCADE)

TOBAL Nº 1 (P.STATION)

**POWER RANGERS:
CORRIDA NO SNES**

**ESPORTE TOTAL:
DECATHLETE (SATURN)
CHAMPION SOCCER (MEGA)**

**DETONADOS:
SONIC WINGS (SATURN)
FADE TO BLACK (P.STATION)**

**PRÉ-ESTRÉIA:
REV LIMIT, CORRIDA PRA VALER NO NINTENDO 64**

ESPECIAL: RESOLVA O PROBLEMA DO SEU P.STATION



**GAMEPRO
DIRETO DOS
USA**

ISSN0104-611X



6642

Antigamente
a luz e o som
tinham a mesma velocidade.
Aí a luz comprou um Dharma.



Gladiator-Hi

Se **VOCÊ** precisa correr, use


DHARMA
DISPARADO



SUPER GAMEPOWER

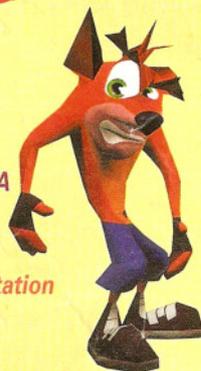
SELECT

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA	
Champion Soccer	50
SNES	
Actraiser	72
Lufia II	36
Power Rangers Zeo Battle Racers	38
Tetris Attack	39
Wordtris	70
SATURN	
Bust a Move 2	28
Decathlete	47
Doom	18
Frank Thomas Big Hurt Baseball	48
Grid Runner	23
Loaded	23
Perfect Weapon	18
Sonic Wings Special	56
Street Fighter Zero 2	26
World Heroes Perfect	24
P.STATION	
Adidas Power Soccer	49
Andretti Racing '97	19
Bushido Blade	16
Bust a Move 2	28
Crash Bandicoot	33
Dark Forces	14
Fade to Black	60
Fighting Illusion	51
Final Fantasy Tactics	16
Frank Thomas Big Hurt Baseball	48
Perfect Weapon	18
Robo Pit	35
Saga Frontier	17
Spot Goes to Hollywood	19
Soviet Strike	18
SimCity 2000	32
Street Fighter Zero 2	26
Strikes Gold	14
Tobal Nº 1	30
Tokyo Highway Battle	34
NEO GEO	
The King of Fighters 96	42
NEO CD	
Futsal 5 on 5 Mini Soccer	46
NINTENDO 64	
Rev Limit	15
Super Mario 64	73
Wild Chppers	15
Wonder Project J 2	17
ARCADE	
Star Gladiator	40
The King of Fighters '96	42
PC CD	
Muppets	68

Ilustração de Capa: HECTOR GOMEZ

Sumário



CARA NOVA NA ÁREA
Conheça Crash Bandicoot, o jogo do novo mascote do P.Station (pág. 33)



GOLPE DE REI
Confira todos os golpes de The King of Fighters '96, o jogo do momento, para arcade e Neo Geo

CIRCUITO ABERTO 10
Você já teve de virar seu P.Station de ponta cabeça?

PRÉ-ESTRÉIA 14
Rev Limit é um dos títulos mais esperados para o N64

GOLPE FINAL 40
Dose dupla com Star Gladiators e The King of Fighters '96

ESPORTE TOTAL 46
Futebol, box, atletismo e beisebol em 6 páginas quentes



ACERTE A ROTA
Sonic Wings Special, detonado na rota certa, está na página 56

DETONADOS



AÇÃO, SUSPENSE E TIRO
Um guia especial para você se dar em Fade to Black, mais um jogo no estilo Resident Evil para P.Station (pág. 60)

SUPERGP DICAS 52
Jogue com os lutadores secretos em UMK 3

COMPUTER ZONE 66
Leve os Muppets para um joguinho no seu PC

TECNOVACILO 70
Wordtris, um quebra-cabeças meio estranho para SNes

FLASHBACK 72
Os deuses do bem e do mal estão em Actraiser (SNes)

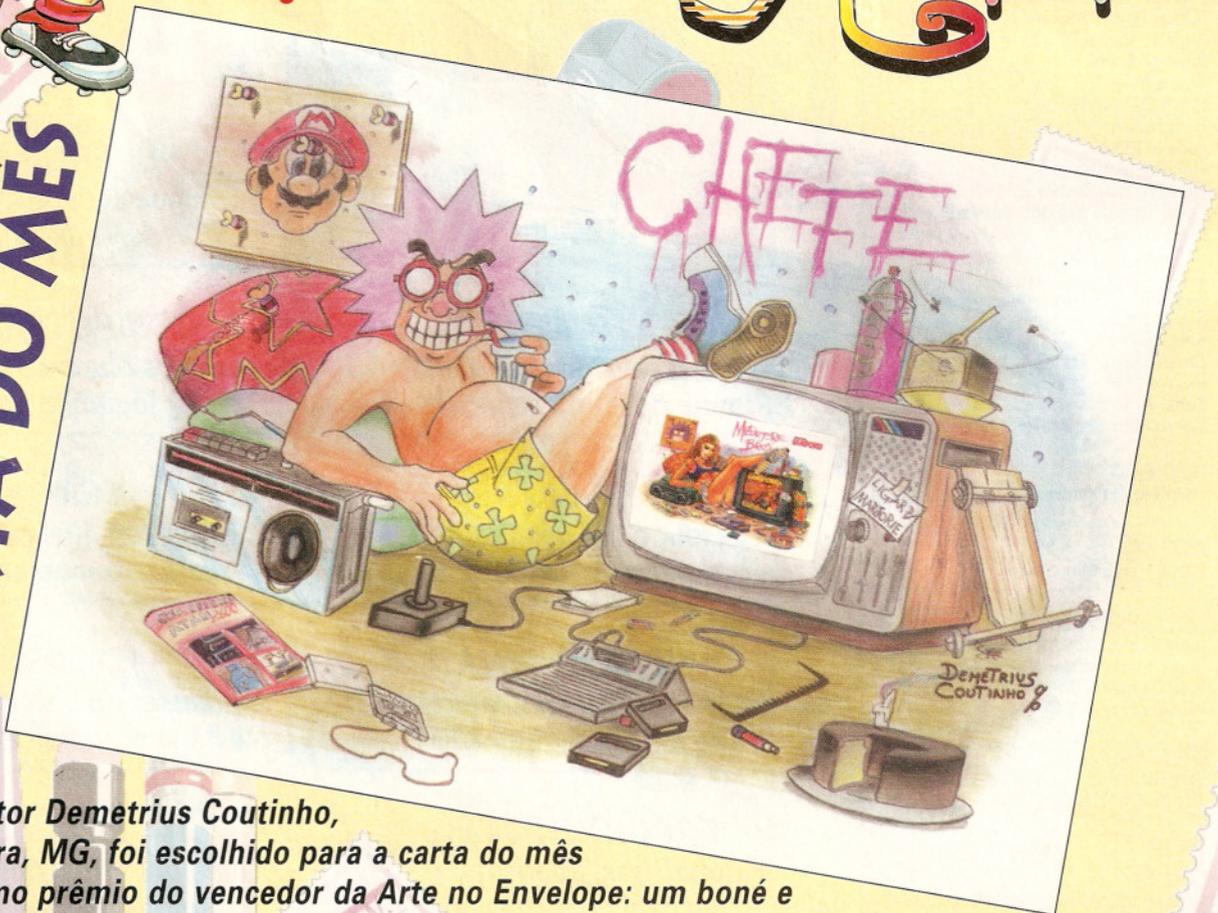
FINAL STAGE 73
O melhor visual dos últimos tempos está em Mario 64

Depois de dois meses cheios de novidades no mundo dos games, nada como voltar aos bons e velhos fighting games novos. O Baby já andava até meio sonolento, dormindo pelos cantos da redação. Mas este mês ele voltou à ativa com tudo, pois os jogos de luta dominam a edição. O cara trabalhou tanto descobrindo golpes e manhas de jogos como The King of Fighters '96, Star Gladiator, Tobal Nº 1, Street Fighter Zero 2 (agora para Saturn e P.Station) e World Heroes Perfect que nem conseguiu prestar atenção direito em toda a beleza do meu novo visual. O Akira e o americano vieram de embalo e também aparecem de cara nova. Mas outras novidades rolam nas páginas de SGP este mês. Crash Bandicoot, o novo mascote do P.Station, está pintando no pedaço. O console da Sony também é tema de uma matéria no Circuito Aberto, pois vários jogadores andaram com problemas na hora de rodar seus jogos. Se você está nesse time, veja o que fazer para não ter dores de cabeça. A receita do Lord Mathias é mandar bala em jogos de esporte. O cara veste a camiseta! E, por falar em camiseta, eu reservei um transfer especial de Nights para vocês. Bom ferro, ou melhor, boa colagem!

CHIEFE



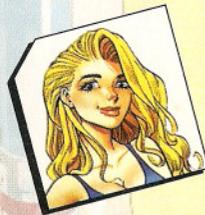
CARTA DO MÊS



LM: Pela sua ousadia, o leitor Demetrius Coutinho, de Juiz de Fora, MG, foi escolhido para a carta do mês e leva o mesmo prêmio do vencedor da Arte no Envelope: um boné e uma camiseta de SGP

AKIRA E AGORA

O pessoal aqui da redação reclamou que eu andei pegando pesado nos últimos meses. Ainda que eu ache que as duras foram merecidas, este mês o negócio vai ser mais ameno. Eu tenho bons motivos para isso, e eles não tem nada que ver com a chiadeira da galera ou com o olhar desafiador da Marjorie. O primeiro bom motivo é a dica de como acessar os lutadores secretos em UMK 3 para Saturn. Choveu telefonema na redação pedindo essa dica depois que SGP publicou os golpes dos secretos. O pessoal se virou e ela está nesta edição. Outro bom motivo é a matéria sobre os problemas no P.Station. Em vez de ficar no lugar comum de só falar maravilhas dos novos consoles, a redação detectou um problema comum a muitos leitores e foi atrás de possíveis soluções para ele. Bola superdentro. Bom, mas como nada é perfeito, vale lembrar que Terry Bogard vem de Fatal Fury, e não de Double Dragon, como saiu na pág. 27 da edição passada. Outra coisa é que a série Sonic Wings não nasceu no SNes, como dizia a matéria à página 19 (Sonic Wings Special, Saturn) e sim no arcade. E o herói de Out of World (Fade to Black, pág. 26) não era Conrad, e sim seu pai. Valeu, moçada!



MARJORIE BROS

Marjorie saiu na frente na luta para testar o novo mascotinho do P.Station. Também não parou de falar "que gracinha, que maravilha" enquanto jogava Tokio Highway Battle. E Sonic Wings foi um detonado light.

- RECOMENDADOS**
- SONIC WINGS
 - TOKIO HIGHWAY B.
 - CRASH BANDICOOT
 - BUST A MOVE 2



MARCELO KAMIKAZE

O Kamikaze se empolgou tanto com SimCity 2000 que está até pensando em ser candidato a prefeito nestas eleições. Mas ele também quebrou a cabeça em Fade to Black. Quando acabou o jogo, perdeu até o amarelo das bochechas.

- RECOMENDADOS**
- FADE TO BLACK
 - SIMCITY 2000
 - LUFIA II
 - FINAL FANTASY VII



LORD MATHIAS

O cara achou que estava num ginásio poliesportivo. Só saiu de lá para jogar o Pinball Graffiti, pois ninguém é de ferro. Da seção Esporte Total, que fez sozinho, Lord destaca o Decathlete. Pra refrescar, Adidas P. Soccer.

- RECOMENDADOS**
- PINBALL GRAFFITI
 - FUTSAL
 - DECATHLETE
 - ADIDAS P. SOCCER



BABY BETINHO

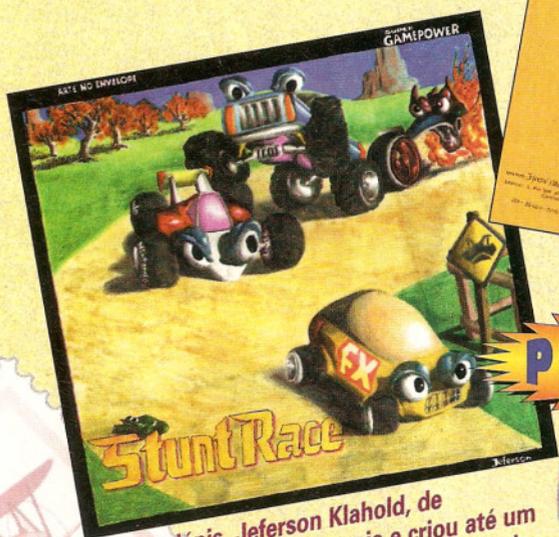
Finalmente! Depois de um longo e tenebroso inverno, o cara pode rasgar mais camisetas outras vezes. Baby botou os músculos para funcionar e o cérebro para descansar. Tudo parece ter entrado nos eixos.

- RECOMENDADOS**
- KOF '96
 - TOBAL Nº 1
 - STAR GLADIATOR
 - SF ZERO 2



ARTE NO ENVELOPE

Fã de jogos para SNes, o catarinense Jeferson Klahold, de Canoinhas, caiu nas graças da Marjorie, que fez a maior campanha para ele levar o prêmio do mês. Com os argumentos da louca, é claro que ele faturou. Leva um boné e uma camiseta de SGP pra casa

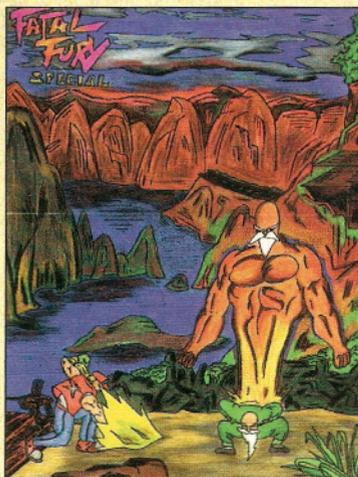


Ligado numa musa, o carioca Wellington Honório Ferreira da Silva mostra no que anda pensando ultimamente...



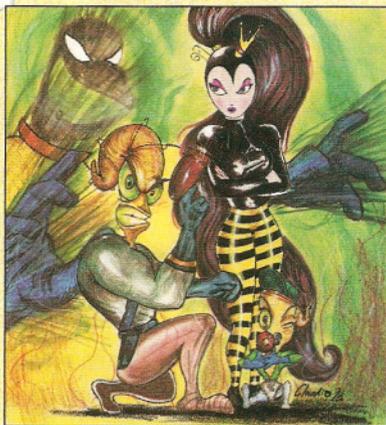
PREMIADO

Bom no lápis, Jeferson Klahold, de Canoinhas, SC, saiu da praia e criou até um selo com o Mario Bros. Levou o prêmio do mês, com méritos

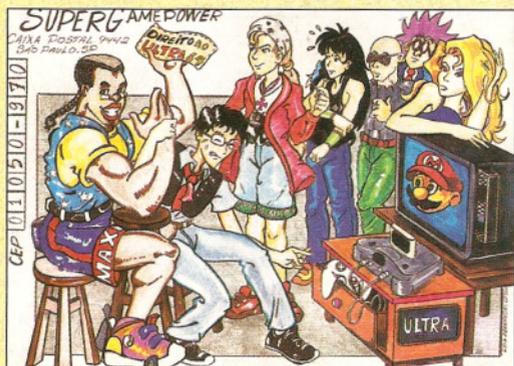


Um superfatality da garota Maira Brançam Sfeir, de Sorocaba, SP. Maira, o chefe ficou impressionado por você ter só 12 anos e já desenhar assim, parabéns!

Parece que o Cláudio Kanashiro, de São Paulo, SP, está de olho na namorada do Earthworm Jim. Será que ele também tá a fim de raptar a garota?



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



O Luis Fernandez de Souza, de Belo Horizonte, MG, ficou só imaginando o que rolou na redação com a chegada do N64...



Acabamento de primeira no desenho do Emerson Lopes, de São Gonçalo, RJ. O cara é chegado numa fera, seja ela qual for...



O fã de desenhos animados japoneses Sandro Oliveira Ramos, de Salto do Pirapora, SP, manda a sua versão do Piccolo, de Dragon Ball, para a seção

O ET de Varginha ataca de novo. Todo cheio de cavalheirismo, o André Luis dos Reis Revair, da gloriosa Varginha, MG, não economizou elogios para o baiano Hécio Rogério dos Santos, vencedor do concurso Arte na Capa. Valeu a elegância, André



Outro que volta ao pedaço: o Antônio José Rabelo Fontenele, de Barcarena, Pará. Detonantes os seus desenhos de Doom e X-Men!



Fã incondicional do Homem de Ferro, Ricardo Francisco da Costa é mais um da galera de Lagoa da Prata, MG, que não arreda pé da seção

NETUNIA

SG

As maiores novidades em games

- Aparelhos em geral
- Cartuchos, CD's
- Acessórios Originais

Consulte sobre CD Room - Multimídia

Despachamos imediatamente a sua compra. **Confira!**

Remetemos para todo o Brasil.

Única empresa com equipe especializada em games.

NETUNIA
Import. Export. Corp.

FONE: (011)
825-7600

FONE/FAX: (011)
825-7653

Aceitamos cartões
Visa e Credicard



CLUBES

Estou fundando um clube que trabalha com dicas e outras coisas sobre jogos para computador. Para receber a revista por quatro meses, envie R\$ 4,00, para receber por seis meses, envie R\$ 5,00 dentro de um envelope com nome endereço e idade. O endereço do clube é rua jornalista Augusto Vaz Filho, 1012, Farol, Maceió, Alagoas CEP: 57057-150.



Oi, Marjorie, tudo bem? É o seguinte: há pouco tempo comecei a jogar **Super Mario World** para SNes novamente e descobri muitas fases secretas, mas acho que não descobri todas. Então gostaria que vocês publicassem uma matéria sobre esse jogo na seção Flashback. Mudando de assunto, você estava ótima naquele pôster!

Zenedit da Silva
Ibitinga, SP

Sou leitor assíduo da **SGP**. Por favor respondam minha perguntinha! Há alguma maneira de rodar CDs japoneses no P.Station americano? Valeu, um beijão para o Chefe!

Erick Pereira
Rio de Janeiro, RJ

LM: Que é isso, malandro? Mandando beijo pro Chefe? Para rodar CDs japoneses no P.Station americano você tem de levar o aparelho numa locadora de games. Lá eles instalam um chip e o console fica pronto para CDs de olhos puxados. Aqui em São Paulo esse serviço custa R\$ 50,00.

Tenho algumas dúvidas sobre o Nintendo 64: o aparelho será vendido com qual fita e quantos controles? O Disk Drive já está

embutido no console ou será um apetrecho à parte?

Ricardo dos Santos
Campinas, SP

MK: É o seguinte, Ricardo. O console japonês veio com um controle e sem nenhuma fita. O americano deve vir também com um controle e, talvez, com Super Mario 64. Quanto ao Disk Drive, ele não é embutido no console e ainda não está à venda.

O 3DO está jogado às traças! Ele é tão bom quanto qualquer outro. Onde estão as matérias?

Luiz Eduardo Gomes
São Paulo, SP

BB: Mano, o problema é que os lançamentos para o console foram jogados às traças. Não está pintando nada novo!

MB: Zê, Super Mario World saiu na edição 29. Adivinhamos seus pensamentos, né? Ah! Obrigada pelos elogios!

Marjô, não sei como você deixa acontecer uma injustiça dessas! Publicam seu pôster, tudo bem...mas e nós, as meninas? Vocês têm que publicar um pôster do Baby (odeio admitir, mas seus músculos são irresistíveis!).

Ronara Viviam
Porto Alegre, RS

MB: Eu sei, eu sei...Acontece que essa revista está até a boca de machistas! Eles dizem que os meninos lêem mais SGP que as

meninas. É uma mentira sem pé nem cabeça, mas eu não tenho como provar o contrário. A não ser que todas as meninas que querem pôsters com homens lindos escrevam até a sala do Chefe ficar lotada! Mas está acontecendo o contrário, só os meninos escrevem pedindo mais pôsters...comigo!

Gente, essa revista é a mais irada do mundo! Quando vi, não acreditei. Golpe Final com 2328 golpes. Vocês vão me enlouquecer!

Bianca Boeny
Novo Hamburgo

MB: Pelo jeito as gauchinhas batem para valer. Aposto que você também quer um pôster do Baby...

CLASSIFICADOS

Vendo **Sega CD** com **Sonic CD** ou troco por **CDs** para **Sega Saturn**. Tratar com Pita, (011) 854-9854, ramal 29, São Paulo, SP.



Vendo **Master System 3** com **duas fitas e três controles**. Vendo também **Hi-Top Game Turbo** com **dois controles**. R\$ 200,00. Tratar com Leonardo, (021) 258-2904, Vila Isabel, RJ.



Vendo **Master System** com **dois controles e quatro cartuchos**. R\$ 130,00. Ou troco pelo **CD Olympic Summer Games 96** e **controle** básico para **Saturn**. Tratar com Rafael, (0152) 272-6579, Itapetininga, SP.



Vendo um **Sega Saturn**. R\$ 400,00. Ou troco por um **Neo Geo CDZ**. Tratar com Kleyton ou Camila, (011) 944-8791, ramal 28, São Paulo, SP.



Vendo um **Snes** com **três fitas e dois controles**. R\$ 210,00. Tratar com Leo, (017) 234-1674, São José do Rio Preto, SP.

Troco um **Sega Saturn** com **dois controles e sete CDs** por um **P.Station**. Tratar com Luciano, (011) 833-9270, São Paulo, SP.

Vendo **Mega Drive 3** com **quatro fitas**, um **adaptador** para jogos de Master com três fitas e **dois controles** (um deles com seis botões). R\$ 290,00. Tratar com

Carlos, Av. Sorocaba, 803, CEP 09290-260, Santo André, SP.

Vendo **Mega Drive 3** com **dois controles e quatro fitas**. R\$ 250,00. Tratar com Rodrigo, (011) 451-6104, São Bernardo do Campo, SP.

Vendo um **3DO** com **dez CDs e dois controles**. Ou troco por um **P.Station** ou **Saturn** com **dois controles**. Tratar com Márcio, (051) 241-3240, Porto Alegre, RS.

Vendo um **P.Station** com **um CD e um controle**. R\$ 350,00. Tratar com Soraya, (011) 947-4312, São Paulo, SP.

Vendo um **3DO** com **um controle e dois CDs**. R\$ 300,00. Ou troco por um **Saturn** com **um controle e um CD**. Tratar com Gilberto, (011) 279-8105, São Paulo, SP.

Vendo **Mega Drive** com **dois controles** (um com três botões e outro com seis botões) e **seis fitas**. R\$ 200,00. Tratar com Marcos, (012) 544-0596, Cruzeiro, SP.

Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber sua opinião sobre a melhor revista de games do Brasil.

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



A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS
LANÇAMENTOS

3 DO SEGA CD

NEO CD 32 X

NEO GEO

PLAYSTATION

MEGA DRIVE

SUPER NES

SATURN

JAGUAR

AGORA EM 2
ENDEREÇOS

LOJA 1

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

LOJA 2

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

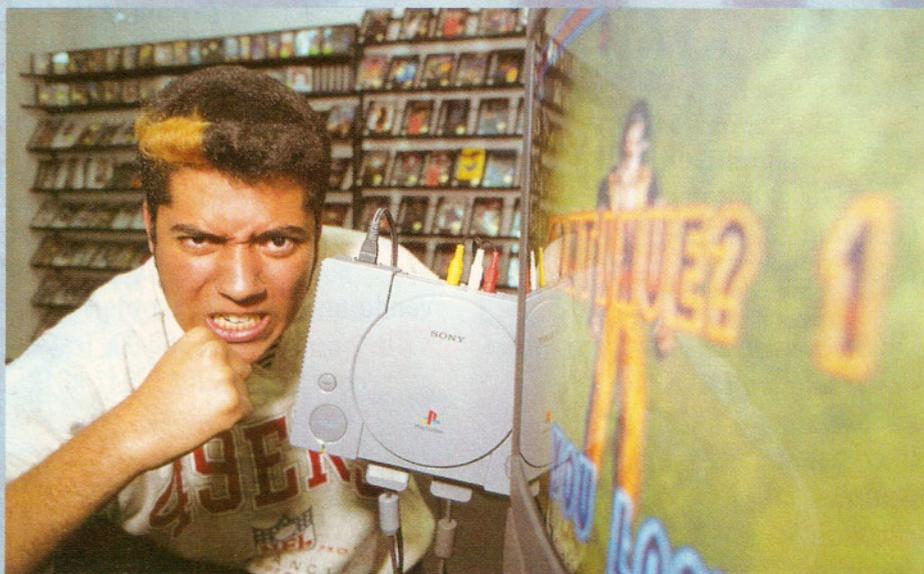
CIRCUITO ABERTO



COMO VAI O CANHÃO DO SEU P.STATION?

Muitos jogadores já ficaram na mão por causa do console da Sony

Tudo está preparado. Você liga seu P.Station e o CD começa a rodar. No meio da apresentação a imagem congela. Você inclina um pouco o console e o CD volta a rodar. O game começa e, de repente, pára. O CD não roda e o que parecia ser um fim-de-semana cheio de ação torna-se um pesadelo, enfrentado por, pelo menos, um em cada dez donos de P.Station. Alexander Colaneri entrou nesse pesadelo. Pediu para sua irmã trazer dos Estados Unidos um P.Station. Logo na primeira vez em que foi ligado, o aparelho não conseguiu ler a apresentação do jogo. Depois de uma semana, seu P.Station não lia nenhum CD. A solução foi levar o console a uma locadora de



FOTOS: LUIZ BITTAR/ANGULAR

Alexander e seu P.Station: problemas logo na primeira jogada

games, a Games Station, em São Paulo, onde um técnico alinhou o canhão de laser e resolveu o problema. O serviço custou R\$ 110,00. Mas cada técnico tem uma opinião e um preço. O carioca Alexandre Dayrell comprou seu P.Station numa importadora. Depois de dois meses o aparelho parou de funcionar e ele trocou o console, que estava no prazo de garantia. Seu novo P.Station durou 5 meses. Alexandre conversou com um técnico no Rio de Janeiro que quis trocar o canhão de laser. Detalhe: a peça valia pouco menos que um aparelho novo. Encontrar um técnico que resolva o problema e não leve todos os seus tostões é pura sorte, já que a Sony não oferece assistência técnica no Brasil (leia texto ao lado). Por isso, fique de olho na matéria e descubra o que fazer para voltar a sonhar.

