

APENAS  
R\$ 1,75!

# POWER GAME

DICAS, GOLPES E SUPER-HEROIS NA TV

Nº 4



ISSN 1413-392X



9 771413 392006

8923

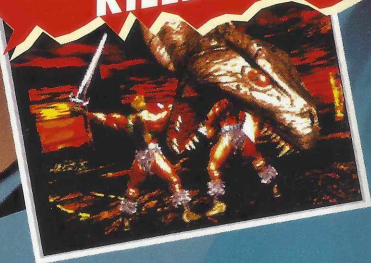
★ **SUPERDICAS:**  
FIFA 96, MK 3  
E DONKEY 2

★ **PORRADA**  
PRA VALER EM  
NINJA MASTER

★ **O NOVO**  
DESENHO DE  
SPIELBERG!!

**TODOS OS GOLPES DE**  
**DRAGON**  
**BALL Z**

**OS COMBOS DE**  
**KILLER 2**



**Chegou Chocante.  
Dá mais frio na barriga  
do que nota vermelha.**



**GRÁTIS**  
no nº 1, a coleção  
de motocicletas.

**2** Revistas + **2** Vídeos  
RS <sup>50</sup>  
POR **19** PAUS.

**Uma coleção chocante em dose tripla:  
Fitas de vídeo + Revistas + Cards.**

**Chocante é a coleção radical que traz as máquinas mais animais em dose tripla para você. Fitas de vídeo com as incríveis picapes-monstro, motos, aviões, naves espaciais e muito mais, arrepiando em ação. Revistas ilustradas com os segredos de como funcionam as supermáquinas. Cards cheios de supercuriosidades para você se divertir e colecionar. Entre em ação com Chocante. Uma coleção da hora para você detonar na sua casa.**

A cada 15 dias nas bancas.

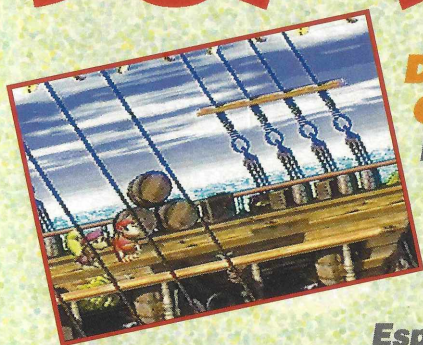
Pré-pago de Distribuição - GSP, OVAL SP, P.M., M.C., P.R., S.C.



Serviço de Atendimento ao Consumidor  
Video Print: (011) 861-0870.



# SUMÁRIO



## **DONKEY KONG COUNTRY 2**

*Dicas pra macaco nenhum  
botar defeito na pág. 14*

## **MK 3**

*Espera o Ultimate  
jogando a versão antiga  
para Mega (pág. 20)*



## **POWER GAMES**

**Toy Story 16**

**Power Piggs 18**

**Marsupilami 22**

**Smurfs 24**

**Fifa 96 26**

**Killer 2 28**

**Ninja Masters 38**

## **DRAGON BALL Z**

*Todos os golpes  
de Hyper Dimension  
na pág. 6*



## **POWER TV**

Homem-Aranha	42
Power Rangers	44
Freakazoid!	45
Kamen Rider RX	47
Superman	48

# POWER CARTAS

## **FÃ MORTAL**

Powermaníacos, é verdade que Mortal Kombat 4 vai ser lançado no final do ano? Vai ser uma loucura, com muitos lutadores além dos secretos como Ermac, Classic Sub-Zero e outros? Vai ser pura ação...

*Flávio Augusto  
Cascavel, PR*

*Flavião, o negócio é o seguinte: ainda não se sabe ao certo quais serão os lutadores de MK 4. Mas podemos dizer que o jogo vai mudar radical de estilo, entrando na era dos polígonos, tipo Virtua Fighter. Vai ser pura ação...*

## **PRIMEIRA VEZ**

Olá, meu nome é Hélder, tenho 10 anos e é a primeira vez que escrevo para uma revista. Eu queria saber quem é que responde as cartas dos leitores e quem faz a dublagem do desenho Street Fighter Game. Também queria que vocês criassem um espaço para o desenho do leitor. Um

grande abraço.  
*Hélder Melo  
Sta. Quitéria, CE*

*Grande Hélder, é a maior satisfação para nós receber a primeira carta que você manda para uma revista. Quem responde as*

## **VIVA OS 16 BITS!**

Quem já andava meio cheio desse negócio de console de última geração prá cá e prá lá, tem um prato cheio este mês com Dragon Ball Z Hyper Dimension, para SNes. Power Game publica todos os golpes desse jogo. O SNes também fica por cima com as dicas de Donkey Kong Country 2, Toy Story e Power Piggs. O Mega não fica muito atrás: você tem dicas de Mortal Kombat 3, Marsupilami, Smurfs e Fifa 96. Killer Instinct 2 (arcade) detona com dicas e golpes quentíssimos. É isso.

*Quem ser  
que faz...*

*cartas dos leitores são os editores. Quanto à dublagem de Street, você deve entrar em contato com o SBT. Vamos estudar a sua sugestão do espaço para o desenho do leitor. Valeu!*

### **MACACO NA PARADA**

*Espero que a próxima edição de Power Game tenha dicas sobre o Donkey Kong Country 2. Sou amarradão nessa fita.*

*Anderson Schneider,  
Florianópolis, SC*

*Taí Anderson, atendemos seu pedido de bate-pronto, você pode curtir as dicas de Donkey Kong nesta edição.*

### **ATRASOS**

*Estou escrevendo para dizer que achei a revista uma gracinha. Gostei do visual e do formato. Só que chega muito atrasada por aqui. Porque o Nintendo 64 está demorando tanto para ser lançado?*

*Ueliton Rafino  
Cosmópolis, SP*

*Uau, onde fica Cosmópolis, é alguma cidade criada pelo tio*

**ESCREVA PRA  
GENTE!!**

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

*Patinhas?  
Brincadeira, Ueliton. Power Game é lançada normalmente no meio do mês, talvez por isso você ache que ela está chegando aí com atraso. O Nintendo já foi lançado no Japão com alguns jogos detonantes como Super Mario 64 e Pilotwings 64, que você poderá ver na irmã SuperGamePower de agosto. Nos EUA, pinta no final de setembro.*

### **PORTÁTEIS**

*Adorei a Power Game e queria que falassem mais dos portáteis, como Game Boy e Game Gear.*

*Guilherme dos Santos  
Garanhuns, PE*

*Guilherme, o problema com os portáteis é a oferta de jogos. Mas escreva pedindo os que você quer ver na PG. Abraços aí para os conterrâneos do Lula*

**SNES**  
▶▶▶▶

## **A GALERA DE GOKU VAI À LUTA EM TRÊS ERAS CONTRA INIMIGOS DE ARREPIAR**

Dragon Ball Z Hyper Dimension conta a história de Goku e seus amigos lutando contra seus piores inimigos. O jogo apresenta três eras representadas pelos inimigos mais poderosos. A primeira delas é a era



# **DRAGON BALL Z**

**HYPHER DIMENSION**

Freeza. O cara é o responsável pela destruição do planeta Bedita, onde morava o povo de Goku e Bedita, últimos representantes da raça Saiya. Só para variar, Freeza quer dominar o mundo. Depois da era Freeza vem a era Cell. Cell é um andróide criado a partir de células de grandes lutadores,

como Goku e Freeza. Pedreira da boa. A última era é a era Boo. Esse inimigo foi criado pelo feiticeiro Bibidy. O cara é absolutamente indestrutível e só Bibidy e seu filho podem neutralizá-lo. Acontece que os dois já morreram... Sua missão (quase impossível) é passar por essas três eras detonando todos!

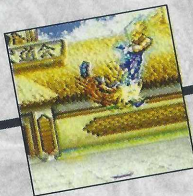
## RECUPERAR ENERGIA

Pressionando Y + B, o lutador começa a recuperar energia, mas fica vulnerável enquanto durar a ação. Alguns raios gastam energia, mas os danos no inimigo serão bem maiores.



## COMBOS

Dragon Ball Z - Hyper Dimension - tem um sistema de combo bem livre. Tem até combo aéreo. Veja alguns exemplos.

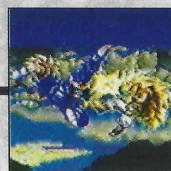


### COMBO DE GOKU:

voadora, soco ou chute, Y + B, Abise Geri, Kamehame Ha e um Double Kick. Seis acertos na boa

### COMBO DE BEDITTO:

soco ou chute, Y + B e Gyarric Meteo. Esse tira energia pra caramba



## JOGAR PARA OUTRO CENÁRIO

Dependendo do cenário, um lutador pode arremessar o outro para outra tela, para cima, para baixo ou para os lados.



Para jogar o cara para cima, o comando é: ↓↘→ + X. Se quiser jogá-lo para baixo: ↓↙← + X. Agora, para mandá-lo para o lado, faça: →↔← + X. Mande-o para onde você é melhor

# DRAGON BALL Z

HYPER DIMENSION

## BATALHA AÉREA

Quando se passa para os cenários aéreos os controles mudam um pouco. O deslocamento se torna livre e o golpe pode ser direcionado para cima ou para baixo, conforme sua vontade.



## GOLPES 3D

São movimentos que consistem de desvio e ataque. Muito bons para desviar de projéteis. Para facilitar, pressione L + R + Y ou B, dependendo do lutador.



## CANCELAR DEFESA

Acionando um golpe especial durante a defesa, a mesma é cancelada, imediatamente iniciando o referido golpe.



