

SUPER GAMEPOWER

Nº 44 - R\$ 4,00



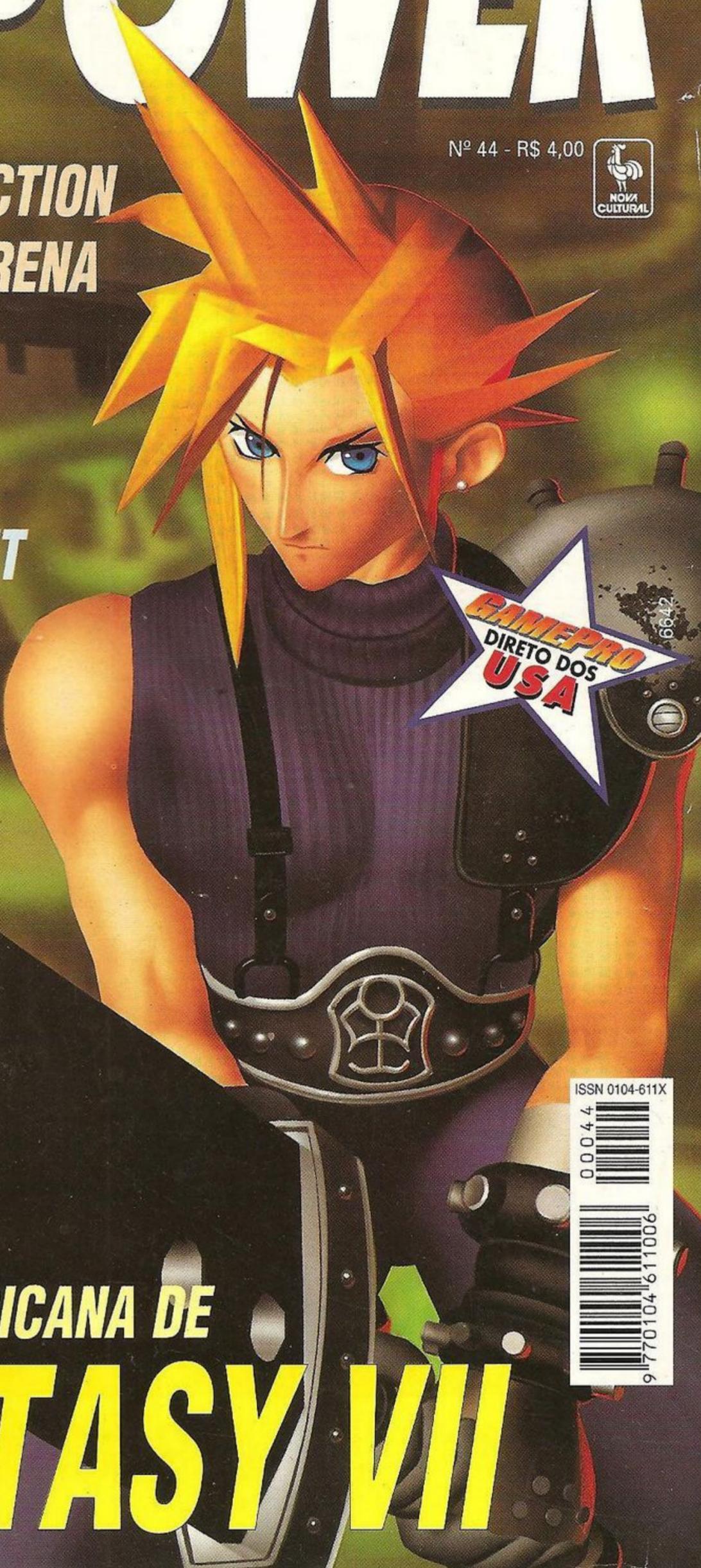
**STREET COLLECTION
ESQUENTA A ARENA
DOS 32 BITS**

**P.STATION DE ARRASAR:
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
COLONY WARS**

**MEGA RENASCER:
THE LOST WORLD
SHINING IN THE DARKNESS**

**PANCADARIA NO NINTENDO 64:
MACE THE DARK AGE
CLAYFIGHTER 63 1/3**

**DETONAMOS A VERSÃO AMERICANA DE
FINAL FANTASY VII**



Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x somente para cheques. Pagamento em 10x sujeito à aprovação de crédito. *Os 6 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos.

PREPARE UM NATAL CHEIO DE AÇÃO, LUTA E AVENTURA, COM NEO GEO CD.

DESTAQUES

R\$ ~~89,90~~ CADA



KING OF FIGHTERS '97



REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL



SAMURAI SHODOWN 4

NEO GEO CD

NOVO PREÇO

1+9x R\$ 48,91
ou 3x R\$ 129,00



JÁ VEM COM 2 CONTROLES
E 6 JOGOS GRÁTIS.*

PARA COMPRAS
ACIMA DE R\$ 450,00
VOCÊ GANHA UMA
EXCLUSIVA CAMISETA
NEO GEO.

TOP 10

R\$ ~~84,90~~ CADA

NOVO PREÇO
R\$ 79,90



1 KING OF FIGHTERS '96



2 METAL SLUG



3 REAL BOUT FATAL FURY



4 ART OF FIGHTING 3



5 KING OF FIGHTERS '95
[R\$: 59,90]

6 SIDE KICK 3

7 AERO FIGHTERS 2

8 PLEASURE GOAL

9 WORLD HEROES PERFECT

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

CLÁSSICOS - R\$ 45,90 CADA

ART OF FIGHTING 1
ART OF FIGHTING 2
BASEBALL STARS 2
BLUE'S JOURNEY
CROSSED SWORDS

FATAL FURY 1
FATAL FURY 2
FATAL FURY 3
FATAL FURY SPECIAL
FOOTBALL FRENZY

GHOST PILOTO
KARNOV'S REVENGE
KING OF FIGHTERS '94
KING OF MONSTERS 2
MUTATION NATION

NAM 1975
NINJA COMBAT
SAMURAI SHODOWN 1
SAMURAI SHODOWN 2
SENGOKU 1

SUPER SIDEKICKS 1
SUPER SIDEKICKS 2
THE SUPER SPY
TOP HUNTER
WORLD HEROES 1

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

LIGUE
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA
EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

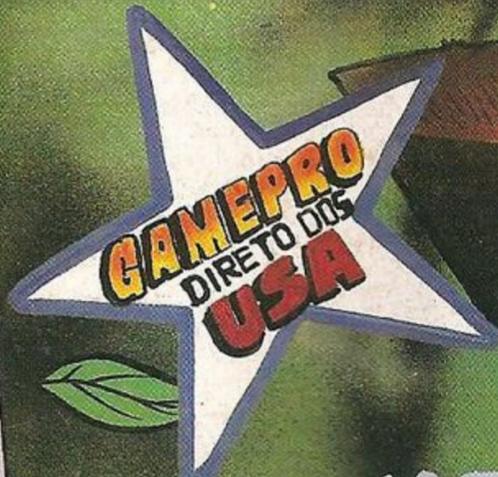
TAMBÉM NA INTERNET
<http://www.dshop.com>

SUPER GAMEPOWER

WWW.SGP.COM.BR



Nº 44 - R\$ 4,00



DETONADOS:

F. FANTASY VII (P.S.TATION)

NIGHTS 2 (SATURN)

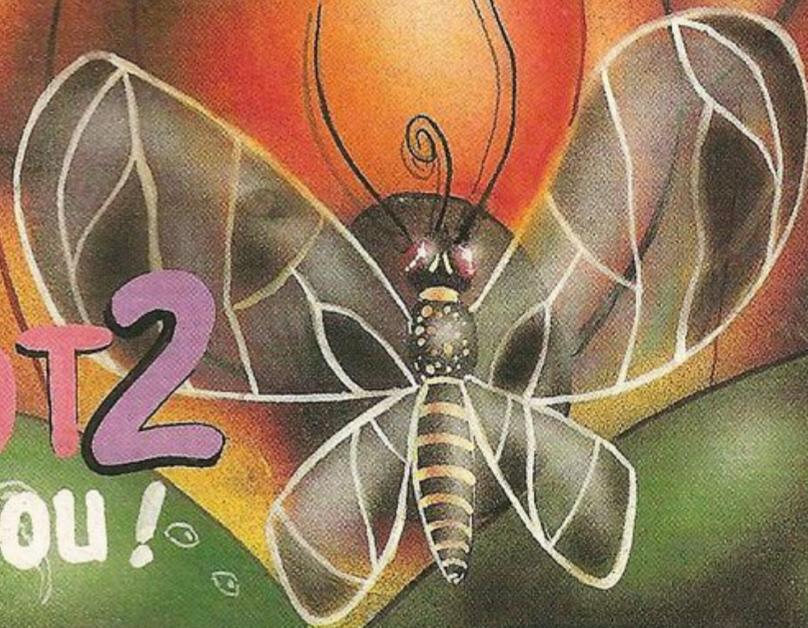
32 BITS:

STREET EX

CRASH

BANDICOOT 2

A DIVERSÃO VOLTOU!



BY # 97

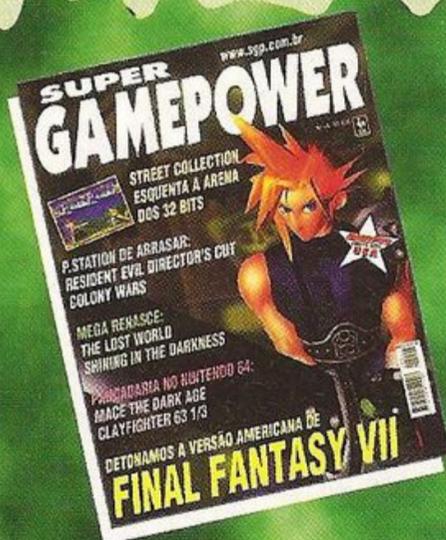
VENCEDOR

SUPERPROMOÇÃO:

CORRA A MINI-MOTOS e CARRO OK.

O paulista Evandro de Moraes estava sumido e voltou em grande estilo. Com muita criatividade, faturou a viagem para a GameWorks e levou o primeiro lugar do concurso promovido pela SuperGamePower com apoio da Bubbalo

SUPER GAMEPOWER



JOGOS DESTA EDIÇÃO

N 64		
Clayfighters 63 1/3		21
F-Zero 64		14
J-League Dynamite Soccer		40
Mace the Dark Age		20
Power League 64		41
Top Gear Rally		44
Wheel of Fortune		2
SATURN		
Lunar Eternal Blue		17
Rabbit		23
Shining Force III		18
Street Fighter Collection		24
Virus		22
Whizz		27
X2		26
P.STATION		
Chocobo's Mysterious Dungeon		19
Chronoa		19
Colony Wars		33
Cool Boarders 2		42
Diablo		15
Dragon Ball Final Boot		28
Fantastic Four		32
Gradius Gaiden		29
Linda 3 Again		17
MDK		15
Pac Man Ghost Zone		15
Resident Evil Director's Cut		30
Street Fighter Collection		24
Tomba		19
Twisted Metal EX		43
Whizz		27
X2		26
Xenogears		17
SNES		
The Jungle Book		34
MEGA		
Sega Top Five		64
Shining in the Darkness		36
The Lost World: Jurassic Park		35
NEO GEO		
Moonlight Swordsman		16
The King of Fighters '97		38
ARCADE		
Fighting Wushu		16
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter		39
PC CD		
Motor Racer		62
Pandemonium		63

Ilustração de Capa: MURILO MARTINS



FANTASIA PLENA

Final Fantasy VII, para P.Station, totalmente detonado na pág. 52



ESTRELA SOLITÁRIA

The Jungle Book, o jogo do Mowgli, é o único lançamento para SNes (pág 34)



VISUAL CYBERPUNK

Virus, um adventure que vai transformá-lo em detetive (Saturn, pág 22)



MÃO DO DIRETOR

Resident Evil Director's Cut, para P.Station, na página 30

CIRCUITO ABERTO 12

O lançamento do novo filme de Mortal

PRÉ-ESTRÉIA 14

F-Zero promete esquentar as pistas do Nintendo 64

GOLPE FINAL 40

Combos para King 97 e Marvel vs. Street

ESPORTE TOTAL 42

Futebol, beisebol e corrida na hora do esporte

SUPERGP DICAS 44

Truques e manhas para mais de 20 jogos

DETONADOS 50

Dez páginas com todos os caminhos de Final Fantasy VII

COMPUTER ZONE 62

Moto Racer e Pandemonium agitam o PC

FLASHBACK 64

Sega Top Five revive cinco clássicos do Mega Drive

SUPER GP CARTAS



Foram muitas cartas, telefonemas, faxes e e-mails. E, como prometido, estamos atendendo a toda a galera fissurada em Final Fantasy VII com um superdetonado de 10 páginas, aproveitando o embalo do lançamento da versão americana. Depois da matéria sobre Wild Arms no mês passado, o detonado desta edição comprova que os jogos só gostam de chegar até o final pra valer na SGP. Mas, é verdade, tem muita gente tentando direitinho por aí. Só não vale cantar vitória antes da hora. Afinal, disseram por aí que o nosso Roko tinha ido pintar sua arte em outras plagas. Mas ele continua aqui, mais Roko do que nunca, como você pode comprovar na capa da edição *SGP Dicas Especial PC*, também nas bancas. Bem, concorrência à parte, a edição traz um monte de novidades. Mortal Kombat Annihilation, o novo filme de MK, já tem data marcada, vai ser lançado em novembro, como você pode conferir no Circuito Aberto. Nas páginas de jogos, boas novidades como Virus (Saturn), o três em um Street Fighter Collection (Saturn e P.Station), Mace, the Dark Age (Nintendo 64), Fantastic Four e Resident Evil Director's Cut (P.Station). Melhor ainda, depois de muito tempo, o Mega aparece com três jogos: Shining in the Darkness, The Lost World e os clássicos de Sega Top Five. Bem, dá licença que vou pra minha aula de espada.



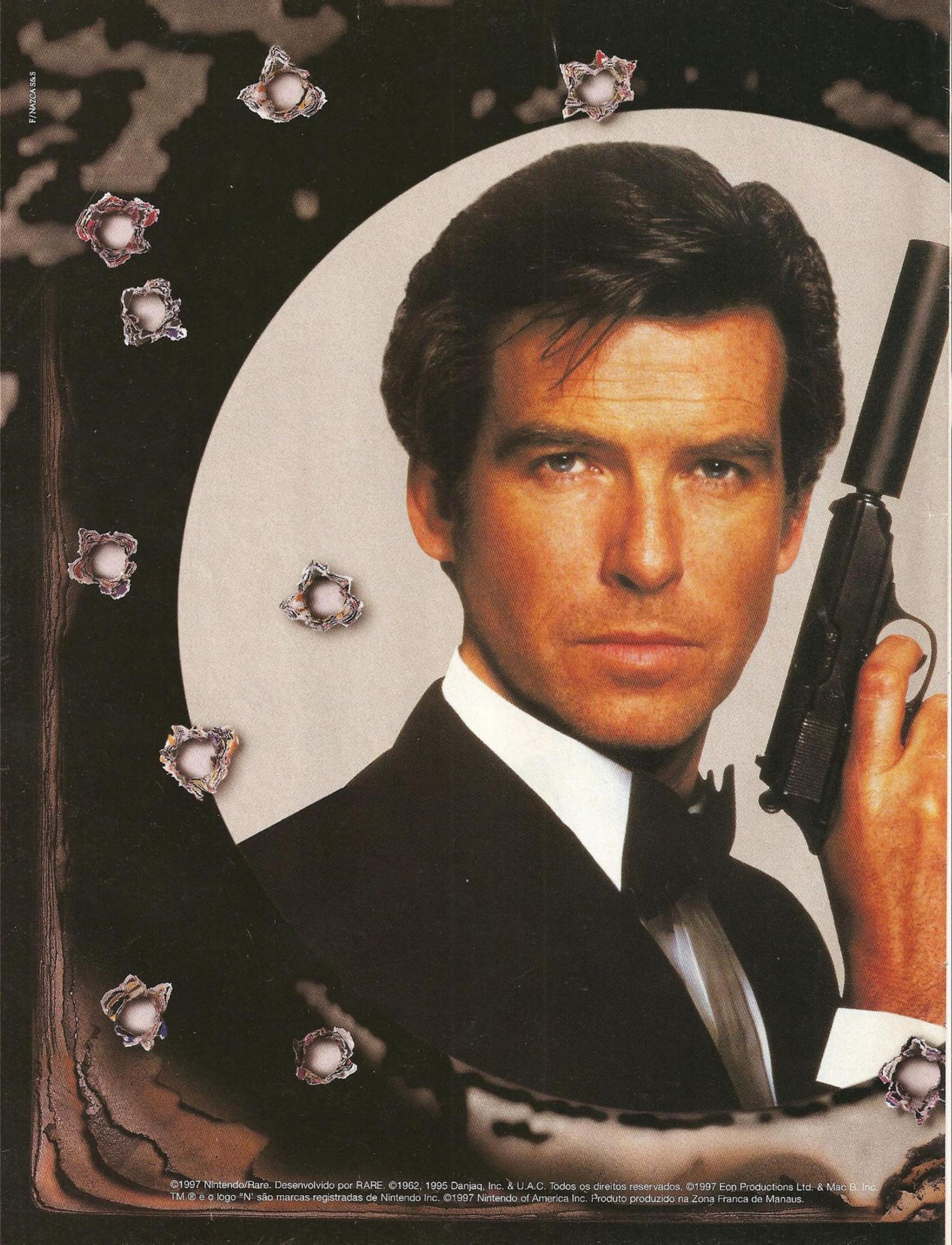
BILL GAMES

Espada contra pistola. Man, estamos assistindo a uma guerra sensacional no mundo dos games. De um lado a tradição oriental de Final Fantasy VII, o RPG do P.Station. De outro, a ação de GoldenEye 007, o título que está batendo todos os recordes de venda do Nintendo 64. Os dois games disputam o troféu de mais vendido do momento, numa corrida que lembra aqueles páreos disputados nos jóquei clubes mundo afora. Dois jogos difíceis, cada um no seu estilo. Pois bem, este gringo comedor de misto quente quer saber a sua impressão: qual o melhor jogo do momento, Final Fantasy VII ou GoldenEye 007? Será que a moçada do RPG vai ganhar a disputa de novo?

AKIRA AGORA

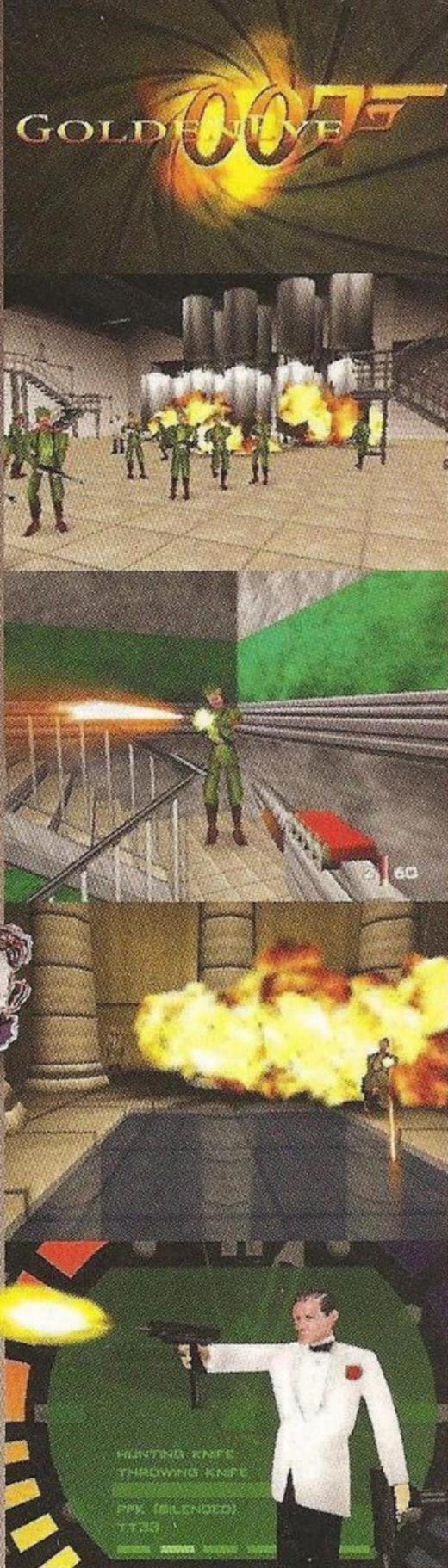
Ler japonês não é a coisa mais fácil do mundo. Para o Baby, então, é um esforço que exige muito de sua garganta. Afinal, a toda hora ele tem de chamar pelo Kamikaze. Pois bem, numa dessas eles deixaram escapar um pequeno erro de tradução na edição passada. Na página 30, na matéria sobre Street Fighter EX Plus Alpha (P.Station), no exemplo de como usar a tabela de combos, a tradução correta é: voadora com soco forte, soco médio agachado, chute rápido agachado, shoot kick 3 vezes e chute forte em pé. Na dica dos personagens secretos de King 97 (pág. 45), a maneira mais fácil de acionar Orochi é
↑←↓→↑↓ B + C.





ENTRE NA PELE
DE JAMES BOND.
E, POR FAVOR,
NÃO VOLTE COM
ELA TODA FURADA.

Você é Bond.
James Bond. Nesta arriscada missão internacional o seu objetivo é impedir que terroristas russos destruam o mundo. E, de quebra, salvar inocentes, copiar segredos em computador, pular de bungee jump e até mesmo dirigir um tanque de guerra em plena cidade. Para sobreviver em GoldenEye para Nintendo 64 você conta com 360 graus de movimento, 18 armas e permissão para matar.



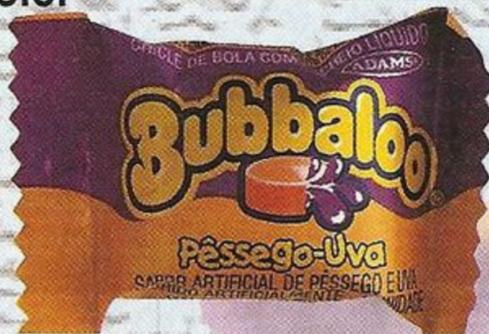
NINTENDO 64



Nintendo®

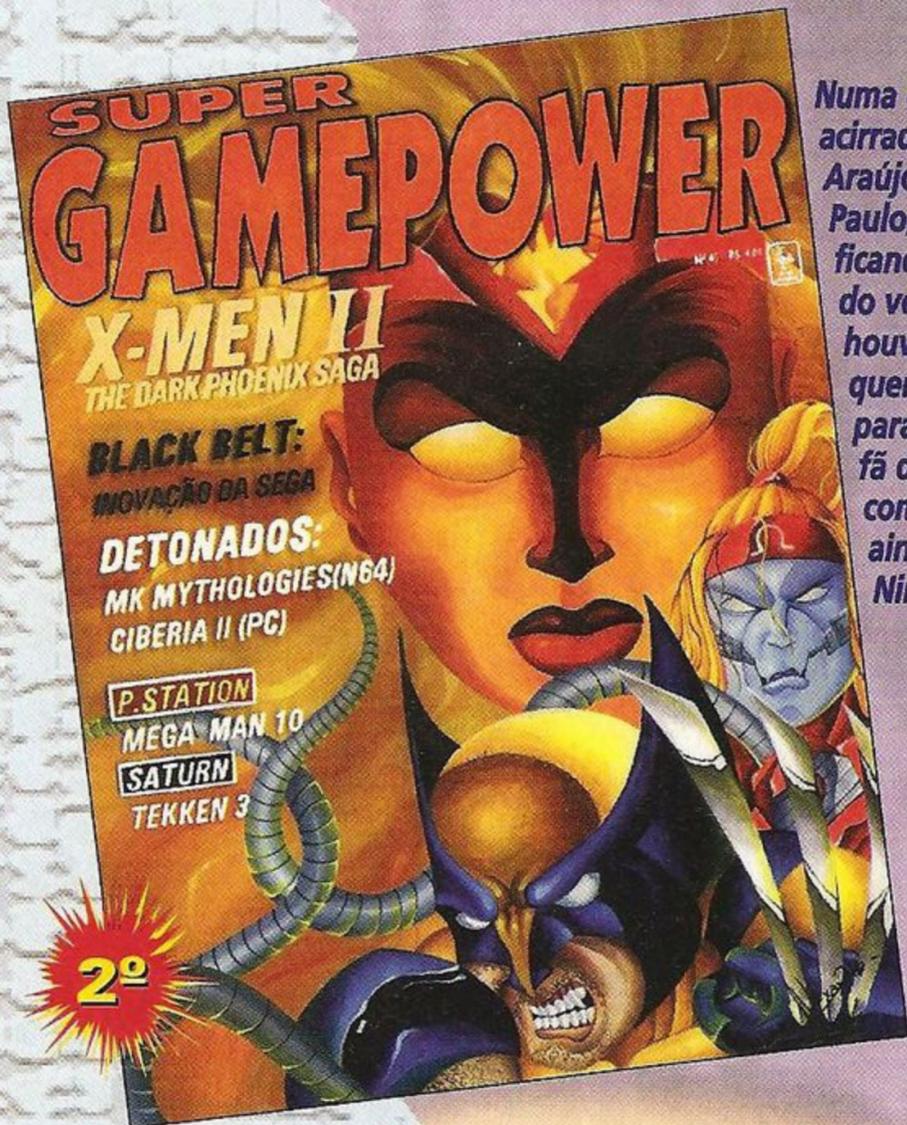
© gradiente

Apoio:

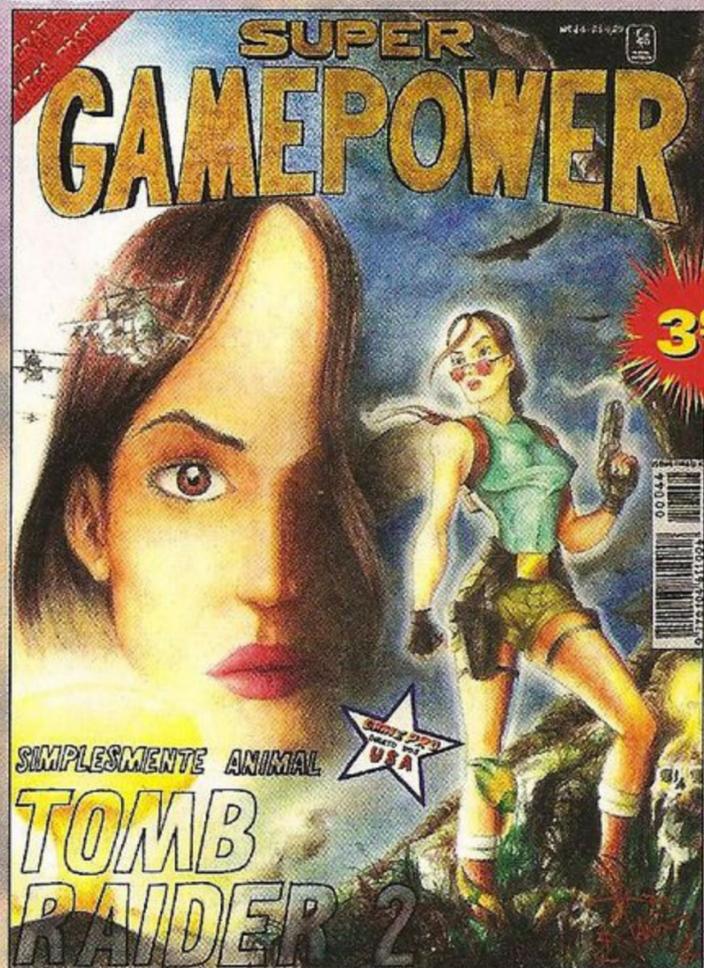


OS VENCEDORES DO CONCURSO CONHEÇA GAMEWORKS

O GANHADOR DA VIAGEM A SEATTLE ESTÁ NA PÁGINA 3



Numa disputa muito acirrada, o Alexandre de Araújo Galvão, de São Paulo, SP, acabou ficando um nariz atrás do vencedor. Mas houve até gente querendo virar a mesa para dar o prêmio ao fã de Wolverine e companhia. Mas ele ainda faturou um Nintendo 64



Explorando as curvas e a expressão da segunda musa mais popular do videogame - a primeira é a Marjorie - o

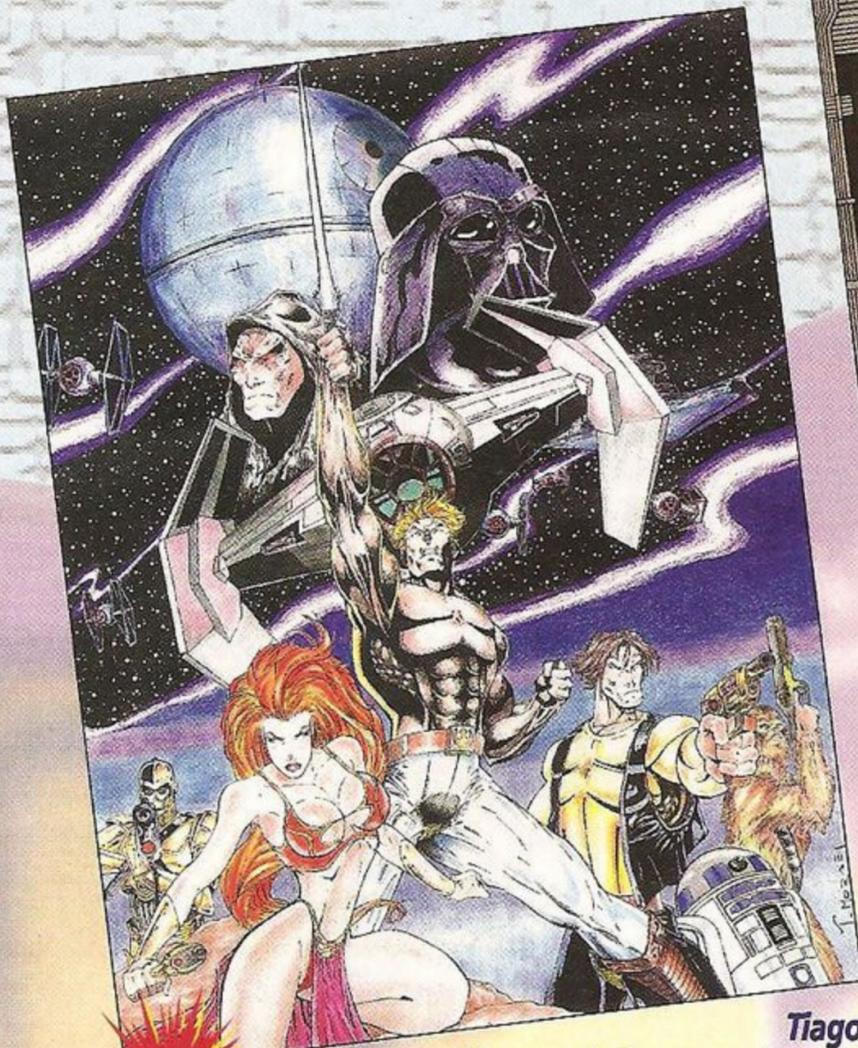
Cláudio Nascimento dos Santos, de Santos, SP, ganhou a simpatia da galera e levou o outro Nintendo 64, ficando em 3º lugar



Muito talento...e pra muita coisa! O Hector Luis dos Santos Leite (irmão, reencarnação, sócia ou imitação do Hécio Rogério dos Santos Leite, vencedor do Arte na Capa do ano passado) mostrou que sabe. Mas, desta vez, o prêmio para Feira de Santana foi o 4º lugar

Inspirado na capa da SGP número 8, que apresentava Mortal Kombat II, o mineiro Sérgio Modesto de Almeida, de Governador Valadares, botou o Raiden pra detonar em MK4 e ficou com o 5º lugar





6º

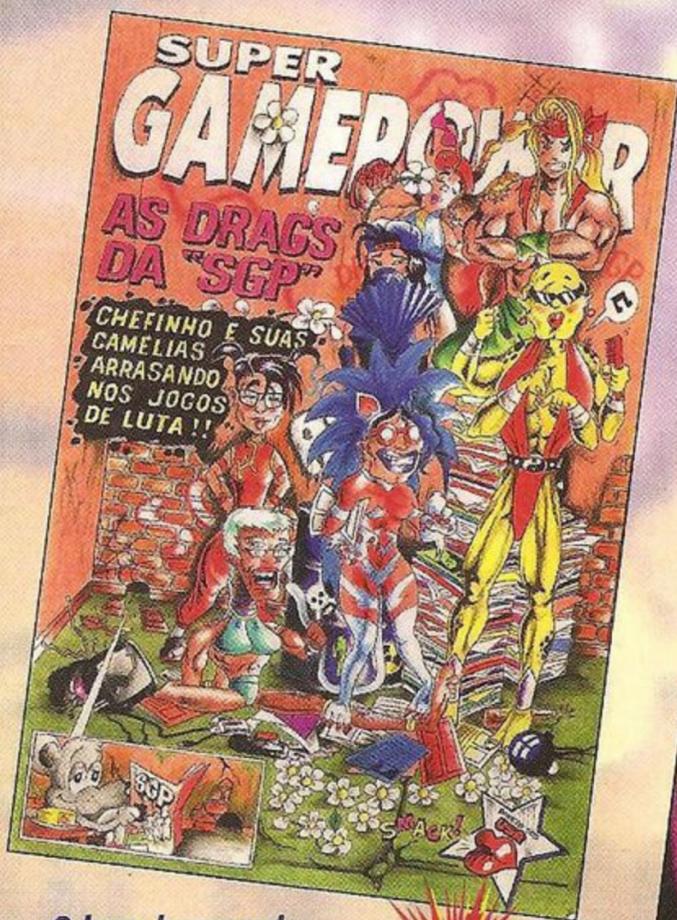
Tiago Moraes de Souza, carioca do Arraial do Cabo, esmerilhou ao desenhar a galera de Star Wars. Isso lhe rendeu o sexto lugar



7º

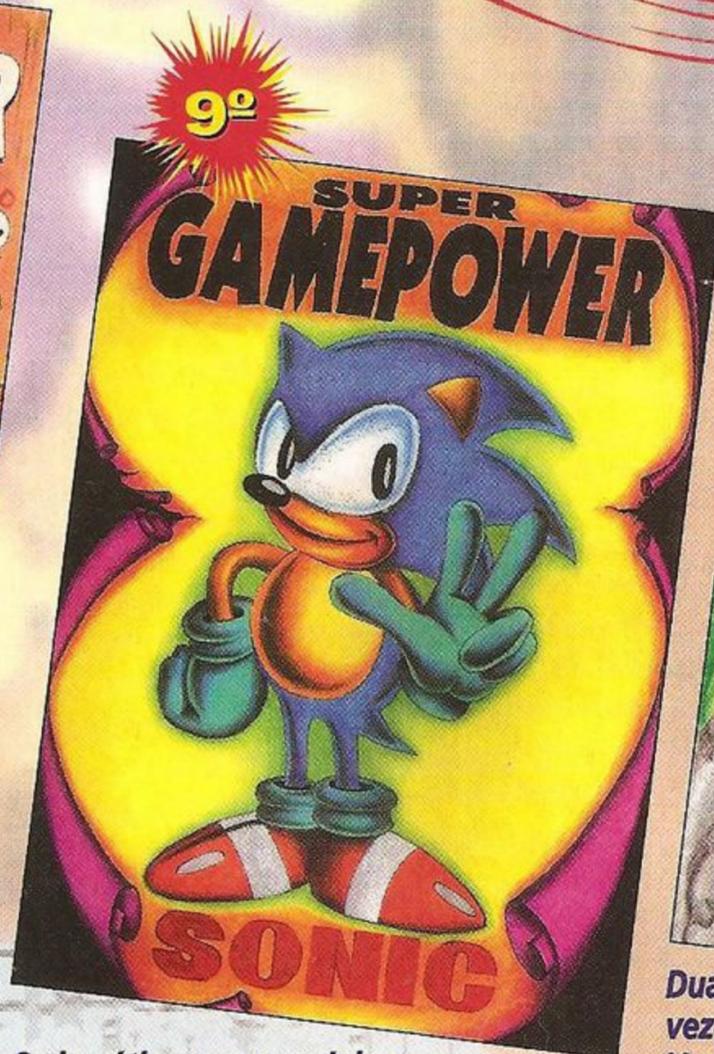
Os heróis e vilões, comandados por Batman e Bane, deixaram o Ênio Mateus de Carvalho Lopes, de Paulo Afonso, BA, tão fascinado que, após ver o filme do Homem Morcego, ele foi aprontar esse superdesenho aí ao lado. Que lhe valeu o prêmio de 7º colocado no concurso

No próximo mês, a seção Arte no Envelope volta a ser publicada em seu formato normal. As cartas devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável



8º

O bem-humorado Mikael Alan de Souza, da capital de Tocantins, Palmas, botou brinco, peruca, batom e outras cositas mas em toda a turma de SGP. A Marjorie fez questão de premiá-lo. Ele acabou faturando o oitavo lugar



9º

O simpático porco-espinho da Sega foi a fonte de inspiração para o Rodrigo Alves de Siqueira, de São José dos Campos, SP. O cara ficou com o nono lugar



10º

Duas vezes Sonic. O João Gabriel Vanz, de Curitiba, PR, também elegeu o mascote da Sega para mostrar seus dotes. Foi o décimo e último dos relacionados entre quase dois mil desenhos



MARJORIE BROS

Uma fila de leitores babando para conferir o corpinho da Marjô se formou na porta da redação. Todos ficaram furiosos, mas a loura nem percebeu a confusão, pois, disse ela, estava estudando a cadeia alimentar em The Lost World.