SONY DO BRASIL PASSA A BOLA PARA OS IMPORTADORES

A Sony do Brasil não é o melhor caminho para resolver o problema do seu P.Station. De acordo com o assessor de imprensa da Sony, Bruno Yepes Pereira, a empresa só se responsabiliza pelos produtos que ela importa. Pelo Código de Defesa do Consumidor, quem deve responder pelos problemas com o console e oferecer assistência técnica é o importador. Na maioria dos casos, os importadores mandam o aparelho para a assistência da Sony nos EUA ou trocam o aparelho quando está no prazo de garantia. Se não o fizerem, acione o Procon. A redação de **SGP** tentou contatar a Sony dos Estados Unidos via e-mail e fax. Não houve nenhuma resposta.

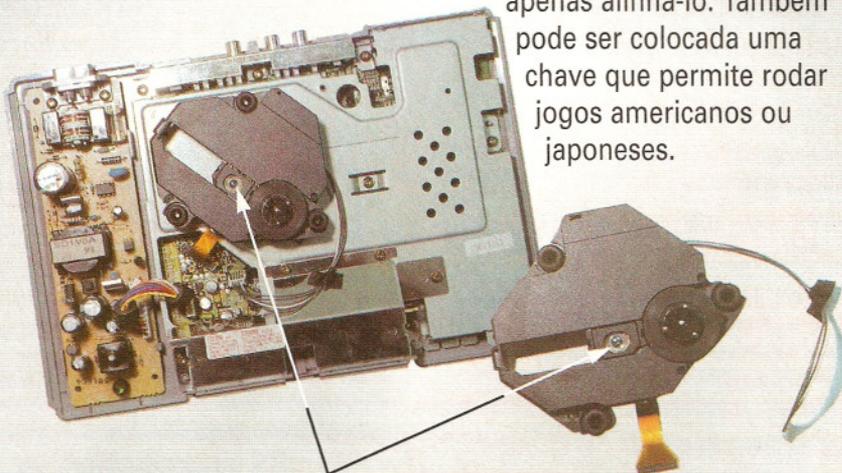
ONDE ARRUMAR

Muitas locadoras oferecem assistência técnica para o P.Station. Não contrate o serviço antes de fazer uma boa pesquisa. Veja algumas das locadoras que podem resolver o problema:

Games Station (011) 543-5753
Multigames (011) 941-9957
Games Free Shopping (011) 872-8456
Tilt's (011) 262-0980
Progames (021) 462-0657

SAIBA QUAL É O PROBLEMA

O problema do P.Station acontece quando o canhão de laser desalinha e o aparelho não consegue fazer a leitura das informações que estão registradas no CD. Isso ocorre com o P.Station porque o canhão é feito com resina, material que tem um desgaste muito rápido. Assim, você deve ter um cuidado especial com o console. Evite carregar por aí seu P.Station e não faça o truque para rodar CDs japoneses. Para consertar, o técnico pode trocar o canhão ou apenas alinhá-lo. Também pode ser colocada uma chave que permite rodar jogos americanos ou japoneses.



Este é o canhão que pode fazer o P.Station parar

LIBEREM AS CHAVINHAS!

Por Bill Games

Quanta dor de cabeça por tão pouco, jogadores e jogadoras! Pois é, o problema que tem atormentado tantos proprietários do P.Station tem muito a ver com uma mentalidade da era das cavernas dos fabricantes de console. Afinal, estamos ou não estamos mergulhando na era da globalização? O que importa é ter acesso aos produtos ou de onde eles vêm?

Grande parte dos caras que estão com seu P.Station no estaleiro tentou usar o truque para rodar jogos japoneses e desalinhou o canhão. Não era melhor que os aparelhos lessem todos os jogos, americanos ou japoneses? Não ia movimentar muito mais o mundo do joystick? E o Nintendo 64? Tudo indica que vai rolar a mesma lenga-lenga.

Nós queremos é jogar o quanto antes! Liberem as chavinhas!



river

Comercial Import & Export Ltda.

ei! não fique
aí parado!



é!...
ligue para
nós correndo!



antes que
alguém o faça...



Telefone

011-452-2984

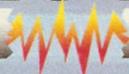


SATURN



GENESIS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CIRCUITO ABERTO



NOVA PLACA DA CAPCOM SAI NA FRENTE COM RED EARTH E STREET FIGHTER III

A Capcom já está com a sua nova placa de arcade tinindo. A empresa conseguiu unir desempenho e preço utilizando ROM e CD. O primeiro jogo a utilizá-la será **Red Earth**, um game de luta feroz e veloz com monstros, no estilo de **DarkStalkers**. E o segundo jogo será o tão esperado **Street Fighter III**! A nova placa, chamada CPS III é quatro vezes mais veloz que a sua antecessora e suporta mais de 800 Megabits de dados, o



A Capcom exibiu vídeos do esperadíssimo Street Fighter III. Lógico, o jogo está em fase de desenvolvimento e muita coisa vai rolar



Como se vê, a nova placa utilizará ROM e CD, o que vai baratear os custos dos jogos



Este é o Red Earth. O jogo combina golpes e magias

equivalente a 3 jogos como **X-Men: The Children of the Atom**. Além disso terá efeitos como zoom e transparência. O jogo que SGP antecipou na edição passada, **X-Men vs. Street Fighter**, sairá para a placa CPS II, que também vai receber **Street Fighter Zero 2 Alpha**. Os jogos de luta continuam de tanque cheio.

SQUARE CAI DE CABEÇA NO MUNDO DO CINEMA



A Square LA vai começar a transformar os desenhos de Yoshitaka Amano, responsável por trabalhos como **Final Fantasy** e **Front Mission**, em filmes feitos a partir de computação gráfica. Esta experiência servirá para a Square aprimorar mais ainda sua tecnologia gráfica. O filme está previsto para estrear apenas em 1999, mas os produtores garantem que as pessoas vão se impressionar pela beleza fotográfica. Toy Story, da Disney, abriu caminho para este tipo de filme, e a Square LA já conta com os engenheiros de Hollywood, responsáveis por Apollo 13. É, os games e os filmes estão ficando cada vez mais próximos.

KONAMI ESQUENTA O MUNDO DOS JOGOS

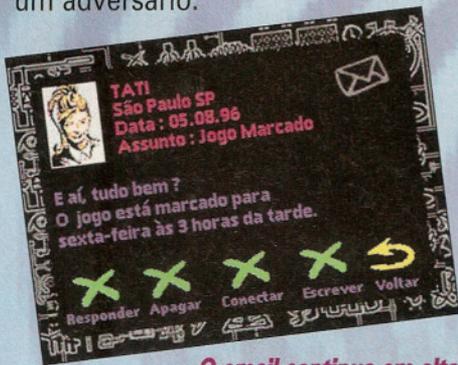
Dez anos de espera e **Metal Gear Solid** finalmente renasce no P.Station. Este é o primeiro trabalho da nova empresa da Konami, a KCEJ (Konami Computer Entertainment Japan). Esta nova divisão pretende trazer todos os sucessos dessa conceituada softhouse. **Metal Gear** é uma obra-prima cujo tema é a espionagem: nada de ser "sutil" como Rambo e entrar pela

porta da frente, mandar meio mundo pro inferno e ainda sair vivo. A KCEJ usará tecnologia de polígonos no novo **Metal Gear** e o visual será no estilo **Resident Evil**, da Capcom. Usando a experiência adquirida em **Snatcher** e **Policenauts**, podemos esperar grandes jogos como **Castlevania**, **Knight Mare**, **Contra**, **Salamander** e tantas obras-primas.



O NOVO MEGANET

Agora você vai jogar **FIFA Soccer 95, Mortal Kombat II, Mortal Kombat III, NBA Jam e Super Street Fighter II** on line. A Tec Toy lança este mês a segunda versão do Mega Net, que, além de dar acesso ao e-mail da Internet, a um chat de texto e a notícias, permite que o usuário jogue contra qualquer pessoa de sua cidade um dos jogos compatíveis. Para entrar na brincadeira você precisa de uma linha telefônica, qualquer versão do Mega Drive e um dos cartuchos. Depois do circo armado, é só ligar à central do Mega Net 2 e aguardar um adversário.



O email continua em alta no Mega Net. Usando o endereço eletrônico você pode encontrar desafiantes



Cada vitória conta para melhorar sua posição no ranking



Na hora da briga vale qualquer negócio. No Mega Net antes da briga também vale tudo. Até tirar um sarro do inimigo



O cartucho deve ser encaixado na entrada para cartucho do Mega Net 2. Até agora cinco jogos estão na lista, que deve aumentar até o final deste ano

Durante o game, apenas um dos jogadores - o segundo a se registrar - paga os impulsos telefônicos. O primeiro mês de acesso é gratuito, depois você pode optar por dois tipos de assinatura: 30 conexões mensais (R\$ 6,99) ou conexões ilimitadas (R\$ 9,99). O Mega Net 2 sai por R\$ 135,99, preço sugerido pela Tec Toy. Só não vá congestionar a linha telefônica do seu pai!

Pra escrever a mensagem você pode usar o joystick ou o teclado



Quem se liga em futebol pode ver o lugar do seu time no Brasileiro

GAME MAIS BARATO

AGORA VOCÊ PODE ADQUIRIR AS MAIORES NOVIDADES DO MERCADO SEM SAIR DE CASA

CONSOLES CD'S CARTUCHOS
ACESSÓRIOS

SÓ AQUI VOCÊ ENCONTRA PREÇO E PRAZO C/ QUALIDADE E SEGURANÇA

PLAYSTATION CD ROM
SATURNO 3 DO GENESIS
NEO GEO CD SUPER NES

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX



MUNDIAL IMPORTADORA

**LIGUE E CONFIRA!!!
Tel.: 011 - 744-4799**

FORNECEMOS TAMBÉM PARA LOCADORAS, REVENDEDORAS E REPRESENTANTES COM PREÇO SEM CONCORRÊNCIA!!!

Você Encontra Todos os Produtos **MUNDIAL** na **SPLASH GAMES** em São Caetano do Sul
Rua São Paulo, 1308
TEL.: 453-9568

PRE ESTRÉIA

O Nintendo 64 esquentava as baterias depois de seu lançamento nos EUA. O P.Station responde com muitos jogos e traz toda a ação (e os tiros!) dos jogos baseados na série Star Wars para o seu joystick



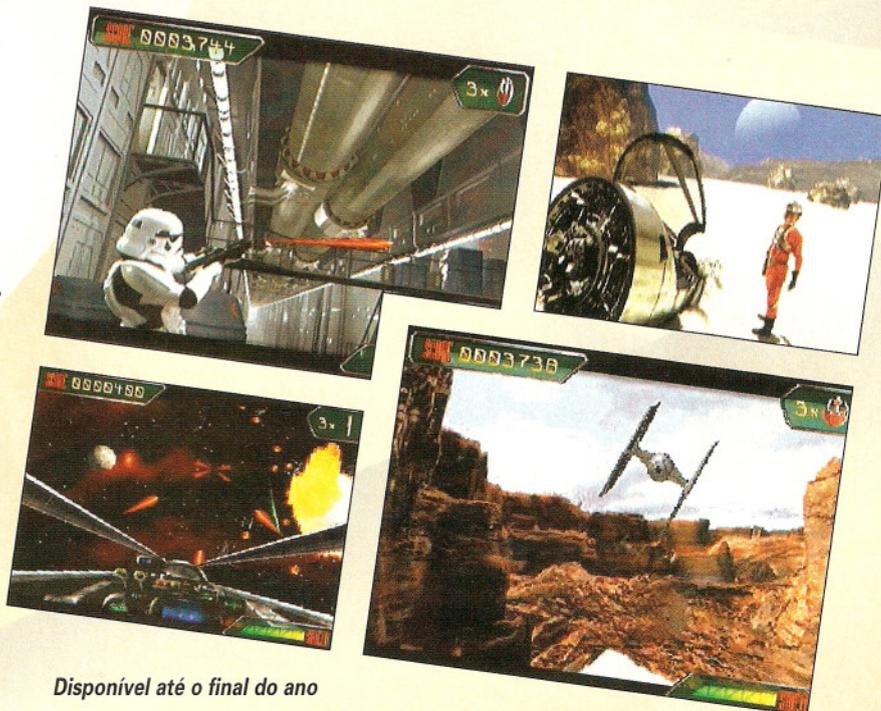
STRIKES GOLD

LUCAS ARTS

ação

P.STATION

Novos filmes da série Star Wars são aguardados com grande expectativa. Para aliviar a ansiedade, nada melhor do que mais um jogo da série, cheio de sequências de vídeo, batalhas espaciais e muita guerra. Os gráficos estão ótimos. Mais uma vez as batalhas com os TIE Fighters estão excelentes! Além disso, a qualidade do P.Station nem se compara com a versão original do Sega CD, lançada do ano passado.



Disponível até o final do ano



DARK FORCES

LUCAS ARTS

ação/tiro

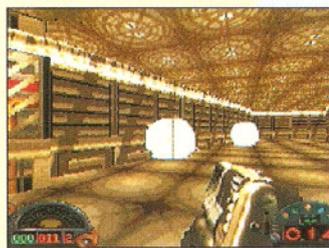
P.STATION

Dark Forces, para quem não sabe, nada mais é do que um jogo no estilo de **Doom** com o contexto de

Star Wars. Inicialmente, **Dark Forces** é melhor do que **Alien Trilogy** e o próprio **Doom**. Em vez de combater aliens, você vai entrar nas instalações do Império e combater um exército de Stormtroopers, aqueles soldados com armaduras brancas. Esse é o jogo certo para quem sempre quis incorporar o Luke Skywalker.



Disponível em novembro



WILD CHOPPERS

SETA

tiro

NINTENDO 64

Jogo de tiro com helicópteros estilo **Thunder Strike 2**. Nessa luta contra os terroristas você tem à disposição 8 helicópteros com armamentos pesados para dar conta de qualquer missão. E não é só derrubar os inimigos, também



há missões de resgate e bombardeio. Todos os inimigos que sobram virão reforçados na fase seguinte. Portanto, acabe com tudo!



Disponível em outubro



REV LIMIT

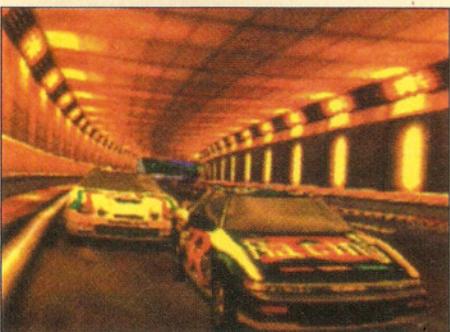
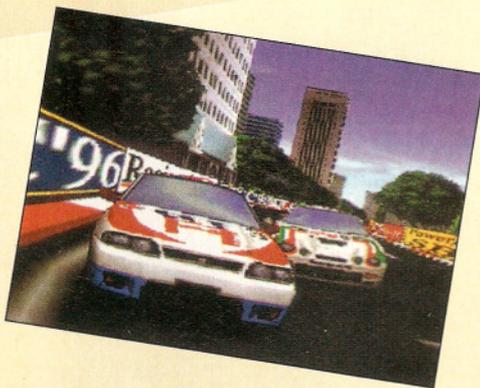
SETA

corrida

NINTENDO 64

Finalmente um jogo de corrida pra valer para o Nintendo 64. O estilo lembra muito o jogo Ridge Racer, da Namco. Tudo é calculado no jogo, inclusive a força de atrito dos pneus em relação ao solo e o efeito da gravidade. Se você bater, perderá rendimento. Se cansar da vida de piloto, pode virar diretor de escuderia. Aí, é só ficar dando instruções para seus pilotos.

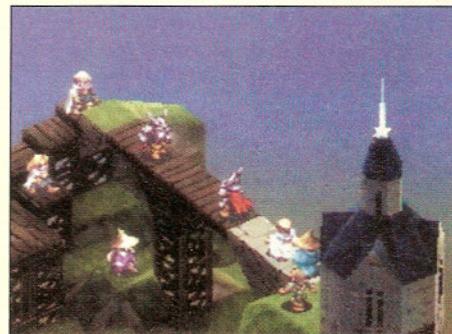
Disponível em outubro



FINAL FANTASY TACTICS

SQUARE
RPG/simulação
P.STATION

Este demo você pode conferir no CD extra de **Tobal no. 1. Final Fantasy Tactics** lembra muito o **Tactics Ogre**, e não é à toa, pois a Square "chamou" o designer da Quest para trabalhar nessa versão. Os gráficos são deslumbrantes, o som é animal e as magias são de arrasar! Todos os personagens de **Final Fantasy** estão presentes e com muitas novidades. Vai ser difícil alguém encarar a competição com a Square.



Disponível no 2º semestre de 97

BUSHIDO BLADE

SQUARE
luta
P.STATION

Square atacando de luta no estilo **Samurai Shodown**, só que com toques de 3D. **Bushido Blade** traduz o clima tenso das lutas de espada, já que um golpe bem colocado basta para sepultar o seu oponente. Os modelos



poligonais foram bem trabalhados, reproduzindo bem a musculatura de esgrimistas de verdade. A arena é imensa para fazer as "retiradas estratégicas". Afie sua espada!

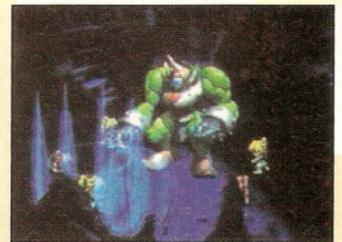
Disponível até o final de 96



**SAGA
FRONTIER**
SQUARE
RPG
P.STATION

O cenário livre faz sua estréia no P.Station. Continuação de **Romancing Saga** (teve três versões no SNes), **Saga Frontier** traz 4 raças diferentes: humanos, robôs, monstros e seres místicos. Cada um tem suas características: humanos podem usar todos os equipamentos, monstros têm habilidades especiais e os robôs podem ser atualizados (up-grade). Mais um jogo que pode ser conferido no CD extra de **Tobal no. 1**.

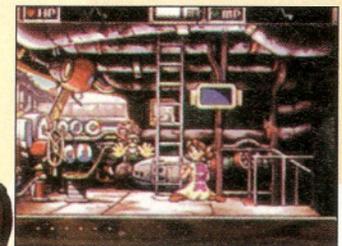
Disponível no 2º semestre de 97



**WONDER
PROJECT J2**
ENIX
RPG
NINTENDO 64



computação gráfica. Os gráficos estão bem legais e os controles serão bem ao estilo do Nintendo 64. Agora só resta saber quando sai **Dragon Quest** para o novo console.



Sequência do RPG diferente do Super Nintendo. Em **Wonder Project** você controla um passarinho-robô e deve ensinar um boneca tipo pinóquio. Ela possui razão própria e pode perfeitamente discordar de suas decisões. A Enix usou animação convencional em vez de



Sem previsão de lançamento

DOOM
GT INTERACTIVE
 tiro
SATURN

O único console que estava faltando lançar **Doom** era o Saturn. Nesse jogo de tiro com perspectiva em primeira pessoa, você enfrenta as criaturas mais horrendas. Você tem a ajuda de diversas armas como uma 12, metralhadoras e bazucas. Prepare-se para uma experiência infernal!

Disponível em outubro



SEM TÍTULO
NAMCO
 corrida
P.STATION



SOVIET STRIKE
ELECTRONIC ARTS
 simulador
P.STATION

Soviet Strike é um simulador de helicóptero com dois tipos de visão, a traseira ou a strike, que é uma visão de 360 graus. Você vai passar por 5 locais, somando, no total, 40 missões. Seu helicóptero é bem armado, mas será que ele é o suficiente para derrotar todo o exército soviético?

Disponível em outubro



PERFECT WEAPON
ASC
 ação/luta
P.STATION/SATURN

Você consegue imaginar uma mistura de **Resident Evil** com **Tekken**? Pois é, **Perfect Weapon** traz diversos golpes de artes marciais no estilo de **Tekken** que são executados contra os aliens nos 5 mundos fantásticos que lembram graficamente **Resident Evil**.

Disponível em novembro



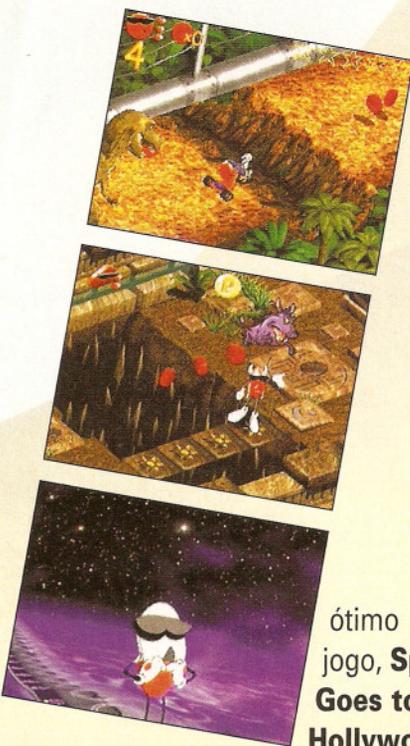
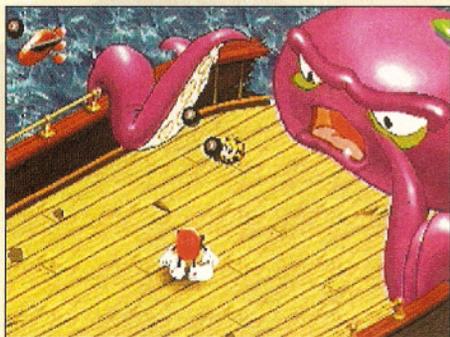
Vem aí o sucessor de **Ridge Racer**! Esse jogo, ainda sem nome, dá grandes passos em relação ao antecessor. Os gráficos foram bem melhorados com o uso da nova biblioteca (rotinas prontas) da Sony, que permite mais polígonos na tela. A trilha sonora também vai seguir outra linha, abandonando o som tecno dos dois **Ridge Racer**. Mais uma tacada da Namco para competir com o Saturn e com o Nintendo 64!

Sem previsão de lançamento



SPOT GOES TO HOLLYWOOD
VIRGIN
 ação
P.STATION

A pílula vermelha está de volta para invadir o mundo do cinema. Você vai passar por diversos cenários de filmes B de terror, inclusive uma sequência de um carrinho na mina, no estilo de Indiana Jones. São 20 levels coloridos com visão de 3/4. Apesar de ter tudo para ser um



ótimo jogo, **Spot Goes to Hollywood**

falha na movimentação e nos inimigos mais simples. Sua missão é ajudá-lo a sair intacto de tudo isso.

Já disponível



ANDRETTI RACING '97
ELECTRONIC SPORTS
 corrida
P.STATION

Com a qualidade da EA Sports, que todo mundo já conhece, **Andretti Racing** chega ao P.Station com toda a adrenalina das corridas de fórmula Indy e stock car. Nos modos Exhibition e Career, as corridas são em 16 pistas reais

Já disponível

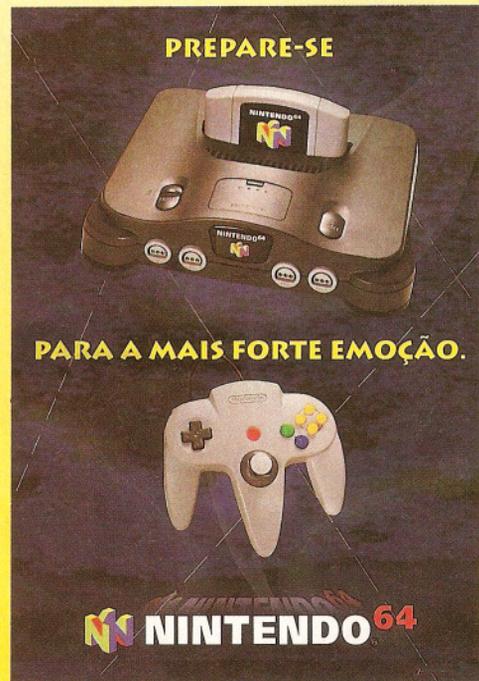


de todo o mundo. Antes de todas as corridas, você dá uma geral no carro, regulando os pneus, aerofólios, marchas e até os espelhos retrovisores. Mas para ganhar a corrida você tem de ser realmente bom e não apenas ter o melhor carro. A família Andretti

está de parabéns mais uma vez.

SUPER GAMES

A FERA CHEGOU



PREPARE-SE

PARA A MAIS FORTE EMOÇÃO.

NINTENDO 64

NÃO FIQUE SEM ELA

- Cartuchos
- Consoles
- CD's
- Acessórios
- Arcade
- Etc.

