

# POWER GAME

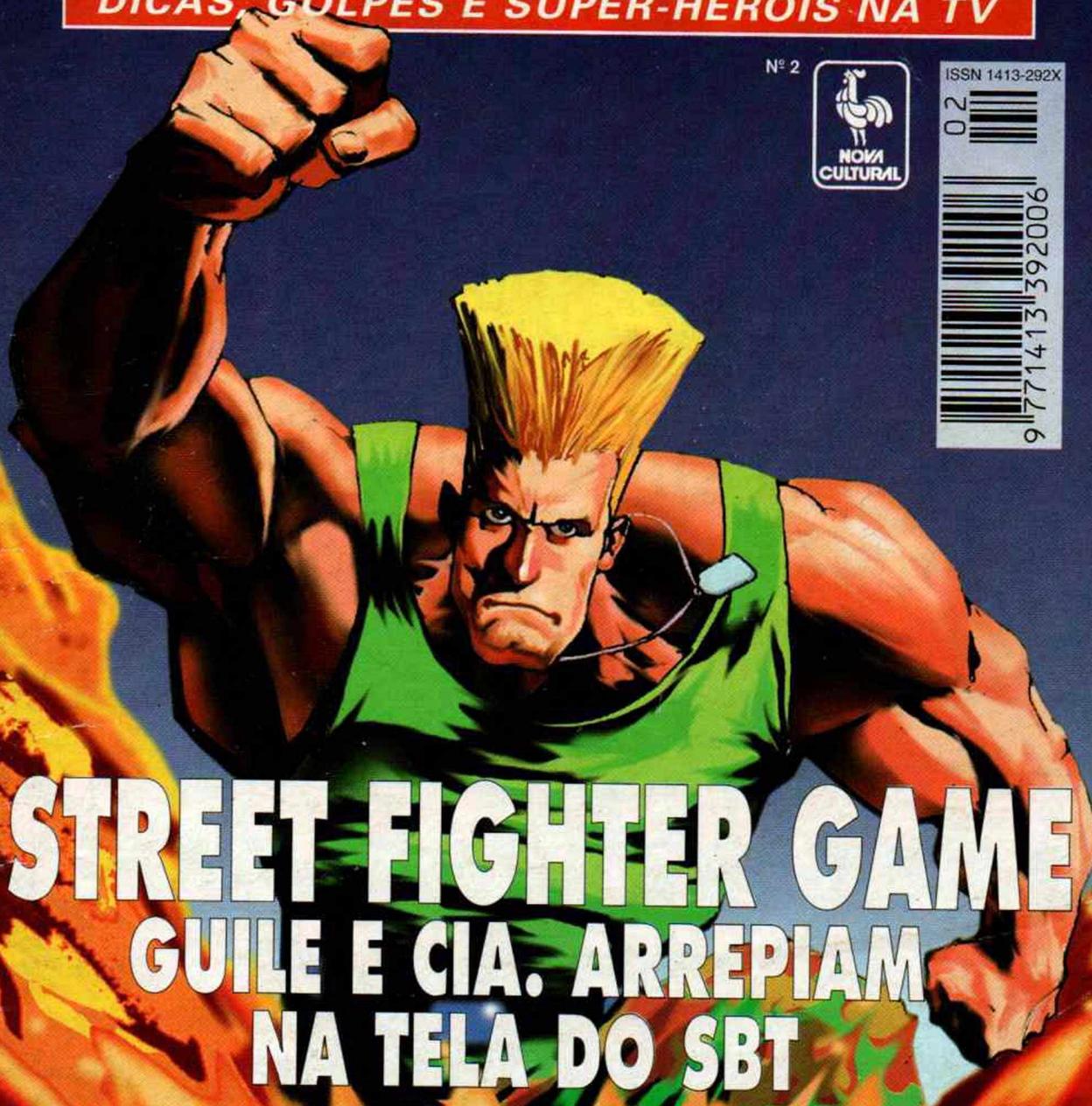
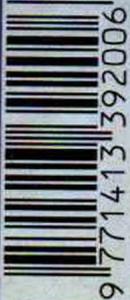
APENAS  
R\$ 1,75!

DICAS, GOLPES E SUPER-HERÓIS NA TV

Nº 2



ISSN 1413-292X



## STREET FIGHTER GAME GUILE E CIA. ARREPIAM NA TELA DO SBT

**ESPECIAL: VEM AÍ MAIS UM FILME COM  
OS GUERREIROS DE MORTAL KOMBAT  
OS GOLPES DOS MESTRES DE TEKKEN 2**

# TUDO PARA TODOS OS VIDEO GAMES

## TUDO COM GARANTIA!!!

### SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

### VENHA CONFERIR

### NOSSOS PREÇOS E PRAZOS!!!

**cartuchos ★ consoles ★ cd's**  
**acessórios ★ joystick's**

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA  
TODO O BRASIL

ATACADO & VAREJO

## BAD GAMES

Av. ALBERTO BYINGTON, 2006 - 1º ANDAR - VL. MARIA - SÃO PAULO - CEP 02127-002  
FONE: (011) 955-7373 FAX: (011) 954-3363

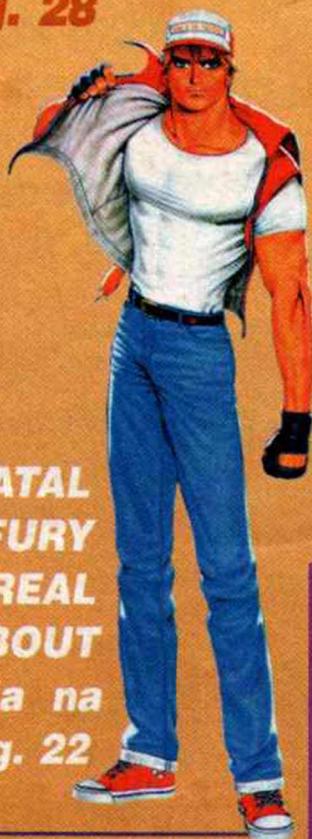
# SUMÁRIO

## POWER GAME

**TEKKEN 2**  
Todos os golpes  
de mestre a  
partir da pág. 34



**POWER  
RANGERS** na  
pág. 28



**FATAL  
FURY  
REAL  
BOUT**  
rola na  
pág. 22



**SUPER MARIO RPG**  
está na pág. 32 e  
**POCAHONTAS** na  
pág. 38

## POWER TV

Street Fighter Game	42
Power Rangers	44
MK II, the Movie	45
Dragon Ball	47
Ghost in the Shell	49

Ilustração de capa: **KIPPER**

# POWER CARTAS

## TUDO POWER

Um título Power para o segmento Game. Opção certa para um público cada vez mais exigente. Grande Abraço!

*Daniel Jardim, Ivan Ryosovas, Luciano Artacho - Norton Publicidade, S.Paulo*

*Beleza galera da Norton, aqui o que não é Power é super!!*

## A GATA FALOU

O Chefe ficou babando de inveja e bufando de raiva com o

lançamento da Power Game,

mas eu,

Marjorizinha Bros,

estou acima

dessa

ciumeira.

Todos os parabéns do mundo

pra vocês aí dessa

nova revista

gracinha, repleta

dos heróis que a



## MUNDO POWER

Golpe de Mestre! Isso tem de sobra na segunda edição de Power Game, que sai arrepiando com Tekken 2. Para os fãs do seriado Power Rangers, a galera Zord está presente em jogo e nas páginas de TV. Nas páginas Power das telas, a nova versão de Street Fighter também sai arrepiando. De quebra, os jogos Real Bout, Pocahontas e Super Mario RPG, além de um montão de desenhos pra você. Até mais!

moçada quer ver em ação. (PS: não se espantem se o Baby for aí pedir emprego!)

*Marjorie Bros,  
a loura do planeta game*

*Uau, com leitores desse nível, Power Game vai decolar rapidinho! Se segura, chefia, pro seu barco não balançar!*

## PREÇO LEGAL

Power Game é uma revista direcionada para o gamemaníaco, com dicas e golpes dos melhores jogos. Só poderia fazer um tremendo sucesso! Fotos claras e bem exploradas e ainda tem uma seção dos heróis dos games na TV. É demais! Sem contar o preço, bastante acessível e a linguagem supersimples.

Izidor Sieradzki

Galpão dos Eletrônicos, S.Paulo

*Valeu Izidor, pode esperar que a gente vai continuar mandando bala!*

## GAMES NA ONDA

Achei animal esse novo gibi de games. Espero que vocês não deixem de lado os jogos de esporte, também sou fissurado neles.

*Rodrigo Marinho de Souza,  
Rio de Janeiro*

*Fica frio Rodrigo, na próxima edição já começa a rolar muita bola por aqui. Tomara que o seu time esteja bem treinado...*

## STREET NA CAPA

Pô, vocês tinham que dar logo notícia de desenho com guerreiras mulheres? Não dava pra dar o Street Fighter, pô?

*Rafael Borges,  
Santos*

*E aí, Rafa, deu pra acreditar no que você viu na capa da nossa segunda edição? O guile é todo seu!*

## NOTÍCIA MORTAL

É verdade que o Mortal Kombat 4 já está sendo preparado? Quando vai ser lançado?

*Ricardo Glehn  
Curitiba*

*É verdade, cara, MK4 deve pintar até o fim do ano.*



**ANIMAL!!**



**ESCREVA PRA GENTE!!**

**POWER GAME**  
Caixa Postal 9442  
São Paulo, SP  
CEP 01050-970



## Comandos Gerais

SD - soco direito

SE - soco esquerdo

CD - chute direito

CE - chute esquerdo

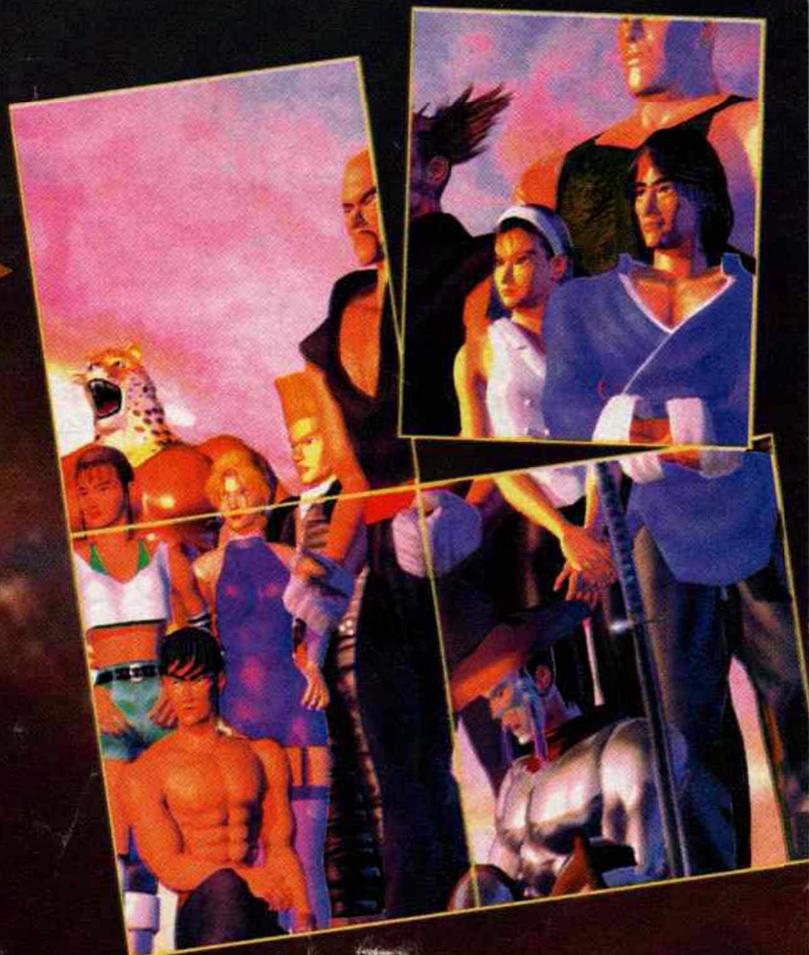
SDSE - apertar simultaneamente (no caso, SD e SE)

\* - golpes indefensáveis

→ - direcionar

→→ - dar um toque

→→→ - correr



## Arremessos e Contra-arremessos

Apertando SDCD ou SECE você arremessa o oponente. Este, por sua vez, quando agarrado, pode escapar, apertando os mesmos botões. Se for agarrado com SDCD, aperte o mesmo. Faça isso quando a "névoa" rosa aparecer. Contra alguns arremessos especiais não há saída.

## Contragolpes

Alguns lutadores possuem contragolpes. Para fazê-los, "pegue" o golpe do inimigo e use sua força para derrubá-lo. Faça o movimento um pouco antes de o golpe chegar. Golpes indefensáveis também podem ser contragolpeados.

