

POWER GAME

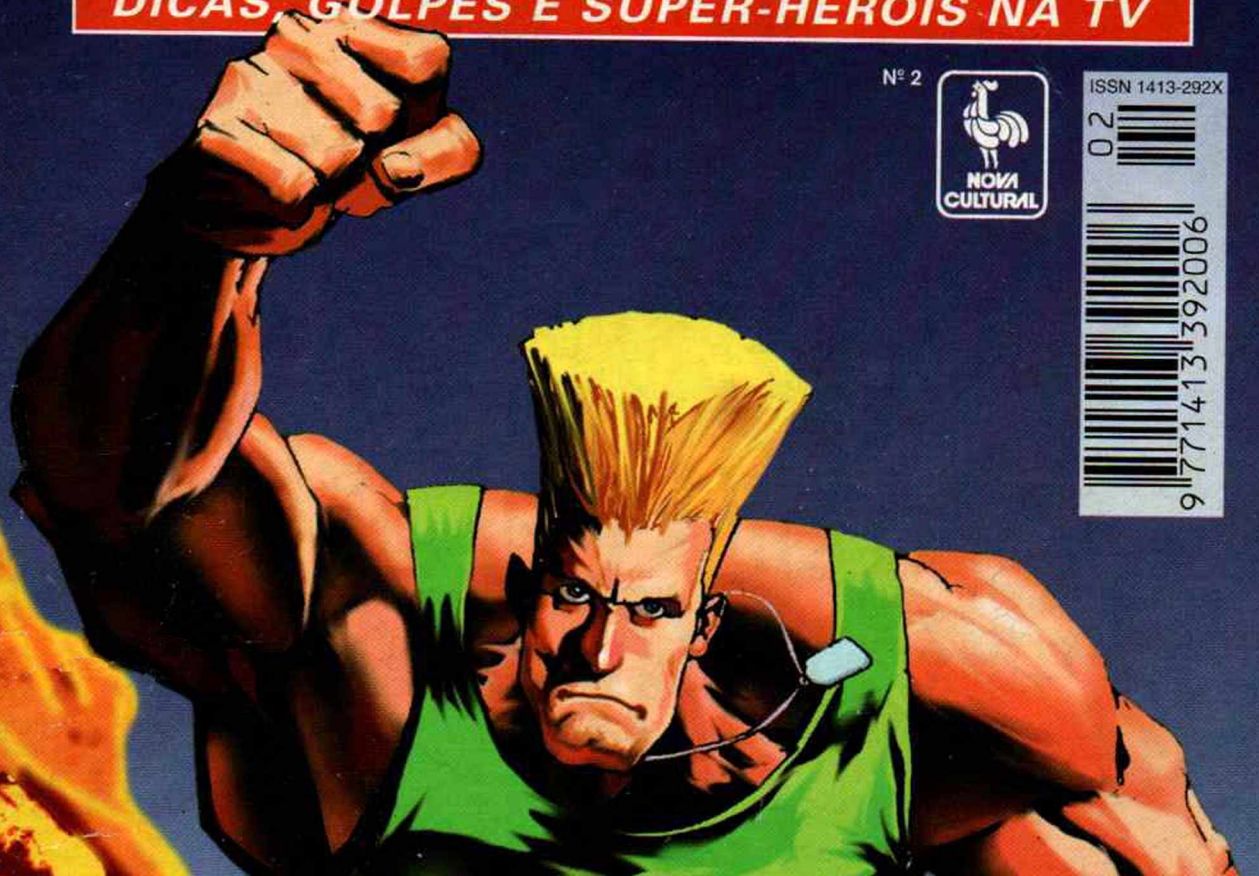
APENAS
R\$ 1,75!