ATACADO E VAREJO
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

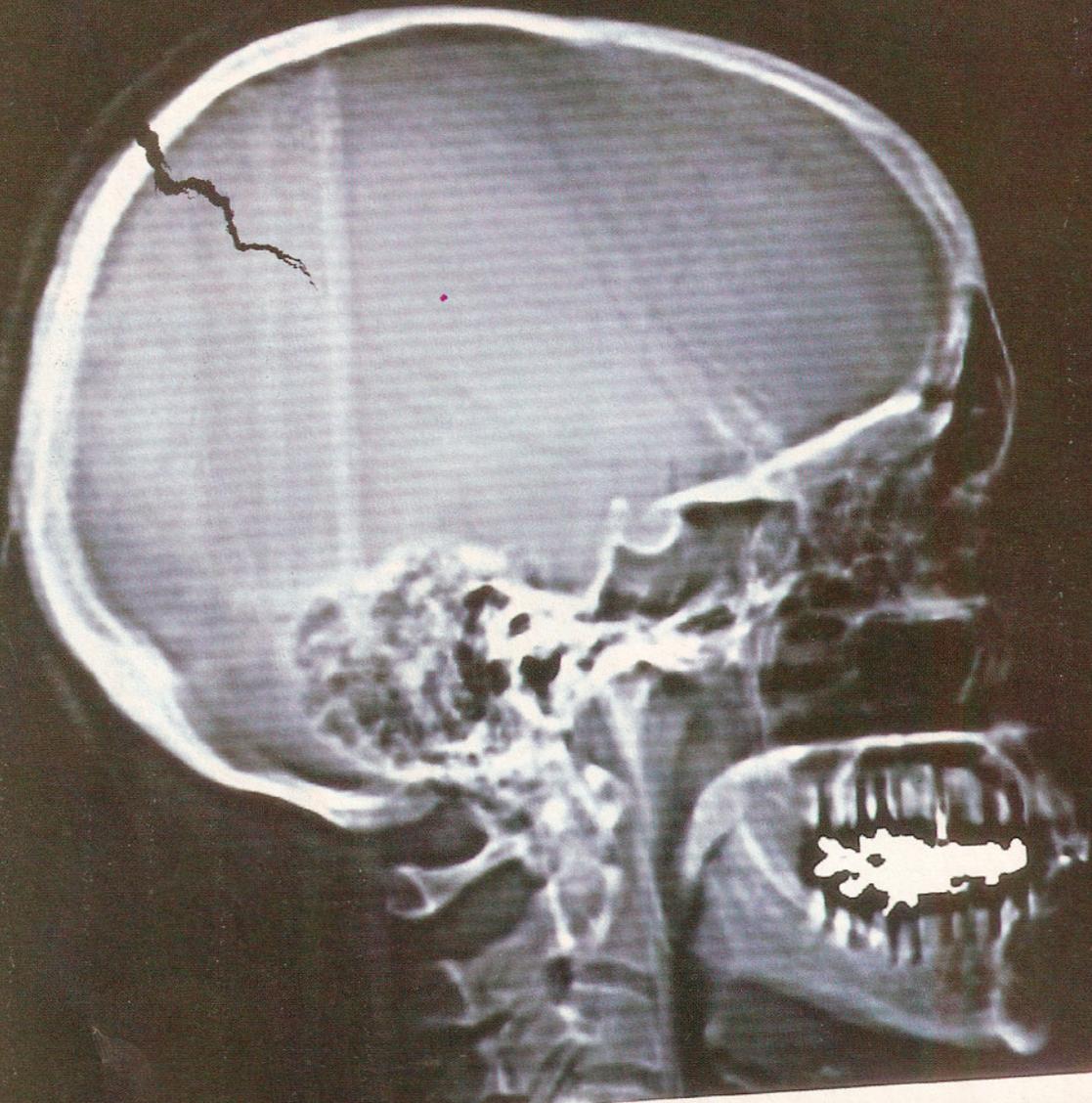
FONES: (083) 221-5539
24 HORAS: (083) 982-0552

RUA GENERINO MACIEL, 177 - JAGUARIBE
 JOÃO PESSOA - PARAÍBA

MIDWAY™

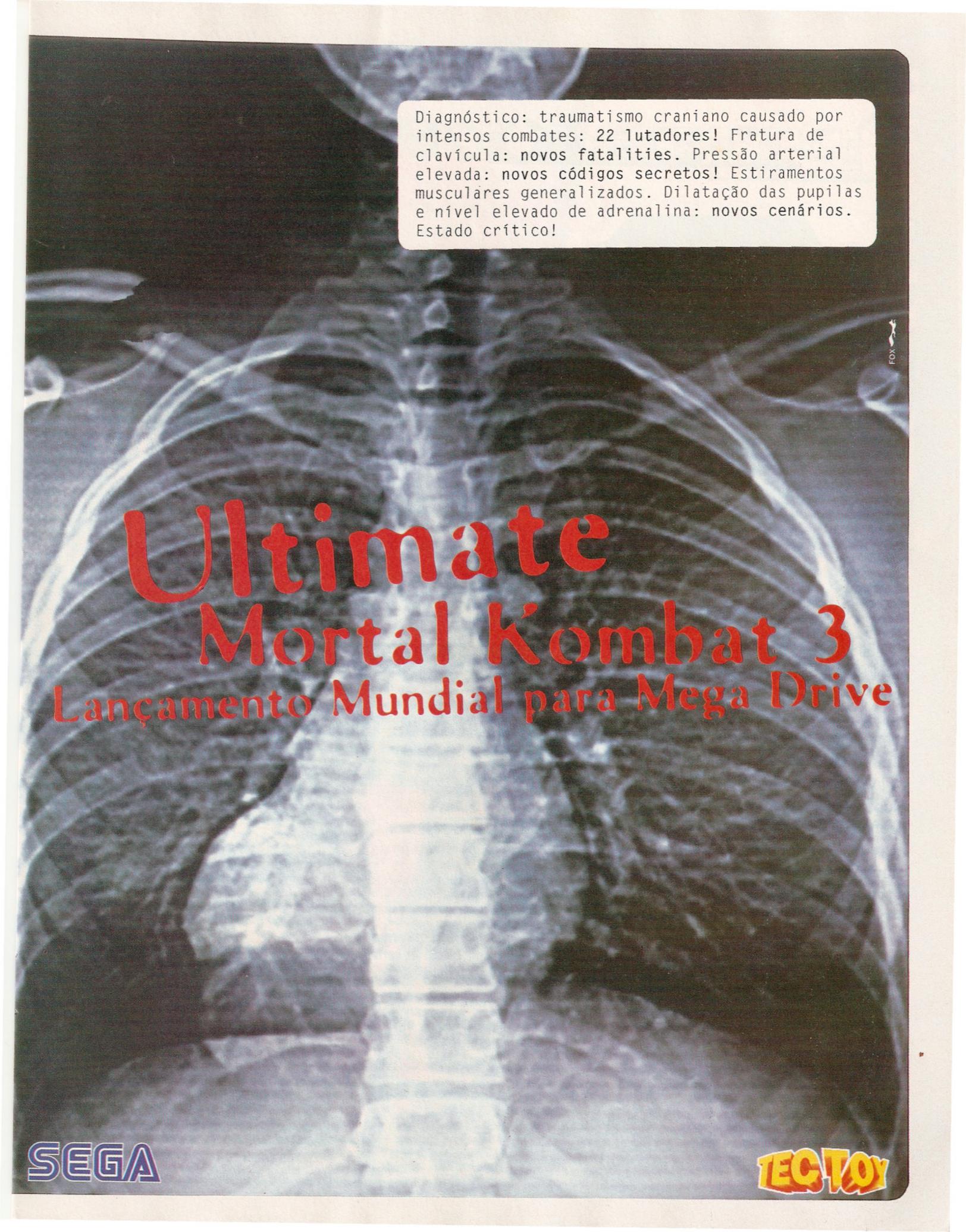
Williams™

Ultimate Mortal Kombat™ 3 ©1995 Midway Manufacturing Company. Todos os direitos reservados. Mortal Kombat™ MK3™ Midway, o logotipo do Dragão™ e todas as demais personagens são marcas de Midway Manufacturing Company. Distribuído sob licença da Williams Entertainment, Inc. Williams é marca registrada de Williams Electronics Games, Inc. Jogo sob licença.



ULTIMATE MORTAL KOMBAT





Diagnóstico: traumatismo craniano causado por intensos combates: 22 lutadores! Fratura de clavícula: novos fatalities. Pressão arterial elevada: novos códigos secretos! Estiramentos musculares generalizados. Dilatação das pupilas e nível elevado de adrenalina: novos cenários. Estado crítico!

FOX

Ultimate Mortal Kombat 3

Lançamento Mundial para Mega Drive

SEGA

TECTOY

SATURN

SATURN

PINBALL

Graffiti



Por Lord Mathias

Finalmente vou realizar meu grande sonho: viajar em busca de aventura e ganhar a vida jogando pinball. Calma, moçada, não vou abandonar a revista, não! Vou jogar **Pinball Graffiti**. São dois modos de jogo, Story e Play Mode. No Play Mode você compete em três mesas diferentes. O objetivo é bater o recorde de cada mesa. O modo Story é completamente diferente. E é aí que entra esse papo de aventura. Você passa por várias

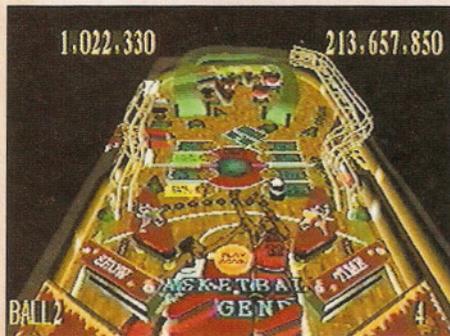
idades americanas procurando adversários e participando de campeonatos. Cada adversário vencido vira experiência, que conta pontos para você. Outro truque é desafiar uns caras para jogar basquete, por exemplo. Se você ganhar, leva uma boa grana. Apesar de ter poucas mesas, **Pinball Graffiti** é uma boa pedida. Principalmente o modo Story, que mostra a vida que eu pedi a Deus, ou melhor, ao Chefe...

fim

DICA: para obter um dinheiro extra, desafie a galera para um basquete



DICA: nessa mesa, destrua as cartas à esquerda para conseguir multiballs



DICA: para conseguir um jackpot, use a rampa verde e ganhe milhões

3.5

PINBALL GRAFFITI SATURN PACK IN VIDEO Pinball

CD	FUN FACTOR	4
3 Mesas	CONTROLE	4
2 Jogadores	GRÁFICO	3
Bateria	SOM	3



DICA: aqui, jogue a bola pelas pontas para usar os pinballs de cima e destruir as paredes



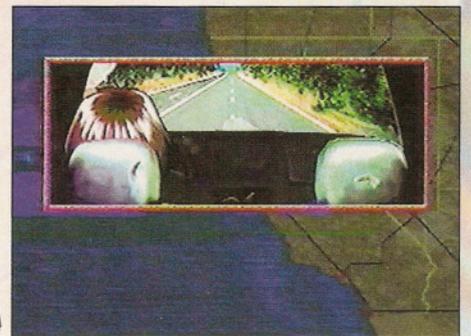
DICA: para aumentar o seu HP, durma um pouco no hotel



DICA: todo dia 15 acontece um campeonato. Coloque nesse dia na opção da taça para disputá-lo



DICA: espere a seta chegar ao máximo para soltar a bola



DICA: ao começar o jogo compre um carro para ir aos campeonatos nas outras cidades



Da GamePro

Em **Grid Runner**, você vai ter que quebrar a cabeça para sair de 48 labirintos. Para isso, você tem de pegar as bandeiras sem ser alcançado pelos diversos inimigos que vão persegui-lo. Esse jogo lembra bem a antiga brincadeira de caça-bandeira, só que vai além, pois você pode colocar minas, construir plataformas e atirar. Tá um game bem legal e que promete muita diversão, de um modo diferente.

fim



DICA: construa plataformas para desviar de obstáculos e dos speed kickers que jogam você para qualquer lado



DICA: no primeiro level do Circe, as 4 bandeiras que você precisa estão nos 4 cantos. Você não precisa teletransportar-se, mas é bom praticar



DICA: quando um inimigo estiver quase pegando você, coloque muitas minas e caia fora teletransportando-se

SATURN

SATURN

GRID RUNNER

4.2

GRID RUNNER

SATURN
VIRGIN INTER.
Ação

FUN FACTOR	4
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	4

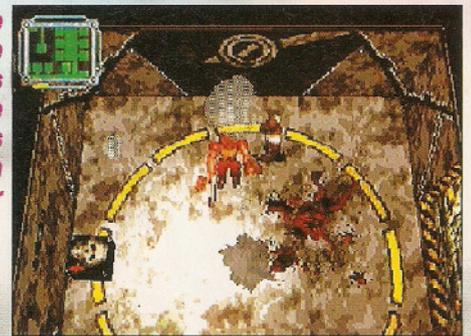
CD
48 Fases
2 Jogadores



Da GamePro

DICA: na 1ª fase, não entre afoito nas salas grandes e abertas. Antes ataque as pequenas, ao lado, e pegue os power-ups, vidas e as armas necessárias para continuar

Um depois de chegar ao P.Station, **Loaded** finalmente chega ao Saturn. É um jogo de tiro, com visão superior e 15 levels lotados de inimigos como escorpiões gigantes. Você escolhe entre 6 heróis,



incluindo um cara com vestido e lança-chamas. As fases são longas e dá para pedir a ajuda de um amigo no modo para 2 jogadores simultâneos. Um jogo estranho, que vai intrigar e divertir!

fim

DICA: na fase 5, aperte o strafe para manter os cães de guarda na sua frente quando for atacado



DICA: na fase 7, do cemitério, os zumbis são lentos mas difíceis de matar. Comece a atirar neles de longe

4.5

LOADED

SATURN
INTERPLAY
Tiro

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	4

CD
15 Fases
2 Jogadores

SATURN

SATURN



Por Baby Betinho

Existem alguns jogos em que você tem o maior prazer em descer a mão. O motivo é a qualidade dos inimigos. Isso, mano, **World Heroes Perfect** tem de sobra. No jogo, cada um dos 19 lutadores vem de uma era diferente (de acordo com o Kamikaze, expert em assuntos complicados, eles usam uma máquina do tempo...) e tem



DICA: com Hanzon, tente ↓↘↗ + B e finalize com →↓↘ + Y



DICA: com J. Max use ↓↘↗ + A e na sequência →↓↘ + X



4.0

WORLD HEROES PERFECT

SATURN ADK Luta

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4

CD
19 Lutadores
2 Jogadores
Continue

WORLD HEROES PERFECT



DICA: Jack é um dos melhores lutadores. Com ele, use a sequência ↓↘↗ + X, ↓↘↗ + A e ↓↙← + A



DICA: Neo Dio é muito rápido, então abuse com ↓↘↗ + X e ↙↘↑ + A

características bem definidas. Muscle Power, por exemplo, foi baseado no fortão Hulk Hoogan, o Spencer da série Thunder: Missão no Mar, especialista em luta livre. O ninja Hanzon realmente existiu e Jennie Dark representa Joana Dark. Golpe não é problema. Os lutadores usam sequências no estilo **Street Fighter**. Precisa dizer mais?

fim



DICA: na defesa com Janne, use essa sequência: ←(carrega)→ + A. Logo depois, ↓(carrega)↑ + A



DICA: com Dragon detone com →↘↓↙ + A e depois faça bem rápido ↓↑ + A



DICA: solte o tubarão de Capitão Kid com ←(carrega)→ + X. Depois, o navio com ↓↘↗ + X



DICA: Rasputin congela com ↓↙← + X e, na sequência, queima com ←↙↓↘↗ + Y



DICA: Mudan é especialista em golpe à distância. Mande seu espírito com: ↓↘↗ + X e ↓↘↗ + A

A DIRECT SHOPPING COMEMORA A CHEGADA DA PRIMAVERA TRAZENDO A MAIOR SAFRA DE GAMES DIRETO DOS EUA.

DESTAQUES 16 BITS



STREET FIGHTER ALPHA 2

Cart. de 32 Mega, com 18 lutadores. Tradução fiel da versão arcade. **R\$ 114,90** Somente para Super NES.



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano. Inclui os 22 lutadores da versão arcade. Também para Genesis. **R\$ 114,90**



OLIMPIC SUMMER GAMES

Reviva os melhores momentos da olimpíada de Atlanta, em 10 modalidades esportivas. Também para Genesis. **R\$ 109,90**

TOP 5 16 Bits

- 1• Super Mario RPG (SN) (R\$ 109,90)
- 2• Arcade Greatest Hits (SN) (R\$ 109,90)
- 3• Chrono Trigger (SN) (R\$ 114,90)
- 4• Breath of Fire 2 (SN) (R\$ 109,90)
- 5• Kirby Super Stars (SN) (R\$ 109,90)

PLAYSTATION



2x R\$ **225,00**

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS: Tekken 2; Resident Evil; The Need for Speed; Street Fighter Alpha 2; FIFA Soccer 96; Olympic Summer Games; Street Fighter Alpha 1; Crash Bandicoot; Beyond the Beyond (RPG); Toshinden 2; Fade to Black; Namco Acade Classic; Road Rash; Ridge Racer Revolution; Andretti Racing 97; Area 51; Nascar Racing; King of Fighters; Alien vs. Predator; Super Formation Soccer; e muitos outros. - (R\$ 89,90 cada)

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



Formula 1; Mortal Kombat Trilogy; Impact Racing; X-Men Children of the Atom; Samurai Showdown 3; Dark Sun (RPG); AD&D: Iron & Blood; Final Doom; King's Field 2; Adidas Power Soccer. **R\$ 89,90** cada

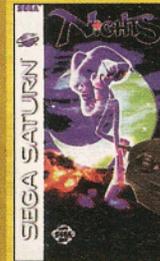
SATURN

2x R\$ **220,00**



JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS: Ultimate Mortal Kombat 3; Formula 1 Challenge; FIFA Soccer 96; X-Men Children; Virtua Fighter 2; Olympic Summer Games; Soga Rally; Worldwide Soccer 2; Street Fighter Alpha 1; The Need for Speed; Alien Trilogy; Cyberia; Road Rash; Earthworm Jim 2; Night Warriors; Destruction Derby; Legend of Oasis (RPG); Alien vs. Predator; Area 51; Hexen; Loaded; Die Hard Trilogy; Virtua Fighter Kids; e muitos outros. - (R\$ 89,90 cada)

NOVIDADES 32 BITS



Nights c/ Controle 3D (R\$ 114,90); Impact Racing; Street Fighter Alpha 2; Mr. Bones; AD&D: Iron & Blood; Dark Sun (RPG); VR Soccer; Dragon Force (RPG); Doom; Super Motocross. **R\$ 89,90** cada

NINTENDO 64 AMERICANO



R\$ 119,90 cada

2x R\$ **275,00**

JOGOS DISPONÍVEIS EM OUTUBRO: Super Mario 64; Pilot Wings 64; Golden Eye 007; Mega Man X3; Star Fox 64; Super Mario Kart R; Top Gun; Body Harvest; Kirby Bowl; Robotech Crystal Dreams.

LANÇAMENTOS DE NOVEMBRO: Cruis'n USA; Mortal Kombat Trilogy; Donkey Kong Fantasy; Killer Instinct Gold; Legend of Zelda 64; Street Fighter; Wave Race; Buggy Boogie; Red Baron; Turok: Dinosaur Hunter; NBA Hang Time.

ACESSÓRIOS: Controle Adicional (R\$ 79,90); Cartão de Memória (R\$ 69,90)

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

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

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

32 BITS

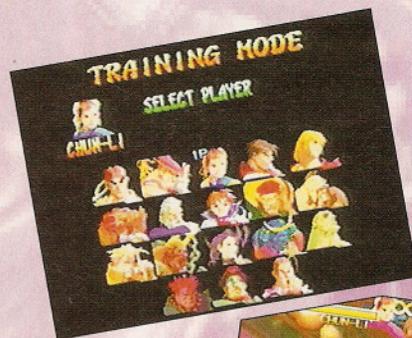
32 BITS

STREET FIGHTER ZERO 2



Por Baby Betinho

Street Fighter Zero 2 vai fazer a alegria de quem tem P.Station ou Saturn e gosta de gastar energia descendo a mão na orelha de alguém. O jogo mal esquentou no arcade e já ganha suas versões para consoles caseiros. Nessa história, o P.Station levou a melhor, ficando com a versão mais parecida com o jogo do arcade. São 18 lutadores, 13 de Street Fighter Zero,



DICA: na escolha de personagem, selecione a Chun-li deixando o select apertado por 3s. Com isso, acione o Kikouken carregando para ← e → + soco

Rolento de Final Fight, Gen de Street Fighter, Dhalsim e Zangief de Street Fighter 2, além do estreante Sakura. O negócio no game é abusar dos combos, tanto para dar porrada, como para formar os supercombos e dar mais porrada ainda.

fim

4.8 STREET FIGHTER ZERO 2

P.STATION/SATURN CAPCOM Luta

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	4

CD
18 lutadores
2 Jogadores
Continue



DICA: para acionar o custom combo, aperte 2 botões de soco + 1 de chute com o power no mínimo no nível 1



DICA: com a Chun-Li, no custom combo, se o adversário estiver pressionado, use ↓ + chute para dar vários chutes sem deixar o inimigo cair

GOLPES SECRETOS



DICA: digitando ↓↘→ + select com Ryu, você soltará um Hadouken invisível



DICA: com Ken, digite ↓↘→ + select para provocar o inimigo, pode ser útil como finta



DICA: com Rolento, para conseguir um supersalto, use ↓↑



DICA: para conseguir uma superprovação com Dan, digite ↓↘→↓↘→ + select, com o nível de energia no mínimo no 1

NO ESPAÇO EXISTEM ESTRELAS, PLANETAS E COMETAS



NO CIBERESPAÇO EXISTE O SITE **CAPCOM**

IMAGENS

DICAS

<http://www.romstar.com.br/capcom/>

PERSONAGENS

LANÇAMENTOS

Venha conhecer o que há de melhor no mundo dos games. Jogos novos, eventos, dicas, E-Mail direto para os pilotos, e tudo mais que você quiser sobre Street Fighter, Darkstalkers, Megaman & Cia está aqui. Se você ainda não tem acesso à Internet não se preocupe, faça o seu cadastro on line no STI BBS pelo tel(011) 884-2446 ou (011) 889-9200 e ganhe 10 horas de acesso inteiramente grátis! Depois de todas essas vantagens, você não vai ficar fora dessa, vai?

STI⁺
O seu canal mais fácil com a INTERNET

ROMSTAR

32 BITS

32 BITS

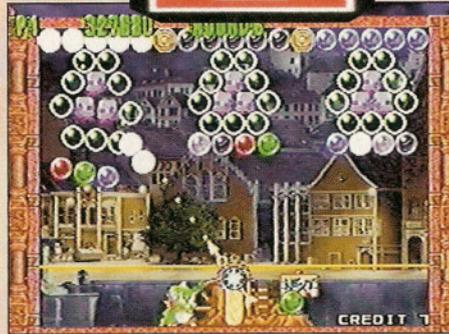
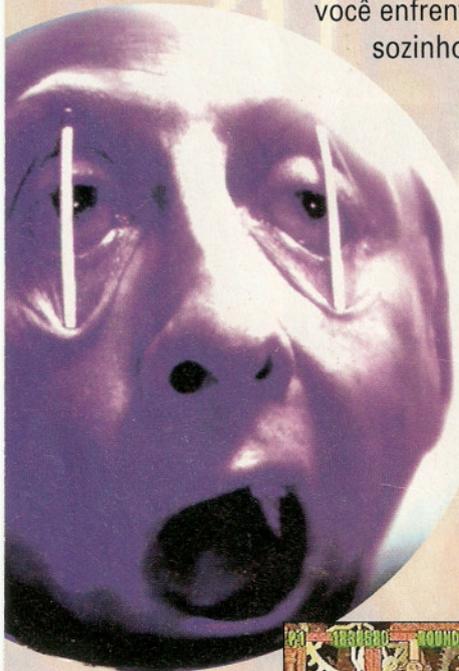
BUST-A-MOVE

2



Por Marcelo Kamikaze

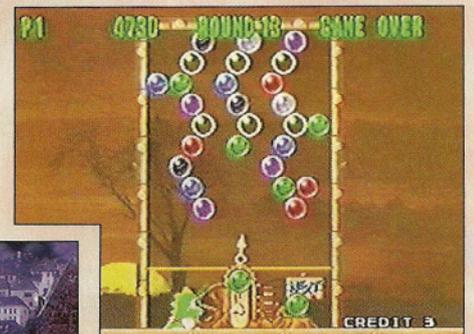
A Acclaim lança a segunda versão de **Bust a Move**, dessa vez em dose dupla, para P.Station e Saturn. O jogo, assim como o som, não mudou nada. Por outro lado, os gráficos e cenários foram melhorados. São três modos de jogo: Puzzle Mode, Vs. Computer, Vs. 2 Players. No Puzzle Mode você enfrenta sozinho um



DICA: a bolinha que tem uma estrela derruba todas as bolas da cor que você acertar. Mire na cor que tiver mais bolas



Jogando contra a CPU, as cores das bolas ficam menos definidas

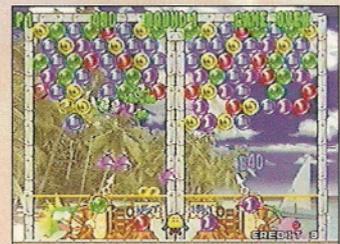


DICA: essas bolhas travam o jogo. Para derrubá-las, derrube as bolas em que elas estão presas

DICA: quando a estrela já estiver no jogo, mande uma bola qualquer para derrubar todas da mesma cor



quebra-cabeças bem cabeludo, que exige pensamento rápido e muita mira. No Vs. Computer você joga contra o computador, que é um adversário e tanto, e no Vs. 2 Players você chama um amigo e prova que é melhor. Agora, se você tiver algum problema com um monte de bolinhas juntas, tente outro jogo. *fim*



DICA: jogando no modo VS., cada jogada sua que derrube mais do que 4 bolas vai mandar bolas para o adversário

DICA: derrubando as bolas de cima elas se encarregam de derrubar as outras



DICA: acerte essa peça e ela derrubará as que estiverem por perto



3.8 **BUST A MOVE** SATURN
ACCLAIM
Quebra-cabeça

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	3

CD
24 Fases
2 Jogadores
Continue

DICA: nessa fase a parede não rebate as bolas. Tente acertar o mais alto que puder

Playstation

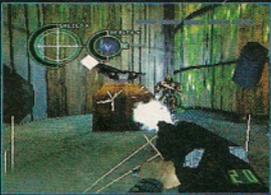
PREÇO ESPECIAL
PARA LOCADORAS

A LKC CORTA OS PREÇOS

O fim de ano esta chegando e você não pode deixar de dar um pulo em uma das lojas da LKC. Os preços foram cortados para acabar com a concorrência e deixar você mais contente... Isto sem falar nas últimas novidades para seu videogame... Ou você vai deixar esta turma toda aqui em volta falando sozinha?



