

APENAS
R\$ 1,75!

POWER GAME

DICAS, GOLPES E SUPER-HEROIS NA TV

Nº 3



ISSN 1413-382X



**SHURATO,
A NOVA
MANIA DA TV**

**GUIA DE
ESTRATÉGIA
DE UMK 3**

**ROCKMAN
TODAS AS
MANHAS X3**

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**

POWER
GAME
Número 3 • Junho de 96

**ULTIMATE
MORTAL KOMBAT 3**
O melhor guia de
estratégia está na pág. 6



ROCKMAN X3
Corre atrás do
vilão na pág. 28



**FIGHTING
ELEVEN**
A bola rola
na pág. 38

Ilustração de capa: KIPPER



FINAL FIGHT 3
Briga de rua na
pág. 24

POWER
TV

| | |
|---------------------|----|
| Shurato | 42 |
| Power Rangers | 44 |
| Liga de Mutantes | 45 |
| Batman | 47 |
| O que rola no mundo | 48 |

POWER CARTAS

BOA PRA TUDO

Parabéns pela iniciativa de fazer esta revista, é boa para comprar, boa para guardar e gostosa de ler. Falem de International Super Star Soccer 1, 2 e Deluxe.

*Odilon Marcelo
Contagem*

Falou Odilon, o futiba já está rolando nesta edição, o Deluxe é o Fighting Eleven.

PEDIDOS

Oi Power Game, gostei muito das edições 1 e 2 muito bem feitas. Gostaria de ganhar uma camiseta e um adesivo.

*André Moura
São Paulo*

Valeu André, obrigado pelos elogios. Só não estamos fazendo camisetas. Abraço

CARDÁPIO NOVO

Pessoal da melhor revista do planeta, quando eu vi a revista na banca pensei que era igual a Herói, aí eu vi que era de

MUNDO POWER

O negócio é bater, mas é preciso também um pouco de tática. Por isso você ganha nesta edição um guia com o melhor jeito de lutar com cada guerreiro de **Ultimate MK 3** para SNes, Mega, Saturn e arcade. Quem se liga no **Rockman**, leva 10 páginas de dicas quantíssimas para detonar na versão X3 para SNes, Saturn e P.Station. E mais muita porrada com **Tekken 2**, **Street Zero 2**, **Real Bout** e **Final Fight**. E Shurato mostra que veio para arrepiar na sua TV. Até mais, galera!!

videogame.

Valeu galera!

*Ely José
Hamsi
Santos*

*Êta revista
boa!*

Ely, adoramos a força que você deu. Suas perguntas estão respondidas nas edições 2 e 3.

COM A FORÇA

E aí pessoal da PG, foi detonante o número 1, com matérias muito atuais. Para uma revista que está começando foi um estouro, falando de todos os lançamentos mundiais em games e o que há de novo na TV. Que a força esteja com vocês!

*Ederson Ramos
Campinas*

Valeu Ederson, quanto à assinatura, ainda estamos estudando. Quem sabe daqui pouco tempo você vai poder ter sua PG todos os meses na sua casa, sem precisar ir à banca. Não seria o máximo?

O QUE PEGA É O MEGA

Estou adorando a revista de vocês, só que tem de ter mais dicas para o Mega Drive!

*Luciano Rodrigues Gomes
Taboão da Serra*

Luciano, se você é chegado em estratégia, dê só uma olhada no guia do Ultimate Mortal Kombat 3 nesta edição, é estratégia pra jogador de War nenhum botar defeito. O

**ESCREVA PRA
GENTE!!**

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

problema é que o mercado anda fraco de novos jogos para Mega. Mesmo assim, espere por pelo menos três superjogos para Mega na próxima edição. Abração, Luciano, e fique ligado em PG!!

GOL ANULADO

Duas coisas saíram erradas na edição 2 de Power Game, ambas na matéria do Tekken 2. Para saber a maneira certa de jogar com o mestre Kazuya Mishima, veja matéria nest edição, nas páginas 20 e 21. O golpe Kiriashi Gedankyaku de Kazuya também saiu errado. O correto é o seguinte:

→, solte o direcional, ↓, ↘, soco esquerdo e chute direito.

ARCADE/SATURN/MEGA/SNES

PARE DE DAR SOCO À
TOA. VEJA O MELHOR
JEITO DE LUTAR COM
AS FERAS DE UMK3

U L T I M A T E



REPTILE

O Spit de
Reptile é
perfeito

Com esta superlista de estratégias, você vai saber o que fazer em cada situação com cada um dos lutadores. Quais os melhores combos, a melhor hora para atacar, como se defender, enfim, como lutar.



quando o oponente está pulando para trás. As Force Balls devem ser usadas sempre de duas em duas, para que, no caso de acerto, ambas peguem o adversário em cheio. O Slide, como o de Sub-Zero, só deve ser acionado em combos, para não ser bloqueado. O seu Elbow Dash deve ser usado uma vez por luta. Quando é acionado na hora certa, pega o adversário de calça curta. E, como com Smoke, depois de ele ficar invisível, aplique um golpe inesperado, 2 boas sugestões são o Run Up e o Sweep.

ERMAC

O Teleslam de Ermac tem um alcance de quase meia tela. Por isso, não use-o se não tiver certeza de que vai acertar o adversário. O Fireball não é o seu forte, pois tem um pequeno alcance vertical e tira pouca energia. Assim como Scorpion, seu telepunch pode ser usado em combos e possibilita de dois a três hits. Os combos CB e SB são bons para começar e possibilitam bastante hits. Exemplos de golpes que usam todos os special moves: CB, SB, Jump Kick, Telepunch, Fireball, Run Up, Teleslam e Uppercut.

