

**SUPER**

**BOLA ROLANDO NO SNES: FIFA 98**

# **GAMEPOWER**

**DETONADO EM 10 PÁGINAS:**

## **RESIDENT EVIL 2**

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

Nº 49 - R\$ 4,00



**TODOS OS GOLPES DE  
MARVEL vs. CAPCOM**

**E MAIS:**

**QUAKE 64**

**CHAMELEON TWIST (NINTENDO 64)**

**PANZER DRAGON RPG (SATURN)**

**GEX (P.STATION)**

**BLAZING STAR (NEO GEO)**

ISSN 0194-511X



6642



**PRÉ-ESTRÉIA:  
STREET FIGHTER EX 2**





*Enfim  
um bichinho  
de estimação  
que você pode  
levar para casa  
sem causar  
histeria  
na sua mãe.*



# YOSHI'S STORY

NINTENDO 64



- *Gráficos eletrizantes.*
- *24 fases emocionantes.*
- *Fantástica controle de jogo.*

**Nintendo**  
by @ gradiente



F. PAVONI/MS

© 1998 Nintendo of America Inc. TM e o logo "N" 3D são marcas registradas da Nintendo of America Inc. Produto produzido na Zona Franca de Manaus.



# SUPER GAMEPOWER



## JOGOS DESTA EDIÇÃO

<b>NINTENDO 64</b>	
Bio Freaks	14
Chameleon Twist	18
Cruis'n World	16
Flying Dragon Twin	19
NBA Courtside	17
NBA in the Zone '98	43
Quake	20
Snowboard Kids	45
Virtual 64 Pro Wrestling	42
<b>SATURN</b>	
Azel Panzer Dragoon RPG	22
Noon	26
Rampage	24
Winter Heat	44
<b>P.STATION</b>	
Bomberman World	34
Bust a Move	28
Gex: Enter the Gecko	32
G-Darius	15
NBA Power Dunkers 3	40
Noon	26
Option	45
Powerboat Racing	13
Rebus	13
Resident Evil 2	52
R-Types	30
Supercross '98	17
Tomba	29
Ultraman Fighting Evolution	31
X-Men Vs. Street Fighter ex edition	35
<b>NEO GEO</b>	
Blazing Star	36
Metal Slug 2	14
Real Bout 2	13
<b>MEGA</b>	
Yu Yu Hakusho	64
<b>SNES</b>	
Fifa '98	41
<b>ARCADE</b>	
Fighting Vipers 2	14
Hyperdrive	12
Marvel vs. Capcom	38
Sega Rally 2	15
Star Gladiator 2	17
Street Fighter EX 2	16
<b>PC CD</b>	
Riven	62
Wing Commander Prophecy	63

Ilustração de Capa: ROKO



### SÉRIE VERSUS NO P.STATION

X-Men vs. Street Fighter desembarca no console da Sony (pág. 35)



### VOLTA AOS BONS TEMPOS

Blazing Star confirma a volta à era de ouro dos jogos de tiro (pág. 36)

## CIRCUITO ABERTO 10

Mega Drive e SNes: até quando?

## PRÉ-ESTRÉIA 12

O arcade está a mil com Hyperdrive e Street Fighter EX 2

## GOLPE FINAL 38

Todos os golpes de Marvel vs. Capcom

## ESPORTE TOTAL 40

NBA em duas versões e Fifa 98 no SNes

### DE OLHO NAS FERAS

Um guia de 10 páginas ensina você a chegar ao final de Resident Evil 2, o jogo da hora (pág. 52)



### PALACE II NO SATURN

Em Rampage World Tour (pág. 24), você tem de destruir prédios em uma turnê pelo mundo

## SUPERGP DICAS 46

Gran Turismo e os segredos de The Last Blade

## DETONADOS 52

Termine a nova versão de Resident com Claire e Leon

## COMPUTER ZONE 62

Riven, a continuação de Myst

## FLASHBACK 64

O sucesso da televisão Yu Yu Hakusho no Mega Drive

# SUPER GP CARTAS

## AKIRA AGORA

**A** galera da porrada deve estar meio desorientada. O Baby, de tanto levar pancada naqueles poucos neurônios, andou meio avariando mês passado. A coisa toda começou na matéria de capa, sobre o jogo Marvel vs. Capcom. Na página 35, o troglodita esqueceu da ficha técnica! Vamos tentar corrigir: são 15 lutadores, até 2 jogadores e continúes. As notas: diversão, 5; gráfico, 5; som, 4; controle, 5; originalidade, 3. O Messatsu Gouhadou de Ryu é ↓↘→ + SS (Akuma). O Item Attack de Megaman é ↓↘→ + soco (↓↙← + chute para mudar de item). Ufa! Na matéria sobre The Last Blade, na página 36, no quadro "A rota dos combos", onde se lê "Não é preciso que o combo comece com A", leia-se ←A. O

número correto de lutadores de Real Bout Special para Saturn (página 22) é 20. Bom,

esperamos que a paixão que anda deixando o Baby meio na lua não continue mexendo com seus talentos.



**M**onstruosa! É a melhor palavra que o Chefinho arranjou para definir a edição de SGP deste mês. E olha que nós só estamos esquentando as baterias para a edição do quarto aniversário, que rola no mês que vem. Nosso cérebro Kamikaze mandou os monstros e zumbis de Resident Evil 2 para o inferno e preparou 10 páginas para ajudá-los a fazer o mesmo. Os punhos de Baby

ficaram quentes com todos os golpes de Marvel Vs.

Capcom e a estréia de X-Men Vs. Street Fighter no P.Station. O Lord gastou o seu basquete e, de quebra, marcou seus golzinhos em Fifa '98, para SNes. Já a Marjô ficou entrando no compasso em Bust a Move. Só não gosta quem não manja do assunto. Sem maldade...



### O CHEFE

## BILL GAMES

**J**ogadores e jogadoras, vocês já deram um pulinho até a página do Circuito Aberto? Pois é, o assunto é esse: até quando os bons e velhos consoles de

16 bits vão resistir. Sabemos que a troca de geração dos consoles é mais lenta por aqui, pois a roda do dinheiro não funciona tão rápido como nos Estados Unidos e no Japão. Então, Mega e SNes continuam a ser vendidos.

Mas, e os jogos? Os lançamentos rolam cada vez em menor número e os jogadores são obrigados a viver de flashbacks. A questão, então, é a seguinte: quem vai sobreviver por mais tempo (com jogos, é claro), Mega Drive ou SNes?



# ARTE NO ENVELOPE

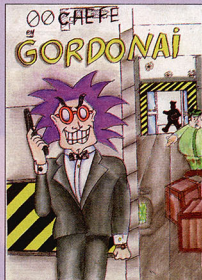
A moçada de Samurai Shodown anda fazendo sucesso! Neste mês, o baiano Alfredo Goes Villas Boas, de Itabuna, garantiu a camiseta e o boné da SGP. Assim o Haomaru vai acabar nas areias da Bahia!



Diretamente da zona do cacau para o mundo, o itabunense Alfredo Goes Villas Boas gastou o lápis com classe em seu Haomaru, de Samurai Shodown

**PREMIADO**

José Luiz Vanz, de Curitiba, PR, não resistiu e encaixou o poderoso Chefinho na história do agente secreto da rainha: acabou resultando em 00 Chefe Gordonai



Fábio Carvalho Cunha, do Distrito Federal, estralçou com Fanático e Cable



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



Meio perdido no mundo, o Chefe encara aventuras jurássicas. Quem sabe ele também não chega ao cinema? Desenho do Guilherme Pintarelli, de Brasília, DF



Jean Grey e Telepatá; Psylocke, Vampira e Tempestade. Com essa linha de frente, escalada pelo Wesley Sebastião Estácio, de Rio Preto, SP, não ia ter pra ninguém...



O lourinho Cloudy, de Final Fantasy VII, continua fazendo muito sucesso por aí. O Adriano Gomes da Rosa, de Mogi Mirim, SP, está no fã clube do cara



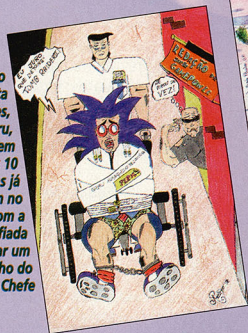
Magneto e o professor Xavier, dois X-Men da pesada, não saem da cabeça do Alessandro Aoki, de Registro, SP

Lara Croft, a segunda mulher mais conhecida no mundo dos games, não sai da cabeça da moçada. Essa versão é do Cristiano Takeshi Suguítami, de São Paulo, SP



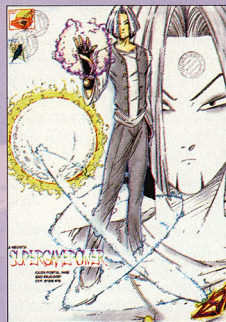
Sub-Zero está cada vez mais fazendo a cabeça da galera depois que ganhou seu jogo exclusivo. Max Francioli dos Santos, de Marília, SP, adora o golpe dele de congelamento

O Rodrigo da Costa Marques, de Cajuru, SP, tem apenas 10 anos mas já está bom no traço e com a língua afiada para tirar um sarriinho do Chefe



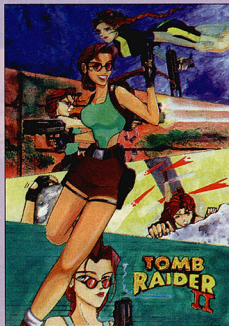
Falou em jogo de luta é com o Diógenes Luiz Pereira Júnior mesmo! O cara, que mora lá em

Sumaré, SP, fez a maior salada com personagens de vários jogos



Com jeito de modelo em desfile, o Kyo Kusanagi do Edson Moreira Sobrinho, de São Paulo, posa para os leitores de SGP

Muito inspirado nos traços dos quadrinhos, o Ronaldo Cabral, do Rio de Janeiro, arriscou navegar pelas curvas da WitchBlade



Leitora assídua da revista, a Sandra Tiemi Ikeda, de Piedade, SP, faz uma homenagem aos seus amigos da Fatec de Sorocaba. Parece que a galera de lá também se liga na Lara Croft



# ANIMAL!

Pessoa da redação da **SGP**, como sou leitor e colecionador da revista há muito tempo, resolvi mandar minha primeira carta provando que bati o recorde de Paulo Cruz, publicado na edição 46. Fiz as três voltas da pista Wario Stadium em 2 minutos 12 segundos e 33 milésimos. Garanto que o console e o cartucho são originais e que não há falsificações ou montagens nas fotos.

Renan Stopinski  
Curitiba, PR



## Desafio ao



A Equipe Next Generation chega com força total. Desafiamos qualquer pessoa ou clube. Mande a foto do seu recorde em qualquer jogo, qualquer sistema, para esta revista ou para nosso endereço e aguarde: logo mandaremos a foto - para esta revista ou para seu endereço - com seu recorde batido. Desafiem, se tiverem coragem.

Equipe Next Generation  
Rua Vênus, 35  
Uberlândia, MG  
CEP: 38401-382

**LM: sem essa mano, o desafio foi feito aqui, a prova tem de vir pra cá!**

## CLASSIFICADOS

Vendo **um P.Station** com **um controle** e **três CDs**. R\$ 230,00. Tratar com Clayton, (011) 6141-5250, São Paulo, SP.

Vendo **um Nintendo 64** com **quatro controles**, **seis fitas** e **um Rumble Pak**. R\$ 400,00. Tratar com Felipe, (011) 6422-4672, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** com **dois controles** e **12 cartuchos**. R\$ 250,00. Ou troco por um P.Station, Saturn ou Nintendo 64.



## SUPER GP RESPONDE

Em Shining Force III, como faço para derrotar o cara do casarão, logo após o cemitério? Até esse ponto do jogo, só consegui a magia do fogo e a do vento, há mais magias antes? Na fase Ruínas de Sonic R, onde estão as cinco moedas?

Francis Ura  
Pompéia, SP

**MK: Francis, acho que você não viu a matéria sobre Shining Force III na edição 47. Para detonar o carinha do casarão você tem de usar o amuleto de Kahn, que aparece no cemitério. Com ele você anula a barreira. Lembre de atacar com personagens com bastante HP. Quanto às magias, não se preocupe: você as ganha conforme o level. Para encontrar todas as moedas em Sonic R veja o detonado na edição 47.**

Socorro! Preciso de ajuda em Resident Evil Director's Cut. Qual a sequência certa na sala dos quadros? Onde encontro o cartão e qual senha devo usar para abrir a porta que leva ao local onde devo fazer o veneno? Onde está o medalhão que abre a porta de acesso ao laboratório?

Eduardo Ribeiro  
Monte Alegre, SP

**MK: vamos por partes. A sequência dos quadros é 2, 4, 5, 3, 1, 6. O quadro número 1 é o segundo quadro do início do corredor. Não há um cartão para abrir a porta, apenas coloque a senha: 2, 1, 5. Essa senha vale apenas para Cris. O medalhão que abre a porta do laboratório está dentro do Doom Book que você encontra perto da porta onde enfrentou a aranha gigante.**

Comprei o CD X-Men vs. Street Fighter para Saturn e estou com algumas dúvidas. Para que serve a opção Panel? Existe algum código para deixar o jogo mais difícil? Existe algum modo de aumentar o número de hits dos Hyper Combos?

Adão Boscolo  
São Caetano do Sul, SP

**BB: Vamos lá, Adão. A opção Panel serve para colocar ou tirar o rosto dos lutadores que aparece abaixo da barra de energia. Não há nenhum código que deixe o jogo mais difícil. Mas, se você terminar o jogo ao menos uma vez, ele ficará com dez estrelas de velocidade. Você pode aumentar os hits da maioria dos Hyper Combos apertando repetidamente os botões que o acionam durante a realização do golpe.**



www.sgp.com.br

**sgp na rede**

**1.338**

pessoas, ou 51,9% dos caras que votaram na pesquisa do site, preferem ir a fliperamas em vez de jogar em casa. A vitória da consulta de janeiro foi apertada: 1236 internautas, 48,1%, preferem o sofá de suas casas.

Li na seção de dicas que para pegar o Blue Marine em Star Fox 64 é preciso ter o tanque e o personagem a pé. Como faço para jogar a pé e com o tanque?

Gustavo  
dini@splicenet.com.br

**LM:** para ganhar o tanque, Gustavo, você tem de fazer mais de 200 pontos e conseguir uma medalha em Venom. Jogar a pé é mais complicado. Primeiro você tem de abrir o modo Expert. Para

isso, tem de conseguir todas as medalhas. Depois, vá até Main Game e coloque o direcional para os lados. Por fim, você terá de conseguir uma medalha em Venom no modo Expert. Daí é só sair correndo.

Quería saber como funciona o cabo link do P.Station.

André Caetano  
helisson@sercomtel.com.br

**MK:** o cabo link do P.Station é usado em jogos multiplayer e serve para ligar dois consoles. Para usá-lo você precisa de duas TVs, dois consoles e dois CDs - do mesmo jogo, claro. Basta ligar o cabo na entrada Serial Input/Output e ligar o videogame.

Cheguei em uma parte de Resident Evil 2 em que mato um monstro no laboratório e não consigo mais sair, pois a porta não abre. Meu CD é pirata, tem alguma coisa a ver?

Frederico dos Santos  
frederico@sti.com.br

**MK:** a culpa é do CD, sim, Frederico. O problema é que a cópia do jogo foi feita de um CD piloto. Isso já aconteceu com Tomb Raider 2 e é impossível terminar o jogo. Meta a mão no

bolso e compre o original.

Estou interessado em obter a edição 42 da SGP. É possível adquiri-la pela Internet?

Gustavo Aquino  
gustavom@bastecnet.com.br

**MB:** Gustavo, para conseguir as edições atrasadas da SGP você tem de entrar em contato com a distribuidora, a DINAP. Como você já sabe qual edição quer, pode fazer isso pela Internet. O endereço é [www.dinap.com.br](http://www.dinap.com.br) e o e-mail é [dinap.na@email.abril.com.br](mailto:dinap.na@email.abril.com.br). Se preferir, peça pelo telefone (011) 810-4800.

Escreva sempre para  
SuperGamePower,  
a melhor revista  
de games do planeta!!

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

Para anunciar nos  
Classificados, mande uma  
carta ou um fax - (011)  
870-3220

Tratar com Leonardo, (011) 684-2390, Cangaíba, SP.



Vendo **um Saturn** com **dois controles** e **dez jogos**. R\$ 410,00. Tratar com Marcos, (011) 6959-4819, São Paulo, SP.

Vendo **um Saturn** com **um controle** e **cinco CDs**. R\$ 620,00. Tratar com Anderson, (011) 7922-8695, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** com **quatro controles** e **seis fitas**. R\$ 250,00. Tratar com Alexandre, (011) 605-1460, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** com **três controles** (um turbo e um Super Advantage) e **quatro cartuchos**. R\$ 180,00.

Tratar com Daniel, (011) 294-8970, São Paulo, SP.

Vendo **um Saturn** com **dois controles** e **quatro jogos**. R\$ 350,00. Tratar com Felipe, (019) 243-7693, Campinas, SP.

Troco **um Saturn** com **dois controles** e **12 CDs** por **um P.Station** com **dois controles** e **sete CDs**. Tratar com Paulo, (011) 7922-8931, São Paulo, SP.

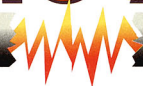
Vendo **um SNes** com **16 fitas** e **cinco controles** (dois sem fio e um turbo). Tratar com Eduardo, (011) 7280-8499, São Paulo, SP.

Troco **um Nintendo 64** com **dois controles** por **um P.Station** com **dois controles**, **Memory Card** e **um CD**. Tratar com André, (011) 881-1073, São Paulo, SP.

Vendo **um SNes** com **três controles** e **cinco fitas**. R\$ 200,00. Tratar com William, (017) 441-2291, General SalgaSalgado, SP.



# CIRCUITO ABERTO



## O FIM DA ERA DOS 16 BITS?

**M**ais um ou dois anos. Esse é o tempo que resta aos consoles de 16 bits, de acordo com o presidente da Tec Toy, a representante da Sega no Brasil, Stefano Arnold. A Gradiente, representante da Nintendo, concorda com a previsão, que não surpreende ninguém. Os donos de SNes e Mega já perceberam isso há tempos (veja box nesta página). O mercado, com a queda do preço dos videogames de última geração e a

grande oferta de jogos para 32 e 64 bits, se interessa cada vez menos por eles. Mas os dois consoles ainda vendem muito no Brasil - no ano passado foram 350 mil SNes - e têm, juntos, a maior base instalada no país: estima-se que sejam mais de 2 milhões de unidades, sem contar os que entraram via contrabando. Nas locadoras, os consoles de 16 bits ainda são páreo para os irmãos mais novos. "O Mega compete com o Saturn em número de locações. O SNes era o campeão, mas vem

perdendo espaço para o Nintendo 64", afirma Luis Fernando Lopes, supervisor de produtos da rede de locadoras Blockbuster, 55 lojas no Brasil. Gradiente e Tec Toy estudam como prolongar a vida dos consoles. As duas empresas vêm relançando antigos sucessos por preços mais baixos (veja matéria na página ao lado). Outro recurso é reunir séries como Sonic ou vários jogos em um só cartucho. Contudo, relançar games antigos não é suficiente: os jogadores querem mais, ou seja,

lançamentos de verdade. De olho em seu público, a Tec Toy decidiu não esperar a iniciativa da Sega e está desenvolvendo o primeiro jogo para Mega feito no Brasil. O game deve ser lançado até o meio deste ano e já foi vendido para a Sega dos Estados Unidos, onde o Mega está vendendo o mesmo que o Saturn. A Nintendo vem negociando com as softhouses - que não querem desenvolver jogos para o console. Esse deve ser um dos principais assuntos em pauta no estande da empresa na E3, que acontece em maio próximo. Se os esforços das duas empresas derem frutos, os últimos anos de vida dos 16 bits prometem ser movimentados. É esperar para ver o que acontece.



