

SUPER EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO!



GAMEPOWER

Nº 38 - R\$ 4,00



TEKKEN 3

A NOVA ERA DO ARCADE



DETONADOS:

SPIDER (P.STATION)

TUROK (NINTENDO 64)

SHOW DE JOGOS

BLACK DAWN (SATURN)

MECH WARRIOR 2 (P.STATION)

FIFA SOCCER 64 (NINTENDO 64)

STREET ALPHA 2 (SNES)

ESPECIAL

3 ANOS DE SGP:

- ◆ HQ DO CHEFE
- ◆ O OSCAR DO VIDEOGAME
- ◆ O NOVO FILME DE MORTAL

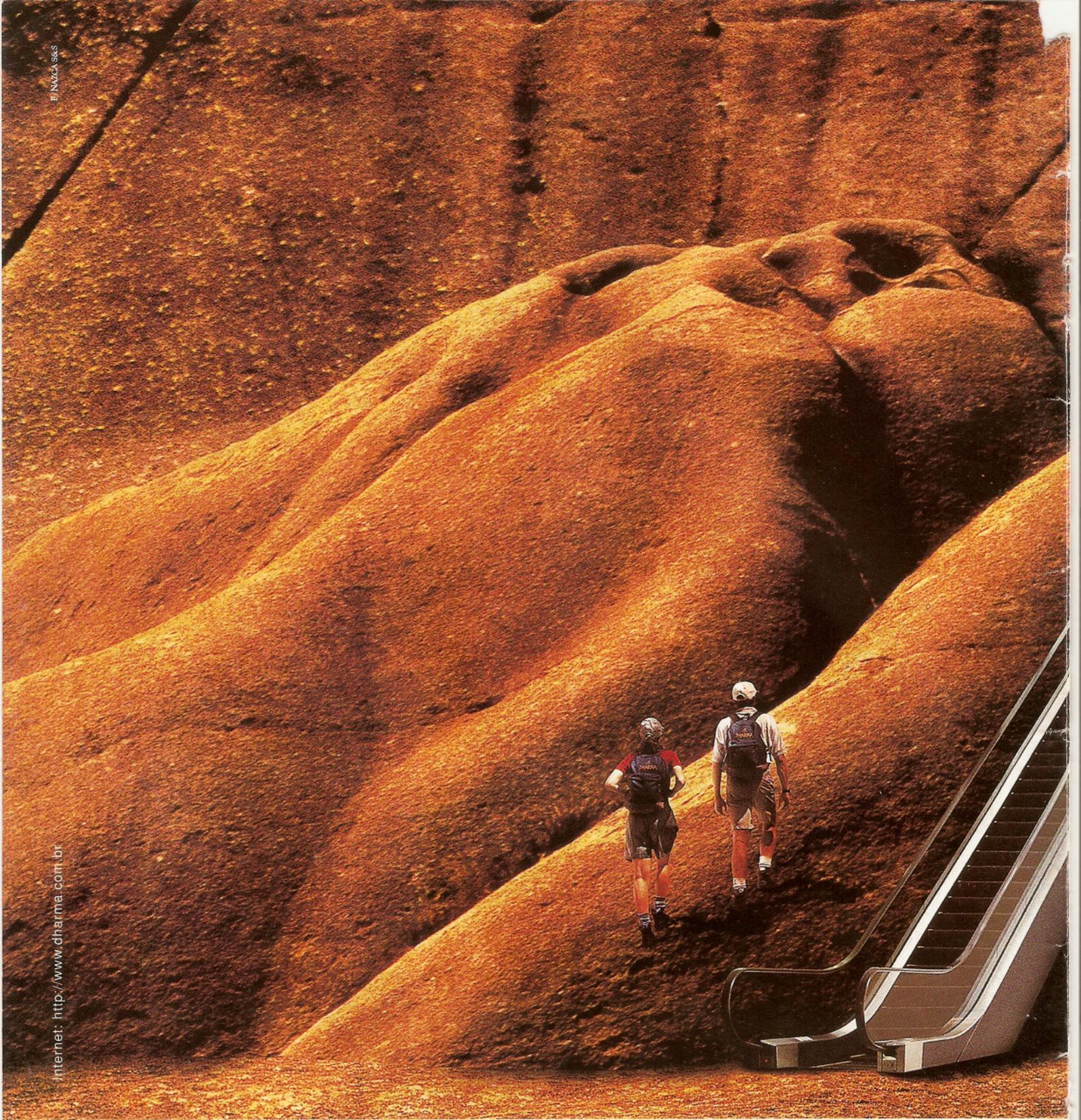
ENCONTRE A MARJORIE E CONCORRA A UM N64!



