

# SUPER SHINING FORCE III PARTE II (SATURN) GAMEPOWER

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

Nº 52 - R\$ 4,00



**MORTAL KOMBAT 4**  
CHEGA PARA P.STATION E NINTENDO 64



OS PRIMEIROS  
ESPECIAIS, COMBOS  
E FATALITIES



ESPECIAL: O MELHOR  
DA E3 EM 6 PÁGINAS

DETONADOS:

GEX: ENTER THE GECKO (P.STATION)

ROCKMAN & FORTE (SNES)

A NOVA ERA DO NINTENDO 64

# BANJO-KAZOOIE



6642

ISSN 0104-611X



9 770104 611006

Só para



NINTENDO 64



Compatível com Rumble Pak™



© 1998 Nintendo/Rare. Game criado por Rare.™, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc.  
Produto produzido na Zona Franca de Manaus.



# UM URSO, UM PÁSSARO E UM DESTINO: A SELVA DO SEU QUARTO.

F/NAZCA S&S



- 9 MUNDOS GIGANTESCOS PARA SEREM EXPLORADOS
- GRANDE ELENCO DE PERSONAGENS
- 20 INCRÍVEIS MOVIMENTOS

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

**Nintendo**  
by  **gradiente**

# SUPER GAMEPOWER



## JOGOS DESTA EDIÇÃO

### NINTENDO 64

All Star Baseball '99	48
Banjo-Kazooie	24
Bio Freaks	26
Major League Baseball	49
Mortal Kombat 4	22 e 42

### SATURN

Konami Antiques MSX Collection Ultra Pack	20
Pocket Fighter	46
Shining Force III Scenario II	28
Super Adventure Rockman	18
Super Tempo	30
World Cup '98	20

### P.STATION

Armored Voltoms	40
Bio Freaks	26
Boxe	20
Breath of Fire III	32
Cardinal Syn	36
Crash Bandicoot 3: Warped	19
Dead Ball Zone	18
Final Fantasy VIII	17
Gex: Enter the Gecko	56
Grand Racing	40
Kattobi	40
Mortal Kombat 4	42
Nascar '99	21
Pocket Fighter	46
Riven	34
Rocky Ropper 2	41
Spyro the Dragon	18
Super Adventure Rockman	18
The Gran Stream Saga	35
Theme Hospital	41
Turbo Prop Racing	18
VR Baseball	49

### PC

Balls of Steel	38
Die by the Sword	39
Final Fantasy VII	21

### SNES

Rockman & Forte	60
-----------------	----

### MEGA

Comix Zone	64
------------	----

### ARCADE

Daytona USA 2	16
Street Fighter Zero 3	19

Ilustração de Capa: ROKO



### A SAGA CONTINUA

A série *Breath of Fire*, da Capcom, que começou no SNes, chega ao console da Sony (página 32)



### PANCADARIA COMPACTA

Os lutadores de *Pocket Fighter*, da Capcom, ganham as telas dos consoles caseiros (página 46)

## CIRCUITO ABERTO 10

O melhor da E3, a feira mundial de games

## PRÉ-ESTRÉIA 16

Daytona USA 2 e Final Fantasy VIII. Precisa mais?

## PAINEL 40

Theme Hospital, do P.Station, encabeça os jogos da seção

## GOLPE FINAL 42

Especiais, combos e fatalities de 6 caras de MK4



NA COLA DE MARIO E DONKEY

Banjo-Kazooie inaugura a segunda geração de jogos para Nintendo 64 esperando repetir o sucesso de seus antecessores



### TEMPO, TEMPO, TEMPO...

A ação de *Super Tempo*, para Saturn, está na página 30

## ESPORTE TOTAL 48

Uma seleção com o melhor do beisebol virtual

## DETONADOS 50

A lagartixa apavora no P.Station e Rockman volta ao SNes

## FLASHBACK 64

Comix Zone, o gibi do Mega Drive

### OS JOGOS DA SEÇÃO SGP DICAS

P.STATION		MK Mythologies:	
Beast Wars		Sub-Zero	53
Transformers	53	Quake	52
Bushido Blade	54	Rampage World Tour	54
Critical Depth	51	Snowboard Kids	55
Croc	51	Star Wars: Shadows of the Empire	52
Need for Speed III	50	MEGA	
Ogre Battle	54	Dynamite Headdy	50
Pitfall 3D	50	Sonic 3D Blast	52
Powerboat Racing	55	SNES	
Reboot	52	Final Fight 2	50
Samurai Shodown I & II	54	Tetris Attack	55
Skullmonkeys	54	SATURN	
Twisted Metal 2	55	Bomberman Wars	51
WCW Nitro	53	J-League Strike of Fire	51
NINTENDO 64		The King of Fighters '97	51
NHL Breakway '98	53		

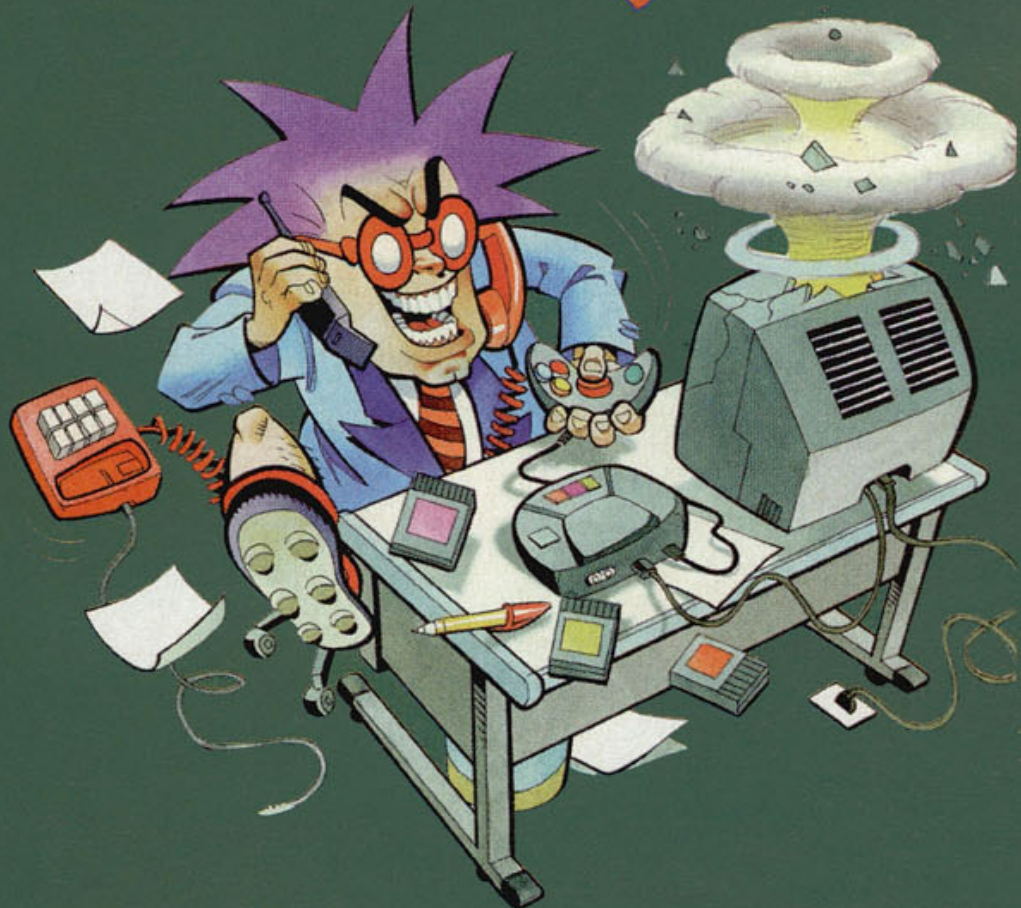


## BILL GAMES

**B**omba! A Sega chegou detonando tudo, depois de tempos meio negros em suas águas, e tirou um superconsole da cartola. Os caras fizeram uma associação com o meu primo, o Bill Gates, e querem dominar metade do mercado com sua nova máquina. O Dreamcast promete: alta resolução gráfica, a experiência vencedora do arcade transposta para o console caseiro e uma proposta de grande interatividade entre jogadores, com redes mistas entre videogame e PC. Resta, como sempre, uma pulguinha atrás da orelha: e os jogos? Um hardware detonante requer softwares bem trabalhados, que demandam tempo e dinheiro. A pergunta é a seguinte: você acha que o Dreamcast terá jogos em número suficiente para consagrá-lo em seus 2 primeiros anos de vida?

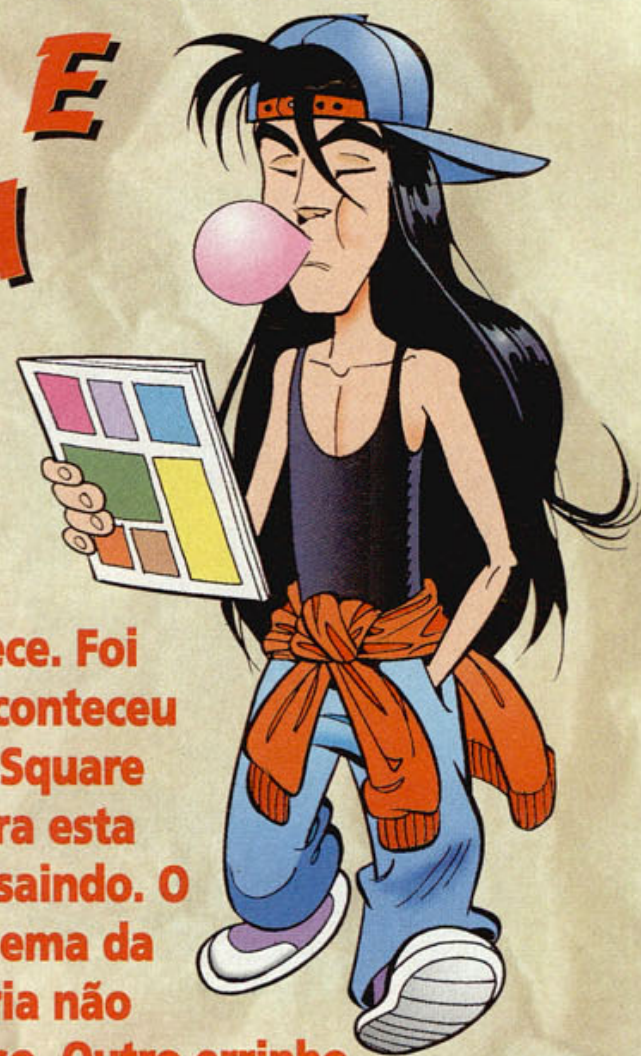
**D**epois de uma temporada lá nas terras de "E o Vento Levou", o Chefe está de volta, mais animado do que nunca com o que vem por aí no Planeta Game. Você pode verificar no Circuito Aberto especial sobre a E3 e ficar tão feliz quanto os caras da indústria de entretenimento, que cresceu 38% no ano passado. Alguns bons exemplos do que se viu em Atlanta estão nesta edição: o divertido *Banjo-Kazooie*, o fatal *Mortal Kombat 4* (com golpes diferentes dos da internet), *Pocket Fighter* para Saturn e P.Station e o Scenario II de *Shining Force III*. Vinda do outro lado do mundo, lá onde o sol nasce de olho puxado, uma notícia boa para os fãs do SNes: *Rockman & Forte*, que marca presença nas páginas do Detonado. *Gex: Enter the Gecko*, que logo virá para o Nintendo 64, por enquanto alegra o pessoal do P.Station.

## O CHEFE



## AKIRA E AGORA

**I**magina só se você marca um encontro com uma gata, se prepara todo, fica naquela expectativa e, na hora do vamos ver, ela não aparece. Foi mais ou menos o que aconteceu com *Soukaigi*, jogo da Square que SGP prometeu para esta edição e acabou não saindo. O jogo não sair é problema da Square, mas a matéria não sair é problema nosso. Outro errinho que perturbou a vida dos leitores foi uma password de *San Francisco Rush* (Nintendo 64), que saiu na página 50 da edição 51. O correto é 8DP5KG5L4G59PG92WVCQY0DRDQ. Na parte do texto que diz "vá para a tela track select, aperte e segure C(→), X", o correto é C(→), Z. O Chefe anda com espírito de Zagallo...



# ARTE NO ENVELOPE

Evandro de Moraes, veterano da Arte no Envelope, resolveu mostrar para a moçada o sofrimento de Diddy Kong em suas férias (isso que dá ter tio rico). Enquanto o macaco toma seu refrigerante sossegado, a galera da SGP vai ralar para entregar o prêmio, uma mochila radical

## PREMIADO

Não é a primeira vez que um desenho do Evandro de Moraes, de São Paulo, capital, aparece na Arte no Envelope. Desta vez, o cara vai levar o prêmio pelo relax de Diddy Kong

Juarez dos Santos, de São Paulo, deu uns anabolizantes a mais para o Capitão América. Os músculos do herói cresceram tanto que ele mal coube no desenho



O Fagner dos Santos, de Mogi das Cruzes, SP, sabe que mão de vaca igual jamais se viu. Para entrar numa boate sem pagar, o Chefe chegou até a roubar um vestido da Marjô



O Eduardo Lopes de São Paulo, capital, caprichou no traço e deixou perfeita a rainha Saori, dos Cavaleiros do Zodíaco

O Chefe pegou uma carona com o Homem Aranha no desenho do Michel de Souza, de Taboão da Serra, SP, e se deu mal. Haja teia para aguentar o peso...





Spawn, o Soldado do Inferno, arrasta suas correntes no desenho do Damião Vital, de Monteiro, PB



Os lutadores de King '96 capricharam na pose. Marcos Finotti, carioca de Bangu, caprichou no desenho



Rafael Joaquim, de Criciúma, SC, deu uma de alfaiate e descolou uma fantasia do Venom para o Gambit



Laurenilson da Costa, de Rondon do Pará, PA, desenhou a constelação SGP. Destaque especial para a estrela maior, Marjô Rose



Para alegria da rapaziada - e tristeza da Marjô -, Lara Croft deixou todos de boca aberta no desenho de Sandra Ikeda, de Piedade, SP

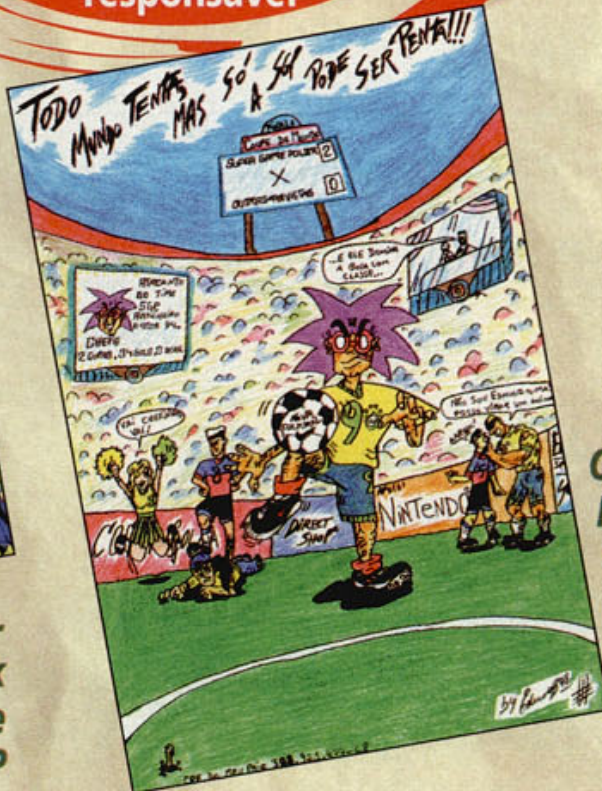
Aí está a seleção do Chefinho para a Copa, desenhada por Marcos Ribas, de São Cristovão, SE



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

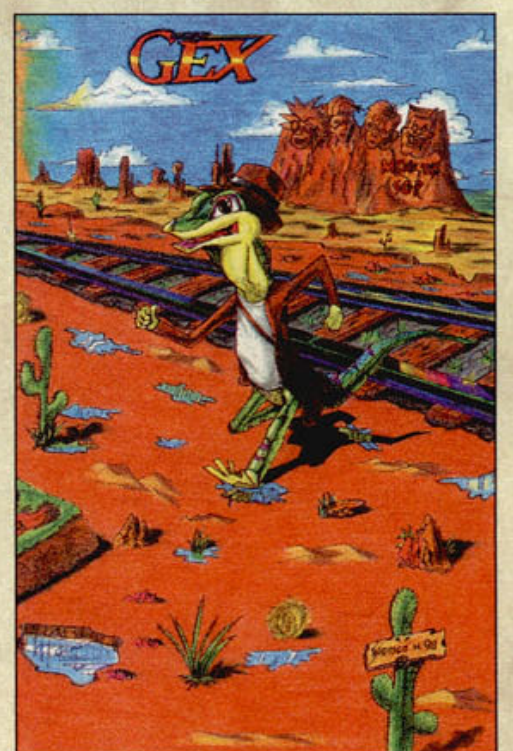


Só dá X-Men: Ciclope ataca Black Heart no desenho do André da Silva, de Taboão da Serra, SP



O Eduardo Martins, de Itaguaí, RJ, colocou o Chefe em campo e mostrou que o time da SGP está com a bola toda

Assustado com a careta do Chefe no monte SGP, Indiana Gex corre pelo deserto do Rodrigo da Silva, de Andradina, SP.



Nestlé  
**NESCAU**  
ENERGIA QUE DA GOSTO

## UM BRINDE AO SUCESSO DE SGP

Quatro anos nas paradas de sucesso não é moleza, não!

**SuperGamePower** comemorou seu aniversário com todo mundo que trabalha com jogos no Brasil. A festa da **SGP** rolou na Sports Arcade da avenida Paulista, em São Paulo, e deu o que falar. Enquanto o Baby socava o Kamakaze em *Marvel vs. Capcom* a Marjô e o Lord jogavam *SuperGT*, e o Chefe tomava todas. Resultado: o cara não conseguiu entregar os prêmios aos vencedores do **II Oscar do Videogame**. A tarefa acabou ficando por conta do Reginaldo Andrade, o gerente de publicidade da revista (que fala pouco...)



*Reginaldo Andrade com Júlia de Carvalho, da Brasoft, e com Paulo Yamamoto e Mitikazu Lisboa, ambos da Capcom*

# PIRATAS

Os leitores de SGP botaram a boca no trombone sobre o assunto PIRATAS, que ganhou destaque com a matéria do Circuito Aberto no mês passado:

Tenho um P.Station e um computador. Desenvolvo softwares e não gostaria de ver meu trabalho roubado, copiado ilegalmente. Entretanto, tenho de dizer que é um absurdo pagar R\$ 200 por um console e R\$ 100 por um jogo. Os jogos originais são muito caros e inacessíveis. Então, o jeito é partir para o pirata.

*Humb@  
via e-mail*

Todos que têm um P.Station estão cansados de saber que os CDs piratas são a maior fria. Mas pensamos o seguinte: um CD original do *Tekken 3*, por exemplo, custa em torno de R\$ 90. Eu comprei o pirata por R\$ 5. Todo mundo fala, pô, você é louco, comprou CD pirata. Mas economizei R\$ 85, quantia alta num país onde o salário mínimo é R\$ 130.

*Gedalías da Silva  
gedas@microplanet.com.br*

## Os 10 mais procurados

*James Bond bateu Fifa '98, para Nintendo 64, que estava em primeiro lugar no mês passado. International Super Star Soccer caiu da terceira para a quinta posição. Para compensar a bola baixa dos jogos de futebol, Fifa '98, para P.Station, entra pela primeira vez no ranking, na sexta posição. Ainda entre os estreantes estão 1080 Snowboarding e Fighter's Destiny, os dois para Nintendo 64, e The King of Fighters '97, para Saturn. Tekken 3, para P.Station, que estava em quarto lugar no mês passado, vai subindo a ladeira. Neste mês, o jogo está na terceira posição e pode até ser que, no mês que vem, desbanque o engomado Bond.*

	Jogo	Console	Gênero
1	Goldeneye 007	Nintendo 64	ação
2	Fifa '98	Nintendo 64	esporte
3	Tekken 3	P.Station	luta
4	Need For Speed 3	P.Station	corrida
5	ISSS 64	Nintendo 64	esporte
6	Fifa '98	P.Station	esporte
7	The King of Fighters '97	Saturn	luta
8	Resident Evil 2	P.Station	ação
9	1080 Snowboarding	Nintendo 64	esqui
10	Fighter's Destiny	Nintendo 64	luta

**Fontes:** em São Paulo, Crazy Games (011) 578-6353, Game Over (011) 875-0146, Progames (011) 591-0039; em Aracaju, Classe A (079) 224-2715; em Salvador, Só Games (071) 240-6353; em São José dos Campos, Bits e Games (012) 337-2030



# SGP responde

Quero saber desesperadamente para quê serve o Kiae em Tekken 3. Quando eu o carrego, o máximo que acontece é o lutador ficar com as mãos brilhando. Quando sairá o jogo ISSS '98?

**Célio do Carmo**  
Ipatinga, MG

**BB:** Célio, se as mãos do seu lutador estão brilhando, aproveite. O Kiae deixa seu primeiro golpe mais forte e indefensável. ISSS '98 sai em agosto para o Nintendo 64.

Em Resident Evil 2, como mato o crocodilo que aparece onde Sherry Birkins cai e desmaia? Ouvi falar que é possível ver o helicóptero cair. Como?

**Wellington Fernandes**  
Lençóis Paulista, SP

**MK:** vamos começar pelo crocodilo, Wellington. Quando sair da sala onde está Sherry, vá até a luz vermelha que está piscando e acione-a. Um cilindro cairá. Espere o crocodilo pegar o cilindro e atire no cilindro mesmo. Você só vai ver a animação do helicóptero no início do jogo B.

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

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

www.sgp.com.br

sgp na rede

Estou escrevendo pela primeira vez e gostaria que vocês me contassem uma coisa: é verdade que dá para jogar com o Akuma em Resident Evil 2?

**Marcelo**  
e-mail não identificado

**MK:** é verdade, sim. A dica é a seguinte. Você deve terminar o jogo A no ranking A e o jogo B no ranking A. Quando estiver novamente no jogo A, com as três armas especiais no baú, em vez de escrever GUEST no

computador, escreva AKUMA. No jogo B, faça a mesma coisa.

Estou preso na fase Offshore Rig de Tomb Raider 2 para PC. Por favor, me dê uma ajudinha.

**Wanderson Silva**  
wander@bridge.com.br

**LM:** aí vai um empurrãozinho. O primeiro passo é puxar a caixa que está no fundo da sala. Depois, nade até o lado esquerdo da hélice e puxe a alavanca. Siga pela passagem que se abriu e acione o botão que fica na parede, em frente ao avião. Nade para baixo do avião e acione outro botão. Suba no avião e passe por cima do tampão. Mais uma dica: os cartões abrem as portas de mesma cor. Veja o passo a passo completo na edição 47.

## CLASSIFICADOS

Vendo um **Snes** com **dois controles** e **cinco cartuchos**. R\$ 280,00.

Tratar com Gustavo, (041) 248-6936, Curitiba, PR.



Vendo um **Neo Geo CD** com **dois controles** e **sete CDs**. R\$ 259,00. Tratar com Valdir, (011) 206-0369, São Paulo, SP.

Vendo um **Snes** com **dois controles** e **cinco jogos**. R\$ 180,00. Tratar com Rafael, (061) 273-8243, Brasília, DF.

Compro **cartuchos** de **Nintendo 8 bits**. Tratar com Bruno, (014) 239-4682, Bauru, SP.



Vendo um **Mega Drive** com **13 cartuchos** e **três**

**controles**, entre eles um turbo e um com seis botões. R\$ 150,00. Tratar com André, (041) 264-5319, Curitiba, PR.

Vendo um **Saturn** com **dois controles**, **um volante** e **cinco jogos**. Tratar com Michel, (011) 3064-5800, SP, SP.

Vendo um **Snes** com **dois controles** e **sete fitas**.

R\$ 170,00. Tratar com Daniel, (021) 611-0876, Rio de Janeiro, RJ.



Vendo um **Nintendo 64** com **dois controles**. R\$ 330,00. Tratar com Leonardo, (011) 681-7333, São Paulo, SP.

Vendo **Snes** com **9 cartuchos** e **2 controles**. R\$ 200,00. Tratar com Marcelo, (012) 552-3584, São José dos Campos, SP.

# CIRCUITO ABERTO



## PREPARE O SEU DETETIVE

Ação é a bola da vez. Na esteira das séries **Resident Evil**, **Tomb Raider** e, principalmente, do multipremiado **GoldenEye 007**, vem aí uma nova safra de games, com muito tiro e movimento. Foi o que viram as mais de 41 mil pessoas ligadas à indústria de jogos presentes à E3, a maior festa do entretenimento eletrônico do mundo, que rolou em Atlanta, no final de maio. Quatro novos jogos vão tentar colar no sucesso de **007** para cavar seu espaço entre o público. O primeiro deles já está rolando: é o **Mission Impossible**,

da Infogrames, para Nintendo 64, baseado no filme de mesmo título. Outro carona do cinema é **Tomorrow Never Dies**, da MGM Interactive, para P.Station e PC, que sai até o fim do ano. Mas os games que mais prometem são **Metal Gear Solid**, da Konami, para o P.Station, e **Perfect Dark**, da Rare, para o Nintendo 64. O game da Konami é o que melhor capta a atmosfera dos filmes de

espionagem. Você não pode sair detonando tudo, tem de ser esperto e saber a hora certa de matar o inimigo. Um cara que jogava na E3 disse que se sentia "em um filme de James Bond". Deve sair em setembro no Japão e outubro nos Estados Unidos. **Perfect Dark** traz um clima

Cerca de 1600 novos títulos para videogames, PC, DVD e Internet atraíram uma galera de mais de 41 mil pessoas, vinda de 80 países



Divulgação



*Metal Gear Solid, da Konami, entre as melhores coisas da E3, sai em setembro no Japão*

mais futurista, lembrando Blade Runner. Como em **Tomb Raider**, as mulheres são a atração. Você joga como Joana Dark. O game só deve sair em 99. A Eidos surpreendeu e já apresentou demo de **Tomb Raider 3**, que fica pronto até o fim do ano. **O Quinto Elemento**, também baseado no filme, é outro que segue a linha da ação com heroínas, na cola do sucesso de Lara.



Da esquerda para a direita: o visual futurista de **Perfect Dark** (Rare, N64), os ótimos gráficos de **Mission Impossible** (Infogrames, N64), e ação intensa de **Tomorrow Never Dies** (MGM, P.Station)

# SEGA SÓ QUER SABER DO DREAMCAST

Agora é pra valer. Com muita pompa, a Sega americana anunciou na E3 o lançamento de seu novo console de 128 bits, o Dreamcast. O console será lançado no Japão em novembro deste ano e sai nos Estados Unidos apenas no 2º semestre de 99. Para desenvolver seu novo hardware, a Sega apoia-se em parceiros



*Algumas cenas do demo usado na apresentação do Dreamcast: ao lado, a animação Torre de Babel e o console; abaixo, a seqüência que usou a cabeça do presidente da Sega para mostrar os recursos gráficos*



fortes, tanto em tecnologia como em mídia. Nec, Yamaha, Hitachi e Microsoft dão suporte ao novo console. Com ele, a Sega espera conquistar 50% do mercado de videogames de última geração. Além da alta resolução gráfica – o Dreamcast irá processar mais de 3 milhões de polígonos por segundo – o maior trunfo do console deve ser a interatividade entre os jogadores. Vai ser possível formar uma grande rede entre consoles e PCs. Só no lançamento americano, a Sega investirá US\$ 100 milhões apenas em marketing. Doze jogos devem ser

## SUPERCONSOLE EM NÚMEROS

<b>CPU:</b>	<b>200 MHz, 128 bits</b>
<b>Gráficos:</b>	<b>Power VR 2, performance de mais de 3 milhões de polígonos por segundo</b>
<b>Som:</b>	<b>processador com CPU de 32 bits e 64 canais</b>
<b>Memória principal:</b>	<b>16 MB</b>
<b>Modem:</b>	<b>33.600 Kbps</b>
<b>Sistema Operacional:</b>	<b>Windows CE</b>
<b>Drive de CD-ROM:</b>	<b>12x</b>
<b>Cores:</b>	<b>16,7 milhões</b>
<b>Peso:</b>	<b>2 Kg</b>

lançados na mesma data. Cinco empresas já anunciaram que vão produzir jogos para o console: Acclaim, Midway, Interplay, GT Interactive e Microprose. No Japão, a SNK lança em outubro um portátil para ser acoplado ao Dreamcast.



## SILÊNCIO FÚNEBRE

Ninguém viu, ninguém sabe. A galera que apostou no Sega Saturn só tem uma saída para ficar feliz: comprar um Dreamcast, quando ele estiver disponível. No próprio estande da Sega, havia apenas quatro jogos para o seu 32 bits, todos já publicados por **SGP**: **Burning Rangers**, **Shining Force III**, **The House of the Dead** e **Azel Panzer Dragoon RPG**. Não se deve esperar por muitas novidades. Um executivo da Capcom, que tem feito boas conversões para o console, disse em seu estande: "o Saturn acabou". A morte ainda deve ser lenta, pois o Dreamcast demora a chegar, mas o mais provável é que os futuros jogos venham quase que só do Japão, onde a carreira do Saturn foi mais expressiva.

## MEMÓRIA PORTÁTIL

Um acessório de 45 gramas vai gravar os "saves" dos jogos do Dreamcast. É o Visual Memory System, que vai ser conectado ao controle, mas pode servir também como um console portátil. O VM pode ser conectado a outro VM para troca de dados ou para uma partida contra. Também poderá ser ligado a novos acessórios. Seu lançamento está previsto para o dia 11 de julho no Japão, com um game baseado no filme Godzilla. O preço no Japão deverá ser de aproximadamente US\$ 20.

## O Visual Memory System em números

<b>CPU:</b>	<b>8 bits</b>
<b>Memória:</b>	<b>128 Kbytes</b>
<b>Visor:</b>	<b>48 por 32 pixels monocromático, de cristal líquido</b>
<b>Tamanho do visor:</b>	<b>37 por 26 mm</b>
<b>Dimensões:</b>	<b>47 (l) por 80 (a) por 16 (p), em milímetros</b>
<b>Alimentação:</b>	<b>Duas baterias</b>
<b>Som:</b>	<b>Um canal</b>
<b>Peso:</b>	<b>45 gramas</b>



# CIRCUITO ABERTO



## JOGO QUE NÃO ACABA MAIS

A Square, que assina sucessos como Final Fantasy VII e Parasite Eve, prepara Brave Fencer para o P.Station

Enquanto Sega e Nintendo alardeiam grandes números de bits e vendas, a Sony quase não fala. Mas, cada vez mais, ocupa seu espaço. Com o maior estande da feira, só igualado pelo da Nintendo, a Sony e seu P.Station vieram com o maior número de jogos. E, ainda que com resultados irregulares, não esperem pouco desses games. A começar pela produção da

Square. Agora associada à Electronic Arts nos Estados Unidos, formando a Square EA, lança no 2º semestre o RPG/ação em tempo real **Brave Fencer Musashi**. Mas não é só. A parceria com a Capcom promete mais sucessos como **Resident Evil 2**, que já vendeu 4 milhões de cópias. **DarkStalkers 3** e **Rival Schools** são os lançamentos mais esperados, além de uma série de clássicos da Capcom. A Eidos também não perdeu tempo e já está com a versão número 3 de **Tomb Raider**

em andamento. A Actvion contrata com a gata de **O Quinto Elemento**, que sai ainda no verão americano. A Konami, além do esperado **Metal Gear Solid**, prepara **C: The Contra Adventure**. A Psygnosis deve bisar o sucesso de **Colony Wars** com a nova versão, **Vengeance**, um tiro que promete dar o que falar. A Ascii lança mais missões para **Armored Core**. Outro jogo esperadíssimo, ainda sem data, é **Messiah**, da Interplay, que também lança **Star Trek: Klingon Academy** até o fim deste ano. E isso não é nem a metade do que vem por aí.

