

# SUPER GAMEPOWER

156  
GOLPES DE  
REAL BOUT SPECIAL

Nº 37 - R\$ 4,00



## STREET FIGHTER III BOTA FOGO NO ARCADE

### DOOM E TUROK TRAZEM TIROS E AÇÃO AO N64

### DETONADOS: MAUI MALLARD (SNES) BUGS BUNNY (MEGA)

**P.STATION**

### FINAL FANTASY VII

**SATURN**

### DIE HARD ARCADE



### ESPECIAL! AS PRIMEIRAS IMAGENS DE

# MORTAL KOMBAT IV



**GAMEPRO**  
DIRETO DOS  
USA  
66-42

ISSN 0104-611X



00037  
9 701046 110067



**Tem craque na quadra.**



Internet: <http://www.dharma.com.br>

**Dharma Basketball.**

**B.**  
**DHARMA**  
DISPARADO

# SUPER GAMEPOWER

## Sumário



**PATO EM DOSE DUPLA**  
O Pató Donald aparece em versões para o Mega (pág. 40) e para o SNes (pág. 54) no jogo Maui Mallard. O pato virou detetive!



**ESTRÉIA DE GALA**  
Final Fantasy começa com o pé direito no P.Station com sua sétima versão. Um jogoço!!



**TRÊS VEZES STREET FIGHTER**  
Com nove lutadores novos, gráficos chocantes e movimentação de primeira, Street III arrasa (pág. 42)

### LABIRINTOS EM 64 BITS

O novo console da Nintendo ganha sua primeira versão de Doom e mostra o que é um jogo de ação e tiro de verdade (pág. 18)



**CIRCUITO ABERTO 10**  
A Nintendo anuncia redução de preço do N64 no Japão

**PRÉ-ESTRÉIA 12**  
SGP mostra as primeiras imagens do novo Mortal

**GOLPE FINAL 44**  
Um show de pancadas para Real Bout Fatal Fury Special

**ESPORTE TOTAL 46**  
Emoção e velocidade em 2 jogos de corrida para P.Station

**SUPERGP DICAS 48**  
Final especial de Donkey 3 e muitos códigos para Die Hard

**DETONADO 54**  
Os jogos para SNes e Mega fazem a alegria da galera

**COMPUTER ZONE 62**  
Red Alert, nova versão de Command & Conquer

**FINAL STAGE 64**  
Conheça os lances finais da trama de Policenauts



## SELECT

### JOGOS DESTA EDIÇÃO

#### MEGA

Bugs Bunny in Double Trouble	58
Donald in Maui Mallard	40

#### SNES

Arkanoid - Doh it Again	38
Maui Mallard in Cold Shadow	54
Vs. Collection	39

#### SATURN

Die Hard Arcade	24
Elevator Action Returns	28
Enemy Zero	26
Hulk	30
Independence Day	31
J-League Victory Goal '97	17
Policenauts	64
Real Live Parodius Forever with me	32
Resident Evil	13
Soviet Strike	27
Taromaru	25

#### P.STATION

Ace Combat 2	16
Final Fantasy VII	34
Ghost in the Shell	14
Hulk	30
Independence Day	31
Perfect Weapon	36
Policenauts	64
Rally Cross	46
Real Live Parodius Forever with me	32
Spider	37
The King of Spirits Max	47
The Lost World	15
Time Crisis	16
Xevious 3D	14

#### 3DO

Policenauts	64
-------------	----

#### NINTENDO 64

Dark Rift	14
Doom 64	18
Turok, the Dinosaur Hunter	22

#### ARCADE

Darkstalkers Jedah's Damnation	13
Mortal Kombat IV	12
Street Fighter III	42
Virtua Striker 2	14

#### PC CD

Command & Conquer Red Alert	62
Lords of the Realm II	63

#### NEO GEO CD

Real Bout Fatal Fury Special	44
------------------------------	----

Ilustração de Capa: HECTOR GOMEZ e ROKO

# SUPER GP CARTAS



O Baby nem acreditou! Depois de tanto tempo sem fazer o jogo da capa, este mês ele se divertiu pra valer. Afinal, não é sempre que se pode juntar dois nomes como Street Fighter e Mortal Kombat na mesma capa. Na pole position da informação, SGP traz, ao mesmo tempo em que o jogo é lançado nos arcades, o esperadíssimo Street Fighter III, que vem com novos gráficos, uma

movimentação detonante e novos personagens. Já de Mortal Kombat trazemos as primeiríssimas imagens, recém-saídas do forno. Mas tem muito mais. O Nintendo 64 começa a arrear. Doom 64 e Turok mostram o porquê. No Golpe Final, você tem 156 golpes para Fatal Fury Real Bout Special. Nos detonados, os 16 bits mostram que ainda estão vivos. A Marjô ralou para terminar Maui Mallard in Cold Shadow (SNes) e Bugs Bunny in Double Trouble (Mega). O Saturn tem um game de ação pra ninguém botar defeito, Die Hard Arcade. O Kamikaze fez um minidetonado do Final Fantasy VII, que estréia no P.Station. E o Computer Zone ganha dois jogaços, Command & Conquer Red Alert e Lords of The Realm II. E aguardem, pois no mês que vem SGP faz três anos e o presente de aniversário vai ser seu!!



## LORD MATHIAS

Enfim, o Lord colocou as mãos em Doom 64. As mãos e as teias, já que depois de jogar Spider o cara ficou se achando o homem-aranha do pedaço. O Baby só chama o cara de Lord Teia.

### RECOMENDADOS

DOOM 64  
SPIDER  
MAUI MALLARD (MEGA)  
SOVIET STRIKE



## BABY BETINHO

O machão chorou quando viu as primeiras fotos de Mortal Kombat IV. Mas quem chorou pra valer foi o Kamikaze que, inocente, levou uma surra em Street Fighter III.

### RECOMENDADOS

MORTAL KOMBAT IV  
STREET FIGHTER III  
REAL BOUT SPECIAL  
TUROK



## MARCELO KAMIKAZE

Final Fantasy VII chegou e o japonês sumiu. O cara jogou durante quatro dias seguidos e saiu da sala quase sem palavras. Na verdade, com apenas uma: maravilhoso!

### RECOMENDADOS

FINAL FANTASY VII  
REAL LIVE PARODIUS  
COMMAND & CONQUER  
ENEMY ZERO



## MARJORIE BROS

Marjô tentou correr do perigo jogando Rally Cross, mas não deu certo: ela teve de ajudar o Pernalonga e o Pato Donald em Bugs Bunny in Double Trouble e Maui Mallard.

### RECOMENDADOS

RALLY CROSS  
BUGS BUNNY  
MAUI MALLARD (SNES)  
ELEVATOR ACTION

# ARTE NO ENVELOPE

Os animais pré-históricos estão em alta e valeram o prêmio do mês para o mineiro Eber Ferreira Queiroz, da cidade de Lagoa Santa. E fiquem espertos, pois no mês que vem vão rolar novidades na área



Os mineiros estão dominando o pedaço! O Eber Ferreira Queiroz, de Lagoa Santa, mostrou que é chegado em um primitivo e faturou o prêmio do mês

A galera de Pernambuco segue firme na seção, dessa vez com o Sonic do Sandro Firmino da Silva, de Olinda



O Sonic anda invocado com o Mario Bros e com

o Chef. Pelo menos lá pelos lados de Indaítuba, SP, onde mora o João Carlos Santos



O Luís Antônio de Oliveira, da cidade de Alto Caparaó, não esconde de ninguém que é fã de carteirinha da Mai Shiranui. E, num sonho bem ao gosto dos mineiros, imaginou-a na praia

## AGORA A K I R A

Se você tem um Saturn e faz parte do time de fissurados em The King of Fighters '96, deve ter ficado meio passado com a matéria da edição 36 de SGP (pág. 21). Afinal, a matéria mostrou os mestres mas não dizia como acioná-los! Vamos lá: aperte Start e, sem soltar, ↑ + Y, → + A, ← + X, ↓ + B. O sinal de +

indica os botões que devem ser apertados ao mesmo tempo. Outro problema da galera do Saturn foi com Fighters Megamix (pág. 18). São 32 lutadores no total e não disponíveis logo de cara. Mas nem tudo são reclamações (pelo contrário, eu é que sou chato!). A edição saiu das mais bonitas e quentes. E o pessoal da gráfica não economizou tinta dessa vez!





O Valtter Felipe Puke, de Nova Odessa, SP, mandou até um puxão de orelhas no Chefe. Além do seu Vega, é claro

A gatinha carioca Ana Paula Gomes Ferreira, de São Gonçalo, se liga na cabeloira loura do Goku



Que coisa! O Sidnei Paschoal Braga, de São Paulo, SP, caprichou no desenho da Coisa e, de quebra, pintou um clone da Carla Perez junto



Robson Gomes Ferreira, de Registro, SP, arrepiou no traço dos personagens de Samurai Shodown IV

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

## BILL GAMES

Criar é preciso, mas se o dinheiro entrar sem necessidade de muita imaginação, tudo bem. Jogadores e jogadoras, por essa trilha segue a indústria de jogos. Ao mesmo tempo em que temos ótimas novidades como Turok e Tomb Raider- cada vez mais raras, é verdade- os clássicos



já chegam ao requinte de ter a versão da versão. A salvação são o instinto de sobrevivência e a modernização tecnológica, que não deixam ninguém dormir em cima das glórias passadas. Menos mal, assim a Midway pôde trazer um novo Mortal, agora poligonal, e a Capcom parou de patinar nos Alpha, Zero etc. e botou Street Fighter III na praça. Novidade não faz mal a ninguém!

# GAMES STATION



Somos uma Locadora de  
**LANÇAMENTOS**

- ★ Aparelhos
- ★ Cd's
- ★ Cartuchos
- ★ Acessórios

**Atacado & Varejo**

Assistência Técnica Especializada

Atendemos via  
**SEDEX**  
para todo Brasil

**TELEFAX: (011)  
543-5753**

Rua: Antônio de Macedo  
Soares, 1322  
Campo Belo - S. P.  
CEP04607- 002

Qualidade & Segurança

**Temos Cards (MAGIC)**



## TIO DOS GAMES

Pessoal da poderosa **SGP**, sou Carlos Rogério Casarini, 35 anos e tenho duas filhas, de 11 e 5 anos. Nós e minha mulher, Geni, de 33 anos, somos leitores de **SGP** e gamemaniacos. Todo fim de semana reunimos um pessoal e fazemos disputas bem legais. Mas estamos com dificuldades no "Palace Midas" em Tomb Raider. Pedimos a ajuda de vocês.

**Carlos Casarini,**  
São Bernardo, SP

**CHEFE: tio Carlos, detonamos o jogo na edição passada (36).**



Tenho 11 anos e uma sugestão: que tal fazer concursos de Arte no Envelope só para as meninas? Talvez assim tenha mais desenhos no Rosa Shock. Ah, adoro todos, principalmente o Marcelo!

**Meyre Sato**  
Curitiba, PR

**MB: Meyre, adorei seu desenho do Kamikaze e aproveito para publicá-lo. Mas**

## A Marjorie Responde

Marjorie, detesto fazer isso, mas tenho de corrigi-la, pois existe um jeito fazer o **Sonic 2** ficar invencível. No menu de fases, selecione o Sound test, ouça as músicas 4-1-2-6-1-9-9-2-4, escolha a fase e comece a jogar. Se pegar pelo menos 50 anéis, o Sonic ficará dourado, rápido e invencível. Marjorie, porque o Baby é careca?

**Patrícia Portugal**  
São Paulo, SP

**MB: Paty, obrigada pela**

**correção. Quanto ao Baby, parece que ele era fã do Kojak na infância...**

Querida Marjorie, concordo com o Hugo Mellincouicht (**SGP 34**), você deve ser uma mocreia. Por que não usa suas fotos, sem esse papo de irmã-gêmea?

**Sandro Araújo da Costa**  
Manaus, AM



**MB: Querido Sandro, veja só os meus olhos de preocupação...**

## Clubes

Quem quiser associar-se ao Winner Club Game, mande seus dados pessoais e R\$ 1,00 e receba mensalmente nossos boletins. Escreva para

Winner Club Game  
Av. Rio do Pau, 646, Anchieta,  
Rio de Janeiro, RJ  
CEP: 21645-520

## CLASSIFICADOS

Vendo **Saturn** com **2 controles**, por R\$ 450,00. Ou troco por **P.Station**. Tratar com Emerson, tel. (011) 6141-0580, São Paulo, SP.



Vendo um **Snes** com **2 controles** e **17 cartuchos** (9 de RPG e 8 de ação) por R\$ 500,00. Tratar com Cecília, tel. (019) 247-4761, Campinas, SP.

Troco o **CD Nights**, para Saturn, por Panzer Dragoon ou outro de meu interesse. Só para o Rio de Janeiro. Tratar com Altair, tel. (021) 234-5125 ou 058-0547.



Compro **cards de Snes** ou troco os games Art of Fighting 2, Michael Jordan, NBA 95, Power Rangers por outros do meu interesse para Snes. Escrever para Jeremias Barbosa de Souza, rua Luiz Gomes de Lima, 70, Belém, Paraíba. CEP: 58255-000.

Vendo um **Mega Drive III** com **3**

**podemos competir com os meninos nas Artes, pois já saímos com o prêmio mais de uma vez**

Meu nome é Raissa Krettle e tenho 8 anos. Acho a **SGP** interessante, mas precisa de mais passwords, fotos maiores e mais manhas. Sou menina mas adoro videogames.

**Raissa Krettle**  
Governador Valadares, MG

**MB: Raissa, meu anjo, você só tem 8 anos mas já faz comentários de profissional! Vamos levar em conta!!**

# SUPER GP RESPONDE

**Virtua Fighter 3** sairá para Saturn? Quando sai o novo **DarkStalkers** com a placa CPS II? E **Street Fighter III**, para quando está previsto?

Ademar Salvadori  
Campo Mourão, PR

**BB:** Parece que você gosta mesmo de luta, cara! **VF 3** sai para Saturn ainda este ano. **DarkStalkers III** deve estar pintando este mês com a nova placa. Pelo que sabemos vai chamar **DarkStalkers** mesmo. **Street** já está na sua SGP. Até!

**controles**, dois de seis botões e um de três botões, com o jogo Super Street Fighter II, tudo na caixa, por R\$ 290,00. Tratar com Fábio, rua Alagoas 275, Campina Grande, PB.

Vendo um **Mega** com **joystick comum**, de 6 botões, e um **controle** turbo com fone de ouvido. Junto, os seguintes jogos: Mortal 1, Street Fighter, Last Battle, Exterminador do Futuro e Fifa 96. Tudo por R\$ 160,00. Ou troco por um **Saturno** e volto dinheiro. Compro um **P.Station** com um controle e um CD. Tratar com Murilo, tel. (016) 729-5185, Ituverava, SP.



Vendo **fitas de vídeo** do Ranma 1/2. São 165 capítulos, mais 8 longas-metragens, 2 especiais e um com vários clips. Ao todo são mais de 176 desenhos, tudo por R\$ 60,00. Vendo também 12 mangás em ótimo estado por R\$ 30,00. Tratar com Rogério Yaga, tel. (011) 5873-0915, ramal 27, SP.

Quantos polígonos pode rodar o Nintendo 64? Qual é a capacidade de armazenagem dos cartuchos. Quando sai **Cruis n' USA** do N64?

Richard Bachmann  
Blumenau, SC

**MK:** Segundo a Nintendo, o console pode processar até um milhão de polígonos. Em tese, os cartuchos não têm limite de armazenagem, mas, para o fabricante quanto menos memória, mais barato. **Cruis n' USA** já está disponível.

## ANIMAL!!

Estou mandando esta carta para mostrar que eu fechei Donkey Kong 3 com 103% e achei o segundo final levando os 15 pássaros-banana para a mãe deles. Marjorie, sua irmã é uma gracinha, mas que tal uma foto sua na revista?

Gilberto Diduch  
Campo Largo, PR



Escreva sempre para **Supergamepower**, a melhor revista de games do planeta!!  
O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.

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



A MAIS COMPLETA  
LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS  
LANÇAMENTOS

3 DO SEGA CD

NEO CD 32 X

NEO GEO

PLAYSTATION

MEGA DRIVE

SUPER NES

SATURN

JAGUAR

AGORA EM 2  
ENDEREÇOS

LOJA 1

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

LOJA 2

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

# CIRCUITO ABERTO



## NINTENDO 64 FICA MAIS BARATO NO JAPÃO

A Nintendo realmente veio com tudo com seu N64. Enquanto no Brasil o preço do console gira em torno dos R\$ 600, no Japão está abaixando. Dos US\$ 203 que valia quando foi lançado, o console teve seu preço reduzido para US\$ 137. A medida, pelo menos até o momento, só vale para o Japão. Nos EUA nada foi anunciado. Yasahiro Minagawa, da Nintendo, disse que essa redução se deve ao sucesso do console e ao aumento da produção do N64, outra

medida recém-anunciada. Isso significa que, a partir de abril deste ano, a fabricação do hardware do N64 saltará de 700 mil para 1 milhão de unidades por mês. A decisão se deve à alta demanda do produto, não só no Japão mas também nos Estados Unidos. Além disso, o console foi lançado no mês passado na Europa, onde também há expectativa de grande vendagem. Para se ter uma idéia, no final de 96, a Nintendo havia produzido 3,99 milhões de consoles N64. Dessa quantidade, 1,85 milhão ficou no Japão e 2,14 milhões embarcaram para os EUA, por onde alguns passaram antes de vir para o Brasil. Isso sem contar o



A produção do N64 vai subir de 700 mil para 1 milhão por mês

disk drive do console 64 bits, que deverá representar novas alternativas para os jogadores. Com tudo isso, a grande "N" espera contabilizar ao final dos últimos 12 meses um lucro que ronda a casa dos US\$ 800 milhões. Mas não é só a Nintendo que vai reduzir preços. A Sony anunciou que o P.Station, que era vendido a partir de US\$ 180, cairá para US\$ 149 nos EUA. O preço dos jogos também será reduzido. Os mais baratos custarão US\$ 20.

## RESIDENT EVIL 2 SAI PARA P.STATION E SATURN NESTE ANO

A Capcom vai recheiar os consoles de 32 bits de jogos. Saturn e P.Station vão ter uma safra de primeira até o final do ano. Confira.