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

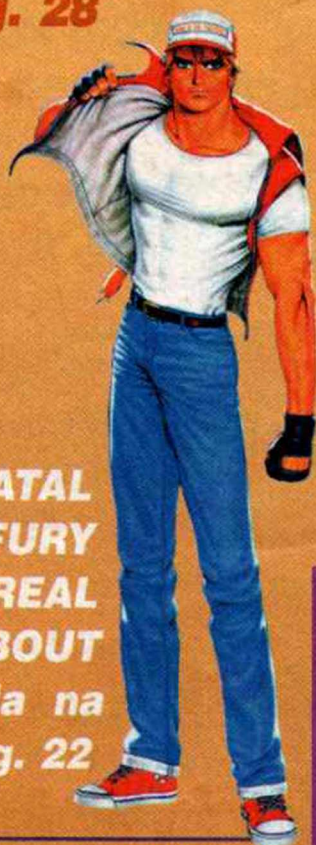
SUMÁRIO

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

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

ARCADE/P.STATION

TEKKEN 2

O NOVO CAMPEONATO DOS PUNHOS DE FERRO DA FAMÍLIA MISHIMA

Começa mais um campeonato Tekken (punhos de ferro), desta vez promovido pelo chefe da família Mishima: Kazuya! Sim, ele foi o vencedor do primeiro campeonato e Heihatchi perdeu tudo, ou melhor, quase tudo, ainda ficou com sua vida! Agora, todos os lutadores de Tekken estão atrás de Kazuya, inclusive Heihatchi, seu pai. Jun Kazama, Lei Woolong, Baek Doosan e Bruce

também estão na competição. Porém devem tomar cuidado, Kazuya está mais forte que nunca em sua forma demoníaca. Para usar os sub-chefes termine o jogo, sem trocar de lutador. Cada um aciona um sub-chefe. Se terminar sem usar continue, Kazuya ficará disponível!

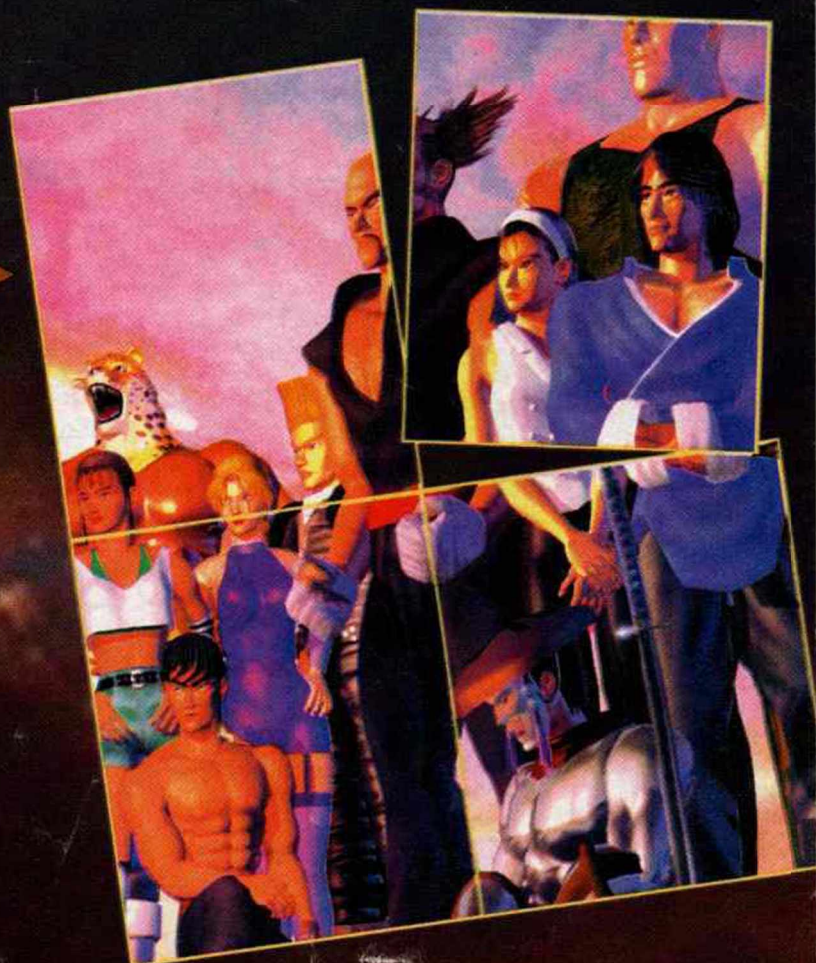


Como se Levantar

Quando cair, use os seguintes métodos para levantar: Com SD, acelera-se o processo. O SE permite um levantamento lateral. Colocando para frente ou trás, o lutador rola. Os botões CD e CE servem para dar um chute, médio e baixo, respectivamente. Nota: pode-se combinar mais de um levantamento

