

# **SUPER** **GAMEPOWER**

SONIC R (SATURN) DETONADO

**TODAS AS FASES DE**  
**TOMB RAIDER II**

**COPA DO MUNDO É AQUI:**

**FIFA 98 (NINTENDO 64)**

**WW SOCCER 98 (SATURN)**

**E MAIS:**

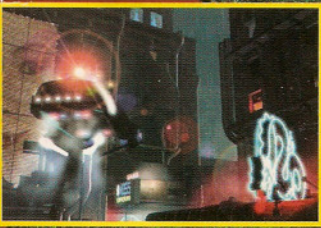
**EINHÄNDER (P.STATION)**

**ALUNDRA (P.STATION)**

**SHINING FORCE III (SATURN)**

**QUAKE (SATURN)**

**ARKANOID (SNES)**



**BLADE RUNNER**  
**CHEGA AO PC**

[www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)



**HORA DO NINTENDO 64:**

**YOSHI'S STORY**

**WILD CHOPPERS**

**AEROFIGHTERS ASSAULT**

**OS ZUMBIS ESTÃO VOLTANDO: RESIDENT EVIL 2**

# Venha jogar as futuras matérias desta revista.



The Ultimate  
*Sports Arcade*  
Game Center

<http://www.comstar.com.br/sports>

(São Paulo) Rua São Bento, 67 • Rua Marconi, 84 • Av. Paulista, 989 • Av. Paulista, 1405 • (Curitiba) Rua XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller

# SUPER GAMEPOWER

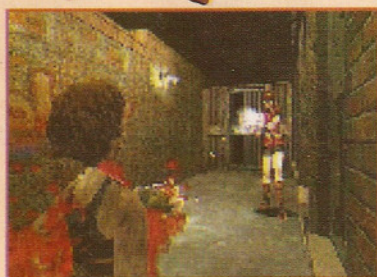


## TODOS OS SEGREDOS DE LARA

*Tomb Raider II, o jogo da hora, da primeira até a décima-oitava fase, totalmente detonado! (pág. 56)*



**A VOLTA DOS SAMURAI**  
*The Last Blade, da SNK, traz o melhor dos jogos de luta. Pág. 38*



**ZUMBIS, TERROR E MISTÉRIO**  
*Os segredos da produção de Resident Evil 2, da Capcom (pág. 12)*



**DIVERSÃO E AVENTURA**  
*Yoshi, o simpático personagem da Nintendo, volta em Yoshi's Story (pág. 22)*

## JOGOS DESTA EDIÇÃO

### NINTENDO 64

Aero Fighters Assault	21
Aerogauge	17
FIFA Soccer '98	44
Fighter's Destiny	17
Quake	16
Yoshi's Story	22
Wild Choppers	20

### SATURN

Cotton 2	28
Layer Section II	26
Nascar 98	43
Quake	29
Sega Touring Car Championship	42
Shining Force III	24
Sonic R	52
The House of the Dead	18
Warcraft II	27
Winter Heat	15
Worldwide Soccer 98	45

### P.STATION

Alundra	32
Ayrton Senna Kart Duel 2	43
Bloody Roar	34
Bushido Blade 2	19
Dragon Beat	31
Einhänder	30
FIFA Soccer '98	44
Nascar 98	43
Nectaris	15
Ninja	16
One	35
Rascal	16
Soukaigi	18
Star Wars: Masters of Teräs Käsi	40
Tekken 3	14
Tomb Raider 2	56
Ultraman - Fighting Evolution	19

### SNES

Arkanoid	36
Samurai Shodown	64

### MEGA

NFL 98	45
Samurai Shodown	64

### NEO GEO

Samurai Shodown	64
The Last Blade	38

### NEO GEO 64

Samurai Shodown 64	39
--------------------	----

### 3 DO

Samurai Shodown	64
-----------------	----

### GAME BOY

Samurai Shodown	64
-----------------	----

### PC CD

Blade Runner	63
Mortal Kombat Trilogy	62

## CIRCUITO ABERTO 10

*Os segredos do novo console da Sega*

## PRÉ-ESTRÉIA 14

*Tekken 3 vai esquentar a arena do P.Station*

## GOLPE FINAL 40

*Caminhos da força em Masters of Teräs Käsi*

## ESPORTE TOTAL 42

*A hora e a vez do futebol e das corridas*

## SUPERGP DICAS 46

*Manhas de Street Second Impact e Einhänder*

## DETONADOS 52

*Todos os passos de Sonic R, game campeão do Saturn*

## COMPUTER ZONE 62

*Mortal Kombat Trilogy chega às telas do PC*

## FLASHBACK 64

*A saga de Samurai Shodown em versões para 5 consoles*

Ilustração de Capa: ROKO

# SUPER GP CARTAS

**A**ventura, humor, ação e colorido. SGP entrou em 98 com a bola toda e o trio elétrico na rua. O Chefe aqui, renovado depois de encarar algumas broncas por aí, como vocês podem conferir nos quadrinhos que acompanham esta edição, botou o Lord pra "jambrar". O resultado foi que o cara detonou Tomb Raider II.



Ele jogou tanto que até enjoou da Lara. Mas eu não. Bom, o Nintendo 64 entra quente no Carnaval. O porta-estandarte é Yoshi's Story, que vai dar o que falar. Segurando a bateria, Wild Choppers e Aero Fighters Assault. O P.Station está cheio de destaques: os tiros de Einhänder, os golpes de Star Wars: Masters of Teräs Käsí e os mistérios de Alundra. O Neo Geo volta à cena com The Last Blade e Samurai Shodown 64. O Saturn desfila com Shining Force III e Sonic R, detonado. Pra quem já tá guardando a fantasia, entrevistamos o produtor de Resident Evil 2, game recém-saído para o P.Station. Axé!



## LORD MATHIAS

Como todo bom brasileiro, Lord é chegado em samba e mulatas. E que ocasião é melhor que o Carnaval para cair no samba e conhecer as mais belas mulatas? O galã treinou a ginga em FIFA 98 e testou suas armas contra as mulheres em Tomb Raider 2.



### RECOMENDADOS

FIFA 98

TOMB RAIDER 2

QUAKE

ARKANOID

**H**i, galera. Este americano está cada vez mais abasileirado! Estou quase virando produto nacional. Afinal, em mês de Carnaval, não tem coisa melhor do que se unir à galera e cair no samba. E, por falar nisso, este mês eu quero saber se o negócio de vocês é companhia ou vida solitária. Isso mesmo, vocês tem espírito de Carnaval ou gostam de praia deserta? Tá todo mundo achando que o gringo está maluco ou virou bisbilhoteiro que nem fofoqueira de portão em cidade do interior, né? Mas não é nada disso. Estou fazendo um levantamento sobre os hábitos dos jogadores brasileiros e quero saber se o barato aqui é jogar sozinho ou com um companheiro, contra ou favor. A propósito: estou louco para bater um futiba. Contra.



## MARJORIE BROS

Mês glorioso para Marjô. Primeiro porque a gata descolou uma fantasia de Carnaval que é simplesmente um luxo (a roupinha é de segunda mão e seu primeiro dono era um homem, cabelereiro da loura, chegado em plumas e paetês). Depois porque chegou à redação Yoshi's Story, continuação de Yoshi's Island: incrível, de acordo com Marjô.

### RECOMENDADOS

**YOSHI'S STORY,  
EINHÄNDER, SEGA  
TOURING CAR,  
SONIC R**



## BABY BETINHO

Baby vai aproveitar a folga no Carnaval para perder aquela corzinha amarela de quem passa o verão inteiro na academia. Marjô deu uma mãozinha para o brutamontes e montou um roteiro de primeira por cidades que não têm arcades nem academias. Baby ficou desesperado e só largou o videogame no aeroporto.

### RECOMENDADOS

**DRAGON BEAT, BLOODY ROAR, THE  
LAST BLADE, MORTAL KOMBAT TRILOGY**

## MARCELO KAMIKAZE

Kamikaze foi condenado a sair no bloco dos pasteleiros, pois seu pai – tradicional integrante do bloco – está com dor nas costas e exigiu que o pobre japonês representasse a família neste Carnaval. Enquanto estudava a melhor estratégia para se livrar da enrascada, Kamikaze exercitou os neurônios combatendo Orcs.

### RECOMENDADOS

**SHINING FORCE III, WARCRAFT II,  
ALUNDRA, BLADE  
RUNNER**



## sgp na rede

[www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)

**Não consigo encontrar a cápsula do "capacete" do Megaman em Megaman X4. Ela existe? Se existe, ajudem-me a encontrá-la.**

**Tiago C. Alves**  
[tiagoalves@netsite.com.br](mailto:tiagoalves@netsite.com.br)

**MB: Existe sim, Tiago. Ele está na fase Cyberspace. Na terceira parte da área um, consiga um rank S (isto é, seja muito rápido) para ir ao local com o capacete.**

**Parabéns pelo trabalho de vocês, continuem assim. Gostaria que vocês me esclarecessem algumas dúvidas. O jogo Tomb Raider II vai ser lançado para Saturn? É verdade que o Saturn tem pouco tempo de vida e que a Sega americana está passando por maus bocados? Ainda vale a pena investir em um Sega Saturn? Um abraço para toda equipe.**

**Eduardo Braga**  
[hasb@truenet.com.br](mailto:hasb@truenet.com.br)

**LM: Eduardo, Tomb Raider II não vai sair para o Saturn. Os boatos têm algum fundamento, cara. A Sega não se deu bem com o Saturn. Não que o console não seja bom, mas pegou uma concorrência ferrada do P.Station e do Nintendo 64. Tanto que a Sega planeja lançar um novo console, provavelmente de 64 bits, no ano que vem. Quanto a comprar, a decisão é sua. Há muitos jogos disponíveis, inclusive as conversões de jogos da Sega, mas o console deve deixar de ser prioridade da empresa logo mais. É isso.**

**Como faço para jogar com o Tank em Star Fox 64?**

**Antonio Celso**  
[aagune@dglnet.com.br](mailto:aagune@dglnet.com.br)

**LM: ganhe uma medalha em Venom.**

# ARTE NO ENVELOPE

O leitor Fábio Henrique Vessoni aproveitou o espírito de Carnaval, fantasiou o pessoal da redação de SGP de super-heróis Marvel e faturou o prêmio do mês. O Kamikaze ficou demais de Hulk!



**PREMIADO**

A Marvel baixou na SGPI Fábio Henrique Vessoni, de Borborema, SP, transformou os heróis da redação em super-heróis. O problema é que a galera resolveu acreditar no desenho do Fábio e saiu aprontando por aí...



A gauchinha Simone de Oliveira, de Porto Alegre, está sonhando com um Super-Homem. Recado para os marmanjos que ficam falando mal das garotas

Luta do capeta entre Gargos e Sabrewulf, os caras de Killer Instinct 2. "Fotografou" a cena o Plínio Lucas Dias de Andrade, de São José do Rio Preto, SP



War Blade coloriu a mente do Sidnei Paschoal Braga, de São Paulo, SP. O herói dos W.I.L.D. CATS ganhou um cenário puro-sangue



O John Karlo Karger, de Jaraguá do Sul, SC, parece ter-se inspirado no famoso ator Jack Palance para desenhar a sua versão de Sub-Zero

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



Que Lara Croft que nada! Quem está por cima da raspa da mandioca é mesmo a Marjorie Bros. Depois do desenho do Cristiano Takeshi Suguitani, de São Paulo, SP, só falta ela gravar um CD e escrever um livro



O Motoqueiro Fantasma, cheio de espírito da vingança, encarnou no Pedro Omar Cunha dos Santos, de Gravataí, RS



O Ceará não é mole, não! Antônio Bessa Júnior, de Juazeiro do Norte, estraçalhou no Juggernaut



A Serena do Arcênio Gomes Resende Filho, de Juazeiro do Norte, CE, deixou o Baby Betinho pra lá de nervoso



Com aquela velocidade do litoral, o Reginaldo Alexandre Bertoldi, de São Vicente, SP, se amarra numa corrida de tartaruga



Samurai Shodown faz sucesso Brasil afora. O Cláudio Rodrigo Romualdo, de Governador Valadares, MG, é fã do Hanzo Hattori



Freguês da seção, o mineiro Ricardo Francisco da Costa, de Lagoa da Prata, comparece mais uma vez



As Tartarugas Ninja andam meio sumidas, mas não saíram da memória do José Carlos Soares de Oliveira, do bairro paulistano da Mooca



Olá, Marjorie. Estou precisando da sua ajuda na fase 15 de Tomb Raider. Como faço para destruir aquele bagulho que fica girando sem perder vida para poder enfrentar os três monstros que aparecem depois? Há alguma vida no local?

Denise Jordão  
São Paulo, SP

**buraco que está próximo à parede do lado esquerdo. Agora é por sua conta!**

Marjorie, gostaria de dizer ao mundo que amo a Patrícia gordinha que mora na minha rua. Gostaria que você me desse umas dicas.

Nelson Duarte Neto  
Sorocaba, SP

**MB: Denise, o bagulho que fica girando se chama Cion. Não há maneira de destruí-lo sem perder energia. Mas não se assuste: não é preciso matar os monstros. Depois de destruir o Cion, siga pela porta e, em vez de matar os monstros, caia da ponte e desça pelo**

**MB: Pra começar, Nelsinho, nunca, jamais chame sua querida Patrícia de gordinha! Seja delicado com ela. Mas não sempre: de vez enquanto finja que nem a viu chegar. Confie na Marjô, é infalível.**

**ANIMAL!!**



O Paulo Cruz Filho mandou uma fita recheada de proezas. Primeiro o cara gravou Mario 64 para provar que terminou o jogo sem salvar nenhuma vez. Depois, gravou seu recorde na pista Wario Stadium de Mario Kart 64: 2 minutos 17 segundos e 82 milésimos!! Segundo a Marjô, o recorde de Paulo é assombroso. Confirmam a foto e baixem o tempo, se puderem!

**CLASSIFICADOS**

Vendo **um Nintendo 64** com **dois controles** e **uma fita**. Tratar com Glebert, (067) 724-3007, Campo Grande, MS.

Vendo **um 3DO** com **um controle** e **seis CDs**. R\$ 220,00. Ou troco por **um P.Station** com **um controle** e **dois CDs**. Tratar com Thiago, (011) 6918-4026, São Paulo, SP.



Vendo **um SNes** com **dois controles** e **três fitas**. R\$ 180,00. Vendo também **um Mega Drive** com **três controles** e **sete fitas**. R\$ 200,00. Tratar com Thiago, (062) 315-1468, Anápolis, GO.

Vendo **um SNes** com **dois controles** e **três fitas**. R\$ 150,00. Tratar com Guilherme, (015) 231-3338, Sorocaba, SP.



Vendo **um Mega Drive III** com **dois controles** e **uma fita**. R\$ 80,00. Tratar com Márcio ou Lourdes, (011) 6991-5085, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** com **dois controles** e **uma fita**. R\$ 200,00. Ou pago a diferença por **um Nintendo 64**. Tratar com Denis, (011) 6917-6771, São Paulo, SP.

Vendo **um P.Station** com **dois**

**controles** e **três CDs**. R\$ 420,00. Vendo também **um Mega Drive** transcodificado com **dois controles** (um com seis botões) e **quatro fitas**. R\$ 200,00. Tratar com Guilherme, (011) 7664-1595, São Bernardo, SP.

Vendo **um Nintendo 64** com **duas fitas** e **um controle**. R\$ 399,00. Ou troco por **um P.Station** com **dois controles**, **um CD** e um **Memory Card**. Tratar com Valdemir, (011) 756-1849, São Bernardo do Campo, SP.

Vendo as fitas **San Francisco Rush**, **Top Gear Rally** e **um volante** que trepida para Nintendo 64. R\$ 240,00. Tratar com Marcos ou Fábio, (011) 216-3549, São Paulo, SP.

Vendo **um 3DO** com **um controle** e **dois CDs**. R\$ 180,00. Tratar com Cícero, (035) 721-3182, Poços de Caldas, MG.





# SUPER GP RESPONDE

Estou escrevendo para vocês para tirar algumas dúvidas. Com o disk drive do N64 será preciso usar a fita e o CD juntos ou só o CD basta? No jogo Mortal Kombat Mythologies para P.Station o que devo fazer depois de derrotar o chefe da segunda fase para não ser sugado?

**Daniel Pereira Santos, SP**

**MK: Daniel, o disk drive do N 64 não é um CD, mas uma espécie de disquete que deve ser usado com uma fita compatível. Para não ser sugado depois de matar o chefe da segunda fase de MK Mythologies você deve ficar correndo até que ele exploda.**

Tenho algumas dúvidas sobre Wild Arms. Na introdução de Jack, como faço para passar pelas pedras que têm losângulos? Esse jogo não tem continue?

**Tiago Dutra Aracaju, SE**

**MK: Vamos lá, Tiago. Para passar pelas pedras com losângulos puxe a pedra no final da ponte e use Hanpan para acionar o diamante vermelho. O jogo não tem continue. Para gravá-lo, você tem de usar o Memory Card do P.Station.**

Caros amigos da **SGP**, tenho uma dúvida meio babaca. Lembram do

## AKIRA AGORA

Como vocês podem verificar no encarte desta edição, o Chefe andou pisando na jaca no final de ano. Tava tão pra lá que cometeu até um "os dia" na carta da edição passada (nº 46). Influências do estilo "a Mooca é lindo". Outro problema rolou na página 22, na matéria de X-Men Vs. Street Fighter para Saturn. Para ativar a opção Combo Gauge, você deve terminar o jogo sem usar continues. Também demos dicas para o jogo Jet Moto (pág. 46), P.Station, de modo impreciso. Para acessar os truques publicados, é preciso acabar o jogo. Assim aparece a tela Code Enabled. Também dá para acessar essa tela apertando ○○○□△△□△ na tela principal. Você vai ouvir alguém dizer "ka-ching" e a tela Code Enabled vai aparecer. Bom, depois de alguns dias de tratamento especial na Bahia, esperamos que o adorado esteja mais alerta (se não convidamos a nova loura pra vir à redação!)

personagem secreto que apareceu pela primeira vez em Super Street Fighter 2X e fez carreira como o cara mais adequado para encarar o Ryu? Afinal, o nome dele é Gouki ou Akuma?

**Jeferson Felipin Valinhos, SP**

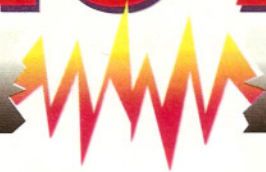
**BB: É simples, Jeferson. O nome dele é Gouki no Japão e Akuma nos Estados Unidos e Brasil. O mesmo acontece com os lutadores Charlie, Katana, Balrog e Vega que no Japão se chamam Nash, Sodom, M. Bison e Balrog, respectivamente. Vai saber como eles chamam na África...**



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

# CIRCUITO ABERTO



## SUCCESSOR DO SATURN: MISTÉRIO

**N**uma declaração nada surpreendente, o chefe de operações da Sega americana, Bernard Stolar, anunciou que a empresa está desenvolvendo um novo superconsole que deverá ser lançado em 1999 – um pouco mais tarde do que indicavam as softhouses envolvidas no projeto. Embora os sinais de vida do Saturn estejam fracos, a Sega acredita que o console pode aguentar mais um ano – mesmo com grandes softhouses abandonando o console por causa da baixa nas vendas (veja texto nesta página).

### PARCEIROS DO SILÊNCIO

Do novo videogame nada se falou. Stolar admitiu que já existem softhouses produzindo jogos, mas não revelou as especificações técnicas. Especulações sobre os parceiros, entre eles NEC, Microsoft e Yamaha, também não foram confirmadas. Enquanto a Sega americana faz mistério e adia o lançamento do novo superconsole, a Sega do Japão planeja colocar o Katana – apelido dado ao novo console – no mercado até o final deste ano. Espera-se que o console faça sua estréia na Tokyo Game Show, feira japonesa que acontecerá em março. No Japão o console deve ser lançado com rótulos diferentes. A Sega lançaria o Katana e a parceira NEC poderia lançar a mesma máquina com um nome diferente.



*Nights: um dos maiores sucessos do Saturn por menos de US\$ 5*

### GRANDES LOJAS AMERICANAS QUEIMAM ESTOQUE

A venda de Saturn caiu tanto nos Estados Unidos nos últimos meses que algumas lojas resolveram liquidar seu estoque de jogos para o console. Walmart, K-Mart e Sears – lojas de departamento tradicionais nos EUA – estão vendendo alguns dos melhores títulos para Saturn por menos de US\$ 5. Entre eles estão Nights (com o controle analógico), Fighter's Megamix e Fighting Vipers. Mesmo locadoras de games, como a Blockbuster, cobram menos pela locação de jogos para Saturn e estão vendendo seu acervo por preços baixíssimos. A Electronic Arts também anunciou que não vai mais desenvolver jogos para o console.

### SEGA AMERICANA CORTA 30% DOS FUNCIONÁRIOS

Ao mesmo tempo em que confirmou o lançamento do Katana, a Sega da América anunciou o corte de 30% de seus funcionários. Embora a empresa não tenha divulgado números exatos, acredita-se que a maioria dos

empregados das áreas de marketing, relações públicas e desenvolvimento tenha sido cortada na reestruturação. No documento apresentado à imprensa, Bernard Stolar, chefe de operações da Sega, afirmou que “para a empresa ser competitiva no futuro, decisões difíceis deveriam ser tomadas hoje”. Tempos bicudos.

Na carona do sucesso de Mortal Kombat no cinema, a New Line Cinema e a Warner Brothers Domestic Television estão produzindo uma série de TV baseada no jogo. Os episódios contarão as aventuras de Kung Lao e cia. na luta contra os vilões de Out World. A estréia nos EUA está prevista para o final de 98 e os produtores prometem muitas cenas de luta.

Agora é definitivo. A Capcom confirmou que está desenvolvendo quatro jogos para o Nintendo 64. O primeiro deles - ainda não se sabe o título - deve ser lançado em março deste ano. É certo que um dos quatro jogos será estrelado por Megaman. A empresa também assegurou o lançamento do cartucho de expansão de memória RAM para Saturn nos Estados Unidos.

A Sony adquiriu os direitos para a publicação do jogo Arquivo X para P.Station, desenvolvido por Chris Carter, criador da série de TV. Com essa aquisição a Sony confirma a estratégia de assegurar exclusividade dos sucessos de vendas, como Lara Croft e Spice Girls.

A Sony lançou em janeiro o primeiro jogo desenvolvido exclusivamente para seu serviço de jogos online. Tanarus é um jogo de simulação de combates com tanques em que, diz a Sony, até 10 mil jogadores podem participar ao mesmo tempo. Para jogar é preciso pagar uma taxa de US\$ 9,95 por mês.



## NINTENDO BAIXA PREÇO DE JOGOS

O ano começa bem para quem tem um Nintendo 64. A partir de 26 de janeiro, a Nintendo americana baixou o preço dos jogos preferidos pelo público para US\$ 40. A lista inclui Super Mario 64, Star Fox 64, Mario Kart 64, Cruis'n USA, Wave Race 64, Star Wars: Shadows of the Empire e Turok: Dinosaur Hunter. No Brasil, a partir de março acontece a promoção Best Seller Game Hit. Os jogos Wave Race,

Mario Kart e Star Wars passam a custar

R\$ 80, contra o preço normal de R\$ 120. A estratégia de preços baixos, pelo menos nos Estados Unidos, deve se estender aos novos jogos produzidos pela Nintendo - entre eles Yoshi's Story, Cruis'n World e Banjo-Kazooie, que breve devem estar dando o ar da sua graça na terra do tio Sam. A empresa acredita que os preços mais baixos eram o último recurso da concorrência para combater o Nintendo 64.

## GAME BOY VIRA ATRAÇÃO NO SNES

Um novo acessório está esquentando os ânimos do Super Nintendo. Trata-se do Super Game Boy 2, lançado no dia 23 de Janeiro pela Nintendo. O aparelho, assim como o Super Game Boy, permite jogar games do portátil no SNes. A grande diferença é que agora você pode usar um cabo link para conectar com um Game Boy. As molduras também estão totalmente novas, algumas até tem animação. Claro, se não gostar de nenhuma, você pode editar sua própria moldura. Por enquanto o acessório só é vendido no Japão, ao preço de US\$ 60 dólares. A Gradiente, representante da Nintendo no Brasil, não tem conhecimento do novo acessório.




## WING COMMANDER VAI VIRAR FILME

Chris Roberts, criador de Wing Commander, já começou a escolher os atores que darão vida aos personagens da série no cinema. Blair, personagem central interpretado por Mark Hamill (o Luke Skywalker de Guerra nas Estrelas) nos jogos, deve ser interpretado por Freddie Prinze Jr., estrela do filme "I Know What You Did Last Summer", ainda inédito no Brasil. Matthew Lillard, de Pânico, será Maniac. A mocinha será interpretada por Elise Neal, de Pânico 2, também inédito no Brasil. Na trama, os 3 atores formam um time de pilotos de primeira linha que, a caminho de uma batalha intergaláctica, descobre que sua nave foi preparada para destruir o universo. A filmagem começou no fim de janeiro na Alemanha e em Luxemburgo.



# CIRCUITO ABERTO

## TERROR NA ÁREA: RESIDENT EVIL 2



**V**aleu a espera de dois anos pela sequência de Resident Evil. A julgar pela versão 90% completa, Resident Evil 2 é quase quatro vezes maior, tem gráficos muito mais claros e detalhados, quebra-cabeças de sobrecarregar o cérebro e muito terror. A seguir, a entrevista com Shinji Mikami, um dos produtores de RE 2, feita pela GamePro.

**GamePro:** Por que Resident Evil 2 foi adiado por tanto tempo?

**Shinji Mikami:** Sentimos muito pelo adiamento de Resident 2, mas queríamos que o jogo fosse melhor que a primeira versão e do que os jogadores esperavam.

**GP:** O que se pode esperar de Resident 2?

**SM:** Uma sensação de horror muito maior e gráficos e efeitos melhores. Logo após lançarmos o game original, fizemos uma lista com

tudo que queríamos colocar no jogo, mas não conseguimos. Grande parte dessa lista está em RE 2. Por exemplo, se você gravar no Memory Card tudo que faz jogando com Leon e depois resolver jogar com Claire, tudo estará diferente. Também incorporamos muitas alusões ao primeiro jogo, então algumas partes só podem ser entendidas por quem jogou RE.

**GP:** O filme de terror Zombie influenciou RE. Algum outro filme, como The Evil Dead ou Day of the Dead, influenciou RE 2?

**SM:** Não, RE 2 não foi inspirado em nenhum filme. Pelo contrário, RE 2 nasceu da opinião de jogadores sobre o primeiro jogo e de idéias da equipe de desenvolvimento. O conceito básico de RE veio de um jogo antigo da Capcom, Sweet Home. O game tinha muito terror e armadilhas: tudo isso está em RE 2.

**GP:** Você acha que hoje um jogo tem de ser violento e sangrento para fazer sucesso?

**SM:** Nós achamos que RE 2 é

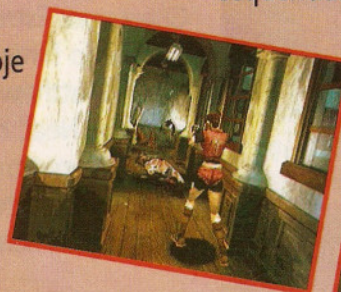
entretenimento. Portanto, tentamos evitar o uso de violência que não contribuísse com a diversão. Estamos tentando encontrar uma maneira de criar suspense e horror dentro de um certo limite.

**GP:** A série RE é criada no Japão por designers japoneses. Embora o tema terror seja universal, há algum elemento japonês nesse jogo?

**SM:** Não, não achamos que qualquer elemento em RE 2 é japonês. Mas estamos interessados em fazer um jogo baseado em horror japonês no futuro.

**GP:** Além de RE 2, existem outros projetos para o futuro? RE vai ser lançado para Nintendo 64 ou Saturn?

**SM:** Ainda não decidimos nada para RE 3, mas se RE 2 se tornar um sucesso em vendas, haverá uma sequência.





**SUPER**  
**GAMEPOWER** apresenta:

# II OSCAR DO VIDEOGAME

*SuperGamePower*, a academia do videogame, bisa o sucesso de 97. Desta vez, você e os críticos vão eleger os melhores. Mande seu voto!