### P.STATION

Buster Bros - 15/04/97  
Marvel Super Heroes - junho  
Mega Man X4 - junho  
Street Fighter Collection - junho  
Mega Man Battle & Chase - primeiro semestre  
Breath of Fire 3 - segundo semestre  
Resident Evil 2 - segundo semestre  
Mega Man Neo - segundo semestre  
X-Men Vs Street Fighter - segundo semestre  
Darkstalkers 3 - segundo semestre

### SATURN

Buster Brothers - março  
Mega Man X4 - junho  
Street Fighter Collection - junho  
Marvel Super Heroes - junho  
Resident Evil - agosto  
Dungeons & Dragons Arcade Collection - agosto  
Resident Evil 2 - segundo semestre  
X-Men Vs Street Fighter - segundo semestre  
Darkstalkers 3 - segundo semestre

## SQUARE E NAMCO JUNTAS NOS ARCADES

**P**ode ser apenas mais uma fofoca, mas tudo indica que essa mistura vai rolar e que vai dar certo. Com o lançamento de **Tobal No.1**, a Namco afirmou ter ficado impressionada com a recente expansão da Square no ramo dos RPGs. E ficou provado também que a Square tem a habilidade de



renovar e introduzir bastante ação em jogos do gênero. Isso pode ter sido um passo para a união dessas duas empresas monstruosas no ramo dos games. Se a Namco, criadora de sucessos como **Tekken** e **Ridge Racer** unir forças com a Square, de **Final Fantasy** e **Secret of Mana**, para criar jogos de arcade, podem aguardar que coisa boa deve pintar por aí!



## DONKEY KONG COUNTRY VAI VIRAR DESENHO ANIMADO

**J**á estava na hora de Donkey Kong receber sua homenagem. Uma equipe de animadores está criando uma série de desenho animado com gráficos 3D renderizados, bem parecidos com o jogo estrelado por Donkey Kong e sua turma. Eles vão chegar às telinhas lá pro final de 97, sem data muito certa



ainda. Quem está no comando não é a Rare, e sim um trio formado pela Nelvana e Medialab em associação com a Westcom Entertainment. Na verdade, o pessoal demorou para perceber que Donkey Kong tinha tudo para virar um desenho.

# NAMCO

## GAMES & ARCADES

Street Fighter III  
Tekken III



Placa X-MEN  
Vs.  
Street Fighter 0



Todos Modelos  
de Gabinetes



Neo-Geo

• Kizuma II  
• Samurai Shodown IV

e toda a linha de games

- Nintendo 64
- Super Nintendo
- Playstation
- Sega Saturn

Despachamos Via  
Sedex  
para todo o Brasil

Fax/Fone : (011) 9591157

# PRÉ ESTREIA

Finalmente! **Mortal Kombat IV** mostra a cara e dá uma idéia do que será a nova versão do campeão. **DarkStalkers** ganha sua 3ª versão e **Resident Evil** chega ao Saturn. O P.Station fica com o novo **Spielberg**



## MORTAL KOMBAT IV

MIDWAY  
luta  
ARCADE



A galera da Midway não quer saber de descanso. Além de anunciar um RPG de **Mortal Kombat**, já está na parada de novo com **MK IV**. De acordo com Ed Boon, o cabeça pensante da série, esse novo Mortal vai ter algumas mudanças em comparação com os anteriores. É claro que os gráficos foram melhorados, mas, além disso, a Midway usou uma nova placa de arcade bem potente, com dois



voodoo chips e capacidade para processar 1,5 milhão de polígonos em uma velocidade de 60 frames por segundo. A jogabilidade também mudou para um ambiente totalmente 3D. O que impressiona é que dessa vez **MK** não vai ter sua marca registrada, as finalizações. Ed diz que isso é para deixar o jogo mais sério e sombrio. Tomara que as

pancadas não eliminem as risadas!

Previsto para o 2º semestre de 97





## DARKSTALKERS: JEDAH'S DAMMATION

CAPCOM

luta

ARCADE



Enquanto o jogo ainda não chega aos arcades, alguns rumores na Capcom indicam que **Darkstalkers 3** só vai chegar a alguns consoles caseiros, ainda indefinidos, lá pelo final de 97. **Darkstalkers: Jedah's Dammation** (ou **Vampire Savior** em terras japonesas) tem quatro novos personagens. Jedah, que dá o



nome ao título; Bullets, uma pequena garota bem poderosa e que tem um cachorro; Q-Bee, uma personagem metade abelha, metade mulher; e Lilisu que, aparentemente, é irmã de Morrigan. O resto do pessoal já é conhecido das versões anteriores. Alguns ficaram esquecidos dessa vez, como Phobos, Pyron e Donovan.

*Sem previsão de lançamento*



## RESIDENT EVIL

CAPCOM

ação

SATURN

Demorou para sair, mas **Resident Evil** finalmente vai fazer sua estreia no Saturn. O jogo é praticamente o mesmo da versão para PStation. A grande diferença que acompanha o jogo do Saturn é que este

virá com armas novas, assim como a versão para PC.



Também existem especulações de que se possa trocar de roupa desde o começo do jogo. No P.Station é preciso terminar o jogo pelo menos uma vez para pegar a chave do closet. Fora isso, o terror vai tomar conta desse game, que é um **Alone the Dark** com muito mais ação e diversão. E, de quebra, **Resident Evil 2** está previsto para o final do ano e deve sair para os 2



consoles ao mesmo tempo. A galera que gosta de suspense e ação não vai reclamar. Mandem bala nos zumbis!

*Disponível no 1º semestre de 97*




## VIRTUA STRIKER 2

SEGA  
futebol  
ARCADE



**Virtua Striker 2** vai ser o primeiro jogo de esporte a chegar aos arcades com a nova placa da Sega, a Model 3. Apesar da jogabilidade não ter sido alterada, essa sequência traz várias novidades. Foi incluída a opção de jogo à noite ou de dia, de acordo com o fuso horário do local da partida. São três estádios, e quanto mais perto da final, mais lotados eles ficam. A galera também se empolga cada vez mais com as jogadas. Essas trazem um novo sistema de táticas que podem ser alteradas a toda hora. O visual está bem legal. Os anúncios, o placar e todos os detalhes ficaram bem caprichados. Até a bola, se você reparar, é a oficial da Copa de 94, a AS551 Questra. Bola pra frente!

*Sem previsão de lançamento*



## XEVIUS 3D

NAMCO  
tiro  
P.STATION



Quem não se lembra do antigo **Xevious** dos anos 80? Para matar as saudades, ele está de volta todo reformulado. Agora você pode mudar a visão para superior ou para dentro da cabine em uma perspectiva em primeira pessoa. Os chefes estão bem difíceis e com a nova jogabilidade, **Xevious 3D** tem tudo para voltar a ser um clássico nos anos 90.

*Sem previsão de lançamento*



## GHOST IN THE SHELL

SONY  
ação  
P.STATION

A obra de Shirow Masamune virou jogo, depois de ter sido adaptada ao cinema. O demo ficou melhor que o desenho animado, mas o jogo ficou muito simples. Poderiam ter aproveitado melhor a ação do original. Talvez mude na versão final. Tomara!

*Sem previsão de lançamento*



Em **Dark Rift** você escolhe entre oito guerreiros enormes e equipados com diversas armas. Com uma jogabilidade sólida, os lutadores têm vários tipos de golpes, como arremessos, combos com até

## DARK RIFT

VIC TOKAI  
luta  
NINTENDO 64



10 hits, projéteis, bloqueios e combo breakers. O visual realista e a rapidez estão demais. Os cenários contam com diversos efeitos, como névoa, trovões e muito mais. A porrada vai rolar no N64!

*Disponível em abril/maio*

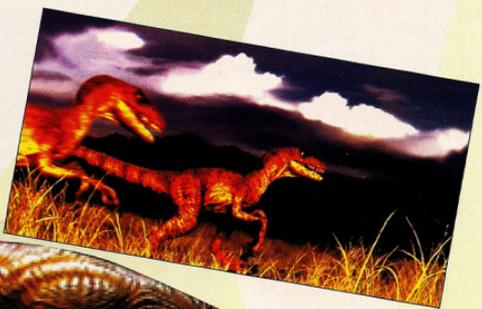


**THE LOST  
WORLD**  
DREAMWORKS  
ação  
**P.STATION**

**The Lost World** é a nova superprodução de Steven Spielberg que deve chegar aos cinemas americanos no meio do ano. Trata-se de uma continuação do sucesso de bilheteria **Jurassic Park**. E, como Spielberg não vacila, o jogo também já está a caminho. A história do filme e do jogo se passa na mesma ilha do primeiro triller, a Ilha Nublar. Quatro anos se passaram desde a sua destruição, e



a trama se dá no Site B, a incubadora em que os dinossauros foram levados antes de irem para o parque. O cientista lam Malcolm foi enviado para checar a ilha com um biólogo, um caçador e duas crianças pentelhas. A aventura começa quando



eles chegam lá e têm uma surpresa. Dessa vez, você vai jogar no papel dos dinossauros e dos humanos, chegando até a jogar com o Tiranossauro Rex. Esse é um trabalho sério, coisa que você vai comprovar quando jogar. Muito bem feito e cheio de ação, **The Lost World** já é antecipadamente um dos melhores do ano!

*Previsto para junho*



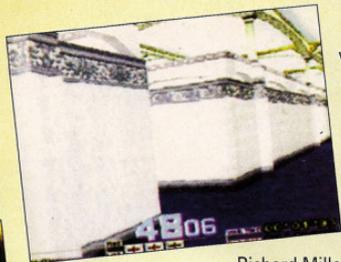
## TIME CRISIS

NAMCO  
tiro  
P.STATION

A Sega tem o **Virtua Cop** e a Namco ataca com **Time Crisis**. Esse jogo de tiro em primeira pessoa inova numa ação inédita nesse gênero: a de se esconder. É nessa hora também que se faz a troca de pente da sua arma. Mas não fique muito na defensiva, pois o tempo é curto e, dependendo



dele, sua rota muda. É claro, para ver o melhor final, você tem de detonar os bandidos o mais rápido possível. O jogo virá com a pistola Guncom, que a Namco garante ser mais precisa que a do arcade (será que tem "kick back" também?). Pra



Richard Miller e tem vários casos para resolver. Com todos esses elementos, **Time Crisis** tem cacife para ser um dos melhores jogos de tiro do mercado.

Previsto para o 1º semestre de 97



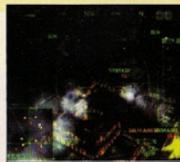
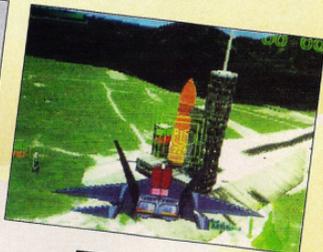
## ACE COMBAT 2

NAMCO  
tiro  
P.STATION

O super simulador da Namco voltou mais sofisticado. Para começar, os gráficos estão bem mais reais. Parecem fotos aéreas. E as missões então? Tem mais do que o dobro que seu antecessor. E não é só quantidade, é qualidade e variação também. Existem missões de resgate e de bombardeio, além dos extermínios e de proteção aos VIPs, como o de Ace Combat. Os detalhes

são impressionantes. As asas, os "flaps" e os "air brakes" se mexem com perfeição, tal como num caça de verdade. Você vai pilotar aeronaves clássicas como o F-14 Tomcat (aquele do Top Gun), o F-16 Fighting Falcon e o EF-2000. Fora algumas novas que a Namco diz que vai acrescentar. É bom ir treinando as táticas desde já!

Sem previsão de lançamento





## J-LEAGUE VICTORY GOAL '97

SEGA  
esporte  
SATURN

Todo ano é ano de **Victory Goal**, a melhor série futebolística da Sega. A edição de 97 vem com mais um time, totalizando os 17 da primeira divisão da J-League, a liga japonesa de futebol profissional. Todos os uniformes novos já estão



computados em **Victory Goal '97**. Essa versão tem mais ângulos de câmera e conta com narrações em japonês e em inglês. As jogadas estão mais realistas do que nunca. Como em **Victory Goal '96**, todos os movimentos foram "capturados" de modelos reais, usando a técnica de Motion Capture, a mesma de **Perfect Striker** (N64), da Konami.

Já disponível



# PIRATARIA NÃO TÁ COM NADA...

Se você está procurando os mais recentes lançamentos e não quer estragar seu videogame com fitas e CDs piratas pode dar uma pulo em nossa loja...

Aqui a gente só trabalha com produtos **ORIGINAIS** para que você possa jogar com tranquilidade, sabendo que o jogo vai ter todas as fases e não vai destruir seu videogame. E ainda por cima temos o melhor preço do mercado e despachamos para todo o Brasil!

Se você não acredita pode dar um pulo e conferir...

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

PREÇOS ESPECIAIS  
PARA LOCADORAS



CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026

F: (011) 227-6590 - 228-1951

# NINTENDO 64

NINTENDO 64

# DOOM 64



Uma das armadilhas mais mortais de Doom 64: os dardos!

o clima de tensão. Os controles ficaram bem mais ágeis, principalmente com o direcional analógico. A adrenalina ferve e não dá para amarelar. Se você é fã de Doom, essa é a sua experiência máxima. Mas se você achar muito forte, tente alguma coisa um pouquinho mais leve como por exemplo, *Turok: Dinossaur Hunter* (duas páginas à frente). Doom 64 é jogo pra macho!



Da GamePro

O inferno está de volta em 64 bits! *Doom 64* mantém a jogabilidade tradicional e o mesmo enredo da série, mas as coisas ficaram bem mais fortes. Agora o visual, os controles e as fases foram além das outras versões e o inferno ficou mais infernal. Tudo foi refeito com precisão, incluindo os inimigos e as armas. Esse é sem dúvida o mais difícil e o mais bonito de todos. As fases estão mais complexas, cheias de armadilhas, quebra-cabeças e áreas secretas. Elas estão bem

5.0

DOOM 64 NINTENDO 64  
MIDWAY  
Ação

64 Mega	FUN FACTOR	5
+ de 30 fases	CONTROLE	5
1 Jogador	GRÁFICO	5
	SOM	5



**DICA:** no Level 17, vá para perto das barras ao lado da saída e mate de longe os monstros na arena. Muitos deles não conseguem acertá-lo. Isso ajudará quando os dois Cyberdemons aparecerem mais tarde



**DICA:** na sala da saída no Level 16, fique na parte elevada bem no meio quando matar o último inimigo. O chão vai cair e encher de lava



**DICA:** procure pelos dois itens escondidos no Level 12. O primeiro item é um laser e o outro é uma passagem que leva a um level secreto

maiores e com mais efeitos, como trovões e relâmpagos e diferentes iluminações. As armas redesenhadas estão mais mortais e agora você vai contar com uma nova, um laser bem potente. As músicas estão mais sinistras do que nunca e criam



O novo modo do mapa supercolorido

**DICA:** mate os Lost Souls em vista, ou senão eles vão vir para cima e causar bastante danos

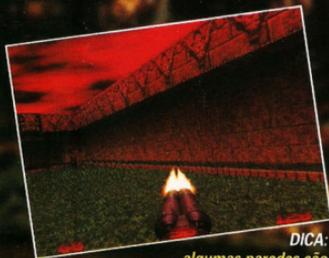


**DICA:** uma boa tática é botar dois inimigos para brigar entre si. Aqui temos um Bulldog Demon e um Cacodemon, quebrando o pau!

**DICA:** no começo do Level 15, dê uma geral na arena e fique sempre se movendo. Se ficar parado os mísseis vão acabar com você



**DICA:** sempre se aproxime das chaves com cuidado. Quando pegá-las, monstros vão aparecer do nada e atacá-lo



**DICA:** algumas paredes são translúcidas. Atire nelas e se não sair faíscas da bala é porque é possível atravessá-las



**DICA:** no Level 9, vá para o meio na parte ao ar livre depois de matar a segunda leva de inimigos. Você vai achar um item de invisibilidade temporária que vai ajudá-lo pelo resto da fase

As forças do inferno estão de volta!



**DICA:** use as armadilhas de dardos para sua vantagem. No Level 13, por exemplo, acione o interruptor, corra e deixe os dardos acertarem os Barons



**DICA:** alguns painéis nas paredes são monitores que permitem que você veja outras salas





**LUKE SKYWALKER ESTÁ  
DARTH VADER VAI CONQUISTAR O  
PARE DE COÇAR O SACO E**



É Nintendo.

Nintendo

Ou nada.

# STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

O Guerra nas Estrelas para **NINTENDO 64**



**SENDO PERSEGUIDO.  
UNIVERSO.  
FAÇA ALGUMA COISA.**



# NINTENDO 64

NINTENDO 64

# TUROK

## DINOSAUR HUNTER



Da GamePro

**Turok** vai sacudir o N64! No estilo de **Doom**, você vai ter de caçar dinossauros e tomar muito cuidado para não ser caçado por eles. Esse jogo de tiro com perspectiva em primeira pessoa está realmente sensacional! O personagem traz novos movimentos jamais vistos em jogos desse gênero, como pular, escalar, nadar e olhar ao redor. Além disso, você conta com dez tipos de armas bem animais. A história é a de um guerreiro místico que deve combater o malvado

**DICA:** não ande muito perto das paredes. Algumas delas possuem



armadilhas com lanças bem afiadas

5.0

TUROK NINTENDO 64

ACCLAIM  
Ação

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	5

9 Fases  
1 Jogador  
Continue

**DICA:** contra inimigos que lançam projéteis, atire e depois desvie. Eles não conseguirão acertá-lo



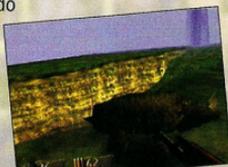
**DICA:** outra razão para ficar longe das paredes: pedras rolantes



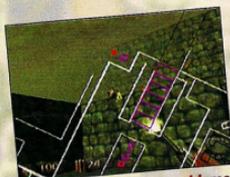
**DICA:** quando atingir o topo de um prédio, pule em outros prédios para pegar power-ups e armas



**DICA:** quando achar os pontos onde dá para salvar o jogo, elimine todos os inimigos em volta para não ser trucidado



**DICA:** alguns animais pequenos, como o cervo e o javali, geram energia quando eliminados. Use a espingarda e consiga mais pontos com eles



**DICA:** se estiver com problemas para mirar nos inimigos em plataformas, use o cursor do mapa para ter maior precisão



**DICA:** quando estiver lutando contra humanos, use sua munição com cautela. Se ele estiver carregando uma arma, atire!



**DICA:** se um inimigo humano estiver com uma clava ou outra arma sem ser de fogo, economize munição e use a faca

dominador The Campaigner. Esse, por sua vez, quer alterar a sequência do tempo. Tudo isso em nove fases bem agitadas e sangrentas. As mortes nesse jogo são impressionantes e os inimigos um show à parte. Você enfrenta gorilas mutantes, lagartos e dinossauros bem conhecidos de Jurassic Park. O negócio é rezar para sobreviver!



**DICA:** o melhor jeito de evitar as granadas é matando o cara que as lança o mais rápido possível

fim

# DIRECT SHOPPING, O FORNECEDOR OFICIAL DE AÇÃO, AVENTURA, DIVERSÃO E GAMES.

## DESTAQUES 64 BITS



### CRUISIN' USA

Dispute uma corrida nas principais rodovias dos EUA, em 5 níveis de dificuldade. Para até 2 jogadores simultaneamente.

R\$ 119,90



### TUROK: DINOSAUR HUNT

Mistura de Doom com Jurassic Park. Combata Tiranossauros Rex, Raptors, Triceratops e outras feras em ambiente 3D.

R\$ 119,90



### MORTAL KOMBAT TRILOGY

A versão definitiva do MK3. 30 lutadores, 4 ocultors, e 30 fatalities inéditos. Inclui modo de combate ultra violento 'Agressor'.