P.STATION



Psybadet, Psygnosis



Fórmula 1 98, Psygnosis



O 5º Elemento, Actvion



AC Projet Phantasma, Ascii



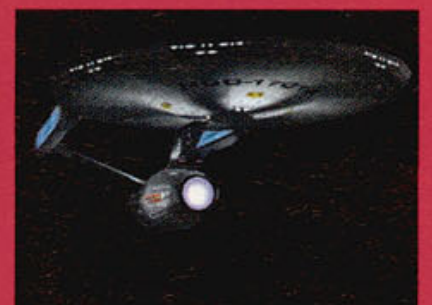
Knockout, EA Sports



CW Vengeance, Psygnosis



DarkStalkers 3, Capcom



Klingon Academy: Interplay



Soul Rever: C. Dynamics



Messiah, Interplay



Nascar 99, EA Sports



Rival Schools, Capcom



G-Darius, THQ

# A SEGUNDA GERAÇÃO

Todo mundo que tem um Nintendo 64 já deve ter se perguntado um dia: "mas, e os jogos?". Não na mesma proporção do P.Station, mas eles estão vindo. E serão bons. A Nintendo está chamando os games que vão ganhar as prateleiras das lojas a partir de agora de jogos da segunda geração para o seu 64 bits. O mais esperado é **The Legend of Zelda: The Ocarina of Time**, há três anos no forno, entre idas e vindas do 64DD. Mas o Disk Drive é conversa para 99. Isso se houver jogos em bom número para ele. **Zelda** está 95% pronto e, pelo que se viu em Atlanta, a espera vai valer a pena. Segundo seu criador, Shigeru Miyamoto, não é um jogo só para se chegar ao fim, é para ser

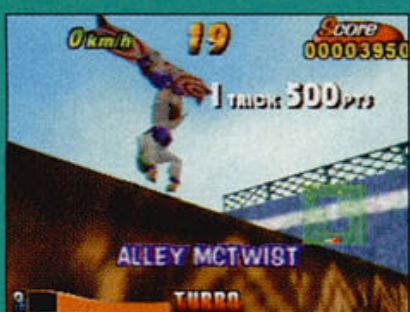


Com mais elementos de adventure que o RPG do SNes, **Zelda** é o lançamento mais esperado do N64

explorado. Você pode acabar o game com 70%. Os outros 30% são para os curiosos de verdade. Mas, além da própria produção e dos parceiros habituais como a Rare (**Banjo-Kazooie**, **Twelve Tales: Conker 64**, **Perfect Dark**), a Nintendo está com novas dobradinhas. A principal delas é com a Capcom. Mas ainda não foi dessa vez que o nome dos jogos foi anunciado. A Capcom "sugeriu" que Street Fighter,

Megaman e Resident Evil seriam bons títulos para o N64. Nada oficial. Confirmados estão títulos como **Nightmare Creatures** e **Quake II** (Activision); **Starcraft** (Blizzard); **Wipeout 64** (Psygnosis); e **Gex: Enter the Gecko** (Crystal Dynamics). Outras novidades da Nintendo são a linha Pokemon, com consoles portáteis que permitem jogar contra (8 milhões de unidades vendidas no Japão), e o Game Boy Color, que vai ter uma versão de **Zelda** em suas telas.

## NINTENDO 64



*Airboardin, Ascii*



*Castlevania, Konami*



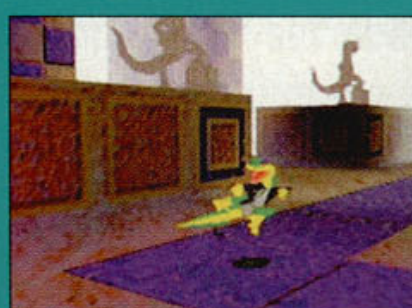
*Cruis'n World, Nintendo*



*Earthworm Jim 3D, Crystal*



*F-Zero X, Nintendo*



*Gex, Crystal Dynamics*



*Mission Impossible, IG*



*Nascar 99, EA Sports*



*ODT, Psygnosis*



*Rush 2, Midway*



*Twelve Tales, Rare*



*WCW/NWO Live, THQ*



*Wipeout 64, Psygnosis*



# CIRCUITO ABERTO



## NO RASTRO DE HOLLYWOOD



A Academia de Artes e Ciências Interativas elegeu GoldenEye o jogo do ano. O game ganhou, ainda, outros três prêmios

academias são responsáveis por despertar atenção para os principais trabalhos, botá-los em evidência. A indústria de jogos cresceu muito, é natural ter uma academia para mostrar o que se faz de melhor.

Eu trabalhei na indústria fonográfica e acho que podemos ter a mesma dimensão com os jogos.

**SGP-** Quem são as pessoas que elegem os melhores?

**JC-** Conseguimos reunir um grupo de mais de mil pessoas, todas realmente envolvidas com o processo de criação de jogos, gente que, sem dúvida, entende do assunto. Só assim o prêmio representará uma opinião qualificada.

**SGP-** Como você vê os novos rumos da indústria do entretenimento?

**JC-** A indústria está crescendo muito. Acho que uma coisa muito positiva é que há cada vez mais jogos para mulheres e meninas, aumentando o número de pessoas interessadas.

### O PRIMEIRO MAGO

Shigeru Miyamoto, o criador de Mario e Donkey Kong, inaugura a Galeria da Fama da AIAS. Envolvido há três anos com a criação de Zelda para o Nintendo 64, Miyamoto foi escolhido por ser, além de um grande criador de jogos, uma referência dentro da indústria. Para ele, a versão de Zelda para o SNes foi o jogo mais desafiante que já fez. Sobre a atual ("95% pronta"), diz que, ao contrário de outros jogos, está satisfeito com o resultado obtido por sua equipe.



Miyamoto e sua cria, Zelda: o primeiro a entrar no Hall of Fame

Games são coisa muito séria. Com esse pensamento na cabeça, um grupo de profissionais que há muito trabalha na elaboração de jogos, criou em 96 a Academia de Artes e Ciências Interativas (AIAS). Este ano, Academia pela primeira vez organizou um prêmio para os melhores do setor. A entrega do "Oscar do Games" aconteceu na E3, em Atlanta. O grande vencedor, mais uma vez, foi GoldenEye, apontado como o melhor em 4 categorias. O presidente da Academia, Jim Charne, ex-executivo da Absolute Ent., falou a SuperGamePower em Atlanta.

**SGP-** Por quê criar uma Academia de Artes e Ciências Interativas?

**Jim Charne-** Na TV, cinema e áreas de entretenimento em geral, as

### OS VENCEDORES DO PRÊMIO DA ACADEMIA

- |                          |                   |                                    |                    |
|--------------------------|-------------------|------------------------------------|--------------------|
| • Jogo do Ano            | GoldenEye 007     | • Prêmio de Design Interativo      | Parappa the Rapper |
| • Melhor Jogo de ação    | GoldenEye 007     | • Prêmio de Som e Música           | Parappa the Rapper |
| • Melhor Adventure       | Final Fantasy VII | • Prêmio de Engenharia de Software | GoldenEye 007      |
| • Melhor Jogo de Corrida | Diddy Kong Racing | • Prêmio de Melhor Interatividade  | GoldenEye 007      |
| • Melhor Jogo de Esporte | ISS Soccer 64     |                                    |                    |
| • Melhor Jogo de Luta    | WCW vs NWO        |                                    |                    |
| • Melhor Jogo para PC    | Starcraft         |                                    |                    |

### A VEZ DE FINAL FANTASY

Os leitores da GamePro deixaram GoldenEye em segundo lugar. Na pesquisa anual da revista americana, o prêmio de melhor do ano foi para Final Fantasy VII, da Square. Parappa the Rapper, da Sony, para o P.Station, levou o prêmio de Jogo Mais Inovador do Ano, segundo os editores.

# KONAMI VS. EA SPORTS

A galera que se amarra em futebol só têm motivos para ficar contente. Konami e Electronic Arts Sports travam uma luta acirrada pra ver quem faz o melhor jogo.

**International SuperStar Soccer 98** (Konami) e **World Cup '98** (EA) esbanjam bom futebol. Em ambos a seleção brasileira entra em campo como o time mais poderoso, coisa que, torcemos muito, esteja sendo confirmada no Mundial da França. A nova versão de **International**, apesar de parecida com a anterior, melhorou nos detalhes.

O visual das telas de acesso está mais limpo e claro e alguns movimentos dos jogadores estão mais realistas. Agora é possível pegar aquele sem-pulo com o maior estilo. O número de estádios aumentou para nove. Os nomes dos jogadores ficaram engraçados. A linha de frente do Brasil é Denuson, Reomaldo, Deonardo e Lomalio. Tistuta e Korespo fazem o ataque da Argentina. O game mantém a

qualidade no P.Station e no Nintendo 64. Já **World Cup '98** capricha em tudo, inclusive nas partes em que mostra a história das Copas. Clive Downie, gerente de marketing da série **Fifa**, diz que o pessoal da EA viu vídeos de todos os



Com muitas curiosidades sobre as Copas do Mundo, **World Cup '98** é a melhor versão da série **Fifa Soccer**

países para chegar à movimentação do jogo. "Acho que conseguimos trazer o estilo de cada seleção para o videogame. O Brasil, por exemplo, ataca o tempo todo e é muito difícil tirar a bola de seus jogadores". Downie, um inglês que vive no Canadá e ajuda o pessoal técnico a criar os jogos da série, promete para novembro a nova versão de **Fifa**, a 98. Sobre o desnível entre os times europeus (bem melhores) e sul-americanos no game, ele diz: "é isso que nos chega de informação".

A nova versão de **International SuperStar Soccer** entra em campo este mês para **Nintendo 64** e **P.Station**



## CAMPEÕES DE VENDAS

A Sony também entregou seu prêmio do ano, o P.Station Awards. Aqui, os critérios são de vendagem. Dois títulos conseguiram o Duplo Platina, para quem vendeu mais de 2 milhões de cópias (no Japão), **Gran Turismo** e **Resident Evil 2**. Outros 8 games passaram de um milhão de cópias.

## OS COMBOS DA CAPCOM

Enquanto não anuncia quais serão seus primeiros títulos para o Nintendo 64, a Capcom continua fazendo sucesso no P.Station. Além de jogos de luta como **Pocket Fighter**, **Rival Schools** e **DarkStalkers 3**, saem este ano clássicos como **Ghosts & Goblins**, **1942** e **Street Fighter II Collection**.

# 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

## SEDEX 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, GELULARES, 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 02186-030 - P. Novo Mundo  
São Paulo - SP

# Pré-Estréia

Mês de Pré-Estréia classe A. A Sega acordou, anunciou novo console e, de quebra, sai com Daytona 2 para detonar no arcade. Final Fantasy VII chega ao PC enquanto a Square prepara a próxima versão para o P.Station. Para completar, mais detalhes sobre Street Fighter Zero 3

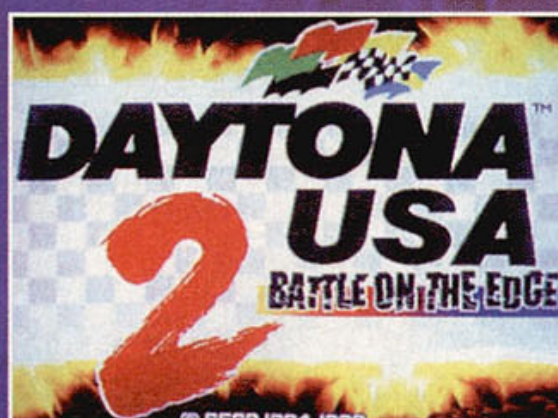


## DAYTONA USA 2

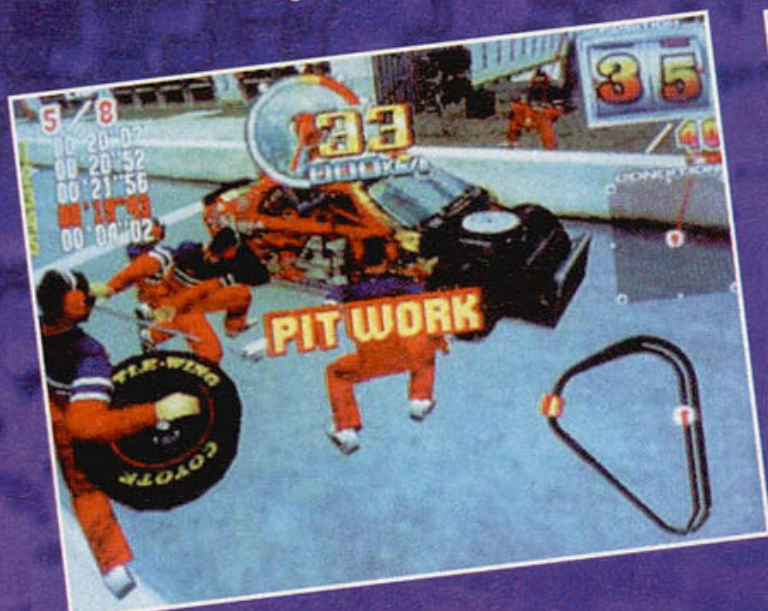
SEGA/AM2

corrida

ARCADE



Gentlemen, start your engines! Novamente, Daytona USA promete muitas emoções. Rodando na placa Model 3,



inaugurada por Virtua Fighter 3, Daytona USA 2 quase obedece o molde da primeira versão com suas três pistas de dificuldade crescente. A novidade fica por conta dos carros - de três tipos - próprios para iniciantes,



veteranos ou profissionais. A Sega promete arrasar também no projeto da cabine do arcade, que, além do luxo, deve ter volante com "force feedback" - isto é, que briga com seu braço - e todo um aparato para que você se sinta numa corrida em Daytona Beach. Especula-se que o jogo será lançado também



para o Dreamcast, o novo console da Sega, antes chamado Katana. Prepare-se para a aceleração máxima!

Já disponível

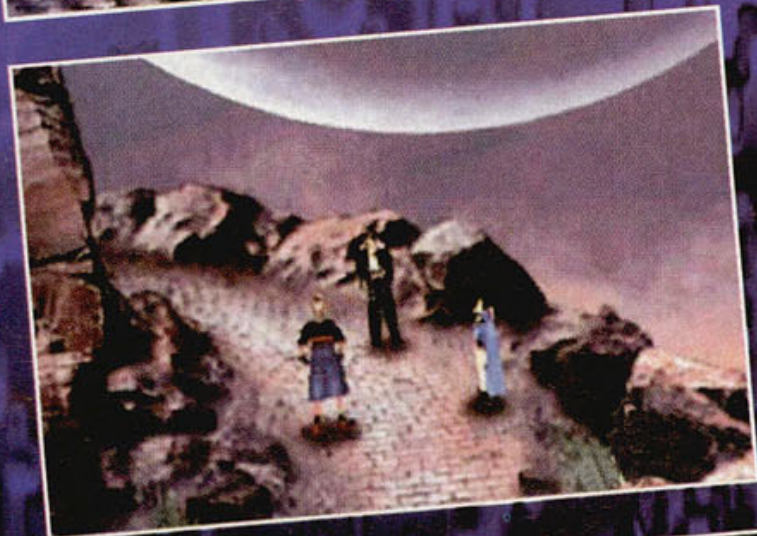


# FINAL FANTASY VIII

SQUARE

RPG

P.STATION



Depois de vender mais de cinco milhões de cópias de *Final Fantasy VII* em todo o mundo, a Square

finalmente anuncia *Final Fantasy VIII*, prometido para o fim de 98 ou começo de 99 no Japão. Nos EUA não deve sair menos de 6 meses depois do lançamento em terras japonesas. À primeira vista, *Final Fantasy VIII* parece ser mais sério que a versão anterior. Os personagens em polígonos (modelos 3D) estão muito bem trabalhados, combinando



com os fundos igualmente bem transados. Assim como em todos os jogos da série, nenhum personagem foi mantido, exceto Cid, que



aparece em todas as versões. Dois novos nomes foram confirmados: Squall Leonhart e Laguna Loire. Squall tem 17 anos e usa uma espada



acoplada a uma pistola. Laguna vive num mundo diferente, que se ligará ao de Squall no decorrer do jogo. Os desenhos são de Tetsuya Nomura, que fez os personagens de *Final Fantasy VII*, *Parasite Eve* e *Brave Fencer Musashiden*.

Disponível até o começo de 99





## TURBO PROP RACING

SONY  
corrida

P.STATION

Turbo Prop Racing é um jogo de corrida com 10 lanchas velozes que vão acelerar nas praias de Miami, nas águas do Alasca e nas corredeiras do Arizona. O game promete adrenalina pura, efeitos realistas e muito desafio. Além disso, você vai ter muito tempo ruim pela frente.



Disponível no segundo semestre de 98



## SPYRO THE DRAGON

UNIVERSAL  
ação

P.STATION



## SUPER ADVENTURE ROCKMAN

CAPCOM  
adventure

SATURN

P.STATION

O robô mais famoso da Capcom está de aventura nova. Desta vez, ele participa de um adventure animado, pouco encontrado nos consoles atuais. São 3 CDs contendo três episódios no total. Serão mais de 90 minutos de

animação. É pra dizer chega. E os comparsas de Dr. Wily?

Bom, há 22 deles para Rockman enfrentar. É só barra pesada!

Já disponível



## DEAD BALL ZONE

GT INTERACTIVE  
esporte

P.STATION



A GT Interactive deu uma viajada e criou Dead Ball Zone. É um jogo futurista que mistura hóquei, futebol e futebol americano. Não há muitas regras. Você tem power-ups e bombas para usar contra geosferas inimigas como a Amazônia.

Já disponível

Yoshi ganhou um concorrente sério. A Sony criou Spyro the Dragon, um dinossauro carismático que vai tentar salvar seu mundo. São mais de 30 fases cheias de outros dinossauros, reinos escondidos e inimigos engraçados. Como Spyro, você pode voar, rolar, planar e tostar os inimigos com uma chama que sai do nariz.

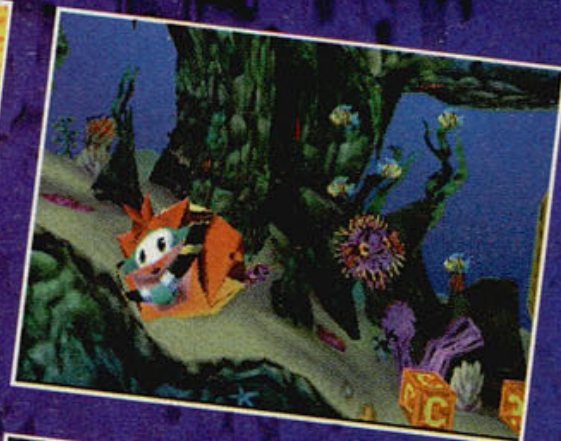
Disponível em setembro





**CRASH BANDICOOT 3: WARPED**  
**NAUGHTY DOG**  
 ação  
**P.STATION**

O herói número um da Sony está de volta ao P.Station! Desta vez, Crash vai viajar no tempo com sua irmã caçula, Coco, para tentar mais



uma vez acabar com a alegria do malvado Dr. Neo Cortex. Nesta terceira aventura, os ambientes estão maiores e novos personagens fazem sua estréia. A maior novidade é que *Crash 3* vai ser compatível com o novo controle Dual Shock, o que

significa que suas mãos vão tremer ainda mais durante o jogo. As primeiras imagens já impressionam e tudo indica que este vai ser mais um ano de sucesso para Crash.

Disponível em novembro



**STREET FIGHTER ZERO 3**  
**CAPCOM**  
 luta  
**ARCADE**

Mais informações de *Street Zero 3*. Foram definidos os dois personagens para completar o elenco de 25 lutadores. Um deles é Cody, o ex-mocinho de *Final*

*Fight*, que junto com Guy e Haggar desmontou a gangue Mad Gear e salvou Jessica, sua ex-namorada. Ele estava preso por brigas e saiu da



prisão pra dar umas porradas na esquina. A outra é Rainbow Mika, representante da luta livre que sonha lutar com Zangief, seu

ídolo. É mais ou menos o que acontece com a Sakura em relação a Ryu. Nas fotos você vê o especial de Cody, o Criminal Upper e o super combo Dead End Irony. Mika mostra o super combo Heavenly Dynamite e o soco forte. Boa luta.

Disponível em julho





**BOXE**  
EA SPORTS  
boxe  
**P.STATION**

Boxe para o P.Station da Electronic Arts. Três categorias – peso-leve, médio e peso-pesado – e muitos nomes de peso, como Evander Holyfield, Mohammed Ali, Sugar Ray Leonard, Rocky Marciano e Lennox Lewis. Se a jogabilidade acompanhar os lutadores, vai ser um nocaute!

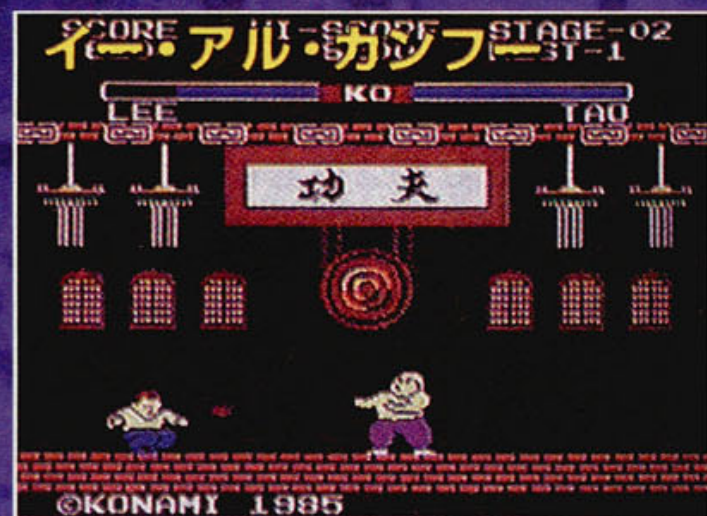
Disponível no 2º semestre de 98



**C: THE CONTRA ADVENTURE**  
KONAMI  
tiro  
**P.STATION**



**KONAMI ANTIQUES MSX COLLECTION ULTRA PACK**  
KONAMI  
diversos gêneros  
**SATURN**



Como diz o título, a Konami lança uma coletânea com 30 jogos para o computador MSX, sucesso no final dos anos 80. Entre os games lendários estão *Nemesis 2*, *Parodius*, *Yie Ar Kung Fu* e *Twin Bee*, entre outros. Pena não haver jogos de MSX2.

Sem data prevista de lançamento

**WORLD CUP '98 ROAD TO WIN**  
SEGA  
futebol  
**SATURN**

A série *Victory Goal* também está no clima da Copa. Todos os 32 países estão presentes, mais a Austrália, que aparece para participar das eliminatórias da Ásia-Oceania. Presentes todos os elementos que tornaram *Victory Goal* o campeão do futebol no Saturn. Ainda bem.

Já disponível



A Konami resolveu combinar o estilo do velho *Contra*, para o Nes, com uma atmosfera mais moderna e 3D e criou *C: The Contra Adventure*. O resultado foi uma ótima mistura de *Contra III: Alien Wars* e *The Lost World*, do SNes, com personagens pequenos e cenários gigantescos. Outro destaque são as fases com jogabilidade variada, lembrando o estilo empolgante da série *Tomb Raider*.

Disponível em agosto



**FINAL FANTASY VII**  
EIDOS  
RPG  
PC

O mais famoso RPG do P.Station vai estar logo logo nos desktops de muitos PCs. A versão para computador contará com a mesma história e jogabilidade do original. Os gráficos estão mais limpos no monitor e não pedem



nenhum acelerador gráfico. Em *Final Fantasy VII*, você, como Cloud, deve

impedir que a organização Shinra destrua o planeta, além de resgatar seu passado. Como podem ver, a Eidos caprichou na conversão.

Disponível no 2º semestre de 98

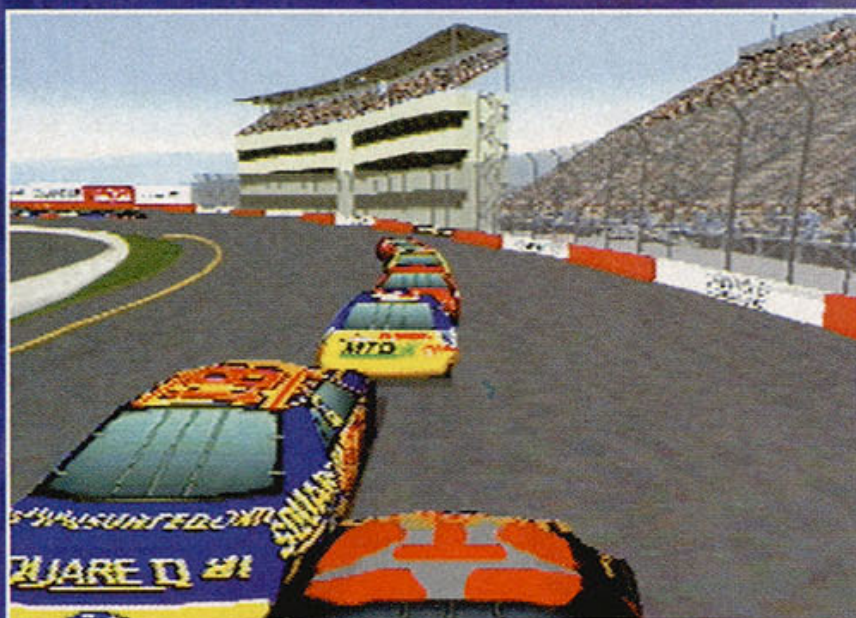
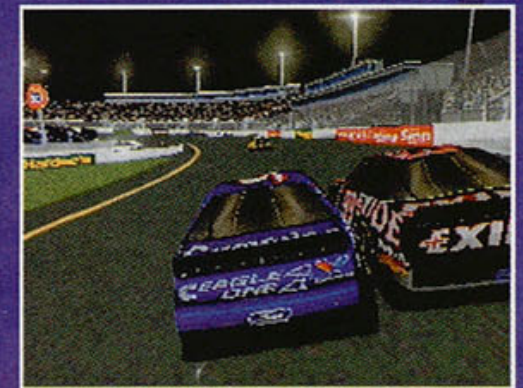
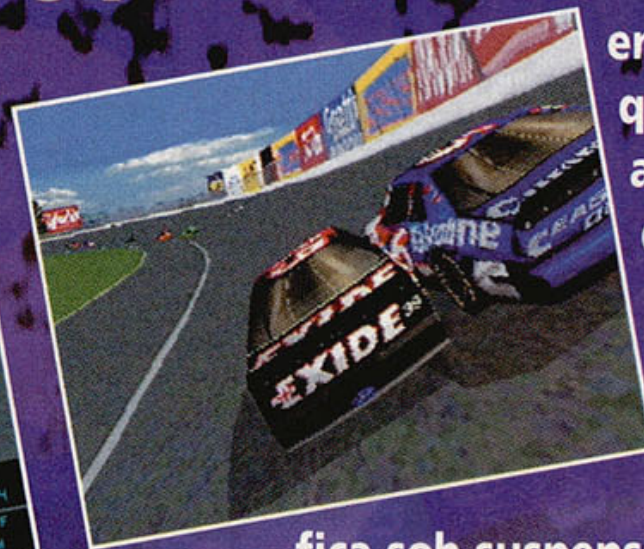
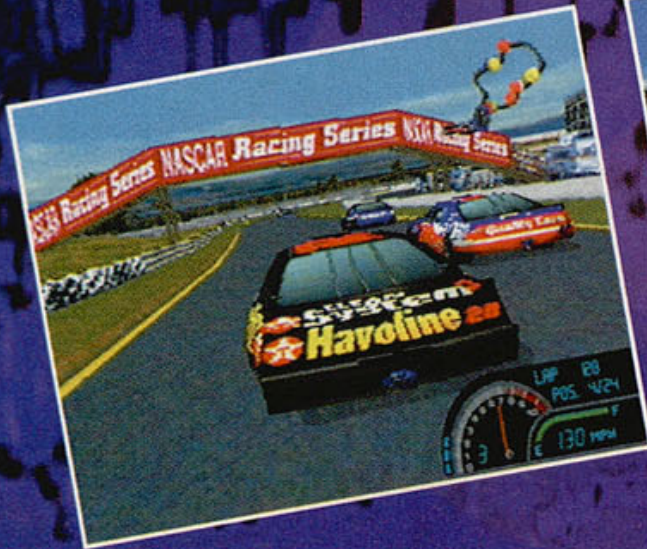


**NASCAR '99**  
EA SPORTS  
corrida  
NINTENDO 64  
P.STATION

Depois de estrear no PC, a série Nascar não demorou muito para chegar aos consoles e a ganhar seu espaço entre a galera que curte a adrenalina das corridas de stock-car. Enquanto a versão do N64 ainda fica sob suspense, a do P.Station já promete uma boa

temporada com muito mais carros e pistas. No total vão ser 18 circuitos, de vários tipos, como de alta-velocidade, de rua e oval. São 31 pilotos disponíveis. O ronco dos motores está feroz, com o som original de um stock-car. Você vai se impressionar com a sensação de pilotar este carro, recebendo as ordens pelo rádio e escutando os verdadeiros sons do seu carro!

Disponível no 2º semestre de 98



# MORTAL KOMBAT 4



Da GamePro

A série *Mortal Kombat* volta com tudo ao Nintendo 64, com um visual gótico e os controles de primeira.

Desta vez Shao Kahn foi derrotado, mas seus seguidores libertaram o demônio de Shinnok. Agora Raiden precisa reunir os maiores lutadores da Terra para enfrentar Shinnok e seus capangas, incluindo o temível Goro. Ao todo são 15 lutadores, com diversos ataques especiais, multicombo hits e diversas armas. Quem já está acostumado à versão do arcade vai ficar satisfeito. Tudo foi



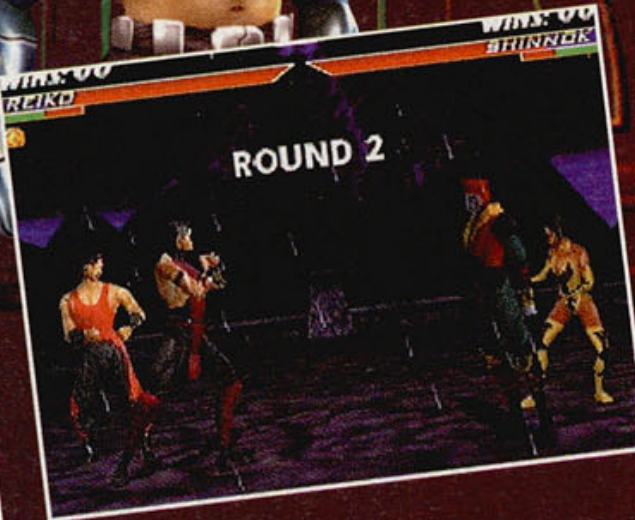
**DICA:** para melhorar sua arma, digite o *combat* kode 555 555 na tela matchup



*MK4* para o Nintendo 64 tem mais destaques que a versão do arcade, incluindo a nova fase Ice Pit

reproduzido com cuidado. Apesar de 3D, a ação se dá basicamente em um plano 2D. A novidade é que agora cada lutador possui uma arma, que pode ser usada pelo adversário se você perdê-la. *MK4* dispõe de modos de luta de dois contra dois, dois tipos de endurance matches e o Practice.

Há diversos personagens secretos,



**DICA:** nas lutas de dois contra dois e nos endurance matches, você tem de se proteger e fugir. Não se exponha muito, mantenha sempre um dedo no botão de bloqueio e use muitos arremessos



**DICA:** golpes só de apertar são mais fáceis de se dar com o direcional. Você não vai usar muito o controle analógico



**DICA:** para dar o stage fatality de Scorpion na fase Goro's Lair,

chegue perto e aperte ← → → CB. O *combat* kode para jogar a Goro's Lair é 011 011

fatalities, ataques especiais, combos, *combat* kodes e os finais cinemáticos tradicionais. Mas faltam animalities, babalities, brutalities e friendships para completar a festa.