Lento, mas fácil de controlar. Jax é uma boa pedida para quem está começando em Mortal Kombat

COMANDOS

- CB - Chute Baixo
- CA - Chute Alto
- SB - Soco Baixo
- SA - Soco Alto

JAX

Jax tem um golpe bem eficiente, o Double Fireball. Com duas bolas de fogo, uma sempre acerta, a não ser que o oponente abaixe ou bloqueie. Um combo fácil de 6 hits: duas Fireballs, Gotcha Grab e aperte repetidamente SB. O Gotcha só vale a pena para ser usado em combos. O Shadow Punch é uma boa maneira de afastar o oponente e, nos cantos, você pode iniciar um combo com até 16 hits. O Ground Slam leva muito tempo para ser acionado, possibilitando que o oponente acerte um Jump Kick ou um soco. O Backbreaker deve ser acionado uma vez por round, porque se você usá-lo muitas vezes, os oponentes, quando pularem, vão dar um chute imediatamente, impedindo que você acione o Backbreaker. Lembre-se sempre que o Jax é um lutador muito lento, por isso corra bastante com ele.



ULTIMATE



CLASSIC SUB-ZERO

O Slide é o melhor golpe do ninja azul, use-o sempre que puder. Após o Slide, se o oponente não bloquear, ele pula. Pegue-o com um Uppercut. Classic Sub-Zero possui 2 dos mais belos combos do jogo, mas eles não tiram muita energia. Para mais danos, em vez de um Slide, dê SA, SA, ↓ + SB, Jump Kick, pule mais tarde para chutar no topo e, em seguida, dê um Sweep (← + CB). O oponente levanta e fica tonto. O outro combo



serve contra oponentes humanos, não tem efeito contra o computador. O Slide é eficiente de 2 modos: quando o adversário correr em sua direção e quando estiver esperando pelo Ice Pool. Em geral, eles esperam por um Jump Kick ou Jump Punch e não estão em posição de bloquear o Slide, o que leva ao Ice Pool. Esse golpe é bom para manter os oponentes longe. Mas se seu inimigo é um lutador defensivo, vá na direção dele como se fosse acionar um combo e dê um Ice Pool. Se você estiver na distância certa, vai acertá-lo e ele provavelmente vai contra-atacá-lo. Defenda ou dê um Slide. Para finalizar, o Horizontal Freeze, que pode ser usado contra o computador no nível fácil. Ele não vai reagir. Contra oponentes humanos, a coisa fica mais difícil, pois eles vão bloquear na hora "h", e, se perceberem o truque, vão correr em sua direção. É aí que você deve dar o Horizontal Freeze novamente.

SHEEVA

Os combos de Sheeva machucam bastante, por isso use-os quando puder. O seu Stomp só é eficiente contra Shao Kahn e Motaro, por isso só use com eles. Além disso, esse golpe machuca pouco, leva tempo para se dar e prepara para um combo. O Fireball é bom quando os adversários estiverem pulando em sua direção. Se você acertar, acaba com o cara que estiver perturbando sua vida.



O forte de Sheeva são os combos. Se estiver lutando contra ela, é bom não chamá-la de 4 braços.

MILEENA

O Roll de Mileena nunca deve ser usado contra lutadores que bloqueiam bem. Se alguém bloquear, você vai rebater e provavelmente levar um Uppercut, um Roundhouse ou outro golpe. Mas se usado direito, conectado com um Jump Kick, você pode realizar um combo de 5 hits com o Roll, em seguida um Jump Kick, Roll e High Punch. O combo SA, SA, CA, CA, → + SB também serve para começar esse combo. O Teleport Punch é bom contra oponentes que bloqueiam bastante, pois Mileena rebate muito longe para dar um Uppercut, a primeira coisa que se pensa em fazer quando algum lutador bobeia na sua frente. O seu Sais é perda de tempo, pois não machuca, leva 2 segundos para carregar e não inicia nenhum combo. Se você, mesmo assim, insistir em usá-lo, acione no ar, porque ele pode impedir qualquer Air Attack, isso se acertá-lo.

ULTIMATE
MK

SINDEL

*O melhor golpe de Sindel é o **Scream**. Seu alcance é pequeno, mas se o oponente estiver perto, é ótimo para começar um combo. A **Fireball** também é útil em combos. Você pode dar um combo de 2 hits se emendar um **Jump Kick**. Dê o **Jump Kick** e, logo depois, um **Air Fireball**. O **Flight** é inútil, pois o oponente pode congelá-lo. O **Fireball** normal é fácil de se acionar e possui um pequeno alcance vertical. Mas lembre-se de usá-lo com cuidado.*

O vilão Kano é um lutador para quem gosta de ficar na defesa



KANO

*Você raramente vai precisar usar os combos de Kano, ele é um lutador muito defensivo. Todos os seus golpes, exceto o **Shoke**, jogam o oponente do outro lado da tela. Não use muito o **Cannonball**, porque depois da primeira vez ele fica muito previsível. Eles vão bloqueá-lo e virão para cima de você para acertar um **Uppercut** ou acionar um combo. O **Knife Swipe** é ótimo porque ataca avançando sobre o adversário. Você começa o golpe do outro lado da tela e ainda acerta o cara. O **Knife Throw** é um pouco lento, mas também acerta tanto no ar como no chão. Além disso, é mais forte do que os projéteis normais e você pode ir para cima e acionar um combo. O **Choke** deve ser usado com o oponente no ar e com grandes chances de atacar. Golpe bom contra **Kung Lao** quando ele estiver se teletransportando.*

STRYKER

As Bombs de Stryker têm quase o mesmo alcance. Cuidado com as High Bombs que passam por cima do oponente se ele estiver muito perto. O Trip é tão eficiente quanto a Sweep e ainda tem um maior alcance. O Throw é bom quando o inimigo estiver bem próximo a você. Se você acioná-lo de longe, o adversário vai bloquear e partir para cima com um Uppercut ou um Combo. O Gun, uma excelente opção de ataque, raramente é bloqueado, a não ser quando você luta contra o computador. Quando o inimigo estiver do seu lado, use-o durante o Uppercut Combo.

LIU KANG

Para dar o Bicycle Kick de Liu Kang não precisa ficar segurando o botão. Um truque para isso: segure o botão até ouvir "Fight!" e solte quando a luta começar. Ele vai acionar da mesma maneira e é um bom jeito de começar a luta. O Flying Kick é rápido, mas tira pouca energia. É uma boa maneira de afastar o oponente. O Fireball normal é bom para surpreender inimigos que sempre abaixam e ficam esperando que você ataque para contra-atacar. O combo é devastador, por isso tente encurralá-lo no canto com um Flying Kick, acionando o combo. Ele é longo, e mesmo que o oponente bloqueie, alguns hits vão entrar.