Foto Céso Junior/Angular

**Gabriel: dificuldade para comprar fitas para Mega é grande**

### GABRIEL, O PENSADOR DO MEGA

**G**abriel de Assis conta com poucos cartuchos para Mega em sua coleção: Ultimate Mortal Kombat 3 - seu preferido-, Sonic and Tails e Fifa 97. Todos foram comprados pelo primo, dono de uma locadora no Paraná que acha os cartuchos com mais facilidade. O grande problema para quem tem um Mega ou um SNes é encontrar cartuchos para comprar. "Nas locadoras é até fácil encontrar jogos, mas poucas lojas têm cartuchos antigos para vender", diz Gabriel. A solução é recorrer às locadoras que, muitas vezes também vendem cartuchos usados. "Sempre procuro jogos usados nas locadoras", diz Rodrigo Angel, que comprou um SNes usado nos Classificados da SGP. A galeria de jogos para Mega e SNes é grande, mas os donos de consoles de 16 bits reclamam: querem mais jogos novos. "Jogos novos sempre são lançados para os consoles de 32 e 64 bits antes, quem tem um Mega ou um SNes tem de esperar muito", afirma Gabriel. Mas nem sempre os jogos são lançados para 16 bits e, aos donos de Mega e SNes, resta ir às locadoras para jogar os últimos lançamentos.

## NOVOS LANÇAMENTOS: UMA GRANDE RARIDADE

Embora a Nintendo americana esteja elaborando um plano para continuar abastecendo os consoles dos países com grande base de 16 bits instalada, como o Brasil, e a Tec Toy planeje lançar em breve o primeiro jogo para Mega produzido no país, os lançamentos previstos para o futuro são em grande parte relançamentos. A Nintendo foi a primeira a relançar os sucessos do SNes com a promoção Players Choice, conhecida no Brasil como Best Seller Game Hit. Entre os sucessos para o console que serão relançados está F-Zero, que estreou pela primeira vez em 1991. A Sega também entrou na onda dos relançamentos com a promoção Mega Hit Series. Assim como a Players Choice da Nintendo, a Mega Hit



Vectorman, grande sucesso do Mega, volta ao console na promoção Mega Hit Series

### Jogos lançados em 97 \*

#### MEGA

Fifa 97  
Pocahontas  
Maui Mallard  
Nba Live 97  
6 Pak  
Pinocchio  
Street Racer  
Sonic Classics  
NBA Hang Time  
Arcade Classics  
Pitfall  
Jurassic Park  
Shining in the Darkness  
Sega Top Five  
International Superstar  
Soccer Deluxe  
Animaniacs  
Tiny Toon Acme All Stars

#### SNES

Aladdin  
Arkanoïd  
Donkey Kong Country  
Donkey Kong Country 2  
Donkey Kong Country 3  
Fifa '97  
Incantation  
International Super Star  
Soccer Deluxe  
Kirby's Dream Land 3  
Mogli  
NBA Live '97  
NBA Hang Time  
Space Invaders  
Street Fighter Alpha 2  
Super Star Wars  
X-Men: Mutant  
Apocalypse

Series relança os sucessos para Mega com preços mais baixos. Entre os títulos estão Vectorman, Super Mônaco GP e, claro, Sonic 3. As novidades, contudo, não se resumem a velharias. O SNes deve ganhar em breve Kirby's Super Star Stacke e uma coleção de games da Atari para arcade. O Mega continua forte nos esportes com NFL '98 e World Series Baseball '98 e ainda conta com o jogo desenvolvido pela Tec Toy, que, especulase, é Duke Nukem.

**NOVO PIRRALHO-** Até a metade deste ano a Nintendo deve lançar no Japão um novo Game Boy, com tela colorida. Os antigos jogos em preto e branco continuarão rodando no console e aparecerão na tela colorida, desenvolvida pela Sharp, como aparecerem no Super Game Boy. Com o novo sistema será possível jogar até dez horas utilizando pilhas. O preço estimado é de US\$ 70.



**CONTRA-ATAQUE-** Fontes ligadas à Sega afirmam já existirem games jogáveis para Katana no Japão. O console, que deveria estreiar na Tokyo Game Show, não será mostrado até a E3, quando alguns escolhidos poderão ver uma amostra do que o sistema deverá fazer. A idéia da Sega é produzir um evento só para o lançamento do Katana, no fim do ano. Enquanto isso, outra softhouse de peso confirmou que fará jogos para o console. A Capcom promete continuar as conversões de seus arcades.

**INVISÍVEL-** O Japão vai ganhar mais uma série limitada de Saturn. Depois de lançar o console branco, mais barato, a Sega colocará nas prateleiras o Skeleton Saturn, feito de material transparente. A ação faz parte da campanha This is Cool, promovida para aumentar o tempo de vida do Saturn.

**CHEGA DE ARCADE-** Depois do fracasso de NBA Jams Extreme, Batman Forever e Magic the Gathering - Armageddon - seus arcades mais conhecidos - a Acclaim decidiu acabar com sua divisão para filiperama. De acordo com o presidente da empresa, Gregory Fischbach, a Acclaim deve se concentrar nos jogos para consoles caseiros.



## SONY PREPARA MAIS UMA

Você está jogando um RPG, mas tem de sair de casa. Então você pluga um console portátil no videogame e transfere o personagem para ele. Enquanto está fora você joga e seu personagem acumula experiência. Quando chega em casa, transfere os dados para o videogame e joga com o personagem cheio de

experiência. É isso que o console portátil que está sendo desenvolvido pela Sony faz. Ele é do tamanho de um bichinho virtual, mas tem CPU de 32 bits e tela de cristal líquido monocromática. O console, ainda sem nome e data de lançamento, poderá ser usado também como um Memory Card.

# PRÉ ESTREIA

Com *Fighting Vipers 2*, *Sega Rally 2* e *Hyperdrive*, o arcade lidera a lista de novidades do mês. E a SNK incrementa ainda mais os fliperamas com *Real Bout 2* e *Metal Slug 2*. Enquanto isso, o Nintendo 64 prepara a estréia de *Cruis'n World* e *NBA Courtside*

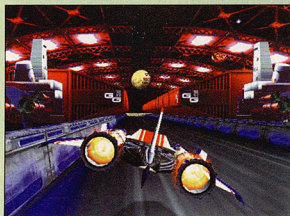


## HYPERDRIVE MIDWAY corrida ARCADE

Imagine um jogo tipo **Wipe Out** (Psygnosis) e **F-Zero** (Nintendo) com a qualidade de um **Scud Race**, jogo de corrida que roda numa Model 3, a placa mais animal da Sega. Isto é o que promete a Midway com seu **Hyperdrive**. Nessa corrida de hovercrafts (veículos flutuantes), você tem três máquinas à disposição, cada uma delas com três níveis de pilotagem: iniciante, avançado e expert. O nível iniciante tem um recurso de piloto automático em que a máquina força a nave a ficar na pista. No expert, você tem maior velocidade, controle mais difícil e pode dar cavalos-de-pau. Em **Hyperdrive** o veículo pode subir e descer. Quanto mais



próximo do chão, maior a velocidade, mas aumenta o risco de tocar o solo. São três pistas para competir com muitos efeitos no cenário. A placa do jogo usa o sistema 3Dfx, um dos melhores quando se trata de imagens poligonais. Tecnologia pura!



Disponível em  
maio





**POWERBOAT RACING**  
VR SPORTS  
corrida  
**P.STATION**

**Powerboat Racing** vai chegar ao P.Station para agitar mais um ramo de jogos pouco desenvolvido, o de corridas na água. São 16 lanchas bem velozes que competem em 9 pistas cheias de obstáculos e rampas animais. Você ainda pode levantar o nariz das lanchas para deixá-las ainda mais rápidas. **Powerboat Racing** é uma mistura do visual de **Wave Race 64**, com a adrenalina e velocidade de um inimaginável **Wipe Out** aquático. Deu para sacar?

Disponível em março



**REAL BOUT 2**  
SNK  
luta  
**NEO GEO**

Vem aí mais porrada da SNK! **Real Bout Fatal Fury 2** traz nada mais nada menos que 22 lutadores, incluindo todos de **Real Bout Special** e mais 2 "newcomers" (novatos). São eles: Rick Strowd, um índio americano, e uma chinesinha da pesada, Li Xiangfei. O jogo foi uma das sensações da AOU Show, a maior



**RB2**  
**THE NEWCOMERS**  
REAL BOUT 續編伝説 2

feira de arcades do Japão. O jogo mistura elementos de vários Fatal Fury. Existe um plano principal de luta e um plano chamado Sway Line para escapar dos golpes. Há também o desvio à la **The King of Fighters '97** no Extra Mode. Prepare os punhos, pois Terry, Andy e companhia não estão para brincadeira!

Já disponível!



**REBUS**  
ATLUS  
RPG  
**P.STATION**

**Rebus** é a nova promessa de RPG para 98. Criado pela mesma empresa de **Revelations: Persona**, a Atlus, este lançamento deve melhorar ainda mais a diversão e a jogabilidade dos RPGs. Isto significa também um nível impressionante de dificuldade. Por exemplo, agora se você precisar de papel para usar uma certa magia, vai



ter de plantar uma árvore, esperá-la crescer, cortá-la e só então fabricar o seu papel. Parece bem

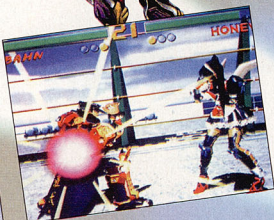
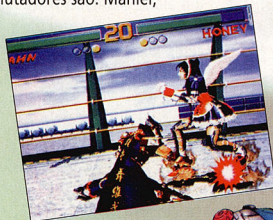
complicado, mas é interessante. Cada vez mais os RPGs vão atingindo um público que se preocupa mais em usar a mente do que a espada.

Disponível no 2º semestre de 98

## FIGHTING VIPERS 2

SEGA  
luta  
ARCADE

Os cobras da AM2 (uma das divisões de arcade da Sega) estão de volta na placa Model 3. E mais explosivos que nunca! Os desenhos são do mesmo cara do **DJ Wars**, do Saturn. Os novos lutadores são: Mahler,



parente de Black Mahler, chefe do primeiro **Fighting Vipers**; Emi, que luta com seu urso de pelúcia mecânico; e Charlie, um especialista em mountain bike. Além



disso, há novos golpes, como o guard & attack rasteiro e o super KO, que manda seu oponente lá pro espaço! Literalmente!!

Previsto para o 1º semestre de 98

## BIO F.R.E.A.K.S. MIDWAY HOME luta NINTENDO 64

**Bio F.R.E.A.K.S.** é um jogo de luta 3D se passa em um futuro não muito distante, em que corporações inimigas ajustam suas rivalidades na arena de batalha. Cada lutador possui diversos golpes e uma arma específica, além do jet pack para voar. O jogo é bem feito e sangrento, podendo

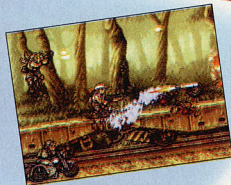


deixar **Mace: The Dark Age** no chinelo. O destaque vai para a possibilidade de arrancar membros do inimigo, como braços, pernas etc. Já dá para imaginar o que vem por aí!

Disponível em julho

## METAL SLUG 2

SNK  
ação  
NEO GEO



Outro grande título, um dos poucos jogos de ação lateral do Neo Geo, que volta depois de dois anos. Nesse **Metal Slug 2**, os soldados podem montar em equipamentos de última geração como aviões, power roaders e... camelos. Além do habitual tanque Metal Slug, é claro. Os soldados Marco e Tama voltaram, juntamente com duas recrutas: Eri e Fio. Está na hora de detonar tudo de novo!

Sem data prevista de lançamento

**SEGA RALLY 2**  
SEGA  
corrida  
ARCADE

Vejam como Sega Rally evoluiu. Agora, o título mais famoso da AM3 rodará na placa Model 3, a mais poderosa da Sega. Desta vez serão 6 carros (todos existem de verdade) disputando o campeonato: Lancia Stratos Gr4, Ford Escort WRC, Subaru Imprezza WRC '97, Toyota Corolla WRC, Lancer



Sem previsão de lançamento



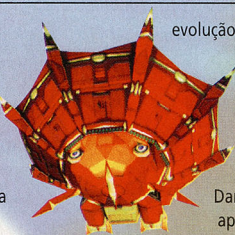
Evolution 4 e o Peugeot 306

MAXI. Falando nas pistas, eles estão mais naturais que nunca, graças à Model 3. O campeonato será disputado em quatro etapas: Desert, Forest, Riviera e Snow Fields. Esse último estágio deve



**G-DARIUS**  
TAITO  
tiro  
P.STATION

Darius é o carro-chefe dos jogos da Taito. Fez muito sucesso em meados da década de 80 com seu extravagante uso de três monitores, um do lado do outro, no jogo. Com o passar do tempo, o número de monitores diminuiu e seguiu a onda da



evolução, com a utilização de formas poligonais. Mesmo assim, Darius é Darius, e já aparece em

quase todos os consoles - com seus inimigos baseados em espécies aquáticas como camarão, raias e tubarões. Cada fase tem uma



bifurcação e, dependendo da última fase, o final muda. Você também pode capturar os inimigos e usá-los a seu favor. É só tiro que rola!

Já disponível

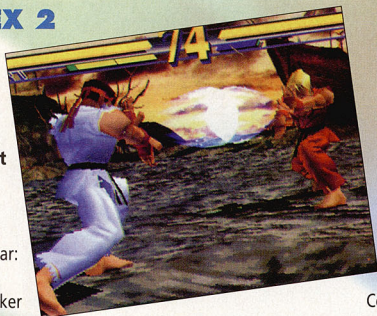




## STREET FIGHTER EX 2

CAPCOM  
luta  
ARCADE

Os street fighters voltam ao mundo poligonal com **Street Fighter EX 2**, que marca a volta de Blanka à série. Já foram desenvolvidos sete lutadores na versão preliminar: Ryu, Ken, Doctrine Dark, Blanka, Hokuto, Vega e Cracker Jack. A principal característica



da série, a possibilidade de ligar um golpe especial com um Super Combo, foi mantida. Você também pode cortar um Super Combo e ligá-lo com outro. Mas muitos pontos ainda estão obscuros, como a existência do guard crush e de elementos novos. A empresa Arica, que produz o jogo, trabalhou bem em cima dos gráficos, um dos pontos fracos da versão anterior. Vamos ver o que rola na versão completa.

Previsto para o 2º semestre de 98

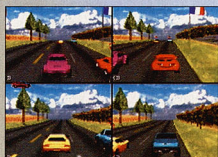


## CRUIS'N WORLD

NINTENDO  
corrida  
NINTENDO 64

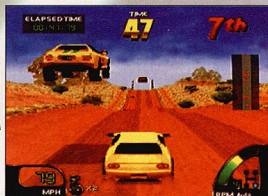
Vindo direto do Arcade, **Cruis'n World** vai chegar ao N64 para tentar salvar seu antigo parceiro que não agradou muito, um tal de **Cruis'n USA**. Sendo bem fiel ao Arcade, **Cruis'n World** oferece 14 pistas e uma boa variedade de carros, além de uma

ótima qualidade gráfica, digna de 64 bits. Você ainda poderá fazer algumas loucuras com o seu carro, como dar altos saltos, andar sobre



duas rodas e fazer curvas fechadas quase derrapando. Qualquer dúvida para saber se vale a pena ou não, é só dar uma olhadinha nas fotos para se ter uma idéia.

Disponível em junho







## STAR GLADIATOR 2

CAPCOM  
luta  
ARCADE

Mais lutadores  
poligonais da Capcom.

Em **Star Gladiator 2**,  
quatro novos gladiadores entram na  
disputa: Rain, Shaker, Byakko e  
Blood. Quem ficou de fora, por  
enquanto, é só Rimgal, o dinossauro.  
No campo dos comandos a novidade  
é o Plasma Field, em que o lutador



cria uma outra dimensão em que ele  
fica mais forte. Um negócio parecido  
com o Dark Force de **Vampire**

**Savior**. Os Plasma  
Combos serão combos de  
verdade desta vez!

*Sem data prevista de lançamento*



## SUPERCROSS '98

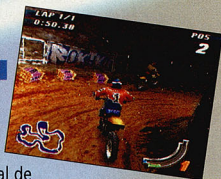
FEATURING  
JEREMY MACGRATH

ACCLAIM  
corrida  
P.STATION

Este **Supercross** para o P.Station  
promete jogar muita lama para o  
alto. Liderado por este ilustre  
desconhecido, o Jeremy MacGrath,  
**Supercross '98** é bem rápido e  
animal. Você pode criar sua própria  
pista, além de equipar e consertar a  
sua moto. Assim que jogar, você vai  
notar que, apesar de desconhecido,

esse tal de  
Jeremy detona em cima da moto.  
Para melhorar ainda mais a diversão,  
experimente uma corrida com o  
controle analógico e outra no modo  
para dois jogadores, split-screen.  
Pode ir firme que é diversão  
garantida!

*Disponível em abril*



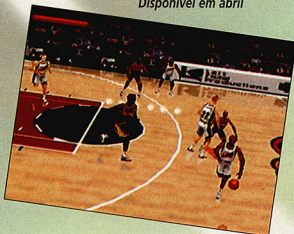
## NBA COURTSIDE

NINTENDO  
esporte  
NINTENDO 64

Os basqueteiros do Nintendo 64  
ainda têm uma esperança! É o **NBA  
Courtside**, o novo lançamento da  
Nintendo. Você vai poder jogar com  
as feras da NBA em um visual  
poligonal e fazer as clássicas  
enterradas, giros, incríveis assistências  
e muito mais. As narrações ficam  
por conta de Vic Orlando, uma cara

nova no pedaço. Outra boa nova é  
que você vai poder usar o Rumble  
Pack em **NBA Courtside**, o que vai  
aumentar a emoção das enterradas  
e encontros!

*Disponível em abril*



# HOT Point

## A HOT POINT ENTRA EM UMA NOVA FASE...

...AINDA MUITO MELHOR!

Ampliamos nossas instalações  
e estruturamos ainda mais nosso  
sistema. A partir de agora, o prazo de entrega  
será muito mais rápido e com a qualidade,  
confiança e credibilidade que você necessita.

Pague suas  
mercadorias  
somente ao  
recebê-las!

É isso mesmo!  
Só na Hot Point  
você recebe em  
Qualquer Lugar  
do Brasil

## SEU É MÉRITO E MERCADORIA A COBRAR

*Parcelamos suas compras  
em até 3X sem juros*

## ATENÇÃO

NA HOT POINT VOCÊ ENCONTRA  
TUDO PARA SEU VÍDEO GAME  
CD's ROM, CELULARES,  
ELETRÔNICOS, INFORMÁTICA  
E MUITO MAIS.

## PROMOÇÕES SEMANAIS

Ligue-nos ou escreva solicitando  
nossas Tabelas de Preços e  
Promoções.

FONE/FAX: (011)

**6951-6462**

**6955-9636**

**6954-0235**

Rua Cabo Oscar Rossini, 982  
CEP 02486-030 - P. Novo Mundo  
São Paulo - SP

**DICA:** na segunda parte do trem de ferro, pule neste ponto para cair nos trilhos e seguir por eles

# Chameleon TWIST



Por Marjorie Bros

Éta joguinho com cara de **Mario 64**! Não fosse o personagem um monstrego que usa a língua para segurar os inimigos e pegar itens, você provavelmente acharia que o objetivo do game é salvar a Princesa Peach de mais uma de suas enrascadas. Fora o que foi chupado do jogo do encanador, como os gráficos e o som, **Chameleon Twist** até tem uma carinha diferente. Você escolhe entre quatro



monstregos. Como eu já disse, a arma usada por todos eles é a própria língua. Ninguém mata ninguém: o monstquinho só pega o inimigo com a língua, segura pelo tempo que for necessário e depois solta. A língua também serve pra pegar itens no alto da tela.