**DICA:** você quer realmente acabar com seu oponente? Arremesse-o na câmera apertando → + SB quando estiver com o machado de Raiden, a clava com espinhos de Jax ou de Reiko

## MORTAL KOMBAT 4

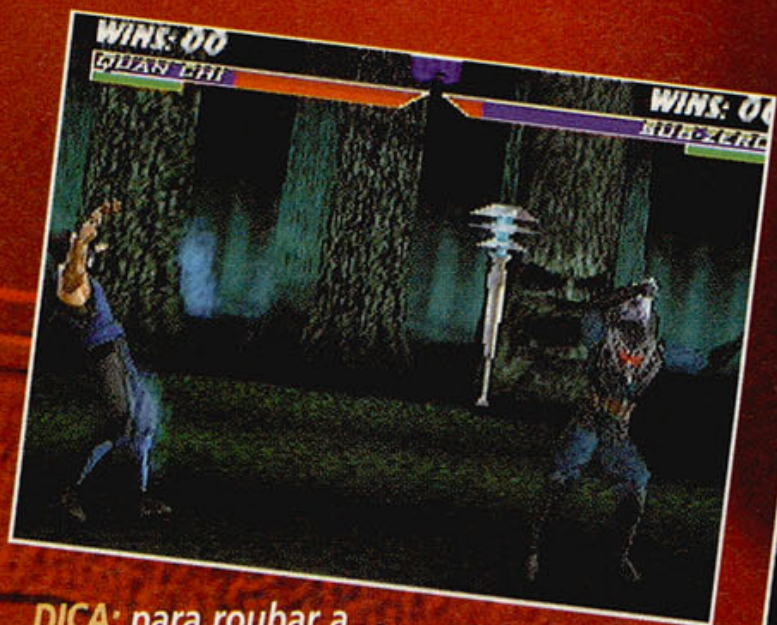
NINTENDO 64  
MIDWAY  
luta

# 4.5

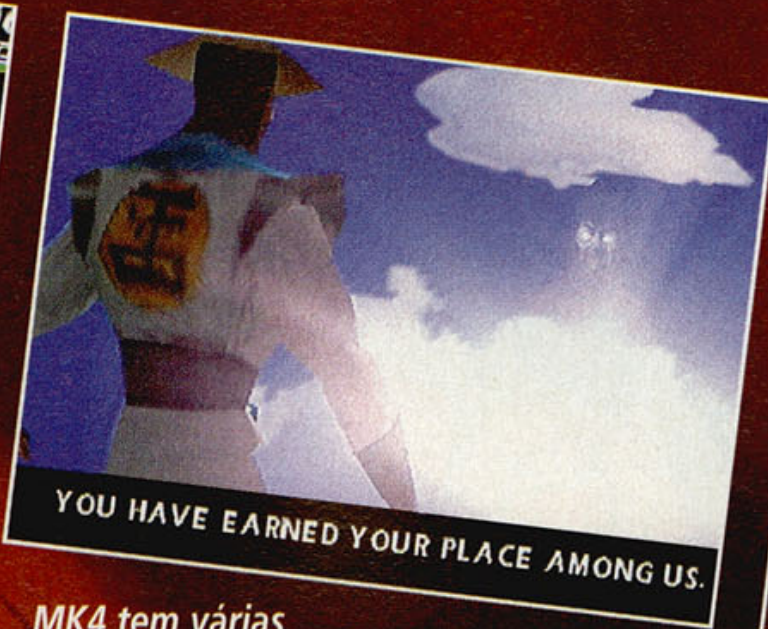
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

2 Jogadores

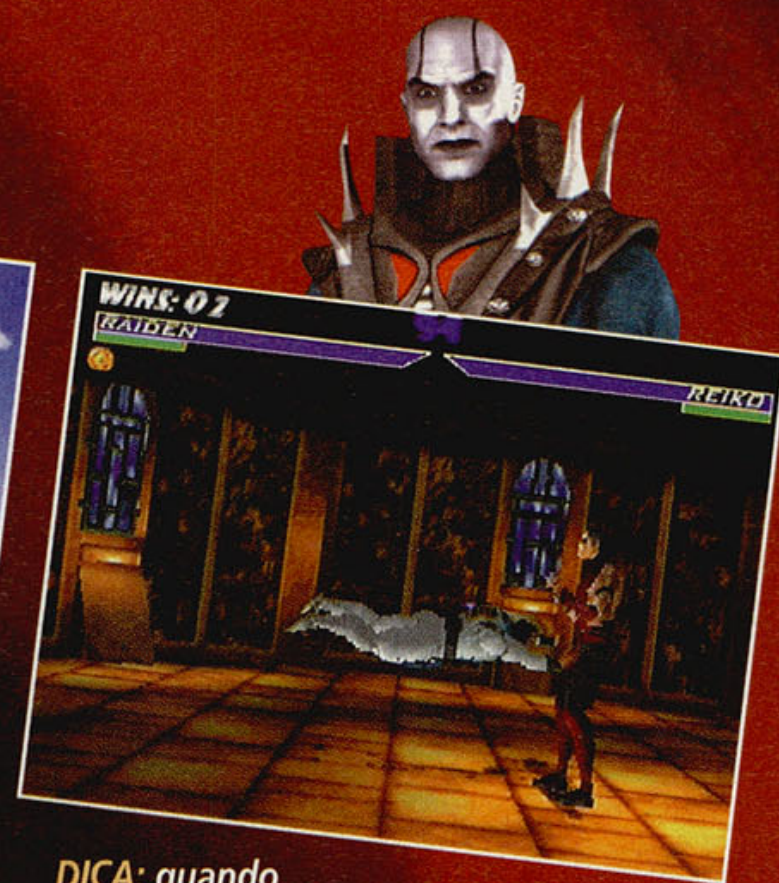
fim



**DICA:** para roubar a arma do oponente com o Quan Chi, aperte → ← + SA



MK4 tem várias imagens cinemáticas que seguem a história da série desde os primeiros jogos e filmes



**DICA:** quando jogar com o Raiden, dê um bom combo apertando CA → → + CB



**DICA:** o Teleport Attack de Raiden e o Teleport Punch de Scorpion são golpes rápidos, mas deixam seu lutador de guarda aberta. Mantenha um dedo no botão de bloqueio e prepare os contra-ataques



**DICA:** o kombat kode para desacionar os arremessos é 110 110



**DICA:** o arco e flecha de Fujin é bem efetivo, mas é um pouco lento para pegar. Se derrubá-lo, desencane, porque quando for pegá-lo vai levar muita porrada



**DICA:** quando jogar com o Reptile na Prison Stage, chegue perto do oponente e aperte ↓ → → + SB para arremessá-lo no ventilador



**DICA:** o Sub-Zero agora tem o fatality Ice Shatter de seu irmão. Fora do alcance da rasteira, aperte ← ← ↓ ← SA



**DICA:** para derrotar o Goro, use muitas voadoras e chutes altos para empurrá-lo para trás e mantenha um dedo no botão de corrida para fugir



**DICA:** para dar o Explosive Fireball Fatality de Liu Kang, chegue perto e aperte → ↓ ↓ ↑ + SA





# BANJO-KAZOOIE



Por Lord Mathias

Quando o **Mario 64** saiu, todo mundo ficou espantado com os gráficos e a jogabilidade. Esse jogo serviu de carro-chefe para o Nintendo 64. Quase dois anos depois, chega o game que vai demonstrar mesmo do que o N64 é capaz. Mais complexo e divertido que **Mario, Banjo-Kazooie** tem a mesma jogabilidade clássica. O game foi desenvolvido pela Rare, que também assinou **GoldenEye** e **Donkey Kong Country**. Você joga com Banjo, um urso carismático que pode voar,



**DICA:** em *Freezezy Peak*, ajude 10 lâmpadas a chegar na árvore e acerte a estrela atrás da árvore com três ovos para acendê-la. Agora voe até a estrela no topo da árvore (o ponto de lançamento fica perto da árvore)



**DICA:** em *Gobi's Valley*, atire um ovo em cada narina do Sphinx para abrir o portão embaixo dele

flutuar, correr e pular por nove fases que vão manter seus dedos bem ocupados. Você vai explorar palácios misteriosos, escorregar por fases com neve e passar por pântanos sombrios, isso antes de partir para os levels de verdade! O jogo permite

realizar os objetivos, como pegar notas musicais, abrir portas e resgatar amigos, dentro ou fora das fases principais, o que o torna mais difícil e longo. Há objetos escondidos, portas e salas secretas. Você também conta com a ajuda de seu amigo, o pássaro Kazzoie, que fica em sua mochila. Banjo-Kazzoie é moderno, muito complicado e superdivertido. Vai dar o que falar, apostem!

fim



**DICA:** em *Treasure Trove Cove*, faça o Nipper

*The Giant Crab* olhar para baixo, atacando-o na face quando ele parar de estalar as garras. Em seguida, pule na sua concha para achar uma peça do quebra-cabeças



**DICA:** em *Bubble Gloop Swamp*, transforme-se em crocodilo e jogue um jogo de comer com o crocodilo vermelho. Se derrotá-lo duas vezes, você vai ganhar uma peça do quebra-cabeças



**DICA:** em *Clanker's Cavern*, nade três vezes pelo coral embaixo do tubarão mecânico para fazê-lo subir





**DICA:** em Mad Monster Mansion, transforme-se na abóbora, atravesse o portão atrás do cemitério e entre no mausoléu. Você vai ver o Mumbo, que vai transformá-lo de volta em Banjo. Mate o fantasma e você vai ver o interruptor do nível de água para a Rusty Bucket Bay

**DICA:** nas últimas fases, as colméias não vão ser uma fonte tão fácil de power-ups. Agora elas estão guardadas por abelhas bem bravas, que vão persegui-lo se você atacar



**DICA:** em Click Clock Wood, não ataque o papagaio na primeira vez que ele aparecer. Espere-o botar a cabeça para fora três vezes e parta para cima



**DICA:** em Rusty Bucket Bay, atire-se na flecha apontando para cima desta plataforma e você vai elevar a jaula com o pedaço do quebra-cabeças. Mas tome cuidado, é por pouco tempo



**DICA:** em Mad Monster Mansion, solte um ovo em cada vaso de flor. Se colocar em todos, você vai ganhar um pedaço do quebra-cabeças



<b>BANJO-KAZOOIE</b>	
NINTENDO 64	<b>5</b>
RARE	
ação	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
1 Jogador	

## AS TRANSFORMAÇÕES DE BANJO



**WALRUS:** nas fases com gelo, Banjo

pode transformar-se em Walrus, podendo atravessar as águas geladas sem problemas. Ele precisa achar outro Walrus que possui um pedaço do quebra-cabeças



**ALLIGATOR:** como o crocodilo, você pode nadar pelo Bubble Gloop

Swamp sem ser atacado pelas piranhas



**PUMPKIN:** a abóbora não possui defesas, mas é ótima para se esconder



**ANT:** a única maneira de sair da primeira fase é fazendo com que o Mungo o

transforme em uma formiga. Assim que sair da cabana do Mungo, entre no formigueiro da direita. Agora você pode escalar o penhasco até o topo



**BEE:** as plantas carnívoras não vão fechar com a abelha. Voe até o

topo da árvore perto da cabana de Mungo e você vai achar um pedaço do quebra-cabeças no topo da planta



Da GamePro

Se você misturasse lutas de espada e muito tiro e colocasse tudo isso em cenários chocantes com poços de lava e ácido, o resultado seria mais um jogo de luta daqueles bem sangrentos, certo? *Bio F.R.E.A.K.S.* chega ao P.Station e ao Nintendo 64 para chacoalhar jogos como *Mace: The*

*Dark Age*, *Mortal Kombat 4* e *Bloddy Roar*. O game é um bom mix de ação 3D, luta técnica, combos e, pra fechar, uma bem servida porção de porrada e sangue. O legal é que você pode até arrancar os membros dos inimigos. E se seu lutador ficar



N64: se cair nos rolos gigantes, você vai perder um braço. Se quando estiver voando esbarrar em uma lâmina, vai ser cortado ao meio



P.STATION: usando o caminho certo, você logo aprende a derrotar cada inimigo

N64: um bom golpe de Psychdown para

encurrular um oponente é o Dyno Balloons. Para dá-lo, aperte →← CD



sem os dois braços, ele ainda pode ganhar a luta. Não é o jogo mais perfeito, mas com certeza vale a pena. Principalmente na hora de retalhar os inimigos. Você logo vai perceber que a cor mais usada na hora de fazer os gráficos foi o vermelho.



N64: lutar contra o Mutilator é doloroso e frustrante. Use táticas de bater e fugir e nunca enfrente-o cara a cara



P.STATION: para arrancar o braço do oponente com o Zorro

Move de Psychdown aperte →↓↘← + SD



P.STATION: o melhor jeito de ganhar vantagem jogando com Zipperhead

é apertar ← e depois, simultaneamente, →, SD, SE



N64: quando for enfrentar o último chefe, o Mutilator, fique fora d'água porque ela está cheia de piranhas

P.STATION: para vencer logo, sem muito trabalho, tente encurrular seu oponente em um dos cantos



P.STATION: para dar uma mordida jogando com Sado, chegue perto apertando → e depois aperte simultaneamente, ←, SD, CD

<b>BIO FREAKS</b>	
P.STATION	<b>4</b>
MIDWAY	
luta	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
1 CD	
Memory Card	
2 Jogadores	

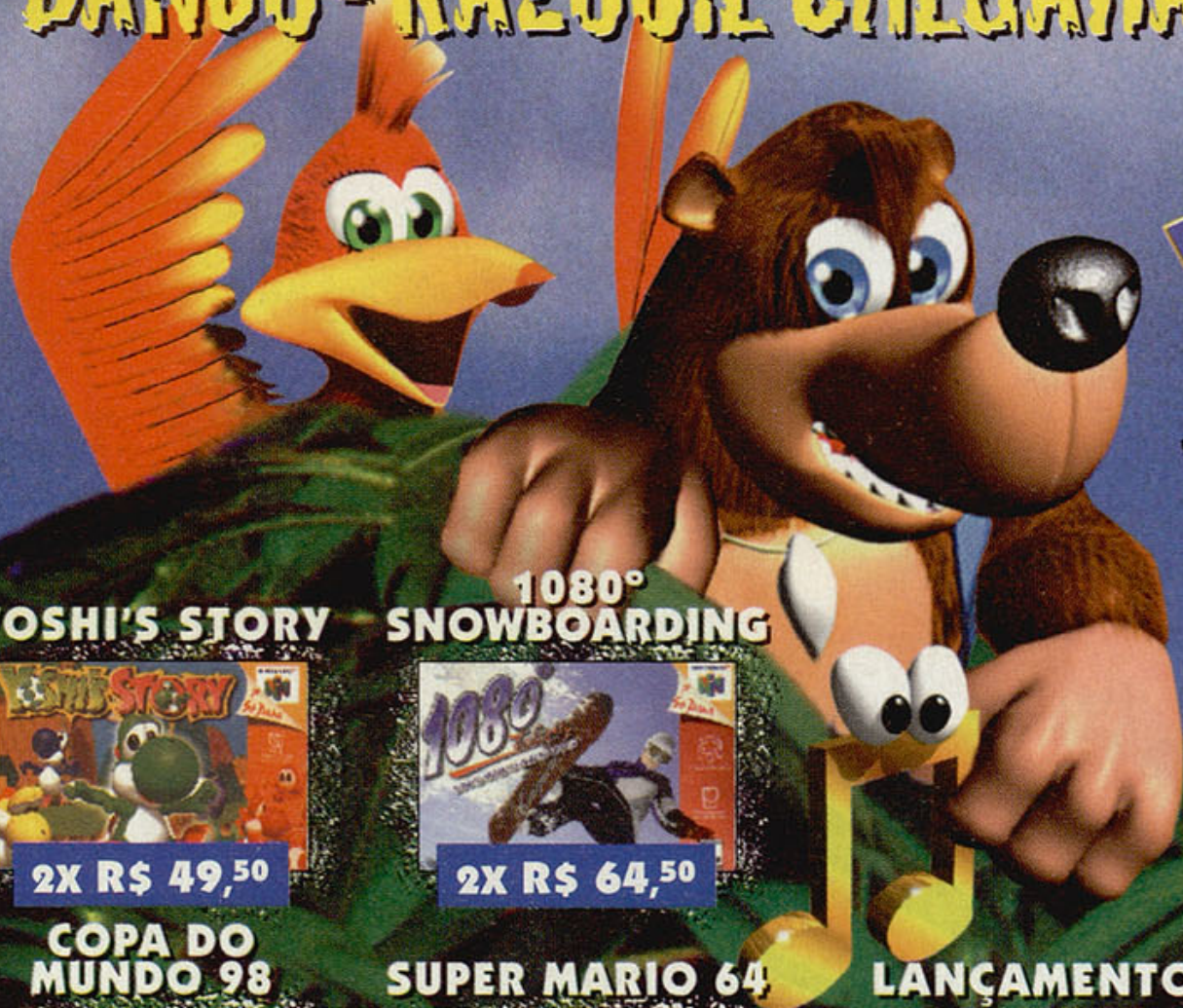
**LEGENDA**  
 CE - chute esquerdo  
 CD - chute direito  
 SD - soco direito  
 SE - soco esquerdo

<b>BIO FREAKS</b>	
NINTENDO 64	<b>4.3</b>
MIDWAY	
luta	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	5
128 mega	
Rumble Pak	
2 Jogadores	



N64: para dar o Instant Kill Attack de Sabotage, aperte ←← + SD, CD. Se conseguir encaixar esse golpe, a cabeça do inimigo vai explodir

# OLHA SÓ QUEM VEIO PASSAR AS FÉRIAS COM VOCÊ. BANJO-KAZOOIE CHEGARAM PARA ARREPIAR!



## BANJO-KAZOOIE

Entre nessa aventura e enfrente os mais cruéis vilões, ao percorrer 9 diferentes mundos mágicos cheios de surpresas e perigos. Gráficos ricos em detalhes e texturas, imagens cinematográficas.



2X R\$ 64,50

\* NA EDIÇÃO ESPECIAL NINTENDO FUTEBOL 98, O CONTROLLER DOURADO SUBSTITUI O ORIGINAL

**YOSHI'S STORY**



2X R\$ 49,50

**1080° SNOWBOARDING**



2X R\$ 64,50

**COPA DO MUNDO 98**



2X R\$ 64,50

**SUPER MARIO 64**



2X R\$ 34,50

**LANÇAMENTOS**

- MYSTICAL NINJA QUEST 64
- BIO FREAKS
- MORTAL KOMBAT IV

2X R\$ 64,50

### NINTENDO 64

EDIÇÃO ESPECIAL FUTEBOL 98

NINTENDO 64 COM EXCLUSIVO CONTROLLER DOURADO E O INSUPERÁVEL GAME INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

2X R\$ 229,50  
OU 1+ 9X DE R\$ 56,39

### SUPER NINTENDO

EDIÇÃO ESPECIAL FUTEBOL 98

SUPER NINTENDO COM EXCLUSIVO CONTROLLER DOURADO E MAIS 2 GAMES: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE E SUPER MARIO WORLD

2X R\$ 124,50  
OU 1+ 5X DE R\$ 46,62

**DONKEY KONG LAND 1**



R\$ 29,00

**JAMES BOND 007**



R\$ 49,00

## GAME BOY COLORS



NAS CORES: AMARELA, PRETA, E TRANSPARENTE

R\$ 79,00

**FIFA SOCCER 98**



R\$ 59,00

**LEGEND OF ZELDA**



R\$ 49,00

**PILOTWINGS**



R\$ 49,00

**SUPER METROID**



R\$ 49,00

TEMOS TODA A LINHA DE GAMES DA NINTENDO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

**Nintendo**  
by @gradiente  
www.nintendo.com.br



# DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET  
www.dshop.com

Certas vendas enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Pagamento em mais de 2 parcelas somente para cheques. Frete não incluso. Consoles N64 e SN64 no estado de SP: frete gratuito, acrescentar R\$ 30,00 de ICM.



Por Marcelo Kamikaze

O segundo cenário de **Shining Force III** é cheio de segredos. Para começar vamos lembrar a história. No cenário 1, o Império Destonia e a República de Aspínia estavam prestes a selar um tratado de paz. Dias antes do encontro em Saraband, território neutro, o imperador de Destonia é seqüestrado pela seita religiosa Bulzam. Seu personagem, Symbios, teve de proteger o rei de Aspínia, que foi acusado do seqüestro. No cenário 2, você vai entrar na pele de



**DICA:** toda vez que tiver barris no mapa, elimine todos.

Assim você ganha itens e libera as passagens para abrir portas e itens



**DICA:** a espada supera o machado, que é eficiente contra lanças. Estas, por sua vez, são melhores que a espada. Unidades voadoras não suportam projéteis



**DICA:** na batalha contra o polvo use esse item sagrado. Ele elimina a barreira do monstro, tornando possível tirar energia dele

Medion, terceiro filho do imperador de Destonia, e deve descobrir a verdade sobre o seqüestro de seu pai. O melhor de **Shining Force III** é o equilíbrio entre RPG e estratégia. Os dois elementos são relativamente simples no cenário 2. A coisa só complica um pouco nos mapas que têm mais de um cenário, como ruínas e castelos. As batalhas, marca



**DICA:** na segunda cidade, use a erva curandeira para retirar o veneno de Wolz. Assim, ela e Rock se juntam ao seu grupo. Fale com Rock para isso acontecer



**DICA:** antes de iniciar a batalha, dê uma olhada no mapa. Aperte B para liberar o cursor e veja o que tem no campo de batalha. Aí defina a estratégia



**DICA:** o item mapa serve para abrir ruínas como essas.

Dentro sempre há bons tesouros. Mas atenção: alguns baús só podem ser abertos pelo ladrão. Então, ataque-o para pegar seu item. Se ele tiver dois itens, ataque-o duas vezes. Não o mate de primeira

registrada da série Shining, são bastante demoradas, principalmente nos capítulos finais. Você pode usar até 12 personagens no exército. Lembre-se: tudo que você fez no primeiro cenário influenciará o jogo no cenário 2. E tudo o que fizer no cenário 2 pode mudar o terceiro cenário.

fim

## SHINING FORCE III SCENARIO II

SATURN

SEGA

4

RPG/estratégia

CONTROLE 4

DIVERSÃO 4

GRÁFICO 4

SOM 4

1 CD  
1 Jogador  
Bateria



**DICA:** se estiver em dificuldades, não hesite em usar a magia Return ou a Pluma Anjo. Assim você volta à cidade e começa tudo de novo. É sempre bom ter um level alto



**DICA:** aqui há uma prata Mithril. Esse metal serve para

fazer as armas mais poderosas do jogo. O artesão só vai aparecer nos capítulos 5 e 6



**DICA:** no ponto em que Sinesis está olhando, está a Life

Ring, um item que permite recuperar a energia com o tempo. Use-o no líder



**DICA:** na Batalha do Navio, os canhões afetam o terreno. Os tiros não acertam seu exército, mas decore onde eles caem para evitar muitas voltas



**DICA:** ainda na Batalha do Navio, mate todos os inimigos e deixe só a líder Stella. Agora fale com ela e talvez ela se junte na Parte III



**DICA:** use sempre o mesmo tipo de arma para se acostumar com ela. Com o tempo você aprende novos golpes especiais, acionados ao acaso



**DICA:** fale com Hazuki para ela

entrar no seu exército. Mas vá rápido, pois os inimigos vão cercá-la muito rápido



**DICA:** verifique tudo na cidade e ache a

comida de galinha. Depois, use-a nessa ave para ela vir com você. Ela vai chocar um ovo e você ganhará mais um aliado



**DICA:** verifique essa caixa e ganhe mais Mithril. Até o final do jogo são quase 30 dessas



**DICA:** na vila dos elfos, empurre esse adorno e siga para a passagem secreta



**DICA:** esse é David, que se junta ao seu grupo. Depois dessa batalha, volte para a cidade e entre na sala dele para pegar o item mapa da ruína seguinte



**DICA:** recuperar a energia do amigo e matar os inimigos em grupo

faz aumentar uma parâmetro chamado amizade. Isso faz com que eles fiquem mais fortes



**DICA:** chegando ao level 10, vá para igreja e

seja promovido. Com isso seu personagem vai ficar mais forte e poderá usar novas armas.



**DICA:** atraia Hedova com Medion e leve os outros para enfrentar o chefe. Se não matar Hedova, ela vem com você





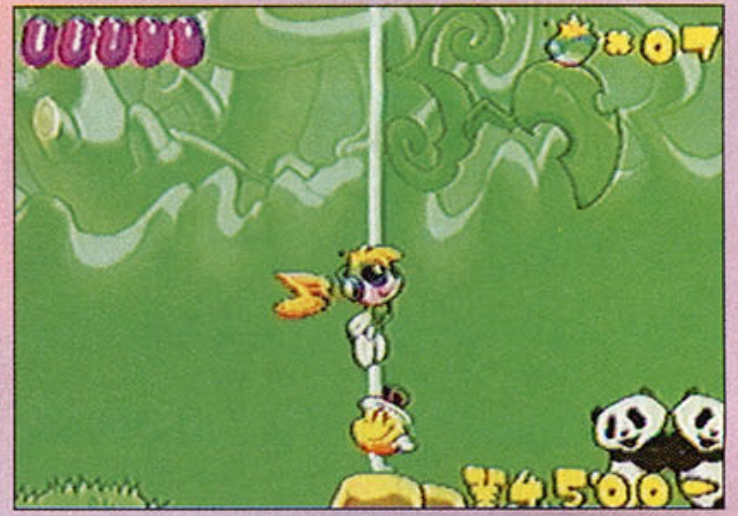
Por Marjorie Bros

Lembram de **Super Tempo**? O jogo estreou no 32X e ganha agora a segunda versão para Saturn, com gráficos e som melhorados. Você joga com um bichinho esquisito, mistura de joaninha com besouro, que anda com um walkman e óculos escuros. O lance é andar e detonar os inimigos. A arma é um lança-bolhas. As bolhas prendem os

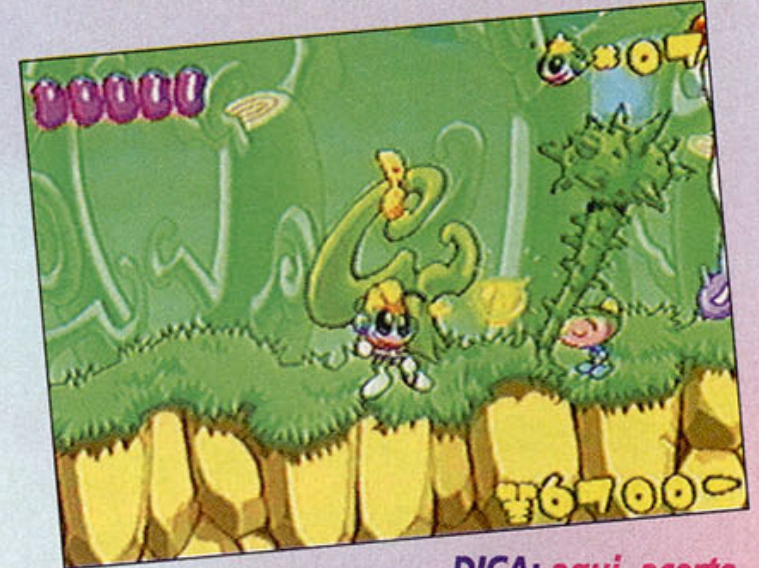
inimigos e os matam quando estouram. Você também pode usar as bolhas para flutuar, empurrar coisas e até quebrar pedras. Fique de olho nas maletas amarelas. Quando encontrar uma, pule nela e pegue as notas musicais. Somando 100 notas dessas, você ganha uma vida. Lembre: você também pode usar as maletas para alcançar lugares altos.