SMOKE

O Harpoon de Smoke tira menos de 30% de energia, a não ser no combo. Você pode dar, à sua escolha, o Jump Kick, Telepunch e o Harpoon combo, mas quando acioná-los não se distancie. O Invisibility é mais garantido quando estiver lutando contra um amigo, pois o computador sabe onde você está. Contra oponentes humanos, quando você está invisível, acione o Telepunch para surpreendê-los. É difícil que bloqueiem o golpe.



SUB-ZERO

Sub-Zero é o melhor lutador contra oponentes saltitantes. Se pularem na sua direção, pule também e acione o Ice Clone. Ele acerta quase sempre, deixando o cara aberto para um High Punch, Straight Freeze ou Uppercut.

Se você der um Jump Kick é provável que ele bloqueie, por isso, ao acertá-lo acione o Ice Clone. Funciona em 50% das vezes. Só use o Straight Freeze bem de perto, ou quando o oponente pular ou aterrissar. Acione no máximo à distância de meia tela, acertando-o no ar. Os Vertical Freezes são bons contra quem corre, arremessa muito e gosta de dar combos com sua guarda baixa. Nesse caso, acione o Vertical-Freeze-In-Front. Só use o Slide durante combos, para não ser bloqueado.

SEKTOR

Sektor tem um ótimo combo que usa três de seus golpes: Heat-Seeking Missile, Jump Kick, Telepunch, Regular Missile. Seus mísseis só devem ser usados de perto ou durante combos. Já os mísseis Heat-Seeking podem ser usados a qualquer hora. O Teleport Punch só deve ser usado no ar.

SCORPION

Você pode acionar o Big Combo de Scorpion sempre que acabar um Jump-Over-And-Kick-The-Back-Of-Their-Head ou um Hop Kick. Dê o Hop Kick, o Telepunch, o Spear, o High Punch, o High Kick e o Back Kick. O Spear é melhor se você acertá-lo com o oponente caindo de um pulo. Depois, dê um combo. Não use muito o Air Throw, o cara vai chutá-lo no ar.



Cuidado com o venenoso Scorpion. O ninja amarelo possui um arsenal de bons especiais

NIGHTWOLF

Os combos de Nightwolf podem ser acionados a qualquer hora. Eles são bons, a não ser quando bloqueados, pois deixam uma brecha e tempo de sobra para o contra-ataque. O Axe Uppercut afasta o inimigo e quase nunca é bloqueado. Além disso, é ótimo para iniciar um High Punch, Roundhouse ou Shadow Shoulder. O Arrow é inútil, mas o Reflect Shield é o melhor golpe do jogo. É fácil de se dar e acerta o oponente com sua própria arma.

KABAL

Um alerta com Kabal: quando ele termina o Spinning e a cabeça do inimigo começa a rolar, ele emenda um special move, por isso, tome cuidado! O Grinder, ou Ground Slam é bom contra caras que pulam. Quando o inimigo estiver bem no alto, comece o golpe. Você provavelmente vai acertar, dependendo de onde estiver na tela. O Fireball pode ser usado após todos o Jump Kicks, essa é uma boa estratégia.

Os combos de Nightwolf são fáceis de acionar



SHANG TSUNG

Shang Tsung pode transformar-se em vários personagens, confundindo o adversário com diversos estilos de luta. Seus golpes tiram bastante energia e levam a grandes combos, porém difíceis de acertar. Só use as Horizontal Fireballs com o oponente pulando para trás ou para frente. As Vertical Fireballs parecem eficientes, mas podem ser bloqueadas, dando chance para um combo ou Uppercut. Se conseguir acertar, esteja pronto para lançar 3 Fireballs de trás para frente. Caso consiga fazer isso na hora certa, o oponente vai voar sobre você, levando as Fireballs em 6 hits.

ULTIMATE
MOK



Apesar de parecer com Kitana e Mileena, Jade tem seus próprios truques escondidos na manga

JADE

A invencibilidade de Jade é eficiente com qualquer oponente. Como todos os lutadores atiram projéteis, você pode bloqueá-los. Os seus bumerângues devem ser usados à distância e de vez em quando. Se não conseguir acertar um bumerangue o adversário vai atirar um projétil, então você aciona a invencibilidade, o Run Up e o Combo Away. O Smoke Kick é bom em qualquer momento que você puder usá-lo.

KITANA

Kitana tem ótimos combos que usam seu golpe Fan Lift. Você pode dar o Fan Lift, o Jump Kick, Fan Throw, Square Wave e mais alguns outros. O seu Fan Throw pode ser acionado no ar, é a melhor maneira de usá-lo. O Fan Lift é eficiente quando estiver nos cantos, quando pular por cima de alguém ou contra adversários que têm golpes com movimentação por trás da tela (ex: Teleport Punch). Ele pode ser bloqueado, mas não confie muito. O Square Wave também é eficiente contra inimigos que gostam de pular.

CYRAX

O Net de Cyrax é um bom golpe se você gosta de arremessar oponentes. Se for bloqueado, você pode ir para cima e arremassá-lo enquanto estiver bloqueando. Além disso, você pode esperar ele parar de bloquear e ir para cima com um combo. Os Time Bombs são bons contra quem acha que pode bloqueá-lo. Contra outros, é melhor não usá-lo.



Sonya adora atacar pela frente adversários que gostam de ficar pulando

KUNG LAO

O Teleport de Kung Lao é perfeito para iniciar um combo. Você dá um Teleport, Jump Punch e um combo e eles contam como um combo só. O Hat Throw é bom contra oponentes agachados. A única função do Bullet Kick é durante o 2-hit combo: pulo, chute no ar e o Bullet Kick para finalizar. O Spin funciona se o outro estiver pulando ou dando um Jump Kick. Esse golpe tem a força de um Uppercut.