6642

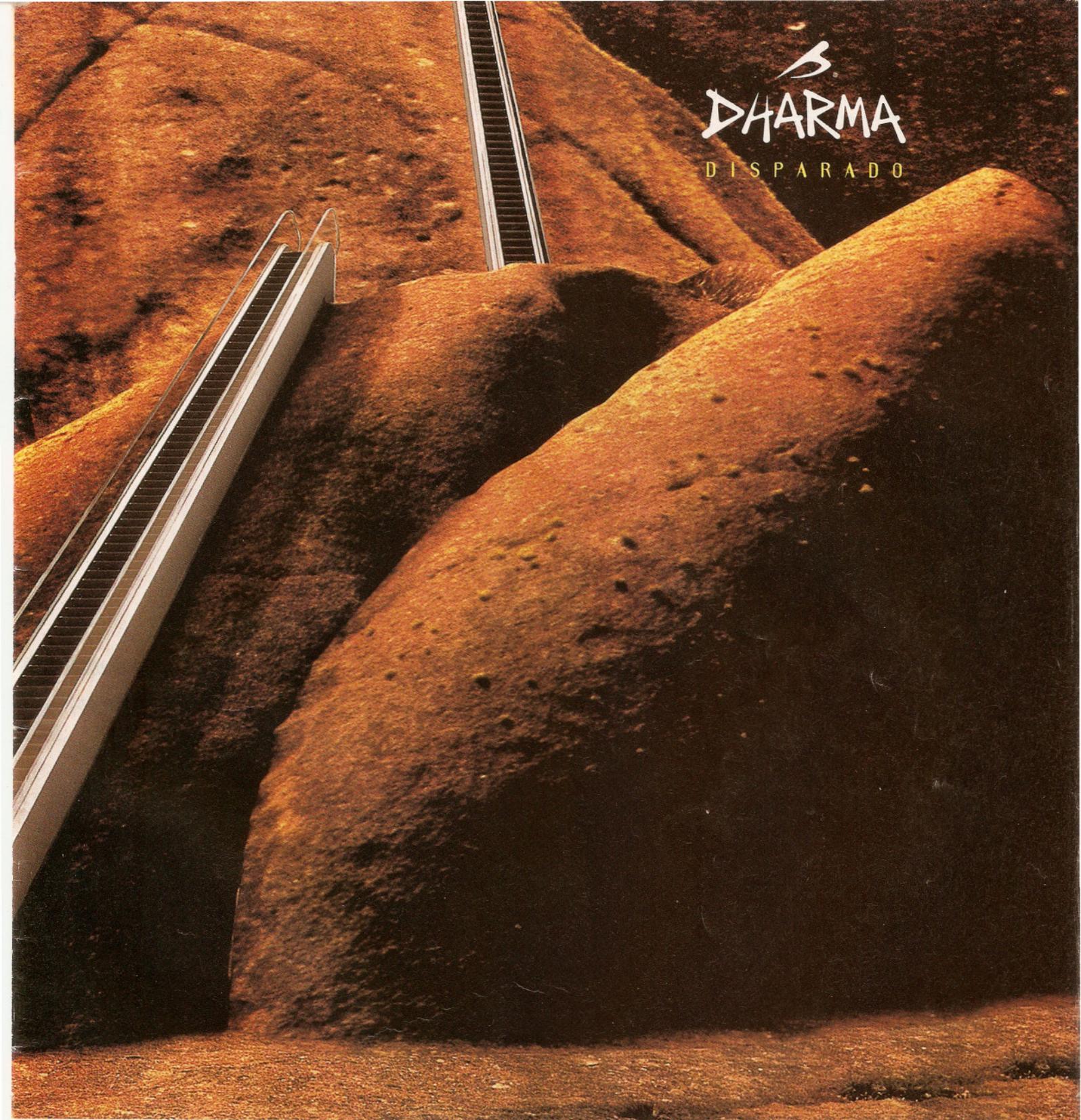
ISSN 0104-611X





O melhor equipamento para t


DHARMA
DISPARADO

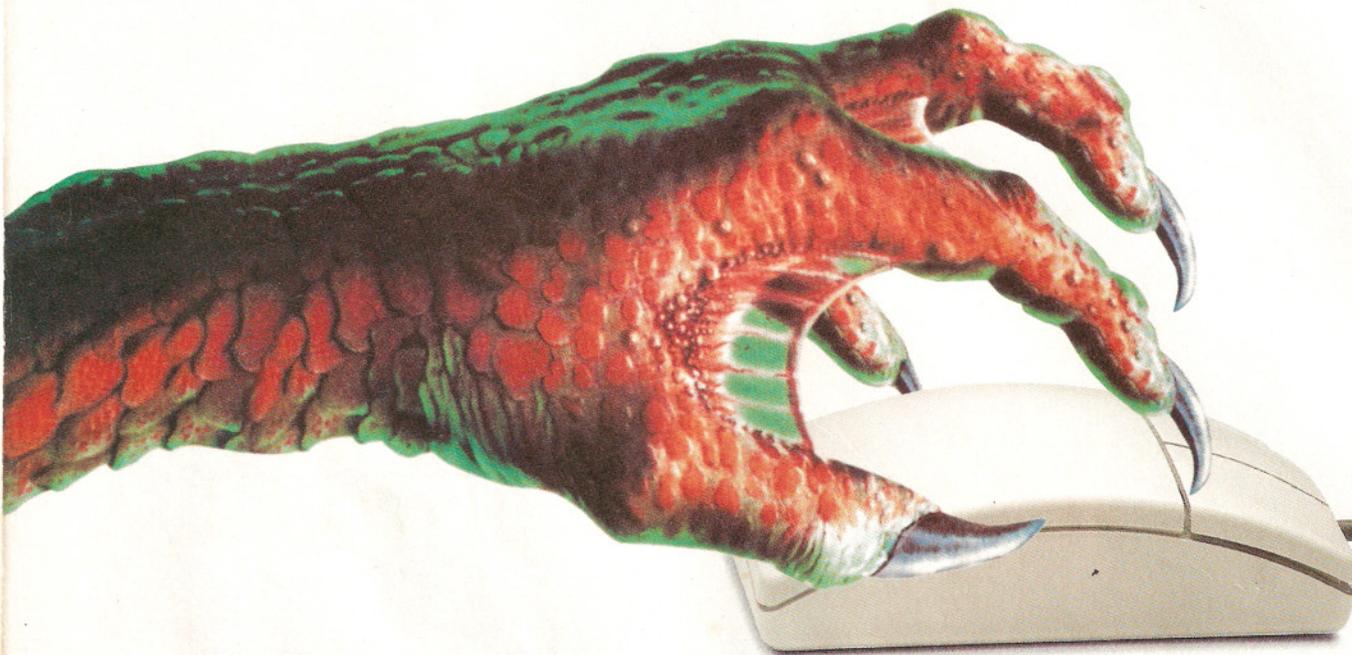


erreno montanhoso.



Dharma Hiking

Revista PCPlayer com novo CD-ROM. O bicho vai pegar.



Grátis: novo CD em português.



A revista **PCPlayer** está de cara nova, com muitas dicas, os jogos mais quentes, matérias sobre o mundo online e muito mais. Você também recebe um **novo CD-ROM**, fácil de instalar, com interface em português e demos incríveis. E ainda pode jogar online com qualquer pessoa em nosso site.

Nesta edição você tem 10 horas de acesso à Internet.
Revista PCPlayer. Diversão de verdade no seu computador.

Visite nosso site - <http://www.pcplayer.com.br>

9 DE MAIO NAS BANCAS



PCPLAYER R\$ 1,00

CUPOM DE DESCONTO

Recorte este cupom e apresente ao seu jornaleiro. Ele vale R\$ 1,00 exclusivamente na compra da edição nº 11 da revista PCPlayer.



SUPER GAMEPOWER



JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA		
Altered Beast		70
SNES		
Street Fighter Alpha 2		40
SATURN		
Anearth Fantasy Stories		24
Black Dawn		31
Command & Conquer		34
Darklight Conflict		25
Duke Nukem		26
Herc's Adventure		30
Lunacy		32
Scorcher		46
The Lost Vikings		32
Thunder Force V		22
VMX Racing		27
Zap! Snow Boarders Trix		49
P.STATION		
Boundary Gate		24
Castlevania Dracula X		35
Crow: City of Angels		36
Darklight Conflict		25
Final Fantasy VII		72
MCW vs. The World		48
Mech Warrior 2		38
Motor Mash		25
Murder Death Kill		26
Other Life Other Dreams		24
Sangoku Musou		39
Spider		62
VMX Racing		27
MASTER SYSTEM		
Taz in Escape from Mars		41
NEO GEO		
Real Bout Fatal Fury Special		44
NEO GEO CD		
Real Bout Fatal Fury Special		44
ARCADE		
Sol Divide		24
Tekken 3		42
NINTENDO 64		
Blast Corps		28
Clayfighter 63 1/3		25
Fifa Soccer 64		47
Hexen		27
Turok: the Dinosaur Hunter		56
Yuke Yuke! Trouble Makers		23
PC CD		
Hunter Hunted		68