*fim*

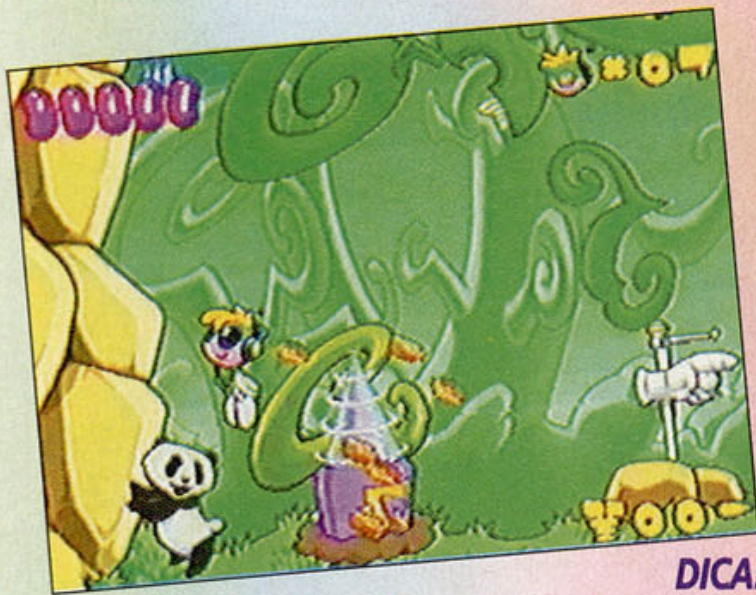
**DICA:** pule nas malinhas amarelas para pegar as notas musicais. As malinhas pretas atacam você, fique esperto com elas



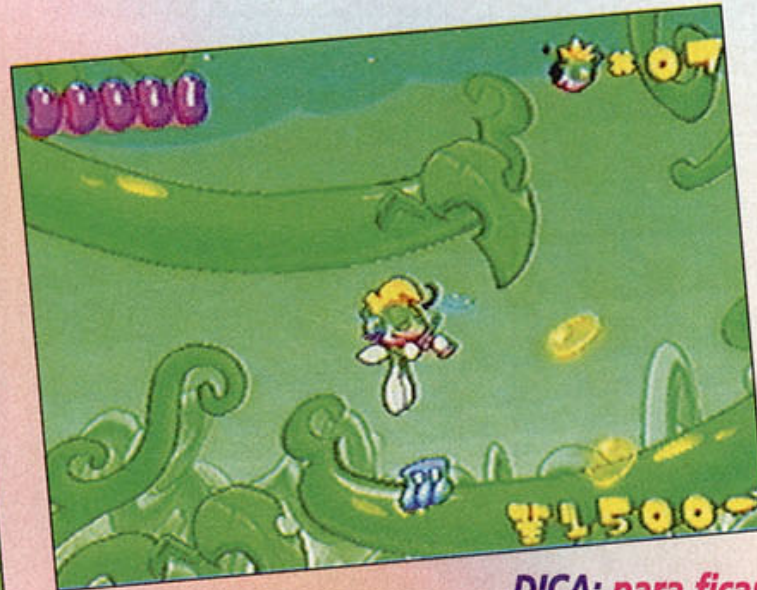
**DICA:** atrás desses pandas há uma passagem secreta. Acerte as bolhas na parede como você vê na foto



**DICA:** aqui, acerte as bolhas nessa planta com espinhos. A planta vai cair e acertar esse "mijão"



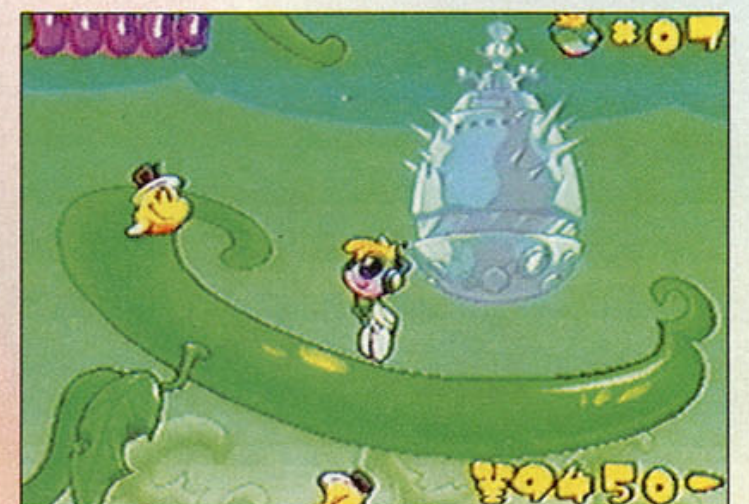
**DICA:** durante as fases você irá encontrar alguns ursos panda. Pule na cabeça dos ursos para saltar mais alto



**DICA:** para ficar mais tempo no ar após um salto, deixe pressionado o botão A e com isso as bolhas vão sustentar você no ar por mais tempo



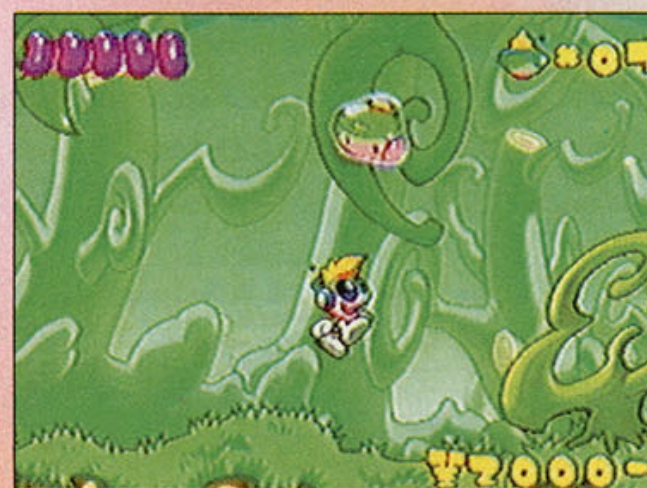
**DICA:** na água, vá de encontro a esse alvo. Ele vai jogá-lo para o alto. Escale a parede e pegue os itens que encontrar



**DICA:** sempre siga as seqüências de malinhas amarelas, pois elas o levarão até lugares em que você pode encontrar itens

<b>SUPER TEMPO</b>	
SATURN	<b>4.3</b>
EIDOS	
ação	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4
	1 Jogador
	Bateria
	1 CD

**DICA:** acerte uma bolha no inimigo e depois pule na bolha para acabar com ele

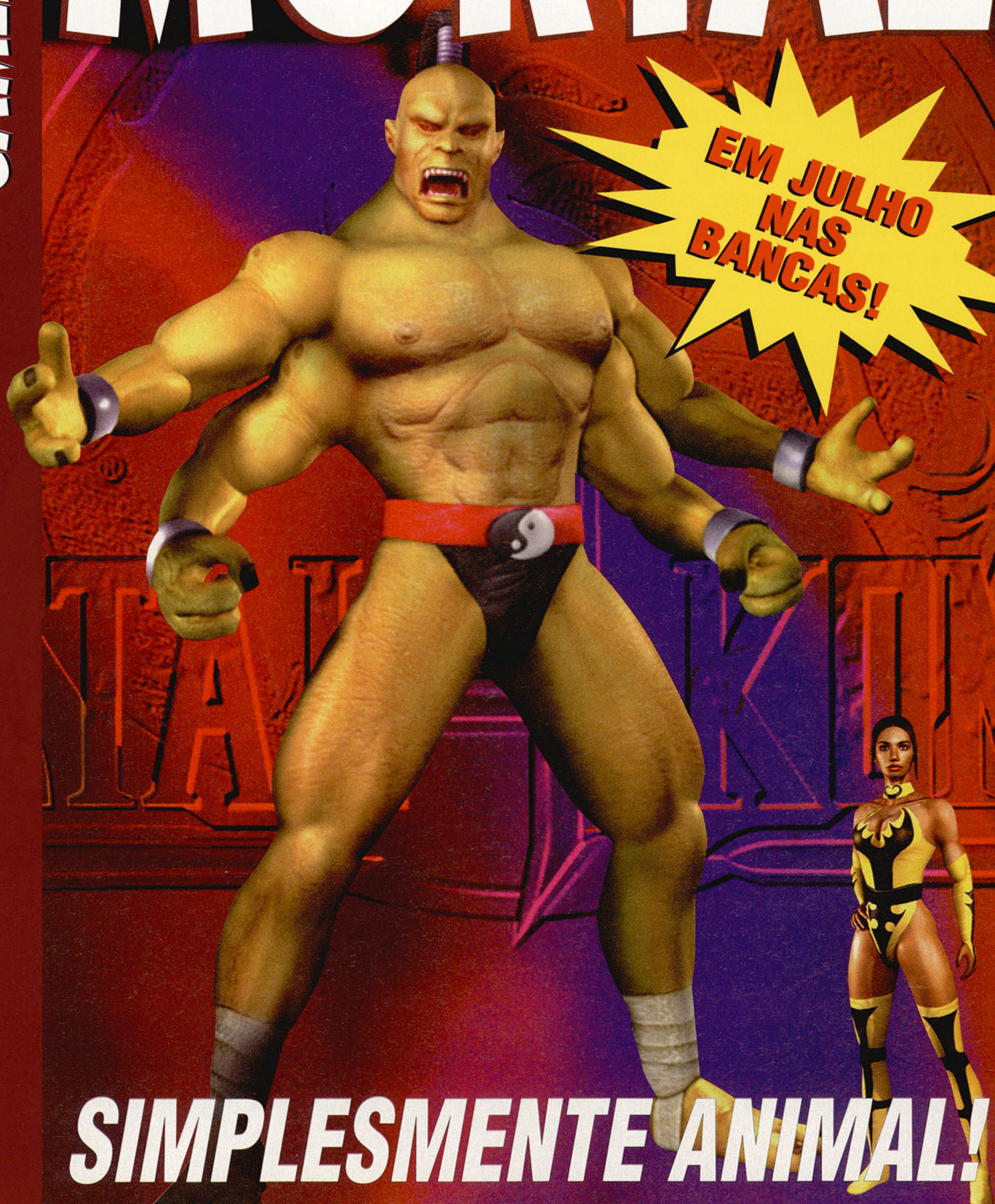


**SUPER  
GAMEPOWER**

**ESPECIAL**

# MORTAL

**EM JULHO  
NAS  
BANCAS!**



**MK 4 PARA NINTENDO 64 E P.STATION**

**SIMPLESMENTE ANIMAL!**

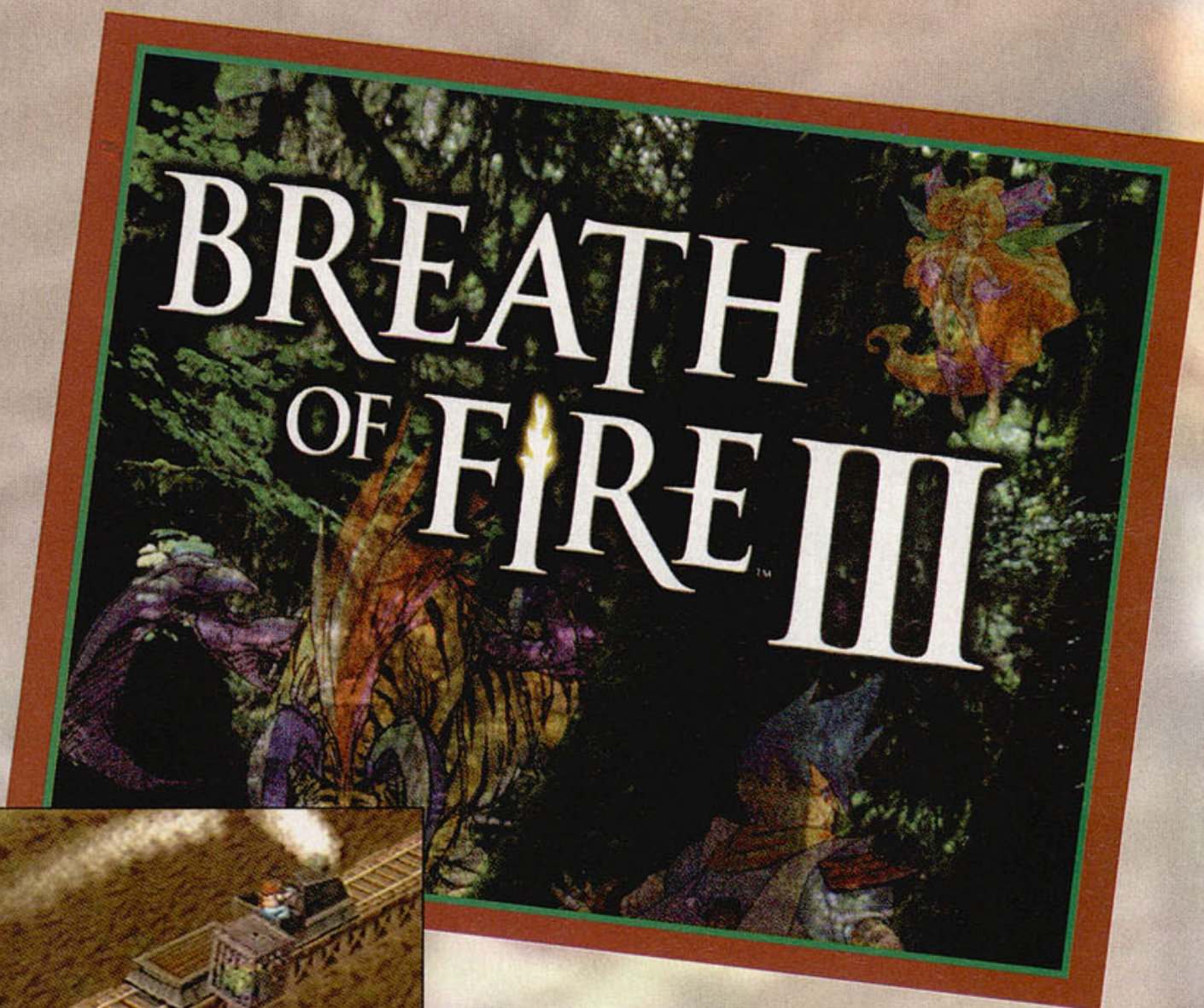


Por Marcelo Kamikaze

## Breath of Fire III

estréia a versão americana no P.Station. Enquanto me preparo para encarar um detonado, você fica com algumas dicas do jogo e pode ir adiantando o trabalho. Não há nenhuma diferença entre a versão japonesa e a americana.

Ryu, personagem que já apareceu em eras e lugares diferentes nas versões anteriores do game, decidiu saber por quê os dragões, seus ascendentes, sumiram. No decorrer do jogo você encontrará vários mestres. Se escolher ser seu



**DICA:** ainda em forma

de dragão, você será preso numa jaula dentro de um trem. Use os direcionais para o lado para fazer a jaula se mexer e você conseguir escapar



**DICA:** no começo do jogo você irá controlar um dragão. Venha para este ponto. Você não irá matar o monstro e será acertado pelo guindaste



**DICA:** depois de passar pela trilha, siga pelo caminho da fazenda até chegar a esta encruzilhada



**DICA:** depois de escapar em forma de dragão, você irá virar gente. Saia de sua casa e siga para Mcneil Town



**DICA:** fale com todas as pessoas em Mcneil, aproveite para comprar armas e salvar o jogo. Depois siga para esta trilha



**DICA:** após os componentes do grupo pararem de conversar, venha atrás desta árvore e fale com o rapaz que está atrás dela

aprendiz, com o tempo terá suas habilidades. Isso acontece com cada um dos personagens – Ryu, Nina, Teepo, Pecoros e Ray –, que têm sua própria ação no jogo. Enquanto estiver no mapa, você poderá acessar a opção Camp. Ela abre caminho para um campo, onde você poderá salvar o jogo, descansar e recuperar a energia, trocar os personagens do grupo etc.

### BREATH OF FIRE III

P.STATION  
CAPCOM  
RPG

4.8

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	5
SOM	5

1 Jogador  
Memory Card





**DICA:** depois de falar com o rapaz, volte para Cedar Woods. Com Rei no comando, entre na casa de Bunyan e desça a escada que está escondida no fundo



**DICA:** na saída da casa de Bunyan, ele não deixará você ir embora sem cortar as lenhas. Aperte o botão de ataque quando Kamik tirar a mão da lenha. Você terá de acertar 20 troncos



**DICA:** após cortar a lenha, entre no mapa e siga para Mt. Glau. Desça por esta rampa para pegar os itens que estão na descida



Entre nela e converse com a galera

**DICA:** suba a montanha até o topo e vá para essa casa.



**DICA:** saindo da casa, você enfrentará o Tigre. Com Kamik, ataque se der e, caso necessário, use suas magias de cura; com Rei, ataque normalmente; e com Teepo use a magia Frost

**DICA:** após a fuga do Tigre, vá à caverna ao norte da casa. Lá, procure este ponto e diga Yes. O grupo irá descer a corredeira



**DICA:** enfrente o tigre de novo. Caso Teepo já tenha a Simoon, use-a. Se ele soltar um Jolt, perca um ataque com todos para recuperar a energia



**DICA:** volte para casa depois de matar o tigre. Vá para Mcneil e gaste toda grana em armas e itens. Vá para o "?" no mapa à esquerda de sua casa. Lá você acha seu primeiro mestre, escolha Teepo para ser o aprendiz

**DICA:** volte para Mcneil e fale com todos os habitantes da cidade, não esqueça de falar com o homem de capuz

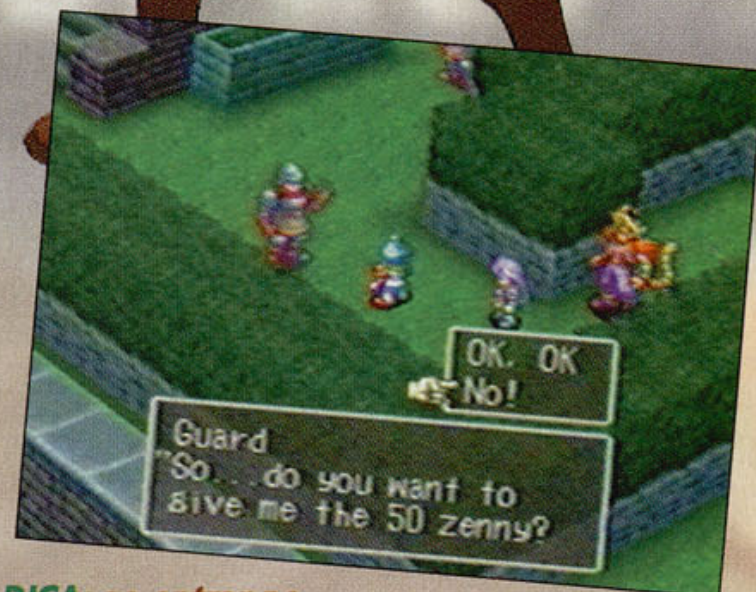


esqueça de falar com o homem de capuz



**DICA:** saindo de Mcneil, siga pelo caminho da fazenda e entre nesta casa. Lá você encontra o homem de capuz de novo

**DICA:** após falar com o homem, siga para o castelo. Para entrar somente com Teepo, empurre esta pedra para entrar



**DICA:** ao entrar no castelo, o guarda não deixará você passar. Mas se você usar a velha tática do suborno, dando a ele 50z, a coisa vai



**DICA:** caso não tenha dinheiro, fale com esse cara para ganhar 50z na moleza



**DICA:** após passar pelo primeiro guarda, suba a escada e siga em frente. Tome muito cuidado, pois se a luz atingi-lo, você será mandado para fora do castelo



Por Marcelo Kamikaze

**Riven** é a seqüência de **Myst**. E isso já diz muito. Quem lembra de **Myst** sabe muito bem o que vai encontrar pela frente. Mapas gigantes – cheios de labirintos e portas –, quebra-cabeças e enigmas quase indecifráveis. O jogo veio

do PC e, fora a qualidade das animações, não há diferença. Tudo se divide em cinco partes, ou cinco ilhas, e cada uma está em um CD. Mas não se anime se, logo no início do game, você tiver de trocar de CD. **Riven** é cheio de idas e vindas, por isso nem sempre trocar o CD significa avançar. A estratégia mais eficaz é vasculhar. Procure itens e elementos em todos os lugares. Suspeite até de pedras e árvores. Preste muita atenção em tudo que for esquisito e sempre dê uma olhada. Os gráficos e as animações são fantásticos. Não há polígonos: todos os cenários são reais, quase uma fotografia.



**DICA:** no início suba a escada à direita até essa porta. Acione esse botão 4 vezes e siga pela mesma escada, só que agora desça



**DICA:** nesse corredor ative a alavanca e pressione o botão à direita 2 vezes de novo. Depois disso volte para sala e entre pela porta à esquerda outra vez

**DICA:** ao encontrar esse portão, coloque o cursor no chão logo



abaixo dele. Ao entrar, siga em frente até a sala e vá pela porta logo à esquerda



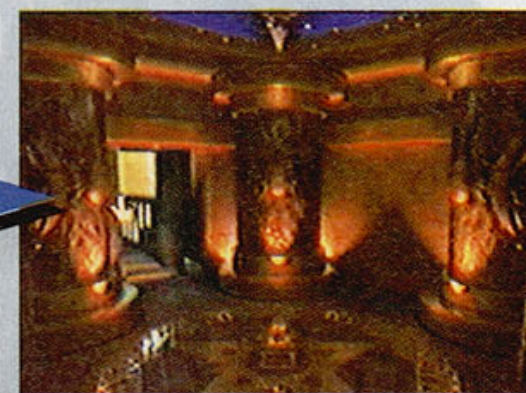
**DICA:** acione a alavanca à esquerda e em seguida pressione

duas vezes o botão que está na parede, a sua direita. Vá em frente e entre pela porta que está logo à esquerda

RIVEN		4
P.STATION	SUNSOFT	
CONTROLE	4	1 Jogador 5 CDs Memory Card
DIVERSÃO	4	
GRÁFICO	4	
SOM	4	



**DICA:** vá até o fundo do corredor e ative essa alavanca. Depois disso, volte até a porta por onde você entrou, mas não saia



**DICA:** ao lado da porta por onde acaba de passar há outro botão. Acione o botão 2 vezes, entre na sala de novo e siga por essa porta para finalizar o pequeno quebra-cabeças



Por Marcelo Kamikaze

Um dos RPGs mais aguardados para 98 é **The Granstream Saga**. Os jogadores vão entrar em um mundo de magia, com uma boa história, vários inimigos e bastante ação. Você joga com um órfão que tem poderes mágicos e que, de repente, se vê no meio de uma batalha entre o bem e o mal. O império inimigo, comandado pelo demoníaco Mah Oh, está lentamente submergindo os quatro continentes do mundo para transformá-los em seu reino subaquático. A Terra só depende de você e de suas habilidades de luta com a espada e magias para acabar com esse mal. Ao longo de sua jornada você soluciona quebra-cabeças, explora labirintos e elimina feiticeiros,



# THE GRANSTREAM SAGA

P. STATION



**DICA:** quando enfrentar Levante, carregue antes que ele comece a usar a magia e dê uma espadada. Se ele bloquear o ataque, dê um passo para o lado e acerte-o com seu Flare Saber

bestas, lutadores e outros inimigos. Em vez de lutar como nos RPGs tradicionais, você está livre para lutar como quiser, usando as armas e o seu escudo. A movimentação é bem suave e livre, diferente dos RPGs que prendem os movimentos. A única coisa que faltou foi um mapa para ajudar em seu trajeto pelas cavernas e labirintos. **The Granstream Saga** é uma boa mistura de elementos clássicos de RPGs, como magias e quebra-cabeças com lutas com muita ação.



**DICA:** depois de destruir as duas garras de Bordlang, use o magic Flame Shot para matar a besta de uma distância segura



**DICA:** acumule muitas ervas e poções na cidade de Apothecary antes de partir para a batalha. Se esquecer de comprá-las, você pode até perder sua vida



**DICA:** a melhor maneira de matar Legar, o feiticeiro, é manter a distância e bloquear sua magia com o escudo. Depois que acabar a magia dele, acerte-o com o Fire Shot



**DICA:** dê uma olhada em todas as jarras e caixas de cada fase para achar power-ups escondidos



**DICA:** assim que vir a cauda de Zillo brilhar em uma cor roxa, aperte ↓↓ para dar um passo para trás e escapar da rabada indefensável



THE GRANSTREAM SAGA	
P. STATION	5
THQ	
ação/RPG	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
1 Jogador	



Da GamePro

# CARDINAL SYN

Se você pensar um pouco, pelo menos em teoria não é tão difícil criar um jogo de luta. É só pegar alguns lutadores bem animais, colocar bastante ira e sangue, além de combos bem rápidos e...pronto! Você já tem alguma coisa. O problema é que os jogadores já estão acostumados com isso e querem algo além, como profundidade, ação 3D e golpes que nunca esquecerão. *Cardinal Syn* até que tenta e quase chega lá, mas os combos são muito simplificados e os cenários bem fraquinhos. Se tivesse saído alguns meses atrás

até que emplacaria, mas hoje em dia é inevitável uma comparação com jogos como *Soul Blade*, que realmente fez a festa da galera. Apesar de tudo isso, *Cardinal Syn* também tem suas qualidades, como power-ups e uma ação bem rápida. É mais uma opção de luta que não merece tanto destaque, mas que abre o leque no ramo da porrada. A seguir, você vê os golpes para detonar no game. *fim*

## MONGORO



Club Foot: X, X  
Gut Buster: ←, □  
Cyclone: →, △, □  
Kindred Aroma: ↓ + X  
Slice-n-Dice: →, □, □, X, □

## NEPHRA



Pyramid: ← + □, X  
High O' Gliphics: ← + △, X  
Sphinx Lunge: △, □  
Fiery Phoenix: ↓, ↓ + R1

## MCKRIEG



Gold Digger: ← + X, X  
Miner Headache: → + X, □  
Bombs Away: ↑, ↑ + R2  
Highland Fling: △, △, △, □

## VANGUARD



Round Table: ← + X, ← + X, ← + □  
Royal Thrust: → + △  
The Knighting: ← + △  
Sovereign Honor: →, → + R1  
Knight in Shining Armor: → + X, □, □, □

<b>CARDINAL SYN</b>	
P.STATION	
SONY	
luta	
<b>3.5</b>	
CONTROLE	3
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	4
SOM	4
2 Jogadores	

## ORION



Thigh High: △, △  
Heartbreaker: △, X  
Her Majesty: ↓, ↓ + △  
Battle Royale: → + □, → + △, □, □  
Queen of the Nile: → + △, △, □, □

## FINSKTER



Thief Dance: → + □, □  
Cutthroat: ← + □, □  
Stealth Elf: ← + △, △  
Dagger of Death: ↑, ↑ + △  
Wham Bam Thank You Ma'am: □, □, □, □, → + □, → + X

## PLAGUE



Dead Walk: ← + X, △, △, △  
Dead Rising: X, X, △  
Dead Dancing: ← + △, △  
Intestinal Release: ↓ + □  
Burial: △, □, □, X

## HECKLAR



The Jig: ← + □, □  
Tumbling Act: ← + □, X  
Jumping Jester: ← + △, ← + △  
Leapin' Lizards: → + △, → + △  
Bubble Magic: ↑, ↑ + R1  
Jokers Wild: □, □, □, △, ↑ + △, △

# NOVA CONEXÃO JAPÃO - EUA - BRASIL: RECEBA SEU GAME EM CASA, SEM ESCALAS.

## GAMES PSX • PLAYSTATION •

- AÇÃO:**  
Einhander  
**Forsaken**  
Mega Man X4  
Resident Evil 2  
**Tomba!**  
Tomb Raiders 2  
**Thunder Force 5**
- ESPORTE:**  
**Adidas Power Soccer**  
FIFA Caminho da Copa 98  
FIFA Copa do Mundo 98  
NBA Jam '98
- LUTA:**  
Tekken 3  
X-Men vs. Street Fighter  
Mortal Kombat 4  
**WWF War Zone**
- RPG:**  
Azure Dreams  
Breath of Fire 3  
Diablo  
Final Fantasy 7  
Granstream Saga Z  
**Kartia**
- SIMULAÇÃO:**  
Gran Turismo  
Grand Theft Auto  
Road Rash 3D  
The Need For Speed 3  
TOCA Touring Car



R\$  
**94,90**  
cada



2x R\$  
**174,50**  
OU 1+ 7x 51,27

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

**BRINDE: COMPRAS ACIMA DE  
R\$ 150,00 GANHAM EXCLUSIVO  
CHAVEIRO COM TETRIS.**



### ACESSÓRIOS N 64

- Contr. SharkPad Pro R\$ 59,90  
Control Arcade R\$ 89,90  
Control Mad Katz R\$ 44,90  
Game Shark R\$ 94,90  
Memory Card 1 MB R\$ 49,90  
Volante Mad Katz R\$ 129,90



### ACESSÓRIOS PSX

- Control Analógico R\$ 74,90  
Control Arcade R\$ 89,90  
Control Básico R\$ 39,90  
Control Original R\$ 69,90  
Game Shark R\$ 94,90  
Mega Memory Card R\$ 74,90  
Volante Mad Katz R\$ 129,90

### GAMES SAT •

**Japonês - R\$ 124,90**

- AÇÃO:**  
Castlevania: Dracula X  
**GT 24 (Corrida)**  
Thunder Force V
- LUTA:**  
Bomberman Wars  
Dead Or Alive  
**Real Bout Fatal Fury**  
**King Of Fighters '97**  
**Samurai Shodown 4**
- Dead Or Alive  
X-Men vs. Street Fighter  
Conversor para console americano: R\$ 20,00 (cl/ jogo)

**Americano - R\$ 94,90**

- AÇÃO:**  
Burning Rangers  
House of the Dead  
Resident Evil
- AVENTURA:**  
Sonic Jam  
Sonic R
- ESPORTE:**  
FIFA Caminho da Copa 98  
Nascar Racing 98
- LUTA:**  
Marvel Super Heroes  
Street Fighter Collection
- RPG:**  
Shining Force 3  
Panzer Dragoon Saga

### • SATURN •

- GRÁTIS 4 GAMES**  
• Virtua Fighter 2  
• Virtua Cop  
• Daytona USA; e +  
• 1 game Clássico

2x R\$  
**149,50**  
OU 1+ 6x 49,08



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**

**32 BITS DIRECTSHOPPING COMPRE PELA INTERNET www.dshop.com**

Peças e ofertas válidas enquanto durar o estoque. Jogos americanos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fabricados no sistema NIS. \* Frete não incluso para controle e chaveiro. \*\* Frete não incluso para controle e chaveiro. \* Frete não incluso para controle e chaveiro. \* Frete não incluso para controle e chaveiro.

# BALLS OF STEEL



Por Bill Games

**Balls of Steel** é um pinball muito realista, que conta com diversas opções de vídeo e som, além de um belo efeito de scroll. São cinco mesas, todas com muitas rampas e diversas missões. Há quatro modos diferentes. No modo Regular, você tem cinco bolas, bolas extras e bônus Powerball. O modo Novice é igual ao Regular, mas tem mais tempo de save ball – tempo em que toda bola que você deixar cair da mesa não será contada como perdida. O modo Arcade é o tradicional: três bolas e prêmios de bolas extras, dependendo da

**DICA:** atire na toca da serpente para acionar a trava do dragão. Em seguida, atire as bolas na boca dele. Faça isso três vezes para obter o multiball



pontuação obtida. Tournament é o modo mais competitivo. Nele, você pode registrar suas marcas no WorldScore, um site que reúne os melhores no pinball. O modo não tem nenhum desafio, nenhum

powerball ou bola extra. Ou seja, foi desenvolvido para facilitar a comparação dos pontos obtidos. Entre as cinco mesas, o destaque é a Duke Nukem, que tem os sons de **Duke Nukem 3D**. Quem não quer gastar créditos em máquinas ou tem preguiça de sair de casa só pra jogar, deve conferir.

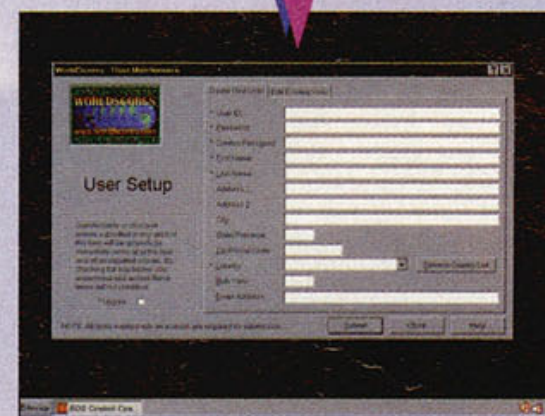
*fim*



**DICA:** atire no alvo para levantar a palavra ALIEN. Atinja as letras para obter o módulo Crawler Attack. Com isso você ficará com duas bolas, além de aumentar seus pontos massacrando os caranguejos alienígenas.



Quando tiver alguma dúvida na missão, clique em Rules para obter mais informações



Clique no ícone WorldScores e preencha a ficha para se inscrever e competir com os melhores do mundo

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA**  
Pentium, 16MB Ram, Windows 95, CD-Rom 2x, Placa de vídeo Vesa de 1MB, Placa de som 16 Bits

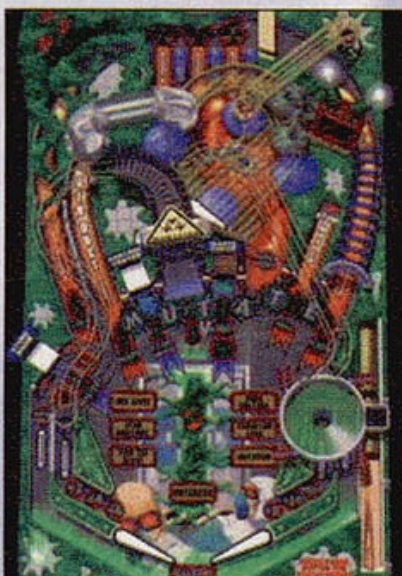
<b>BALLS OF STEEL</b>		<b>4.5</b>
PC GT INTERACTIVE pinball		
CONTROLE	5	1/4 Jogadores Bateria 1 CD
DIVERSÃO	4	
GRÁFICO	4	
SOM	5	



**DICA:** em Duke Nukem, acerte em Key e Card, para pegar os cartões e obter acesso a outras partes da mesa



**DICA:** faça todas as missões e mande a bola na usina para ativar o multiball de cinco bolas



**ENDEREÇOS:**  
[www.pinballwizards.com](http://www.pinballwizards.com)  
[www.worldscores.com](http://www.worldscores.com)  
[www.tectoy.com.br](http://www.tectoy.com.br)

**DICA:** acerte o centro de controle e direcione a rampa para o lado direito, então acerte a bola na rampa Biohazard e complete uma volta no Cyclotron para ganhar bolas extras



Da GamePro

Este novo ação/aventura para o PC é bem o que fãs de jogos medievais estão esperando: inimigos brutais, brigas de espadas, quebra-cabeças e belas donzelas. No corpo de Eric, você vai ter de, literalmente, abrir seu caminho pelas oito fases repletas de armadilhas e diversos inimigos – como esqueletos, ogres e outras criaturas – para salvar sua amada Maya. Você pode dar espadadas e arrancar o braço do inimigo e, mesmo depois de matá-lo, pode estraçalhá-lo, se estiver no seu dia de débil mental. O lance mais

# DIE BY THE SWORD



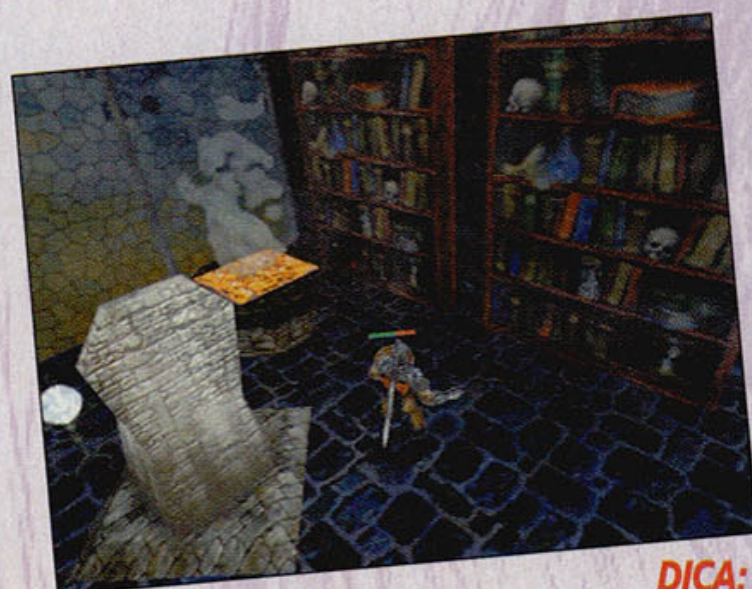
**DICA:** as duas lâminas e a formidável velocidade fazem de Maya a lutadora com o ataque mais rápido do jogo



**DICA:** apesar de o braço com a garra de Changa não poder ser atingido, você pode mandar ver na parte com a carne verde exposta



**DICA:** você não pode destruir os tentáculos, mas alguns golpes na base deles vão garantir sua passagem



**DICA:** antes de prosseguir após a batalha final, dê uma olhada na prateleira da esquerda para achar uma poção

legal de **Die By The Sword** é o VSIM, o novo sistema de controles, que permite de uma maneira bem realista, girar e manejar a espada com o mouse, teclado ou com o joystick. Apesar de inovador, leva um tempinho para se pegar a manha. Com alguns probleminhas de texturas aqui e ali, **Die By The Sword** é um bom jogo com tema medieval. O destaque vai para os novos controles, bastante inovadores.