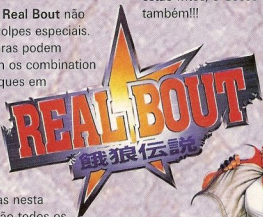
SONYA

Sonya tem um ótimo golpe: o Upward Bicycle Kick, que é perfeito contra oponentes que adoram pular. Você também pode acertar o oponente com esse golpe quando ele estiver avançando para cima de você. Quando ele chegar até a distância de uma rasteira, acerte o Bicycle Kick. Os Rings são meio arriscados, porque tem um pequeno alcance vertical, mas são bons para afastar o oponente. Outro golpe eficiente contra inimigos que pulam bastante é o Square Wave Punch. Esse golpe é fácil de fazer e sempre afasta o inimigo quando você estiver preso nos cantos. O Grab sempre surpreende o oponente e não dá tempo para bloquear. Se, por acaso, você for bloqueado, prepare-se para um combo. Além disso, você tem garantido um combo de pelo menos 2 hits: dê um Jump Kick, em seguida, logo que cair no chão, faça o Grab. Você vai pegá-lo quando ele estiver caindo e arremessá-lo para trás.

**UMA FÚRIA DE
ATAQUES FATAIS
PARA DERROTAR
GEESE HOWARD!**

Fatal Fury - Real Bout não vive só de golpes especiais. Todos os caras podem detonar com os combination attacks, ataques em sequência que não dão chance para o adversário. Nas tabelas apresentadas nesta matéria, estão todos os combination attacks. Basta ver o primeiro golpe e ir prosseguindo, a seu gosto. Alguns caras, como o Billy Kane,

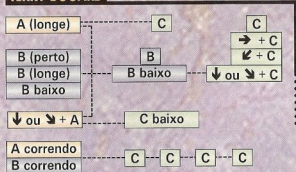
acertam 10 vezes com uma única combinação. Além disso, as combinações trazem efeitos diferentes dos golpes comuns. Alguns jogam o inimigo para outro plano, outros fazem o cara voar longe. Agora, seus inimigos estão fritos, e Geese Howard também!!!



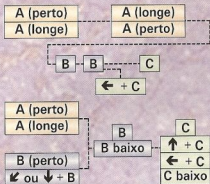
*Terry Bogard
é um dos
especialistas
em combos.
Manda bala*



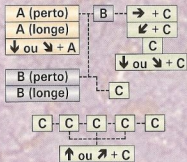
TERRY BOGARD



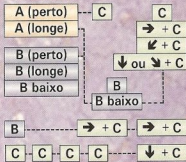
DUCK KING



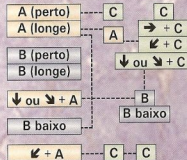
BOB WILSON



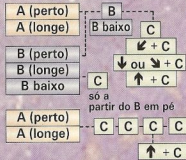
S. MOTIZUKI



HON FU



FRANCO BASH

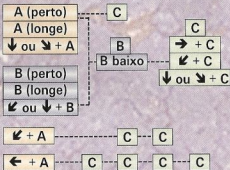


REAL BOUT

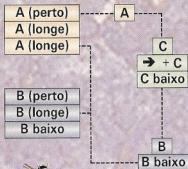
鐵狼伝説



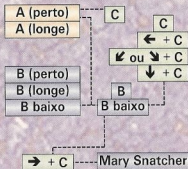
JOE HIGASHI



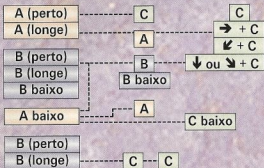
J. CHON SHU/REI



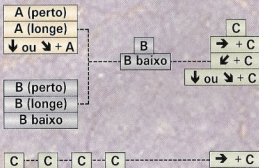
BLUE MARY



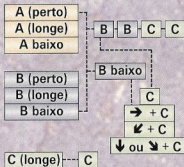
MAI SHIRANUI



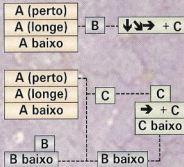
ANDY BOGARD



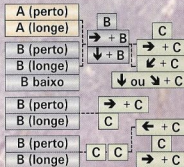
KIM KAPH WAN



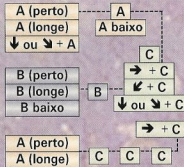
BILLY KANE



R. YAMAZAKI



GEESE HOWARD



TODAS AS MANHAS DE ROGER E KAZUYA

Agora você vai poder detonar com Roger (Alex) e Kazuya (e suas transformações). Veja no box de dicas como fazê-lo. Af, é só ver os golpes e sair distribuindo porrada!!!

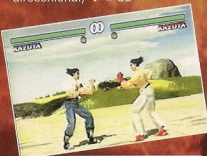
ANGEL/ DEVIL KAZUYA

- One Two Punch: SE, SD
- Rasen Fuujinkyaku: ↗ CD, CD
- Right Heel Down: → CD
- Raijinken: → (solte direcional) ↓ ↘ SE

TEKKEN 2



- Fuujinken: → (solte direcional) ↓ ↘ SD
- Hasaishuu: ↗ CD, CE
- Kuuzankyaku: → → → CE
- Senkourekken: SE, SE, SD
- Heel Down: ficando em pé, CD, CD
- Kikoku Renken: SE, SD, SD
- Left Heel Down: → → CE
- Double Upper: ↘ SE, SD
- Super Cabeçada: de perto, → → SESD
- Naraku Barai: → (solte direcional) ↓ ↘ CD
- *Inferno: SESD
- *Devil Blaster: CEC D
- 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
- OBS:** setas em contorno amarelo devem ser dados em toques. SD é soco direito, SE, soco esquerdo, CD e CE são os chutes, direito e esquerdo, respectivamente.



Detone com Kazuya

Para jogar com Kazuya, acabe com os 10 lutadores 'normais'. Ai, termine com um sub-chefe e Kazuya estará disponível. Acabando o jogo com esse cara, aí sim, Devil Kazuya e a Angel vão dar o ar da graça. Roger e Alex? Entre no arcade mode e vá à 3ª luta. Vença-o com uma sobra mínima de energia para o animal pintar próxima luta. Vença-o e ganhe mais um lutador.