Ilustração de Capa: HECTOR GOMEZ



Sistema 12 e um monte de golpes (pág. 42)

ARCADE PRA LEVAR PRA CASA
Tekken 3 traz a nova tecnologia



a qualidade (pág. 34)

COMMAND & CONQUER
O sucesso do Saturn e mantém



SANGUE E SENSUALIDADE
Dracula X (ou Castlevania) sacode a praia, ou melhor, a noite do P.Station (pág. 35)



TAZ EM OITO BITS
Taz in Escape from Mars chega para o Master (pág. 41)

ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO 14
GameWorks, HQ,
Oscar de games e Mortal

PRÉ-ESTRÉIA 22
Duke Nukem vai ser a nova estrela do Saturn

GOLPE FINAL 45
Os combos de Real Bout Fatal Fury Special

ESPORTE TOTAL 46
Fifa Soccer entra na era dos 64 bits

SUPERGP DICAS 50
Seis páginas com mais de 90 dicas e códigos

DETONADO 56
Chegamos ao final de Turok, para N64, e Spider (P.Station)

COMPUTER ZONE 66
A mania dos jogos online e Hunter Hunted

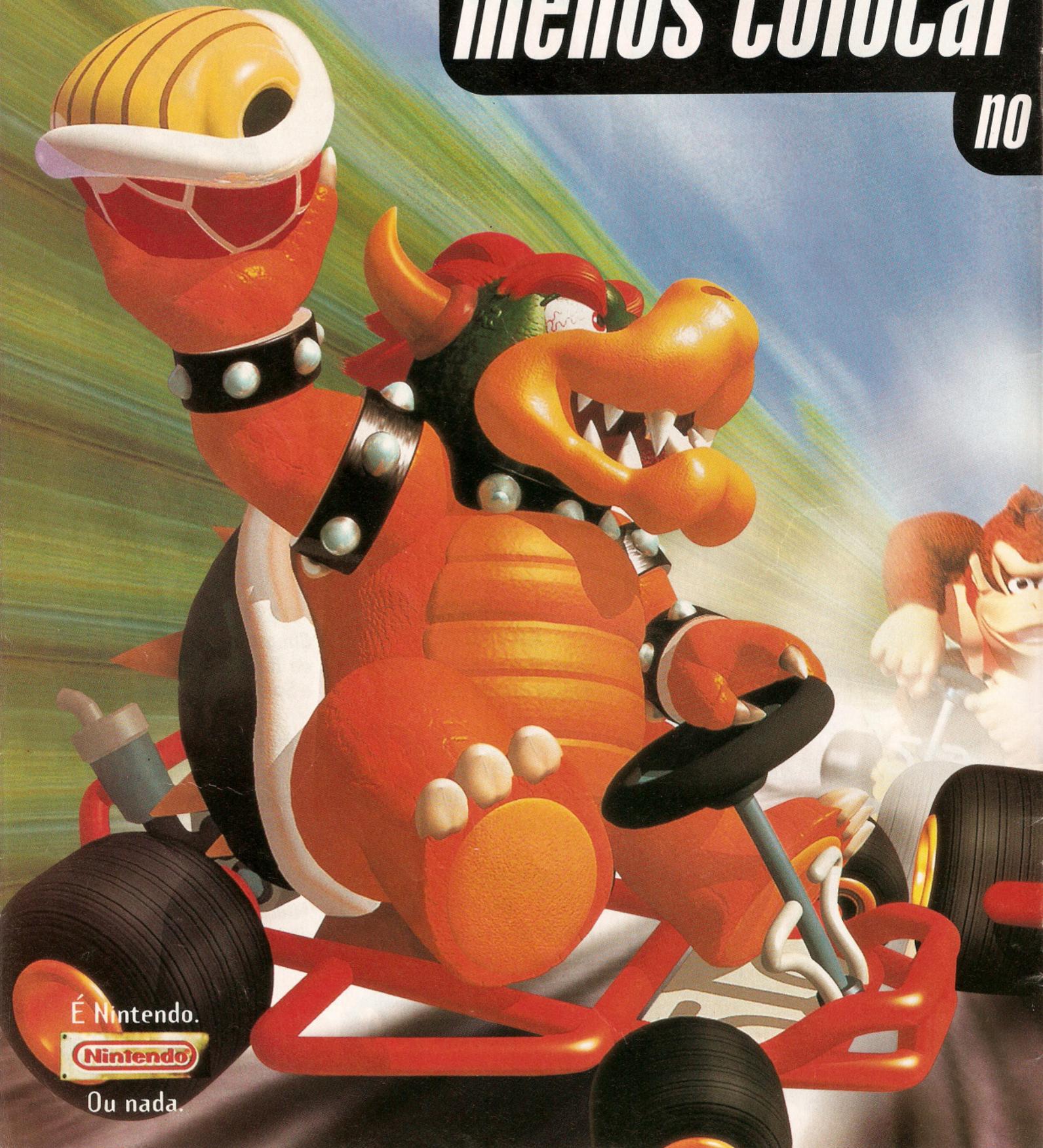
FLASHBACK 70
Altered Beast, um dos primeiros sucessos do Mega Drive

FINAL STAGE 72
Um final detonante em Final Fantasy VII

F/INAZZA S&S

Vale tudo para menos colocar

no

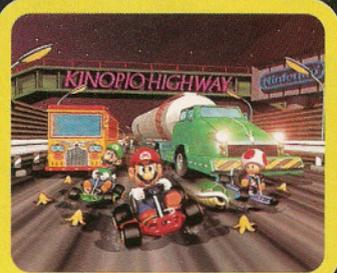


É Nintendo.



Ou nada.

*ganhar,
meleca
controller dos outros.*



Você pode jogar bananas para seu adversário derrapar.

MARIO KART 64



Você pode ficar invisível para detonar mais facilmente os outros.



Você pode jogar com mais três pessoas, e ver quem fica para trás. Você só não pode vacilar.



4-players



Mario Kart para
NINTENDO 64
Bobeou, crau.