**P**ara participar, basta preencher e enviar o cupom abaixo para a redação de SuperGamePower (rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, São Paulo, SP), em nome de "II Oscar do Videogame". Se você preferir, tire uma cópia do cupom. Vamos eleger os melhores jogos e personagens do videogame no ano de 97, na opinião de dos críticos e dos leitores de *SGP*. Pense direitinho, elabore sua lista e mande para nós. Na edição do 4º de aniversário da revista, em maio, publicaremos a relação dos vencedores de críticos e leitores. Os remetentes das primeiras cinquenta cartas que chegarem à redação vão ser premiados com uma camiseta de *SGP*. Melhor que isso, só se fosse em Hollywood!

**MELHOR JOGO DO ANO:**

**GAME MAIS ORIGINAL:**

**MELHOR FIGURINO:**

**MELHOR ROTEIRO:**

**O PERSONAGEM MAIS ESQUISITO:**

**A MAIS SENSUAL:**

**O BOM DE BRIGA:**


**O BOM DE BOLA:**

**O GOSTOSÃO:**

**O MELHOR VILÃO:**

**O TRAPALHÃO:**

**A MAIS FEIA:**

 **CORTE AQUI**

# PREESTRÉIA

P.Station e Nintendo 64 continuam a liderar a cena dos lançamentos. O console da Sony vai ganhar versões de *Tekken 3* e de *Ultraman*. *Quake* é a estrela para o 64 bits da Nintendo e o game de tiro *The House of Dead* limpa a barra do Sega Saturn



**TEKKEN 3**  
NAMCO  
luta  
P.STATION

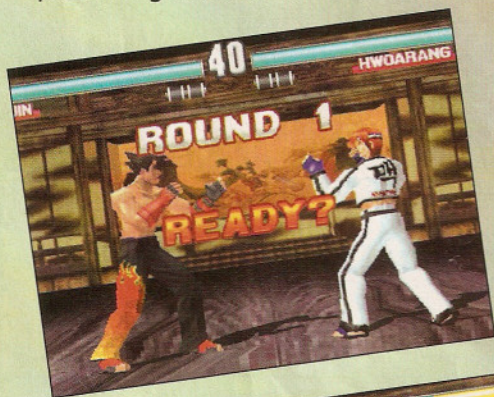
Finalmente a Namco dá notícias do seu **Tekken 3**. Em primeiro lugar a softhouse avisa que o jogo rodará sem qualquer tipo de periférico especial como se especulava no começo. Apesar do original do arcade rodar na placa System 12, de alta performance, a conversão parece estar bem fiel ao original, usando toda a capacidade do P.Station. **Tekken 3** traz tudo o que consagrou a série:



movimentos  
detonantes,  
golpes  
indefensáveis,  
combos de 10  
hits e os  
agarrões em  
seqüência.

É claro,

todos os 19 personagens do arcade, secretos ou não, estarão presentes. Na versão para P.Station, há pelo menos



um lutador original. É Gon, de um mangá famoso no Japão, um dinossauro baixinho e invocado. As novidades de **Tekken 3** são as esquivas, presentes em quase todos os jogos de luta poligonais. Há lutadores com esquemas complicados, como Lei, Xiao Yu e Hwarang, que tem várias posições de combate. Se tomar um golpe forte, dá pra restaurar o equilíbrio. Se **Tekken 2** era a razão para comprar o P.Station, **Tekken 3** irá confirmar que você não errou na escolha.

*Sem data prevista de lançamento*

**NECTARIS**  
HUDSON  
estratégia  
P.STATION

**Nectaris** foi sucesso no PC Engine (TurboGrafx nos EUA) e agora desembarca no P.Station. No mesmo clima de **Command & Conquer**, a missão em **Nectaris** é proteger recursos lunares no século XXI. Você vai ter de mostrar seu senso de estratégia colocando as armas mais

apropriadas para conter o inimigo e posicionar sua tropa para obter o melhor apoio. Também ataque as instalações inimigas para obter mais armas para seu exército. A Hudson também vai lançar uma versão para Game Boy. Para quem gosta de jogo de estratégia, este é um prato cheio!

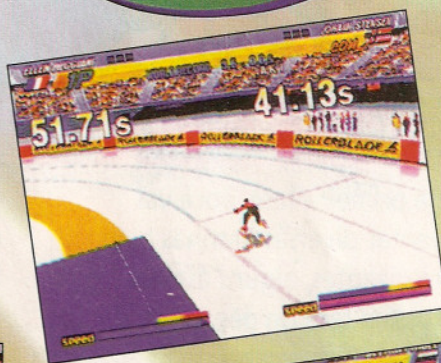
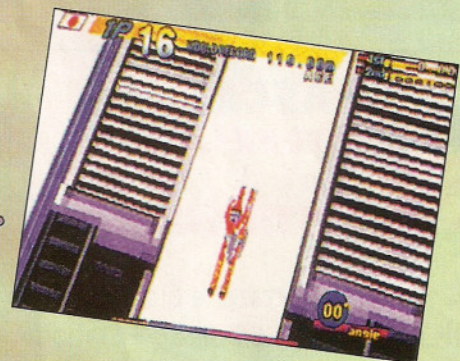


Disponível em fevereiro



**WINTER HEAT**  
SEGA  
esporte  
SATURN

Em 96 a Sega lançou **Decathlete** para comemorar as Olimpíadas. Neste ano, rolam as Olimpíadas de Inverno de Nagano, Japão, e a empresa aparece com Winter Heat. Basicamente é o mesmo esquema de **Decathlete**, em que quanto mais rápido se aperta o botão maior a velocidade do atleta. Por falar neles, as figurinhas



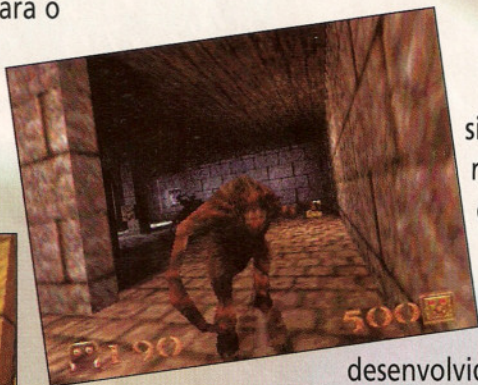
carimbadas da versão de verão estão aí. Eles querem provar que também são bons de esqui, patinação e snowboard. São 11 provas em que até 4 pessoas podem disputar o pódio. Ou a melhor queda.

Disponível em fevereiro



**QUAKE**  
MIDWAY  
tiro  
**NINTENDO 64**

Toda a ação e os detalhes deste sucesso do PC vão agora sacudir o N64. Essa conversão promete ser mais fiel ao original que a versão de **Quake** para Saturn (veja matéria nas páginas de lançamentos para o console). Nada será perdido, desde as texturas realistas e inimigos grotescos até a atmosfera aterrorizante. A



simples razão é que Quake está sendo

desenvolvido pelo mesmo time que trouxe **Doom** para o N64. Por isso, relaxe e prepare-se para mais uma fantástica jornada para o inferno.



Disponível em março



**RASCAL**  
PSYGNOSIS  
ação  
**P.STATION**

A tentativa de trazer a qualidade visual de **Mario 64** para o P.Station foi bem sucedida com **Rascal**. Os gráficos estão realmente impressionantes, com texturas suaves e sem problemas com os polígonos. Jogando na pele do próprio Rascal, sua missão é salvar seu pai do temido Time Overlord. Até lá, você terá de passar por várias fases em sete mundos 3D. **Rascal** é bem divertido e diferente. Os inimigos são bem originais.



Só na primeira fase, você vai enfrentar diversas aranhas bem aterrorizantes, alguns astecas malucos e terá de desviar de dardos



com veneno, tomando muito cuidado para não se queimar com a lava. Vem aí muita aventura.

Disponível em março





**NINJA EIDOS**  
ação  
**P.STATION**

A Eidos está de volta com uma novidade e tanto para 98. Trata-se de Ninja, um game com muita ação e pancadaria em ambiente 3D. A jogabilidade já é bem conhecida. Você vai passar por



diversas fases bem animadas, repletas de inimigos, armadilhas e chefes. Além das diversas armas à



disposição, você vai poder usar também as suas habilidades marciais para encher os inimigos de porrada. **Ninja** é uma boa combinação de luta, ação e 3D, tudo em um mesmo jogo.

Disponível em maio

**AEROGAUGE**  
ASCII  
corrida  
**NINTENDO 64**

**AeroGauge** pode parecer um clone de **F-Zero**, mas na verdade pode ser um grande concorrente. Você vai competir em cinco pistas bem ilustradas e cheias de curvas fechadas e descidas espetaculares. O visual é bem animal, abusando dos

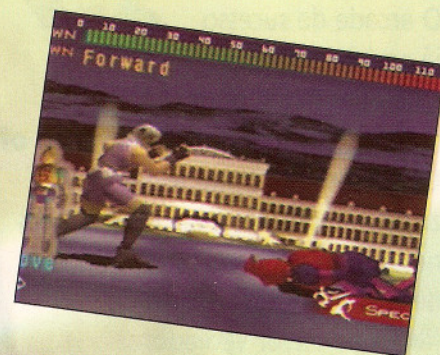


cenários futuristas, com prédios parecidos com os do filme *Blade Runner* e várias áreas secretas.

**AeroGauge** pode ser uma ótima opção para quem não aguenta esperar por **F-Zero 64**.

Disponível em fevereiro

**FIGHTER'S DESTINY**  
OCEAN OF AMERICA  
luta  
**NINTENDO 64**



Originalmente apelidado no Japão de **Fighter's Cup**, **Fighter's Destiny** traz uma novidade nos games de luta. As lutas são decididas por pontuação, em função da complexidade dos golpes que você usa. Além disso, **FD** é compatível com o Rumble Pack, o que melhora ainda mais a jogabilidade. Tudo isto está sendo produzido pela Ocean of America, a empresa responsável pelo futuro lançamento de **Mission: Impossible** para o N64.

Disponível em dezembro



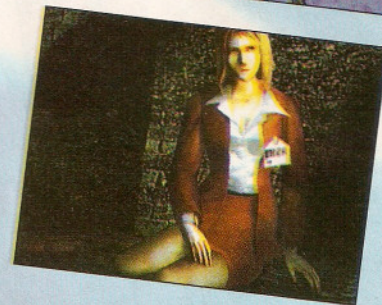
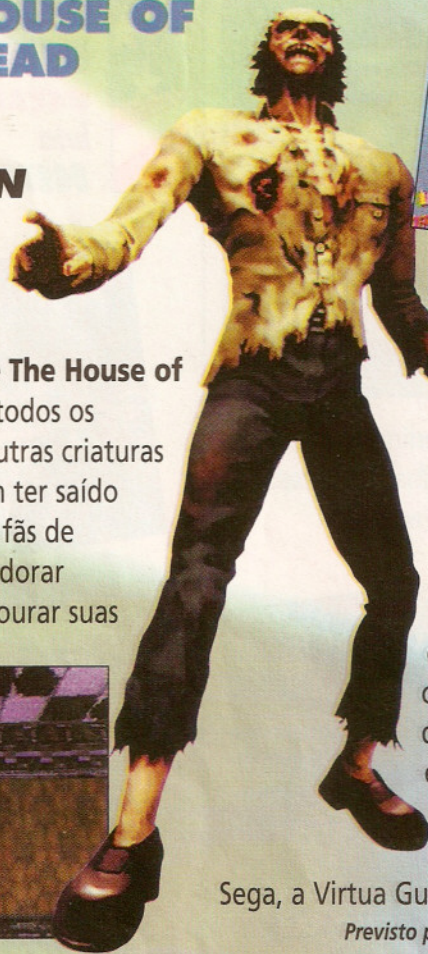
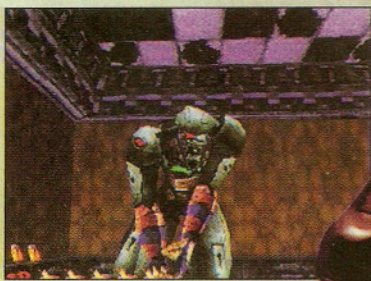
# THE HOUSE OF THE DEAD

SEGA

firo

SATURN

O arcade de sucesso já está no Saturn. Qualquer mané pode entender as regras de **The House of the Dead**: atirar em todos os zumbis, monstros e outras criaturas nojentas que parecem ter saído de **Resident Evil**. Os fãs de filmes de terror vão adorar atirar nos zumbis, estourar suas



cabeças e ver a gosma se espalhar pela área. Sua missão é tornar-se Thomas Logan (ou seu parceiro G) e resgatar os cientistas capturados pelo doutor Curian. O esquema é o mesmo de **Virtua Cop** e usa a pistola da

Sega, a Virtua Gun.

*Previsto para o 1º semestre de 98*



# SOUKAIGI

SQUARE

ação

P.STATION

A Square se firma como a melhor empresa de jogos da atualidade. Depois de grandes títulos como **Final Fantasy VII**, **Front Mission 2** e **Einhänder**, a empresa mostra um jogo de ação tipo **Tomb Raider**. A história rola no Japão. Depois de uma catástrofe, deuses malignos começam a espalhar a



destruição pela Terra. Só os escolhidos com poderes especiais podem detê-los. O mundo de **Soukaigi** obedece a um equilíbrio

dos 5 elementos da natureza: fogo, metal, madeira, terra e água. Cada um deles tem uma relação de criação e destruição. A água é necessária para a madeira que domina a terra. Cada um dos heróis (foram confirmados 6), tem 8 golpes especiais que ajudam a atacar, defender e recuperar a energia perdida. Serão 3 CDs com muita ação e cenas visuais, que ninguém faz melhor que a Square.

*Sem data prevista de lançamento*

## ULTRAMAN - FIGHTING EVOLUTION

BANPRESTO

luta

P.STATION

Os heróis japoneses mais conhecidos do mundo, finalmente num jogo decente. **Ultraman - Fighting Evolution** está nos moldes de **Virtua Fighter** e **Tekken**. Claro, tudo usando captura de movimentos.



São três Ultras, com todos os golpes e raios do seriado: Ultraman, Ultra Seven e Ultraman Taro. Os inimigos não ficam para trás, com um time de detonar: Alien Baltan, Dada, Eleking, Alien Metron e King Joe. Os fãs da série irão se emocionar com a abertura em computação gráfica. A evolução chegou!

Disponível em fevereiro

## BUSHIDO BLADE 2

SQUARE

ação

P.STATION

Jogo da Square. Precisa dizer mais? **Bushido Blade** inaugurou um novo horizonte para os jogos de luta, retirando a barra de energia e a possibilidade de machucar as partes do inimigo ou até mesmo matá-lo com apenas um golpe. Tanta inovação



afastou um pouco os jogadores tradicionais. Mas **Bushido Blade 2** está aí para consertar tudo. Além das três posições de combate da versão anterior, há também estilos como o das duas espadas e o iai, em que o samurai só tira a espada da bainha para atacar. São dois tipos de golpes básicos: um simples e um com 'ginga'. Ippon para Square!

Sem data prevista de lançamento

# HOT Point

Import's

A HOT POINT ENTRA NO MERCADO PARA AQUECER A CONCORRÊNCIA

E CHEGAMOS COM NOVIDADES

AGORA VOCÊ PODE PAGAR SUA MERCADORIA AO RECEBER. DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

SEDEX E MERCADORIA A COBRAR

Consulte-nos sobre Outras Formas de Pagamento

## ATENÇÃO

TODOS OS MESES SORTEAREMOS UM BRINDE ENTRE OS CLIENTES QUE COMPRAREM ACIMA DE R\$ 100,00 LIGUE E SAIBA QUAL SERÁ O PRÊMIO DESTES MÊS.

FONE/FAX: (011)

6951-6462

FONE (011)

6982-0567

## Hot Point Import's

Comércio e Representação de Games Eletro-Eletrônicos, Celulares e Acessórios, Informática Importados em geral

Rua Soldado José Vivanco Solano, 247-F  
CEP 02144-040 - Pq. Novo Mundo  
São Paulo - SP

# NINTENDO 64



Por Marcelo Kamikaze

Um grupo terrorista chamado Red Fang está detonando o planeta inteiro! Assassinos, destruição, guerras, atentados: não há nada que os caras não façam. Para detê-los foi criada uma infantaria especial com pilotos de vários países, que ficaram conhecidos como Wild Choppers, por seu estilo de voar e por não serem muito gentis. O objetivo dos Wild Choppers não poderia ser mais claro: destruir completamente a Red Fang. Você controla um helicóptero que pode carregar de dois a cinco tipos



**DICA:** não compre armas extras nas primeiras fases, pois as metralhadoras cuidam de tudo



**DICA:** destrua todas as casinhas para pegar os itens. Não deixe escapar o tanque de combustível, pois ele acaba muito rápido

de armas. Entre as armas estão mísseis anti-ar, anti-terra e anti-ar e terra, bombas, bombas teleguiadas, foguetes e uma arma especial, a Dummy Decoy, que atrai mísseis inimigos. Todas as armas devem ser compradas e cada uma tem seu preço. O helicóptero vem com o piloto – cada piloto tem o seu. Para controlar a máquina você vai ter de usar os dois direcionais, numa posição de controle conhecida como Left Position. Não se assuste: o controle do helicóptero é excelente. fim



**DICA:** os controles do jogo são complexos. Use o Practice para aprender a controlar a nave. O direcional normal faz os deslocamentos e o analógico muda a inclinação do helicóptero



**DICA:** a missão da fase 1 é destruir todos os radares. Há alguns radares móveis que podem ser localizados no mapa. Aproxime-se e descarregue tiros



**DICA:** para acertar os caças, espere eles ficarem de frente e mande bala. Os inimigos aéreos voam na mesma altura de seu helicóptero, portanto atire na horizontal

### WILD CHOPPERS

1 Jogador **NINTENDO 64**  
Memory Pack SETA tiro

**FUN FACTOR**

<b>4</b>	GRÁFICO	4
	SOM	4
	CONTROLE	4
	ORIGINALIDADE	3

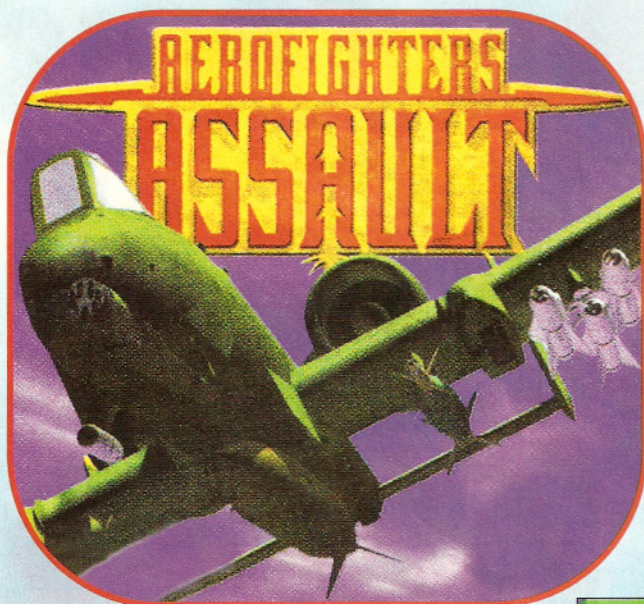


**DICA:** na fase 2 destrua as cancelas nos heliportos e as casas com reféns

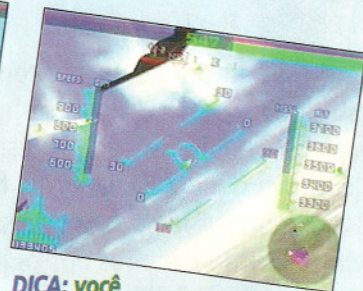


**DICA:** não descole do avião presidencial na fase 3 e destrua todos os helicópteros inimigos que se aproximarem





**DICA:** o cruzador comanda a fase 2. Concentre os tiros na torre, mas antes disso detone os canhões



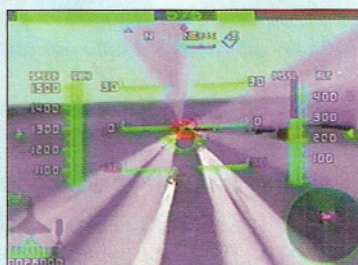
**DICA:** você precisa se aproximar mais dos inimigos "stealth", pois os radares funcionam menos contra esse tipo de avião



Por Lord Mathias

**AeroFighters Assault** é daqueles jogos que você olha a caixa e parece animal, mas quando você vai jogar... **AA** até que não é tão mal, mas poderia ser bem melhor. Os efeitos especiais até que são interessantes, como as explosões e os navios que afundam. Os cenários também são variados. Agora, a visão externa do avião é ridícula, assim como a sensação de velocidade. Além disso, para completar, as aeronaves inimigas levam uma eternidade para se aproximar e enquanto isso você é fuzilado por trás. **AA** não traz nenhuma inovação, nem o controle analógico dá

**DICA:** quando as coisas apertarem, mande seus mísseis especiais. Mas você só tem 2 séries desse armamento



uma ajuda para salvar o jogo. Muitos títulos de tiro para o P.Station são melhores que este. Nem pense duas vezes se tiver que escolher entre **AeroFighters Assault** e **Star Fox 64** ou **Pilotwings 64**.

*fim*



**DICA:** contra o chefe da fase 1, dê um vôo rasante e pegue-o de frente usando todo o seu arsenal. Se a coisa pegar,

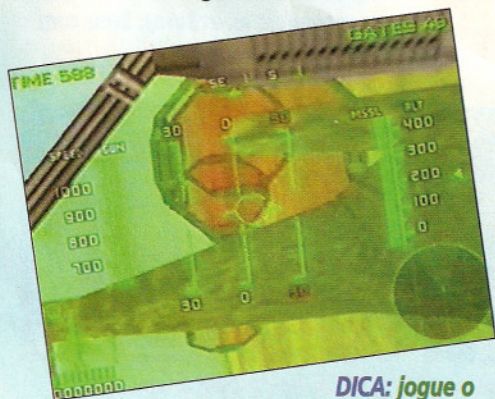
use as armas especiais



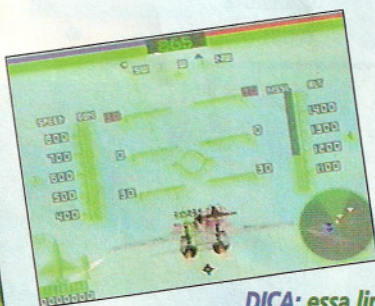
**DICA:** para deter o tanque da fase 4, faça como os chefes das outras fases. Voe para cima, lentamente, descarregue seus tiros e colida. Depois, repita a operação



**DICA:** use metralhadora e mísseis e dê um ataque kamikase para cima do inimigo. Colidindo, você volta sem perder energia



**DICA:** jogue o Practice Mode para pegar o jeito de pilotar a nave e aprender seus comandos



**DICA:** essa linha que aparece na tela é sua posição em relação ao caça inimigo. Siga sua inclinação para achá-lo e fuzile-o usando metralhadoras e mísseis

## AEROFIGHTERS ASSAULT

4 Jogadores **NINTENDO 64**  
Bateria VIDEO SYSTEM  
tiro

**FUN FACTOR**

**3**

**GRÁFICO** 4  
**SOM** 4  
**CONTROLE** 4  
**ORIGINALIDADE** 3

# NINTENDO 64



Por Marjorie Bros

Não preciso nem dizer como estou feliz com a volta de Yoshi, né? Meu dinossauro favorito é a estrela do primeiro jogo 2D para N64 feito por Shigeru Miyamoto, o criador de **Mario, Zelda** e muitos outros jogos famosos. O game é a continuação de



# YOSHI'S STORY



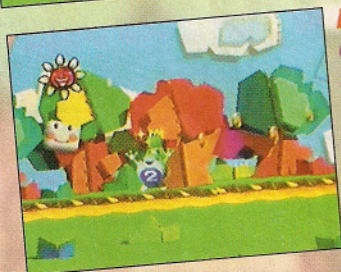
**DICA:** para passar de fase, você terá de pegar 30 frutinhas durante cada uma das fases

**DICA:** para acabar com a nuvem, use a língua para comer as nuvenzinhas



**DICA:** para acabar com o inimigo que não deixa você passar, pule e aperte ↓ + B

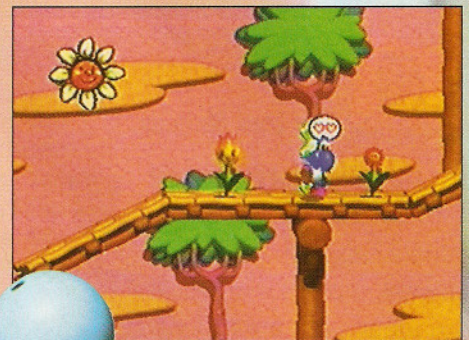
**Yoshi's Island**, para SNes. Além das mudanças óbvias, afinal este jogo é para 64 bits, em **Yoshi's Story** Yoshi não carrega mais o bebê Mario – deve ter cansado do choro. A missão de Yoshi não é achar o final da fase, mas coletar 30 frutinhas. Enquanto ele não as tiver, a fase não termina. Para combater os inimigos, Yoshi engole os adversários e os transforma em ovos – que, depois, podem ser usados para destruir outros inimigos. Haja estômago para reciclar tanta gente!



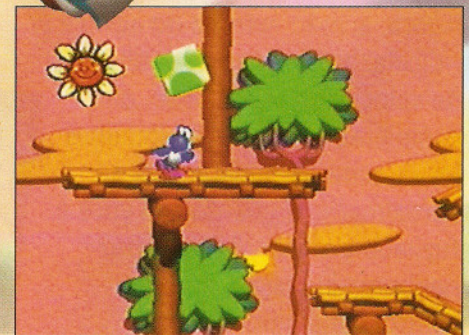
**DICA:** caso encontre este segundo bichinho e queira voltar ao primeiro, aperte ↑ + B



**DICA:** para acabar com os dragões, atire ovinhos na cabeça deles com os botões C laterais



**DICA:** para recuperar energia, aperte o botão A nestas plantas para Yoshi sugar com a língua



**DICA:** para conseguir os ovinhos, bata com a cabeça neste quadrado verde

## YOSHI'S STORY

1 Jogador **NINTENDO 64**  
Bateria **NINTENDO**  
ação

**FUN FACTOR**

**5**

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4



**DICA:** quando a cobra aparecer na fase da água, espere-a sumir de novo para procurar as frutinhas



**DICA:** neste ponto, balance o martelo de um lado para o outro até desimpedir a passagem

# PASSE O CARNAVAL EM GRANDE ESTILO COM O MELHOR DA NINTENDO.

AGÊNCIA DE DEIAS

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



**R\$ 49,00**



**R\$ 99,00**

## BEST SELLERS

- A LENDA DE ZELDA .. R\$ 49,00
- PILOTWINGS .. R\$ 39,90
- SUPER MARIO ALL-STARS R\$ 49,00
- SUPER METROID .. R\$ 49,00

## AVENTURA

- ARKANOID .. R\$ 49,00
- ARDY LIGHT FOOT .. R\$ 39,00
- BOOGERMAN .. R\$ 49,00
- DONKEY KONG 1 .. R\$ 89,00
- DONKEY KONG 2 .. R\$ 89,00
- KIRBY SUPER STAR .. R\$ 49,00
- KIRBY'S DREAM LAND 3 .. R\$ 69,00
- MOGLI, O MENINO LOBO .. R\$ 39,00

## PREHISTORIK MAN .. R\$ 39,00

- O REI LEÃO .. R\$ 49,00
- SPARKSTER .. R\$ 39,00
- SUPER STAR WARS .. R\$ 49,00
- X-MEN .. R\$ 39,00

## ESPORTE

- LANÇAMENTO
- FIFA '98 .. R\$ 69,00
  - ISSS-LUXE .. R\$ 39,00
  - NBA HANG TIME .. R\$ 39,00
  - NHL STANLEY CUP .. R\$ 29,90

## AÇÃO

- DOOM .. R\$ 49,00
- REVOLUTION X .. R\$ 39,00
- SPACE INVADERS .. R\$ 49,00

## LUTA

- CLAY FIGHTER 2 .. R\$ 49,00
- SHAQ-FU .. R\$ 39,00
- ULT. MORTAL KOMBAT 3 .. R\$ 49,00

## PUZZLE

- TETRIS ATTACK .. R\$ 39,00
- TETRIS II .. R\$ 29,90



**R\$ 249,00**

ou 1+9 de **R\$ 31,47**

FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE S. PAULO.