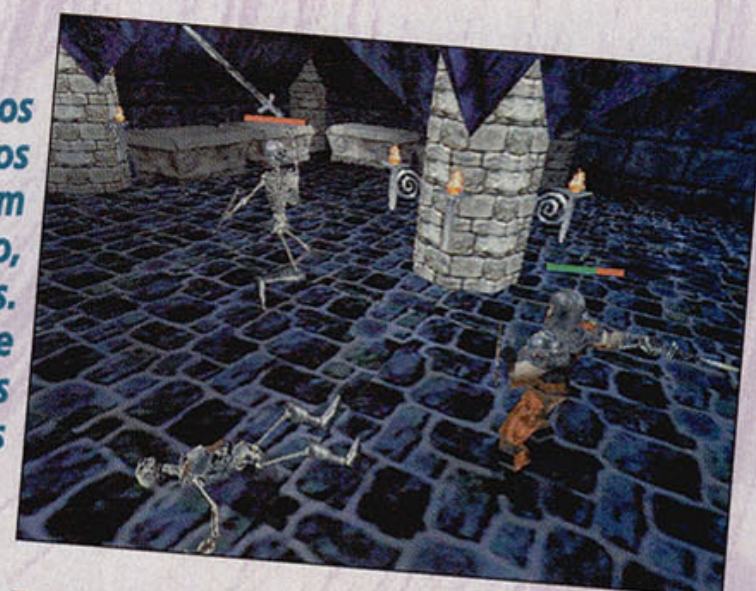


**DICA:** dê uma espadada na diagonal para atingir os membros do seu oponente. Se eles ficarem sem braços, vão ficar inofensivos

**ENDEREÇOS:**  
[www.interplay.com](http://www.interplay.com)



**DICA:** os esqueletos têm um ponto fraco, os joelhos. Por isso, use ataques baixos



**DICA:** guarde sua espada quando estiver nas áreas de navegação e armadilhas. Assim, você se move mais rápido e pula mais longe



DIE BY THE SWORD	
PC	4.3
INTERPLAY	
ação/aventura	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4
4 Jogadores	
8 fases	

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA**  
Windows 95, Pentium 100, 16MB RAM, 2X CD-ROM

## GRAND RACING

**ATLUS**

corrida - 2 jogadores  
1 CD - Memory Card

**P.STATION**

**Grand Racing**, jogo no estilo de **Sega Rally**, é boa pedida para quem prefere admirar a paisagem a pilotar carros velozes. Os gráficos são simplesmente impressionantes. A boa impressão, contudo, pára aí. Existem apenas dois modos de jogo: Normal e Campeonato. Jogando o modo Campeonato, você terá de completar as provas no tempo estipulado pelo jogo para ir à próxima pista. No Normal, você escolhe qualquer pista de qualquer percurso. Um espelho retrovisor que fica dentro do carro e funciona é a coisa mais interessante do jogo.



## KATTOBI

**GENKI**

corrida - 2 jogadores  
1 CD - Mamory Card

**P.STATION**

Boa jogabilidade é o que há em **Kattobi**, jogo de corrida com os oito carros esportivos mais velozes do mercado. Fora isso, o mais interessante é o modo History, em que você monta uma equipe e, com ela, deve preparar seu carro para as provas. Sempre que ganhar a corrida, você leva dinheiro para equipar o



carro. Há ainda o modo Normal e o Vs. & Free. No Normal, você escolhe o carro e a pista que quiser. Já no modo Vs. & Free, a tela se divide ao meio e você pode chamar um amigo para a briga. Se o cara fugir da raia, ainda dá pra jogar, no mesmo modo, contra o computador. Em qualquer modo, chegar às pistas leva um bom tempo.

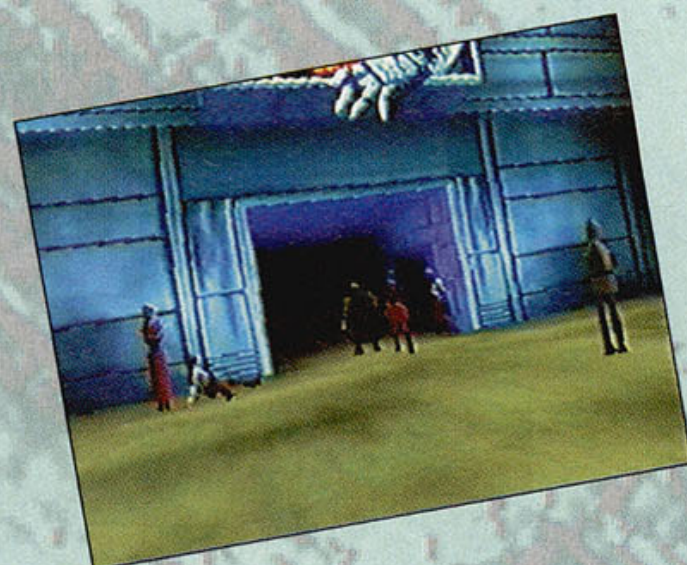


## ARMORED VOLTOMS

**Takara**

tiro - 1/2 jogadores  
Memory Card

**P.STATION**



**Armored Voltoms** tem lutas que lembram batalhas medievais e cenários e personagens pra lá de futuristas. Você encarna um robô e só sai da arena quando matar o inimigo. A arena é gigante: para começar a luta você vai ter de encontrar seu adversário. Para isso você conta com a ajuda de um radar. Todos os robôs estão armados até os dentes. Infelizmente, as armas acabam e quando isso acontece o jogo vira uma piada. Os socos e chutes são lentos e nada elaborados.



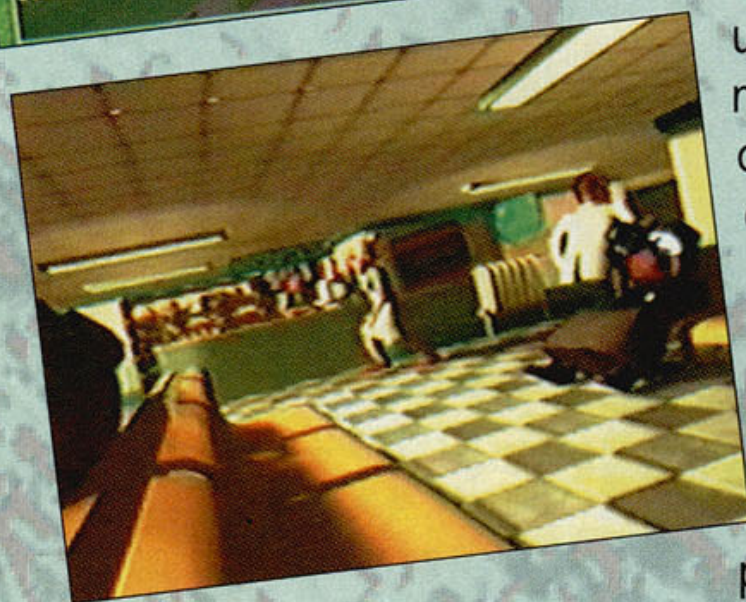
## THEME HOSPITAL

**ELECTRONIC ARTS**

simulador - 1 jogador  
1 CD - Memory Card

**P.STATION**

Sucessor de **Theme Park**, **Theme Hospital** coloca você na direção de um hospital. Não pense que é só sentar na cadeira e assinar uns papéis. Você vai ter de



colocar a mão na massa até na hora de construir o hospital. O jogo seria um bom título de estratégia, se tudo não demorasse tanto. Primeiro você constrói o hospital. Daí tem de contratar os médicos, enfermeiros etc. Então, deve atrair sua clientela. Antes de entrar no ritmo Plantão Médico, você terá dormido. Vale experimentar os cenários, que trazem o trabalho pela metade e poupam um pouco da sua paciência.

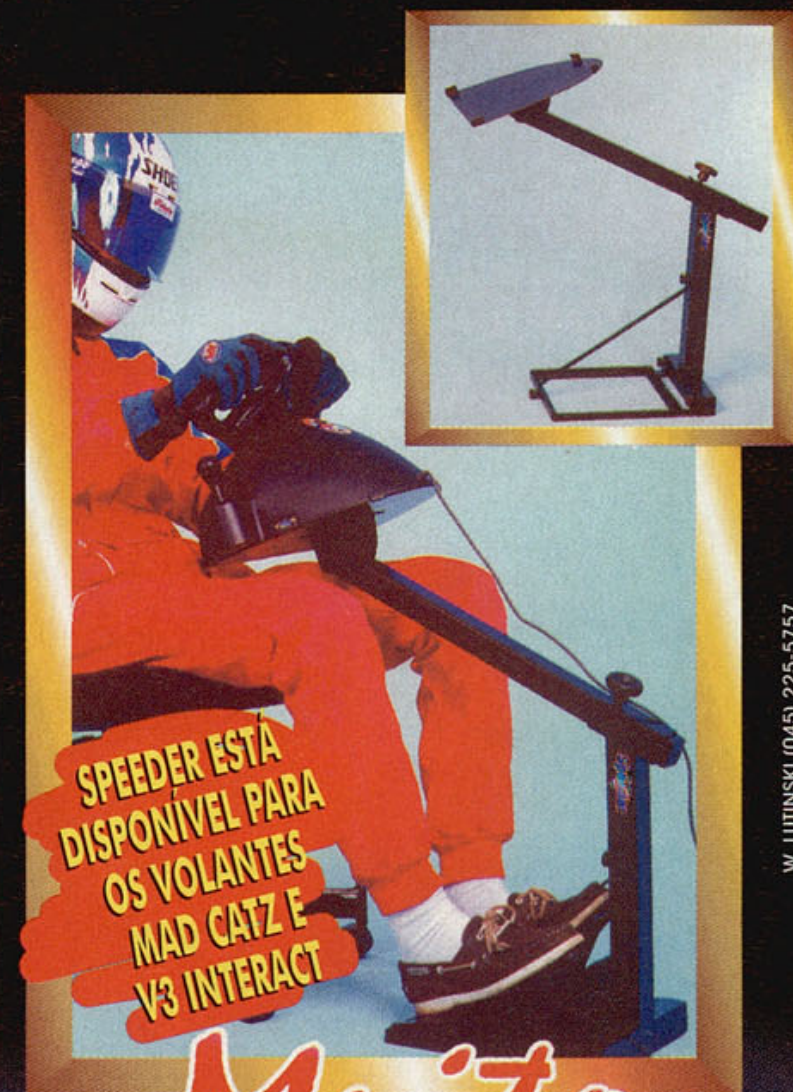
## ROCKY ROPPER 2

**Culture Publishers**

vários joguinhos - 1/2 jogadores  
Memory Card

**P.STATION**

Quem não conhece o jogo do jacaré? Tem em qualquer fliperama: o jacaré sai da toca e você tem de martelar a cabeça do bicho. **Rocky Ropper 2** reúne uma série de joguinhos desse tipo, sob medida para crianças. Você joga com Rocky ou Ropper, dois detetives, e também pode chamar um amigo para jogar no modo versus. Manda bala, jacaré!



**SPEEDER ESTÁ  
DISPONÍVEL PARA  
OS VOLANTES  
MAD CATZ E  
V3 INTERACT**

**Muito  
Mais Ação  
e Emoção  
Prá Você!**

# Speeder

A Crazyman criou especialmente para você um acessório inédito, capaz de dar mais realidade e emoção aos games de simulação onde são usados volante e pedaleira. O Speeder proporciona firmeza absoluta no comando do volante e pedais, com diversas regulagens de posições para que você possa sentir a verdadeira emoção de um cockpit.

**Faça já o seu pedido!**

Fone: (045) 223-1364

Fax: (045) 223-2322

DESPACHAMOS PARA  
TODO O BRASIL VIA  
SEDEX, OU VOCÊ PODE  
PAGAR O SEU SPEEDER  
SOMENTE QUANDO  
RECEBÊ-LO PELO  
REEMBOLSO POSTAL.

MAD CATZ E LOGO MAD CATZ  
SÃO MARCAS REGISTRADAS DE  
MAD CATZ, INC.  
V3 INTERACT É MARCA REGISTRADA  
DE INTERACT ACCESSORIES, INC.

\*COMERCIALIZAMOS APENAS  
O ACESSÓRIO SPEEDER.

# Crazy Man

**ACESSÓRIOS**

AV. TANCREDO NEVES, 735  
CEP. 85804-260 CENTRO  
CASCAVEL - PR.

# GOOLPE FINAL



## MORTAL 4 KOMBAT

**Seu joystick vai tremer! A pancadaria rola solta em Mortal Kombat 4, mas um pouco de estratégia sempre ajuda a economizar esforço e golpes do inimigo. Além dos primeiros toques do jogo,**

**você tem os special moves, fatalities e devastating combos de Scorpion, Sonya, Sub-Zero, Quan Chi e Jax. Bons socos!**

**BABY BETINHO**

### Pegar as Armas



Ande até a arma e aperte  
↓ + CR

### Arremessar as Armas



Para arremessar a arma, aperte mais uma vez o que você apertou para sacá-la. Por exemplo: com o Reiko, aperte ↓↙← + SA, para sacar a clava com espinhos e aperte mais uma vez ↓↙← + SA para arremessá-la.

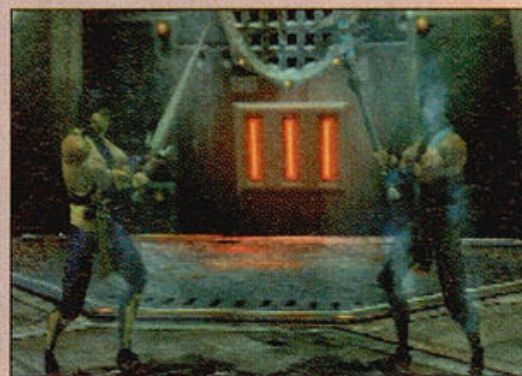
### Weapon Screen Smash



Para dar um golpe animal, arremessando seu oponente na tela, aperte → + SB quando estiver com o bastão de Raiden ou Jax, com a clava com espinhos de Reiko ou a clava de Quan Chi.

## HABILIDADES GERAIS

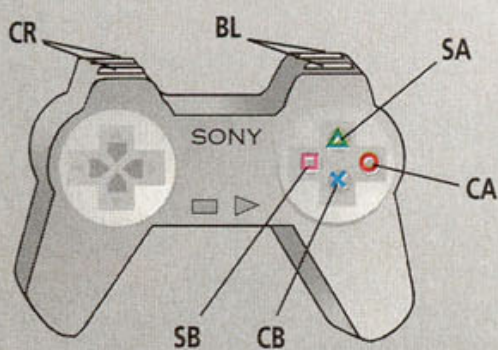
### ARMAS



O maior destaque de MK4 é o novo sistema de armas. Cada lutador possui uma arma especial e se ela for derrubada durante a luta, qualquer um dos lutadores pode pegá-la.

## SOCOS E CHUTES EM CADA CONSOLE

### PlayStation

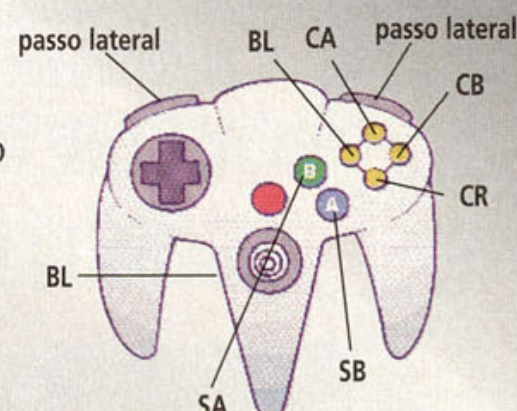


( ) = execute os comandos entre parentêsis ao mesmo tempo

BL = bloqueio  
CR = corrida  
SB = soco baixo  
SA = soco alto

CB = chute baixo  
CA = chute alto

### Nintendo 64



## OUTROS ITENS PARA ARREMESSAR

### Pedras, Crânios e Espinhos



Algumas fases têm itens que você pode usar contra os inimigos. Para arremessá-los, ande até eles e aperte ↓ + CR.

## ARREMESSOS E BONE-BREAKERS

Os seguintes golpes são universais, servindo para todos os lutadores, e são executados de perto:

### Arremessos



De perto, aperte → + SB

**Obs:** alguns lutadores podem arremessar enquanto estiverem no ar

### Bone-Breakers

Outra novidade em MK4, os bone-breakers atordoam os oponentes



De perto, aperte → + CB

## ÊSQUIVA

Agora, além de bloquear, você também pode desviar dos ataques para frente do cenário e para trás, no próprio cenário:

### Desviar para frente do cenário

Segure ↓, aperte CR, CR

### Desviar para trás, no cenário

Aperte CR, CR

## STAGE FATALITIES

Você pode dar um fatality adicional nas seguintes fases:

### Prision Stage



### Goro's Lair



## Scorpion



## SPECIAL MOVES



**Air Throw:** enquanto estiver no ar, aperte BL

**Teleport Punch:** aperte ↓↙← + SA

**Obs:** este golpe pode ser executado no ar



**Flame Spit:** aperte ↓↘→ + SB



**Spear:** ←← + SB

## ARMA: ESPADA



**Sacar a arma:** →→ + CA

## FATALITIES

**Fiery Death:** fora do alcance da rasteira, aperte ←→→← + BL

**Scorpion Sting:** de perto, aperte ←→↓↑ + SA

**Goro's Lair:** de perto, aperte ←→→ + CB

**Prision Stage:** de perto, aperte →→↓↓ + CB

## DEVASTATING COMBOS

### 9-hit Weapon-Draw

**Combo:** SA, CA, CA, ←← + SB, SA, SA, CA, CA, →→ + CA

### 10-hit Retaliation

**Combo:** SA, ↓↙← + SA, ↓↙← + SB, →→ + SB, SA, SA, CA, ↓ + SA, segure ← + CR, aperte SB, ↓↘→ + SA

**Obs:** comece este combo quando o oponente pular em você

**10-hit Spear Combo:** SA, CA, ↓ + CA, ←← + SB, SA, SA, CA, ↓ + SA, segure → + CR, SA, ↗ + SA

## MAIS UM DEVASTATING COMBO

### 11-hit Air-Throw

**Combo:** SA, ↓↘→ + SB, ↓↙← + SA, →→ + SB, SA, SA, CA, ↓ + SA, segure ← + CR, SB, SB, ↖, BL

**Obs:** comece este combo quando o oponente pular em você

# GOLPE FINAL

## Sonya

### SPECIAL MOVES



**Cartwheel:** ←↙↓↘→ + CB

**Leg Throw:** segure ↓, aperte SB + BL



**Fireball:** ↓↘→ + SB



**Square Wave Punch:** →← + SA



**Air Throw:** enquanto estiver no ar, aperte BL



**Upward Bicycle Kick:** ←←↓ + CA

### ARMA: LÂMINAS GIRATORIAS



**Sacar a arma:** →→ + CB

### FATALITIES

**Death Splits:** fora do alcance da rasteira, segure BL, aperte ↑, ↓, ↓, ↑, CA

**Slicing Kiss of Death:** fora do alcance da rasteira,

aperte ↓, ↓, ↓, ↑ + CR

**Goro's Lair:** de perto,

aperte →↓→ + SA

**Prison Stage:** de perto,

↓↓←← + CA

### DEVASTATING COMBOS

**8-hit Cartwheel Combo:**

SA, SA, CA, CA, ←↙↓↘→

+ CB, segure → + CR, SB,

←↙↓↘→ + CB, ↗, BL

**8-hit Destroyer Combo:**

SA, SA, CA, CA, ←↙↓↘→

+ CB, segure → + CR, SB,

←↙↓↘→ + CB, →← + SA

**9-hit "THB" Express**

**Combo:** SA, SA, CA, CA,

←↙↓↘→ + CB, segure →

+ CR, SB, ←↙↓↘→ + CB,

↗, CA, BL

### MAIS DEVASTATING COMBOS

**7-hit Slice-and-Dice**

**Combo:** CA, CA,

←↙↓↘→ + CB, segure ←,

SA, segure ←, SA, ↗ +

SB, BL

**Obs:** você precisa estar

com a arma à mão e seu

oponente precisa estar

no canto para executar

este combo

**6-hit Fireball Combo:**

CA, CA, ←↙↓↘→ +

CA, segure → + CR, SB,

←↙↓↘→ + CB,

↓↘→ + SB

**6-hit Assault Combo:**

CA, CA, ←↙↓↘→ + CB,

segure → + CR, SB,

←↙↓↘→ + CB, →← + SA

## Sub-Zero



### SPECIAL MOVES



**Ice Clone:** ↓↙← + SB

**Obs:** este golpe pode ser executado no ar



**Freeze:** ↓↘→ + SB

**Slide:** SB + BL + CB

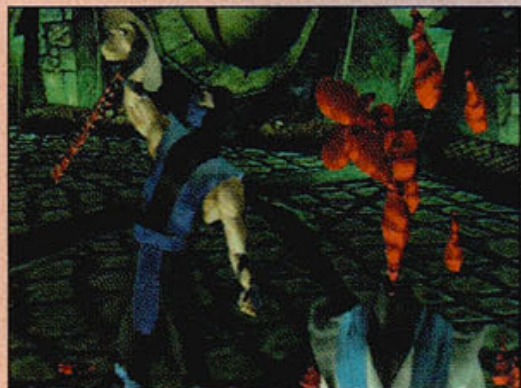
## ARMA: CLAVA CONGELADA

Sacar a arma: ↓↘→ + CA

Club Freeze: ← + SB

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

## FATALITIES



**Head Rip:** de perto, →↔→↓, SA + BL + CR

**Ice Shatter:** fora do alcance da rasteira, aperte ←↔↔←, CA

**Goro's Lair:** de perto, ↓↓↓, CB

**Prison Stage:** de perto, ↓↑↑↑, CA

## DEVASTATING COMBOS

**11-hit Freezer Combo:** ↓↘→ + SB, ↑, CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, segure → + CR, SA, SA, pule no abdômem, aperte CA, SB + BL + CB, pule no abdômem e aperte CA

### 11-hit Slider-Finish

**Combo:** pule no abdômem, CA, ↓↘→ + SB, pule no abdômem, CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, segure → + CR, SA, SA, pule no abdômem, CA, SB + BL + CB

### 11-hit Freezer Kick

**Combo:** CA, ↓↘→ + SB, pule no abdômem, CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, segure → + CR, SA, SA, pule no abdômem, CA, SB + BL + CB

# Quan Chi

## SPECIAL MOVES



**Air Throw:** enquanto estiver no ar, aperte BL



**Skull Throw:** →→ + SB

**Steal Weapon:** →← + SA

**Obs:** este golpe só pode ser executado se seu oponente estiver com a arma à mão

**Tap Dance:** →↓ + CB

**Slide:** →→ + CA

## ARMA: BASTÃO COM ESPINHOS



Sacar a arma: ↓↙← + CA

## FATALITIES



**Broken Leg Beatdown:** de perto, segure CB por 5 segundos, aperte →↓→,



solte CB

**Mimic:** fora do alcance da rasteira, aperte ↑↑↓↓, SB

**Obs:** Quan Chi executa o fatality do oponente

**Goro's Lair:** de perto, aperte →→←, CB

**Prison Stage:** de perto, →→↓, SA

## DEVASTATING COMBOS

**8-hit Air-Throw Combo:** de perto, pule reto para cima e quando estiver caindo, aperte CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, segure → + CR, SA, SA, →, ↓ + CB

**5-hit Air-Throw Combo:** ↑ + CA, ↑ + CA, ↑, SA, SB, ↑, BL

**Obs:** seu oponente precisa estar no canto

**5-hit Weapon Steal Combo:** SA, SA, CA, →, ← + SA, SA

**Obs:** seu oponente precisa estar com a arma à mão

**6-hit Weapon-Attack Combo:** de perto, pule reto e quando estiver caindo, aperte CA, SA, SA, CA, CA, ↓↙← + CA, ↑, SA

# Jax

## SPECIAL MOVES

**Ground Wave:** →→↓ + CB

**Missile Attack:** ↓↙← + SB



**Dashing Punch:** →↘↓↙← + SB

**Quad Slam:** de perto, SB, CR + BL + CA, SA + SB + CB, SA + BL + CB, SA + SB + CA + CB

**Back Breaker:** enquanto estiver no ar, aperte BL

## ARMA: CLAVA COM ESPINHOS

Sacar a arma: ↓↘→ + SA

## FATALITIES

**Head Smash:** de perto, ↔→↓, BL

**Arm Rip:** segure CB por 5 segundos, aperte →→↓→, solte CB

### Goro's Lair:

de perto, aperte

→→← + SA

**Prison Stage:** de

perto, →→←

+ CB



# GOLPE FINAL



**A Capcom traz seus baixinhos para o P.Station e Saturn (só no Japão). Em Pocket Fighter, os personagens são pequenos, mas batem como gente grande. Então aprenda a fazer o serviço direito com os golpes e a tabela de combos dos 10 principais lutadores**

**BABY BETINHO**

## COMANDOS BÁSICOS

- Correr** - ←← ou →→
- Guard Crash** - E, E agachado ou → + E (indefensável - pode ser carregado em três níveis)
- Contra-ataque ao Guard Crash** - ← + E
- Easy Reversal** - caído, E duas vezes
- Golpe de chão** - com o inimigo derrubado, ↑ + botão
- Levantar rolando** - caído, ← ou → + botão
- Mega Crash** - S + C + E (gasta barra de Mighty Combo; espalha jóias, mas é invencível)
- Recuperação** - quando arremessado (por agarrão ou golpes que derrubam), S + C

- Counter Crash** - quando arremessado (por agarrão ou golpes que derrubam), S + C + E (gasta barra Mighty Combo; espalha jóias)
- Arremessar item** - em posse do item, C + E
- Deixar item** - ↓ + C + E
- Escolher item / provocar** - Start
- Arremesso comum** - de perto, S + C
- Arremesso especial** - de perto, ←↙ ↓↘ → + S + C

### LEGENDA

- S - soco
- C - chute
- E - especial

## NA TABELA DE FLASH COMBOS:

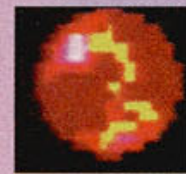
Os flash combos são acionados pressionando-se uma seqüência de botões S e C. Qualquer seqüência de até 4 golpes é válida, desde que comece com S, sempre da esquerda para a direita. As características dos golpes obedecem as regras descritas abaixo:

- (círculo)** - golpe alto
- (triângulo)** - golpe médio (pega defesa baixa)
- (triângulo invertido)** - golpe baixo
- (quadrado)** - arremesso
- (estrela)** - Guard Crash
- (traço cheio)** - golpes de ligação
- (reta tracejada)** - golpes que não ligam (não fazem combo)

## ITENS MORTAIS



**Cristal preto**  
Deixa o inimigo bem frito, literalmente!



**Cristal vermelho**  
Isso vai chocar os oponentes



**Cristal cinza**  
Transforma o adversário em pedra



**Cristal roxo**  
Tonteia o inimigo num instante



**Cristal azul**  
Fria para o adversário: congela



**Cristal amarelo**  
Coloca uma casca de banana no chão



**Bomba**  
Quem chegar perto vai explodir

## LUTADORES DE BOLSO

Para usar os Mighty Combos e alguns outros golpes você precisa ter estoque da barra Mighty Combo, localizada embaixo da barra de energia. As jóias têm o poder de aumentar a força dos golpes especiais correspondentes (veja a cor da sombra do golpe). A jóia arco-íris aumenta a barra de todos os três golpes especiais. Para as jóias surgirem, acerte os golpes. Cada tipo de Guard Crush dá um tipo de pedra. Apertando uma certa seqüência de botões você vai obter um Flash Combo em que os lutadores ficam trocando de roupa. Isso garante efeitos especiais.