*** TRABALHAMOS APENAS COM PRODUTOS ORIGINAIS**



LKC SÃO PAULO - MOOCA

R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP

R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ

R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ

Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816

LKC BRASÍLIA - DF

SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA

Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1440 Fax

LKC SALVADOR - BA

R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE

Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS

R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793



MATRIZ EM NOVO ENDEREÇO

LKC MATRIZ - SP

R. 25 de Março, 1026 - F: (011) 227-6590/228-1951

FOTOS APENAS PARA ILUSTRAÇÃO. AS MARCAS APRESENTADAS AQUI SÃO PROPRIEDADE DOS SEUS RESPECTIVOS REPRESENTANTES. NÃO TENDO VINCULO ALGUM COM A LKC.

TOBAL Nº 1



DICA: no modo Quest, você jogará uma espécie de RPG com os personagens de Tobal. Fique ligado nos cartazes das paredes, eles indicam os comandos

A maioria dos golpes que você vai usar são combinações entre os 3 botões



Por Baby Betinho

Há um bom tempo eu não trabalhava tanto assim! Parece até que todo mundo resolveu fazer jogo de luta ao mesmo tempo... **Tobal Nº 1** rola em dois modos: Battle e Quest. No modo Battle existem oito lutadores e três mestres finais. Aqui



DICA: ao segurar o inimigo no canto da tela, jogue-o para fora do ringue

não tem segredo; é descer a mão nos caras e vencer todos os rounds. Já no modo Quest, a coisa fica mais complicada. Você escolhe um personagem e percorre um labirinto com vários obstáculos, como num RPG. Vencendo o chefe você terá o direito de colocá-lo na lista de lutadores controláveis!

MARY IVONSKAYA



Power Slicer:

← + A, B

Triple Chop: A, A, A

Double Chop Low

Kick: A, M, B

Flying Kenka Kick:

⇒⇒ + M

Blushing Lariat:

←← + M



DICA: para ganhar, jogue o inimigo para fora

do ringue ou acabe com o seu life



FEI PUSU

Tenshin Soukyaku:

← + B, B

Toutchuu: ←← + M

Toutchuu Gasou:

←← + M, B, B

Ramba

Shoutenshu:

← + A, M

Haihou Yahou:

⇒ + B, M



Para chegar ao final do jogo, você vai enfrentar os oito lutadores convencionais e mais três mestres

4.5

TOBAL Nº 1 P.STATION SQUARE Luta

FUN FACTOR 5

CONTROLE 4

GRÁFICO 5

SOM 4

CD
11 Lutadores
2 Jogadores Continue



ILL GOGA

Double Left Hammer:
⇒ + M, M

Hate Low Rush: A, B, B, B, A

Bad Head Butt:
⇒⇒ + A, A, A

Bad Bad Hate:
⇒⇒ + A, A, B

Ohmoto Gari:
⇒ + J

LEGENDA

A - golpe alto
M - golpe médio
B - golpe baixo
J - jogar (arremessar)
⇒ - dar um toque
→ - direcionar

HOM



Rousoku Kick: ⇒ + M, M

Hey Hoo Hey Hoo:
⇒ + B, B

Hom Lariat: ⇒⇒ + A

Siege Throw: ↓↓ + J

Rave Suplex: ↑↑ + J

GREN KUTS



Royal Rolls:
⇐⇐ + M

Northern Grey:
⇐ + B

Northern Soul:
⇒⇒ + B

Siege Throw:
↓↓ + J

Rave Suplex:
↑↑ + J

EPON



Combo Triple:
A, M, B

Prism Upper:
⇐⇐ + M

Mirage Combo:
A, A, M, M

White Kick: ⇐⇐ + A

Mistic Sonic:
B, M, B



CHUJI WU

Kokai: ⇒ + M

Tchuutenkyaku: ⇒ + A

Tchuusoutai:
⇒⇒ + M

Rakai Rambu:
⇐ + B, M

Tchuushin Rairaku: ⇐⇐ + J

OLIEMS

Snipe Shot:
⇒⇒ + M

Machine Gun Knuckle: ⇐ + A, A, A, A, A

Combo Tandy: ⇒ + A, M, B

Machine Gun Scramble: ⇐ + A, A, A, A, B

Rave Suplex:
↑↑ + J



DEMOS DE TIRAR O FÔLEGO

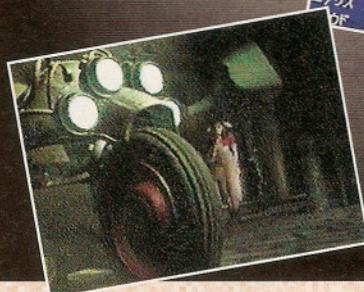
A primeira lasquinha de Final Fantasy VII para P.Station está no CD de Tobal. Um demo jogável mostra um pouco do que a Square preparou. As cenas de batalha estão bem mudadas e a visão de mapa, tradicional nos RPGs, deu lugar a um sem número de visões. Essa deverá ser a melhor versão de Final Fantasy.



O clima sombrio do jogo lembra bastante Resident Evil



As batalhas de Final Fantasy foram totalmente modificadas na parte gráfica. Agora há visões da batalha por trás e na diagonal



Os muitos demos que aparecem no jogo são de causar inveja a muito RPG que você conhece

P.STATION

SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

P.STATION

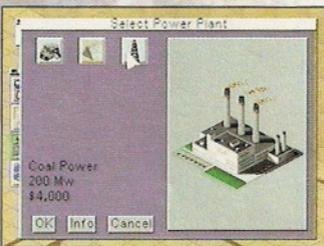


Por Lord Mathias

O mais famoso jogo de simulação para PC chega ao P.Station. Em **SimCity 2000** você não só vira prefeito de uma cidade, mas também engenheiro, empreiteiro e... Deus. Você pode até provocar terremotos e maremotos.

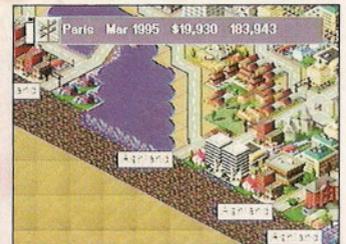
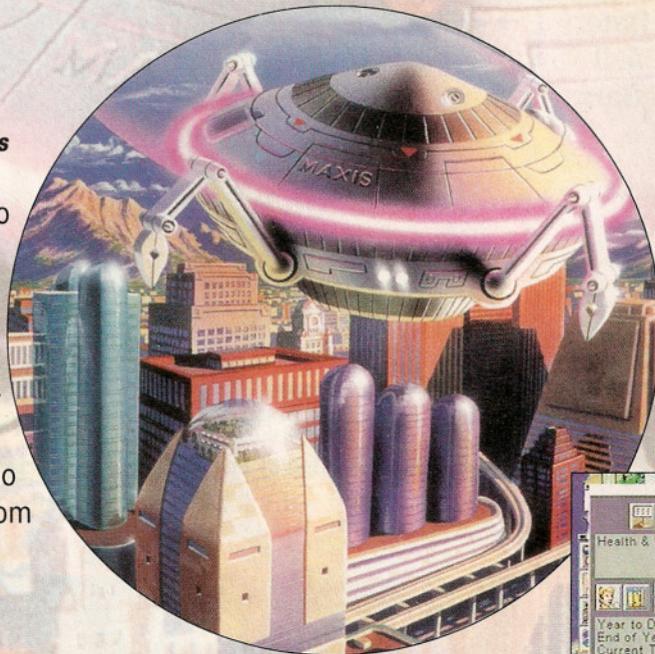
Acontece que todo esse poder não vale nada se você não for legal com o povo da sua cidade. O primeiro passo é providenciar a estrutura básica: água, esgoto, luz etc. Quando estiver tudo certo, não esqueça de construir parques, igrejas, bares e shoppings. Atenção: antes de começar a jogar arrume um memory card! Só assim você pode salvar seu jogo!

fim



DICA: coloque as indústrias e os

geradores de energia nos extremos da cidade para não ter problemas com a poluição



DICA: para atrair os habitantes de outras cidades construa estradas perto dos outros municípios

Budget			
	1995 To Date	1995 Year End	
Rate%	Impact	Estimate	
100	-\$87	-\$350	
Year to Date Total	\$1,494	\$5,954	
End of Year Est.)	\$19,930		
Current Treasury		\$25,884	
End of Year Treasury		\$25,884	

DICA: se estiver sem grana, o negócio

é encarar um empréstimo no banco



DICA: use o trator para acabar com as ondulações do terreno antes de começar a levantar a cidade



DICA: construa uma delegacia em cada quarteirão

para garantir a ordem de sua cidade

3.2

SIMCITY 2000 P.STATION MAXIS Simulador

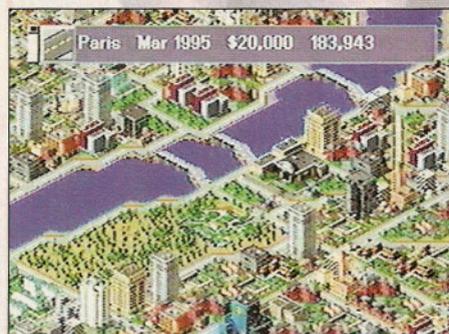
FUN FACTOR 4

CONTROLE 3

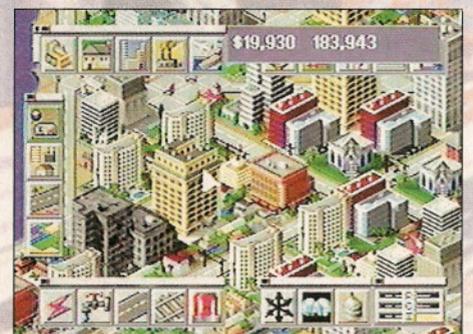
GRÁFICO 3

SOM 3

CD
1 Jogador
Bateria



DICA: se quiser ganhar a confiança da população, cuide bem das áreas verdes de toda a cidade



DICA: o gráfico abaixo à direita mostra o que anda deficiente na sua cidade. Analise e tente melhorar a sua performance



Da GamePro

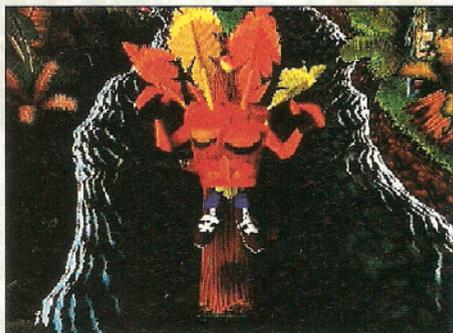
Crash Bandicoot

chega para ser o novo herói da galera do P.Station com seu jogo de plataforma. Você é Crash, uma espécie de rato gigante da Austrália que tem de salvar a namorada Shawna das garras do malvado

CRASH BANDICOOT

Dr. Neo Cortex. São 30 fases bem variadas, que vão desde florestas, passando por ruínas antigas, até chegar à casa do Dr. Cortex. Ao avançar no jogo as dificuldades aumentam, mas há várias vidas pelo caminho. O jogo é cheio de passagens secretas, bonus rounds e áreas escondidas. Por isso, há muita coisa que explorar. Apesar de **Crash** não representar um passo à frente, como **Nights**, da Sega, ou o próprio Nintento 64, é um ótimo jogo de plataforma com um herói carismático!

fim

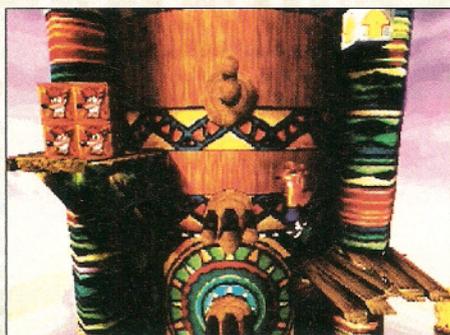


DICA: pegue 3 power-ups tiki-mask e você vai ficar invencível por um tempo

P.STATION

P.STATION

Há muitos ícones extras perto do fim de cada fase



DICA: não existe tempo limite, não tenha pressa. Tente explorar as fases ao máximo para ter várias surpresas

DICA: quando for dar o spin-busting em plataformas pequenas, aperte de novo o botão de spin para voltar e não cair fora delas



DICA: quando estiver contornando as pedras, tente correr o mais reto possível. Siga a trilha das frutas para contornar os obstáculos



DICA: na fase Cortex Power, pule para a direita para rebater na parede e evitar os robôs pontudos

4.5 **CRASH BANDICOOT** **P.STATION**
SONY Aventura

30 Fases	FUN FACTOR	5
1 Jogador	CONTROLE	5
Continue	GRÁFICO	4
Passwords	SOM	4



DICA: se destruir todas caixas sem morrer, você consegue uma tela de "perfect" e ganha uma pedra preciosa

P.STATION

P.STATION



TOKYO HIGHWAY BATTLE



Por Marjorie Bros

Uoooo! Depois de um bom tempo longe das pistas, Marjô volta a arrasar...em Tóquio! Não é um sonho? No jogo você é um dos pilotos que quer vencer o torneio Drift King (em português, O Rei das Rodovias). Para isso você tem de desafiar os outros competidores e, assim, obter dinheiro e informações. Você escolhe seu carro e pode envenená-lo,



DICA: mesmo usando câmbio automático você pode esticar as marchas



corra com o pé embaixo o tempo todo

usando turbinas mais poderosas, pneus de corrida etc. São ao todo 30 peças para deixar sua máquina tinindo. Detalhe: se você troca de carro, perde tudo que já mudou. A disputa rola em 3 pistas nas ruas de Tóquio. Os retardatários (caminhões, ônibus e carros) serão seu maior problema. Mas, com eles, o jogo fica muito mais emocionante.



DICA: na terceira pista, não adianta só reduzir, é preciso frear



DICA: a segunda pista é muito travada. Use o turbo curto



DICA: a primeira peça a ser comprada é o computador de corrida

DICA: use a rapidez das corridas da 2ª fase para ultrapassagens delirantes



DICA: esse carro vermelho será seu último adversário nas três pistas da terceira fase. Não bata em nada e tenha todas as peças à disposição

4.5

TOKYO
HIGHWAY
BATTLE

P.STATION
JALICO
Corrida

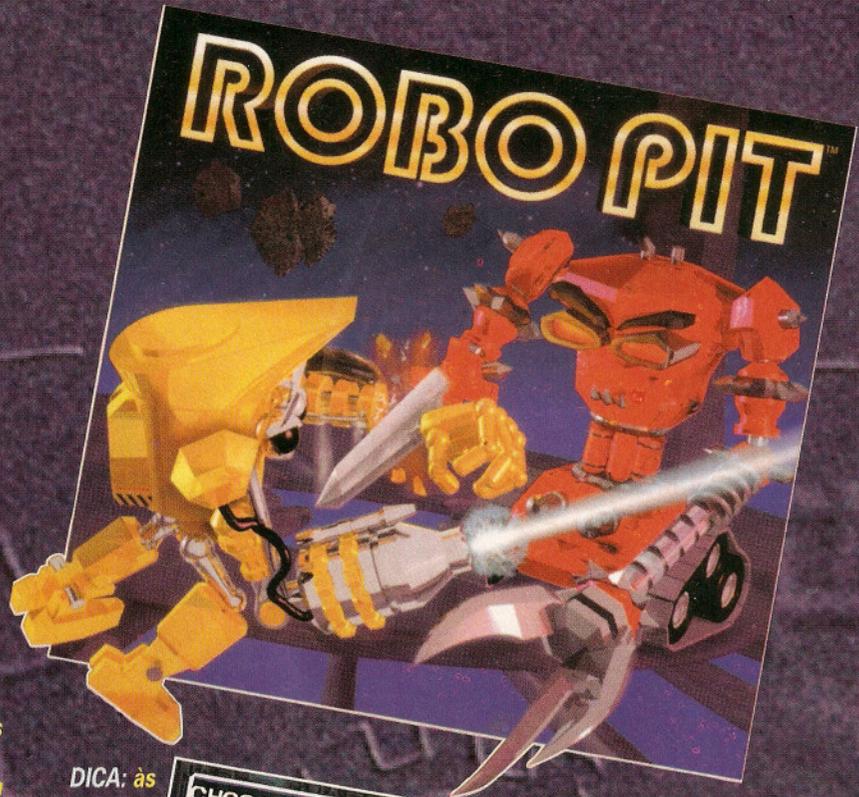
FUN FACTOR	4
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	4

CD
3 Fases
1 Jogador
Bateria



Por Baby Betinho

Os homens de lata voltaram à luta. O jogo é *Robo Pit*, da Kokopeli, criadora de *Alone in the Dark* e *In the Hunt*. Você começa com dois robôs. Achou pouco, mano? Então ouve essa: além desses robôs que você já tem, dá para montar quantos quiser, com as armas que quiser, com o tipo de braços ou pernas que quiser. São 100 adversários, mas não 100 lutas. O computador escolhe seu primeiro adversário e, a partir da



Monte seu próprio robô e suas armas e escolha sua estrutura e cor

DICA: às vezes pegue inimigos mais fracos para ganhar armas e subir no ranking



DICA: a lança é uma das melhores armas, tenha uma no seu robô



DICA: com o soco você pode arremessar objetos em seus inimigos



pontuação que você obtiver, seus próximos inimigos serão escolhidos. Isso quer dizer que nenhum jogo que você começar será igual ao outro. Tem mais: sempre que ganhar a luta, você fica com a arma do seu adversário. Os gráficos são poligonais e existem três tipos de visão. Bom, resumindo, o jogo é animal!

fim



DICA: para jogar o inimigo fora da arena, use o especial e soque-o perto da beirada

3.8 **ROBO PIT** **P.STATION**
KOKOPELI
Luta

2 Jogadores
Password
Bateria

FUN FACTOR 4
CONTROLE 4
GRÁFICO 3
SOM 3



DICA: use seu especial com os botões R2 ou L2; são dois poderes diferentes



DICA: no estilo Megaman, conforme você ganha vai ficando com armas inimigas



DICA: é bom ter uma arma de curta distância e uma de longo alcance, como esse cara



DICA: para fazer as armas exclusivas dos "special robots" passarem para você, elimine-os

SNES

SNES



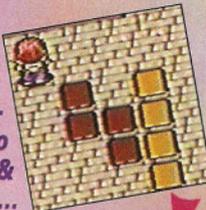
Por Marcelo Kamikaze

Em **Lufia II** você joga como Maxim e deve enfrentar o seu destino, quatro Sinistrals e, de quebra, a raiz do mal.

Trabalho de sobra, não? O game é uma mistura de elementos de vários jogos. Exemplos: o sistema de jogo de **Final Fantasy** e **Dragon Quest**; o labirinto que muda cada vez



DICA: neste quebra-cabeças tipo Shapes & Columns...



...siga a sequência das fotos para...



...transformar todos os pedaços em amarelos



DICA: pise nas notas musicais e reproduza o som. A de baixo é uma espadada, a do meio um gancho, e a de cima, uma bomba

que você passa de **Torneko's Adventure**; os quebra-cabeças de **Zelda**. Sem contar que você pode criar monstros como em **Bahamut Lagoon**. Apesar de combinar o que há de bom nos melhores RPGs, **Lufia II**

DICA: use os poderes da raiva contra os mestres.



Os mestres tem poder de ataque grande, o que faz a raiva aumentar com mais rapidez



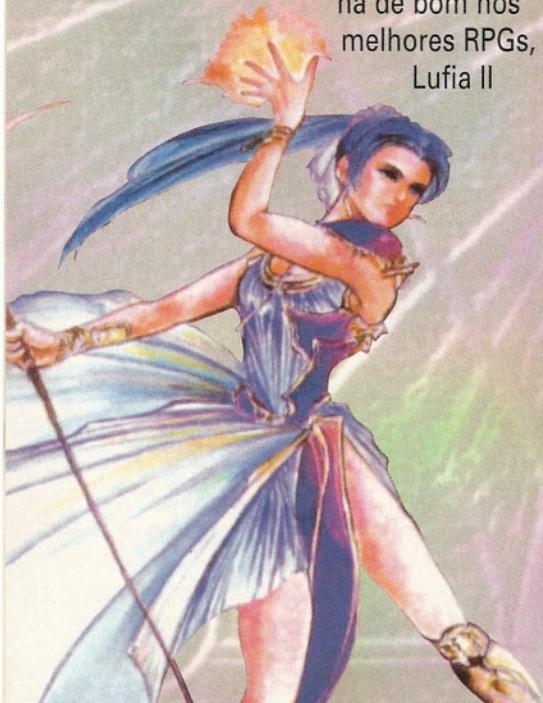
DICA: coloque a bomba na caixa da esquerda, depois na da direita e vá para ponte. Pronto! Você vai poder atravessá-la



DICA: a alimentação básica dos monstros classe 1 é a Long Knife e a dos de classe 2 é a Buster Sword. Mas dá para alimentá-los com itens mais caros que os exigidos

não supera Final Fantasy, Dragon Quest ou Zelda. Você joga num grupo com quatro pessoas e um monstro. Há só um mundo, além de elementos extras, como cassinos e cavernas secretas. Os quebra-cabeças são realmente difíceis, é bom você estar preparado!

fim



3.8 **LUFIA II** NATSUME RPG

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	3
SOM	4

24 Mega
1 Mundo
2 Jogadores

DICA: coloque as caixas nos switches e faça a porta aparecer. Coloque outra caixa no meio da porta. Com uma das caixas que você usou, faça os espinhos irem mais para baixo e coloque a outra no símbolo do meio



PROGAMES

Desperte a criança que existe em você !
O dia das crianças está chegando e você já tem a melhor opção para um grande presente, passe em uma de nossas lojas, escolha o seu video game e dê asas as maiores aventuras. Afinal quem disse que video game é coisa só para crianças?

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep. 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444



CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Rua Saigon, 154 - Tel. (011) 698-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Ararituaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Rui Barbosa, 374 Tel. (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSOALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 130-L.428 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ

CASCADEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420

CURITIBA

BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235

JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008

ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111

ILHADO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE

HIGIENÓPOLIS - Av. Plínio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTACATARINA

FLORIANÓPOLIS

TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE

ARACAJÚ

SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699

SNES

SNES

POWER RANGERS ZEO BATTLE RACERS



Por Gamepro

Ninguém duvida de que os **Power Rangers** sejam os heróis guerreiros da nova geração. Apesar disso, com esse jogo no estilo de **Mario Kart**, o trono pode balançar. Isso porque o jogo, apesar de ser cheio de opções, deixa a desejar. Você pode escolher entre os 6 Rangers, cada um com seu veículo, todos equipados com armas. No modo para um jogador, você compete contra 7 corredores e isso pode ser difícil no começo. Por isso,



DICA: para se livrar do oponente, deixe-o sair na frente na largada e mande um Blaster para detonar o cara

2.5 **POWER RANGERS ZBR** **SNES BANDAI Corrida**

FUN FACTOR	3
CONTROLE	2
GRÁFICO	2
SOM	3

8 Mega
5 Pistas
2 Jogadores

DICA: a pista retangular é a mais simples e a melhor para pegar a manha dos veículos



DICA: antes de gastar um blaster com seu oponente, tenha certeza de que ele está a seu alcance



DICA: dê uma cortada nas curvas para ficar de frente para o oponente e poder acertá-lo com mais facilidade



DICA: os veículos dos Rangers azul e rosa têm a maior aceleração, o que é melhor em pistas cheias de curvas

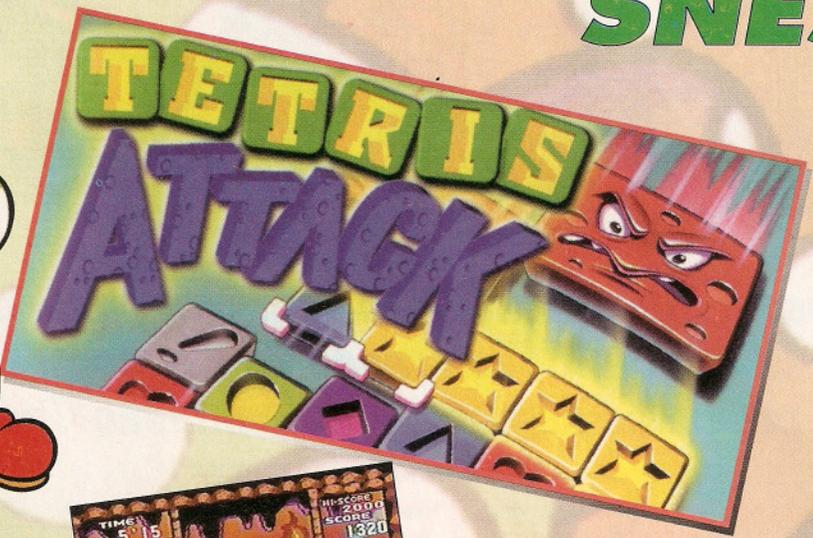
tente primeiro o Time Trial e depois uma corrida no um-contra-um contra o computador. Além das corridas normais, o jogo traz um modo que lembra **Destruction Derby**. Um dos principais problemas é a divisão de telas nos modos para um e dois jogadores. Você tem a visão da corrida de meia tela e a outra metade é a visão traseira do carro. Os cenários não rolam legal e os controles ficam longe de **Mario Kart**. Esse jogo deixa bem claro que o negócio dos **Power Rangers** é mesmo defender a Terra de todos os seus inimigos!