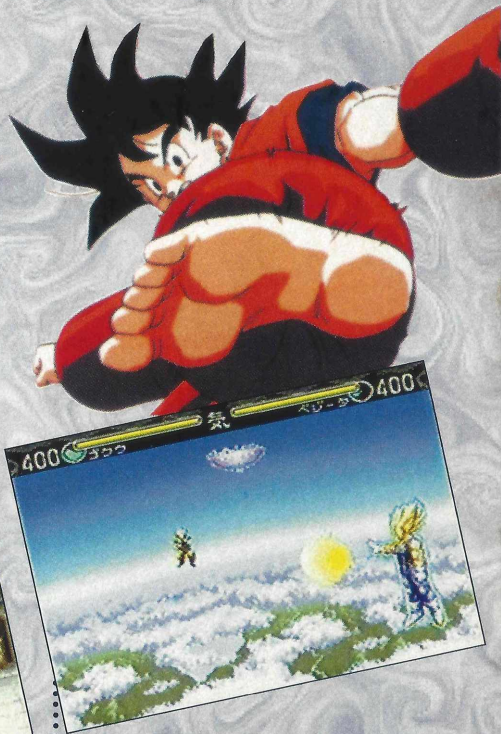
## STORY MODE

Terminando sem usar continues, você luta contra mais três oponentes. Vencendo-os, o final muda um pouco: vem toda a galera.



## RUSH BATTLE

O rush battle é uma espécie de batalha de comandos, que acontece quando os golpes se encontram. No chão, vence quem apertar A ao terminar o demo. No céu, quem está no plano da frente ataca. Pressione A (raio triplo) ou B (super raio). O defensor usa Y (desvio) ou X (rebate). O desvio é um super raio e o rebate defende o raio triplo.



## METEOR ATTACKS

São os tradicionais golpes explosivos de **Dragon Ball Z**. Só podem ser acionados com a energia vermelha. Na lista de golpes está marcado com "R".



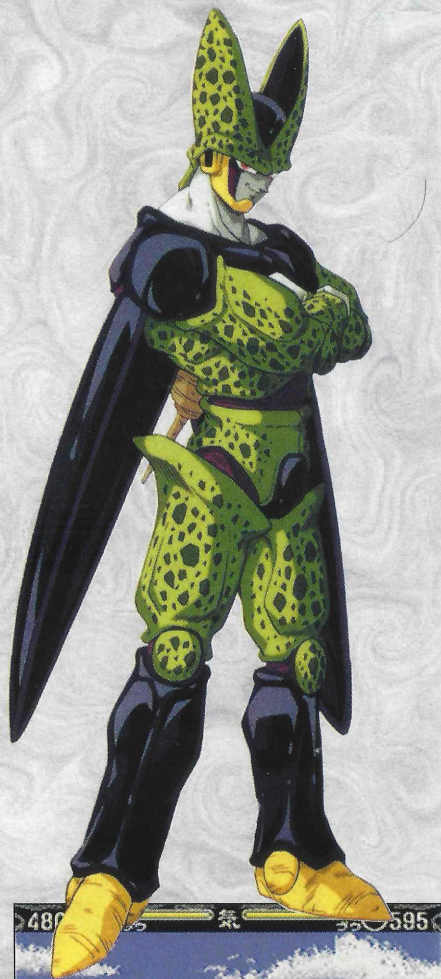
## SUPER RAIOS

Tipo de golpe que fica bem mais forte quando se mantém o botão A pressionado. Porém, quando você se utilizar dessa manha, o tempo de acionamento fica mais lento. Experimente e use de acordo com a situação.



# DRAGON BALL Z

HYPER DIMENSION



## BEDITA

**Super Dash:** ↓↘→ + B

(até 4 vezes)

**Dashing Bomb:** ←↙↓↘→ + Y

**Knee Attack:** →↓↘ + B

**Jumping Bomb:** ↙↗ + Y

**Bakuhatsu Ha:** ↓↑ + Y

**Ki Release:** no ar, ↓↙← + Y

**Driving Elbow:** L + R + Y

**Renzoku Energy Dan:** ↓↘→ + A

**Renzoku Energy Dan:** no ar,  
↓↙← + A

**Big Bang Attack:** ←↙↓↘→ + A

**Final Flash:** ↓↙←→ + A

**\*Gyarric Gun Fire:** ↑↓  
+ Y (perto)

## BOO

**Kouchuufuyuu:** no ar,  
→↘↓↙← + Y

**Rolling Tackle:** ←↙↓↘→ + Y

**Downward Ki Breath:** no ar,  
→↓ + B

**Foot Shoot:** ↓↙←  
+ Y ou B ou A

**Forward Ki Breath:** no ar,  
→↓ + Y

**Whip Attack:** ↓↘→ + Y

**Stretch Punch:** → + Y

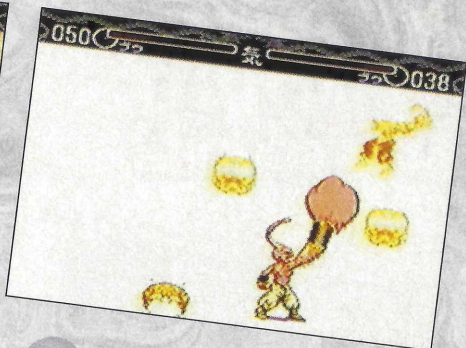
**Metamorph Boo Attack:**  
L + R + Y

**Kantsuu Energy Dan:**  
→←→ + A

**Boo Ban:** ←↙↓↘→ + A

**Power Ball:** ↓↙←→ + A

**\*Boo Smasher:**  
←→↓↑ + Y



## CELL

**Power Attack:** ←↙↓↘→ + Y

**Cell Jr. Attack:** →↔→ + B

**Cell Combo:** ↓↘→ + Y

**Levitation Slicer:** →↘↓↙← + Y

**Negative Arrow:** no ar, →↓ + Y

**Energy Release:** →↘↓↙← + B

**Giga Shoulder:** L + R + Y

**Katsuu Energy Dan:** →↔→ + A

**Kamehame Ha:** ←↙↓↘→ + A

**Cho Kamehame Ha:**

↓↙↔→ + A

**\*Giga Cell Combination:**

→↔→↔→ + Y

**\*Giga Burn:** ↓↙←↙↙↓↘→ + Y

## BEDITTO

**Heel Shoot:** → + B

**Vegetto Combo:** →↘↓↙← + B

**Dash Elbow:** ↓↘→ + Y

**Double Slash Down Kick:**

no ar, →↓ + B

**Juggling Kick:** ↙↗ + B

**Shooting Kick:** L + R + B

**Kakusan Energy Dan:** ↓↙← + A

**Big Bang Attack:** ←↙↓↘→ + A

**Kamehame Ha:** ↓↙↔→ + A

**\*Gyarric Meteo:**

↓↙←↙↓↘→ + Y

## GOTENKS

**Head Sliding:** ↘ + Y

**Omae nanka "The End":** acerte o Head Sliding, →↘↓↙← + Y

**Rolling Thunder Uppercut:**

←↙↓↘→ + Y

**Inoshishi Attack:** ↓↘→ + Y

**Diving Head Butt:** no ar, →↓ + Y

**Ultra Head Butt:** L + R + Y

**Renzoku Energy Dan:**

↓↘→ + A

**Renzoku Shine Shine Missile:**

↓↘→↓↘→ + A

**Katsuu Energy Dan:** no ar,

→↔→ + A

**Kikou Ha:** ←↙↓↘→ + A

**Super Ghost**

**Kamikaze**

**Attack:**

↓↙↔→

+ A

**\*Renzoku**

**Super**

**Donuts:**

→↔↙↓↘→

+ Y



# DRAGON BALL Z

## HYPERS DIMENSION



## MR. BOO

**Hip Press:** no ar, ↓ + B

**Planet Attack:** (c) ←→ + Y

**Hip Flip:** durante o Planet Attack, ↓↘→ + Y

**Power Salute:** (c) ↓↑ + Y

**Tornado Hip:** (c) ←→ + B

**Become Candy:** (c) ↓↑ + B

**Flying Bomber:** L + R + B

**Kakusan Energy Dan:**

↓↙← + A

**Boo Bomb:** ←↙↓↘→ + A

**Mightiness Bomber:**

↓↙←→ + A

\***Boo Buster:** ↓↘→ + Y + B

## SON GOHAN

**Knee Slasher:** (c) ←→ + B

**Zankuukyaku:** (c) ↓↑ + B

**Dash Uppercut:** → + Y

**Bakuretsu Punch:** (c) ←→ + Y

**Bukuukyaku:** no ar, →↓ + B

**Triangle Illusion:** L + R + B

**Renzoku Energy Dan:** ↓↘→ + A

**Masenkou:** ←↙↓↘→ + A

**Kamehame Ha:** ↓↙←→ + A

\***Bakuretsu Rush:**

→↘↓↙←→ + B

## FREEZA

**Kishin Ha:** →↓↘ + Y

**Evil Energy:** no ar, ↓↙← + B

**Freeza Cutter:** ↓↙← + Y

**Bomb Grip:** →↘↓↙←

+ Y (perto)

**Jyassenkou:** no ar, →↓ + B

**Double Leg Kick:** L + R + B

**Yuudou Kienzan:** →↓↘ + A

**Ground Fireball:** ←↙↘ + A

**Death Ball:** ←↙↓↘→ + A

**Jyubaku Ha:** ↓↙←→ + A

\***Freeza Rush:** ↓↙← + Y + B



## SON GOKU

**Jump Knee Lift:**

→↓↘ + B

**Gekiretsurenkyaku:**

←↙↓↘→ + B

**Double Kick:**

→ + B

**Dash Punch:**

↓↘→ + Y

**Shunkanidou:**

←↓↙ + Y ou B

**Abisegeri:**

↓↙← + B

**Slash Down Kick:**

no ar, →↓ + B

**Side Slash:** L + R + B

**Kantsuu Energy Dan:**

→←→ + A

**Kamehame Ha:**

←↙↓↘→ + A

**Cho Kamehame Ha:**

↓↙←→ + A

**\*Level 3 Meteo**

**Smash:** ←↙↓↘→↗ + Y

*Goku pode se juntar a Bedita e transformar-se em Beditto*



*Quase todos os inimigos controlados pelo computador podem ser vencidos com voadoras e joelhadas*

## PICCOLO

**Mystic Attack:** →↓↘

+ Y ou B

**Mystic Blow:** ←↙↓↘→ + Y

**Bukuukyaku:** no ar, →↓ + B

**Sonic Kick:** L + R + B

**Yuudoo Energy Dan:** →↓↘ + A

**Kaikou Ha:** ←↓↙ + A

**Gekiretsukoudan:**

←↙↓↘→ + A

**Makankousappo:** ↓↙←→ + A

**\*Cho Bakuretsu Ken:** →←↓↑

+ Y (perto)

SNES

## EM BUSCA DE DONKEY CONTRA OS KREMLINS

Krool, o comandante dos Kremlins, prendeu Donkey Kong no seu navio e você vai ter de resgatá-lo. Dessa vez você comanda Diddie Kong, parceiro de Donkey Kong na primeira versão. Com a ajuda de Dixie, uma linda macaquinha que usa seus cabelos loiros para enfrentar os inimigos, eles terão que, sob seu comando, trazer o amigo de volta. O lance do jogo é Swanky, um macaco divertido que faz perguntas no estilo talk-show para você tentar ganhar alguns itens e vidas. Alguns novos amigos, como Rattly, a cobra, e Squitter, a aranha, também aparecem durante o jogo.