RECOMENDADOS

THE LOST WORL, FANTASTIC FOUR, TOP GEAR RALLY, MOGLI



BABY BETINHO

Além de detonar Street Fighter Collection e Mace the Dark Age, Baby teve de mostrar para alguns leitores mais afoitos sua força. Os caras ficaram um pouco roxos e doloridos, mas a fila ficou organizada. Não pensem que eu paguei algum extra pelo serviço.

RECOMENDADOS

STREET F. COLLECTION, MACE THE DARK AGE, KING 97, MARVEL VS. STREET FIGHTER



MARCELO KAMIKAZE

Kamikaze passou o mês em sua casa jogando Final Fantasy VII. O cara não apareceu por aqui, mas foi bem representado por seu pai, dono de uma fantástica pastelaria, que aproveitou a fila aqui em frente para ganhar o pão de cada dia.

RECOMENDADOS

FINAL FANTASY VII, SHINING IN THE DARKNESS, VIRUS, COLONY WARS



LORD MATHIAS

Lord comeu pastel até eles acabarem, ficou com peso na consciência e tratou de organizar uma pelada com o pessoal da fila. Detalhe: a pelada ia rolar dentro da redação. É claro que eu não deixei e o Lord teve de se contentar com Dynamite Soccer.

RECOMENDADOS

J-LEAGUE DYNAMITE SOCCER, POWER LEAGUE 64, COOL BOARDERS 2, GRADIUS GAIDEN



Marjorie, percebi que o espaço das meninas na revista é bem menor que o dos meninos, então resolvi pedir para as meninas que mandem mais desenhos e escrevam mais para você. Vamos, façam uma forcinha!

Luciana Ferragut
São Paulo, SP

MB: Isso aí, Lú! É só fazer uma forcinha, bem pequenininha, porque eles estão só um tiquinho à frente. Por bem ou por mal, um dia a gente os pega.

Questionei-me profundamente: por que não aparecer? Qual será o mistério? Será que ela não é loura? Será que ela é

feia? Será que o pessoal da **SGP** existe realmente? Acaba de me ocorrer a pior das hipóteses: será que a Marjorie é homem?

José Karol de Ávila
Uruguaiana, RS

MB: Escuta aqui, ô Karolzinha! Não sou homem não, mas posso virar muito macha, viu? Não mexe com a Marjorizinha aqui, porque eu estou louca de vontade de viajar para o Rio Grande do Sul e, se eu aparecer por aí, você vai ver só! E tem mais: vou levar o Baby!

Leitor Importado



Sou um uruguaio fanático pela **SGP**. Já li outras revistas da Argentina e do meu país e acho que a **SGP** é a melhor da América Latina. Um abraço para todos os leitores e para toda moçada que faz a revista. Quero que vocês saibam que fazem muitas crianças e adolescentes felizes.

Jhonnatan Franco
Pando, Uruguai

SUPER GP RESPONDE

Oi, pessoal. Estou escrevendo esta carta porque há um mês me descabelo para pegar a última estrelinha do Mario 64. Será que vocês conseguem me ajudar?

Ramon Pamplona
Rio de Janeiro, RJ

MK: Ramon, não pudemos descobrir qual estrela você deixou de pegar. Você já tentou terminar a fase do escorregador em menos de 12 segundos?

Preciso de uma ajuda em Resident Evil. Logo depois de pegar a Eagle Medal e a Wolf Medal, a revista diz que eu tenho de ir para o elevador. Qual elevador?

Alexandre Silva
Campinas, SP

LM: Alexandre, para encontrar o elevador, você tem de matar a aranha. Depois de matá-la, siga em frente pela porta que estava atrás dela. Nessa sala existem outras duas portas. Vá para a da direita e siga até o final do corredor à esquerda. Lá está o elevador.

Oi, galera. Obrigado pelos combos de Tekken 3, detonei meus colegas. Como faço para tirar fotos de tela da TV? Já tentei, mas sempre sai tudo branco!

Carlos Diogo
Guarulhos, SP

LM: para tirar fotos da tela, use uma câmera em que

possa controlar velocidade e abertura, não automática. não use flash. A foto deve ser feita com a máquina fixada num tripé, velocidade menor que 1/4 de segundo, abertura 4 e sala escura. Ah, e a imagem deve estar pausada, claro.

ANIMAL!!!

Em 1h46, o mineiro Marco Antônio Pires pegou todas as moedas DK, todos os Bananas Birds e ainda terminou o game com 105%. Marco diz que não é difícil: é só não errar nenhuma vez para não perder tempo. Moleza né? O cara garante que jogou com um cartucho original, sem qualquer problema de tempo ou memória.



Marco Pires mostrou que entende de macaco

CLASSIFICADOS

Vendo **um 3DO** com **dois controles**, **transcoder** e **um CD**. R\$ 200,00. Vendo também **um Mega Drive** chaveado com **dois controles** e **sete fitas**. R\$ 150,00. Tratar com Arthur ou William, (011) 875-2966, São Paulo, SP.



e **três fitas**. Tratar com Felipe, (011) 5563-0380, São Paulo, SP.

Vendo **um Neo Geo CD** com **dois controles** e **sete fitas**. R\$ 450,00. Ou troco por **um Saturn** ou **Nintendo 64** com **dois controles** e **uma fita**. Tratar com Ricardo, (011) 685-1405, São Paulo, SP.

Vendo um **Mega Drive III** com **quatro fitas**. Ou troco por **um SNes** com **dois controles**. Tratar com subtenente Mota, (055) 212-2424, ramal 165, Santa Maria, RS.

Vendo **um Saturn** com **dois CDs**. R\$ 490,00. Tratar com Alessandro, (037) 331-3476, Oliveira, MG.

Vendo **um SNes** com **dois controles** e **17 fitas**. R\$ 380,00. Tratar com Tiago ou Meire, (015) 227-6477, Sorocaba, SP.



Vendo **um Mega Drive** com **dois controles** de seis botões, **quatro fitas** e **Sega CD** com **dois CDs**. R\$ 500,00. Ou troco por **um SNes** com **dois controles**

Vendo **um Mega** chaveado com **um controle** e **sete fitas**. Vendo **um Master** com **dois controles** normais, **dois** sem fio, **pistola**, **óculos 3D** e **oito fitas**. Tratar com Eduardo, (019) 251-6661, Campinas, SP.



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

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

CIRCUITO ABERTO

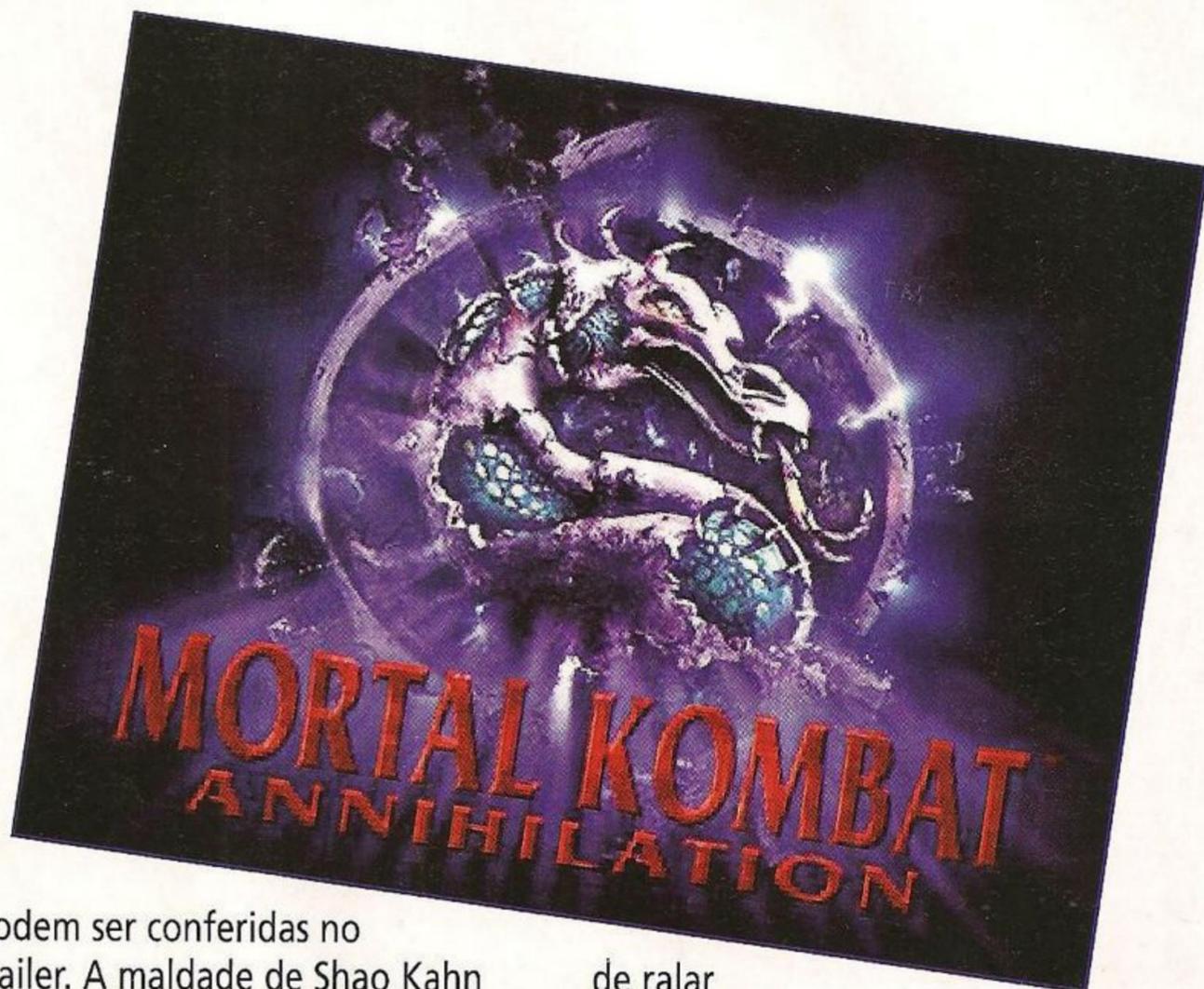


NOVO FILME DE MORTAL KOMBAT SAI DIA 21

No final deste ano só vai dar Mortal Kombat. Além dos dois jogos, Mortal Kombat 4 para arcade e Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero para P.Station e Nintendo 64, a galera fanática pelo pessoal do Outworld vai curtir a sequência do filme Mortal Kombat. A New Line Cinema, produtora de Mortal Kombat Annihilation, confirmou que o filme será lançado no dia 21 de novembro nos Estados Unidos. Aqui no Brasil, a estréia ainda não tem data marcada (não tinha até outubro, pelo menos). A New line deixou em seu site na Internet o novo e definitivo trailer, no qual aparecem pela primeira vez Sheeva e Motaro. Pela amostra, Annihilation não vai decepcionar nem os fãs de Mortal, nem os fãs de filmes de ação. Alguns dos efeitos especiais e das sequências de lutas prometidas, incluindo a luta entre Sub-Zero e Scorpion, já

podem ser conferidas no trailer. A maldade de Shao Kahn também. Dessa vez ele pretende tomar conta do mundo sem muito esforço, com apenas um golpe. E, para deixar seu plano ainda mais sombrio, a equipe envolvida nas filmagens teve

de ralar muito. As cenas foram rodadas em cinco países diferentes, entre eles Israel, Jordânia e Inglaterra. Algumas das locações escolhidas são



Kitana e companhia estão presentes na continuação de Mortal Kombat. Espere por muita ação



as mesmas do filme Willow: a Terra da Fantasia. Para chegar a certas locações a equipe tinha de deixar os carros na estrada e seguir de bicicleta ou a pé. Se houve economia na gasolina, não houve nos recursos usados na produção. Espere só para conferir.

Nova licenciada

A 3DO Company é a mais nova licenciada da Nintendo para produzir e distribuir jogos para o N64. Um dos games anunciados é uma versão 64 bits de Battlesport. O primeiro lançamento da empresa deve acontecer no ano que vem.

Turok portátil

De olho nos últimos números de vendas do Game Boy e no aumento de sua produção, a Acclaim anunciou que logo logo o portátil terá sua versão de Turok: Dinosaur Hunter. O jogo, 2D, deve ser lançado nos Estados Unidos entre novembro e dezembro deste ano.

Agito no mercado

A GT Interactive, responsável pelas versões de Hexen e Doom para videogame, comprou a MicroProse, softhouse especializada em jogos para PC. Boa notícia para quem joga videogame: a GT garante trazer para os consoles todos os sucessos da MicroProse, entre eles a série Mechwarrior e o novo Star Trek: First Contact.

Feras online

A SegaSoft lançou no mês passado seu novo serviço online, o Heat. Com mais dinheiro para marketing e melhor estrutura de rede, o Heat promete ameaçar seus concorrentes com a melhor performance da Internet. Entre os jogos disponíveis no serviço estão Quake, Duke Nukem 3D, Command & Conquer Red Alert e Diablo.

FINAL FANTASY VII ENFRENTA A FORÇA DA NINTENDO

Final Fantasy VII superou todas as expectativas da Sony, vendendo mais de 300 mil cópias em seu primeiro fim de semana nas lojas. O número, contudo, não foi suficiente para bater a renda de GoldenEye 007, que já ronda US\$ 300 mil, contra US\$ 138 mil de FF VII. Detalhe: o preço do cartucho da Nintendo é bem mais caro. Ainda assim, Sony e Square podem comemorar: Final Fantasy é o primeiro game a brigar pelo primeiro lugar em vendas com

um jogo para Nintendo 64. A briga deve esquentar com os lançamentos dos próximos meses e os jogos recém-lançados como Top Gear Rally e Mace the Dark Age.



A CONFUSÃO DOS JAPONESES

Na semana em que a versão americana de Resident Evil Director's Cut foi lançada, choveram reclamações na Capcom. Os jogadores que haviam comprado o game diziam que a versão americana não tinha todas as cenas horrendas da japonesa. Logo surgiram rumores de que o Entertainment Software Ratings Board (ESRB) – órgão que cuida da censura de jogos nos EUA – havia feito cortes por causa do excesso de sangue. De acordo com a

jogo de fato não tem todas as animações. Mas a censura não teve nada com isso.

A confusão

aconteceu na hora da tradução do

game, feita pela Capcom japonesa. Quando foi aprovar o jogo, a Sony percebeu que a Capcom do Japão não havia retirado as inscrições de direitos autorais que apareciam em partes da abertura e em outras sequências. A Sony devolveu o jogo para o Japão para que as inscrições fossem tiradas. A Capcom do Japão, em vez de apagar as inscrições, cortou as cenas em que elas apareciam. Quando a Capcom dos EUA soube, era tarde demais. A Capcom afirmou que lamentou os cortes e deixou as sequências retiradas do jogo em seu site.



PREESTRÉIA

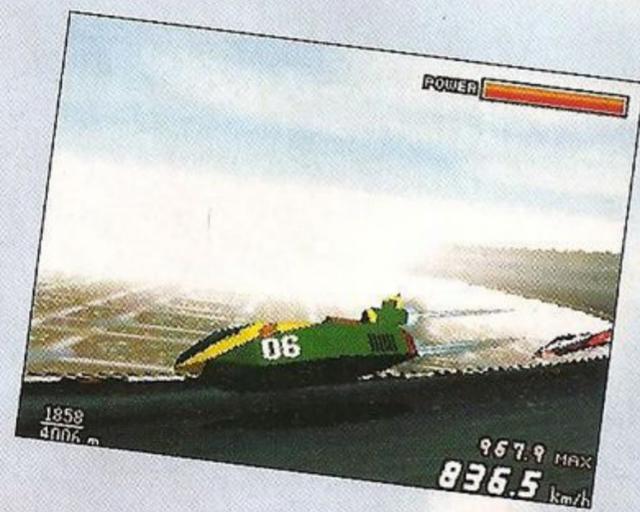
O final de ano promete bastante: *Shining Force III* sai para o Saturn, *F-Zero* para o Nintendo 64, *MDK* para o P.Station. No começo do ano, a coisa deve continuar quente com *Lunar Eternal Blue* (Saturn), *Moonlight Swordsman* (Neo Geo) e *Diablo* (P.S.)

F-ZERO 64 NINTENDO corrida NINTENDO 64

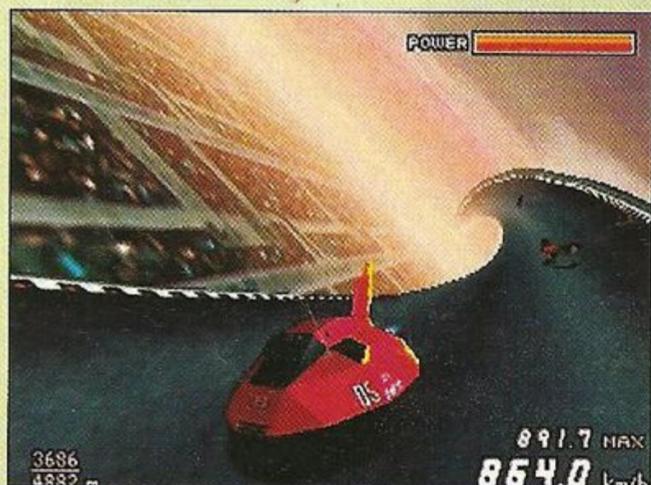
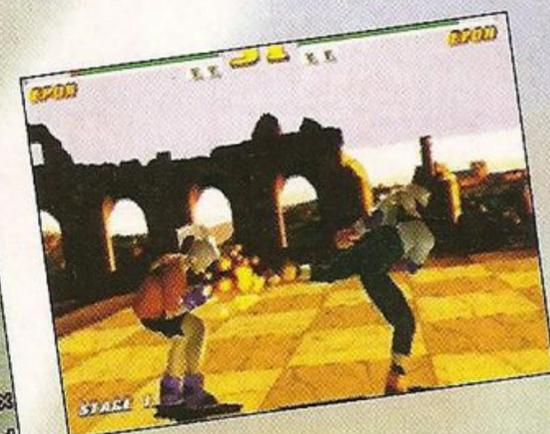
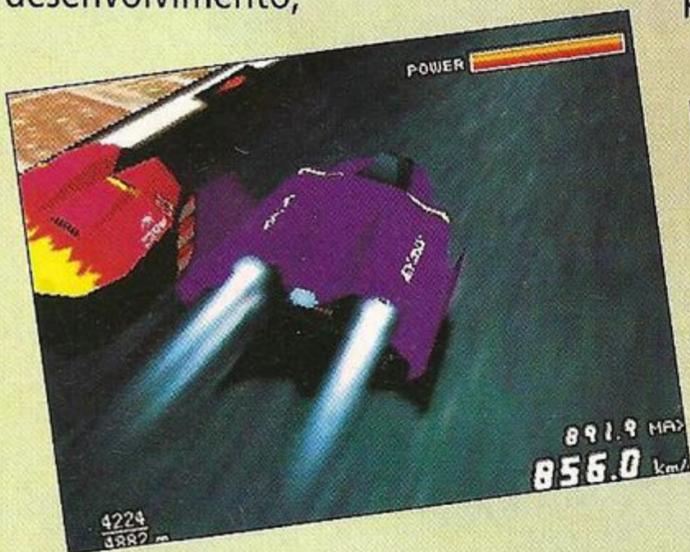


Parece que foi ontem, mas já se passaram sete anos desde que o clássico **F-Zero** foi lançado no SNes. Sendo um dos primeiros lançamentos do console, esse jogo logo se consagrou como um dos melhores títulos para os 16 bits. Agora, quase uma década mais tarde, é a vez de **F-Zero 64** mostrar do que é capaz. Apesar de ainda em desenvolvimento,

ele já promete a mesma emoção que os fãs estão aguardando. Quase nada da essência do jogo mudou, apenas tudo ficou mais animal, como as pistas com seus loopings, túneis e obstáculos. Os oito veículos são bem legais, sendo quatro da primeira versão. Tudo

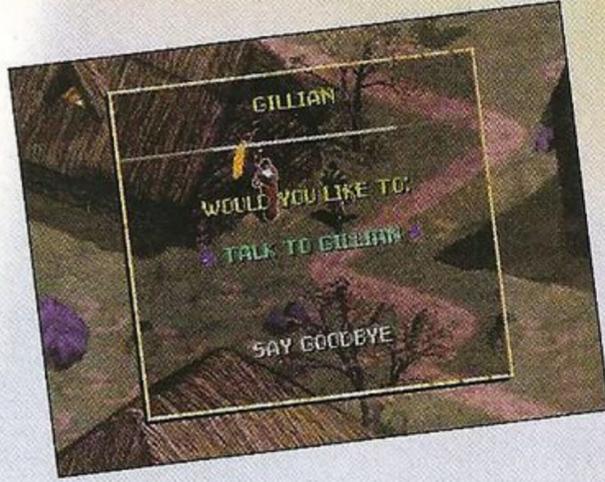


isso e mais diversos ângulos de visão e vários modos com tempo e divisão de tela para até quatro jogadores. **F-Zero 64** é mais do que bem-vindo à redação da **SGP** e ao mundo dos games!



Previsto para o final de 97

DIABLO
ACCOLADE
 corrida
P.STATION

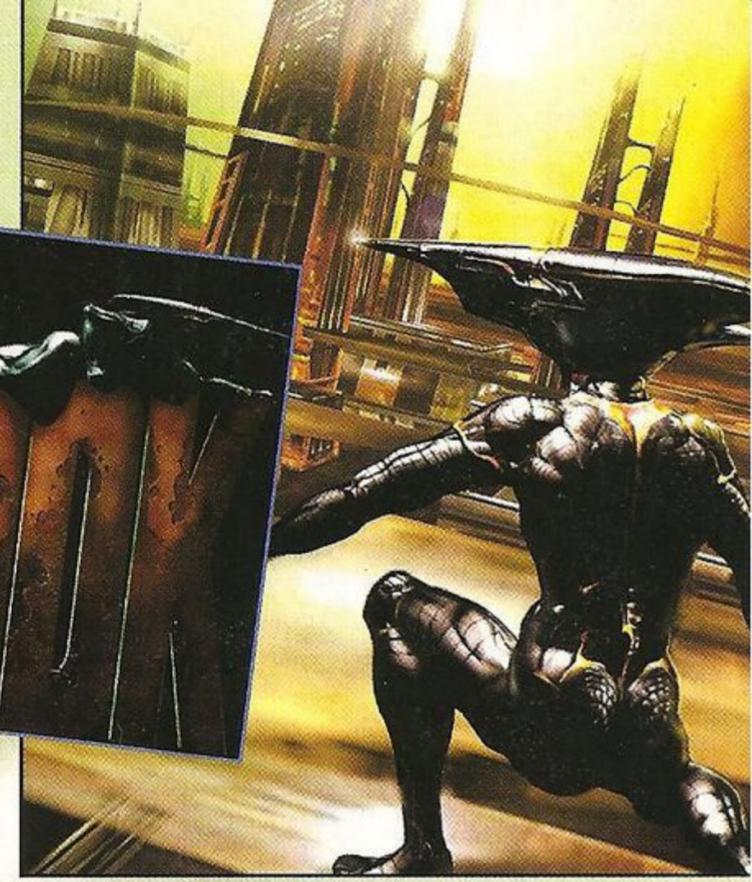
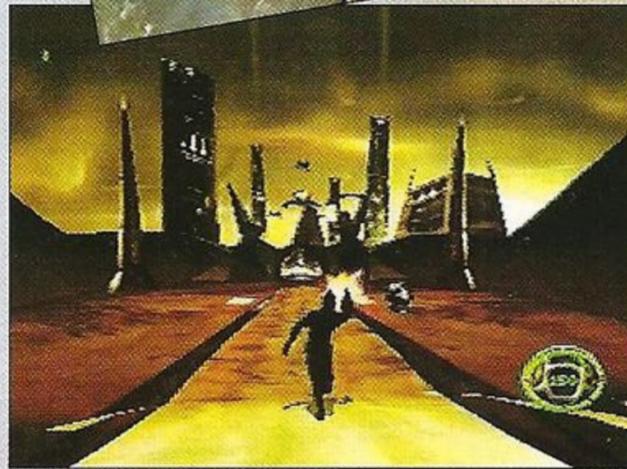


Prepare-se para um RPG realmente diferente. Para começar ele é todo em tempo real. Pegar, organizar, usar itens e magias devem ser realizados enquanto você corre e luta contra seus inimigos. O sistema de itens é muito interessante: cada um deles tem um tamanho e ocupa um espaço no seu inventário. E espadas e armaduras sofrem desgaste. Você pode escolher entre três aventureiros: um guerreiro, um arqueiro e um mago. Em caso de level up, pode-se distribuir os pontos em atributos a escolher.

Sem data prevista de lançamento

MDK
INTERPLAY
 ação
P.STATION

MDK (Murder Death Kill) é uma mistura de **Doom** e **Tomb Raider**. Tem uma ação intensa e uma jogabilidade que exige um pouco mais de inteligência que os outros jogos do gênero. O maior trunfo de **MDK** é o sniper mode. Com ele você vai se sentir um

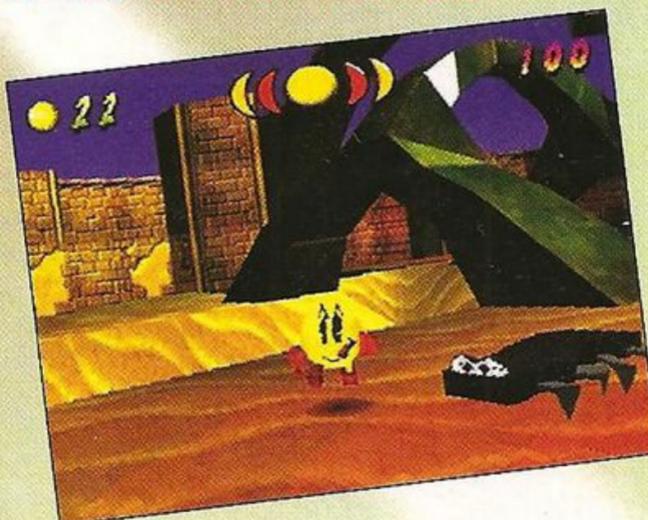


atirador de elite, podendo acertar inimigos de muito longe e com precisão. Tudo bem, isso já existe em **GoldenEye 007**, do Nintendo 64, mas o pioneiro foi o **MDK**, lançado para PC no meio do ano. De quebra, o jogo é um show de humor.

Previsto para novembro



PAC-MAN
GHOST ZONE
NAMCO
 ação
P.STATION



Pac-Man está de volta! Agora o pequeno herói ganhou um mundo 3D e vai poder movimentar-se em qualquer direção pelos quebra-cabeças, labirintos e armadilhas das 50 fases de **Pac-Man Ghost Zone**. A história é a seguinte: um moleque, desses viciados em arcade, de tanto jogar, acabou sendo sugado para dentro da máquina do Pac-Man. Agora ele precisa salvar esse mundo dos fantasmas e outras criaturas malvadas até chegar no desafio final, o temível Ghost Lord.

Disponível no 1º semestre de 98



MOONLIGHT SWORDSMAN

SNK
luta
NEO GEO

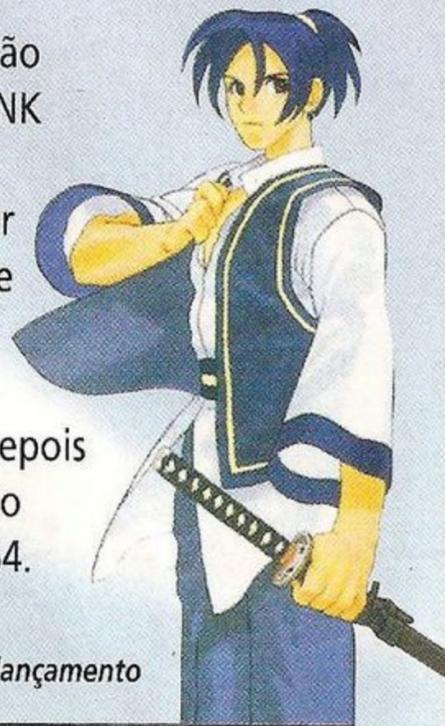
A SNK se prepara para lançar mais uma série de sucesso. Trata-se de **Moonlight Swordsman**, um jogo

de luta 2D usando armas brancas, lembrando o estilo de **Samurai Shodown**. São

doze personagens lutando na época mais caótica da história do Japão: o final da era Edo. Samurais, monges, viajantes



e demônios vão botar tudo pra quebrar. Por enquanto, só os personagens e a apresentação estão prontos, mas a SNK promete usar o máximo do poder do Neo Geo, que vai continuar por um bom tempo, mesmo depois do lançamento do Hyper Neo Geo 64.



Sem data prevista de lançamento



FIGHTING WUSHU

KONAMI
luta
ARCADE

A poderosíssima placa Cobra ganha um jogo de luta. Depois da estréia em **Racing Jam**, a Konami detona nesse jogo de luta bem realista. Wushu é uma palavra chinesa que significa artes marciais, o que não falta no game. São oito lutadores que representam o Caratê, Tae Kwon Do, Jiu Jitsu e vários estilos de Kung



Fu. A movimentação dos personagens é livre e o sistema simples, consagrado por **Virtua Fighter**: um direcional e botões de soco, chute e defesa. Além dos tradicionais movimentos de ataque e defesa, em **Fighting Wushu** você pode desviar os golpes

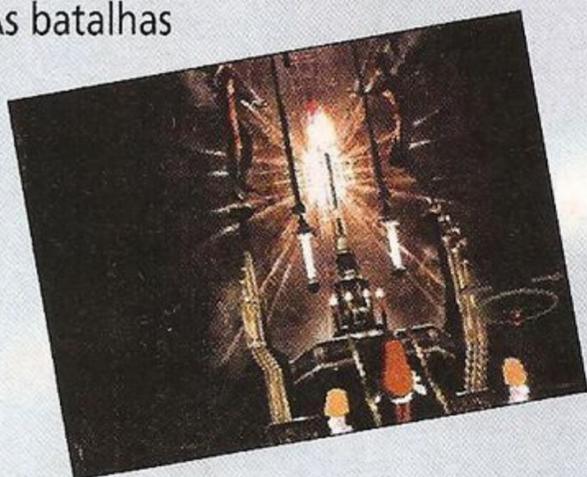
inimigos e facilitar seu contra-ataque. Mesmo tomando um golpe forte, pode recuperar o equilíbrio e preparar o ataque seguinte. Grande golpe da Konami!