**SNES**

ACOMPANHA CARTUCHO SUPER MARIO WORLD

## GAME BOY

### AVENTURA

- DONKEY KONG LAND 1 .. R\$ 29,00
- DONKEY KONG LAND 2 .. R\$ 39,00
- DONKEY KONG LAND 3 .. R\$ 49,00
- KILLER INSTINCT .. R\$ 39,00
- KIRBY'S DREAM LAND 1 .. R\$ 39,90
- KIRBY'S DREAM LAND 2 .. R\$ 29,00
- MOLE MANIA .. R\$ 39,00
- STREET FIGHTER 2 .. R\$ 39,00
- SUPER MARIO LAND 1 .. R\$ 19,90
- SUPER MARIO LAND 2 .. R\$ 29,00
- WARIO LAND .. R\$ 39,00

### ESPORTE

- TOP RANK TENNIS .. R\$ 19,90



**R\$ 49,00**

LANÇAMENTO



**GAME BOY CLASSIC**  
(com Tetris) apenas **R\$ 99,00**

**GAME BOY TRANSPARENTE**  
(sem Tetris) apenas **R\$ 79,00**

**GAME BOY POCKET**  
(com Tetris) apenas **R\$ 89,90**

**GAME BOY POCKET COLORS**  
(nas cores: vermelha, verde, transparente, preto, amarela e prata) apenas **R\$ 109,00** cada (sem cartucho)

**NINTENDO 64**

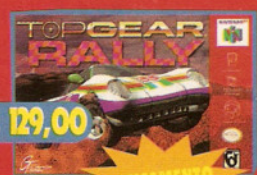


**R\$ 129,00**



**R\$ 129,00**

LANÇAMENTO



**R\$ 129,00**

LANÇAMENTO



**R\$ 99,00**



**R\$ 129,00**

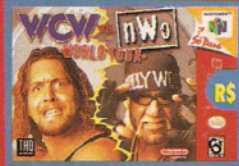


**R\$ 129,00**



**R\$ 129,00**

LANÇAMENTO



**R\$ 129,00**



**R\$ 129,00**



**R\$ 129,00**

## AÇÃO

- AEROFIGHTERS .. R\$ 129,00
- HEXEN .. R\$ 129,00
- STAR WARS .. R\$ 129,00
- STAR FOX 64 .. R\$ 129,00
- TUROK .. R\$ 129,00

## ESPORTE

- EXTREME-G .. R\$ 129,00
- F-1 POLE POSITION .. R\$ 129,00
- MARIO KART 64 .. R\$ 129,00
- WAVE RACE .. R\$ 129,00

## LUTA

- CLAY FIGHTER .. R\$ 129,00
- DARK RIFT .. R\$ 129,00
- MACE DARK AGE .. R\$ 129,00
- WAR GODS .. R\$ 129,00

## AVENTURA

- MISCHIEF MAKERS .. R\$ 129,00
- SUPER MARIO 64 .. R\$ 99,00

## RUMBLE PAK

**R\$ 35,00**



## NINTENDO 64

PAL-M, BIVOLT, MANUAL EM PORTUGUÊS, GARANTIA DE 1 ANO, ACOMPANHA 1 CONTROLLER

**R\$ 399,00**

ou 1+9 de **R\$ 50,42**

FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE S. PAULO.



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA

**LIGUE JÁ: (011) 7295-9666**

E RECEBA EM SUA CASA

**Nintendo**  
by @gradiente

**DIRECTSHOPPING**

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

# SATURN



Por Marcelo Kamikaze

A série Shining continua com **Shining Force III**, RPG misturado com estratégia simples, fácil de jogar. O objetivo é desfazer um mal-entendido entre a República de Aspínia e o Império Destonia. Os dois governos estavam prestes a selar um acordo de paz quando a seita religiosa Bulzam sequestrou o imperador de Destonia. Na confusão, quem levou o crédito pelo sequestro foi a República de Aspínia e você, o cavaleiro Symbios, terá de proteger seu líder. O pepino parece grande: o jogo é dividido em três partes. Esta é a



## SHINING FORCE III SCENARIO 1

**DICA:** na batalha para salvar os refugiados do Império, verifique essa pedra e ganhe a Mithril. O minério permite fazer uma superarma



**DICA:** dentro do trem verifique o barril na tela do padre e use o item achado numa certa galinha. Ela vai se juntar ao grupo



primeira e os dados deste jogo serão usados nos seguintes, que devem ser lançados ainda este ano. Como em toda série Shining Force, as cenas de batalha se destacam. Pode-se usar até doze personagens. São seis capítulos e o loading é bastante rápido.

Capriche para se dar bem nas outras partes do jogo!

*fim*

**DICA:** nas batalhas, chegue perto dos personagens-chave e converse com eles. Algo de bom vai acontecer. Até ganhar aliados



**DICA:** na primeira cidade, verifique esse ponto e ache uma Mithril. O minério é bem raro



**DICA:** os mapas servem para entrar nas ruínas. Dentro

**DICA:** os barris podem conter itens. Destrua-os sempre para livrar o cenário de obstáculos e poder achar itens nas passagens que os barris impediam

delas, lembre-se que o local desabará assim que matar os ladrões



**DICA:** use o item de Kahn para fazer sumir o feitiço que protege Hyudol.

Depois ataque com lutadores com muito HP

**DICA:** na segunda cidade há uma passagem secreta que o levará a um prisioneiro. Bem depois, ele irá se juntar ao seu exército

**DICA:** na cidade da estação de trem, antes de entrar no armazém, verifique a caixa. Bingo! Outra Mithril

### SHINING FORCE III - PARTE 1

1 Jogador  
Bateria

**SATURN**  
SEGA  
RPG/estratégia



GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



**SUPER  
GAMEPOWER**

**SÓ SNES E MEGA!**

# SGP DICAS

**JÁ NAS  
BANCAS**

- ★ 83 JOGOS!
- ★ 787 MANHAS E TRUQUES!
- ★ OS COMBOS DE STREET ZERO 2

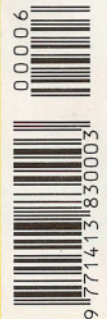
**Apenas  
R\$ 2,90!**



*TIMON E PUMBAA (SNES)  
INTERNATIONAL SUPER STAR  
SOCCER DELUXE (MEGA)*

**DETONADOS: KIRBY'S DREAMLAND 3 (SNES)  
SHINING IN THE DARKNESS E THE LOST WORLD (MEGA)**

ISSN 1413-8301



9533  
CASA  
CULTURAL

# SATURN



Por Lord Mathias

Em 2219 os humanos moram no espaço, espalhados em estações espaciais. O centro do comando é a Terra, que coordena as atividades nas estações com um código ditatorial. As colônias, claro, não estão muito satisfeitas com a situação e partiram para o ataque. Você tem de proteger a Terra pilotando a nave R-Gray. Como **Ray Storm**, para P.Station, **Layer Section II** tem



**DICA:** dentre os power-ups, o mais importante é o que aumenta o limite de marcação do tiro teleguiado. Quando você usa continue, pode aparecer um power-up que deixa tudo no máximo

R-Gray 2 atinge até 16 de uma só vez. Quanto mais alvos derrubar ao mesmo tempo, maior será sua pontuação.

Você também tem de ficar atento aos itens que aparecem na tela em cápsulas com forma de pirâmide. Itens verdes aumentam o limite da mira; vermelhos, o poder do tiro; amarelos, a barra especial; e os azuis dão poder máximo.

*fim*



**DICA:** tente pegar o máximo de inimigos com o Lock On Laser. Os pontos vão dobrando a cada inimigo

uma nave a mais, a R-Gray 0. A jogabilidade é excelente: o jogo só fica um pouco lento quando a tela enche. Há um sistema de

mira e você pode acertar vários alvos numa só tacada. O número máximo de alvos que se pode acertar de uma vez depende da nave. A R-Gray 0 e a R-Gray 1 derrubam no máximo 8 alvos ao mesmo tempo, enquanto a



**DICA:** usando a nave R-GRAY 2, pode-se atirar primeiro e

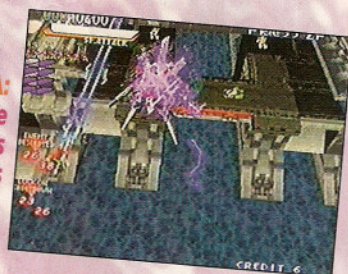
marcar os inimigos depois. Mas cuidado, pois o tiro demora para chegar ao alvo



**DICA:** concentrando toda sua marcação em um único ponto você cria uma esfera de energia que dizima tudo

**DICA:** concentre todos os seus tiros lasers no robo grandão

para detoná-lo mais rápido



**DICA:** na hora do perigo não hesite em usar o tiro especial,

que deixa sua nave invencível. Parta para cima do oponente

LAYER SECTION II		SATURN
8 Fases		TAITO
1 Jogador		TIRO
Continue		
<b>FUN FACTOR</b> <b>4</b>	GRÁFICO	4
	SOM	4
	CONTROLE	5
	ORIGINALIDADE	3

**DICA:** não deixe escapar nenhum inimigo

vermelho para não perder power-ups



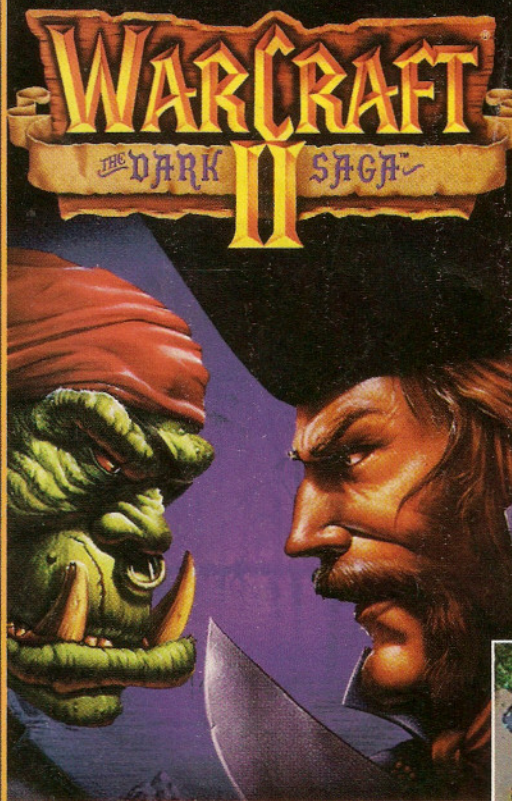
**DICA:** há três naves à disposição. A R-GRAY 2 é a mais recomendável, pois pode

marcar até 16 inimigos ao mesmo tempo

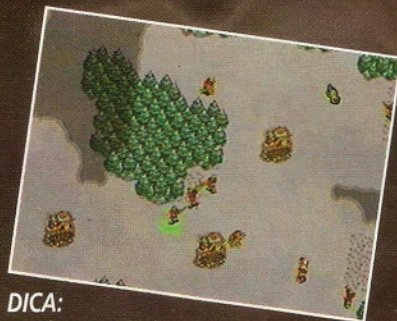


Por Marcelo Kamikaze

A luta entre orcs e humanos continua em *Warcraft II*. O jogo inclui as missões originais de *Tide of Darkness*, primeiro jogo da série, e as missões adicionais de *Beyond the Dark Portal*. Todos os pacotes de missões podem ser jogados com orcs ou humanos, a escolha é sua. Cada fase tem um objetivo diferente: logo no início da missão aparece uma lista com tudo que você deve fazer para passar de fase. Em qualquer missão você vai precisar de



# SATURN



**DICA:** um bom exército se forma com caçadores, atiradores e peões para conseguir dinheiro e liberar o terreno



**DICA:** para mover o seu exército, ponha a lupa em cima do seu peão e aperte o botão C para o menu aparecer

muito dinheiro. A melhor maneira de encher o bolso é colocar seu exército para cavar minas de ouro. Com o ouro na mão, é possível equipar melhor o exército e construir fortes e



**DICA:** com este barracão você poderá fazer um exército de caçadores. Eles são muito úteis nas batalhas



**DICA:** para ganhar dinheiro use a opção do martelo e aperte o botão em cima da mina. O peão irá para a mina garimpar

outras edificações essenciais numa cidade. Tudo isso acontece no Modo Normal. Caso você escolha o modo Cenário, a situação é um pouco diferente. As cidades já estão construídas e você tem de se virar para ganhar a guerra em situações quase sempre adversas. Coloque seus neurônios para funcionar: *Warcraft* é estratégia pura.

*fim*



**DICA:** somente construindo muitas fazendas você poderá alimentar os peões



**DICA:** com a opção do martelo, você poderá mandar os peões cortarem as árvores

**WARCRAFT II**

1 Jogador  
Password

**SATURN**  
ELECTRONIC ARTS  
estratégia

**FUN FACTOR**  
4

GRÁFICO	3
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

# SATURN



Por Marcelo Kamikaze

Tudo ia bem em Filamento, o país das fadas, até que a princesa Appli pegou o Willow da água – que protegia o país – para realizar seus desejos e o perdeu numa ventania. Agora a princesa Appli e Cotton tem de encontrar o Willow para devolver a paz a Filamento. Para jogar você escolhe Cotton ou Appli, ambas têm

características idênticas. O game tem ação variada. Além dos tiros normais, você pode usar os especiais, com comandos dignos de Street Fighter. Os tiros especiais prendem o inimigo numa redoma. Se você acertá-la várias vezes, ganha itens que recuperam a energia. Se a redoma tocar outro inimigo, este ficará preso e o que estava preso antes será destruído. Isso se chama combo. Quanto maior a bolha, maior o combo e mais experiência. Use o botão B para pegar o inimigo ou a redoma, o botão C para usar magias e mande bala!

*fim*



**DICA:** terminando o jogo você acessa novas opções, como a seleção de personagem



**DICA:** use os tiros especiais (←→+A ou →←+A ou →↑+A ou →↓+A) para prender o inimigo



Quanto maior o combo, maior a recompensa

**DICA:** agarre o inimigo preso e jogue-o contra outros adversários.

**DICA:** contra inimigos rápidos, segure o botão A para mover-se mais depressa. Quando tiver chance, use o tiro ←→+A, que é o mais forte



**DICA:** use o inimigo preso e faça-o tocar nos inimigos da parte inferior da tela. Assim fica mais fácil fazer combo



**DICA:** tente pegar o máximo de itens para recuperar energia. Ou então desvie de todos. Nas fases com chão é melhor tentar pegar. Caso contrário pode arriscar-se a desviar de todos



**DICA:** a magia do gelo arregaçá quando usada de perto. Ela também confere invencibilidade



**DICA:** quando esse chefe mergulhar fique, no meio ou na parte direita da tela. Se ficar na esquerda ele vai aparecer ali e será difícil acertá-lo



## COTTON 2

1 Jogador  
7 Fases  
Bateria

SUCCESS  
TIRO

FUN  
FACTOR  
4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

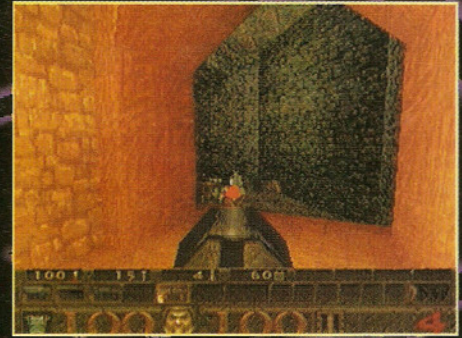


Por Lord Mathias

Depois de conquistar fãs pelo mundo inteiro, *Quake*, a grande estrela do PC, chefa na área do Saturn para alegrar a galera. Mas não fiquem tão felizes, pois essa versão de *Quake* deixa um pouco a desejar. O galho está nos gráficos, que perderam muito na conversão. O resultado parece até o *Quake* do PC configurado em resolução mínima. Além disso, um dos destaques do jogo,

que era o modo via rede, foi completamente esquecido, não sendo compatível com o NetLink da Sega. Isto significa que você vai ter de jogar sozinho mesmo! Esse *Quake* é recomendado pra quem só tem um Saturn e nunca teve a oportunidade de conhecer

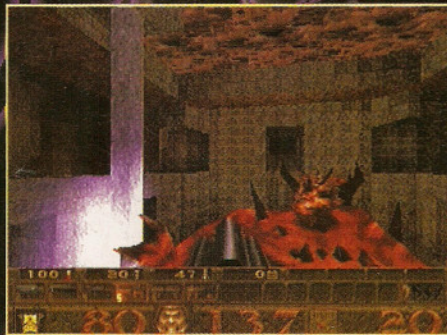
# SATURN



**DICA:** se você suspeitar de algum perigo nas esquinas, jogue algumas granadas para elas rebaterem na parede e acertarem inimigos escondidos

o *Quake* do PC. Se você estiver procurando alguma coisa desse gênero, é melhor experimentar o *Duke Nukem 3D*. Por outro lado, apesar de não serem muito variados, os efeitos sonoros até que impressionam bastante e a música mantém a ação constante. *Quake* sacudiu o PC mas só vai dar uma tremidinha no Saturn!

# Q U A K E



**DICA:** para derrotar o monstro de lava em *The Door to Chthon*, suba pelo elevador e circule-o no sentido anti-horário, acionando os três interruptores. Antes de acionar o último, à frente do monstro, veja se os dois eletrocodes ao lado dele terminaram de descer



**DICA:** na *Grisly Grotto*, elimine este ogre, o que está abaixo e o que está à esquerda. Agora siga a escada e pule no local em que estava o primeiro ogre. Nessa área secreta há um *Super Armor*

**QUAKE**

1 Jogador **SATURN**  
SEGA  
corrida

**FUN FACTOR**

GRÁFICO	3
SOM	4
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4

## ARMAS MAIS EFETIVAS CONTRA OS INIMIGOS



**Shambler**  
*Super Nailgun*



**Death Knight**  
*Super Nailgun*



**Fiend**  
*Super Nailgun*



**Zombie**  
*Granade Launcher*



**knight**  
*Super Shotgun*



**Scrag**  
*Super Shotgun*



**Ogre**  
*Rockets*

# P.STATION



Por Marcelo Kamikaze

Não há dúvida: *Einhänder* tem o toque da Square. Estamos nas primeiras guerras nas estrelas vividas pelo Homem. A Lua, colonizada pela Terra, reclama independência e, apoiada por nações terráqueas, resiste à primeira guerra Lunar – que acaba sem vencedor. A cidade Lunar passa a se chamar Selene e torna-se independente. As forças da Terra fundam o Império Sodom. Selene, contudo, quer mais. Meio século depois

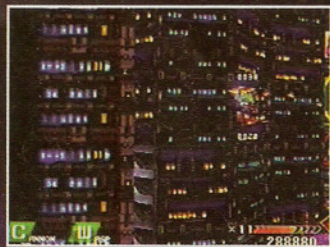


**DICA:** acerte a cabeça. Quando ele soltar os tiros teleguiados vá para o outro lado e use seu próprio tiro para pegá-lo



muito não se via. Você comanda uma das três naves da família *Einhänder*. Cada uma tem armas diferentes, mas todas com braço mecânico em que você pode colocar as armas que rouba dos inimigos. Com o Memory Card, você guarda as informações de cada facção. Imperdível.

*fim*



**DICA:** ache os segredos do jogo.

Na fase 1 derrube as placas e derrote as naves grandes que aparecem logo depois



**DICA:** tente acertar os dois

tiros no chefe. Perceba seus movimentos, pois seu pulo é bastante rápido



**DICA:** o Cannon é a melhor arma

contra chefes (pelo menos a maioria deles). E para acertar vários inimigos ao mesmo tempo, o que leva a melhores pontuações

**DICA:** na parte 1 use tiros fortes no canhão.



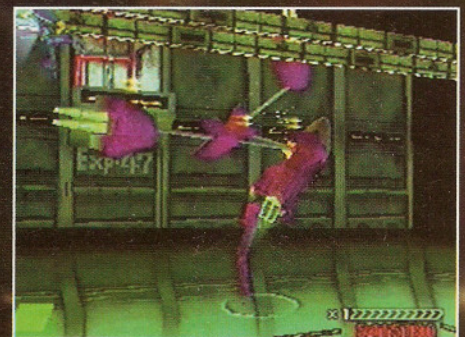
Depois, continue acertando o local tomando cuidado com os carrinhos vermelhos

avança sobre a Terra com melhor tecnologia, mas exército menor. Em pouco tempo, muda de estratégia e adota os ataques-surpresa. A meta é atingir pontos estratégicos usando o caça de última geração *Einhänder*. Rápido e intenso, *Einhänder* é um game de tiro como há



**DICA:** destrua o braço de cima e pegue a Hedgehog. Depois use-a no ponto fraco do chefe e acabe logo com a parada. Atravessando os tiros anelares, você recebe bônus de habilidade

EINHÄNDER		P.STATION SQUARE	
1 Jogador		tiro	
Memory Card			
FUN FACTOR 5	GRÁFICO	5	
	SOM	4	
	CONTROLE	5	
	ORIGINALIDADE	4	



**DICA:** na superfície detone com tiros fortes. O Hedgehog é muito bom. Na parte 2, tome cuidado com os braços



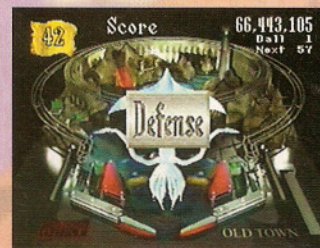
**DICA:** use a velocidade máxima e cole no inimigo. Desvie com movimentos largos



## OLD TOWN



**Mermaid singer.**  
The wicked dragon fell with mermaid singer who was shut up at the cell witch didn't have a key by minister.



**DICA:** acertando todos os alvos, os monstros aparecem. Além de mais pontos, você ganha os defenses de volta

**DICA:** o round do mermaid singer é uma ótima change para ganhar muitos pontos. Balance a mesa e coloque a bolinha várias vezes no ponto do bônus

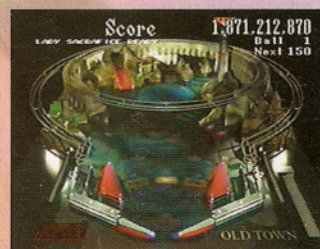


Por Lord Mathias

Sua missão em **Dragon Beat** é derrotar os dragões Stratovarius, Volcano e Leviatã. Volcano mora no castelo, Leviatã, na velha cidade e Stratovarius, nas ruínas da floresta. Antes de chegar a esses lugares você terá de salvar donzelas e enfrentar monstros malvados. Normal para um RPG, mas **Dragon Beat** é um pinball!

O game segue o estilo dos melhores do gênero: **Last Gladiators** e **Necronomicon**, ambos do Saturn. Cada rodada é composta por vários rounds ou desafios. Entre os desafios, está o de salvar as mocinhas. Se não o fizer, não passa de fase. Mas a fase só termina quando você derrota o dragão que domina o local. Mande as bolinhas para as canaletas para conseguir "experiments", um tipo de bônus. Com um número X de pontos, você ganha mais uma bola ou outra chance para detonar o dragão.

**DICA:** balançando a mesa só de um lado, ela não dá tilt. Use e



abuse disso quando a bolinha cair no kickback e pender para o outro kickback

## CASTLE

**DICA:** em relação aos outros jogos de pinball, é

mais fácil segurar a bola, porém mais difícil colocar no local desejado



**DICA:** acerte várias vezes no topo do vulcão para fazer o

dragão aparecer. Use a catapulta várias vezes e vença o dragão Volcano

**DICA:** passe a bola pela rampa para trazer o dragão



**DICA:** dê preferência aos experiments para ganhar bolas extras



**DICA:** passando a bolinha na canaleta várias vezes seguidas você ganha mais bônus



## DRAGON BEAT

1 Jogador  
Memory Card

P.STATION  
MAP JAPAN  
pinball

FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

**DICA:** controle a força da catapulta passando por esses pontos. Passando três vezes, a arma adquire a força máxima





Por Marcelo Kamikaze

Em **Alundra**, você vai entrar num mundo cheio de monstros, quebra-cabeças e armadilhas em que a realidade é mortal, mas os sonhos são muito mais perigosos. O game ganha agora sua versão em inglês, depois de ter agradado com a japonesa. Como **Alundra**, você vai ter de entrar nos sonhos das pessoas para tentar livrá-las dos monstros que as atormentam. Sua jornada vai ser bem longa, passando por uma cidade



**DICA:** depois de ouvir falar do colapso na mina de

carvão, corra para a casa do prefeito e fale com o Olen antes de seguir para a mina



**DICA:** para ativar o carrinho da mina, acione as alavancas

na seguinte ordem: esquerda, esquerda, direita, esquerda



**DICA:** arremesse bombas e parta para cima do chefe do cemitério. Lembre-se de fugir das sombras e cuidado com as pedras que caem

**DICA:** fale com os santos no cemitério na seguinte

ordem para abrir o caminho para a próxima área: primeiro o branco, depois o azul, vermelho, verde e, por último, o marrom



**DICA:** para enfrentar o malvado Melzas, você vai precisar dos sete artefatos sagrados

# ALUNDRA

amaldiçoada por um demônio. Cabe a você desvendar o mistério e acabar com o mal da cidade. **Alundra** é bem parecido com o clássico **Legend of Zelda**, com batalhas bem realistas, ação que não acaba mais e uma jogabilidade recheada com muita exploração. Você pode atacar, correr, pular, pegar e arremessar itens, além de contar com diversas armas especiais como magias, espadas, arcos, bombas e ainda uma serra.

fim

**DICA:** a maioria dos quebra-cabeças são solucionados com dicas que você ouve. Por exemplo, no cemitério, acenda as lanternas acertando com a espada na seguinte ordem: leste, oeste, sul e norte



arbustos e pegar os power-ups, saia desta área. Quando retornar mais tarde, você vai ver que os arbustos regeneraram. Destrua-os de novo para conseguir mais power-ups



## ALUNDRA

1 Jogador

PSTATION  
WORKING DESIGNS  
RPG

FUN  
FACTOR  
4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x somente para cheques. Pagamento em 10x, sujeito à aprovação de crédito. \*Os 2 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos e estar marcados com um asterisco (\*).