# DONKEY KONG COUNTRY 2

## DIDDY'S KONG QUEST

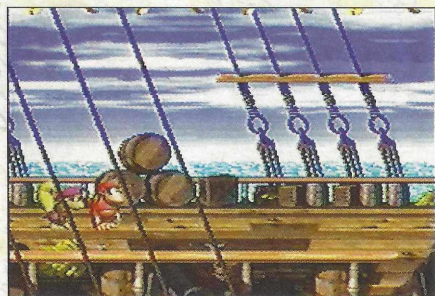


**DICA:** na tela de escolha de personagens ponha o direcional continuamente para baixo, o cheat mode e o music test aparecem



**DICA:** depois de achar o cheat mode e o music test, deixe o cursor no primeiro e aperte: Y, A, select, ↓, ←, A, ↓, e comece com 50 vidas

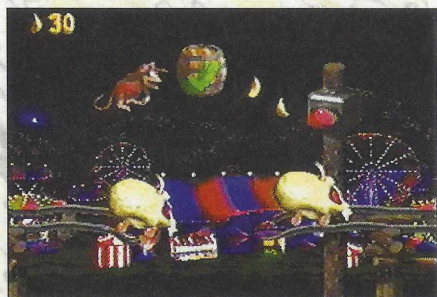




**DICA:** para jogar sem os barris DK vá ao cheat mode deixe o cursor sobre ele e aperte: B, A, →, →, A, ←, A, X. O jogo começa com os 2 personagens



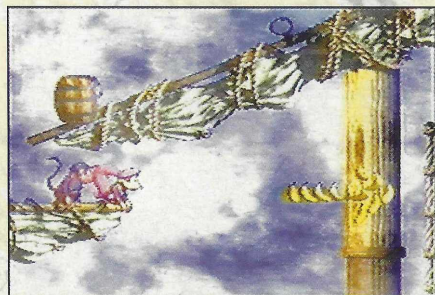
**DICA:** depois de pegar Rambi, encontre outra flecha de bananas. Segure o botão A e solte. Rambi achará uma passagem secreta



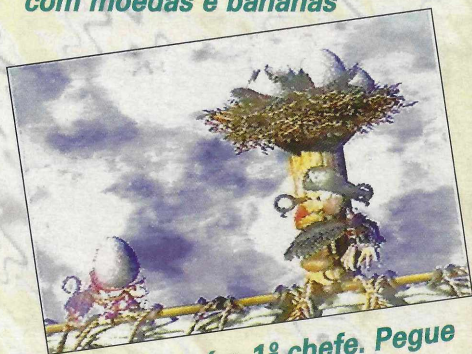
**DICA:** na fase Target Terror acerte os barris com sinais verdes para abrir as passagens



**DICA:** logo no início de Hornet Hole arremesse seu parceiro para o alto até ele alcançar o gancho. Suba e ache cavernas com moedas e bananas



**DICA:** no começo da fase Mainbrace Mayhem existe uma seta de bananas. Pule com Dixie e ache uma fase bônus



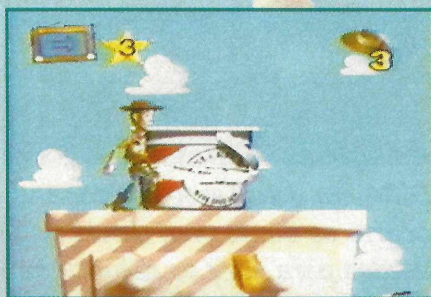
**DICA:** este é o 1º chefe. Pegue os ovos e devolva-os ao dono

## O COWBOY E O ASTRONAUTA AINDA NÃO SE ENTENDERAM...

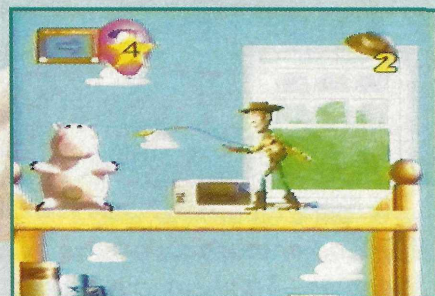
Toda vez que Andy faz aniversário seus brinquedos entram em pânico. Afinal, nenhum deles quer perder seu lugar ou deixar de ser o preferido do garoto. Por isso, quando o cowboy Woody vê o novo brinquedo, ele se desespera. Não é para menos: este ano Andy ganhou um super-herói do espaço, com laser, asa e nave. BuzzLightyear faz parte do comando estelar e nem suspeita que é um brinquedo. Tudo que ele quer é consertar sua nave para

continuar sua missão. Para Woody, Buzz não é mais que o brinquedo que veio tomar seu lugar. Usando sua habilidade com o chicote, Woody tem de mostrar para Andy que ainda é seu melhor brinquedo.

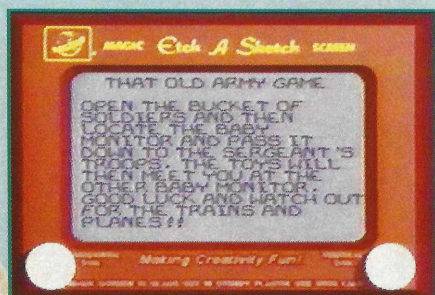
# TO STO



**DICA:** acerte o balde para libertar os soldados



**DICA:** pegue os dois rádios para completar esta missão



**DICA:** neste quadro está sua missão, preste atenção antes de iniciá-la

# BOY DRY

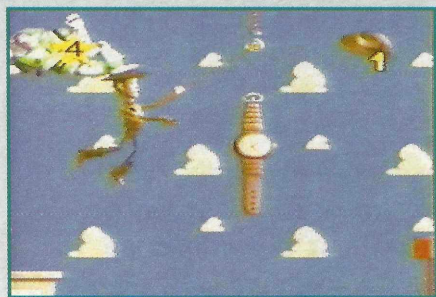
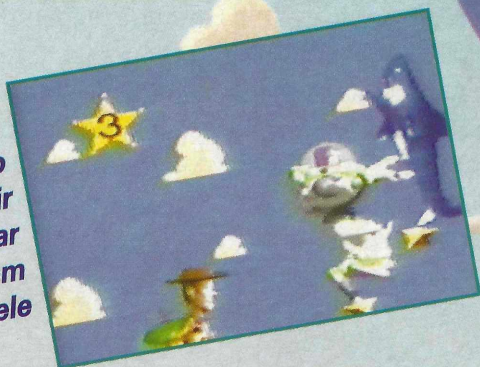
**DICA:** derrube os cubos para soltar os brinquedos



**DICA:** salte sobre este pino para inflar o balão e mandar o brinquedo de volta para ao seu lugar



Nesta missão você deve seguir Buzz e provar que é tão bom quanto ele



**DICA:** use o chicote para se pendurar nas argolas



**DICA:** chefe da primeira etapa do jogo, dê chicotadas nele

# Power Piggs

## OF THE DARK AGE

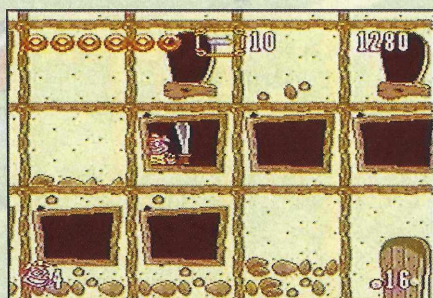
### QUEREM ACABAR COM A PAZ DE PORCOS GORDOS E FELIZES

Era uma vez, um lugar chamado Dark Age. No seu lado sombrio, havia um reino chamado Pigg que vivia em paz, cheio de porcos gordos e felizes. Estes porcos adoravam uma coisa: donuts. A loja mais famosa chamava "Dark Age Donuts" e era comandada por três amigos: os Power Piggs. Gilbert, o chefe e um grande inventor. Lotta, que cuidava do caixa e tinha um arco e flecha

para atirar donuts. E Bruno, o mais gordo, que experimentava os donuts. Só há uma coisa de que ele gostava mais do que donuts: uma boa briga. Certa manhã, Wizzard of Wolff, o vilão, juntou suas forças e invadiu a loja de Gilbert. Você precisa acabar com o cara para que a loja de Gilbert volte a funcionar como antes.