R\$ 119,90



### MARIO KART 64

A versão 64 bits do clássico das corridas, com 50 pistas, jogo sozinho, contra o seu 'clone', ou contra 3 amigos ao mesmo tempo.

R\$ 119,90

## NINTENDO 64



2x  
R\$ **235,00**  
OU 1-11x 51,50



### JOGOS JÁ DISPONÍVEIS:

Killer Instinct Gold; Super Mario 64; Star Wars: Shadows of The Empire; NBA Hang Time; Wave Race; Wayne Gretzky 3D Hockey; Pilot Wings 64; Blast Corps.

### LANÇAMENTOS DE ABRIL:

FIFA Soccer '97; Doom 64; Lamborghini Challenge 64; Tetrisphere.

[ R\$ 119,90 cada ]

### ACESSÓRIOS NINTENDO 64:

Controle Adicional (R\$ 79,90)  
Cartão de Memória (R\$ 69,90)  
Conversor Japonês (R\$ 39,90)

## PLAYSTATION SATURN



2x  
R\$ **199,00**  
OU 1-9x 50,30

2x  
R\$ **225,00**  
OU 1-11x 50,00



INCLUI 3 JOGOS GRÁTIS:  
Virtua Fighter 2  
Virtua Cop  
Daytona USA

### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R\$ 89,90 cada):

LUTA: Street Fighter Alpha 2; Tekken 2, Mortal Kombat Trilogy, Samurai Shodown 3, Real Bout Final Fury; ESPORTE: FIFA Soccer '97, Cool Boarders, NBA Hangtime; SIMULAÇÃO: Formula One, Ridge Racer Revolution, Road Rash, Destruction Derby 2, Andreotti Racing 96, Rally Cross, Test Drive Off-Road; AÇÃO: Resident Evil, Die Hard Trilogy, Star Wars: Rebel Assault 2, MechWarrior 2, Namco Museum Vol 3, Tomb Raiders; RPG: Magic: The Gathering, Suikoden; e muitos outros.

### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R\$ 89,90 cada):

LUTA: Street Fighter Alpha 2; ESPORTE: FIFA Soccer '97, Worldwide Soccer '97, NBA Live '97; AÇÃO: Tomb Raiders, Virtua Cop 2 e Alma (R\$114,90), Independence Day, MechWarrior 2, Crusader: No Remorse; SIMULAÇÃO: Formula 1 Challenge, Daytona USA, Championship Circuit; AVENTURA: Nights e Controle 3D (R\$114,90), Mr. Bones, Sonic 3D Blast, Spider, The Crow; RPG: Dragon Force, Magic: The Gathering, Dark Sun; ESTRATÉGIA: Syndicate Wars; e muitos outros.

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

## TOP 5 - 16BITS

Marvel Super Heroes - [R\$ 109,90]  
Super Mario RPG - [R\$ 114,90]  
Chrono Trigger - [R\$ 114,90]  
Fifa Soccer '97 - [R\$ 109,90]  
Internat. SS Soccer 2 - [R\$ 109,90]

## NOVIDADES PSX • NOVIDADES SAT



**AÇÃO:**  
Independence Day  
Crypt Killer  
Mega Man 8  
Lethal Enforcers 1+2  
**AVENTURA:**  
Rayman 2  
Spider  
**LUTA:**  
Soul Blade  
K-1 Arena Fighters  
**SIMULAÇÃO:**  
The Need for Speed 2  
VMX Racing

**AÇÃO:**  
Mega Man 8  
Lethal Enforcers 1+2  
Crypt Killer  
Scud  
Killing Time  
Doom  
**AVENTURA:**  
Rayman 2  
Dark Savior (RPG)  
**LUTA:**  
K-1 Arena Fighters  
**SIMULAÇÃO:**  
Destruction Derby

R\$ 89,90  
cada



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

LIGUE  
AGORA

**(011) 7295-9666**

E RECEBA  
EM SUA CASA

**DIRECTSHOPPING**

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

# SATURN

SATURN

## DIE HARD ARCADE



Por Baby Betinho

Se você se liga num bom filme de detetive, esse jogo é pra você. Só que aqui não tem essa de sair dando tiro por aí, como em **Die Hard Trilogy**, que não tem nada a ver com este **Die Hard Arcade**. Você pode jogar como Bruno ou Cindy, os dois policiais que têm de

**DICA:** destruindo os objetos da tela, você encontra itens importantes



**DICA:** nas fases de perigo aperte o botão de chute, soco ou pulo. Se errar, perde energia



**DICA:** quando agarrar o inimigo, aperte rápido o botão de soco ou chute para prender o inimigo

**DICA:** atenção aos comandos que aparecem na tela. Execute-os direito para que os elevadores não caiam em você



**DICA:** nessas aranhas, ataque e saia de perto quando elas caírem no chão

**DICA:** pule com o botão C os jatos de água



que o carro dos bombeiros joga em você



**DICA:** uma boa sequência de ataque é AABBB



**DICA:** apertando A + B + C

você dá o especial do personagem. Mas cuidado, você perde muita energia



**DICA:** nesse inimigo, cuidado com os objetos que saem da parede

sair atrás da gangue que raptou a filha do prefeito de São Francisco. O game é uma versão moderna de **Final Fight**, em que você tem de capturar a gata em um prédio onde se esconde a quadrilha. Fique ligado, mano, no meio das fases pintam umas demos

indicando os botões. Aperte o que elas indicarem para não perder vida. De resto, você vai ter um montão de golpes combinando os botões.

fim

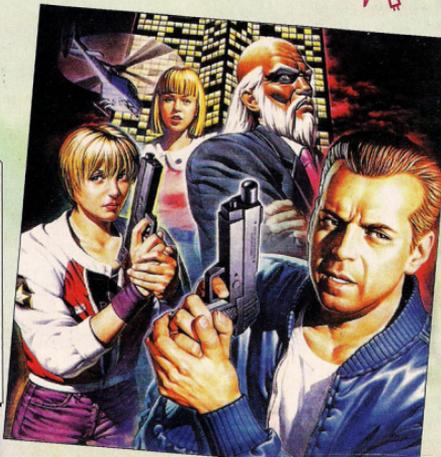
4.8

DIE HARD  
ARCADE

CD  
5 Fases  
2 Jogadores  
Continue

SATURN  
SEGA  
Ação

FUN FACTOR 5  
CONTROLE 5  
GRÁFICO 5  
SOM 4





Por Marcelo Kamikaze

A Time Warner caprichou nos cenários e no clima para fazer você entrar no mundo do demônio.

**Taromaru**, nome do game e do personagem principal - no caso, você - lembra muito o universo de Ninja Gaiden, outro clássico todo inspirado em tradições japonesas. Taromaru é um exorcista e tem uma missão especial: dar fim em um demônio que tem se divertido às custas de todo mundo. O cara se alimenta de humanos e parece que sua barriga nunca fica cheia. Pra chegar no cara você terá de passar por um bom número de inimigos que estão em cenários

# TAROMARU

# SATURN

SATURN

**DICA:** para fugir dos ataques das formigas, pendure-se nessa madeira



**DICA:** nas plataformas fique pulando direito para não ser queimado



**DICA:** na hora em que a tela rodar, não fique parado, pule

**DICA:** segure o botão de



tiro até encher a barra vermelha e solte para destruir a armadura deste inimigo

variados e bem feitos. Você pode lutar como samurai ou como ninja e conta com um botão que dá poderes especiais. Nunca foi tão divertido espantar demônio!

fim



**DICA:** o ponto fraco do sapo é a cabeça



**DICA:** fique esperto na tOURADA para não ser atingido

4.0

TAROMARU

SATURN  
TIME WARNER  
Ação

FUN FACTOR

4

CD

4

GRÁFICO

4

SOM

4

2 Jogadores  
Continue



**DICA:** na hora em que a aranha correr, abaixe para não ser atingido



**DICA:** procure ficar no centro para a gangorra não ficar se movimentando



**DICA:** para mudar o alvo, aperte os botões L ou R

# SATURN

SATURN



Por Marcelo Kamikaze

Depois de brilhar em D, Laura volta à cena num adventure cheio de

suspense. Tudo ia bem na nave Vehicle di Aki, quando uma emergência desativou as câmara criogênicas onde ela e sua equipe estavam. O computador indicava a presença de um ser não identificado na nave. E ele já fez uma vítima. *Enemy Zero* inova em certos

# ENEMY ZERO



**DICA:** você sabe a direção do inimigo através dos sons. O agudo indica que ele está na frente; o médio, dos lados e o grave, atrás. Quanto mais rápido o sinal, mais perto ele está.

Se ele aproximar-se o bastante para atacá-lo, um alarme surgirá. É hora de você atirar também

duro. Tudo bem, pegando a manha dá pra encarar. As cenas de cinema são fantásticas: usam um CD inteiro na apresentação.

*fm*

## Laura's Room



**DICA:** vasculhe a sala inteira. Você deve achar o Voice Recorder (permite salvar), o Personal E. Key (para abrir o armário de Laura) e o VPS (aparelho que emite sons quando um ser se aproxima)

pontos como no inimigo invisível, em que sua única observação são os sons. Mas prepare-se, a dificuldade não é mole: os saves são muito limitados e os inimigos páreo

## Stair Room

**DICA:** use o Card Key para poder pegar o elevador particular. Siga até o



subsolo. Aqui há um inimigo e você deve chegar à sala de Parker sem que ele o alcance. Oriente-se pelos sons

## Parker's Room



**DICA:** aqui você acha a 1ª vítima dos

seres invisíveis. Vá direto para a gaveta e pegue o memorando contendo o código de acesso da Kimberly. Ligue para ela

## Marcus' Room



**DICA:** um inimigo sairá correndo da sala de

Marcus. Pegue os dados dele e uma arma. Carregue-a no Locker Room e detone o inimigo do subsolo

## Locker Room



**DICA:** use o Personal E. Key no seu armário. Aqui

você vai obter

o Card Key. Tem também um Gun Charger para recarregar sua arma (não disponível neste ponto do jogo)

## Store Room



**DICA:** entre nesta sala e vá direto para o

computador. Entre em information, lock e desligue todas as travas da torre winter. Assim você tem mais acessos

4.5

ENEMY ZERO

SATURN

WARP

Ação/Adventure

CD	FUN FACTOR	5
1 Jogador	CONTROLE	4
Bateria	GRÁFICO	5
	SOM	4

# SOVIET STRIKE

# SATURN

SATURN



Da GamePro

Prepare a tropa e os dedos! **Soviet Strike** chega ao Saturn com toda a ação espetacular que ficou famosa na série para o Mega. Essa versão é bem parecida com a do P.Station. Você é um piloto de elite dos EUA e tem uma missão do outro lado do mundo, na Rússia. Com duas visões superiores, você vai pilotar um helicóptero Apache por 5 fases bem longas. Para completá-las você deverá realizar alguns

**DICA:** na fase *Crimea*, localize o *Papai Noel* na área sudeste e destrua-o para conseguir uma vida

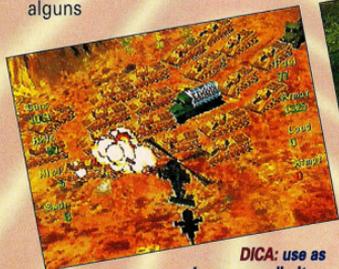


objetivos, tais como coletar itens, destruir instalações específicas etc. Em termos de munição você não deve se preocupar, seu helicóptero está equipado com diversos foguetes, mísseis, metralhadoras e até um guindaste para erguer algumas coisas. Se você gostou de **Black Dawn** e se lembra muito bem da série do Mega, **Soviet Strike** é adrenalina pura!

*fin*



**DICA:** quando estiver atacando os campos inimigos, como essa base aérea, comece sempre pelo lado mais desprotegido



**DICA:** use as esquinas para a direita e esquerda para desviar e atacar os inimigos sem ser atingido



**DICA:** na fase *Black Sea*, use o mapa para localizar os *HINDS* no sudoeste. O depósito está cheio de power-ups e dois recarregadores de armar



**DICA:** quando estiver atacando navios grandes, faça-o da proa para a popa. Desse jeito você não vai ter problemas



destrua todos os prédios na área nordeste do porto, que você ataca durante o segundo objetivo. Eles escondem vários power-ups, incluindo uma vida e sidewinders

**DICA:** na fase *Black Sea*,



**DICA:** na fase *Black Sea*, logo que completar o primeiro objetivo, destrua o comboio que está pronto para atacar os MIAs. Se muitos MIAs forem destruídos, a missão vai por água abaixo

**4.5**

**SOVIET STRIKE** SATURN ELECTRONIC ARTS Ação

FUN FACTOR 5

5 Fases CONTROLE 4

1 Jogador GRÁFICO 4

SOM 5

# SATURN

SATURN

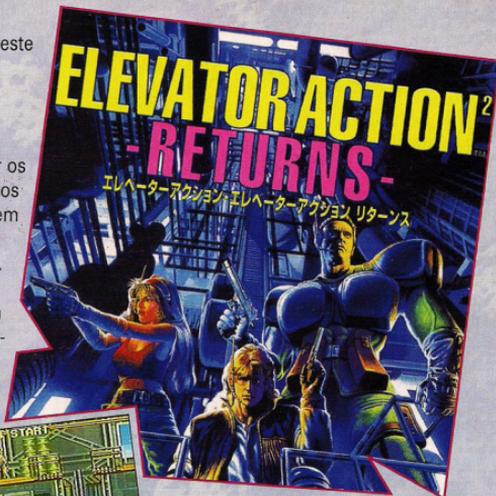


Por Lord Mathias

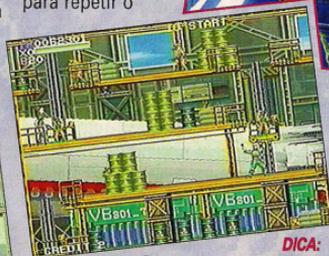
Esse é pra quem tem memória de elefante.

**Elevator Action 2** apareceu pela primeira vez no Nintendinho 8 bits e fez um sucesso do caramba. A versão para Saturn tem poucas mudanças. Na verdade, o espírito do jogo é o mesmo. O que muda são os gráficos e o som, que, aprimorados, deixam o game parecidíssimo com a versão para arcade. Os

ouvidos e olhos deste Lord é que agradecem. Você escolhe entre três personagens. Sua missão é encontrar os documentos secretos que estão muito bem escondidos em prédios, aviões etc. O arsenal não é grande coisa - uma pistola e granadas - mas é eficiente. O jogo teria tudo para repetir o



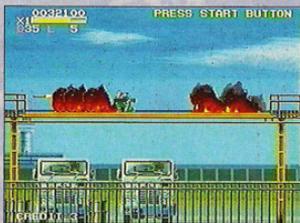
**DICA:** nas portas vermelhas você encontra documentos secretos. Entre em todas que aparecerem



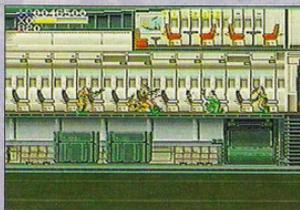
**DICA:** fique esperto para não ser esmagado pelos elevadores



**DICA:** nas portas azuis você encontra itens. Caso pegue a granada, use o botão C para arremessá-la



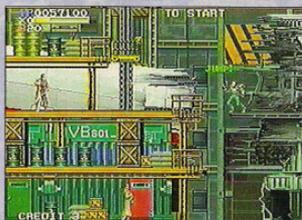
**DICA:** atire nos barris para causar explosões e, com isso, matar os inimigos facilmente



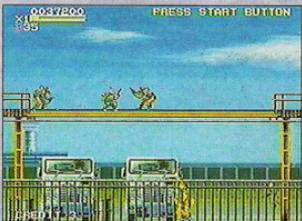
**DICA:** dentro do boeing, fique agachado atirando contra os ataques do inimigo

sucesso da versão anterior, porém, depois de algumas fases, o game não muda. Daí, o efeito é o mesmo de uma canção de ninar. E vocês sabem que esse não é o som que eu mais gosto.

fim



**DICA:** nem sempre é fácil alcançar os elevadores. Em certos momentos você só conseguirá isso pulando



**DICA:** nesse ponto, procure atirar na diagonal para acertar os inimigos quando eles ainda estiverem no alto

3.5

ELEVATOR ACTION 2

SATURN  
VING  
Ação

**FUN FACTOR** 4  
**CONTROLE** 3  
**GRÁFICO** 3  
**SOM** 4

CD  
1 Jogador  
Continue

*Olha o Serginho tirando racha escondido do pai.*

**Venha jogar todos lançamentos em games num fliperama radical e diferente de tudo que você já viu.**

- Rua Marconi 84 - São Paulo - SP
- Rua XV de Novembro 246 - Curitiba - PR
- Av Paulista 1405 - São Paulo - SP
- Av Paulista 989 - São Paulo - SP

The Ultimate  
**Sports  
Arcade**  
Game Center

# 32 BITS

32 BITS



Por Lord Mathias

Mano, parece que você vai ter de lutar para salvar a Terra mais uma vez. Agora, você vai se vestir de verde e encarar uma de Hulk. O incrível super-herói da Marvel Comics faz a sua estréia nos consoles de 32 bits. E já vem babando de raiva. O lance é o seguinte: o físico nuclear Robert Banner foi vítima de uma explosão e recebeu uma carga muito forte de raios Gamma, que mudaram sua estrutura

**DICA:** sua vida recarrega sozinha se você não pegar o item para isso



**DICA:** estes são Hector e Ulisses, dois dos chefes que você enfrenta para sair da fase. Cuidado a bola de espinhos de Hector e com a espada de Ulisses



**DICA:** na 1ª fase ache os 6 switches que acionam o elevador e a saída



**DICA:** o elevador que leva à saída está ao lado da escada no início da fase



**DICA:** acabe com Atalanta, quebre os vidros e vá encontrar Ajax, o último chefe



**DICA:** a melhor maneira de derrotar Ajax é usar o Special Move L2 + O



**DICA:** soque sem piedade a parede para abrir o portão

**DICA:** bem no meio do salão, sobre o círculo, use o Special L2 + X e ache itens secretos



**3.2** THE INCREDIBLE HULK SATURN R. STATION EIDOS Ação

8 Fases	<b>FUN FACTOR</b>	4
1 Jogador	<b>CONTROLE</b>	3
Password	<b>GRÁFICO</b>	3
Continue	<b>SOM</b>	3

genética. De repente, quando fica nervoso ou excitado, o cara sofre uma mutação, rasga a roupa e... fica verde! Coitada da namorada dele! Bom, Hulk virou prisioneiro do time de super-heróis Pantheon, para quem ele vai ter de provar que sua força e seus poderes podem ser úteis para salvar a Terra. O cara vai ter de ficar bem verde contra 4 chefões da pesada. Boa salada, galera!