Devil Kazuya e Angel possuem os mesmos golpes. Para acionar Angel, coloque o cursor no Devil e aperte chute



OS MELHORES COMBOS DE STREET ZERO 2

Power Game traz os melhores combos usando o Original Combo. Para fazê-los, você deve encher a energia de Super Combo e apertar, ao mesmo tempo, 1 botão de soco e 2 de chute (ou vice-versa). Quando a tela escurecer, meta os combos desta matéria. Coitados dos seus adversários...

DHALSIM

Combo 1: soco forte (1 ou 2 vezes), Yoga Flame x 2, Yoga Blast x 3

RYU

Combo 1: soco forte (1 ou 2 vezes), Hadouken forte (7 ou 8 vezes), Shouryuken forte

Combo 2: soco forte x 1 ou 2, Hadouken forte x 3 ou 4, Shouryuken forte e Tatsumaki

ROLENTO

Combo 1: Sliding forte, (voadora alta e forte x 2 a 4) x 2 ou 3

SAKURA

Combo 1: (soco médio x 1 ou 2, Shououken forte) x 2, Shououken forte

ZANGIEF

Combo 1: soco médio x 14, Screw Pile Driver forte

KEN

Combo 1: rasteira forte, Tatsumaki forte, Shouryuken fraco x 3

GEN

Combo 1: rasteira forte, (Gekirou forte, chute forte em pé) x 5 ou 6

SAGAT

Combo 1: soco médio x 1 ou 2, Tiger Blow (Tiger Crash) fraco x 3, Tiger Blow forte

SODOM

Combo 1: (soco médio x 1 ou 2, Jogoku scrape médio) x 4, Daikyou Burning

Combo 2: Jigoku Scrape x 4, provocação

BISON

Combo 1: (soco forte x 1 ou 2, Double Knee Press) x 3

Combo 2: (soco forte, Psycho Ball forte) x 6 ou 7

GUY

Combo 1: soco médio, Houzanto forte x 3, Bushin Sempuukyaku forte

CHARLIE

Combo 1: (soco forte agachado, Summersalt Shell fraco) x 2, soco forte agachado, Summersalt Shell forte

BIRDIE

Combo 1: soco médio x 13, Bandit Chain

ADON

Combo 1: soco forte x 1 ou 2, Jaguar Kick fraco x 4 ou 5, Rising Jaguar fraco e um forte

GOUKI

Combo 1: rasteira forte, Goushouryuken fraco x 3, Goshouryuken forte

ROSE

Combo 1: chute forte x 2 ou 3, Soul Spiral fraco x 4, Soul Spark fraco, Spul Throw forte

DAN

Combo 1: rasteira forte, Dankuukyaku forte, Kouryuken fraco, Kouryuken forte

CHUN LI

Combo 1: rasteira forte, Hyakuratsu Kick forte x 48 (no canto)

Combo 2: rasteira forte, Hyakuratsu Kick forte x 30, provocação (no canto)



**PERIGO. MAIS
UMA GANGUE
ATACA A
CIDADE DE
HAGGAR E CIA.**

Final Fight 3

Metro City está sob perigo outra vez. Agora é a gangue Skull Cross que está atacando a cidade do prefeito Hagggar. Lucia, Guy e Dean estão nessa com Hagggar para proteger Metro City. Alguns inimigos de Final Fight I, como Andore, da gangue Mad Gear, dão uma força para a galera dos Skull Cross, pois estão com Hagggar atravessado na garganta.



DICA: com Hagggar dê ↓↘→ + Y para sair detonando os caras da Skull Cross com o golpe acima



Dean



Guy



O primeiro chefe é bem fácil, é só agarrar e jogar. Fique longe de sua sombra para ele não esmagá-lo



DICA: não fique frente a frente com esses caras, quando eles correm não dá para acertá-los



Haggar



Lucia

SUPERGOLPES: acabe com vários carinhas até a barra de energia embaixo da tela indicar a palavra SUPER. Aí é só digitar os comandos abaixo. Seja rápido para não perdê-los



Scrap Dunk: agarre e ↓↑ + Y



Hard Hit Knee: ↓↓↘ + Y



1,000 Fist Barrage: agarre e →↘↓ + Y



Final Hammer: agarre e →↘↓ + Y

Final Fight 3



DICA: aqui, jogue o inimigo nesta porta para criar uma passagem secreta



DICA: este é 2º mestre. Quando ele estiver caído não fique por perto, pois ele levanta e atropela tudo que vê pela frente



DICA: se quiser que a CPU controle o 2º player para você, escolha o modo 2 player auto



DICA: este é o quarto chefe. Só fique longe quando ele pular ou quando pegar sua âncora. De resto, faça como nos chefões anteriores: agarre-o e mande-o para o chão



DICA: nesta fase bônus derrube o motorista do trator a tempo de ganhar os pontos



DICA: na quinta fase, exatamente neste ponto, jogue um inimigo nesta porta e crie outra passagem secreta



A ganque Skull Cross não vai dar moleza



DICA: chefe da fase 5. Desvie de seus pulos e desça o cacete e pule para o próximo estágio



DICA: nesta parte da fase 6 mais uma passagem secreta



DICA: nesta fase bônus vá correndo, pois o tempo é curto para destruir o computador



DICA: chefe da 6ª fase, o negócio é tentar acertá-lo depois que ele der suas giradinhas

SATURN/P.STATION/SNES

ROCKMAN X3

ROCKMAN VAI ATRÁS DO DOUTOR QUE VIROU BANDIDO

Rockman (conhecido como Megaman nos Estados Unidos) e seu amigo Zero são caçadores de robôs ilegais. Na terceira versão da série X, os dois tem de enfrentar Dr. Doppler, que depois de acabar com os crimes na cidade resolveu virar bandido. Pode apostar que tem dedo do seu arqui-inimigo Sigma aí!