**DICA:** preste atenção nas bolinhas brancas no cenário, elas levam para o caminho correto



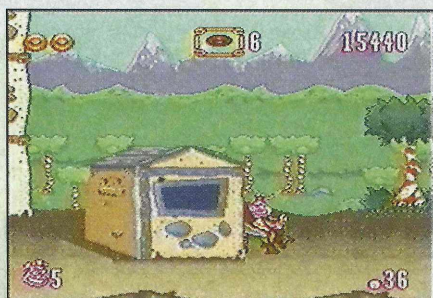
**DICA:** uma boa dica está nesta casa. Dentro dela pule para a esquerda e continue até encontrar uma vida. Sempre que morrer volte e a vida estará lá novamente



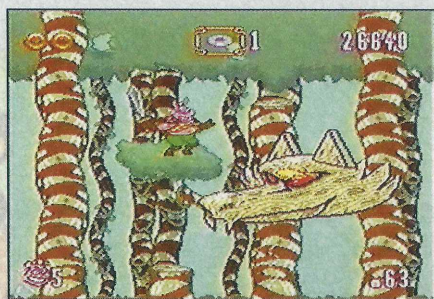
**DICA:** depois que cair no buraco, suba e ponha para direita e pegue energia dentro da caixa



**DICA:** esse é fácil. Acerte-o várias vezes até deixá-lo sem armadura, mate-o e avance



**DICA:** atrás desta casinha tem uma caixa bem escondida



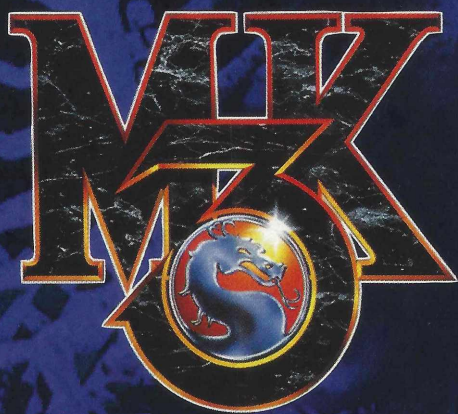
**DICA:** detonar o lobo vai ser barra, conte com a ajuda dos Donuts que estão na caixa e tente não cair dos arbustos, não é boa hora para flutuar



**-DICA:** o Donut mais escuro é tiro teleguiado



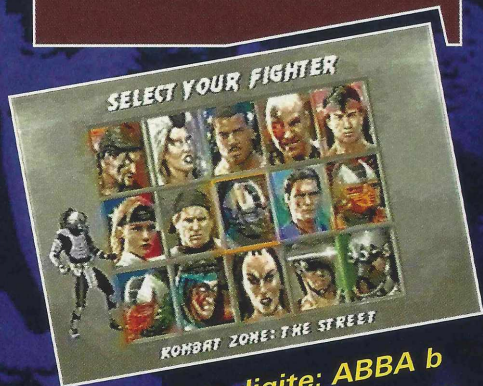
MEGA  
▶▶▶▶▶



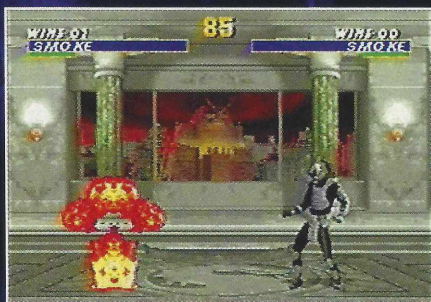
## SMOKE SALVA O MUNDO E FICA APRISIONADO

### SMOKE

Smoke era aliado de Sub-Zero. Os dois tentaram fugir do clã para não serem transformados em máquinas. Smoke levou a pior nessa história: foi capturado, transformado num cyborg e programado para matar seu amigo. Mas, antes que Sub-Zero caísse em suas mãos, ele descobriu que sua missão era destruir os invasores do Outworld. Ele derrota Kahn e salva o mundo, mas fica aprisionado no seu corpo artificial.

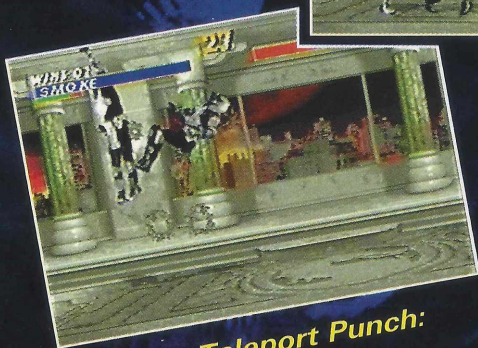
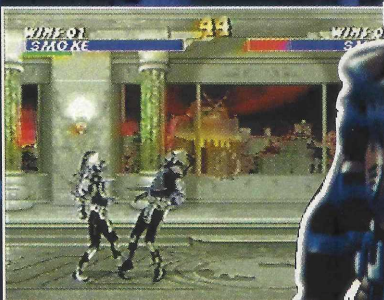


Nessa tela digite: **ABBA b**  
**ABBA bcc**, para jogar com  
Smoke



Para ficar invisível use:  
**chute, chute e corrida**

Use o Arpão  
para trazer o  
inimigo para  
perto e  
arrebentar com  
ele: ←, ←, soco  
baixo



Esse é o Teleport Punch:  
→, →, chute baixo

Smoke



1

Combo:  
voadora...



2

...teleporte  
punch...



3

... seguido de  
soco alto...



4

... mais soco  
alto ...



5

...soco alto  
outra vez...



6

...siga com  
chute baixo...



7

...outro chute  
alto...



8

...e finalize  
soco baixo



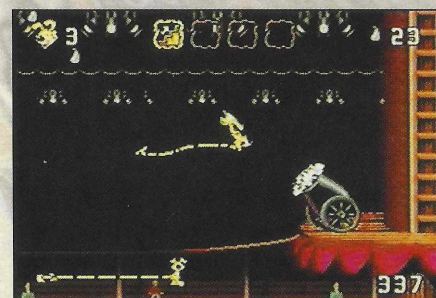




**DICA:** assuste o elefante com o poder do rato. Ele vai derrubar o trampolim e você pode usá-lo como ponte



**DICA:** dessa vez é o rabo do elefante que vai tampar o buraco e servir como ponte



**DICA:** para conseguir o poder do pára-quedas basta usar o canhão



**DICA:** ataque o primeiro inimigo com rabadas à vontade. Quando ele vier ao seu encontro pule no canto da tela



**DICA:** aqui você deve usar o iceberg para passar pelo lago sem dor de cabeça

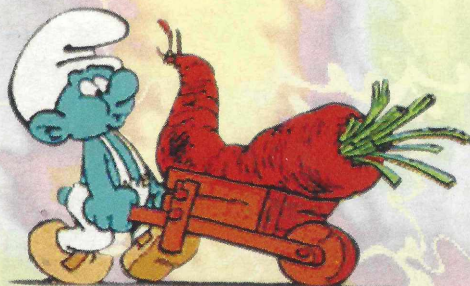


**DICA:** use o poder do escudo para proteger o elefante da chuva de pedras





**DICA:** utilize esses cipós para não cair na água e passar esta fase com facilidade



**DICA:** cuidado com este smurf negro, ao tocá-lo ele o envenena



**DICA:** este presente serve como bomba nesta muralha



**DICA:** segure esta mola, para alcançar o alto da fase



MEGA

# FIFA 96

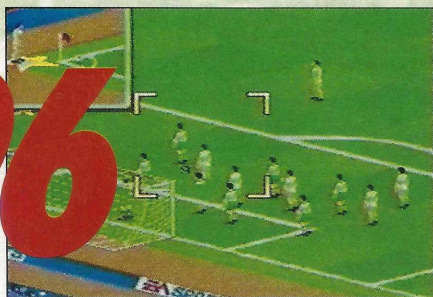
## BATA UMA BOLA COM OS TIMES DO BRASIL

O mais popular dos jogos de futebol de videogame traz agora os times brasileiros na versão para Mega. Corinthians, Santos, Flamengo e cia.

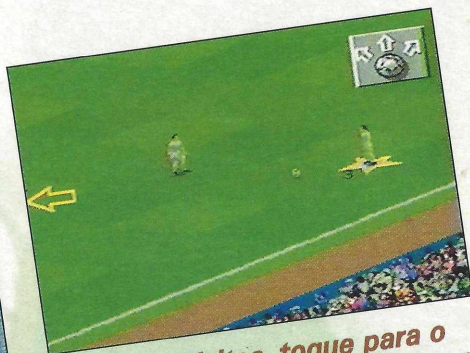


**DICA:** no total são três tipos de campeonato com 13 ligas com times diferentes

podem ser selecionados, mas os uniformes não têm nada a ver com os que você conhece. A movimentação dos jogadores rola legal, parecendo uma partida de verdade. E, na hora que puser seu time em campo, você verá que a jogabilidade é muito melhor que a do Saturn.



**DICA:** nas cobranças de escanteio ajuste o quadrado nessa posição, cruze com o botão C e cabeceie com o A



**DICA:** nas faltas, toque para o seu jogador do lado, sempre há uma jogada ensaiada



**DICA:** dos times brasileiros, o Flamengo e o Fluminense são as melhores opções



**DICA:** escolha uma tática moderada para não ficar exposto ao contra-golpe



**DICA:** chute na diagonal de fora da área para levar sempre perigo à meta adversária



**DICA:** quando o seu goleiro segurar a bola, aperte C para você escolher a área e A para chutar ao seu jogador escolhido



**DICA:** para se roubar a bola, a melhor opção é o carrinho com o botão A



**DICA:** nas decisões por pênaltis, o botão A serve para chutar rasteiro. O botão C chuta no alto. Use os mesmos botões para o goleiro pular embaixo ou no alto



**Ligadores:** esse é um movimento feito durante o combo com a finalidade de expandi-lo. Você sempre tem de dar um linker para acionar o próximo AD. A sequência certa é: AD - ligador - AD e assim por diante. Os Shadow também podem ser ligadores e esses realmente aumentam a potência do combo.