# PARE DE GASTAR SEU DINHEIRO EM FICHAS: COMPRA JÁ O NEO GEO COM NOVO PREÇO.

## NEO GEO CD

### 1+9x R\$ 39,17

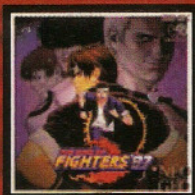
### ou 3x R\$ 103,30

### JÁ VEM COM 2 CONTROLES, 2 JOGOS\* GRÁTIS...

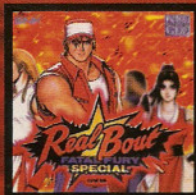


...E MAIS:  
**KING OF FIGHTERS '97,**  
**O GAME DE**  
**MAIOR SUCESSO**  
**DOS ARCADES,**  
**TAMBÉM GRATIS.**

## DESTAQUES - R\$ 84,90 CADA



**KING OF FIGHTERS '97**



**REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL**



**SAMURAI SHODOWN 4**

## TOP 10 - R\$ 79,90 CADA



1 METAL SLUG



2 KING OF FIGHTERS '96



3 REAL BOUT FATAL FURY



4 ART OF FIGHTING 3



5 FATAL FURY SPECIAL (R\$ 45,90)

6 SAMURAI SHODOWN 3 (R\$ 59,90)

7 SUPER SIDEKICKS 3

8 WORLD HEROES PERFECT

9 AERO FIGHTERS 2 (R\$ 45,90)

10 PLEASURE GOAL

## CLÁSSICOS - R\$ 45,90 CADA

ART OF FIGHTING 2

GHOST PILOTO

MUTATION NATION \*

SAMURAI SHODOWN 1

SUPER SIDEKICKS 1

FATAL FURY 2

KARNOV'S REVENGE \*

NAM 1975 \*

SAMURAI SHODOWN 2

SUPER SIDEKICKS 2

FATAL FURY 3

KING OF FIGHTERS '94

NINJA COMBAT \*

SENGOKU 1 \*

TOP HUNTER \*

FOOTBALL FRENZY

KING OF MONSTERS 2

NINJA COMMANDO \*

STREET HOOP \*

VIEW POINT \*

WORLD HEROES 1 \*

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

LIGUE AGORA

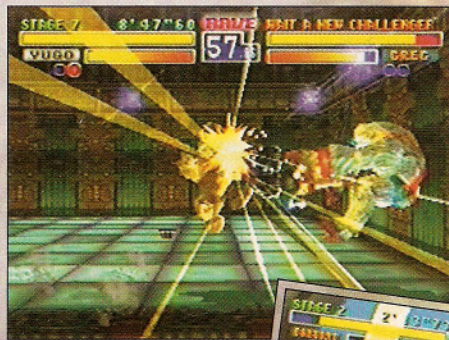
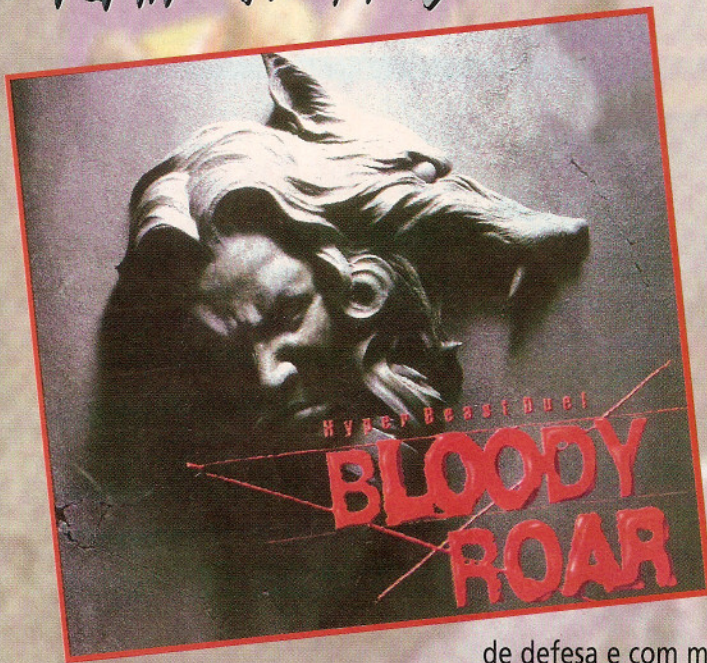
# (011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA



## DIRECTSHOPPING

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



**DICA:** você pode usar a transformação em várias situações. Usando durante a corrida pode-se pegar o inimigo de surpresa



**DICA:** use o comando soco + chute para se equilibrar no ar e evitar os combos aéreos infinitos



**DICA:** vença o jogo no nível 4 ou superior com cada personagem para ativar as opções Omake



Por Baby Betinho

O século XX está terminando, moçada, e, de acordo com a história de **Bloody Roar**, logo vão surgir estranhos lutadores que podem virar animais. O game tem elementos de jogos como **Tekken**, **Fighting Vipers** e **Vampire Savior**. São oito lutadores, todos com forma humana e animal. O lutador animal tem mais

de defesa e com momentos que abrem a defesa. Há também combos aéreos – nos quais lutadores em forma animal levam vantagem, pois tem mais opções para fazer esse tipo de golpe. O controle é excelente, então não perca tempo: prepare-se para a invasão dos homens-bicho.

*fim*



**DICA:** Long tem uma

seqüência infinita (não é combo). Durante o processo você pode engatilhar ataques definitivos. Um dos melhores é o ↓↓ + □



**DICA:** com Long transformado, mande o oponente para o ar e use um ○○○. Depois mande outro ○



**DICA:** arremesse o inimigo na parede e quebre-a. Depois jogue-o para fora para conseguir um ring out



**DICA:** os golpes que ficam eletrizados são os guard & attack. Isto é, durante a ação do golpe fica-se em situação de defesa: imune a golpes de impacto, mas não a arremessos



**DICA:** transforme Yugo e lance o inimigo. Pegue-o com □□□ e siga com ↓↓ + □, → + □, → + □



## BLOODY ROAR

2 Jogadores  
Memory Card

P.STATION  
HUDSON  
luta

FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	3



Da GamePro

One chega ao P.Station com muita ação, um visual fantástico e muitos dos elementos de MDK. Com uma jogabilidade única, One rola num regime militar, em 2037. Você é John Cain, um cara normal que quer descobrir porque arrancaram seu braço para pôr um canhão de laser no lugar. Com muita sede de vingança, você vai destruir tudo que vier pela frente. O clima de vingança é tão intenso, que, em vez de um medidor de vida, John conta com um medidor de raiva que aumenta o poder de fogo e a



energia a cada item que você destrói, ou inimigo que mata. Quando esse medidor chega ao máximo, você pode lançar uma super Smart Bomb. A ação de One se dá em gigantescas fases 3D, passando por metrô, telhados e penhascos. O destaque está sem dúvida nos

gráficos, principalmente nas explosões e troca de tiros. Muitos chefes são do tamanho da tela. Os concorrentes que se cuidem, pois One vem aí com muito sadismo

e ação para dominar o cenário do P.Station!

*fim*



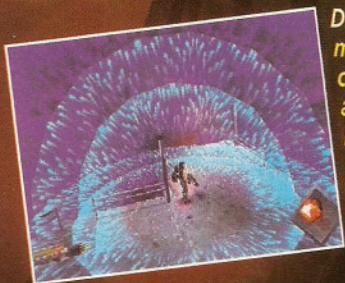
DICA: na parte do cabo no Stage 3, fique de olho em possíveis minas que você pode encontrar ao longo do próprio cabo



DICA: na primeira fase, não se preocupe em atirar no helicóptero. Em vez disso, corra para a caverna no final da passagem



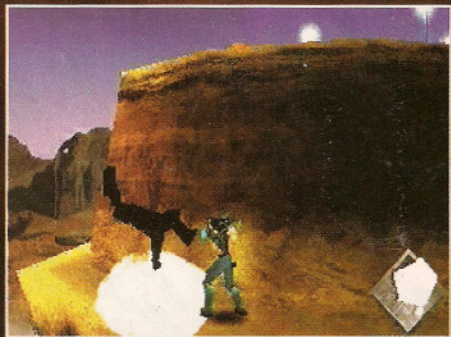
DICA: sempre fuja dos inimigos aéreos, pois eles lançam mísseis quando passam por cima de você



DICA: quando seu medidor de raiva chegar ao máximo, use a Smart Bomb o mais rápido possível, pois ela fica disponível por um tempo



DICA: antes de entrar em áreas desconhecidas, fique parado e dê alguns tiros para livrar o caminho e, possivelmente, eliminar alguns inimigos de longe



DICA: quando estiver perto de um inimigo, não use o laser, e sim o braço de metal

ONE	
1 Jogador	P.STATION
6 Fases	ASC GAMES
	ação/aventura
<b>FUN FACTOR</b>	
<b>4</b>	
GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



DICA: no Stage 4, não fique no trilho, pois você pode simplesmente ser atropelado por um trem



DICA: quando estiver andando em extremidades nos penhascos, fique sempre se movendo, pois o chão pode desabar

# SNES

# ARKANOID



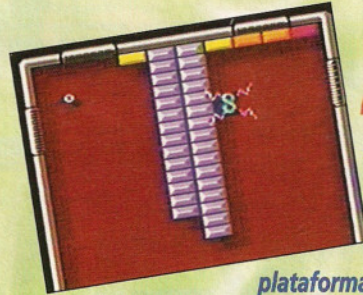
Por Lord Mathias

Caminhando cada vez mais para a terceira idade, o SNes ainda dá suas últimas respiradas e mostra que tem muito para ensinar à nova geração de games. Com **Arkanoid**, você vai voltar no tempo e relembrar o clássico que permaneceu por muitos anos como uma grande novidade e desafio. Para quem ainda não recordou, **Arkanoid** é aquele joguinho da bolinha que você tem de rebater com a plataforma e destruir os quadrados coloridos. Pegando as cápsulas de power-ups,

**DICA:** na fase 20 você terá de destruir as plaquinhas brancas dentro do número 0



**DICA:** pegando o item L, aperte o botão A para a plataforma soltar tiros



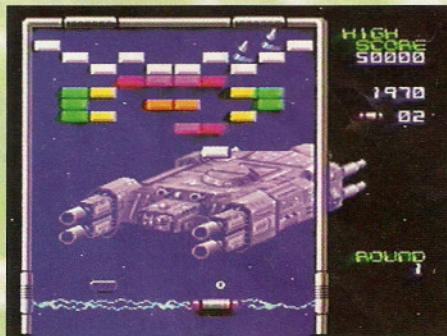
**DICA:** para movimentar a plataforma mais rápido, aperte para o lado desejado e o botão B ao mesmo tempo



vocês tentarem vencer este desafio juntos. **Arkanoid** é um ótimo teste de reflexos, pena que demorou tanto para chegar ao SNes.

*fim*

**DICA:** ao enfrentar o inimigo da fase 11, procure manter a bolinha no centro da tela para acertar as partes do inimigo



you consegue lasers, bolas múltiplas e até a habilidade de prender a bola para mirar direitinho nos alvos. Agora são dois tipos de modo para dois jogadores. Um competitivo, que pode proporcionar um bom racha com um amigo, e outro cooperativo, para

**DICA:** quando aparecer esse raio laser na plataforma, caso a bola caia, você estará protegido por uma vez

ARKANOID	
2 Jogadores	SNES NINTENDO ação
<b>FUN FACTOR</b> 5	GRÁFICO 4
	SOM 4
	CONTROLE 4
	ORIGINALIDADE 4



**DICA:** para segurar a bolinha parada na plataforma, aperte o botão A no momento em que ela chegar à plataforma



**DICA:** pegando o item E você aumentará o tamanho da plataforma, com isso fica mais difícil cair a bolinha





STELLA

ARAÚJO LIMA, 25 ANOS,  
EX-MODELO.

QUEM USA CRACK NÃO ESTUDA, NÃO TRABALHA, NÃO VIVE, SÓ VEGETA.



Drogas.  
Nem morto.

Associação Parceria Contra Drogas.



Por Baby Betinho

O portal do inferno separa o mundo dos vivos do mundo dos mortos. Quatro deuses guardam o portal para impedir que vivos e mortos se misturem. Todos os quatro - Seiryu, Byakko, Suzaku e Gembu - estão bem sossegados, afinal a época do grande caos no Japão já passou. Mas sempre há os que não



**DICA:** a característica do power é tirar energia sobre a defesa e um maior poder de fogo. Em Speed, o negócio é combo estilo Real Bout e maior velocidade



**COMBO:** usando Kaede, voe com B. No chão, emende um B e arremate com um  $\leftarrow\downarrow\downarrow + B$ ,  $\leftarrow\downarrow\downarrow + B$ . Se estiver o com o Speed, use um combo com A, A, B e depois faça o  $\leftarrow\downarrow\downarrow + B$



**DICA:** o poder máximo do modo Speed é uma espécie de "custom combo". Ligue golpes normais e especiais na sequência. O comando é  $\downarrow\downarrow + AB$  quando a energia estiver piscando e a barra em MAX



**DICA:** não defenda muito, pois uma hora vai soltar a arma. Use os movimentos de repulsa. Dê  $\leftarrow + D$  para golpes normais altos;  $\downarrow + D$  para baixos;  $\downarrow + D$  para especiais baixos e  $\rightarrow + D$  para altos



**COMBO:** com Yuki (Speed) voe com B. No chão faça A, A,  $\downarrow + B$  e  $\rightarrow\downarrow\downarrow + B$  ( $\downarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\rightarrow + AB$  se tiver a barra no MAX). Depois não se esqueça do golpe de chão ( $\downarrow + B$ )

## THE LAST BLADE

conseguem viver em paz... E são esses malandros que eu vou detonar em **The Last Blade** - game de primeira feito pela SNK. São doze lutadores mais dois chefes: Musashi e Kagami. O jogo é um **Samurai Shodown** com jogabilidade de **King of Fighters**.

**The Last Blade** é arrasador! A jogabilidade é completa, excelente. Além de todos os movimentos de jogos da SNK, o game ainda tem elementos de **Street EX Alpha Plus** e **Street Fighter Zero 2**. Fora isso, há movimentos de repulsa - golpes que repelem ataques e dificultam o ataque. Jogue para crer!



**DICA:** manha de Yuki. Agarre o oponente com  $\leftarrow\downarrow\downarrow + Ce$

emende um  $\leftarrow\downarrow\downarrow + B$  ou um  $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow + AB$ . Assim como em KOF '97 pode-se resumir os comandos. Assim  $\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow$  fica sendo  $\downarrow\downarrow$



**DICA:** depois do agarrão especial ( $\rightarrow\downarrow\downarrow\downarrow\leftarrow + C$ ) de Kaede siga com um  $\leftarrow\downarrow\downarrow + B$  ou um  $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow + AB$ . No modo Power, pode-se ligar um fatal depois de um especial e acionar as habilidades secretas quando a energia estiver piscando e a barra em MAX

THE LAST BLADE		NEO GEO
12 Lutadores	2 Jogadores	SNK
	Continue	Luta
<b>FUN FACTOR</b>	<b>GRÁFICO</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>SOM</b>	<b>4</b>
	<b>CONTROLE</b>	<b>5</b>
	<b>ORIGINALIDADE</b>	<b>3</b>



**DICA:** para entrar no modo Time Attack, comece o jogo com os botões A, B, C e D pressionados. Na hora de escolher os personagens, use Start para escolher a cor "dark"



Por Baby Betinho

A nova placa da SNK, a Neo Geo 64, ganha seu segundo jogo: *Samurai Shodown 64*. É a primeira investida da empresa no ambiente 3D. Não rolou bem: a movimentação é ruim e a jogabilidade confusa – às vezes 2D, às vezes 3D. Os personagens poligonais não tem refinamento. O melhor do game é a produção gráfica. A apresentação é fantástica, com gráficos desenhados à mão. Você combate o demônio Yuga, que pode controlar as pessoas transformando-as em



**DICA:** este é Yuga, o último chefe. Tente correr para os lados e usar um golpe que manda para o alto. Depois mande golpes na queda



marionetes. Os 11 samurais que compraram a briga são Haohmaru, Nakoruru, Ukio Tatibana, GalFord e Hanzo – que pintaram em todas versões anteriores; Genjuro Kibagami – desde a segunda versão; Rimururu desde a terceira; Sougetsu Kazama e Kazuki Kazama – desde a quarta versão; e os novos Hanma Yagyu e Shiki. Perde feio de *Virtua Fighter* e *Tekken*.



**DICA:** com a barra cheia, tente usar os golpes fatais. O de Shiki é ←→↓↘← + A + B

**DICA:** contra esse gigante mande combos. Ele é bem lento, mas tem



super armor. Isto é, não fica paralisado quando toma os golpes

**DICA:** na hora do perigo use o A + B + C e exploda sua raiva. Depois, use um B + C +



D para detonar o inimigo. Tente fazê-lo depois de mandar o oponente para o alto

**DICA:** apertando C + D você aciona o Samurai



Combo System. Aperte A ou B que o combo sai. Mas se o inimigo adivinhar o golpe pode defendê-lo



**COMBO:** com Shiki, dê uma voadora com B. No chão, siga com A, A, B, B e ←↘ + B para finalizar. Mesmo na defesa, tira um bom filé de energia



**DICA:** usando Shiki, dê um A + B para mandar o inimigo para o alto. Recepcione-o duas vezes com o golpe do botão B



**DICA:** fique de olho na barra de estamina, pois se ela acabar vai ficar imóvel. Evite os saltos para trás e use a corrida

**SAMURAI SHODOWN 64**

12 Lutadores **NEO GEO 64**  
2 Jogadores **SNK**  
Continue **Luta**

**FUN FACTOR**

**3**

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3

# GOLPE FINAL

## STAR WARS MASTERS DE TERRAS KASI™

**Não basta ter a Força, é preciso saber usar. Arremessos, armas, habilidades e combos, enfim, aí vai um esquema completo para aprender a lutar nas estrelas. Força aí, galera!**

### BABY BETINHO

#### ARREMESSOS

Cada personagem dispõe de quatro tipos de arremessos, dois sem arma e dois com arma. Muitos deles são iguais, independentemente das armas que eles possuem. Por exemplo, dois tipos básicos de arremessos para todos os

#### COMANDOS GERAIS E LEGENDA

##### Sem arma

- SD - soco direito (△)
- SE - soco esquerdo (□)
- CD - chute direiton (○)
- CE - chute esquerdo (⊕)

##### Com arma

- GD - golpe direito (○)
- GE - golpe esquerdo (□)
- GC - golpe sobre a cabeça (△)
- C - chute (⊕)

##### Movimentos

- Desvio - L1 ou L2
- Virar 180° - R1
- Sacar/guardar a arma - R2
- \* - necessita um nível de barra de Força
- \*\* - necessita dois níveis de barra de Força

personagens são, chegando perto e apertando CE + SD ou SE + CD.

#### ARMAS

Quase todos os combos jedi são executados com as armas à mão, com exceção dos personagens Han Solo e Boba Fett. Já Thok e Arden Lyn estão sempre com a arma à mão.

#### GOLPES SEM ARMA

Especiais que não necessitam da arma à mão.

#### GOLPES COM ARMA

Especiais que pedem, obrigatoriamente, arma.



#### HABILIDADE DA FORÇA

Para maximizar sua Habilidade da Força, a Force Bar precisa estar cheia. Algumas Habilidades da Força podem ser executadas sem ela estar cheia, mas são menos eficazes. Com a barra cheia, elas podem causar o mesmo dano que um combo jedi.

#### DEFESA

Todos os combos são defensáveis, mas como são de diferentes alturas, dá sempre para causar algum dano. Muitas Habilidades da Força perdem sua eficácia à distância e muitas podem ser interrompidas em seu começo.

#### PERSONAGENS SECRETOS

##### SLAVE LEIA

Termine o jogo com a Leia no nível de dificuldade Jedi. Os seus golpes são os mesmos da Leia normal.

##### STORMTROOPER

Termine o jogo no nível Jedi com o Han Solo. Os seus golpes são idênticos aos do Han Solo normal.



#### JODO KAST

Derrote sete lutadores no modo survival em menos de 3 minutos e 30 segundos.

#### SELEÇÃO DE FASE

Termine o jogo com o Chewbacca no nível Jedi. Você vai poder escolher a fase em que vai jogar no modo para 2 jogadores.

#### HOAR

##### ARMA: BASTÃO GADERFI

##### GOLPES COM ARMA

\*Low Staff Super: aperte GE, GD, ↓↓, GE

\*Staff Spin Super:

↓↓← + GD

\*\*Downswing Super:

→→→ + GC

\*\*Smoke: ←↓ ↓→ + GD

##### HABILIDADE DA FORÇA

Obs: para executar este golpe você precisa estar com a arma à mão

Staff Destructor: ↓↓← + GE, GC, GD, C, GE, GC, GD, C

##### COMBO JEDI

Obs: você precisa estar com a arma à mão  
GD, C, C, GD, GC, C, GC, GD, GD, GD, GD



## THOK

### ARMA: MACHADO

### GOLPES ESPECIAIS

\*Napalm Axe: ↓ + GC + GD, GC

\*Butt Drop: ↓↓, C

Low Swing: ↓ + GD, GE

### HABILIDADE DA FORÇA

Grow and Flamethrow:

↓↓↓, GC, (pausa), ↓↓↓, GC

### COMBO JEDI

GD, GE, GC, GE, GD, GE, GD, GC, GE

\*Deflector: GE + GC

\*Super Saber Swing:

←→ + GD

Upswing: ↑ + GC

### HABILIDADE DA FORÇA

*Obs:* você precisa estar com a arma à mão

Force Lightning: ←↵↓↵→, segure GC

### COMBO JEDI

*Obs:* você precisa estar com a arma à mão

GD, GE, GC, GE, GC, GE, GD, GC, GE

## CHEWBAGGA

### ARMA: ARCO LASER

### GOLPES SEM ARMA

\*Two-Fist Super: ↓↓ + SE + SD

\*One-Two Chew Super:

←→ + SD, SD

\*Chewie Bash: SE, SD, ↓ + SD

### GOLPES COM ARMA

\*Super Blast: ↓↵→ + GE + GC

### HABILIDADE DA FORÇA

*Obs:* você precisa estar com a arma à mão

Scatter Shot: ↓↓ + GC

### COMBO JEDI

*Obs:* você precisa estar com a arma à mão

→→ + GE + GC, GC, GE, GC, GE, GC

## BOBA FETT

### ARMA: RIFLE LASER

### GOLPES SEM ARMA

One-Two Backhand:

SE, SD, SD

\*Wrist Rocket: ←↵↓↵→ + SE

Flying Torpedo:

↓↵→ + SE + SD

Jet Jump Kick:

→ + → + CD

### HABILIDADE DA FORÇA

*Obs:* você precisa estar com a arma guardada

Ultimate Rocket:

→↵↓↵← + SE

### COMBO JEDI

*Obs:* você precisa estar com a arma guardada

SD, CE, SE, SE, SD, SD, SE, SD, SD

## HAN SOLO

### ARMA: PISTOLA LASER

### GOLPES SEM ARMA

\*Advanced Roll Uppercut:

←→↵↓ + SE

\*Thermal Detonator

Defense: ←←→ + SD

\*\*One-Two Uppercut: ↓↓ + SE, SD, → + SD

\*Jump Uppercut: →→, ↓↵→ + SE

### HABILIDADE DA FORÇA

*Obs:* você precisa ter a arma à mão

Master Blaster: ↓↵→↓↵→ + GC, GC, GC

### COMBO JEDI

*Obs:* você precisa estar com a arma guardada

CE, SD, SE, SD, SE, CE, SE, SD

## LEIA ORGANA

### ARMA: BASTÃO

### GOLPES SEM ARMA

Gazette Kick: ←→ + CE

### GOLPES COM ARMA

\*Staff Uppercut Super: →→, ↓↵→ + GD

\*Staff Thrust Super:

←→ + GD

\*Staff Forearm Super:

←→ + GE

### HABILIDADE DA FORÇA

*Obs:* você precisa ter a arma à mão

Seeker: →←→ + GC

### COMBO JEDI

*Obs:* você precisa ter a arma à mão

GD, GE, C, C, GD, GE, GD, GC, GE

## ARDEN LYN

### ARMA: LUVA MECANIZADA

### GOLPES ESPECIAIS

\*High-Power Punch:

←↵↓↵→ + GC

\*Low-Power Punch:

←↵↓↵→ + GE + GC

Axe-Kick SP: →↓↵→ + GD

Double Spin-Kick: ↵ + C

### HABILIDADE DA FORÇA

Sonic Shockwave: segure ↓, aperte ← + GC

### COMBO JEDI

→→ + GD, GC, GE, GC, GE, GE, GD, GD, C

## LUKE SKYWALKER

### ARMA: SABRE DE LUZ

### GOLPES SEM ARMA

\*Jedi Heal: ↓↵→ + SE + SD

### GOLPES COM ARMA

\*Reverse Projectiles: GE + GC

\*Super Saber Sweep: →→, ↓↵→ + GE

Saber Slash: ↓↓ + GE

### HABILIDADE DA FORÇA

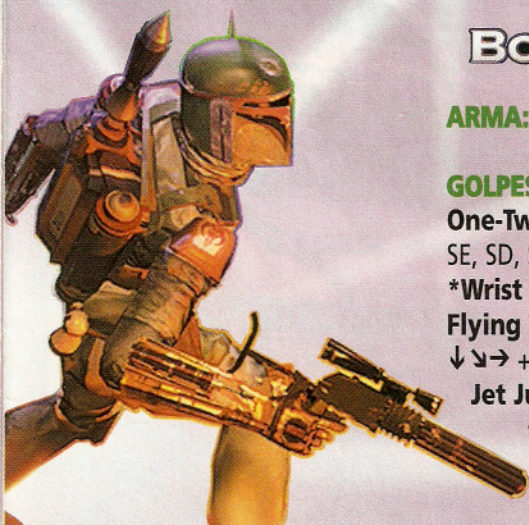
*Obs:* você precisa ter a arma

Saber Throw: ←↵↓↵→ + GC

### COMBO JEDI

*Obs:* você precisa ter a arma

GD, GE, C, GE, GC, C, C, GD



# ESPORTE TOTAL

**SATURN**

■ **Sega mantém a tradição em seu novo game de corridas para o Saturn**

**S**ega Touring Car Championship vem acelerando forte para integrar a galeria de jogos de corrida para Saturn. Muito parecido com um de seus irmãos mais velhos, **Sega Rally**, o jogo é baseado no campeonato de marcas. Seu objetivo é subir ao pódio e estourar a champanhe, claro. Antes de qualquer coisa você tem de escolher

**DICA:** não acelere durante as curvas mais fechadas. Quando estiver quase para sair da curva, pise fundo de novo



**DICA:** não deixe de fechar os adversários caso seja necessário

## SEGA Touring Car Championship

uma das marcas: Mercedes, Toyota, Alfa Romeo ou Opel Calibra. São quatro pistas. A quarta só

podrá ser selecionada se você ganhar as três primeiras corridas. O tempo das três pistas é cumulativo. Ou seja, não dá pra enrolar em nenhuma corrida se quiser ser o primeiro na classificação geral. Tenha paciência, pois até se acostumar aos controles, seu carro vai viver no guard-rail. É possível jogar com dois players, com tela dividida ao meio.



**DICA:** logo na saída ultrapasse os adversários

pelos lados da pista, passando no meio deles



**DICA:** caso queira entrar na curva derrapando, dê um leve toque no

breque antes de ela começar. O carro vai sair de lado, depois ajuste-o acelerando

**DICA:** caso a pista fique estreita, vá para o centro para fazer a tangência da curva



para não derrapar e ir parar nos boxes

**DICA:** na quarta pista, fique esperto na última curva



**DICA:** para liberar a quarta pista, você terá de ganhar as três primeiras

**SEGA TOURING CAR**

4 Pistas **SATURN**  
2 Jogadores **SEGA**  
Bateria **corrida**

**FUN FACTOR**

4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4



**■ Nascar acelera bem e não derrapa nas curvas dos consoles de 32 bits**

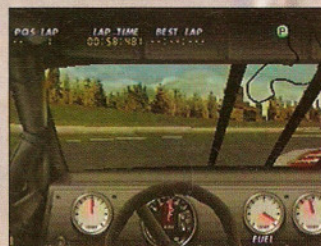
**N**ascar 98 vai acelerar o início do seu ano novo. O game, baseado no campeonato americano de stock car conhecido como Nascar, foi feito sob medida para os fãs desse gênero de corrida. Existem dois modos de jogo: Championship – campeonato completo – e Single Racing – apenas uma prova. Nos dois modos há 17 pistas, entre elas as ovais – muito, muito velozes. Para

# NASCAR 98

jogar você tem de escolher um dos 24 pilotos. A disputa é acirrada, mesmo na última colocação sempre tem alguém por perto. A ação é alucinante e os gráficos acompanham seu ritmo até com a tela cheia.