Já disponível



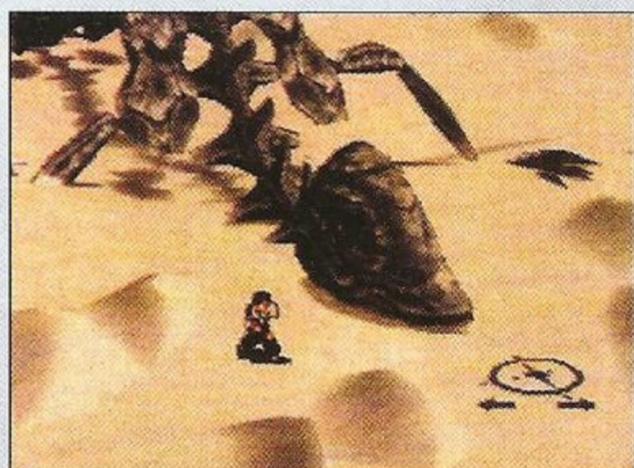
XENOGEARS
SQUARE
 RPG
P.STATION

Mais um jogo da Square, que está com a corda toda. **Xenogears** é um RPG em contexto futurista, mas a empresa optou por usar personagens no estilo animê (desenho animado japonês). O clima do jogo lembra o de **Gun Hazard**, da própria Square, em que você pode lutar com ou sem seus robôs, conhecidos como Gears. As batalhas



lembrem o esquema de **Samurai Spirits RPG**, em que você precisa digitar comandos como num jogo de luta. O mapa mundi lembra **Final Fantasy VII** com ângulo de visão livre. Os cenários mais ao fundo são mais embaçados, emprestando realismo à ambientação. O principal personagem do jogo é Fei, que está com amnésia há três anos. Seu passado esconde muitos mistérios.

Previsto para o final de 97



LINDA³ AGAIN
SONY
 RPG
P.STATION

Chegou um RPG diferente para o P.Station. **Linda³ Again** tem diálogos adultos, cenas de extrema violência e muitas esquisitices. Essas características atraíram a curiosidade dos jogadores quando a primeira versão saiu para TurboGrafx. Os desenhos lembram Katsuhiro Otomo, criador do mangá Akira.

Já disponível



LUNAR - ETERNAL BLUE
KADOKAWA
 RPG
SATURN



Outro grande sucesso do Mega CD adaptado ao Saturn. As cenas de animação, que já eram fantásticas, ficaram excepcionais no 32 bits da Sega. A Kadokawa usou o que há de melhor na hora de fazer as cenas visuais. O jogo é praticamente o mesmo, apenas houve acréscimos ou uma revisão dos pontos negativos. Da hora!

Sem data prevista de lançamento



SHINING FORCE III

SEGA/SONIC/CAMELOT

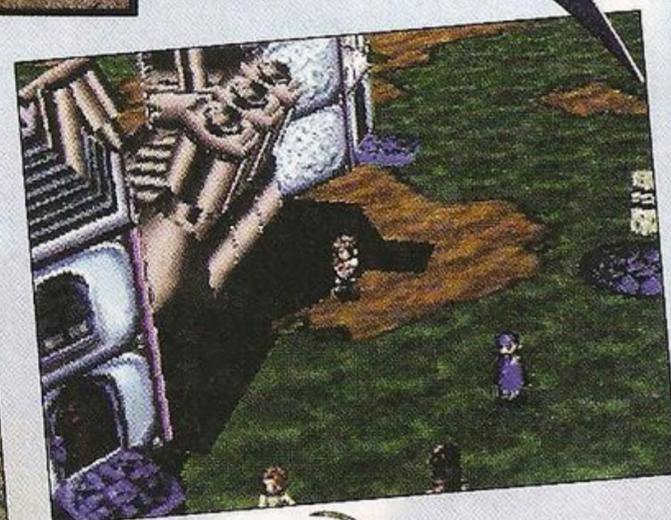
RPG/estratégia

SATURN

A aclamada série Shining Force finalmente vai sair para Saturn na sua forma consagrada: uma mistura de RPG com estratégia. O primeiro título foi **Shining in the Darkness**, depois vieram **Shining Force I** e **II**, para Mega e Game Gear. A estréia no Saturn foi **Shining Wisdom** e **Shining and the Holy Ark**. O projeto **Shining Force III** é tão ambicioso que será composto por três partes. A experiência adquirida nesta primeira parte vai ser aproveitada na segunda. O jogo usará novas tecnologias, como o CD acessar

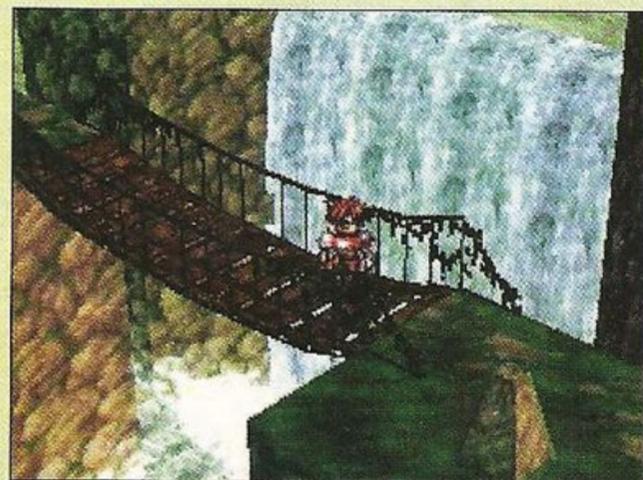


SHINING FORCE III



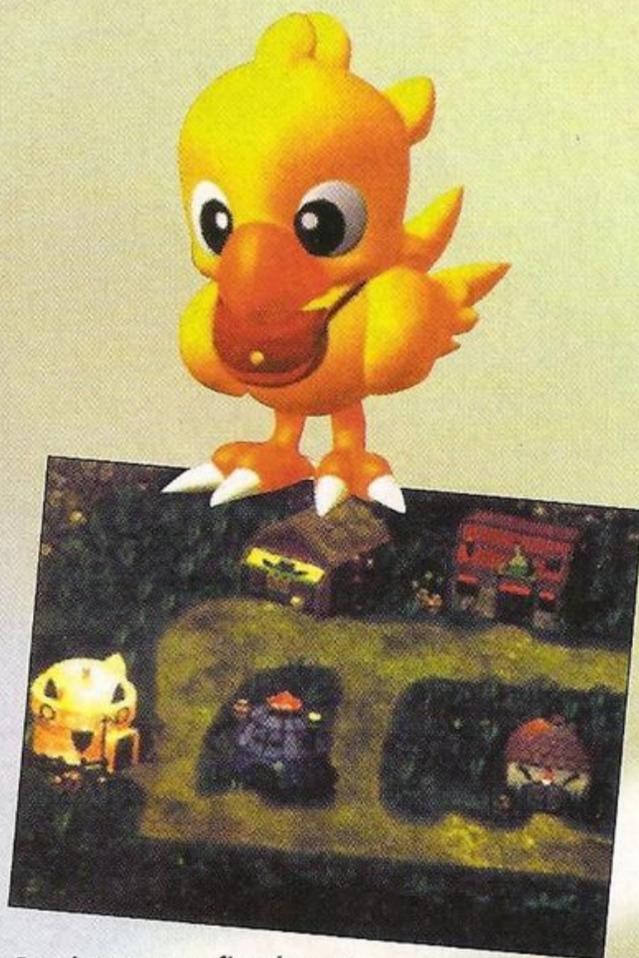
as trilhas de dados prevendo seu próximo passo. Assim, o carregamento será mais rápido. A textura também será animada. O efeito vai ser usado em magias e para representar com realismo o fogo e a água. As empresas envolvidas prometem perfeição técnica e artística. Vamos ver!

Previsto para dezembro



**CHOCOBO'S
MYSTERIOUS
DUNGEON**
SQUARE
RPG
P.STATION

A Square junta forças com a Chun Soft e traz esse supertítulo que tem como personagem principal o Chocobo, mascote de **Final Fantasy**. Os mapas mudam cada vez que se inicia um novo jogo e você sempre começa no nível 1, mesmo tendo adquirido experiência anteriormente. Finalmente um jogo do Chocobo!



Previsto para o fim do ano

TOMBA
WHOOPIE CAMP
ação
P.STATION



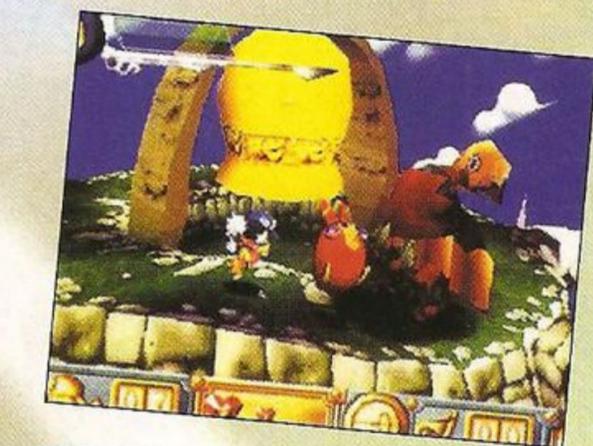
A Whoopie Camp foi fundada pelo cara que fez o **Super Ghouls 'n Ghost**, da Capcom. O jogo lembra o estilo de **Super Adventure Island** e **Joe & Mac**, de SNes. Tomba é um menino selvagem e usa ataques como a mordida e o arremesso, além de poder subir em paredes. É bom esconder o jogo do Mike Tyson!

Previsto para o 1º semestre de 98

CHRONOA
NAMCO
ação
P.STATION

A Namco está diversificando seus títulos. A empresa resolveu investir em um mascote tipo Sonic, Mario e Crash Bandicoot. **Chronoa** lembra **Pandemonium!**, em que uma rapa de inimigos o aguardam num cenário muito bem construído. A apresentação tem a qualidade Namco de computação gráfica. Um show!

Previsto para o final de 97



HOT Import's
Point

A HOT POINT ENTRA NO
MERCADO PARA AQUECER
A CONCORRÊNCIA

E CHEGAMOS COM
NOVIDADES

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

SEDEX E MERCADORIA
A COBRAR

Consulte-nos sobre
Outras Formas de
Pagamento

ATENÇÃO

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

FONE/FAX: (011)

6951-6462

FONE
(011)

6982-0567

Hot Point Import's

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

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

NINTENDO 64



Da GamePro

Mace é um dos melhores jogos de luta para o N64. Isso porque traz golpes sangrentos e combos arrasadores, além de gráficos poligonais bem animais. A história é cheia de morte. Um demônio chamado Asmodeus está controlando a Mace of Tanis com a promessa de garantir vida eterna. O problema é que, na verdade, seu controle só trouxe pobreza e destruição para Mace. Agora ele está querendo expandir seu domínio da Europa para a Ásia e com isso as batalhas vão começar. Alguns vão apenas tentar impedi-lo, mas



DICA: a rasteira é simples, mas efetiva. Para

derrubar o oponente, aperte ← + chute



DICA: derrube o oponente no poço cheio de lanças da fase do Executioner e suba na plataforma acima. Quando ele tentar

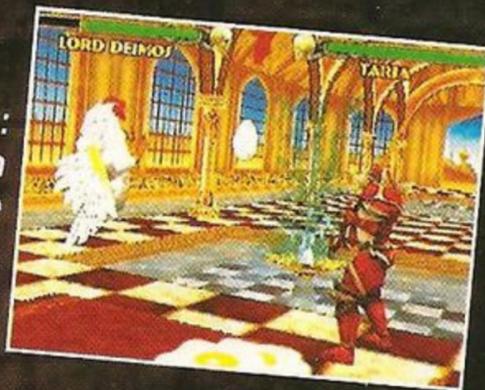
pular de volta, chute e derrube-o de novo no poço para acabar de vez com a luta

DICA: os melhores lutadores são os que combinam velocidade e força, como Al'Rashid, Takeshi e Xiao Long



DICA: lutando com Pojo the Chicken, arremesse ovos nos oponentes

apertando ↑ e soco forte + chute



DICA: os combos podem ser iniciados com todos os lutadores apertando ↑ e soco fraco. Acertando o oponente quando ele estiver caindo, você começa imediatamente um combo

MACE THE DARK AGE



DICA: desvie dos ataques apertando ←←

MACE THE DARK AGE

2 Jogadores
96 Mega

NINTENDO 64

MIDWAY
luta

FUN
FACTOR

4

GRÁFICO

4

SOM

4

CONTROLE

5

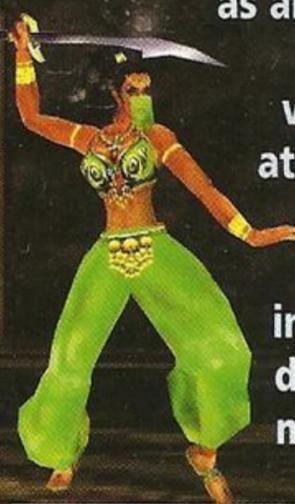
ORIGINALIDADE

3

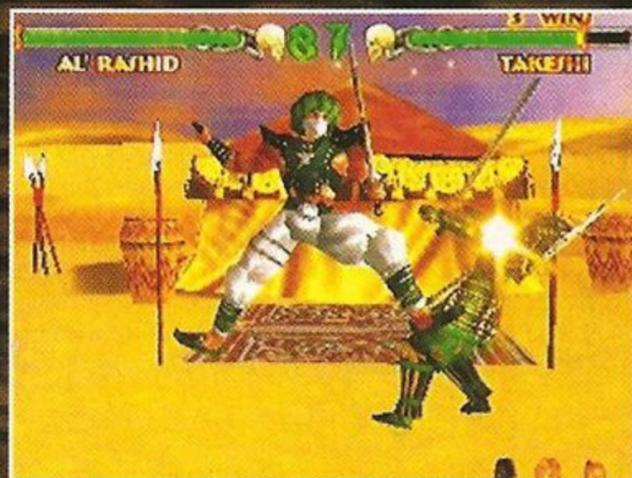
outros vão além e querem tomar o poder de Asmodeus. São 16 lutadores bem diferentes, cada um com sua arma mortal. Mace só

tem três modos: practice, one-player e two-player. Nada de time trials e team battles. Mas as animações já

compensam, você pode pegar e atacar itens dos cenários, derrubar inimigos em poços de lava e muito mais. fim



DICA: para arremessar os oponentes, aperte → + soco forte



ClayFighter 63 1/3

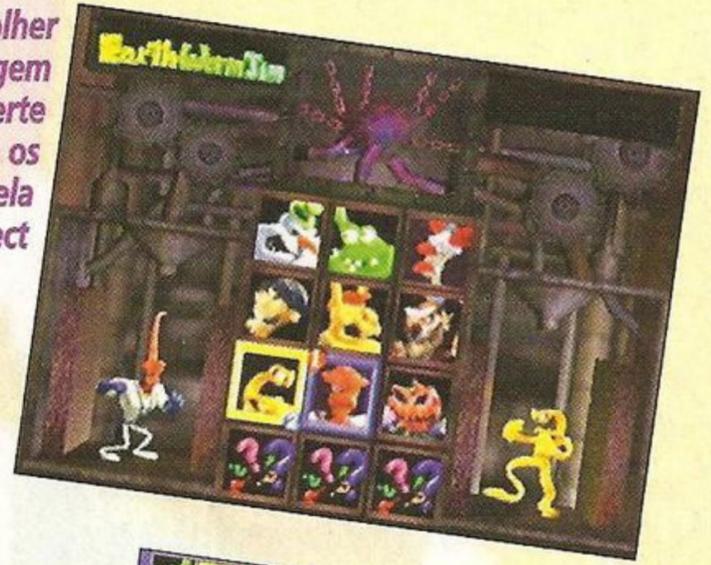


Da GamePro

Os bonecos de massinha ficaram aquém do esperado no N64. Muito aguardado, **ClayFighter 63 1/3** não emplacou totalmente nem na diversão nem na comédia. A ação é muito lenta e os combos são meio fraquinhos. Se você é do tipo que

gosta de conferir de todo jeito, vai encontrar a mesma galera do SNes: Bad Mr. Frosty, Taffy e ainda Kung Pow, além de Earthworm Jim. Nem mesmo ele foi capaz de salvar o jogo de seus defeitos. Se você for muito fissurado pelos bonecos de massinha, é melhor procurar os antigos Clayfighters ou pode sair decepcionado.

DICA: para escolher seu personagem aleatoriamente, aperte simultaneamente os botões L e R na tela fighter-select



DICA: para dar o Buzz Saw de Blob, carregue ← por dois segundos e aperte → e qualquer botão de soco

CLAYFIGHTER 63 1/3

2 Jogadores **NINTENDO 64**
INTERPLAY
luta

FUN FACTOR
3

GRÁFICO	3
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3



Da GamePro

Esse jogo é pra galera que é fã do Silvio Santos e que não o perde seu programa nenhum domingo. **Wheel of Fortune** é um programa de TV no estilo de Roletrando que ficou bem legal no videogame. Você simplesmente tem de girar a roleta e responder as perguntas. O visual

WHEEL OF FORTUNE

é bem de programa americano, com apresentadores que se acham engraçados. Nesse caso, o comando é de Vanna White.

Infelizmente, o jogo tem algumas coisas chatas, como o computador que nunca se engana ou o grito da galera no estúdio, que irrita um pouco. Além disso, apesar de 4000 frases, às vezes, elas se repetem. O legal é acoplar o Rumble Pak, pois ele aumenta o suspense na hora de girar a roleta.



DICA: as palavras de três letras são geralmente "the" ou "and"



DICA: girando o direcional analógico, a roleta roda mais rápido do que apertando o botão Z



WHEEL OF FORTUNE

3 Jogadores **NINTENDO 64**
4.000 puzzles
GAMETEK
game show

FUN FACTOR
3

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3



Por Marcelo Kamikaze

No século XXII a rede de informações é realidade. Todos os seres humanos podem digitalizar suas consciências e viajar pela rede digital. É claro que nesse novo cenário, aparecem novos tipos de crimes. E é aí que entra Serge, antigo membro do esquadrão Blue Metal que se tornou investigador digital. Seu alvo é um vírus assassino que corrompe as mentes mergulhadas na rede e as transforma em monstros psicóticos. A história é mais que intrigante, mas não é o único elemento que faz de *Virus* um dos melhores jogos da Hudson,

softhouse responsável por *Bomberman*. Os gráficos são alucinantes: combinam computação gráfica e animação tradicional. As batalhas são diferentes (os mestres são feitos por computação gráfica) e os controles são simplesmente excelentes.

fim

QG DA STAND

Zona de interface

Fale com Melody e olhe para suas (próprias) roupas. Aperte o botão de item e esclareça suas dúvidas com Melody

Grid de informações

Fale com Erica e depois escolha sua secretária (Kelly ou Mary). Fale com ela e veja o monitor. Olhe tudo até terminar seu registro pessoal. Fale com sua secretária

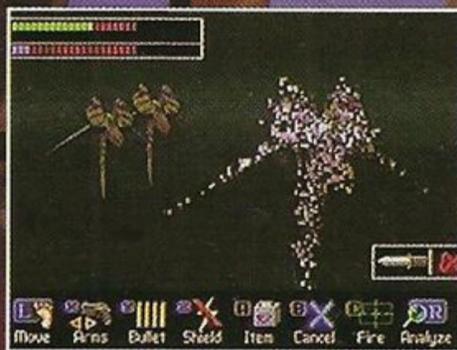
Grid de pesquisa

Fale com Ashe. Assista ao monitor e torne a conversar com Ashe

Zona de interface

Entre na batalha virtual e derrote os 4 grupos de inimigos

DICA: cada manobra gasta pontos. Use a faca nos inimigos normais e capriche na pontaria



Grid de pesquisa

Olhe para o monitor e fale com Ashe, obtendo a shield pack

Grid de informações

Fale com Erica e com sua secretária. Olhe para o monitor e fale com ela novamente. Receba instruções de SCOW e responda a Erica. Fale com sua secretária. Volte para a zona de interface e vá pra o History Net

HISTORY NET

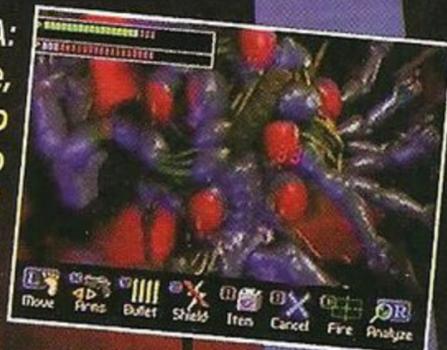
Zona de interface

Olhe para a guia. Use o analisador e ligue para o QG da STAND (o número é 0110). Vá para a pirâmide, para a ilha de Páscoa, para o Olimpo e verifique tudo com o analisador. Depois vá para a sala que tem uma escada no meio da tela, dentro do Olimpo. Olhe para ela e lute com Blue Metal

DICA: na History Net use o analisador (foto) em tudo que aparecer. Há algumas armas também



DICA: chefe, acerte no ponto marcado na fase 1. Na 2, acerte no centro da barriga. Na última parte acerte bem no meio da cabeça. Use a pistola e não erre, além de agir com rapidez



VIRUS

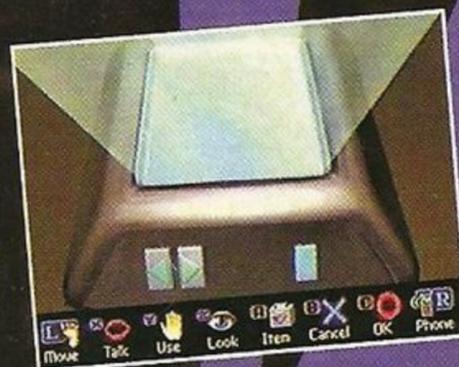
Aqui está um passo a passo para o game *Virus*. Lembre-se de falar, olhar e tocar até que a mensagem se repita

BASE MARCIANA

Quarto de Serge

Olhe o seu uniforme e o mapa de Marte. Pegue o photodisk e reproduza-o no projetor (todos os três discos) e depois siga para a porta. Atenda o videofone e fale com SCOW. Volte para a mesa e pegue o cartão de identificação. Atenda o interfone e fale com Erica. Use o botão de verificação e torne a falar com ela de novo. Abra a porta e converse.

Veja as notícias, comente-as com Erica e saia do seu quarto



Cabines de imersão ao ciberespaço

Veja e toque nas cabines. Entre e use seu cartão de identificação

VIRUS

1 Jogador
3 GPS
Bateria

SATURN
HURSON/SEGA
adventure

FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

32 BITS

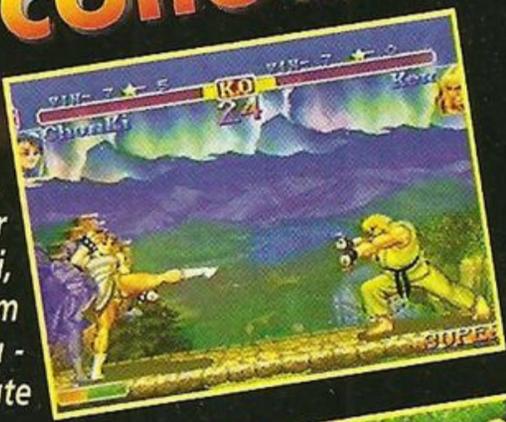
STREET FIGHTER collection



Por Baby Betinho

Peça de colecionador na área dos 32 bits. *Street Fighter Collection* reúne as melhores versões da série. São dois CDs com três jogos: *Super Street Fighter II*, *Super Street Fighter II X* e *Street Fighter Zero 2 Dash*. Os dois primeiros games você conhece. São iguaizinhos aos originais para arcade. Já *Street Fighter Zero 2 Dash* é novidade. O game foi baseado em *Street Zero Alpha* e tem algumas mudanças: sai o *Dramatic Battle Mode* e entram o *Gouki Mode* e uma lutadora extra, *Cammy*. Outra diferença é o número de jogadores e suas variantes: como a *Chun-Li* com roupa diferente,

DICA: os super combos dão invencibilidade. Depois de acertar o da *Chun Li*, pode-se seguir com um *Tenshoukyaku* - (c) ↓↑ + chute



DICA: com *Guile* ou *Chun Li*, mande magias e faça o oponente defender-se. Depois mande uma rasteira ou um arremesso. Apelação pior que bater na mãe



DICA: na tela de seleção, deixe 3 segundos nos seguintes personagens: *Ryu*, *T. Hawk*, *Guile*, *Cammy* e *Ryu*. Aperte *Start* e imediatamente acione os três socos. Combo: voadora, rasteira média, ↓↙← + chute médio, *Shouryuken* (→↓↘ + soco)



DICA: aperte *Start* 5 vezes em *Gouki* ou *Sakura* para usar *Gouki real* e a *Sakura* com outra cor. *Start* em outros lutadores acionam versões dos mesmos



Ryu com espírito assassino e a versão *Champion Edition* de *Ryu*, *Ken*, *Dhalsim*, *Zangief*, *Vega*, *Sagat* e *Chun-Li*. Se você for bom de briga, não perca!



COMBO DE CHUN LI: voadora, rasteira média e soco forte em pé. Pode ser voadora e rasteira média duas vezes para pegar mais de longe



COMBO DE KEN: mande uma voadora com chute forte nas costas do inimigo e emende com um soco forte em pé e um *Shouryuken* forte (→↓↘ + soco forte)



STREET FIGHTER COLLECTION

2 jogadores
Bateria
Memory Card

P.STATION
SATURN
CAPCOM
luta

FUN FACTOR

5

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	3

DICA: os original combos são acionados com soco forte + chute forte. Depois, mande golpes especiais na sequência



COMBO DE GUILLE: voadora, soco médio agachado e *Somersault* - (c) ↓↑ + chute. Mas, no canto da tela, faça voadora, soco forte, *Sonic Boom* - (c) ←→ + soco e → + soco forte

DICA: no canto, *Gouki real* tenta dar *Tatsumaki* logo ao levantar. Deixe um golpe forte e mande bala. Mas, de vez em quando, mude sua tática



**SUPER
GAMEPOWER**

SGP DICAS

SÓ JOGOS PARA COMPUTADOR

**HEXEN II
ATÉ O FIM**



**DICAS E
CÓDIGOS PARA
82 JOGOS!**

- ★ MDK E BROKEN SWORD DETONADOS
- ★ BLADE RUNNER: REPLICANTES

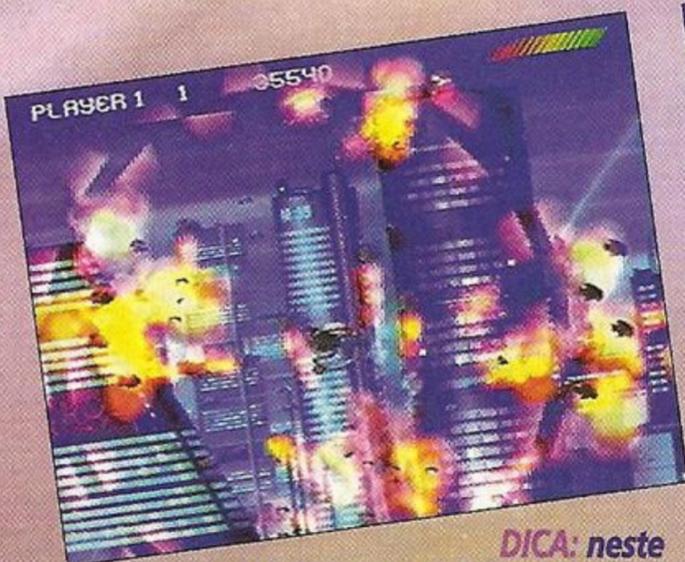
**JÁ NAS
BANCAS**

ESPECIAL PC



Por Lord Mathias

A Capcom é expert em socos e shouriukens - isso qualquer um que tenha jogado **Street** pode confirmar. Mas também entende de tiro. A prova é **X2**, jogo de tiro com jeitão de **Gradius**, que mescla fases horizontais e verticais. O game tem seis fases não muito longas e que não exigem muito do jogador: apenas boa mira e reflexos rápidos. Para jogar, você vai precisar de uma nave possante. Então, não escolha uma das três naves sem pensar ou



DICA: neste ponto é uma boa hora para usar a bomba com o botão ○



DICA: quando o inimigo estiver no fundo da tela você não conseguirá acertá-lo



DICA: fique atento ao zoom de tela para não colidir com as rochas

antes de testá-las. Os itens estão com os inimigos, por isso não tenha dúvidas nem piedade: mate todos eles para encher o bolso com itens e melhorar seu armamento. Duas pessoas podem jogar ao mesmo tempo. Mas não vá dar uma de mané: antes de chamar seu amigo para o pega pra capar, treine bastante.

fim



DICA: chegando nesse lagarto, atire na cabeça e desvie de suas rajadas de tiros



DICA: para não ser acertado pelos tiros do inimigo, fique neste canto da tela



DICA: para selecionar a posição de seus ajudantes, use o botão △

X2		32 BITS
6 Fases		CAPCOM
2 Jogadores		tiro
Password		
FUN FACTOR	GRÁFICO	4
	SOM	3
	CONTROLE	3
	ORIGINALIDADE	3



DICA: fortaleça o seu armamento pegando itens espalhados pela tela

PASSWORDS

- 2ª Fase - 713948
- 3ª Fase - 900277
- 4ª Fase - 213490
- 5ª Fase - 866141



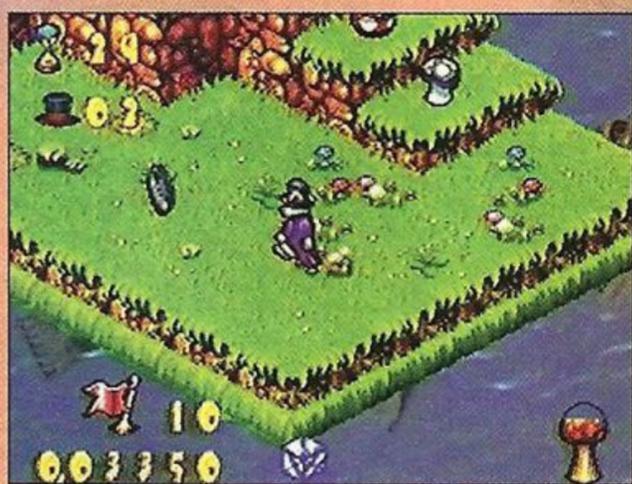
Por Marjorie Bros

Whizz é uma gracinha. E, além de ser uma gracinha, ele é um coelho mágico que tira gente da cartola (brincadeira, não tira não, mas deveria). Um belo dia, Whizz resolveu participar de uma corrida de balões. Só que seus adversários, muito malvados, derrubaram-no do balão. O coelho foi

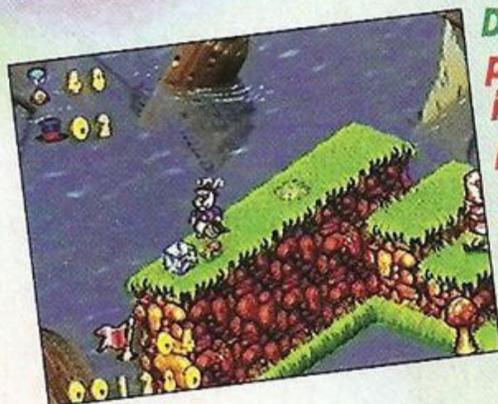
WHIZZ



DICA: use o Spin para matar os inimigos e pegar os cogumelos laranjas

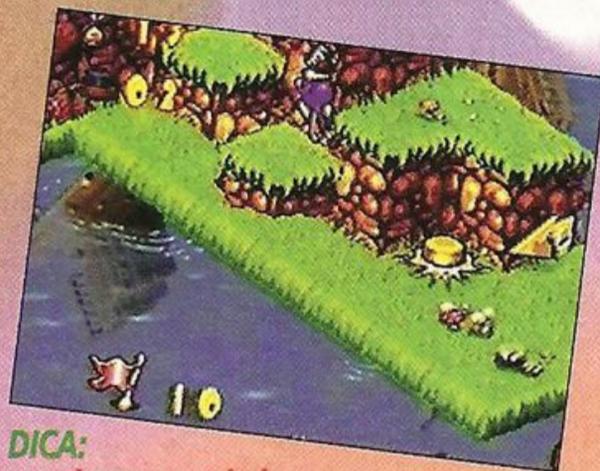


DICA: o cogumelo roxo tira a sua energia, deixe-o de lado



DICA: pegando esse item, você poderá abrir as portas de gelo com o botão B

parar num mundo cheio de maluquices – um pouco parecido com o mundo criado por Lewis Carrol em Alice no País das Maravilhas. Whizz não está nem um pouco a fim de ficar por lá, então mãos à obra, moçada. A visão do jogo é 3D, bem parecida com a de **Sonic**



DICA: acione os switches amarelos para liberar as plataformas e foguetes

3D Blast, e isso pode complicar um pouco a jogabilidade. Para passar de fase, é preciso cumprir uma série de tarefas propostas no início de cada etapa. A única maneira de se defender do ataque inimigo é girar, girar como o Taz. Se a energia estiver baixa, mate mais inimigos, pois eles deixam para trás cogumelos laranjas que alimentam Whizz.

fim

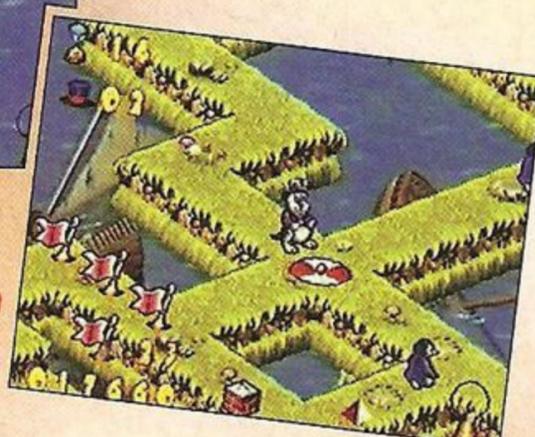


DICA: coloque o direcional para cima sobre essa alavanca para abrir a ponte

WHIZZ	
1 Jogador	P.STATION/SATURN
Password	EMOTION D. SOFTWARE
FUN FACTOR	ação
4	
GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3



DICA: passando por cima desse ventilador você é jogado pela tela



DICA: pegue esse item para encher toda a sua energia



Por Baby Betinho

Primeiro quero dizer que já me recuperei da crise de saudade que tomou conta de mim na edição passada. Não poderia ser diferente. Afinal, o Chefe mostrou que atrás daquela carranca toda tem coração e alugou todos os jogos Dragon Ball. Além disso, apareceu por aqui o zero quilômetro **Dragon Ball Final Bout**. O jogo tem tudo o que faz de Dragon Ball uma série única. Mas está longe de ser tão bom quanto as versões para SNes. **Final Bout** perde pontos com a jogabilidade e é nocauteado

DRAGON BALL FINAL BOUT



DICA: faça ↑R1 para voar e ← ou → R1 para correr



DICA: espere a mensagem aparecer no canto da tela e aperte ○□ juntos para rebater as magias

quando o assunto é movimentação. Por outro lado, os gráficos poligonais são muito bons, dignos de um 32 bits. Mas, ainda assim, Dragon Ball é melhor no SNes.