SUPER GP CARTAS



Festa é comigo mesmo! E para não deixar ninguém esquecer do aniversário de *SuperGamePower*, preparamos um número mais do que especial. Como não gostamos de estar sempre com a mesma cara, a primeira coisa que fizemos foi dar uma mexida no visual da revista. Ficou tudo renovado e mais elegante. Outra mudança importante foi a da ficha técnica. O Akira, como um bom ombudsman, criticou e sugeriu um modelo novo. Eu, como um bom Chefe, aceitei algumas sugestões e deixei o japa feliz. A partir de agora, não há mais média

geral. Temos as notas técnicas e a de divertimento (fun factor), que tem um peso maior, afinal diversão é o que vale. Preparamos um caderno especial de aniversário, com o Oscar do videogame, história em quadrinhos e um Circuito Aberto cheio de notícias quentíssimas. Uau, não chegamos ainda na metade da revista! Você vai conhecer também o jogo da hora nos arcades, *Tekken 3*, que vem com tecnologia e pancadaria renovadas. Outro campeão de bilheteria é *Turok, The Dinosaur Hunter*, um game que mistura Doom e Tomb Raider no Nintendo 64 e que ganhou as páginas do Detonado. Ao lado dele *Spider*, o jogo em que você vira aranha e se diverte pra caramba. *Street Fighter Alpha 2*, para SNes, campeão de popularidade, ganha uma segunda matéria na revista, agora com combos detonantes. E, além disso, tem um frisbee de brinde e uma chance de faturar um Nintendo 64. Vou correndo para a praia jogar o meu e procurar a Marjô!



O CHEFE

Como a Marjorie andou dando trabalho extra pra todo mundo aqui da redação, eu acabei circulando bastante e vendo tudo que está sendo feito nas revistas de videogame por aí. E, principalmente depois desse tapa no visual que a revista recebeu, acho que *SGP* está alinhada com as melhores revistas de games que você pode encontrar. Se não fossem aqueles errinhos que me incomodam todos os meses, eu diria que dá para esquecer as outras revistas. Mas,

AKIRA É AGORA

como nada é perfeito, tenho de conter a minha animação e corrigir as falhas do mês passado. Primeiro faltou citar que as fotos do Resident Evil, página 13 da seção Pré-Estréia, eram do P.Station. O jogo vai sair para Saturn. Na mesma página, saiu incorreto o nome do novo DarkStalkers. O correto é Jedah's Damnation. De resto, a moçada está de parabéns. Só falta achar a Marjô!





BABY BETINHO

Baby teve de detonar uns caras para obter informações sobre o rapto da Marjorie. Ainda assim, sobrou energia suficiente para descobrir os primeiros golpes de Tekken 3 e arrasar em Real Bout Special.

RECOMENDADOS

**TEKKEN 3 • REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL
STREET FIGHTER III • MCW VS. THE WORLD**



LORD MATHIAS

Depois de passar uma semana procurando desesperadamente a Marjô, o Lord resolveu bater uma bola para relaxar. E foi um jogoço! Fifa 64 não saiu do console por uma semana.

RECOMENDADOS

**FIFA 64 • CROW: CITY OF ANGELS
DRACULA X • BLACK DAWN**



MARJORIE BROS

Marjô andava empolgadíssima com o clima de ação de Turok: The Dinosaur Hunter quando foi raptada. Não se sabe como, a loura, com o maior senso do dever, mandou, sabe-se lá de onde, Black Dawn.

RECOMENDADOS

**TUROK: THE DINOSAUR HUNTER • SPIDER
TAZ IN SCAPE FROM MARS • BLACK DAWN**



MARCELO KAMIKAZE

Até agora, nem o cérebro da redação conseguiu entender o confuso sumiço da Marjorie. Foi muito mais fácil terminar Final Fantasy VII e conquistar territórios em Command & Conquer.

RECOMENDADOS

**THE LOST VIKING • COMMAND & CONQUER
FINAL FANTASY VII • HUNTER HUNTED**

BILL GAMES

Jogadores e jogadoras, para a nossa felicidade, o bom e velho arcade não podia ficar de fora da avalanche tecnológica que está dando cara nova ao mundo dos games. Enquanto os consoles de nova geração não dormem no ponto e correm atrás de sua integração à Internet e outras possibilidades de jogar via rede, o arcade dá o primeiro passo para não virar peça de museu. Sega e Nintendo já viram que não é mais possível oferecer somente os tradicionais jogos em CD ou cartucho para os gamemaniacos levarem para casa. Os fabricantes de jogos, então, já estão investindo tudo na rede. O arcade não podia ficar fora dessa. E ninguém menos do que o múltiplo Steven Spielberg, associado à Sega e à Universal Studios, meteu a sua colher para dar consistência a esse creme. A GameWorks, que ganha sua primeira filial brasileira até o final do ano, não vai deixar ninguém falando sozinho. Além disso, vai abusar dos recursos de realidade virtual, com opções que computadores ou consoles jamais poderiam oferecer. O arcade mostra o que é diversão de verdade.





ARTE NO ENVELOPE

Lápis, pincel, talento e energia. É isso aí. Nescau apostou na qualidade da galera que participa da Arte no Envelope e vai dar uma supermochila para o ganhador da seção todos os meses, até outubro. Quem faturou o prêmio de estréia foi o Fabiano Perez, de Paranaguá, fã da Lara Croft

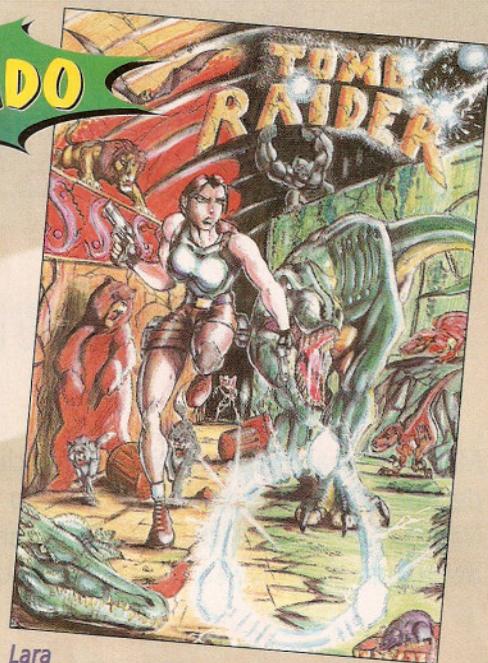
PREMIADO



O Carlos Jean Pereira, de São Paulo, SP, sacou que até os super-heróis só gostam de ler SGP



O Homem-Aranha andou soltando as teias lá em Borborema, SP, onde mora o Fábio Henrique Vessoni



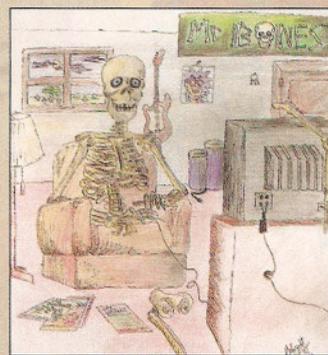
Lara Croft, a gata de Tomb Raider, caiu nas graças do Fabiano Perez, de Paranaguá, PR. Entre ursos, jacarés e leões, ela garantiu o bicho, ou melhor, ou prêmio do mês para ele