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

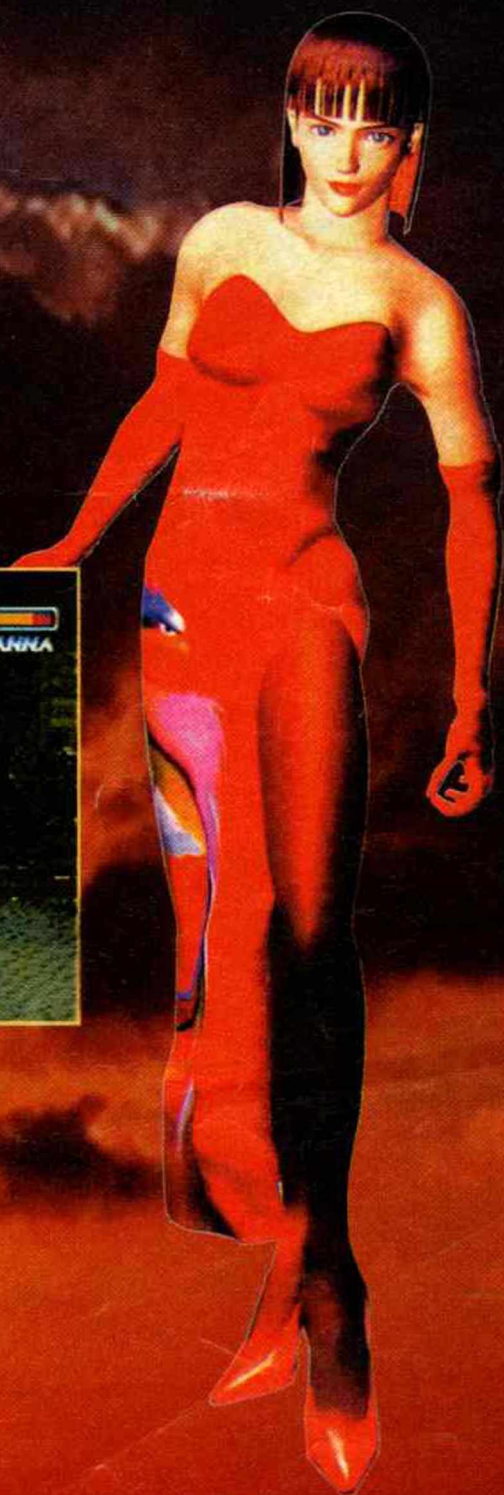


Right Hand Stab: agachado, →
SD

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

Senkyutai: 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

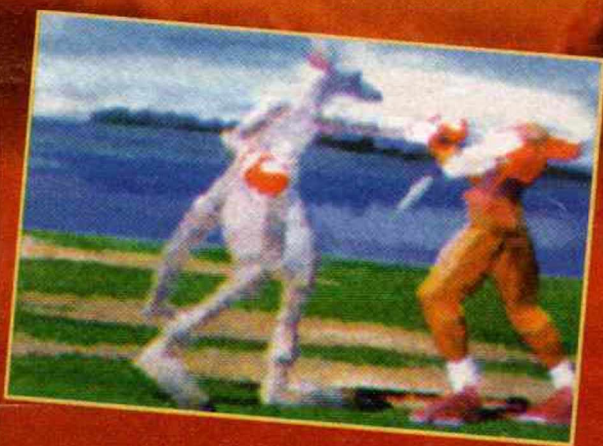
Knuckle Bomb: ↗ (ou → ou →)
SESD

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

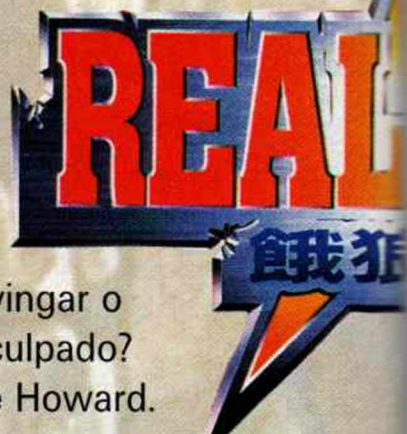
C - golpe forte

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: ↓↙← +
pressione 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**