DICA: se estiver perto do oponente, use o raio comum



DRAGON BALL FINAL BOUT

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



DICA: use os raios demo para atingir o adversário. Quando estiver longe faça ←←↓↓→→△ ou ↓↓←←△



DICA: para vencer o último chefe, mantenha distância e não pare de soltar raios



DICA: vencendo todos os adversários você poderá selecionar mais lutadores



DICA: para defender as magias, aperte X quando a mensagem aparecer no canto da tela



DICA: para disputar magia, aperte ○□△ juntos quando aparecer a mensagem no canto da tela



DICA: apague a magia do inimigo apertando X△ juntos ao aparecer a mensagem no canto da tela





Por Lord Mathias

Depois das três grandes guerras contra o Império Bacterian, o planeta Darius curtiu um bom tempo de paz. Que, como tudo que é bom, durou pouco. A área proibida, conhecida como Nebulosa Negra, atacou as colônias de Gradius e destruiu a infantaria.

Desesperado, o conselho militar decidiu fazer um ataque surpresa ao centro da Nebulosa Negra. Quero avisar os inimigos que o Lord aqui já esteve nas últimas três guerras e não vai perder esta por nada. Afinal, **Gradius** é único. Você deve escolher uma das quatro naves (Vic Viper, Lord British, Jade Knight e Falchion Beta)



DICA: essa parte fica mais fácil com a Jade Knight equipada com uma Ring Laser. Com pelo menos um option, sua sobrevivência está garantida

para começar a jogar. Cada uma das naves tem armas especiais diferentes.

Para ganhar mais armas, pegue as cápsulas. Na hora de usar essas armas, fique de olho no indicador de power-ups. Ele vai para a direita sempre que você pega uma cápsula. Quando o indicador chegar ao power-up que você quer, aperte o botão. As nove fases têm bifurcações e muitas trazem elementos de Gradius antigos, como mestres, por exemplo.



DICA: alinhe os options, concentre seus tiros no centro e acabe logo com a parada



DICA: o escudo Guard protege bem contra tiros e

também evita que sua nave se estoure nos cenários. É uma das melhores opções



DICA: olhe bem a trajetória das esferas, elas são a principal arma desse boss

GRADIUS GAIDEN

9 Fases
2 Jogadores
Memory Card

P.STATION
KONAMI
tiro

FUN FACTOR

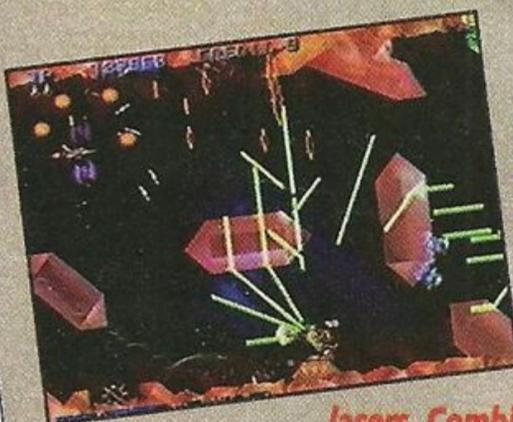
4

GRÁFICO 4

SOM 4

CONTROLE 4

ORIGINALIDADE 3



DICA: destrua rápido os canhões que atiram lasers. Combinados com os cristais, eles se tornam uma arma quase sempre fatal



DICA: nessa fase, se estiver com pouca arma, acerte na base das formações rochosas



DICA: comece com duas velocidades, depois siga com missil, option, laser, escudo e os options restantes



DICA: desvie das garras desse chefe fazendo movimentos para cima. Nunca tente passar por baixo



DICA: a fase 2 tem uma bifurcação. Indo por cima, você enfrenta uma aranha, por baixo tem um outro mestre mais fácil



DICA: o código Konami dá todas as armas. Durante a pausa, basta fazer ↑↑↓↓←→↔×○. Mas não dá pra fazer isso sempre

fim



Por Marcelo Kamikaze

Se você achou que o *Resident Evil* original é difícil, pode se preparar para ralar muito os dedos. *Resident Evil Director's Cut*, o jogo como o criador queria que fosse, é um osso duro de roer. É monstro que não acaba mais, geralmente em lugares bem diferentes daqueles a que você estava acostumado. Os itens também mudaram de lugar. Em compensação a jogabilidade está melhor, com movimentos mais rápidos, e você tem novos e mais variados ângulos de câmera. Mas não é só isso. Além da versão do diretor, você também recebe um pacote com a versão original, mais um modo com dificuldade fácil, e um demo que dá uma idéia do que vai ser *Resident Evil 2*. A seguir, um minidetonado do Director's Cut. Siga sempre sentido vertical.

fim

RESIDENT EVIL

DIRECTOR'S CUT



DICA: logo depois, ao sair do corredor onde estão os cachorros, há outra porta à esquerda. Entre para pegar o produto químico para a planta

DICA: use a jóia azul para pegar a chave que abre a porta para enfrentar a cobra



DICA: combine as duas metades da medalha



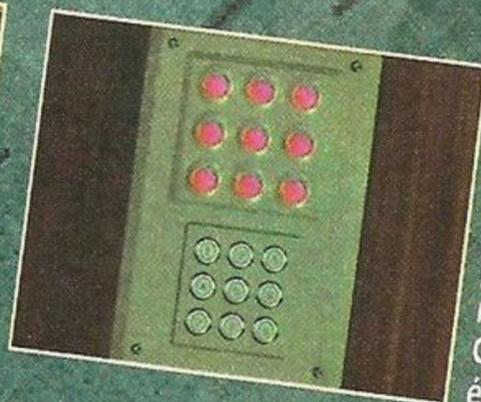
DICA: pegue a primeira chave em baixo do policial morto. Ela abre as portas do andar de cima da casa



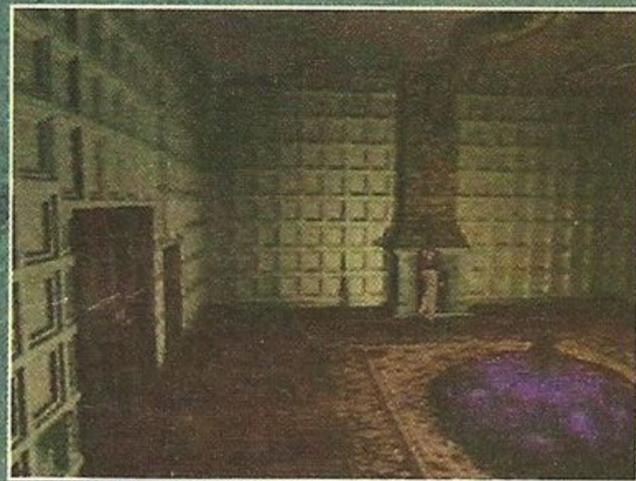
DICA: pegue o isqueiro e acenda as velas para pegar a chave que abre a porta onde fica o piano



DICA: o livro vermelho está na sala em que fica a mesa de bilhar



DICA: o código da porta mudou. Para Cris a senha é 2-1-5



DICA: após derrotar a planta, pegue a chave na lareira. Ela abre a porta onde está o tubarão



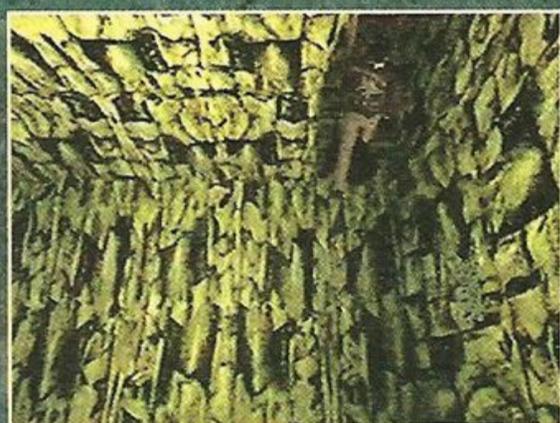
DICA: aqui fica a chave que abre a porta para enfrentar a cobra novamente. Prepare-se!

RESIDENT EVIL	
1 Jogador Memory Card	P.STATION CAPCOM ação
FUN FACTOR 5	GRÁFICO 5
	SOM 5
	CONTROLE 5
	ORIGINALIDADE 4





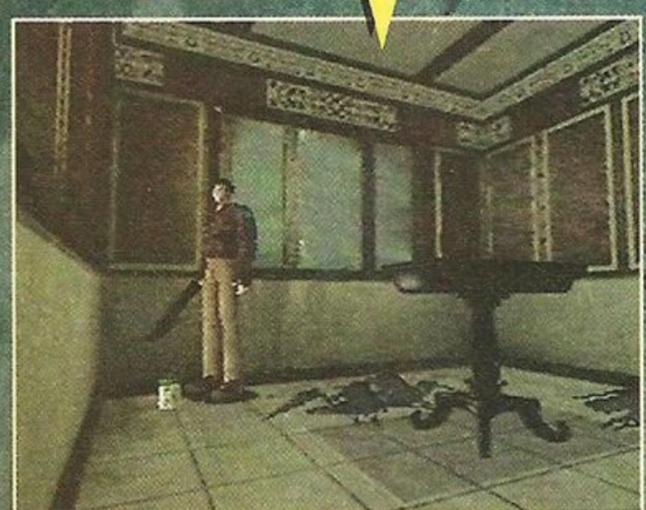
DICA: com a jóia vermelha você pega algumas balas para Colt



DICA: antes de enfrentar a aranha pegue o outro Doom Book



DICA: na sala do computador está o terceiro MO disc

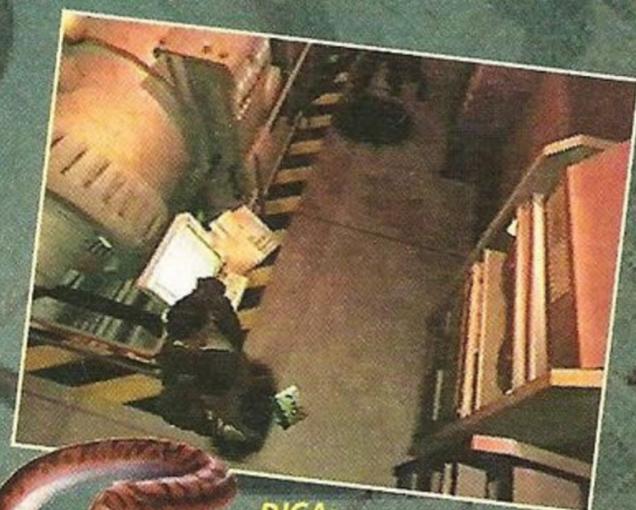


DICA: empurre a prateleira e ache a porta. Entre e pegue a bateria para usar o elevador que está no jardim

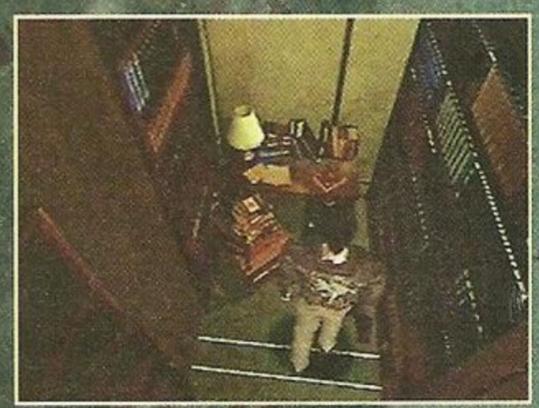
DICA: o slide está na mesa. Pegue-o, desça a escada e siga para o computador



DICA: o segundo MO disc está nesse local



DICA: no mesmo lugar em que você liga o gerador também encontra a bateria para o elevador que o levará à Tyrant



DICA: agora, empurrando a estátua no lugar marcado, você pega o primeiro Doom Book

RESIDENT EVIL 2

DICA: neste armário está a shotgun



DICA: aqui é melhor usar a shotgun para detonar esse monstro

DICA: pegue a chave na mesa para abrir a porta que está no hall principal



DICA: coloque as estátuas com as faces viradas para frente e pegue a jóia



DICA: no policial morto você pega a manivela



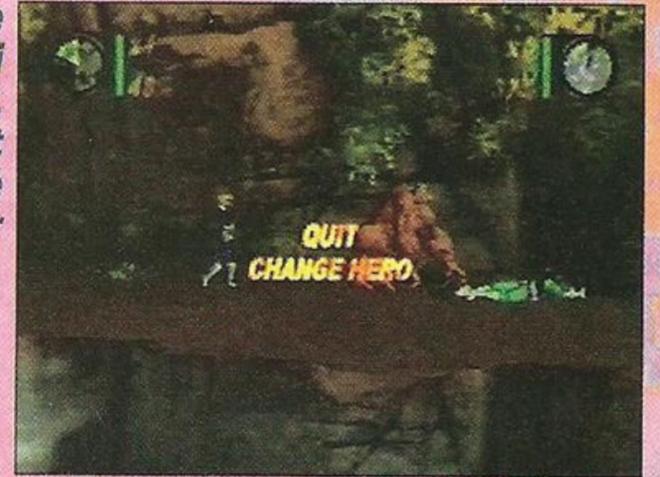
DICA: com a mulher Hulk, segure R2 e faça ↑↑. Assim você mata os gorilas com um só golpe



DICA: para acabar com o monstro você precisa lançar as pedras que estão no chão e acertá-lo



DICA: você pode trocar de herói quando quiser. Para isso aperte Start e depois Select. Aí é só selecionar



Por Baby Beinho

A Acclaim foi buscar nos quadrinhos da Marvel Comics o Quarteto Fantástico. E é claro que o maior inimigo deles, o Dr. Destino, veio como brinde. O cara planeja construir uma máquina do tempo e assim tornar-se o mestre de todos os tempos e dimensões. Óbvio que ele também quer destruir os quatro fantásticos. Mas antes de detonar os figuras, o cara pretende usá-los para encontrar os componentes da tal máquina. Moçada, eu não vou deixar

o Quarteto dar uma bola fora dessas. E digo mais: vai ser um prazer dar fim às maluquices do Dr. Destino. O jogo foi feito sob medida para os brigões que mandam nos games estilo **Final Fight**. São cinco fases. Em todas elas você anda, bate e encara uma batalha no final. Cada personagem tem, além dos golpes normais (acionados com os botões □ e △), quatro movimentos especiais (acionados com o botão R2 pressionado).

fim

DICA: com o Tocha Humana, segure R2 e faça ↓↓ quando estiver cercado



DICA: aqui tome cuidado com os carrinhos na mina



DICA: não tente atacar o gigante. Destrua apenas os inimigos que estão no chão

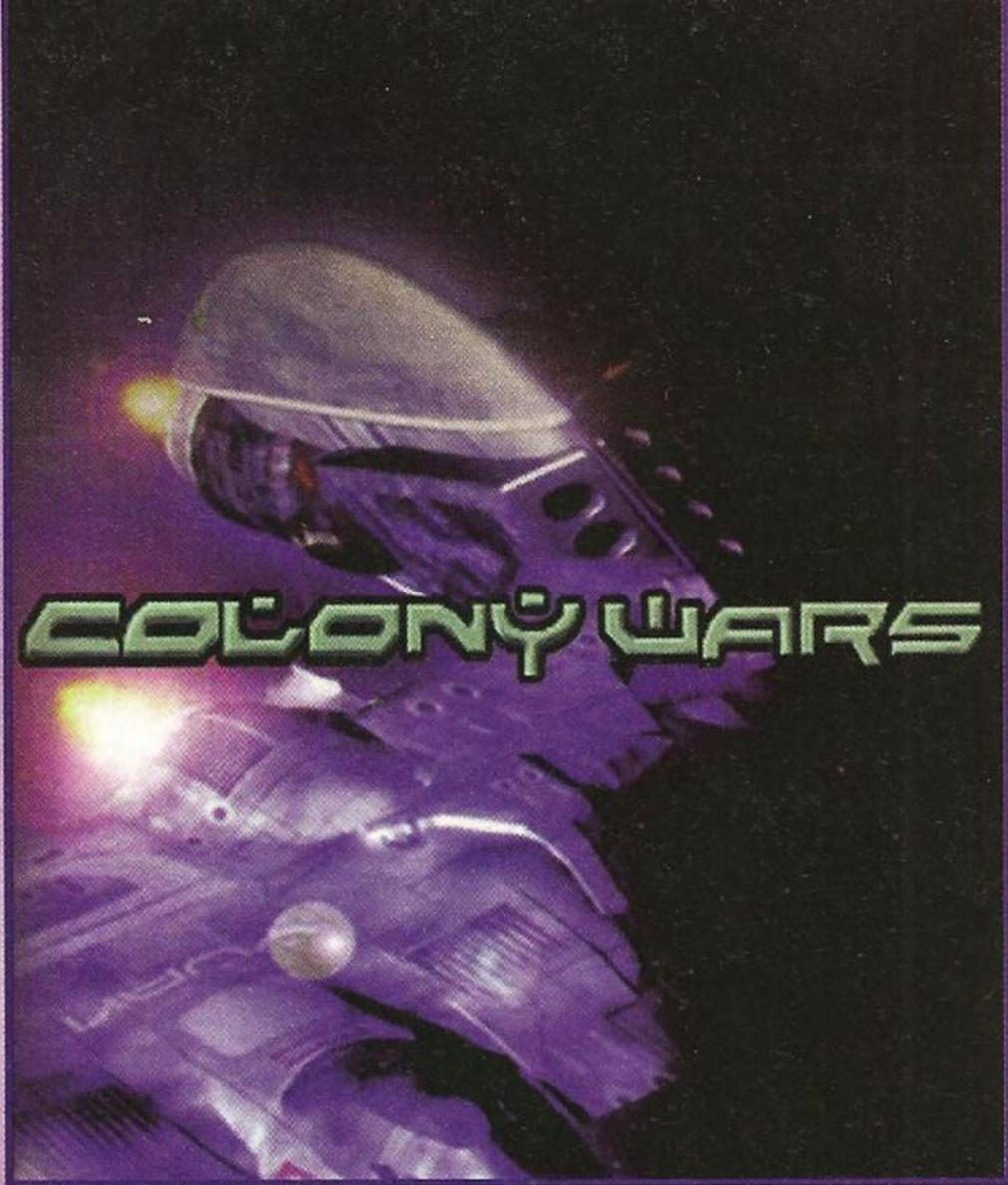


DICA: com o Sr. Fantástico, de longe, acerte os inimigos segurando R2 e pressionando ↑→



DICA: no início do jogo tome cuidado com os carros, pois se for atropelado por eles você perderá muita energia

FANTASTIC FOUR									
1/4 Jogadores	P.STATION AKLAIM ação								
FUN FACTOR 4	<table border="0"> <tr> <td>GRÁFICO</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>SOM</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>CONTROLE</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>ORIGINALIDADE</td> <td>4</td> </tr> </table>	GRÁFICO	3	SOM	4	CONTROLE	3	ORIGINALIDADE	4
GRÁFICO	3								
SOM	4								
CONTROLE	3								
ORIGINALIDADE	4								



Da GamePro

Colony Wars chegou na hora certa para preencher um lugar que estava vago no P.Station, o de melhor jogo de tiro espacial. Os gráficos vão fazer você babar e as batalhas intergaláticas são demais! A jogabilidade é bem tradicional e os inimigos também. Como sempre, você é o mocinho da história e tem de destruir um império do mal. O único problema real são as naves-mãe e as estações espaciais. As armas também são um show à parte. Mas o que garante mesmo a diversão é a



DICA: solte o botão de impulsão para virar rápido e pegar as naves por trás

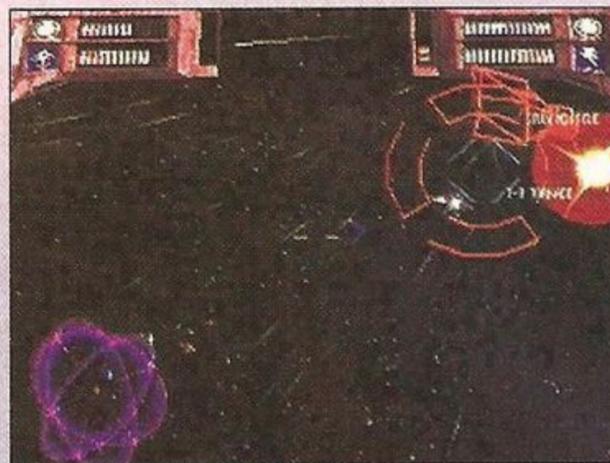


DICA: quando atacar alvos ligeiros, mire onde eles vão passar e não onde eles estão

estrutura das missões. Quando você passa, as fases ficam mais difíceis e, quando perde, vai para uma mais fácil. **Colony Wars** é o tipo de jogo de tiro para se ter em casa pra dar uns pipocos de quando em quando.



DICA: na missão Raiding Diomedes, quando entrar no sistema, elimine de cara o comboio à direita



DICA: enquanto for importante guardar os mísseis para certos alvos, mantenha um armado e pronto para atirar. Eles são representados pela mira vermelha

DICA: use sempre a scatter gun, pois ela tem um grande poder destrutivo



DICA: use o plasma cannon contra comboios de naves, é desperdício usá-lo contra apenas um alvo

COLONY WARS	
1 Jogador	P.STATION
70 Missões	PSYGNOSIS
	tiro
FUN FACTOR	
5	
GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



DICA: para destruir os esquadrões de naves, principalmente de frigates e destroyers, fique em constante movimento e use a visão traseira para desviar dos tiros

fim

SNES

The JUNGLE BOOK

DICA: espere o macaco parar de pular para passar e matá-lo por trás



DICA: atire nas abóboras para fazer surgir um coração



DICA: nas fases 1 e 2 procure Baloo para finalizá-las



DICA: espere os filhotes se abaixarem para pular no ninho

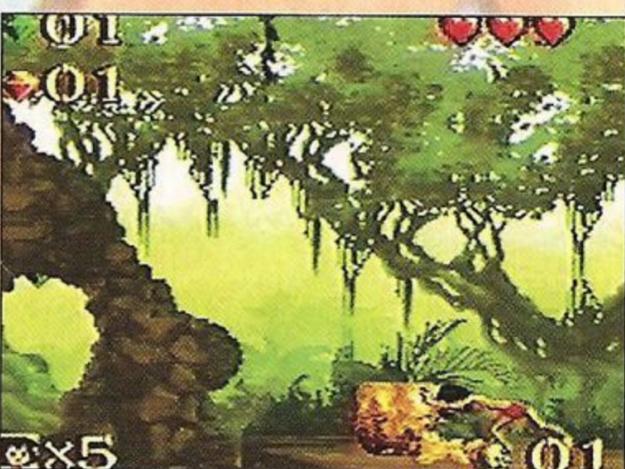


DICA: ao enfrentar a cobra Kaa, atire em sua cabeça e fique pulando de seus tiros



Por Marjorie Bros

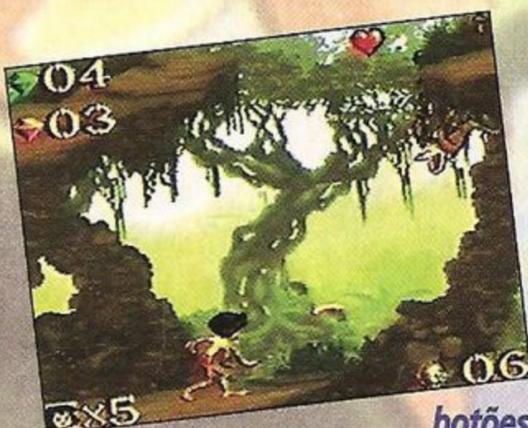
Mowgli não é o menino lobo à toa. Ele foi o único sobrevivente de um desastre de avião, no qual seus pais morreram. O coitadinho ainda era um bebê e ficou chorando na selva até ser encontrado por uma loba que o criou. Assim que cresceu um



DICA: empurre a pedra e pule em cima dela para alcançar o cipó

pouquinho, Mowgli percebeu que não era igual a seus irmãos lobos e decidiu procurar sua família. No caminho, Mowgli vai encontrar muitos perigos e você vai ter de livrá-lo das encrencas. O jogo já saiu para Mega em versão mais alegre. No

Snes o game é sombrio e a floresta está mais assustadora do que nunca. Mas não se preocupe: você tem grandes amigos lá, como seu professor, o urso Baloo, e a pantera



DICA: com os

botões L ou R você seleciona o item que quiser usar

THE JUNGLE BOOK

10 Fases
1 Jogador

SNES
VIRGIN
ação

FUN FACTOR

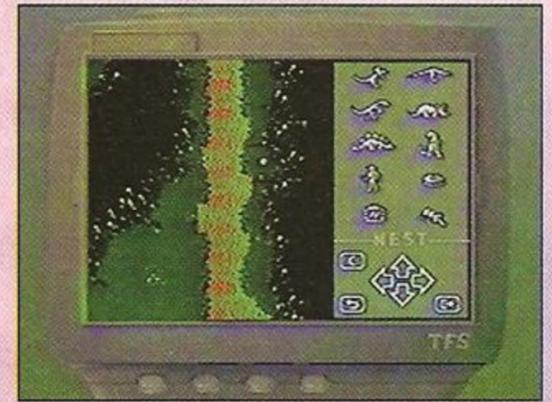
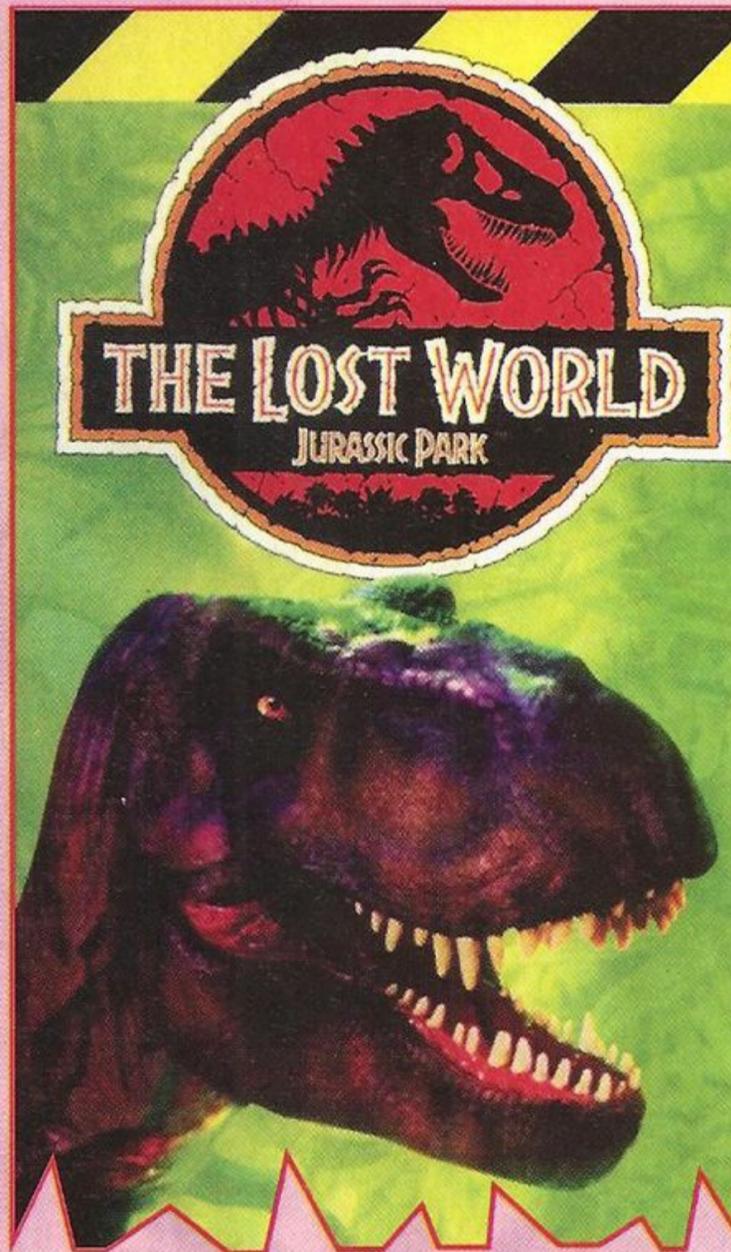
GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

3



Por Marjorie Bros

Ajeitem-se, meus queridos e queridas: vamos ter muito trabalho! Quem assistiu ao filme The Lost World: Jurassic Park sabe muito bem que, em vez de morrer, os dinos se reproduziram e povoaram a ilha. No jogo para P.Station é possível jogar até como um T-Rex. No Mega, só se pode jogar como caçador. Sua meta é escapar da ilha o mais rápido que puder. De preferência vivo. É claro que haverá pedras pelo caminho. E,



DICA: na fase de destruição das minas, utilize o mapa para facilitar a localização delas

acreditem, as pedras são o melhor do caminho. Seus inimigos são os dinossauros e os outros caçadores. As armas para combatê-los são tranquilizantes ou pistolas, depende só do seu humor. Quando vir um caçador morto, reviste-o. Eles sempre têm energia. E aproveite bem o game, pois jogos bons para Mega estão em extinção.

fim



DICA: para acabar com a ninhada de dinossauros, atire mísseis

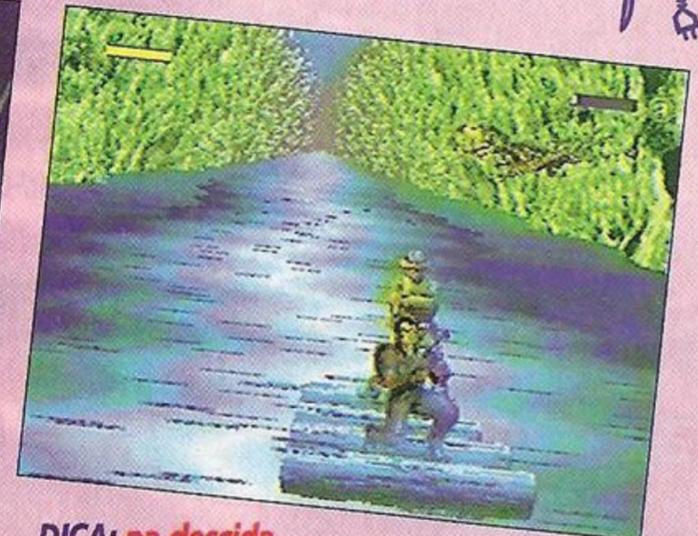


DICA: abra caminho para a passagem do caminhão usando os mísseis

para destruir as rochas e matar os inimigos



DICA: para matar o T-Rex, dê cinco tiros na cabeça. Quando ele ficar parado, aperte o botão A para mandá-lo para a cerca eletrificada. Repita isso 5 vezes



DICA: na descida do lago, mate os morcegos e dinossauros pelo alto. Tome muito cuidado com as rochas

THE LOST WORLD		MEGA
19 Fases		SEGA
2 Jogadores		ação
Password		
FUN FACTOR 5	GRÁFICO	4
	SOM	3
	CONTROLE	4
	ORIGINALIDADE	3



DICA: para paralisar os Stegossauros, use os dardos até caírem, depois mate os dinossauros



DICA: use você mesmo como isca para prender os dois Stegossauros dentro da jaula



DICA: com a moto, mate os motociclistas e mande bala no T-Rex. Desvie das árvores



DICA: use bomba ou mísseis para destruir esse gerador e, com isso, desligar as cercas eletrificadas

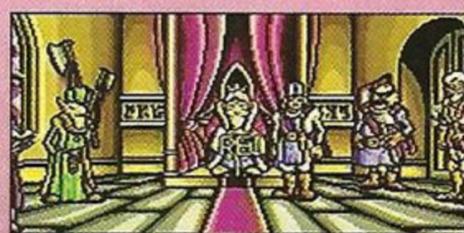
MEGA



Por Marcelo Kamikaze

Shining in the

Darkness foi traduzido: um bom motivo para você entrar na pele do filho do cavaleiro Mortred e salvar seu pai e a princesa Jessa. Os dois foram dar uma volta num campo usado pelos cavaleiros para treino e desapareceram. O jogo acontece dentro de um labirinto. Mas antes de entrar lá, você deve ir para a aldeia.



KAMIK! Você deve ganhar o direito de entrar no Labirinto!

para o Reino para ganhar a Chave Anão



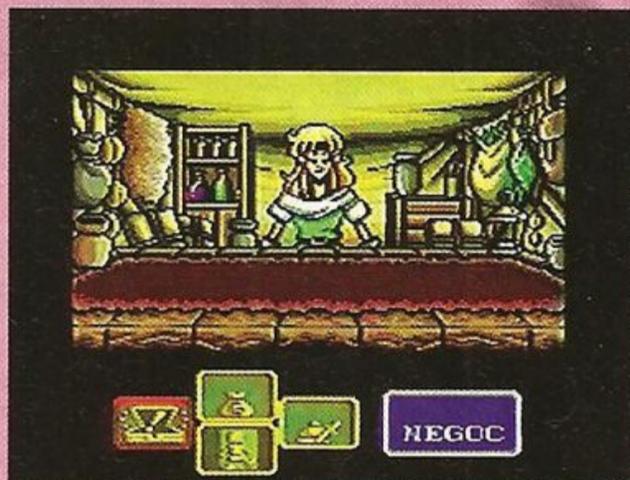
Tenha em mente que estaremos sempre do lado de vocês!

na Taberna para obter mais informações

DICA: após pegar a Tiara da Princesa, volte

DICA: procure falar mais de uma vez com as pessoas

Shining in the Darkness



DICA: na opção Negócios o vendedor sempre mostra a você alguma coisa especial

Lá existem lojas, como a do alquimista e a do arqueiro, um templo e uma taberna. Nas lojas você compra as magias, as armas, escudos etc. Na taberna, você pode passar a noite e encontrar outras pessoas que podem lhe dar informações preciosas. No templo, o sacerdote remove maldições, cura e até ressuscita seus colegas de trabalho. Mediante pequena contribuição, é claro. Para se dar bem, tenha paciência, compre um bom escudo ou armadura e tenha boas armas e magias.



KAMIK precisa de mais 2306 Ponto(s) de Experiencia para chegar ao pr

DICA: no Templo você cura todos os membros da equipe dos efeitos de veneno ou paralisia e ainda salva seus progressos



KAMIK usa o(a) CHAVE ANÃO!