A Psylocke, como sempre, botando tudo de pernas pro ar. Dessa vez quem fotografou foi o Sérgio Henrique Silva, de Piracaia, SP



O Adriano Queiroz Quadra, de Cariacica, ES, além de ver os jogos dos times cariocas, arrasa no desenho



O Leandro Augusto de Oliveira, de São Paulo, SP, sacudiu o esqueleto e mostrou que é primo do Mr. Bones

COM A ENERGIA DE A SUA ARTE FICA MA



Disseram pro Luciano Pontes, de Aguaí, SP, que a seção só publica desenhos que vem de cidades importantes. E é verdade, Luciano. Taí o seu desenho



O Zizo, apelido do Eber Ferreira Queiroz, de Lagoa Santa, MG, que já sabe como é o gostinho de ser o premiado do mês



As luzes e personagens da Sandra Tiemi Ikeda, de Piedade, SP, quase fizeram o Chefe promover um golpe de estado e melar a votação



Fã de Mortal Kombat e rei das perguntas, o Helton Alves de Carvalho, de Canela, RS, insistiu e cavou seu espaço na Arte no Envelope



do Piraí, Rio de Janeiro

Parece que o Wolverine andou tomando um chapéu de alguma gata... Esse foi o flagrante do Marcel Aragão Almada Guimarães, de Barra



A Rita Tiemi

Karasawa, de Campinas, SP, fez o Ken e a Chun-li darem um tempo na porrada e curtirem outro barato



O Justiceiro tem o maior prestígio com o Leonardo Bernardes, de Bauru, SP



Tudo que o fã de X-Men vs. Street Fighter Halans Nicácio Ferreira, do Guarujá, SP, queria era aparecer na revista. Taí o seu espaço, com méritos

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

NESCAU
MAIS RADICAL.





A Marjorie Responde

Marjorie, apesar da foto da sua irmã gêmea, quem me garante que você não é uma velha de 78 anos, barriguda, careca, sem dentes e, ainda por cima, anã?

Alan Loureiro
São Paulo, SP

Escrevo para dar uma bronca em todas as garotas que compram **SGP** e que abandonaram a Marjorie. Eu compro a **SGP** desde o primeiro número e sei como foi difícil para a Marjorie mudar o nome da seção de Jogo Frágil para Rosa Shock. Aliás, um belo golpe pegar o Chefe desprevenido durante as férias de julho de 95. E, agora, vocês abandonaram a Marjorie?! Isso tá é me cheirando a ciúme.

Alan Loureiro
São Paulo, SP

MB: Alan, você deve estar maluquinho. Primeiro manda uma carta me detonando (aproveito para dizer que não sou careca, barriguda, desdentada ou velha). Depois, manda uma carta pedindo que as meninas escrevam para mim. Sugiro que você escolha uma das personalidades e assumal

ANIMAL!!

ANIMAL!!

Essa é a foto que comprova que eu terminei Donkey Kong Country 3 com 103%. Passei pelos sete mundos do jogo e também pelos secretos. Peguei os 15 passarinhos, os 41 DK e, ainda, 85 moedas. Fiz tudo isso em três horas e três minutos e pude ver sossegadão o segundo final do jogo.



Vagney Santos
Altamira, PA

MB: É isso aí, a briga tá boa! Depois das 3h54 do Gilberto Diduch na edição passada, agora foi o Vagney. Quem será o próximo a quebrar o recorde de DK3?

CLASSIFICADOS

Vendo **18 fitas** para Mega Drive ou troco **cinco fitas** por Phantasy Star IV. Tratar com Alex Barbosa, (082) 241-8866, Maceió, AL.

Vendo um **3DO** com **17 CDs**, **dois controles** e **uma pistola**. R\$ 600,00. Ou troco por um **Snes** com **dois controles**, **uma fita** mais R\$ 380,00. Tratar com Cleber, (047) 822-2597, Rio do Sul, SC.

Vendo um **Game Boy** com **cinco fitas** e **fonte**. R\$ 180,00.



Tratar com Alberto, (011) 521-5128, São Paulo, SP.

Vendo **Mega Drive 3** com **Sega CD**, **duas fitas** e **dois controles**, um normal e um de seis botões. R\$ 280,00. Vendo também **Snes** com **um controle turbo** e **um normal** e **três fitas**. R\$ 170,00. Tratar com Rodrigo, (011) 267-2076, São Paulo, SP.

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



R\$ 350,00. Tratar com Rafael, (048) 644-1818, Laguna, SC.

Vendo **Mega Drive II** japonês chaveado com **dois controles**, um normal e um turbo, **dois cartuchos** e **uma fonte**. Tratar com Alexandre, (021) 711-0302, Rio de Janeiro, RJ.

Vendo **Nintendo 64** com o **cart Super Mario 64**. R\$ 600,00. Tratar com Carlos, alameda Hiroshima nº 3, CEP 18701-360, Avaré, SP.



Vendo **Snes** com **4 controles** e **3 carts**. R\$ 190,00. Tratar com Gustavo, (031) 773-5115, Sete Lagoas, MG

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



Escrevo essa carta para dizer que achei demais a revista **SGP Dicas**. Quero saber se ela é mensal, anual... Quero dar uma sugestão: por que vocês não pegam todas as dicas dadas até hoje e lançam algumas revistas?

Elza Nunes
Rio de Janeiro, RJ

MB: Adorei sua carta, Elzinha! A idéia é fabulosa. Só falta convencer o carrasco do Chefe, que acha que os leitores têm de sofrer. A revista SGP Dicas é um número especial da SGP e não tem data certa de lançamento

Marjô, achei um absurdo você ter de responder cartas de meninos porque as meninas não escrevem mais. Nunca mandei uma carta, pois achava que você recebia muitas e, assim, seria muito difícil ver a minha publicada. Escrevi também para tirar uma dúvida: os desenhos para a Arte no Envelope são feitos com lápis normais?

Viviane Arruda
Campinas, SP

MB: Tá aí, Vivi, sua carta publicada. Você pode mandar seu desenho como quiser, só não vale desenho feito em computador, hein?

Marjô, estou escrevendo para apoiar a Ronara. Eu também quero um pôster com o Baby, o Akira e o Bill (sou louca por eles)!

Ana Barbosa
São José dos Campos, SP

MB: Pode deixar, Aninha! Estou fazendo uma campanha fantástica. Logo, logo o Chefe cansa das passeatas que eu organizo e manda fazer o pôster
PS: O Akira ficou todo todo com os seus elogios

MB: vou aproveitar os elogios para o Akira e corrigir eu mesma uma mancada da edição passada. Por culpa do Chefe, que meteu a mão na minha seção, não saiu o desenho da Meyre Sato, de Curitiba, louca pelo Kamikaze



SUPER GP RESPONDE

Pra que serve o Memory Card do Nintendo 64 se, por exemplo, no Mario 64 dá para salvar o jogo sem ele? Aquele lugar onde está escrito Memory Expansion serve pra que?