**Contra-ataques:** você pode dar contra-ataques (trás + 1) em situações difíceis. Em seguida a eles, você pode acionar um inicializador e começar um combo. Depois de dar um contra-ataque, você tem um segundo para atacar e essa é a oportunidade de arrasar o oponente.

**CCA:** CCA é um movimento que significa Correct Counter Attack, ou seja, contra-ataque correto. Se depois de dar um contra-ataque você emendar um CCA, você vai conseguir 3 hits em vez de um. Só existe um CCA por lutador. ✨

**CEF:** CEF significa Combo Ender Factor. Esse é um golpe extra para conseguir mais acertos. Você deve terminar os combos com diferentes finalizadores.

Acionando um finalizador de combo, o próximo, se for diferente, vai ter mais hits. Os acertos vão aumentando de 1 para 2, 2 para 3 e assim por diante até chegar no máximo, 4. Esse golpe também aumenta os acertos no Ultra.

**Finalizador:** os movimentos que servem para terminar um combo. Eles geralmente são feitos com um soco ou chute forte. Tente tirar o máximo de acertos de um combo com um finalizador no final. Lembre-se que além dos finalizadores, o CEF também adiciona mais hits ao seu combo.

**Supers como Finalizadores:** você pode terminar seu combo com um super. Acionando um super durante o combo você consegue de 3 a 5 hits. Mas lembre-se que você vai diminuir seu meter e vai perder a chance de conseguir o CEF mais alto. O ideal é acionar o super nos últimos golpes do Ultra e acionar também o CEF depois. O seu medidor é precioso, por isso não o desperdice. Algo para você não se esquecer: os Shadows garantem 5 acertos num combo.

# KILLER INSTINCT 2

## ST.J. COMBO

### INICIALIZADORES:

- 1: Backhand:  $\leftrightarrow + 1$
- 2: Rollin' punch:  $\leftrightarrow + 2$
- 3: Skull Crusher:  $\leftrightarrow + 6$
- 4: Run Past:  $\leftrightarrow + 4$
- CCA:  $\leftrightarrow + 3$

### LIGADORES:

- 1: Backhand:  $\leftrightarrow + 1$

- 2: Rolling Punch:  $\leftrightarrow + 2$

- Shadow:  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + 2$

### FINALIZADORES BÁSICOS:

- 1: Backhand:  $\leftrightarrow + 1$
- 2: Powerline:  $\leftrightarrow + 3$
- 3: Run Past:  $\leftrightarrow + 4$

- 4: T.J. Tremor:  $\leftrightarrow + 5$
- ### FINALIZADORES ESPECIAIS:
- 5:  $\leftrightarrow + 6$
  - Super:  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + 3$
- ### MELHOR COMBO:
- Ultra 72 acertos: contra-ataque ,

- ( $\leftarrow$ ) $\rightarrow + 2$ , ( $\leftarrow$ ) $+ 1$ ,  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + 2$ , ( $\leftarrow$ ) $+ 1$ ,  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + 2$ , 1,
- $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$ ( $\rightarrow$ ) $+ 2$ , 6,
- $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$ ( $\rightarrow$ ) $+ 2$ , 6,
- $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$ ( $\rightarrow$ ) $+ 2$ , 6,  $\leftarrow + 3$
- (ULTRA),  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + 3$
- (SUPER)

## FULGORE

### INICIALIZADORES:

- 1: Cyber Dash:  $\leftrightarrow + 6$
- 2: Eye Laser:  $\downarrow \downarrow \leftarrow + 2$
- CCA:  $\downarrow \downarrow \rightarrow + 5$

### LIGADORES:

- 1: Eye Laser:  $\downarrow \downarrow \leftarrow + 2$
- 2: Cyber Dash:  $\leftrightarrow + 5$
- Super:  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + 4$

(somente em combo)

### FINALIZADORES BÁSICOS:

- 1:  $\downarrow \downarrow \rightarrow + 2$
- 2:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + 6$
- 3:  $\downarrow \downarrow \rightarrow + 3$
- 4:  $\downarrow \downarrow \leftarrow + 3$

### FINALIZADORES ESPECIAIS:

- 5:  $\downarrow \downarrow \rightarrow + 1$
- Super:  $\downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + 3$

### MELHOR COMBO:



## Ultra ilimitado:

(←)→ + 6, 5,  
←↵↓↵→← +  
6, 5,  
←↵↓↵→(←) +  
6, 3,  
←↵↓↵→← + 6,  
5, ←↵↓↵→(←) + 6,  
3, →↵↓ + 4 (ULTRA)  
, ↵↵←↵↓↵→ + 3

(SUPER). Após isso  
faça os seguintes  
movimentos  
repetidamente:

→↵↓ + 4

imediatamente quando Fulgore  
se teletransportar, ↵↵←↵↓↵→  
+ 3 imediatamente quando  
Fulgore iniciar o Ultra (ou  
quando tiver energia para iniciar  
um Super)

## JAGO

### INICIALIZADORES:

**1: Heel Kick:** ↵↓↵ + chute  
**2: Slide Kick:** ↵↓↵ + chute  
**3: Laser Sword:** ↵↓↵ + 3 (siga  
com ↓ + 3)

**CCA:** Heel Kick com o botão 5

### LIGADORES:

**1: Sword:** ↵↓↵ + 2  
**2: Slide Kick:** ↵↓↵ + 5  
**3: Heel Kick:** ↵↓↵ + 5  
**Super:** →↵↓↵←→ + 5 (em  
combo)  
**Shadow:** →↵↓↵→ + 5

### FINALIZADORES BÁSICOS:

**1: Laser Sword:** ↵↓↵ + 3

**2: Uppercut:** →↵↵ + 3

**3: Fireball:** ↓↵→ + 3

**4: Heel Kick:** ↵↓↵ + 6

### FINALIZADORES ESPECIAIS:

**5:** ↵↓↵ + 2

Super: ↵↵←↵↓↵→ + 3

### MELHOR COMBO:

**Ultra 73 acertos:** contra-  
ataque, 5, ↵↓↵ + 5, 1,  
↵↓↵ + 5, 1, 6, 2,

→↵↓↵←(→) + 5, 6,

→↵↓↵←(→) + 5, 6,

→↵↓↵←(→) + 5, 6,

→↵↓↵←(→) + 5, 6, →↵↓ + 4

(ULTRA), ↵↵←↵↓↵→ + 3

(SUPER)



# KILLER INSTINCT 2

## MAYA

### INICIALIZADORES:

1: Double Blade:  $\leftrightarrow$  + 2

2: Mantis:  $\leftrightarrow$  + 3

3:  $\leftrightarrow$  + 1

4:  $\leftrightarrow$  + 5

### LIGADORES:

1: Double Blade:  $\leftrightarrow$  + 2

2: Mantis:  $\leftrightarrow$  + 3

3:  $\leftrightarrow$  + 1

4:  $\leftrightarrow$  + 5

### FINALIZADORES BÁSICOS:

1: Cobra Bite:  $\leftrightarrow$  + 1

2: Mantis:  $\leftrightarrow$  + 3

3: Jungle Leap:  $\leftrightarrow$  + 6

4:  $\leftrightarrow$  + 4

### FINALIZADORES ESPECIAIS:

5:  $\rightarrow\leftarrow$  + 1

Super:  $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow$  + 3



**DICA:** este é o quarto chefe só fique longe quando ele pular ou quando pegar sua âncora



### MELHOR COMBO:

#### Ultra 73 acertos:

contra-ataque, 2 + ( $\leftarrow$ ),  $\rightarrow$  + 2 + ( $\leftarrow$ ), 1,  $\rightarrow$  + 5, 1, 3, 5,  $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow(\rightarrow)$  + 2, 6,  $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow(\rightarrow)$  + 2,  $\rightarrow$  + 6,  $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow(\rightarrow)$  + 2, 6,  $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow(\rightarrow)$  + 2, 1,  $\leftarrow$  + 6 (ULTRA),  $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow$  + 6 (SUPER)

## KIM-WU

### INICIALIZADORES:

1: Firecracker:  $\downarrow\downarrow\leftarrow$  + 3

2: Split Kick:  $\downarrow\downarrow\leftarrow$  + 6

3: Tornado Kick:  $\downarrow\downarrow\leftarrow$  + chute

### LIGADORES:

1: Firecracker:  $\downarrow\downarrow\leftarrow$  + 3

2: Split Kick:  $\downarrow\downarrow\leftarrow$  + 6

**3: Tornado Kick:** ↘↓↘ + chute

**Shadow:** →↘↓↘↔ + 5

### FINALIZADORES BÁSICOS:

**1: Fire Flower:** ↓↘→ + 1

**2: Firecracker:** ↘↓↘ + 3

**3: Split Kick:** ↘↓↘ + 6

**4:** ↓↘→ + 6

### FINALIZADORES ESPECIAIS:

**5:** ↓↘→ + 5

**Super:** ↓↘↔↘↓↘→ + 3

### MELHOR COMBO:

**Ultra 73 acertos:** contra-ataque,

↘↓↘ + 5, 5, 1, ↘↓↘ + 5,

→↘↓↘↔(→) + 6, 6,

→↘↓↘↔(→) + 6, 6,

→↘↓↘↔(→) + 6, 6,

→↘↓↘↔→ + 6, 5, 6, 2, ↓↘→ +

4 (ULTRA), ↓↘↔↘↓↘→ + 3

(SUPER)