Entre os itens, há um indispensável: a coroa, que abre a passagem para fases bônus no final da fase.



fim



**DICA:** para acabar com o primeiro mestre, fique atirando inimigos nele até que ele caia do penhasco



**DICA:** para pegar os itens no alto da tela, aperte o botão Z para ele ficar no alto e pule com o botão A



**DICA:** nesta parte, a única maneira de passar é soltando a língua e apertando o direcional para cima até chegar na saída



**DICA:** para acabar com esse cara, aperte B para soltar a língua e prender no gancho. Aperte o direcional para cima para derrubá-lo e atire um inimigo nele para matá-lo

CHAMELEON TWIST	
6 Fases	<b>NINTENDO 64</b>
4 Jogadores	SUNSOFT
Bateria	ação
<b>FUN FACTOR</b>	
<b>4</b>	
GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4

**DICA:** pegue os inimigos e atire-os na pedra para surgir uma coroa.



No total você pega 4 coroas nesta tela



**DICA:** neste ponto, suba pelo degrau para conseguir pegar o coração. Depois siga pelo tronco e pegue uma coroa



**Por Baby Behinho**

Imagine o homem de lata sambando na Marquês de Sapucaí. Imaginou? Pois é, logo depois do desfile, o cara veio lutar em **Flying Dragon Tyin**, jogo da desconhecida Culture Brain. Já aviso: ele e todos os outros lutadores deste game lutam exatamente como sambam, sem ginga nenhuma. Há oito lutadores que têm golpes simples e nada originais. Você pode decidir se

# NINTENDO 64



**DICA:** Kate possui uma bela sequência de golpes. Aperte B, B → B, A para ver o que ela pode fazer



**DICA:** a garota Min Min mostra que mulher não corre de briga. Ela possui a maior sequência de golpes do jogo. Siga B, B ↓ A, A, A, A ↓ A para ver

## FLYING DRAGON TWIN

usados em Tekken e não são complicados, mas você nunca vai saber quantos hits o

golpe valeu. Além disso, há a tradicional barra de super, para golpes especiais. Pelo jeito, a Nintendo deixou pra lá aquela história de qualidade e decidiu apelar pra quantidade.

*fm*



**DICA:** com o ninja Raima, faça a sequência B → B, B ← A para fazer um pequeno combo e detonar o oponente

quer jogar com gráfico 3D - bastante parecido com o de **Fighters Destiny** - ou 2D. Também é possível escolher o tamanho do lutador, pequeno ou grande. Os movimentos para fazer sequências são semelhantes aos



**DICA:** com R.Falcon, faça ↓ → A, A, A ← →, c↓. Esta sequência tira a metade da energia do adversário



**DICA:** Hayato curte mais golpes com as mãos. Faça B → B, B, B para conferir sua sequência rápida



**DICA:** a sequência de Syouryu lembra muito os golpes de Tekken. Faça B, B, B ↖ A. O último golpe desta sequência detona

**FLYING DRAGON TYIN**

1/2 Jogadores **NINTENDO 64**  
CULTURE BRAIN  
luta

**FUN FACTOR**

GRÁFICO	3
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

**3**



**DICA:** Ryuhi possui mais estilo para lutar.

Para conferir, faça B, B, A, A ↓ A, A. Sua sequência, além de bonita, é bem eficiente



**DICA:** Gengai é um velho que mostra que idade não é documento. Veja sua sequência: ↓ → A, A ↓ A, A

# NINTENDO 64



Da GamePro

Fãs de jogos de tiro em primeira pessoa vão delirar com os labirintos, áreas escondidas, inimigos feiosos e a ação intensa de *Quake*. Essa versão tem as mesmas fases da versão para PC e, embora alguns itens tenham mudado de lugar, não há fases



# QUAKE

ou armas novas. Ainda assim, mesmo os que já jogaram *Quake* no PC devem dar uma olhada na versão 64 bits. Os gráficos usam todo o poder do console: os pixels não estouram nem quando você gruda seu nariz na



**DICA:** quando encontrar um monstro igual a esse, não perca tempo. Use a Nail Gun ou a Super Nail Gun para detoná-lo



**DICA:** sempre cheque os armários. Neles você pode encontrar chaves para abrir portas secretas



**DICA:** aproveite a proteção da parede nas esquinas para armar granadas e jogá-las em corredores inexplorados



**DICA:** fique atento ao som, ele dá dicas importantes. Um rugido surpresa, por exemplo, significa que você foi visto antes de ver alguém. Quando isso acontecer, vá para trás, se puder, e localize o barulho



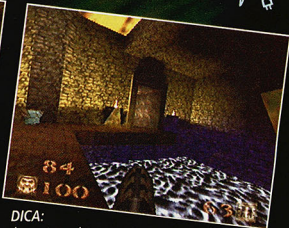
**DICA:** nos jogos multiplayer, esconda-se em lugares sombrios. Quando o inimigo passar, ataque pelas costas. Não é bonito, mas vale



**DICA:** os itens Quad Damage, que quadruplicam os danos causados ao inimigo, são difíceis de encontrar. Geralmente, quando aparece um é sinal de que vem coisa grande pela frente

parede. Som e controle também fazem sua parte. A música dá a impressão de que você está sendo guiado pela mão do diabo. O controle, por sua vez, permite que você execute movimentos exatos. Se você não terminou *Quake* no PC, provavelmente achará que este game é o melhor jogo de ação desde *GoldenEye*.

fm



**DICA:** áreas com água sempre escondem itens. Por isso, explore-as sempre. Essa piscina, em *Crypt of Decay*, esconde o escudo Super Armor Shield

## QUAKE

2 Jogadores **NINTENDO 64**

MIDWAY

ação

FUN FACTOR

4

GRÁFICO

5

SOM

5

CONTROLE

5

ORIGINALIDADE

4

# SE VOCÊ É LOUCO POR VIDEOGAME, ESCOLHA AQUI SEU OVO DE PÁSCOA.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



RS 54,00



RS 64,00

**NINTENDO 64**



RS 129,00



RS 129,00



NAS COMPRAS ACIMA DE R\$100,00 GANHE ESTE BLOQUEIO NINTENDO

**BEST SELLERS**

- A LENDA DE ZELDA ...RS 54,00
- PILOTWINGS ...RS 34,90
- SUPER METROID ...RS 54,00

**AVENTURA**

- ALLADIN ...RS 54,00
- ARDY LIGHT FOOT ...RS 44,00
- BOOGERMAN ...RS 54,00
- DONKEY K COUNTRY 1 ...RS 89,00
- DONKEY K COUNTRY 2 ...RS 89,00
- DONKEY K COUNTRY 3 ...RS 99,00
- INCANTATION ...RS 44,00
- KIRBY SUPER STAR ...RS 54,00

- KIRBY'S DREAM LAND 3 ...RS 74,00
- MOGLI, O MENINO LOBO ...RS 44,00
- PREHISTORIK MAN ...RS 44,00
- O REI LEÃO ...RS 54,00
- SPARKSTER ...RS 44,00
- X-MEN ...RS 44,00

**ESPORTE**

- ISS SOCCER DELUXE ...RS 64,00
- NBA HANG TIME ...RS 44,00
- NHL STANLEY CUP ...RS 34,90

**ACÇÃO**

- DOOM ...RS 54,00
- REVOLUTION X ...RS 44,00
- SPACE INVADERS ...RS 54,00

**LUTA**

- CLAY FIGHTER 2 ...RS 54,00
- SHAQ-FU ...RS 44,00

**PUZZLE**

- ARKANOID ...RS 54,00
- TETRIS ATTACK ...RS 44,00
- TETRIS II ...RS 34,90

RS 249,00  
ou 1+9 de  
RS 31,47

OS 100 PRIMEIROS QUE COMPREM ESTE CONSÓLE GANHAM TAMBÉM O CARTUCHO KIRBY'S WINGLANCE

**SNES**

ACOMPANHA CARTUCHO SUPER MARIO WORLD

**GAME BOY**

**BEST SELLER**

- WAVE RACE ...RS 44,00

**AVENTURA**

- DONKEY KONG LAND 1 ...RS 34,00
- DONKEY KONG LAND 2 ...RS 44,00
- DONKEY KONG LAND 3 ...RS 54,00
- KILLER INSTINCT ...RS 44,00
- KIRBY'S DREAM LAND 1 ...RS 34,90
- KIRBY'S DREAM LAND 2 ...RS 34,00

**ESPORTE**

- TOP RANK TENNIS ...RS 24,90



RS 54,00

**GAME BOY CLASSIC**  
(com Tetris)  
apenas  
RS 99,00

**GAME BOY COLOR**  
(sem Tetris, nas cores: amarelo, verde, transparente)  
apenas  
RS 84,90

**GAME BOY POCKET**  
(com Tetris)  
apenas  
RS 89,90

**GAME BOY POCKET COLORS**  
(nas cores: vermelha, verde, transparente, preto, amarelo - preto)  
apenas  
RS 100,00 cada  
(sem cartucho)



OS 100 PRIMEIROS QUE COMPREM UM CONSÓLE GAME BOY GANHAM ESTE PORTA-CONSÓLE



LANÇAMENTO  
RS 99,00



RS 99,00



RS 99,00

LANÇAMENTO



RS 129,00



RS 129,00



RS 129,00

**BEST SELLER**

NOVO PREÇO

- MARIO KART 64 ...RS 79,00
- STAR FOX 64 (SEM RUMBLE PAK) ...RS 79,00
- STAR WARS ...RS 79,00
- SUPER MARIO 64 ...RS 69,00
- WAVE RACE ...RS 79,00



RS 129,00



RS 129,00

**ACÇÃO**

- AEROFIGHTERS ...RS 129,00
- GOLDEN EYE 007 ...RS 129,00
- MISCHIEF MAKERS ...RS 129,00

**ESPORTE**

- EXTREME-G ...RS 129,00
- ISS SOCCER 64 ...RS 129,00

**LUTA**

- CLAY FIGHTER ...RS 129,00
- DARK RIFT ...RS 129,00
- MACE DARK AGE ...RS 129,00
- WAR GODS ...RS 129,00

**SIMULAÇÃO**

- LAMBORGHINI ...RS 129,00
- MRC ...RS 129,00
- TOP GEAR RALLY ...RS 129,00
- S. FRANCISCO RUSH ...RS 129,00



RS 129,00

**CONTROLLER AVULSO**  
CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA  
RS 64,00 (cada)

**RUMBLE PAK**

RS 40,00



**NINTENDO 64**

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

RS 399,00

ou 1+9 de  
RS 50,42

OS 100 PRIMEIROS QUE COMPREM ESTE CONSÓLE GANHAM UMA SACOLA PARA CARRIAR O SEU NINTENDO 64



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE - FRETE INCLUSO PARA TODO O BRASIL

LIGUE AGORA

**(011) 7295-9666**

E RECEBA EM SUA CASA

**Nintendo**  
by @gradiente

**INDIRECTSHOPPING**

TAMBÉM NA INTERNET  
www.dshop.com

# SATURN



Por Marcelo Kamikaze

O lendário dragão estréia no gênero RPG com **Panzer Dragon RPG** (Panzer Dragon Saga nos EUA, já disponível). O jogo tem quatro CDs, mas é bem simples. Você encarna Edge, um mercenário que foi atacado pela tropa de Cleimen, sujeito que pretende achar o dragão lendário. Por azar de Edge, o dragão o encontra e o escolhe para ser seu dono. Agora Cleimen, que procurava apenas o dragão, procura também Edge. E, o melhor, o vilão não está sozinho: Azel, mocinha misteriosa dona de outro dragão, está a seu lado. Para não descaracterizar o



sistema usado nos dois primeiros **Panzer Dragon**, jogos de tiro, a Sega criou um sistema de batalha único. Por isso este RPG é muito particular. Você comanda o dragão e pode dar diferentes pesos a seus atributos. O que é bastante oportuno em situações pra lá de arriscadas.

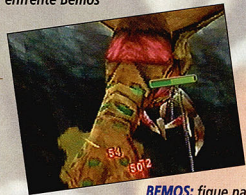


## PASSO A PASSO

### DISCO 1

Entre em cada fase pelo menos duas vezes para revelar itens secretos.

neles e eles o levarão ao Dragon Unit. Mas isso só acontece quando você vier pela segunda vez. Juntando as 12 Dragon Unit seu dragão ficará muito forte. A partir do segundo penhasco começam a aparecer inimigos. Na bifurcação, vá para a esquerda e desligue os ventiladores gigantes. Siga pelos ventiladores e vá ao terceiro penhasco, onde há um rio. No final, enfrente Bemós



**BEMÓS:** fique na área verde e encha a barra. Pegue as costas de Bemós e mande laser. Quando ele ficar nervoso vai atacar com tudo. Mas o chefe vai ficar entalado na parede. Mande lasers e vença!

## O QUE FAZER NA BATALHA

### Passo 1: Deslocamento

Esse é o único movimento que você pode fazer sem usar a barra. Em compensação, a barra não enche durante o deslocamento. Olhe o radar e fique sempre na área verde, pois aí você não será atacado.

### Passo 2: Encher a barra

Fique na área verde e encha a barra. O ideal é ter sempre três estoques. A barra é necessária para efetuar o ataque.

### Passo 3: Atacar!

Com a barra cheia, o ataque começa. Uma técnica importante é o comando reservado, em que você deixa o botão de ataque pressionado durante o deslocamento. Assim você vai atacar logo que o deslocamento estiver concluído. Veja os ataques:

**Botão A:** tiro. Permite escolher o inimigo a ser

atacado. Há inimigos resistentes ao tiro (aparece a inscrição "anti shot" no alvo).

**Botão B:** laser. Pega os monstros aleatoriamente, mas é mais forte que o tiro. Também há inimigos que resistem (aparece inscrita a palavra "anti laser").

**Botão C:** chama o menu. No menu há as opções tiro, laser, item, Berserk, customizar a arma e escolher o tipo de dragão.

- Item: usa os itens.
- Berserk: são as magias. Necessitam de BP e, geralmente, usam mais de uma barra.

- Customizar a arma (equipamento): são itens para melhorar a performance do ataque.

- Escolher o tipo de dragão: depois de uma certa parte do jogo você pode mexer nos atributos do dragão: força, mente, velocidade e defesa. Nota: força e mente estão em campos opostos, isto é, se aumentar a força, o poder de mente diminui. Vale também para a velocidade e defesa.

Os inimigos podem ter pontos fracos, aparecendo a palavra "weak" no ponto. Obs: os botões valem para a configuração padrão.

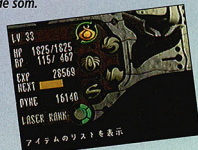
### Passo 4: Fim de batalha

Acabada a batalha aparece uma nota relativa ao combate. Pode ser: excellent, very good, nice fight, hard fight e tough fight. O excellent é o melhor, ganhando mais experiência, dinheiro e itens.

## TELA DE STATUS

Aperte Start durante a tela de campo e a tela de Status aparecerá. Os comandos são:

- Item: permite usar os itens. As subdivisões são: itens comercializáveis, itens importantes, lista de Berserks e equipamentos.
- Tipo de dragão: igual ao comando de batalha.
- Dado dos inimigos: os inimigos já derrotados podem ser conferidos aqui.
- Mapa: permite olhar o mapa durante as missões de voo. Pode ser efetuado com o botão X.
- Options: muda a configuração de botões e de som.



## DESERTO DE GARIR

Vá para a vila de Kainas. Ela está destruída. Siga para o deserto, atire em tudo e encontre Zussu



**ZUSSU:** use um Berserk tipo Attack. Depois mande tiros no ponto vermelho. Recupere a energia quando necessário

Acerte o verme e siga pela caverna. No segundo deserto ache o oásis. Acerte a pedra, encontre a outra pedra e destrua-a. Volte para o oásis e siga a passagem. Neste segundo deserto há outra caverna que o levará ao High Vulcan, um equipamento que aumenta o poder do tiro. No terceiro deserto, acerte os dispositivos e crie um furacão. A passagem será revelada e lá você enfrentará Haiga

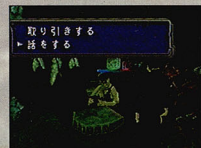


**HAIGA:** atire no bichinho até o grandão aparecer. Encha três barras em segurança, vá para a frente e acerte a cabeça. Quando ele começar a defender a cabeça, atire nos braços. Recupere a energia quando necessário



## ÁREA PROIBIDA

Saia do acampamento e siga para a caravana. Entre na lona à direita e fale com o sujeito. Depois vá para a loja (à esquerda da entrada da caravana) e use a opção de baixo para falar com o



vendedor. Fale três vezes e saia da vila. Siga para a área proibida. Lá, você deverá acionar as oito peças do dispositivo. Acione o dispositivo e enfrente os chefes



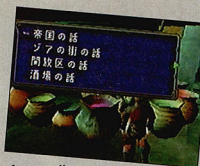
**NAVE CLEIMEN:** evite a área vermelha e atire sem parar **ATORM DRAGON:** encha a barra e atire na cabeça. Quando a menina falar uma coisa, vá direto para a cabeça para evitar os lasers

## DISCO 2

Para trocar de disco, salve o jogo, aperte B para entrar na tela de troca e abra a tampa. Coloque o CD 2 e carregue

## CIDADE DE ZORR

Vá para a caravana de dia (use a segunda opção quando for sair de algum lugar) e entre na lona central. Fale com as mulheres e depois siga para a cidade de Zorr. Durante a noite, siga para o bar e fale com o barman e pague 20 dynes. Use todas as opções e pegue um item. De dia, siga para o



ferro-velho e encontre Paette e troque uma idéia com a cara

## GEORGIUS

Aqui, você deve detonar os 15 satélites e parar o furacão. Ao chocar-se com as pedras aparecerão os Rupis. Lute com eles usando o dragão com mais defesa. Parado o furacão, vá para a nave e pegue o item embaixo dele. Volte para Zorr e fale com Paette no mesmo lugar, de dia. Retorne a Georgius e entre na nave pelo lado (onde há um ponto verde). Você será preso e depois salvo por Gash. Enfrente os chefes



**NAVE VARNA:** apenas atire pela frente **GUARDIAN DRAGON:** se estiver com a asa fechada mande tiros na cabeça. Se abrir a asa, atire pelas costas. Quando perder bastante energia, o Guardian Dragon vai usar o Berserk Laser. Acerte o ponto fraco.

## RUÍNAS DE URR

No acampamento pegue o item com Gash e entregue-o para Paette, em Zorr. Agora você pode ir para Urr. Acerte uns seres que parecem baleias e



faça-os destruir as torres. Com isso abre-se a passagem. Mas antes, atire no ponto de junção para conectar a passagem. Siga pela

passagem e vá até o fim. Isso vai dar numa outra lagoa. Siga para a parte esquerda do mapa e pegue a chave 1. Volte para a primeira lagoa e use a chave 1 na fechadura 1. No mesmo mapa onde se pega a chave 1 está a chave 2. Use a chave 2 na primeira lagoa e enfrente Nurishin'ha.



**NURISHIN'HA:** acerte os dois lados do bicho e faça-os separar. Separados, acerte a parte traseira do bicho de baixo. Quando o de cima usar seu ataque, tome um item stop clear para livrar do status stop. Espere pelos discos verdes e saia deles. Quando eles estiverem juntos, seu ataque é muito poderoso, portanto energia no máximo

Volte para os locais das chaves, pegue a chave 3 e use-a no dispositivo central. Atorm Dragon vai aparecer



**ATORM DRAGON:** destrua todos os satélites usando um Berserk tipo Spiritual. Acabando com os satélites destrua o dragão pelas costas. Quando a menina disser uma coisa vá para frente e evite a chuva de lasers. O ataque do trovão é muito forte

# SATURN



Por Lord Mathias

**Rampage World Tour**, o clássico dos arcades, estreia no Saturn. Se você já encarou o game no fliperama, sabe. O lance é detonar tudo o que pintar pela frente e isso inclui gente. Mas não pense que a violência é gratuita. George, Lizzy e Ralph - os três



**DICA:** você consegue destruir os carros na rua com o botão B. Destrua os helicópteros com o botão A



**DICA:** procure ser atingido o mínimo possível para ganhar bônus no final da fase

monstros do jogo - eram pessoas bem normais que trabalhavam no Scumlabs International, um depósito de lixo tóxico. Um belo dia, uma explosão destruiu o prédio e os três técnicos foram expostos a gases tóxicos. Deu no que deu: os três mutantes saíram pelas ruas e começaram a destruir tudo. Para jogar você escolhe um dos monstros e deve continuar a destruição da cidade. Se quiser somar mais pontos, coma pessoas grandes e veículos, que valem mil pontos.