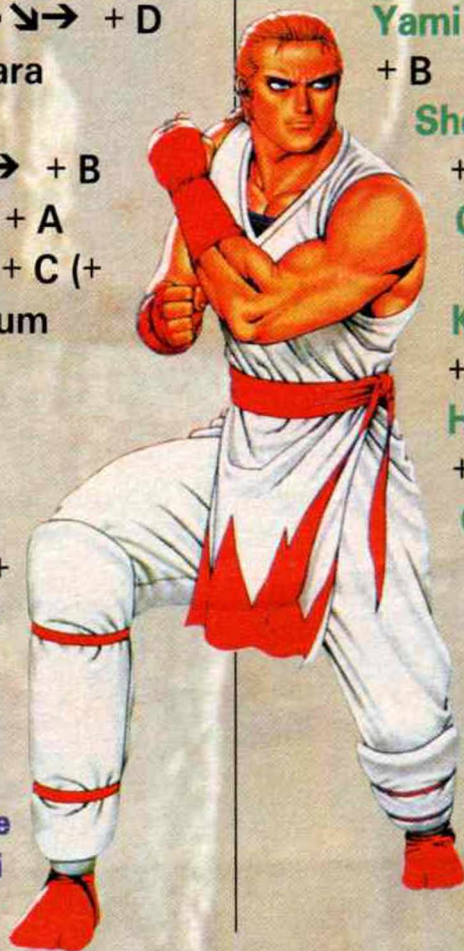
Buster: →↘↓↙← +

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.



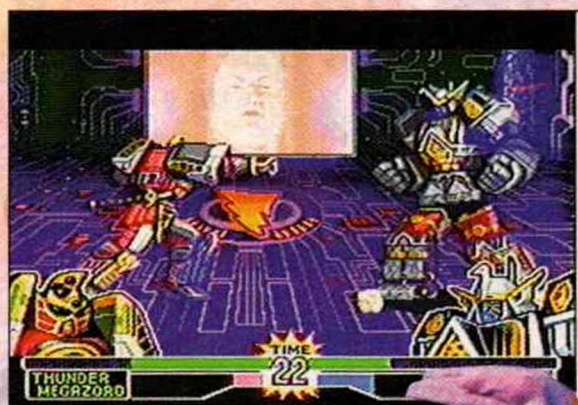
DICA: se quiser detonar rapidinho o Megatiger Zord, fique no canto apertando B



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

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

ROA

THIEF ROAD

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

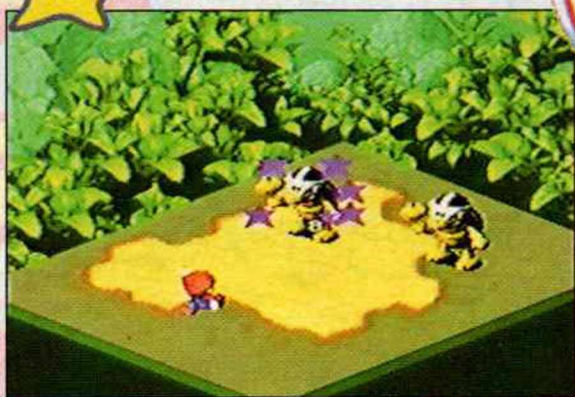
DICA: nessa fase aparece a estrela. Pegue-a e derrote o maior número de inimigos

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

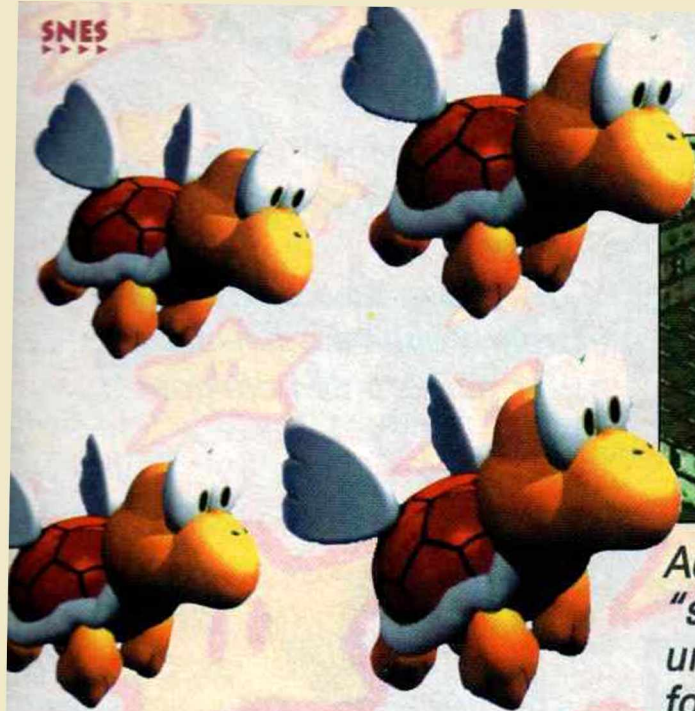
Fale com o ministro. Pegue os baús do armazém. Ajude o sapo Mallow a pegar o jacaré Croco