DICA: use a chave Anão nessa porta. Por esse caminho você irá chegar na Caverna das Forças

SHINING IN THE DARKNESS

FUN FACTOR

4

1 Jogador
Bateria

MEGA
SEGA
RPG

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4

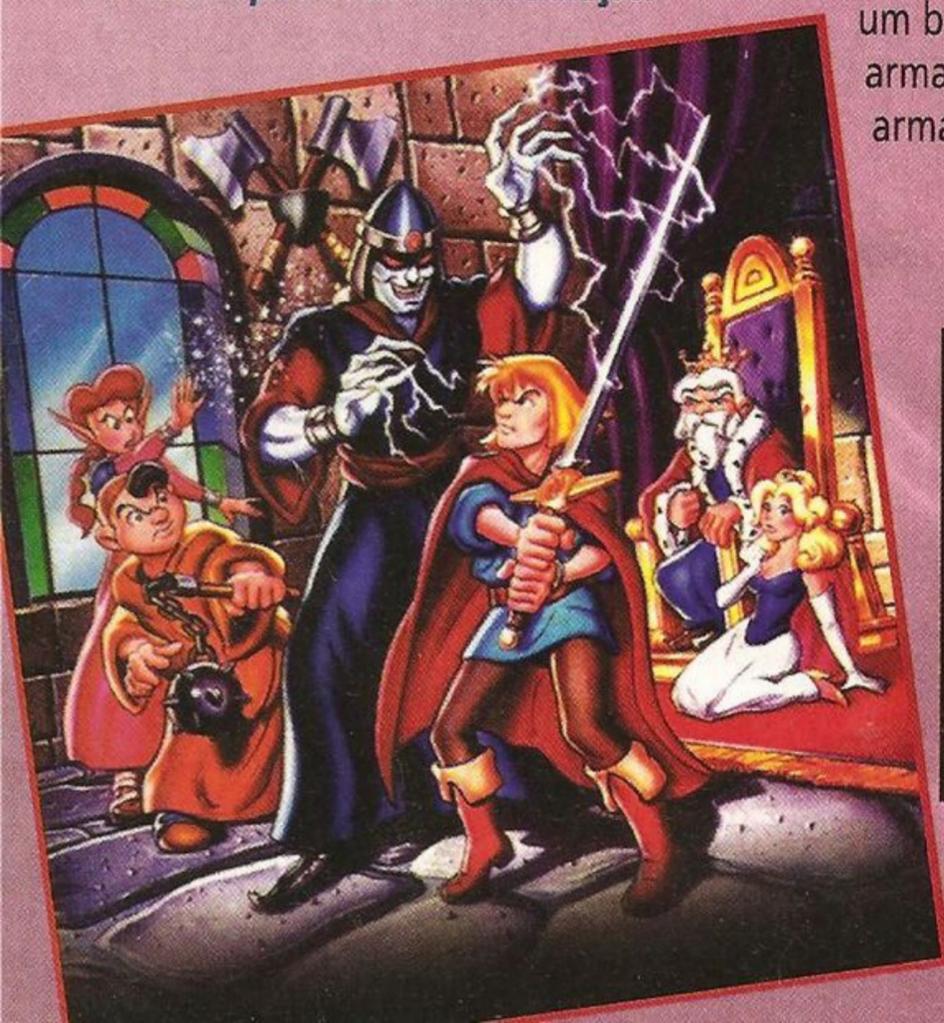
DICA: a melhor arma para você é a Madu, que custa 2500



6 passos para o Sul. Você esta direcionado para o Sul.

DICA: use o item Semente da Sabedoria para ter o mapa do lugar em que você se encontra no labirinto

DICA: Ilo possui as magias de cura e Pyra as magias de ataque



fim

PAPAI NOEL ESPERTO COMPRA GAMES NOS EUA, SEM SAIR DE CASA.

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



NOVO PREÇO

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

AÇÃO: Resident Evil Director's Cut, The Lost World, Time Crisis c/ Arma [R\$129.90], Tomb Raiders, Mega Man X4;
AVENTURA: Mortal Kombat Mythologies, Croc, Hercules (Disney), PaRappa The Rapper;
ESPORTE: Goal Storm '97, FIFA Soccer '97, Adidas Power Soccer 2, FIFA World Cup 98, NBA Live 98;
LUTA: Marvel Super Heroes, Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter EX + Alpha;

ESTRATÉGIA: Warcraft 2: The Dark Saga;
RPG: Final Fantasy 7, Magic The Gathering, Wild Arms, Odd World: Abe's Oddysee, Ogre Battle, Castlevania: Symphony of The Night;
SIMULAÇÃO: Formula 1 Championship Edition, CART Indy Car World Series, Nascar Racing 98, The Need For Speed 2, Ace Combat 2, Grand Tour Racing 98, Moto Racer GP; e muitos outros.

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

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

AÇÃO: Resident Evil, Mega Man X4, The Lost World, ID4: Independence Day, Die Hard Arcade, Virtua Cop 2 com Arma [R\$114.90], Duke Nukem 3D, Saturn Bomberman;
AVENTURA: Sonic Jam, Maximum Force, Nights c/ Controle 3D [R\$114.90];
ESPORTE: Worldwide Soccer 97, NBA Action 98, NBA Live 98;

ESTRATÉGIA: Warcraft 2: The Dark Saga;
LUTA: Marvel Super Heroes, Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter 2 Collection, Fighters Megamix, Last Bronx;
RPG: Magic: The Gathering, Albert Odyssey, Shining The Holy Ark;
SIMULAÇÃO: Sega Ages, Nascar Racing 98, Daytona USA Champ; e muitos outros.



NOVO PREÇO

INCLUI GRÁTIS: 3 GAME PACK

- Virtua Fighter 2
- Virtua Cop
- Daytona USA



QUALQUER PEDIDO GANHA UM "KIT GAMER" EXCLUSIVO



• NOVIDADES PSX •



R\$ 89,90 cada

AÇÃO: Duke Nukem 3D, Tomb Raider 2
AVENTURA: Crash Bandicoot 2
ESPORTE: Cool Boarders 2
LUTA: Fighting Force, Star Wars: Masters Teras Kasi, X-Men Children of The Atom
SIMULAÇÃO: Jet Moto 2, San Francisco Rush, The Need For Speed: Rally

• NOVIDADES SAT •

AÇÃO: Quake!
AVENTURA: Croc, Enemy Zero, Sonic R
ESPORTE: FIFA World Cup 98, Worldwide Soccer 98
RPG: Magic Knight Rayearth, Panzer Dragoon Saga
SIMULAÇÃO: Courier Crisis, Sega Touring Car



R\$ 89,90 cada

TEMOS TODOS OS ACESSÓRIOS 32 BITS, ORIGINAIS E DA INTERACT

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

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA



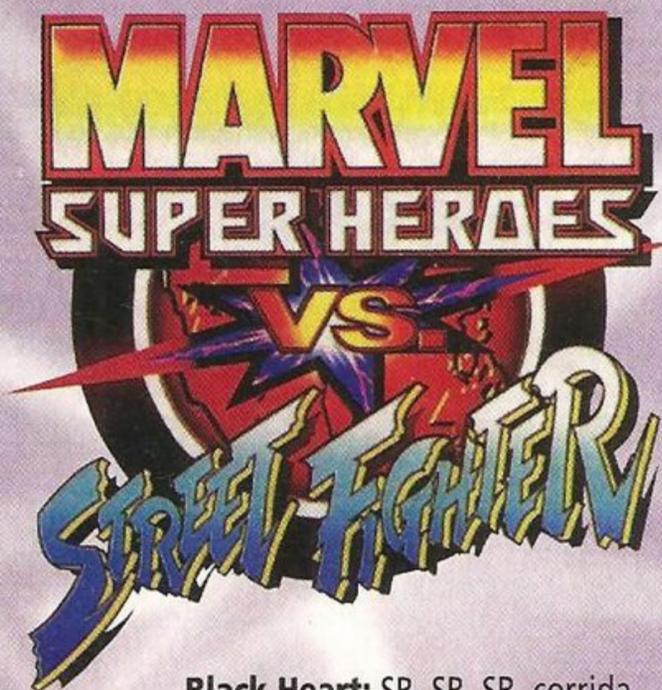
DIRECTSHOPPING

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

GOLPE FINAL

Tabelinha de combos de primeira entre Marvel Vs. Street e King 97. No jogo da Capcom, aprenda a dar combos que detonam a energia dos inimigos. Se o seu negócio é estratégia, veja como usar os combos - de tudo quanto é tipo- do game campeão da SNK. Melhor que isso, mano, só Romário e Ronaldinho

BABY BETINHO



com SF, CF, no chão, CR agachado, CM agachado, CF (em pé ou agachado), ↓↙← + CR

Hulk: voadora com CF, SF agachado, ↓↙← + SS

Black Heart: CF, →↘↓↙← + SF (timing difícil)

Black Heart: CF, ↓↙← + SS (inimigos peso pesado e médio) ou →↘↓↙← + SM, CF, ↓↙← + SS (peso médio) ou SM, ↓↘→ + SS (peso leve)

Shuma Gorath: ↓↘→ + SS, agarrão do Chaos Dimension

Ryu: CM agachado, CF agachado, ↓↙← + CC

Ryu: SF ou CF, ↓↘→ + SS

Ken: →↘↘ + CC, CR agachado, CM, CM, SF

Ken: CR agachado, SF agachado, →↘↘ + CC - nos cantos da tela pode-se seguir com com uma voadora com CM, CF

Ken: CR agachado, SF, ↓↘↘ + SF

Chun Li: CR agachado, SM agachado, SF agachado, ↓↘↘ + CC

Zangief: voadora com SF, SF, →↘↘ + SF

M. Bison: CR, CF, ↓↘↘ + SS

M. Bison: CR agachado, CM agachado, ↓↘↘ + SS

Dhalsim: SR, SM ou CM ou CF

Akuma: CR agachado, SM, SF, ↓↘↘ + SS

Akuma: CR agachado, SF, ↓↙← + SS

Sakura: voadora com CF, CR, SF, ↓↘↘ + soco

Sakura: SF agachado, ↓↙← + SF ou ↓↙← + CC (no canto da tela)

Dan: CM agachado, ↓↙← + CF ou ↓↘↘ + SS

Dan: CR agachado, ↓↙← + CC

Black Heart: SR, SR, SR, corrida aérea e SR, arremesso aéreo

Black Heart: CF, antes dos demônios chegarem, ↓↙← + SS

COMBOS NO CHÃO

Em Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, os combos no chão são a melhor opção para tirar o sangue dos inimigos.

Ciclope: CF, ↓↘↘ + SS

Ciclope: CR, CM ou CF, ↓↙← + chute

Capitão América: CR agachado, SM agachado, CM agachado, SF

Capitão América: CF (muito

perto), ↓↘↘ + SS

Wolverine: CR agachado,

CM agachado, SF agachado, →↘↘ + CC ou

↓↘↘ + SS

Homem-

Aranha: CR agachado, CF agachado, ↓↘↘

+ CC (pode ser esquivado)

Homem-Aranha: ↓↘↘ + SF no ar, ↓↘↘ + SS

Ômega Vermelho: voadora

ENTENDA OS TERMOS

SR - soco rápido

SM - soco médio

SF - soco forte

CR - chute rápido

CM - chute médio

CF - chute forte

SS - dois botões

de soco quaisquer

CC - dois botões

de chute quaisquer

COMBOS AÉREOS

Abaixo listamos os combos aéreos que valorizam danos e não número de hits. Faça-os depois do golpe de ignição:

Ryu: SR, CR, ↑ + CM, ↑ + CF

Ryu: ↑ + CM, ↓↘↘ + SS

Ken: ↑ + CF, →↘↘ + soco

Ken: CR, SM, ↑ + CM, arremesso aéreo

Chun Li: SM, CM, CF

Chun Li: SR, CR, SM, CM, SF, → + CF, e no chão, CR agachado, SM, CM, SF, CF agachado - só no canto da tela

Dhalsim: CR, SM, CM, CF

Zangief: CR, CM, CCC e no chão, CF

Zangief: CR, CM, 360° + soco

M. Bison: CR, CM, ←↙↓↘↘ + chute ou ↓↘↘ + SS

Akuma: SM, CM, CF ou ↓↘↘ + SS

Sakura: SM, CM, ↓↘↘ + soco

Dan: SM, CM, SF

Dan: SR, CR, SM, arremesso aéreo

Ciclope: SR, CR, SM, CM, SF, CF

Capitão América: SM, CM, SF

Capitão América: SR, CR, SM, CM, SF, CF e no chão, CR

agachado, SF agachado - só nos cantos da tela

Hulk: SM, CM, SF

Wolverine: SM, CM, CR + SM

Homem-Aranha: SM, CM,

↓↙← + chute

Homem-Aranha: SM, CM, SF, CF

Ômega Vermelho: SM, CM, CR, CM, ↓↘↘ + CM

Ômega Vermelho: SR, CR, SM, CM, SF, ↓↘↘ + CF - só nos cantos da tela

Shuma Gorath: SM, CM, CR,

CM, arremesso aéreo

Shuma Gorath: SR, CR, SM,

CM, SF, arremesso aéreo

THE KING OF FIGHTERS '97



COMBOS NA MANHA

Assim como em King '96, na versão 97 também existe um método especial para fazer os golpes especiais e fatais. Por exemplo: seu lutador está num momento em que não pode executar os golpes (desvio, escape, defesa etc.). Mesmo assim entre com o comando de algum especial ou fatal e deixe o botão pressionado. O referido golpe será executado imediatamente após de o seu lutador estar livre (quando sair do desvio, escape, defesa etc.). Usando esse método podemos fazer combos mais fáceis usando os fatais. Primeiro, entre com uma rasteira fraca, digite o comando do especial ou fatal (acionados com soco) e deixe o botão de soco fraco pressionado. O resultado é um

combo de rasteira fraca, soco fraco e especial ou um fatal. Se for um golpe de chute, deixe os botões de soco fraco e chute fraco pressionados, em vez de apertar somente soco fraco.

Obs: o soco fraco deve ser um golpe passível de cancelamento. Essa manha é excelente para se fazer um combo de momento.

COMANDOS COMBINADOS

Ótima técnica para pressionar o inimigo. Exemplo: Athena pretende fazer o combo de soco forte seguido de Super Psychic Throw (perto, ←↵↓↘→ + C). Mas isso pode não dar certo por várias razões: o adversário pode ter defendido o golpe ou Athena não estava perto o suficiente. Para evitar ser atacado vamos combinar o

Super Psychic Throw com o Psycho Ball (↓↵← + soco) ou um Psychic Teleport (↓↘→ + chute). Nesse primeiro caso, faça soco forte seguido de ↓↵← + C (combinação do Super Psychic Throw resumido - ↵→ - e do Psycho Ball). No segundo, faça soco forte seguido de ↵↓↘→ + C, B. Em ambos os casos, se as condições permitirem que Athena realize um Super Psychic Throw, isso será feito. Caso contrário, entrará o Psycho Ball ou Psychic Teleport, para evitar o contra-ataque inimigo ou para continuar seu ataque.

COMBOS

Obs: os comandos são os oficiais. Os comandos são válidos para o lutador voltado para a direita.

Iori: voadora com trás + B (acerte as costas do oponente), A, → + A, Dark Flower (↓↵← + C, ↓↵← + C, ↓↵← + C) ou um Maiden Masher (↓↘→↘↓↵← + soco) - este combo é bom para pegar os inimigos derrubados.

Iori: voadora, C, Scum Gale (perto, ←↵↓↘→ + C - use o resumido para evitar o Dark Thrust - ↓↘→ + soco), Maiden Masher ou três Dark Flower - se arremessar o inimigo para o canto da tela, pode-se acrescentar mais um soco forte e um Scum Gale e depois terminar o combo.

Ralph: voadora com C, C agachado, Gatling Attack forte (carregue ←↵ + C) - tonteia fácil. Pode-se substituir o último golpe por um Super Vulcan Punch (↓↘→↘↓↵← + soco).

Kensou: voadora com C ou C agachado, Dragon Drubbing (perto, →↓↘ + soco repetido - até 12 hits), Hermit Power Blast (perto, ↓↘→↓↘→ + soco) - utilize o comando do Hermit

Power Blast para se aproximar e aperte o botão no último instante.

Athena: voadora com D ou C em pé ou rasteira fraca, Super Psychic Throw (perto, ←↵↓↘→ + C), Shining Cristal Bit aéreo (←↵↘↓↵← + soco) ou Psycho Reflector forte - essas são as opções se você não estiver no canto da tela. Caso contrário, entre com um Psycho Reflector fraco e um Shining Cristal Bit.

Yamazaki: Sand Crash (→↓↘ + chute), Serpent Fake (↓↵← + A, B ou C pressionado e depois D para cancelar), Sand Crash, Serpent Fake... - combo infinito, mas difícil.

Yamazaki: voadora, B de perto, Sand Crash, Serpent Fake, Sand Crash, C agachado, Serpent Slash baixo (↓↵← + C) - tonteia.

Blue Mary: voadora com D, C (2 acertos), → + A, Back Drop Real (perto, ←↵↓↘→ + A ou C) ou um Mary Splash Rose (↓↘→↘↓↵← + A ou C) seguido de um Mary Snatcher (→↓↘ + B, →↓↘ + B) - praticamente mata. Depois de um Mary Head Buster (↓↵← + D - atemi), você pode ligar com um Mary Splash Rose ou um Club Clutch (carregue ←↵ + chute, ↓↘→ + chute).

Yuri: voadora, C perto e Double Yuri Upper (→↓↘ + C, →↓↘ + C) - evite o Scalding Steam Blast (↓↘→↓↘→ + soco).

Terry: voadora com D, D de perto, Power Charge fraco (←↵↓↘→ + B), Burn Knuckle fraco (↓↵← + A).

Terry: voadora com D, D de perto, Power Charge forte (←↵↓↘→ + D), Power Geyzer (↓↵←↵→ + soco).



COMANDOS RESUMIDOS

Outra manha que funcionava em King '96. Os comandos podem ser resumidos, facilitando a execução e evitando que saiam outros golpes sem querer. Veja a lista:

Comando oficial	Comando resumido
←↵↓↘→	↵→ ←↓→
→↘↓↵←↵	↘↵→ →↵→ ↘←→
→←↵↓↘→	↘↵→ →↵→
↓↘→↓↘→	↓↘→↓↘
↓↵←↵→	↓←→
↓↵←↵↓↘→	↓↵→

Pode-se resumir os golpes de outra forma, mas estas são as mais fáceis e evitam duplo comando. Por exemplo, o ←↵↓↘→, resumido em ↵→, evita os golpes acionados por ↓↘→.

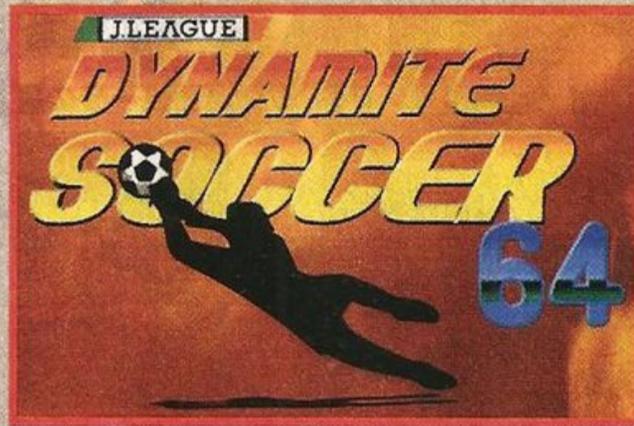
ESPORTE TOTAL

NINTENDO 64

Futebol para o N64 traz um monte de brasileiros, mas peca na velocidade

O show de bola da **SGP** deste mês começa com **Dynamite Soccer 64**, feito pela Imagineer especialmente para o Nintendo 64. Baseado na liga japonesa de futebol, o game só dá bola fora na velocidade tartaruginha. No resto é só festa: quatro modos de

jogo, incluindo um com os melhores no Japão; dezessete times da liga japonesa e - o melhor - uma legião de brasileiros que se transferiram para lá, todos a sua escolha.



DICA: retire a bola do adversário com o botão A



DICA: para cruzar a bola para a pequena área, dê apenas um leve toque no botão A



DICA: para dar uma bicideta, aperte o



DICA: a melhor opção de chute é o botão C←



botão A quando a bola estiver no alto



DICA: para dar um jogo de corpo no adversário, aperte C→

DICA: para dar um

DYNAMITE SOCCER 64

4 Jogadores **NINTENDO 64**
17 Times **IMAGINEER**
Bateria **Futebol**

FUN FACTOR

3

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3



DICA: para não mandar a bola na arquibancada na cobrança de penalidades, dê apenas um leve toque no direcional e aperte o botão A

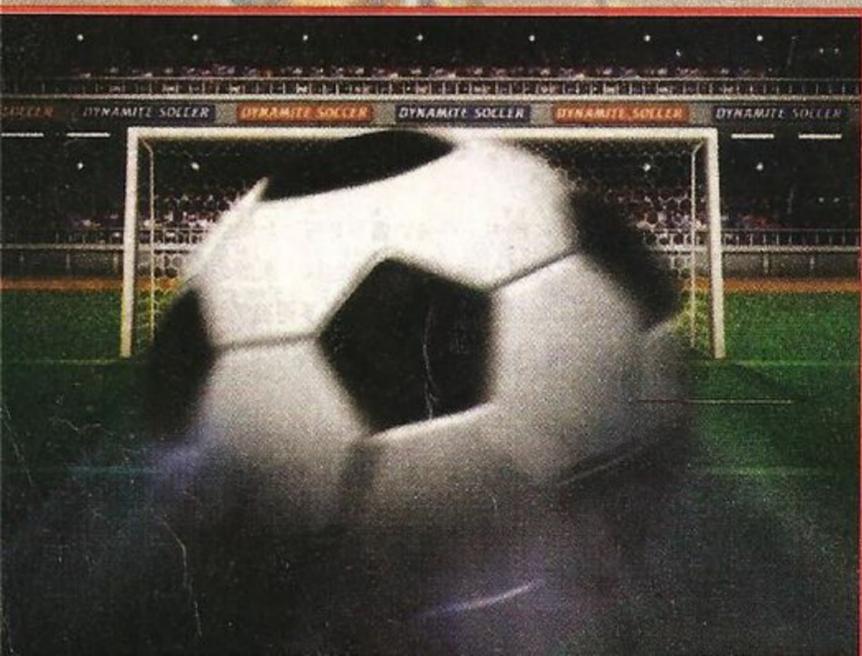
DICA: para não mandar a bola na



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



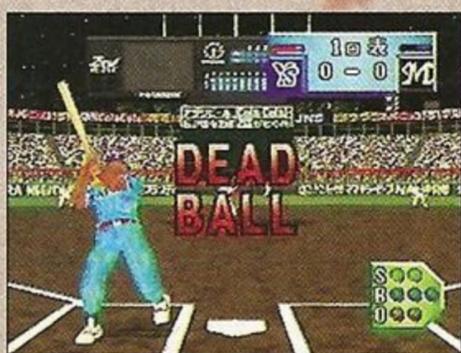
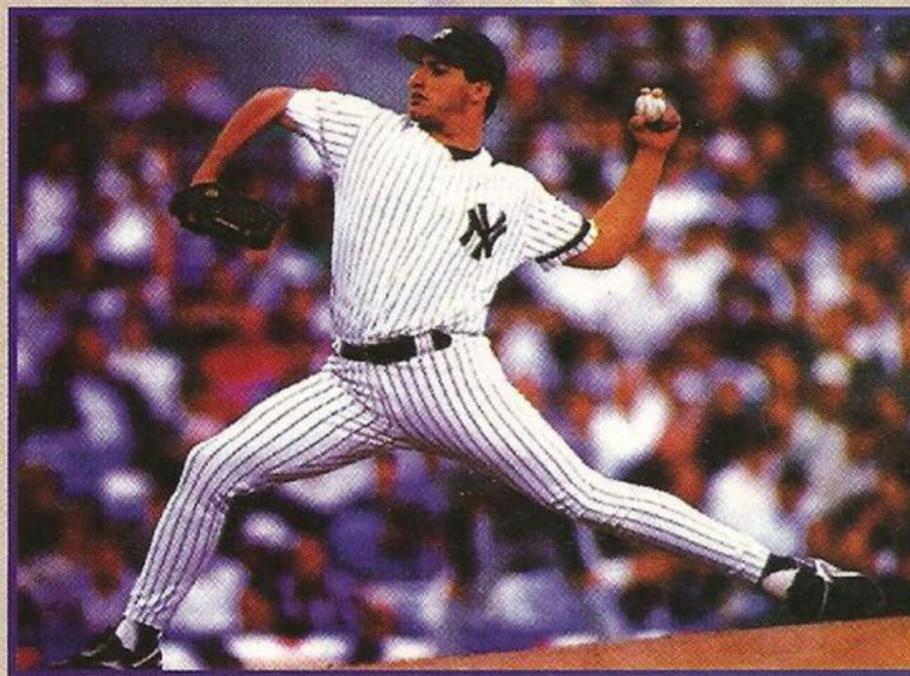
DICA: se você tem um espírito de beque assassino, aperte o botão B para chutar o adversário sem bola



Japoneses mostram como detonar as bases inimigas no beisebol

Os japoneses estão dominando os jogos de esporte para Nintendo 64. **Power League 64**, game de beisebol em que jogam os times da liga japonesa, segue os passos e regras de **Power Full Pro-Baseball**, também para Nintendo 64. O forte é

a grande variedade de movimentos que se pode fazer apertando apenas um botão ou dois. Rebatendo, por exemplo, você pode enganar o adversário usando um dos três tipos de jogada. Se estiver jogando com um amigo, prefira os campos menores para facilitar a rebatida para fora do estádio.



DICA: caso acerte o adversário

com a bola, você perderá uma base

DICA: faça 3 strikes e elimine um rebatedor. São 3 deles por vez



DICA: caso queira dar uma rebatida devagar, segure os botões L ou R

DICA: o quadrado azul é a área para você conseguir um strike



POWER LEAGUE 64



DICA: você poderá queimar o jogador adversário durante o seu arremesso com o botão Z

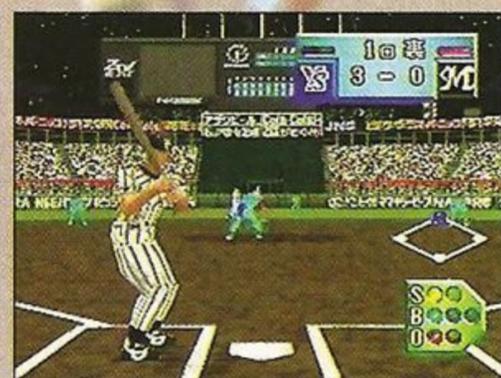


DICA: caso o jogador esteja pegando a bola, você poderá

avançar mais bases com o botão B



DICA: dependendo de quantos jogadores você tiver nas bases, dá para conseguir até 4 pontos no Homerun



DICA: para movimentar o rebatedor para os lados, utilize o direcional

POWER LEAGUE 64

2 Jogadores **NINTENDO 64**
Continue HUDSON
Beisebol

FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

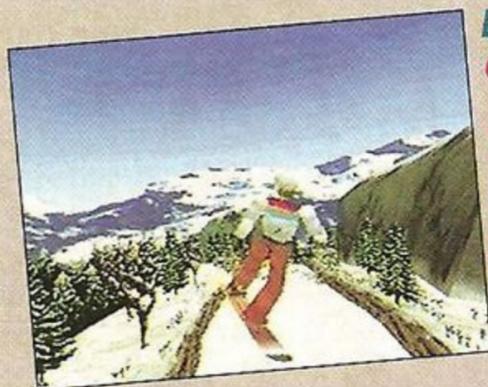
P.STATION

■ Segunda versão de game de manobras radicais vem cheia de novas opções

A Uep Systems põe na roda a segunda versão de **Coolboarders**. O jogo de snowboard, uma espécie de skate na neve, vem cheio de opções e manobras radicais. Além do modo Free Ride, que já existia na primeira versão, existem três novos modos: Half Pipe, One Make Jump e Board Park. Você joga com um dos quatro personagens disponíveis. Mas não escolha seu jogador pela roupa mais bonita:

COOL BOARDERS 2

KILLING SESSION



DICA: antes de saltar, fique com o botão X pressionado para executar as manobras



DICA: nas descidas coloque o direcional para baixo para ganhar velocidade



DICA: durante o salto, digite ↑+ R1 para executar o mute grab



DICA: nessa fase, procure ficar atento para não dar de cara com as árvores pelo caminho



DICA: nessa fase suba em cima dos canos para ganhar tempo



DICA: na prova de salto único, use a parte mais alta para ganhar altura e realizar inúmeras manobras



DICA: nas curvas mais fechadas, utilize o botão quadrado para virar mais rápido



DICA: pule todas as rampas, algumas delas reservam surpresas para você

COOL BOARDERS 2

2 Jogadores
9 Pistas
Memory Card
P.STATION
VEP SYSTEMS
Snowboard

FUN FACTOR

5

GRÁFICO 4
SOM 4
CONTROLE 4
ORIGINALIDADE 5

■ Agora você pode sair detonando pelo mundo todo

A Sony vai satisfazer seu espírito destruidor. Em **Twisted Metal EX** você, que ficou absolutamente decepcionado em detonar apenas a cidade de Los Angeles, poderá arruinar o mundo todo. O jogo não mudou nem um pouquinho. Apenas foram acrescentados alguns personagens novos. Cada um dos 12 jogadores tem um veículo e um objetivo: destruir o veículo adversário. Para isso, pode-se usar armas, bombas e, mais que óbvio, o próprio carro.



TWISTED METAL EX

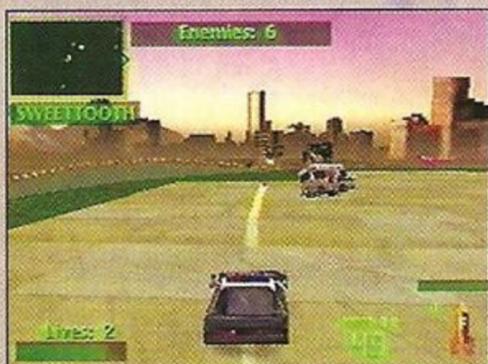
1/2 Jogadores Continue **P.STATION**
SONY
Corrida

FUN FACTOR
4

GRÁFICO	3
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3



DICA: use o teleporter em baixo da torre para subir e pegar mais alguns itens



DICA: prefira atacar seus inimigos por trás. Assim ficará difícil para eles o acertarem



DICA: esse item é para recuperar a energia do veículo. Só pegue se sua energia estiver acabando



DICA: os veículos maiores são mais resistentes às batidas, mas são muito mais lentos para correr

PARA CAÇADORES DE NOVAS EMOÇÕES !!



Despachamos para todo o Brasil!!

Preços especiais para locadoras e revendas

CAMARA Games

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

TOP GEAR RALLY

■ Gráficos são o principal destaque de rally que sai para o Nintendo 64

Com várias pistas legais, diversas opções e um visual animal, **Top Gear Rally** é um ótimo game de corrida para o N64. Os gráficos são o primeiro destaque. Você vai ficar impressionado com os danos que vão aparecendo com as batidas e colisões ao longo do percurso. A movimentação também é razoável. Os

Os jogadores mais criativos podem fazer e salvar logotipos no Paint Shop

controles são rápidos e realistas. A única verdadeira mancada de **Top Gear Rally** é a parte sonora. As batidas fazem um barulho mais



DICA: na pista do deserto, passando o primeiro balão, fique à direita e ache uma passagem secreta perto da casa



parecido com alguém amassando uma latinha de refrigerante. Já a música, esqueça! Ela não empolga, nem irrita. Talvez fosse bem num velório. **Top Gear Rally** é um game de corrida bastante satisfatório, mas ainda não conseguiu o título de jogo de corrida inesquecível para o Nintendo 64. Quem são os próximos candidatos ao trono?

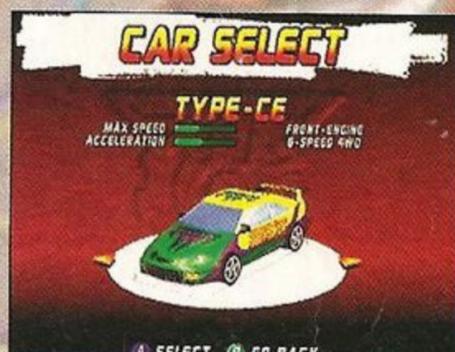


DICA: assim como na maioria dos jogos de rally, a melhor maneira de fazer as curvas é derrapando



DICA: se seu carro capotar, não entre em pânico. A maioria das vezes ele cai sobre as rodas e a corrida não acaba

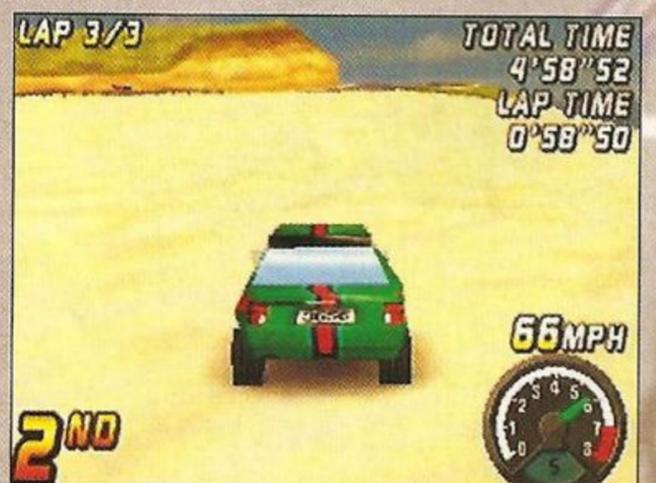
TOP GEAR RALLY	
2 Jogadores	NINTENDO 64
5 Pistas	MIDWAY
	Corrida
FUN FACTOR	4
GRÁFICO	5
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



DICA: um carro com boa aceleração é geralmente melhor do que um carro com maior velocidade final



DICA: na pista da selva, preste atenção nesse túnel que corta caminho logo no começo. Você vai notar uma entrada cinza na selva



DICA: esse atalho de areia na pista da costa garante uma boa economia de tempo

GARANTA JÁ O SEU PRESENTE DE NATAL. OU VOCÊ AINDA ACREDITA EM PAPAÍ NOEL?