Provavelmente sua paciência vai acabar antes que o espaço no seu estômago.

*fim*



**DICA:** a maneira mais rápida de destruir as partes do prédio é usando o botão B para dar chutes

# RAMPAGE WORLD TOUR

**DICA:** nos prédios menores, suba no topo e coloque o direcional para ↓ + soco para destruí-los rapidamente



**DICA:** coloque o direcional para ↓ + botão de soco para engolir as pessoas na rua e ganhar bônus no final da fase.



**DICA:** destruindo as janelas com socos você encontra itens, pegue-os para encher o seu life

## RAMPAGE WORLD TOUR

2 Jogadores  
Continue

**SATURN**  
MIDWAY  
ação

**FUN FACTOR**

**4**

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



**DICA:** para subir no alto dos prédios, coloque o direcional para cima na lateral deles



**DICA:** aperte o botão C sem parar, assim você não cai dentro d'água

GAME REFUSE

FORNIA



# NESTA PASCOA, FUJA DA ROTINA: TROQUE CHOCOLATE POR GAME IMPORTADO.

## PLAYSTATION



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

GRÁTIS: 1 jogo clássico\*

JOGOS DISPONÍVEIS (R\$ 94,90 cada):

**AÇÃO:** Resident Evil 2, Tomb Raiders 2, Colony Wars, Resident Evil 4, Duke Man X4, Duke Nukem;  
**AVENTURA:** Gex 2: Enter The Gecko, Riven: Myst 2, Bloody Roar, Rascal, Pittfall 3D, Croc, Nightmare Creatures;  
**ESPORTE:** FIFA Road to World Cup 98, Nagano W Olympics;  
**LUTA:** Street Fighter Collection, Street Fighter EX + Alpha, X-Men Children Atom, Marvel Super Heroes, Dead Or Alive;  
**RPG:** Final Fantasy 7, Final Fantasy Tactics, Castlevania: Symphony of the Night, Alundra, Breath Of Fire 3, Tactics Ogre Battle, Deathtrap Dungeon, Wild Arms, Broken Sword;  
**SIMULAÇÃO:** Road Rash 3D, Need For Speed 2, Nascar '98, Newman Haas Racing, San Francisco Rush; e muitos outros.

**OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLA + 1 GAME =  
CONTROLE EXTRA OU CARTÃO DE MEMÓRIA\***

## SATURN

2x R\$  
**154,50**  
OU 1+9x 39,05

**INCLUI GRÁTIS:  
3 GAME PACK**  
• Virtue Fighter 9  
• Virtue Cop  
• Daytona USA e +  
1 GAME CLÁSSICO\*

JOGOS DISPONÍVEIS (R\$ 94,90 cada):

**AÇÃO:** Resident Evil, The Lost World, Mega Man X4, Tomb Raider, Duke Nukem 3D, Warcraft 2;  
**AVENTURA:** Sonic Jam, Sonic R, Croc, Nights com Controle 3D [R\$ 119,90], Enemy Zero, Warcraft 2;  
**ESPORTE:** FIFA 98, Worldwide Soccer 98, Steep Slope Sliders;  
**LUTA:** Marvel Super Heroes, Street Fighter Collection, Mortal Kombat Trilogy, Dead Or Alive, Last Bronx, Fighters Megamix;  
**RPG:** Shining The Holy Ark, Lunar: Silver Star, Albert Odyssey;  
**SIMULAÇÃO:** Nascar '98, Sema Touring Car; e muitos outros.

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

LIGUE  
AGORA

**(011) 7295-9666**

E RECEBA  
EM SUA CASA



**DIRECTSHOPPING**

TAMBÉM NA INTERNET  
www.dshop.com

## NOVIDADES PSX



**AVENTURA:**  
Batman & Robin  
Klonoa  
One

**ESPORTE:**  
NBA Shoot Out '98  
LUTA:  
Tekken 3

**RPG:**  
Diablo  
Saga Frontier  
**SIMULAÇÃO:**  
McGrath Supercross '98  
Point Blank c/ Arma [R\$129,90]  
The Need For Speed 3

## 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 Arcade	R\$ 89,90	Controle Original	R\$ 69,90		
Controle Mad Katz	R\$ 44,90	Contr. Turbo Transp.	R\$ 59,90		
Game Shark	R\$ 94,90	Game Shark	R\$ 94,90		
Memory Card 1 MB	R\$ 49,90	Mega Memory Card	R\$ 74,90	Memory Card Plus	R\$ 74,90
TremorPak Plus	R\$ 39,90	Pistola Auto-Reload	R\$ 74,90	Pistola Auto-Reload	R\$ 74,90
Volante Mad Katz	R\$ 129,90	Volante Mad Katz	R\$ 129,90	Volante com Pedal	R\$ 129,90

**BRINDE:** Compras acima de  
R\$ 150,00 ganham exclusivo  
CHAVEIRO com TETRIS.



## NOVIDADES SAT



**AÇÃO:**  
Burning Rangers  
House of the Dead

**ESPORTE:**  
Winter Heat

**RPG:**  
Magic Knight Rayearth  
Panzer Dragoon Saga  
Shining Force 3  
**LUTA:** Japonês [R\$188,90]  
- Incluem Cartucho de 4MB  
Darkstalkers 3 (Vampire)  
King of Fighters '97  
X-Men vs. Street Fighter

R\$  
**94,90**  
cada



Por Marcelo Kamikaze

Cabeça boa e paciência são duas coisas indispensáveis para quem quer se dar bem em **Noon** - jogo de estratégia em que o objetivo é encher o território inimigo de bolinhas. Para começar, você tem de escolher um dos seis personagens. A única diferença entre eles é o golpe especial, que muda de acordo com o personagem escolhido. Ai, é só ter paciência e, claro, usar uns neurônios. Você só coloca bolinhas no campo



**DICA:** para um combo eliminar as bolinhas, você tem de alinhar

no mínimo 3 delas da mesma cor.

Para estourá-las, aperte o botão de ataque



**DICA:** as bolinhas multicoloridas podem ser combinadas com qualquer cor. Por exemplo 2 verdes e uma colorida

**DICA:** este item dará a você um especial



**DICA:** este item serve para você ficar gigante. Assim você poderá destruir várias bolinhas de uma só vez



adversário quando destrói as bolinhas que estão no seu campo. Na hora de limpar sua área, dê preferência para as bolinhas negras. Se elas preencherem todo o espaço, a contagem regressiva começará e você terá apenas dez segundos para fazer a limpeza. Fique de olho nos itens: eles lhe darão até golpes especiais.



**DICA:** se todos os espaços de seu campo estiverem preenchidos, seja rápido e tire as bolinhas. Caso contrário seu tempo vai embora



**DICA:** este item pode ajudar muito se você estiver mal na

batalha. Pegue-o só se estiver perdendo, pois este item troca os campos de lado

**NOON**  
1/2 Jogadores  
Bateria

**P.STATION SATURN MICRO CABIN**  
estratégia

**FUN FACTOR**  
**4**

**GRÁFICO** 5  
**SOM** 3  
**CONTROLE** 4  
**ORIGINALIDADE** 4



**DICA:** as vezes é melhor jogar as bolinhas negras para o campo do oponente, com isso você atrapalha o jogo dele



**DICA:** alguns especiais são melhores que outros. Veja o especial de todos os personagens e escolha o melhor para você



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.

# P.STATION



Por Marjorie Bros

Você deve estar olhando para esta página e pensando: ué, que **Bust a Move** é esse? Pois é, este **Bust a Move** não tem nada a ver com aquele quebra-cabeças. Neste, o lance é requebrar. Quanto mais Carla Perez, melhor. Funciona assim: você escolhe um dos dez personagens e o



**DICA:** a música de Robô Z é rápida, fique atento para se esquivar quando ele soltar seu especial



**DICA:** terminando o jogo com vários personagens você libera outros para serem escolhidos

cenário. Quando a música começar, você vai ter de fazer os comandos no ritmo. É

um jogo de dança! E que dança: os movimentos são perfeitos e as músicas ótimas! Quando você acerta os movimentos - os passos, melhor dizendo - eles



**DICA:** para escolher a cor opcional seleccione o personagem segurando SELECT e pressionando  $\square$



**DICA:** solte o especial quando o adversário estiver para fazer uma sequência grande. Se acertar, você quebra o combo dele



**DICA:** antes de iniciar o jogo treine um pouco no modo Practice. Treine principalmente as músicas mais lentas



**DICA:** depois que você se tornar o rei das pistas, tente jogar sem a barra de comando



**DICA:** aperte  $\Delta$  para soltar o especial e  $\square$  para se esquivar de um especial



**DICA:** prefira seguir o comando maior. Assim você consegue uma vantagem

**BUST A MOVE**

1/2 Jogadores **P.STATION**  
Memory Card **ENIX**  
**dança**

**FUN FACTOR**

**5**

- GRÁFICO **5**
- SOM **5**
- CONTROLE **5**
- ORIGINALIDADE **5**



### Por Marjorie Bros

A terra de Tomba foi invadida por porcos muito, mas muito mesmo, malvados. Os porquinhos saquearam, roubaram, mataram, enfim, detonaram tudo que puderam. Agora o selvagem Tomba decidiu pôr um fim nessa história. Os suínos vão se dar muito

mal, garanto. Tomba possui uma corda com uma bola cheia de espinhos na ponta que deixa os inimigos tontinhos. Além disso, ele pode arremessar os porcos, como Klonoa, em **Klonoa of the Wind**. Lançar os porquinhos longe vai ser bastante divertido, mas não esqueça de coletar os itens que aparecem nas fases.

Eles são muito importantes para passar obstáculos. E fique atento: a maioria dos cenários tem dois níveis de jogo. Isso quer dizer que você terá de detonar os porcos também no fundo da tela.



**DICA:** pule em cima dos porcos e use-os para atingir os outros inimigos



**DICA:** acertando essas plantas azuis você encontra o sapo.

Agarre-o para ganhar pontos extras



**DICA:** pule neste ovo, quebre-o e agarre o pintinho. Faça isso com todos os ovos que encontrar



**DICA:** passe para o cenário de trás pela casa e vá até a caixa de correio. Acerte-a para adquirir o tornado



**DICA:** aqui, use o item tornado para seguir em frente

# P.STATION



**DICA:** ao encontrar esses tipos de placas, fique em frente e aperte ↑ para receber pontos extras



**DICA:** deixando o botão de ataque pressionado, a esfera de Tomba vai ter um alcance maior

**TOMBA!**

1 Jogador  
Memory Card

**P.STATION**  
WHOOPEE CAMP  
ação

**FUN FACTOR**

**3**

GRÁFICO 4

SOM 3

CONTROLE 3

ORIGINALIDADE 4



**DICA:** entre nessa cabana só quando

tiver pego todos os pintinhos. Assim o velho vai entregar a você a chave que abre os baús iguais ao que está ao lado dele

## R-TYPES



Por Lord Mathias

**R-Types** é uma reunião dos jogos da série **R-Type - R-Type**, de 87, e **R-Type II**, de 89, e um movie do próximo jogo, **R-Type Delta**. Nos dois jogos você enfrenta Bydo, um parasita que está detonando o universo. Para enfrentá-lo, nos dois games, você usará a nave R-9 e a arma mais poderosa já construída pelo homem: a Force. Você poderá usar essa arma de duas



**DICA:** com o tiro anelar, coloque o Force para trás e destrua esta parte.

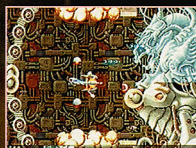
Depois é a parte da esquerda. Agora é só mandar tiro carregado no que sobrou

maneiras: grudada na frente ou atrás da nave. Também é possível separá-la da nave. Além da Force, há outras armas. O arsenal nos dois jogos é grande, mas não adianta sair atirando em tudo sem

pensar. Nesse game de tiro 2D a estratégia é fundamental.



**DICA:** destrua todas as partes do chefe para mais pontos. Coloque o Force para trás para destruir os canhões posteriores. As partes mais ao fundo são detonadas com o reflexivo. Defenda os tiros com o Force e solte um tiro carregado no núcleo



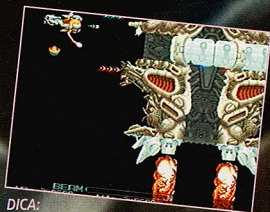
**DICA:** mande o tiro carregado (o ideal é o duplo) na parte central do

boss. Cuidado com o laser dele, que irá persegui-lo se estiver na mesma linha

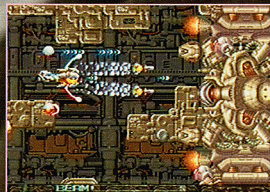
**DICA:** deve-se decorar onde esse chefe faz um amassão. De resto é só mandar bala no



crystal que fica indo pra cima e pra baixo



**DICA:** mande todo o seu poder de fogo na parte que fica girando sobre seu eixo. Com o tiro anelar as coisas ficam mais fáceis



**DICA:** decore a sequência do corredor. Atire no centro do chefe e acabe com a festa

## R-TYPE



**DICA:** quando o chefe da fase 1 revelar

a cara na barriga, solte um tiro carregado, lance o Force e atire bem rápido para acabar logo com essa parada



**DICA:** decore a sequência de aparição da cobra. Antes de acabar o tempo, atire 5 vezes com o laser reflexivo no cristal azul, na parte de cima do chefe

R-TYPES		P.S.TATION
2 Jogadores	14 Fases	IREM tiro
Memory Card		5
GRÁFICO		5
SOM		4
CONTROLE		5
ORIGINALIDADE		5

**FUN FACTOR**  
5

# Fighting Evolution



Por Baby Betinho

Ultraman, um dos primeiros heróis japoneses a fazer sucesso no ocidente, volta a lutar no videogame. **Fighting Evolution** foi baseado nas antigas séries de TV Ultraman, Ultraseven e Ultraman Taro. Esta última, ao contrário das outras, não pintou nas telinhas brasileiras. Apesar disso, o game não tem muita história: é escolher o lutador e descer a mão no inimigo, como de costume. São 8 lutadores: os três heróis e cinco monstros tirados das séries. Se você já viu alguma dessas séries, ou outras séries japonesas, como Jaspion e Changeman, não vai estranhar nem



**DICA:** para sair de um ataque ou até de um especial, aperte o botão do side step, com isso você se livra de uns ataques

um pouco o jeitão da luta. Todos os golpes são iguais aos que os lutadores faziam na TV. É possível fazer combos, mas não existem grandes seqüências. Os sons também saíram direto da série para o game. Já os gráficos foram inspirados em outros games, como **Tekken**.

# P.STATION

**DICA:** quando derrubar o inimigo, acione ↑ + soco ou chute (depende do personagem) para atacá-lo no chão



**DICA:** acerte o oponente dando um golpe parecido com um salto mortal com ↑ + chute. Este golpe vale para maioria dos personagens



**DICA:** com o inimigo tonto, aproveite para fazer combos, pois os últimos hits que você deu vão se somar aos que der depois

## FIGHTING EVOLUTION

1/2 Jogadores  
Bateria

P.STATION  
MICRO CABIN  
estratégia

FUN FACTOR

4

GRÁFICO

SOM

CONTROLE

ORIGINALIDADE

5

4

4

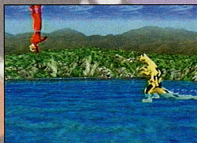
4



**DICA:** para soltar o especial aperte defesa, soco e chute juntos. Serve para todos os personagens



**DICA:** com Ultraseven, faça ↓ ↘ ↙ → ↘ ↙ + soco para soltar o bumerangue



**DICA:** com Ultraman, faça ↑ + chute juntos. Este golpe é muito eficiente para efetuar um ataque-surpresa



**DICA:** próximo ao adversário, faça defesa e soco juntos para agarrar. Vale para todos os personagens

# P.STATION

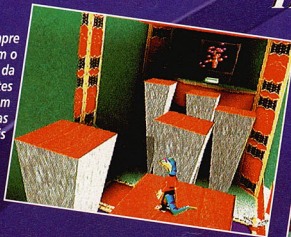


Da GamePro

Depois de Crash e Blasto, agora é a vez de Gex retornar ao P.Station.

Em sua segunda aventura, *Enter the Gecko*, Gex traz um jogo de plataforma com visual tridimensional de primeira! Mais uma vez, você vai guiar o nosso réptil pela Media Dimension para enfrentar o perverso Rez. Vocês vão passar por uma casa mal-assombrada, uma ilha deserta e até vão dar uma de astronauta no espaço sideral. Em seguida vão rolar um passeio pelas entranhas de um computador, uma viagem por um desenho animado psicodélico e uma volta à Idade da Pedra. Para finalizar, vão enfrentar diversos ninja pelas ruas da

*DICA: sempre ajuste bem o ângulo da câmera antes de pular em plataformas móveis*



China. Você deve pegar os controles remotos espalhados pelas fases para então chegar no verdadeiro show e encarar o Rez. Tudo no jogo é 3D, até mesmo as letras na tela e nos menus. Já a movimentação, impressiona por sua tremenda suavidade. Três câmeras garantem vários ângulos que



*DICA: na fase Gexzilla, dê uma chicotada no Mecharez e derrube o prédio por baixo dele*

você ajusta conforme o gosto, podendo visualizar o jogo de qualquer posição. A trilha sonora está sempre presente e com peso, variando de batidas de reggae com bongos e tambores até sons eletrônicos e psicodélicos.

O que não podia faltar é o tradicional humor, marca registrada de Gex. Ele se transforma em diversos personagens ao longo do jogo (veja quadro ao lado). Com belos gráficos e esse toque de humor, Gex já é sucesso, sem dúvida.

*DICA: a primeira meta em todas as fases é achar a parede com textura pegajosa*



*DICA: esta estante de livros giratória revela o interruptor do elevador mal-assombrado*

**GEX: ENTER THE GECKO**

1 Jogador

P.STATION  
MIDWAY  
ação/aventura

FUN  
FACTOR

5

GRÁFICO

SOM

CONTROLE

ORIGINALIDADE

5

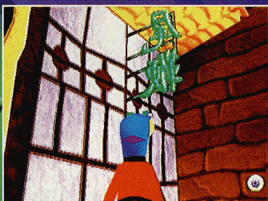
5

4

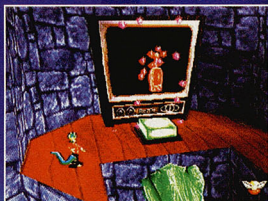
5

fm





*DICA: no começo da Mao Tse Tongue, dê uma chicotada neste sinal de neon para revelar uma vida*



*DICA: você não pode pegar mais de um controle por viagem, por isso concentre-se apenas nele*

Um dos destaques de Gex: Enter the Gecko são alguns elementos gráficos como transparências e reflexos, como nesta parte do gelo



*DICA: no confronto final com Rez, desvie das bombas e acerte três chicotadas nele. Quando ele crescer, faça-o beijar as colunas três vezes e diga adeus!*

## AS MIL FACES DE GEX

**Gex the Wabbit**



**Officer Gex**



**Gex Skywalker**



**Saturday Gex Fever**



**Gex Bond**



**Cave Gex**



**Indiana Gex**



**Gexie Chan**



**Gexzilla**



# P.STATION



Por Marjorie Bros

O homem bomba da Hudson ataca o P.Station. Como vocês sabem, meninos e meninas, Bomberman começou sua carreira no Nintendinho. De lá pra cá, pouca coisa mudou. Você ainda joga com Bomberman, anda por um labirinto e detona bombas. Contudo, em **Bomberman World**, o homenzinho faz algumas coisitas mais. Por exemplo, agora ele pode derrubar árvores. Essa atitude anti-ecológica serve pra duas coisas: derrubar um macaco prá lá de chato

**DICA:** coloque uma bomba atrás da árvore para derrubar o macaco. Depois é só detonar uma bomba nele



que fica atirando bananas na sua cabeça e fabricar pontes para atravessar buracos gigantes. Bomberman ainda tem de detonar cogumelos que bloqueiam a passagem. Mas é recompensador: os cogumelos escondem itens preciosíssimos!