EXPLOSE HORNECK

ARMA: Bug Hole

FROZEN BUFFALIO

ARMA: Parasitic Bomb

ACID SEAFORCE

ARMA: Frost Shield

GRAVITY BEETBOOD

ARMA: Ray Splasher

SCISSORS SHRIMPER

ARMA: Triad Thunder

SCREW MASAIDER

ARMA: Acid Rush

SHINING TIGERO

ARMA: Normal

ELECTRO NAMAZUROS

ARMA: Tornado Fang

O TIRO CERTO



FASE 1: SHINING TIGERO



DICA: não dê bobeira, use a plataforma para pegar o tanque



BOSS: tenha muito cuidado com as garras do chefão. Para detoná-lo é só usar e abusar dos tiros simples



DICA: aproveite a descida para pegar impulso e pular. Todo esse esforço vale uma vida

FASE 2: GRAVITY BEETBOOD



DICA: no início da fase você tem motivo para comemorar. Olha aí uma vida dando sopa



DICA: serviço de pedreiro. Use a broca para perfurar a parede e pegar o ARM-P



DICA: quando precisar alcançar lugares altos, use a bota. Pegue o Change - F



BOSS: espere o chefe vir em sua direção e acerte-o com a Splasher. Proteja-se na parede

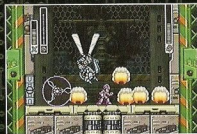
FASE 3: EXPLOSE HORNECK



DICA: destrua os caixotes no armazém e encontre o primeiro robô

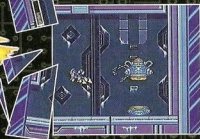


DICA: agora que você encontrou o robô, use-o para pegar essa vida



BOSS: use a Bug Hole para roubar a energia do chefe e matar as abelhas

FASE 4: FROZEN BUFFALIO



DICA: aqui você encontra uma botã que vai ajudá-lo a alcançar lugares altos





DICA: com suas botas novas alcance essa plataforma e pegue o tank



DICA: use o robô para quebrar o gelo. Assim você pode pegar a vida extra

PERIGOS FATAIS



Após a terceira fase, dois inimigos começam a pentelhar. Com este, fique atento às rajadas de fogo



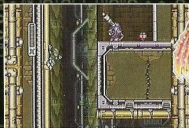
Nesse 2º, apoie-se na parede para se proteger e use a Ray Splasher



BOSS: use a Parasitic Bomb para matar Frozen Buffalo. Esse mestre não é difícil, apenas tome o cuidado de não ser atingido por seus raios poderosos

ROBOMAN X3

FASE 5: ACID SEAFORCE



DICA: não entre à direita, suba para pegar a vida



DICA: use o gelo como escada para pegar o segundo robô



BOSS: quando o chefe pular passe por baixo dele e use a Acid Seaforce



FASE 6: SCREW MASAIDER



DICA: olho vivo, tem um tank bem escondidinho no canto da tela. Não deixe de pegá-lo



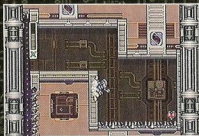
DICA: para derrubar a pedra use a Triad Thunder carregada. Aproveite e pegue a vida



DICA: use o Triad Thunder também na outra pedra. Assim, você ganha esse mapa



FASE 7: EL. MASAZUROS



DICA: aqui você tem de dar uma de Homem-Aranha. Use a parede para pegar a vida



BOSS: cuidado com a sequência de tiros. Detone com a Acid Rush



DICA: com o robô, desça pelo lado direito da tela. Você encontra mais um tank



DICA: aqui você vai encontrar mais uma parte do corpo, o escudo

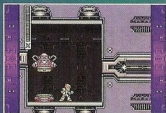


BOSS: use a parede para se proteger dos pulos do chefe. Para acabar com o cara use a Tornado Fang

ARMADURA DOURADA



Não pegue itens com "???" para ganhar a armadura. Desça pela esquerda...



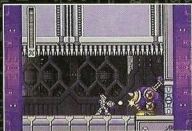
...e pegue a armadura. Se você usar continue, vai precisar fazer isso de novo

FASE 8: SCISSORS SHRIMPER

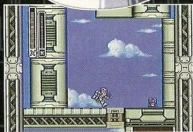


DICA: use o robô e detone essa parede rachada. Pegue a vida

FASE 9: O CASTELO



DICA: aqui você tem de ser rápido. Destrua o inimigo antes que ele esmague você com seus espinhos



DICA: derrube o bloco de concreto e pegue o robô. Use a Triad Thunder carregada



DICA: seja rápido aqui também. Coloque a sua poderosa botinha especial para alcançar lugares altos. Assim você se livra facilmente dos espinhos inimigos



BOSS: tenha cuidado com as garras desse chefe. Para matá-lo, use a Triad Thunder



ROBOMAN X3



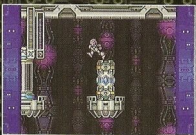
DICA: nos abismos use esse robô para passar com facilidade



DICA: fique esperto! Atire nas plataformas. Assim você as destrói e pode usá-las como escada



BOSS: preste bastante atenção!
Quando o chefe usar os braços para atacar proteja-se na parede. Detone sua cabeça com a arma normal carregada



DICA: aqui você vai enfrentar todos os inimigos novamente. Atire no pilar para pegar itens



BOSS: use a arma normal carregada para matá-lo. Assim que conseguir, suba para escapar da larva

BOSS: detone esse chefe usando tiro normal. Não atire enquanto ele estiver verde!



BOSS: decore a sequência de tiros e acerte a cabeça dele com a Spinning Blade

FIM DA LINHA



TOQUE DE BOLA DE PRIMEIRA

Se você se liga em futiba bem jogado, com gols bonitos, Fighting Eleven II, vai valorizar a sua bola. Segunda versão de Perfect Eleven, vem com 36 seleções de todo o mundo e dá para até 4 jogadores simultâneos. Essa é a versão japonesa, na americana (International Super Star Soccer Deluxe) não dá pra editar os times.



FIGHTING ELEVEN II



DICA: distribua a maior parte das características do goleiro, entre os jogadores, volte ao goleiro e aperte B. Todo o time ficará turbinado

COMANDOS

- A - Chute alto/Carrinho
- B - Toca a bola/Rouba a bola
- B Parado - Levanta a bola
- Y - Corrida
- Y Rapidamente - Drible
- L ou R - Muda o jogador
- X - Chute baixo/Cabeçada
- X + A - Empurrão
- Y + B - Tabela
- Y + A - Levanta a bola com o calcanhar

GOLS DE MESTRE



DICA: chute deste ponto para pegar o goleiro no contra-pé e marcar um golaço.