fim



**DICA:** você tem de destruir os quadrados no chão para que parem de sair inimigos. Use L2 + X



Da GamePro

Apesar do grande orçamento e do sucesso do filme Independence Day, o jogo para os consoles de 32 bits é divertido mas não promete o mesmo. As duas versões estão bem parecidas, mas, como sempre, o P.Station é um pouco melhor nos gráficos. O que faltou em **Independence Day** foi uma variedade na jogabilidade que acompanhasse o enredo do filme. O resultado foi apenas um jogo de tiro em combate aéreo. Em termos de combate o jogo é bem legal. Ao longo das fases, você pilota vários

# 32 BITS

# 32 BITS



**DICA:** em Tóquio, não perca tempo perseguindo os líderes. Tente mirar e acertar de longe



**DICA:** guarde pelo menos dois mísseis para o City Destroyer



**DICA:** os Warp Tubes, como esse em Moscou, possibilitam que você eleve ao máximo os power-ups

**DICA:** apesar dos avios terrestres serem fáceis de destruir, aproxime-se com cuidado assim que os inimigos começarem a atacar

tipos de aeronaves, como um F-15 Eagle, um A-10 Warthog e o russo Sukhoi Su-72. Ainda passa por cidades como Nova Iorque, Paris e Tóquio. As diversas visões e cenas do filme que rolam no jogo dão uma ajuda, mas não salvam o game. O que vale a pena é chegar ao final só para pilotar a nave supereletriz dos aliens. Mas se o seu



**DICA:** saber usar os freios segurando L2 e R2 é o segredo! Diminua a velocidade para atacar, para pegar os power-ups e para atrair os aliens



**DICA:** nunca fique cara-a-cara com os destroyers. Eles vão destruí-lo com alguns tiros



Algumas cenas do filme realçam as fases

negócio é ação de verdade, é melhor procurar jogos como **Air Combat**, para P.Station, e **Soviet Strike**, para Saturn.

fm

<b>3.2</b>	<b>INDEPENDENCE DAY</b>	<b>32 BITS</b>
	FOX INTER.	Tiro
<b>FUN FACTOR</b> 4		
<b>CONTROLE</b> 3		
<b>GRÁFICO</b> 3		
<b>SOM</b> 2		
13 Fases		
2 Jogadores		

# 32 BITS

# 32 BITS

## REAL LIVE

# Parodius

*forever with me*



Por  
Marcelo Kamikaze

**Real Live Parodius Forever with me** conserva as principais características da série, como a sátira a jogos consagrados. Entre os escolhidos para essa versão estão **Twinbee**, **Gradius** e **Goemon**. O game é muito colorido e tem ótima jogabilidade, como de costume. Existem 16 personagens ao todo. Além dos já conhecidos, você conta com um bom número de novos jogadores. São três modos de jogo:



**DICA:** o sino verde é a melhor opção. Após pegá-lo parta para cima dos inimigos



**DICA:** espere a hora certa para pegar o item azul e mate o máximo de inimigos



**DICA:** mate bem rápido os carinhos dos balões, pois eles ocupam muito espaço na tela



**DICA:** passe tranquilo pela cachoeira, ela não irá acertá-lo



**DICA:** contra esse cara, atire em sua cabeça e desvie de seus mísseis e arrancadas



**DICA:** tome cuidado ao passar nesse ponto sobre os plintos



**DICA:** passando sobre essa moeda você aciona o slot

Normal, Score Attack e Time Attack. No Normal você enfrenta o jogo habitual. No modo Score Attack você tem de terminar as fases com o maior número de pontos possível. Jogando o Time Attack, o lance é terminar o game no menor tempo possível.

*fim*



**3.8** REAL LIVE PARODIUS **PS1 STATION SATURN KONAMI Tiro**

FUN FACTOR	4
CD	4
2 Jogadores	4
Continue	3
GRÁFICO	4
SOM	3

**DICA:** quando a mulher for arrumar o cabelo, fique neste ponto e atire em seus olhos



- Bônus
- Bomba especial
- Megafone
- Deixa grande e invencível
- Cria uma barreira de laser
- Transforma todos os inimigos em cápsulas

**MOSTRE QUE VOCÊ É BOM DE GAME.  
LEVE ESSÊS JAPONÊSES PARA CASA.**

**DESTAQUES**

LANÇAMENTO



**SAMURAI SHODOWN 4**  
R\$ 89,90



**KING OF FIGHTERS '96**  
R\$ 89,90



**THE ULTIMATE ELEVEN**  
R\$ 89,90

LANÇAMENTO

**NEO GEO CD**  
JÁ VEM COM 2 CONTROLES  
E 6 JOGOS GRÁTIS.\*  
1+1X R\$ 50,00  
ou 3x R\$ 150,00



DETONE OS JOGOS MAIS  
POPULARES DO ARCADE  
EM SUA CASA. AGORA  
COM UM PREÇO IMBATÍVEL  
E GARANTIA DE 6 MESES.

**TOP 10 R\$ 84,90 CADA**



(1) METAL SLUG



(2) REAL BOUT FATAL FURY



(3) NINJA MASTERS



(4) AERO FIGHTERS 2



(5) SAMURAI SHODOWN 3

(6) SUPER SIDEKICKS 3

(7) WORLD HEROES PERF.

(8) KING OF FIGHTERS '95

(9) FATAL FURY 3

(10) ART OF FIGHTING 3

**CLÁSSICOS – R\$ 45,90 CADA**

SAMURAI SHODOWN 2  
SAMURAI SHODOWN 1  
ALPHA MISSION 2

SUPER SIDEKICKS 2  
WIND JAMMERS  
BURNING FIGHT

TOP HUNTER  
ART OF FIGHTING 2  
ART OF FIGHTING 1

KING OF FIGHTERS '94  
LAST RESORT  
WORLD HEROES JET

MAGICIAN LORD  
VIEW POINT  
BLUE JOURNEY

FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE SÃO PAULO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

**LIGUE  
AGORA**

**(011) 7295-9666**

**E RECEBA  
EM SUA CASA**

**DIRECTSHOPPING**

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

Preço válido enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x, somente para cartões. Pagamento em 12x, sujeito à aprovação de crédito. \* Os 6 jogos gratuitos devem constar da seleção de clássicos.

# P.STATION

P.STATION



Por Marcelo Kamikaze

Finalmente! **Final Fantasy** faz sua estréia no P.Station com gráficos espetaculares, história fantástica, cenas de cinema animais e jogabilidade variada. Barret é o líder de um grupo de oposição chamado Avalanche, que é contra os negócios da Shinra, uma organização do mal cujo objetivo é sugar a energia vital do planeta. Para impedir que a exploração continue, Barret e Cloud, um mercenário ex-soldado da Shinra, pretendem detonar pra valer uma das usinas. Se você joga **Final Fantasy** desde a estréia da série no Nes (I, II e III), não pode deixar de ajudar. Não vai ser difícil, o jogo é bonito e poucas coisas atrapalham (o controle é um pouco travado e os gráficos meio poluídos). Grande estréia.

fjm

**DICA:** não use muito mais que três blocos do memory card. Vai ficar muito lento



**DICA:** use a magia do trovão em Guard Scorpion. Só não ataque quando o bicho levantar a cauda



**DICA:** use o remédio para os caras ficarem nervosos. Assim você usa mais os Limit Breaks e, conseqüentemente, desenvolve-os mais

**DICA:** entre aqui na cidade nº 7. Fale com todos e depois verifique a máquina de fliper



**DICA:** dentro da plataforma nº 4, acione os switches. Todos ao mesmo tempo. O ponto fraco da maioria dos inimigos é o trovão



**DICA:** fale com esses caras na Wall Market. Eles darão informações sobre Tifa. Depois vá para a casa ao norte

**DICA:** acerte as costas de Air Buster. Os ataques dele tiram bastante energia, portanto, combine as



matérias para poder usar o Cure em todos os seus companheiros

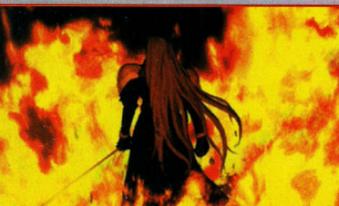


4.5

FINAL FANTASY VII

P.STATION SQUARE RPG

1 Jogador	<b>FUN FACTOR</b>	5
Memory Card	<b>CONTROLE</b>	4
	<b>GRÁFICO</b>	5
	<b>SOM</b>	4





**DICA:** pegue o vestido na loja e a peruca no ginásio. O cara que faz o vestido está no bar. Vista tudo no provador



**DICA:** vá à casa de Dom Corneo e fale com Tifa. Atrás da cama há um item. Depois de falar, você cai numa armadilha



**DICA:** o ponto fraco de Apus é o fogo. Tenha alguém para recarregar a energia de todos, pois o maremoto é forte



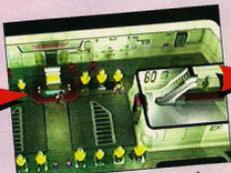
**DICA:** verifique os barris no cemitério de trens. Mova alguns vagões para criar caminhos



**DICA:** destrua as pirâmides de Leno com ataques normais. O resto é baba. Depois, a plataforma nº 7 é detonada



**DICA:** vá para a casa de Ealis e depois compre as baterias numa loja de Wall Market. Aí suba pelos cabos



**DICA:** siga pelas escadas da matriz da Shinra. Atravese o corredor escondendo-se dos guardas



**DICA:** vá para essa sala e pegue o item. Use o aeroduto e siga para a outra sala. Abra a 3ª porta e pegue o último item



**DICA:** ataque o protótipo HO512 com magias. Cuidado com o veneno



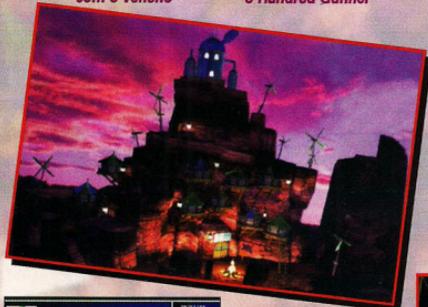
**DICA:** use magias, de preferência a do trovão, contra o Handred Gunner



**DICA:** detone o "cachorro" primeiro. Aí cuide de Rufus, o novo presidente da Shinra



**DICA:** Road Rash puro! Fique sempre perto do carro e vá detonando os inimigos



**DICA:** desde o começo vá fortalecendo as matérias. As de cura são as mais importantes. Aproveite-se dos equipamentos que multiplicam a velocidade de ganho de APs



**DICA:** combine matérias para atenuar o fogo. Ealis ataca e os outros devem carregar o HP



**DICA:** entre no hotel de Carm. Cloud vai contar sua história e sua ligação com Sephiroth



# P.STATION

P.STATION

## PERFECT WEAPON

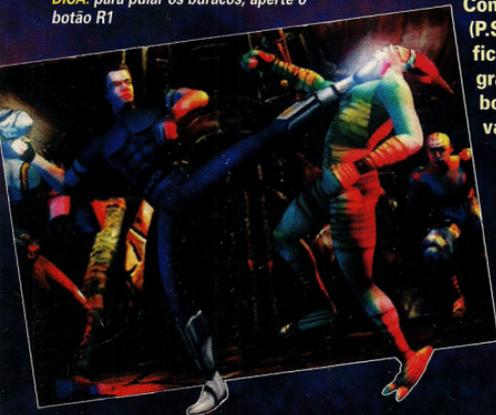


Por Marcelo Kamikaze

O melhor agente do Comando de Defesa da Terra, capitão Blake Hunter, sem mais nem menos foi parar numa dimensão totalmente desconhecida. Agora o cara está lá, absolutamente sozinho, pensando numa maneira de voltar para casa. A única coisa que ele pode fazer é procurar alguém ou alguma coisa que



**DICA:** para pular os buracos, aperte o botão R1



**DICA:** caso a fase seja muito longa, utilize o mapa com o select para se localizar



**DICA:** para dar um gancho no inimigo, aperte  $\Delta + \circ$



**DICA:** para dar uma sequência de chutes, digite  $\downarrow + X, X, X$ . Util contra os humanos

3.8

PERFECT WEAPON

P.STATION  
ASC GAMES  
Ação

FUN FACTOR	3
CD CONTROLE	3
1 Jogador	4
Memory	4
Card	4
SOM	4

explique tudo o que está acontecendo. E você, como um bom menino, deve ajudá-lo a encontrar pistas para solucionar o caso e, principalmente, conduzi-lo de volta à Terra. O game é parecido com Time

Commando (P.Station). O show fica por conta dos gráficos, muito bonitos. A variedade dos



**DICA:** fique esperto com a barra de energia, pois ela diminui com o tempo. Procure sempre recarregá-la

golpes e a movimentação dos personagens também valem. Nem tudo é perfeito: o controle é ruim e detona a jogabilidade de Perfect Weapon.

fim



**DICA:** caso queira fugir dos inimigos com a corrida, digite  $\uparrow + X$



**DICA:** contra os lobos o melhor ataque é com  $\downarrow + \circ$



# SPIDER

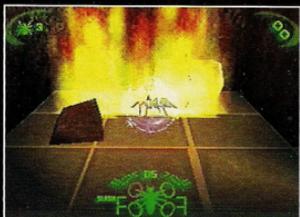


Por Lord Mathias

O que tem de cientista maluco na história do videogame não é mole. E o tal doutor Michael Kelly não perde pra ninguém. O cara colocou patas mecânicas numa aranha. Ao perceber que o implante tinha dado certo, resolveu comandar as patas por meio de impulsos nervosos. Agora ele decide o que a aranha vai fazer.



**DICA:** pegue as patas da aranha espalhadas pela fase para ganhar tiros



**DICA:** neste ponto, pegue o escudo para se proteger do fogo



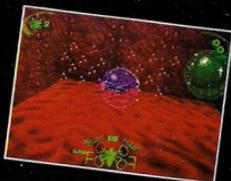
**DICA:** na rampa ponha o direcional para frente para não cair direto



**DICA:** se estiver sem tiro, espere o momento certo para pular e não ser atingido



**DICA:** usando a teia neste ponto, você pega a pata da aranha



**DICA:** não tem outro jeito, você tem de achar três saídas para dar o fora dessa fase

Tudo ia bem até o pessoal da empresa que patrocinava o projeto descobrir os planos do dr. Kelly e decidir roubá-los. Como não acharam a aranha e não souberam como operá-la, levaram o dr. Kelly mesmo. Enquanto não descobrem como a aranha funciona, o dr. Kelly guia o inseto. Você deve ajudar a aranha a achar seu criador. Não será difícil: a jogabilidade é muito boa. A aranha pode atacar de várias maneiras, tudo depende da quantidade de itens que você pegar. Por isso, capriche.

*fim*

**4.0**

**SPIDER**

**P.STATION**  
BOSS GAME  
Ação

FUN FACTOR	4
CD	4
1 Jogador	4
Password	4
GRÁFICO	4
SOM	4



**DICA:** quando chegar nesse inimigo, espere ele acertar o chão e só então ataque

# SNES

# SNES

# ARKANOID



Por Marcelo Kamikaze

Arkanoid está de volta! Depois de aparecer no arcade e no Nes, chega a vez do SNes. O sistema de jogo é simples: basta rebater a bolinha contra os blocos.

Apagando todos você passa de fase. Parece um daqueles primeiros jogos da história. Só que agora o lance é mais sofisticado. Tem itens mil, como



**DICA:** se pegar o laser, não pegue outro item de jeito nenhum. Vá mandando bala, mais pra frente você troca de item



**DICA:** fique esperto, os tijolinhos amarelos que não são lisos não se quebram

**4.0** **ARKANOID** **SNES**  
TAITO  
Puzzle

FUN FACTOR	4
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	3

16 Mega  
99 Fases  
2 Jogadores  
Password



**DICA:** cuidado com essas fases

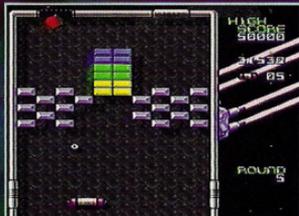
traíçoiras, quanto mais você bate nos blocos inquebráveis, mais rápida fica a bolinha



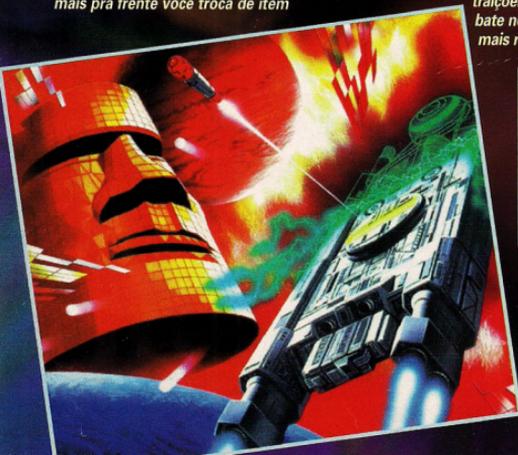
**DICA:** ataque pelas laterais para acertar mais vezes o inimigo. Desvie de seus tiros e investidas

deixar a barra mais comprida, fazer grudar a bolinha ou até mesmo soltar uns tiros para detonar os blocos. Este Arkanoid traz de volta o malvado Doh, o eterno vilão da série. Apesar do esquema simples não será fácil passar pelas 99 fases do jogo. O lance é paciência e precisão. Faltou um controle especial como aquele do arcade.

*Jim*



**DICA:** para quebrar os tijolinhos lapidados cinza, acerte-os duas vezes



**DICA:** o item rosa abre uma passagem para você sair pelo lado, sem ter de detonar todos os tijolinhos

**DICA:** acerte a bolinha nesses inimigos, pois eles vão levá-la para dentro e quebrar os blocos para você, pois os amarelos lapidados não se quebram



# VS COLLECTION



Por Marjorie Bros

Meninos, voltei! Depois de um tempão resolvendo jogos cabeludos de ação, finalmente o Chefe me deu uma folga. E com este joguinho superdivertido, ou melhor quatro

# SNES

# SNES

## JOGO DO GELO



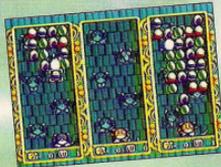
**DICA:** aperte o

botão A e você poderá andar com o boneco para qualquer parte da tela



**DICA:** o boneco com a coroa atira 3 bolas de gelo

## JOGO TETRIS



**DICA:** com o quadrado, aperte A para selecionar a peça. Junte 3 iguais e acabe com elas



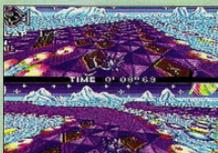
**DICA:** selecione as peças do alto da

tela para acabar primeiro com as de cima

## JOGO DA CORRIDA



**DICA:** quando aparecer a mensagem para pular, aperte o botão X para ganhar velocidade



**DICA:** não encoste nas laterais, você perde velocidade

joguinhos em um: Tetris, Gelo, Corrida e Mata-Mata. **Vs. Collection**, mesmo não tendo gráficos e som magníficos, é muito divertido. No jogo tipo Tetris, você pode jogar contra o computador ou contra seu amigo. No Gelo, o lance é aniquilar o adversário com bolas de gelo. Na corrida, você tem de dar pulos de Marjorie para ganhar velocidade. No Mata-Mata, jogue os passarinhos no buraco dando bicadas. E nada de ser bonzinho...