Por Marjorie Bros

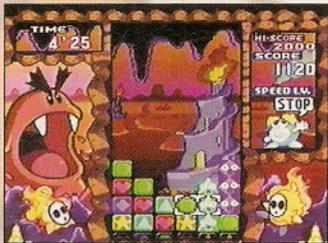
Se eu falasse que o Yoshi abandonou o Mario, o Chefe me internaria. Acontece que eu não estou maluca e não é piada! O Yoshi deixou mesmo o Mario um pouco de lado. Em **Tetris Attack** o dinossauro fica a seu lado enquanto você sua para reordenar as peças. O lance é enfileirar ao menos três peças da mesma cor. Quando consegue isso, as peças somem. Você escolhe entre os modos Endless (as peças tem de



DICA: quando fizer um combo grande, o tempo vai parar um pouco, livre-se do sufoco



DICA: quando uma mesma figura aparece em mais de quatro filas é só juntá-las para dar um combo



DICA: organize o maior número possível de peças para dar o melhor combo



DICA: quando o jogo estiver no fim, use as peças de baixo



DICA: para eliminar a pedra que o inimigo jogou pra você, faça um combo qualquer

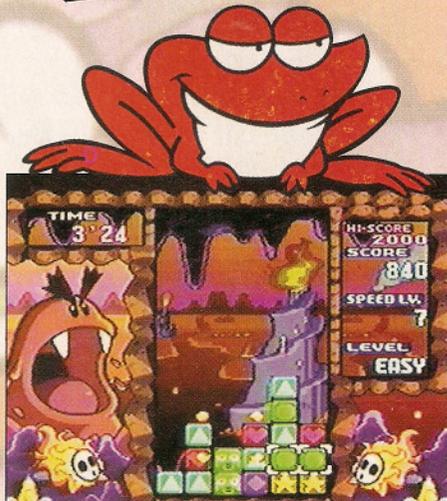
3.0

TETRIS ATTACK

SNES
NINTENDO
Quebra-cabeças

FUN FACTOR	3
CONTROLE	3
GRÁFICO	3
SOM	3

8 Mega
100 níveis
2 Jogadores



DICA: tente deixar duas peças iguais, uma sobre a outra, nas duas fileiras de baixo. Nunca se sabe o que está abaixo



DICA: no modo VS., um combo seu joga uma peça para o adversário

alcançar o topo da tela), Time Trial (em 2min você tem de marcar mais pontos), Stage Clear (você deve eliminar os blocos até a linha marcada), Puzzle (hora de acabar com as peças da tela, com um



número limitado de trocas) e contra o computador). Se quiser

jogar com um amigo, escolha entre dois modos: o Time Trial e o Versus. E ainda há 100 níveis de dificuldade. Ufa! É coisa pra caramba, né?

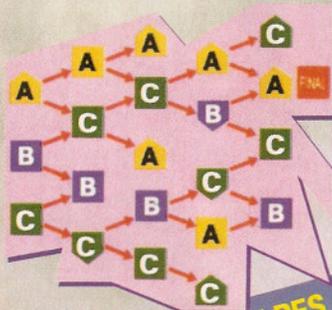
GOLEADA FINAL

Dose dupla este mês. A primeira pancada são os golpes de Star Gladiator, novo arcade da Capcom. O segundo golpe, nas próximas páginas, é do campeão The King of Fighters '96

STAR GLADIATOR

BABY BETINHO

RIMGAL



ROTEIRO DOS GOLPES

Os gladiadores podem, além de correr, **agachar e se deslocar** ($\downarrow + D$). Os golpes podem ser contra-atacados com o **Plasma Revenge** ($\leftarrow + A + D$ para golpes verticais e $\leftarrow + B + D$ para laterais) ou desarmados com o **Plasma Reflect** ($\rightarrow + A + D$ ou $\rightarrow + B + D$ para golpes verticais e laterais, respectivamente). O **Plasma Combo** são as sequências descritas na tabela: basta escolher uma rota qualquer e seguir em frente. O Final fecha com chave de ouro a sequência. O **Plasma Strike** não dá chance de contra-ataque (mas é passível de ser defendido). Aperte $A + B + C$ e dê um golpe médio.

COMANDOS GERAIS

- A - golpe vertical
- B - golpe lateral
- C - chute
- D - defesa
- A + B - arremesso

Earthquake:

C, C, C, C

Dyno Flame:

$\downarrow \searrow + C$

Lan Slide Kick: $\leftrightarrow + C$

Double Volcano Kick:

$\downarrow \swarrow \leftarrow + C, C$

Crazy Wave: $\rightarrow \rightarrow + B, B, B...$

Crunch: $\downarrow \downarrow$

Lower Dyno Flame:

agachado (Crunch), $\downarrow \searrow + C$

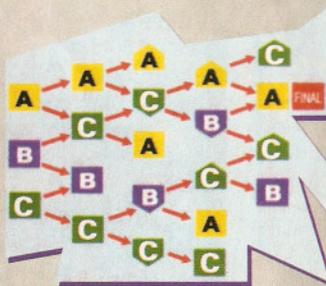
Leg Bite: agachado

(Crunch), C

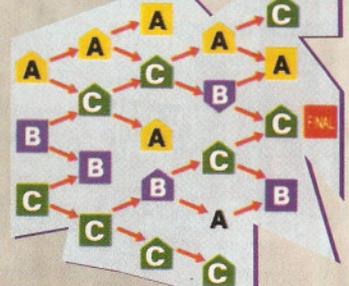
Long Back Dash:

$\rightarrow \leftarrow + C + D$

ZELKIN



JUNE



Meteoric Shower:

C, C, C, C

Twinkle ELbow:

$\downarrow \searrow + A, A$

Summersalt Kick: $\downarrow \uparrow + C$

Moonsalt Kick: de costas,

C, C + D

Double Comet Kick:

$\downarrow \swarrow \leftarrow + C, C$

Northstar Combo:

$\leftrightarrow + B, C$

Ground Kick: $\swarrow + C$

Camel Cratch: com o inimigo caído de bruços e com as pernas voltadas para você, $\rightarrow \leftarrow + C$

Side Flip: $\downarrow \swarrow \leftarrow + C + D$

Back Flip: C + D

Blue Typhoon:

C, C, C, C

Condor Blade: A, A, A

Fire Wheel Combo:

$\searrow + A, C$

Air Wheel:

de costas, C, C...

Thunder Wheel Combo:

$\leftrightarrow + B, C$

Air Javelin: no ar, $\downarrow + A$

Super Jump: $\downarrow \uparrow$ ou $\uparrow \uparrow$

Float: durante o Super

Jump, A + B

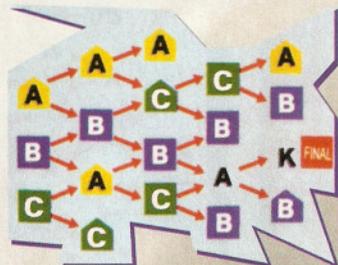
Sky Destruction:

durante o Super

Jump, $\downarrow + C$

Air Dash: no ar, $\rightarrow \rightarrow$

GAMOF



Gamof Special Combo:

B, B, B, B

Gamof Tornado:

↔ + B, B, B

Gamof Victory:

→ + A, A

Gamof Homerun:

↓ ↘ + C, B

Gamof Screw:

→ ↘ ↓ ↙ ← + C

Gamof Giant Swing:

pelas costas, → ↘ ↓ ↙ ← + C

Gamof Rage Combo:

↘ + C, B

Gamof Kick:

← + C

Get Back Jump:

C + D

Front Flip:

↓ ↙ ← + C + D

SUZAKU RAMBU:

A, A, A, A

Shiden: ↓ ↘ + B, B

Rouga: → + C, C

Kogetsu: de costas, A

Souryuu:

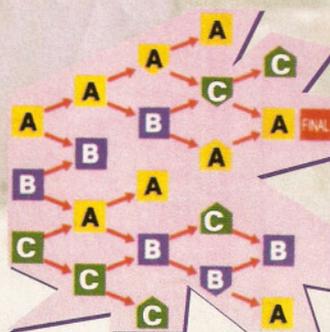
correndo, B, B

Byakkohou: → ← + C

Hien: C + D, A ou B

Ashura: ↓ 3 vezes

GERELT



Lightning Scarlet:

A, A, A, A

Southern Arrow:

↓ ↘ + A, C

Rapier Storm:

→ ↘ ↓ ↙ ← + A repetido

Bloody Flamenco:

↘ + C, ← + C

Spanish Dance:

← ← + A, A, A

Flying Matador:

← → + C + A

Kick del Sol:

correndo, C + D

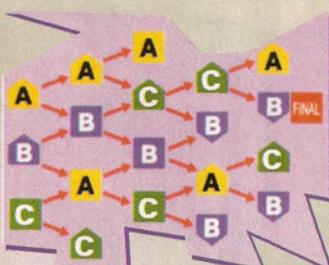
Diagonal FLip:

↔ + D

SDF:

com o inimigo caído de braços e com as pernas voltadas para você, → ← + C

SATURN



Jack in the box:

B, B, B, B

Roller Coaster:

A, A, A

Fire Cracker:

↔ + C

Top Spin:

↓ ↘ + B

Acrobat Combo:

↓ ↙ ← + B, B, B

Trabies Combo:

↓ ↘ + A, A

Tapping Attack:

↔ + B

Double Surprise:

→ + C, A

Side Flip:

↓ ↙ ← + D

Total Elimination:

B, B, B, B

Molecular Transfer:

↓ ↘ + B

Poison Spray:

↓ ↘ + A

Total Silence:

↓ + C + D

Quake Attack:

durante o Total Silence, A + B

Poison Roll:

durante o Total Silence, ↔ + C

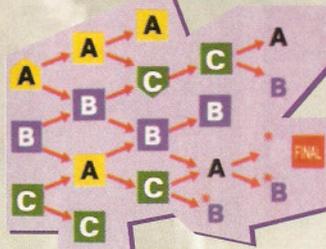
Change Body:

↓ 2 vezes (2 níveis)

Implosion:

no tamanho máximo, ↓ ↙ ← + C, C, C

VECTOR



Crazy Chain Saw:

B, B, B, B

Killing Procedure:

A, A, A

Horizontal Laser:

↓ ↘ + C (indefensável)

Upper Beam Bazooka:

→ + A

Lower Beam Bazooka:

↘ + A

Flying Drill:

↓ ↑ + C, ↓ + C

Leg Impact:

→ + C, C

Vertical Laser:

de costas, C (indefensável)

Last Shooting:

durante o arremesso pelas costas, A

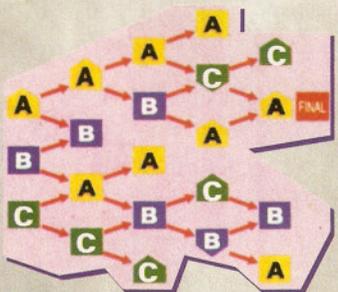
Back Roller

Dash:

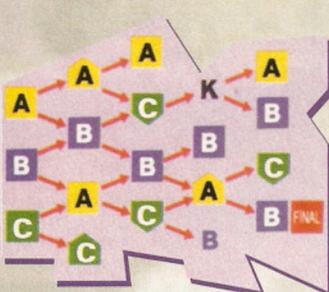
↙ + C + D

Continua

HAYATO



GORE



GOLPE FINAL



Se você gosta de luta, aí vão todos os golpes dos reis da pancada para arcade e Neo Geo

COMANDOS GERAIS

- A - soco fraco
- B - chute fraco
- C - soco forte
- D - chute forte
- A + B - desvio

ATAQUE E DEFESA

O sistema de **The King of Fighters '96** difere bastante dos anteriores. O desvio tradicional passou a ser um deslocamento rápido e é o único movimento que cancela a defesa (deve-se estar com o power cheio). Mas Goro e Ralph ainda têm o antigo desvio, acionado com B + C + D. Alguns golpes, como o Burn Demon de Iori e Kyo, têm instantes de defesa. Quer dizer, nessas horas você não é atingido por golpes de impacto. Apertando A + B você evita a queda e os arremessos. Os fatais (estão marcados com *) são acionados com a energia vermelha ou com o power cheio. Se as duas condições forem criadas, o fatal fica mais animal. Aplicando sequência sobre a defesa inimiga, a mesma será desfeita após certo ponto. Fuja disso. Dependendo da formação do time, os companheiros podem não vir ajudá-lo. É bem impossível ver Geese Howard tentar ajudar Terry Bogard, não é mesmo?



KYO KUSANAGI

Burn Demon:

→↓↘ + A ou C

R.E.D. Kick:

←↓↙ + B ou D

Crescent Slash:

→↘↓↙← + B ou D

New Wave Smash:

↓↘↘ + B, B ou D, D

Wicked Chew:

↓↘↘ + A

Nine Hurt: durante o

Wicked Chew,

↓↘↘ + A ou C

Eight Bell: durante o

Nine Hurt, A ou C ou

durante o Wicked Chew,

→↘↓↙← + A ou C

Seven Way: durante o

Nine Hurt ou o

Eight Bell, B ou

D

Wicked Finish:

durante o Eight

Bell, A ou C

Poison

Gnawfest:

↓↘↘ + C

Crime

Smash:

durante o

Poison

Gnawfest,

→↘↓↙← +

A ou C

Sentence

Smash:

durante o

Crime

Smash,

→ + A ou C

Crow

Blow:

↓↙← + A

ou C

***Serpent**

Wave:

↓↙←↙

↓↘↘ +

A ou C

BENIMARU NIKAIDO

Lightning Fist:

↓↘↘ + A ou C

Lightning Judgement

Fistful: no ar,

↓↘↘ + A ou C

Shinkuu Katategoma:

→↘↓↙← + B ou D

Lightning Kick:

→↓↘ + B ou D

laido Kick: ↓↘↘ + B ou D

Triple Smash: durante o

laido Kick, ↑↓ + B ou D

ou ←↓↙ + B ou D

Benimaru Coleda

Crutch: perto,

←↙↓↘↘ + C

***Heaven Blast Flash:**

↓↘↘↓↘↘ + A ou C

GORO DAIMON

Minelayer:

→↓↘ + A ou C

Super Ukemi:

↓↙← + B ou D

Cloud Tosser:

←↙↓↘↘ + A

Super Ohsoto Gari:

←↙↓↘↘ + B

Stump Throw:

←↙↓↘↘ + C

Earth Mover: perto,

→↘↓↙←↔ + C

***Heaven to Hell**

Drop: perto,

→↘↓↙←↔→↘↓↙← + C

KIM KAPHWAN

Flying Slice:

(c) ↓↑ + B ou D

Crescent Moon Slasher:

↓↙← + B ou D

Flying Kick: no ar,

↓↘↘ + B ou D

Comet Cruncher:

(c) ↔ + B ou D



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

KASUMI TODO

Ecstasy Crunch: ↓↘→ + A ou C
Airbone Ecstasy Crunch: no ar, ↓↘→ + A ou C
Snow Peak Peach: ↓↙← + A ou C
Invincible Body Blow: ←↙↓↘→ + B (pega os golpes altos)
Fakebul Punch Kick Crunch: ←↙↓↘→ + D (pega os golpes médios)

Tornado Toss: perto, ←↙↓↘→ + C
***Ultimate Ecstasy Crunch:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

MAI SHIRANUI

Katchousen: ↓↘→ + A ou C
Ryuuembu: ↓↙← + A ou C
Flying Dragon Blast: →↓↘ + B ou D
Deadly Ninja Bees: ←↙↓↘→ + B ou D
Flying Squirrel Dance: →↘↓↙← + A ou C

(pressionado) ou ↓↙← + A ou C (no ar)
***Super Deadly Ninja Bees:** ↓↙←↙↓↘→ + B ou D

KING

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

IORI YAGAMI

Burn Demon: →↓↘ + A ou C
Dark Crescent Slice: →↘↓↙← + B ou D

Deadly Flower: ↓↙← + A ou C (até 3 vezes)
Scum Gale: perto, ←↙↓↘→ + C
Dark Thrust: ↓↘→ + A ou C
***Maiden Masher:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

MATURE

Death Downer: ↓↙← + A ou C (até 3 vezes)
Metal Massacre: ↓↙← + B ou D
Despair: →↓↘ + A ou C
Deceaser: ←↙↓↘→ + A ou C
***Heaven's Gates:** ↓↙←↙↓↘→ + B ou D

VICE

Outrage: ↓↙← + B ou D
Rave Fest: no ar, ↓↙← + B ou D
Gore Fest: perto, →↘↓↙← + C
Da Cide: ←↙↓↘→ + A ou C
***Negative Gain:** perto, →↘↓↙← + C

Blowing Sandblaster: (c) ↓↑ + A ou C
***Phoenix Flattener:** ↓↙←↙↘→ + B ou D (vale no ar)

CHAN KOEHAN

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

CHOY BOUNGE

Hurricane Cutter: (c) ↓↑ + A ou C
Hisho Kuuretsuzan: (c) ↓↑ + B ou D (pressionado)



Continua

GOLPE FINAL

GEESE HOWARD

Reppuken: ↓↘→ + A

Double Reppuken:

↓↘→ + C

Shippuken:

no ar, ↓↙← + A ou C

Upper Body Blow:

←↙↓↘→ + B

(pega os golpes altos)

Middle Body Blow:

←↙↓↘→ + D (pega os golpes médios)

Evil Shadow Smasher:

→↘↓↙← + A ou C

Flying Sawblade Slice:

→↓↘ + A ou C

***Raising Storm:** ↙→↘

↓↙←↘ +

A ou C

ANDY BOGARD

Hishouken: ↓↙← + A ou C

Zan'eiken: ↙→ + A ou C

Gadankou: acerte o

Zan'eiken e ↓↘→ + A ou C

Shouryuudan:

→↓↘ + A ou C

Sonic Split:

←↙↓↘→ + B ou D

Dam Breaker Punch:

perto, ←↙↓↘→ + A ou C

Gen'ei Shiranui: no ar,

↓↘→ + B ou D

Lower Mandibula: após

o Gen'ei Shiranui, A ou C

Upper Mandibula: após

o Gen'ei Shiranui, B ou D

***Super Sonic Swirl:**

↓↙←↙ ↓↘→

+ B ou D

WOLFGANG KRAUSER

Upper Blitz Ball:

↓↙← + A ou C

Lower Blitz Ball:

↓↙← + B ou D

Leg Tomahawk:

↓↘→ + B ou D

Kaiser Kick:

→↓↘ + B ou D

Kaiser Dual Sobutt:

←↙↓↘→ + B ou D

Kaiser Suplex:

perto, →↘↓↙←↙ + C

***Kaiser Wave:**

→←↙↓↘→ + A ou C

ROBERT GARCIA

Ryuugekiken:

↓↘→ + A ou C

Ryuuga:

→↓↘ + A ou C

Lightning Legs

KO Kick:

→↘↓↙← + B ou D

Flying Dragon Blast:

no ar, ↓↙← + B ou D

Kyokugen Kick Dance:

perto, ←↙↓↘→ + D

***Ryuko Rambu:**

↓↘→↘↓↙← + A ou C

***Haoh Shoukouken:**

→←↙↓↘→ + A ou C

TERRY BOGARD

Burn Knuckle:

↓↙← + A ou C

Power Wave:

↓↘→ + A ou C

Crack Shoot:

↓↙← + B ou D

Rising Tackle:

→↓↘ + A ou C

Power Dunk:

→↓↘ + B ou D

***Power Geyzer:**

↓↙←↙→ + A ou C

JOE HIGASHI

Hurricane Upper:

←↙↓↘→ + A ou C

TNT Punch: A ou C

repetido

TNT Finish: durante o

TNT Punch,

↓↘→ + A ou C

Tiger Kick:

→↓↘ + B ou D

Thrash Kick:

←↙↓↘→ + B ou D

Golden Heel Hurter:

↓↙← + B ou D

***Screw Upper:**

↓↘→↓↘→ + A ou C

RYO SAKAZAKI

Koohken:

↓↘→ + A ou C

Kohou: →↓↘ + A ou C

(mesmo durante o Crazy Tiger Thunder Crusher)

Lightning Legs KO

Kick: →↘↓↙← + B ou D

Kyokugen Punch

Dance: perto,

←↙↓↘→ + C

Crazy Tiger Thunder

Crusher: ↓↙← + A ou C

***Ryuko Rambu:**

↓↘→↘↓↙← + A ou C

***Haoh Shoukouken:**

→←↙↓↘→ + A ou C

MR. BIG

Ground Blaster:

↓↘→ + A ou C

Cross Diving:

→↘↓↙← + A ou C

Spinning Lancer:

→↘↓↙← + B ou D

Crazy Drum Jam:

A ou C repetido

California Romance:

→↓↘ + A ou C

***Blaster Wave:**

↓↘→↓↘→ + A ou C



YURI SAKAZAKI

Koohken: ↓↘→ + A ou C

Yuri Super Upper:

→↓↘ + A ou C

Double Yuri Upper:

→↓↘ + C, →↓↘ + A ou C

Raikohken: ↓↘→ + B ou D

Hundred Slaps: perto,

→↘↓↙← + A

Running Hundred Slaps:

→↘↓↙← + C

Yuri Super Knuckles:

↓↙← + A ou C

Yuri Super Spin Kick:

↓↙← + B ou D

***Flying Phoenix Kick:**

↓↘→↘↓↙← + B ou D

***Haoh Shoukouken:**

→←↙↓↘→ + A ou C

RALPH

Vulcan Punch: A ou C
repetido

Gatling Attack: (c) ↔
+ A ou C

Blitzkrieg Punch:

(c) ↓↑ (no ar, ↓↘→)

+ A ou C

Super Argentine Back

Breaker: perto,

←↙↓↘→ + D

Ralph Kick: (c) ↔

+ B ou D



***Super Vulcan Punch:**

↓↘→↘↓↙← + A ou C

***Mounted Vulcan Punch:**

↓↘→↘↓↙← + B ou D

ATHENA ASAMIYA

Psycho Ball:

↓↙← + A ou C

Phoenix Arrow: no ar,

↓↙← + A ou C

Psycho Reflector:

→↘↓↙← + B ou D

Psycho Sword: →↓↘ +

A ou C (vale no ar)

Psychic Teleport:

↓↘→ + B ou D

***Shining Crystal Bit:**

↔↘↓↙← + A ou C (vale

no ar) - ↓↙← + A ou C

para atirar os cristais

SHII KENSOU

Super Bullet Attack:

↓↙← + A ou C

Dragon Uppercut: ←↓↙

+ B ou D

Earth Dragon Nibble:

←↙↓↘→ + A

Heaven Dragon Nibble:

←↙↓↘→ + C

Dragon Talon Tear: no ar,

↓↙← + A ou C

***Dragon God Comet**

Kick: ↓↘→↘↓↙← + B

***Dragon God Drubbing:**

↓↘→↘↓↙← + D

CLARK

Vulcan Punch: A ou C
repetido

Rolling Cradler:

←↙↓↘→ + A ou C

Super Argentine

Back Breaker: perto,

←↙↓↘→ + D

Napalm Stretch:

→↓↘ + A ou C



Frankensteiner:

←↙↓↘→ + B

Flashing Elbow: durante

um arremesso especial,

↓↘→ + A ou C

***Ultra Argentine Back**

Breaker: perto,

→↘↓↙←↘↘↓↙← + C

CHIN GENSAI

Gourd Attack:

↓↙← + A ou C

Burning Sake Belch:

→↓↘ + A ou C

Rolling Punch:

←↙↓↘→ + B ou D ou

durante o Drunker Twister

→ + B ou D ou durante o

Motizuki Intoxicator,

←↙↓↘→ + B ou D

Drunker Twister:

↓↘→ + A ou C

Butterfly Attack: durante o

Drunker Twister, → + A ou C

Motizuki Intoxicator:

↓↙← + B ou D

Dragon Serpent: durante o

Motizuki Intoxicator, ↑ + B

Carp Fish: durante o

Motizuki Intoxicator, ↑ + D

***Thunder Blast:**

↓↘→↓↘→ + A ou C

LEONA

Moon Slasher:

(c) ↓↑ + A ou C

Baltic Launcher:

(c) ↔ + B ou D

X-Caliber: (c) ↓↑ + B ou D

Grand Sabre:

(c) ↔ + A ou C

***V-Slasher:** no ar,

↓↘→↘↓↙←

+ A ou C

fim

ESPORTE TOTAL

NEO GEO CD

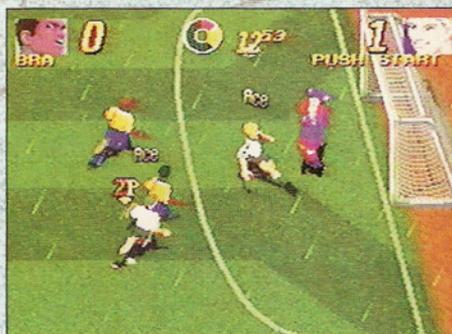
FUTSAL 5 ON 5 MINI SOCCER

■ Um minifutebol com jogadas de gente grande e seis estádios pra detonar

Uma mistura de futebol de salão e futebol society. É por aí que rola esse **Futsal 5 on 5 Mini Soccer**, um divertido jogo de futebol da Saurus para o Neo Geo CD. O forte do game são as jogadas combinadas. Com elas, você pode dar tudo quanto é tipo de drible.



FUTSAL 5 ON 5 MINI SOCCER



DICA: deixe sempre um jogador na sobra para aproveitar o rebote do goleiro



DICA: retire a bola do adversário com facilidade usando o botão B



DICA: segurando os botões de chute ou passe eles ficam mais fortes na hora em que você solta



DICA: segurando o botão C, você poderá fazer jogadas incríveis como dar dribles e até mesmo uma bicicleta



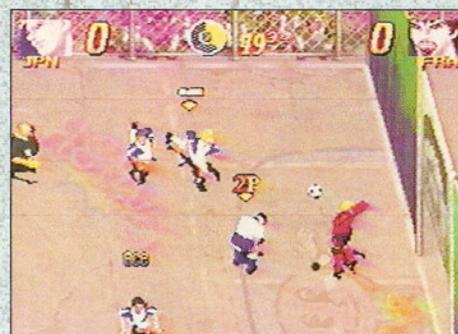
DICA: o jogador "Ace" é o melhor do time, procure sempre por ele na hora de concluir as jogadas



Para terminar o jogo, você vai ter de passar pelo time das superestrelas. Péreo duro pela frente...