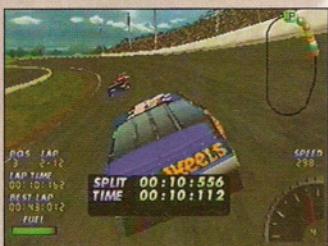


**DICA:** nas retas, use o vácuo do carro à frente para ganhar algumas posições



**DICA:** a posição de dentro do carro dificulta a visão dos carros adversários

**DICA:** nas curvas dos circuitos ovais, procure não segurar muito o



direcional para o carro não sair derrapando



**DICA:** não dê moleza para os adversários,

tire-os da pista para ganhar posições

**NASCAR 98**

17 Pistas **SATURN/P.STATION**  
 2 Jogadores **ELECTRONIC ARTS**  
 Bateria **corrida**

**FUN FACTOR**  
**4**

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

**P.STATION**

## Ayrton Senna Kart Duel

アイルトン・セナ カートデュエル

**■ Diversão para os ases do kart virtual e muitas imagens de Ayrton Senna**

**P**oucas mudanças na volta de **Ayrton Senna's Kart Duel**. Os gráficos foram melhorados, mas tudo o mais está exatamente como na primeira versão do game, também para P.Station. O jogo não é lá aquelas coisas, mas quem está começando a jogar videogame e principalmente os fãs do campeão podem curtir. São três campeonatos com três corridas cada. Você determina quão poderoso seu carro será: é possível escolher cor, modelo e até o motor do carro. A maior

**Não poderia faltar uma homenagem**



ao nosso grande campeão Ayrton Senna. Você poderá ver dois filmes e inúmeras fotos

atração do game é o Senna Memorial. Escolhendo essa opção, você poderá assistir a dois filmes e ver várias fotos da carreira de Senna.



**DICA:** não encoste nos adversários por trás para não ser atirado para trás

**DICA:** como a pista é muito estreita, é preciso sempre tangenciar bem as curvas



**DICA:** em certas curvas você terá de usar os freios,

se não quiser ir parar no muro



**AYRTON SENNA KART DUEL 2**

2 Jogadores **P.STATION**  
 Bateria **GAPS**  
**corrida**

**FUN FACTOR**  
**4**

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4

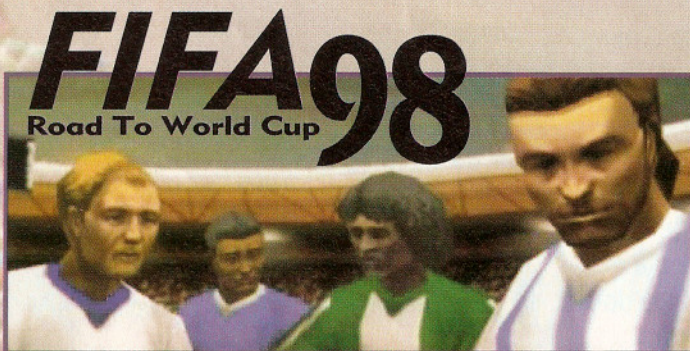
NINTENDO 64/P.STATION

■ **Eliminatórias, 360 times e seleções, 6400 jogadores: Fifa 98**

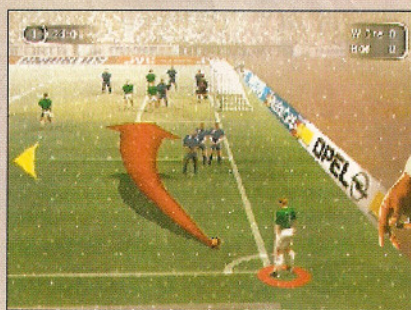
**A** EA Sports já vai agitando o clima da Copa com seu soberbo **FIFA: Road to World Cup '98**, que chega para Nintendo 64 e P.Station. Você vai encontrar uma infinidade de opções e variedades, como 360 times, divididos entre seleções e clubes, 6400 jogadores, 16 estádios, além de um completo manuseio de estratégias e formações. Você ainda vai poder criar seu próprio jogador e desfrutar diversos modos como Friendly, League, Penalty, Shootout e Practice. Além deles você vai poder disputar com seu time uma vaga para a Copa do

Mundo de 98 no modo Road to World Cup. Os gráficos das duas versões estão fenomenais. A movimentação e o visual dos jogadores estão tão bons que até parece que você está assistindo a um jogo pela TV. Todas as jogadas estão presentes, além de tabelinhas e diversas fintas. As músicas ficaram por conta das bandas Blur e Crystal Method. Se você acha

que já viu tudo que tinha que ver em um jogo de futebol é melhor começar a repensar, pois **Road to World Cup '98** vai dar o que falar.



**DICA:** se tiver muita gente em cima de você, dê um giro segurando Z ou R e apertando C(←) para se livrar



**DICA:** nos escanteios, levante de leve o indicador do chute. Quando for chutar a bola, aumente o indicador pela metade e mire no gol. Quando a bola estiver no ar, aperte e segure B e mande ver uma cabeçada



**DICA:** nas jogadas de profundidade, evite os impedimentos tocando para um jogador aberto na ponta, em vez de dar chutes para frente



**DICA:** a maioria dos gols saem de cruzamentos, por isso explore as jogadas de linha de fundo e levantamentos na área



**DICA:** os escanteios são um perigo, por isso bote sua defesa para trabalhar e não deixe o oponente cabecear



**DICA:** se souber sincronizar, dá para dar

uma rasteira no goleiro e tomar a bola, mas tome cuidado com o cartão vermelho



**DICA:** sempre toque a bola com atenção. Se for

muito fominha, seu jogador vai ficar cansado e vai sair da posição defensiva

**FIFA 98**

NINTENDO 64  
P.STATION  
EA SPORTS  
futebol

4 Jogadores

**FUN FACTOR**

5

GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

■ Antigo campeão do futiba no Saturn perde um pouco de sua majestade

No ano passado, **WW Soccer '97** levou disparado o título de melhor jogo de futebol para o Saturn. Este ano a coisa complicou um pouco e **WW Soccer '98** não vai levar o bi. Apesar de algumas melhoras, esta sequência esta bem diferente do antecessor. No total são 68 seleções, 20 clubes, 5 estádios e várias opções de ajustes, como formação do time, esquema de

# Worldwide 98 SOCCER 98



**DICA:** para tirar os beques ou o goleiro da jogada quando eles estiverem

se aproximando, dê dois toques no direcional para qualquer um dos lados marcação e estratégia. Você ainda pode criar jogadores ou usar os já existentes. Todos os lances já conhecidos estão presentes, como bicicletas e dribles. O agito da galera nos estádios deixa um pouco a desejar e a música é bem chatinha. Mas o que importa é a bola rolando, e nesse ponto **WW Soccer** ainda segura a onda.



**DICA:** para encontrar fácil o caminho do gol, entre na área com a bola dominada, livre-se dos beques e chute antes que o goleiro chegue perto de você



**DICA:** o carrinho não é a melhor opção para situações

de risco. O jogo de corpo resolve melhor a parada para você recuperar a bola

**WORLDWIDE SOCCER '98**

4 Jogadores **SATURN**  
SEGA  
futebol

**FUN FACTOR**  
4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3



# NFL '98

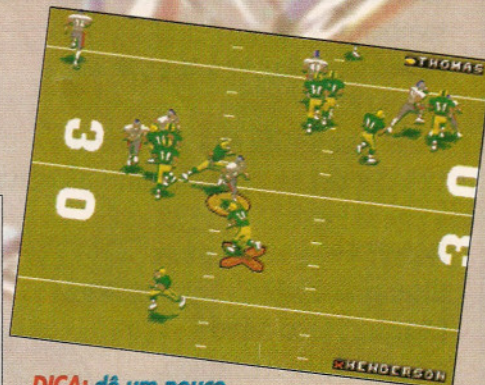
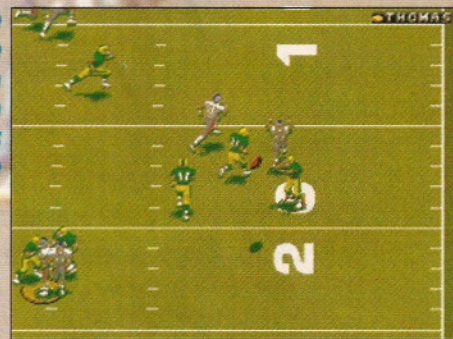
■ Nova versão de futebol americano não refresca a falta de jogos para Mega

**NFL '98** chega ao Mega para dar um pouco mais de ação ao jogos de futebol americano. Apesar disso é bom não contar com os gráficos e a jogabilidade. Em outras palavras, apesar de várias novidades como alguns menus de configuração e estatísticas bem completas, os gráficos e a jogabilidade decepcionam. Os jogadores estão

com um visual bem desleixado. Nos lançamentos fica fácil de perder a noção de onde a bola vai cair.

Futebol americano já não é o forte entre os brasileiros, ainda mais com **NFL '98**. Este jogo vem para provar que nem sempre o mais recente é o melhor. Uma boa opção para quem gosta de futebol americano são os jogos da série Madden. Detalhe: **NFL '98** deve sair só nos States.

**DICA:** em jogadas de alta porcentagem de passes, mantenha um defensor na sua frente e volte depois para receber o passe



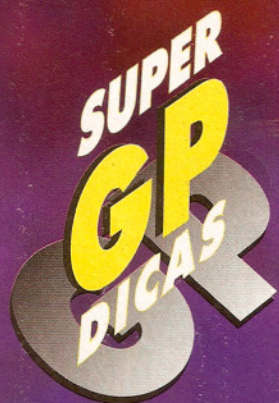
**DICA:** dê um pouco de tempo para seu ataque abrir para a ofensiva e use giros para se livrar dos defensores

**NFL '98**

4 Jogadores **MEGA**  
SEGA  
futebol americano

**FUN FACTOR**  
3

GRÁFICO	3
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3



**S**treet Fighter é sempre Street Fighter e a versão Second Impact de Street III é o destaque do mês. Mas o quentíssimo Einhänder (P.Station) também está na parada, como Clay Fighter 63 1/3 e Extreme G (N64)

## ARCADE

### STREET FIGHTER III SECOND IMPACT

#### SELEÇÃO DE DIFICULDADE DO BÔNUS STAGE

Quando aparecer a frase "Let's Blocking", deixe pressionados os botões:

- chute rápido: nível 1.
- chute médio: nível 2.
- chute forte: nível 3.
- os três chutes: nível 4.
- ↓ + soco rápido + chute médio + soco forte: nível 5.

#### USE AKUMA/GOUKI

Para usar Akuma faça os comandos na tela de seleção de lutadores:

Em Ryu digite ↓↓↑; em Ken, ↑↑↓; Ryu novamente e ↑; de novo em Ken, aperte ↓; finalmente, em Sean, faça ↓↓↑↓↑↑↑. Abaixo, a lista dos golpes.

**Gouhadouken:** ↓↘→ + soco (vale no ar também)

**Hell Hadouken:** →↘↓↙← + soco

**Goushoryuken:** →↓↘ + soco

**Tatsumaki Zankuukyaku:** ↓↙← + chute (vale no ar também)

**Ashura Senku:** →↓↘ ou ←↓↙ + SS ou CC

**Over Head Kill:** → + soco médio

**Leg Blade:** no topo do salto diagonal, ↓ + chute médio

**Rolar:** ←↙↓↘→ + chute

**Shungokusatsu - Instant Hell**

**Murder:** soco rápido, soco rápido, →, chute rápido, soco forte (Super Arts - gasta duas barras)



## P.STATION

### NUCLEAR STRIKE

#### PASSWORDS

**Missão secreta:** LIGHTNING

**Vidas infinitas:** LAZARUS

**Menos consumo de combustível:** MPG

**Quatro vidas:** PHOENIX

**Cinco vidas:** WARRIOR

#### LUTE CONTRA GOUKIIAKUMA

Para lutar contra Akuma basta cumprir os objetivos até chegar ao último chefe:

1. Não usar continues.
2. Sem round perdido.
3. Mais de 2 perfects na luta (vale perfect "queijo").

#### LUTE CONTRA GOUKIIAKUMA VERDADEIRO

Para lutar contra Akuma verdadeiro basta cumprir os objetivos ao derrotar Akuma:

1. Não usar continues.
2. Sem round perdido.
3. Mais de 3 perfects na luta.
4. Ter menos de 3 vitórias "queijo".
5. Não vencer Akuma com decisão dos juízes.
6. Fazer perfect ou uma vitória com Super Arts em Akuma.

#### LUTE CONTRA O RIVAL

Para lutar contra seu rival basta cumprir os objetivos entre a quarta e a sexta luta:

1. Não usar continues.
2. Mais de 5 finalizações com Super Arts (não vale finalização "queijo", a não ser que seja perfect). No caso da recuperação de energia da Elena, basta encher toda a energia. Mas é uma vez por round.

## NINTENDO 64

### CLAY FIGHTER 63 1/3

#### PERSONAGENS ESCONDIDOS, OPÇÕES SECRETAS E ESCOLHA ALEATÓRIA



**Jogue com Boogerman:** na tela fighter-select, aperte e segure L e aperte ↑ → ↓ ← → ←. O Boogerman vai aparecer no canto inferior direito da tela.

**Jogue com o Dr. Kiln:** na tela fighter-select, aperte e segure L e aperte B, C(←), C(↑), C(→), C(↓), A.

**Jogue com Sumo Santa:** na tela fighter-select, aperte e segure S e aperte A, C(↓), C(→), C(↑), C(←), B.

**Opções secretas:** na tela fighter-select, aperte e segure L e aperte C(↑), C(→), C(←), C(↓), B, A. Se a dica funcionou, a tela vai piscar e a opção Secret Options vai aparecer no Options.

**Escolha aleatória:** na tela fighter-select, aperte e segure simultaneamente L e R e seu personagem vai ser escolhido aleatoriamente.

## P.STATION

### NIGHTMARE CREATURES

#### SELEÇÃO DE FASE, VIDAS E ARMAS INFINITAS, CORTAR INIMIGOS AO MEIO E JOGUE COM O MONSTRO

Aperte os botões abaixo na tela de Options. Mas acione primeiro o código de Seleção de fase. Um som confirma se a dica funcionou. Depois de apertar os botões, comece o jogo e as dicas vão aparecer no próximo menu.

**Seleção de fase:** aperte L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select.

**Vidas e armas infinitas:** aperte L1, R2, R1, L2, Select.

**Cortar os inimigos ao meio:** aperte L1, R1, L2, R2, Select.

**Jogue com o monstro:** aperte L2, R1, L1, R2, L1, R1, Select.

## P.STATION

### EXCALIBUR 2555AD

#### PULAR DE FASE

Para pular de fase, pause o jogo e aperte □ ○ □ △ ○ △ △ △. Despause o jogo e você vai passar direto para a próxima fase.

## P.STATION

### CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

#### 10 VIDAS EXTRAS

Vá para a Warp Room #2 e pule várias vezes no filhote de urso polar. Depois de pular umas 10 vezes, você vai ganhar 10 vidas.

## P.STATION

### NASCAR '98

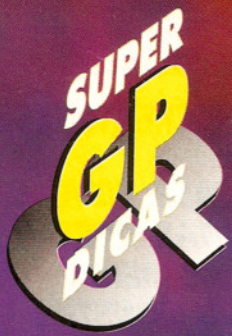
#### PISTA WIREFRAME, CARROS WIREFRAME, CARROS MAIS RÁPIDOS E CORRA COM UM GINCHO

**Pista Wireframe:** no main menu, leve o cursor até Game Options e aperte C. Na tela Game Options, leve o cursor até Control Setup e aperte e segure Z, aperte A, B, C e aperte simultaneamente A e Y. Confirmando a dica, você vai ouvir "Go, buddy, go, go, go!"

**Carros Wireframe:** depois de acionar a dica da pista Wireframe, aperte simultaneamente Start, A, B e C para resetar o jogo. Quando ele começar, os carros também vão estar Wireframe.

**Carros Gordos:** no main menu, leve o cursor até Game Options e aperte C. Na tela Game Options, leve o cursor até Stereo e aperte e segure Z, aperte B, X, Y e aperte simultaneamente B e A. Para confirmar a dica, você vai ouvir "Go, buddy, go, go, go!". Comece a corrida e aperte simultaneamente Start, A, B e C para resetar o jogo. Quando a corrida começar, seu carro vai estar bem mais gordo.

**Corra com um guincho:** no main menu, selecione Single Race e entre no Race Setup. Leve o cursor até Select Car, em seguida até Kenny Wallace ou Bobby Labonte e aperte e segure C e aperte ↑↓. Um guincho vai aparecer e você poderá correr com ele.



## OMAKE

Veja como conseguir os Omake:

**Big Arm Type:** terminar sem continue.

**Big Stage:** vencer mais de 10 lutadores no Survival.

**Slant Move:** terminar o Time Attack em menos de 10 minutos.

**Sailor Alice:** terminar com Alice no nível 6 (ou mais difícil e sem continue).

As outras opções aparecem quando terminar o jogo com cada um dos lutadores (nível 4 ou mais difícil). A opção que falta aparece quando terminar com todos os personagens (nível 4 ou mais difícil).

## SATURN

### LOST WORLD SELEÇÃO DE FASES

Na tela de seleção de modos faça B, Y, ↑ + L + R. Na tela de Password digite:

**YYXYZXYYXZXY:** fase

Compsognathus

**ZXYYYYZXYYXY:** fase Human Hunter

**AYYYXYYZY:** fase Velociraptor

### ILUSTRAÇÕES

Use o procedimento acima e digite as passwords:

**AYXXZXZZYY:** Compy Gallery

**AXXAYXYYXY:** Hunter Gallery

**XZXXYYZXYY:** Raptor Gallery

## SATURN

### BLOODY ROAR

#### PERSONAGEM CABEÇÃO

Na hora de escolher o lutador, faça-o com L2 pressionado. Assim a cabeça cresce. Se a seleção for com R2, as mãos também vão crescer. Fazendo a operação com L2 + R2, só as mãos ficarão grandes.

### NOVAS VISÕES

Entre no modo Watch e quando a luta estiver rolando:

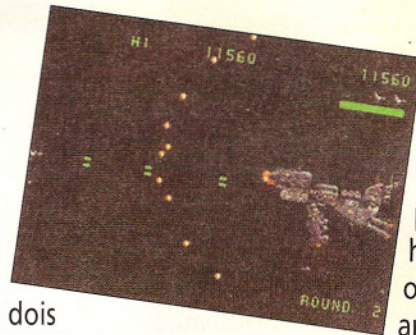
- L1 para ter a visão do jogador 1. Aperte também L2 para uma visão de trás.
- R1 para ter a visão do jogador 2. Aperte também R2 para uma visão de trás.

## SATURN

### ZERO DIVIDE

#### PERSONAGENS SECRETOS

Termine o jogo nos níveis normal ou hard para usar Zulu e Xtal. Habilitados esses dois personagens, deixe o jogo rodando por 12 horas (não precisa ser direto) para poder ter acesso a Neco.



### MINI PHALANX

Rode o jogo por três horas e a opção Test (1) aparecerá no

Key Config. Selecione-o e jogue um sucesso da empresa.

## SATURN

### COTTON 2

#### SELEÇÃO DE MAGIA

Antes de começar a fase 1 deixe pressionados os botões:

- ↑ + Start + A para começar com três cristais do fogo.
- ↑ + Start + B para começar com três cristais do gelo.
- ↑ + Start + C para começar com três cristais do vento.

### ESTÁGIO SECRETO

Consiga Neco. Assim, aparecerão dois novos cenários: o Black e o White. Coloque o cursor na arena



Black e pressione L + R para lutar no estágio Pizza.

### JOGO SECRETO

Na tela Key Config desabilite todos os botões (deixe em NO USE). Acione o Test (2) e divirta-se com outro joguinho.

### COOL STORY

Habilite o personagem Neco. Na tela de Menu e Story, pressione X, Y e Z ao mesmo tempo. A opção Cool Story vai aparecer.





## P.STATION

### EINHÄNDER

#### ARMAS E NAVES

**Juno:** na fase 4, destrua o corpo do submarino. Depois a torre vai se separar.

Detone-o para ganhar a arma. Use a Hedgehog para facilitar. Na fase 7, destrua as naves vermelhas para ganhar

outro Juno. **Python:** na fase 5, destrua o veículo gigante que aparece ao fundo usando a Wasp. **Flash:** está na fase 3. Depois de detonar o sub-chefe, destrua o cilindro que vem de cima. Depois destrua todas as peças que caírem do destroço. No final aparece uma Flash. Na fase 5, destrua a perna do sub-chefe. Aí ele jogará uma caixa vermelha contendo a Flash.

**Mosquito:** na fase 4, chegando na parte das plataformas. Desça o máximo e destrua os barris que estão atrás. **Nave secreta:** termine o jogo no hard.

## SEGREDOS FASE 1

**Secret 1:** destrua todos os neons. Uma nave com Riot irá aparecer. Depois destrua a nave com a Wasp para ganhar o **Secret 2**. **Secret 3:** destrua a parte de baixo do sub-chefe. Assim você vai encontrar um caminho secreto.

## SEGREDOS FASE 4

**Secret 1:** destrua o corpo do submarino e depois a torre. **Secret 2:** na parte das plataformas, siga a rota de baixo, sempre. Encontre o robô e destrua-o. Assim, você passará por uma rota secreta. Destrua a nave e faça-o cair no chão de vidro para ganhar o bônus do **Secret 3**.

## SEGREDOS FASE 6

**Secret 1:** destrua o máximo de naves e uma vermelha vai aparecer. É o bônus. **Secret 2:** destrua as coisas parecidas com tubos que aparecem abaixo do segundo reator. **Secret 3:** destrua a sonda do chefe, que fica na parte de cima. Depois de destruir o chefe, outro irá aparecer. Destrua-o também.

# PARA CAÇADORES DE NOVAS EMOÇÕES !!



**Despachamos para todo o Brasil!!**

Preços especiais para locadoras e revendas

**CAMARA Games**

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP  
tel.: (011)227-6590 / 228-0822 fax: 228-1951

**SATURN**

**LAST BRONX**

**JOGUE COM O RED EYE E LUTE COM JOKE WEAPONS**

**Jogue com Red Eye:** termine o jogo no modo Saturn com todos os lutadores e salve. Na tela fighter-select, leve o cursor até Yusaku ou Joe e aperte ↑ para fazer o Red Eye aparecer.

**Joke Weapons:** para jogar com estas armas engraçadas, termine o jogo no modo Arcade sem perder nenhum round e com o

personagem



que você quer obter a joke weapon. Em seguida, na tela fighter-select, aperte → nos personagens da coluna da

direita e ← nos personagens

da coluna da esquerda. Apertando ← e →, você aciona as joke weapons dos personagens. Abaixo está a lista das joke weapons de cada personagem:

**Yusaku:** três balas de brinquedo

**Joe:** espiga de milho

**Lisa:** utensílios de churrasco

**Tommy:** vassoura

**Yoko:** guarda-chuvas

**Zamioku:** peixe grande

**Nagi:** garfos e colheres

**Kurosawa:** ventilador

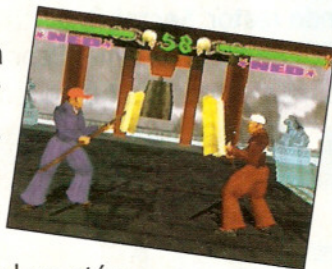
**Red Eye:** peixe

**NINTENDO 64**

**MACE: THE DARK AGE**

**JOGUE COM O NED, WAR MECH E ICHIRO, MUDE AS CABEÇAS E BUNNY SLIPPERS**

**Jogue com o Ned:** na tela fighter-select, leve o cursor até Koyasha e aperte Start. Em seguida, leve o cursor até o Executioner e aperte Start. Agora leve até o Lord Deimos, aperte Start e leve até o Xiao Long e aperte ataque rápido. O nome do Xiao Long vai ser trocado por Ned e você vai jogar com ele.



**Jogue com o War Mech e Ichiro:** ligue o seu N64 e, na tela Parental Advisory, gire o direcional analógico no sentido anti-horário até ouvir um som. Comece o jogo e, na tela fighter-select, você vai encontrar dois novos personagens, o War Mech e Ichiro.

**Obs:** para acionar as dicas abaixo, acesse primeiro a dica para jogar com o War Mech e Ichiro

**Mudar as cabeças:** na tela fighter-select, leve o cursor até Al'Rashid e aperte Start. Em seguida, leve até Mordos Kull e aperte Start. Agora leve até Xiao Long, aperte Start e depois até Namira e aperte Start. Escolha dois personagens e, quando a luta começar, eles vão estar com as cabeças trocadas.

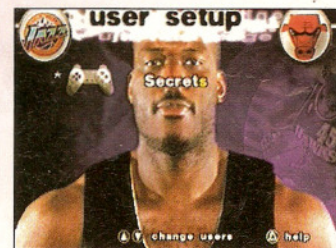
**Bunny Slippers:** na tela fighter-select, leve o cursor até Ragnar e aperte Start. Em seguida, leve até Dregan e aperte Start. Agora leve até Koyasha e aperte Start. Selecione dois lutadores e quando a luta começar, eles vão estar usando chinélinhos de coelho.

**P.STATION**

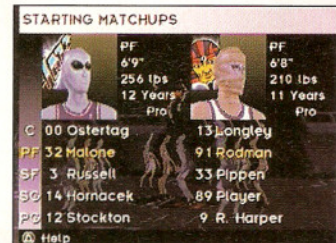
**NBA LIVE '98**

**SECRETS**

Na tela User Setup, digite a palavra Secrets. Ela vai aparecer na parte inferior da tela.



Aperte círculo para acessar o menu Secrets e digite qualquer um dos passwords abaixo para acionar os secrets:



**Time da casa vestido com roupas de Halloween:** Scary

**Time de fora com roupas de Halloween:** Freaky

**Criar jogadores com tapa-olho:** Eyepatch

**Criar jogadores com monóculos:** Monocle

**Criar jogador EA Toque:** Toque

**"Hitmen, Be Free!":** Prisoners

**Time de fora é o Chameleon team:** Lizard

**Time da casa é o Chameleon team:** Reptile

## NINTENDO 64

### EXTREME-G

#### PASSWORDS

**Ultimate Password:** selecione Extreme Contest, comece o jogo nas pistas Critical Mass ou Meltdown e digite o password **81GGD5** para poder acessar todas as pistas e alguns veículos secretos.



#### Extreme Contest Mode Player

**Password:** comece o jogo no modo Extreme Contest e, na tela de seleção do veículo, aperte R para acessar o menu. Leve o cursor até Name e digite qualquer um dos passwords abaixo:

**Turbos ilimitados:** nitroid

**Armas infinitas:** arsenal

**Veículo mais difícil de controlar:** banana

**Corra com os programadores do jogo:** digite o password XGTEAM e qualquer um dos nomes: ash, greg, justin, john, shawn

**Password de modo Shoot-Em-Up:** entre no modo Single Player e selecione Shoot-Em-Up. Depois de escolher uma pista, aperte R para trazer o menu. Digite o nome **FERGUS** e todos os seus oponentes vão ter o rosto do diretor da Probe Software.

## P.STATION

### COLONY WARS



#### PASSWORDS DE TRUQUES

**Armas que nunca esquentam:** Tranquilleux  
**Secondary weapons infinitas:** Memo\*X33RTY  
**Acesse todas as missões, levels, acts e movies:** Commander\*Jeffer  
**Invencibilidade:** Hestas\*Retort  
**Desligar todos os truques:** All\*cheats\*off

## P.STATION

### MASS DESTRUCTION

#### PASSWORD

Este password garante acesso à todas as fases do jogo: **TTTTTTTTTTTGP**

## NINTENDO 64

### MADDEN 64

#### JOGUE COM O TIBURON TEAM

Selecione Create Season e escolha Front Office. Agora, escolha Create Player e digite o nome **TIBURON**. Salve e saia. Comece o jogo no modo Exhibition e você vai poder escolher o time Tiburon.