# TEKKEN 2

## ANNA WILLIAMS

One Two Punch: SE, SD

Double Smash: SD, CD

Rave Kick: agachando, CE, CD

PDK Combo: SD, ↓, CD

Creak Attack & Hi Kick: ↘ CE, SD, CE

Creak Attack & Right Hi Kick: ↘ CE, SD, CD

Double Hi Kick: CE, CD

Hi & Low Spin Kick: CD, CE

Middle to Hi Kick: ↘ CE, CD

Low Kick & Back Spin Chop: ↓ (ou ↓) CD, SE

Kick & Upper: ↓ (ou ↓) CE, SD

Bone Cutter: →→→ CE



Upper Straight:

↘ SE, SD

PK Combo: SD, CE

Soushouha: →→ SESD ou → SESD

Flash Combo: ↘ CE, SE, SD

Triple Smash: SE (↘ SE) SD, CD

Heel Kick: →→ CD

Hunting Kick Combo: ↗ CD, CE, CD

Frozen Kick: ↓ (ou ↓) SD, CD

Rapid Kick Combo: ↘ CE, CE, CE, CD

Spark Combo: SE, (↘ SE) SD, SE, CD

Creak Attack & Low Kick: ↘ CE, SD, ↓ CE

\*Hunting

Swan: ↙ SESD (↑

↑ para cancelar)