Nesse jogo o goleiro pode ganhar um tempo. A tática é fazer a velha cerinha quando o jogo estiver apertado



No modo VS. escolha o estádio na cidade para bater uma peladinha na rua

4.0

5 ON 5 MINI SOCCER

CD **NEO GEO CD**
SAURUS
Futebol

11 Jogos
2 Jogadores
Bateria

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4

DECATHLETE

■ Competição pra atleta nenhum botar defeito, ou medalha, medalha, medalha

Só entra nesse game quem é bom de esporte. Bom o suficiente para enfrentar 10 provas de atletismo e sair com a medalha de ouro no peito! O jogo é impecável sob todos os aspectos. Gráficos, movimentação, efeitos de zoom, música e vozes; tudo perfeito. Você escolhe entre oito atletas. Tem gente de todos os cantos do mundo: Estados Unidos, Alemanha, Grã-Bretanha, Japão, Rússia, França, Jamaica e China. Cada atleta tem suas características - que



DICA: nos 100m rasos use A e C para correr e fique esperto na largada para sair na frente



DICA: no salto em distância, corra com A e C. Aperte e segure o botão B antes do pulo para regular o ângulo e solte para saltar

aparecem na tela antes da escolha. Um é melhor na hora do salto, outro, na hora da corrida. O ideal é escolher um atleta com características balanceadas. Só assim o cara pode passar pelos 100 m rasos, arremesso de disco, salto com vara, salto à distância...e ainda sair com medalha. Não vá se cansar só de mexer no joystick, hein!



DICA: no arremesso de peso, aperte e segure B quando a

barra de força estiver cheia. Regule o ângulo e solte o botão para arremessar



DICA: no salto em altura, corra com A e C. Perto da barra segure B para regular o ângulo e solte para pular. No alto, ponha para baixo para as pernas do cara passarem a barra



DICA: nos 110m com barreiras, corra com A e C e salte os obstáculos com o botão B



DICA: gire o direcional para encher a barra de

força, aperte e segure B para angular e solte



DICA: no salto com vara corra com A e C. Na linha, continue correndo, aperte e segure o botão B para subir e solte para passar sobre a barra



DICA: no arremesso de dardo, corra com A e C. Perto da linha, aperte e

segure B, regule o ângulo, solte o botão e largue o dardo



DICA: 1500m. Corra dosando sua energia e fique de olho na estamina. Dê o máximo nos últimos 300m e deixe os adversários baterem atrás em você, eles vão empurrá-lo

DECATHLETE

5.0

CD **SATURN**
SEGA
Esporte/
Olimpiada

10 modalidades
2 Jogadores
Continue

FUN FACTOR 5

CONTROLE 5

GRÁFICO 5

SOM 5

DICA: 400m. Como sempre, corra com A e C. Atenção com sua estamina, se correr demais, ela diminui e você cansa. Dê tudo na parte final da prova

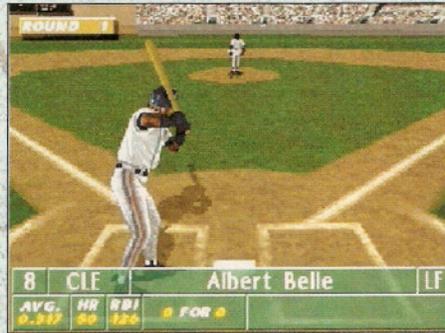


SATURN P.STATION

FRANK THOMAS "BIG HURT" BASEBALL

■ Game de Big Hurt chega para agitar a disputa dos melhores do beisebol

Frank Thomas, mais conhecido como "Big Hurt", agora vai ter o seu título de beisebol para os consoles de 32 bits. Parece que esse beisebol vai emplacar, pois vem cheio de opções como estatísticas do campeonato de 95 e vários estádios para se escolher. Ambas as versões, do P.Station e do Saturn, são legais e têm poucas diferenças, com vantagem para o Saturn. A Acclaim afirma não ter se preocupado com o realismo, mas isso não é o que parece quando se começa a jogar. Ela usou uma



DICA: um toque para obter um homerun certo é escolher o rebatedor Albert Belle

tecnologia exclusiva para capturar digitalmente imagens dos jogadores e o resultado foi excelente. Ao contrário de **Triple Play '96**, o maior concorrente de **Frank Thomas BHB**, você não escolhe o tipo de arremesso que quer realizar ou o jeito que quer rebater. Mesmo que o beisebol não seja muito popular no Brasil, vale a pena conferir a disputa entre **Frank Thomas BHB** e **Triple Play '96**.

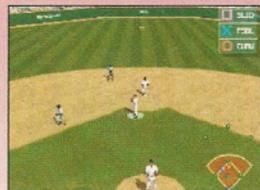
DETROIT						
BATS	POS	PLAYER NAME	NO	R	AVG	HR
1ST	CF	CHAD CURTIS	9	R	0.268	21
2ND	RF	BOB HIGGINSON	4	L	0.224	14
3RD	3B	TRAVIS FAYMAN	24	R	0.275	15
4TH	1B	CECIL FIELDER	45	R	0.252	21
5TH	LF	MELVIN NIEVES	3	S	0.205	14
6TH	DH	E. WILLIAMS	56	R	0.260	12
7TH	2B	MARK LEWIS	17	R	0.239	2
8TH	C	JOHN FLAHERTY	12	R	0.252	11
9TH	SS	ALAN TRAMMELL	5	K	0.269	2

POS	NO	T	EKA	W	L		
P	0248	OLIVARES	28	R	6.91	1	0

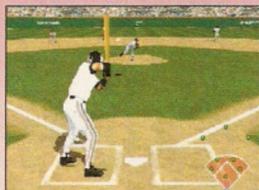
CHANGE ORDER	SWAP POSITIONS	PLAYER SUB	VIEW OFFSPRING TEAM	FINISHED
LINE-UP				

A - SELECT
+ - HIGHLIGHT OPTIONS

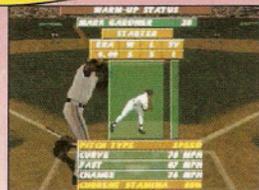
DICA: para não sentir o gosto da derrota, apenas não enfrente o Detroit Tigers



DICA: sempre avance com os jogadores das bases antes do último out, mesmo que o rebatedor não acerte



DICA: fique sempre de frente para a bola ao rebater. Tente dar uma ginga logo que o pitcher lançar a bola



DICA: fique atento para a estamina dos seus jogadores e mande-os para o banco quando estiverem em baixa

SATURN

DICA: não lance a bola reto com efeito para fora, pois o rebatedor vai pegar. Lance para fora, curvando-a para fora também

DICA: para se acostumar com os controles, jogue primeiro com o All-Star Team

DICA: não tente impedir a famosa jogada estratégica do beisebol, o bunt, uma espécie de rebatida fraca, pois os adversários vão marcar pontos

PITCHER INFORMATION	
RYAN BRUN	28 R 5.31 0 0 0
STARTING	30 R 5.74 0 0 0
JOHN FLAHERTY	12 R 2.42 12 0 0
J. JIMINHAUSEN	24 R 2.41 0 2 0
MIKE MADDOX	30 R 2.41 0 2 0
MIKE BONO	30 R 2.41 0 2 0
CARLOS PEREZ	30 R 2.41 0 2 0
JOHN TWILLEY	30 R 2.41 0 2 0
CHUCKER STAMINA	200
FOOD MORSELL	100%
MARK MORSELL	100%
KEE KOLJAS	100%
R. BENSLEY	100%

DICA: fique de olho na estamina dos arremessadores, alguns ficam cansados logo

4.0 FRANK THOMAS BIG HURT

CD
2 Jogadores
SATURN
ACCLAIM
Beisebol

FUN FACTOR 3
CONTROLE 3
GRÁFICO 3
SOM 3

P.STATION

3.0 FRANK THOMAS BIG HURT

CD
2 Jogadores
P.STATION
ACCLAIM
Beisebol

FUN FACTOR 3
CONTROLE 3
GRÁFICO 3
SOM 3

ADIDAS POWER SOCCER

■ **Violência, classe e um monte de times num jogo cheio de alternativas**

Como todos os jogos de futebol são bem vindos, vamos receber **Adidas Power Soccer** de consoles abertos. Uma coisa é certa, vai ser difícil definir qual é o melhor jogo de futebol para o P.Station, já que há muitos títulos disponíveis, como **VR Soccer**, **Striker '96** etc. **AP Soccer**, por sua vez, traz 77 times de vários países do mundo, como França, Inglaterra e Alemanha. Pode-se jogar com até 4 jogadores ao mesmo tempo. Os modos Sim e Arcade diferem na velocidade. No Arcade, a emoção aumenta um pouco devido à diferença nos gráficos e faltas. Além desses modos, pode-se escolher entre um amistoso, um campeonatinho ou um campeonato de verdade. Um dos destaques de **AP Soccer** é que tudo é ajustável, desde o juiz até as condições do estádio. Os controles são um pouco complicados. Ao começar a jogar, você vai descobrindo cada vez mais tipos de chutes fazendo as diversas combinações dos botões. Os gráficos poligonais dos jogadores e os estádios 3D estão dez. Algumas



DICA: no arcade mode, quando estiver na defesa, você pode dar uma voadora no oponente apertando **□** e **X** juntos



DICA: faça passes curtos e rápidos para se livrar da marcação. A melhor dica é sempre tocar a bola para achar alguém livre que possa chutar

animações foram inseridas durante o jogo e dão um visual à parte. A galera dos estádios é bem animada e não pára um minuto. A parte sonora está impecável. Você ouve nitidamente o som da bola batendo na rede. Se fizer gol, é claro! O único defeito que ficou comprovado em **AP Soccer** são os pênaltis. Eles definitivamente não vão

agradar, mas isso não influi muito na diversão. Esse novo futebol do P.Station tem um visual legal, um som legal, e uma jogabilidade animal. Agora é só você mostrar que também sabe um pouco de bola e botar para quebrar. Boa sorte!



DICA: quando seu goleiro estiver com a bola, chute-a o mais longe possível. Alinhe o 1P com um jogador do meio de campo para quem você quer chutar e aperte **○**



DICA: nos carrinhos, acerte a bola, não o jogador. Venha só pela frente e aperte **X**. Por trás, você sempre vai fazer falta



DICA: para dar um passe de calcanhar, aperte **□** e **X** juntos



DICA: quando estiver com a bola, aperte **△** e **○** juntos para dar o rainbow kick

4.0

ADIDAS POWER SOCCER

CD
77 Times
4 Jogadores com adaptador

P.STATION
PSYGNOSIS
Futebol

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4

MEGA

CHAMPION SOCCER

Futebol do Mega traz uma Copa do Mundo em campo de várzea

A Flying Edge entra em campo com **Champion Soccer** para Mega Drive. O jogo traz 32 seleções mundiais, incluindo Brasil, Itália e Alemanha. Você escolhe entre jogar a Super Copa ou fazer um amistoso. Se optar pela Copa, os times participantes serão divididos em grupos com quatro times cada e você deverá vencê-los para disputar a final. Agora, para vencer qualquer time você tem de vencer os controles, que parecem



DICA: entre de carrinho (botão B) para roubar a bola. O juiz parece nacional, não vai apitar nada



Se usar o goleiro manual, a confusão com os jogadores de defesa rola toda hora



DICA: com o lateral, cruze com B para o artilheiro entrar com o C e marcar

conspirar para que a bola não balance a rede. É mais ou menos como jogar bola de verdade em um dos campos em que se disputa o nosso Campeonato Brasileiro, ou seja, um risco constante. Mas, como bom brasileiro, basta superar tudo com muito talento. Mas é melhor começar jogando um amistoso contra o computador ou com outro jogador, só para conhecer melhor o adversário, ou melhor, o campo.



DICA: a melhor opção para retomar a bola é o 4-5-1. O segredo é congestionar o meio de campo



DICA: o botão A é a melhor opção para tocar a bola



DICA: chute cruzados (use o botão C) de fora da área são muito perigosos



Antes do início do jogo, o "Fernando Vanucci" do game comenta a situação dos times



2.8

CHAMPION SOCCER

2 Jogadores
Password

MEGA
FLYING EDGE
Futebol

FUN FACTOR	3
CONTROLE	2
GRÁFICO	3
SOM	3

P.STATION

FIGHTING ILLUSION

■ Fique esperto para não beijar a lona nessa seleção de lutas marciais

Fighting Illusion é baseado no campeonato de lutas marciais K-1 Grand Prix. São oito lutadores, todos realmente participam de K-1 Grand Prix. Os gráficos do jogo



DICA: as sequências com chutes baixos seguidos de socos são uma boa para levar o adversário à lona



No Team Battle, você escolhe 3 lutadores. Quem conseguir 2 vitórias antes, ganha



DICA: digitando ← + → + ← é "down" na certa



DICA: ao encher a barra de energia azul com o botão L ou R você usa os golpes mais fortes

não são espetaculares, mas os três modos disponíveis (Team Battle, Tournament e Exhibition) garantem uma boa seção de golpes. Fique esperto se não quiser beijar a lona. Tem gente que bate de tudo quanto é jeito!

3.8

FIGHTING ILLUSION

CD
8 Lutadores
2 Jogadores
Bateria

P.STATION
KING
Luta

FUN FACTOR 4
CONTROLE 4
GRÁFICO 4
SOM 3

OMEGA ELETRONIC GAMES AND SYSTEMS

PLAYSTATION

NITENDO 64

SEGA SATURN

SUPER NITENDO

- Temos o melhor preço nos Estados Unidos
- Despachamos para todo o Brasil

"Atenção": Vendemos somente para atacadistas e distribuidores

Fone: (407) 352-3683

Fax: (407) 352-8142

7232 Sand Lake RD - Orlando - Flórida

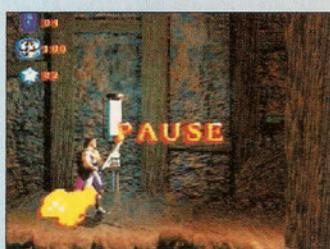


O Akira reclamou e a galera saiu correndo atrás do prejuízo. Com a colaboração do leitor Fernando José, pintou a dica de como lutar com os secretos em Ultimate MK3. Ombudsman de videogame também funciona, galera!

P.STATION

SKELETON WARRIORS

SUPERESPADA, HEARTSTONES INFINITOS E ESCOLHA DE FASE



Pause o jogo e digite qualquer dos seguintes códigos:

Superespada: aperte ○, ←, ↓, △, →, ○, ↑, △

Heartstones infinitos: aperte ←, ↑, X, □, ↑, ↓, □

Escolha de fase: aperte △, ○, ○, ←, ○, ↑, ↓.

Quando suas vidas acabarem, entre no Options na tela título e veja a opção das de fase no topo do menu.



SATURN

BLACK FIRE

ASSISTA A TODAS AS SEQUÊNCIAS DE VÍDEO

Na tela título, quando as palavras "Press Start Button" estiverem piscando, aperte Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A. Agora você vai poder assistir a todas as sequências de vídeo. Aperte Start para pular para a próxima.



SATURN

EARTHWORM JIM 2

9 VIDAS, 100% DE ENERGIA, PLASMA GUN E THREE-FINGER GUN

Comece o jogo e pause. Em seguida, aperte os seguintes botões para acionar os códigos:

9 vidas: aperte Y, A, →, ↓, ↓, A, ←, →

100% de vida: aperte ←, A, Z, Y, ↓, A, Y, ↓

Plasma Gun: C, A, →, →, ↑, ↓, ↑, ←

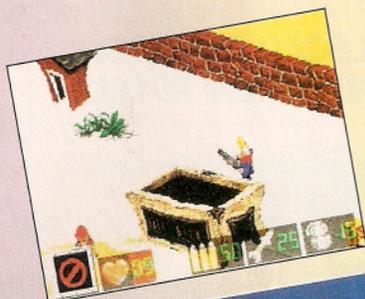
Three-Finger Gun: ↓, A, ↑, B, →, →, C, →



3DO

CAPTAIN QUAZAR REABASTECER AS VIDAS E MUNIÇÃO

Quando estiver quase morrendo, pause o jogo e aperte L, R, L, R, L, B. Despouse, e suas vidas e a munição vão estar no máximo.



SATURN

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

JOGUE COM GAIA, SHO, CUPIDO



Na tela título, enquanto as palavras "Press Start Button" estiverem piscando, aperte ↑, ↓, X, B, A, Y, C, Z e Start. Você vai ver imediatamente os chefes Gaia e Sho aparecerem no canto direito da tela. Para jogar com o Cupido, leve o cursor até o Sho e aperte e segure ↑ e aperte X. O Cupido vai aparecer e você poderá escolhê-lo.

Obs: você pode jogar com esses chefes em todos os modos, menos no Story mode



SATURN

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

JOGUE COM OS PERSONAGENS SECRETOS (MILEENA, CLASSIC SUB-ZERO E ERMAC)



Para habilitar os personagens secretos, faça o seguinte: entre no modo Mortal Kombat e perca a primeira luta para o computador. Não dê nenhum continue, espere aparecer a tela **Ultimate Kombat Kode** e digite os seguintes códigos:

Para Mileena: 700723

Para Classic Sub-Zero: 760520

Para Ermac: 964240



Atenção! Os três primeiros números equivalem aos botões X, Y e Z. Os outros três equivalem aos botões A, B e C. Os números indicam quantas vezes você tem que apertar cada botão.



Fernando José
São Paulo- SP

MEGA

JUDGE DREDD

PASSWORDS

Breakout in Aspen Penal

Colony: KZDVT

Shuttle Crash on Cursed Earth:

JRQWNO

Riots in Mega City One:

WDRCNPU



SATURN

**SATURN
BOMBERMAN**

**PERSONAGENS
SECRETOS**

Entre no Battle Mode e coloque o cursor na opção Match Play.

Deixe os botões L e R pressionados por mais de um segundo.

Depois vá para a tela de seleção de personagens e note a presença de Yuna e Manto. Yuna já vem com velocidade máxima e Manto vem equipado com uma Power Glove.



**SELEÇÃO DE FASES
COM FORÇA TOTAL**



Na tela título pressione os botões:

Fase 1:

L + R + A + ↶

Fase 2:

L + R + B + ↶

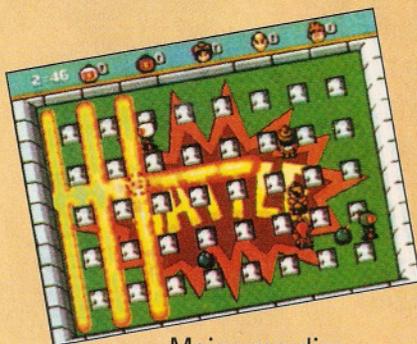
Fase 3: L + R + C + ↗

Fase 4: L + R + X + ↗

Fase 5: L + R + Y + ↑

Com isso você vai para a fase que quiser e com todos os equipamentos!

OS CAMINHOS DO LABIRINTO



Mais uma dica para o Battle Stage. Na tela de seleção de arena, deixe X + Y + Z pressionados por mais de um segundo. Aí aperte para cima ou para baixo e escolha a fase. A cor define o formato do labirinto e os equipamentos.

P.STATION

THE KING OF FIGHTERS '95

USE SAISHU E OMEGA RUGAL



Na tela de seleção escolha Yes para o Team Edit. Pressione Start e, sem soltá-lo, faça: ↑ + ○, → + □, ← + X e ↓ + △. Os mestres estão na parada. Mais uma dica: pressione L1 + R1 + L2 + R2 dentro do option. Virão mais opções.

SNES**DONKEY KONG COUNTRY 2****PEGUE 75 KREMCOINS**

Para pegar as 75 Kremcoins (moedas) na 1ª fase do jogo, entre na Pirate Panic! Stage e vá para a cabana do Kaptain K. Rool. Não toque em nada. Saia da cabana e pule sobre as 2 bananas logo a sua frente. Continue indo para a direita e pegue o cacho de bananas em cima dos barris largos. Volte para a cabana e pegue o balão de 1 vida. Saia dela mais uma vez e pule de novo sobre as 2 bananas. Vá para a direita, pegue o cacho em cima dos barris e volte mais uma vez para a cabana. Quando você entrar, verá uma Kremcoin flutuando no meio da cabana. Pegue-a para conseguir as 75 Kremcoins!

3DO**GEX****TRUQUES DE PRIMEIRA**

Digite os seguintes códigos quando o jogo estiver pausado:

Instant Speed Power-Up: segure R e aperte ←, C, ↓, →, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →

Invencibilidade: segure R e aperte ←, C, ↓, ↑, ↑, C, →, ←, A, →

Lightning: segure R e aperte ←, C, ↓, →, →, ←

Superpulo: segure R e aperte ←, C, ↓, →, ↑, B, B, →, →

Cuspir Fogo: segure R e aperte ←, C, ↓, →, →, ↓, B, A, ←, ←, ↓

Cuspir Gelo: segure R e aperte ←, C, ↓, B, ←, ↑, →, B, A, ←, ←, ↓

JAGUAR**CHECKERED FLAG****CORRIDA NOTURNA**

Entre na tela de Options, leve o cursor até "weather selection" e aperte 8, 4, 7, 3.

Uma nova opção chamada Dark vai aparecer e é a pista secreta!

JAGUAR**RAYMAN****BREAKOUT GAME**

Nas telas de apresentação em que Rayman aparece pegando partes de corpôs, aperte 1, 3, 6, 4 para jogar um minigame secreto!

32X**TEMPO****PASSWORDS**

Hi-Fi Performance: F, 1st C, A, 1st C, G, 1st C, F, Rest

Indigestion Performance: D, D, B, A, G, Rest, B, D

Circus Performance: D, A, F, E, 1st C, E, A, Rest

Jungle Performance: F, 1st C, G, 1st C, A, 1st C, G, 1st C

Winter Performance: A, Rest, E, Rest, 1st C, Rest, G, C

Final Performance: G, Rest, G, G, E, D, B, Rest

3DO**FIFA INTERNATIONAL SOCCER****CÓDIGOS ESPECIAIS**

Durante uma partida, aperte II para pausar o jogo. Quando o menu aparecer, digite os seguintes códigos:

Jogador Gigante: B, A, B, A, R, B, A, B, B, A, R

Batata Quente: C, R, A, B, B, R, L, A, B, A, B, B

Laser Ball: L, A, C, R, B, A, L, L

Paredes Invisíveis: A, B, B, A, C, A, B, A, B, B, A

Bola Grande: B, C, B, A, L, L, A, B, A, L, L

Jogador Metálico: B, A, R, C, L, B, A, B, B, A

Beef Cake: R, A, L, B, A, C, L, A, B, A

Curva Radical: C, A, R, C, A, B, R, A, B, B, L

Brute: R, A, B, B, A, C, L, L, B, A, C, L

Crazy Bounce: L, A, B, A, R, R, A, C, C, A

DETONADO SATURN

SONIC WINGS Special

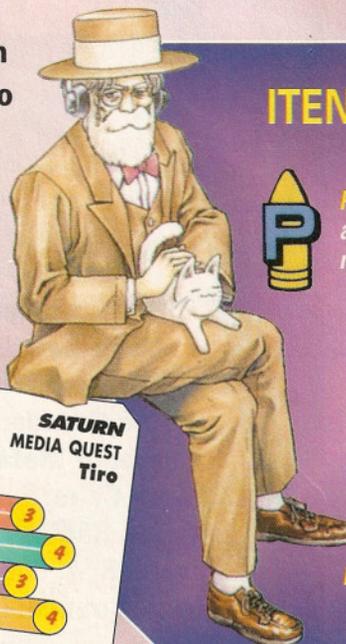


Por Lord Mathias

Tiro ao alvo é comigo mesmo! Por isso eu, Lord Mathias, aceitei enfrentar todos os desafios de Sonic Wings Special, último jogo da série Sonic Wings, que nasceu no arcade. O primeiro e maior dos desafios foi convencer a Marjô a entregar o CD para mim, pois ela queria porque queria detonar o game (aposto que ela queria jogar com o golfinho...). Como vocês não vão ter de enfrentar a louca, embora muitos quisessem isso, tudo será mais fácil. As nove fases não têm muito mistério, principalmente com esse superguia que eu preparei. É só não desviar da rota e acertar os alvos. São doze aviões nas mãos de golfinhos e outros tipos esquisitos. Cada avião tem seu país ou continente de origem.

Dependendo do avião escolhido, a rota muda. Se a rota muda, muda também o game, então fique

esperto! Preste atenção nos itens e não deixe escapar os que melhoram o tiro e as bombas. Se você estiver a fim de mais emoção, chame um amigo para jogar. Assim a dificuldade aumenta... mas não supera o desgaste provocado pela Marjorie gritando!