**DICA:** em todas as fases você terá de abrir a porta. Para isso colete todos os cristais que estão espalhados pela arena

fin

**DICA:** contra esse

inimigo, a melhor tática é cercá-lo com bombas. Isso não é muito fácil, mas se conseguir o cara dança



**DICA:** alguns cristais estão presos e você não poderá pegá-los. Acerte uma bomba nestes cristais para liberá-los



**DICA:** não tente colocar uma bomba perto destes bichos verdes, pois eles irão engolir sua bomba



**DICA:** alguns cogumelos

possuem itens, exploda o máximo de cogumelos possível para adquirir esses itens



## BOMBERMAN WORLD

1/2 Jogadores  
Memory Card

P.STATION  
HUDSON  
ação

FUN  
FACTOR  
4

GRÁFICO 4  
SOM 3  
CONTROLE 4  
ORIGINALIDADE 4



**DICA:** exploda a árvore para que ela caia e você possa atravessar



**DICA:** de tempo em tempo ele se torna uma bola.

Cuidado, pois dessa forma ele pode explodir suas bombas sem ser atingido

# X-MEN Vs. STREET FIGHTER EX EDITION



Por Baby Betinho

Finalmente X-Men Vs. Street Fighter estreia no P.Station! A versão ficou tão diferente que a Capcom resolveu emendar um EX Edition no final do nome do game. Não é possível trocar de cara durante a luta, pois o console não tem memória suficiente e nem cartucho de expansão, como no Saturn. Em compensação, os caras da Capcom



**CHUN-LI:**  
voadora, rasteira fraca, soco médio agachado e soco forte em pé. Siga com um ↓↘← + 2 botões de chute e ↓↘← + 2 botões de soco. Espere o inimigo cair para dar outro ↓↘← + 2 botões de chute



**DENTES-DE-SABRE:**  
voe com chute forte. No chão, rasteira fraca e gancho forte. Durante o supersalto, faça: soco fraco, chute fraco, soco médio, chute médio e agarrão aéreo. De volta ao chão siga com ←↓↘ + 2 botões de soco. No chão dá pra emendar mais dois desses golpes



**KEN:**  
voadora, soco forte e ↓↘→ + soco forte. Depois, ↓↘→ + 2 botões de soco. Espere até o segundo Shouryuken e mande um ↓↘→ + 2 botões de chute. No chão ainda dá pra acertar uma rasteira fraca e um gancho forte

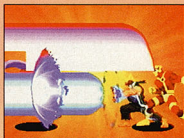


**RYU:**  
voadora, soco forte, ↓↘← + soco forte, ↓↘← + 2 botões de soco, ↓↘→ + 2 botões de chute e ↓↘← + 2 botões de soco. Espere ao máximo e estique o número de hits



**DICA:** para acionar o cross over counter é só defender um golpe e acionar ←↘↓ + soco + chute de mesma força

**DICA:** com certeza, nesta versão o melhor lutador para ajudá-lo nas lutas é Ciclope. Seu especial é arrasador



**DICA:** para mudar o visual de Chun-Li, coloque o cursor sobre ela, segure Select e selecione



**DICA:** nesta versão você terá de suar um pouco mais para detonar Apocalypse, pois agora sua energia também é recuperável

encheram o jogo de fru-fru. Por exemplo: inventaram o Hyper Cancel, que permite começar um golpe especial antes de terminar outro. Há mais uma batalha. Eram seis, agora são sete. E, pra completar, você pode jogar no modo Survival, lutando cada round contra um lutador diferente até sua energia acabar. **X-Men Vs. Street** é uma surpresa. Muito melhor que a versão de **Marvel Super Heroes!**

fm

## X-MEN VS STREET EX EDITION

FUN FACTOR	1/2 Jogadores	P.STATION
	Memory Card	CAPCOM luta
4	GRÁFICO	5
	SOM	5
	CONTROLE	4
	ORIGINALIDADE	3

# BLAZING STAR



Por Marcelo Kamikaze

**Blazing Star** é uma obra de arte de 426 megabits. Quem achava que o Neo Geo não poderia ter apresentação em computação gráfica vai ter de repensar suas opiniões. Mas o jogo em si é totalmente feito à moda antiga: nada de polígonos, tudo feito à mão. Continuação de **Pulstar**, **Blazing Star** abandonou o estilo mais de estratégia para dar lugar a uma ação mais pauleira. São seis naves a sua disposição: Hell Hound, Windina, Aryustailm, Pelplos, Dino 135 e a Dino 246, a mesma de **Pulstar**. As armas variam para cada nave, mas os tipos são os mesmos: normal, rápido,

carregado e o break. Agora dois jogadores podem disputar o mesmo espaço aéreo e há itens exclusivos neste modo: o Decoy, que atrai os inimigos para você com maior bônus, e o Stealth, para afastá-lo do

perigo. **Blazing Star** é mais um jogo, ao lado de títulos como **Einhänder**, que confirma o renascimento dos jogos de tiro.



## FASE 1 The Desert of Grand Shell



**DICA:** para fazer pontos recomenda-se a **Aryustailm**. Neste ponto, deixe um tiro carregado no lugar de onde saem os inimigos



**DICA:** quando aparecer este anjo, pegue-o e detone os inimigos com tiro normal. Eles se transformarão todos em item



**CHEFE:** use o tiro carregado no ponto para pegar as três partes de uma vez

## PONTOS OU TERMINAR O JOGO?

**Pontos** - pegue todas as jóias. Elas aparecem a cada 8 inimigos detonados. A cada 8 jóias coletadas, elas valerão mais. Por exemplo, no início elas valem 300, mas depois de 8 coletadas, valerão 500. Os anjos multiplicam o valor dos inimigos destruídos com tiro normal. No começo é só o dobro, mas deixando de pegá-los, vai até 128 vezes. De resto é tentar detonar os inimigos com o tiro carregado. A tabela está abaixo.

**Terminar o jogo** - quanto menos pontos fizer, quanto menos inimigos destruir, a dificuldade do jogo será menor. Derrote os mestres o mais rápido possível.

## ITENS DO BARULHO



**POWER UP** - aumenta a potência dos tiros e a barra de carregamento



**JÓIA BÔNUS** - dá pontos. A cada oito aumenta o valor



**ANJO** - multiplica os pontos. Não pegando, dobra o valor do anjo



**PAINÉIS LUCKY** - pegando todos, conferem o bônus de perfeição de, no mínimo, 50.000 pontos. Se não, receberá 1.000 pontos para cada um deles

	INIMIGOS DESTRUÍDOS												BREAK
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
HELL HOUND	16	24	32	48	64	80	96	128					16
WINDINA	8	16	32	64	80	96	128						8
ARYUSTAILM	2	4	8	12	16	24	32	48	64	80	96	128	2
PEPLOS	16	24	32	48	64	80	96	128					16
DINO 135/246	24	32	48	64	80	96	128						16

COMO VER A TABELA: por exemplo, se destruir 11 Inimigos com o tiro carregado com a Aryustailm, esse inimigo valerá 80 vezes mais. Exemplo 2: se usar o break (solte o tiro carregado e aperte B) do Hell Hound cada Inimigo vale 16 vezes.

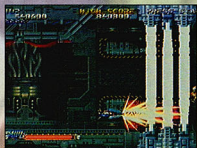
## BLAZING STAR



## FASE 2 The Route of Nemesis



**DICA:** Ótimo ponto de coleta de score. Veja por onde os inimigos vão aparecer



**DICA:** com essa nave dá pra pegar o inimigo atrás das três barreiras



**CHEFE:** aqui as coisas se complicam. Acerte as peças para diminuir o poder de ataque do chefe. Na forma de nave, escape do laser ficando bem embaixo da tela. Na forma em que o chefe fica girando, atire de longe, desviando dos tiros

## FASE 3 The Demon's Ring



**DICA:** já saia detonando e destrua os canhões antes de eles atirarem. Depois é só mandar bala pra cima do núcleo



**CHEFE:** começa a detonação assim que o tempo começar a girar. Escape dessa chuva ficando bem recuado



**CHEFE:** tiros de longe tentando procurar brechas entre os disparos. Apesar do espaço, dá pra passar

## FASE 4 The Hollow Street



**DICA:** acerte os tiros por cima do robô pra não ser encurralado pelo laser



**CHEFE:** vá destruindo as peças para aliviar sua vida. Encontre pontos (como na foto) para tentar acertar mais de um ponto

## FASE 5 The Guardian's Cliff



**DICA:** só espere aparecer para mandar tiro carregado



**CHEFE:** destrua os canhões e os lançadores de naves e facilite sua vida. Cuidado com a queda



**DICA:** ficando aqui você escapa desses tiros

## FASE 6 The Wicked Maze



**DICA:** na hora do perigo, use um break



**DICA:** mande carga total em uma nave. Não fique no centro, pois virá um laser gigante



**CHEFE:** o ponto fraco é a torre. Fique em constante movimento para escapar dos tiros

## FASE 7 The Crooked Embryo



**CHEFE:** acerte na partes centrais, mas antes debilita o chefe acertando suas partes



**CHEFE:** voe em círculos para escapar dos tiros. Assim você já acerta o inimigo



**CHEFE:** fique bem embaixo. Assim os tiros não vão pegá-lo. Quando ele for soltar o tiro maior, acerte o carrega no pé



**CHEFE:** a prioridade são essas canhões rotatórios. Destrua o mais rápido possível



# GOLPE FINAL



**Superlotação de heróis na tela! Em Marvel vs. Capcom você pode lutar com dois caras ao mesmo tempo. Mas é sempre bom saber o que fazer. Por isso, publicamos todos os golpes dos 15 lutadores que estão à disposição para você detonar**



**BABY BETINHO**

## COMANDOS GERAIS

**Crossover Assist:** SM + CM (chama um lutador de apoio um número limitado de vezes)

**Crossover Attack:** SF + CF (troca de lutador)

**Crossover Counter:** durante a defesa,  $\downarrow\downarrow + SF + CF$  (troca de lutador seguida de contra-ataque - necessita um nível de barra Hyper Combo)

**Crossover Combination:**  $\downarrow\downarrow + SF + CF$  (os dois lutadores realizam seus Hyper Combos e efetiva a troca - necessita dois níveis de barra Super Combo)

**Duo Team Attack:**  $\downarrow\downarrow + SF + CF$  (os dois lutadores aparecem na tela e você comanda os dois ao mesmo tempo. Nesses instantes, o uso de Hyper Combos é livre. Necessita pelo menos duas barras de Hyper Combo e o tempo varia conforme a barra).

**Advancing Guard:** durante a defesa, SSS (empurra o inimigo)

**Corrida:**  $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \leftarrow + SSS$  ou  $\rightarrow + SSS$

**Superpulo:**  $\uparrow\downarrow$  ou CCC

**Evitar a queda:** quando for derrubado,  $\leftarrow\downarrow +$  soco

**Trocar o lutador que começa a luta:** deixe SSS pressionado até a luta começar

## Ryu

**Hadouken:**  $\downarrow\downarrow +$  soco  
**Shouryuken:**  $\rightarrow\downarrow\downarrow +$  soco  
**Tatsumaki Sempuukyaku:**  $\downarrow\downarrow\leftarrow +$  chute  
**Ashura Senku:**  $\leftarrow\downarrow\downarrow$  ou  $\rightarrow\downarrow\downarrow + SSS$  ou CCC (Akuma\*)  
**Ten'ma Kuujinkyaku:** no ar,  $\downarrow\downarrow +$  chute (Akuma)  
**\*Mode Change:**  $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow +$  soco (rápido: Ryu, médio: Ken, forte: Akuma)  
**\*Shinkuu Hadouken:**  $\downarrow\downarrow +$  SS (Ryu)  
**\*Shinkuu Tatsumaki Sempuukyaku:**  $\downarrow\downarrow\leftarrow +$  CC (Ryu)  
**\*Shin! Shouryuken:**

$\rightarrow\downarrow\downarrow +$  SS (Ryu)  
**\*Shouryu Reppa:**  $\downarrow\downarrow +$  SS (Ken)  
**\*Shinryuken:**  $\downarrow\downarrow +$  CC (Ken)  
**\*Shippu Jinraikyaku:**  $\downarrow\downarrow\leftarrow +$  CC (Ken)  
**\*Messatsu Gouhadou:**  $\downarrow\downarrow\leftarrow +$  SS (Akuma)  
**\*Messatsu Goushouryu:**  $\downarrow\downarrow +$  SS (Akuma)  
**\*Ten'ma Gouzankuu:** no ar,  $\downarrow\downarrow +$  SS (Akuma)  
**\*Shungokusatsu - Instant Hell Murder:** SR, SR,  $\rightarrow$ , CR, SF (Akuma - nível 3)

*Obs: com Ryu, quando houver o nome de um lutador entre parêntesis, você só pode usar o golpe se estiver personificado na cara indicado*

## Strider Hiryu

**Ame no Murakumo:**  $\downarrow\downarrow +$  soco  
**Ghram:**  $\rightarrow\downarrow\downarrow +$  botão  
**Vagula:**  $\downarrow\downarrow\leftarrow +$  chute  
**Warp:**  $\leftarrow\downarrow +$  botão  
**Formation A:**  $\downarrow\downarrow +$  chute  
**Formation B:** (C)  $\leftarrow +$  soco (use o mesmo comando para soltar o tiro)  
**Formation C:** (C)  $\leftarrow +$  chute  
**\*Ragnarok:**  $\rightarrow\downarrow +$  SS  
**\*Legion:**  $\downarrow\downarrow +$  CC  
**\*Ouroboros:**  $\downarrow\downarrow +$  SS  
**Habilidades:** salto duplo e agarrar-se a parede ( $\downarrow\downarrow\leftarrow +$  soco). Na parede (da esquerda):  
**Subir:**  $\uparrow$   
**Descer:**  $\downarrow$

## LEGENDA

**SR:** soco rápido

**SM:** soco médio

**SF:** soco forte

**CR:** chute rápido

**CM:** chute médio

**CF:** chute forte

**SS:** dois botões de soco quaisquer

**CC:** dois botões de chute quaisquer

**SSS:** os três botões de soco

**CCC:** os três botões de chute

\*: Hyper Combos (necessitam de um nível de barra Hyper Combo)

## DICAS E TRUQUES

**Roubar o assistente do oponente:** depois de derrotar a dupla inimiga (aparece KO) mantenha pressionados os três botões de chute até a tela de seleção de lutadores aparecer para ficar com o assistente dele. Funciona também contra o computador.

**Escolher o Sentinela como assistente:** na hora de escolher o segundo lutador da sua dupla, faça-o com Start pressionado e, sem soltá-lo, aperte os botões SM, CM e SF até a luta começar. Você terá 5 estques.

**Escolher o Shadow Charlie como assistente:** na hora de escolher o segundo lutador da sua dupla, faça-o com Start pressionado e, sem soltar, aperte os botões SR, CM e SF até a luta começar. Você terá 5 estques.

**Desgrudar:** →  
**Ir para a outra parede:** ←→  
**Golpe de Cypher:** soco  
**Voadora:** chute  
**Deslize:** ↓ + chute

## Zangief

**Screw Pile Driver:** 360° + soco (perto)  
**Double Lariat:** SSS ou CCC  
**Flying Power Bomb:** ←↓↓→ + chute  
**Vanishing Flat:** →↓ + soco (Zangief normal)  
**Aerial Russian Slam:** →↓ + chute  
**Vodka Fire:** ↓↓ + soco (Mecha Zangief)  
**\*Final Atomic Buster:** 360° + SS (perto)  
**\*Ultra Final Atomic Buster:** 360° + CC (Zangief normal - nível 3)  
**\*Siberian Blizzard:** 360° + CC (Mecha Zangief)  
**\*Iron Body:** ←↓ + CR (transforma-se em Mecha Zangief - use o mesmo comando para voltar ao normal)

## Chun-Li

**Zero Style Kikouhou:** → + soco  
**Kikouken:** ←↓↓ + soco  
**Tenshoukyaku:** →↓ + chute  
**Hyakuretsukyaku:** chute repetido  
**Sen'enshuu:** →↓↓ + chute  
**\*Kikouhou:** ↓↓ + SS  
**\*Senretsukyaku:** ↓↓ + CC  
**\*Shitisei Senkuukyaku:** ↓↓ + chute (no ar)  
**\*Hazan Tenshoukyaku:** →↓ + CC  
**Habilidades:** corrida aérea e salto triplo, salto usando a parede

## Morrigan

**Soul Fist:** ↓↓ + soco  
**Shadow Blade:** →↓ + soco  
**Vector Drain:** →↓↓ + soco (perto)  
**Shell Kick:** ↓ + CM (no ar)  
**Shell Pierce:** ↓ + CF (no ar)  
**\*Soul Eraser:** ↓↓ + SS  
**\*Silhouette Blade:**

→↓ + SS  
**\*Darkness Illusion:** ↓↓ + CC  
**\*Eternal Slumber:** CR, SM, ←, CM, SF  
**Habilidades:** Burnia Dash (no ar, ↓ ou ↑ + SSS) e Hi Angle Dash (corra com o botão de CR pressionado)

## Jin Saotome

**Saotome Fire:** com o Start pressionado, soco repetido (aumenta barra de Hyper Combo)  
**Saotome Typhoon:** (c) ← + soco  
**Saotome Dynamite:** (c) ↓ + soco  
**Saotome Crash:** →↓↓ + chute  
**\*Blodia Punch:** ↓↓ + SS  
**\*Blodia Vulcan:** ↓↓ + SS  
**\*Saotome Cyclon:** ↓↓ + CC

## Megaman

**Mega Upper:** →↓ + soco  
**Mega Buster:** SF (pode ser carregado)  
**Item Attack:** ↓↓ + soco (↓ + chute para mudar o item - rápido: Mega Ball; médio: Tornado Hold; forte: Leaf Shield)  
**\*Hyper Megaman:** ↓↓ + SS  
**\*Rush Drill:** ↓↓ + CC  
**\*Beat Plane:** ↓↓ + CC (depois use o botão para atirar)

## Captain Comando

**Captain Fire:** ↓↓ + soco  
**Captain Coleda:** ↓↓ + soco  
**Captain Kick:** ↓↓ + chute  
**Commando Strike:** ↓↓ + chute (rápido: Ginzu; médio: Mack; forte: Baby)  
**\*Captain Sword:** ↓↓ + SS

**\*Captain Storm:** ↓↓ + CC

## Gambit

**Kinetic Card:** ↓↓ + soco  
**Trick Card:** ↓↓ + soco  
**Cajun Thrash:** →↓ + soco  
**Cajun Strike:** (c) ↓↓ + botão  
**\*Royal Flash:** ↓↓ + SS  
**\*Cajun Explosion:** ↓↓ + CC ou ↓↓ + CC

## Wolverine

**Berserker Barrage:** ↓↓ + soco  
**Tornado Claw:** →↓ + soco  
**Berserker Slash:** ↓↓ + soco  
**Drill Claw:** CR + SM  
**\*Weapon X:** →↓ + SS  
**\*Fatal Claw:** →↓ + CC  
**\*Berserker Barrage X:** ↓↓ + SS  
**Habilidade:** Berserker Rage (↓ + SS)

## Venom

**Venom Fang:** ↓↓ + soco  
**Web Throw:** →↓↓ + soco  
**Venom Rush:** ↓↓ + chute  
**Venom Bite:** ↓↓ + chute  
**\*Venom Web:** ↓↓ + SS  
**\*Death Bite:** ↓↓ + CC  
**Habilidade:** corrida aérea

## Hulk

**Gamma Tornado:** →↓↓ + soco  
**Gamma Slam:** ↓↓ + soco

**Gamma Charge:** (c) ← + chute (horizontal)  
**Gamma Charge:** (c) ↓ + chute (vertical)  
**\*Gamma Wave:** ↓↓ + SS  
**\*Gamma Crash:** ↓↓ + SS  
**\*Gamma Quake:** ↓↓ + CC

**Habilidade:** super armor

## Homem Aranha

**Web Ball:** ↓↓ + soco  
**Spider Sting:** →↓ + soco  
**Web Sting:** ↓↓ + chute  
**Web Throw:** →↓ + soco  
**\*Maximum Spider:** ↓↓ + SS  
**\*Crawler Assault:** ↓↓ + CC  
**\*Ultimate Web Throw:** ↓↓ + SS  
**Habilidade:** corrida aérea, salto usando a parede e grudar na parede (salte na parede e segure o direcional na direção oposta à mesma)

## Capitão América

**Shield Slash:** ↓↓ + soco  
**Stars & Stripes:** →↓ + soco  
**Charging Star:** ↓↓ + chute  
**\*Final Justice:** ↓↓ + SS  
**\*Hyper Charging Star:** ↓↓ + CC  
**\*Hyper Stars & Stripes:** →↓ + SS  
**Habilidades:** Cartwheel (→↓ + soco) e salto duplo

## Máquina de combate

**Shoulder Cannon:** ↓↓ + soco  
**Repulsor Blast:** →↓ + soco  
**Smart Bomb:** CR + SM  
**\*Proton Cannon:** ↓↓ + SS  
**\*War Destroyer:** ↓↓ + CC  
**Habilidade:** voo (↓ + chute)



# ESPORTE TOTAL

## P.STATION

■ **Power Dunkers 3** bota a Konami de novo no circuito do melhor basquete

Logo depois de lançar o fraco **NBA in the Zone '98**, a Konami pede desculpas aos gamemaniacos com **NBA Power Dunkers 3**. De cara, o game dá um banho em **In the Zone '98**. A jogabilidade é precisa e grandes jogadas acontecem sem que



**DICA:** quando estiver na defesa, tente roubar a bola do adversário com o botão X

seja preciso muito esforço dos seus dedos. Como em outros jogos de basquete, há várias opções de jogo: Friendly (a melhor para quem quer uma partida rápida), NBA Finals, Regular Season (boa para os que têm mais tempo) e All-Star Game. Em qualquer dos modos você vai perceber que **NBA Power Dunkers 3** é um dos melhores jogos do gênero nos últimos tempos.