Pedro Rosa
São Paulo, SP

MK: Pedro, o Memory Card não é usado em Super Mario 64, mas é usado em outros jogos, como Turok (detonado desta edição). Tudo depende do jogo. No slot onde está escrito Memory Expansion você deve usar os

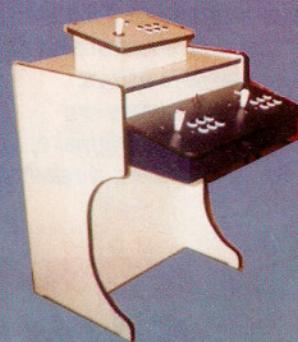
periféricos, como o 64DD

X-Men vs. Street Fighter vai sair para algum console caseiro? Quando sai Virtua Fighter 3 e The King of Fighters '96 para Saturn?

André de Carvalho
São Paulo, SP

BB: Não há previsão para Virtua Fighter 3 e The King of Fighters '96 para Saturn. Mas X-Men vs. Street deve sair tanto para Saturn como para P.Station no segundo semestre deste ano

Instale aqui
o seu
videogame



Vendas de peças
e acessórios

"Eu Sou" Comércio de Saldos Ltda.

Rua Freire da Silva, 409 Cambuci
São Paulo-SP

Fone/Fax: (011) 278-6970
(011) 270-6133 / 270-6056

ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

OS MELHORES DO VIDEOGAME



No 3º aniversário de SGP, preparamos um caderno especial com HQ, muitas notícias para os fãs de jogos e criamos um Oscar para os campeões dos games

Enada melhor para premiar os melhores que uma estatueta... do Chefe! Marcamos a data, fizemos uma festa de gala e elegemos os melhores jogos e personagens que a história do videogame já nos deu. Democraticamente, o Chefe escolheu quais seriam as categorias a se premiar. De início, eram 10 estatuetas, mas a Marjô bateu o pé para premiar o jogo mais original. Ficaram 11. Na hora de escolher o bom de briga, foi aquela luta. No final, 12 felizardos levaram suas estatuetas. Ano que vem a festa é em Los Angeles...



GAME MAIS ORIGINAL: NIGHTS

Marjô fez uma campanha forte para que *Nights* levasse a estatueta. Prometeu até fazer o tal churrasco na casa dela. A galera já estava achando que o game era realmente o mais original e, depois de um incentivo desses, o resultado não poderia ser outro.



MELHOR FIGURINO: SAMURAI SHODOWN

Quando chegou a hora de votar o melhor figurino, o Baby não teve dúvida: *Samurai Shodown* é o melhor. Todos concordaram, menos a Marjorie, alegando que as roupas não eram nada práticas. Tal observação foi desconsiderada, afinal voto de mulher vale meio voto de homem.



MELHOR JOGO: SUPER MARIO 64



Graças à princesa Peach, que pela centésima vez convidou Mario para tomar um chá e não apareceu, nós pudemos jogar *Super Mario 64*. Ninguém aqui na redação teve dúvida na hora de votar o melhor jogo. *Super Mario 64* é perfeito. Os gráficos são lindos, a jogabilidade inovadora e a história bem tramada. Por isso, o baixinho leva essa estatueta simpática para casa.



MELHOR ROTEIRO: RESIDENT EVIL

Quem jogou sabe: o mistério só aumenta a cada fase de *Resident Evil*. No jogo você integra uma missão de resgate e deve encontrar e salvar seus colegas. Enquanto o game esteve por aqui, tive até de separar o Akira e a Marjô, que tentavam arrancar um o cabelo do outro na disputa pelo joystick.





O PERSONAGEM MAIS ESQUISITO: **DHALSIM**

Mais uma unanimidade entre os melhores do videogame. Até hoje ninguém entendeu por quê o Dhalsim fica naquele balancê e como o pé dele estica até alcançar a orelha do adversário. Depois, um cara que usa essas pulseiras e esses brincos só pode ganhar o troféu de mais esquisito. Até as mães votaram nele...



A MAIS SENSUAL: **LARA CROFT**

A votação desse quesito foi interrompida por uma passeata de feministas, liderada por vocês sabem quem. Ainda assim, Lara Croft levou, com sobras (só na votação, o resto tá tudo em cima!)



OS BONS DE BRIGA: **SCORPION**

Para atender aos pedidos do fã-clube de Mortal Kombat que estacionou com faixas e cartazes na frente da redação, Scorpion levou a estatueta de bom de briga.



O GOSTOSÃO: **GAMBIT**

Todos se recusaram a votar nesse quesito. Assim, Marjô ficou à vontade para pesquisar e escolher o gostosão. Ganhou o X-Men Gambit, namorado da Vampira, que já mandou uma cartinha mal educada pra Marjô.



RYU

Tive de gastar mais e comprar mais um troféu. Não houve maneira de escolher apenas um bom de briga. Ryu também levou. Do contrário, eu seria linchado pelo Baby.



O MELHOR VILÃO: **DR. WILLY**

Não tem como discordar. Afinal, se o Dr. Willy não fosse um vilão da melhor espécie, a série Megaman não teria tantos jogos. Só espero que ele não use a estatueta para o mal.



O TRAPALHÃO: **DONKEY KONG**

Esse é o cara mais encrenqueiro que eu já conheci. Vai dar uma volta na floresta e acaba sequestrado pelos kremilings. Trapalhada é com ele mesmo e sempre sobra para a Dixie resolver. Se houvesse uma estatueta para a paciência, o troféu seria dela.



A MAIS FEIA: **SHEEVA**

Nada como uma mulher para apontar os defeitos de outra mulher. E, embora eu acredite que nenhuma mulher é perfeita como o homem e, assim, todas têm defeitos, essa tal de Sheeva tem mais defeito que o normal. Então, todos concordamos com a Marjô e a feiosa leva a estatueta. Ela tem mãos de sobra pra carregar.



**SGP
COMICS**

**ESPECIAL DE
ANIVERSÁRIO**

CADÊ A MARJORIE?!

SEGUNDA-FEIRA NÃO É UM DIA MUITO ANIMADO NA REDAÇÃO DE S.G.P. O CHEFE, ENTÃO, NUNCA CHEGA DE BOM-HUMOR.

BOM DIA, CAMBADA.

ROTEIRO
RUBEM BARROS
ARTE
O.F. ROKO

ENQUANTO O CHEFE RUMINA SEU MAU-HUMOR, A GALERA VAI BOTANDO O ESTÔMAGO, AS IDÉIAS E OS MÚSCULOS EM DIA.

TEM TAMBÉM OS CARAS QUE NUNCA CHEGAM NA HORA. MAS ALGO PARECE ESTRANHO NNESSA SEGUNDA-FEIRA...