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



R\$ 39,00



R\$ 49,00



R\$ 39,00

BEST SELLERS

- PILOT WINGS R\$ 29,90
- SUPER MARIO ALL-STARS R\$ 49,00
- SUPER MARIO KART ... R\$ 49,00
- SUPER METROID R\$ 49,00
- TETRIS & DR. MARIO .. R\$ 29,90

AVENTURA

- SUPER STAR WARS ... R\$ 49,00
- KIRBY SUPER STAR ... R\$ 49,00
- BOOGERMAN R\$ 49,00
- PREHISTORIK MAN ... R\$ 39,00

- ARDY LIGHT FOOT ... R\$ 39,00
- SPARKSTER R\$ 39,00

ESPORTE

- NHL STANLEY CUP ... R\$ 29,90
- SUPER SOCCER R\$ 49,00
- NBA HANG TIME R\$ 39,00

AÇÃO

- DOOM R\$ 49,00
- REVOLUTION X R\$ 39,00

LUTA

- CLAY FIGHTER 2 R\$ 49,00
- PRIMAL RAGE R\$ 29,90
- SHAQ-FU R\$ 39,00
- ULT. MORTAL KOMBAT 3 R\$ 49,00

PUZZLE

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



R\$ 269,00

ou 1+9 de R\$ 33,00 (Frete já incluso para o Est. S. Paulo)

SNES

ACOMPANHA CARTUCHO SUPER MARIO WORLD

GAME BOY

AVENTURA

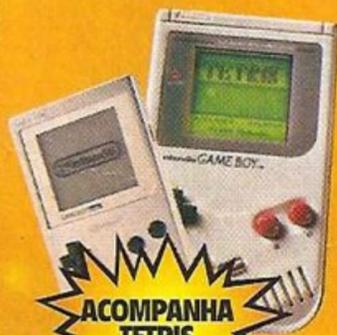
- DONKEY KONG LAND 1 .. R\$ 29,00
- DONKEY KONG LAND 2 .. R\$ 39,00
- KILLER INSTINCT R\$ 39,00
- KIRBY'S DREAM LAND 1 .. R\$ 19,90
- KIRBY'S DREAM LAND 2 .. R\$ 29,00
- STREET FIGHTER 2 R\$ 39,00
- SUPER MARIO LAND 1 .. R\$ 19,90
- SUPER MARIO LAND 2 .. R\$ 29,00
- SUPER RC PRO AM R\$ 19,90
- WARIO LAND R\$ 39,00

ESPORTE

- BART VS. JUGGERNAUTS .. R\$ 19,90
- TOP RANK TENNIS R\$ 19,90



R\$ 29,00



ACOMPANHA TETRIS

GAME BOY CLASSIC apenas R\$ 99,00

GAME BOY POCKET apenas R\$ 129,00

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

NINTENDO 64



R\$ 129,00

LANÇAMENTO



R\$ 129,00

LANÇAMENTO



R\$ 129,00

RUMBLE PAK

R\$ 35,00



AÇÃO

- HEXEN R\$ 129,00
- STAR WARS R\$ 129,00

ESPORTE

- FIFA SOCCER 64 R\$ 99,00
- MARIO KART 64 R\$ 129,00
- WAVE RACE R\$ 129,00
- LANÇAMENTO
- F-1 POLE POSITION R\$ 129,00

LUTA

- WAR GODS R\$ 129,00
- DARK RIFT R\$ 129,00

AVENTURA

- SUPER MARIO 64 R\$ 99,00



R\$ 129,00



R\$ 129,00

LANÇAMENTO



R\$ 129,00

LANÇAMENTO



R\$ 129,00

NINTENDO 64

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

R\$ 429,00

ou 1+9 de R\$ 52,90 (Frete já incluso para o Est. S. Paulo)

CONTROLLER AVULSO CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA R\$ 59,00 (cada)
CARTUCHO DE MEMÓRIA R\$ 35,00



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA

LIGUE JÁ: (011) 7295-9666

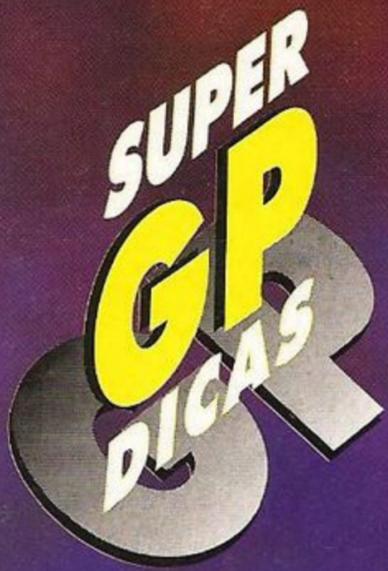
E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo

gradiente

DIRECTSHOPPING

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



Jogos, jogos e mais jogos. E um monte de dicas, que é o que interessa. De GoldenEye 007 (Nintendo 64), o game do momento, até clássicos como MK Trilogy (Saturn), são dicas para mais de 20 games

NINTENDO 64

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP VÁRIAS DICAS

Carro fantasma: consiga o tempo mínimo no Time Trial e um carro fantasma vai aparecer. Ele faz o mesmo traçado da volta anterior.

Carros extras: vença em todas as pistas para ter mais dois carros. Vença o novo piloto, fique com seu carro e vença mais um desafiante. Com isso vai ter



todos os carros.

Match Race Mode: chegue em primeiro em todas as pistas do modo Championship, em todos os níveis de dificuldade.

Pistas invertidas: vença os dois pilotos secretos do Match Race em todos os três níveis de dificuldade.

Largada rápida: saia rasgando e pressionando o acelerador quando a contagem chegar no 1.

NINTENDO 64

GOLDENEYE 007 MODO 007, ARMAS EXTRAS

Modo 007: depois de passar todas as fases, incluindo as fases secretas Aztec e Egyptian, no nível de dificuldade "00 Agent", o "007 mode" vai abrir. Neste modo, você configura as opções como a vida dos inimigos, tempo de reação, pontaria e mais.

Armas extras: para conseguir estas armas, passe as seguintes fases:

Magnum: Antenna Cradle

Laser: Aztec Complex

Golden Gun: Egyptian Temple

P.STATION

BRAIN DEAD 13

FINAL ROOM PASSWORD

Para ir direto para a última sala do jogo, digite o password:
AAAABLFJSIMON

SNES

SUPER SMASH TV

DICAS TRADICIONAIS

Vidas e continues extras: na tela de seleção pressione ←←↑↓ L R ↑.

Seleção de fases: na tela de seleção pressione →→↑↓ R L.

MEGA

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

DICAS ESPECIAIS

Todas as armas: na tela título pressione A, B, ↑, C, A, C, A.

Pitfall original: na tela título pressione ↓, A 26 vezes e ↓ de novo.

Armas e vidas extras: na tela título pressione ←, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓, A, B, ↑, C, A, C, A.

Seleção de fases: B, →, A, ↓, →, ↑, B, ←, A, ↑, →, A. Depois aperte ↑ ou ↓ para selecionar a fase.

Nove vidas: na tela título pressione →, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓.

Modo de treino: na tela título pressione B, A, ↓, C, →, A, B

Super velocidade: na tela título

pressione B, A, →, C, →, ↑.

Continue ilimitado: na tela título pressione C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓.

Ver os créditos: na tela título pressione C, →, ↓, C, →, ↓, C, →, ↓.



P.STATION

COMMAND & CONQUER

COVERT OPERATIONS, EXTRA \$5.000, PASSWORDS GDI E NOD, INSTANT AIR STRIKE E ION CANNON, MODO JAPONÊS, VISÃO TOTAL DO MAPA

Covert Operations: para acessar estas operações, digite o password "covertops". Isto funciona tanto para NOD, quanto para GDI

Extra \$5.000: pause o jogo e aperte → ↓ ↓ ← L1 ← → ↓ ←. Em seguida, aperte Start para conseguir \$5.000 a mais.

Passwords GDI:

Level 2: 04XFOOP3W
Level 3: W3KIESA3O
Level 4: A8OTO3WIW
Level 5: W1N457LJ4
Level 6: OLRH5ZUS
Level 7: OX3CS3D4G
Level 8: 036Y0TVNY

Level 9: V199PXG5L
Level 10: 8PH1NEGII
Level 11: GTJKF2J00
Level 12: T0RMFVVM5
Level 13: AQU7OQ65A
Level 14: KV2UWMZJ9
Level 15: GTJ2PV460

Instant Air Strike: pause o jogo e aperte → ↓ ← ← ↓ → → ↓ ← X □
○. Aperte Start para voltar ao jogo e acionar a dica.

Instant Ion Cannon: pause o jogo e aperte → ↓ ← ← ↓ → → ↓ ← X □ △. Aperte Start para voltar ao jogo e acionar a dica.

Modo Japonês: digite o password



"GODZILLA"
e todas as vozes vão ficar em japonês

Passwords NOD:

Level 2: C99FAXKW8
Level 3: RZNLQZ3NL
Level 4: W1954XWLF
Level 5: W15DASRS8
Level 6: 8YKK424K3D
Level 7: GTJKWOJDK
Level 8: YKK424K3D
Level 9: 874LCPUT4
Level 10: A8SHPAHXM
Level 11: OX3UKOP94
Level 12: QGDUMSK2J
Level 13: SZP09VDSB

Ver o mapa inteiro:
para acionar essa dica, aperte e segure L1 + L2 + R1 + R2 + ○ + □ enquanto estiver digitando um password ou começando um new game. Solte os botões quando o briefing da missão começar.

Ver o mapa inteiro durante a missão:

pause o jogo e aperte ○ ○ ○ ↑ ○ □ R1 ○ ○
○. Despouse o jogo e dê uma olhada no mapa.

SNES

SPIDER-MAN: SEPARATION ANXIETY

JOGO DIFÍCIL, SALAS ESCONDIDAS E FASES

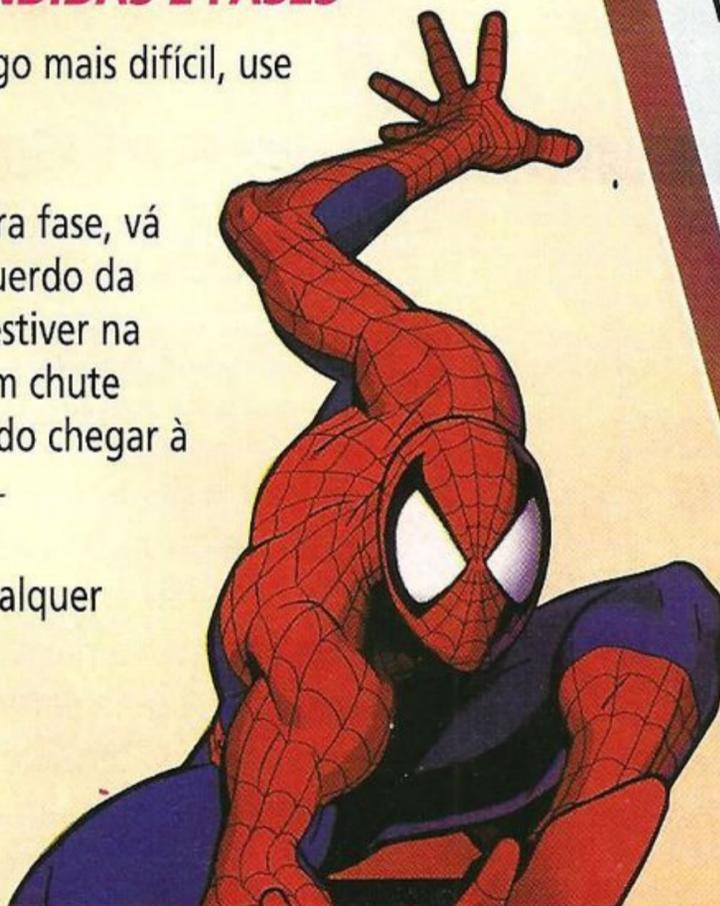
Jogo mais difícil: para encarar um jogo mais difícil, use a password **MRRYPN**

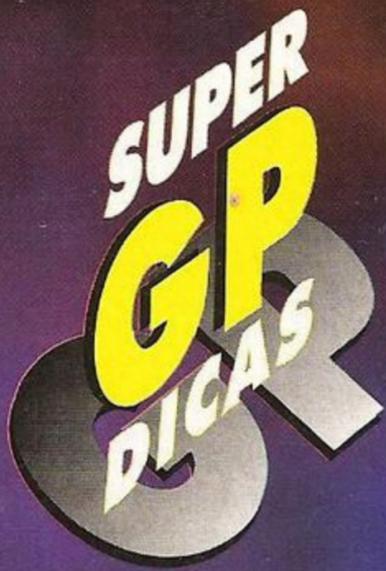
Salas escondidas: no início da primeira fase, vá até a lata de lixo que está no lado esquerdo da tela e pule. Na segunda fase, quando estiver na ponte, vá até o canto esquerdo e dê um chute pulando. Ainda na segunda fase, quando chegar à estátua, bata na sua cabeça.

Seleção de fase: para começar em qualquer fase, use a password **SCBCRS**.

Passwords

Fase 4: DCCPMH **Fase 12:** STSPPC
Fase 8: MDRKJP **Fase 13:** QPMJCV





P.STATION

HEXEN

MENU DE TRUQUES

Do menu do main game, entre no Options e, em seguida, no Pad Config. Nele, aperte e segure R2 e aperte → ↓ → △ X. Se fez certo, você vai ouvir um som confirmando a dica. Agora volte para o main menu e você vai encontrar uma nova opção, a Cheats. Comece o jogo, pause e selecione Cheats. Pronto! Agora você pode acessar o God Mode, todas as armas e mais um monte de truques.

P.STATION

NCAA FOOTBALL '98

TIME TIBURON



Na tela User Records, digite o nome **TIBURON** e volte para a tela Team Select. Agora você pode jogar com o time secreto Tiburon.

P.STATION

SATURN

MEGA MAN X4

ARMADURAS ESPECIAIS

Special Armor (P.Station): na tela de seleção de personagens, leve o cursor até X. Aperte X duas vezes e, em seguida, aperte esquerda seis vezes. Para finalizar, segure L1 e R2 e aperte Start. Encontre a cápsula especial e ache a ultimate armor.

Zero's Black Armor (P.Station): na tela seleção de personagens, leve o cursor até Zero. Segure R1 e aperte direita seis vezes. Solte R1, segure X e aperte Start. Apenas muda de cor.

Special Armor (Saturn): na tela de seleção de personagens, leve o cursor até X. Aperte B duas vezes e, em seguida, aperte esquerda seis vezes. Para finalizar, segure L e R e aperte Start.

Zero's Black Armor (Saturn): na tela seleção de personagens, leve o cursor até Zero. Segure R e aperte direita seis vezes. Solte R, segure B e aperte Start.

P.STATION

CODENAME: TENKA

PULAR DE FASE E TODAS AS ARMAS

Com o jogo pausado, aperte os botões indicados para realizar os truques abaixo:

Pular de fase: aperte e segure L2 e aperte ○ ○ □ △ R1 □ △ ○. Uma nova opção, a Level Warp, vai aparecer.

Todas as armas: aperte e segure L1 e aperte △ R1 △ □ R1 ○ □ □. Com isso, a opção All Weapons deverá aparecer.

P.STATION

DRAGON BALL FINAL BOUT

JOGUE COM 4 GOKOU E SUPER SAIYAJINS

Jogue com 4 Golou: na tela título, aperte → ← ↓ ↑ → ← ↓ ↑, triângulo cinco vezes e X nove vezes. Se fez certo, você vai ouvir uma nota.

Super Saiyajins: na tela título, aperte → ← ↓ ↑ → ← ↓ →.

P.STATION

RECIPROHEAT 5000

TRUQUES

Super GB: depois de escolher a pista, selecione o avião GB. Na tela de loading, pressione rápida e repetidamente o botão X. Se aparecer a palavra good, a dica entrou. Note que o seu GB tem uma velocidade maior.

Novos aviões: termine o jogo e consiga o primeiro lugar com todos os aviões em alguma pista. Agora você tem à disposição o caça F-16 e o F-117 Stealth.



ARCADE

MACE: THE DARK AGE

BATTLE STAGE ESCONDIDOS, CABEÇAS GRANDES, LUTADORES PEQUENOS, SUPER VELOCIDADE, Oponentes Aleatórios e BATTLE STAGE SECRETO

Faça os seguintes truques na tela fighter-select no modo para dois jogadores:



Mini Golf-Course Stage:

leve o cursor até Koyasha e aperte Start. Em seguida, leve o cursor até Mordus Kull e aperte Start. Para finalizar, leve o cursor até Takeshi e aperte Start. Agora você pode escolher qualquer lutador. Quando a luta começar, você vai estar em um campo de minigolfe.

Machu Picchu Stage: leve o cursor até Namira e aperte Start. Em seguida, leve o cursor até Koyasha e aperte Start. Agora leve até Taria e aperte Start. Escolha qualquer lutador e quando a luta começar, você vai estar nas ruínas de Machu Piccho.

Castle Stage: primeiro leve o cursor até Mordus Kull e aperte Start. Depois leve até Taria e aperte Start. Para finalizar leve até Ragnar e aperte Start. Agora escolha qualquer lutador e lute com ele em um castelo.

San Francisco Rush Stage: leve o cursor até Xiao Long e aperte Start. Em seguida, leve até Al'Rashid e aperte Start. Finalmente, leve o cursor até Koyasha e aperte Start. Escolha qualquer lutador e lute no meio do congestionamento de carros em São Francisco.

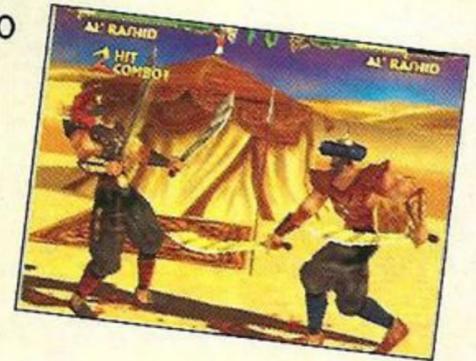
Cabeças grandes: leve o cursor até Ragnar e aperte Start. Depois leve o cursor até Al'Rashid e aperte Start. Para finalizar, leve o cursor até Takeshi e aperte Start. Agora escolha um lutador e quando a luta começar os dois vão estar cabeçudos.

Lutadores pequenos: primeiro leve o cursor até Takeshi e aperte Start. Em seguida, leve até Al'Rashid e aperte Start. Depois, leve até Ragnar e aperte Start e por último, leve até Xiao Long e aperte Start. Escolha qualquer lutador e, quando a luta começar, eles vão estar bem pequenos.

Supervelocidade: leve o cursor até Ichiro e aperte Start. Em seguida, leve até Xiao Long e aperte Start. Por último, leve até Koyasha e aperte Start. Escolha um lutador e, quando a luta começar, ele vai estar bem mais rápido.

Oponentes aleatórios:

no modo para um jogador, leve o cursor até Hell Knight e aperte Start. Em seguida, leve até Xiao Long e aperte Start. Agora, leve até Dregan e aperte Start. Leve o cursor até Namira e aperte Start. Escolha um lutador e, quando a batalha começar, o computador vai escolher o seu oponente.



Escolha do Battle Stage: leve o cursor até o lutador cuja fase você deseja jogar e aperte Start quatro vezes. Em seguida, selecione qualquer lutador e lute na fase em que você escolheu.

MEGA

PASSWORDS

Fase 2: ININJA
Fase 3: ILMUD
Fase 4: ITSHOT
Fase 5: GETHIM

DONALD DUCK STARRING MAUI MALLARD

Fase 6: YOHOHO
Fase 7: UNDEAD
Fase 8: GDLUCK

P.STATION

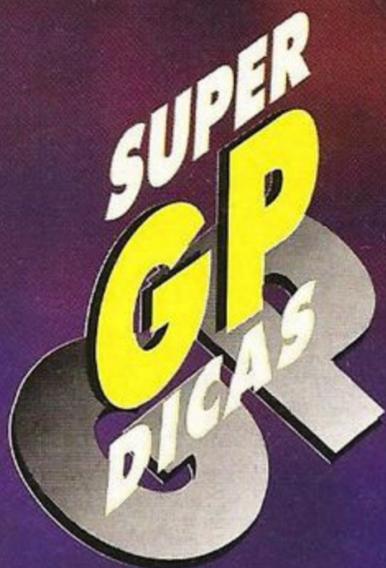
COOL BOARDERS 2 - KILLING SESSION

MANHAS RADICAIS

Todas as pistas no free ride e board especial: na tela de seleção de modos de jogo passe o cursor em sbc, one make, free ride, option, board park, half pipe, free ride e aperte ○. Coloque em start, pressione os botões L1, L2, R1, R2 e sem soltá-los, aperte Start.

Pronto, você poderá escolher todas as pistas. Agora, chegue em primeiro lugar em 5 pistas e consiga um board especial.

Veja os créditos: termine o sbc, e na tela de seleção de modos de jogo, pressione Select do controle 2.



SATURN

CONTRA: LEGACY OF WAR

CONTINUES ILIMITADOS, SELEÇÃO DE FASE, FILMES E JOGOS ESCONDIDOS

Na tela título, aperte os seguintes botões:

Continues ilimitados: aperte Y, ↓, ↑, L, R, R, L.

Seleção de fase: Y, ↓, ↑, R, L, L, R.

Assistir os filmes: Y, ↓, ↑, L, R, ↓

Jogo Escondido 1: Y, ↓, ↑, L, R, ←

Jogo Escondido 2: Y, ↓, ↑, L, R, →



SATURN

MORTAL KOMBAT TRILOGY

CONFIGURAÇÃO SECRETA, ESCOLHA ALEATÓRIA DE LUTADOR E DE ZONA DE COMBATE, JOGUE COM O CLASSIC RAIDEN, JAX, KANO E KUNG LAO



Configuração secreta: entre no menu de Options, aperte e segure simultaneamente ↑, L e R até ouvir um som e a tela tremer. Leve o cursor até o ponto de interrogação verde e aperte A para acessar o menu

com fatalities de um botão e outros truques.

Escolha aleatória de lutador: na tela fighter-select, leve o cursor até o Noob Saibot e aperte simultaneamente ↑ e Start. Seu lutador vai ser escolhido aleatoriamente pelo computador.

Seleção de zona de combate: na tela fighter-select, leve o cursor até a Sonya e aperte simultaneamente ↑ e Start. Depois de escolher seu lutador, uma opção de seleção de zona de combate vai aparecer na parte inferior da tela.



Jogue com o Classic Raiden, Jax, Kano e Kung Lao: na tela fighter-select, leve o cursor até Raiden, Jax, Kano ou Kung Lao e aperte Start. O lutador vai se transformar em sua versão clássica.

SATURN

MARVEL SUPER HEROES

JOGUE COM ANITA

Termine o jogo. Deixe o shortcut em off e, na tela de seleção de lutadores, digite ↑→↓←↑→↓←↑, soco rápido, sem soltar, soco médio, sem soltá-los, soco forte. Golpes: **Killshred:** soco + chute **Akuma:** →↓↘ + soco **Rin Rin:** ←↓↙ + soco **Love for You:** ↓↘→ + SSS (infinity special)

MEGA

TRUE LIES

PASSWORDS

Todas as armas e munição: BGWPNS.

Energia infinita: BGGRLY.

Vidas infinitas: BGLVS

Seleção de fase: MNCHT.

Supermarket

Level: QMMKNMD

China Level: JWLNDBN

Park Level: FNYHHLX

Factory Level: HYGLWYL

Subway Level: DBZJJMY

Plane Level: JHFHXKD

Docks Level: KZDKFCK

Big House Level: JFFFZHB

MEGA

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

SELEÇÃO DE FASE

Na tela do logo da Sega, segure A + B no primeiro controle e B + C no segundo controle. Para usar a dica, pause o jogo e aperte A. É só escolher no menu a fase onde você quer ir e restaurar sua energia.

P.STATION

TWISTED METAL 2

GOD MODE

Para ficar invencível, comece o jogo e aperte e segure simultaneamente L1, L2, R1, R2 e aperte ↑↓←→→←↓↑. Se fez certo, as palavras "God Mode" vão aparecer no topo da tela.

Obs: essa dica só funciona nos modos new game para um ou dois jogadores e no tournament.



P.STATION

TOMB RAIDER

PULAR DE FASE

Comece o jogo e aperte Select para aparecer a tela do inventário. Agora aperte L2, R2, L1, ○, □, L1, R2, L2. Na confirmação da dica, você vai ouvir um gemidinho da Lara Croft. Quando sair da tela do inventário, você vai automaticamente pular de fase.

SATURN

RESIDENT EVIL

ROUPAS NOVAS

Na tela de menu, mantenha pressionados os botões L e R do controle 2, coloque o cursor em new game e aperte Start. Mantenha o L e R até o jogo começar e verá que a roupa está diferente mesmo que não tenha terminado o jogo.

P.STATION

THUNDER TRUCK RALLY

SUPERCARRO, INVENCIBILIDADE E GIANT TRUCKS

Digite os seguintes códigos na tela do Menu. Um som vai confirmar a dica.

Supercarro: aperte L2, ←, →, ↑, ↓, R2

Invencibilidade: aperte simultaneamente ←, ←, ←, ↑, ↓, L1 e R2

Giant Trucks: L1, R2, L2, R1, ↑



MC

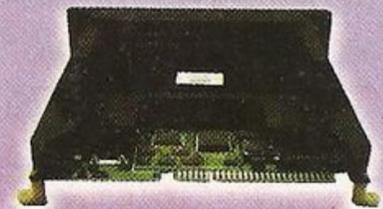
GAMES & ARCADES

Street Fighter III
Tekken III



Placa X-MEN
Vs.
Street Fighter 0

Todos Modelos
de Gabinetes



Neo-Geo

• Kizuma II
• Samurai Shodown IV

e toda a linha de games

- Nintendo 64
- Super Nintendo
- Playstation
- Sega Saturn

Despachamos Via
Sedex
para todo o Brasil

Fax/Fone: (011) 6959 1157

Fone: (011) 267 2706

DETONADO

P.STATION



Por Marcelo Kamikaze

Demorou, mas a versão americana de *Final Fantasy VII* chegou. E, com ela, veio o prometido e tão esperado detonado. Modéstia à parte, valeu esperar. O passo a passo ficou redondinho e eu garanto: será muito mais fácil impedir que a Shinra, organização do mal empenhada em sugar toda a energia vital do planeta, alcance seu objetivo. Essa é uma missão para Barret, carinha com uma "mão armada", líder do grupo de oposição Avalanche. Ele e seu amigo Cloud, um mercenário ex-soldado da Shinra, já estão com o plano pronto: detonar uma das usinas da Shinra. Além dos inimigos naturais, você vai enfrentar alguns problemas, como o controle um pouco travado e gráficos um pouco poluídos.



FINAL FANTASY VII

1 Jogador
Memory Card

P.STATION
SQUARE
RPG

FUN FACTOR

5

GRÁFICO 5
SOM 4
CONTROLE 4
ORIGINALIDADE 4

Dicas Gerais

Desde o começo, desenvolva as matérias, dando preferência para armas e armaduras que dobram ou triplicam o ganho de AP. Lute em status "fury" (use o hyper), que aumenta a velocidade de acréscimo da barra limit. Para aprender os limit breaks derrote o máximo de inimigos. Use pelo menos uma vez o limit break para aprender novos golpes. Os anúncios da Turtle Paradise estão nos seguintes locais:

1. Na vila perto da casa de Aeris. Há uma casa com dois andares. Verifique o anúncio.
2. No primeiro andar do QG da Shinra. Olhe no quadro de recados.
3. No hotel de Gold Saucer, em Ghost Square.
4. Perto da loja de armas.
5. Segundo andar do hotel.
6. Na casa de Yuffie, perto do quarto onde há interruptores.

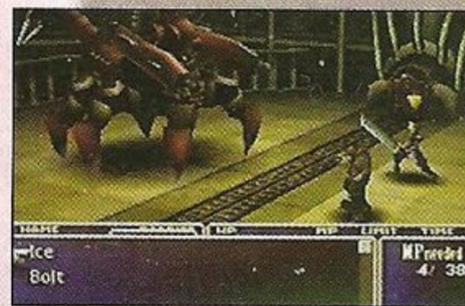
Depois vá para o bar Turtle Paradise, em Wutai, e ganhe itens. Vencendo 10 corridas na classe S você ganha presentes de Esuto, em Gold Saucer. Usando a morph com a melhor arma de cada personagem, o poder de ataque do golpe não cai. O mime pode imitar o limit break também, desde que seja o seu. Combinando matérias azuis com uma mesma verde (exemplo: ice combinado com added cut, outra ice com um steel as well etc.), pode-se obter todos os efeitos da azul usando a magia oferecida pela verde. O contra-ataque do counter é proporcional ao número desta matéria (se estiver com 8 counters, você contra-atacará até 8 vezes). Usando 2 W Item sua velocidade chega a 255 (máximo).

PRIMEIRO CD

MAKO REACTOR NUMBER ONE



Você começa saindo do trem. Depois da batalha, verifique os corpos e ganhe itens. Fale com todos e entre no reator. Fale com Barret e ele se juntará a Cloud. Siga até o centro do reator, instale a bomba e vá embora



Enfrente Guard Scorpion - use ataque e magias bolt. Quando ele levantar o rabo, pare de atacar. Use o tempo para recuperar o HP e espere até ele voltar à posição normal. Agora você tem 10 minutos para escapar do local. Apenas fale com Jessie para libertá-lo.



Saia do reator e siga pela cidade, encontre Aeris,

O que há de novo na versão americana

1. Há indicações dos locais em que se pode entrar e sair
 2. Há dois novos Ultima Weapons: Ruby e Emerald. O primeiro acha-se no deserto, perto de Gold Saucer, e o segundo no fundo do mar. Você também pode lutar com a Weapon que ataca Midgar.
 3. O comando arrange organiza melhor as matérias. Além de dividir por tipos, coloca primeiro as que tem maior AP. Também existe um comando novo, o exchange, que permite trocar matérias das pessoas que estão na reserva.
 4. Mais eventos e cenas de vídeo.
 5. Menor probabilidade de encontrar inimigos.
 6. O minigame do submarino ficou mais fácil.
 7. Os minigames do snowboard e do chocobo podem ser conduzidos por Tifa e Cid.
- Obs:** no Japão foi lançado o Final Fantasy VII International, com todas as mudanças acima, além de um quarto CD com um banco de dados completo sobre o jogo.

atravesse a estação de trem. Alguns guardas o perseguirão e você pode fugir ou lutar. De qualquer maneira, pule sobre o trem e fale com o pessoal

AVALANCHE BASE

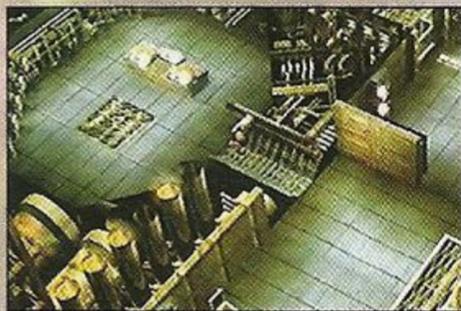
Siga o pessoal, entre na cidade e vá para o bar. Fale com todos e tente ir embora



Vá para a sala subterrânea e fale com Barret. Saia da sala e haverá um flashback e Barret vai aparecer. Vá para o trem

MAKO REACTOR NUMBER FIVE

Avance de vagão em vagão, falando com as pessoas. No final, todos vão pular do trem. Então siga para "norte" e verifique a tubulação à esquerda. Agora o labirinto é o mesmo do reator 1



Depois de instalar a bomba e usar o elevador, entre na sala com três interruptores. Acione-os simultaneamente. No final, lute contra Air Buster - ataque suas costas com armas ou bolt. Combinando as matérias Restore e All, você poderá recuperar a energia do grupo. Cloud vai cair numa igreja

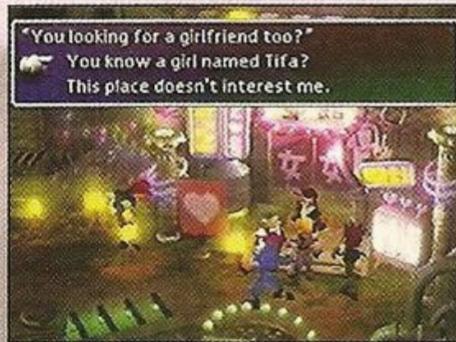
MAKORO CITY SLUMS

Fale com Aeris até aparecer Reno, do grupo Turks. Fuja deles. Pode-se derrubar uns barris, mas se falhar terá de enfrentar algumas batalhas



Vá pelo corredor e entre na primeira à esquerda. Atravesse a cidade e vá à casa de Aeris. No jardim há itens. Fale com todos e, depois de dormir, saia quietinho da casa. Aeris estará esperando no final do corredor que leva à Wall Market

WALL MARKET



Vá para o bordel, fale com o carinha de cabelo branco e pergunte sobre Tifa. Vá para a mansão no fundo da cidade e fale com o porteiro. Entre na boutique, fale com a dona e depois com o pai dela, que está no bar. Quando aparecerem as opções, escolha sempre a segunda para ganhar o silk dress. Volte para a boutique e tente experimentar o vestido. No ginásio, faça mais exercícios que o boxeador e ganhe a blonde wig. Fale com o vendedor da loja de matérias, passe a noite no hotel e compre o item de 200 gil na máquina. Entregue-o ao vendedor e ganhe a diamond tiara. No restaurante, peça um prato e depois escolha a opção "the food was all right". Na farmácia pegue o digestive e entregue-o para o carinha no banheiro do bar para receber a sexy cologne. Fale com o homem na entrada para a tela que leva ao bordel. Entre no bordel e escolha qualquer quarto vago. Receba o item e vá para a boutique, vista tudo e siga para a mansão. Fale com todos até ser chamado por Dom Corneo



Ele escolherá Cloud. Fale com Corneo até Tifa e Aeris aparecerem. Mas cairão todos numa armadilha

ESGOTOS E GARAGEM

Detone Aps, use ataque de fogo nele. O marmoto tira muita energia, mas afeta Aps também. Saia dos esgotos e irá cair numa garagem de trens. Dentro dos barris há itens também



Na segunda tela, opere os trens e crie passagens



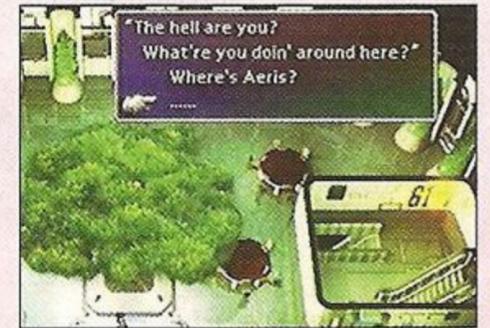
Siga para a torre e enfrente Reno. Ele usa um ataque que aprisiona seu guerreiro dentro de uma pirâmide. Use ataques normais e destrua-o. Depois de tudo ir pelos ares, o grupo estará no parque. Vá para a casa de Aeris, fale com todos e entre na loja de ferro velho em Wall Market para comprar baterias. Saia da loja e vá pela entrada que fica atrás dela



Suba pelos cabos e use a bateria num dispositivo quadrado

SHINRA HEADQUARTERS

Você pode ir pela escada (não tem inimigos; ganha elixir) ou pela porta da frente (uma batalha atrás da outra). De qualquer maneira, vai chegar ao andar 59. Lute com os guardas e receba a keycard 60. No 60º andar, esconda-se atrás dos pilares para não ser encontrado pelos guardas



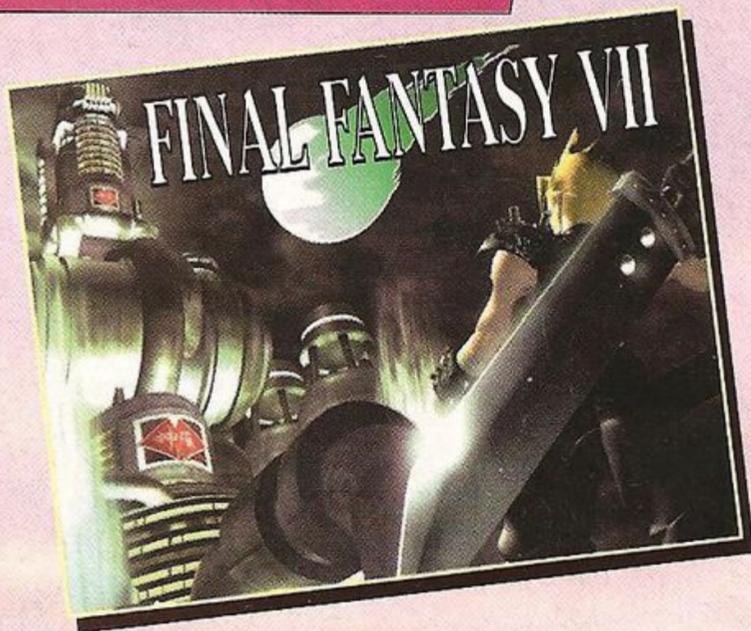
No andar 61 responda "...." para um certo cara. Siga para o 62º andar. Fale com o prefeito e com o rapaz que está na porta. Volte a conversar com o prefeito e fale a senha. Se acertar de cara, ganha a matéria elemental; na segunda um elixir e na terceira um ether. Há um jeito de saber a senha, mas ela muda sempre. É mais fácil salvar antes e ir na sorte. Mas a keycard 65 você ganha de todo o jeito. Mexa no computer do 63º andar



Vá à sala da foto (abra só duas portas para isso), use o duto e vá à próxima sala. Saia, abra uma porta e pegue o outro item. Volte e use o duto para chegar ao computador. Troque os três cupons por itens. Suba um andar. Durma, salve e pegue umas coisas nos armários. Andar 65: abra o baú (só um pode ser aberto). Vá para a sala com o modelo de Midgar. Encaixe a peça e outro baú será destrancado. Faça isso até conseguir a keycard 66. Suba outro andar, siga para o banheiro, suba pelo duto e observe a reunião. Siga o cientista Hojo e ache a cápsula que contém Jenova. Use o elevador perto do save point e vá para o 68º andar *Continua*

DETONADO

P.STATION



Escolha Tifa para proteger Aeris e lute contra Sample HO512 - ataque com fire ou bolt. Barret pode atacar normalmente.