Shouaku: perto, ↓↘→ SESD

Gillotín: durante o Shouaku, CE, CD, CE, SESD

Arm Breaker: durante o Shouaku, SE, CE, SD, SE

Double Arm Breaker: durante o Arm Breaker, CE, SE, CD, SESD, SESD

Dropping Arm Breaker: durante o Arm Breaker, SD, SE, CE, CD, SESD

Cross Immobilization: durante o Shouaku, SECE, CD, SESD

Inverse PDK Combo: SE, CD

**Inverse Cross Immobilization:**

durante o Cross Immobilization,  
SESD, CD, CE, SESD, SESD,  
SESD

**Throw Far:** durante o Arm  
Breaker, SD, CE, SESD, CECD,  
SESD

**Neck Throw:** de perto, SECE →

**Grab & Elbow Smash:** de perto,  
↘↘ SE

**Contragolpe:** CESD ou SECD  
(pega o ataque inimigo)

**Summersalt Kick Low:** ↓↑ (↖  
ou ↗) CD

**Summersalt Kick Hi:** ↓↑ (↖  
ou ↗) CD

**Crosscut Saw:** ← SE, SE, SE

**Cold Blade:** agachando para  
frente, SD

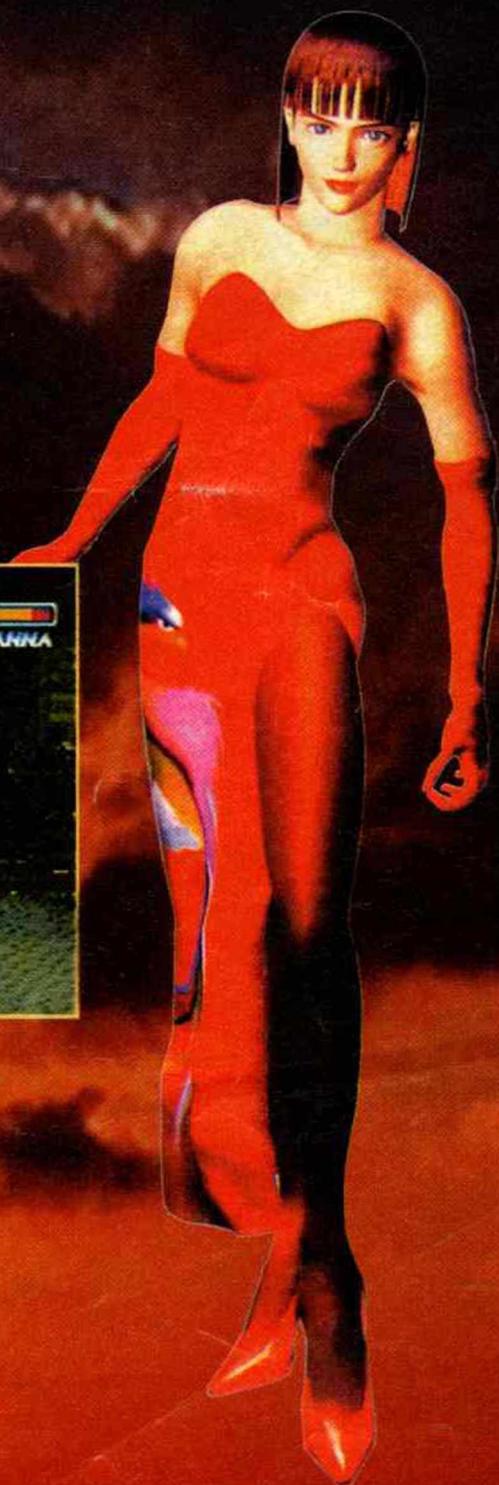


**Right Hand Stab:** agachado, →  
SD

**Cat Thrust:** agachado, → SE

**\*Bloody Sizzles:** ↓ SESD

**10 Hit Combo:** SE, SD, SE, SD,  
CE, CE, SD, SE, SD, CD



ARCADE/P.STATION

# TEKKEN 2

## BAEK DOO SAN



**Wave Needle:** ficando em pé,  
CE, CE, CD

**Heat Destruction:** ficando em  
pé, CE, CD, CD, CE

**Hurricane Destruction:** ficando  
em pé, CE, CD, CD, CD, CE

**Smash Kick:** CD, CE, CD

**Break Needle:** CE, CD

**Black Widow:** CE, CE, CD, CD,  
CE

**Butterfly Kick:** CE, CE, CE, CD

**Butterfly Needle:** CE, CE, CE, ↓  
CD

**Heel Knife:** → CD, CE

**Hammer Heel:** →→ CD

**Wing Blade:** → (solte  
direcional) ↓↘ CE

**Albatros:** ficando em pé, (ou ↘)  
CD, CD, CE

**Flame Hawk:** ficando em pé,  
(ou ↘) CD, CD, CD, CE



**Baek Rush:** ↓ ou ↓ CD, CE,  
CE, CE

**Baek Rush Needle:** ↓ ou ↓ CD,  
CE, CE, ↓ CE

**Break Blade:** CE, CD, CE

**Trick Smash:** ↗ (solte  
direcional) CE, CD

**Trick Needle:** ↗ (solte  
direcional) CE, ↓ CD

**Triple Slet:** → CD, CD, CE

**Snake Kick:** ↓ ou ↓ CE, CE, ↓  
CE

**Snake Blade:** ↓ ou ↓ CE, CE,  
CE

**Flamingo:** ←← CE (solte  
direcional)

**Flamingo Move:** durante o  
Flamingo, coloque para frente  
ou trás

**Heel Hunter:** durante o  
Flamingo, ← CE ou ←← CE

**Heel Cutter:** durante o  
Flamingo, CE

**Mach Needle:** durante o  
Flamingo, ↙ ou ↓ ou ↘ CE

**Flamingo Wave Needle:**  
durante o Flamingo, CE, CE, CD

### Flamingo Destruction:

durante o Flamingo, CE, CD, CD,  
CE

**Flamingo Hurricane:** durante o  
Flamingo, CE, CD, CD, CD, CE

**Silver Mantis:** CE, CE, CD, CD,  
CD, CE

**Killing Blade:** →→→ CE

**Star Light Blade:** ↗ (solte  
direcional) CE, ↓ CD, CE

**Hunting Hawk:** ↗ (solte  
direcional) CE, CD, CE

**\*Heel Explosion:** ↙ CECD

**Cobra Bite Throw:** →→ SD

**Sword Fish Throw:** de perto, ↙  
SECE

**10 Hit Combo 1:** CD, CE, CD,  
CE, CE, CE, CE, CE, CD, CE

**10 Hit Combo 2:** CD, CE, CE,  
CD, CE, CE, CE, CD, CE, CE



# TEKKEN 2

## KUMA

**Straight, Elbow, Upper:** SD, SE, SD

**Double Hammer:** ficando em pé, SESD, CECD

**Bear Sizzles:** →→ (ou →) SESD

**Bear Punch Combo:** SE, SE, SE

**Bear Swing:** agachando para frente, SE, SD, SE

**Upper Rush:** ↘ SE, SD, SE, SD

**Wild Swing:** ↓ ↘ SE, SD, SE, SE

**Spring Hammer Punch:** caído, ↓ SESD

**Bear Rush Middle:**

↓ SE, SE, SE, SD,

↘ SE

**Bear Rush Low:** ↓

SE, SE, SE, SD, ↓

SE

**Megaton Claw:**

←↙↘ SD

**Bear Rush**

**Hi:** ↓ SE,

SE, SE, SD,

→ SE

**Bear Rush 2**

**Low:** ↓ ↘

SE, SD, ↓

SE

**Bear Rush 2**

**Middle:** ↓ ↘

SE, SD, ↘

SE

**Bear Rush 2 Hi:** ↓ ↘ SE, SD, → SE

**Bear Rush 3 Low:** ↓ ↘ SD, ↓ SE

**Bear Rush 3 Middle:** ↓ ↘ SD, ↘ SE

**Bear Rush 3 Hi:** ↓ ↘ SD, → SE

**Sentar:** CECD

**Hip Press:** ↗ CECD

**Blood Claw:** sentado, alterne SD e SE (até 4 golpes)



**Bear Heaven Cannon:** → SE, SD, SE

**Salmon Hunting:** ↔ CESD

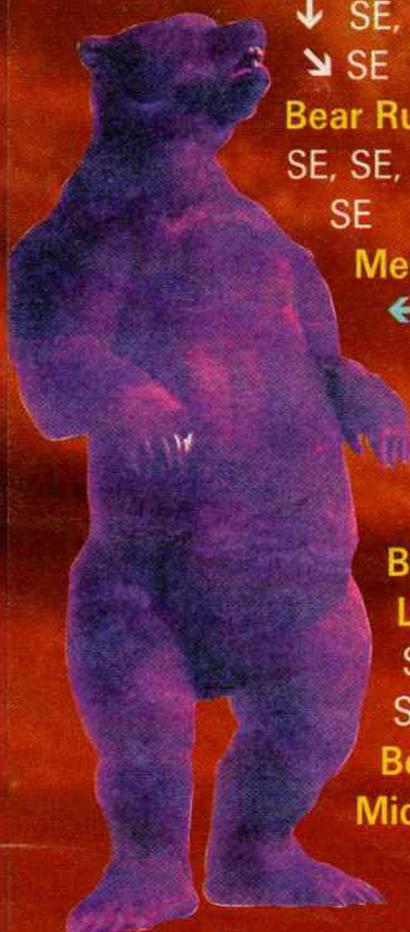
**Rolling Bear:** ← SESD

→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗

**\*Terrible Claw:** ← SESD

**Bear Bite:** de perto, → SDCD

**10 Hit Combo:** ↓ SD, SE, SE, SE, SD, SE, SD, SE, SESD, SESD



## WANG JINREY

**Zansui:** ficando em pé, SD

**Soukuuhou:** ficando em pé, CD

**Kousoutai:** agachando para frente, CD

**Senkyuutai:** durante o Kousoutai, CE

**Housui:** ↘ SD

**Daiden Housui:** após o Housui, SE

**Shoutai:** ↘ CE

**Zensou Juujiha:** agachando, CD, SE, CD, ↓ CD, SE

**Zensou Sentai:** agachando, CD ↓ CD, CD, ↓ CD, ↓ CD

**Resshintou:** pulando alto e para frente, CECD

**Zensoutai:** agachando, CD

**Zensou Rentai:** agachando, CD, CD, CD, ↓ CD, CD

**\*Zesshou Tsuutenhou:** ←← SE

**Pegar as Costas:** acerte SD ←

**German Suplex Hold:** nas costas do inimigo, SESD

**Ponken:** ↓ ↘ → SD

**Soushouha:** →→ (ou → ou →) SESD



**Awasezuki:** ↘ SESD

**Tsuutenhou:** SE, SE, SE

**Zansui Tsuutenhou:** durante o Zansui, SE, SE

**Tsuutenhou 2:** ↘ SE, SE

**Migishouteiutchi:** → SD

**\*Seiraiken:** ← SESD

**Tatsumaki Nage:** ↘ SECECD

**Zangetsu:** de perto, ↘ ↘ SDCD

**Contra-golpe:** ← SECE ou ← SDCD (pega o ataque inimigo)

**10 Hit Combo:** SD, SE, SE, SD, CE, CE, CE, CD, CD, SE



# TEKKEN 2

## GANRYU

**Ganryu Combo:** SE, SE, SE

**Morote Buri:** SESD

**Morote Upper:** ficando em pé, SESD

**Nodowa Combo:** agachando para frente, SE, SD, SE

**Morote Hammer:** ficando em pé, SESD, SESD ou SESD, SESD

**Spring Hammer Punch:** caído, ↓ SESD

**Tsukidashi:** ↓ ↘ SE, SD, SE, SE

**Punch Elbow:** → SD, SE

**Hip Press:** CECD

**Sabaori Sizzles:** → → (ou →) SESD

**Sumo Rush Hi:** ↓ SE, SE, SE, SD, → SE

**Sumo Rush Middle:** ↓ SE, SE, SE, SD, ↘ SE

**Sumo Rush Low:** ↓ SE, SE, SE, SD, ↓ SE

**Megaton Tsuppari:** ← ↙ ↓ ↘ SD

**Izori:** de perto, SDCD, →

**Shikomata Quake:** ↓ CD no inimigo caído

**Kabuki Harite:** ↓ SD repetido

**En'ma Tsuppari:** → SE, SD, SE, SD, SE, SD, SE, SD

**Kaminari Harite:** ↘ CESD

**Upper & En'ma Tsuppari:** ↘ SD, SE, SE, SE



**Tchabudai Gaeshi:** agachado, SESD

**Katiage:** ← ↙ ↓ ↘ SE

**\*Gokuaku Kamashi:** ← SESD

**Ago Kudaki:** → → CESD

## **BRUCE IRVIN**

**One Two Hi Kick:** SE, SD, → CD

**Triple Tee Elbow:** → SE, SD, SE

**One Two Low Kick:** SE, SD, ↓  
CD

**One Two Middle Kick:** SE, SD,  
CD

**Elbow Club:** → SESD

**Sledge Hammer:** SESD

**Northern Light Combo:** SE, SD,  
CE

**Southern Cross Combo:** SE, CD,  
CE

**Double Face Breaker:** ↓ SE, SD

**Rising Combo:** SE, SD, SE, SD

**Gatling Combo:** CE, SD, SE, CD

**Mortal:** ←← (solte direcional)  
CECD

**Leg Bazooka:** →→ CD

**Feint Leg Bazzoka:** durante o  
Mortal, CD

**Slicer:** →→ CE

**Sniper Thrash:** →→→ CE

**Sniper Sobutt Combo:** → CD,  
CE, CD

**Stopping:** ← CE

**Stopping Feint Straight:** ←  
CE, SD

**Stopping F. Knee:** ← CE, CD

**Triple Knee Combo:** ←  
CD, CE, CD

**Double Knee & Low Kick:** ←  
CD, CE, ↓ CD

**Quick Sobutt:** CE, CE

**Step in Middle Kick:** ↘ CECD

**Side Low & Hi Kick:** ↓ CECD,  
CE

**Cyclon Edge:** ↘ CE

**Tornado Upper:** durante o  
Cyclon Edge, SE

**\*Side Winder:** ← CESD

**Front Right Knee Kick (1):** de  
perto, →↓↘ SESDCD

**Neck Throw:** durante o 1,  
SESD, SESD, SESD

**Side Left Knee Kick (2):**  
durante o 1, CE, SECESD

**Side Left Knee Kick (2'):**  
durante o 1, CD, SECESD

**Rolling Right Knee Kick (3):**  
durante o 2 ou o 2', SE, CE,  
SESDCD

**Salto no vácuo e joelhada:**  
durante o 3, SD, CD, SE,  
SESDCE

**10 Hit**

**Combo:**  
não tem



# TEKKEN 2

## ROGER

**One Two Punch:** SE, SD

**Left Straight & Right Upper:**  
agachando, SE, SD

**Dynamite Upper:** ↓↘ SD

**Right Straight & Left Upper:**  
SD, SE

**Grand Smash:** →→ (solte  
direcional) SD

**Elbow Drop:** salte alto e  
imediatamente SDCD

**Double Knee Drop:** salte alto e  
para frente, imediatamente  
CECD

**One Two Upper:** SE, SD, SE

**Smash Upper:** →→ SD

**Knuckle Bomb:** ↗ (ou → ou →)  
SESD

**Flying Cross Chop:** →→↘ SESD

**Jail Kick:** →→ CD

**Satelite Drop Kick:** →→↘  
CECD

**Drop Kick:** CECD



**Frankensteiner:** ↘ CECD

**Frankensteiner:** de perto, ↘  
CECD

**Frankensteiner:** de perto e com  
o inimigo com guarda aberta, ↘  
CECD

**Jaguar Driver:** de perto, ↓↘↘→  
SE

**Pile Driver:** de perto, ↙→ SESD

**Giant Swing:** →↙↙↓↘↘→ SE

**DDT:** ↙↙ SESD

**Ali Kick:** ↓↘ CD, CD, CD ou ↓  
CECD, CD, CD

**Ali Kick:** ↓↘ CD x 5 ou ↓  
CECD em contra-ataque

**Gyro Punch:** → (solte  
direcional) SE

**Animal Rush & Gyro Punch:**  
→→ SE, SD, SE, SD, SE

**Animal Uppercut:** → (solte  
direcional) ↓↘ SE

**Tail Cutter:** ↙ CE

**Animal Kick Rush:** ↙ CD, CE,  
CD, CE, CD

**Rolling Animal:** após o primeiro  
golpe do Animal Rush Kick, ↙  
CD, SE (depois, você pode  
recomeçar o segundo golpe do  
Animal Rush Kick)

**Animal Drop Kick:** ↙ CECD  
(após esse golpe, pode-se ligar  
ao Rolling Animal e ao segundo  
golpe do Animal Rush Kick)

**Animal Back Rolling:** após o  
terceiro ou quinto golpe do  
Animal Rush Kick, ↙

**\*Animal Gigaton Punch:** ↙ SE

## PROTOTYPE JACK

**Triple Punch:** SE, SE, SD

**Power Sizzles:** →→ (ou → ou →) SESD

**Double Hammer:** ficando em pé, SESD, SESD ou SESD, SESD

**Hammer Combo:** SE, SE, SD

**Spring Hammer Punch:** caído, ↓ SESD

**Megaton Punch:** ←↙↓↘ SD

**Swing Knuckle:** agachando para frente, SE, SD, SE

**Upper Rush:** ↘ SE, SD, SE, SD

**Machine Gun Knuckle:** ↙ SE, SE, SE, ↘ SD

**Sentar:** ↓ CECD

**Hip Press:** ↗ CECD

**Blood Fan:** sentado, SE, SD, SE, SD

**Hammer Rush Middle:** ↓ SE, SE, SE, SD, ↘, SE

**Hammer Rush Hi:** ↓ SE, SE, SE, SD, → SE

**Hammer Rush Low:** ↓ SE, SE, SE, SD, ↓ SE

**Hammer Rush 2 Low:** ↓↘ SE, SD, ↓ SE

**Hammer Rush 2 Middle:** ↓↘ SE, SD, ↘ SE

**Hammer Rush 2 Hi:** ↓↘ SE, SD, → SE

**Hammer Rush 3 Low:** ↓↘ SD, ↓ SE

**Hammer Rush 3 Middle:** ↓↘ SD, ↘ SE

**Hammer Rush 3 Hi:** ↓↘ SD, → SE



**\*Gigaton Punch:** ←↙↓↘→

(girar direcional) SE (quanto mais você girar o direcional antes de apertar SE maior será o dano do golpe. Você pode girar até 5 vezes)

**Wild Swing:** ↓↘ SE, SD, SE, SE

**P. Jack Blast:** ↓ SE, SD

**Head Sliding:** → (ou →) CECD

**Exploder:** ←↙↓↘ SE

**\*Darkness Cutter:** → CD, SE

**\*Dive Bomber:** CECD

**Slapping Down:** de perto, ↙ CECD

**Punishment Megaton:** de perto, SDCD, ↙↘ SD

**10 Hit Combo:** SD, SE, SE, SE, SD, SE, SD, SE, SESD, SESD

# TEKKEN 2

## LEE CHAOLAN

**One Two Punch:** SE, SD

**Lee Knuckle Combo:** SD, SD

**Triple Hi Kick:** CE, CE, CE

**Feint Middle Kick:** durante o Triple Hi Kick, coloque o direcional para frente

**Lee Knuckle Combo 2:** → SD, SD, SD

**Spin Kick Combo:** CD, CE, CD

**Summersalt High:** ↑↓

(↖ ou ↗) CD

**Summersalt Low:** ↓↑

(↖ ou ↗) CD

**Summersalt Drop:** ↓↑ (↖



ou ↗) CECD

**Left J. Rush:** SE, SE, SE, SE, SE

**Step in Middle Kick:** ↘ CE

**Lee Summer:** CD ↑ CE

**Slidind:** agachado, ↘↘ CE

**Knee Drive:** de perto, →→ CECD

**Silver Low:** agachando, CE

**\*Silver Fang:** ↙ SESD (↑ ↑ para cancelar)

**Shredder Kick C. High:** →→ (solte direcional) CE, CD, CD

**Shredder Kick Combo Low:** →→ (solte direcional) CE, CD, ↓ ou ↙ CD

**Shredder Kick Middle:** →→ (solte) CE, CD ou ↘ CD

**Heel Fall:** →→ CE

**Flik Flak:** ←← (solte) CECD

**Lee Kick Combo:** ↓ CD, (solte direcional) CD

**Infinity Kick Combo:** ficando em pé, CE, CE, ↓ CE, CE repetido

**Infinity Kick Combo Low:** durante o Infinity Kick Combo, ↓ CE repetido

**Infinity Kick Combo Heel Fall:** durante o Infinity Kick Combo, ↑ CE repetido

**Lee Sliding:** →→ (solte direcional) CECD

**Razor Edge Kick Combo:** ↓ CD, CD, CD, CD

**Blazing Kick:** ↓↙ CD

**\*Silver Cyclon:** ↓ CECD

**10 Hit Combo:** ↘ SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CD, CE, CD



## ARMOR KING

**One Two Punch:** SE, SD  
**Knuckle Bomb:** ↗ SESD  
**Smash Upper:** →→ SD  
**One Two Upper:** SE, SD, SE  
**Grand Smash:** →→ (solte direcional) SD  
**Left Straight & Upper:** agachando, SE, SD  
**Right Straight & Upper:** SD, SE  
**Dynamite Upper:** ↓↘ SD  
**Jail Kick:** →→ CD  
**Elbow Drop:** Pule alto e imediatamente SDCD  
**Satelite Drop Kick:** →→→ CECD  
**Ali Kick:** ↓↘ CD (ou ↓ CECD) CD, CD  
**A. Kick Counter:** ↓↘ CD x5  
**Double Knee Drop:** pule

horizontalmente ou frontalmente (alto) e imediatamente CECD

**Flying Cross Chop:** →→ SESD

**Jaguar Driver:** de perto, ↓↘→ SE

**Frankensteiner:** ↘ CECD

**Frankensteiner:** de perto, ↘ CECD

**Frankensteiner:** de perto e com o inimigo com guarda aberta, ↘ CECD

**DDT:** de perto, ↙↙ SESD

**Pile Driver:** de perto, ↙→ SESD

**Giant Swing:** de perto, →←↙↓↘→ SE

**Black Smash:** → (solte direcional) ↓↘ SD

**Dark Smash:** → (solte direcional) ↓↘ SE

**Enzui Giri:** →→ CECD ou CECD

**Arrow Straight:** ← SECD

**Black Shoulder Tackle:** → SECD

**\*S. Knuckle Bomb:** ↗ SESD ↓

**\*Jump in Super Knuckle Bomb:** ↑ (ou ↗) (solte direcional) SESD ↓

**Jump in Ali Kick:** ↑ (ou ↗) (solte direcional) CECD, CD, CD

**Jump in Knuckle Bomb:** ↑ (ou ↗) (solte direcional) SESD

**\*Jump in Moonsalt Drop:** ↑ (ou ↗) (solte direcional) SECD

**Stainer Screw Driver:** de perto, SDCD, ↓↓↓ + SESD

**10 Hit Combo:** SE, SD, SE, SE, SE, SD, CD, CD, SE, CE

ARCADE/P.STATION

# TEKKEN 2

## KUNIMITSU

PK Combo: SD, CE

PDK Combo: SD, ↓ CE

Manji Uraken: → SD

Manji Kazura: ← SE x 6

Manji Sou: ↙ CE x 5

Tsuyubarai: agachando para



frente, CE

**Toubokushuu:** durante o Manji Sou, → CD

**Inazuma:** CE, CD

**Fubuki:** →→ CD

**Kagerou:** →→ CECD

**Kusanagi:** durante o Kagerou, SESD

**Manji Guruma:** ↗ CECD

**Sazanka:** CD, CD, CD

**Harai Goshi:** de perto, ↙ SECE

\***Kunai Zashi:** ↙ SD

\***Kunai Giri:** ← SD

\***Kunai Gake:** →→ (solte direcional) SD

**10 Hit Combo:** SE, SD, SE, CD, CD, CD, SE, SD, CE, SD

## KAZUYA MISHIMA

**One Two Punch:** SE, SD  
**Rasen Fuujinkyaku:** ↗ CD, CD  
**Right Heel Down:** → CD  
**Raijinken:** → (solte direccional) ↓↘ SE  
**Fuujinken:** → (solte direccional) ↓↘ SD  
**Hasaishuu:** ↗ CD, CE  
**Kuuzankyaku:** →→→ CE  
**Senkourekken:** SE, SE, SD  
**Hell Down:** ao levantar, CD, CD  
**Kikoku Renken:** SE, SD, SD  
**Left Heel Down:** →→ CE  
**Double Upper:** ↘ SE, SD  
**Super Cabeçada:** de perto, →→ SE, SD  
**Heel Cutter:** ↘ CD, CD  
**Naraku Barai:** → (solte direccional) ↓↘ CD, CD  
**Ultimate Tackle:** ↓ (ou ↙) SE, SD  
**Yamikumo:** durante o Ultimate Tackle, SD, SE, SD, SE, SD  
**Rasen Gen'makyaku:** ↗ CD, CD, CD  
**Majinken:** ficando em pé, SD  
**Kiriashi:** → (esquiva)  
**Kiriashi Fuujinken:** → (solte direccional) ↘ SD  
**Kiriashi Raijinken:** → (solte direccional) ↘ SE  
**Kiriashi Narakubarai:** → (solte direccional) ↘ CD, CD  
**Raijinken Tchuudankyaku:** → (solte direccional) ↓↘ SE, CE  
**Raijinken Gedankyaku:** →