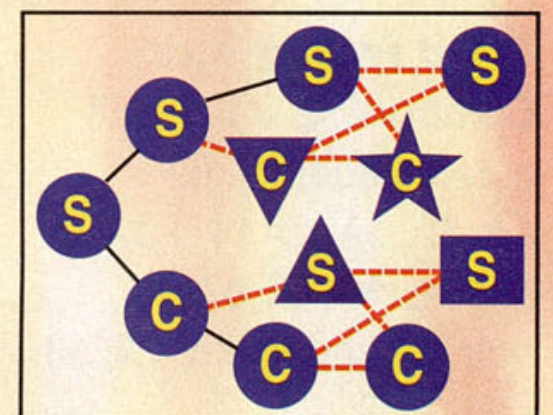
## RYU

### Golpes especiais

- Hadouken:** ↓↘→ + S
- Shouryuken:** →↓↘ + S
- Tatsumaki Sempuukayku:** ↓↙← + C

### Mighty Combos

- Shinkuu Hadouken:** ↓↘→ + E
- Boufuu Tatsumaki Sempuukayku:** ↓↙← + E
- Reppu Jinraishou:** →↓↘ + E



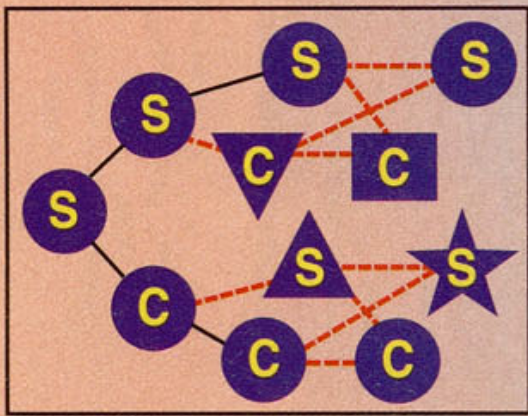
## KEN

### Golpes especiais

Hadouken: ↓↘→ + S  
 Shouryuken: →↓↘ + S  
 Tatsumaki Sempuukayku:  
 ↓↙← + C

### Mighty Combos

Shipuu Jinraikyaku:  
 ←↙↓↘→ + E  
 Shinryuiken: ←↓↙ + E  
 Shouryuu Reppa: →↓↘ + E



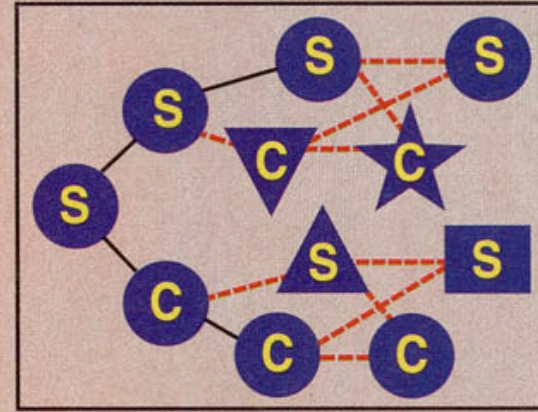
## MORRIGAN

### Golpes especiais

Soul Fist: ↓↘→ + S  
 Shadow Blade: →↓↘ + S  
 Parasite Roll: ↓↙← + S

### Mighty Combos

Darkness Illusion:  
 ←↙↓↘→ + E  
 Death Blade: →↓↘ + E  
 Parasite Tempest: ↓↙← + E



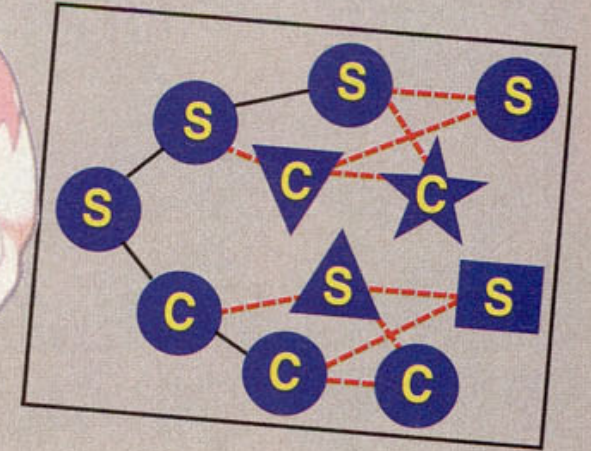
## ZANGIEF

### Golpes especiais

Screw Pile Driver:  
 360° + S + C  
 Double Lariat: S + E  
 Vanishing Flat: →↓↘ + C  
 Iron Press: ↓↓ + S (no ar)

### Mighty Combos

Russian Beat: →↓↘ + E  
 Heavy Bite: ←↙↓↘→ + E  
 Final Atomic Buster:  
 360° + C



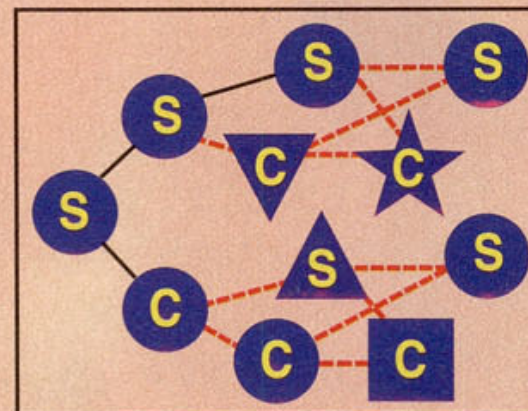
## SAKURA

### Golpes especiais

Hadouken: ↓↘→ + S  
 Shouougasa: →↓↘ + S  
 Shunka Shuutou:  
 ←↙↓↘→ + C

### Mighty Combos

Shinkuu Hadouken:  
 ↓↘→ + E  
 Midare Harussame:  
 →↓↘ + E  
 Shunranman:  
 →↘↓↙← + E



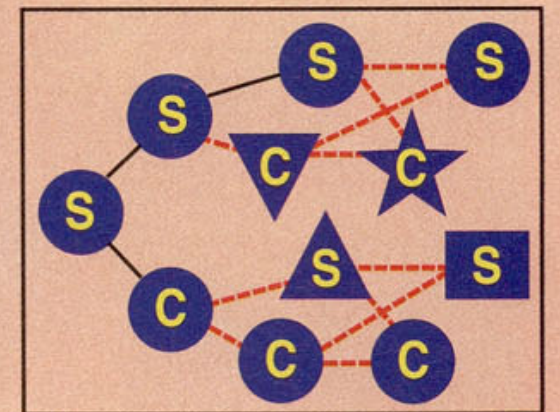
## FELICIA

### Golpes especiais

Sand Splash: ↓↘→ + C  
 Rolling Buckler:  
 ↓↘→ + S  
 Delta Kick: →↓↘ + C  
 Rolling Scartch: ↓↙← + S  
 Histeric Star: S repetido

### Mighty Combos

Please Help Me:  
 ←↙↓↘→ + E  
 Crazy For You:  
 →↘↓↙← + E  
 Dancing Flash:  
 →↓↘ + E



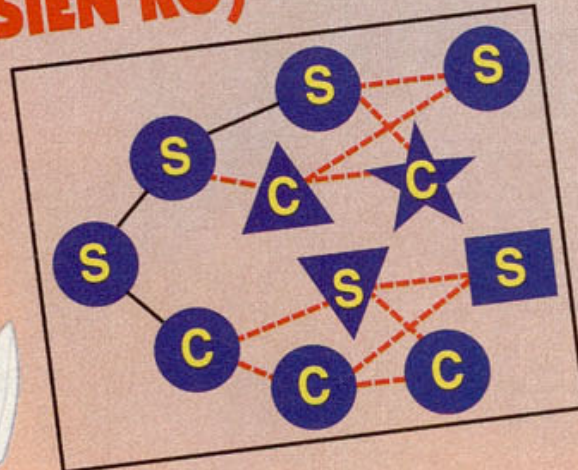
## LEI LEI (HSIEN KO)

### Golpes especiais

Ankihou: ↓↘→ + S  
 Henskyouki: ↓↙← + S  
 Jireitou: ←↙↓↘→ + C

### Mighty Combos

Tanraiha: →↘↓↙← + E  
 Rairaikyu: ↓↘→ + E  
 Tenkaigasa: →↓↘ + E



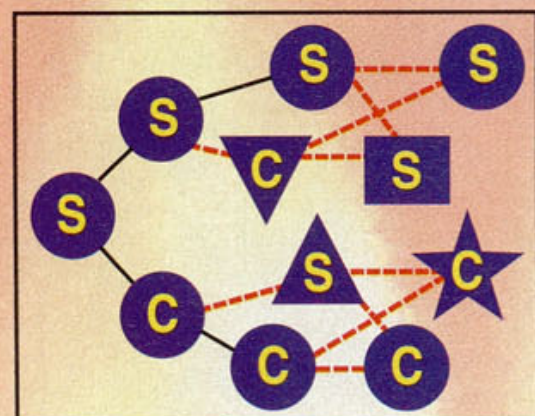
## IBUKI

### Golpes especiais

Kunai: ↓↘→ + S  
 Kazagiri: →↓↘ + C  
 Hien: ←↓↙ + C  
 Tsumuji: ↓↙← + C

### Mighty Combos

Kassumi Suzaku: ↓↘→ + E  
 (vale no ar tambem)  
 Jiraiya: →↘↓↙← + E  
 Shippu: →↓↘ + E



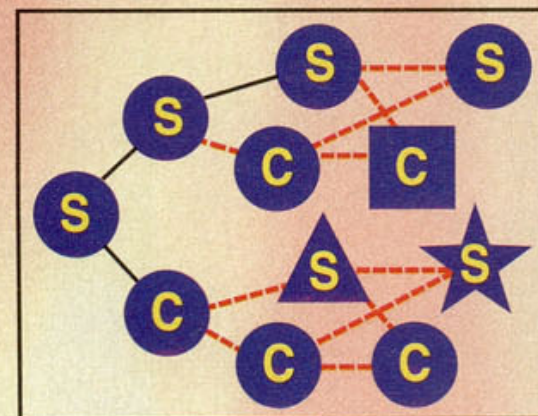
## CHUN LI

### Golpes especiais

Kikouken: ←↙↓↘→ + S  
 Hishoukayku: →↓↘ + C  
 Hyakuratsu Kyaku:  
 C repetido

### Mighty Combos

Kikoushou: ↓↘→ + E  
 Rinkai: →↘↓↙← + E  
 Hazan Hishoukyaku:  
 →↓↘ + E



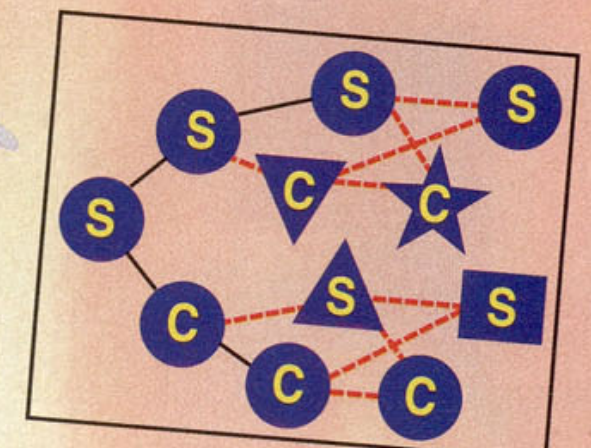
## TABATHA (TESSA)

### Golpes especiais

Dragon Blow: ↓↘→ + S  
 Reverie Sword: →↓↘ + S  
 Dragon's Roar: ↓↘→ + C

### Mighty Combos

Astro Cannon:  
 ↓↘→ + E  
 Untouchable Force:  
 →↘↓↙← + E  
 Dragon Apocalypse:  
 →↓↘ + E



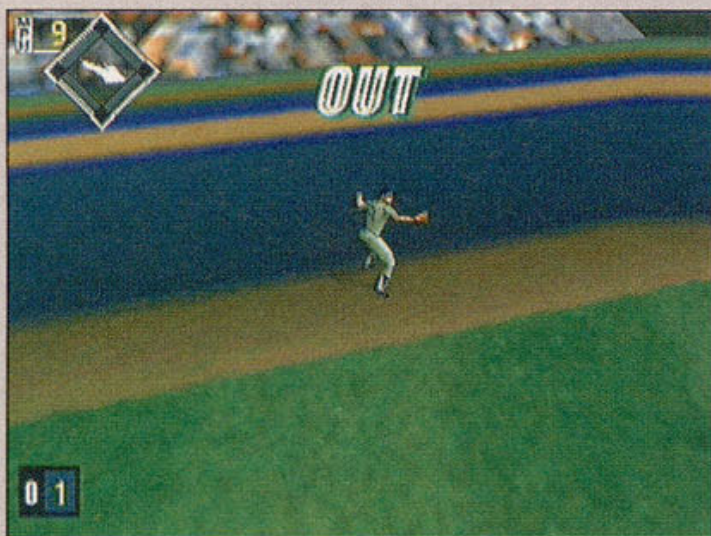
# ESPORTE

# TODAZA

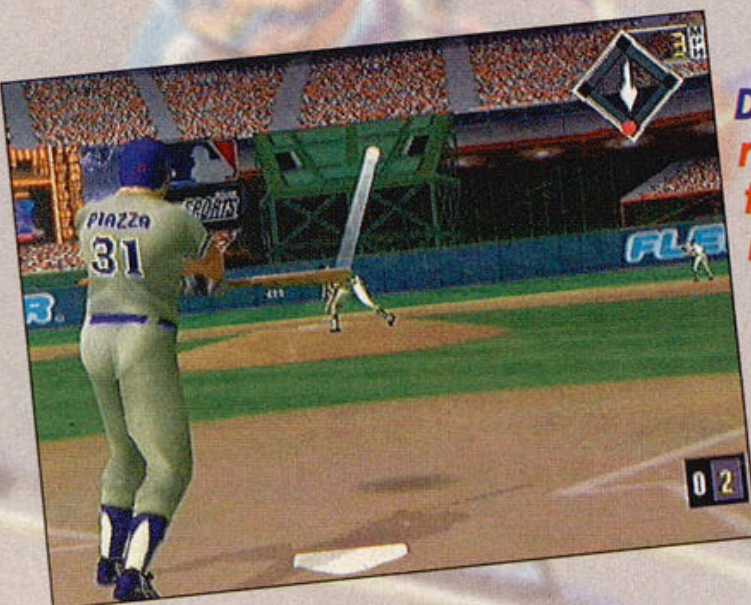
NINTENDO 64

■ Você pode rebater na arquibancada. Mas cuidado: o cara pode ir buscar a bola

**A**ll-Star Baseball '99 não é só o jogo de beisebol com o melhor visual, é também o mais divertido. Mesmo quem odeia o esporte vai curtir dar uma jogadinha, porque desta vez o pessoal da Acclaim acertou no ponto, das animações até a ação, tudo ótimo. **All-Star Baseball '99** traz diversas opções. Os jogadores podem escolher entre jogos de simulação, que são uma brincadeirainha, ou Arcade, onde o bicho pega! É claro que todos os



**DICA:** enquanto estiver na defesa e a bola for rebatida, aperte imediatamente o Turbo. Assim você vai correr mais rápido, pular mais alto e mergulhar mais longe

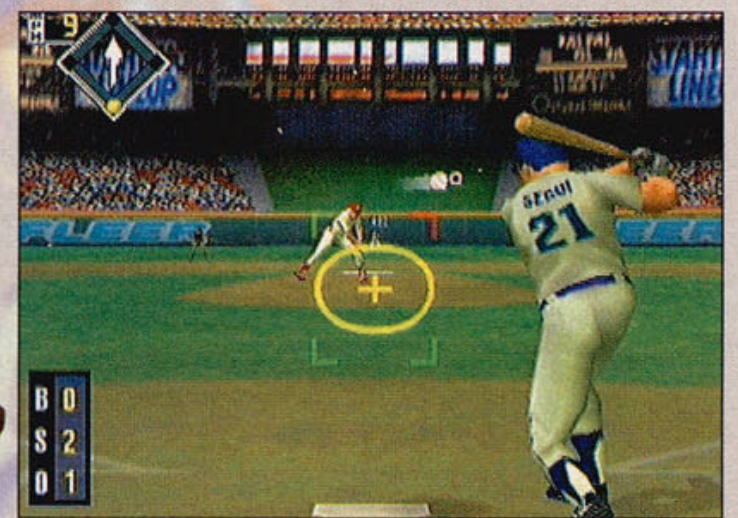


# ALL STAR BASEBALL '99

times da liga americana estão presentes, assim como os estádios e os modos Exhibition, Season, Playoff e Home Run Derby. Você pode criar jogadores e mudar todo mundo de time. Você pode fazer os jogadores mergulharem nas bases, pularem e até escalarem a parede da arquibancada para salvar a bola. O visual é o mais realista possível e os movimentos são um show à parte. **All-Star Baseball '99** chega perto da perfeição.

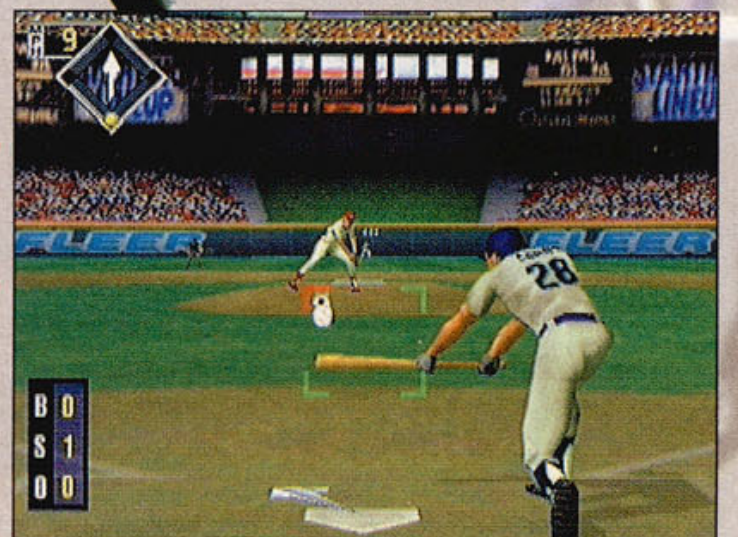
**DICA:** quando for rebater, use o cursor de força para tentar mandar a bola bem longe. Se já tiver errado duas, troque para o cursor de controle para ter mais segurança e mais chances de rebater

**DICA:** na hora de rebater a bola, você pode só dar um toquinho nela e sair correndo. Mas, se for fazer isso, leve a flecha do direcional toda para a esquerda, na direção da terceira base



**DICA:** não tenha medo de mandar uma bola bem alta ou perto do rebatedor. Apesar de ser o computador, ele também erra

ALL-STAR BASEBALL '99	
NINTENDO 64	4.8
ACCLAIM	
beisebol	
CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4
4 Jogadores	





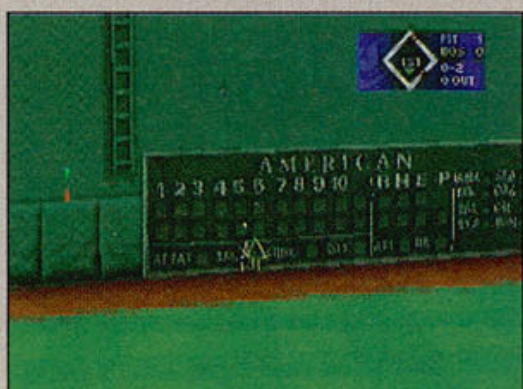
# VR BASEBALL '99

todos os jogadores e times da liga, os estádios originais,

■ **Controle e jogabilidade seguram a onda de game da VR Sports para o P.Station**

**V**R Baseball '99, em sua segunda temporada, ainda não chega aos pés de **Triple Play '99**. Mas **VR** tem ótimos controles e boa jogabilidade. Várias opções estão presentes, como

replays e os modos Exhibition e Home Run Derby. Dois itens importantes foram esquecidos: o acesso para as opções durante o jogo e uma maior variedade de visões. Mesmo assim, **VR Baseball '99** e sua ação rápida são uma boa opção do gênero para o P.Station.



**DICA:** na defesa, não se esqueça de queimar todos os

jogadores nas bases, porque o computador é bem esperto e pode sair correndo a qualquer hora de uma base para outra

**VR BASEBALL '99**

P.STATION VR SPORTS **3.8** beisebol

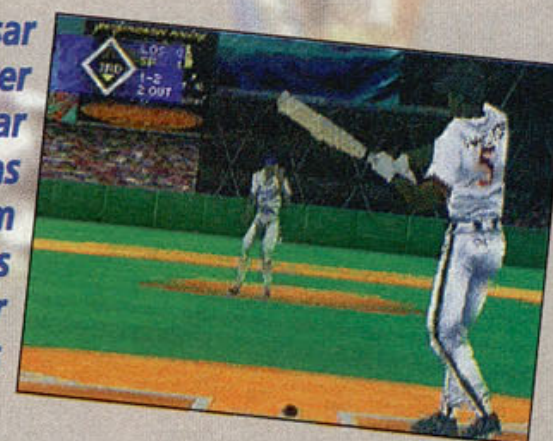
CONTROLE	4
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	3

2 Jogadores

**DICA:** não tenha medo na hora de lançar. Use bolas rápidas, na direção de fora, e coloque um efeito matador para a direção do rebatedor



**DICA:** se usar muitos power swings vai errar mais. Misture as táticas com contact swings para garantir algumas bases



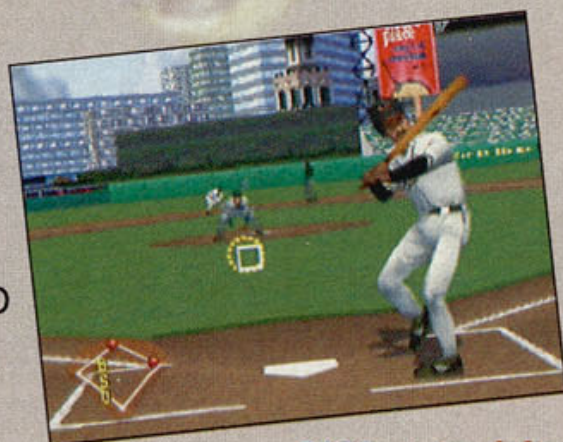
**DICA:** você pode apertar o direcional depois de arremessar a bola para dar aquela enganada no rebatedor. Isto garante alguns strikes



## NINTENDO 64

■ **Tacada da Nintendo sai com a direção meio torta em novo beisebol**

**M**ais um game de beisebol. Como sempre, todos os jogadores e times da liga americana estão presentes, assim como estádios e modos. Muita coisa indispensável está faltando. Desde speed bursts, a possibilidade de mudar os jogadores de defesa, replays, opção de criar jogadores e mudança de visão. O jogo é rápido e a jogabilidade, meio no

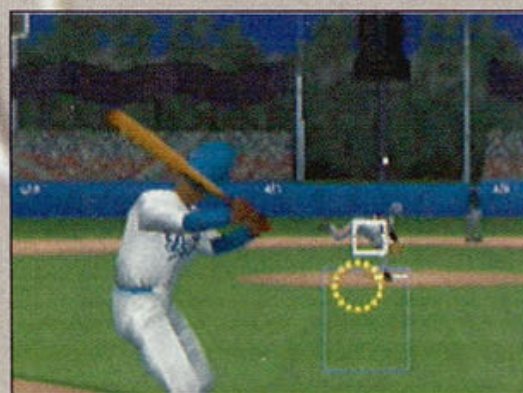


**DICA:** outro jeito de fazer um strike é mandando a bola no meio e colocando um efeito para fora

estilo de arcade, é o que levanta a bola de **Major League Baseball**.

O controle analógico frustra na hora de acertar a bola, mas dá para mudar para só apertar o botão A na hora de rebater. Tudo fica mais simples.

# MAJOR LEAGUE BASEBALL



**DICA:** uma boa maneira de conseguir um strike

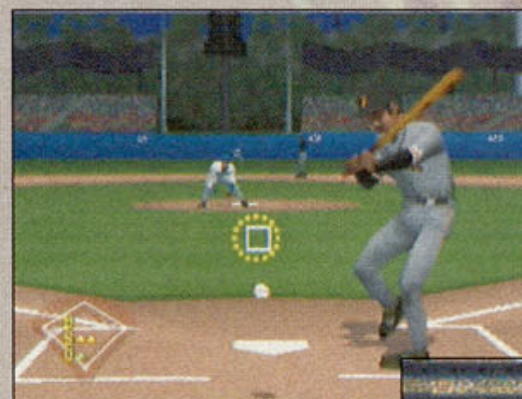
é mandando a bola bem para fora e fechando com um efeito fulminante

**MAJOR LEAGUE BASEBALL**

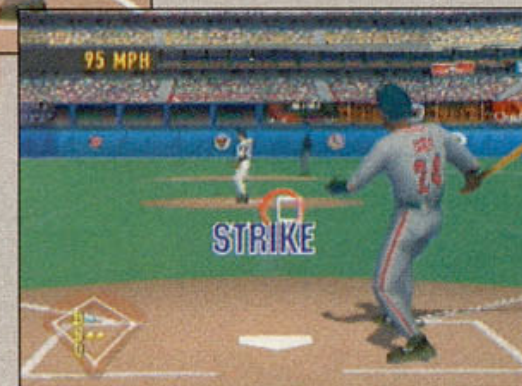
NINTENDO 64 NINTENDO **3.5** beisebol

CONTROLE	3
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	4
SOM	4

96 Mega 2 Jogadores



**DICA:** na hora de rebater, concentre-se mais no cursor da bola do que nela. Mas, mesmo assim, fique atento nela e mande ver!



**DICA:** na hora de arremessar, você pode atrapalhar os rebatedores usando o aftertouch. Aperte o direcional analógico depois de mandar a bola

O legendário Pitfall chegou ao P.Station e já ganha um monte de dicas. O console da Sony está com tudo e não está prosa. Tem Need for Speed III, WCW Nitro, Bushido Blade e muito mais. O N64 aparece com truques para Quake e Rampage. Mas ninguém foi esquecido. Confira as dicas

## P.STATION

### NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

#### Todos os Carros e Pistas, Carros Especiais e Mais

No menu Game Setup, selecione Options e, em seguida, User Name. Digite os seguintes passwords para acionar as dicas abaixo:



Todos os carros e pistas disponíveis: **SPOILT**

Pista Auto Cross Canyon: **XCNTRY**

Carro "El Niño": **ROCKET**

Pista Empire City: **MCITYZ**

Mercedes Benz CLK-GTR:

**AMGMRC**

Mais ângulos de câmera:

**SEEALL**

Pista "The Room": **PLAYTM**

Pista Scorpio 7: **GLDFSH**

Jaguar XJR-15: **1JAGX**

Pista Space Race: **MNBEAM**



## MEGA

### DYNAMITE HEADDY

#### Head check

Para ver as animações das cabeças, na tela título, leve o cursor até Options e aperte C A ← → B Start.

#### Seleção de fase

Na tela título, leve o cursor até Game Start e aperte C A ← → B Start.

## SNES

### FINAL FIGHT 2

#### Jogue Com o Mesmo Lutador

Na tela título, aperte ↓↓↑↑→←→← L R. A tela vai ficar azul, mostrando que a dica funcionou.

## P.STATION

### PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

#### Passwords de Truques

Digite os seguintes passwords para acionar as dicas abaixo:

Personagem Harry 2D: **2DHARRY**

Harry que flutua e gira: **ZEROGHARRY**

Harry cabeçudo: **BIGHEADHARRY**

Jogue o Pitfall do Atari: **CRANESBABY**

Comece o jogo com 10 vidas: **GIVEMELIFE**

Comece o jogo com 99 vidas: **STEVECRANEME**

Desligar os one-liners de Harry: **STOPTALKING**

Assistir a todos os filminhos do jogo: **PLAYMOVIES**

Assistir a todas as imagens cômicas do jogo:

**PITFALLCOMIC**

Assistir aos créditos: **CREDITS**

**Obs:** aperte e segure R1 no final da seqüência de créditos para ver uma tela secreta de créditos.

#### Truques para o Pitfall do Atari

Digite o password **CRANESBABY** para acessar a versão do Atari e durante o jogo, aperte os seguintes botões:

**Elvira Head:** aperte simultaneamente R1 e círculo

**Gary Head:** aperte simultaneamente R1 e R2

**Vidas infinitas:** aperte simultaneamente L1 e L2

## SATURN

### THE KING OF FIGHTERS '97

#### Jogue com Orochi

Acione os cinco personagens secretos do jogo no modo Practice. Para isso, segure o Start e faça →←→←→← X + A para acionar Iori dominado por Orochi. Depois, pressionando o Start: ↓↑↓↑↓↑ Y + B para ter a Leona do mal. E, por fim, segure o Start e ↑←↓→↑↓ X + B e ganhe o time de Yashiro como servidores do deus maligno. Agora, segure os botões L, R, B, Y e Z até o cursor ser levado para um lugar entre Iori e Yashiro. Pronto! O todo poderoso Orochi está em suas mãos.

#### Golpes

**Orochi Thunder:** →↘↓↙← + botão

**Orochi Minus Energy:** ↓↘→ + soco fraco

**Orochi Upper Dark Ice:** ↓↘→ + chute fraco

**Orochi Hook Dark Ice:** ↓↘→ + soco forte

**Baptism of Blood (fatal):** →↓↘ + soco

**Hell's Gate (fatal):** ↓↙← + soco

## P.STATION

### CRITICAL DEPTH

Aperte os seguintes botões durante o jogo:

#### Invencibilidade

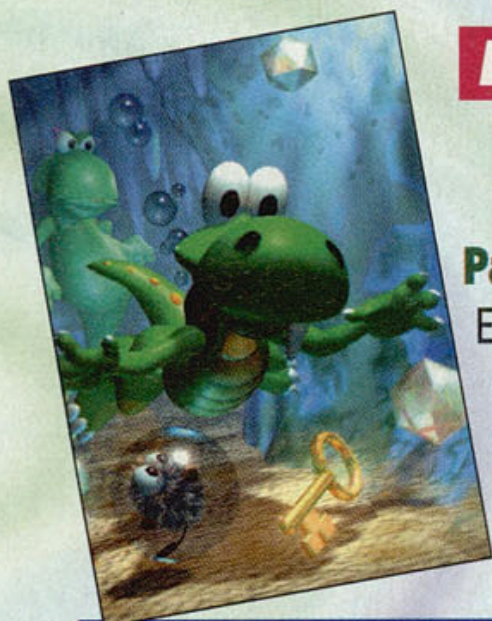
Aperte rapidamente L1, R1, L1, R1, ↑ ↓ ← →

#### Quad Damage

Aperte rapidamente R1, R2, R1, R2, ↑ ↓ ↑ ↓

#### Armas ilimitadas

Aperte rapidamente L1, R1, L1, R1, ↑ ↓ ← ↓



## P.STATION

### CROC!

#### Password final

Entre com a password ↓→↑→→←→←→←→↓↑↑ para abrir todas as fases.

DICA DO LEITOR

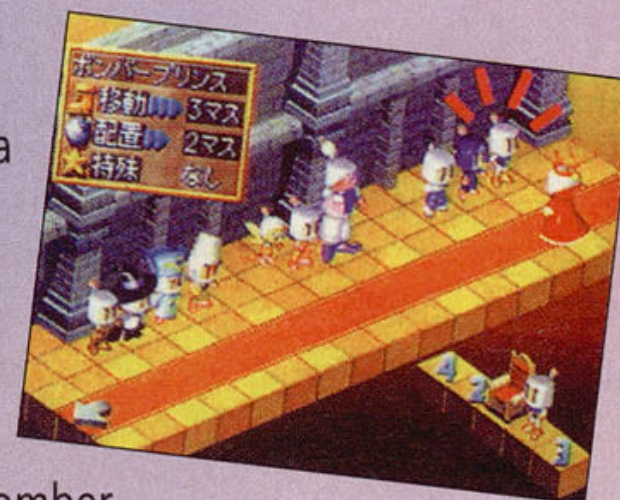
Fagner Alves Pereira  
Campinas - SP

## SATURN

### BOMBERMAN WARS

#### Jogue com Prince

Termine 10 fases no modo Quest e vá para a sala de treinos. Retire todos os seus membros do exército e saia da sala. Entre novamente na sala de treinos e, em 50% das vezes, o Bomber Prince estará disponível.



## SATURN

### J-LEAGUE STRIKER OF FIRE

#### Times secretos

Primeiro, salve os options na bateria. Depois siga as condições:

**J-East e J-West:** no modo J-League, consiga mais de 100 pontos na primeira ou na segunda fase.

**Japan Dreams:** termine o modo Tournament.

**World Dreams:** consiga 5 vitórias seguidas no modo J-League.

**World Stars:** termine o modo J-League no nível de dificuldade normal.

**Konami Stars:** termine o modo J-League no nível de dificuldade hard.

#### Modo Turbo

Na tela título, segure C e aperte Start. Com isso, as animações durante a batalha serão cortadas e as bombas poderão ser colocadas na hora.



#### Honey e Kotetsu

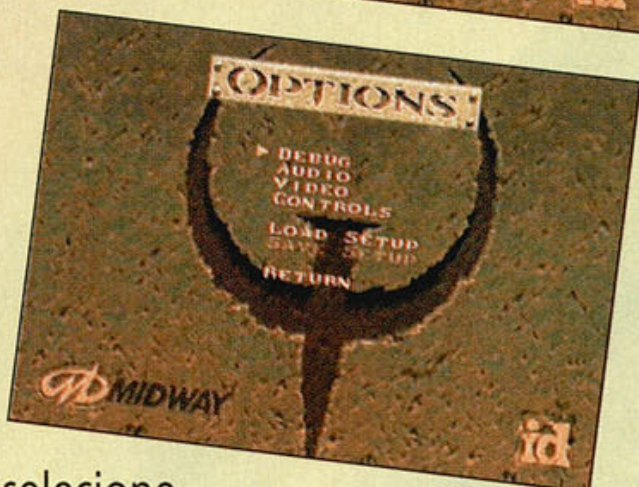
Com o Quest Mode terminado, comece um outro jogo. Em certas fases, os mestres serão substituídos por Honey e Kotetsu, que são páreo duro.