# MC

## 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) 6959 1157

Fone: (011) 267 2706

# DETONADO

## SATURN



Por Marjorie Bros

Detonar *Sonic R* é, sem dúvida, tarefa sob medida para a super Marjô. Afinal, nenhum dos marmanjos que trabalha aqui conhece tão bem o Sonic e seus amigos. O jogo começa com quatro pistas e quatro personagens. Há mais uma pista, chamada Radiant Emerald. Para acessá-la, você tem de chegar em primeiro lugar em todas as outras pistas. Mas não pense que é só escolher o personagem e a pista e sair correndo. Nada disso: antes de qualquer outra coisa, ache as cinco moedas e a Chaos Emerald de cada pista e decore sua localização. Só assim você vai conseguir pegar todos os itens e ainda chegar em primeiro lugar. Para jogar com os personagens secretos você tem de pegar as cinco moedas e chegar pelo menos em terceiro lugar. Daí, você vai participar de uma outra corrida, um desafio, contra o personagem que



estava escondido. Você só pode jogar com esse personagem se ganhar o desafio. Assim é possível descobrir mais cinco personagens. Mas há mais um: o Super Sonic – ele tem um buraco na barriga que funciona como turbo e deixa o Sonic muito mais rápido e forte. Só há uma maneira de correr com ele: pegar as sete Chaos Emeralds. O jogo não termina aí. Todas as Chaos Emeralds que você pegou só valem se você vencer a corrida com o Super Sonic. Trabalhoso, não? Mas não se desespere: neste detonado você vai ver onde estão todas as moedas e Chaos Emeralds em todas as pistas. Além disso, a Marjôzinha aqui ensina como vencer os desafios. Assim é fácil: é só curtir a música.

SONIC R	
5 Pistas	SATURN SEGA corrida
2 Jogadores	
Bateria	
<b>FUN FACTOR</b> 5	<b>GRÁFICO</b> 5
	<b>SOM</b> 5
	<b>CONTROLE</b> 4
	<b>ORIGINALIDADE</b> 5

## RESORT ISLAND



Logo na primeira curva, vá pelo morrinho à esquerda para pegar no alto a primeira moeda do Sonic



Depois de pegar a primeira moeda, pule para a esquerda e entre no túnel para achar a segunda moeda



Na bifurcação antes de encontrar o Looping, o caminho mais rápido é pela direita. Porém, se você for pela esquerda, vai encontrar a terceira moeda



Com 20 moedas, procure essa cabine à esquerda na cidade para pegar a quarta moeda



Na curva mais fechada do circuito, pule para a esquerda em uns morrinhos para achar a última moeda da fase. Agora você poderá enfrentar o Metal Sonic

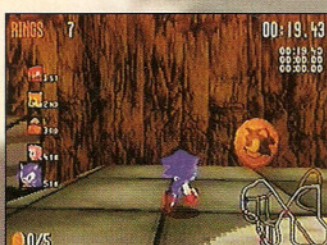


Com 50 moedas, venha para esta cabine para pegar o primeiro Chaos Emeralds. No total são 7 Chaos Emeralds que você tem de pegar



Para derrotar Metal Sonic, logo de saída dê um salto duplo com Sonic apertando duas vezes o botão C para sair na ponta. Corte caminho pela cidade à esquerda para ganhar tempo

## RADICAL CITY



Logo no começo, quando vir uma bifurcação, caia num pequeno buraco à esquerda para encontrar a primeira moeda de Sonic da fase



Pegue 20 moedas durante a fase para entrar na cabine à direita, logo após a entrada obstruída por cavaletes. Passando, você pega a quarta moeda da fase



Na primeira bifurcação, pegue o caminho da esquerda para pegar a última moeda da fase



A segunda moeda, você encontra pulando para a esquerda neste ponto



Passe a cabine da quarta moeda. Depois de pegá-la, continue para achar outra cabine à esquerda. Só entre se tiver 50 moedas, pelo menos. Você vai achar a segunda Chaos Emeralds do jogo



Logo após pegar a segunda moeda, existirá uma passagem à direita. Ela vai estar bloqueada por cavaletes. Use o pulo para desobstruir a passagem e cair no local da foto para achar a terceira moeda



Com 20 moedas, venha para esta cabine, que se localiza no primeiro lago à esquerda, e pegue a terceira Chaos Emeralds

*Continua*

# DETONADO

## SATURN



Logo na largada, vá para à esquerda e suba numa trilha para pegar a primeira moeda da fase



Após pegar a primeira moeda, pule para a direita, suba no morrinho antes de pegar a ponte e ache a segunda moeda



Após a sequência de curvas em zigue-zague, procure esta passagem secreta. Seguindo por ela, você vai achar uma bifurcação. Entre à direita para pegar a terceira moeda



Seguindo pela pista, na subida na curva você pega a quinta moeda



Na mesma trilha da primeira moeda, seguindo em frente, você entra na cabine para pegar a quarta Chaos Emeralds. Atenção: você tem de ter 50 moedas. Vá devagar para não cair na água



Antes de entrar na sequência de zigue-zagues, siga em frente com 20 moedas para entrar na cabine e pegar a quinta Chaos Emeralds



Para ganhar do Robotnik mecânico, use os morrinhos como salto duplo para cortar caminho



Use a passagem secreta da terceira moeda para cortar caminho e sair aqui na fase



Para ganhar do monstinho do Robotnik, logo na saída ponha o direcional para baixo para Sonic virar bola e ganhar mais velocidade. Para Sonic voltar ao normal aperte o botão de pulo



Nesta bifurcação, o caminho mais curto para Sonic é pela direita



Dependendo de quantas moedas você tiver, o turbo pode ser curto ou longo. Por isso, procure recolher o máximo de moedas durante a fase



Depois de passar a ponte, não pegue a subida, vá pela esquerda. Use a mola da direita para subir e pegar a quarta moeda



## REACTIVE FACTORY



Depois de pegar o item na fase, entre à direita para achar a primeira moeda. Aí, siga em frente e entre na cabine para subir para o piso superior



No final do circuito, vai haver uma bifurcação. Siga pela direita para encontrar a segunda moeda



Após pegar a segunda moeda, pule o lago e entre à esquerda para pegar a terceira moeda



A quarta moeda da fase você encontrará usando o salto duplo de Sonic para alcançar o topo do barco



Pegue 20 moedas durante a fase para entrar na cabine e pegar a última moeda da fase. Agora você pode enfrentar o Metal Knuckles. Ela está um pouco antes da linha de chegada



A sexta Chaos Emeralds você encontra logo após o Looping à direita, dentro da cabine. Recolha 50 moedas durante as fases para poder entrar



Quando avistar a rampa com o turbo, entre na passagem à esquerda e siga em frente. Você encontrará uma cabine onde pegará a última Chaos Emeralds do jogo. Para isso, são necessárias 50 moedas



Para sair na frente do Metal Knuckles, entre na primeira bifurcação à direita



Não se esqueça de recolher moedas durante a fase para usar neste Turbo



Logo após entrar na cabine, fique esperto para não perder o turbo que vem logo na sequência



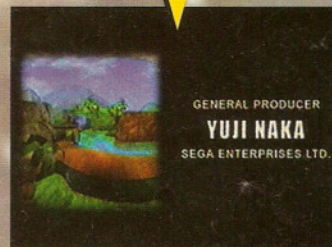
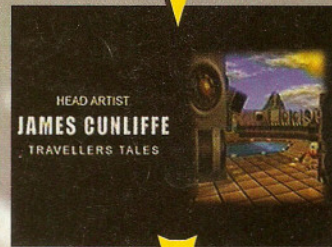
Para Sonic conseguir fazer as curvas mais fechadas com facilidade, use os botões L ou R



Ao chegar nesta rampa, suba com o direcional pressionado para a esquerda para não perder tempo



Recolhendo 50 moedas durante a fase, entre somente na primeira cabine. Na segunda você perderá tempo



Caso tenha pego todas as setes Chaos Emeralds e liberado todos os personagens secretos, você terá este final



# DETONADO

## P.STATION



Por Lord Mathias

Lara Croft está armada até os dentes em *Tomb Raider 2*. Além das armas naturais – capazes de enlouquecer qualquer inimigo – Lara ganhou novos movimentos, como pulos e cambalhotas, e armamento muito mais potente, como uma minimetralhadora UZI, um harpão e até uma M-16 automática. Acreditem, não é exagero. Se a gata não tivesse tanta munição e cérebro, seria impossível chegar à última fase de *Tomb 2*. Esta versão é muito mais difícil que a primeira: você terá de pegar chaves e combiná-las com as portas certas para abri-las e acionar muitas alavancas. Não se preocupe com os inimigos, pois há poucos. Prepare-se para pensar mais do que matar.

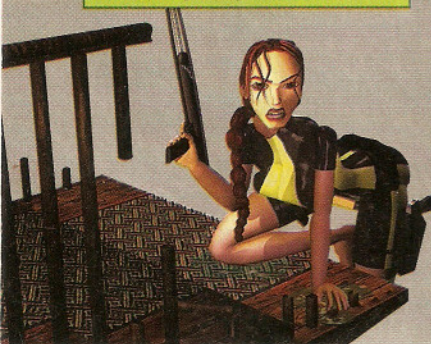
TOMB RAIDER II	
	18 Fases Memory Card
<b>FUN FACTOR</b> <b>5</b>	GRÁFICO <b>5</b>
	SOM <b>5</b>
	CONTROLE <b>4</b>
	ORIGINALIDADE <b>4</b>

### GRILLOS DA PIRATARIA

Quem comprou cópia pirata de *Tomb Raider II* se deu mal. As fases são mais difíceis de passar, principalmente a 10 e a 16. Na 10, há uma caixa com uma grande hélice. Não significa nada. Na 16, o jogo pára de rodar no fim da fase.

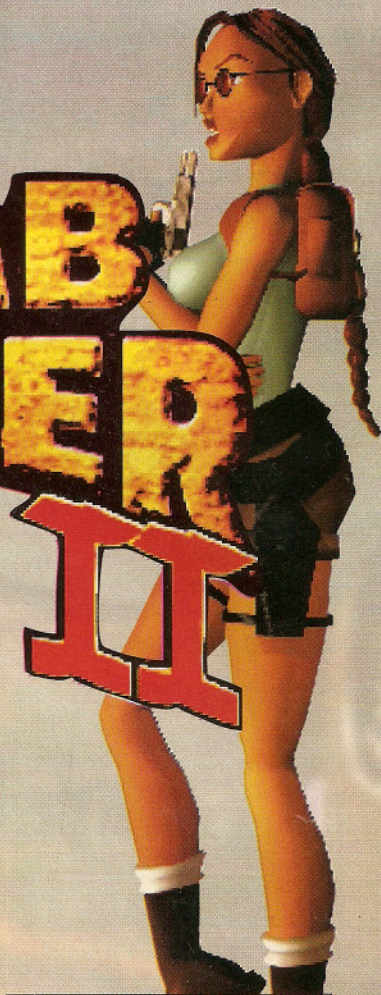
### MOVIMENTOS NOVOS

Twist 1- pulo para frente + ○  
Twist 2- pulo para trás + ○



# TOMB RAIDER II

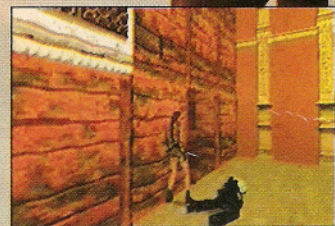
STARRING LARA CROFT



Venice



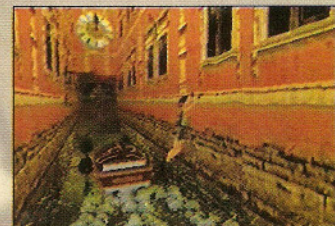
Acione os botões, suba e ative a alavanca do corredor à direita. Suba nesta janela, quebre-a, pule e agarre-se no outro lado



Use a outra chave nesta porta e acione mais uma alavanca



Pegue a chave com o cara na varanda, use-a para pegar o barco e siga pela água. Atrás da janela há uma alavanca, ponha o barco dentro dos portões e puxe a alavanca



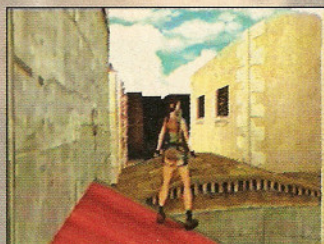
Pegue um dos barcos e siga rápido para a porta. A chegar perto das minas, salte do barco



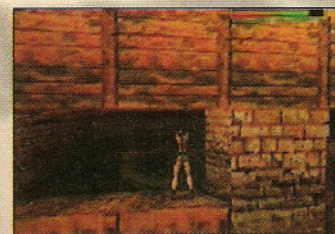
Caia na água e entre neste buraco, você vai encontrar a chave para abrir a porta



Ao correr das bolas e paredes que se movem, seja rápido para pegar itens pelo caminho



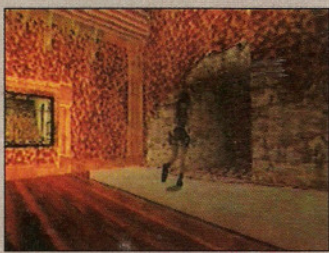
Suba na plataforma e pule para o outro lado. Um dos caras tem a chave da porta, entre e acione a alavanca



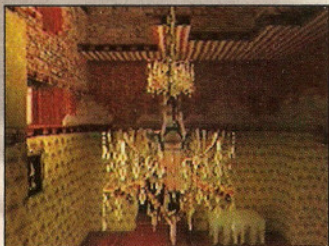
Entre aqui com o barco, acione o botão e corra para a porta rápido. Vá pelo caminho mais curto



## Bartoli's Hideout



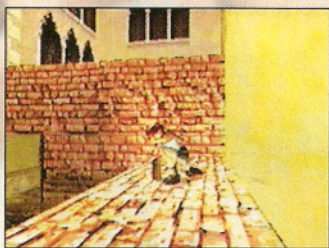
Empurre a caixa para achar uma passagem



Suba nos lustres, puxe as alavancas e desça. Pule do lustre para pegar a chave

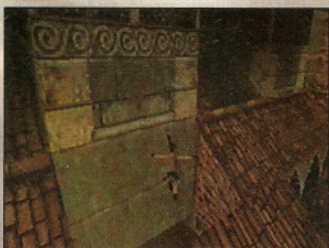


Suba nas prateleiras para acionar a alavanca. Faça o mesmo na outra porta, siga pela janela, escorregue, pule e pule novamente para o outro lado

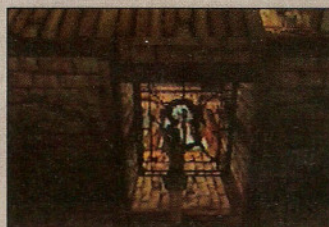


Acione o detonador com a chave

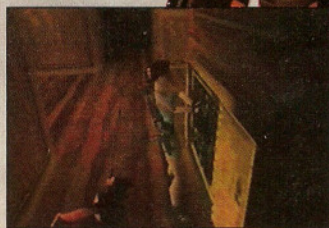
## Opera House



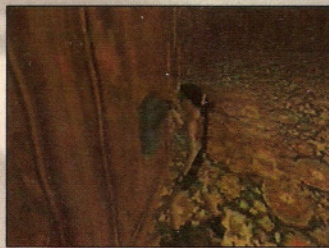
Ative a alavanca do outro lado, volte e salte no telhado aberto



Volte de novo e salte no telhado à direita. Pule para o telhado ao lado, segure e vá para o lado. Solte e segure nesta janela



Coloque o circuito aqui para acionar o elevador



Acione a alavanca, o elevador sobe. Mergulhe na água e explore tudo lá em baixo

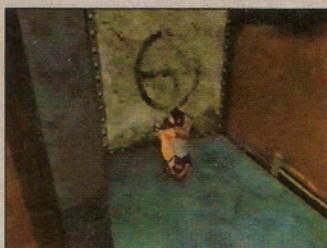


Volte lá em cima e coloque o outro circuito aqui



Na sala das caixas procure pela mais clara e puxe-a. Você vai encontrar uma alavanca

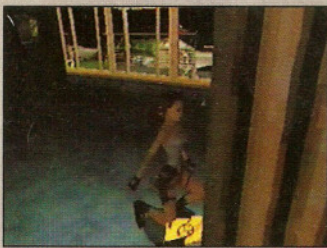
## Offshore Rig



Abra caminho entre as caixas. Puxe esta caixa, abra a porta e corra. Salte para água



Acione o botão abaixo das janelas, nade até embaixo do avião, entre e ative outro botão. Suba e salte sobre o avião



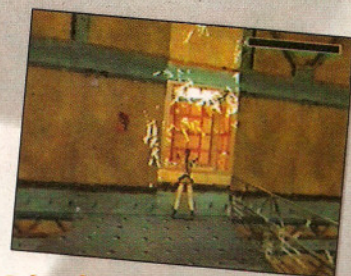
Na sala, pegue o cartão com o carinha morto e use na fechadura eletrônica que está na parede



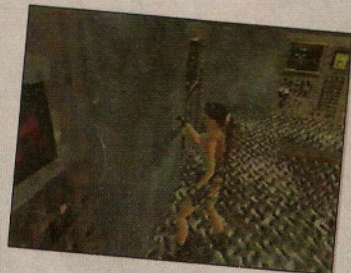
Coloque a pedra aqui, pule e suba na abertura da parede



Depois da piscina, suba e acione a alavanca atrás da parede



Pule pelas plataformas até chegar aqui. Pegue o cartão, volte e entre na abertura na parede à direita



Puxe a alavanca outra vez para passar a água para a outra piscina

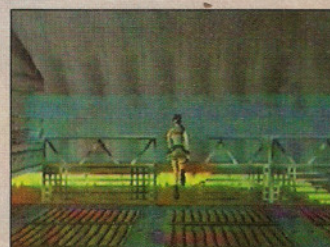
## Diving Area



Pule no canto da plataforma para não ser pego pelo gancho



Escorregue de costas e segure, aí solte e agarre de novo



Siga para a direita e pule onde tem uma abertura nas grades. Pegue o cartão e suba novamente

Continua

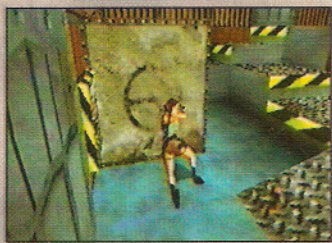
# DETONADO

P.STATION

# TOMB RAIDER STARRING LARA CROFT II



Aqui acione a alavanca da direita e a da esquerda. Pegue o item no fim do corredor



Volte e empurre essa caixa. Ponha o item no painel para abrir a porta. Siga pela água e acione a alavanca



Vá para as caixas à direita. Atrás delas há um botão

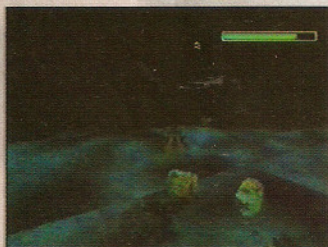


Lá em baixo pegue o cartão com o carinha morto



Coloque o cartão no painel atrás da serra para pará-la. Pegue o outro cartão e coloque-o na porta onde estava o outro

40 Fathoms



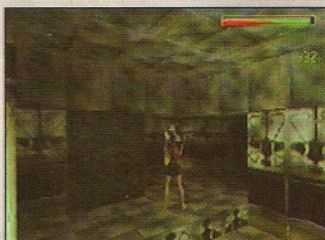
Siga o caminho dos barris que estão no chão



Acione a alavanca no início do corredor escuro. Na parte mais escura há um lugar para subir. Ative as alavancas



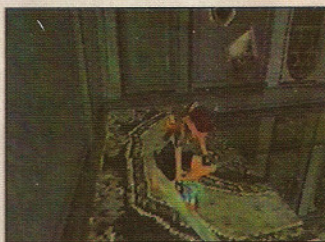
Wreck of the  
Maria Doria



Puxe as caixas para liberar as passagens e siga para a mais escura



Ao chegar na grande sala vá à direita e ache esse corredor com vidros. Ande por eles, desça e pegue a chave



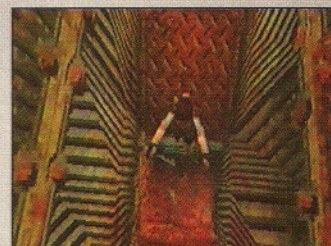
Na plataforma à esquerda, pule para a outra plataforma e pegue o fusível



Abra as portas com manivelas. Na primeira, pegue a chave para abrir a outra porta aqui



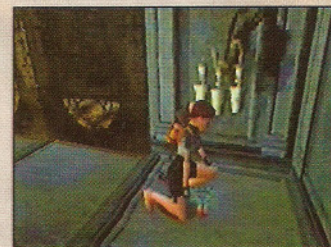
Puxe a alavanca abaixo da plataforma, suba e entre na porta que se abriu



Depois de puxar a alavanca, fique pulando de um lado para o outro até o tampão fechar. Depois acione a outra alavanca



Desça, acione o botão na parede e pegue o outro fusível. Os tampões vão se abrir, corra e suba rápido



Para pegar esse fusível, acione o botão para fechar as portas na sala onde você usou a primeira chave



Siga para a água e, lá em cima, coloque os fusíveis no lugar na parede. Puxe a caixa e, ao ativar a alavanca, pule pelas plataformas





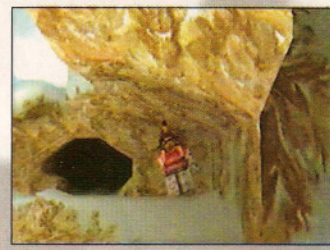
**Empurre a caixa e acione a alavanca. Vá ao tampão que se abriu e pegue a chave na água**



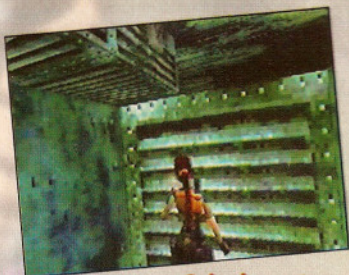
**Puxe a caixa e desça pelo outro lado**



**Saia da água e siga o caminho das rochas. Segure e desça para pegar a chave. Para descer, sua energia tem de estar cheia**



**Use as rampas para chegar até lá. Para correr mais rápido, aperte o botão X**



**Saia da porta e caia aqui. Empurre a caixa para acionar a outra alavanca**



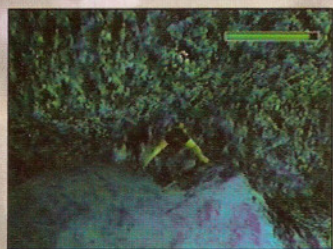
**Puxe a caixa do fundo da sala, pegue a chave e siga para o outro lado da primeira caixa**



**Das caixas onde achou a porta, pule para essa abertura na parede. Vire o corpo de Lara colocando-o para a direita**



**Desça, pegue a chave e suba de novo. Use o snowmobile para chegar ao outro lado**

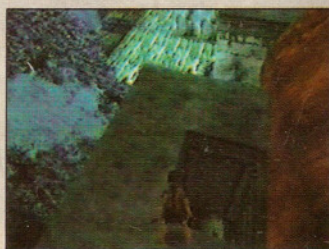


**Ao chegar na água vá a essas pedras, há uma passagem atrás**

## The Deck



**Pule na água, suba na rocha e pegue a chave. Volte à água e vá pela passagem nas rochas**

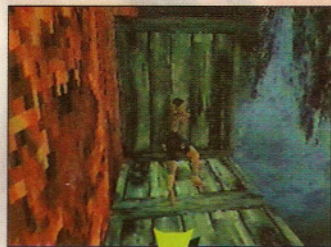


**Pule para o telhado e desça por essa passagem. Puxe a caixa lá dentro para achar a alavanca**

## Living Quarters

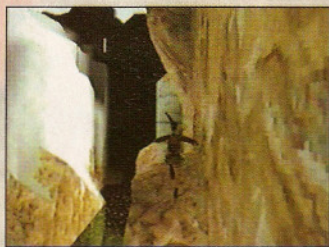


**Suba nas plataformas e vá até o outro lado. Empurre as caixas. Puxe a alavanca novamente e volte às plataformas**



**Empurre a caixa de cima e puxe a de baixo. Entre, puxe a alavanca na água. Saia e vá para este tampão. Puxe a alavanca lá embaixo**

## Tibetan Foothills



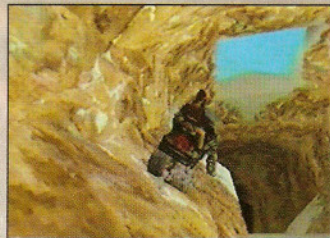
**Perto da água, pule e vá para o outro lado. Suba pelos blocos brancos**



**Da plataforma, pule para o lugar onde está a alavanca**



**Tire as caixas da frente para poder passar com o snowmobile**



**Volte tudo e use a chave na cabana. Acione a alavanca e siga pela portinha que se abriu. Passe pelas rochas do lado**

## Barkhang Monastery



**Puxe a caixa para achar a passagem. Suba a escada e use a chave na grande porta branca**

*Continua*

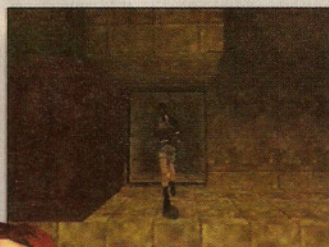
# DETONADO

P.STATION

# TOMB RAIDER STARRING LARA CROFT II



Vá pelo corredor da direita e pegue outra chave. Use-a na porta de madeira e pegue outra chave para usar na porta onde estão as rodas



Suba na estátua, coloque a jóia e siga pelo caminho que se abriu. Puxe a caixa da piscina e pegue outro item



Vá por aqui e siga à direita. Acione a alavanca e corra por onde havia fogo. Pegue as jóias



Suba nas pedras e pule para cima do templo. Dentro há mais um item



Coloque a jóia aqui, puxe a caixa que está na abertura e pegue outro item



Coloque todos os itens na sala à esquerda da estátua. Depois coloque o punhal na parede depois da porta

## Catacombs of the Talion



Suba nestas rochas no local onde o lago está congelado e encontre a máscara



Coloque a caixa embaixo da grade antes de acionar a alavanca que está na sala

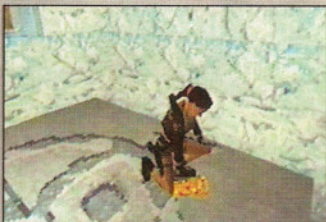
## Ice Palace



Passe nesse trampolim para achar uma alavanca. Acione e desça. Use os trampolins para chegar e atirar nos sinos. As grades vão se abrir

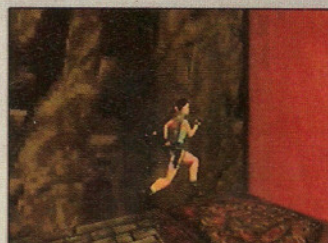


Após acionar a alavanca que está lá em cima, desça e mergulhe na água. Pegue esse item e use-o no gongo



Pegue essa chave no bloco de gelo gigante. Detone o monstro ficando em cima do bloco

## Temple of Xian



No lado esquerdo do templo tem um trampolim. Use-o para subir e ativar a alavanca



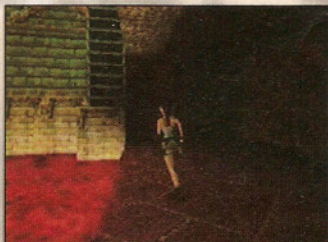
Aqui vá para a direita, salte para trás e para frente



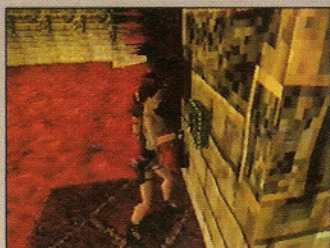
Aqui há uma sequência de pedras que escorregam. Pule de uma para outra sem parar e agarre-se na última



Pegue o item e acione a alavanca lá em cima. Na volta pule nas pedras. Aqui o trampolim joga você para o outro lado. Pule para o lado para fugir das bolas



Aqui não pare de correr. Pule na pedra e suba rápido a escada



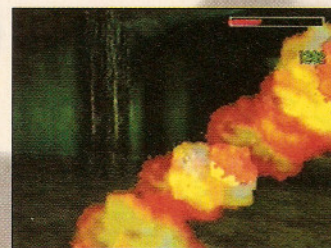
**Pegue a chave lá em cima e use-a aqui. Pule na plataforma e suba a escada**