## JOGO DO MATA-MATA



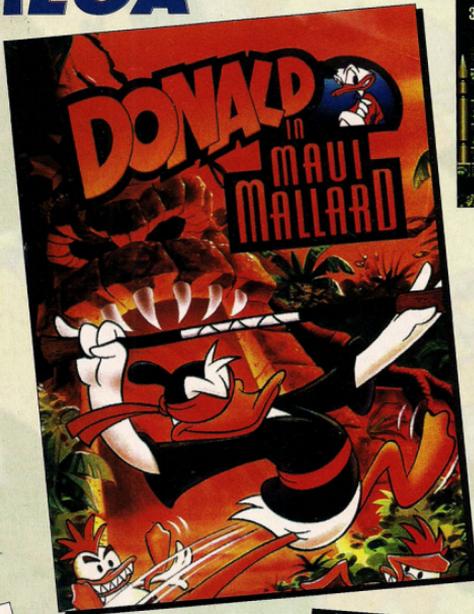
**DICA:** o melhor jeito de empurrar os outros pássaros no buraco é ficando no meio



3.5	VS. COLLECTION	SNES BOTTOM UP	Ação
FUN FACTOR	4	4	4
CONTROLE	4	4	4
GRÁFICO	3	3	3
SOM	3	3	3



**DICA:** na hora da chuva de fogo, fique circulando pela tela



Por Lord Mathias

O Mega Drive não ficou pra trás, pelo menos não por completo. **Maui Mallard** também ganha versão para o console, mas fica devendo em relação à do SNes. O controle demora muito para responder a seus comandos. A qualidade gráfica é muito pior. A maioria dos detalhes, como a porcentagem de tesouro que você tem de colher e alguns inimigos, não aparecem na

**DICA:** em alguns lugares espere as plataformas aparecerem para criar o caminho para você



**DICA:** como Ninja Maui, suba em lugares impossíveis, pule e aperte o botão A



**DICA:** pise na parte marrom do chão e mova a plataforma para subir em lugares altos



**DICA:** agora você é Ninja Maui. Use o botão A para transformar-se



**DICA:** depois de detonar o carinha que sai da estátua, entre nela para criar seu caminho derrubando paredes

tela ou são diferentes. Dançaram até algumas sub-fases. Apesar de tudo isso, o game ainda é divertido. Você joga como o Pato Donald, que está na pele do detetive Maui Mallard. Ele foi escolhido para resgatar um artefato que simboliza

o deus Shabuhm Shabuhm, guardião da Vila da Escuridão. Você conta com um revólver e, se pegar as moedas Yin-Yang, pode transformar-se no Ninja Maui, que usa um bastão. De qualquer maneira, você tem de trabalhar rápido!

*fim*



**DICA:** suba no pato e agarre-se na corda para pegar itens lá em cima

## 3.5

**DONALD IN MAUI MALLARD**

**MEGA DISNEY INTERACTIVE Ação**

24 Mega	<b>FUN FACTOR</b>	<span style="display: inline-block; width: 100%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow); border: 1px solid black;"></span> 4
8 Fases	<b>CONTROLE</b>	<span style="display: inline-block; width: 100%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, orange, yellow, green); border: 1px solid black;"></span> 2
1 Jogador	<b>GRÁFICO</b>	<span style="display: inline-block; width: 100%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, yellow, green, cyan); border: 1px solid black;"></span> 3
Continue	<b>SOM</b>	<span style="display: inline-block; width: 100%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, green, cyan, blue); border: 1px solid black;"></span> 4
Password		

**DICA:** para destruir o 2º mestre, mate todos os ninjas que aparecerem. Não desperdice os recarregadores de energia



# Os últimos lançamentos, pelo melhor preço, sem sair de casa.

SUPER NINTENDO

## LANÇAMENTOS



### E MAIS:

- MAUI MALLARD . . . . . R\$ 89,00
- PINNOCHIO . . . . . R\$ 89,00
- TOY STORY . . . . . R\$ 89,00

SUPER NINTENDO

## DESTAQUES

### AÇÃO

- DOOM . . . . . R\$ 89,00
- IGNITION FACTOR . . . . . R\$ 69,00
- JUNGLE STRIKE . . . . . R\$ 89,00
- REVOLUTION X . . . . . R\$ 79,00
- SUPER BOMBERMAN 2 . . . . . R\$ 79,00

### ESPORTE

- COLLEGE SLAM . . . . . R\$ 79,00
- NHL STANLEY CUP . . . . . R\$ 59,00
- SUPER SOCCER . . . . . R\$ 59,00

### AVENTURA

- ARDY LIGHTFOOT . . . . . R\$ 79,00
- BATMAN FOREVER . . . . . R\$ 89,00
- BOGERMAN . . . . . R\$ 89,00
- FÉRIAS ASSOMBRADAS . . . . . R\$ 89,00

### PUZZLE

- TETRIS II . . . . . R\$ 59,00
- TETRIS ATTACK . . . . . R\$ 69,00

### ESTRATÉGIA

- SIM CITY . . . . . R\$ 59,00

### LUTA

- CLAY FIGHTER 2 . . . . . R\$ 99,00
- P. RANGERS FIGHTING . . . . . R\$ 99,00
- PRIMAL RAGE . . . . . R\$ 89,00
- SHAQ-FU . . . . . R\$ 79,00
- SPAWN . . . . . R\$ 79,00
- PITFALL THE MAYAN . . . . . R\$ 79,00
- PREHISTORIK MAN . . . . . R\$ 79,00
- SCOOBY-DOO MYSTERY . . . . . R\$ 99,00
- SPARKSTER . . . . . R\$ 89,00
- VENOM SPIDERMAN . . . . . R\$ 89,00

### SIMULAÇÃO

- KYLE PETTY'S RACING . . . . . R\$ 99,00
- LAMBORGHINI AMER . . . . . R\$ 59,00
- ROCK N' ROLL RACING . . . . . R\$ 89,00

### SIMULAÇÃO

- PINBALL FANTASIES . . . . . R\$ 99,00
- SUPER PRO AM . . . . . R\$ 29,00

### AVENTURA

- BARBIE GAME GIRL . . . . . R\$ 49,00
- DONKEY KONG . . . . . R\$ 29,00
- DONKEY KONG LAND 1 . . . . . R\$ 49,00
- KID IKARUS . . . . . R\$ 29,00
- KIRBY'S DREAM LAND . . . . . R\$ 29,00
- KIRBY'S DREAM LAND2 . . . . . R\$ 49,00
- LITTLE MERMAID . . . . . R\$ 29,00
- MEGA MAN 2 . . . . . R\$ 29,00
- MEGA MAN 4 . . . . . R\$ 29,00
- SUPER MARIO LAND 1 . . . . . R\$ 49,00
- SUPER MARIO LAND 2 . . . . . R\$ 29,00
- STAR WARS . . . . . R\$ 29,00
- WARIO LAND . . . . . R\$ 29,00

### PUZZLE

- ALLEY WAY . . . . . R\$ 29,00
- KIRBY'S BLOCK BALL . . . . . R\$ 49,00
- KRUSTY'S FUNHOUSE . . . . . R\$ 29,00
- LEMMINGS . . . . . R\$ 49,00
- STARGATE . . . . . R\$ 49,00
- TETRIS ATTACK . . . . . R\$ 29,00

### LUTA

- KILLER INSTINCT . . . . . R\$ 49,00
- PRIMAL RAGE . . . . . R\$ 59,00
- SAMURAI SHODOWN . . . . . R\$ 59,00
- STREET FIGHTER II . . . . . R\$ 49,00
- TOSHINDEN . . . . . R\$ 49,00

### ESPORTE

- BART VS. JUGGERNAUTS . . . . . R\$ 29,00
- TENNIS . . . . . R\$ 29,00
- TOP RANK TENNIS . . . . . R\$ 29,00

## BEST SELLERS

SUPER NINTENDO



### E MAIS:

- F-ZERO . . . . . R\$ 59,00
- PILOT WINGS . . . . . R\$ 39,00
- SUPER METROID . . . . . R\$ 69,00
- TETRIS & DR. MARIO . . . . . R\$ 59,00
- SUPER MARIO ALLSTARS . . . . . R\$ 59,00

## GAMEBOY LANÇAMENTOS



### GAMEBOY CLASSIC

apenas R\$ 119,00

### GAMEBOY POCKET

apenas R\$ 149,00



ACOMPANHA TETRIS

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA

# LIGUE JÁ: (011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo®

DIRECTSHOPPING

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

FOTO: J. DE OLIVEIRA

CARTÕES: VALÉRIA APARECIDA/ALFA; J. DE OLIVEIRA/ALFA; G. DE OLIVEIRA/ALFA

# ARCADE

ARCADE



Da GamePro

Street Fighter está de volta com nove lutadores novos. Os únicos que restaram de outras versões são Ken e Ryu.

Além da nova geração de lutadores, uma nova barra foi adicionada, o Stun Meter. Essa barra vai aumentando toda vez que você leva um golpe. Quando ela enche, seu lutador fica tonto.

CAPA



## NEW GENERATION

### SALADA RUSSA

SF III usa a nova placa da Capcom, a CPS III, que possibilita muito mais quadros de animação. É uma obra de arte! O resultado é só comprovar nos arcades. Um novo movimento, o bloqueio, é ideal para contra-ataques, além de não perder energia diante de golpes especiais. Como sempre, vários itens dos cenários podem ser destruídos, as músicas e os efeitos sonoros estão animais e os controles perfeitos. Street Fighter III vem aí galera!

## SEAN



O criador de Street Fighter III, o japonês Yoshiki Okamoto, veio ao Brasil estudar movimentos de capoeira para criar uma lutadora local. A capoeirista acabou sendo a africana Elena. Quase todos os seus golpes são com as pernas. O brasileiro é Sean, que quer aprender artes marciais com o americano Ken.



## ELENA

### SPECIAL MOVES

Ryu Bi Kyaku:

↓↘ + chute repetido

Tornado: ↓↘↙

+ chute

Sean

Tackle:

↓↘, aperte e segure soco

Dragon Smash: →↓↘ + soco



### SPECIAL MOVES

Scratch Wheel: →↓↘ +

chute

Rhino Horn: ↓↘ + chute

Mallet Smach: ↓↘↙ +

soco

Handstand Kick: →, SM

Slide: ↘, CF



## NEURO

### SPECIAL MOVES

Electromagnetic Blast:

→↓↘ + soco repetido

Tornado Hook: ↓↘ +

soco

Snake Fang: ↓↘ + chute

Fang Viper: ↓↘↙ + soco

Rising Cobra: ↓↘↙ +

chute



A fantástica arte à mão na tela de seleção dos lutadores. Uma marca registrada da Capcom!

Esse lutador serviu de cobaia para cientistas russos e ficou bem elástico e perigoso

## OS CONTROLES

SR - soco rápido

SM - soco médio

SF - soco forte

CR - chute rápido

CM - chute médio

CF - chute forte

(c) - carregar



## IBUKI

### SPECIAL MOVES

**Kohou:** ↓↙← + soco

**Kubiori:** ↓↘→ + chute

**Kazekiri:** ←↙↘ + chute

**Tsumuji:** ↓↙← + chute, chute

**Kunai:** durante um pulo, aperte ↓↘→ + soco

**Atama Kudaki:** →, CM

**Olura Ken:** SF, SF

**Kaikyaku Geri:** →, CF



Uma ágil ninja ainda em treino que golpeia com precisão. No entanto, ela causa poucos danos



## KEN

### SPECIAL MOVES

**Fireball:** ↓↘→ + soco

**Dragon Punch:** →↓↘ + soco

**Hurricane Kick:** ↓↙← + chute

**Inazuma**

**Kakatoari:** →, CM



Com o seu Flaming Dragon Punch e a Fireball, Ken ainda é o maior rival de Ryu



## YIN & YANG

### SPECIAL MOVES

**Kobo Kushi:** ↓↙← + soco

**Senkyu Tai:** ↓↘→ + soco

**Ze Sho Hohou:** ↓↘→ + chute

**Zenpou Tenshin:** ↓↙← + chute

**Raijeki Shu:** durante um pulo, aperte ↘ ou ↙, chute

**Senpuukyaku:** →, CM



Yin & Yang: esses são gêmeos de Honk Kong. Foram treinados no kung fu pelo avô que era um mestre nas artes marciais



## DUDLEY

### SPECIAL MOVES

**Jet Uppercut:** →↓↘ + soco

**Machine-Gun Blow:** ←↙↘ + soco

**Ducking Straight:** →↘↘ + soco + chute da mesma força

**Ducking Uppercut:** ←↙↘ + CC

**Cross Counter:** →↘↘ + soco

**Chopping Punch:** →, CF

**Step Straight:** →, SF

**Lever Blow:** →, chute



Sendo um boxista inglês na categoria peso-pesado, Dudley mistura velocidade com força. Ele não possui projéteis, mas seu soco dá conta do recado

## ORO



Pelos seus golpes de carregar, Oro é bem parecido com Guile. Esse lutador de um só braço é um hermitão que mora na Amazônia

### SPECIAL MOVES

**Nichirinsho:** (c) ←→ + soco

**Oniyanna:** (c) ↓↑ + soco

**Niouriki:** →↓↘↘ + soco

**Jinchu Nobori:** durante um pulo, ↓↘→ + chute

**Jinchu Watari:** (c) ↓↑ + chute



## ALEX

### SPECIAL MOVES

**Flash Jump:** ↓↘→ + chute

**Air Knee-Smash:** →↓↘ + chute

**Power Bomb:** →↓↘↘ + soco

**Air Stomp:** (c) ↓↑ + chute



Alex foi treinado por um soldado e está atrás da pessoa que derrotou seu mentor. Ele é lento, mas poderoso



## RYU



Sendo marca registrada de SF, Ryu volta com sua Super Fireball e golpes como Dragon Punch

**5.0** **STREET FIGHTER III** **ARCADE** **CAPCOM** **Luta**

11 Lutadores	<b>FUN FACTOR</b>	5
2 Jogadores	<b>CONTROLE</b>	5
Continue	<b>GRÁFICO</b>	5
	<b>SOM</b>	5

### SPECIAL MOVES

**Fireball:** ↓↘→ + soco

**Dragon Punch:** →↓↘ + soco

**Hurricane Kick:** ↓↙← + chute

**Overhead Chop:** →, SM

# GOLPE FINAL

## Real Bout FATAL FURY SPECIAL

Muita ação e pancadaria dão o tom de Real Bout Fatal Fury Special. Aqui você confere os golpes especiais, fatais e habilidades secretas de cada um dos lutadores

### BABY BETINHO



#### COMANDOS

- A - soco
- B - chute
- C - golpe forte
- D - mudar de plano
- ←↓ + D ao cair - evita a queda e troca de plano
- Break Shot - cancela a defesa (quando a barra estiver no H. Power)

#### GOLPES ESPECIAIS

**GOLPE FATAL**  
**HABILIDADE SECRETA**

#### TERRY BOGARD

- Burn Knuckle:** ↓↘← + A ou C
- Power Dunk (Break Shot):** →↓↘ + B
- Crack Shot:** ↓↘← + B
- Rising Tackle:** (c) ↓↑ + A
- Power Wave:** ↓↘→ + A
- Round Wave:** ↓↘→ + C
- Bashing Sway:** ↓↘→ + D
- Power Charge:** ←↔→ + A
- Power Geyser:** ↓↘←↔→ + BC
- Triple Geyser:** ↓↘←↔→ + C

#### JOE HIGASHI

- Thrash Kick:** ↘→ + B ou C
- Golden Heel Blast:** ↓↘← + B
- Tiger Kick (Break Shot):** →↓↘ + B
- Bakuretsuken:** A repetido
- Presser Knee:** →↓↘ + C
- Hurricane Upper:** →↓↘← + A
- Bakuretsu Hurricane:** →↓↘← + C
- Scrow Upper:** →↘←↔→ + BC
- Slide Screw:** →↘←↔→ + C

#### DUCK KING

- Head Spin Attack:** ↓↘→ + A ou C
- Flying Head Spin Attack:** no ar, ↓↘← + A
- Cross Head Spin:** ↓↘← + D
- Dancing Dive (Break Shot):** ↓↘← + B
- Neo Break Storm:** →↓↘ + B
- Duck Feint - Air:** no ar, ↓↘
- Duck Feint - Ground:** correndo, ↘ + C
- Break Spiral:** de perto, ←↘↓↘→↘↓ + BC
- Duck Dance:** ↓↘ + ABC

#### BLUE MARY

- Spin Fall:** ↓↘→ + A
- Straight Slicer:** (c) ←↔ + B
- Stun Fang:** depois do Straight Slicer, ←↔ + B
- Stun Gun Smasher:** ↓↘← + C
- Mary's Head Buster:** ↓↘← + B
- Vertical Arrow (Break Shot):** →↓↘ + B
- Mary's Snatcher:** depois do Vertical, →↓↘ + B
- Back Drop Real:** de perto, ↘↘ + AB
- Mary's Splash Rose:** →↘←↔→ + BC
- Mary's Typhoon:** de perto, →↘←↔→ + C

#### KIM KAPHWAN

- Hishozan:** (c) ↓↑ + B
- Hangetsuzan:** ↓↘← + B ou C
- Hishokyaku:** no ar, ↓ + B
- Kaikyaku:** depois do Hishokyaku, ↘ + B
- Kuusajin:** →↓↘ + A
- Hakikyaku:** ↓↘← + A
- Houou Tembukyaku:** no ar, ←↘↓↘→ + BC
- Hououkyaku:** ↓↘←↔→ + C

#### BOB WILSON

- Rolling Turtle:** ↓↘← + B
- Side Winder:** ↓↘← + C
- Frog Hunting:** após o Hornet Attack, ←↔→ + BC ou ↘↘ + C
- Bison Horn:** (c) ↓↑ + C
- Wild Wolf:** (c) ←↔ + B
- Monkey Dance (Break Shot):** →↓↘ + B
- Dangerous Wolf:** →↘←↔→ + BC
- Mad Spin Wolf:** ↓↘←↔→ + C

#### BILLY KANE

- Sansetsuken Tchuudan Uchi:** (c) ←↔ + A
- Karyuu Sansetsuken Tchuudan Uchi:** depois do Sansetsuken Tchuudan Uchi, ←↔ + C
- Suzume Otoshi:** ↓↘← + A
- Sempuukon:** A repetido
- Kyoushuu Hishoukon:** ↓↘↘ + B
- Karyuu Tsuigekikon (Break Shot):** ↓↘← + B
- Tchoukaen Sempuukon:** ↓↘↘↓↘← + BC
- Daisempuukon:** ↓↘↘↓↘← + C
- SOUKAKU MOTIZUKI**
- Makibishi:** ↓↘→ + A
- Nozarugari (Break Shot):** ↓↘← + A
- Hyoudan:** ←↔ + C