## NINTENDO 64

### QUAKE

#### Menu Debug

No menu principal, selecione a opção Load digite o password QQQQ QQQQ QQQQ e aperte A. Este password será inválido. Saia da tela de passwords e selecione Options. Em cima de Audio vai aparecer uma nova opção, a Debug, que inclui seleção de fase, modo God, armas ilimitadas e outras coisas.



## MEGA

### SONIC 3D BLAST

#### Seleção de fase

Na tela "Press Start", aperte B, A, →, A, C, ↑, ↓, A e aperte Start B A → A C ↑ ↓ A Start. O menu de seleção de fase vai aparecer quando você começar o jogo.

#### Esmeraldas fáceis

Acione a dica de seleção de fase duas vezes. Escolha qualquer fase com o Tails e o Knuckles. Pegue 50 anéis e visite o Tails e o Knuckles. Quando o special stage começar, aperte A + Start para receber a esmeralda.

#### Vidas extras

Pegue 50 anéis, entre no special stage e pegue a esmeralda. Morra, pegue mais 50 anéis e entre de novo no special stage. Dê os anéis para o mesmo personagem que você entregou da primeira vez. Você vai entrar na mesma fase que encontrou a esmeralda, mas se desta vez você completar, vai ganhar uma vida. Pegue 100 anéis para conseguir mais uma vida. Morra e repita a operação quantas vezes quiser.

#### Pular de fase

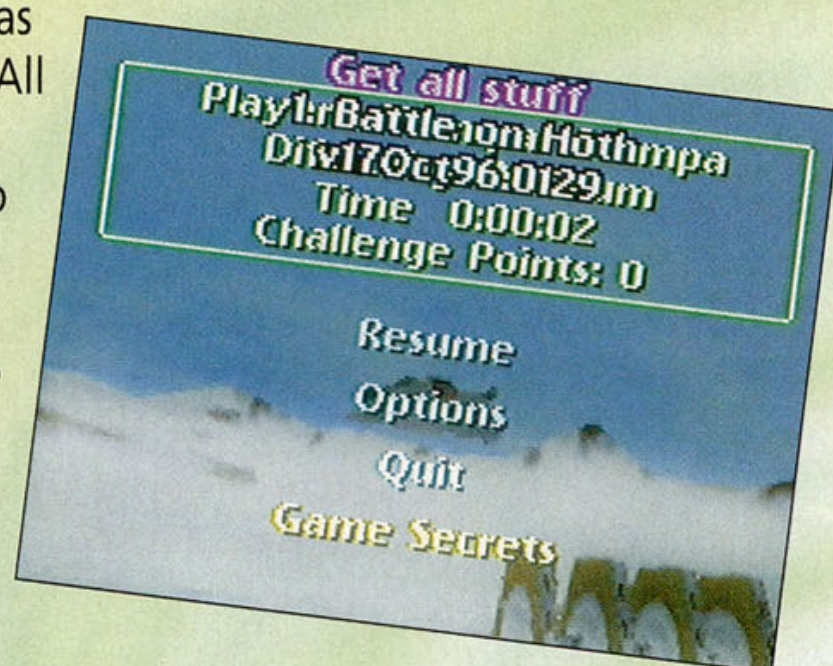
Acione a dica de seleção de fase e comece um new game. Para pular para a próxima fase, pause e aperte A.

## NINTENDO 64

### STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

#### Super Truques

Primeiro digite seu nome como \_WAMPA\_STOMPA (lembre-se que cada \_ representa um espaço) e ajuste os controles na opção Default. Agora comece o jogo, pause, aperte e segure simultaneamente C(←), C(→), C(↑), C(↓), Z, L, R e ←. Ainda segurando esses botões, mova o direcional analógico meio caminho para a esquerda e segure até ouvir um som. Em seguida, movo o meio caminho para a direita e segure até ouvir outro som. Repita o processo alternando os lados no direcional analógico até as palavras "Get All Stuff" aparecerem no topo da tela. Agora é só apertar L e R e ↑ ↓ no direcional analógico para circular pelas opções.



## P.STATION

### REBOOT

Aperte os botões abaixo no menu principal:

#### Energia total

Aperte → L1 ↑ ↓ L1 R1 ↑ ↓ ←

#### Jogue com Enzo

Aperte ↑ ← ↓ ← ↓ L1 R1 → ↓ →

#### Escudo

Aperte ↓ R1 ← → ↓ L2 R2 ← → ↑



## P.STATION

### BEAST WARS TRANSFORMERS

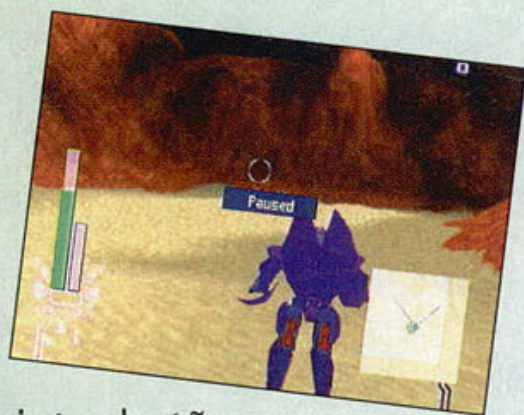
Para acionar as dicas abaixo, pause o jogo e aperte os seguintes botões:

#### Pular de fase

Aperte e segure rapidamente L2 e aperte ↑ ↓ ← → △ X X △ → ← ↓ ↑. Ainda segurando L2, despause o jogo.

#### Power-up das armas

Aperte e segure rapidamente L2 e aperte ↑ ↓ ← → △ X □. Ainda segurando L2, despause o jogo.



## P.STATION

### WCW NITRO

#### Mais ringues

Na tela de Options, aperte L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2 e Select. Os ringues Graveyard, Spaceship, Circus, Hive, Turbo, Wonderland, Boudoir, Hall of Mirrors, Reck Room, Psychodelic, Disco, Jungle, 1984, Quark e Texas vão estar a sua disposição para novas lutas.

#### Dança da YMCA

Selecione o ringue Disco e aperte L2 a qualquer hora para ver os lutadores dançarem como o grupo Village People.

## NINTENDO 64

### NHL BREAKAWAY '98

#### Menu de Truques

No menu principal, aperte C(←), C(→), C(←), C(→), R, R. Se você fizer a dica certo, um menu de truques vai aparecer na parte inferior da tela.

## NINTENDO 64

### MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

#### Password de Invencibilidade

Digite o password **TDFCLT** para ficar invencível durante todo o jogo.

# 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

## P.STATION



### OGRE BATTLE

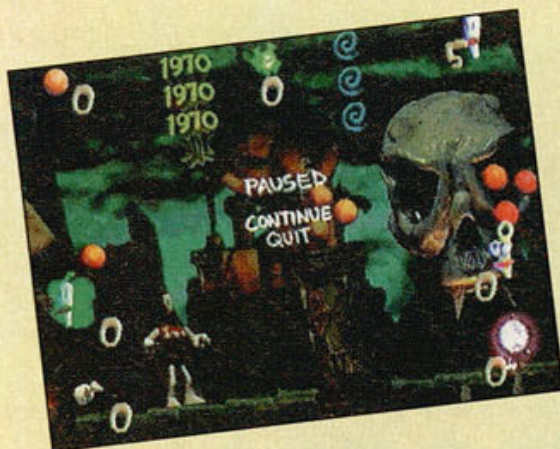
#### Level secreto

Comece um new game e digite **FIRESEAL** como o seu nome. Quando o jogo começar, mova o cursor no mapa até achar a área secreta chamada Dragon's Heaven.

#### Sound Test

Comece um new game e digite **MUSIC/ON** como o seu nome para acessar o sound test.

## P.STATION



### SKULLMONKEYS

#### Diversos Truques e Password Para Fase

Pause o jogo e aperte os seguintes botões para acionar as dicas abaixo:

**Mudar a cor de Klaymen's:** aperte L2 ○ ○ ←, Select, L2  
↑ ↓

**Tela limpa de pause:** aperte L2 ← ○ R2 ↓ □ △ ↓

**Fire Heads e não balas:** ↓ □ △ ↓ ↓ □ □ →

**Supervelocidade:** ← □ R2 ○ R1 ↓ ○ R2

**Shadow Klaymen:** ↓ → △ L2 ↑ ← △, Select

**Pular para a próxima fase:** △ L1, L1, □ → ○ △ ↓

**Câmera lenta:** L1 △ ← ↓ R2, △ ← Select

**Pequeno Klaymen:** R1, ← □ △ R1, ← □ △

**Password para a fase secreta:** digite X X □ □ △ △ ○ ○  
R1, R1, L1, L1

## P.STATION

### SAMURAI SHODOWN I & II

#### Use os chefes

**No Samurai I:** termine o Story Mode. Depois, no modo VS, na tela de seleção de lutadores, coloque o cursor em "?", segure os botões L1, L2, R1, R2 e escolha o lutador.

**No Samurai II:** no modo VS, aperte ao mesmo tempo os botões L1, L2, R1 e R2. Leve o cursor para um dos cantos superiores e ache Mizuki e Kuroko.

## NINTENDO 64

### RAMPAGE: WORLD TOUR

#### Fases Secretas

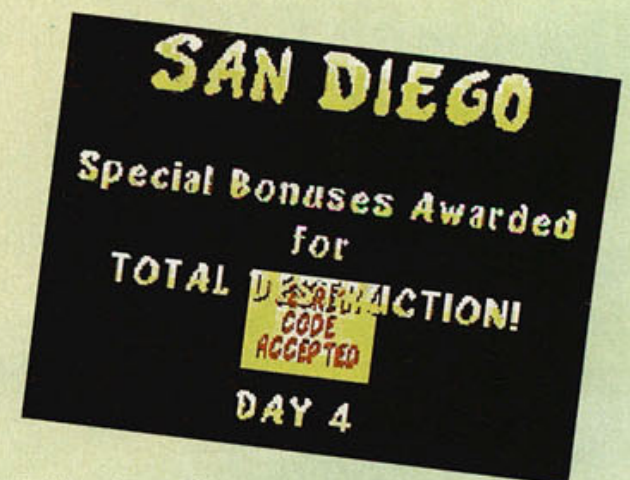
Para acessar as fases secretas, vá para a tela City e aperte bem rápido o botão indicado pelo seu personagem (Soco para Lizzie, Chute para Ralph e Pulo para George). Se apertou o botão rápido o suficiente, você vai acessar as fases abaixo:

#### Tela City

Atlanta  
Casablanca  
Fairbanks  
Kiev  
Kodiak  
London  
Louisville  
Moab  
Nashville  
Phoenix  
Rio de Janeiro  
San Diego  
Washington D.C.

#### Fase Secreta

Suburbia  
Palace  
Underworld  
Exchange  
Snow City  
Big Ben  
Scumlabs Bioweapons  
Game Refuge  
Downtown  
Area 69  
Sunset City  
Caleb's City  
The Capitol



## P.STATION

### BUSHIDO BLADE 2

#### Mais personagens secretos

Termine o modo Story com os seis personagens principais. Com isso aparece um modo para detonar 100 carinhas. Termine-o sem usar continue e ganhe um personagem secreto. Cada clã libera seu imperador. Para usá-los vá para o modo versus e na tela de seleção de lutadores leve o cursor para os lados, fora da área de seleção, isto é para fora da tela. Agora, para conseguir os pistoleiros, termine o modo para detonar os 100 inimigos em menos de 15 minutos. Pode usar continues. Cada clã libera seu pistoleiro.



## P.STATION

### POWERBOAT RACING

#### Championship Race, Motor Grande e Barcos Pequenos

Digite o seguinte password para correr na Championship race: **CUP**



Digite os seguintes nomes para acionar as dicas abaixo:

**Barcos com motor grande:** LARGE

**Barcos pequenos:** COMPACT

## NINTENDO 64

### SNOWBOARD KIDS

#### Personagem Secreto e Acesso a Todas as Pistas e Pranchas

Na tela título, aperte ↑ (no controle analógico), ↓ (no controle analógico), ↓ (no direcional), ↑ (no direcional), C(↓), C(↑), L, R, Z, ← (no direcional), C(→), ↑ (no controle analógico), B, → (no direcional), C(←), Start. Se fez certo, você vai poder jogar com o personagem secreto Sinobin e conferir três pistas extras no modo Time Attack e ainda usar uma prancha especial.



## P.STATION

### TWISTED METAL 2

#### Supermetralhadora

Durante o jogo, aperte e segure R2 e aperte ↑ ↓ ← → → ← ↓ ↑. Se fez certo, sua metralhadora vai ficar muito mais animal!

## SNES

### TETRIS ATTACK

#### Modo challenge

Para jogar o modo challenge no modo para um jogador, faça o seguinte:

- 1 - vá para o 1P Vs. Mode
- 2 - selecione new game
- 3 - leve o cursor até Hard mode
- 4 - segure ↑ + L e aperte A
- 5 - a tela vai ficar vermelha se você fez tudo certo

#### Jogo mais difícil

No começo do jogo, quando o Yoshi aparece na tela dizendo "Nintendo!", aperte B, A, L, L. Se ouvir um som é porque a dica deu certo. Agora, ao fazer um combo ou corrente, os blocos continuam a aumentar.

#### Passwords (modo Stage Clear):

- Level 1-5: N4JZN5KZ
- Level 2-5: &RG8NB&X
- Level 3-5: XXG!NGI5
- Level 4-5: &GTMNHS?

#### Personagens secretos

Vá para a tela Player vs. Player character select e segure L + R nos dois controles por alguns segundos. Se fez certo, um "?" vai substituir os chefes embaixo na tela.



- 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

# DETONADO P.STATION

# GEX

## ENTER THE GECKO



Por Lord Mathias

Mano, *Gex: Enter the Gecko* é sensacional. A começar pelo mundo, o Media Dimension, que é totalmente doido. Num minuto você está no meio de um desenho animado psicodélico, no outro, está dando uma de carateca nas ruas da China. Todas as fases lembram filmes ou programas de TV. O objetivo é pegar todos os controles remotos – cuja localização você vê neste detonado – para participar do programa final, apresentado pelo vilão Rez. Lembre-se de controlar o riso quando estiver jogando. Se cair na gargalhada no meio do jogo, meu amigo, você não vai passar nem da primeira plataforma.

<b>GEX: ENTER THE GECKO</b>	
P.STATION	
CRYSTAL DYNAMICS	
ação / aventura	
<b>4.8</b>	
CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5
1 Jogador Memory card	

### CONTROLES REMOTOS PRATEADOS ESCONDIDOS



Pegando os controles remotos prateados, você consegue acessar algumas fases bônus bem legais. Você pode pegar os controles em qualquer ordem. Eles estão numerados aqui simplesmente para você saber quais já pegou e quais ainda falta pegar.

### OUT OF TOON

#### CONTROLE 1



Quando começar a fase, pule nas duas plataformas a sua esquerda e corra para a área com o sinal "Hard head area". Atravesse a corredeira à esquerda e pule na plataforma que está subindo. Vá com ela para a próxima fase. Agora atravesse o lago à esquerda e corra pela pequena plataforma até chegar na parte com neve.

## NOÇÕES BÁSICAS

#### VOADORA



Corra, segure L2 ou R2 e aperte X para dar uma verdadeira voadora de caratê.

#### CHICOTADA



Tente destruir tudo durante as fases. Para isso, use sua cauda como chicote.

#### TAIL BOUNCE



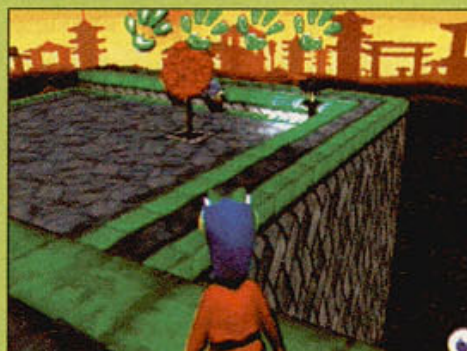
Aperte X para pular e, quando estiver quase aterrissando, aperte X mais uma vez para dar uma pingada no chão com a cauda.

#### FACE-STICK AREAS



Fique atento: algumas fases possuem paredes descoloridas que você pode atravessar para descobrir novas áreas cheias de power-ups.

#### OLHAR A REDONDEZA



Quando estiver em algum lugar apertado ou mesmo perdido, aperte e segure Δ para trazer a câmera para perto de você. Usando o direcional, você pode dar uma olhada geral.

## LEGENDA DE CONTROLE



- X: pulo
- : rabada
- △: mudar visão de câmera
- : comer insetos
- R1 & L1: rotação da câmera
- R2 & L2: agachar





Pule na plataforma com neve, depois pule na parede que se move à esquerda. Fique nessa parede até chegar na plataforma flutuante



Chegue até o final da fase e entre na sala decorada com quadros. Lá, vá para o elevador



Vire à esquerda e pule no diamante vermelho para pegar o controle 3



Na segunda sala, toque o gongo para ativar a escada



Pule nessa plataforma e pegue o primeiro controle remoto



Saindo do elevador você vai ver o controle remoto vermelho e a saída da fase logo à frente

[WWW.DOT.COM.COM](http://WWW.DOT.COM.COM)

CONTROLE 4



Quando chegar ao topo da torre biônica e achar a saída, pare!



Suba a escada e dê um tail bounce do topo dela para o sinal à direita

### SMELL-RAISER

CONTROLE 2



Na terceira sala (a do Frankenstein), vá até o topo pelo refrigerador de água. Quebre-o e dê uma chicotada na prateleira cheia de livros que está logo ao lado. Uma área secreta vai aparecer



Antes de passar para a próxima fase, pule n'água e pegue o controle prateado

### FRANKENSTEIN FIELD

CONTROLE 3



Na segunda sala, entre na porta vermelha



Acione o interruptor dentro da sala para ativar o elevador que fica perto do final da fase



Pule para a direita, na direção dos circuitos na parede. Quando aterrissar, você verá o quarto controle a sua frente



Pule do sinal para a tenda marrom abaixo. Quando aterrissar, vá para a direita



Agora dê uma chicotada na primeira imagem parecida com uma porta para descobrir o controle prateado 5

### MAO TSE TONGUE

CONTROLE 5



No começo da fase, siga em frente e entre na loja de presentes

### THE UMPIRE STRIKES OUT

CONTROLE 6



No começo da fase, pule da plataforma, vire para a direita e corra pela plataforma não terminada



Continua

# GEX

**ENTER  
THE GECKO**



Pule para a plataforma abaixo para pegar o controle. Tome cuidado, pois se você errar a plataforma, vai escorregar até o começo da fase



Quando chegar ao topo das plataformas, olhe para a direita. Você vai ver o controle 9 em cima de um monstro da caverna



Continue na mesma direção, pulando nas plataformas verdes que flutuam



Quando a nave se aproximar da nova plataforma, pule imediatamente para fora dela. Siga em frente correndo. Após alguns pulos, você verá o controle 6



Quando chegar na área com o air booth e o sinal alienígena, corra para a direita



Pule na plataforma da antena do radar e dê uma chicotada nela



Corra pela fase até chegar em um enorme dinossauro roxo



Assim que quebrar a antena, uma nave alienígena vai vir buscá-lo para levá-lo até o controle 6. Aproveite a carona e entre nela



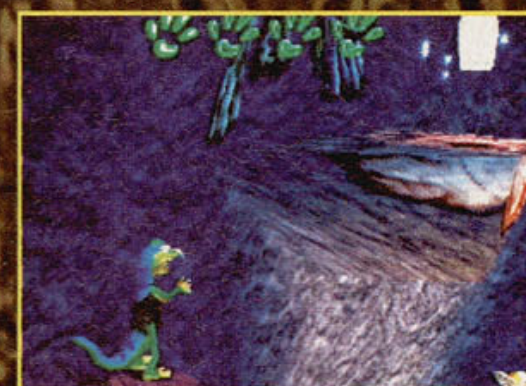
Pule na ponte à esquerda e ande até o final deste caminho. Dê uma olhada para baixo e note os blocos caindo junto com o controle 7

## FINE TUNING

### CONTROLE 8



Acione a ponte dobradiça que leva ao castelo e atravesse-a



Vá até a saída da sala e, em vez de sair, pule para a direita e aterrisse na plataforma com o controle. Pule da extrema direita da plataforma da saída e pegue o controle



Ao invés de entrar no castelo, dê a volta pela esquerda

## HONEY, I SHRUNK THE GECKO

### CONTROLE 10



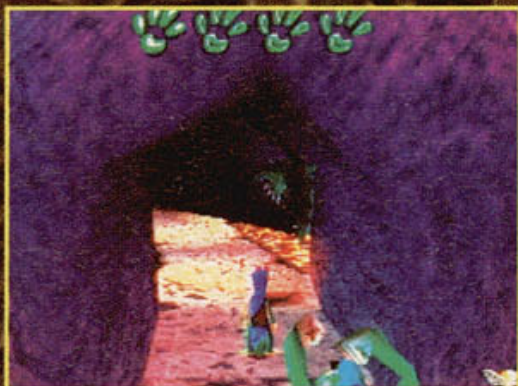
Quando chegar no check point da fase, continue em frente até achar a sala com o carregador, que está cercado por dois robôs



O controle 8 está atrás do castelo

## THIS OLD CAVE

### CONTROLE 9



Atravesse o arco de pedras que leva às plataformas movidas a vapor



Pegue o carregador e corra para a esquerda. Quando chegar nos lançadores verdes, pule neles e tente alcançar o caminho amarelo face-stick





No caminho face-stick, engatinhe de cabeça para baixo e volte para baixo do túnel pelo qual você acabou de passar



Agora vá para cima engatinhando e, na sala secreta, e pegue o controle 10

### POLTERGEX

CONTROLE 11



Quando chegar na sala com a mobilia flutuando, suba na mesa e vá com ela até a plataforma com os caixões



Empurre todos os caixões até suas aberturas para destravar algumas das jaulas da sala



Chegue até as jaulas abertas usando a mobilia e empurre o último caixão pela abertura. Isto vai destravar a jaula que guarda o controle 11



Pule em cima da jaula onde está o controle, entre na abertura à esquerda e pegue o controle 11

### SAMURAI NIGHT FEVER

CONTROLE 12



No começo da fase, dê a volta e corra para a ponte que está logo atrás de você



Mate os inimigos e continue em frente até chegar nas brasas. Pule as plataformas que se movem para evitar o fogo e corra para os vasos a sua frente, à esquerda



Agora pule na plataforma no canto próximo aos vasos e empurre a parede, como na foto



Enquanto esitver de frente para a parede, pule lá embaixo e agarre-se na superfície face-stick



Engatinhe pela área face-stick e entre na sala secreta onde está o controle 12

### PAIN IN THE ASTEROIDS

CONTROLE 13



Corra pela fase até chegar na primeira torre face-stick



Escale até o topo da torre e pule na plataforma flutuante logo a sua frente



Ande com a plataforma e, quando ela chegar ao topo, pule para fora antes que ela caia. Vire para a esquerda e pule no teletransportador roxo



Passa a air station e enfrente o inimigo. Quando o derrotar, corra entre as duas torres a sua frente e pegue o controle 13



### NO WEDDINGS AND A FUNERAL

CONTROLE 14



Pule sobre os auto-falantes na primeira sala e entre na porta



Destranque a segunda porta da sala pulando nas plataformas na ordem correta. Corra pela porta e entre na terceira sala



Na terceira sala, pule até a rampa e chegue até os auto-falantes flutuantes



Pule os auto-falantes e alcance a plataforma logo em frente. Na plataforma, use os mesmos auto-falantes, que estarão indo em outra direção, para pular para a direita. Continue pulando até chegar na plataforma com o último controle, o 14



Por  
Marjorie  
Bros

# ROCKMAN & FORTE

Desta vez o Dr. Wily dançou, moçada. Nem dá pra acreditar no que aconteceu. Um robô, chamado King, roubou todos os projetos do Dr. Light e do Dr. Wily e construiu um exército. Para completar, King usou o exército para tomar o castelo do Dr. Wily. Sem-teto, o vilão foi pedir ajuda ao Dr. Light, seu arquiinimigo. Os dois fizeram um acordo e resolveram usar MegaMan e Forte para detonar King. O jogo segue o esquema dos games anteriores: uma arma para cada inimigo. Antes de enfrentar o Dr. Wily (não estou maluca não, você vai enfrentar o Dr. Wily), você terá de matar todos os outros inimigos mais uma vez. Veja nesta matéria como fazer isso.

## ROCKMAN E FORTE

SNES  
CAPCOM  
ação

4.8

CONTROLE 5  
DIVERSÃO 5  
GRÁFICO 5  
SOM 4

1 Jogador  
Bateria

## Shop



Ao passar de fase sempre entre aqui para comprar alguns itens. A primeira fileira, na direção da esquerda para a direita, é a mais importante

## Como pegar itens



**MAGIC CARD:** pode pegar itens que estão presos. Use-o como neste caso

## Introdução



Nessa tela, quanto mais você destruir melhor. Com isso você poderá ganhar ótimos itens

## Introdução Boss



Acerte o inimigo que está dentro da bolha. Pule as bolhas que ele soltar

## Cold Man



Aqui, seja rápido, pois esse gelo quebra fácil



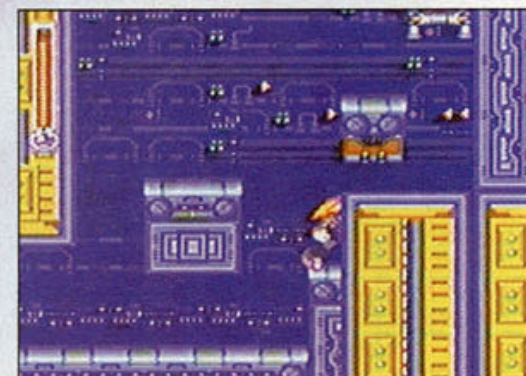
Acerte a cabeça dele. Quando ele pular, use o dash para passar por baixo dele

## Boss



Atire sem parar nele, o bloco vai quebrar antes de chegar em você. Depois acerte a nuvem para não ser atingido

## Burner Man

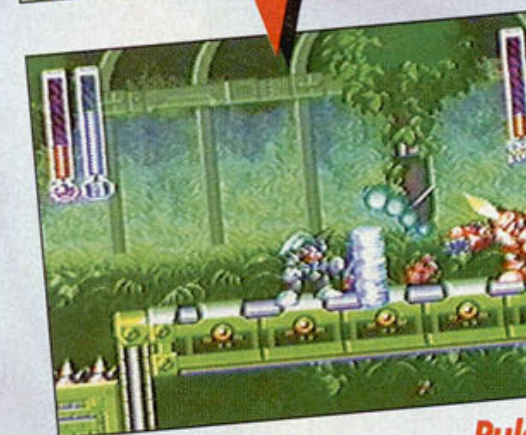
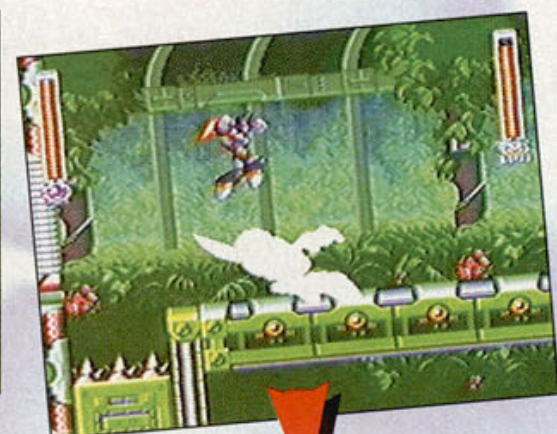


Aqui há uma passagem à direita. Lá estão escondidos alguns itens



Quando esse inimigo aparecer, suba no lugar mais alto. Com isso você não será queimado

## Boss

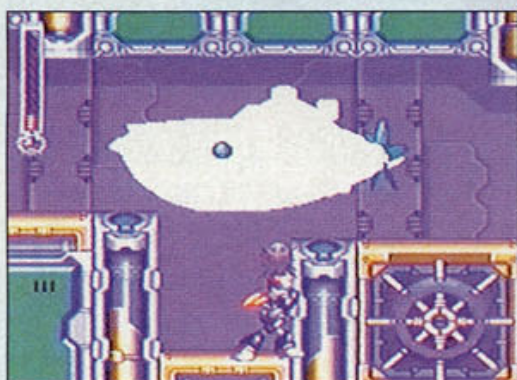


Pule esse ataque e faça o mesmo quando ele fizer o ataque aéreo. Use o Ice Wall quando ele soltar o fogo

## Pirate Man

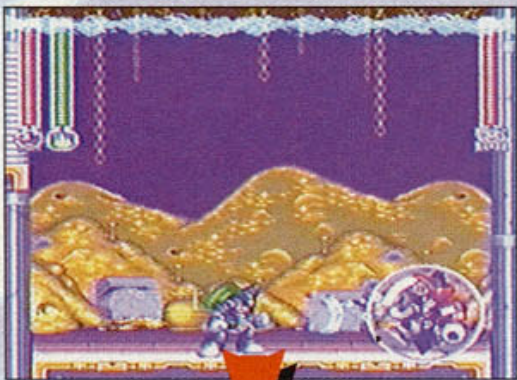


Use o dash + pulo duplo para passar por essas minas



Destrua rápido o submarino e siga em frente o mais rápido possível

## Boss



Não se preocupe com as piranhas. Apenas pule rápido e passe por elas



Ataque-o com o Burner Wave. Acerte a bolha para estourá-la. Pule as bombas e continue atacando

## Ground Man



Acerte a cabeça desse monstro. Seja rápido para pular e desviar de seus ataques



À direita há uma passagem secreta onde você encontrará mais itens



Destrua rápido os blocos. Esse último, no chão, vai liberar uma escada



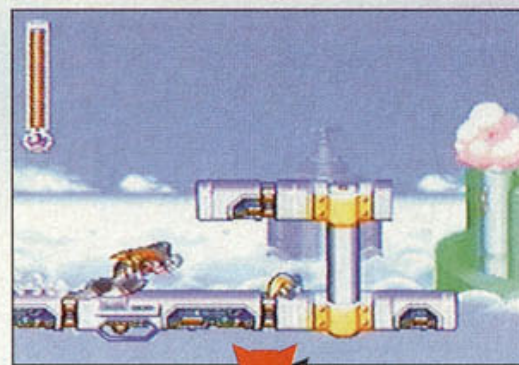
Não se preocupe com as piranhas. Apenas pule rápido e passe por elas

## Boss



Use o dash para se livrar desses ataques. Use o Remote Mine para atacá-lo

## Tengu Man

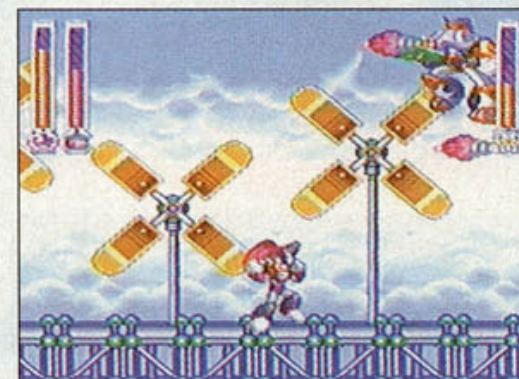


Elimine as nuvens rápido e use o dash para pegar a vida e voltar. Pule nos balões e seja rápido, pois eles estouram num piscar de olhos