**DICA:** o botão quadrado é o botão correto

para tentar pegar a bola no começo do jogo



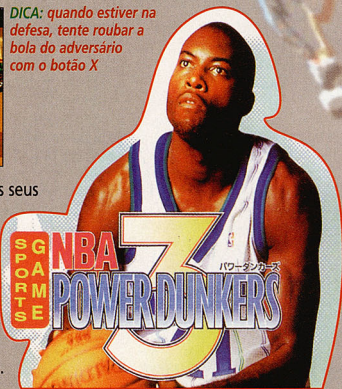
**DICA:** no momento em que seu adversário

pular para arremessar, aperte o botão para subir junto com ele e dar o toco



**DICA:**

caso esteja com dificuldade de entrar no garrafão adversário, use R1 para este quadro aparecer na tela e escolha a opção Offense, com isso a sua equipe terá mais jogadores na área de ataque



**DICA:** fique esperto com a barra de estamina, para ver a hora certa de fazer as substituições

**DICA:** caso queira um jogo sem substituições, aumente a sua estamina ao máximo. Com isso os seus jogadores não cansam



**NBA POWER DUNKERS 3**

2 Jogadores  
Memory Card

**P.STATION  
KONAMI  
basquete**

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

**FUN FACTOR**

4

**DICA:** uma ótima maneira de chegar ao garrafão adversário é usar o botão Δ





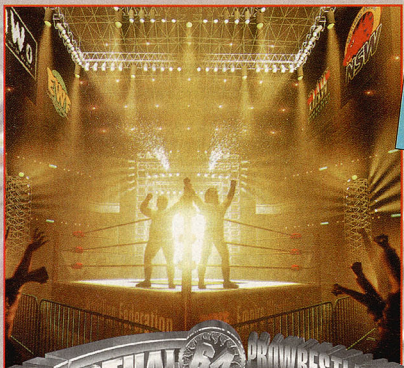


# ESPORTE TOTAL

## NINTENDO 64

■ Vale dar porrada de qualquer jeito, só não vale ficar fora do ringue

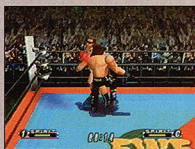
Vale tudo no Nintendo 64: **Virtual 64 Prowrestling**, primeiro jogo de luta livre para 64 bits, é real. Os gráficos e movimentação dos lutadores são perfeitos. Até parece que você está jogando com um daqueles caras bem vestidos e maquiados do Ringue, programa da TV do bispo. Você participa de lutas simples - contra um troglodita qualquer comandado pelo computador - ou de lutas em equipe, composta por cinco lutadores. Existem sete



**DICA:** para defender os socos e chutes do adversário aperte o botão R

lutadores, que devem ser escolhidos através de suas associações. Não importa qual lutador você escolheu, só há três maneiras de vencer uma luta: imobilizar o adversário no chão, nocauteá-lo ou mantê-lo fora do ringue por mais de 20 segundos. Desde que o fim seja uma dessas três opções, os meios não importam muito.

**DICA:** com o botão B você distribui socos e chutes no adversário



**DICA:** quando aparecer a mensagem japonesa no life do seu adversário, significa que é o momento certo para imobilizá-lo, com o botão C↓



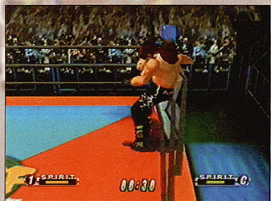
**DICA:** quando os dois lutadores estiverem



agarrados, aperte rapidamente o botão A para conseguir aplicar o golpe primeiro



**DICA:** quando for jogado para fora do ringue, volte o mais rápido possível para não ser desclassificado



**DICA:** dentro do ringue, apertando o C← o seu jogador usa as cordas num tipo meio diferente de corrida

### VIRTUAL 64 PROWRESTLING

**FUN FACTOR**  
4

4 Jogadores		NINTENDO 64
GRÁFICO	Bateria	4
SOM	ASMIK	3
CONTROLE	luta livre	4
ORIGINALIDADE		4

**DICA:** quando o adversário estiver no chão,

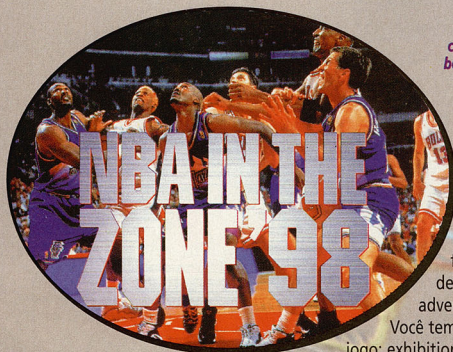


aperte ↑ + B para chutar a cabeça dele



Aperte o botão A para pular no adversário

**DICA:** fora do ringue, apertando o botão C← você sobe nas cordas.



■ Clássico do basquete fica parecendo jogo de veterano em versão para Nintendo 64

**M**ano, se você esperava por um basquete nervoso, com um clima de disputa como o dos jogos do basquete profissional americano, esqueça: a versão 98 de **NBA in the Zone** vai fazer você lembrar, no máximo, dos Harlem Globetrotters, aqueles caras que eram os melhores do basquete...nos anos 60! Ao contrário de **NBA in the Zone 2** para



seus jogadores se livrem da marcação



**DICA:** com o botão A na defesa você consegue subir para dar tocos e ganhar rebotes



Caso consiga uma grande enterrada, logo em seguida surge um replay do lance



**DICA:** no lance livre, aperte o direcional para baixo e, quando a barra estiver no meio, aperte para cima para converter a cesta



**DICA:** na defesa, procure sempre deixar um jogador do seu time no garrafão para tomar conta dos rebotes



**DICA:** para ganhar dos adversários na corrida, ande com o botão Z pressionado

P.Station, na versão para Nintendo 64 não estão presentes as fintas que deixavam o adversário zozno.

Você tem 4 modos de jogo: exhibition, season,

playoff e all-stars. Tudo tradicional. As inovações ficam por conta de novas equipes da NBA e da possibilidade de trocar os jogadores de time. De resto, é aquilo que você já sabe: várias câmeras, close nas enterradas. Se estiver de bobeira, jogue uma pelada.

**NBA IN THE ZONE '98**

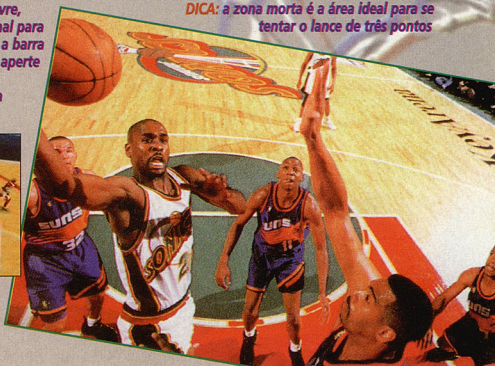
4 Jogadores Bateria **NINTENDO 64** KONAMI basquete

**FUN FACTOR** 3

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3



**DICA:** a zona morta é a área ideal para se tentar o lance de três pontos



# ESPORTE TOTAL

SATURN



## ■ Prepare-se para o inverno: as Olimpíadas de Nagano vão a sua casa

As Olimpíadas de Inverno de Nagano já passaram, mas ainda rendem bons jogos. **Winter Heat**, da Sega, é uma espécie de reedição de **Decathlete**, também da Sega, lançado em 96, às vésperas das Olimpíadas de Atlanta. Como em **Decathlete**, você tem de apertar o botão seguidamente o mais rápido que puder. A velocidade com que você faz isso reflete na velocidade do atleta e em sua performance nas provas. Você escolhe entre nove



**AERIAL:** primeiro escolha a manobra. Aperte o botão Speed a toda hora.

Na rampa, deixe pressionado o Action até a hora do salto



**SNOW BOARD:** parecido com o Downhill. Faça

zig-zague para passar pelas bandeiras



**BOBSLEIGH:** espere por esse momento da foto para largar. O resto é muito botão Speed e não bater nas beiradas



**CROSS COUNTRY:** use sua estamina no plano e no final. Nas subidas, vá devagar. Nas descidas, economize energia



**DOWNHILL:** use o botão Speed até a barra chegar à metade. Depois, deixe por conta da gravidade



**SHORT TRACK:** bloqueie os oponentes quando eles tentarem ultrapassar. O 1º lugar dá um bônus de 150 pontos



**SKELETON:** tente não bater com muita força nas beiradas. Caso caia do trenó, use o botão Action na hora para não perder velocidade



**SKI JUMP:** o melhor ângulo é o de 30°. Aperte o botão Action quando estiver como na foto para pousar. Depois desse tempo você vai cair

atletas. Um deles é secreto (veja como acioná-lo no **SGP Dicas** desta edição). Vista as luvinhas e as ceroulas e prepare-se para a competição: são oito provas no modo Arcade e onze no Saturn.



**SLALOM:** use o botão Action quando estiver a um passo do poste. Treine muito para pegar o jeito



**SPEED SKIING:** a largada é tudo nesta prova para se conseguir o melhor tempo



**SPEED SKATING:** nas curvas, mantenha sua velocidade na faixa amarela. Nas retas, vá com tudo

WINTER HEAT	
2 Jogadores	<b>SATURN</b>
11 Provas	<b>SEGA</b>
Bateria	<b>esportes</b>
<b>FUN FACTOR</b>	<b>GRÁFICO</b> 4
<b>4</b>	<b>SOM</b> 4
	<b>CONTROLE</b> 5
	<b>ORIGINALIDADE</b> 3

**■ Bote seu irmão mais novo para escorregar na neve. Sem maldade...**

O nome sugere que o game foi criado para crianças, mantidas à distância do videogame por conta dos irmãos mais velhos. De fato, **Snowboard Kids** usa temas infantis, mas foi desenvolvido à imagem e semelhança de outros jogos de snowboard, entre os quais **Cool Boarders** é o melhor exemplo. Isso quer dizer que mesmo os mais velhos terão dificuldades

**DICA:** somente nas plataformas com a palavra Jump você consegue executar as manobras



**DICA:** pegue os ventiladores durante a prova para aumentar a sua velocidade

# Snowboard Kids



**DICA:** na descida da montanha com tiro, aperte o botão Z para destruir os bonecos de neve e, com isso, ganhar pontos no final da fase

para executar as manobras durante a descida. Há apenas um modo que conta pontos, o Championship. O outro modo de jogo é o Practice, que, mesmo não valendo pontos, é passagem obrigatória para as crianças e seus irmãos mais velhos.



**DICA:** nas plataformas, segure o

direcional para ↓ + A para dar esse looping

**SNOWBOARD KIDS**

2 Jogadores **NINTENDO 64**  
Memory Card **ALTUS snowboard**

**FUN FACTOR**  
**4**

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

**P.STATION**

**■ Você não tem opção: corra atrás de grana e carros cada vez melhores**

**Option** é um jogo de corrida sem muito fru-fru. Há dois modos de jogo: Story e Grand Prix. No Story, o jogo lhe dá US\$ 430 mil. Com essa grana você tem de comprar um carro e equipá-lo para encarar os desafios que virão pela frente. Lembre-se: desafio vencido, mais dinheiro no bolso e carro mais equipado. O modo Grand Prix tem quatro pistas.



Para correr basta escolher um dos onze carros disponíveis e pisar fundo no acelerador.

**DICA:** use os retrovisores para conseguir fechar os adversários, na hora do aperto



**DICA:** logo após comprar o carro, aceite os desafios para ganhar dinheiro



**DICA:** compre um carro de 400 mil e com o restante do dinheiro você poderá incrementá-lo com peças



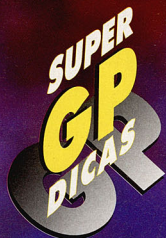
**DICA:** nas primeiras pistas você consegue executar todas as curvas sem precisar usar o freio, apenas use as tangências e reduza um pouco

**OPTION**

4 Pistas **P.STATION**  
2 Jogadores **M2TO**  
Memory Card **corrida**

**FUN FACTOR**  
**4**

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



**É** tempo de SNK. Os chefes de *The Last Blade* (Neo Geo) e o juiz de *Samurai Shodown 64* esquentam as dicas. Outros truques quentes são os de *Resident Evil 2*, que completam o detonado. Mas não é só isso, não!

**NEO GEO 64**

**SAMURAI SHODOWN 64**

**USE KUROKO**

Para usar o juiz de Samurai Shodown 64 você deve entrar numa batalha contra um segundo jogador. Na tela de seleção de lutadores, confirme o personagem com D + A. Na hora de escolher entre Slash e Bust, aperte B + C.

**Obs 1:** não há



diferença entre o Kuroko Slash e Bust.

**Obs 2:** depois da luta, Kuroko vai embora e você luta com o personagem em que estava o cursor quando você fez a escolha.

**KUROKO**

**Batsu:** ← ↓ ↓ ↘ → + C

**Rai:** → ↘ ↓ ↓ ← + C

**Sai:** ↖ + C

**Rin:** ↓ + C

**Kyuu:** ↘ ↓ + C

**Kassumi:** ↗ + C

**Tomoe Nage:**

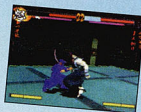
↓ + C

**Hagabashiri:** ↓ ↘ → + D

**Atemi alto:** ← + BC

**Atemi médio:** ↓ + BC (A, B ou C para continuar)

**Kuroko Mozu Otoshi:** com o power cheio, → ↓ ↘ + AB



**NEO GEO**

**THE LAST BLADE**

**USE OS CHEFES**

Na tela de seleção de lutadores faça: C seis vezes, B três vezes e C quatro vezes, em menos de três segundos. Assim você vai poder usar os chefes Musashi e Kagami.

**Obs 1:** no arcade você só pode usar o Musashi.

**Obs 2:** os golpes marcados com \* são os fatais, precisam ter a energia piscando ou a 2ª barra cheia. Os golpes \*\* são as habilidades secretas e só podem ser acionados pelos personagens POWER, com a energia piscando e a barra cheia.

**MUSASHI AKATSUKI**

**Hitou Niren:** ↘ + B

**Gouenken:** ← + B

**Kanketsusen:** ↓ ↘ → + B

**Obiyakashi:** ← ↓ ↓ ↘ → + A

**Juujigamae:** → ↓ ↘ + B (pode ser carregado)

**Makura Niren:** perto,

→ ↘ ↓ ↓ ← + B

**Shuutchuu:** pressione A (carrega barra)

**\*Gorin Tsurane:**

→ ↘ ↓ ↓ ← + AB

**\*\*Niten Mussouken:**

→ ↘ ↓ ↓ ← → ↘ ↓ ↓ ← + B

**SHIN'NOSSUKE KAGAMI**

**Shoukyaku:** no ar, ↓ + C

**Shiranui:** ↓ ↘ → + A ou B

**Shouhoukou:** → ↓ ↘ + A ou B

**Enhoukou:** perto,

→ ↘ ↓ ↓ ← + C

**Meifu e no Mitibiki:**

↓ ↓ ← + A ou B (só depois de transformado)

**Giman no Kagami:**

← ↓ ↓ ↘ → + C (reflete magias - só depois de transformado)

**Transformação:** BCD (com a energia piscando ou 2ª barra em MAX)

**\*Guren Suzaku:** no ar,

← ↓ ↓ ↘ → + AB

**\*Fu no Senrei:**

→ ← ↓ ↓ ↘ → + AB (só depois de transformado)

**\*\*Funcho Kouju:**

↓ ↓ ← ← → + B



## P.STATION

### RESIDENT EVIL 2

#### VÁRIAS DICAS

**Rocket Launcher:** termine o cenário 1 em menos de 2h30. Salve o jogo. Quando iniciar o cenário 2, a Rocket Launcher vai estar no baú.

#### **Machine Gun e Gatling**

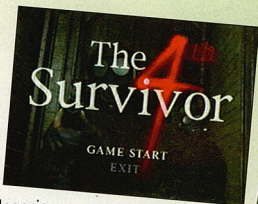
**Gun:** termine o cenário 2 em menos de 3 horas. Salve o jogo. Quando reiniciar o jogo, carregue esse save. As duas armas vão estar no baú.

**Special Key:** após terminar o cenário 2 salve o jogo.

Aparecerá a imagem de um zumbi perto da escada da delegacia.

Carregue o save e vá para o local sem pegar itens no meio do caminho. Detone o zumbi e pegue a chave que abre o armário da sala escura onde se revela o filme. No armário você encontra roupas novas para os personagens. Para Claire há também uma pistola Colt.

**Jogue com Hunk:** termine o cenário 1 de um personagem (Claire, por exemplo) com rank A. Faça o mesmo para o cenário 2 (Leon, no exemplo): consiga rank A. Para fazer o rank A é necessário não salvar durante o jogo, não usar o item First Aid Spray (as ervas podem ser usadas) e não usar nenhuma arma especial (Rocket Launcher, Gatling Gun, Machine Gun e a Colt), num tempo inferior a 4 horas. Assim, no final, vai aparecer a tela do The 4th Survivor. Salve e reinicie o jogo carregando o save do Hunk para jogar o cenário secreto. O cenário de Hunk é praticamente uma sequência de batalhas em que você não pega nenhum item. A dificuldade é bem elevada.



## SNES

### YUYU HAKUSHO FINAL

#### USE O CHEFE

Na tele de "press start" faça a sequência: Y 7 vezes, X 6 vezes e A 5 vezes. Um som confirma a dica.

## SATURN

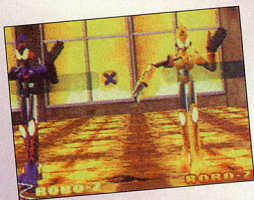
### SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP CARROS NOVOS

Vá para o arcade side e vença os modos championship, grand prix e o expert. Com isso você ganha o troféu do arcade side. Agora entre no Saturn side. Vença o championship e o exhibition. Use o AI do Sega Racing Proto e veja o final do championship mode. Com isso você tem o troféu do Saturn mode. Ai você ganhará dois carros: Toyota Celica GT-4 e Lancia Delta HF Integrale, do Sega Rally.



## P.STATION

### BUST A MOVE - DANCE & RHYTHM ACTION PERSONAGENS SECRETOS



Termine o jogo nos níveis normal ou hard. Assim você vai poder usar os personagens Capoeira e Robo-Z, respectivamente. Depois disso, termine o jogo (no nível normal) com a Shorty e com Hamm para jogar com Colombo (o ratinho da Shorty) ou com Burger Dog (o cachorro da tela de Hamm).