**Raijin'on:** → ↓ ↘ + B  
**Kimonjin:** de perto, 360° + C  
**Jakombu:** A repetido  
**Katsul:** → ↓ ↓ ↘ ↘ + B  
**Kaenjin:** ↓ ↘ ↘ + D  
**Ikazuti:** → ↓ ↓ ↘ ↘ + BC  
**Muzandan:** → ↓ ↓ ↘ ↘ + C

## JIN CHONREI

**Teiou Shinsokuken:**  
 → → + A (→ → + A para ir mais longe)  
**Teiou Tenganen:** ↓ ↘ → + C (deixe C pressionado para carregar)  
**Teiou Tenjinken (Break Shot - válido somente para o C):** → ↓ ↘ + A ou C  
**Teiou Deinjinken:** ↓ ↘ ↘ + C  
**Teiou Tashinken:** ↓ ↘ ↘ + B  
**Ryuutenshin:** ↓ ↘ → + B  
**Teiou Shukumeiken:** → ↘ ↘ ↓ ↘ + BC  
**Teiou Ryuuseiken:** → ↘ ↘ ↓ ↘ + C

## RYUJI YAMAZAKI

**Habitsukai - cima:** ↓ ↘ ↘ + A (carregue o botão para mais força)  
**Habitsukai - frente:** ↓ ↘ ↘ + B (carregue o botão para mais força)  
**Habitsukai - baixo:** ↓ ↘ ↘ + C (carregue o botão para mais força)  
**Sado-maso:** ↘ ↘ ↓ ↘ → + B  
**Baigaeshi:** ↓ ↘ → + C  
**Sabaki no Nanakubi (Break Shot):** → ↘ → + A  
**Bakudan Patiki:** de perto, → ↘ ↘ ↘ + C  
**Gillotin:** → ↓ ↓ ↘ ↘ + BC



**Drill:** de perto, 360° + C (faça C repetido para mais acertos)

## MAI SHIRANUI

**Katchosen:** ↓ ↘ → + A  
**Midare**  
**Katchosen:** ↓ ↘ ↘ + C (até 4 vezes)  
**Ryuueumbu (Break Shot):** ↓ ↘ ↘ + A  
**Kagerou no Mai:** (c) ↓ ↑ + C  
**Hissatsu Shinobi Bati:** ↘ ↘ ↓ ↘ → + C  
**Mussassabi no Mai:** no ar, ↓ ↘ + AB  
**Tchouhissatsu Shinobi Bati:** → ↘ → + BC  
**Gekka**  
**Midarebotan:** → ↘ → + C



## CHENG SHINZAN

**Kiraihou - frente:** ↓ ↘ → + A  
**Kiraihou - anti-aéreo:** → ↓ ↘ + A  
**Hagangeki (Break Shot - válido somente para o C):** (c) ↘ ↘ + B ou C  
**Tchoudaikaobarauchi:** (c) ↓ ↑ + A  
**Tchouhandou**  
**Mampukuhougan:** → ↓ ↓ ↘ ↘ + B  
**Bakuraihou:** (c) ↘ ↓ ↘ + BC  
**Tenti Houraku Mujinhou:** → ↓ ↓ ↘ ↘ + C

## WOLFGANG KRAUSER

**Blitz Ball:** ↓ ↘ ↘ + A ou C  
**Leg Tomahawk (Break Shot):** ↓ ↘ → + B  
**Phoenix Throw:** ↘ ↘ ↓ ↘ → + C  
**Dangerous Throw:** de perto, ↘ ↘ ↓ ↘ → + A  
**Lift Up Throw:** de perto, → ↓ ↓ ↘ ↘ + B  
**Kaiser Wave:** (c) ↘ ↘ + BC (carregue BC para aumentar a força)  
**Gigantic Cyclon:** de perto do inimigo, → ↓ ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + C  
**Super Death Move:** → ↓ ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, ↓ ↘ → + C

## JIN CHONSHU

**Teiou Shinsokuken:** → → + A  
**Teiou Tenganen:** ↓ ↘ → + A ou C  
**Teiou Tenjinken:** → ↓ ↘ + A ou C  
**Teiou Tenganen (Break Shot - válido somente para o C):** → ↓ ↓ ↘ ↘ + A ou B ou C  
**Teiou Kuusatsu Shinganken:** no ar, → ↓ ↘ + B  
**Teiou Deijinken:** ↓ ↘ ↘ → + BC (vale também no ar)  
**Teiou Shukumeiken:** ↓ ↘ ↘ → + C

## LAURENCE BLOOD

**Bloody Spin (Break Shot - válido somente para o C):** (c) ↘ ↘ + A ou C  
**Bloody Accel:** ↓ ↘ → + C  
**Bloody Shooter:** depois do Bloody Accel, ↓ ↘ ↘ + A ou B ou C  
**Bloody Cutter:** depois do Bloody Accel, A ou B ou C  
**Bloody Press:** depois do Bloody Accel e perto do inimigo, ↘ ↘ → + C  
**Bloody Sabre:** ↓ ↘ → + A (até 3 vezes)  
**Bloody Flash:** ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + BC  
**Final Death Bloody:** ↓ ↘ ↘ ↘ ↓ ↘ ↘ + C

## FRANCO BASH

**Double Kong (Break Shot):** ↓ ↘ ↘ + A  
**Waving Blow:** ↘ ↘ ↓ ↘ → + D  
**Zapper:** ↓ ↘ → + A  
**Golden Bomber:** (c) ↘ → + C  
**Gut Dunk:** ↓ ↘ → ↘ + B  
**Megaton Screw:** ↓ ↘ ↘ ↘ → + BC  
**Armageddon Buster:** → ↓ ↓ ↘ ↘ + C

## HON FU

**Kowlong no Yomi:** ↘ ↘ ↓ ↘ → + C  
**Seikuu Rekkakou (Break Shot):** → ↓ ↘ + A ou C  
**Denkousekka no Ti:** (c) ↘ → + B

## Denkousekka no Ten:

↓ ↘ ↘ + B  
**Honoo no Taneba:** ↓ ↘ ↘ + A, A repetido  
**Hishou Gyakushuukou:** ↓ ↘ ↘ + C  
**Bakuhatsu Goro:** ↓ ↘ ↘ ↘ → + BC  
**Kadenza no Arashi:** ↓ ↘ ↘ ↘ → + C

## TUNG FU RUE

**Dogan'hou:** ↓ ↘ → + A  
**Daishouha:** (c) ↘ → + C  
**Senshippo:** ↓ ↘ ↘ + A ou C  
**Ressenkyaku (Break Shot):** → ↓ ↘ + B  
**Sempuugouken:** → ↓ ↘ ↑ + BC  
**Gekihou:** → ↘ ↘ ↘ ↓ ↘ → + C (pressione C para maiores danos)

## ANDY BOGARD

**Zan'eiken:** ↘ → + A ou C (se fizer o golpe com o C, pode adicionar mais um golpe com ↘ → + C)  
**Shouryuudan:** → ↓ ↘ + C  
**Kuuhadan (Break Shot):** ↘ ↓ ↘ → + B  
**Hishoken:** ↓ ↘ ↘ + A  
**Bakushin:** → ↓ ↓ ↘ ↘ + C

**Tchoureppadan:** (c) ↓ ↘ → + BC  
**Zan'eireppa:** ↘ ↓ ↘ → + C



fin

# ESPORTE TOTAL

P.STATION

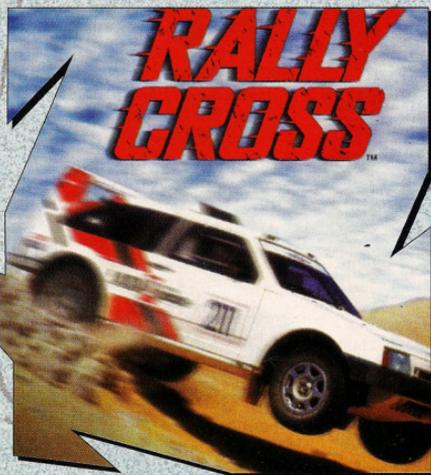
■ Rally Cross tem estilo, mas derrapa nos controles e na jogabilidade

**R**ally Cross vale pelo estilo, batidas e capotagens. Mas a má jogabilidade, a ineficiência dos controles e os gráficos arredondados de tonam o conjunto do game. São oito carros para escolher. No início do jogo, apenas três pistas estão disponíveis. Se você for um piloto razoável e conseguir uma boa colocação, as coisas mudam: novas opções aparecem, com pistas e versões diferentes. São 4 modos, Single Race, Season, Head-on e Suicide. Jogando

**DICA:** se ficar de cabeça para baixo, use os botões L2 ou R2 para desvirar sua máquina



**DICA:** caso precise dar marcha a ré, use o botão L1



nos modos Single Race e Season, você enfrenta um rally normal, com muita lama e confusão, e deve vencer os adversários numa corrida só ou num campeonato. Já os modos Head-on e Suicide não têm nada de normal. Você corre no sentido contrário aos seus adversários e tem de ser mais rápido do que eles. Pé na tábua!



**DICA:** no início não basta acelerar.

**Mesmo no modo automático é preciso engatar a primeira marcha para largar**



**DICA:** use seu espelho retrovisor com o botão O



**DICA:** nos modos Head-on e Suicide corre na direção contrária de seus adversários. A diferença é que no Suicide tem mais inimigos que no Head-on. Termine a prova em menos tempo que os outros para vencer



**DICA:** entre nas dunas e rampas com o carro reto para não cair errado e capotar



# KING OF SPIRITS MAX

■ Pouca majestade no jogo de corrida para P.Station que mais parece gincana

**K**ing of Spirits Max é rei só no nome. Os gráficos e os sons são básicos, a jogabilidade péssima. Você escolhe entre três modos:

Race, Story e Gymkhana. No Race, rola uma corrida simples, você corre sozinho ou acompanhado (a tela se divide ao meio). Dá para escolher entre 21 carros e três pistas. No Story, o número de carros a sua



**DICA:** para escolher uma das três visões, use o botão  $\Delta$

disposição é menor - apenas seis. Nesse modo, as corridas acontecem de acordo com os desafios propostos. Se você está a fim de treinar um pouco, o lance é o modo Gymkhana. Nele você monta uma pista e posiciona os obstáculos da maneira que quiser para aprimorar suas habilidades e seu tempo. Você pode alterar seu carro. Outra opção é a PR. Quando ativada, ela traz anúncios de carros de revistas japonesas de corridas.



**DICA:** na Gymkhana monte a pista com os obstáculos onde desejar para treinar suas habilidades



Sempre que quiser mude as características do seu carro na opção Tune



A opção PR serve para você dar uma olhada nas propagandas de carros nas revistas japonesas. Uma curiosidade sem muita utilidade

2.8

KING OF SPIRITS MAX

P.STATION  
ATLUS  
CORRIDACD  
2 Jogadores  
Continue/Bateria

FUN FACTOR 3

CONTROLE 2

GRÁFICO 2

SOM 2

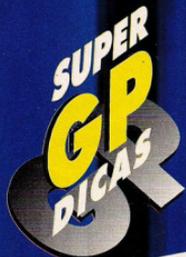


No modo normal você pode escolher entre 21 carros



No Story mode os desafios vão rolando junto com a história. O número de carros diminui e o maior problema é entender japonês





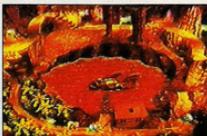
**U**ma seleção campeã de códigos para NBA Jam Extreme (Saturn e P.Station), final especial de Donkey 3 (SNes), mestres de Soul Blade (P.Station), o final de Star Wars (N64) e muito mais em 6 páginas!!

**SNES**

**DICA DO LECTOR**

**DONKEY KONG COUNTRY 3**

**MUNDO SECRETO**



Para detonar esse mundo secreto é preciso pegar todas as moedas bônus durante o jogo, que são, no total, 85. Além disso, você precisa enfrentar o último chefe, agora num submarino secreto.

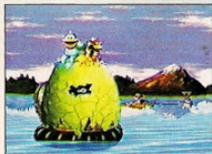
**FASES SECRETAS**



Para assistir a um final especial, basta pegar todas as moedas DK, que são 41, e levá-las ao Funky Kong. Ele vai construir um girocóptero que vai ajudá-lo a descobrir as fases secretas que antes eram inacessíveis.

**FINAL ESPECIAL**

Salvando todos os 16 Banana-Birds, volte para a caverna de cranky. Os pássaros vão levá-lo para o céu e você vai libertar a mãe-pássaro e, então, assistir ao verdadeiro final.



Leonardo Lourenço Prezenza  
Vila Velha - ES

um outro lugar, sempre ligado à fase em que estava a arma.

Edge Master mode. Só a roupa muda.

**Sophitia!!** - obtenha todas as armas de todos os lutadores no Edge Master mode. Também só muda a roupa. Siegfried dominado pela Soul Edge - ele aparece quando se tem todas as armas de Siegfried.

**USE OS MESTRES**

**Soul Edge** - basta terminar o jogo, no arcade mode, com todos os lutadores usando a arma normal.

**Seung Han Myong** - acione Soul Edge e termine novamente com Hwang e Seung Mina no arcade mode.

**Sophitia!** - basta ter as 8 armas de Sophitia no

**FINAL SECRETO**

Nos finais no modo arcade faça (na hora certa):

**P.STATION**

**SOUL EDGE**

**PEGUE O 8ª ARMA NO EDGE MASTER MODE**

Depois de derrotar Cervantes, procure a arma numa das fases ligadas à dos Cervantes.

**Atenção:** se perder a luta, a espada vai para

**Mitsurugi**

- aperte A ou B

**Siegfried** - aperte B

**Sophitia** - aperte →

**Taki** - aperte D (defesa)

**Li Long** - A ou B

repetidamente

**Volto** - faça ↓↑

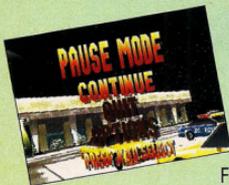
repetidamente

**Rock** - aperte B

**Hwang** - aperte A

**Cervantes** - aperte B

**Seung Mina** - faça ↓↑



## P.STATION

### DIE HARD TRILOGY

#### DIE HARD 1: BIG MODE, MUNIÇÃO INFINITA, INVENCIBILIDADE E MAIS

Faça as seguintes seqüências de botões quando o jogo estiver pausado:

##### Map Editor, invencibilidade e seleção de armas:

comece o jogo e pause. Aperte e segure R2, em seguida aperte ←, →, ↑, ↓, □. Aperte Start para o map editor e Δ para a opção de seleção de armas.

**Modo X-Ray:** aperte e segure R2, em seguida aperte ↓, □, Δ, ↓. Despause o jogo e todos os humanos vão virar esqueletos.

#### DIE HARD WITH A VENGEANCE

Faça as seguintes seqüências de botões com o jogo pausado:

**Big mode:** aperte e segure R2, em seguida aperte ←, →, Δ, →, ↓. Despause o jogo e todos os carros vão ficar maiores.

##### Desligar o relógio e acessar seleção de fase:

aperte e segure R2, em seguida aperte ←, →, ↑, ↓, □. Despause o jogo e aperte Start no controle 2 para pular de fase e acessar a opção clock toggle. Aperte ← ou → para escolher a fase e aperte Δ para ligar e desligar o relógio.

**Small Tire mode:** aperte segure R2, aperte ←, ↑, ←, ←, □, ↓. Despause o jogo e o seu carro vai se mover bem mais devagar.

**Squashed mode:** aperte e segure R2, aperte ○, ↓, ↓, □, →. Despause o jogo e tudo vai ficar esmagado.

**Vidas infinitas:** aperte e segure R2, aperte ←, ○, ↑, ↓, □, →. Despause o jogo e você vai ter vidas infinitas.



## P.STATION

### DESTRUCTION DERBY 2

#### CRÉDITOS ANIMADOS, VÍDEO DE CRÉDITOS E INVENCIBILIDADE

Digite os seguintes códigos na tela Enter Name:

**Créditos animados:** CREDITZ!

**Vídeo de créditos:** ToNyPaRk

**Invencibilidade** (apenas na Wreckin' Race e Stock Car): !DAMAGE!



#### DIE HARD 3: BIG MODE, MUNIÇÃO INFINITA

Faça as seguintes seqüências de botões enquanto o jogo estiver pausado:

**Big mode:** aperte e segure R2, aperte →, □, □, ↓. Despause o jogo e seu personagem vai ficar maior que o normal.

**Inimigos flutuantes:** aperte e segure R2, aperte ↓, □, Δ, ↓. Despause o jogo e, toda vez que matar um inimigo, ele vai flutuar.

**Goofy mode:** aperte e segure R2, aperte ↓, ○, ○, ↓, Δ, ↓. Despause o jogo e seus inimigos vão atacá-lo de formas estranhas.

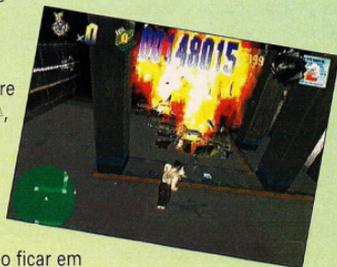
**Munição infinita:** aperte e segure R2, aperte →, ↑, ↓, ↓, □, →. Se repetir essa dica, você vai receber toda vez uma arma nova.

**Invencibilidade:** aperte e segure R2, aperte ←, →, ↑, ↓, □.

Despause o jogo e você vai estar invencível.

**Stick-Man code:** aperte e segure R2, aperte Δ, →, →, →, →. Todos os personagens vão ficar bem magros.

**Wireframe mode:** aperte e segure R2, aperte ←, ○, ↓, □. Despause o jogo e os objetos vão ficar em gráficos wireframe.







## P.STATION

### WIPEOUT XL

### MODOS

### CHALLENGE

### 1 & 2

Na tela Essential Options, selecione Options. Na tela seguinte, a Options Mode, selecione a

opção Password. Agora digite os seguintes passwords para acessar dois novos modos de corrida:

**Challenge I:** □□□△△△□□□□□X□

**Challenge II:** □□□△△△X□X△△X□□

Quando acessar o menu Race Type, dois novos modos de corrida vão aparecer, o Challenge I e II.

## SATURN

### SOLAR ECLIPSE

### ASSISTA TODAS AS SEQUÊNCIAS

Comece o jogo e pause. Em seguida aperte →, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, C, A, ←, ←. Agora você pode assistir a todas as sequências de filme do jogo.

## P.STATION

### NBA IN THE

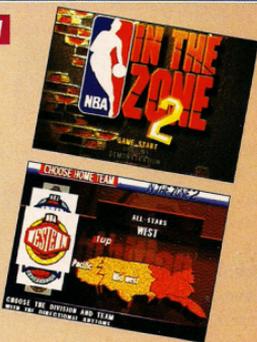
### ZONE 2

### ALL-STAR TEAM

Na tela título, leve o cursor até a opção Game Start.

Agora aperte e segure simultaneamente L1, R2, Select e Start até a próxima tela.

Escolha o modo Exhibition e dê uma olhada nos times até achar as equipes All-Star.