(solte direccional) ↓↘ SE, CE

\***Kijinratsumetsu:** ← SE, CD

\***Kijinratsumetsu:** ← SE, CD

\***Inferno (Devil Kazuya):** SE, SD

\***Devil Blaster (Devil Kazuya):** CE, CD

**10 Hit Combo:** →→ SD, SE (seguir para os passos 2 ou 3)

**Passo 2:** CD, CD, SD, CD, CE, SD, SE

**Passo 3:** SD, SD, CE, CD, CD (seguir para os passos 4 ou 5)

**Passo 4:** SE, SD, SE

**Passo 5:** CE, SD, SE



## A HORA DA VINGANÇA CONTRA GEESE HOWARD

Em **Fatal Fury 3**, todos lutavam pelo pergaminho secreto. Não deu outra, Geese Howard acabou vencendo e levou o segredo da arte milenar para casa. Agora estão todos com raiva, principalmente o trio Terry Bogard, Andy Bogard e Joe Higashi. A galerinha de **Fatal Fury 3** vem em massa, com novas técnicas. Os caras treinaram duro para detonar o vilão Geese. Kim Kaph Wan, Duck King e Billy Cane, furiosos tradicionais, voltaram para a arena. Cada um traz seu objetivo.

### COMANDOS

A - soco

B - chute

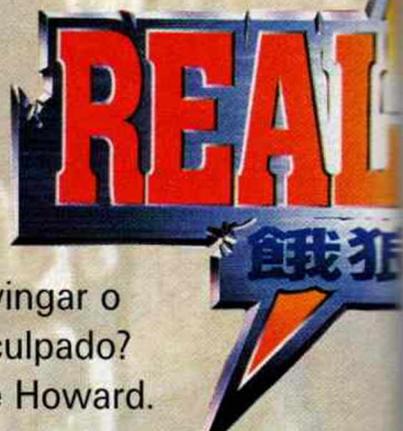
C - golpe forte

D - esquiva/golpe anti-esquiva/virada aérea

\* - golpes fatais (aciona com energia piscando ou power cheio)

\*\* - golpes power fatais (aciona com energia piscando e power cheio)

Terry e Andy pretendem vingar o pai, Jeff. O culpado? Claro, Geese Howard. Ryuji briga para se livrar do policial Hon Fu. Franco sonha voltar ao ringue, para tornar-se novamente um campeão. Recuperar o pergaminho: missão dos irmãos Jin. Vai sobrar porrada!



### RYUJI YAMAZAKI

**Metsubushi:** C ao levantar

**Iron Claw:** ↓ + C,

no inimigo caído

**Hebitsukai Frontal:**

↓↙← + C

**Hebitsukai Diagonal:** ↓↙← +  
pression C, ↗, solte C

**Sado Maso:** ←↙↓↘→ + B

**Baigaeshi:** ↓↘→ + C (devolve  
magias)

**Sabaki no Nanakubi:**

→↙→ + A ou C

\***Gillotin:** →↘↓↙← + BC

\*\***Drill:** 360° + C (+ C  
repetido para mais golpes)

# BOUT

伝説

*Mai Shiranui é herdeira da arte ninja Shiranui. O avô dela ensinou sua arte a Andy Bogard. Isso explica a semelhança de alguns golpes de Andy e Mai*

## MAI SHIRANUI

- Hanegeri:** C ao levantar  
**Katchousen:** ↓↘→ + A  
**Midare Katchousen:** ↓↙← + C  
**Ryuuembu:** ↓↙← + A  
**Kagerou no Mai:** ↓↓ + C  
**Shinobi Bati:** ←↙↓↘→ + C  
**Mussassabi no Mai:** no ar,  
↓ + AB  
**Gen'ei Shiranui:** no ar,  
↓↘→ + D  
**\*Super Shinobi Bati:** →↙→  
+ BC  
**\*\*Leotard Shinobi Bati:** →↙→  
+ C

## TERRY BOGARD

- Burn Knuckle:** ↓↙← + A ou C  
**Power Dunk:** →↓↘ + B  
**Crack Shoot:** ↓↙← + B  
**Rising Tuckle:** (c) ↓↑ + A  
**Power Wave:** ↓↘→ + A  
**Round Wave:** ↓↘→ + C  
**Bashing Sway:** ↓↘→ + D  
**\*Power Geyzer:** ↓↙←↙→  
+ BC  
**\*\*Triple Geyzer:** ↓↙←↙→ + C



## BILLY CANE

- Head Crush:** ↓+ C, no inimigo caído  
**Tchuudan Uchi:** (c) ←→ + A  
**Fire Tchuudan Uchi:** durante o Tchuudan Uchi: ←→ + C  
**Suzume Otoshi:** ↓↙← + A  
**Sempuukon:** A repetido  
**Kyoushuu Hishoukon:** ↙↓↘→ + B  
**Suiryuu Tsuigekikon:** ↓↙← + C (pega o golpe alto do inimigo)  
**Karyuu Tsuigekikon:** ↓↙← + B (pega o golpe médio do inimigo)  
**\*Tchoukaen Sempuukon:** ↓↘→↘↓↙←+ BC  
**\*\*Kurensatsukon:** →↘↓+ C

## BLUE MARY

### Climbing Arrow:

↑↓ + C ao levantar

**Spin Heel Attack:** ↑ + C ou ↓ + C no inimigo caído

**Quick Sway:** ↓↙← + A (+ ← + A, perto do inimigo, para um Back Drop e ← + B para seguir um Face Lock)

**Spin Fall:** ↓↘→ + A

**Mary Spider:** ↓↘→ + C

**Straight Slicer:** (c) ←→ + B

**Stun Fang:** durante o S. Slicer, ←→ + B

### Mary Club Cratch:

(c) ←→ + C

### Vertical Arrow:

→↓↘ + B

### Mary Snatcher:

durante o V. Arrow, →↓↘ + B

### Stun Gun

**Smasher:** ↓↙← + C

### Mary Head Buster:

↓↙← + B

### \*Mary Typhoon:

→←↙↓↘→ + BC

### \*\*Mary Diving Smasher:

→←↙↓↘→ + C

Blue Mary voltou a South Town, tentando reencontrar seu caminho



## HON FU

**Final Nuntchaku:** ↓ + C

no inimigo caído

### Koolong no Yomi:

←↙↓↘→ + C

**Kokuryu:** ←↙↓↘→ + C

(pegar golpe do inimigo no ar)

**Rekkakon:** →↓↘ + A

**Denkousekka no Ti:** (c) ↙→ + B

(+ B repetido para mais golpes)

**Denkousekka no Ten:** ↓↙←

+ B

**Honoo no Taneba:** A repetido

**Gyakushuukyaku:** ↓↙← + C

**\*Bakuhatsu Goro:** ↓↙←↙→

+ BC

**\*\*Gadentza Storm:** ↓↙←↙→ +

C

## BOB WILSON

**Bob Summer:** C ao levantar

**Linx Fang:** ↑ + C no inimigo caído

**Rolling Turtle:** ↓↙← + B ou

C

**Bison Horn:** (c) ↓↑ + B

**Wild Fang:** (c) ←→ + B

**Hornet Attack:** arremesse e

↗↗ + C

**Monkey Dance:** →↓↘ + B

### \*Dangerous Wolf:

→←↙↓↘→ + BC

### \*\*Mad Spin Wolf:

↓↙←↓↙← + C (+ C

repetido para um Wolf Fang)



Hishouzan:

(c) ↓↑ + B, no ápice ↓ + B

Hangetsuzan: ↓↙← + B ou C

Hishoukyaku: no ar, ↓+ B

Kuusajin: →↓↘ + A

\*Houou Tembukyaku: no ar,

←↙↓↘→ + BC

\*\*Hououkyaku: ↓↙←↘→ + C

Tenganken: ↓↘↘ + A ou C

Tenjinken: →↓↘ + A ou C

Shinganken:

→↘↓↙← + A ou B ou C

Shinganken Attack: →↘↓↙←

+ B (A ou B ou C para atacar)

\*Deijinken: ↓↙←→ + BC

\*\*Shukumeiken: ↓↙←→ + C

## FRANCO BASH

**Smash:** C ao levantar

**Double Kong:** ↓↙← + A ou C

**Waving Step:** (c) ←→ + B (+

→← + B para um

Quick Step)

**Waving Blow:** ←↙↓↘→ + D

(+ ←↙↓↘→ + D para

mais um)

**Power Bicycle:** ↓↘→ + B

**Meteo Shot:** ↓↘→ + A

**Meteo Tuckle:** ↙→ + C (+

↙→ + C para mais um

golpe)

**\*Final Omega Shot:**

↓↙←↘→ + BC

**\*\*Armageddon**

**Buster:** →↘↓↙← +

C (+ ↓↘→ / →↓↘

/ ↓↙← + A/B/C

para finalizar)

Andy mistura o koppô e a arte ninja Shiranui



## ANDY BOGARD

**Kunai Dan:**

↓ + C, no inimigo caído

**Zan'ei Ken:** ↙→ + ou C

**Double Zan'ei:** ↙→ + C,

↙→ + C

**Yami Abisegeri:** →↓↘

+ B

**Shouryudan:** →↓↘

+ C

**Gen'ei Shiranui:**

↓↘→ + D, no ar

**Kuuhadan:** ↙↓↘→

+ B

**Hishouken:** ↓↙←

+ A

**Geki Hishouken:**

↓↙← + C

**Shippu Tatsumaki**

**Geri:** ↓↙← + D

**\*Tchou**

**Reppadan:** (c)

↓↘→ + BC

**\*\*Zan'ei Reppa:**

↙↓↘→ + C

## GEESE HOWARD

**Raimei Gouhanage:**

↓ + C no inimigo caído

**Rium Gakushi:** de perto, ↙ + C

(+ ↗ + C para um Zetsumeijime)

**Reppuken:** ↓↙↘ + A

**Double Reppuken:** ↓↙↘ + C

**Atemi Nage:** ←↙↓↘→

+ B (pega o ataque alto do inimigo)

**Atemi Nage:** ←↙↓↘→

+ C (pega o ataque médio do inimigo)

### Golpe Secreto



→↘↓↙  
←→ + A



A rápido



Aperte A

**Shippuken:**

↓↙↘ + A

**Double**

**Shippuken:**

↓↙↘ + C

**Jaeiken:** (c)

←→ + B

ou C

**\*Raising**

**Storm:**

↙→↘↓

↙↘↘ + BC

**\*\*Thunder**

**Break:** →↘↓

+ C



Siga com B

## SOKAKU MOTIZUKI

**Raigekikon:**

↓ + C no inimigo caído

**Makibishi:** ↓↘→ + A

**Nozarugari:** ↓↙↘ + A

**Hyouidan:** →↙↘ + C

**Kaminari Otoshi:** →↓↘ + B

**Kimonjin:** 360° + C (perto)

**Jakombu:** A repetido (+ ↙ ou ↘ ou →; ↗ + C ou D)

**Jashinkon:** ←↙↓↘→ + B

**Hametsu no Honoo:** ↓↙↘ + B

**Gen'mujin:** →↓↘ + A

**\*Ikazuti:** →↘↓↙→ + BC

**\*\*Raijin no Ibuki:** →↘↓↙→ + C

## JIN CHONREI

**Shinsokuken:** →→ + A

**Shinsokuken Long:** →→→ + A

**Tenganken:** ↓↘→ + A ou C

**Tenjinken:** →↓↘ + A ou C

**Deijinken:** ↓↙↘ + C

**Tashinken:** ↓↙↘ + B

**Ryutenshin:** ↓↘→ + B

**\*Shukumeiken:** →↙↘↓↘

+ BC

**\*\*Ryuseiken:** →↙↘↓↘ + C



Botão C



C de novo

## ★ DUCK KING

### Shocking Ball:

↓ + C, quando o inimigo estiver no chão

**Head Spin Attack:** ↓↘→ + A ou C

### Flying Head Spin Attack:

no ar, ↓↙← + A

**Dancing Dive:** ↓↙← + B

**Neo Blazing Storm:** →↓↘

+ B

**Duck Fake - Air:** no ar, ↓↓

**Duck Fake - Ground:**

corra e ↘ + C

**\*Break Spiral:** ←↙↓↘→↗↓

+ BC

**\*\*Duck Dance:** ↓↓ + ABC

*Obs:* após o Duck Dance, você pode usar os seguintes golpes.