**Coloque as placas para abrir a porta. Suba na rocha onde tem uma bola. Caia para a direita e pule para dar na ponte**

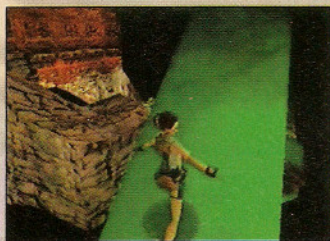


**Após acionar a alavanca suba rápido e detone todos desse ponto. Aí acione as outras alavancas**



**Quando ele começar a soltar fogo, corra para qualquer lado e comece tudo de novo**

## Floating Islands



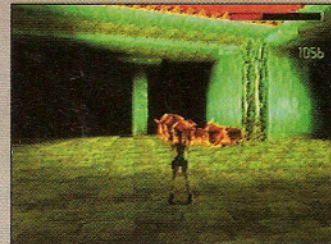
**Pule nessa rocha, salte para trás e pule para frente. Segure na plataforma e acione a alavanca**



**Empurre a pedra para subir e alcançar o nível superior. Acione a alavanca**



**Aqui pule para o outro lado dando o twist. Agarre e suba**



**Depois de derrubá-lo, corra e vá até sua barriga**

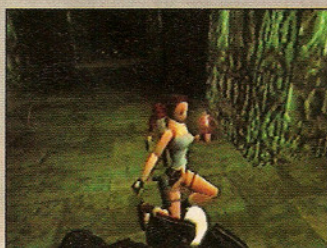


**Após pegar a placa siga para esquerda, caia e segure. Aqui solte e segure de novo. Acione a alavanca para sair**



**Agora desça aqui para acionar mais uma alavanca**

## The Dragon's Lair



**Use o que tiver de melhor para detonar os samurais e os ninjas. Pegue a placa do ninja morto**

## Home Sweet Home



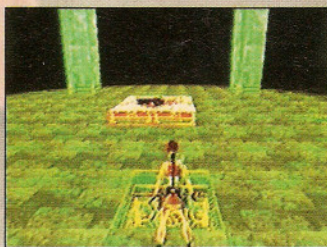
**Abra a porta que está do lado direito. Pegue tudo que está lá e saia atirando em todos**



**Desça para achar a outra placa. Pule na rocha, segure e caia**



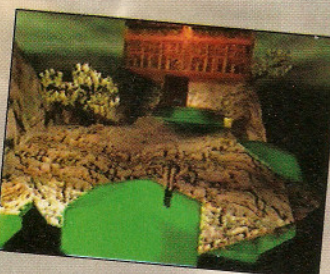
**Suba novamente pela pedra e mergulhe onde os tampões abriram. Acione a alavanca que encontrar lá**



**Caia na água antes dele transformar-se em dragão. Pegue todos itens que estiverem na água**



**Agora, basta detonar esse cara que tem as duas armas e o jogo já era. Ufa!**



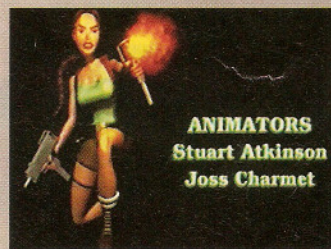
**Para alcançar a outra rocha, pule dando o mergulho**



**Agora suba e pule onde a porta se abriu**



**Atire de frente para o dragão, sempre andando para trás**



**Pronto, Lara já pode transformar todos os homens em dragão!**



# COMPUTER ZONE

## COMPUTADOR VIRA ARENA DE KOMBATE

Finalmente os usuários de PC ganharam um ótimo jogo de luta. **Mortal Kombat Trilogy** para PC não ficou devendo nada às versões para os consoles domésticos: o game está rápido, com boa jogabilidade

e, o mais importante, todos os personagens da série

estão presentes. Quanto às inovações no sistema de jogo, apenas a barra Agressor foi acrescentada. O resto continua igual, os golpes, os fatalities, os babalities,

**DICA:** a versão antiga de Kano traz um golpe novo muito útil. Ponha para trás, para frente e SA



**DICA:** para selecionar as versões antigas de Rayden, Kung Lao, Kano e Jax, vá com o cursor até o retrato do personagem correspondente e aperte select



**DICA:** quanto maior fica a barra agressora mais rápidos e fortes ficam seus golpes. Com ela cheia, é uma boa hora de iniciar um combo



**DICA:** com Scorpion, um combo bom e fácil é sequência de chutes e CA, CA, CB e CB

**ENDEREÇO:**  
[www.tectoy.com.br](http://www.tectoy.com.br)



**Cenários novos estão presentes, como é o caso do cemitério**

animalities etc. Ao contrário de muitos jogos recentes para PC, **Mortal Kombat Trilogy** exige uma configuração básica. Com a configuração mínima o jogo não perde qualidade e dificilmente trava, mesmo se rodado no Windows 95. Som e visual estão bem caprichados, com as antigas músicas

remixadas e todos os cenários produzidos para o game com um certo realce. Quem sentia falta de um bom jogo de luta para PC não pode deixar de conferir esse grande hit que, além de tudo, serve

para calar a boca dos que acham que o bom PC não é bom o bastante para jogos de luta.

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 90 MHz, 16MB RAM, Placa de vídeo de 1M, Placa de som 16bit, CD-Rom 2x



**DICA:** para selecionar as versões antigas de Rayden, Kung Lao,

Kano e Jax, vá com o cursor até o retrato do personagem correspondente e aperte select



**A diversão maior fica por conta da opção de jogo por rede, que pode ser local ou via internet**

**Ao acabar o jogo no modo normal ou ao vencer um**

**tournament, escolha a foto de Rayden...**



## OS REPLICANTES ESTÃO CHEGANDO

**B**lade Runner O Caçador de Andróides, estourou bilheterias com sua visão do futuro da humanidade. Los Angeles, 2019: muita sujeira, violência exagerada, sexo e uma raça cibernética chamada Replicante. Proibida por lei, essa raça composta por andróides tem como missão exterminar a raça humana. Um grupo especial da polícia, chamado Blade Runner, é destacado para localizar



**DICA:** vá até o Green Park e converse com o proprietário. Depois da cilada que ele armou para você, a sua amiga policial vai ajudá-lo em sua captura

e eliminar os replicantes. O jogo, baseado no filme, tem um visual magnífico, computação

gráfica de primeira. Os cenários usados pelo diretor Ridley Scott no filme foram aproveitados. A aventura não é complicada. O

único problema é que não há legendas nem em inglês, muito menos em português. É preciso entender tudo para

buscar as pistas. Esqueça a figura de Harrison Ford, ele não está presente como o detetive Rick Deckard. Problemas de grana. Você joga como o oficial McCoy, que conta com informantes, além de uma bela amiga na polícia. Fique atento: qualquer um pode ser replicante.

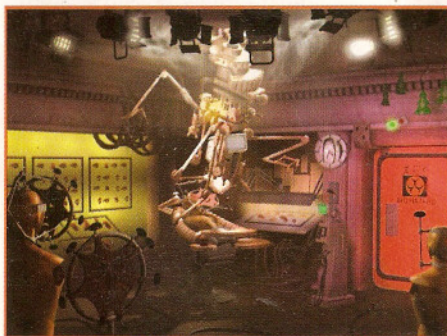


**DICA:** na loja de animais, pegue o CD com o dono. Na primeira imagem, você terá de achar a Lucy de qualquer jeito

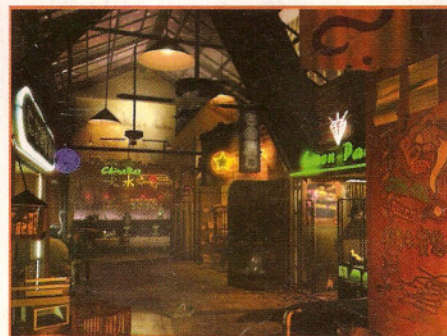


**DICA:** o Voight-Kampf, faz um scanner de retina nas pessoas pra descobrir se são ou não replicantes

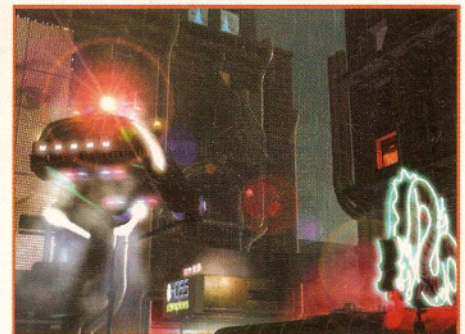
**ENDEREÇO:**  
[www.bladerunner.net](http://www.bladerunner.net)  
[www.westwood.com](http://www.westwood.com)



**DICA:** no laboratório, uns replicantes prenderam o doutor ao lado de uma bomba. Atire nas correntes que o prendem e fuja rapidamente para fora



**DICA:** nas boates, você encontra informantes muito importantes. Eles darão boas dicas. Cuidado com a stripper loira, ela armou uma boa cilada pra você



**DICA:** em China Town, você consegue boas informações sobre Lucy, mas o cozinheiro tenta protegê-la fugindo de você



**DICA:** atrás do DNA ROW, entre no hotel abandonado em busca dos replicantes e da Lucy



**DICA:** nas boates, não perca tempo olhando as strippers ou bebendo. Interrogue todos que puder antes que o chutem de lá



**DICA:** encontre a Lucy nos Arcades e convença-a a fugir e sumir. Será que ela é uma replicante boazinha?

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA**  
 Pentium 90 MHz,  
 16 MB RAM, CD-ROM 4x,  
 Win95, placa de vídeo de 2 mb e 140 mb de espaço no HD.

# FLASHBACK

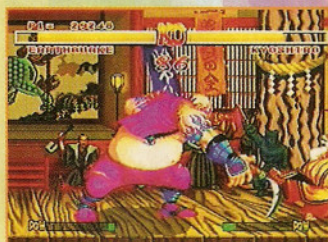


Por Lord Mathias

**Samurai Shodown não é um jogo. É uma saga que percorre boa parte da história dos games, desde 1993, tendo marcado época na vida de vários consoles. E o figurino é digno de Oscar!**

**A** saga *Samurai Shodown* começa quando Amakusa, o espírito de um cristão morto no Japão, retorna ao mundo dos vivos no corpo de Shinzo – filho do grande ninja Hanzo. A missão dos samurais é evitar que Amakusa ressuscite Ambrósia, o demônio. O jogo tem doze lutadores mais o chefe Amakusa e treze fases, além dos bônus rounds. Com ele, iniciou-se

## 3DO



**DICA:** com *Earthquake*, use uma voadora e depois tente encaixar um golpe forte



**DICA:** nas fases bônus, fique entre o 2º e o 3º bonecos. Acerte o da ponta com golpes médios

## GAME BOY



**DICA:** nesta tela, digite Select três vezes para ter acesso a três novos personagens



**DICA:** um dos personagens secretos é Kuroko, o juiz de *Samurai Shodown*

## SNES

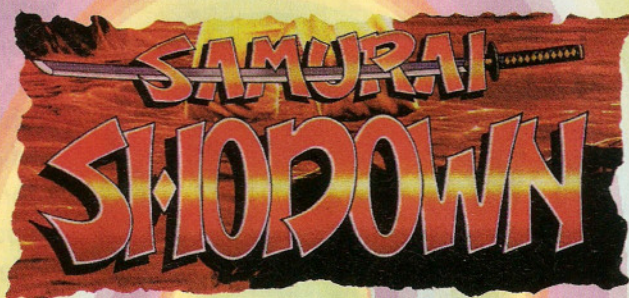


**DICA:** use e abuse dos tapinhas de Amakusa. O golpe das chamas tira muita energia, mas é difícil de acertar



**DICA:** durante esta tela digite A, Y, X, B. Uma voz confirma a dica.

Agora entre no versus mode e pressione L + R durante a seleção de lutadores



um novo estilo de jogos de luta: sangrentos e com golpes que, sozinhos, podem definir o vencedor da luta. Se você tem um Neo Geo, um 3DO, um SNes, um Mega ou um

Game Boy, curte games de luta e ainda não jogou *Samurai Shodown*, mano, corra até a locadora mais próxima!

## NEO GEO

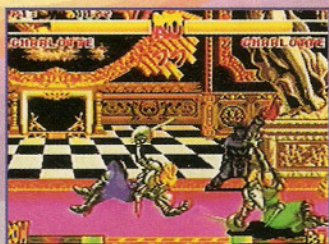


**DICA:** tente encerrar a luta com uma espadada forte. Assim você decepa o inimigo e ganha muitas moedas, isto é, pontos

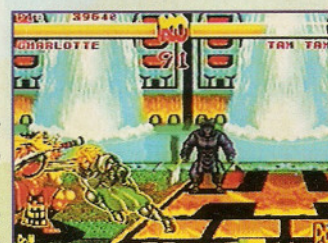


**DICA:** quando as armas se encontram acontece um duelo de forças. Aperte os botões o mais rápido possível e desarme o oponente

## MEGA



**DICA:** Charlotte é uma das melhores do jogo. Use chutes em pé para contra-atacar as voadoras. Use sua voadora com espadada forte para nocautear o inimigo





NINTENDO 64  
  
**GAME OVER**  
 \*GAMES, CDS E CARTUCHOS\*  
 \*ASSISTÊNCIA TÉCNICA\*  
 \*DESPACHAMOS VIA SEDEX\*  
 Fone: (011) 875-0146 - 858-9744 - Fax: (011) 878-2224

**LASER GAMES**  
 VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS  
 (ATAcado E VAREJO)  
 ÓTIMOS PREÇOS, GRANDE VARIEDADE!!!  
 CADASTRE-SE E RECEBA  
 MENSALMENTE NOSSA TABELA  
 TEL/FAX (079) 211-4449 • 211-2390 • 982-8336

 **NIKA'S GAMES**  
 VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS  
 ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA  
**FONE: (011) 875-2737**  
**858-1333 858-3539**

**HIPER GAMES**  
 Nintendo 64 Saturn Playstation  
 Super NES Mega Drive Game Gear  
 PC Games  
 Possuímos Técnicos Especializados em  
 Alinhamento e Recondicionamento de  
 Canhão de Playstation  
 Rua 12 de Outubro, 58 - Loja 15 - Tel: 260-1393  
 Lapa - São Paulo - SP - Fax: 261-1020

Para anunciar na

**SUPER  
 GAMEPOWER**

ligue 816-5667,  
 Ramal 420

**Aí é só  
 DETONAR!!**

**TILT'S**  
**GAME LOCADORA**

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

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

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

**VENDAS E LOCAÇÕES** **SALÃO DE JOGOS**  
 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

*Authentic Imports*

VENDAS DE GAMES E ACESSÓRIOS

**ENTREGA VIA SEDEX**  
**PARA TODO O BRASIL**

**PAGAMENTOS PARCELADOS**

**PROMOÇÕES MENSAIS**

Vendemos Somente Pelo  
 Telefone: (011) 756-0171  
 Telefax: (011) 756-0336

Ligue e Confira Nossos Preços

Rua: Gonçalves Dias, 280 - Centro  
 S. B. do Campo - SP - CEP 09715-160

**APRENDA  
 COM AS  
 FERAS!!**



- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

**MATRÍCULAS ABERTAS  
 VAGAS LIMITADAS**

**CURSO DE DESENHO  
 HECTOR & ROLLO**

ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP

011-3666.6079/578.7163

E-mail: hector@brworld.com.br



Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO  
Presidente: Richard Civita  
Conselheiros: João Paulo J. Lopes  
e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA  
Diretora-Superintendente:  
Vera Helena M. Gomes  
Diretores: Francesco Civita,  
Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

**SUPER  
GAMEPOWER**

ANO 4 - Nº 47 - FEVEREIRO DE 1998

REDAÇÃO  
Editor Chefe: Rubem Barros  
Editor Assistente: Akira Suzuki  
Chefe de Arte: Karen Colosso  
Assistente de Arte: Mônica Maldonado  
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas  
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio  
Nobre (jogos) Maximilian Winter (texto)

COMERCIAL  
Gerente: Francesco Civita  
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ADMINISTRAÇÃO  
Gerente: Joares Barbosa

ASSINATURAS  
Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO  
Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE  
Gerente: Reginaldo Andrade  
Contatos: Fernando Porrino, Tauana  
Ramos Lima

PRODUÇÃO GRÁFICA:  
Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (011) 816-5667, ramais 208/210/220/420 Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Para despesas de postagem internacional, consulte nossa central de atendimento (de segunda a sexta-feira, das 8h às 20h), por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE**  
AVC do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766.3978.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Cybergraf, Lincyr e AD Graf. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



# SUPER GAMEPOWER

AS AULAS  
COMEÇARAM?  
LEVE A SGP PRA  
ESCOLA!

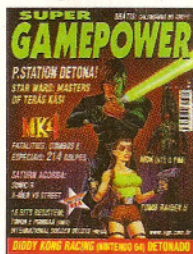
**KLONOA**  
**RESIDENT EVIL (P.STATION)**  
**DJ WARS (SATURN)**  
**YOSHI'S STORY**  
**(N64- DETONADO)**

NA EDIÇÃO  
DE MARÇO!

**NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER**

Peça os exemplares pelo telefone (011) 810-4800 ou escreva para a Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro

## EDIÇÃO 46



Lamborghini, Diddy Kong Racing (Nintendo 64), X-Men vs. Street, Sonic R, The Lost World (Saturn), MDK, SW: Master of Teräs Käsi, Tomb Raider II (P.Station), Croc, Puyo Puyo Sun (32 bits), Mortal Kombat 4 (arcade), Timon & Pumbaa (SNes), International SS Soccer (Mega), X-Men (Master

## EDIÇÃO 43



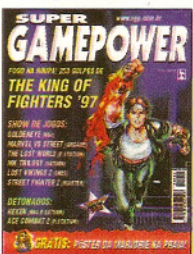
Goemon, Yuke! Yuke Troublemakers (Nintendo 64), Last Bronx, Resident Evil (Saturn), City of Lost Children, Ghost in the Shell, Wild Arms, Street EX Plus Alpha (P.Station), Rockman X4, Marvel Super Heroes (32 bits), Mortal Kombat 4, Tekken 3 (arcade), Pitfall (Mega), Dragon Ball Z (SNes)

## EDIÇÃO 45



Diddy Kong Racing, Duke Nukem, MK Mythologies, Golden Eye 001 (Nintendo 64), Samurai Shodown IV, Dead or Alive (Saturn), MK Mythologies, Nightmare Creatures, MDK (P.Station), MegaMan X4 (32 bits), MK4, Street III Second Impact, Pocket Fighter (arcade), Kirby's Dreamland 3 (SNes)

## EDIÇÃO 42



GoldenEye 007, Hexen, Tetrisphere, Yuke! Yuke (Nintendo 64), Hexen, MK Trilogy, Waku Waku 7 (Saturn), Ace Combat 2, Final Fantasy Tactics, The Lost World, Time Crisis (P.Station), Salamander, Samurai RPG (32 bits), Marvel vs. Street, King of Fighters '97 (arcade) Lost Vikings 2 (SNes)

## EDIÇÃO 44



Mace, The Dark Age, J-League Dynamite Soccer (Nintendo64), Rabbit, Virus (Saturn), Final Fantasy VII, Resident Evil Director's Cut, Cool Boarders, Colony Wars (P.Station), Street Fighter Collection (32 bits), Marvel vs. Street (arcade) King 97 (Neo Geo), Jungle Book (Snes), Lost World (Mega)

## EDIÇÃO 41



International Super Star Soccer, WarGods (Nintendo 64), Macrocos Go! Go! Goal, Metal Slug, Sonic Jam (Saturn), Ace Combat 2, Gamera 2000, Goal Storm, Wild Arms, WarGods (P.Station), Sonic Classics (Mega), Yuyu Hakusho 2 (SNes), DarkStalkers 3, Tekken 3 (arcade), Comanche 3 (PC)

Preços e ofertas válidos enquanto durar o estoque. Jogos comprados com console original fabricados no Brasil ou EUA. Consórcios fornecidos no sistema NTC. \* Obras válidas somente para compras efetuadas em conjunto. \*\* Frete incluso apenas para o estado de SP. Pagamento em 2X somente para cheques. Pagamentos em 10X sujeito à aprovação de crédito.

# CONVIDE SEUS COLEGAS PARA ESTUDAR (ESTES GAMES) NA SUA CASA.

## PLAYSTATION



2X R\$  
**174,50**  
OU 1+9X 44,10

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

**AÇÃO:** Tomb Raiders 2, Resident Evil Director Cut, Mega Man X4, Time Crisis c/ Arma [R\$ 129,90], The Lost World, Duke Nukem 3D, Colony Wars, Point Blank c/ Arma [R\$129,90];

**AVENTURA:** Mortal Kombat Mythologies, Batman & Robin, Crash Bandicoot 2, Gex 2, Riven;

**ESPORTE:** FIFA World Cup 98, Power Soccer 2, Goal Storm '97, NBA Live '98;

**ESTRATÉGIA:** Command & Conquer Red Alert;

**LUTA:** Street Fighter EX Plus Alpha, Marvel Super Heroes, Street Fighter Collection, Fighting Force, WCW Nitro, Star Wars: Master of Teras Kasi;

**RPG:** Final Fantasy 7, Castlevania: Symphony of Night, Wild Arms, Alundra, Deathtrap Dungeon;

**SIMULAÇÃO:** Formula 1 Championship, Need For Speed 2, Need For Speed: V-Rally; e muitos outros.

## NOVIDADES PSX



**AÇÃO:** Resident Evil 2  
**AVENTURA:** Pitfall 3D  
**ESPORTE:** Nagano Winter Olympics  
**LUTA:** Cardinal Syn Ninja  
**RPG:** Breath of Fire 3, Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre Battle  
**SIMULAÇÃO:** Mega Man Neo Racer, Road Rash 3D

R\$  
**89,90**  
cada

## NOVIDADES SAT

**AVENTURA:** Enemy Zero, Virus: The Game  
**ESPORTE:** Steep Slope Fighters, Wild Animalympics  
**LUTA:** Dead or Alive  
**RPG:** Lunar: Silver Star Story, Magic Knight Rayearth



R\$  
**89,90**  
cada

## SATURN

2X R\$  
**174,50**  
OU 1+9X 44,10

**INCLUI GRÁTIS:**  
**3 GAME PACK**  
· Virtua Fighter 2  
· Virtua Cop  
· Daytona USA

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

**AÇÃO:** Mega Man X4, The Lost World, Duke Nukem 3D, Bomberman, Quake!, Tomb Raider;

**AVENTURA:** Sonic Jam, Sonic R, Croc, Nights c/ Controle 3D [R\$ 114,90], Rampage World Tour;

**ESPORTE:** Worldwide Soccer 98, FIFA World Cup 98, NBA Live '98, NHL Hockey '98, VR Baseball 97;

**ESTRATÉGIA:** Warcraft 2: The Dark Saga;

**LUTA:** Marvel Super Heroes, Street Fighter Collection, Resident Evil, Mortal Kombat Trilogy, Last Bronx;

**RPG:** Albert Odyssey, Shining The Holy Ark;

**SIMULAÇÃO:** Sega Touring Car, Nascar Racing 98, Sega Ages (After Burner 2); e muitos outros.

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

## ACESSÓRIOS

N64	PSX	SAT
Adaptador RF R\$ 49,90	Adaptador RF R\$ 49,90	Adaptador RF R\$ 49,90
Contr. SharkPad Pro R\$ 59,90	Cartão Mem. Transp. R\$ 59,90	Controle Arcade R\$ 89,90
	Controle Analógico R\$ 74,90	Controle Básico R\$ 39,90
	Controle Arcade R\$ 89,90	Conversor Japonês R\$ 39,90
	Controle Básico R\$ 39,90	Game Shark R\$ 94,90
	Controle Original R\$ 69,90	
	Contr. Turbo Transp. R\$ 59,90	
	Game Shark R\$ 94,90	
Controle Arcade R\$ 89,90	Mega Memory Card R\$ 74,90	Memory Card Plus R\$ 74,90
Controle Mad Katz R\$ 44,90	Pistola Auto-Reload R\$ 74,90	Pistola Auto-Reload R\$ 74,90
Game Shark R\$ 94,90	Volante Mad Katz R\$ 129,90	Volante com Pedal R\$ 129,90
Memory Card 1 MB R\$ 49,90		
TremorPak Plus R\$ 59,90		
Volante Mad Katz R\$ 129,90		

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**



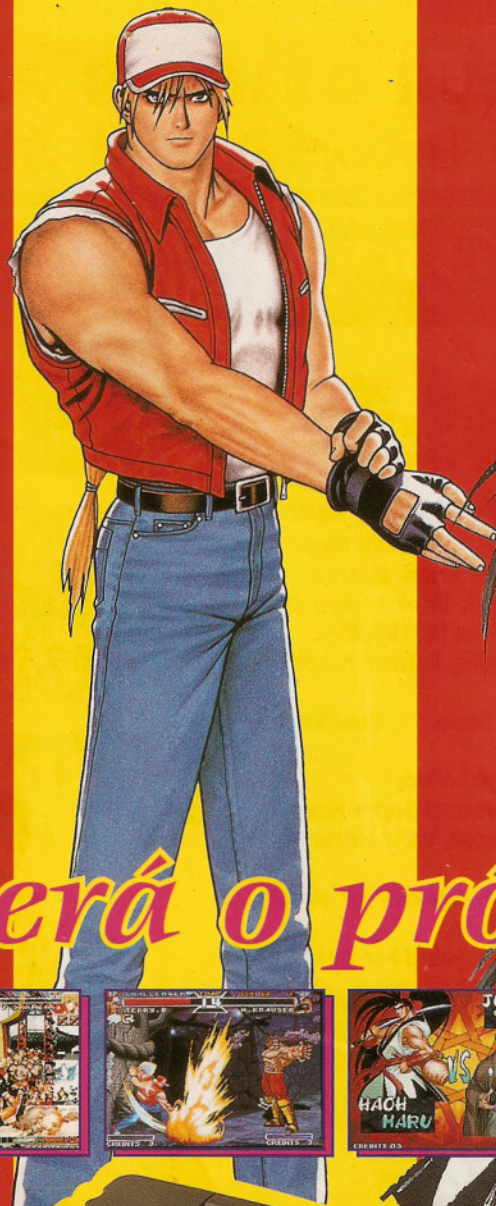
**DIRECTSHOPPING**

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

The Future Is Now  
**SNK**



NEO-GEO CD



*Quem será o próximo?*



# NEO-GEO CD



SNK Home Page URL. <http://www.neogeo.com.br>

**TELEVENDA: (011) 5588-2300 FAX: (011) 5588-2790**

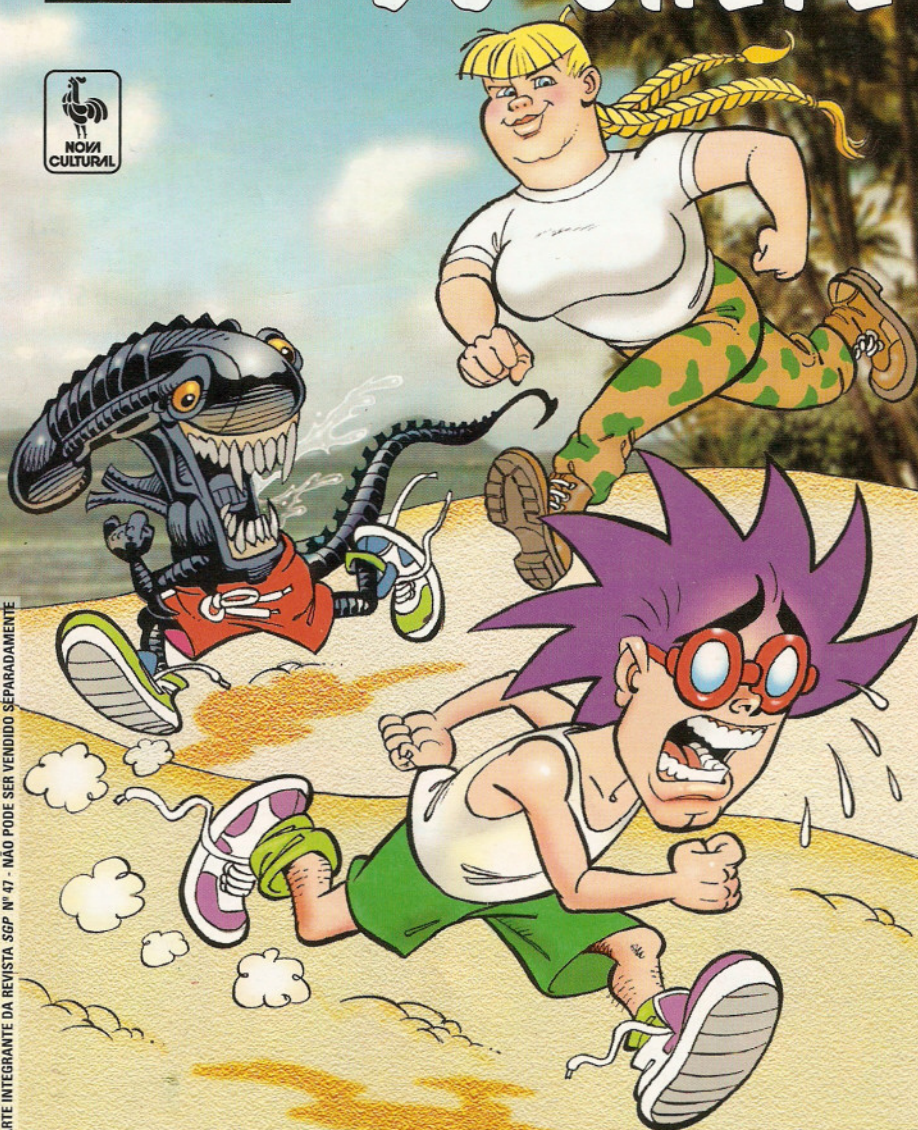
NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP: 04326-080, SAO PAULO, SP, BRAZIL

©SNK1996, 1997



# A OUTRA LOURA DO CHEFE

**SGP**  
**COMICS**



PARTE INTEGRANTE DA REVISTA SGP Nº 47 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

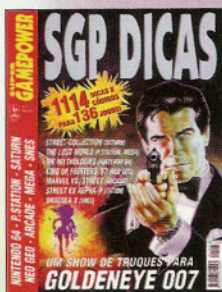
# SUPER GAMEPOWER

**Dicas para jogos de todos os consoles, para jogos de PC, golpes dos maiores clássicos de luta, enfim os melhores toques do mundo do videogame estão nas edições especiais da SGP. Não deixe nenhum número para trás!**

**NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER**

Peça os exemplares por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, telefone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, [dinap.na@email.abril.com.br](mailto:dinap.na@email.abril.com.br) e [www.dinap.com.br](http://www.dinap.com.br)

## ESPECIAL 5



GoldenEye 007, War Gods, Turok (Nintendo 64), Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (Arcade), Mortal Kombat Trilogy, MegaMan 8 (Saturn), Wild Arms, Tomb Raider (P.Station), Donkey Kong Country 3 (SNes), Street Racer (Mega)

## ESPECIAL 3



Street Fighter III, Virtua Fighter 3, Tekken 3, X-Men vs. Street Fighter, Darkstalkers Jedah's Damnation (Arcade), Real Bout Fatal Fury Special, Samurai Shodown IV (Neo Geo e Neo CD), Street Fighter Zero 2 (SNes), Virtua Fighter 2 (Saturn e Mega)

## ESPECIAL 4



MDK, Hexen 2, Broken Sword, Quake, Tomb Raider, Duke Nukem 3D, Doom, Die Hard Trilogy, Blood, Carmageddon, Full Throttle, Phantasmagoria 2, Fifa Soccer '97, Warcraft II, Sim City 2000, Moto Racer, Daytona USA (PC)

## ESPECIAL 2



Killer Instinct Gold, Mortal Kombat Trilogy (Nintendo 64), Marvel Super Heroes, Indy 500 (Arcade), Fighting Vipers, MegaMan X3 (Saturn), The Need for Speed, Die Hard Trilogy (P.Station), Super Mario RPG (SNes), Earthworm Jim 2 (Mega)

BALADA POUCA É BOBAGEM  
NO FIM DE ANO DO CHEFE...