## B. ORCHID

### INICIALIZADORES:

**1: Flick Flak:** ↘↓↘ + 5

**2: Slide:** ←↘↓↘→ + chute



**3: Baton Dash:** ↓↘↔ + 2

### LIGADORES:

**1: Flick Flak:** ↘↓↘ + chute

**2: Slide:** ←↘↓↘→ + 5

**3: Baton Dash:** ↓↘↔ + 2

### FINALIZADORES BÁSICOS:

**1:** ↘↓↘ + 6

**2:** ↘↓↘ + 4

**3:** ↘↓↘ + 3

**4:** →↘↘ + 6

### FINALIZADORES ESPECIAIS:

**5:** ↓↘→ + 1

**Super:** ↓↘↔↘↓↘→ + 6

### MELHOR COMBO:

**Ultra 72 acertos:** contra-ataque,

2, →↘↓↘↔ + 2, 1, ↘↓↘ + 2, 4,

6, 2, →↘↓↘↔(→) + 5, 6,

→↘↓↘↔(→) + 5, 6,

→↘↓↘↔(→) + 5, 6,

→↘↓↘↔(→) + 5, 1, ↓↘↔ + 4

(ULTRA), ↓↘↔ + ←↘↓↘→ + 6

(SUPER)

# KILLER INSTINCT

## SABREWOLF

### INICIALIZADORES:

- 1: **Saber Spin:** ←→ + 2  
 2: **Sabre Pounce:** ←→ + 6  
 3: **Sabre Flip:** ←→ + 3  
 CCA: ←→ + 6

### LIGADORES:

- 1: **Saber Spin:** ←→ + 2  
 2: **Sabre Flip:** ←→ + 3

### FINALIZADORES BÁSICOS:

- 1: ←→ + 1  
 2: ←→ + 3  
 3: ←→ + 5  
 4: ←→ + 6

### FINALIZADORES ESPECIAIS:

- 5: ←→ + 4  
 Super: →↘↓↙←→ + 6



### MELHOR COMBO:

**73 hit Ultra:** contra-ataque,  
 (←)→ + 5, 1 + (←)→ + 3, 2, 6, 2,  
 →↘↓↙←(→) + 2, 6,  
 →↘↓↙←(→) + 2, 6,  
 →↘↓↙←(→) + 2, 6,  
 →↘↓↙←→ + 2, 4 + (←)→ + 4  
 (ULTRA), →↘↓↙←→ + 6  
 (SUPER)

## SPINAL

### INICIALIZADORES:

- 1: **Skele + Dash:** ↓↘→ + 2  
 2: **Sword Slash:** ↓↘→ + 3  
 3: ↓ + 6 (no ar)

### LIGADORES:

- 1: ↓↘→ + 2  
 2: ↓↘→ + 3  
 Super: ←↙↓↘→← + 2

### FINALIZADORES BÁSICOS:

- 1: ↓↙← + 2  
 2: ↓↙← + 4  
 3: ↓↙← + 5  
 4: ↓↙← + 6

### FINALIZADORES

#### ESPECIAIS:

- 5: ↓↘→ + 1  
 Super:  
 →↓↘→ + 3

### MELHOR COMBO:

#### Ultra 71 acertos:

↘↓↙ + 6, 2,  
 ↓↘→ + 2, 1,  
 ←↙↓↘→← +  
 2, → + 3,



←↙↓↘→← + 2, → + 3,  
 ←↙↓↘→← + 2, → + 3,  
 ←↙↓↘→← + 2, 4,  
 →↘↓↙← + 3 (ULTRA) ,  
 ↓↙←↙↓↘→ + 3 (SUPER)

## TUSK

### INICIALIZADORES:

- 1: Boot Kick:** ↘↓↙ + chute
- 2: Back Stab:** →↘↓↙← + 1
- 3: Web of Death:** ↓↘→↘↓↙ + 5
- 4: Skull Splitter:** ↙↓↘ + 5 ou 6

### LIGADORES:

- 1: High Low:** ↘↓↙ + 3
  - 2: Quick Boot Kick:** ↘↓↙ + 4
  - 3: Web of Death:** ↓↘→↘↓↙ + 5
- Shadow:** →↘↓↙←→ + 2  
**Shadow:** ←↙↓↘→← + 6

### FINALIZADORES BÁSICOS:

- 1:** →↓↘ + 3
- 2:** ↘↓↙ + 6
- 3:** ↓↘→ + 6
- 4:** →↘↓↙← + 1

### FINALIZADORES ESPECIAIS:

- 5:** →↓↘ + 1
- Super:** ↓↙←↙↓↘→ + 3

### MELHOR COMBO:

**Ultra 57 acertos:** contra-ataque, ↘↓↙ + 3 (CCA) + 2, →↘↓↙←→ + 6 (Shadow) + 2, ←↘↓↙←→ + 3 (Shadow), 2, →↘↓↙←→ + 6 (Shadow), 2, →↘↓↙← + 2 (Ultra), término de perto



# KILLER INSTINCT 2

## GLACIUS

### INICIALIZADORES:

- 1: Ice Grip: ↓↘→ + 1
- 2: Ice Uppercut: ↓↘→ + 5
- 3: Shoulder: ↓↘→ + 2
- 4: Double Axes: → + 6
- CCA: ↓↘→ + 5

### LIGADORES:

- 1: Ice Uppercut: ↓↘→ + 5
- 2: Shoulder: ↓↘→ + 2

### FINALIZADORES BÁSICOS:

- 1: ↓↘→ + 1
- 2: ↓↘→ + 3
- 3: ↓↙← + 3
- 4: ↓↘→ + 6

### FINALIZADORES ESPECIAIS:

- 5: ↓↘→ + 4
- Super: ←↙↓↘→↔ + 2

### MELHOR COMBO:

**Ultra 73 acertos:** contra-ataque,  
 2, ↓↘→ + 5, 1, ↓↘→ + 2, 4,  
 ←↙↓↘→↔ + (→) + 2, 6,  
 ←↙↓↘→↔(→) + 2, 6,  
 ←↙↓↘→↔(→) + 2, 6,  
 ←↙↓↘→↔ + 2, 1, 6, 2, ↘↓↙ +  
 4 (ULTRA), ←↙↓↘→↔ + 1  
 (SUPER)



## GARGOS

Gargos é um gárgola alado no tamanho de um lutador. Seus golpes são poderosos como Air Fireball idêntico ao do Kim Wu, o Firespit, o Energy Regain e o Running Uppercut. Ele é difícil de se matar porque você tem dar um Uppercut Combo ou Ultra para derrubá-lo do prédio, para depois dar um Uppercut e finalmente eliminá-lo. Com essa sequência, ele vai pegar fogo, vai cair lá de cima e explodir.

**Código:** na tela Select, segure ↑ e aperte 3, 2, 5, 6, 2, 1, 4, 5. Você vai ouvir um som de confirmação da dica. Na tela Select, mova o cursor até entre a Maya e o Fulgore e escolha o poderoso gárgola.

### **GOLPES:**

**Flame:** ↓↘→ + 1 (4 acertos)

**Fly:** ↑ 3 vezes no ar

**Air Fireball:** ↓↘→ + 3 (no ar)

**Double Claw Dash:** (←)→ + chute

**Shoulder Dash:** ↓↙← + 5 or 6

**Jumping Overhead Slam:** ↓↘→ + 3 (pode ser feito no ar)

**Laugh:** ↓↙← + 3

**Uppercut:** →↓↘ + 3

**Another Uppercut:** ↓ + 3

**Combo Breaker:** ←→ ou →↓↘

**Throw:** → + 3

**Air Juggle:** ←↙↓↘→ + 6

### **INICIALIZADORES:**

**Jumping Overhead Slam:** ↓↘→ + 3

**Double Claw Dash:** ←→ + chute

**Shoulder Dash:** ↓↙← + chute

### **FINALIZADORES BÁSICOS:**

1, 2, 3 e 4: →↓↘ + 3

**CONTROLE  
O CHEFE**



NEO GEO



# NINJA MASTER

霸王忍法帖

## UMA MISSÃO PARA UM SUPERNINJA

Há muito tempo um cara descobriu o Castelo Dourado, o centro de domínio do mundo, mas pagou caro por isso: foi mandado para outra dimensão. Agora, 300 anos depois, o selo que o mantinha preso está prestes a se quebrar. Você é um dos ninja chamados para combatê-lo.

**A** - soco fraco

**B** - soco forte

**C** - chute fraco

**D** - chute forte

**B + C** - tirar/guardar a arma

↓ **+ B + C** - pegar a arma do chão

**A + B + C** - Hyper Mode (com o power cheio)

**COMBO ESPECIAL:** golpes em sequência usando comandos

**SUPER GOLPE:** golpes cuja força varia de acordo com a barra power

**HIPER GOLPE:** são os golpes mais poderosos e fortes. Só podem ser acionados quando a energia estiver piscando ou quando estiver no Hyper Mode

**CA:** golpes que devem ser desferidos com a arma na mão  
**SA:** devem ser usados apenas quando a arma está guardada ou está no chão

**PA:** acionável em posse da arma, esteja ela guardada ou em punho

Obs: quando o seu power estiver no máximo, os golpes especiais vão ficar mais fortes se você usar dois botões. Isso vale para todos os combos especiais.