DICA: com sua habilidade passe fácil pela zaga, drible o goleiro e mande para as redes



DICA: vá até a linha de fundo e cruze para o matador na área, é bola na rede



FIGHTING ELEVEN II



DICA: apertando o botão Y rapidamente você dá um drible fácil, bom de usar na área do adversário



DICA: nas disputas por pênaltis, o botão A chuta no alto e o B chuta rasteiro. O mesmo vale para o goleiro



DICA: no modo training você poderá aperfeiçoar a defesa, o ataque, os chutes e lançamentos



DICA: na versão japonesa do jogo, você poderá montar a sua própria equipe, com nomes e características

FUTEBOL

**POWER
GAME
ESPECIAL**

R\$ 2,50

OLÍMPICO



 **ATLANTA 96**

EM BUSCA DO OURO!



PERFIL
QUEM É QUEM
NA SELEÇÃO
DE ZAGALLO

HISTÓRIA
O FUTEBOL
NOS JOGOS
OLÍMPICOS

E MAIS:
OS MELHORES
VIDEOGAMES
EM CAMPO

GRÁTIS: SUPERTABELA
PARA ACOMPANHAR OS JOGOS

**NÃO PERCA!!
12 DE JULHO NAS
BANCAS**

POWER TV



GUERRA NO MUNDO CELESTIAL

Conheça a história de Shurato, o novo herói que está virando mania nacional

Shurato Hidaka e Gae Kuraki eram estudantes colegiais e levavam uma vida completamente normal. Até que, certo dia, os dois foram levados para o mundo Celestial. Shurato transformou-se no rei Shura e



Gae no rei Yasha, guardiães das forças divinas de Dehva. Tudo estava calmo no mundo Celestial quando, de repente, Indra, o comandante supremo de todas as forças de Dehva, começou uma rebelião. Indra transformou Vishnu, a deusa da Harmonia, em pedra e pôs a culpa em Shurato. Agora Shurato é perseguido por ter traído Vishnu. Até mesmo Gae, seu melhor

amigo, tenta matá-lo. Shurato resolve, então, reunir alguns guardiães e invadir o Palácio Celestial para derrotar Indra, salvar Vishnu e, de quebra, limpar seu nome. Após várias lutas, eles chegam até o palácio, derrotam Indra e

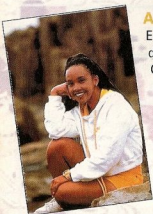


Vishnu volta à vida. Mas a guerra não terminou. O povo divino de Asra, sob o comando de Shiva, a deusa da destruição, volta depois de 10 mil anos de paz. Para destruí-la Shurato deve encontrar a armadura de Brahma, o deus criador, que está no topo de uma montanha. Só assim Shurato terá força suficiente para enfrentar Shiva e livrar o mundo Celestial do mal. Esse é o enredo que está fazendo a galera esquecer os Cavaleiros do Zodíaco.

TV Manchete, segunda a sexta-feira, às 19h

OS RANGERS VERMELHO E AMARELO

Na segunda matéria com os heróis da série da TV Globo, conheça Aisha e Rocky



Aisha

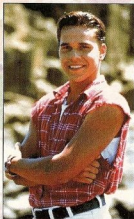
Entrou no lugar de Trini e trocou o mais rápido dos robôs Zord, o Tigre Dente de Sabre, pelo Griffin Thunder Zord, cuja especialidade é lançar bolas de fogo. Os dois robôs, apesar de diferentes, servem para formar a perna e o pé direito do Mega Zord. A Ranger Amarela é vivida pela atriz Karan Jackson que, antes de se tornar uma Power Ranger, era cantora do grupo Krush. Sabendo isso você já pode imaginar qual é o hobby de Aisha, não?

Rocky

Tornou-se o Ranger Vermelho quando Jason foi para Genebra, na Suíça, representando a Alameda dos Anjos e a América na Conferência Mundial pela Paz. Rocky foi escolhido porque, como Aisha e Adam, já conhecia a identidade dos Power Rangers.

Como o 2º no comando do grupo, Rocky assumiu o controle do Dragão Thunder Zord.

Enquanto não está combatendo Lord Zed, Rocky ensina artes marciais para crianças.



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

O MUTANTE JUSTICEIRO DO ESPORTE

Um campeonato com apenas um time honesto...

Liga de Mutantes foi inspirado nos jogos da Electronic Arts para SNes e Mega Drive, **Mutant League Football** e **Mutant League Hockey**. A história começa quando um terremoto acontece num



daqueles dias de estádio lotado. O que ninguém sabia é que embaixo do estádio existia um depósito de lixo tóxico. Todas as pessoas que estavam vendo o jogo e também os jogadores sofrem uma mutação e o único cara que preservava a honestidade no torneio desaparece. Mas seu filho, Bones Justice, resolve lutar contra a sujeira nos esportes. Então, Bones começa a jogar de graça no time Monstros de Midway, o único da liga que não se deixou corromper. Para ganhar a briga, os Monstros



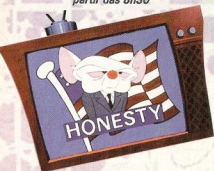
precisa conseguir grana e vencer a competição. É claro que isso não vai ser fácil, afinal o negócio dos caras é jogar sujo pra caramba...

SBT, sábado às 10h

OS IRMÃOS DO BARULHO

Os irmãos Yakko, Wakko e Dot Warner, a irmã Warner, foram criados em 1930 por um desenhista desconhecido. Quando perceberam que os Warner eram uma encrenca, os executivos do estúdio trancaram os caras na caixa d'água. Por 50 anos eles foram o segredo número um do estúdio. Mas eles escaparam... e estão infernizando a vida de todos no estúdio.