Roteiro  
RUBEM BARROS

Arte  
ROKO

Colorização  
HÉCTOR GÓMEZ & TOMAZ EDSON



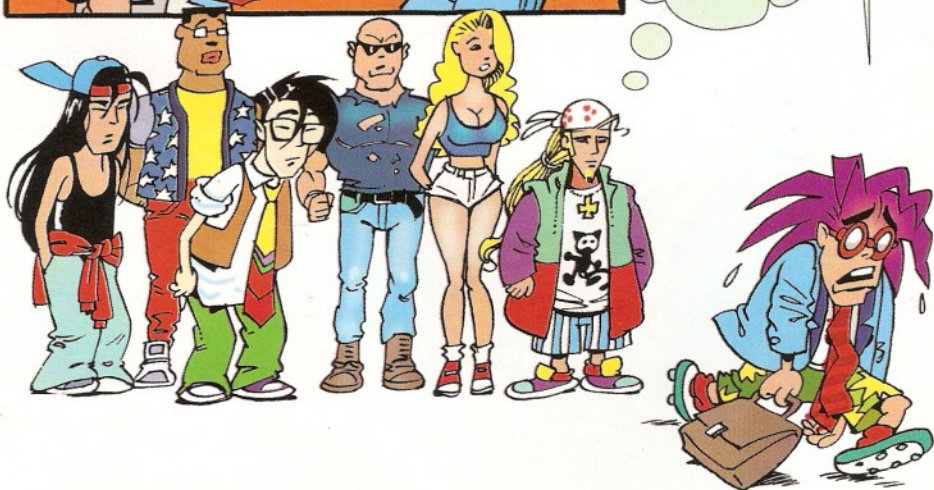
NÃÃÃOOO!!!  
APAGA ESSE  
HOLOFOTE!

VAMO ILUMINÁ A  
ÁREA, CHEFINHO...

QUALÉ, CHEFIA, JÁ PENSOU EM ALGUM  
LANÇE PRA PRÓXIMA EDIÇÃO?

ESSA EU VOU  
DEIXAR POR CONTA DE  
VOCÊS. ACHO QUE EU  
ABUSEI UM POUCO  
NOS ÚLTIMOS  
DIAS...

MAN,  
O CARA  
DEVE TER  
MERGULHADO  
EM UMA  
PISCINA DE  
BIRITA!






E AÍ, GALERA,  
BELEZA? TODO MUNDO DE  
ENERGIA CHEIA?!




GÊNIO!!!

DIRETO PARA O  
SPA DA PITUBAI!




É UMA FELICIDADE ENORME RECEBÊ-LO,  
SENHOR. O SPA DA PITUBA É SUA CASA!




O SENHOR VAI  
FICAR AOS CUIDADOS  
DE NOSSA MELHOR  
ATENDENTE, FRAULEIN  
FRIDA!


SPA DA  
PITU



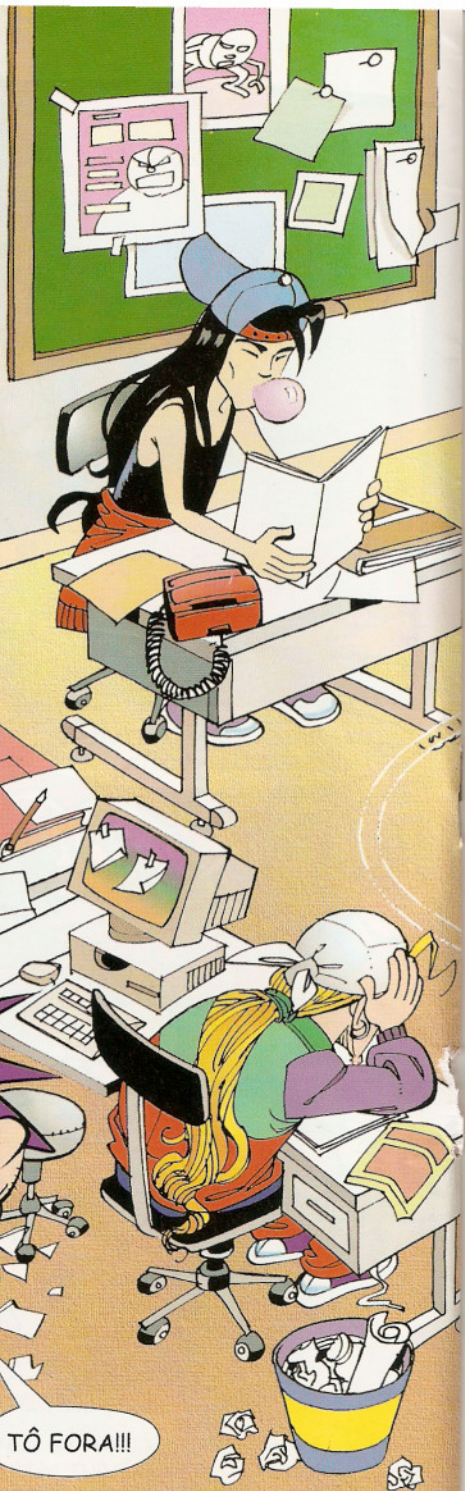
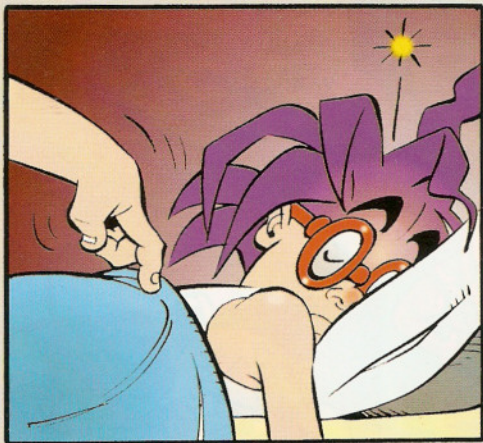
VAMOS COMEÇAR A  
DIA COM UMA POUQUO DE  
ALPINISMO INDOOR...



... UMA MASSAGEM PARA RECUPERAR  
ESSE COLUNA TORTA...

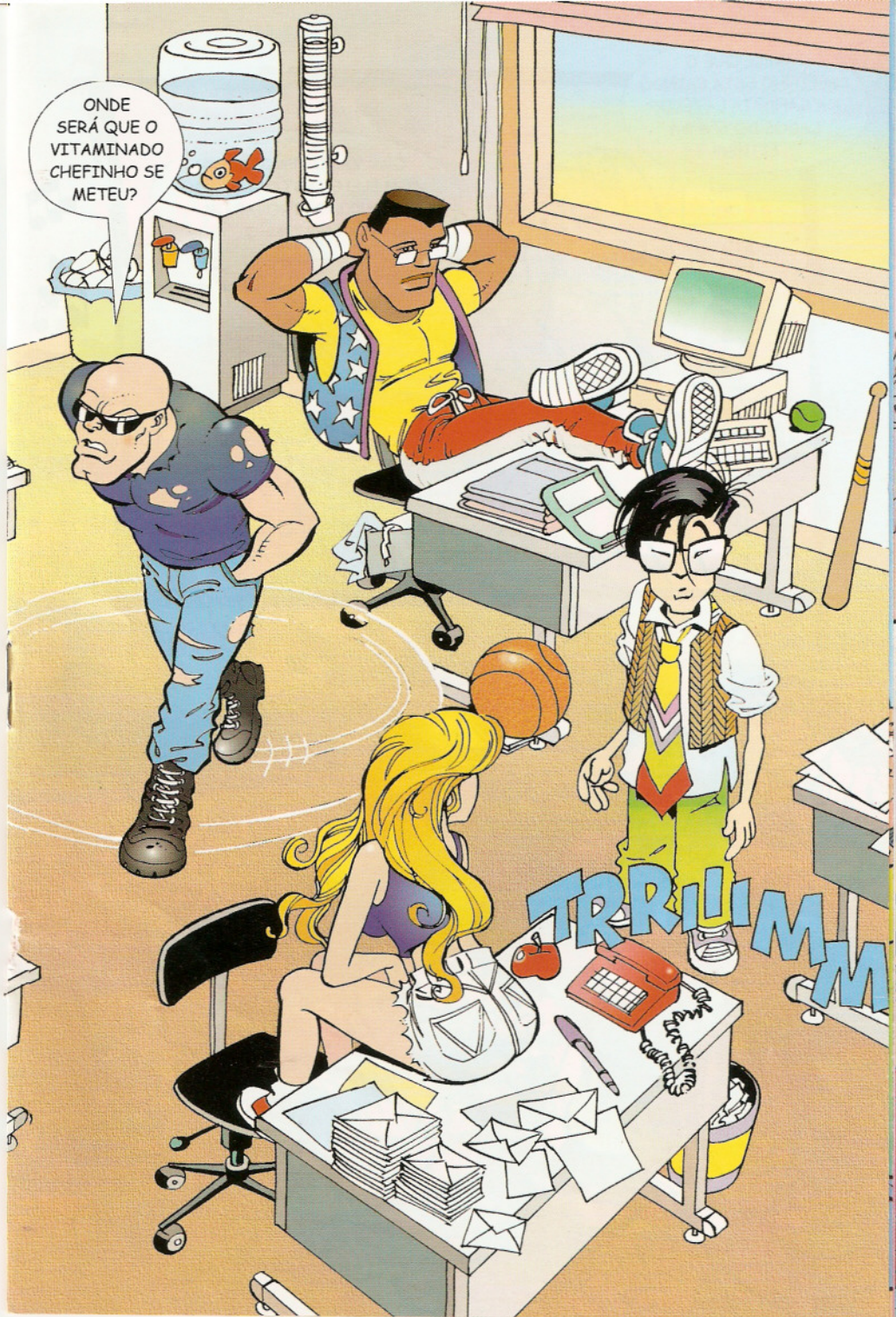


... E ALGUNS EXERCÍCIOS PARA TESTAR SEU  
FLEXIBILIDADE! SEHR GUT, HERR CHEFE!



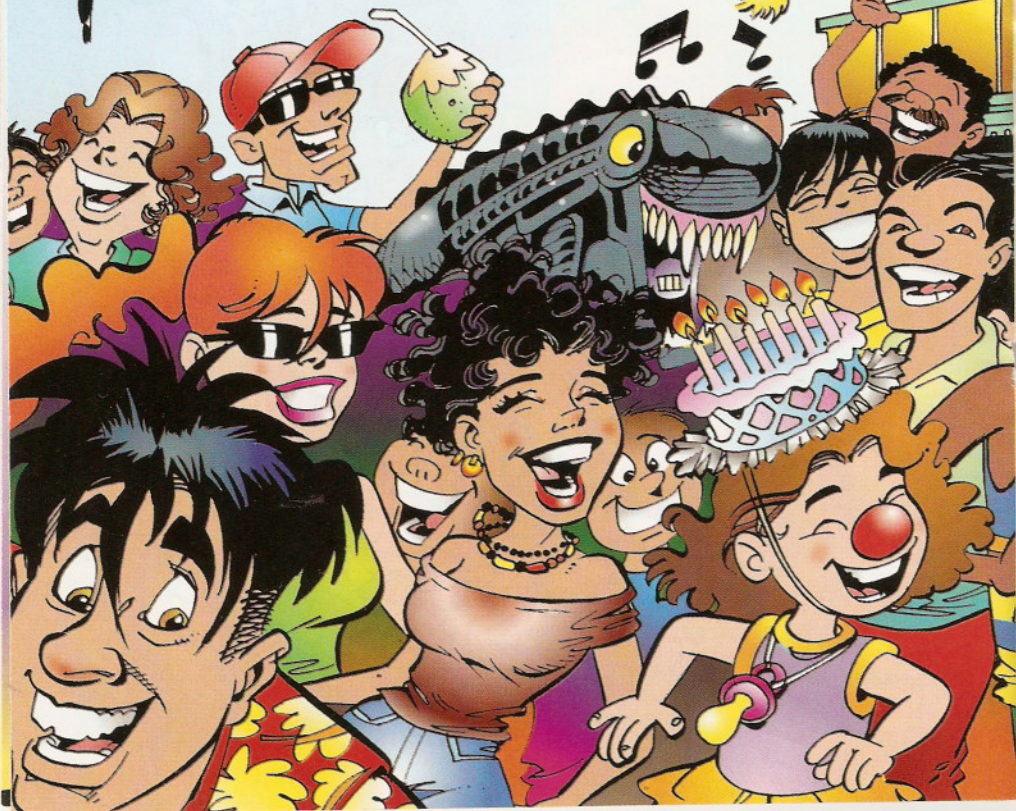
TÔ FORA!!!

ONDE  
SERÁ QUE O  
VITAMINADO  
CHEFINHO SE  
METEU?



PARECE QUE O  
CHEFINHO ESTÁ CAINDO  
NA GANDAIA LÁ PELOS  
LADOS DO SPA DA  
PITUBA!

OBA! VAMOS ENCONTRAR  
COM ELE! EU ESTAVA MESMO  
LOUCO PRA PROVAR UM  
VATAPAZINHO...

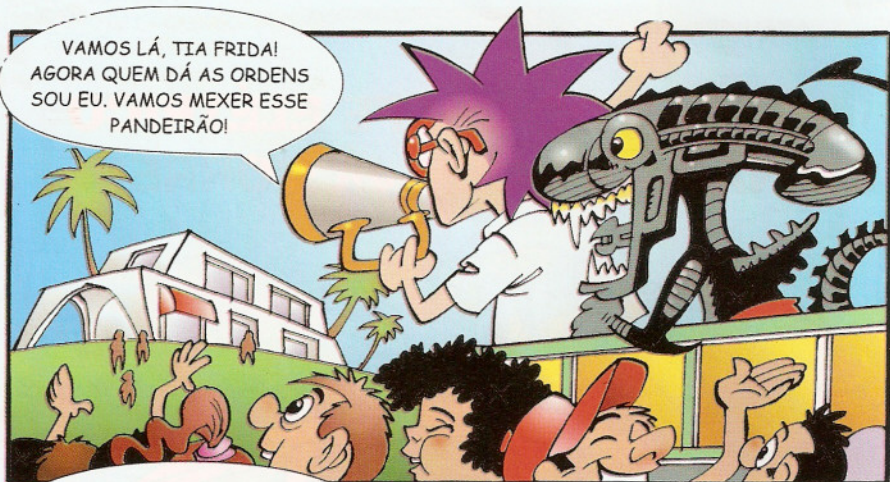


**... ATRÁS DO CHEFE ELÉTRICO  
SÓ NÃO VAI QUEM JÁ MORREU...**

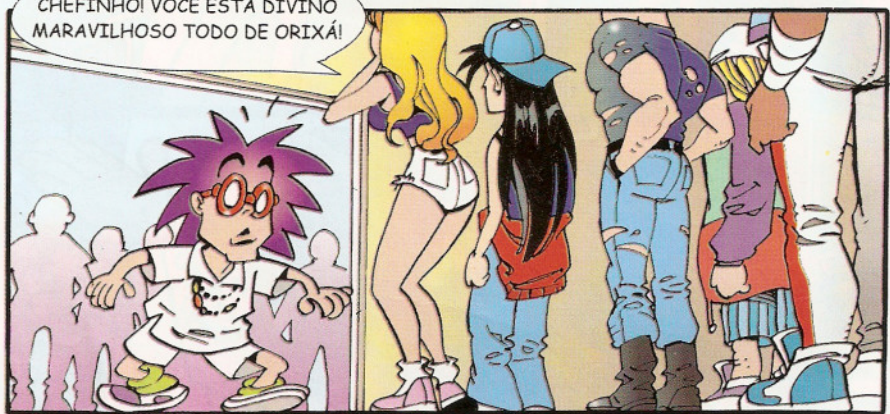




VAMOS LÁ, TIA FRIDA!  
AGORA QUEM DÁ AS ORDENS  
SOU EU. VAMOS MEXER ESSE  
PANDEIRÃO!



CHEFINHO! VOCÊ ESTÁ DIVINO  
MARAVILHOSO TODO DE ORIXÁ!



COMO  
É QUE VOCÊS  
ME ACHARAM  
AQUI?

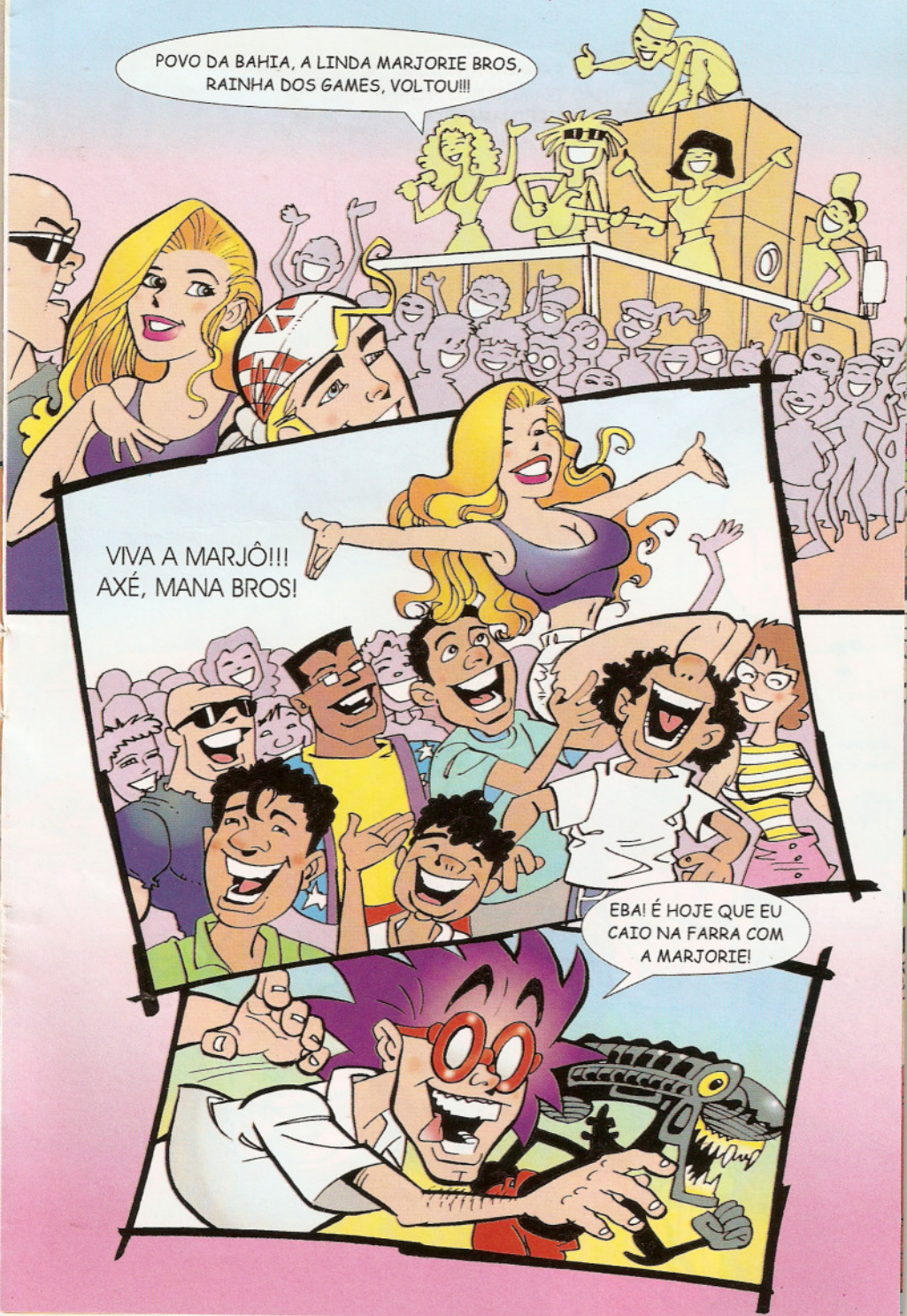
AH, MANO, ATÉ O SADDAM HUSSEIN JÁ  
TÁ SABENDO QUE VOCÊ TÁ AQUI!



POVO DA BAHIA, A LINDA MARJORIE BROS,  
RAINHA DOS GAMES, VOLTOU!!!

VIVA A MARJÔ!!!  
AXÉ, MANA BROS!

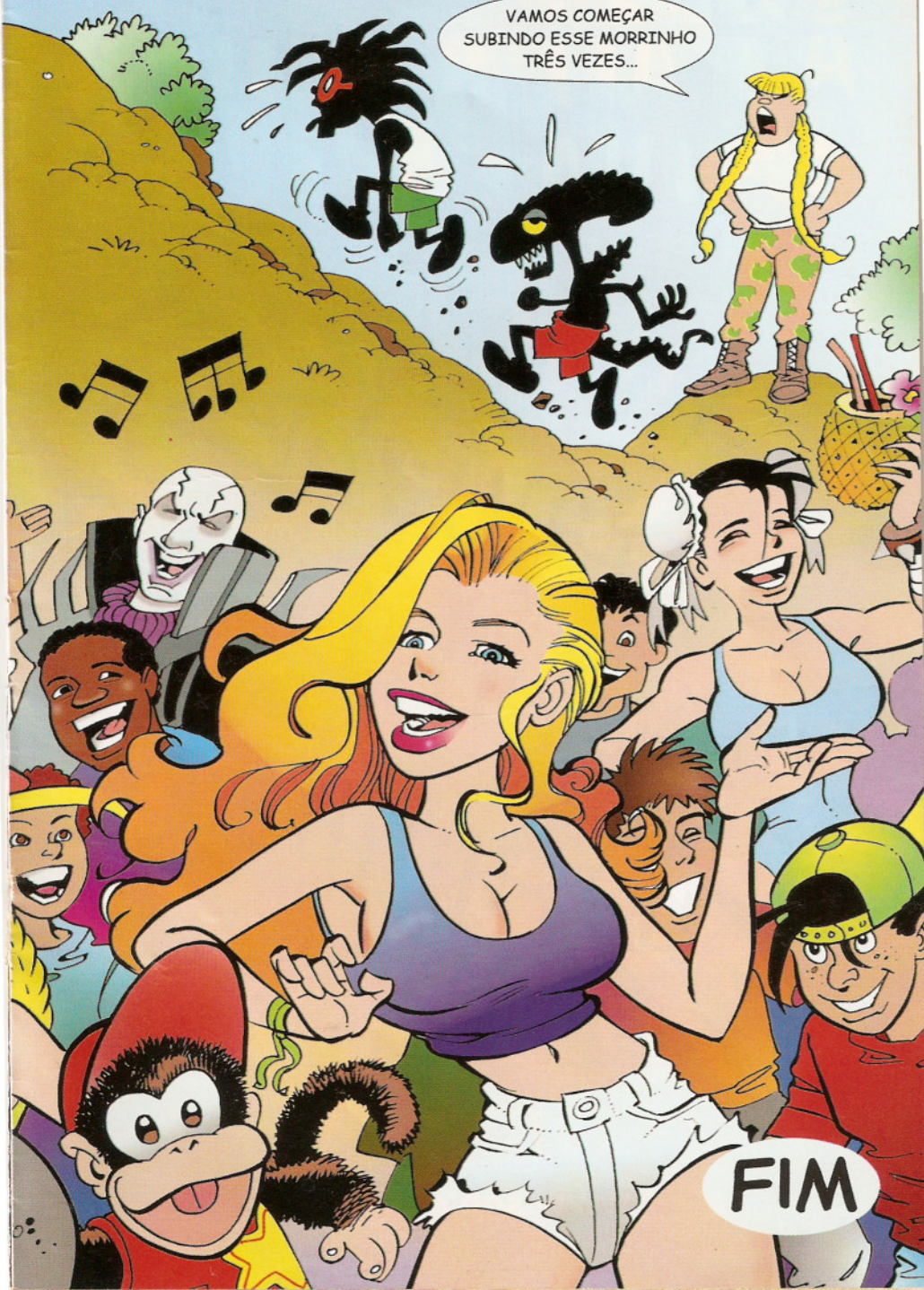
EBAI! É HOJE QUE EU  
CAIO NA FARRA COM  
A MARJORIE!



FARRA?!? AINDA  
NÃO TERMINAMOS NOSSO  
TREINAMENTO!



VAMOS COMEÇAR  
SUBINDO ESSE MORRINHO  
TRÊS VEZES...



FIM

# **SUPER GAMEPOWER**

**A revista  
definitiva  
de games**

[www.sgp.com.br](http://www.sgp.com.br)