# CHEGOU!

AV45

8 botões digitais de ação  
(6 na frente, 2 atrás)

2 pedais  
analógicos

Câmbio digital  
de duas posições



## VOLANTE

## COM

## PEDALEIRA

PARA

## NINTENDO 64

TAMBÉM

VERSÕES

PARA

PLAYSTATION,

SATURN E PC

**VENHA**  
**CONHECER**  
**OS ÚLTIMOS**  
**LANÇAMENTOS**  
**EM GAMES**  
**E CD-ROM!**

# BRINQUEDOS LAURA

PRONTA ENTREGA. ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL (FRETE NÃO INCLUSO).

**SHOPPING MORUMBI**

**(011) 535 5261 / 531 6943**

**SHOPPING PAULISTA**

**(011) 289 1058 / 251 2818**

**SHOPPING CENTER NORTE**

**(011) 950 4580 / 950 1991**

**NINTENDO 64**

**STAR WARS:  
SHADOWS OF THE EMPIRE  
ASSISTA AO FINAL**



Comece um New Game e digite o nome \_Credits (o \_ representa um espaço e não se esqueça da letra C maiúscula). Quando começar o jogo você irá direto para o final.

**P.STATION**

**DISRUPTOR**

**LEVEL PASSWORDS  
E TRUQUES**

**Level 2 (Chemical Factory):**

□□X○△△XX□□X□

**Level 3 (Rooftops):** X△□□□X△○△△△△

**Level 4 (Jupiter Station):**

△X△□□□X□X△□□

**Level 5 (Triton):** X○△□□△XX□□□□

**Level 6 (Mars):** ○X○△XX□□□X△X

**Level 7 (Antarctica):**

□□X△△□□X△□□

**Level 8 (IO):** □□□X△△X□X△XX

**Level 9 (Reactor):** □X○□△XX□□□□□

**Level 10 (Orbiting Habitat):**

□□XX□X△□□□□

**Level 11 (Dream):** ##XX○□□△△□□□

**Level 12 (Prison):** □□△□X□□△XX□□

**Level 13 (Fortress):** △△X□□△□X□□X○

**TRUQUES**

Digite os seguintes códigos durante o jogo, mas não com o game pausado:

**Invulnerabilidade:** aperte e segure Select, em seguida aperte L1, ○, ○, ○, ○, △, X, X, ○.

**Todas as armas:** aperte e segure Select, em seguida aperte L1, ○, △, ○, ○, ○, ○, ○, △.



**SATURN**

**MACHINE HEAD  
LEVEL PASSWORDS  
E TRUQUES**

**Level 1.2 (Oil Wells):** Q58NM

LDZCQ 4HWGE

**Level 1.3 (Quake City):** TDM75

UH8OT X06BE

**Level 1.4 (Disused Hangers):**

VO1PP JCP6V H4ULJ

**Level 2.1 (Termite Swamps):**

0F20F 0HX8Y OE95W

**Level 2.2 (Termite Warren):**

42W3T JGK-P 5J5H7

**Level 2.3 (Termite Swamps 2):**

VR4T2 6EZD5 SHCMM

**Level 2.4 (Infested**

**Catacombs):** 1NBCX CXV16

PA3K1

**Level 2.5 (Termite Hive):**

ZFOXD Y5KXJ Q2NGZ

**Level 3.1 (Mountain Pass):**

2XVSD AH03J S2MF-

**Level 3.2 (Icebound**

**Highway):** W0J8H 3Y8-D -7FRU

**Level 3.3 (Above the Clouds):**

THYDH 0MZDU 3CFZK

**Level 3.4 (Orbital HQ):** 1SOJ3

13OBP V2MW8

**Level 4.1 (Meadows of**

**Deception):** YCTS6 PUUKS

28SD1

**Level 4.2 (Citadel of**

**Illusions):** Q29LH UDUY4 21FSD

**Level 4.3 (Core):** WS7Y6

HOPIW BOFGK

**Level 4.4 (Unreality):**

2RHK4 RB9RU Z1IT2

End Sequence: UP405 C42RI

2MP3P

Digite os seguintes passwords para acionar os truques:

**Todos os truques:** RDS-  
KKSGBDGD-SR

**Desligar todos os truques:**

ABCDEFHIJKLMNO

**Energia infinita:**

HMEHMHSD9DMDQFX

**Armas infinitas:**

HMEHMHSDVD-ONMR

**Seleção de fase:**

KDUDK9RDKDBSHNM

**Modo fantasma: —**

GHOSTMODEON—

**DICA DO  
LEITOR**

**P.STATION**

**TOSHINDEN 3  
USE OS MESTRES**

Termine com todos os lutadores e acione os lutadores correspondentes.

Depois termine o jogo no nível 5 com:

- um dos principais para acionar SHO.
- Sho e um dos do "mal" para acionar ABEL.
- Abel para acionar VEIL.
- Veil para ter NARU.

Antonio Carlos Varela Saraiva  
São Paulo - SP

## MEGA

### VIRTUA FIGHTER 2 JOGUE COM DURAL



Na tela fighter-select, leve o cursor até o

Akira. Em seguida, aperte ← até o cursor chegar em Jacky. Agora aperte → até o cursor voltar para o Akira. Repita isso até o Dural aparecer no box próximo ao Akira.

## P.STATION

### CONTRA: LEGACY OF WAR CÓDIGOS ESCONDIDOS

Digite os seguintes códigos na tela título. Um som confirma as dicas.

**Seleção de fase:** aperte L2, R1, L1, R2, ←, ○, □, R2, L2

**Seleção de armas:** L2, R2, L1, R1, ↑ ↓ ↓ ↑. Quando o jogo começar, aperte e segure □ e aperte △

**Mais vidas:** L2, R2, L1, R1, ↓ ↑ ↑ ↓

**Contínues ilimitados:**

L2, R2, L1, R1, ← → → ←

**Movie Player:**

L2, L1, R1, R2, ↑ ← ↓ →

**Bamboo Arcade:**

R2, R1, → ←, L1, L2

**Bamboo Gyross:**

L2, L1, ←, →, R1, R2

**Ajuste de Efeitos Sonoros:** R2, R1, L1, L2, ↑ → ↓ ←



## P.STATION

### SPACE JAM MENU DE TRUQUES



Na tela de Options, aperte e segure L1, L2, R1, R2 e aperte X. Um menu com vários truques vai aparecer.

## P.STATION

### SOVIET STRIKE LEVEL PASSWORDS E VIDAS INFINITAS

**Level 2:** GRANDTHEFT

**Level 3:** GROZNEY

**Level 4:** CHERNOBYL

**Level 5:** CIVILWAR

**VIDAS INFINITAS**

Na tela de level-password, digite ELVISLIVES.

## NINTENDO 64

### TUROK: DINOSAUR HUNTER SUPER CÓDIGOS

**Todas as armas:** CMGTSMGGTS

**Modo danceteria:** SNFFRR

**Galeria:** THBST

**Vidas infinitas:** FRTHSTHTTRLKSC

**Modo traço:** DLKTDR

**Créditos:** FDTHMG5

**Invincibilidade:** THSSLSKSL

**Munição infinita:** BLTSTRFRND



Vendas parceladas  
Aceitamos  
Cartões de Crédito

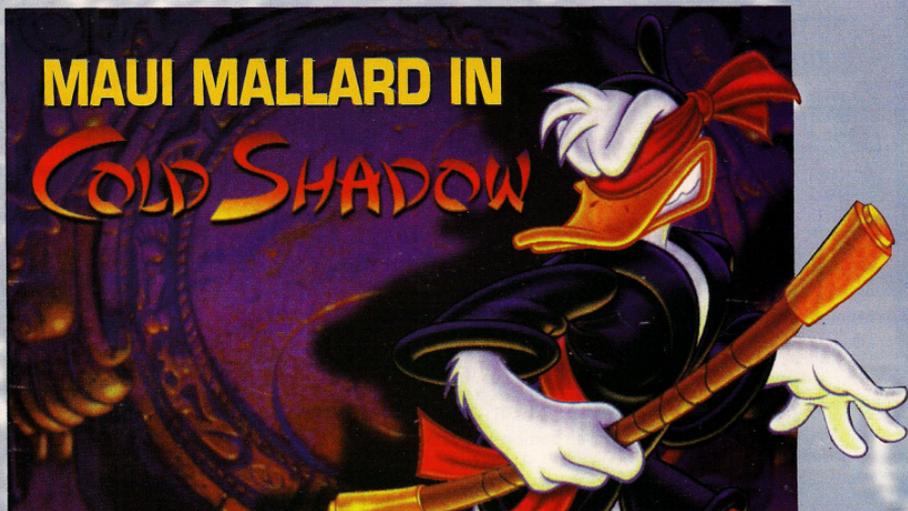
Entregas rápidas  
Despachamos para  
todo o Brasil

FACILIDADES NAS COMPRAS  
SEM BUROCRACIA

CONSULTE NOSSOS  
LANÇAMENTOS SEMANAIS

A AUTHENTIC IMPORTS  
foi criada para atender-lo com  
perfeição. Somos a estrela maior  
nas áreas de games, eletrônicos,  
celulares e acessórios em geral.

Rua Gonçalves Dias, 280 - S.B.C.  
São Paulo - CEP 09715-160  
Telefax: (011) 756-0336  
Tel.: (011) 756-0171



Por Marjorie Bros

Shabuhm-Shabuhm é a estátua que representa o guardião da Vila da Escuridão, o deus maligno que quer destruir tudo e todos. O povo precisa de um herói para detê-lo e o detetive particular Maui Mallard. E adivinha quem a Disney Interactive escolheu para fazer o papel do detetive: ninguém menos que o nosso Pato Donald! O grande lance do jogo é a diversão. Você vai se sentir um Indiana Jones ninja. Isso porque Maui se transforma em Ninja Maui, conforme você pega as moedas Yin-Yang. Você controla o pato, que às

vezes usa o revólver e às vezes ataca mesmo com o bastão e as habilidades de ninja para acabar com os nativos e mortos-vivos das oito fases do jogo. Durante a aventura você vai pegando o maior tesouro e, dependendo de sua atuação, rola até uma fase bônus e o password. A visão é sempre lateral e os gráficos são uma gracinha. O som é tudo que você espera de um jogo cheio de diversão e aventura como esse. Então, o negócio é pegar o revólver em uma mão, o bastão na outra e botar o nosso querido Donald pra trabalhar pesado!

**4.5**

**MAUI MALLARD IN COLD SHADOW**

SNES  
DISNEY  
INTERACTIVE  
Ação

16 Mega	FUN FACTOR	5
8 Fases	CONTROLE	5
1 Jogador	GRÁFICO	4
Password	SOM	4
Continue		



## FASE 1

### Mojo Mansion



Logo no começo, depois de entrar atrás dos livros, suba na cabeça do pato e pule na corda para colher alguns diamantes



Nessa cabeça de pato você pode (e deve!) salvar o jogo. Assim, se morrer começa deste ponto



Essa aranha é o 1º chefe. Basta atirar enquanto ela estiver no chão e ficar longe das aranzinhas na hora em que ela se pendurar

## FASE BÔNUS

### Babaluau Baby



Para entrar aqui, pegue a porcentagem de tesouro indicada no começo das fases. Depois é só soltar todos foguetinhos para conseguir o password

## FASE 2

### The Ninja Training Grounds



Agora você está como Ninja Maui. Para se transformar ou voltar ao normal use o botão X



Daqui pra frente é preciso usar seu bastão para pendurar-se nas caveiras no alto das fases. Pule e aperte o botão A



Use suas habilidades nesses buracos. Pule e aperte o botão Y para subir em lugares difíceis



Esse é o segundo chefe. Depois de detonar todos os ninja coloridos, o que não será nada fácil, acerte algumas vezes na estrela giratória

## FASE 3

### Muddrake Mayhem



Atire nessa tampa, assim ela cai e deixa a lama descer, criando uma plataforma para você passar

## PASSWORDS

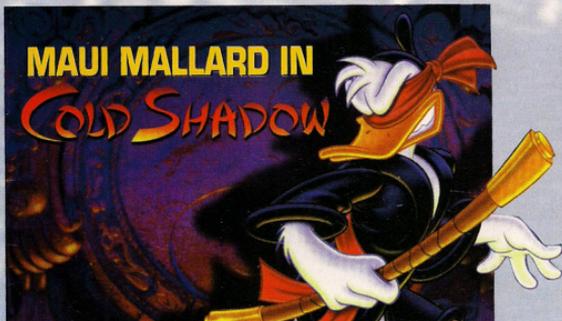
- 1 - QVRBLP
- 2 - CNFJTTs
- 3 - PHMBTT
- 4 - NFXDQH
- 5 - SXGDLJ
- 6 - MDVCLQ
- 7 - HRTGDV



Continua >>

# DETONADO

SNES



## FASE 5

### Test of Duck Hood



Nessa fase use os dois personagens. Maui para subir nos cipós e Ninja Maui para as grandes alturas

## FASE 4

### Sacrifice of Maui



Você ficou pequenininho, mas não se preocupe; vá matando os inimigos normalmente, pois mais para frente você volta ao normal



Para detonar esse mestre é preciso ter calma para não ficar sem tiros. Atire primeiro na máscara gigante com os nativos e depois neles próprios. Não deixe ninguém para contar história



Atire nessa cobra de fogo e desvie de suas chamas até acabar com ela



Nessa parte corra para que a lava que sobe sem parar não engula você



Aqui pendure-se no cipó, desça e gire no furacãozinho que está lá embaixo, depois acerte os nativos. Faça isso até eliminar a galera toda



Aqui você tem de estar sempre sobre a plataforma móvel para não cair na lava e se queimar. Vá com muito cuidado, pois o movimento fica cada vez mais rápido



Leve os nativos um por um até o fim da fase. Pegue-os e vá desviando das lanças. No total, são oito indiozinhos





Você continua preso num cipó desviando das lanças, mas agora Maui pode segurar-se nas raízes. Não deixe de pegar o tesouro espalhado



Hora de saber se está nadando bem. Vá rapidinho e sem parar, senão a água passa por você e o mata. Não esqueça de pegar o tesouro



Agora basta acertar na cara do pirata e desviar dos peixes e bombas



Você terá de proteger o pote até o topo da fassa. Acabe com todas as chaminhas verdes para que elas não roubem seu pote. Não desça muito, pois o abismo é fatal!



## FASE 8

### The Mojo Stronghold

Para destruir o vilão fique a uma distância que ele não possa acertá-lo, abaixe e desça o cacete. Muito fácil



Você tem de destruir os nativos. Para isso, atire no sapo bem na hora em que eles estiverem na pontinha da plataforma. Assim, o sapo manda uma linguada e vai comendo um de cada vez

## FASE 7

### The Realm of the Dead



Vá como Ninja, acerte as bóias na água e abra caminho para seu barquinho fantasma



## FASE 6

### The Flying Duckman



Para nadar mais rápido nessa fase use seu revólver. Atire para esquerda se quiser ir para direita e assim por diante

Para chegar ao último chefe destrua as quatro bolas que estão a sua volta, mas não vá por cima. Volte por baixo e destrua as outras duas



Você conseguiu, reciba um beijo da sacerdotisa e uma estátua em sua homenagem



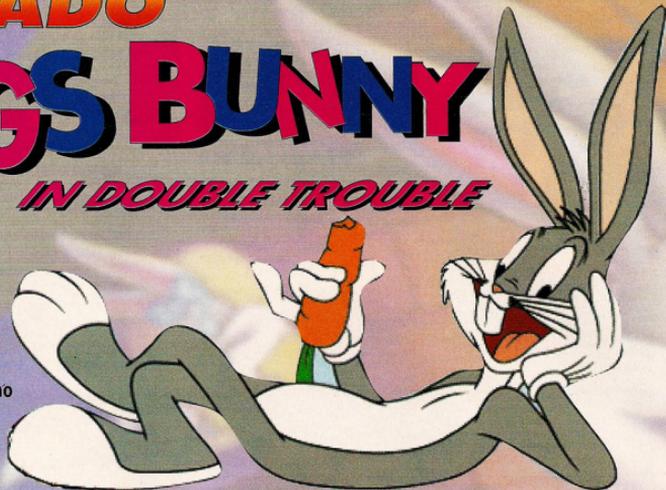
Jim

# DETONADO

# MEGA

# BUGS BUNNY

## IN DOUBLE TROUBLE



Por Marjorie Bros

Olha, eu ajudei esse coelho, mas ele não merecia! Como sempre, o Pernalonga passou um dia inteirinho pegando no pé do Patolino e atazanando o Yosemite Sam. Não poderia dar em outra coisa: quando chegou em casa e deitou na sua caminha para tirar uma soneca, o coelho começou a

sonhar uma história bem esquisita. No sonho, ele estava num castelo cheio de salas e

corredores quando começou a ouvir uma voz conhecida. Adivinha o que ele fez: foi até lá ver o que estava acontecendo e deu de cara com o Yosemite Sam falando com uma cenoura gigande. Assim que o bigodudo viu Pernalonga, saiu correndo atrás dele para pegar seu cérebro e usá-lo no cenourão. O coelho fugiu, mas arrumou outra confusão e foi parar numa dimensão paralela. Pode uma coisa dessas? Podendo, ou não, o jogo é divertido demais.