EI MANO, TA' COM PRESSA POR QUÊ? É UMA CARTA-BOMBA OU UM DESENHO RUIM PRA ARTE NO ENVELOPE?

?

**TOC!
TOC!**



NÃO PODE SER! RAPTARAM A MARJORIE! VEJAM VOCÊS MESMOS!

MINHA MARJORIEZINHA...

ASSIM, BILL GAMES FOI VER SE A LOURA FOI VÍTIMA DE ALGUÉM DA INDÚSTRIA DE GAMES...

MAS ISSO NÃO FICA ASSIM! VAMOS ATRÁS DA MARJÓ! CADA UM PROCURA EM UM LUGAR. E NÃO VOLTEM SEM ELA!

KAMIKAZE ENTROU NOS ENIGMAS DE FINAL FANTASY VII...

LORD FOI ATRÁS DA GÂNGUE DE DIE HARD ARCADE...

BABY FOI TROCAR LINS TAPAS COM O REPTILE LA' NO OUTWORLD...

E AKIRA FICOU ÀS VOLTAS COM OS CONCORRENTES DE S.G.P.

UAU... TIVE UMA SACADA GENIAL!

VOLU CHAMAR ALGUÉM QUE NÃO VAI FALHAR NESTA MISSÃO! CORRAM COMIGO ATÉ A PÁGINA 73...

Roko

CIRCUITO ABERTO

ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

O NOVO FILME DE MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION!

Enquanto **Mortal Kombat 4** não chega aos arcades, há tempo para descansar os dedos e esperar pela estréia de **Mortal Kombat Annihilation**, o novo filme com a galera do Outworld e companhia. **Annihilation** chega aos cinemas americanos em agosto. O primeiro filme foi um sucesso. Nos três meses que ficou em cartaz no Brasil, levou 1,75 milhão de pessoas aos cinemas e vendeu 40 mil cópias de vídeo. Segundo o produtor Lawrence Kusanoff, **MK Annihilation** vai ser mais espetacular que o antecessor. "Nossa intenção para essa sequência é ir mais além. Queremos mais lutas, mais efeitos especiais, mais Outworld, mais tudo." Para isso **MKA** foi rodado em vários lugares, como Israel, Tailândia, Jordânia e Londres. A história continua do ponto em que o primeiro filme parou.

Annihilation representa a nova ameaça de Shao Kahn: destruir o mundo com apenas um golpe,



Rayden (James Remar) mostra a sola de sua bota para um Raptor



A gata Sandra Hess como Sonya

Sub-Zero, estrelado por Keith Cooke Hirabayashi, mostra sua cara atrás de Liu Kang (Robin Shou)

Jax (Lynn "Red" Williams) dá uma lição em Cyrax. Robin Shou fez a coreografia das lutas

Talisa Soto está de volta no papel de Kitana



Smoke, Liu Kang e Kitana. Robin Shou (Liu Kang) garante: "como no primeiro filme, Liu Kang continua procurando por seu destino. Ele deve passar por diversos desafios para encontrá-lo, assim como Luke em Guerra nas Estrelas"

certo e aniquilador! Nada mais foi dito sobre a história, apenas que haverá muitas surpresas. O que é certo é que alguns atores do primeiro filme continuam em seus postos, como a gatinha Talisa Soto no papel de Kitana e Robin Shou como Liu Kang. Outros vão deixar saudades, como Christopher Lambert no papel de Rayden, a lourinha Bridgette Wilson como Sonya e Linden Ashby

como Johnny Cage. Outra certeza é que as lutas vão continuar sensacionais. Dessa vez, atendendo a pedidos de fãs, foi adicionado um kombat arrasador entre Sub-Zero e Scorpion. Se você pensa que a história pára aqui, está enganado. O contrato original prevê 3 filmes. Prepare-se para ver muito Mortal Kombat nas telas!

NINTENDO 64 E P.STATION VÃO GANHAR NOVO MORTAL

Originalmente intitulado como **The Adventures of Sub Zero**, o novo título da saga é **Mortal Kombat Anthology: Sub Zero**. Esse novo game é completamente diferente dos anteriores. A jogabilidade vai ser uma mistura de **Final Fight** com aventura e o visual parecido com **Bug!** (Saturn), em que o personagem se movimenta para dentro e fora da tela. A história rola antes dos campeonatos do Outworld e vai responder muitas dúvidas sobre a origem dos personagens. O jogo deve sair em novembro para P.Station e N64.

PREÇO DO N64 BAIXA TAMBÉM NOS EUA

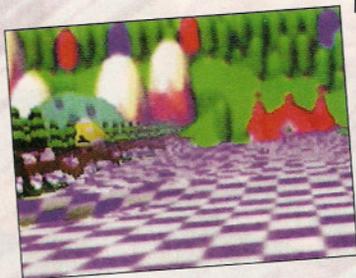
A Nintendo não está a fim de perder tempo com o seu N64. Depois de abaixar o preço do console no Japão, agora é a vez dos Estados Unidos. Depois de o P.Station ter seu preço reduzido em US\$ 50, Howard Lincoln, um dos cabeças da Nintendo of America, revelou que o console também vai custar US\$ 50 menos, passando para US\$ 149. Vai ficar



Nintendo 64: agora mais barato também nos EUA

bem mais fácil jogar games como **Mario Kart** e **Wave Race**. Para nós, brasileiros, isso parece inacreditável, mas

é verdade. De acordo com a Nintendo do Japão, essa redução já estava prevista para o fim desse mês. Um pouco mais caro, o Saturn, da Sega, gira em torno de US\$ 199, mas em compensação vem com três jogos. Mas as novidades da Nintendo não param por aí. E nem sempre são boas. O lançamento do 64DD (O disk drive do N64), antes programado para julho deste ano, foi prorrogado para o final de 97. O atraso se deu pela falta de alguns softwares para a sua produção. Nos EUA, nem mesmo chegou a ser definida uma data de lançamento, mas acredita-se que o 64DD saia em meados de 98.



Toda essa galeria de jogos para o Nintendo 64 ficou mais perto dos gamemaniacos... americanos!