Cuidado com as máquinas que fazem vento. Elas o empurram para os espinhos

## Boss

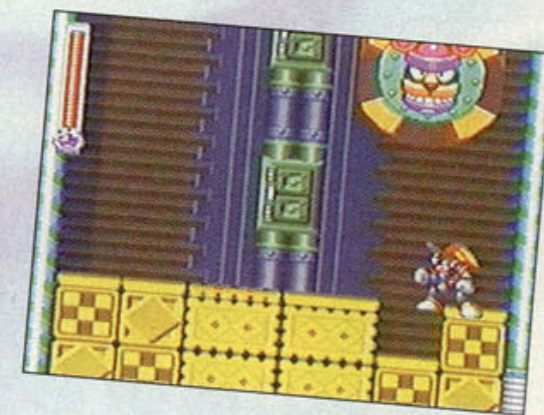


Ataque-o com o Spread Drill. Espere ele levantar e ataque outra vez

## Magic Man



Pule nos trens e atire rápido nos inimigos aéreos



Ao cair aqui use o dash para fugir do ataque desse cara

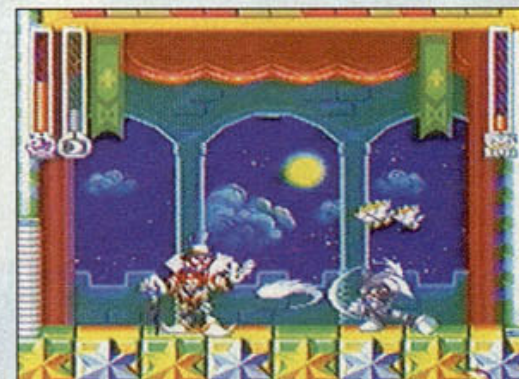


Aqui, desça até ao chão e siga para o lado direito

## Boss



Use o Tengu Blade para atacá-lo. Pule por cima dele de um lado para o outro para escapar de suas cartas



Pule as bolas azuis e use o dash para sair desse ataque com bonecos

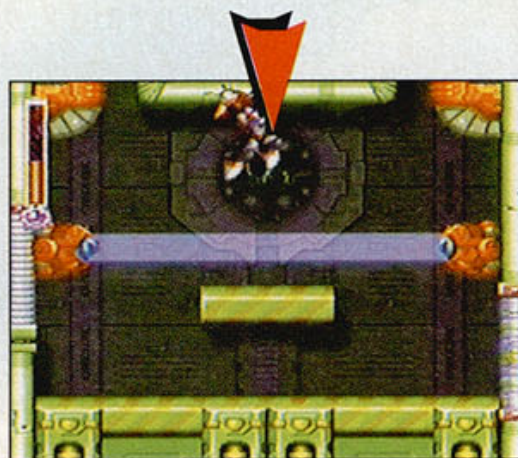
## Astro Man



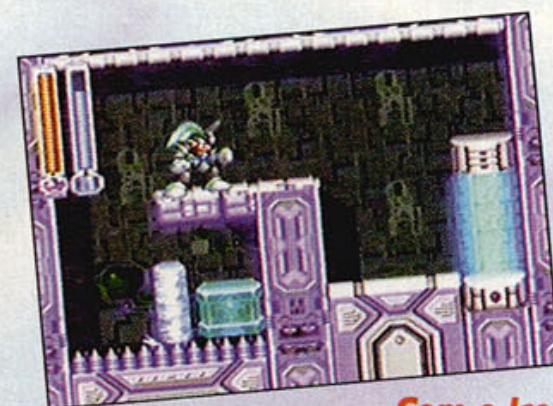
Fique atento com as imagens que vêm da tela ao fundo. Se preferir, destrua-as. Caso contrário, siga em frente

Continua

# ROCKMAN & FORTE



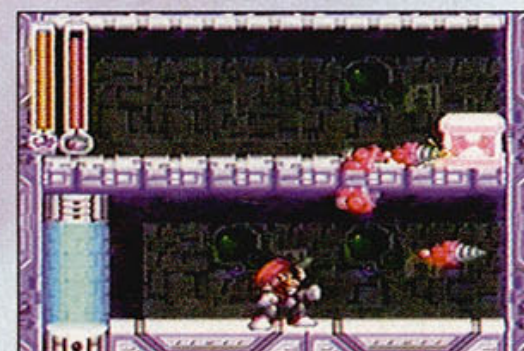
Atire nos alvos que estão na parte de cima da tela. Para sair do raio pule duas vezes



Com o Ice Wall, atire e empurre o gelo para que ele caia nos espinhos



Espera a luz passar por toda a tela para você ver onde estão as armadilhas e a saída



Acerte o Spread Drill no cristal. Para isso aperte o botão de tiro duas vezes

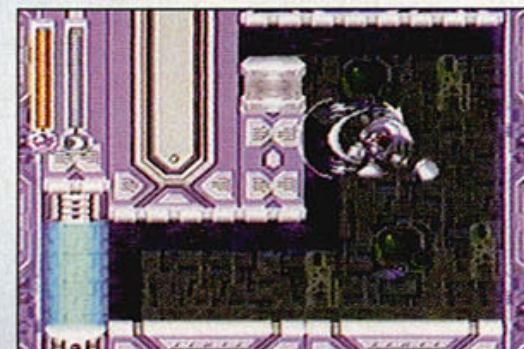


Siga a mesma seqüência que o computador fizer. Com isso a porta vai se abrir

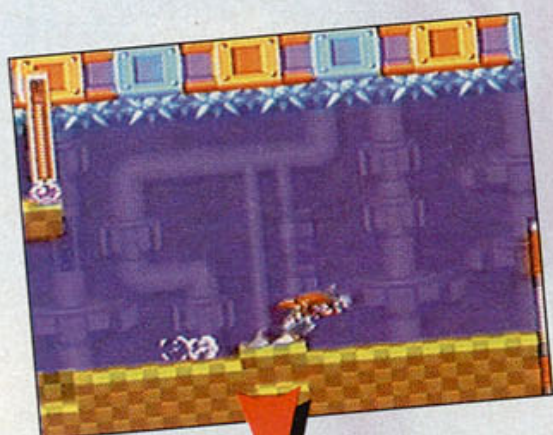


Agora use o dash para se livrar dessas bolas de energia. Faça isso até ele parar

## Boss



Dê um pulo duplo e acerte o cristal com o Tengu Blade



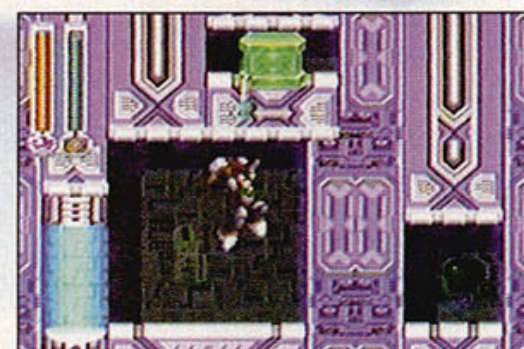
Use o dash para sair dessas plataformas e não ser jogado contra os espinhos



Continue atacando até ele soltar esse raio no chão. Aí use o tiro normal para eliminar as bombas que ele soltou



Use o Copy Vision para acertá-lo e atrair seus tiros. Pule os raios que estiverem mais baixos



Use o Magic Card para atingir o cristal à direita e acima da tela

## Dynamo Man



Nas esteiras, pule e atire sem parar para acabar com os inimigos aéreos



Quando ele pular para a cabine, coloque no tiro normal e destrua a cabine



Com o Burner Wave, destrua a caixa e acerte o cristal

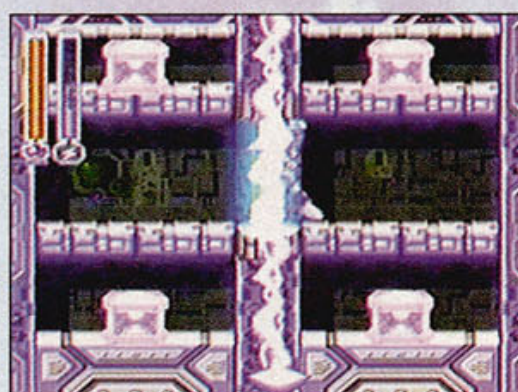
## Boss



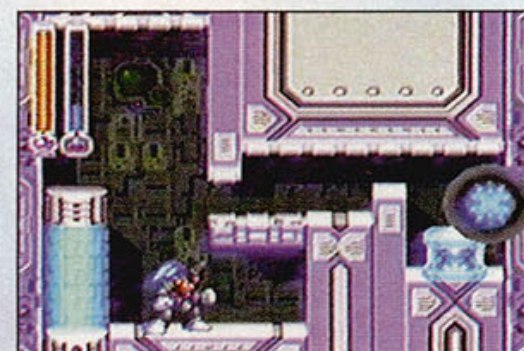
Nesse ataque, fique no centro da tela, logo abaixo dele, para não ser atingido e use o Magic Card



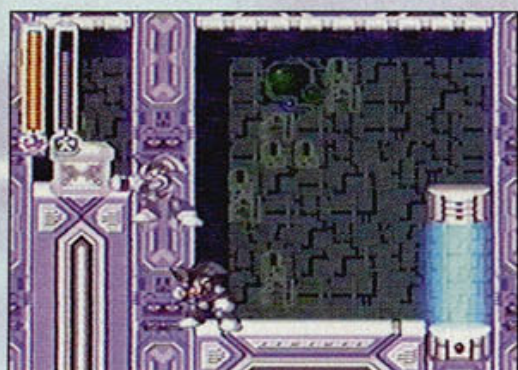
## Parafusos Extras



No centro da tela use o Lighting Bolt para destruir os cristais



Pule e acerte o cristal com o Remote Mine. Ao soltar o tiro controle a bomba para alcançar o cristal



Para finalizar, use o Copy Vision e destrua o último dos cristais

### Boss 1



Na plataforma, use o Copy Vision para acertar a cabeça do inimigo que está dentro da cápsula

### Boss 2



Acerte o Remote Mine na cabeça do tanque. Quando ele começar a soltar as bombas, acione as minas. Faça isso até destruir essa parte do tanque



Fique nesse canto e espere o tanque abrir a portinha e soltar alguns inimigos. Então suba a escada e atire sem parar até destruir essa parte



Use o Copy Vision para acertar o olho do tanque. Se pegar, ele já era

### Boss 3



Acerte com o tiro normal a parte de cima da nave. Quando aparecer o cristal vermelho, use o remote mine para destruí-lo. Evite acertar as bolhas com lanterna para não perder a visão das coisas

### Boss 4



Use o Gospel Boost para acertá-lo no início. Ao cair, espere-o abrir a defesa para atirar. Use o pulo duplo para fugir dos X e não atire no escudo dele



Com o tiro normal, acerte-o e use o dash para passar por baixo dele enquanto salta

Agora você terá de destruir todos os 8 inimigos de novo. Use as armas indicadas para cada inimigo, como nas primeiras dicas. Para destruir o Cold Man, use o lighting bolt

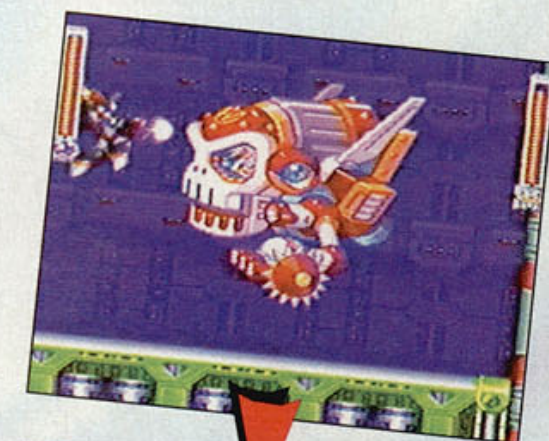
## Dr. Wily



Ataque-o com o tiro normal e use o dash + pulo duplo para alcançar e acertar a cabeça do robô. Use também o dash para fugir das bombas



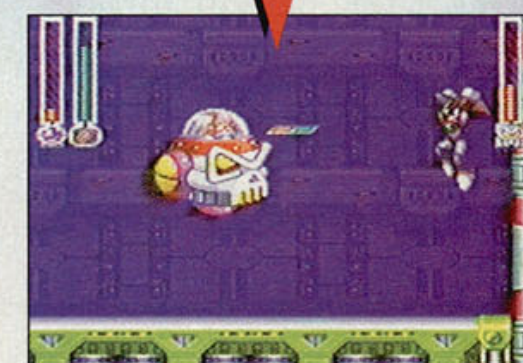
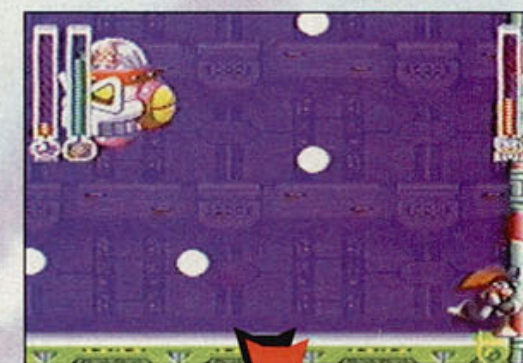
Ao aparecer o cristal vermelho, atire sem parar até ele quebrar



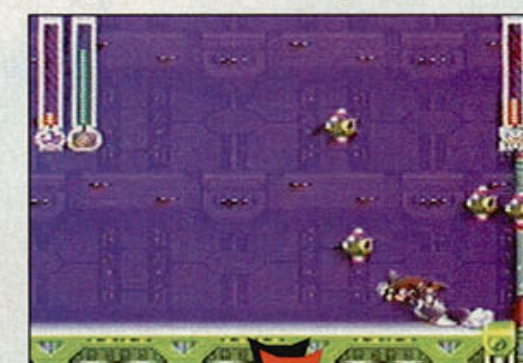
De início, use o Gospel Boost e acerte os olhos da nave ao pular os foguetes. Use dash + pulo duplo para fugir do ataque da nave. Use o pulo duplo para fugir da lâmina e acerte a boca da nave quando esta se abrir



De início, use o Gospel Boost e acerte os olhos da nave ao pular os foguetes. Use dash + pulo duplo para fugir do ataque da nave. Use o pulo duplo para fugir da lâmina e acerte a boca da nave quando esta se abrir



Use o dash para fugir das bolas. Se estiver longe da nave, pule. Ataque-o com o Magic Card



Quando ele soltar essas bombas, use o dash para fugir e ataque-o novamente



Mais uma vez o vilão do ano se deu mal. Mas, quem sabe na próxima, as coisas mudam...



THANK YOU FOR PLAYING CAPCOM

THE END

fim

# FLASHBACK

**MEGA**



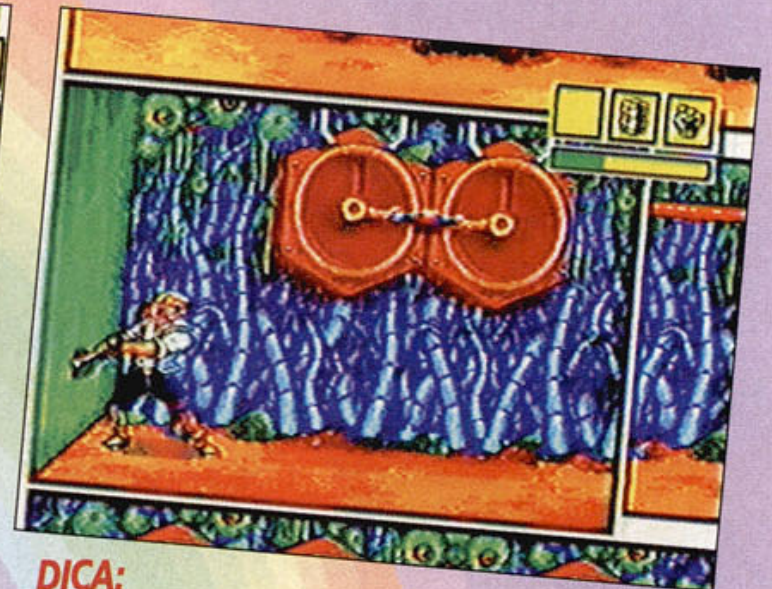
Por Lord Mathias

Enquanto o gibi virtual Comix Zone detonava no Mega, os arcades pegavam fogo com Street Fighter Zero e o Saturn dava os primeiros passos com Virtua Cop

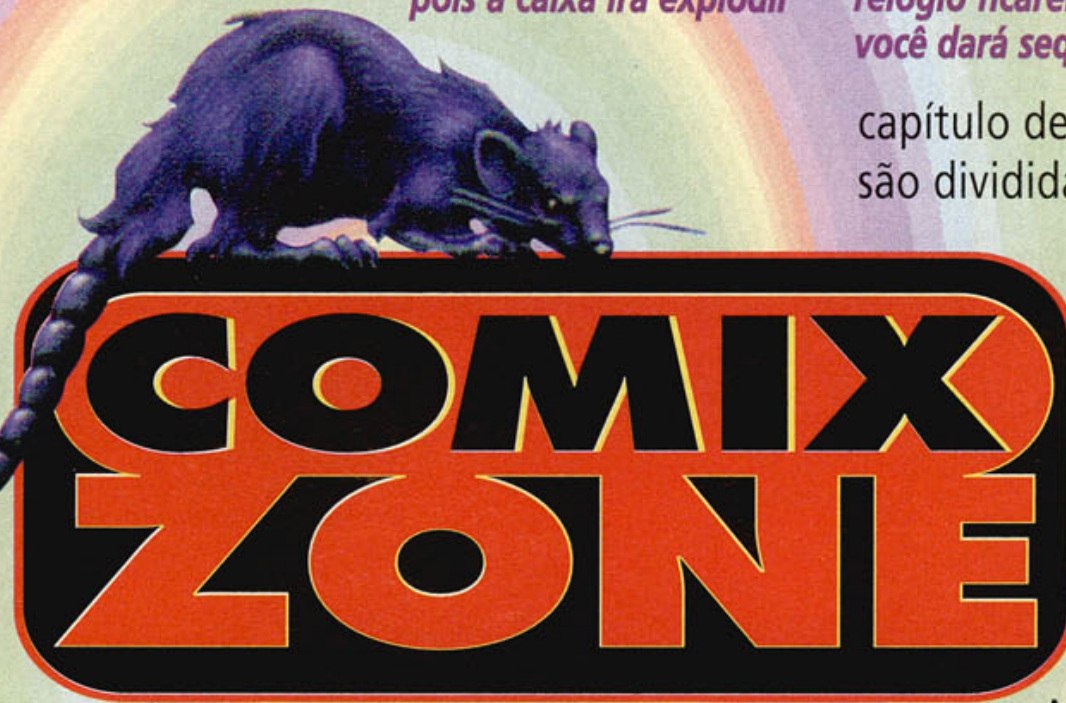
Quem não lembra da história de Sketch Turner? O cara estava desenhando seu HQ sossegado quando, de repente, o vilão Mortus criou vida e prendeu Sketch em sua própria história em quadrinhos. Sketch terá de enfrentar todos os perigos que Mortus desenha em seu caminho. São seis páginas, ou seis fases, cada uma delas correspondente a um



**DICA:** aqui, empurre a caixa até o ventilador e passe pelo buraco que irá se abrir. Seja rápido, pois a caixa irá explodir



**DICA:** acione a manivela até os ponteiros do relógio ficarem nesta posição. Com isso você dará seqüência ao gibi



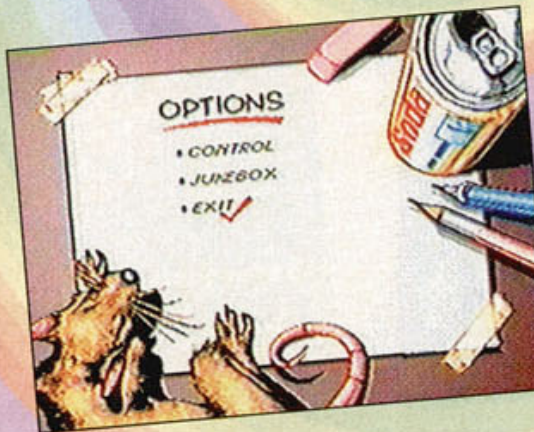
capítulo de **Comix Zone**. As fases são divididas em quadrinhos e, para passar de um quadrinho para outro, você tem de detonar todos os inimigos ou resolver um quebra-cabeças. Suas armas resumem-se à ajuda de um rato de estimação e da general Alissa Cyan, personagem de **Comix Zone**. Vale a pena ver os gráficos que arrepiavam em 95.

fim

**DICA:** após matar este cara, não esqueça de pegar o ratinho dentro da jaula, ele será muito útil na fase seguinte



**DICA:** para ficar invencível neste jogo, ouça os sons: 3, 12,17,2,2,10,2,7,7,11. Apertando o botão C, uma voz dizendo "Oh yeah!" confirma a dica



**DICA:** contra esses inimigos pentelhos, acerte-os colocando o ↓ + botão B. Caso tenha algum item, use com os botões superiores



**DICA:** neste local, empurre a caixa até a parede. Com isso, você consegue subir em cima da caixa e acionar a alavanca para liberar a porta



**DICA:** após acabar com os inimigos desta parte, use o ratinho. Ele aciona uma alavanca e desaparece com um ventilador. Com isso você passa sossegado pelo local



**DICA:** ao enfrentar esta planta carnívora, espere-a atacar seu veneno e aí dê uma voadora nela







# NIKA'S GAMES

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

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

**INTERPLAY GAMES**  
**SUPER PROMOÇÃO EM:**  
 Playstation, Nintendo 64  
 Super Nes, Cartuchos,  
 Acessórios e CD's  
**Atendemos Locadoras  
 e Varejo**  
 ENTREGA A DOMICÍLIO  
 DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL  
 VIA SEDEX  
 FONE: (011) 6422-5193/9911-6478/6422-5255

# Todas as aventuras na sua tela

## TILT'S GAME LOCADORA

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

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

TILT'S 5 Pca. da Liberdade, 141 Box 8 Tel. (011) 278 7956 / 278-7054 Ramal 338

VENDAS E LOCAÇÕES

32 X  
Saturn  
• 3DO

SALÃO DE JOGOS

Master System  
P.Station •

Neo Geo CD

Nintendo 64 • Mega Drive

Game Boy • Super Nes •

PC Engine Playdia • Game

Gear • Neo Geo • Jaguar

**LOJÃO DOS GAMES**  
 VENDA DE GAMES  
 E ACESSÓRIOS  
**ATACADO  
 E VAREJO**  
 Cadastre-se e receba  
 mensalmente  
 nossa tabela  
 TEL/FAX:(079)224-2715/(079)988-0325

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

**FRATELLO GAMES**  
 Assistência Técnica Completa  
 •CHAVEAMENTO  
 •TRANSCODIFICAÇÃO  
 •CONSERTOS EM GERAL  
 •ACESSÓRIOS PARA ARCADE  
 •VENDAS  
 •TROCA  
 Atendemos via Sedex  
 p/ todo o Brasil - inclusive consertos  
 R: Santa Efigênia, 295 - 2o andar - Loja 215  
 Fone (011) 224-9418

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.



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



FILIADA À REDE MANCHETE.

# Você vai detonar!

## APRENDA COM AS FERAS !!



DESENHO. QUADRINHOS. ILUSTRAÇÃO

CURSO AVANÇADO

### HECTOR & ROLLO

Matrículas abertas  
Vagas limitadas

011-578.7163/66.6079  
E-mail:hector@brworld.com.br

**LASER GAMES**  
 VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS  
 (ATACADO E VAREJO)  
 ÓTIMOS PREÇOS, GRANDE VARIEDADE!!!  
 CADÁSTRE-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!!**

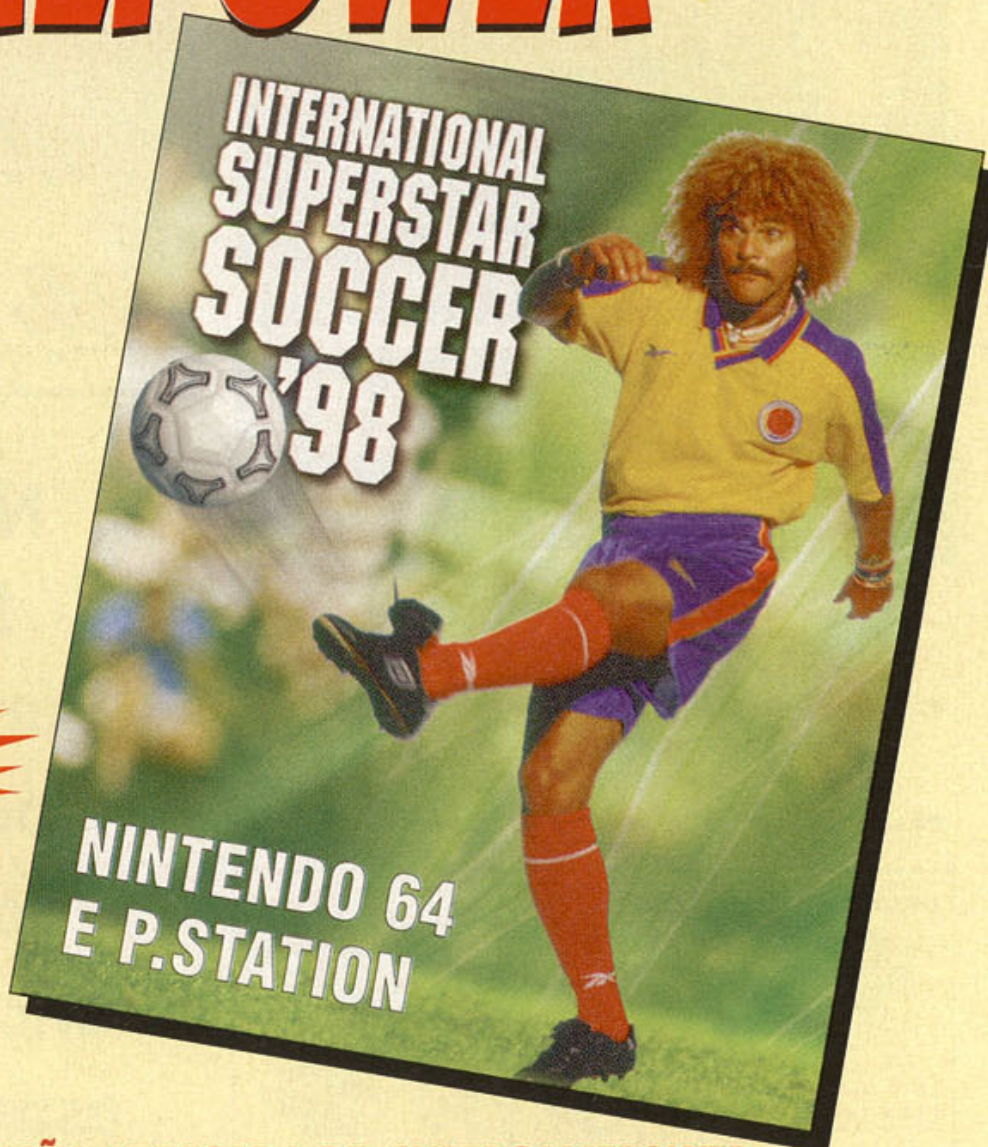
# SUPER GAMEPOWER



Fundador  
VICTOR CIVITA (1907-1990)

**VOLTE ÀS  
AULAS  
BATENDO  
UM BOLÃO**

**EM AGOSTO  
NA SGP!**



**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 51



Quake, Bomberman Hero, World Cup '98, Forsaken (Nintendo 64), Quake, DarkStalkers 3 (Saturn), Parasite Eve, San Francisco Rush, World Cup '98, Deathtrap Dungeon (P.Station), Mortal Kombat 4 (arcade), Real Bout 2 (Neo Geo), Starcraft, Star Wars Rebellion (PC), NBA Jam (SNes e Mega)

## EDIÇÃO 48



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

## EDIÇÃO 50



1080 Snowboarding, Rampage W. Tour (Nintendo 64), Burning Rangers, The House of the Dead, The King of Fighters '97 (Saturn), Tekken 3, Diablo, Parasite Eve, Klonoa of Wind (P.Station), Ultim@te Race Pro, Red Baron II (PC), Metal Slug 2, Real Bout 2 (Neo Geo), Mortal Kombat (16 Bits).

## 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 (P.Station), The Last Blade (Neo Geo), Samurai Shodown 64 (Neo Geo 64), Arkanoid (Snes), NFL 98 (Mega)

## EDIÇÃO 49



NBA in the Zone '98, Quake, Chameleon Twist (Nintendo 64), Azel Panzer Dragoon RPG, Rampage, (Saturn), Resident Evil 2, Gex, X-Men vs. Street Fighter ED (P.Station), Noon (32 bits), Marvel vs. Capcom (arcade), Blazing Star (Neo Geo), Fifa Soccer '98 (SNes), Yuyu Hakusho (Mega), Riven (PC)

## EDIÇÃO 46



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

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

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

**SUPER  
GAMEPOWER**

ANO 4 - Nº 52 - JULHO DE 1998

## REDAÇÃO

Editor-Chefe: Rubem Barros  
Editores Assistentes: Akira Suzuki e  
Ana Luísa Ponsirenas  
Chefe de Arte: Karen Colosso  
Assistente de Arte: Mônica Maldonado  
Consultores: Maurício Pancheri, Fábio  
Nobre, Spencer Stachi, André Oka  
(jogos) Maximilian Winter (texto)

## COMERCIAL

Gerente: Francesco Civita  
Gerente de produto: Martin Frankenberg

## ADMINISTRAÇÃO

Gerente: Joares Barbosa

## ASSINATURAS

Gerente: Wanise de Oliveira

## PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

## PUBLICIDADE

Gerente: Reginaldo Andrade  
Contatos: Fernando Porrino, Tauana  
Ramos Lima, Ana Henriette

## 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 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. Publicidade: (011) 816-5667, ramais 209/210/220. Representantes: Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

Números atrasados: as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, podem ser adquiridas ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br ou ligue para a nossa Central de Atendimento. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, CrediCard, Diners, Sollo e American Express.

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE**  
EDITORA NOVA CULTURAL - 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 feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766.3978.

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

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



Tire racha e chame todo mundo pra briga.



Os últimos lançamentos, os melhores games e muita diversão você encontra aqui. Tá afim de encarar emoções radicais? Então, venha para o Neo Geo Park.

# NEO GEO PARK

*Aqui você pode.*



Av. Eng. Armando Arruda Pereira, 654 - Próx. à estação Conceição do Metrô

E mais dois endereços:

Av. Jabaquara, 798 - Pça da Árvore

Av. Antônio de Barros, 400 - Lojas 97, 98 e 99 - Tatuapé

**VALE UMA**  
Jogada  
**PRÊMIO**  
Ao recarregar seu Sports Card.\*

# RETRO AVENGERS

O melhor do futebol sem ter que  
aguentar as besteiras do técnico.

\*Recorte e apresente este cupom ao recarregar seu Sports Card em qualquer Sports Arcade e troque por uma Jogada Prêmio.

Na Sports Arcade quem comanda o futebol é você.  
E tem mais: os melhores simuladores, jogos de luta,  
corrida, tiro e pinballs prontos para serem detonados.

The Ultimate  
**Sports  
Arcade**  
Game Center



# RETRO AVENGERS WELKO



## EM PROL DA CULTURA GAMER!

A RETRO AVENGERS É UMA EQUIPE EMPENHADA EM RECUPERAR E MANTER A MEMÓRIA EDITORIAL DO UNIVERSO GAMER, POR MEIO DA DISPONIBILIZAÇÃO DIGITAL DE REVISTAS ANTIGAS.

A PRESERVAÇÃO DO ACERVO SE FAZ ATRAVÉS DE UM PROCESSO MINUCIOSO DE DIGITALIZAÇÃO E RESTAURAÇÃO DOS EXEMPLARES, POR ISSO ELAS CHEGAM AO NOSSO PÚBLICO COM QUALIDADE IMPECÁVEL.

É UM TRABALHO GRATUITO E DISPONIBILIZADO NA INTERNET, SEM ÔNUS AO LEITOR. POR ISSO, QUALQUER VALOR COBRADO PELAS REVISTAS NÃO DEVE SER ACEITO - DENUNCIE !

PARA MANTER ESTE TRABALHO EM PLENA ATIVIDADE CONTAMOS TAMBÉM COM AS DOAÇÕES PROPORCIONADAS PELOS ILUSTRES LEITORES. CONTAMOS COM VOCÊS !

Digitalizado por: [evil\\_arthas](#)

Editado por: [evil\\_arthas](#)

Revista: [Pedro Henrique](#)

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)