### Break Hurricane:

↓↘→↓↘ + BC

### Dancing Cariver:

↓↙←↓↙ + BC

### Rolling Punisher:

(c) ←→←→ + BC

### Diving Punisher:

no ar, →↘↓ + BC

## ★ JOE HIGASHI

**Thrash Kick:** ↙→ + B ou C

**Golden Heel Blast:** ↓↙←

+ B

**Tiger Kick:** →↓↘ + B

**Bakuretsuken:** A

repetido (↓↘→ +

A para um

gancho)

**Hurricane Upper:**

←↙↓↘→ + A

**Bakuretsu**

**Upper:**

←↙↓↘→ +

C

**Presser Knee:**

↓↘→ + D

**\*Screw**

**Upper:**

→←↙↓↘

+ BC

**\*\*Slide Screw:**

→←↙↓↘ + C



*Joe Higashi, com Terry e Andy Bogard, forma o trio dos principais perseguidores de Geese Howard*



Mais um C



Agora um B



Prepare com C



↓↙← + C

SNES

## É HORA DOS ROBÔS ZORD ENTRAREM EM AÇÃO



É sua vez! Os Power Rangers estão precisando de ajuda e, como você sabe, sempre que isso acontece os robôs Zord são chamados para tirá-los da encrenca. Você entra na luta contra Rita Repulsa, Lord Zed e, o último chefe Ivan Ooze,

comandando um dos oito robôs Zord disponíveis. O jogo rola no maior estilo Street Fighter. É só escolher seu robô preferido, treinar os golpes e partir para o mano-a-mano.



**DICA:** se quiser detonar rapidinho o Megatiger Zord, fique no canto apertando B



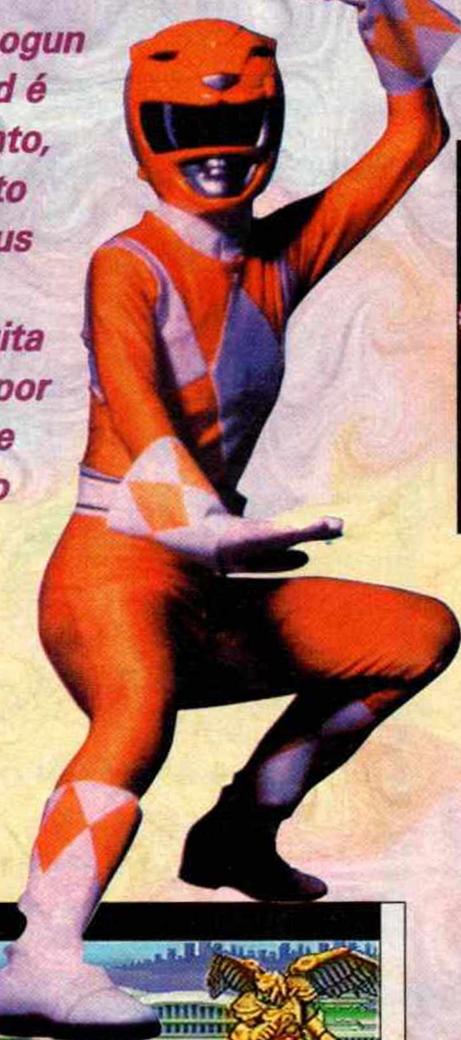
**DICA:** detone Lipsyncher usando seu Slash Attack



**Thunder Mega Zord (o robô do dragão), comandado pelo Ranger vermelho com os outros quatro, e Megatiger Zord (o robô do tigre), comandado pelo ranger branco**



**DICA:** Shogun Megazord é muito lento, mas muito forte. Seus golpes tiram muita energia, por isso tente derrotá-lo somente jogando magias de longe



**Silver Horns, mais um dos lacaios de Lord Zedd**



**DICA:** Quer jogar com Ivan Ooze? Jogue no fighting mode e, na hora de escolher o personagem, aperte XY + Start



**DICA:** cuidado com Goldar, ele pode voar. Use o uppercut para fazê-lo abaixar as asas



**DICA:** Apareceu a margarida. Ivan Ooze, o senhor das trevas vai pegar você de jeito, como ele fica sempre flutuando, dê vários uppercuts



## THUNDER MEGAZORD

### SLASH ATTACK:

↓←, B ou A

### FIRE BALL:

↓→, X ou Y

### UPPERCUT:

→↓→, Y ou X

### TROW OPPONENT:

→←, X ou Y

### JUMP KICK:

↑, X ou Y

### FLYING FOOT STOMP:

↓, Y + B

### ONE-TWO PUNCH

→, X

### ESPECIAL

→↓→↓→, XY



## NINJA MEGAZORD

### FIREBALL ATTACK:

→→, A ou B

### SPIN ATTACK:

↓←, X ou Y

### GROUND BOMB:

↘, A

### SPIN TROW:

→, X ou Y

### SIDE SLASH ATTACK:

↓↘, B ou A

### ESPECIAL:

↓↘↓↘, XY

## MEGA TIGERZORD

### BALL OF FIRE:

↓↘, B ou A

### WINDUP PUNCH:

→↓→, Y ou X

### ESPECIAL:

→↓→↓→, XY

## GOLDAR

### SWORD

### UPPERCUT:

→↓→, B ou A

### EYE LASER:

↓↘, Y ou X

### SWORD SMASH:

↘, A

### FLY:

↑↑

### ESPECIAL:

↓↘↓↘, XY

## SILVER HORNS

GROUND CLAW ATTACK

↓↘, Y ou X

OVERHEAD CLAW ATTACK

→↓↘, Y ou X

**ESPECIAL**

↓↘↓↘, AB

## LIP SYNCHER

LETHAL NOTE ATTACK

↓↘, Y ou X

DOUBLE JUMP

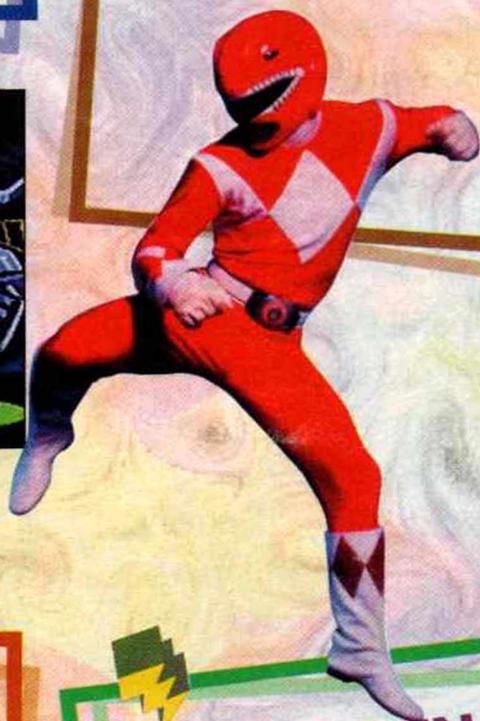
↑↑

**ESPECIAL**

↓↘↓↘, XY



*Aqui uma fotinho só para  
você sentir o gostinho de  
ver o fim do jogo*



## LORD ZEDD

LIGHTNING TOSS

↓↘, Y ou X

FLYING CRYSTAL

→←↓↘, Y ou X

LIGHTNING HAND

→↓↘, Y ou X

WARP ATTACK

→↓↘, qualquer botão

SPINNING STAFF

→→, A

**ESPECIAL**

↓↘↓↘, XY

## SHOGUN MEGAZORD

FIRE BLADE

↓↘, B ou A

HEAD BUTT

→, X

ONE-HAND TOWN

→, Y

TWIRL ATTACK

↓↘, B ou A

**ESPECIAL**

↓↘↓↘, AB

## **UM MONSTRO NO CAMINHO DO SUPER MARIO**

Mais uma encrenca para o Super Mario resolver. Pra variar, a princesa está numa fria. Koopa raptou a moça de novo, mas não contava que seu castelo seria dominado por um monstro que, de quebra, ficou com a princesa também. E, quem diria, Koopa e Mario vão ter de se unir para derrotar o cara! Para recuperar o castelo e a princesa Mario e Koopa vão ter de se virar para encontrar as sete estrelas. O jogo é cheio de graça: Donkey Kong e até os Power Rangers aparecem na aventura.



# **SUPER MARIO**

### **CASTELO DE KOOPA**

*Avance até onde está Koopa*



### **VERSUS KOOPA**



*Use a técnica "jump" na corrente que segura o lustre de*

### **PIPEHOUSE**

*Fale com Kinopio*

### **CASTELO DE KOOPA**

*Fale com a espada*

### **PIPEHOUSE**

*Fale com Kinopio no vale. Mario explica o que aconteceu. Tente sair do pátio. Enfrente os monstros e ganhe 3 cogumelos.*

**DICA:** para dormir, apague a luz  
**DICA:** durante a batalha, quando você atacar (botão A), aperte A de novo no instante em que

# RAA

## THIEF ROAD

Persiga Croco até ele se esconder. Pegue-o por trás 3 vezes

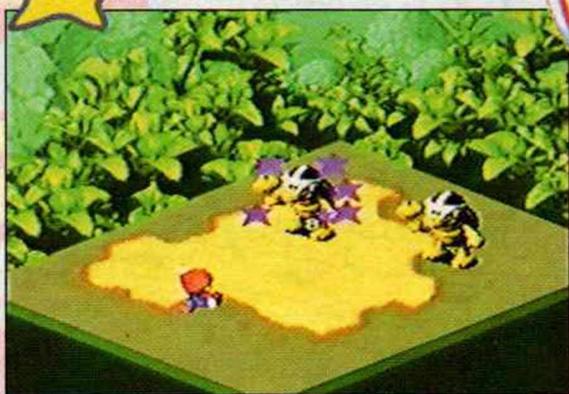
**DICA:** nessa fase aparece a estrela. Pegue-a e derrote o maior número de inimigos

Mario der o soco. Isso resulta num "critical hit". Também vale para a técnica "jump" e ao ser atacado

## MUSHROAD

Atravesse-a, salve Kinopio. Enfrente os Hammer Brothers. Ganhe o martelo e equipe-se com ele

### ☆ VS. HAM. BROTHERS



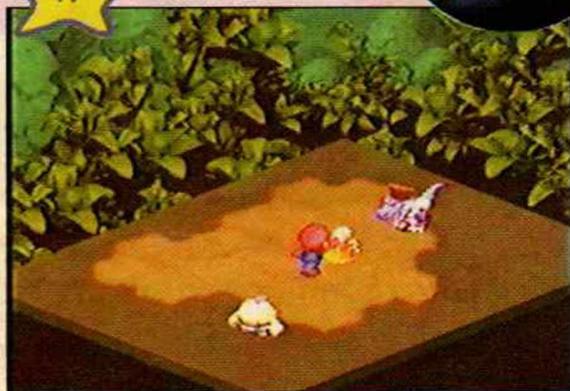
Use "jump" em "critical hit". Quando for atacado, não se esqueça de tentar amenizar os danos. Acabando o "jump", use os ataques normais

## MUSHROOM PALACE

Fale com o ministro. Pegue os baús do armazém. Ajude o sapo Mallow a pegar o jacaré Croco



### ☆ VS. CROCO



Use a técnica "FireBall" de Mario (vá apertando o botão Y para soltar mais fogo). Use itens se perder muita energia



VS. BEROM

**SUPER  
MARIO**


Acerte todos os "hits" do "super jump" (dá para tirar uns 120 pontos). Quando você for transformado em espantalho, defenda-se

### MUSHROOM PALACE

Derrote os monstros que ameaçam os cogumelos. Não se esqueça de devolver a carteira roubada por Croco. Derrote Kenzol (está no castelo). Pegue a primeira Star Piece



VS. KENZOL



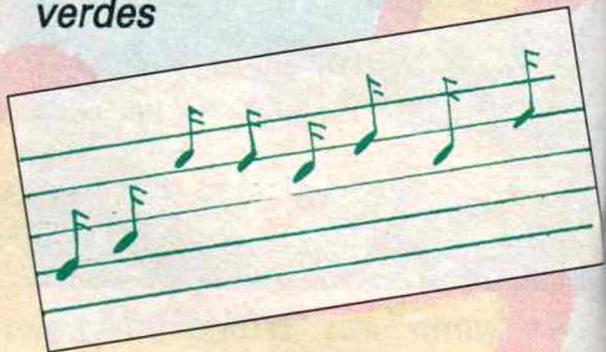
Use a magia do trovão de Mallow e detone os soldados. Mario deve atacar com o martelo. Entregue a moeda verde para o vencedor da loja

### HIDROVIA KINOKERO

Avance e derrote Berom

### LAGO KEROKERO

Quando aparecerem os girinos, demonstre um salto. Fale com o sapo-ancião. Depois de ouvir a história que ele tem a dizer, entregue o biscoito. Ganhe o cajado  
**DICA:** aqui você pode fazer compras com as moedas verdes



**DICA:** esta é a música que o compositor está procurando

### KOROSE

Siga e veja o exército de Koopa.