ITENS DO BARULHO



Power Up -
aumenta um
rank da arma



Full Power Up -
aumenta ao
máximo o rank



Special -
Weapon - bomba

Bônus - pontos no marcador



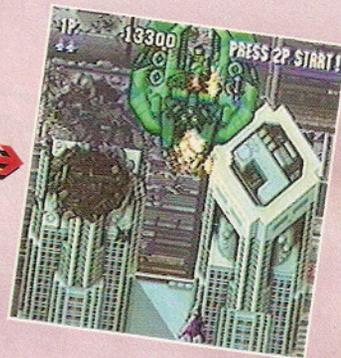


Você pode escolher entre 5 times, (Estados Unidos, Japão, Rússia, Suécia e PKF). No total são 12 aviões



Fase 1 TÓQUIO

Não dê moleza para os adversários, saia do centro para fugir do laser. Fique se mexendo o tempo todo e atire no inimigo



Fase 2 RÚSSIA

A regra é simples: matando os inimigos maiores você sempre encontrará itens importantes



Aqui, fique no centro para fugir da chuva de tiros

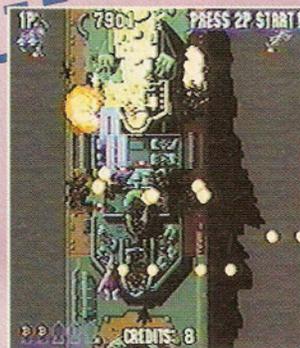


Quando chegar a este castelo, comece atirando nas torres, depois acerte o centro



Fase 3 NOVA IORQUE

Livre-se rapidamente dos submarinos atirando bombas



No navio, preocupe-se apenas com os mísseis que vêm das laterais

Continua

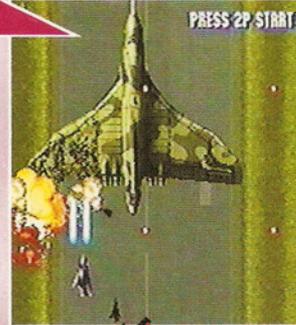
DETONADO SATURN

SONIC WINGS Special

Fase 4 DOVER



Destruiu o hangar
você vai encontrar
bombas e power-ups



Ao enfrentar esse jato,
ataque e destrua primeiro a
asa. Depois dê um fim no
centro dele

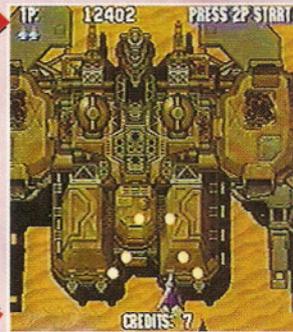


Não perca tempo com esse
helicóptero. Destrua-o
rápido, pois logo em seguida
vem uma sequência de jatos



Destrua os canhões
superiores para transformar
o inimigo em um robô

Fase 5 SYRIAN DESERT



Fase 6 THE PANAMA CANAL



Aqui é um bom local
para se gastar as
bombas



Após
destruir esse
submarino, essa nave sai de dentro
dele. Dê uma de mágico para
desviar de sua sequência de tiros



Fase 7 RANGE OF URAL

O maior problema dessa fase é a cor clara da neve, que se confunde com os tiros do inimigo



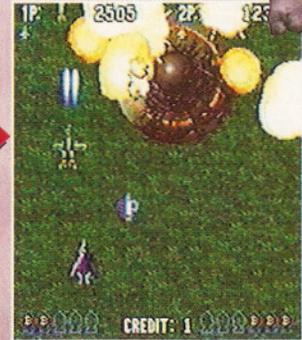
Não ataque de frente esse inimigo, use as laterais



Fase 8 TEOTI HUACAN



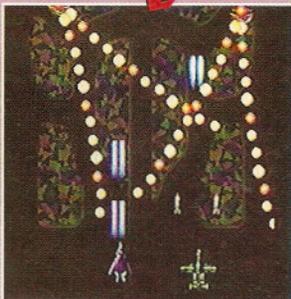
Ao ver um item na tela, espere ele chegar o mais perto possível para pegá-lo. Evite o choque com outros aviões



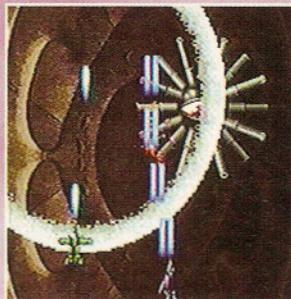
Nessa rajada de mísseis, não se movimente atirando, pois, se fizer isso, dança

Acompanhe essa nave espacial atirando. Quando ela virar, aproveite e use as bombas

Fase 9 ANOTHER WORLD



Destrua rápido esse olho para não correr o risco de enfrentar essa rajada



Com esse último inimigo, use e abuse das bombas. Quando ele abrir seus galhos, saia de perto



「わああっ！」



「またか? 困った奴だな! まあいい、丁度君の肉体の復元ができたところだ」



Antes de enfrentar o último chefe, você terá de encarar essa abelha. Só tome cuidado com suas bolhas. De resto, sem maiores dificuldades



Tá a fim de ver um final diferente? Então, jogue com outro time. Esse é o final com o time americano

DETONADO P.STATION

FADE TO BLACK

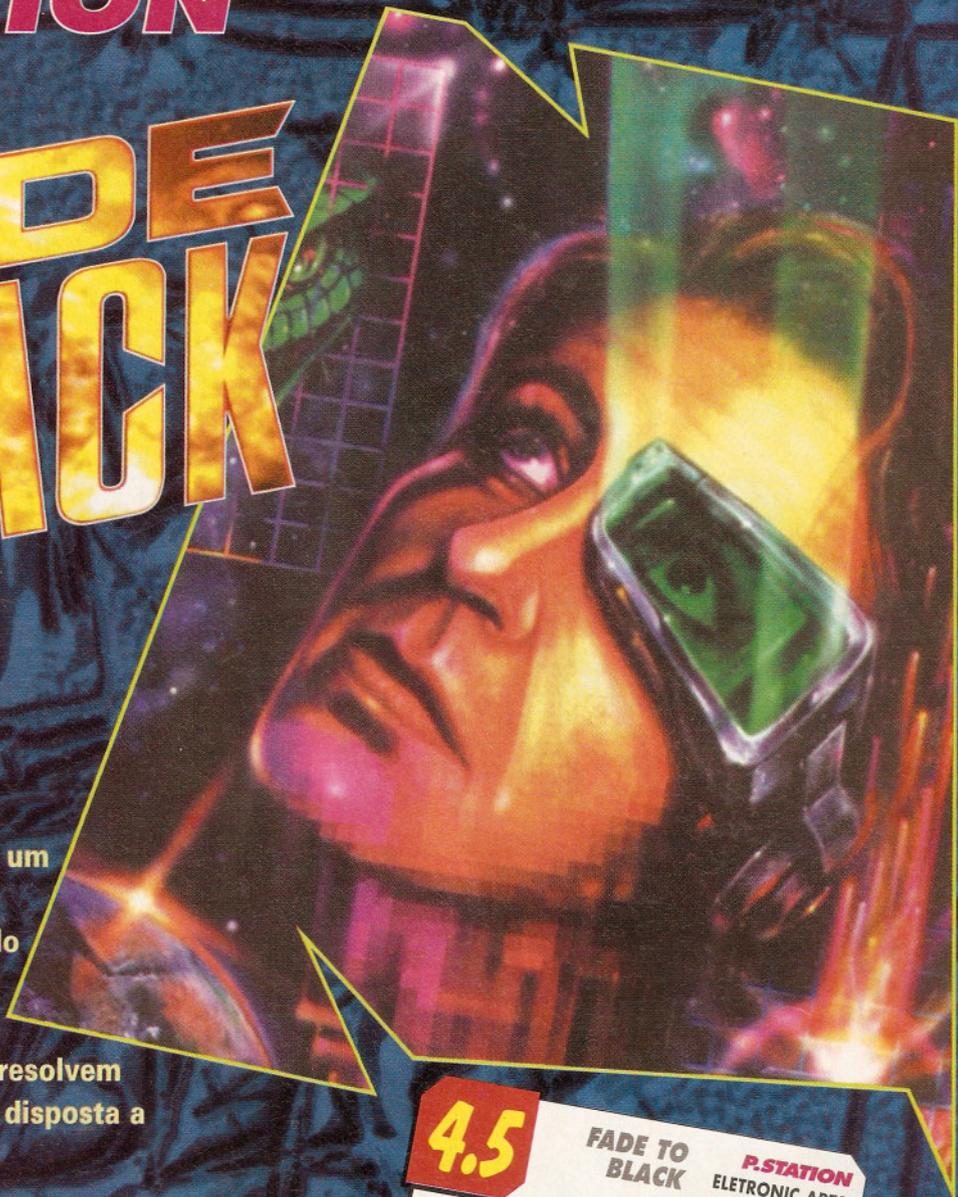


Por Marcelo Kamikaze

Fade to Black começa no ano de 2190. Pra variar, trata-se de mais um jogo com uma moçada que não quer deixar o nosso bom e surrado universo em paz. O problema é que os aliens dominam o pedaço. Os poucos humanos que sobram resolvem formar uma organização rebelde, disposta a derrubar o império alien.

O BOM E VELHO CONRAD

Entre os sobreviventes está Conrad - o velho Conrad de *Flashback* - escolhido para executar o plano contra os extraterrestres. O game mescla ação e aventura e só perde em uma coisa para seu irmão *Resident Evil*: movimentação. Conrad não é mais aquele homem ágil que dava cambalhotas em *Flashback*. Depois de alguns anos, Conrad não consegue nem andar e atirar ao mesmo tempo. É claro que isso prejudica o game, mas não apaga o desafio dos enigmas e a perfeição das animações. São doze fases, algumas grandes e complicadas, outras menores e um pouco menos complicadas. Mas fique atento: mesmo nas fases mais simples você vai enfrentar boas pedreiras!



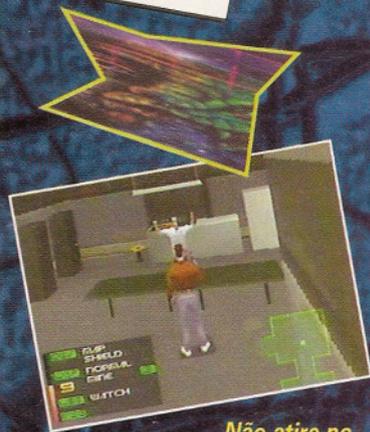
4.5 **FADE TO BLACK** **P.STATION**
ELETRONIC ARTS
Adventure

CD	FUN FACTOR	5
11 Fases	CONTROLE	3
1 Jogador	GRÁFICO	5
Bateria	SOM	5

Fase 1 The Prison



Atire nos barris para destruir mais facilmente a aranha



Não atire no cozinheiro, se matá-lo você ficará preso

Fase 2 Morph Base



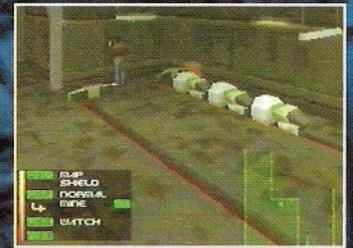
Ignore esses morphs. Corra, abra a porta, mate o morph e, quando estiver lá dentro, use o recarregador de energia



Leia com atenção todas as mensagens que você encontrar no começo da fase



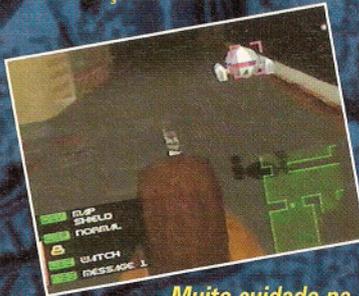
Liberte o professor e escolte-o até a porta à direita de onde você está. Siga à esquerda, atrás da outra porta estará o teletransporte. Coloque o professor dentro (ele é muito lento)



Aperte esse botão, siga o primeiro carro e pegue todos os itens. Volte, aperte de novo o botão e siga o outro carro. Faça isso com todos os carros



Não tem jeito de apertar esse botão, você tem de bater na mina



Muito cuidado na hora de matar este robô. O vidro pode arrebentar com seus tiros



Aperte esse botão e corra atrás do carrinho matando tudo que encontrar. O carrinho abre uma porta para você



Evite ao máximo essas minas, elas tiram muita vida. E prepare-se, na sala da frente tem dois morphs



Quando matar essa aranha, vire-se e mate a que estiver atrás de você



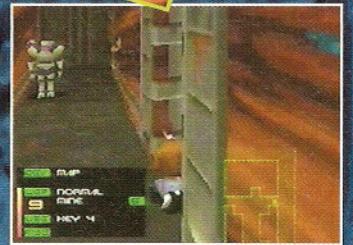
Lance a mina nessa posição. Vire-se rápido porque um Morphin irá aparecer atrás de você



Fase 3 Mars Mining Facility



Não pare de atirar nesse robô. Se você errar um tiro, já era



Dessa posição, jogue 3 bombas no robô. Depois de matá-lo, avance em direção à porta que ele está guardando. Cuidado com os tentáculos na parede



Na frente da sala, onde você começa a fase, tem uma porta secreta com um carregador de energia



Vá até a escavadeira, coloque um risidium e corra atrás da máquina. Quando ela parar reabasteça com mais risidium. No final, vá pela porta que ela entrar

Continua

DETONADO P.STATION

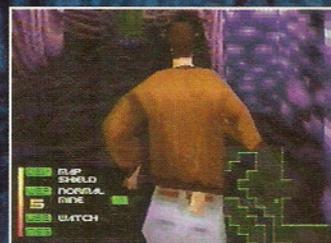
FADE BLACK

Fase 4

Venus Space Station



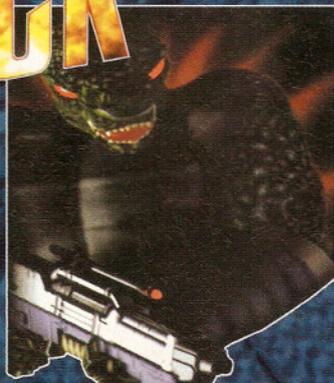
Ignore esse primeiro morph. Pegue a porta à direita e de novo à direita. Você vai encontrar um recarregador. Nessa fase sua vida será muito preciosa



Saia da sala do recarregador pela última porta à esquerda. Pegue o teletransporte, entre em todas as salas e pegue os itens



Seja rápido nesse corredor. Pise nos dois botões, eles acionarão os campos de força que vão destruir os robôs



Volte para o teletransporte e pegue o corredor à direita. Mate os morphs, entre na primeira porta à direita após o corredor, pise no botão no chão, vá à sala ao lado e abra os dois armários



Volte pelo corredor e abra a porta escura. Nesse corredor serão disparados muitos raios. Sincronize passos e pulos e não tente correr. Salve a cada

Sucesso



Atire nesse console, ele livrará essa criatura do campo de força. Siga-a até o fim da fase

Fase 5

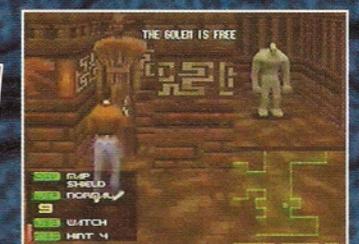
The Pyramid



No começo da fase, use a porta que está à direita e evite usar mais que um recarregador. Abra os dois armários no fundo da sala, começando pelo que está mais ao fundo, e volte



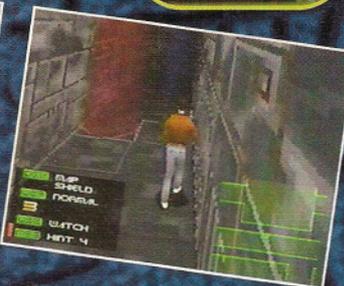
Use o teletransporte da direita e pegue os itens na sala. Use a porta da direita, corra pelo corredor, entre na sala, vire à esquerda e mate os 5 morphs



Na sala da fonte acione o botão que está na parede. Use a porta à esquerda, pegue os itens, volte ao começo da sala e empurre a estátua da esquerda



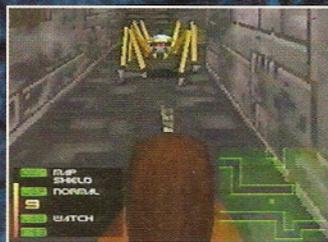
Você libertará o Golem. Faça o Golem seguir você até um dos botões no chão. Pise no botão. O Golem ficará preso no campo de força, pegue seu olho e leve até a fonte



Empurre a estátua da direita, ela abre uma passagem secreta. Volte ao começo da fase e use o teletransporte da esquerda



Na sala dos pássaros pise num dos botões até que um dos pássaros fique paralisado. Pegue o pássaro e decore o quadro da evolução dos morphs que está na parede



Repita a evolução dos morphs na sala seguinte. Se a sequência estiver correta, uma passagem para a sala inicial se abrirá. Siga para a sala do Golem e use a 1ª porta à esquerda



Fase 6 Landing Pad



Mate o robô, siga para a sala a sua frente, abra o armário e pegue os itens. Cheque as outras salas e volte ao corredor



Mate o morph, ignore os robôs e entre na nave



Mate os dois robôs flutuantes, use a porta da esquerda e não pise nos botões. Entre à direita, pegue os itens, volte ao corredor e mate o morph

Fase 8 Morph Mothership



Vá sempre em frente. Quando vir um teletransporte, use. Na sala cheia de teletransportes use o da esquerda



Siga o corredor, entre à direita e passe os obstáculos. Na outra sala mate os morphs e vá sempre à direita



No começo da fase, corra para o canto direito, mate os três morphs, pegue as balas especiais no armário, use-as, ignore o robô e entre à direita



Coloque o código, entre e engane os Golems que estão depois do teletransporte



Esse cara que está no chão dirá onde está a chave. Entre no teletransporte e ignore o tiroteio. Use a porta à esquerda e mate o morph



Coloque as gemas na ordem correta para libertar a pirâmide

Fase 7 Underground



Ignore todos os inimigos, corra para a porta que está atrás de você e use o teletransporte do meio. Use a porta à direita e mate o robô flutuante para evitar o robô maior



Esse monstro é invulnerável. Fuja e entre no teletransporte



Explore os dormitórios. Você encontrará um oficial que lhe dará a chave. Use a porta à direita. Entre à direita de novo, use o teletransporte, entre à esquerda, fale com o oficial e use o teletransporte da direita

Continua

DETONADO P.STATION

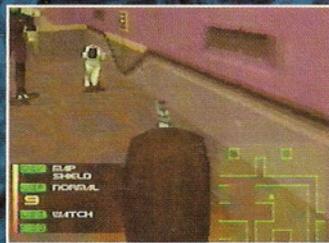
FADE BLACK 10

Fase 9

Earth Base



Atire nesse guarda. Use a porta à direita, siga o corredor, examine os dormitórios e o banheiro e pegue os itens



Use a saída à esquerda do banheiro. Você encontrará Sarah. Pegue a chave que está com ela, volte para a sala inicial, entre à esquerda, vire à direita e use o teletransporte

Fase 11

Master Brain



Essa é a fortaleza do Sr. Cérebro



Use o teletransporte e siga em frente com cuidado. Na sala seguinte vá pela esquerda. Os robôs vão explodir as minas



Use a última porta da sala, destrua o robô invisível, use a energia, passe pelos obstáculos e vire à esquerda

Fase 10

Reactor Room



Siga em frente correndo, ignore o robô, passe pelas sondas, siga pelo corredor e vire na primeira porta à direita



Acione o console, saia da sala, use a porta à esquerda, pule para entrar. Vá para a área do reator, pise nos três quadrados que estão no chão e use o teletransporte à esquerda



Nessa sala existe um labirinto invisível. Siga pela esquerda, pule a barra de energia e corra para a porta à esquerda



Usando o teletransporte você chega ao Sr. Cérebro. Não se preocupe: a pirâmide vai cuidar dele sozinha



Engane o monstro dando voltas pela sala. Encontre Sarah e fuja



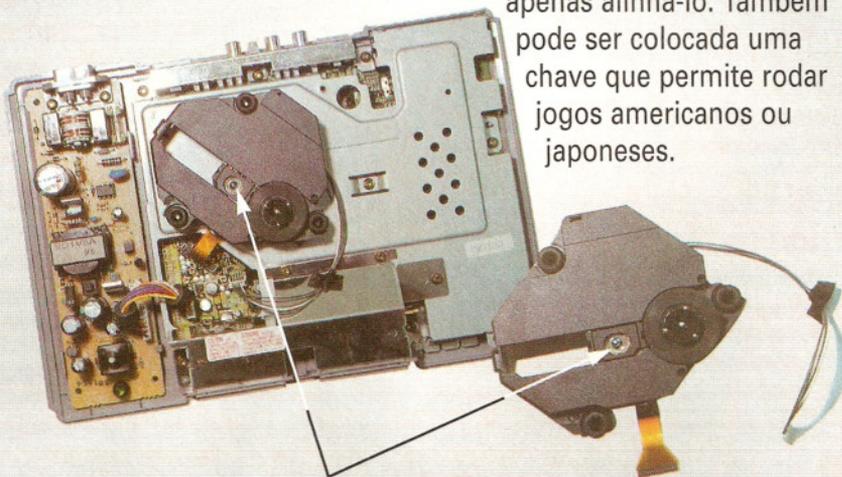
Ufa! Você acaba de salvar a humanidade!

fim

SAIBA QUAL É O PROBLEMA

O problema do P.Station acontece quando o canhão de laser desalinha e o aparelho não consegue fazer a leitura das informações que estão registradas no CD. Isso ocorre com o P.Station porque o canhão é feito com resina, material que tem um desgaste muito rápido. Assim, você deve ter um cuidado especial com o console. Evite carregar por aí seu P.Station e não faça o truque para rodar CDs japoneses. Para consertar, o técnico pode trocar o canhão ou apenas alinhá-lo. Também

pode ser colocada uma chave que permite rodar jogos americanos ou japoneses.



Este é o canhão que pode fazer o P.Station parar

LIBEREM AS CHAVINHAS!

Por Bill Games

Quanta dor de cabeça por tão pouco, jogadores e jogadoras! Pois é, o problema que tem atormentado tantos proprietários do P.Station tem muito a ver com uma

mentalidade da era das cavernas dos fabricantes de console. Afinal, estamos ou não estamos mergulhando na era da globalização? O que importa é ter acesso aos produtos ou de onde eles vêm?

Grande parte dos caras que estão com seu P.Station no estaleiro tentou usar o truque para rodar jogos japoneses e desalinhou o canhão. Não era melhor que os aparelhos lessem todos os jogos, americanos ou japoneses? Não ia movimentar muito mais o mundo do joystick? E o Nintendo 64? Tudo indica que vai rolar a mesma lenga-lenga.

Nós queremos é jogar o quanto antes! Liberem as chavinhas!



river

Comercial Import & Export Ltda.

ei! não fique aí parado!



é!... ligue para nós correndo!



antes que alguém o faça...



Telefone

011-452-2984



SATURN



GENESIS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CIRCUITO ABERTO



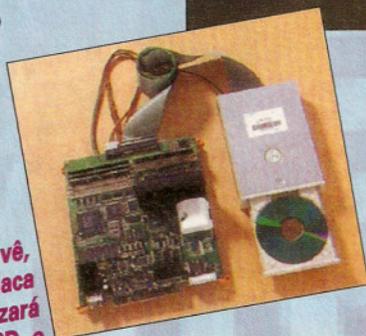
NOVA PLACA DA CAPCOM SAI NA FRENTE COM RED EARTH E STREET FIGHTER III

A Capcom já está com a sua nova placa de arcade tinindo. A empresa conseguiu unir desempenho e preço utilizando ROM e CD. O primeiro jogo a utilizá-la será **Red Earth**, um game de luta feroz e veloz com monstros, no estilo de **DarkStalkers**. E o segundo jogo será o tão esperado **Street Fighter III**! A nova placa, chamada CPS III é quatro vezes mais veloz que a sua antecessora e suporta mais de 800 Megabits de dados, o



A Capcom exibiu vídeos do esperadíssimo Street Fighter III. Lógico, o jogo está em fase de desenvolvimento e muita coisa vai rolar

Como se vê, a nova placa utilizará ROM e CD, o que vai baratear os custos dos jogos



Este é o Red Earth. O jogo combina golpes e magias

equivalente a 3 jogos como **X-Men: The Children of the Atom**. Além disso terá efeitos como zoom e transparência. O jogo que SGP antecipou na edição passada, **X-Men vs. Street Fighter**, sairá para a placa CPS II, que também vai receber **Street Fighter Zero 2 Alpha**. Os jogos de luta continuam de tanque cheio.

SQUARE CAI DE CABEÇA NO MUNDO DO CINEMA



A Square LA vai começar a transformar os desenhos de Yoshitaka Amano, responsável por trabalhos como **Final Fantasy** e **Front Mission**, em filmes feitos a partir de computação gráfica. Esta experiência servirá para a Square aprimorar mais ainda sua tecnologia gráfica. O filme está previsto para estrear apenas em 1999, mas os produtores garantem que as pessoas vão se impressionar pela beleza fotográfica. Toy Story, da Disney, abriu caminho para este tipo de filme, e a Square LA já conta com os engenheiros de Hollywood, responsáveis por Apollo 13. É, os games e os filmes estão ficando cada vez mais próximos.

KONAMI ESQUENTA O MUNDO DOS JOGOS

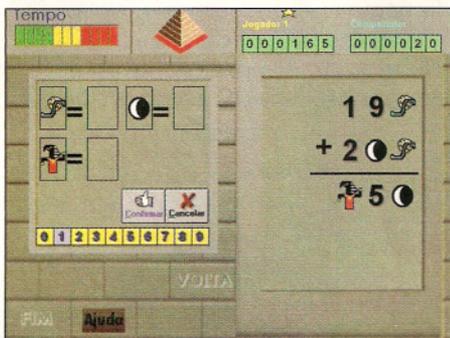
Dez anos de espera e **Metal Gear Solid** finalmente renasce no P.Station. Este é o primeiro trabalho da nova empresa da Konami, a KCEJ (Konami Computer Entertainment Japan). Esta nova divisão pretende trazer todos os sucessos dessa conceituada softhouse. **Metal Gear** é uma obra-prima cujo tema é a espionagem: nada de ser "sutil" como Rambo e entrar pela

porta da frente, mandar meio mundo pro inferno e ainda sair vivo. A KCEJ usará tecnologia de polígonos no novo **Metal Gear** e o visual será no estilo **Resident Evil**, da Capcom. Usando a experiência adquirida em **Snatcher** e **Policenauts**, podemos esperar grandes jogos como **Castlevania**, **Knight Mare**, **Contra**, **Salamander** e tantas obras-primas.



VOLTA AO MUNDO EM 7 AVENTURAS

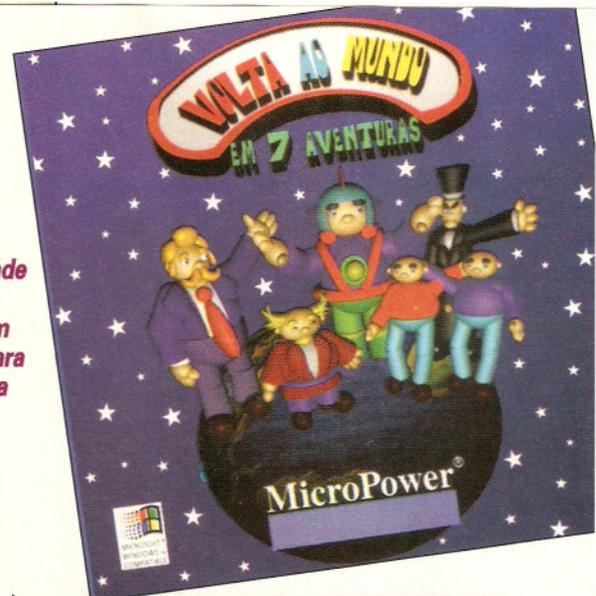
Se você não entendeu aquela palavra estranha ou uma parte da história do Brasil, Volta ao Mundo em Sete Aventuras vai ajudá-lo a fazer a lição de casa. É só escolher um dos 7 jogos: Esquadrão Anti-Bombas (você tem de arranjar os números para que uma conta dê o resultado marcado); Uma Noite no Cassino (um pouco de tabuada...); O



No Grande Desafio você tem de clicar no apresentador do programa para as peças virarem. Daí é só usar a memória

Laboratório do Professor Sabhido (um jogo da velha com números); Enforcado ao Pôr do Sol (força); O Show do Desafio (memória); O Grande Prêmio (corrida de palavras); O Enigma do Faraó (números representados por símbolos). Ufa!