☆ 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

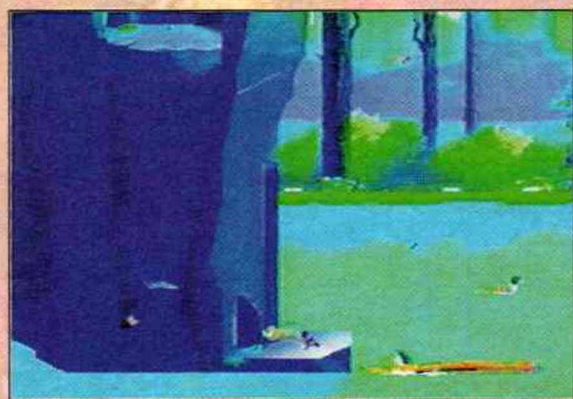
RIPPLE



VS. GESSAW



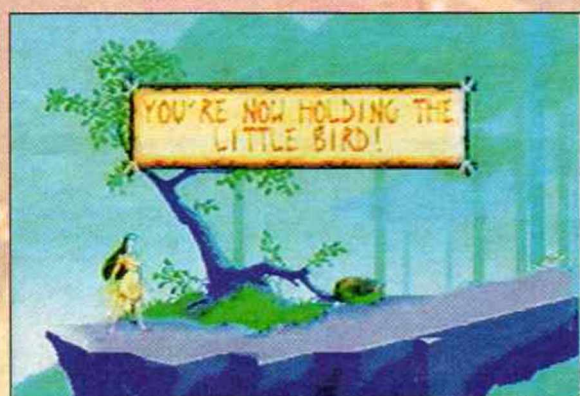
Detone as pernas com "super fireball" e "Geno cutter" certo. Contra a cabeça, continue com "super fireball" e golpes eficientes. Avance e ache os piratas e seu líder, Jonathan e mais um Star Piece



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



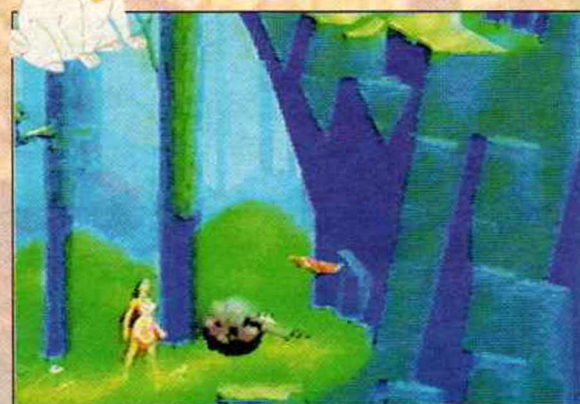
DICA: use a catapulta para Meeko atravessar o lago



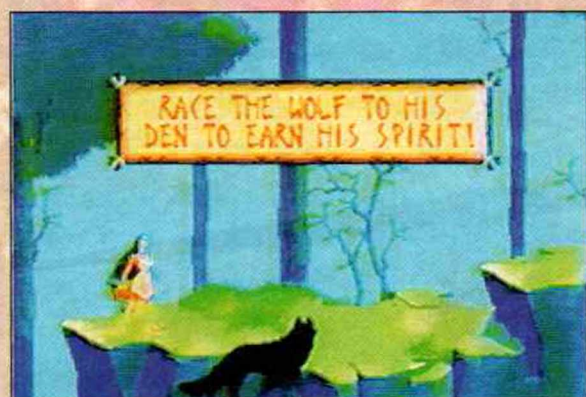
DICA: pegue o passarinho e leve-o até o ninho. Assim você ganha mais um poder