## SATURN

### WINTER HEAT PERSONAGEM SECRETO

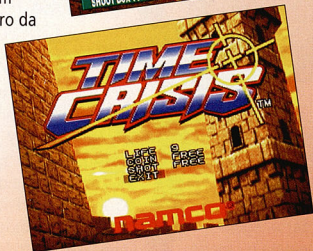
Termine o modo arcade ou o modo completo e consiga mais de 10.000 pontos na soma das provas. Agora comece o jogo com os botões L e R pressionados para jogar com Jeff do jogo Decathlete.



Na tela título, dê dois tiros bem rápido no buraco da letra "R" do logo e, em seguida, atire no centro da mira também no logo, à direita da palavra "Time". Se fez certo, um menu de truques vai aparecer com opções de vidas extras, continúes ilimitados e muito mais.

## P.STATION

### TIME CRISIS MENU DE TRUQUES



## P.STATION

### STAR WARS: MASTERS OF TERÄS KÄSI

#### LUTAS SEM BARRAS DE ENERGIA E FORÇA E MODO SUPER-DEFORMED

#### Lutas sem barras de energia e força:

nos modos Arcade, VS., Survival, Team e Practice, selecione seu lutador e aperte e segure simultaneamente Select, L1 e R2 até a luta começar. As barras vão estar escondidas e você não vai ver em que condições esteja seu lutador.

#### Modo Super-Deformed:

nos modos Arcade, VS., Survival, Team e Practice, selecione seu lutador e aperte e segure simultaneamente Select, ↑ e X até a luta começar. Seu lutador vai ficar bem deformado!

## NINTENDO 64

### COMMAND & CONQUER: RED ALERT

#### CONSTRUA UM NUKE E UMA PARABOMB, MAIS DINHEIRO, TERMINE A FASE, MODO "SOYLENT GREEN" E MOSTRAR O MAPA

Para acionar as dicas abaixo, comece o jogo no one-player e aperte triângulo para trazer a barra com os ícones. Em seguida, leve o cursor até Team Buttons e aperte círculo.

Construa um Nuke: ○ X ○ □ △ □

Construa uma Parabomb: □ X ○ ○ X △

Mais dinheiro: □ □ □ X △ ○

Termine a fase: X □ □ □ △ ○

As dicas seguintes também funcionam no modo para dois jogadores:

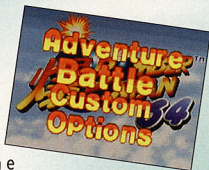
Modo "Soylent Green": X ○ △ △ ○ X

Mostrar o mapa: □ △ ○ X △ □

## NINTENDO 64

### BOMBERMAN 64 FASES EXTRAS NO MODO BATTE

Na tela em que você seleciona entre Adventure, Battle, Custom e Options, aperte Start bem rapidamente até ouvir um sino. Aí, quando entrar no modo Battle, você vai poder jogar quatro fases extras: Gutter, Sea Sick, Blizzard Battle e Lost at Sea.



## P.STATION

### ONE

#### PASSWORDS

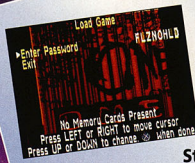
Stage 2: DIYGIXRA

Stage 3: KCSVJTJB

Stage 4: RWLKLPCB

Stage 5: YQFZMLTC

Stage 6: FLZNOHLD





## NINTENDO 64

### TOP GEAR RALLY

#### CARROS ESCONDIDOS, PISTAS ESCONDIDAS, CORES MALUCAS E CRÉDITOS REAIS

Para jogar com os carros escondidos abaixo, você terá de apertar os botões abaixo durante uma corrida. Quando terminar a corrida, volte para a tela Car Select e você vai poder escolhê-los:

**Beach Ball car:** aperte B, B, A, ←, ←, C(↓), C, A, →

**Helmet car:** aperte ↑, ↑, Z, B, A, ←, ←

**Ice Cube car:** C(↓), ↑, B, →, A, C(↓), A, →

**Pistas escondidas:** durante uma corrida, aperte A ← ↔ ↓ Z. Em seguida, pause o jogo e saia da corrida. Quando retornar para a tela Track Select, você vai poder escolher as pistas Strip Mine, Jungle, Desert e Mountain. Esta dica só garante acesso para estas pistas no modo Arcade.

**Cores malucas:** durante uma corrida, aperte C(↓), Z, B, ↑, ↑, → para deixar as pistas com um visual bem maluco. Repita a dica para voltar ao normal.

**Créditos reais:** selecione Options, leve o cursor até Load Configuration e aperte C(↓), →, ↓, Z. Se fez certo, você vai assistir aos créditos originais.



## P.STATION

### FROGGER



#### SELEÇÃO DE FASE E VIDAS INFINITAS

**Seleção de fase:** pause o jogo e aperte → □ △ □ △, R1, L1, R1, L1. A frase "All Levels Open" vai aparecer na parte inferior da tela. Comece um new game e poderá você pode selecionar qualquer fase.

**Vidas infinitas:** pause o jogo e aperte → □ △ □ △ X.

As palavras "Infinite Lives On" vão aparecer na parte inferior da tela. Quando você despausar o jogo, vai poder contar com vidas à vontade.



- Aceitamos todos os cartões de crédito
- Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
- Temos todas as marcas de Games e Arcades
- Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil



games & arcades

Fone: (011) 6971-2457

Fone/Fax: (011) 6959-1157



## P.STATION

### GRAN TURISMO

#### MODO HI-FI

No modo Quick Arcade, vença as quatro pistas no easy nas três classes. Você terá mais 4 pistas disponíveis. Vença as 8 pistas no hard, nas três classes, para abrir o GT Hi-Fi, em que o processamento é de 60 frames por segundo, o dobro do normal! No modo Gran Turismo



## P.STATION

### CHOCOBO'S MYSTERY DUNGEON

#### LEVEL UP RÁPIDO

Consiga muitos Teleport Cards. Ache um andar com o hexagrama que aumenta o level. Use o Teleport Card e volte para o térreo. Agora vá para o andar que tinha o hexagrama e procure-o para conseguir outro level up. Repita.

## SATURN

### DUKE NUKEM 3D

#### TODAS AS ARMAS E MODO GOD

No menu da tela título, aperte e segure simultaneamente X, Y e Z até as palavras "Input Info On" aparecerem na parte inferior da tela. Comece o jogo, pause e aperte os seguintes botões para acionar as dicas abaixo:

**Todas as armas:** aperte Z, X, X, Z, Y, Z, Y, X, Y

**Modo God:** X, Z, Z, X, Y, X, Y, Z, Y

basta vencer o GT World Cup. Veja o final e entre no Special Event para entrar no GT Hi-Fi.

## P.STATION

### KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

#### DICAS

**Seleção de fase:** termine o jogo e salve no Memory Card. Recomece o jogo para escolher a fase.

**Fase extra:** depois de habilitar a seleção de fases, salve todos os 6 habitantes de cada fase para poder jogar a fase secreta.

**Sound Test:** termina a fase extra e uma nova opção aparecerá: é o sound test.

## P.STATION

#### OPTION

### CARRO SECRETO

Vá para o modo arcade, escolha a pista e o carro N33. Escolha a loja "MiNeS" e coloque o cursor no nível 4. Agora aperte Select ou Start para pegar os carros secretos.

## NINTENDO 64

### DUKE NUKEM 64

#### SELEÇÃO DE FASE

Primeiro, acione o código de Cheats Menu ( aperte ← ← L L → → ← ← na tela título).

Uma nova opção, a Cheats, vai aparecer na parte inferior da tela. Aperte L, L, L, C(→), → ← ← C(←).

Agora entre no Cheats Menu e selecione qualquer fase que você quiser jogar.



## P.STATION

### R-TYPES VÁRIAS DICAS

**Power Up máximo:** pause o jogo e segure L2. Sem soltá-lo, digite →↑←→↓←→ e o botão a seguir:  
△ - laser anti-terra  
□ - laser anti-ar  
X - laser reflexivo  
○ - search laser (só R-Type II)

R1 - shot gun laser (só R-Type II)

**Velocidade:** pause o jogo e segure L2. Sem soltar o botão, digite →↑↑↓↓←← e o botão a seguir:  
○ - aumenta a velocidade da nave  
X - diminui a velocidade da nave

## P.STATION

### MICRO MACHINES V3

**9 VIDAS, MUDAR A VISÃO,  
MUDAR DE VEÍCULO,  
SUPERVELOCIDADE,  
TODAS AS PISTAS E TANQUES EM  
TODAS AS CORRIDAS**

#### Códigos para um jogador:

**9 vidas:** digite o nome CATLIVES na tela  
Choose a Character.

Para acionar os seguintes códigos, pause o  
jogo e aperte os botões abaixo. Quando você  
despauzar, as dicas vão ser acionadas:

**Visão traseira:** aperte ← → □ ○ ← → □ ○

**Mudar o veículo para qualquer objeto:** aperte  
↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←

**Supervelocidade:** □ X ○ □ △ X X X X

#### Códigos para modo multiplayer:

Apenas um dos jogadores deve acionar o código na tela  
Choose a Character:

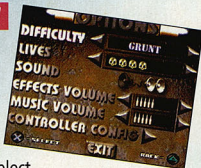
**Todas as pistas:** GIMMEALL

**Tanques em todas as corridas:** TANKS4ME

## P.STATION

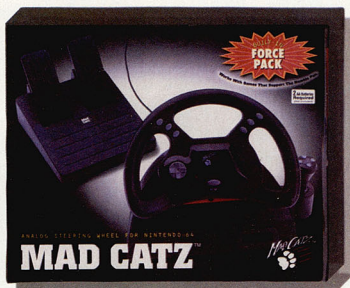
### MAXIMUM FORCE MODO ARCADE

Na tela de Options,  
aperte Select, Start, Select,  
Select, Start, Select, Select,  
Select, Start, Select, Start. As palavras "Arcade  
Mode Unlocked" vão aparecer em cima do logo.  
Quando começar o jogo, você vai conferir a versão  
original do arcade sem nenhuma área bônus  
exclusiva do P.Station.



# CHEGOU O QUE FALTAVA!

*Despachamos  
para todo o  
Brasil!!*



## CAMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP  
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

# DETONADO

## P.STATION



Por Marcelo Kamikaze

Prepare-se para uma longa temporada em Raccoon City. Se você já começou a jogar *Resident Evil 2*,

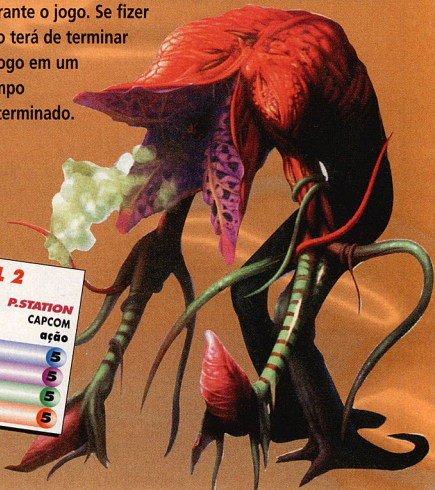
deve ter notado que sua estada entre os zumbis, cachorros mutantes, plantas venenosas e crocodilos gigantes será muito mais longa do que foi na primeira versão. Isso porque, mesmo depois de ser desmascarada em *Resident Evil*, Umbrella insiste em desenvolver armas biológicas.

Mais uma vez, você pode escolher entre dois personagens: Claire - irmã de Cris - e Leon - um policial recém-recrutado que acaba de chegar à cidade para seu primeiro dia de trabalho. Neste detonado

você verá como terminar os primeiros cenários dos dois personagens. Porém, seu trabalho não termina aí. A Capcom desenvolveu o

Zapping Mode, que altera o jogo do outro personagem depois que você termina com um deles. Além disso, para conseguir uma classificação melhor, armas ou personagens secretos (veja em *SGP Dicas* esta edição) você não poderá usar armas opcionais ou salvar durante o jogo. Se fizer isso terá de terminar o jogo em um tempo determinado.

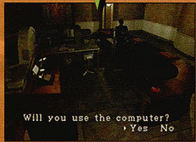
# RESIDENT EVIL 2



# LEON Cenário 1



Corra até a loja, detone os zumbis e pegue a shotgun que está com o dono da loja morto



Will you use the computer?  
Yes No

Entre por essa porta para obter a key card. Ao sair siga para o computador, acione-o e use a key card para abrir as portas



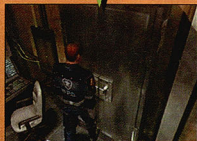
Siga pela porta à direita. Use a shotgun para acabar com esse monstro



Entre pela porta dupla e use o lighter na lareira para conseguir pegar a jóia



Empurre as estátuas colocando-as no local marcado com a face para frente para pegar a outra jóia



Na sala de controle, pegue o medalhão em cima da mesa. No armário há outra shotgun



Volte ao hall principal e ponha o medalhão na estátua. Pegue a chave e volte por onde veio



Empurre a escada até o armário, suba e pegue a crank



Will you push it?  
Left Right No

Suba pela escada e siga o corrimão até o fim. Acione as duas prateleiras à esquerda, levando-as para a direita



Siga pela porta dupla. Aqui pegue a small key e vá em frente



Vá para onde está o helicóptero em chamas e desça a escada. Na sala, pegue a valve handle e use-a ao lado do helicóptero em chamas



First digit number?  
1 2 3 4 5 6

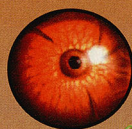
Ao encontrar o cofre use a senha 2-2-3-6. Atrás da mesa há algumas ervas



Siga pela porta em frente ao helicóptero, na parte interior do prédio. Coloque as jóias nos rostos ao lado da grande estátua. Pegue a chave em cima das caixas à esquerda



Da sala do cofre siga para a direita e entre pela penúltima porta. Pegue outra small key, sala e entre na porta anterior a essa. Pegue a cord e a pedra



Continua

# DETONADO

## P.STATION

# RESIDENT EVIL



Use a cord no painel que está na parede, desça a escada e entre na porta dupla mais escura



Siga para a porta próxima ao baú da escada. Entre, pegue o filme e saia pela outra porta



Pegue a chave em cima da mesa e siga para sala onde está o cofre. Entre na única porta que você não abriu lá



Acione o computador e siga com a sequência: ↑ ↓ ↓ ↓ ↓



Vá para o estacionamento e empurre o caminhão com a ajuda de Ada. Siga pela porta



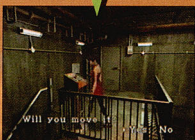
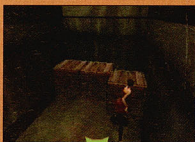
Vá até a cela e pegue o pé-de-cabra nessa prateleira. Volte e entre na primeira porta à esquerda



Use o pé-de-cabra para detonar o bueiro e desça



Entre e saia por essa porta para encontrar Ada



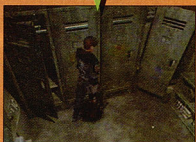
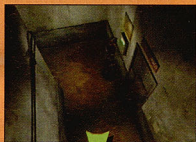
Com Ada, coloque as calças em linha e acione o botão. Do outro lado você acha a chave



Na outra sala você pega munição. Depois volte para falar com Leon



Entre na sala de autópsia e pegue a key card no armário. Depois, saia correndo



Use a key card no painel e entre pela porta. Vá até o armário e pegue o side pak e a machine gun





Volte pela escada a entre pela porta que há atrás dela. Pegue a magnun



Entre pela porta verde que fica próxima ao lugar em que pegou a cord. Use o lighter na lareira à esquerda, depois acione as estátuas na ordem: 12-13-11. Pegue a engrenagem e o filme



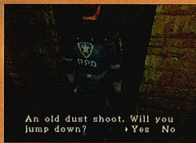
Entre no baú perto da escada. Aqui você usa os filmes



Siga o caminho das estátuas e use a small key aqui. Combine o item com a bereta e siga em frente. Suba a escada e entre pela porta



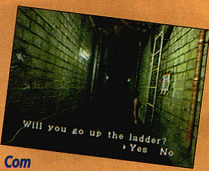
Use a crank no buraco da parede. Suba a escada e use a engrenagem aqui. Ai, basta acionar o botão



Após pegar a última peça, desça pelo tubo



Use a shotgun para acabar com esse monstro. Depois coloque as quatro peças no painel



Com Ada, suba por essa escada



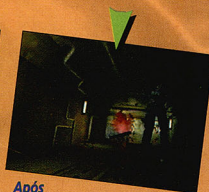
Siga em frente, não tente pegar nada, pois Ada não pode. Agora é só descer aqui



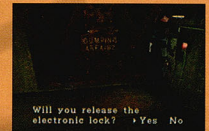
Pegue o medalhão que está com esse cara morto, volte e siga em frente



Use a valve handle para poder passar. No outro lado, use-a de novo e siga pela porta



Após encontrar o crocodilo, corra até a luz vermelha na parede. Acione a luz, espere o crocodilo pegar o cilindro e atire



Acione esse painel para liberar a porta



Pegue o outro medalhão que está com o cara morto



Use a valve handle para parar o tubo de ventilação. Siga pela escada



Use os dois medalhões nesse painel para liberar a passagem

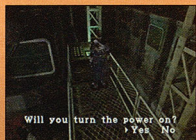


Continua

# DETONADO

## P.STATION

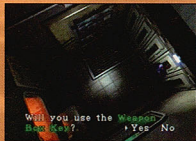
# RESIDENT EVIL 2



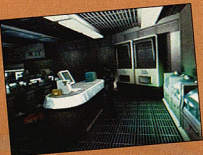
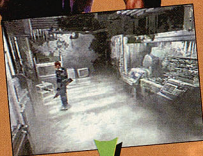
Acione esse painel e entre no teleférico



Acione o botão na parede e use o lança-chamas para eliminar as plantas



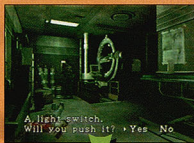
Aqui, abra esse armário e pegue o item para combinar com a magnum







Use a magnun para detonar a vespa. Depois use a bereta para eliminar os bichos que estão no computador. Acione o computador e entre com a senha GUEST



A light switch. Will you push it? Yes No



Vá para a porta perto de onde você pegou o fuso e entre. Acione a luz no fundo da sala e pegue o MO disc



Will you activate it? Yes No

Volte para o lado vermelho e use o MO disc nesse computador para abrir a porta. Dentro da sala acione o botão ao lado do elevador



Use a machine gun atrando sem parar. Atire mesmo quando ele estiver em cima de você. Só fique atento a sua energia para recuperá-la antes de morrer. Depois de acabar com ele, siga para o elevador



Leon se saiu bem para um novato em seu primeiro dia de trabalho. Mas será que acabou?