Essa é a tela principal. Clique no mapa e entre na brincadeira



O jogo da força é difícil. A única pista é a classe gramatical da palavra

All Games

- Os melhores preços
- As mais recentes novidades
- Tudo em acessórios
- Pagamento facilitado
- Atendemos Revendas
- Sedex para todo o Brasil
- Estacionamento com manobrista

Ligue Já!
Tel(011) 277-3035
277-5023

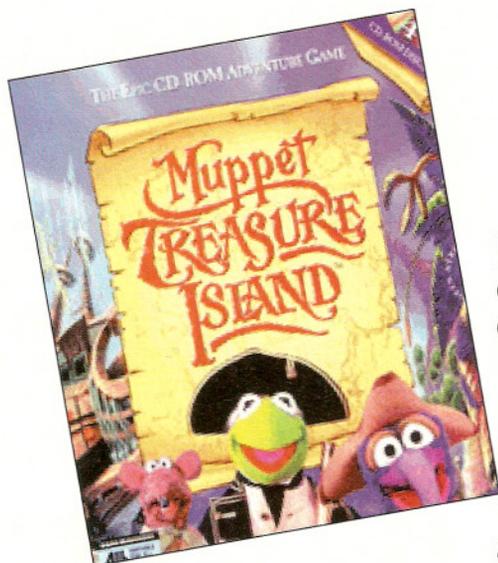
- Play Station
- Saturn
- Super Nintendo
- Nintendo 64(Breve)



All Games

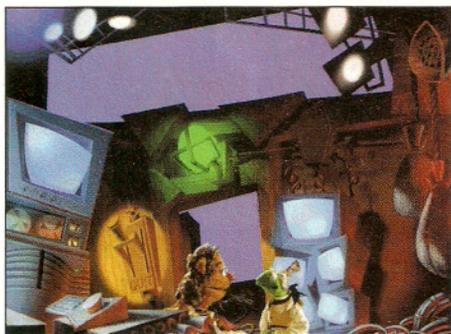
VENHA NOS CONHECER!

COMPUTER ZONE

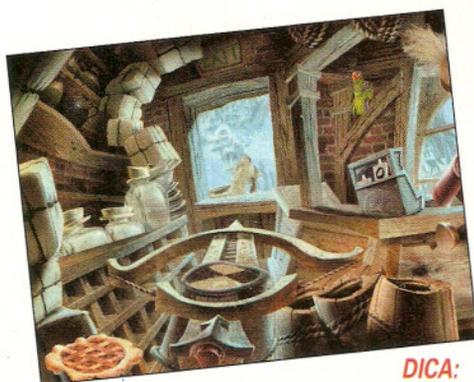


MUPPETS NA ILHA DO TESOURO

Uou! Lançamento simultâneo: quando o filme Muppets Treasure Island estiver chegando às locadoras, o jogo Muppets Treasure Island estará chegando às lojas. O game traz os Muppets metidos numa encrenca das melhores: uma caça ao tesouro cheia de piratas e fantasmas.



Entre os personagens que mais se destacam estão Caco e Foozie



DICA: na janela fique esperto com o som que vai rolar. Escute a música para saber a hora certa de atacar as tortas

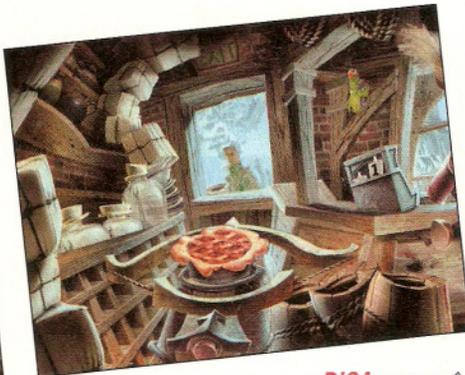
Não basta seguir o mapa. Para encontrar o tesouro do game você deve livrar um vilarejo dos piratas e salvar os moradores. Você não usa nenhuma arma de fogo, em compensação usa tortas. Torta de comer, sabe? Só pode jogar tortas nos piratas e fantasmas. Se você acertar um morador da cidade, perde pontos. Fique de olho e ajude Caco, Piggy, Gonzo, Foozie e sua turma a encontrar o tesouro.



DICA: nesta tela, você escolhe os lugares ir, porto, loja dos pescadores ou bar



Os eternos namorados dos Muppets: Caco e Piggy



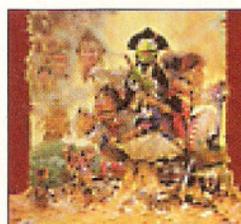
DICA: se você acertar os habitantes da cidade, perde um ponto. Já se o seu alvo forem os piratas, e você acertar, leva um ponto



Se você quiser dar uma navegada, o endereço dos Muppets na Internet é <http://www.disney.com> (site da Disney)



Foozie é o principal auxiliar do Caco. Só que o cara é o rei da confusão e das piadas sem graça



Isso aí que você quase nem consegue ver é o tesouro

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

486 DX / 66 Mhz 8 MB RAM
CD ROM de dupla velocidade
Placa de som
mouse opcional
DOS 5.0 ou maior ou Win 95

PC PLAYER

9 DE OUTUBRO
NAS BANCAS

MULTIMÍDIA • JOGOS PARA PC & MAC • HARDWARE • INTERNET • APLICATIVOS

ANO 1 - Nº 6 - R\$ 8,50

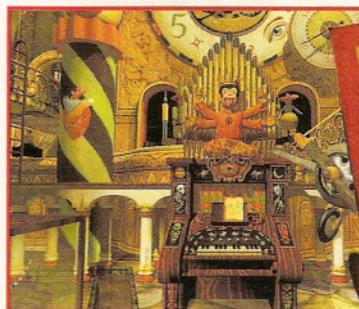


O MELHOR DE
PC
GAMES

8924

NINE

UM QUEBRA-CABEÇA VIRTUAL
NA REVISTA E NO CD



INTERNET

■ DICAS BÁSICAS
PARA NAVEGAR

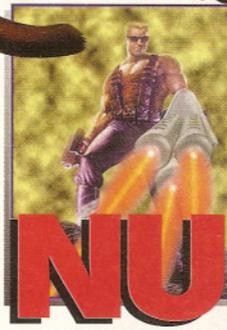
■ O BATE-PAPO
VIRTUAL DOS
CHATS

JOGOS

■ TOONSTRUCK

■ INTERSTATE 76

■ ZAPITALISM



PASSO
A PASSO

DUKE NUKEM

CONSTRUA SUAS FASES

JOGUE NO
CD

15 DEMOS

DOS, WIN E WIN95

.....

• Time Commando
em português



• iM1A12
Abrams

• Pray for
Death



- Harvester
- Close Combat
- Titanic
- Hellbender

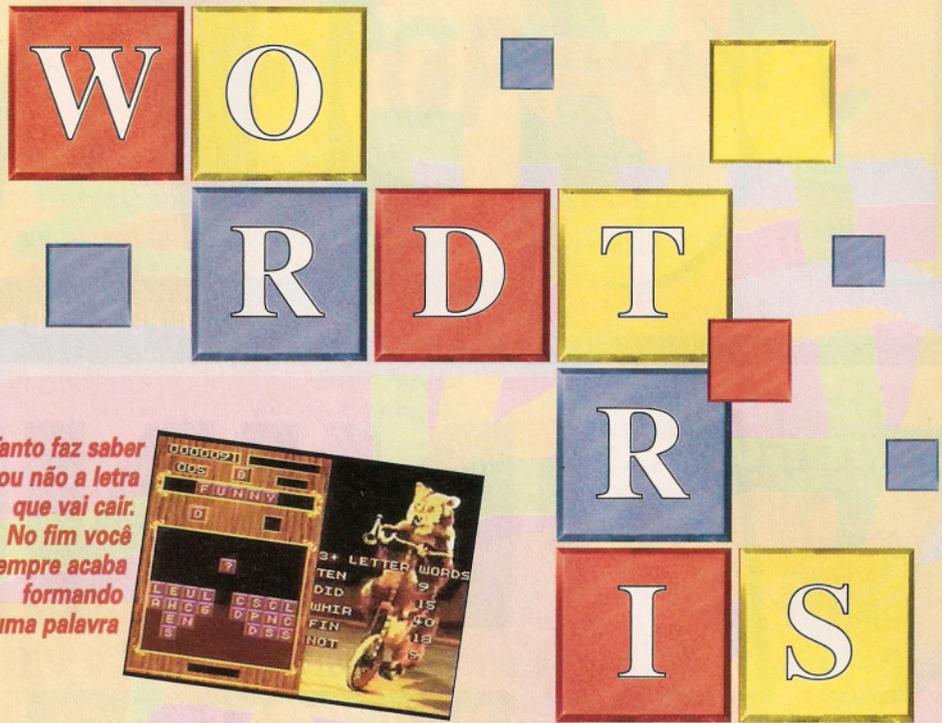
E MUITO MAIS!

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



9 771413 391009

06



Seu lance é quebra-cabeças? Então, escolha outro jogo, pois Wordtris, para SNes, passa longe de ser um game legal para quem é chegado no assunto. No máximo, quebra a paciência do jogador

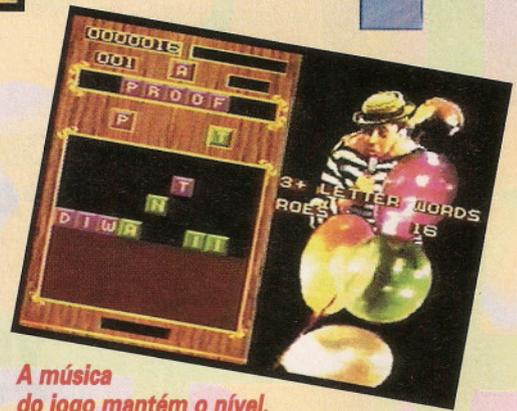
Depois que Tetris pintou na praça, choveu quebra-cabeças de todo tipo. **Wordtris** é um dos filhotes de **Tetris** que não deu certo. Você deve arranjar as letras que vão caindo. O objetivo - formar palavras - pode até parecer um desafio, mas a verdade é que você nem precisa se preocupar com isso: de repente surge uma palavra que você nem imaginava existir e salva o seu jogo. O game só vale a pena se você quiser aprender palavras esquisitas, já que os gráficos são horríveis, as ilustrações tenebrosas e a música de consultório de dentista. Precisa falar mais?

Tanto faz saber ou não a letra que vai cair. No fim você sempre acaba formando uma palavra



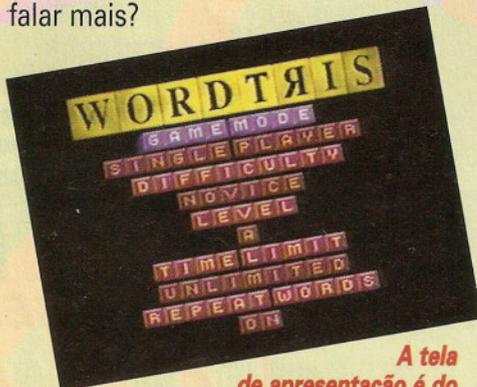
Se quiser dividir os momentos tristes, dá para jogar com um amigo

Esse item faz explodir uma letra. Melhor, menos uma pra perturbar você



As ilustrações do cenário são desanimadoras, variando de palhaços a cães. Nada a ver com o jogo

A música do jogo mantém o nível. Prepare os ouvidos...



A tela de apresentação é do mesmo nível do jogo, ou seja...



No alfabeto desse jogo parece só haver consoantes

GAMES STATION



Somos uma Locadora de

Lançamentos

Atacado e Varejo

Atendemos Via SEDEX para todo Brasil

Temos Cards (MAGIC)

Rua: Antônio de Macedo Soares, 1322
Campo Belo S. P. Tel: (011) 543-5753

SHITAKE
Games



Lançamentos exclusivos
japoneses e americanos
Linha completa

Locação
e Vendas

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

◇ Play - Games ◇

Tudo para sua locadora com preços
imbataíveis.

Consoles, Cartuchos, Cd's, e
Acessórios. Linha completa.

Atendemos via sedex p/ todo Brasil

Solicite nossa tabela de preços
Fone/Fax (011) 7806-8872 ou 8870

Intergame

ENTERTAINMENT

Lançamentos Simultâneos E.U.A/Japão.

Toda a linha de Games e consoles.

Via Sedex para todo Brasil

Temos Cards (MAGIC)

(011) 5666-0803
820-6883

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

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

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

VENDAS
LOCAÇÕES

SALÃO
DE JOGOS

32 X

Saturn • 3DO

Master System

P.Station • Neo Geo CD

Nintendo 64 • Mega Drive

Game Boy • Super Nes • PC Engine

Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar

GROO GAMES

A DIVERSÃO INTELIGENTE

A MAIOR E MAIS COMPLETA LOCADORA

- MEGA • SNES
- NINTENDO 64
- PLAYSTATION • 3DO
- SATURN
- CONSOLES
- ACESSÓRIOS

LOCAÇÃO E VENDAS
PREÇOS ESPECIAIS
P/ LOCADORAS

ATENDEMOS VIA SEDEX
PARA TODO O BRASIL

AV. POMPÉIA, 510

FONE (011) 872-9796

FAX (011) 262-8115



GENERALE PUBBLICITTA

Nós Falamos
a Sua Língua !

FRANQUIAS
DISPONÍVEIS

GAMES FOR US



GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

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

Locação
e Venda

São Paulo

Aclimação

Av. Aclimação, 239

Tel.: (011) 277-6670

Alphaville

Calçada das Magnólias, 57

Tel.: (011) 725-0168

Alto de Pinheiros

R. das Tabocas, 185

Tel.: (011) 212-9726

Brooklin

Av. Pe. Antonio J. dos Santos, 1053

Tel.: (011) 531-0990

Campo Belo

R. Pascal, 911

Tel.: (011) 535-3655

Higienópolis

Av. Angélica, 1007/Sobre Loja

Tel.: (011) 826-8132

Moema

Av. Lavandisca, 239

Tel.: (011) 543-9008

Interior e

Outros Estados

Curitiba-PR

R. Gal. Aristides Athayde Jr., 673

Tel.: (041) 224-0640

Jundiaí-SP

Av. Nove de Julho, Alt. n.º 1155

Tel.: (011) 436-0130

Santos-SP

Av. Epitácio Pessoa, 286

Tel.: (013) 227-5710

S. J. do Rio Preto-SP

R. General Glicério, 4160

Tel.: (017) 234-2191

Procure a Loja
mais perto
de você !

Para anunciar na

SUPER
GAMEPOWER

ligue 3061-3644,
Ramal 263.

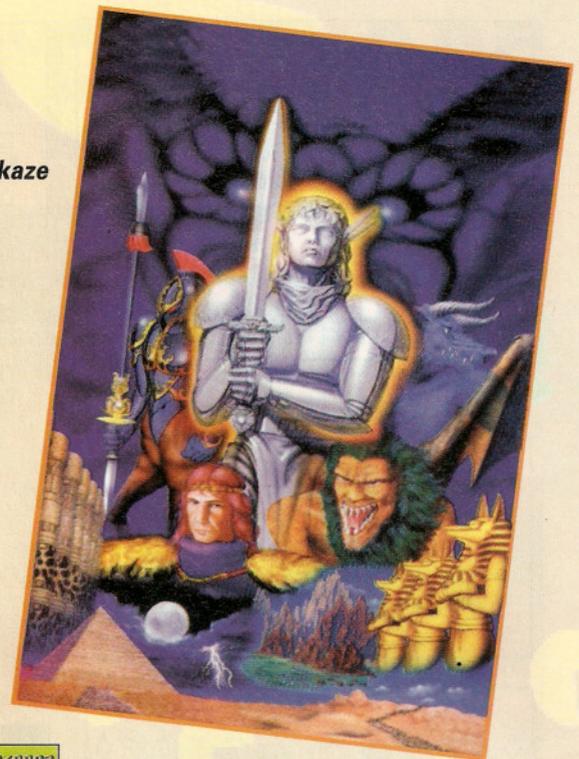
Aí é só DETONAR!!

DICA:



Por Marcelo Kamikaze

ACTRAISER



Enquanto a Sega apresentava ao público o seu mascote, Sonic, no final de 90, a Nintendo botava fogo no mercado com a primeira leva de jogos para o SNes. Actraiser veio nessa leva, com jogos como Final Fight, Gradius III, Super Mario World e Pilotwings. Este último volta agora, seis anos depois, para o Nintendo 64

Em Actraiser você vive um deus que tem de repovoar seu mundo, destruído quando o deus do mal e o do bem ainda pisavam na mesma terra. Para alcançar o objetivo você pode usar vários tipos de arma, como a espada e o escudo, além de poderes e magias. Mesmo cheio de poderes, você pode ter

DICA: para poder construir casas, destrua as árvores com o poder do trovão



Conforme a população aumenta, seu nível melhora e você ganha energia para as fases de ação



DICA: logo no início, selecione a arma para começar na fase de ação



DICA: para acabar com os inimigos, traga o quadro com a seta, espere o povo chegar e destrua o lugar



DICA: quando isso rolar, a seca chegou.

Use o poder da chuva para irrigar o local



DICA: fique agachado, acerte o cavaleiro e quando ele for soltar o raio, pule para esquerda e acerte-o até destruí-lo

problemas: o deus do bem só vive se a fé do seu povo cresce, sem contar que você tem de destruir os enviados do deus do mal. Boa Sorte!

fim

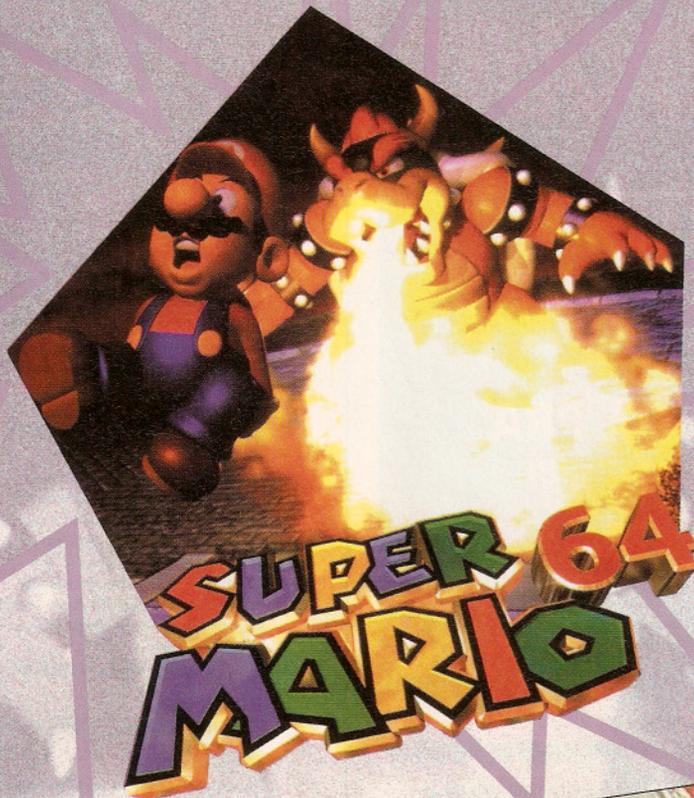
DICA: use o poder do trovão e pegue as oferendas para ganhar a magia do fogo



DICA: ao destruir o 3º símbolo do inimigo, o povo aprende a fazer a ponte. No 4º, aparece o mestre. Derrote-o e liberte o local

Final Stage

NINTENDO 64



Pela milésima vez o Koopa sequestrou a princesa Peach. É claro que sobrou para o Mario. Nosso amigo foi até o castelo tomar um chá e comer um pedaço de bolo, mas quando chegou lá a princesa já estava nas mãos do Koopa. A primeira coisa que você deve fazer para salvá-la é pegar 120 estrelas. Você só consegue todas as estrelas se pegar as sete de cada fase. Mas não é fácil, moçada! A sétima estrela de cada fase só pinta quando você junta 100 moedas. Se precisar, você pode recorrer às estrelas secretas que estão no castelo. Pegou as 120 estrelas? Então chegou a parte misteriosa de **Super Mario 64**. Agora você tem de derrotar o Koopa três vezes para, finalmente, salvar a princesa. Daí, quando você mata o Koopa, ele diz: "este jogo ainda não terminou, veja bem o final". Parece que essa história de o Koopa sequestrar a princesa Peach não vai acabar nunca!

fim



DICA: fique num canto e, quando o Koopa vier correndo, salte para trás (Z + pulo) e pegue o rabo. Aí, é só arremessar!



DICA: no terceiro arremesso é a mesma coisa, mas as bombas estão mais longe. Capriche bem na pontaria





Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Presidente
Richard Civita

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 31 - OUTUBRO DE 1996

DIRETORA DE PERIÓDICOS
Vera Helena M. Gomes

REDAÇÃO
Editor Executivo: Marcelo Moraes
Editor-chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Roberto Alvarenga
Assistente de Arte: Karen Colosso
Assistentes Editoriais: Fabiano Ricardo, Ximenes, Raquel Pintan Doutel
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Maurício Pedersen Pancheri, Ricardo Ponsirenas (Jogos), Maximilian Winter (texto)
Jornalista Responsável: Marcelo Moraes

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita

ASSINATURAS
Gerente: Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino

PROMOÇÃO E PROPAGANDA
Gerente: Gilda Rezende Lugarini

PRODUÇÃO:
Gerente: Sean Ament

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

Diretor:
Charles Krell, Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda, e Vera Helena M. Gomes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL - DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. Matérias de GamePro são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 3061-3111; Fax: (011) 282-7003; Telex: (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

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

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para quaisquer informações escreva para Nova Cultural, a/c: Central de Atendimento ao Assinante - Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - CEP 01410-901, S. Paulo, SP, ou ligue para (011) 3061-3111 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 19h, ou use o fax (011) 853-7392.
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.



SUPER GAMEPOWER

NOVEMBRO QUENTE NA SGP:

-FIGHTING VIPERS, PORRADA PRA VALER AGORA NO SATURN
-OVER BLOOD, SUSPENSE DE PRIMEIRA NO P.STATION
-DARK SAVIOR, RPG/AÇÃO NO SATURN

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

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

EDIÇÃO 30



Bomberman, Sonic Wings, Need for Speed, Virtua Fighter Kids, Nights (Saturn), Fade To Black, Gunship, Motortoon GP2, Namco's Museum (P.Station), Sonic the Fighters (arcade), The King of Fighters '96 (Neo Geo), Bugs Bunny, Ghouls'n Ghosts (Mega) Hudra's (Snes)

EDIÇÃO 27



Panzer Dragoon 2, King of Fighters 95 (Saturn), DarkStalkers, Resident Evil (P.Station), Snatcher (Saturn, P.Station), Tekken 2 (P.Station, arcade), Captain Quazar (3DO), Virtua Cop 2 (arcade), Drift Out (Neo Geo), Super Mario RPG (Snes), Phantasy Star 2 (Mega)

EDIÇÃO 29



Pilotwings 64, Super Mario 64 (Nintendo 64), Nights, Iron Storm, Puzzle and Action, Thor (Saturn), Dragon Ball Z (32 bits), Top Gun, Double Dragon, Resident Evil, Motor Toon 2 (P.Station), Tactics Ogre, Fire Emblem (Snes), Marsupilami (Mega), Metal Slug, Ninja Masters (Neo Geo), Quake (PC)

EDIÇÃO 26



Earthworm Jim 2, Cyberia (Saturn), Johnny Bazookatone (Saturn, P.Station), Alien Trilogy, Striker 96, Night Warriors (P.Station), Creature Shock (3DO), Star Trek (32X), Street Zero 2, Indy 500, Art of Fighting 3 (arcade), Toy Story (Mega), War 2410, Dragon Quest VI (Snes)

EDIÇÃO 28



Thor (Saturn), Jumping Flash 2, Sidewinder, Killing Zone (P.Station), Ultimate Mortal Kombat 3 (Saturn, Mega, Snes), Super Mario RPG, Gun Hazard, Dragon Ball Z (Snes), The Smurfs, Sonic The Hedgehog (Mega), Sapó Xulé (Master), Tyrian, Duke Nukem (PC)

EDIÇÃO 25



Cyberia, Guardian Heroes, King of Fighters 95 (Saturn), Tunder Strike 2, Hermie Hopperhead (P.Station), Gadius Deluxe Pack (P.Station e Saturn), Brain Dead 13, Psyche Detective (3DO), Killer Instinct 2 (arcade), Phantasy Star (Mega), Romancing Saga 3 (Snes), K. Instinct (G.Boy)

IMPERDÍVEL!
Cartucho Super Nintendo
por apenas R\$ 39,00

Me solta quero ir comprar
games no Galpão!

Compre Games,
com lucros
no Galpão
Lucre mais,
com os Games
do Galpão!

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

Nintendo[®]
PLAYTRONIC

GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS

Quem compra aqui vende mais

Distribuidor Oficial para Vídeo Locadora
Galpão dos Eletrônicos

Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327 - Barra Funda - CEP 01137-010 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 826-0022/Fax: (011) 826-1590

The Future Is Now
SNK

**NEO
GEO**

METAL SLUG

TM

ATIRE PARA AVANÇAR!

UM FANTÁSTICO ATAQUE
EFETUADO POR DOIS HERÓIS!!



©1996 NAZCA CORPORATION.

AS ÚLTIMAS NOVIDADES NEO GEO!

DEZ LUTADORES MARCADOS POR UM
DESTINO SANGRENTO, JUNTOS NO JAPÃO!

NINJA MASTER'S

霸王忍法帖

TM

UM JOGO TOTALMENTE NOVO E REPLETO DE
BATALHAS DE "NINJA", OFERECIDO PELA ADK.

©SNK/ADK 1996