Ex: o Shuriken de Sasuke (↓↘↗ + AB)



## RAIGA

THUNDER WAVE: ↓↙← +  
SOCO

THUNDER THROW: acerte o

Thunder Wave e ←↙↓↘→ +  
SOCO

EARTH THUNDER: (c) ←↔ + chute

HEAVEN THUNDER: (c) ↓↑ + chute

### **COMBO ESPECIAL**

EXPLODING THUNDER: (c) ←↔ +  
SOCO, ←↔ + SOCO, ←↔ + SOCO

### **SUPER GOLPE**

THUNDER BARRIER: (c) ↓↑ + BD

### **HIPER GOLPE**

LIGHTNING BLADE (PA):  
↓↘→←↙↓↘→ + AB



### **COMBO ESPECIAL**

DRAGON FIST: →↓↘ + SOCO,  
↓↘→ + SOCO, ↓↘→ + SOCO

### **SUPER GOLPE**

GOD WAVE: →←↙↓↘→ + AB

### **HIPER GOLPE**

QUICK DASHING IZUNA OTOSHI:  
→↘↓↙←↙↓↘→ + AC



## KAMUI

KUNAI: ↓↘→ + SOCO

DRAGON FANG: →↓↘ +

SOCO

### **COMBO ESPECIAL**

DEMON KILLER: ↓↙← + chute,  
↓↙← + chute, ↓↙← + chute

### **SUPER GOLPE**

Demon Rain: →↘↓↙← + AB no ar

### **HIPER GOLPE**

BLOOD SMOKE (PA):  
→↘↓↙←↙↓↘→ + AC



## TEN'HO

DOOM SEAL: ↓↘→ +  
SOCO

TORNADO DASH: ↓↘→ + chute

BEAST DASH: (c) D

LIGHTNING FIST (SA): SOCO  
repetido

DEMON CIRCLE (SA): →↘↓↙← +  
SOCO

### **COMBO ESPECIAL**

SEAL DASH: →↓↘ + SOCO, ↓↘→  
+ SOCO, ↓↘→ + SOCO

### **SUPER GOLPE**

TAI SHI WAVE: ↓↙←↙↓↘→ +  
AB

### **HIPER GOLPE**

TORNADO BLADE: →↘↓↙←↙↘↓  
+ AC



## SASUKE

SHURIKEN: ↓↘→ + SOCO

DRAGON KICK: ↓↙← +

chute

AIR DRAGON KICK: no ar, ↓↙← +  
chute

# NINJA MASTER'S

霸王忍法帖



## KARASU

CROW BLADE (CA):

→↓↘ + soco

CROW WING (SA): →↓↘ + soco

CRAZY WING (CA): ↓↙← + soco

(+ A ou B para golpe médio ou baixo, respectivamente)

WING BLADE (CA): no ar,

↓↘→ + soco

### COMBO ESPECIAL

DARK CROW: ↓↘→ + soco, →→

+ soco, →→ + soco

### SUPER GOLPE

INSANITY BARRIER: →←↙↓↘→

+ AC

### HIPER GOLPE

YIN YAN CROW: →↘↓↙←→ +

AB



## NATSUME

AIR BLADE: →↓↘ + soco

LIGHTNING PUNCH: ↓↙← + soco

repetido

AXE CUT: ↓↙← + chute

FLYING BIRD (CA): ←↙↓↘→ +

soco

### COMBO ESPECIAL

STOMP ATTACK: ↓↘→ + chute,

↓↘→ + chute, ↓↘→ + chute

### SUPER GOLPE

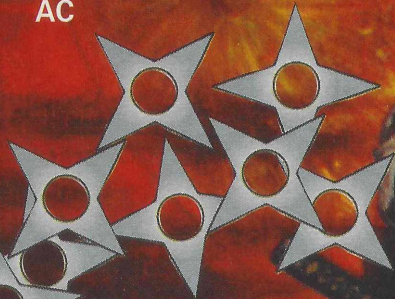
SUPER SIDE KICK: →←↙↓↘→ +

CD

### HIPER GOLPE

ILLUSION FIST: →↘↓↙←↓↘→ +

AC



## GOEMON

BOMB: →↓↘ + soco

FLAME FIST (SA): ↓↙← +

soco

FLOOR FLAME (SA): ↓↘→ + soco

BAZOOKA (CA): ↓↘→ + soco

### COMBO ESPECIAL

BOMB RUSH: ↓↘→ + chute,

↓↘→ + chute, ↓↘→ + chute

### SUPER GOLPE

FLAME MACE: ↓↙←→ + AB

### HIPER GOLPE

FLAME DEATH: ←↓↙↘ + AC



## KASUMI

JUMP KICK: ↓↘→ + chute

DOUBLE KICK: →↘↓↙← + chute

SPIRAL KICK: no ar, ↓↑ + chute

WALL JUMP (SA): (c) ↓↙ (↗) + chute

AIR FIST (SA): durante o Wall Jump, soco

AIR KICK (SA): durante o Wall Jump, chute

AIR THROW (SA): durante o Wall Jump, direcional + chute perto do oponente

### **COMBO ESPECIAL**

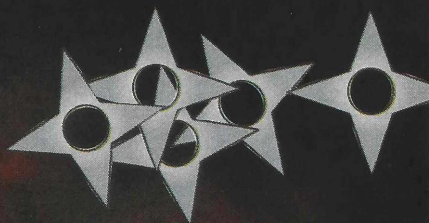
FLOWER RUSH: ↓↘→ + soco, ↓↘→ + soco, ↓↘→ + soco

### **SUPER GOLPE**

RUSHING ELBOW: (c) ↔ + AB

### **HIPER GOLPE**

SPIRAL ARROW: →↘↓↙↔ + AB



EARTHQUAKE: →↘↓↙← + soco

GUILTY (CA): →↓↘ + soco

### **COMBO ESPECIAL**

NAMUAMIDABITSU: ↓↘→ + chute, ↓↘→ + chute, ↓↘→ + chute

### **SUPER GOLPE**

LIFE GOES ON: (c) ↔ + AC

### **HIPER GOLPE**

GO TO HELL: ↔↘↓↙↔ + AC



## UNZEN

DESTROYER: BD

DEATH THROW:

↙↔↘↘↓↙← + soco

CATCH & DESTROY: ↓↙↙↙ + soco



## HOUOU

AIR FLASH: (c) ↔ + soco

FLOOR FLASH: (c) ↔ + chute

PHOENIX DANCE: (c) ↓↑ + chute

### **COMBO ESPECIAL**

EXORCIST DEMON: ←↙↓↘↘ + soco, ↓↘↘ + soco, ↓↘↘ + soco

### **SUPER GOLPE**

SPIRIT WAVE: ↓↙↔ + AB

### **HIPER GOLPE**

CALL BUDA: ←↙↓↑ + AC

# POWER TV

## **X-MEN E JUSTICEIRO VIRAM PARCEIROS DO HOMEM-ARANHA**

**Série que passava na TV Globo no começo do ano agora está no canal Fox por assinatura; os inimigos de sempre estão presentes**

No início deste ano a nova série de TV do Homem-Aranha estreou na Globo. Todos os mortais estavam felizes, até que, certo dia, a emissora tirou o desenho do ar sem qualquer explicação - como de costume. Aos fãs, resta assinar o canal Fox para conferir as novas aventuras do herói mais famoso do mundo. O sucesso não é à toa. O desenho mostra o que aconteceria se um

cara normal acordasse qualquer dia desses com superpoderes. Esse cara normal é Peter Parker, um adolescente de 19 anos, nascido em Forest Hills, Nova York. Na história contada pelo novo desenho, Peter está começando na vida. Ele é um cara que acaba de entrar na faculdade e que, além de estudar pra caramba, batalha muito

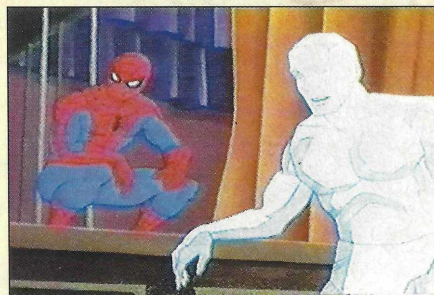


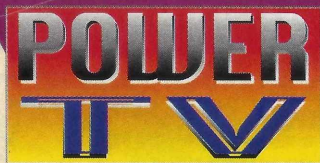
**Os  
velhos companheiros  
do Aranha estão na nova série**



**Peter "Aranha"  
Parker volta à  
adolescência em suas  
novas  
aventuras**

no Clarim Diário como fotógrafo. A nova série de TV traz todos os inimigos tradicionais do Aranha e também os inimigos mais recentes das histórias em quadrinhos. Isso acontece porque o produtor da série, John Spencer, é superfã das histórias do Homem-Aranha. Assim, os lances antigos não foram esquecidos. Mary Jane, por exemplo, está começando a namorar Peter. Venom, arqui-inimigo do Aranha, não foi esquecido. Mas teve de aprender a conviver com novos inimigos e heróis, como os X-Men e o Justiceiro, novos companheiros de Peter.



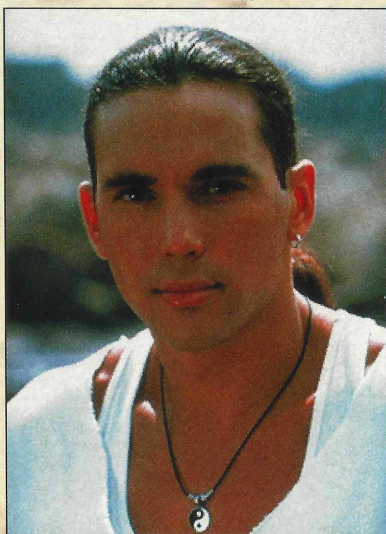


## **POWER RANGERS EM BRANCO E PRETO**

**Tommy, o ranger branco,  
e Adam, o preto,  
mostram suas cartas**

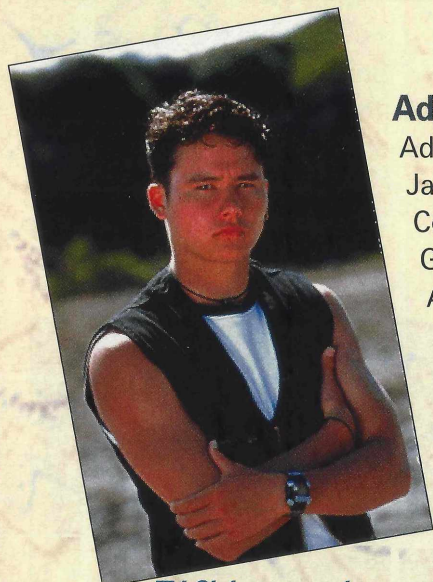
**Tommy**

Tommy entrou na luta contra Rita Repulsa como o Ranger Verde. Depois de alguns episódios, Tommy foi promovido e se tornou o Ranger Branco, líder dos Power Rangers. Antes dos rangers perderem seus poderes para Ivan Ooze, Tommy comandava o Tiger Zord. Agora ele comanda o Ninja Falcon Zord, que atira foguetes em seus inimigos.