### ROSE TOWN

Vá à casa do garoto que brinca

# RPG

com os bonecos.

Geno cria vida e vai para a floresta

**DICA:** vá pela chaminé e pegue o baú

**DICA:** para entrar na casa sobre o morro, use os habitantes como escada e pegue os baús

## FLORESTA

Procure por Geno. Encontre Yumimpa e derrote-o. Ganhe a segunda Star Piece

## VS. YUPIMPA



Use os seus melhores ataques. Obs: neste combate, você não pode usar o comando marcado com "X"

**DICA:** quando chegar ao local com quatro saídas, siga: esquerda, esquerda, reto e direita, e encontre baús

## ROSE TOWN

Fale com o menino dos bonecos e ganhe uma arma para Geno.

**DICA:** você pode seguir para o Pipe Dungeon e ir para a ilha dos Yoshis. Vença a corrida e ganhe o biscoito de Yoshi. Com

ele você pode chamar o dino durante a batalha

## DUCATI

Veja o exército de Koopa e salte o pessoal preso na mina.

## MINAS DE DUCATI

Caia na armadilha do trampolim. Detone os comparsas de Croco e pegue as Flower Capsules.

Persiga Croco e reconquiste seu dinheiro e itens. Ganhe a bomba

## VS. CROCO

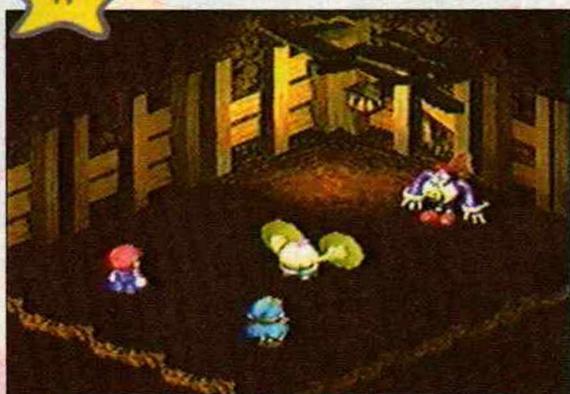


Não use as técnicas no começo. Depois que ele roubar os itens, comece detonando as técnicas (Mario - Super Jump). Só deixe um pouco para recarregar o seu HP



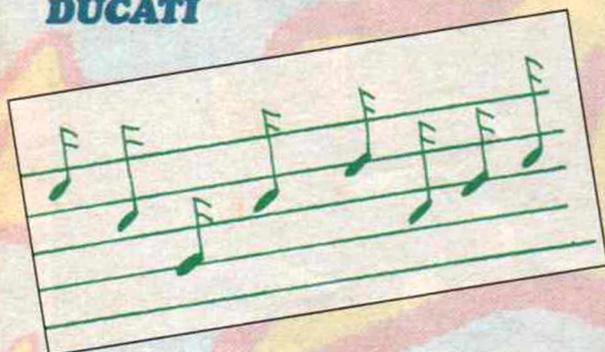


## VERSUS PEPUTT



Use seus melhores ataques:  
 Mario - super jump  
 Mallow - ataque rec. HP ou trovão (quando vier as bombas)  
 Geno - ataque

## DUCATI



**DICA:** na lagoa Kerokero, o compositor procura outra melodia

## CANYON

Sem mistério, apenas atravesse-o



## BUCKIE TOWER



Koopa o coloca em seu exército  
**DICA:** o "switch" abre uma caverna no canyon  
**DICA:** uma porta se abre quando você saúda os quadros do ancestral ao atual. No topo da torre vê-se a princesa. Quando Buckie chegar, fique atrás das cortinas e não deixe ele achá-lo. Enfrente os Irmãos Clown



## VS. CLOWN BROTHERS



O mais velho não aguenta fogo e o mais novo não tolera o trovão





### MERRY MARRY

Siga para a igreja e fale com o pessoal para que os noivos sejam expulsos. Pela porta dos fundos, salve a princesa. Falar com os capangas de Buckie e pegue a coroa no altar. Enfrente o bolo

### TOWN

Fale com o prefeito

### MAR

Siga para o navio afundado

### NAVIO AFUNDADO

Os mistérios das salas:

- 1 - Faça a tartaruga voadora empurrar a esfera para o "!"
- 2 - Pare os trampolins no lugar certo
- 3 - Atravesse o labirinto
- 4 - Pegue todas as moedas, mas não pegue a moeda-origem
- 5 - Acione o canhão e bata por baixo das balas para acionar os outros canhões
- 6 - Leve o barril para um "!" e pise no outro. Entre com a password e derrote Gessaw

### VS. BOLO



Use golpes normais só no bolo. Vá recuperar HP

### MUSHROOM PALACE

Fale com o ministro. Saia do castelo e leve a princesa

### LAGO KEROKERO

Consulte o sapo-ancião

### STAR HILL

Acione as flores para abrir as estrelas. Pegue a quarta Star Piece

### RIPPLE



### VS. GESSAW



Detone as pernas com "super fireball" e "Geno cutter" certo. Contra a cabeça, continue com "super fireball" e golpes eficientes. Avance e ache os piratas e seu líder, Jonathan e mais um Star Piece





**DICA:** puxe o pedaço de madeira e ajude Meeko a atravessar o rio



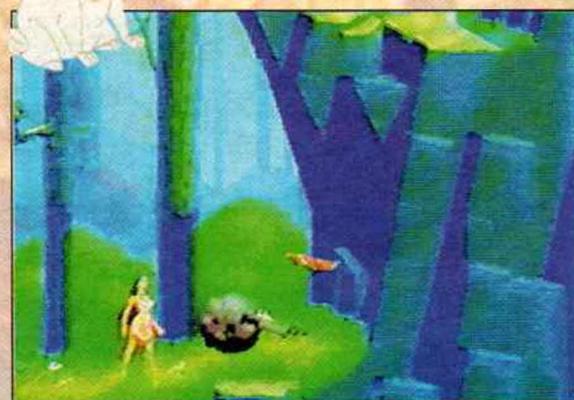
**DICA:** use a catapulta para Meeko atravessar o lago



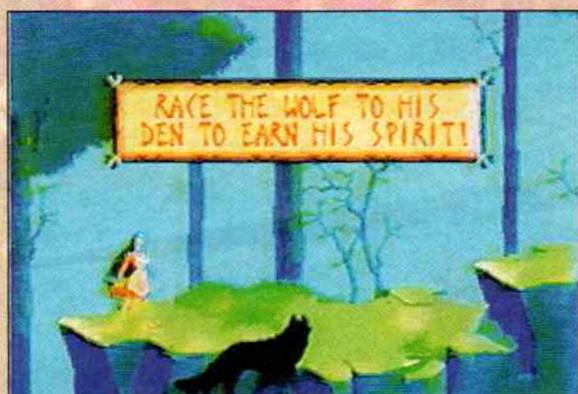
**DICA:** pegue o passarinho e leve-o até o ninho. Assim você ganha mais um poder



## ATO II

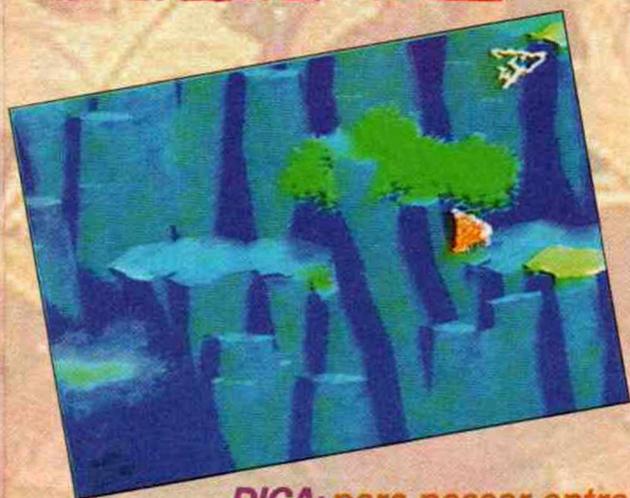


**DICA:** salvando o esquilo com a ajuda de Meeko você ganha mais poder



**DICA:** neste ponto, você tem de correr mais que o lobo. Para correr toque duas vezes no botão A

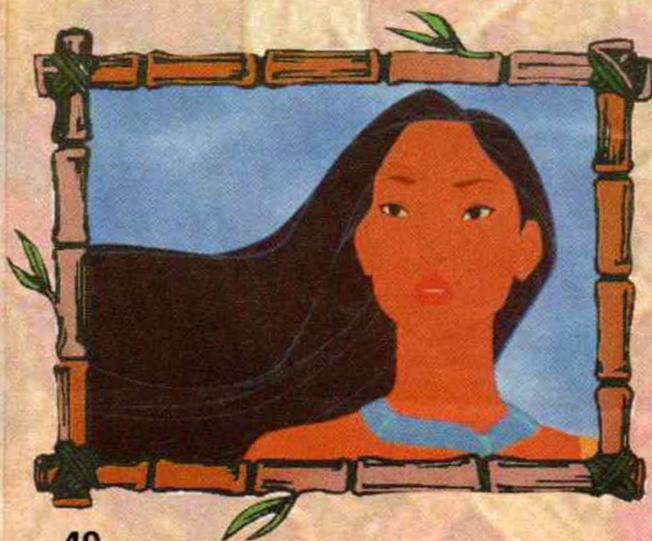
Disney's  
**POCAHONTAS**



**DICA:** para passar entre as moitas coloque o direcional para baixo e para a esquerda



**DICA:** para passar para a fase seguinte empurre a pedra. De quebra você ajuda John



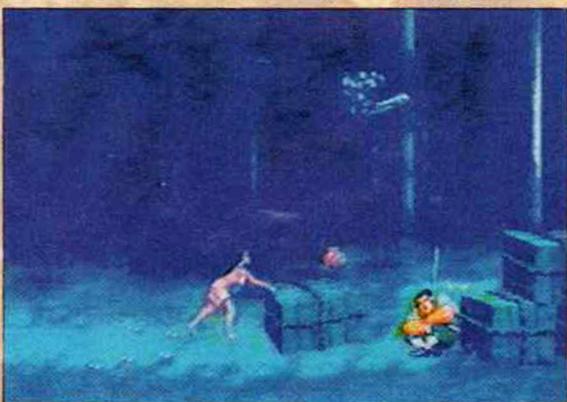
**ATO III**



**DICA:** com a ajuda de Meeko derrube o enxame de abelhas para assustar o caçador



**DICA:** siga o esquilo pelos galhos para derrubar o alimento do urso



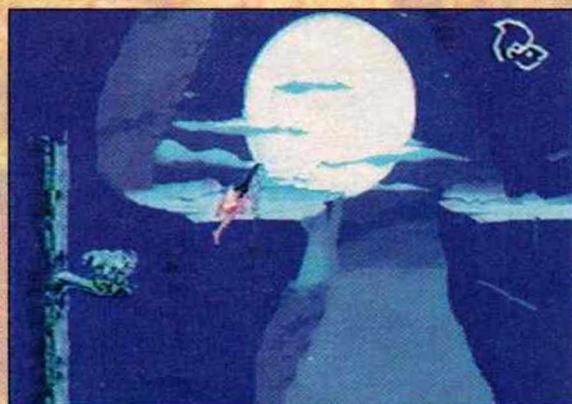
**DICA:** empurre a caixa e depois use o galho para não acordar o caçador



**DICA:** mantenha apertado o botão A para assustar o caçador com o poder do urso



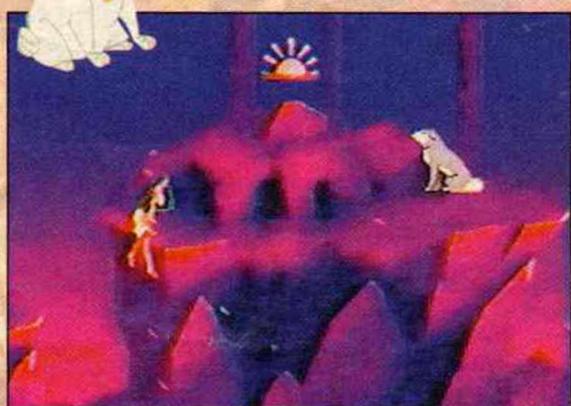
**DICA:** ajude Meeko a subir no navio e assuste o cachorro acionando o canhão