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

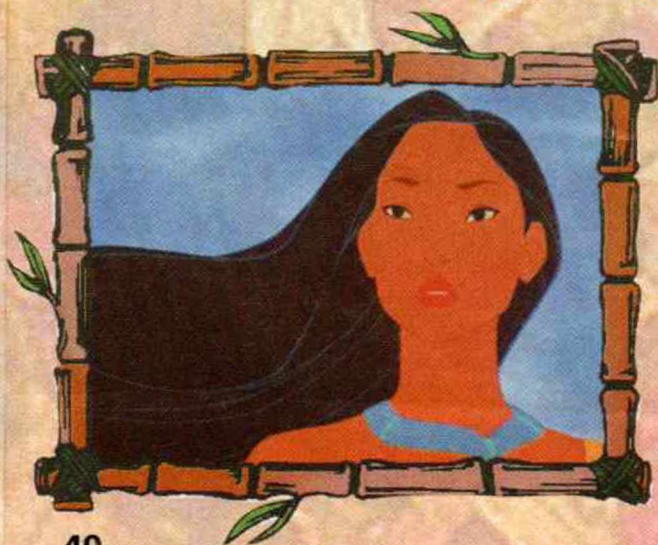
Disney's
POCAHONTAS



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



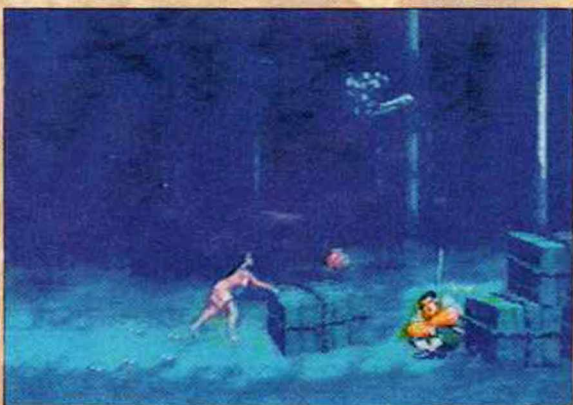
ATO III



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



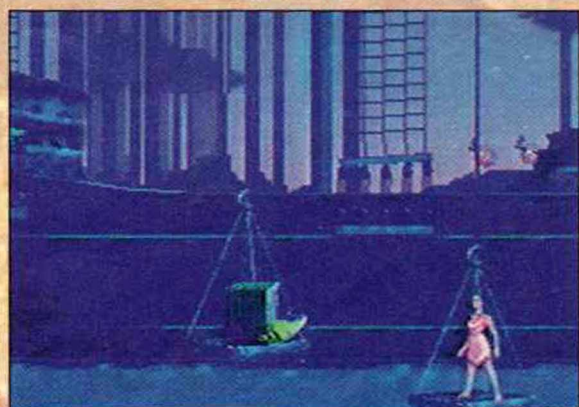
DICA: siga o esquilo pelos galhos para derrubar o alimento do urso



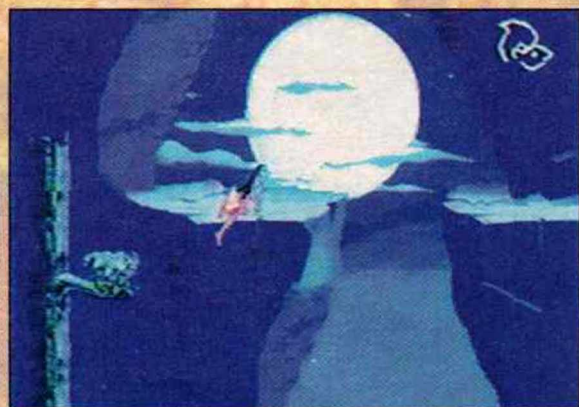
DICA: empurre a caixa e depois use o galho para não acordar o caçador