Mesmo que tome um veneno não se preocupe. Fale com o cientista e pegue o keycard 68. Desça até o 66º andar, pegue o elevador e será preso. Fale com todos e, na manhã seguinte, a prisão estará aberta. Verifique o guarda e pegue as chaves.

Liberte todos e siga para o 70º andar. Veja o presidente morto e capture Palmer. Vá para onde está o helicóptero e encontre Rufus



Os outros irão para o elevador enfrentar Hundred Gunner e

Heli Gunner - só Barret pode atingir com ataques normais. Os outros devem usar magias (bolt principalmente; bio não faz efeito) ou limit breaks.



Cloud deve enfrentar Rufus - use o bio para detonar a pantera. Depois use a sua espada no Rufus. Volte e encontre Tifa. Aeris tentará sair do prédio e a turma de Cloud vai fugir de moto



Na perseguição, detone todos

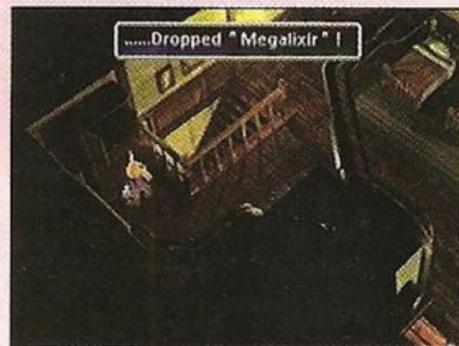


No fim da linha, enfrente Motor Ball - bolt faz um bom

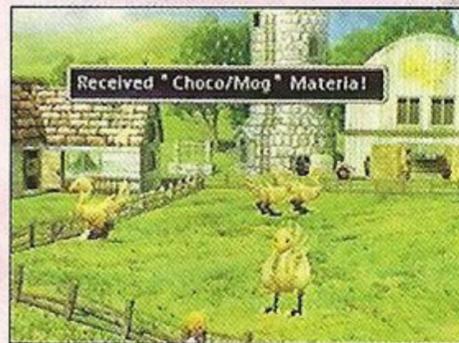
estrago. Alguém deve ter a Restore combinada com a All para recuperar o grupo rapidamente. Saia de Midgar

KALM TOWN ATÉ JUNON

Entre no hotel e Cloud contará sua história



No armário há um item: verifique-o cinco vezes. Vá para o fazenda de chocobos e fale com o primeiro chocobo



Escolha a primeira opção, veja a dança e ganhe a Chocobo & Mog. Fale com Billy e escolha a primeira opção, depois a quarta e primeira novamente. Compre a Chocobo Lure por 2000 gil. Compre algumas "greens" também. Equipe-se com a Chocobo Lure e fique andando pelas pegadas. Uma hora vão aparecer inimigos com chocobo junto. Dê uma green para o chocobo e extermine os outros inimigos (não ataque o chocobo)



Cavalgando no chocobo, atravesse o pântano, evitando a grande cobra. Entre na Mithril Mine. Na saída, você encontrará os Turks



Você pode ir à Condor Fort e conseguir itens. Lutando na floresta você pode achar Yuffie. Depois de derrotá-la escolha as opções: segunda, primeira, segunda, primeira e segunda



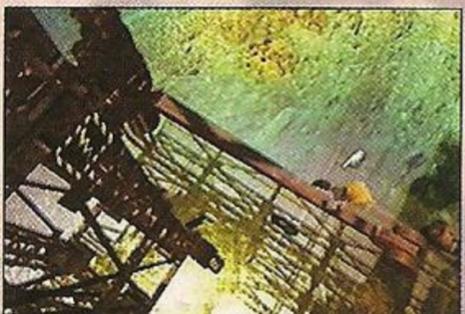
Nas florestas mais próximas à Wutai, Yuffie aparece mais. Vá para Junon, fale com os moradores e siga para a praia



Mate Bottom Swayer - use magias bolt e bio. As bolhas devem ser detonadas com magias. Mantenha alto seu HP

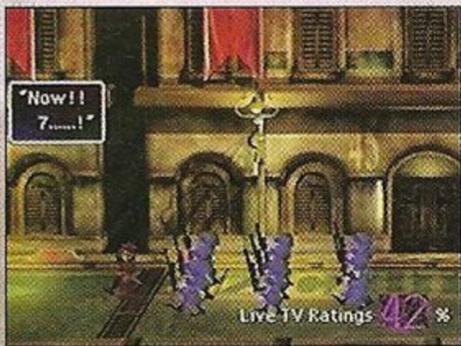


Depois faça uma respiração boca a boca para salvar Priscilla. Vá à casa perto da entrada da vila e durma. Na manhã seguinte vá à casa de Priscilla e receba a matéria Shiva. Siga-a e fale com ela de novo



Escolha a opção do meio, vá para a água e aperte o botão □

para o golfinho levá-lo para a estrutura de aço. Siga até o aeroporto, desça pela plataforma móvel e entre no prédio. Vá para o vestiário, verifique o armário, vista o uniforme e siga para a parada. Lá você deverá entrar no meio da marcha e ficar apertando o botão ○ no ritmo da passada



Com mais de 50% de audiência você ganha 5000 gil. Continue andando até o porto e faça reverência para Rufus. Aperte os botões correspondentes (left é o direcional para esquerda e right é direita). Com 200 pontos você ganha o melhor item. Entre no barco

SHINRA BOAT ATÉ NORTH COREL

Fale com todos. Volte para dentro e fale com Aeris. No convés, siga para a proa

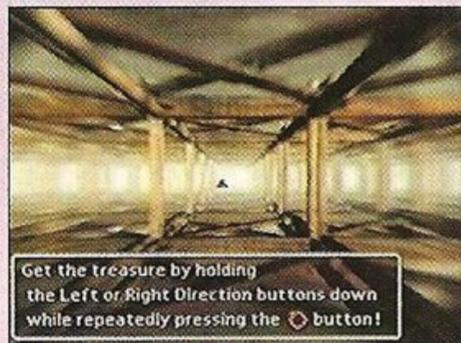


Fale com Barret até o alarme tocar. Vá para o centro do convés e forme o grupo de ataque. Desça as escadas e vá para a sala de máquinas



Hora de detonar Jenova Birth - não use a bio e mantenha bem

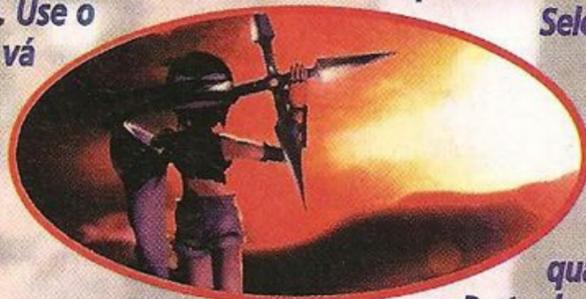
o seu HP. Fale com o pessoal. Chegando à Costa del Sol, vá para a praia e fale com Hojo. Durma, volte à praia e fale com o pessoal. Saia da cidade, siga pelas montanhas e entre em Corel Mountains. Há um lugar onde os trilhos caem



Caia junto, coloque para um dos lados e aperte rapidamente o ○ para pegar itens. Há dos dois lados. Vá até a ponte, volte uma tela, siga pelo lado de cima e acione o interruptor para fazer a ponte abaixar e seguir adiante

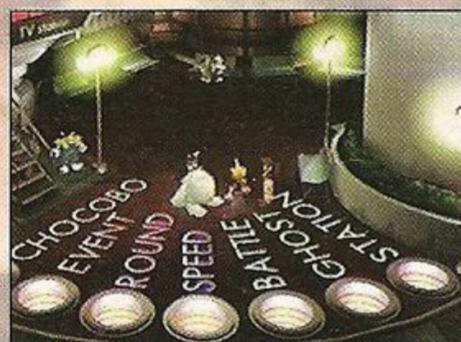


No local da foto há uma sala secreta. Isso vai terminar em North Corel. Use o teleférico e vá para Gold Saucer



GOLD SAUCER

Pague a entrada (3000 gil) ou compre o cartão (30.000 gil), que permite entrar no parque quando quiser. Primeiro vá para a Speed Square e fale com Dio



Depois encontre Cait Sith em Wonder Square. Na Battle Square você será jogado para a

Corel Prison, no subsolo da Gold Saucer. Encontre Barret, desça uma tela e entre na casa perto do Save Point. Forme o grupo e vá para o norte usando o portão da esquerda. Siga a cerca e entre à direita



Adiante, Barret vai enfrentar Dain - fique recuperando seu HP e mate-o usando um Limit Break. Vá para o trailer e Esuto vai levá-lo para Gold Saucer de elevador. Espere um pouco até Esuto aparecer e participe da corrida de chocobo



Deixe R1 e R2 sempre pressionados e aperte Select para deixar o controle no modo manual. Saia rasgando com o ○ até a barra quase acabar.

Perto do fim, queime a barra até o final. Chegando em primeiro lugar você estará livre. Opcional: em posse do buggy, vá para Costa del Sol, pegue o barco e vá para uma caverna, à nordeste de Junon. Lá, fale com o homem sonolento



Caso o seu número de batalhas seja superior a 100 e os dois últimos Algarismos iguais e ímpares (111, 133, 155, 177, etc.), você ganhará a mithril

GONGAGA TOWN E COSMO CANYON

O buggy atravessa as partes rasas dos rios. Os Turks estarão em Gongaga Town



Enfrente Reno e Rude - detone rápido com o summon. Se conseguir derrotá-los ao mesmo tempo vai ganhar dois itens



Siga para o reator destruído, Scarlet e Tseng vão aparecer. Verifique o reator e pegue a Titan. Vá à vila e fale com todos. Siga para o cânion e entre na cidade de Cosmo Canyon. Red XIII fala com o guarda e vai embora. Fale com ele e use a opção de baixo. Vá para o observatório, converse com Bugen Hagen, encontre um de seus amigos e forme um grupo. Volte para Bugen Hagen e ele mostrará o planetário

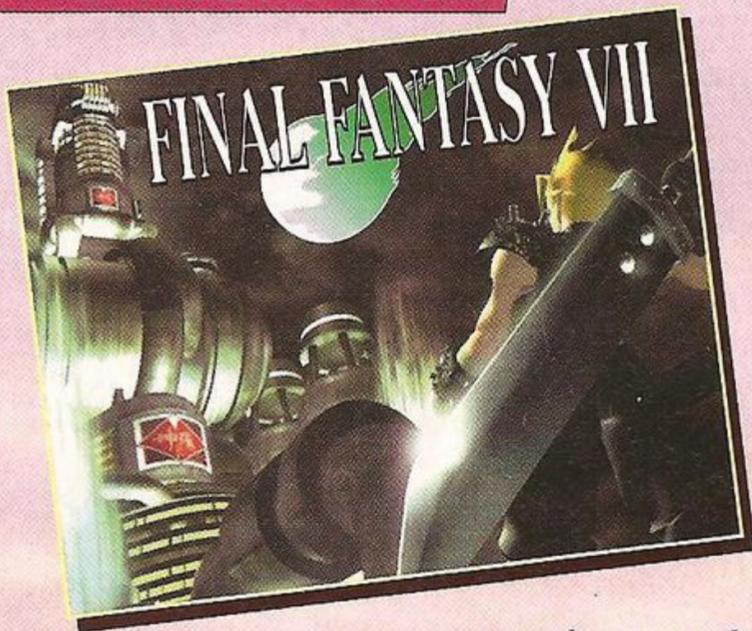


Vá para a fogueira e fale com todos até Bugen Hagen aparecer. Ele vai abrir a porta, selada, na loja de armas. Desça a caverna e na tela seguinte há entradas com interruptores: uma abre a passagem e as outras são os inimigos. Só tome cuidado com uma poça escorregadia que o faz chocar contra uns espinhos. Seu HP será reduzido para 1

Continua

DETONADO

P-STATION



Derrote Gi Natataku - use uma Phoenix Down e fim

NIBLEHEIM AREA

Fale com todos os carinhos de manto preto. Siga para a mansão. A senha do cofre é 36, 10, 59 e 97. Pressione **O** para cada número



Massacre Lost Number - deixe o grupo recuado. Use golpes

normais em sua primeira forma. Na segunda, ataque com magias (menos demi). Seu ataque é poderosíssimo. Siga à biblioteca e fale com Sephiroth. Pegue a gold key e a Cosmo Memory, o limit break nível 4 de Red XIII. Volte e abra a porta onde está o caixão de Vincent. Fale com ele duas vezes e saia. Ele vai aparecer e entrará no seu grupo. Saia da mansão e deixe a vila pelos fundos



Na montanha, na primeira tela, há dois itens em caminhos alternativos



No final, há uma batalha contra Materia Keeper - não use fire. O Chocobo/Mog pode paralisar o chefe

ROCKET TOWN



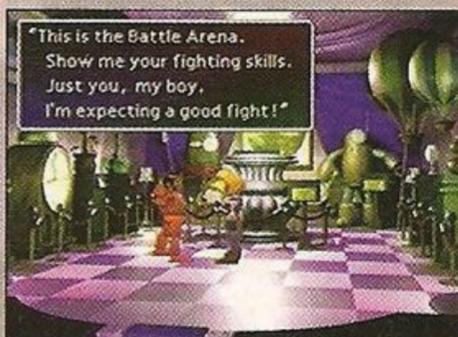
Falando com o velhinho da foto três vezes você ganha a Yoshiyuki. Vá à casa de Cid, olhe para Tiny Bronco e fale com Shera



Cid está no foguete. Acesse todas as opções e volte para a casa dele. Fale com todos e Cid e Shera vão contar uma história. Quando Rufus e Palmer aparecerem vá ao Tiny Bronco e lute contra Palmer - sem muitas dificuldades. O Tiny Bronco pode atravessar rios e as partes rasas do mar



Vá à casa à nordeste de Gongaga e pergunte pela Keystone. Depois dê a Mithril e pegue a Great Gospel, o limit 4 de Aeris. Vá para Gold Saucer e entre na Battle Square



Fale com Dio no showroom e entre na batalha. Se vencer as oito batalhas ganhará itens. De todo o jeito ele vai dar a você a Keystone. O teleférico estará

quebrado e o grupo ficará num hotel. Durante a noite, Cloud vai sair com Tifa ou Aeris (não se espante se Barret convidá-lo!). Na volta, os dois flagram Cait Sith em posse da Keystone



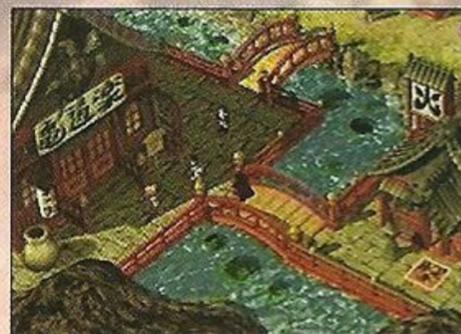
Persiga Cait Sith até ele entregar a Keystone para Tseng. O gatinho se revela um espião, mas obriga Cloud a deixá-lo no grupo, ameaçando que está em poder de Marlene, filha adotiva de Barret. Saia de Gold Saucer

WUTAI

Essa parte é opcional. Em Bone Village há armaduras muito boas (a Rune Armlet, 4 lugares para matéria com o dobro de ganho de AP)



Depois de ter Yuffie em seu grupo, vá à região de Wutai. Uns guardas vão encará-lo e Yuffie vai sumir, assim como suas matérias. Vá pra Wutai. Na loja de itens pegue a matéria MP Absorb, que será lavada pela pilantrinha. Vá para a casa perto da entrada da vila e olhe nos biombos



Verifique o vaso perto do bar e capture Yuffie. Na casa dela, aperte o interruptor e seus amigos ficarão presos numa gaiola. Acione o interruptor de novo e liberte-os





gatos) e pegue mais matérias. No templo há cinco chefes que devem ser derrotados por Yuffie. O mais difícil é Lord Godo - tenha itens para curar as anomalias. Seus ataques são bem fortes, portanto o HP deve estar no máximo. Receba a All Creation (limit 4 de Yuffie)



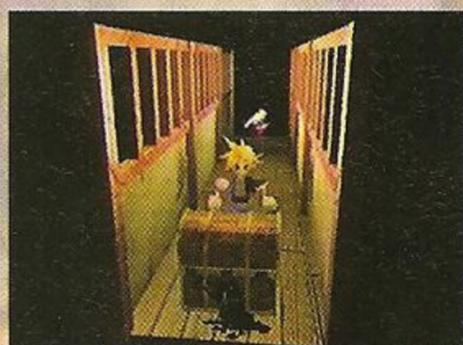
Perto do tempo, verifique o sino e uma passagem se abrirá. Atravesse a porta e Corneo raptará a pequena ninja. Lá fora, você agirá em conjunto com a Turks. Leve as melhores personagens e coloque as armas mais fortes, pois você não tem matérias

TEMPLE OF ANCIENTS ATÉ ANCIENT CITY

Fica numa ilha ao sul de Junon. Siga o bichinho estranho e fale com ele. Saia da sala, suba a escada, desça pelos cipós e vá pelo corredor (não desça as escadas). No final, entre na porta que o levará a um corredor com umas pedras rolando. Cuidado para as pedras não o esmagarem. Vá até o final. Aeris sente uma grande força e todos ficam em torno da fonte. Mais adiante, você estará num local parecido com um relógio. Use Δ e escolha a opção azul duas vezes para fazer o relógio andar um espaço. Deixe o ponteiro dos segundos pegá-lo e vá para uma sala com um item e dois inimigos. Faça todo o percurso novamente até o relógio. Entre em IV, V, VII, VIII e, por fim, no VI



Siga para as estátuas de Da Chao e vença Raps - use os limit breaks e recupere o HP com itens. Yuffie devolverá as matérias



Vá à casa de Yuffie (aquela cheia de



Você deve capturar o bichinho. Entre no buraco como mostra a foto



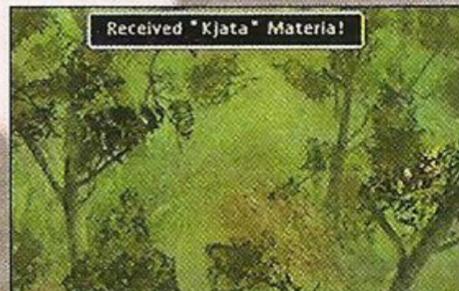
Abra o portão e enfrente Red Dragon. Não use ataque baseado no fogo. Sem muitas dificuldades. Volte tudo até o relógio e siga para o XII, o único caminho possível



Hora de detonar Demon's Gate - deixe todos recuados. Sua resistência é alta, portanto espere pelos limit breaks e acabe com a parada. O local vai desfazer-se e Cloud entregará a matéria negra para Sephiroth. Cloud tenta matar Aeris, mas os outros fazem-no dormir. Ele acorda em Gongaga. Pegue o Tiny Bronco e vá para Bone Village, no continente norte



Peça para escavar a Luna Harp que está enterrada no local da foto. Atravesse a floresta



Na segunda tela há uma Kjata flutuando. Vá para Ancient City, pegue o caminho da direita e durma na casinha mais ao fundo. Nas casas há itens e matérias bem escondidos. Acorde no meio da noite, volte e pegue o caminho do meio. Use a passagem onde havia um aquário e vá aonde está Aeris. Verifique o cristal até Sephiroth aparecer e assassinar Aeris

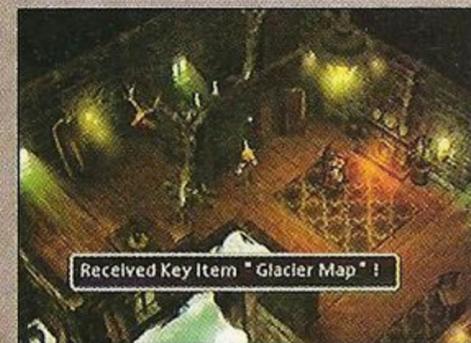


Acabe com a raça de Jenova Life - ataque com golpes baseados em earth ou ataques normais. Mas, depois de tomar um ataque mágico, Jenova vai usar um reflect nela mesma. Então pare de usar magias (só Títan não pode ser refletido)

SEGUNDO CD

SEGUNDO PARA ICICLE LODGE

Saia pelos fundos da Ancient City. Suba pela concha, supere o penhasco usando as frestas e saia da caverna. Andando pelo campo de neve, você chega em Icicle Lodge



Na casa do escalador pegue o mapa na parede. Na casa do dr. Gust há vídeos interessantes. Fale com o cara no fundo da vila e Elena vai aparecer. Ela vai dar uma porrada em Cloud (pode ser desviada). Vá para casa do garotinho e pegue o snow board

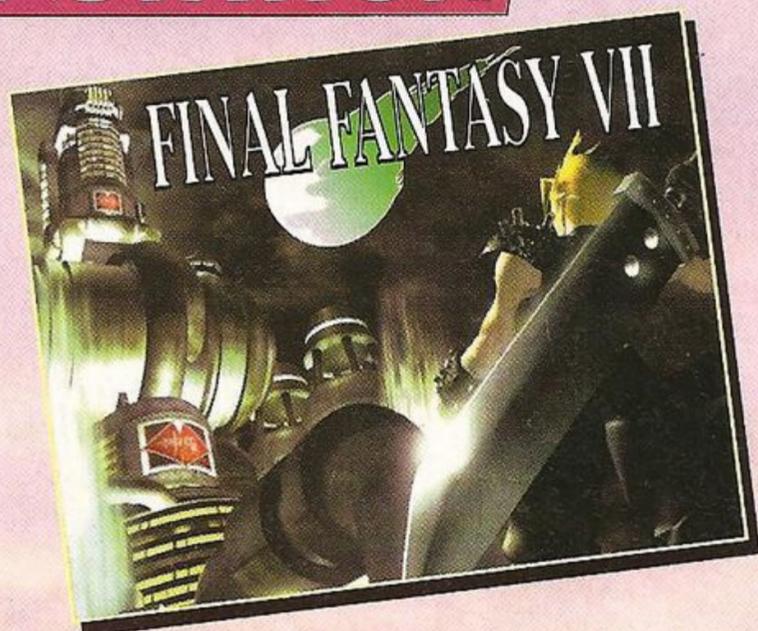


Vá pelo fundo e entre na fase do snow board. Na base da montanha há um mapa muito complicado

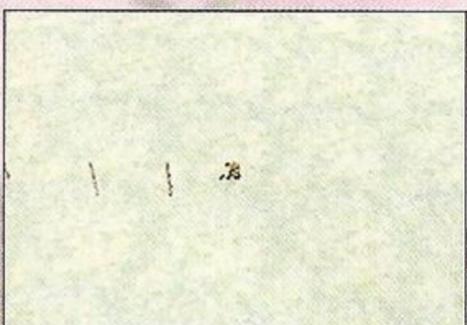
Continua

DETONADO

P.STATION



Os itens mais complicados são o *Added Cut*, que está no meio do caminho, depois da saída da foto. Tem um *safety bit* indo pelo lago congelado. Se passar muito tempo na fase, você cairá e aparecerá num chalé perto de Gaea Crater



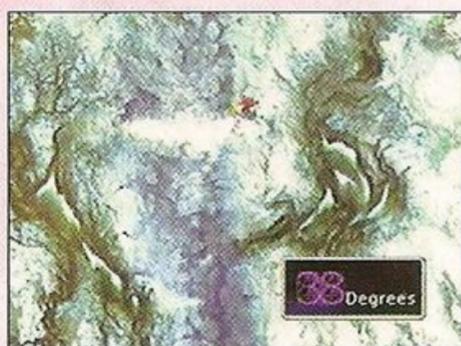
Na parte da tempestade de neve, vá colocando os pinos para não se perder. No meio da fase há uma caverna com uma matéria *all*



Ao norte da caverna está o chalé, à oeste e ao sul você vai

dar nas geleiras e à leste há a caverna de snow. Use equipamentos e matérias para assimilar o ice e não terá dificuldades. Não se esqueça de roubar a *circlet*. Mas ela só luta com você se tocar na fonte de água quente

GAEA CRATER



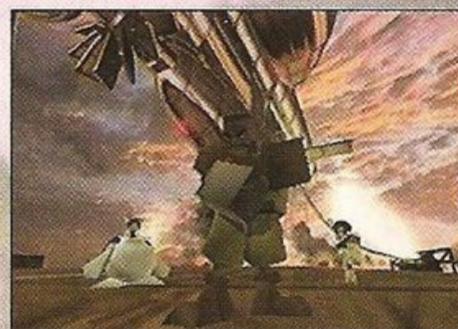
Antes de subir, fique apertando o \square para aumentar sua temperatura em 38°. Se ficar abaixo de 26°, irá desmaiar. Dentro da caverna siga até o ponto onde há uma esfera de gelo. Empurre-a e quebrará os espinhos. Mais adiante, chegará um ponto em que você deverá derrubar umas estalactites. Elas farão um caminho na fase de baixo. Derrote *Twin Head*, use ice no pescoço da esquerda. No outro, mande fire e não se esqueça de roubar o item. Depois de descer a cratera, no *save point*, faça um grupo sem *Cid* para pegar a *Kaiser Knuckle* mais adiante. Em três pontos há uma barreira de vento. Atravesse-os quando der uma brecha



Lute contra *Jenova Death* - use ataques normais e *limit breaks*. Se quiser, use magias. Mas há contra-ataques. Cloud receberá a matéria negra. Fale com todos e entregue a matéria para quem quiser ficar com ela. Fale com Tifa e começará uma sequência de eventos

JUNON

Tifa e Barret acordam em Junon. Fale com Barret e os dois serão levados à execução. Depois de *Weapon* aparecer, *Scarlet* será neutralizada por *Cait Sith*. Lute com os guardas e tente abrir a porta onde está Tifa. Fale com *Cait Sith*, use o corredor da direita e saia



Fale com Yuffie, siga para o aeroporto e roube a *Highwind*



Em controle de Tifa, faça a seguinte sequência para se liberar: X, X, Δ , X + Δ , Δ + \circ e \circ . Verifique a parte lateral da cadeira e pare o gás. Tente abrir a porta. *Weapon* vai abrir uma passagem e vá a ponta do canhão *Sister Ray*. Troque tapas com *Scarlet* e entre na *Highwind*. Dentro da nave, fale com *Cid*, *Red XIII* e *Cid* de novo. Depois, converse com o piloto e

vá para a sala de operações. Fale com o rapaz da sala e monte um grupo. Em *Rocket Town* e *Cosmo Canyon* há itens para pegar

MIDEAL

Fica numa ilha ao sul de *Condor Fort*. Certifique-se que você tem o *mimett green* (vende na fazenda de chocobos). Entre numa loja e fale com o chocobo branco



Escolha a penúltima opção e ganhe uma matéria. Verifique a porta nos fundos da loja de itens



Vá ao local da foto e pegue a chave. Use-a na porta, escolha a opção de cima e, quando o dono perguntar uma coisa, escolha a segunda opção. Ganhe a *cursed ring*. Chegando ao centro da vila, há pessoas falando de um sujeito. Vá para o posto de saúde e fale com todos



Tifa vai ficar com Cloud. De volta a *Highwind*, sua missão é pegar as huge materias. Em *Mideal*, na casa ao lado do posto médico há um item

PEGANDO AS HUGE MATÉRIAS

Siga para *North Corel* e entre no reator *Mako*. Há uma luta antes, mas não há problemas. No trem,

pressione \uparrow e Δ rápida e alternadamente para alcançar o outro trem. Há uma série de 5 batalhas



Roube o item de Eagle Gun, que não suporta o bolt



Na hora de parar o trem aperte \uparrow + Δ e \downarrow + X. Se tudo der certo, vai receber a huge materia e a ultima. Um dos moradores tem a catastrophe, o limit 4 de Barret



Em Condor Fort, basta entrar na batalha de simulação e deixar o inimigo chegar à cabana. Ganhe a huge materia e a Phoenix

MIDEAL

Fale com o pessoal do posto médico



Espante Ultima Weapon. Use os summon e vença fácil. Mas antes roube a cursed ring



No mundo psicológico de Cloud fale com todos e unifique a consciência de Cloud. Cloud e Tifa voltarão para o grupo. Agora tem muitas coisas extras a serem feitas

EXTRA - CHAVE DE MIDGAR

Vá para Midgar e fale com o cara perto da porta. Vá para Bone Village e peça para escavar uma treasure



Pegue a Midgar key. Entre em Midgar e vá à Wall Market. Na loja com uma arma no teto há a melhor arma de Tifa (verifique a máquina). Na loja onde comprou a bateria, você pode comprar um item que permite roubar melhor. Custa 129 mil gils

EXTRA - CHOCOBO DOURADO

Equipe-se com a Chocobo Lure e capture 4 chocobos (só aqueles que aparecem com monstros parecidos com tatus) nas pegadas à oeste de Mideal. Na região ao sul de Bone Village aparece um monstro parecido com um dinossauro. Roube a Carob Nut e mande demi para matá-lo rápido. Consiga três Carob Nut. Na

parte leste do mapa há umas ilhas chamadas Goblins Island. Vá para dentro da floresta e roube um Zeio Nut dos goblins. Alugue todos os seis estábulos da fazenda de chocobos. Salve o jogo. Mova os chocobos para o estábulo, certificando-se que são dois machos e duas fêmeas. Caso contrário, resete e repita até conseguir. Cruze os chocobos e use a Carob Nut. O objetivo é conseguir um chocobo azul ou verde. Agora cruze o outro casal com a Carob Nut. O chocobo desejado é um de cor e sexo opostos (um verde macho, se a outra for uma azul fêmea). Alimente-os com 20 a 30 sylkis green (vende na casinha perto de Icycle Lodge) e vença a corrida de chocobos, em Gold Saucer, até chegar ao rank S. Cruze-os e faça o chocobo preto. Agora vá para as pegadas perto de Icycle Lodge e capture o chocobo que aparece só com monstros parecidos com coelhos. Mova-o para o estábulo (deve ser de sexo oposto ao chocobo preto). Alimente-os e vença na corrida até chegar ao rank S. Cruze-os (escolha nesta ordem: chocobo preto e chocobo amarelo), use a Zeio Nut e terá o chocobo dourado que atravessa até o mar



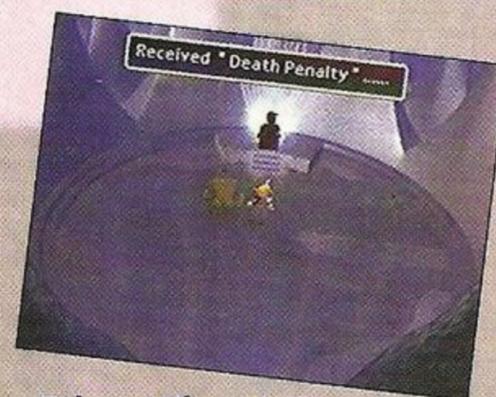
Com ele você pode ir a uma caverna na região de Wutai, a uma caverna à nordeste de