**DICA:** use o poder do esquilo e siga o caminho de rochas para passar de fase



## ATO IV



**DICA:** evite que a cidade seja destruída usando todos os poderes. Seja rápido



# POWER TV

## STREET VOLTA EM VERSÃO AMERICANA

**Primeira aventura  
dos lutadores rola  
em terras amazônicas**

**O**s malucos pelo desenho Street Fighter tiveram sorte. O SBT não quis exibir novamente todos os episódios de *Street Fighter II: O Desenho* e, rapidinho, rapidinho, comprou outra série. Dessa vez, os heróis pintam na versão americana, chamada *Street Fighter Game*. Nesse desenho, Guile é o personagem principal. O cara é o líder de uma



**Chun-Li continua caçando Bison para vingar a morte do pai**

organização secreta, chamada Street Fighter, que foi criada para combater a Shadaloo, comandada por Bison. Já que o lance é secreto eles precisam de um disfarce, certo? Então Guile, Chun-Li, Blanka, Ken, Ryu e



**Ken e Ryu também entraram na briga**



**Guile virou o lutador mais importante na versão americana de Street Fighter**

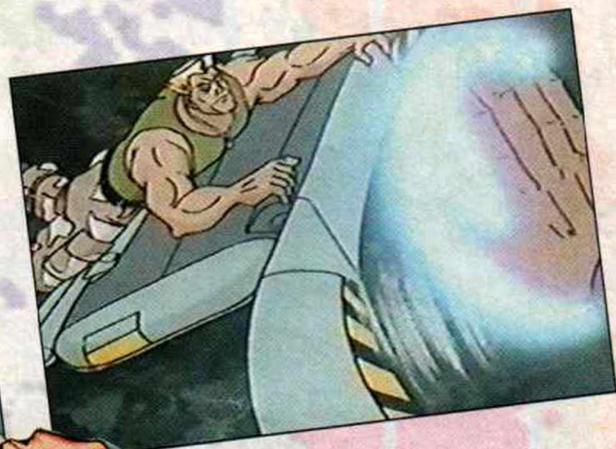
companhia rodam o mundo participando de campeonatos como simples lutadores. Agora, você nem imagina onde rola o primeiro episódio. No Brasil! Guile, Chun-Li, Ken e Ryu devem vir para o Brasil para evitar que um vírus mate toda a população amazônica. Chegando na floresta

começo! O início da série estava previsto para o dia 5 deste mês pelo SBT. Prepare o seu disfarce e vá junto com o Guile pra selva amazônica!

**SBT, domingo, às 11h**



**Bison**  
**comanda os malvados da**  
**série: Sagat, Zangief e Vega**



**O poderoso Guile não**  
**perde uma briga com**  
**Bison**

eles encontram Blanka e descobrem que Bison está metido nessa encrenca. E isso é só o

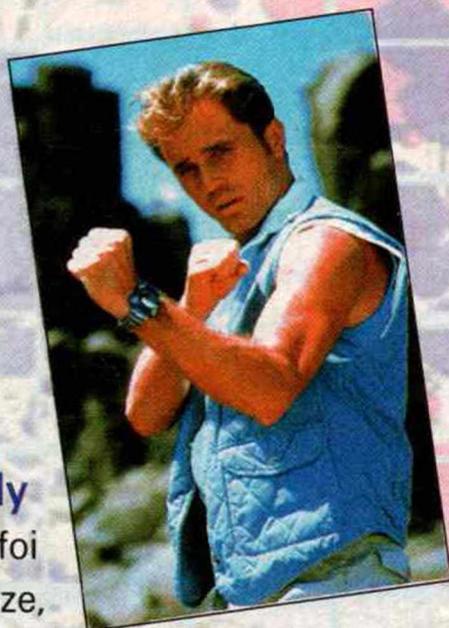


**Blanka também**  
**dá uma força para o Guile**



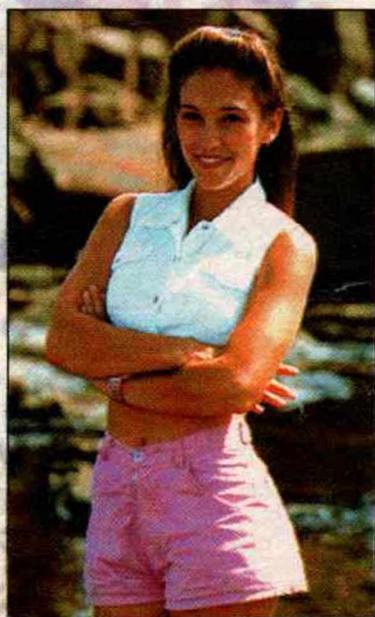
## A HISTÓRIA DE CADA UM DOS RANGERS

Saiba tudo sobre Billy e Kimberly nesta edição; nas próximas, os outros astros



### Billy

Quando a Terra foi atacada por Ooze, Billy recebeu o poder do lobo e tornou-se o Ranger Azul. Antes, Billy comandava o Tricerátopes, agora comanda o Unicórnio, a perna esquerda do MegaZord.



### Kimberly

Comanda o Pterodáctilo, que ajuda a formar as costas do MegaZord. Quando não está combatendo Lord Zed e Rita Repulsa, faz aulas de teatro e ginástica para manter a forma.

## Rangers viram crianças em PRZeo

Depois de tantos fracassos de sua filha, Rita Repulsa, Master Vile elaborou um plano para acabar com os Rangers. O

cara inverteu a rotação da Terra e transformou os Rangers em



### *Alien Rangers: estrelas da série Zeo*

crianças.  
Zordon

resolveu pedir a ajuda dos Alien Rangers que vão ter de defender a Terra! A série estreia em maio nos EUA.



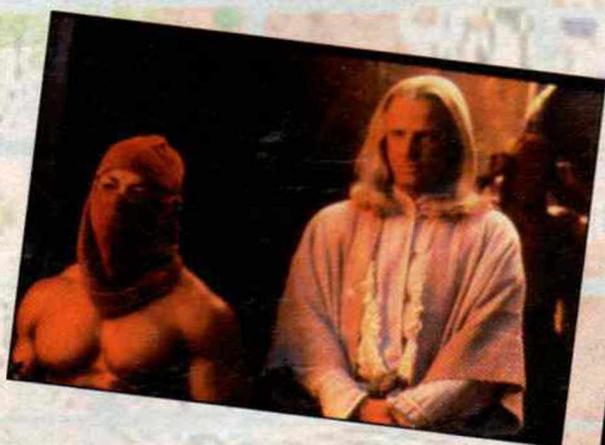
TV Globo, de segunda a sexta-feira, às 11h30 e sábados às 12h

## MORTAL KOMBAT VOLTA AO CINEMA

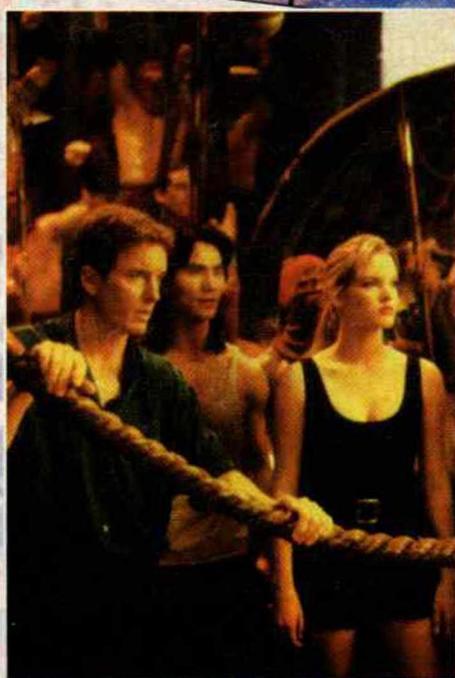
**Novo filme baseado no game está em fase de produção; Shao Kahn e Liu Kang vão se pegar**

**E**nquanto você briga por sua fita de *Mortal Kombat: O Filme* na locadora, *Mortal Kombat 2: O Filme* está sendo produzido. O negócio é o seguinte: Shao Kahn destrói o templo do povo de Liu Kang. É claro que o japonês não

imagina só quando o gato e o rato finalmente se encontrarem... Entre os personagens confirmados estão Rayden, Kintaro, Jade, Mileena, Scorpion e Kitana. Só nos resta esperar por mais notícias. Por enquanto, continue na fila de *Mortal Kombat: O Filme*.



deixaria isso barato: reuniu uma turminha - Rayden e, talvez, Sonya - para detonar o cara. Shao Kahn, por sua vez, ressuscitou Shang Tsung. Quando o clã de Sub-Zero soube da volta de Shang Tsung, resolveu mandar um novo Sub-Zero para matá-lo. Já viu que esse filme vai acabar em brincadeira de gato e rato. Agora



*O primeiro Mortal Kombat conseguiu levar, só em um fim-de-semana, mais de 300 mil pessoas aos cinemas do Brasil*

## TINTIM E MILU NA CULTURA

**C**ompanheiro bom para aventuras tá aí. Tintim é um corajoso repórter que, ao lado do seu cão fiel Milu e do Capitão Haddock, visita os mais incríveis lugares em busca de aventura. As viagens de Tintim começaram



nos quadrinhos. O cartunista belga Hergé começou a desenhá-lo em 1929, desde lá as histórias de Tintim já venderam mais de 120 milhões de álbuns. A série para TV é exibida pela Rede Cultura pela segunda vez. Olho vivo: episódios inéditos podem pintar no programa Agente G da Rede Record.

*Rede Cultura, de segunda a sexta, às 20h*

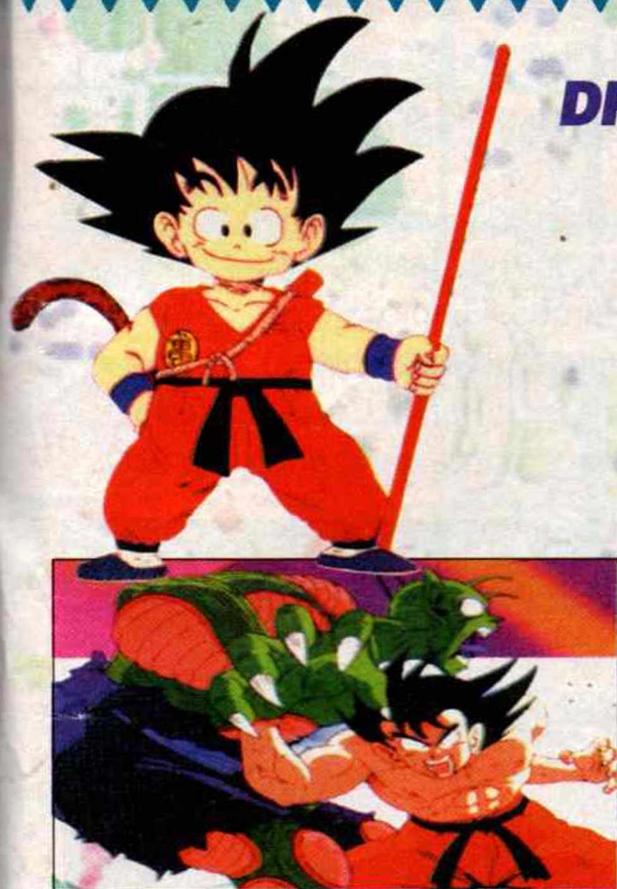
## O MONSTRO E O BEBÊ NO SBT

Certo dia um velho monstro chamado Blass encontra um bebê em uma canoa à deriva. Blass leva o menino para Dermlin, uma ilha habitada



por monstros. Ele foi criado por Blass e seu sonho é ser um cavaleiro e defender a princesa Leona. Fly é mais um personagem de Akira Toriyama, criador de Dragon Ball. Não deixe de conferir.

*SBT, previsto para junho*



## DRAGON BALL CHEGA À TV EM AGOSTO

**N**em dá para acreditar: Dragon Ball finalmente chega à TV brasileira! A série conta a vida de Goku, um menino criado nas montanhas que aprendeu tudo sobre artes marciais com seu avô. Dragon Ball é o início de uma história que já tem mais de 500 capítulos exibidos em 10 países. Olha só o que espera por você!

*SBT, previsto para agosto*

## DEMITRI VAI PEGAR FOGO NA TELA



No desenho, os dois vagam pelo planeta em busca dos outros Darkstalkers. Sempre que eles encontram um Night Warrior a luta rola solta, também na tela da TV.

*Previsto para o programa Agente G, da Record, horário e data não definidos*

**O**s Darkstalkers já cansaram de aparecer no videogame. Demitri resolveu tirar Morrigan, sua amiguinha mais querida, da luta e dar uma volta pelo mundo.