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

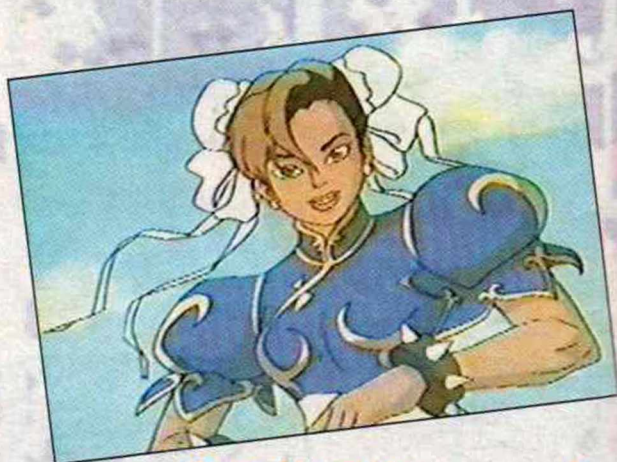


POWER TV

STREET VOLTA EM VERSÃO AMERICANA

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

Os 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**

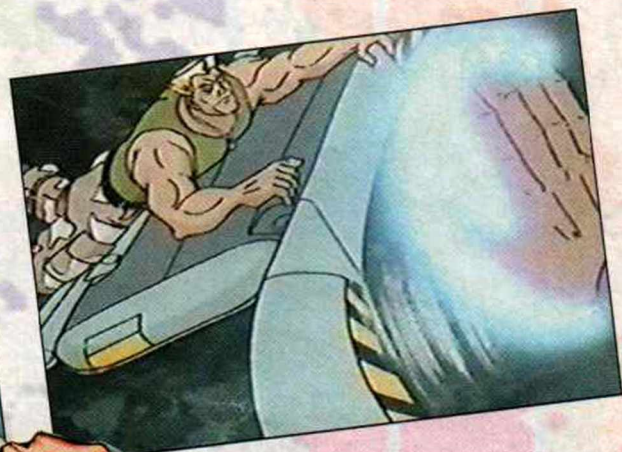
companhia rodam o mundo participando de campeonatos como simples lutadores. Agora, você nem imagina onde rola o primeiro episódio. No Brasil! Guile, Chun-Li, Ken e Ryu devem vir para o Brasil para evitar que um vírus mate toda a população amazônica. Chegando na floresta

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

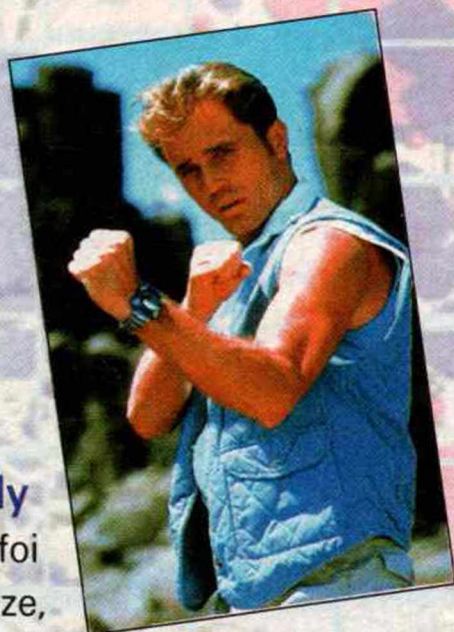


Blanka também
dá uma força para o Guile



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.



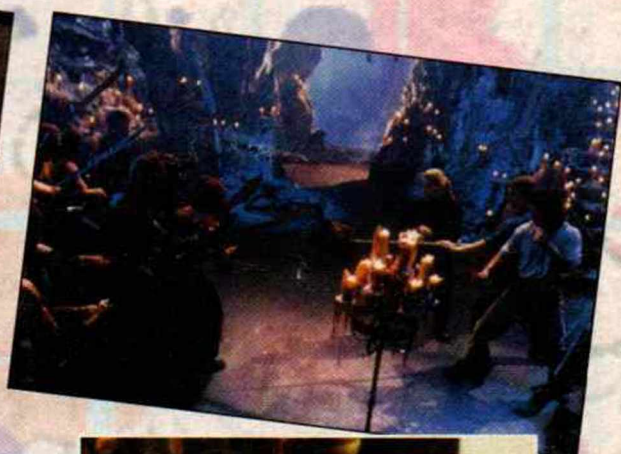
TV Globo, de segunda a sexta-feira, às 11h30 e sábados às 12h