**Adam**

Adam tem muita sorte! Quando Zack e Jason foram representar a América na Conferência Mundial pela Paz, em Genebra, ele se tornou o Ranger Preto. Adam comandava o Lion Thunder Zord, a parte superior do Mega Thunder Zord, até que uma sobrecarga destruiu o morphing grid e o robô foi substituído pelo Ninja Frog Zord, que forma as pernas do Ninja Mega Zord.



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

## MAIS UMA CRIA DE SPIELBERG

**Freakazoid! tem um cara que pira depois de viajar na Internet**

**A**nimaniacs, Tiny Toon Adventures, Pinky e Cérebro: Spielberg não cansa! Agora o mago do cinema resolveu atacar com Freakazoid!. O desenho, exibido pelo Warner Channel brasileiro, conta a história de



Dexter Douglas, um adolescente tímido que se transforma em um super-herói por causa de uma sobrecarga de informação da Internet. Como os Animaniacs, Freakazoid! adora zoar com todo mundo. Bill Gates, o expert em computadores, é o alvo preferido das gozações. Além de tirar sarro da cara de todo cidadão



famoso, nosso herói cumpre missões prá lá de esquisitas, como salvar nerds capturados por um monstro que manipula mentes.



**Warner Channel,  
domingo, às 11h e às 18h30**

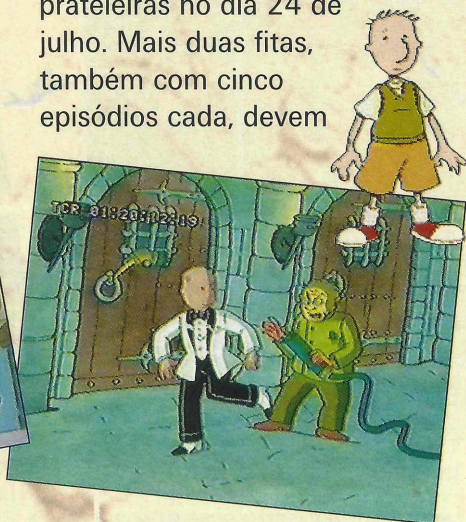
# POWER TV

## DOUG GANHA SÉRIE DE FITAS



**F**inalmente! Agora você vai poder assistir seus episódios de Doug prediletos quando e onde quiser. A CIC Vídeo está preparando uma série de fitas com as melhores aventuras de

Doug. A primeira fita, com cinco episódios, vai estar nas prateleiras no dia 24 de julho. Mais duas fitas, também com cinco episódios cada, devem



ser lançadas até o fim deste ano, uma em agosto e outra em outubro. Não durma no ponto: é a sua chance de ter Doug, Costelinha e toda a turma morando em sua casa.

## UM "SAI DE BAIXO" AMERICANO

Step by Step é o Sai de Baixo americano. A série conta o dia-a-dia de um casal que resolveu juntar os trapinhos depois de casamentos que não deram certo. Entre os trapinhos estão os filhos, que não cansam de arrumar confusão.



Warner Channel, de segunda a quinta-feira, às 23h



## **A TERRA DEPENDE DE KAMEN RIDER**

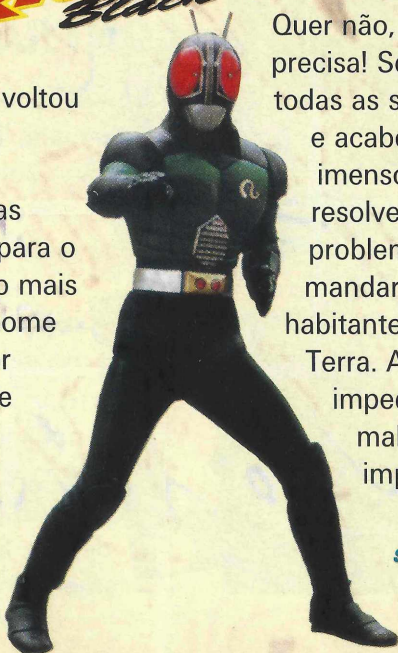
### **Ele voltou mais poderoso para lutar com Crisis**

**L**embram de um cara chamado Black Kamen Rider? Depois de ser atirado no espaço por seu maior inimigo, Kamen Rider absorveu

Monstros), Crisis, que quer conquistar a Terra de qualquer maneira.

# **Kamen Rider Black RX**

a energia dos raios do sol e voltou para a Terra. Não morto, como esperavam os caras que o mandaram para o espaço, mas muito mais poderoso e com nome novo: Kamen Rider Black RX. Quem se deu mal nessa história foi o imperador do mundo Kaima (mundo dos



Quer não, na verdade ele precisa! Seu império esgotou todas as suas fontes naturais e acabou virando um imenso deserto. Para resolver esse baita problemão, Crisis decidiu mandar os 5 bilhões de habitantes de Kaima para a Terra. A missão de RX é impedir todas as maluquices do imperador Crisis.

**TV Manchete, de segunda a sexta-feira às 8h e às 16h**

# POWER

## TV

O QUE ROLA NO MUNDO

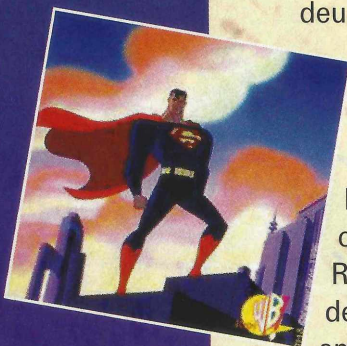
### SUPERMAN NA COLA DO BATMAN



No embalo da série de TV, As Novas Aventuras de Superman, exibida pela Globo, e dos quadrinhos da DC Comics, a Warner Bros está

produzindo o novo desenho do Homem de Aço. A série ficou a cara de Batman- The Animated Series. Quer dizer: pode

esperar por um Superman de traços quadrados combatendo o crime num cenário sombrio. Ainda não se sabe quando fica pronto.



### OS GUERREIROS CONTRA TALPA

**H**á 400 anos, um cara chamado Talpa invadiu o Japão. Seu objetivo era controlar o nosso mundo, mas Talpa se deu mal. O monge Ancient o impediu, quebrando sua arma em 9 pedaços. Talpa voltou usando a maldade dos humanos como arma. Só cinco escolhidos, os Ronin Warriors, podem detê-lo. Sucesso nas TVs americanas.

# DISNEY FAZ MÁGICA COM CROCODILO

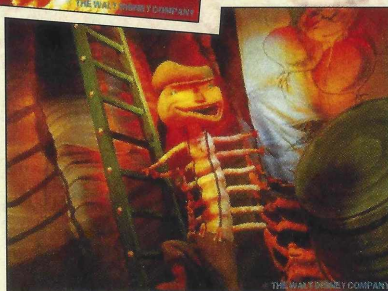
**Equipe que fez o Estranho Mundo de Jack emplaca novo desenho para o cinema**



**A** Disney ataca de adaptação novamente. O escolhido foi o livro infantil "James e o Pêssego Gigante", de Roald Dah'l. A equipe de criação é a mesma de "O Estranho Mundo de Jack", com produção de Tim Burton (Batman). O filme conta a história de um

órfão de nove anos. James vive com seus tios e sonha morar em Nova York. Um dia pinta um cara que lhe mostra um pote cheio de línguas de crocodilo mágicas. Antes de James ver as línguas, o pote cai no chão. O tesouro é derramado na raiz do pessegueiro, que cresce sem parar. O garoto acha uma passagem secreta, entra num pêssego gigante e descobre que a fruta é a casa de muitos insetos. Enquanto ele festeja com os novos amigos, o

pêssego cai da árvore e os leva para um mundo desconhecido. O desenho deve sair até o final do ano.



# NÃO PERCA!

## EM SUPERGAMEPOWER DE AGOSTO:

# PILOTWINGS 64

E MAIS: MOTORTOON 2 (PLAYSTATION), TATICS OGRE (SNES), WIPE OUT (SATURN)



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

**Presidente**  
Richard Civita



ANO 1 - Nº 4 - JULHO DE 1996

#### DIRETORA DE PERIÓDICOS

Vera Helena M. Gomes

#### REDACÃO

**Editor Executivo** Marcelo Moraes

**Editor Chefe** Rubem Barros **Editor Assistente**

Akira Suzuki **Redatora** Ana Luísa Ponsirenas

**Editor de Arte** Renato A. Yakobe **Diagramação**

Fabio Pedersen Pancheri **Assistentes Editoriais**

Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel Pintan Doutel

**Consultores** Ricardo Ponsirenas, Maurício Pancheri

(jogos), Maximilian Winter (texto)

**Jornalista Responsável** Marcelo Moraes

#### COMERCIAL

**Gerente** Francesco Civita

#### ASSINATURAS

**Gerente** Vicente Argentino Netto

#### PUBLICIDADE

**Gerente** Reginaldo Andrade **Contatos** Ana

Henriette, Fernando Porrino, Mauro C. Sannazzaro

#### PRODUÇÃO

**Gerente:** Sean Ament

#### Diretor responsável:

João Paulo de Jesus Lopes

#### Diretoria

Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda,

Sônia R. Carvalho e Vera Helena M. Gomes

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, SP, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 175; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

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

Números atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornalista 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.



MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER



CPSII



# MARVEL SUPER HEROES

MARVEL  
COMICS

MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES

MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES

MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES

MARVEL SUPER HEROES TM & © 1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

© CAPCOM CO., LTD. 1995

© CAPCOM U.S.A., INC. 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.

# CAPCOM®

# SÓ UM LOUCO NÃO COMPRA GAMES NO GALPÃO !



**IMPERDÍVEL**  
Cartuchos  
Super Nintendo  
a partir de  
**R\$ 39,00**

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