### 3.5

#### BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE

MEGA  
WB/PPROBE  
Ação

16 Mega  
8 Fases  
1 Jogador  
Continue

FUN FACTOR

4

CONTROLE

2

GRÁFICO

4

SOM

3

### FASE 1

#### DUCK RABBIT DUCK PARTE 1



Para completar a fase você terá de fazer Patolino passar sobre todas as placas que têm a cara do Pernalonga



Caso queira segurar Patolino por alguns segundos, atire nele o pote de mel

### FASE BÔNUS



Pegando 3 estrelas bônus durante os episódios você vai para essa fase, onde terá de pegar as cenouras para ganhar vidas



## PARTE 2



Se estiver com pouco life, procure nas extremidades da tela, sempre há um recarregador de energia



Para prender os leões que ficam soltos na tela, acione um switch para liberá-los, corra para a jaula e acione outro switch para prendê-los



## FASE 2

### BULLY FOR BUGS



Pule em cima do touro para pegar as dinamites no alto e, com isso, destruir os buracos que estão no chão



Os itens ao lado da cenoura correspondem aos itens que você deve procurar na fase



No primeiro buraco, na última camada da fase, você encontra uma vida extra



No quarto buraco, pulando desse ponto, você pega mais uma vida extra



Também no quarto buraco, após passar pelos leões, você vai encontrar uma vida



Desvie das bolas de fogo e, quando ele vier ao seu encontro, pule em sua cabeça ou atire nele

## PARTE 1



Quando esse mago atacar não atire nele, apenas abaixe-se e deixe-o passar

## FASE 3

### HARE-ABIAN NIGHTS PARTE 1



Olhe sempre atrás de tapetes e passagens secretas para achar tiros escondidos. Aqui nesse tapete você os encontra



Subindo pelo palácio você encontra itens importantes. Aqui tem uma vida extra e um recarregador de energia



Continua

# DETONADO

# MEGA

# BUGS BUNNY

## IN DOUBLE TROUBLE



### PARTE 3



Espera o momento certo para pular em outro tapete, pois eles duram pouco tempo



Aqui nesse ponto, use o mágico como mola para chegar ao último tapete



Quando encontrar esse inimigo, fique no tapete e atire sem dó para matá-lo



Seguindo as fotos, você vai ver a sequência certa para alcançar a espada sem grandes dificuldades



Passa por esses guardiões correndo com o botão C para fugir do ataque de sua espada



Após pegar a espada você vai parar aqui: prepare-se para enfrentar o chefe da fase



Fuja das bolas de fogo que o dragão solta, quando ele estiver no centro, ataque pelas costas



Depois de matar o dragão, você vai ver esse inimigo. Ataque com a espada ou pule na sua cabeça, sempre tomando cuidado com os barris

### FASE 5 HAUNTED HARE



Pegue os livros espalhados pela casa, eles podem ser atirados nos inimigos



Pegando os corações que essa mulher solta, você enche toda a sua vida



Não tome essa poção: ela o deixará tonto por algum tempo



Ao pegar uma chave, procure abrir uma porta, pois existem muitas chaves durante a fase e você não pode guardá-las

### FASE 4

### KNIGHTY KNIGHT BUGS



No começo do castelo, suba pela esquerda para encontrar essa vida extra





*Acione o laser no momento em que o inimigo passar sobre ele. Quando o médico aparecer, acerte-o pulando em sua cabeça*

## FASE 6 SPACED OUT BUNNY



*Desvie dos asteroídes marrons e atire nos asteroídes azuis para conseguir power-ups*



*Caso fique sem tiros, pegue as latinhas vermelhas espalhadas pelo espaço*



*Se esse marciano aparecer, desvie dele e continue atirando nos asteroídes azuis*



## FASE 8 HAREWAY TO THE STARS

## FASE 7 MAD AS A MARS HARE



*Fique sempre nesse ponto da tela para ter tempo de desviar dos obstáculos que vão aparecer*



*Nunca pare de atirar para matar o inimigo assim que ele aparecer*



*Cuidado com as rochas que caem e com os tiros que saem das montanhas*



*Nessa fase tenha cuidado com os marcianos: eles não vão deixar você em paz*

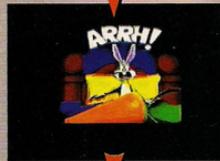


*Para completar a fase, é necessário que você acione o switch que se localiza no alto, à esquerda da fase*

## PARTE 2



*Na última fase há quatro switches espalhados. Sua missão é acioná-los e depois matar os marcianos. Ai, é só curtir o fim...*



# COMPUTER ZONE



## O PERIGO VERMELHO ESTÁ DE VOLTA

**C**ommand & Conquer Red Alert é a continuação de um grande sucesso para PC. O nome das duas versões é igual, mas Red Alert é muito mais explosivo e desafiante. Principalmente se jogado em rede (pensando nisso, a Westwood fez um pacote com dois CDs, um para você e outro para seu adversário). O jogo retrata a velha guerra entre capitalistas e socialistas. Os socialistas são os

maus da história, invadindo as



**DICA:** a Construção Yard (no canto esquerdo da foto) é sempre a primeira coisa a ser construída, ela dá chance para o resto

cidades com seus tanques, enquanto o exército aliado monta suas bases. Todo o jogo é baseado na construção de estruturas que servirão para produzir armamentos e homens para o combate. O segredo é combinar essas estruturas para elaborar armas mais potentes. A estrutura fundamental de sua base será sempre a Construction

**ENDEREÇO:**  
<http://www.westwood.com>

**DICA:** os ataques aéreos são muito eficientes, mas os aviões podem ser abatidos com facilidade



**DICA:** deixe sempre disponível a fabricação de veículos de ataque e defesa. Esses são os principais

Yard, que possibilita a produção de outras estruturas. É claro que você não constrói tudo isso do nada. Precisa de grana e, para conseguir, procure ouro em suas terras. Outra dica: produza muitas armas de defesa para assegurar seu campo.

*fm*



**DICA:** o ataque à base inimiga deve ser feito em massa. Caso fracasse, fique pronto para um contra-ataque do inimigo



**DICA:** as pontes são sempre ótimos pontos estratégicos, construa sua

base perto de uma

## LORDS OF THE REALM II, UM SHOW MEDIEVAL

**L**ords of the Realm II vai deixar a galera que curtiu **Warcraft II** babando. Você é um dos candidatos à sucessão do trono e participa de uma guerra sangrenta. O aspecto tático é muito mais elaborado que em **Warcraft II**. Administrar o condado é um exercício constante. O trabalho é dividido em ciclos que representam as estações do ano. São esses ciclos que definem quase tudo



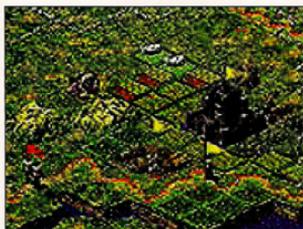
**ENDEREÇO:**  
<http://www.sierra.com>

no jogo como, por exemplo, a melhor época para as plantações. Quanto mais condados você assume, mais difícil fica a administração. Você não precisa se preocupar com o futuro, pois a cada fase tudo começa de novo. Sua maior preocupação é o povo, que deve ser muito e, principalmente, feliz. Se preferir, você pode jogar via rede.

*fim*



**DICA:**  
*para invadir uma fortaleza, construa máquinas de guerra pesadas como catapultas ou arietes*



**DICA:**  
*as grandes fortalezas obrigam seus inimigos a possuir um exército mais forte, ganhando um pouco de tempo*



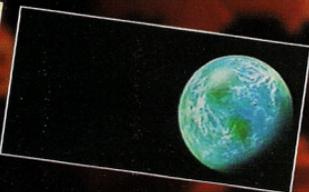
**DICA:**  
*não utilize camponeses em seu exército. Para evitar isso, produza uma grande quantidade de armas*

# Final Stage

32 BITS

**D**os mesmos produtores de *Snatcher*, *Policenauts* também se destaca pelo enredo. No final, Jonathan Ingram, derrota seus ex-companheiros da época de policenauts e põe fim ao plano diabólico das organizações Tokugawa, que incluía tráfico e desenvolvimento de drogas e comercialização ilegal de órgãos humanos. Ed Brown, companheiro de Jonathan, consegue a compreensão de seu filho adotivo, que ficou mudo

# POLICENAUTS



## EPILOGUE NAUTS

ao ver a morte de seu pai. Jonathan também descobre que Karen Hojyo é, na verdade, sua filha. Conseguiu o dinheiro e o órgão para se curar da

grave doença, o motivo pelo qual levou seu pai adotivo a entrar na trama de Tokugawa. Essas atitudes suspeitas levaram Lorraine Hojyo, mãe de Karen, a procurar Jonathan, mas ela foi "apagada" bem rapidinho. Mas tudo isso vem depois de muito quebracabeça e mais um monte de tiros.



fm

# TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93  
S.L. Tel. (011) 843 9021

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

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21  
Tel. (011) 5583 3468

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

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

VENDAS E LOCAÇÕES

32 X

Saturn • 3DO  
Master System

P.Station • Neo Geo CD  
Nintendo 64 • Mega Drive

Game Boy • Super Nes • PC Engine Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar

SALÃO  
DE JOGOS

## Nós Falamos a Sua Língua !



GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

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

**ART'S GAMES**  
Locação e Vendas  
Tudo para sua locadora  
com preços imbatíveis  
**consoles + cd's + cartuchos**  
**acessórios**  
Vendemos para todo o Brasil via sedex, consulte-nos  
**FONE/FAX (074) 626.2097**

**SHITAKE Games**  
Lançamentos exclusivos  
japoneses e americanos  
Linha completa  
Consulte-nos! Tel.: (011) 294-8644

Locação e Vendas

**BABY - GAMES**  
VIDEO-GAMES, FITAS  
E ACESSÓRIOS EM GERAL  
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL  
LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS  
CONSULTE-NOS  
**(011) 290 0991 681 8119**

GAMES GAMES GAMES **TEENPOINT**  
**Locação e Vendas**  
Consoles - Cartuchos  
CD's - Acessórios  
Saturn Play Station - Super Nes  
Nintendo Ultra-64  
R. Sócrates, 196 - Santo Amaro - SP **(011) TEL 523.4159**

Para anunciar na  
**SUPER GAMEPOWER**  
ligue 3061-3644,  
Ramal 263.  
**Aí é só DETONAR!!**

**NIKA'S GAMES**  
■ VENDE ■ TROCA ■ ALUGA ■ COMPRA  
GAMES NOVOS E SEMI-NOVOS  
ULTRA 64 ■ PLAYSTATION ■ SEGA SATURN  
■ SUPER NISS ■ OUTROS  
GAMES ■ FITAS ■ CD'S E ACESSÓRIOS  
FONE: (011) 876-9625 / 875-8849  
858-3539 / 876-8122 / 875-4396

◇ **Play - Games** ◇  
Tudo para sua locadora com preços  
imbatíveis.  
Consoles, Cartuchos, Cd's, e  
Acessórios. Linha completa.  
Atendemos via sedex p/ todo Brasil  
Solicite nossa tabela de preços  
Fone/Fax (011) 7806-8872 ou 8870

Franquias disponíveis:  
Matriz/Escritório  
Fone/Fax (011) 212-9726

**Locação e Venda**

**São Paulo**  
**Aclimação**  
Av. Aclimação, 239  
Tel.: (011) 277-6670  
**Alphaville**  
Calçada das Magnólias, 57  
Tel.: (011) 7295-0168  
**Alto de Pinheiros**  
R. das Taboas, 158  
Tel.: (011) 212-9726  
**Brooklin**  
Av. Pe. Antonio J. dos Santos, 1053  
Tel.: (011) 5506-9690  
**Campo Belo**  
R. Pascal, 911  
Tel.: (011) 535-3655  
**Curitiba-PR**  
R. Desembargador  
Otávio do Amaral, 629-Loja 1  
Tel.: (041) 336-1664

**Procure a Loja  
mais perto  
de você !**

# SUPER GAMEPOWER

## NÃO PERCA!

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO!



**SURPRESA! SGP FAZ TRÊS ANOS E QUEM GANHA O PRESENTE É VOCÊ! EM MAIO NAS BANCAS!**

**NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER**

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



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

**Presidente**  
Richard Civita

**SUPER GAMEPOWER**

ANO 3 - Nº 37 - ABRIL DE 1997

**DIRETORA DE PERIÓDICOS**  
Vera Helena M. Gomes

**DIRETOR EDITORIAL**  
Ibsen Spartacus Patrópolis

**REDAÇÃO**  
Editor Chefe: Rubem Barros  
Editor Assistente: Karen Suzuki  
Chefe de Arte: Karen Colosso  
Assistente de Arte: Mônica Maldonado  
Assistentes Editoriais: Fabiano Ricardo  
Ximenes, Raquel Pintam Doulet  
Redatora: Ana Luísa Pansierinas  
Consultores: Maurício Pancheri, Ricardo Pansierinas (jogos), Maximilian Winter (texto)  
Jornalista Responsável: Daniel dos Santos

**COMERCIAL**  
Gerente: Francesco Civita  
Gerente de produto: Martin Frankenberg

**ASSINATURAS**  
Gerente: Vicente Argentino Neto

**PUBLICIDADE**  
Gerente: Reginaldo Andrade  
Contatos: Adriana Moya, Fernando Porrino, Mauro C. Sannazzaro

**PRODUÇÃO:**  
Gerente: Sean Ament

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

**Diretoria:**  
Ibsen Spartacus Patrópolis,  
Plácido Nicoletto, Shoji Ikeda e  
Vera Helena M. Gomes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL - DIVISÃO DA CIC - Comunicações. Lotea, Cultura S/A. Matrícula de Comércio sda publicações sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 3466 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 3161-3111; Fax: (011) 282-7903; Telex: (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 153; Caixa Postal 9422, SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impresso no Globo Cochrane Grafica, rua Joana F. Starani, 646, Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Números atrasados (as suas últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque), ao preço da última edição em banca, mais 30% para despesa de postagem nacional e manuseio, para despesas de postagem internacional capta-se nosso centro de atendimento, por intermédio de seu jornaleiro ou do distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP, fone (011) 868-3038. Fax (011) 868-2018, drag@netnetel.abril.com.br e http://www.dinap.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: VISA, CreditCard, Dinners, Sello e American Express.

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE**  
Para quaisquer informações escreva para Nova Cultural, a/c. Central de Atendimento ao Assinante. Al. Min. Rocha Azevedo, 3466, CEP 01410-901, S. Paulo, SP, ou ligue para (011) 3161-3111 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou via e-mail (011) 853-7392. A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação o reembolso em meio de parte do preço pago, correspondente ao exemplares não entregues, desde que não tenham sido cancelados, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, aceita o contrato do vendedor e paga-se sempre com cheque nominal mediante recolhimento do primeiro via de nosso padrão de venda.

### EDIÇÃO 36



Mortal Kombat Trilogy, Perfect Striker (Nintendo 64) Fighters Megamix, The King of Fighters '96 (Saturn), MK Trilogy, Toshinden 3 (PStation), Mega Man 8, Tomb Raider (32 Bits) Mace, The Dark Ages (arcade), Real Bout Fatal Fury Special (Neo Geo), Bugs Bunny (Mega), Bomberman (SNes)

### EDIÇÃO 35



Mario Kart 64 (Nintendo 64), Virtua Cop 2, Sonic 3D Blast, Batman Forever (Saturn), FIFA Soccer 97, Rebel Assault 2, NBA in the Zone 2 (PStation), Mega Man 8 (32 Bits), Casper, Donkey Kong Country 3 (SNes), Gargoyles (Mega), Ultimate Mortal Kombat 3 (Master System)

### EDIÇÃO 34



Killer Instinct Gold (Nintendo 64), Mr. Bones, Daytona USA Circuit Edition (Saturn), Speed Racer, Destruction Derby 2 (PStation), Tomb Raider (32 Bits), Donkey Kong Country 3, Street Fighter Alpha 2 (SNes), Virtua Fighter 2, Sonic 3D (Mega), Samurai Showdown IV (Neo Geo)

### EDIÇÃO 33



MK Trilogy, Super Mario 64 (Nintendo 64), Krazy Ivan, Toshinden Ura, (Saturn), Die Hard Trilogy, MK Trilogy, Formula 1 (PStation), Casper (32 bits), Ultimate MK 3, Mario All Stars (SNes), Sonic 3D, Vectorman 2 (Mega), X-Men vs. Street Fighter (arcade), Samurai Showdown 4 (Neo Geo)

### EDIÇÃO 32

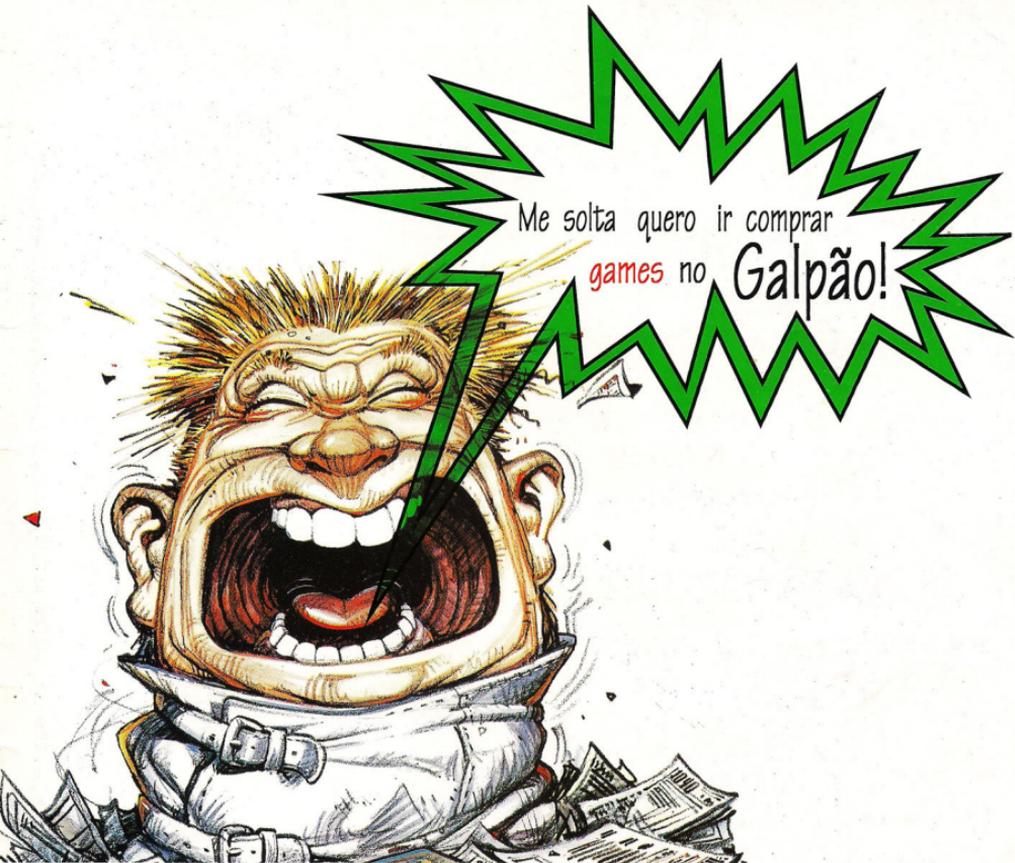


Wave Race 64 (Nintendo 64), Fighting Vipers, Shining Wisdom, Impact Racing (Saturn), Crash Bandicoot, Star Gladiator, Final Doom (PStation), Far East of Eden Zero, Kirby Super Star (SNes), Ultimate MK 3, NHL 97 (Mega), Virtua Fighter 3 (arcade) Kizuna Encounter (Neo Geo)

### EDIÇÃO 31



Decathlete, Street Fighter Zero 2, Sonic Wings Special, Loaded (Saturn), Crash Bandicoot, Tobal Nº1, Tokyo Highway Battle, Fade to Black (PStation), Star Gladiator (arcade) The King of Fighters '96 (arcade e Neo Geo), Power Rangers Zee, Tetris Attack, Lufia 2(Snes), Champion Soccer (Mega)



Me solta quero ir comprar  
games no Galpão!

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

**Nintendo**<sup>®</sup>  
**PLAYTRONIC**

**GALPÃO**  
DOS ELETRÔNICOS

*Quem compra aqui vende mais*

Distribuidor Oficial para Vídeo Locadora  
**Galpão dos Eletrônicos**

Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327 - Barra Funda - CEP 01137-010 - São Paulo - SP

Tel.: (011) 826-0022/Fax: (011) 826-1590

The Future Is Now  
**SNK**

**RETRO  
AVENGERS**

**NEO  
GEO**

*Simplemente estupendo! O definitivo Real Bout está aqui!*

**A LENDA DO GUERREIRO VIVE PARA SEMPRE!!**





# RETRO AVENGERS



Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: [crimsonphoenix](#)

Edição: [anderbass](#)

Revista: [evil\\_arthas](#)



Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

<http://retroavengers.blogspot.com.br/>



para doações entre em contato através do email [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