## CLAIRE Cenário 1



Siga pela porta à direita e use a bow gun para acabar com esse monstro



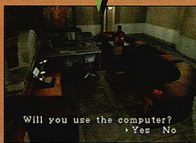
Empurre as estátuas com as faces viradas para frente nos locais marcados e pegue a jóia



Corra até a loja. Lá acabe com os zumbis e pegue a bow gun com o dono da loja



Pegue o medalhão em cima da mesa, depois pegue a G.launcher no armário



Will you use the computer? Yes No

Entre pela porta para obter a key card para o computador. Ao sair, siga para o computador e acione-o para liberar as portas



Volte ao hall principal e use o medalhão na estátua. Depois volte pelo mesmo caminho

# DETONADO

## P.STATION

# RESIDENT EVIL 2



Empurre a escada até o fundo da sala. Suba na escada para pegar a crank



Siga para onde está o helicóptero em chamas, desça a escada e entre na sala. Pegue a valve handle e use-a ao lado do helicóptero em chamas



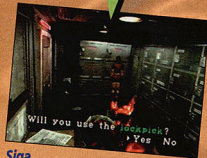
Aqui pegue o lighter e volte pela mesma porta. Acione a escada de incêndio para cortar caminho



Acione as duas prateleiras à esquerda e depois desloque-as para a direita



Siga pela porta à direita e entre nessa sala. Aqui, use o lighter na lareira para obter a jóia



Siga pela porta próxima ao baú da escada. Aqui, pegue o filme e o explosivo. Siga pela outra porta



Depois de acabar com o policial pegue o detonador em cima da mesa



Entre pela porta em frente ao helicóptero na parte interna do prédio. Lá, coloque as jóias nos rostos que estão ao lado da grande estátua. Pegue a pedra e a chave em cima das caixas que estão à esquerda



Saia pela porta dupla e siga para direita até a porta no fundo do corredor. Lá, pegue a cord e outra pedra. Depois, saia rápido da sala



O código para o cofre é 2-2-3-6. Atrás da mesa há algumas ervas



Combine o explosivo e o detonador e coloque-os aqui nessa porta



Depois de encontrar Sherry, pegue a chave em cima da mesa do chefe



Use a chave na porta próxima à sala do cofre. No corredor, coloque a cord nesse painel



Nesta sala pegue a key card no armário e corra para a saída



Vá para o baú próximo à escada. Aqui você usa os filmes para obter as fotos



Após descer a escada, entre pela porta dupla de cor escura. Lá, acione esse painel e faça:  
↑↓↑↓↑



Não fique muito longe de Sherry, pois ela vai ficar parada e você não poderá fazer nada



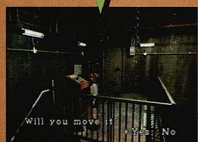
Use a key card nesse painel e entre na sala. Pegue o side pak e a machine gun



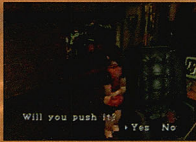
Siga pela porta acima, perto do lugar em que acionou as prateleiras. Use a crank no buraco da parede e coloque a engrenagem nessa máquina. Acione o botão e pegue a pedra



Com Sherry nessa sala, entre no tubo de ventilação



Siga pela outra porta dupla, desça pelo bueiro e entre na sala do baú. Com Sherry, coloque as caixas alinhadas e acione esse painel. Pegue a chave no outro lado



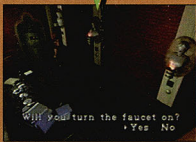
Volte à sala do chefe, acione esse quadro e coloque as pedras no painel. Na cadeira está o diário do chefe



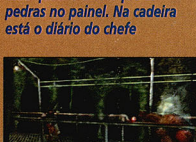
Aqui, apenas pegue o medalhão que está no chão



Na outra porta, apenas pegue essa munição. Volte para o elevador



Entre pela porta verde que fica perto de onde você pegou a cord. Lá, use o lighter na lareira à esquerda e acione as estátuas nesta ordem: 12-13-11. Pegue a engrenagem e o filme



Use a G.launcher. Para munição, utilize ácido. Depois, pegue Sherry e siga em frente



Use a valve handle para atravessar. Use-a novamente do outro lado e siga pela porta

Continua

# DETONADO

## P.STATION

# RESIDENT EVIL 2



Após encontrar o crocodilo, corra e acione a luz vermelha. Depois, espere ele pegar o cilindro e se aproximar. Acerte um tiro para acabar com ele



Acione esse painel para liberar a porta. Dentro, pegue o medalhão e suba pela escada



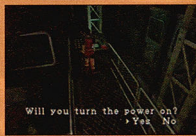
Pegue o outro medalhão com esse cara morto



Use a valve handle para parar o tubo de ventilação e suba pela escada



Coloque os dois medalhões nesse painel para liberar a passagem



Acione esse computador e entre no teleférico



Ao sair, pegue a chave próxima à parede



Nos corredores, siga para a esquerda. Com esse cara morto está a spark shot



Aqui, pegue a chave na cabine e saia. Coloque a chave no painel que está lá fora



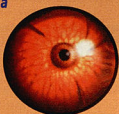
Saia novamente e use a G-launcher nesse cara. Como munição, o flame é a sua opção



Siga pelo lado vermelho. Aqui, acione o gás e pegue o item no armário



Em cima dessa mesa está a key card. Saia e siga para a direita até a porta no final no corredor



Agora vá para o lado azul. Lá pegue o fuse e use-o nesse computador



Coloque o fuse aqui e siga para o lado vermelho



Use o flame para acabar com a vespa gigante. Use a bereta para destruir os bichos que estão no computador. Acione o computador e entre com a senha GUEST



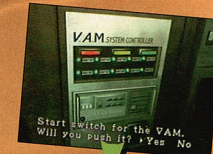
Acione o botão na parede. Use o flame para eliminar as plantas



Use a chave nesse armário e pegue mais munição



Entre pela porta próxima ao lugar em que pegou o fuse. Pegue o vaccine cart na maca e acione a luz no painel ao fundo da sala



Acione esse painel e siga para o computador. Use o vaccine cart no computador, volte ao painel e acione-o de novo. Pegue o MO disc na maca ao lado do painel, depois retire o vaccine base do computador



Use a machine gun. Atire sem parar mesmo quando ele subir em você. Preste atenção na sua energia para recuperá-la antes de morrer



Volte para a sala onde pegou o key card. Coloque a vaccine base nesse computador e acione-o



Use o MO disc no computador para abrir a porta. Dentro da sala, acione o botão do elevador



Leon acha que tudo acabou, mas para Claire o jogo apenas começou...

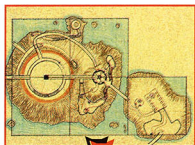


# COMPUTER ZONE

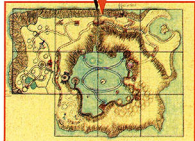
## RIVEN™ THE SEQUEL TO MYST™

### HORA DE QUEIMAR SEUS NEURÔNIOS

Como o próprio nome diz, **Riven** é a tão esperada sequência do famoso **Myst**. O game é simplesmente de apavorar, tanto pelas imagens, som e dificuldade, como pela jogabilidade e diversão. Apesar de seu tamanho impressionante, 5 CDs, o jogo não é tão longo como se pensava. O tempo que você levará para detonar o game só dependerá de sua habilidade na hora de decifrar os famosos quebra-cabeças de **Myst**, que continuam mais complicados do que nunca em **Riven**. Apesar da complexidade dos enigmas, desta



**DICA:** estes mapas você não encontra no jogo. Ao lado, você vê o da Gold Dome Island. Abaixo, o mapa da Forest Island



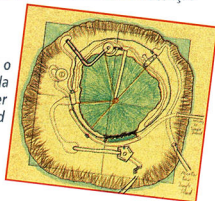
**DICA:** cuidado, alguns equipamentos não são tão fáceis de serem usados, como é o caso desse helicóptero

vez, o trabalho será mais simples, pois o jogo foi traduzido e dublado. O resultado é impressionante: sempre que os atores abrem a boca você se impressiona com a clareza e a eloquência das frases. Chegou sua vez: hora de trabalhar!



**DICA:** os livros são a base de sua orientação, leia todos com muita atenção

Este é o mapa da Creater Island



O jogo tem imagens que parecem obras renascentistas

**DICA:** na entrada da sala giratória dos "besouros" há um botão que deve ser apertado 4 vezes...

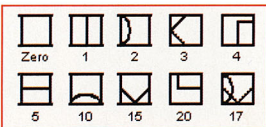


**ENDEREÇO:**  
[www.tectoy.com.br](http://www.tectoy.com.br)



baixo dessa porta clicando em seu vão

**DICA:** dê a volta pela escada e entre. Passe por



**DICA:** na segunda parte de Riven, existe uma pedra que pode ser girada, aqui está a solução desse quebra cabeça

**CONFIGURAÇÃO  
MÍNIMA**

Pentium 100 Mhz, 16Mb Ram,  
Placa de Video Pci de 1 MB,  
Windows95, 73 MB de HD,  
Placa de som 16 Bits

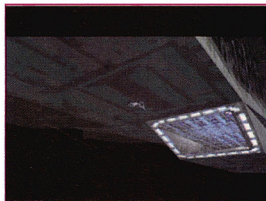
## A NOVELA ESPACIAL ESTÁ DE VOLTA

**W**ing Commander é uma série que se arrasta por várias plataformas desde 1990. Esta é a quinta versão da série, em que você vive um piloto iniciante sob o comando de Mark Hammil, o Luke Skywalker de Guerra nas Estrelas. Na academia você era o melhor aluno. E, por conta de tanta genialidade, foi convocado para combater povos extraterrestres que tentam invadir a Terra. O jogo possui três CDs, cerca de 50 missões e



*possível para não perder naves aliadas*

**DICA:** há missões em que o tempo é bem curto. Limpe a área o mais rápido



**DICA:** no final de cada missão ou para pular para a próxima, use a tecla A

# WING COMMANDER PROPHECY

muitas cenas de filme para curtir com uma pipoca ao lado. Com os gráficos otimizados para 3D/FX e tecnologia MMX, os vídeos são apresentados num padrão de compressão muito

grande, que exige muito mais velocidade de um CD-ROM. Quem tem um Pentium com 16 MB de RAM verá nada mais que telas escuras e alguns pontinhos brancos. Já quem tem uma placa 3D/FX, verá nuvens, estrelas, nebulosas e muito mais. Os controles continuam quase iguais, a diferença é que estão mais precisos. **Wing Commander Prophecy** é um jogo que veio ocupar o lugar de outros jogos do gênero, como **Privateer 2** e o decepcionante **X-Wing vs. Tie Fighter**.



*Você sempre vai estar envolvido com muitas gatas que jogam umas cantadas e dão boas dicas*



**DICA:** vá recebendo instruções da TCS Midway para completar suas missões

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 166 MHz ou Pentium 133 MHz c/ placa 3D/FX, 32 mb de Ram, CD-ROM 4x, Placa de vídeo c/ 2mb e 150 mb de HD.



*antes que eles entrem em combate*

**DICA:** alguns inimigos o surpreendem vindo de portais. Cace-os pelo som



**DICA:** é possível invadir e retomar naves dos inimigos. Após uma longa vitória, elas são repovoadas. Tente ser ágil para conseguir retomar o maior número possível de naves



**DICA:** brigas entre seu grupo e o grupo de Maniac são comuns. Tente vencê-los pelo número de mortes



### ENDEREÇOS:

[www.wingcommanderprophecy.com](http://www.wingcommanderprophecy.com)  
[www.ea.com](http://www.ea.com)

# FLASHBACK

**MEGA**



Por Baby Betinho

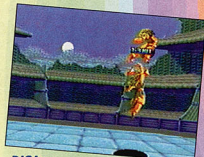
Rolava o ano de 1994. O Brasil era tetrá no futeba, o plano real começava a rolar. No mundo dos games, um arcade era o maior sucesso do momento: *Mortal Kombat II*

Em *Yu Yu Hakusho* demônios que se apoderaram de corpos humanos e humanos poderosos lutam para ver quem é bom de briga. O game - feito pela Treasure, a mesma de *Yuke! Yuke! Trouble Makers* - é o único em que quatro lutadores podem participar

## YUYU HAKUSHO

da pinimba ao mesmo tempo. Ao contrário do que se pode imaginar, a confusão nos jogos em duplas não é tão grande. Isso porque, como em *Final Fight*, é possível lutar em dois planos do cenário. Mas não tem moleza, moçada: controlar os dois lutadores é tarefa para poucos e bons brigões.

fin



**DICA:** Genkai é quem possui o especial de maior número de hits. Faça →↵↵ A



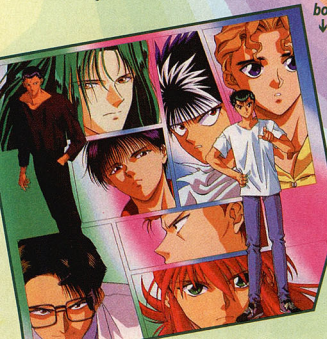
**DICA:** o especial de Hiei não conta hits, mas faz um bom estrago. Siga ↵↵↵ A ou B



**DICA:** com Kurama, faça →↵↵↵ A. Este especial pode ser acionado de longe



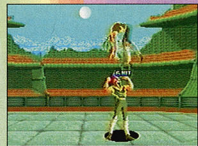
**DICA:** para Kuwabara, faça ↵↵↵ A. Seu especial só entra se acionado perto do inimigo



**DICA:** Toguro tem um especial que pode ser acionado mesmo estando longe do oponente. Seu movimento é ↵↵↵ A



**DICA:** o movimento especial para Yusuke é →↵↵ A. Pode ser acionado de longe



**DICA:** com Shu, faça seu movimento perto do inimigo. Faça ↵↵↵ A



# 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 Pça. da Liberdade, 141  
Box 8

Tel. (011) 278 9714 Ramal 338

VENDAS E LOCAÇÕES

32 X

Saturn

• 3DO

Master System

P.Station •

Neo Geo CD

Nintendo 64 • Mega Drive

Game Boy • Super Nes •

PC Engine Playdia • Game

Gear • Neo Geo • Jaguar

SAÍDA DE JOGOS



MARIO'S  
GAMES

VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS  
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA

fone: (011) 875-2737  
858-1333 858-3539

## 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 / (079) 211-7543 / (079) 982-8336

Para anunciar na

**SUPER  
GAMEPOWER**

ligue **816-5667**,

Ramal **420**

**Aí é só DETONAR!!**

# APRENDA COM AS FERAS!!



- DESENHO
- QUADRINHOS
- ILUSTRAÇÃO
- CARTOON

**MATRÍCULAS ABERTAS  
VAGAS LIMITADAS**

CURSO DE DESENHO

**HECTOR & ROLO**

ANGÉLICA 321, CJ. 3-SÃO PAULO, SP

011-3666.6079 / 578.7163

E-mail: hector@brworld.com.br

*Todas as  
aventuras  
na sua tela*

No litoral de  
São Paulo,  
um programa  
com as últimas  
novidades, os  
lançamentos mais  
esperados, dicas,  
truques e macetes  
para você detonar  
todos os games.

**maroon  
games**

Sábado - 11h30  
Segunda - 12h00  
Quinta - 16h30



**TV MAR**  
canal 8

FILIADA À REDE MANCHETE.

*Você vai  
detonar!*

# SUPER GAMEPOWER



Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

## PREPARE-SE PARA A FESTA

### 72 PÁGINAS E UM BRINDE ANIMAL!!

### E MAIS: OS VENCEDORES DO II OSCAR DO VIDEOGAME



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 48



Dual Heroes, Yoshi's Story, Fighters Destiny, (Nintendo 64), D.J. Vars, Real Bout Special, Side Pocket 3 (Saturn), Klonoa, Resident Evil 2, Crash Bandicoot 2, Gran Turismo, Chocobo's Mystery (PStation), Marvel Vs. Capcom, The Last Blade (arcade), Space Invaders (Snes), Strider (Mega), Quake 2, F/A-18 Korea (PC)

### 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 (PStation), MegaMan X4 (32 bits), MK4, Street II Second Impact, Pocket Fighter (arcade), Kirby's Dreamland 3 (Snes)

### EDIÇÃO 47



Wild Choppers, Yoshi's Story, FIFA Soccer '98 (Nintendo 64), Quake, Sega Touring Car, Shining Force III, Sonic R (Saturn), Alundra, Master of Teras Kasi, Einhander, Tomb Raider 2 (PStation), The Last Blade (Neo Geo), Samurai Shodown 64 (Neo Geo 64), Arkonoid (Snes), NFL 98 (Mega)

### 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 (PStation), Street Fighter Collection (32 bits), Marvel vs. Street (arcade) King 97 (Neo Geo), Jungle Box (Snes), Lost World (Mega)

### EDIÇÃO 46



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

### EDIÇÃO 43



Goomen, Yukel Yuke Troublemakers (Nintendo 64), Lost Bronx, Resident Evil (Saturn), City of Lost Children, Ghost in the Shell, Wild Arms, Street EX Plus Alpha (PStation), Rockman X4, Marvel Super Heroes (32 bits), Mortal Kombat 4, Tekken 3 (arcade), Pitfall (Mega), Dragon Ball Z (Snes)

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: Francisco Civita,  
Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

## SUPER GAMEPOWER

ANO 4 - Nº 49 - ABRIL DE 1998

### REDAÇÃO

Editor-Chefe: Rubem Barros  
Editor Assistente: Akira Suzuki  
Chefe de Arte: Karen Colosso  
Assistente de Arte: Mônica Maldonado  
Redatora: Ana Luisa Ponsireres  
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio Nobre, Spencer Stachi, André Oká (jogos) Maximilian Winter (texto)

### COMERCIAL

Gerente: Francisco Civita  
Gerente de produto: Martin Frankenberg

### ADMINISTRAÇÃO

Gerente: Joares Barbosa

### ASSINATURAS

Gerente: Wainese de Oliveira

### PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

### PUBLICIDADE

Gerente: Reginaldo Andrade  
Contatos: Fernando Porriro, Tauana Ramos Lima

### PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: IDG

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. Redação e Correspondência: Rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-100 - 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/fix (041) 264-8950, Curitiba, PR. Geraldão Nilson de Azevedo, J. Jerônimo Coelho, 280, sl. 502 tel (048) 224-6701, 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@emil.abril.com.br ou www.dinap.com.br O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, CreditCard, Diners, Solo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE  
A/C do Departamento de Assinaturas, Rua Paes Leme, 524, 10º andar - CEP: 05424-010, S. Paulo, SP, tel: (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feir, 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, enjia a credencial do vendedor e paga sempre com cheque nominal mediante recibo da primeira via de nosso período de validade.

Fotolitos: Cybergraf, Lyncy e AD Graf. Impressa no Globo Cibernético. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



Preço válido enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 6x somente para cartões. \*Os 2 jogos gratuitos devem constar da relação de títulos a estar marcados com um asterisco (\*). \*\*Para o console: frete incluso apenas para o Estado de São Paulo.

# NEO GEO COM 3 JOGOS, POR MENOS DE R\$ 200. TÁ ESPERANDO O QUÊ PRA COMPRAR?

## DESTAQUES R\$ 84,90 CADA



**THE LAST  
BLADE**



**REAL BOUT FATAL  
FURY SPECIAL**



**KING OF  
FIGHTERS '97**

## NEO GEO CD

### NOVO PREÇO

**2x R\$ 99,90  
ou 1+5x R\$ 38,74**



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

**...E MAIS:  
KING OF FIGHTERS '97  
O GRANDE SUCESSO  
DOS ARCADES,  
TAMBÉM GRÁTIS.**



## TOP 10 R\$ 79,90 CADA



1 SAMURAI SHODOWN 4

2 KING OF FIGHTERS '96



3 METAL SLUG

4 SAMURAI SHODOWN 3  
[R\$: 59,90]



5 FATAL FURY SPECIAL  
[R\$: 45,90]

6 SUPER SIDEKICKS 2 [R\$: 45,90]

7 SAMURAI SHODOWN 2 [R\$: 45,90]

8 REAL BOUT FATAL FURY

9 SUPER SIDEKICKS 3

10 WORLD HEROES PERFECT

## CLÁSSICOS - R\$ 45,90 CADA

- |                   |                      |                    |                   |                  |
|-------------------|----------------------|--------------------|-------------------|------------------|
| AERO FIGHTERS 2   | FOOTBALL FRENZY      | KING OF MONSTERS 2 | NINJA COMMANDO *  | STREET HOOP *    |
| ART OF FIGHTING 2 | GHOST PILOTO         | MUTATION NATION *  | PLEASURE GOAL     | TOP HUNTER *     |
| FATAL FURY 2      | KARNOV'S REVENGE *   | NAM 1975 *         | SAMURAI SHODOWN 1 | VIEW POINT *     |
| FATAL FURY 3      | KING OF FIGHTERS '94 | NINJA COMBAT *     | SENGOKU 1 *       | WORLD HEROES 1 * |

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE. FRETE INCLUSO PARA TODO O BRASIL\*\*

**LIGUE  
AGORA**

# (011) 7295-9666

**E RECEBA  
EM SUA CASA**



## DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET  
www.dshop.com

Venha jogar as futuras  
matérias  
desta  
revista.



**RETRO**  
**AVENGERS**



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



# RETRO AVENGERS WELBO



**Em prol da cultura gamer!**

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evilarthas**


Editada por: **anderbass**

Revista: **venom**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