MORTAL KOMBAT VOLTA AO CINEMA

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

Enquanto 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

Companheiro 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

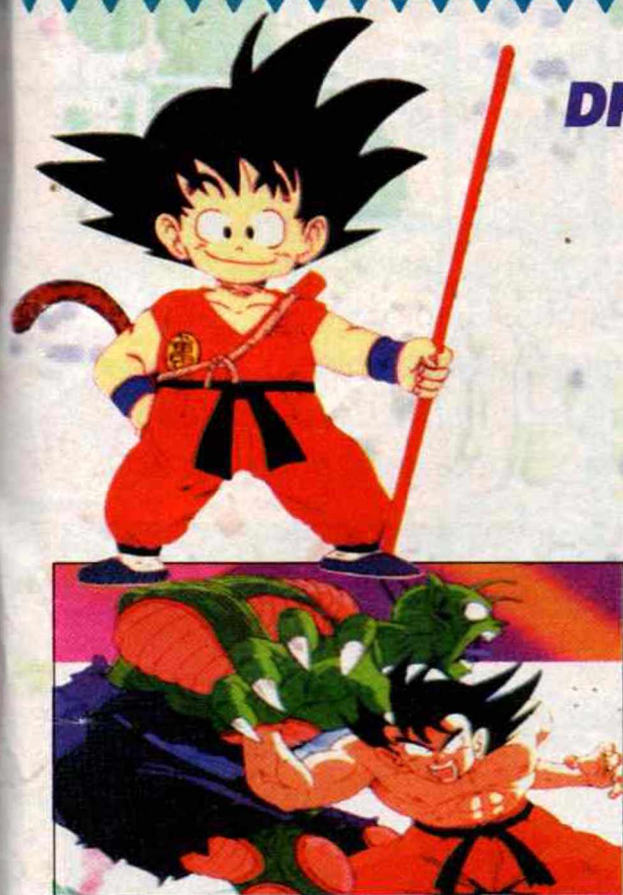
O MONSTRO E O BEBÊ NO SBT

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

Nem 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

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

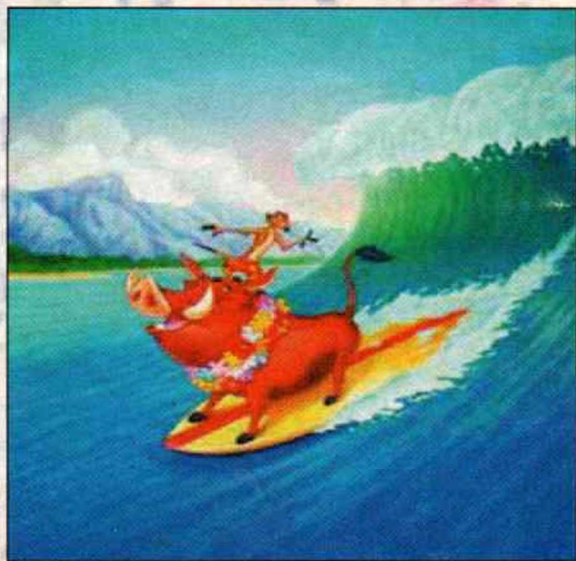


POWER TV

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.

Os 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



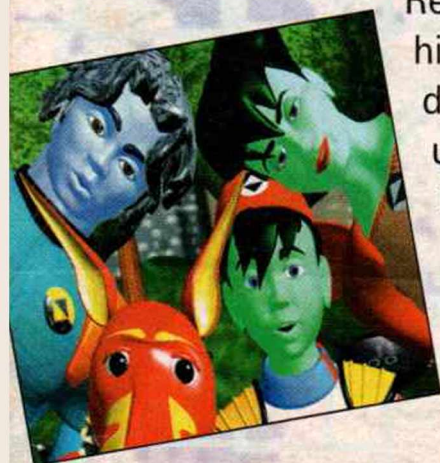
HERÓIS DE COMPUTADOR

De 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 Danilevicz
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

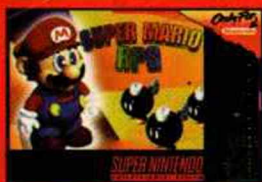
Barra Funda - CEP 01137-010

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, 5ª 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>