TV Globo, na TV Colosso a partir das 8h30



Animaniacs em vídeo

Quem não aguenta esperar um dia inteiro para ver Animaniacs já pode alugar uma das seis fitas disponíveis e se divertir com os irmãos Warner



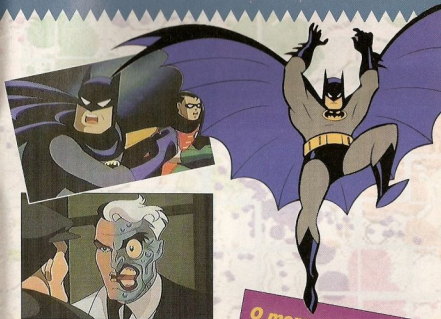
Wakko, Yakko e Dot detonam a paciência de todos no estúdio



SÓ PARA ELES

Pinky e Cérebro, resolveram começar uma carreira solo. Não, eles não querem virar super stars, o objetivo ainda é o mesmo: conquistar o mundo. Eles vão continuar tentando, é claro, em um desenho só deles!

TV Globo, sem previsão de estréia



DUPLA DINÂMICA DETONA NO SBT **Gotham City ferve nas manhãs de sábado**

Em 1992 o universo de Batman mudou para sempre. Os caras da Warner usaram novas técnicas de animação, começando pelos cenários escuros que acabaram mudando a imagem do homem morcego. Os criadores da série usaram todos os personagens populares e criaram outros novos. O resultado das alterações você vê em *Batman - The Animated*

O morcego em vídeo

Existem três fitas da série: *O Duas Caras*, *A Máscara do Fantasma* e uma série em dois volumes com os episódios *A gata e suas garras*, *Asa de Couro* e *Coração de Gelo*.

Series, uma série com muito mais mistério e ação. Batman e Robin, que está de roupa nova, vão ter de suar muito mesmo para proteger Gotham City. O menino prodígio vai ter de amassar a fantasia!!

**SBT, sábado às
10h30**

SUPERESTÁTUAS

Baseado no jogo de videogame, o desenho Gargoyles



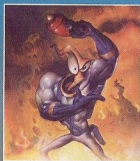
está fazendo o maior sucesso nas telas de TV dos Estados Unidos. Sabe as estátuas nos parapeitos dos castelos? Quando o sol se põe elas ganham vida e

viram os Gargoyles. Até 994 a.C. isso era normal. Mas, por azar, todos os Gargoyles foram destruídos. Todos não!



Sobram 6

Gargoyles, que só viveriam se o castelo conseguisse alcançar as nuvens. Por sorte um milionário maluco quis desmontar o castelo e montá-lo nas montanhas. Agora, toda vez que o sol se põe, eles voltam à vida. Só que os humanos não estão acostumados. É confusão certa!



JIM É SUCESSO NOS EUA

Certo dia um cientista maluco inventou uma poção para dar superpoderes à rainha má de um planeta distante. Acontece que essa poção escapou da mão do mensageiro e caiu na Terra, em cima de uma pobre minhoca!

Agora Jim tem de proteger o universo, destruir a rainha e conquistar a Princesa What's Her Name.





DISNEY PREPARA DESENHO DO CORCUNDA DE NOTRE DAME

A atriz Demi Moore faz a voz da mocinha no filme

Atenção moçada! A Disney está terminando de preparar o seu mais novo filme: O Corcunda de Notre Dame. O desenho é uma adaptação do livro de Victor Hugo, escritor francês do século XIX. A história rola em torno de Quasimodo, o tal do corcunda. Quando nasceu, Quasimodo foi aprisionado na torre do sino de Notre Dame. Sua única companhia são os Gargoyles (de novo?), estátuas de pedra que, apesar de mortas, ganham vida na presença do corcunda. Quasimodo sonha



com a liberdade e, claro que tem mulher no meio, com a cigana Esmeralda. A mocinha, que ganhou a voz de Demi Moore (do filme *Ghost*), costumava dançar nas ruas para ganhar um troco, mas o juiz Claude Frollo resolveu acabar com os ciganos e



Esmeralda corre perigo. A única saída para ela é aceitar a ajuda de Quasimodo e se esconder na torre do sino até que Phoebus, um dos guardas de Notre Dame, consiga dar um jeito no juiz. A estréia ainda não foi confirmada.





SUPER GAMEPOWER

NA EDIÇÃO DE JULHO:

- RESIDENT EVIL DETONADO (1ª parte)
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
- NINTENDO 64 VEM AÍ
- THOR, RPG NO SATURN

VOCÊ VAI FICAR
BABANDO...



Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

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

REDAÇÃO

Editor Chefe: Rubem Barros **Editor Assistente:** Akira Suzuki **Editor de Arte:** Renato A. Yokabe
Diagramação: Fabio Pedersen Pancheri **Assistentes Editoriais:** Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel P. Dautel
Redatora: Ana Luísa Pensirenas **Consultores:** Ricardo Pensirenas, Maurício Pancheri (jogos),
Maximilian 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. Tognin, Dennis D. F. Arruda, Sílvia Janaudis, Fábio Fonseca, Ricardo Vieira,
Supervisor de Produção: Pedro Coxíado **Assistente de Produção:** Jaime de Lima, Claudia Raque

MARKETING

Gerente de Produto: Francesca Civita **Assistente de Marketing:** Camila S. B. Bassanezi
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi **Criação:** Chica Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Assinaturas: Vicente Argentino **Circulação Assinaturas:** Fernanda Danilevicz
Circulação Bancas: Alberto Villanueva

PUBLICIDADE

Gerente: Rinaldo Andrade **Assistente:** Adriana Borella **Contatos:** Ana Henriette, Fernando Portino

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.



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

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornalero 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 Noema Pieruccini Giannotti, 327

Barra Funda - CEP 01137-010

Tel.: (011) 826-0022

Fax: (011) 826-1590

São Paulo - SP

Novidades PROGAMES



Além de encontrar tudo para video games, agora na Progames você também encontra linha completa de cards colecionáveis, card games e softwares Brasoft. Ligue para nossa central e consulte qual a loja Progames mais próxima de você.



Novo TELEFONE:
(011)3641-0444

MAGIC The Gathering



MULTIMÍDIA