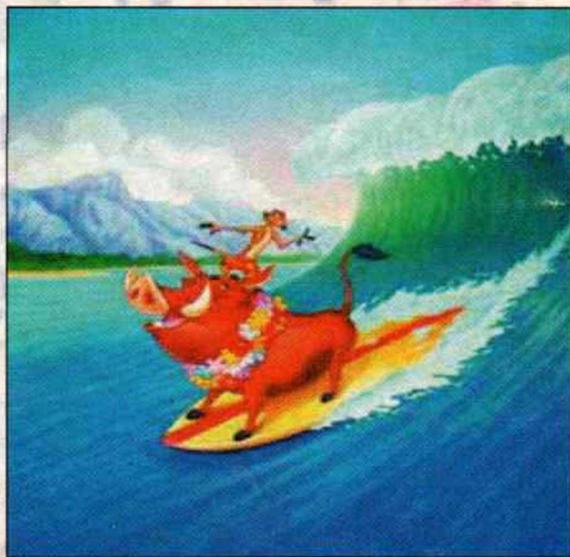


# POWER TV

## AMIGOS DO REI LEÃO GANHAM DESENHO

episódios. O primeiro e o último contam as histórias de Timon e Pumba. O episódio do meio é estrelado pelas hienas ou pelo macaco Rafiki. Cruze os dedos: logo, logo a série pinta por aqui.

**O**s melhores amigos de Simba ganharam seu próprio desenho. Timon e Pumba são as estrelas de *The Lion King's Timon and Pumba*, série que estreou em setembro nos Estados Unidos. O desenho tem trinta minutos divididos em três



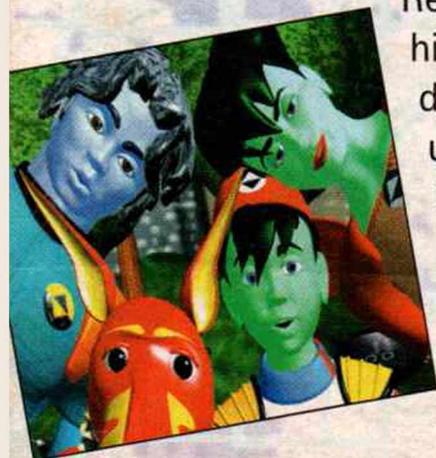
## HERÓIS DE COMPUTADOR

**D**e repente aparece na tela um cara azul, uma mulher e um garoto verdes. Se for um desenho, nada de pânico: é

ReBoot. A história rola dentro de um micro. Bob tem de impedir que Mainframe seja

tomada pelos vírus.

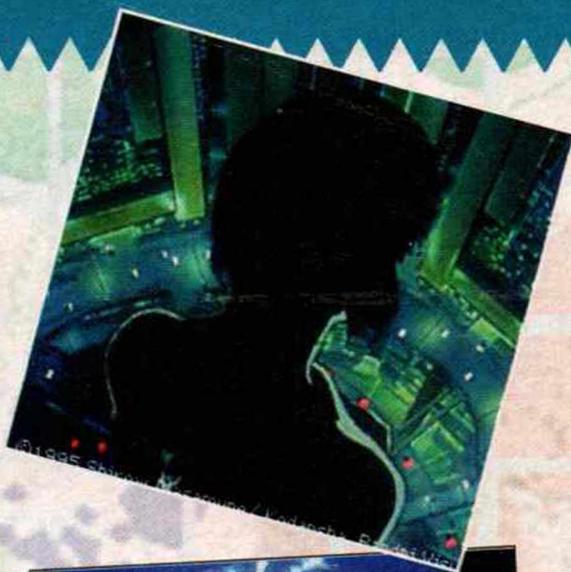
Bob conta com a ajuda dos irmãos Dot e Enzo, uma mulher de negócios e um estudante e jogador de beisebol. ReBoot foi a primeira série de TV completamente produzida em computador. Nada mais apropriado pra essa história, né?



# O AGENTE SECRETO DO FUTURO

**Série é o grande sucesso do momento no Japão**

O agente secreto do futuro não é humano e não tem corpo. Ele tem acesso a todas as informações. É a solução para a espionagem internacional. Mas algo não saiu como se esperava... Certo dia o agente percebeu que era uma forma de vida. Desafiando seu criador, o cara pediu asilo político. Agora o Ministério para Assuntos Exteriores está caçando o cara



pele mundo. Eles têm de evitar que o agente encontre um corpo.

Enquanto isso, Kusanagi, uma

agente federal, deve decidir se os agentes secretos podem ser como pessoas. O desenho é o maior sucesso do momento no Japão. Quem sabe a série aparece por aqui.





**SUPER  
GAMEPOWER**

## O Saturn vai ficar quente com The King of Fighters...

O jogo da SNK pinta no console da Sega e na edição de junho de *SuperGamePower*. Você vai ficar sabendo quem são os novos caras do pedaço. Shadow Over Mystara, um arcade do barulho, e Victory Goal 96, um futiba pra craque, também estão nas páginas de *SGP* mostrando toda sua classe. Não dê bola fora, leve *SGP*.



**Fundador**  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

**Diretoria:** Charles Krell, Plácido Nicoletto,  
Shozi Ikeda, Sônia R. Carvalho e Vera Helena M.Gomes



ANO 1 - Nº 2 - MAIO DE 1996

### REDAÇÃO

**Editor Chefe:** Rubem Barros **Editor Assistente:** Akira Suzuki **Editor de Arte:** Renato A. Yakabe  
**Diagramação:** Fabio Pedersen Pancheri **Assistentes Editoriais:** Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel P. Doutel  
**Redatora:** Ana Luísa Ponsirenas **Consultores:** Ricardo Ponsirenas, Mauricio Pancheri (**jogos**), Maximillian Winter (**texto**)  
**Jornalista Responsável:** Marcelo Morales

### ENG. DE PRODUTO E PRODUÇÃO

**Gerente:** Sean Ament **Coordenação de Produção:** Fran Moreira Júnior **Editoração:** Estela A. S. Squaris,  
Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin, Dennis D. F. Arruda, Silvia Janaudis, Fábio Fonseca, Ricardo Vieira,  
**Supervisor de Produção:** Pedro Caxiado **Assistente de Produção:** Jaime de Lima, Claudia Roque

### MARKETING

**Gerente de Produto:** Francesco Civita **Assistente de Marketing:** Camila S. B. Bassanezi  
**Ass. de Promoção:** Sônia R. Sassi **Criação:** Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira  
**Gerente de Circulação:** José Carlos G. Corrêa **Circulação Assinaturas:** Fernanda Danilevic  
**Circulação Bancas:** Alberto Villanueva

### PUBLICIDADE

**Gerente:** Reginaldo Andrade **Assistente:** Adriana Borella **Contatos:** Ana Henriette, Fernando Porrino

**Diretor responsável:** João Paulo de Jesus Lopes

**POWER GAME** (ISSN 1413-392X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL-DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil.  
**Telefones:** Central de Atendimento: (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 153; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.



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

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.

# SÓ UM LOUCO NÃO COMPRA GAMES NO GALPÃO !



O Galpão dos Eletrônicos tem sempre novidades!

Lançamentos simultâneos com mercado internacional e grandes promoções durante o ano todo!

Não enlouqueça, vá correndo ao Galpão e fique no lucro. Não quer ir? Então ligue e receba via sedex.

Garantia ? A Fábrica dá !

Segurança ? Com nota fiscal !

Atendimento ? É personalizado !

Entrega ? Para todos os estados !

Pagamento ? Diversas formas !

**GALPÃO ? É o Maior Distribuidor Oficial  
do Brasil para VÍDEO LOCADORAS !  
Ficou Louco ? Nós te Acalmamos !**

THE Best  
play Here

**Nintendo®**  
**PLAYTRONIC**

**GALPÃO**  
DOS ELETRÔNICOS

Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327

Barra Funda - CEP 01137-010

Tel.: (011) 826-0022

Fax: (011) 826-1590

São Paulo - SP

# OFERTAS DE ANIVERSÁRIO DA DIRECT SHOPPING, APROVEITE E COMPRE UM PRESENTE PARA VOCÊ.



## SUPER MARIO RPG

O personagem mais famoso do Super NES, pela primeira vez em um jogo de RPG. Gráficos em 3D.

SÓ R\$ **109,90**



## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

O game de futebol mais realista já lançado, com 36 seleções mundiais.

SÓ R\$ **99,90**



## CHRONO TRIGGER

O melhor jogo de RPG já lançado para o SNES. Gráficos deslumbrantes e 10 finais diferentes.

SÓ R\$ **109,90**



## DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, agora com um preço imbatível.

SÓ R\$ **99,90**

## NOVIDADES 32 BITS



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3  
PANZER DRAGON 2  
GUARDIAN HEROES - RPG  
ROAD RASH  
EARTHWORM JIM 2  
SKELETON WARRIORS  
RISE OF THE ROBOTS 2  
SIM CITY 2000  
WRESTLEMANIA ARCADE  
CLOCKWORK KNIGHT 2



BATTLE ARENA TOSHINDEN 2  
THE NEED FOR SPEED VR SOCCER  
STRIKER SOCCER  
RESIDENT EVIL THE HIVE  
TOKYO HIGHWAY BATTLE  
SKELETON WARRIORS  
RISE OF THE ROBOTS 2  
ARCADE GREATEST HITS

SÓ R\$ **79,90** CADA

## ACESSÓRIOS 32 BITS

Controle Original (R\$ 69,90)  
Controle com Turbo (R\$ 59,90)  
Controle Básico (R\$ 39,90)  
Controle de Arcade (R\$ 89,90)  
Cartão de Memória (R\$ 59,90)  
Adaptador 4/6 Jogadores (R\$ 69,90)  
Direção Arcade (SAT) (R\$ 129,90)  
Cabo Interligação (PSX) (R\$ 59,90)

GAME SHARK da InterAct Exclusivo! (R\$ 99,90)  
Cartucho programável, já vem com códigos para detonar os melhores jogos de SAT e PSX

## TOP 10 16 Bits

1. Mortal Kombat 3 (SN/MD) (R\$ 109,90)
2. Yoshi's Island (SN) (R\$ 104,90)
3. Toy Story - Disney (SN/MD) (R\$ 104,90)
4. Final Fantasy 3 (SN) (R\$ 109,90)
5. Secret of Evermore (SN) (R\$ 109,90)
6. Wrestlemania (SN/MD) (R\$ 109,90)
7. College Slam (SN/MD) (R\$ 104,90)
8. Earthworm Jim 2 (SN/MD) (R\$ 104,90)
9. Power Rangers Fighters (SN) (R\$ 104,90)
10. Super Turrican 2 (SN) (R\$ 107,90)

SATURN  
2x **R\$ 290,00**

### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

X-Men Children of the Atom, Darkstalkers, 5\*ga Rally, FIFA Soccer 96, Street Fighter Alpha, Virtua Fighter 2, Toshinden Remix, Virtua Cop, Daytona USA, Mortal Kombat 2, Street Fighter The Movie, Panzer Dragoon 1, Bugi, Myst, "D", Wing Arms, ViewPoint, Hang On GP, Gex, Thunderstrike 2, Alien Trilogy, e muitos outros. **R\$ 79,90** cada



PLAYSTATION  
2x **R\$ 310,00**

### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Darkstalkers, Road Rash, Tekken, Mortal Kombat 3, Street Fighter Alpha, Toshinden 1, Destruction Derby, Doom, Wing Commander 3, Ridge Racer, Loaded, ESPN Extreme Games, Twisted Metal, Zero Divide, Thunderstrike 2, "D", Wrestlemania Arcade, Gex, King's Field (RPG), Magic Carpet, Descent e muitos outros. **R\$ 79,90** cada



## CLÁSSICOS SNES R\$ 69,90

Batman Forever	Fatal Fury 2	Legend of Zelda
Bugs Bunny 2	FIFA Soccer	Mickey's Great Circus
Demon's Crest	Flintstones 2	Mickey Mania
Donkey K. Land (G.Boy)	Indy Car Racing	Mortal Kombat 2
Double Dragon 5	Jurassic Park 2	X-Men Apocalypse

## NOMAD

EXCLUSIVO! O Genesis portátil, compatível com mais de 500 jogos já lançados para o sistema. Possui entrada para segundo controle e tela colorida de alta resolução.



2x **R\$ 170,00**

RESERVE JÁ SEU CONSOLE NINTENDO 64

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

LIGUE GRÁTIS

**0800 130 500**

E RECEBA EM SUA CASA

**DIRECTSHOPPING**

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

Preços de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nas condições de impostos será cobrada a parte. Preços válidos enquanto durar o estoque. Jogos acessórios com preços especiais. Nintendo e PlayStation 1 orientados no sistema N64. Nintendo e marca registrada da Nintendo Industrial Ltda.