Mideal, a outra caverna ao norte de Corel e a uma ilha no canto superior esquerdo, que não aparece no mapa- e pegar a matéria Knights of the Round. Ele mata qualquer inimigo com uma única ação



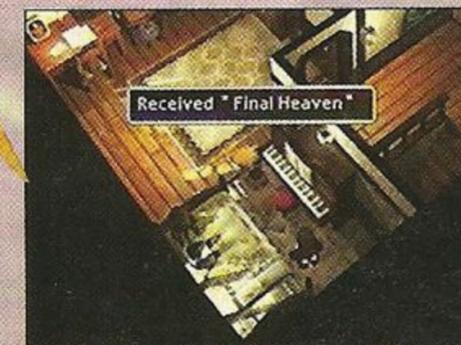
Também pode ir para a floresta ao sul de Cosmo Canyon

EXTRA - EQUIPAMENTO DE VINCENT



Coloque Vincent no seu grupo e vá para a cachoeira ao sul de Corel usando o chocobo dourado (pode ser o preto ou o verde, assim como um submarino, a ser explicado posteriormente). Fale com Lucrecia, saia, lute um pouco e volte para receber a melhor arma e o limit 4 de Vincent

EXTRA - LIMIT 4 DE TIFA

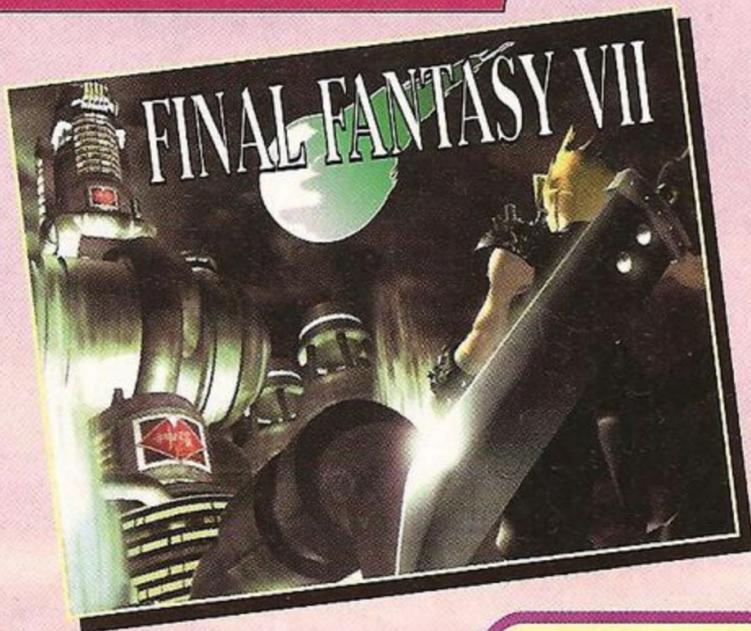


Vá para Nibleheim com Tifa. Entre na casa e toque o piano: X, \square , Δ , L1 + Δ , L1 + \square , X, \square , Δ , L1 + X, \circ , X, \square , X e Start. Ganhe a Final Heaven

Continua

DETONADO

P.STATION

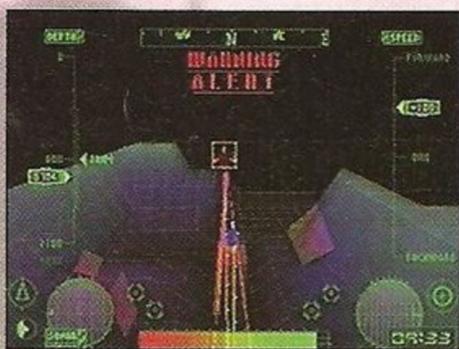


JUNON

Vá para o corredor que separa as duas partes de Junon



Só há um caminho até o mestre, o Carry Armor - use os summon para atacar todas as partes. Seu ponto fraco é o bolt. Antes de entrar no submarino, pegue os itens



Na batalha de submarinos, derrube o

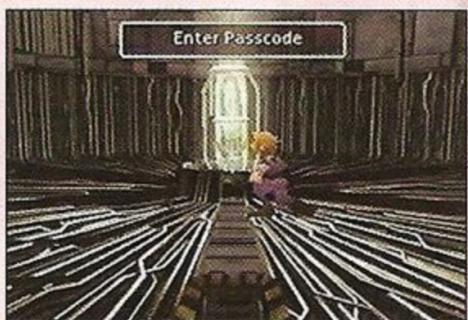
inimigo vermelho. Vá para o aeroporto e veja a huge materia ser levada



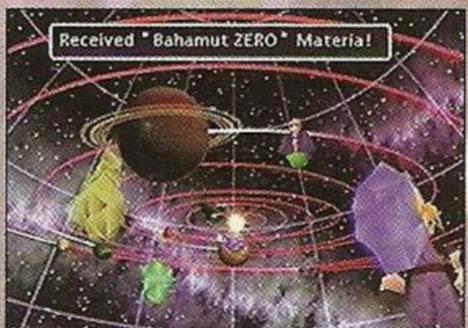
ROCKET TOWN



Vá ao foguete e enfrente a tropa de Rude. Roube o item e ataque com seu melhor golpe, o ideal é a Knights of the Round



No compartimento onde está a huge materia use a senha O, □, X e X. Vá para a cápsula de sobrevivência e fuja



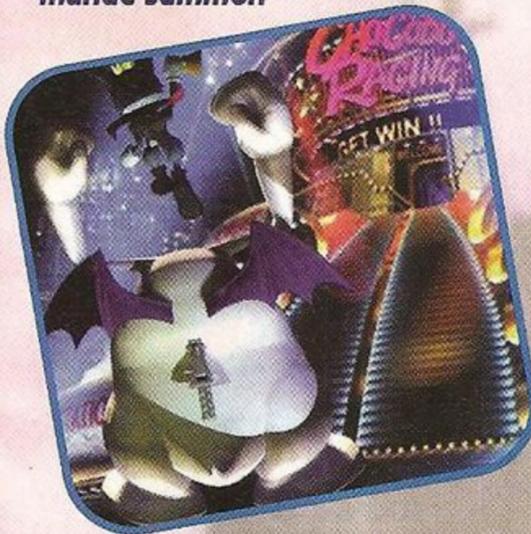
Em Cosmo Canyon, você consegue a Bahamut Zero se estiver de posse da Bahamut e da Neo Bahamut ao verificar a huge materia. Cada uma das huge materias dá uma master materia, isso caso você tenha todas as materias do jogo e pelo menos uma de cada tipo no nível master

NO FUNDO DO MAR

Vá para o submarino vermelho e pegue a huge materia

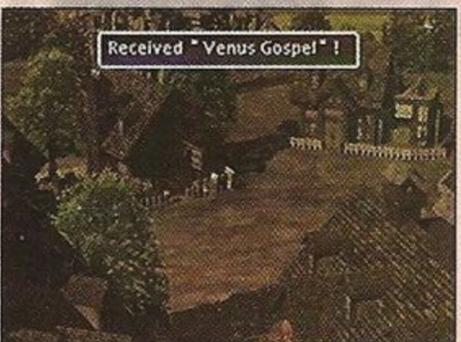


Há um outro avião derrubado que esconde muitos itens (Conformer - melhor arma de Yuffie, Highwind - limit 4 de Cid e a Double Cut). Você enfrenta Reno e Rudy. Roube os itens e mande summon



No fundo do mar há também a key of ancients e a Emerald Weapon

EXTRA



Falando com o velhinho da Rocket Town três vezes você ganha a melhor arma de Cid (tenha ele no seu grupo)



Nas estátuas Da Chao, há uma caverna com fogo. Você pode pegar dois itens fazendo as chamas recuarem. Nas batalhas de Battle Square, em Gold Saucer, há o limit 4 de Cloud (Omni Slash)

ANCIENT CITY



Encontre Bugen Hagen e entregue a key of ancients



Depois da sequência de eventos vá para a região Midgar e derrote Weapon. Roube seu item e mande seu melhor ataque. Pegue o Highwind e entre em Midgar



O Ultima Weapon está num lago. Derrote-o para ganhar a melhor arma de Cloud

CITY NUMBER EIGHT

Depois de cair de pára-quadras em Midgar, siga para o subterrâneo. Pegue todos os itens antes de a ponte cair e siga para o túnel



Vá para o fundo e enfrente, pela última vez, os Turks. Pra variar, roube os itens e extermine-os com summon ou ultima



Seguindo para baixo você consegue itens: power source, guard source, mind source, magic source e uma matéria W Item. Volte ao local da luta contra os Turks.

Na primeira bifurcação vá para a direita e na segunda, à esquerda. Você está no QG da Shinra. Há itens no 2º, 63º e no 64º andares



No andar 59, descendo pelas escadas, tem mais um item. Volte para o túnel, vá para o sul e pegue a outra bifurcação



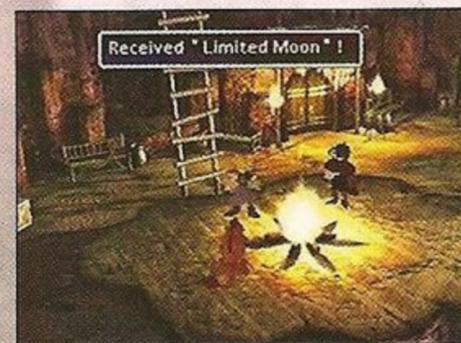
Saindo do túnel, você vai enfrentar Proud Clod - resolve com uma Knights of the Round ou várias summon. Coloque Barret no grupo para poder pegar o Missing Score



Derrote Hojo. Primeiro estágio: concentre seu ataque em Hojo. Segundo estágio: descarregue os summon. Terceiro estágio: coloque resist ou equipe-se com a ribbon para o combo não causar muita anomalia. Siga para a North Cave

EXTRA - ARMA DE RED XIII

Coloque Red XIII no grupo, vá para Cosmo Canyon e fale com Bugen Hagen



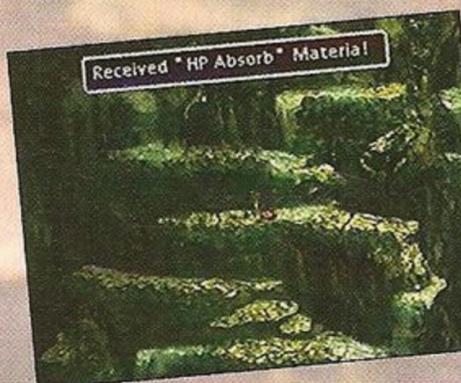
Receba a Limited Moon



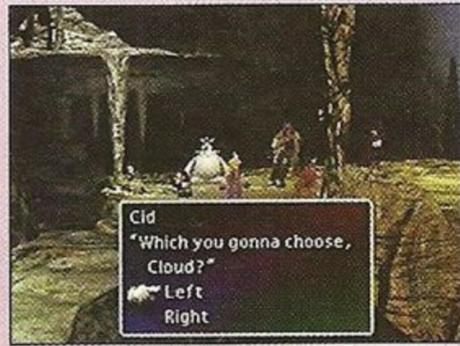
No deserto, perto da Gold Saucer, está o Ruby Weapon

TERCEIRO CD

NORTH CAVE



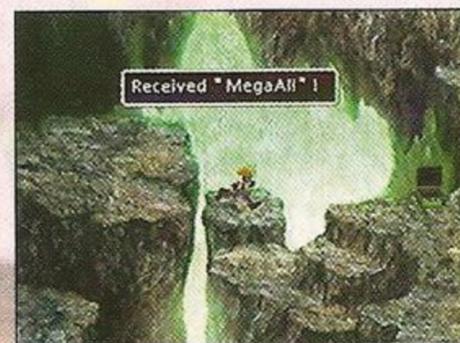
O labirinto é comprido, mas o caminho é fácil



Nas bifurcações, siga pela esquerda e depois para baixo



Na parte final, onde todos se reúnem, use o save cristal para criar um save point. Volte e explore toda a caverna. Há matérias em locais bem difíceis



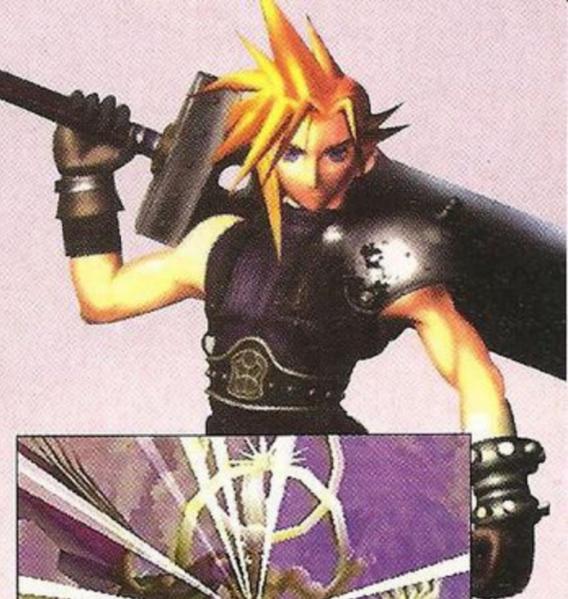
Pegue a Mega All durante o salto. Agora, você vai enfrentar o três últimos chefes do jogo



A primeira da fila é Jenova Synthesis. Solte uma Knights of the Round e acabe com a festa



Depois é a vez de Reverse Sephiroth. Outra Knights of the Round para detonar



Por fim, acabe com Seraph Sephiroth: use o destruct para neutralizar o wall e duas Knights of the Round para dar fim em Sephiroth



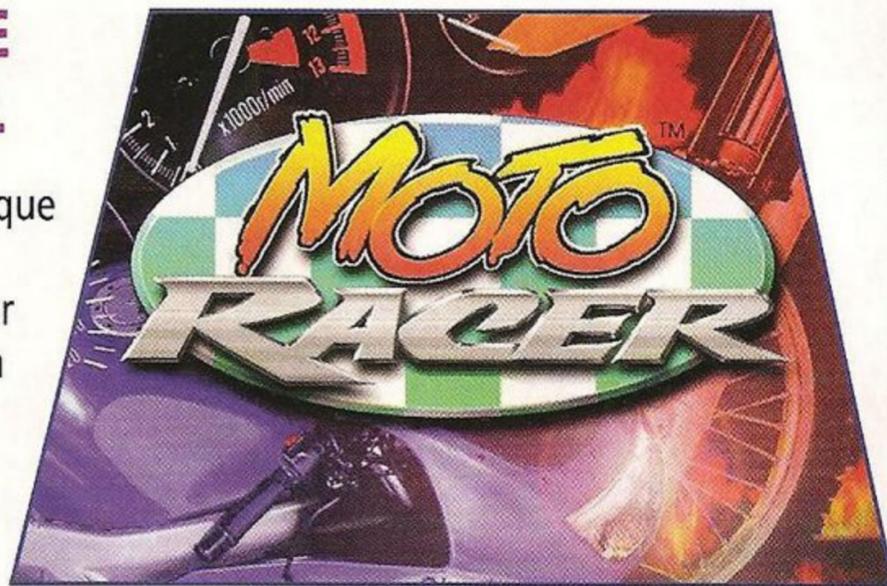
No final rola o confronto da magia negra Meeo, de Sephiroth, com a branca Holy de Aeris. Mas o planeta dá uma força com a Lifestorm e energia vital. Ai é o fim da história

fim

COMPUTER ZONE

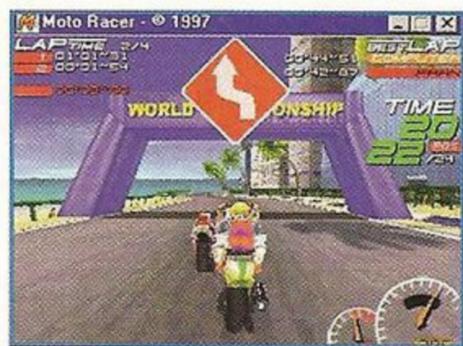
UM SIMULADOR DE MOTO QUASE REAL

As turmas de motoqueiros, que vivem se reunindo por aí para cair na estrada e relembrar os tempos áureos, tem mais um bom motivo para se divertir. E nem vai ser preciso gastar combustível. **Moto Racer**, game produzido pela Delphin Software, mesma empresa responsável por **Flashback** e **Fade To Black**, já está deixando



DICA: não empine a toda hora, há locais em que seus rivais partem pra cima na porrada!!

ENDEREÇO:
www.motracer.com



DICA: dá para fazer curvas ao empinar, mas o movimento é bem limitado



DICA: use e abuse dos saltos, é uma boa maneira de ultrapassar também



DICA: a muralha da China é a pista mais rápida de cross. Não tem

tantas curvas e não é de terra



DICA: esta é uma das motos de maior dirigibilidade

gente horas na fila à espera de uma chance de jogar via Internet. São duas modalidades de corrida: velocidade e cross. Nas duas, você pode acionar o Nitro, que faz sua moto empinar e aumenta pra valer a velocidade. Se você ficar de pé no modo cross, pode pedir emprestado a Harley Davidson do seu pai. Você não vai fazer feio.



DICA: a Red City é uma das pistas mais largas. É um ótimo local

para aprender a fazer curvas empinando

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 100 MHz, 16 MB Ram, CD-Rom 4x, Placa de som, mouse e Win95



DICA: aprenda a tangenciar bem as curvas, senão você vai visitar sempre o muro



DICA: aproveite as retas e os inícios de curvas para ultrapassar, force ao máximo



DICA: na largada, saia sempre empinando e ultrapasse todo mundo

EM BUSCA DE SONHOS NUM PANDEMÔNIO

Mais um jogo que, depois de fazer sucesso no videogame, ganha as telas dos computadores. **Pandemonium**, lançado no início deste ano para P.Station, segue os passos de **Bomberman**, outro game que acaba de chegar ao PC. A principal virtude dessa aventura tipo side-scrolling são os gráficos, ricos e com movimentação bem detalhada em 3D. Sua missão é resgatar os sonhos de um garotinho chamado Michael. Para isso, você pode escolher entre dois de seus brinquedos, um palhaço e



DICA: cuidado com os dentes da caveira, eles se misturam com o cenário



DICA: a subida em espiral da segunda fase faz com que os inimigos apareçam quando você menos espera



Uma boa dica é procurar por bolinhas coloridas durante o jogo, cada uma tem uma característica. A vermelha dá tiros, a amarela tiros explosivos, a azul é congelante e assim por diante. Mesmo sendo um game fácil, **Pandemonium** é bastante divertido e agradável.

fim



DICA: mudar a rota original pode levá-lo a uma passagem secreta

uma boneca de pano, ambos com características próprias. Para alcançar seu objetivo você tem de passar por várias fases, cheias de passagens secretas e ângulos de visão diferentes.



DICA: na beirada do castelo, cuidado com o chão, ele pode desabar a qualquer hora



Cuidado com as constantes mudanças de visão, elas podem atrapalhá-lo



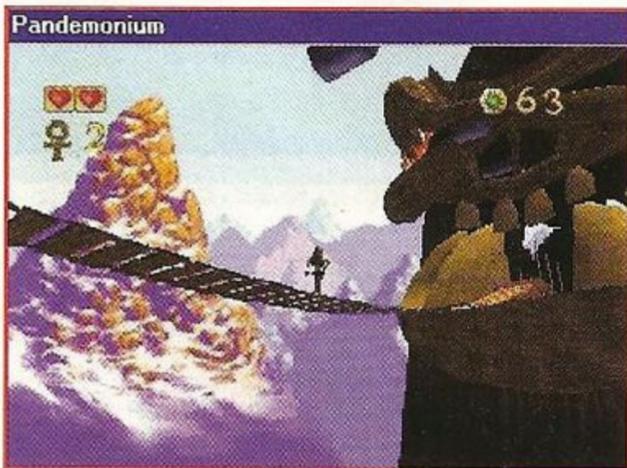
DICA: vá procurando caminhos alternativos para achar mais itens



DICA: o fogo às vezes muda sua rotina de tempo, cuidado com ele

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

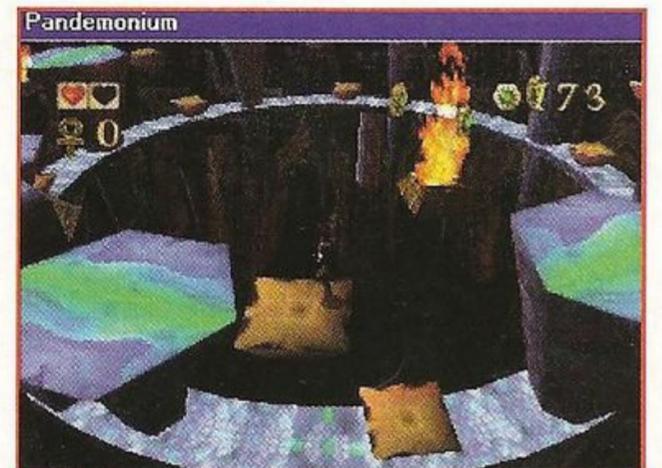
Pentium 75 MHz, 8MB Ram, CD-Rom 2x, placa de som, mouse e Win95



A entrada da caveira de pedra passa de cenário de fundo ao primeiro plano quando você consegue mudar de fase



DICA: a visão de cima no elevador confunde um pouco. Mas bons itens podem ser coletados na subida.



DICA: aqui, descendo você encontra alguns itens valiosos que estão escondidos

FLASHBACK



MEGA

Por Marjorie Bros

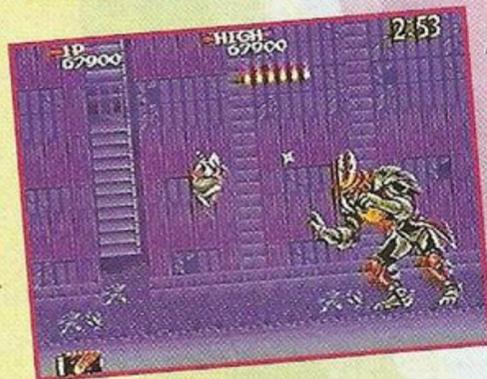
Sega Top Five reúne cinco sucessos do Mega. O primeiro a ser lançado foi Thunder Blade, de tiro, em 88. O último foi Flick, game de estratégia que saiu em 91

Sega Top Five traz cinco jogos clássicos para Mega. Tem pra todos os gostos. O primeiro game é *Flick*: uma gracinha. Nele, você é um passarinho azul que deve reunir os filhotinhos e levá-los até a saída. O segundo é *Super Monaco GP*, jogo de corrida. Nem preciso explicar, né? É só pisar fundo.

SHADOW DANCER



DICA: use o cachorro para acertar os inimigos que ficam atrás de muretas



DICA: acerte a cabeça desse chefe com os shurikens. Cuidado com as pedras

THUNDER BLADE

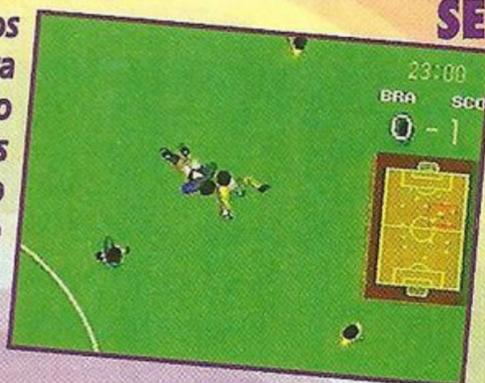


DICA: o melhor esquema para fugir dos tiros é subir e descer sem parar



DICA: destrua primeiro os helicópteros e depois os canhões que estão em terra

DICA: abuse dos carrinhos para tirar a bola do adversário, pois parece que não tem juiz nesse jogo



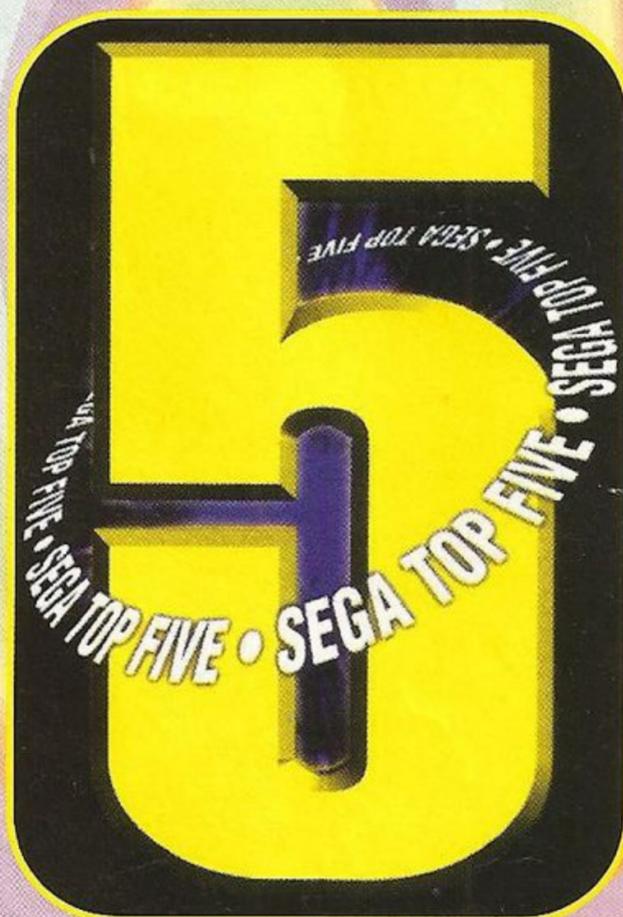
SEGA SOCCER



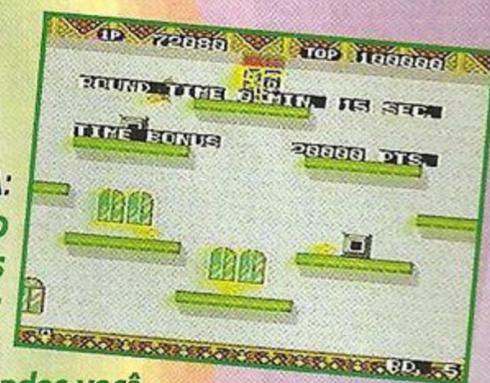
DICA: o jeito mais fácil de marcar gol é com jogadas de fundo. Use o botão B para levantar a bola na área e A para meter de cabeça

Próximo jogo: *Super Futebol*. São 24 seleções em jogos pra lá de disputados. Depois de tanto esporte, um pouco de tiro com *Super Thunder Blade* e aventura em *Shadow Dancer*. Ufa! É ou não é um show esse bando de clássicos tirados do baú pela Marjorizinha.

fim



FLICK



DICA: pegando todos os pintinhos antes de 30 segundos você pode ganhar 10 ou 20 mil pontos de bônus



DICA: no bônus game você tem de pegar os pintinhos que são lançados pelos gatos. Pegando todos seu score vai ficar mais gordo

MONACO GP



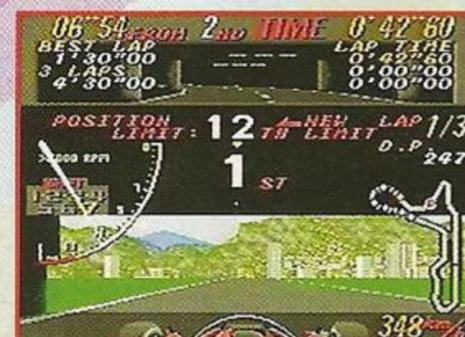
DICA: o melhor esquema para fugir dos tiros é subir e descer sem parar



DICA: destrua primeiro os helicópteros e depois os canhões que estão em terra



DICA: após a largada, siga pelo meio dos carros. Assim você ganha mais rápido as posições



DICA: antes de sair do túnel, reduza a marcha para encarar a próxima curva numa boa

Play - Games

Tudo para sua locadora com preços imbatíveis.

Consoles, Cartuchos, Cd's, e Acessórios. Linha completa.

Atendemos via sedex p/ todo Brasil
Solicite nossa tabela de preços
Fone/Fax (011) 7806-8872 ou 8870

BABY - GAMES

**VÍDEO-GAMES, FITAS
E ACESSÓRIOS EM GERAL
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL
LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS
CONSULTE-NOS**

(011) 290 0991 681 8119

PROGAMES

MOOCA

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - 3 DO
SATURN - SEGA CD - NEO GEO CD
SUPER NES - MEGA DRIVE - GAME BOY

Cards e CD-ROM para PC

Rua Juventus, 831 - Tel: (011) 591-0039

CRIZY GAMES

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - NEO GEO CD
3 DO - SUPER NES - MEGA DRIVE - PC CD Rom - Master
Vendas, locações, Assis. Técnica,
Acessórios e Card's Magic

Loja 1: R. DR. DJALMA PINHEIRO FRANCO, 110 ☎ 5562-5644
Loja 2: AV. MIGUEL ESTEFANO, 240 ☎ 578-6353

Authentic Imports

VENDAS DE GAMES E ACESSÓRIOS

**ENTREGA VIA SEDEX
PARA TODO O BRASIL**

PAGAMENTOS PARCELADOS

PROMOÇÕES MENSAIS

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

Ligue e Confira Nossos Preços

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

NINTENDO

O MUNDO DOS GAMES

FINÂNCIA VENDA TROCA LOCAÇÃO

PlayStation

Nintendo **GAME OVER** SEGA SATURN

"Games, Cds e Cartuchos"
"Assistência Técnica"
"Despachamos Via Sedex"

Fone: (011) 875-0146 - 858-9744 - Fax: (011) 878-2224



**Venda, Locação e
Assistência Técnica
para todo Brasil**

Av. Nossa Senhora do Sabará, 508 - Sala 6
CEP - 04686-000 - Tel/fax: (011) 523-3456

HIPER GAMES

Nintendo 64 Saturn Playstation
Super NES Mega Drive Game Gear
PC Games

**Possuímos Técnicos Especializados em
Alinhamento e Recondicionamento de
Canhão de Playstation**

Rua 12 de Outubro, 58 - loja 15 - Tel: 260-1393
Lapa - São Paulo - SP - Fax: 261-1020



NIKAS GAMES

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

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

LASER GAMES

**VENDA DE GAMES E ACESSÓRIOS
(ATAcado E VAREJO)**

**ÓTIMOS PREÇOS, GRANDE VARIEDADE!!!
CADASTRE-SE E RECEBA
MENSALMENTE NOSSA TABELA**

TEL/FAX (079) 211-4449 • 211-2390 • 982-8336

Intergame® ENTERTAINMENT

Lançamentos Simultâneos E.U.A.
Importação Direta
Atacado e Varejo todo Brasil
Aceitamos todos Cartões de Crédito

**(011) 5666-0803
828-9099**

TILT'S

GAME LOCADORA

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

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

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

VENDAS E LOCAÇÕES

SALÃO DE JOGOS

32 X
Saturn
• 3DO

Master System
P.Station •
Neo Geo CD

Nintendo 64 • Mega Drive
Game Boy • Super Nes •
PC Engine Playdia • Game
Gear • Neo Geo • Jaguar

Para anunciar na

SUPER GAMEPOWER

ligue **816-5667,**
Ramal **420**

**Aí é só
DETONAR!!**

SUPER GAMEPOWER

CAIA NA GANDAIA PRA VALER NESTE FINAL DE ANO



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

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

DIRETORIA EXECUTIVA

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

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 44 - NOVEMBRO DE 1997

REDAÇÃO

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

COMERCIAL

Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS

Gerente: Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE

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

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenadora: Cláudia Roque

GamePro licenciada por: IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

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

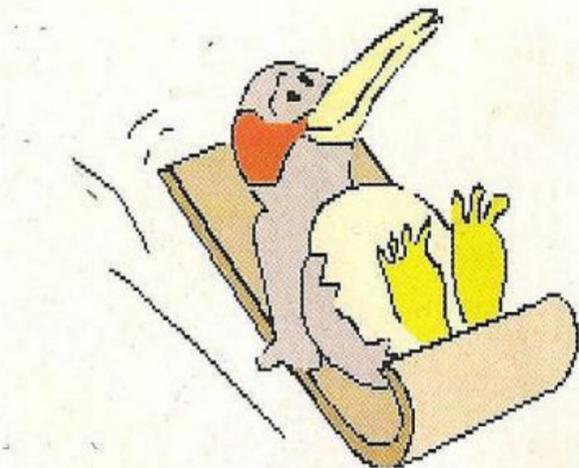
Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Para despesas de postagem internacional, consulte nossa central de atendimento (de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h), por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

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) 0800-55-4441.

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



BOMBERMAN 64 (NINTENDO 64)

BREATH OF FIRE III (P.STATION)

SILHOUETTE MIRAGE (SATURN)

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 43



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

EDIÇÃO 40



Hexen, Dark Rift, Star Fox (Nintendo 64), Hexen, Mechwarrior 2, Metal Slug (Saturn), Gamera 2000, Tobal 2, Revelations Persona, Alundra (P.Station), Super GT, Tekken 3 (arcade), NBA Live 97 (Mega), Star Fox, Incantation (SNes), Earthworm Jim 2 (Master), Takeru (PC CD)

EDIÇÃO 42



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

EDIÇÃO 39



Star Fox, Human Grand Prix, War Gods (Nintendo 64), Cyberbots, Black Dawn, Mass Destruction, Fighters Megamix (Saturn), Dracula X, Need for Speed, Mega Man Battle & Chase (P.Station), Super Pang Collection (32 bits), Street Racer, Aladdin (Mega), Ys V (SNes), Blood (PC CD)

EDIÇÃO 41



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

EDIÇÃO 38



Blast Corps, Turok, Fifa Soccer 64 (Nintendo 64), Black Dawn, Command & Conquer, Herc's (Saturn), Dracula X, Spider, Mech Warrior 2, (P.Station), Street Fighter Alpha 2 (SNes), Altered Beast (Mega), Tekken 3 (arcade), Real Bout Fatal Fury Special (Neo Geo), Hunter Hunted (PC CD)

AWKWARD



SC-AK50

Mini System AK50 Panasonic: • 2.000 Watts de potência (PMPO) • Circuito Bi-Amp - 2 amplificadores independentes • Super Woofer - excelente resposta de graves • 3D Space Sound - difusor de agudos tridimensional • 5 CDs Changer.

Panasonic

MARCA MUNDIAL DE CONFIANÇA.

The Future is Now

SNK

NEO
GEO



Está chegando!!

THE KING OF FIGHTERS '97

The King of Fighters '97 disponível nos equipamentos NEOGEO!!

Ano após ano, o lançamento mais aguardado!
The King of Fighters '97-o tira-teima deste ano
está ainda mais feroz!!!



NEO-GEO CD