SEGA E MICROSOFT PREPARAM 64 BITS

Mais novidades no pedaço. A Sega está planejando lançar seu console 64 bits. Trata-se de uma nova máquina bem potente que utiliza jogos em cd e que já foi apelidada de Black Belt. Esse novo console vai juntar dois elementos tecnológicos. O primeiro é a placa Power VR PCM2 da Videologic, manufaturada pela NEC e usada em muitos jogos de PC, como Apocalypse. O uso dessa placa pode garantir, no mínimo, a mesma qualidade do N64. O segundo elemento é o Microsoft Arcade Operating System. Esse sistema tem a capacidade de facilitar o



Virtua 3 deve ser o primeiro jogo do novo console

desenvolvimento dos jogos com um número maior de ferramentas padronizadas. Além disso, jogos de arcade com esse sistema serão transportados para o Black Belt com

muito mais facilidade. Para conseguir essa tecnologia, Yu Suzuki, diretor da AM2 da Sega, esteve visitando a Microsoft em Redmond, nos Estados Unidos, e as negociações já começaram. Os primeiros jogos para o Black Belt serão **Virtua Fighter 3**, um título de basquete e um de futebol. Espera-se que o BB seja lançado no Japão até o final de 98 e chegue em 99 aos EUA. De acordo com fontes da Sega, o design do Black Belt ainda não está completo, mas em termos de capacidade ele deverá ter 16 Mega de RAM geral e 2 a 8 Mega para texturas e áudio. Até agora não se especula nada sobre o preço de lançamento do console. Por enquanto a maior preocupação é com a performance e a facilidade de desenvolvimento.



ESQUEÇA OS FLIPERAMAS QUE VOCÊ JÁ VIU

No ano passado, três gigantes da área de entretenimento - Sega, Universal Studios e Dream Works SKG - avisaram que estavam se unindo para revolucionar os fliperamas com um parque chamado GameWorks. Um ano depois, o mago Spielberg abre as portas do primeiro GameWorks, em Seattle, e anuncia: o parque deve ter 100 unidades espalhadas pelo mundo até 2002. A primeira delas fora dos Estados Unidos, pasmem, vai ser no Brasil. O grupo Multiplan, que administra vários shoppings no Brasil e em Portugal, assumiu o projeto de 20 unidades em todo o país. O primeiro GameWorks brasileiro deve ser inaugurado no final deste ano, ao lado do BarraShopping, no Rio de Janeiro, com 5 mil metros quadrados, distribuídos em dois pisos. Como em Seattle, o GameWorks do BarraShopping terá três áreas diferentes. No Loading Dock serão lançados os jogos de última geração; na Arena estarão todos os games desenhados exclusivamente para o GameWorks; no Loft ficarão o restaurante e os jogos tradicionais, como **Pac Man** e **Air Hockey**. Os jogadores poderão jogar com pessoas de outros GameWorks e até de



GameWorks: o fliperama do futuro começou a funcionar no dia 15 de março em Seattle e tem estréia prevista para o final deste ano no Rio de Janeiro

idades onde não existe o parque (via Internet). Toda a tecnologia usada no fliperama vai ser desenvolvida pelo GameWorks dos Estados Unidos e todos os funcionários serão treinados lá. Na página ao lado você vê alguns jogos do GameWorks de Seattle que estarão no parque brasileiro.

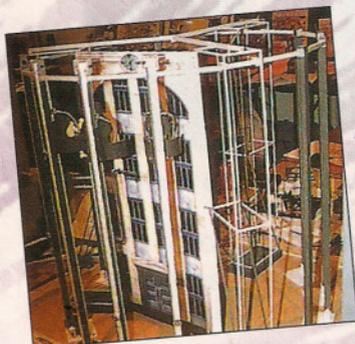


Mais de 100 artistas e engenheiros trabalharam para reinventar o conceito dos arcades



A galera da GameWorks trabalhou em

escritórios da Universal estúdios, no sul da Califórnia. Um monte de desenhos nas paredes serviu de inspiração para a moçada



Essa máquina vertical tem quatro cadeiras que sobem. Enquanto

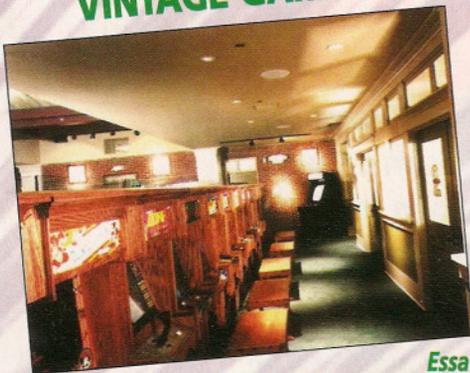
elas estão subindo, aparecem vilões em cadeiras em frente às janelas



Se o seu negócio é escalar paredes você vai se dar bem. Tem brinquedo pra você cansar de subir pelas paredes

ALGUMAS MÁQUINAS DA GAMEWORKS

VINTAGE GAMES



Essa é a seção Flashback da GameWorks. Nessa área você encontra jogos antigos como Ms. Pac Man, Dig Dug e Centipede

COUPLES AREA



Aqui estão as máquinas duplas. Elas funcionam como as máquinas de Daytona USA e Indy 500 que nós conhecemos, mas trazem outros esportes radicais, como o surf

SUPER GT ON THE STAGE



Esse é o Super GT, um game de corrida que reúne o Dodge Viper e a Ferrari F-40, os carros mais velozes e desejados do mundo

VERTICAL REALITY



No Vertical Reality quatro jogadores entram num stand de tiro móvel. A cada fase terminada, o jogador sobe um nível. Sobe de verdade, graças a um elevador que o conduz piso a piso

ROMSTAR E NEO GEO CRIAM NOVOS FLIPERS

Não é só a Sega que está investindo pesado em fliperamas. No Brasil, a Romstar já tem quatro unidades do Sports Arcade - três em São Paulo e uma em Curitiba - funcionando a todo vapor e deve inaugurar mais duas lojas até o final do ano. Todas as unidades recebem em primeira mão os jogos da Capcom e até os da SNK. Mesmo as placas de teste têm lugar reservado. A Neo Geo do Brasil, por sua vez aposta no Neo Park, no bairro da Liberdade, em São Paulo. O fliperama tem por volta de 80 máquinas. Os jogos mais



Jogos de jet-ski como Wave Shark fazem o maior sucesso nos arcades

procurados são **Super Sidekicks**, **Samurai Shodown IV** e **Real Bout Special**. Outras casas do gênero devem ser criadas brevemente.

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) 9591157

PRÉ ESTREIA

Só os consoles de 16 bits ficaram devendo. O Saturn volta ao primeiro plano com versões de Duke Nukem e Thunder Force, o arcade recupera Sol Divide, o P.Station corre atrás com a maioria dos títulos. E o Nintendo 64 atropela por fora...



THUNDER FORCE V

TECNO SOFT
tiro
SATURN

THUNDER FORCE V

Foram quatro dinastias de sucesso entre Mega Drive, SNes e arcades. Sempre com seu estilo devastador e veloz, **Thunder Force** marcou época. Agora, nesta quinta versão, tudo melhorou no ambiente do Saturn. **Thunder Force V** continua sendo um jogo de tiro em 2D, porém, usando polígonos, o game ganhou em realismo. A sua nave RVR-01 Gauntlet conta com vários tipos de armas, como o Photon Rifle. Ainda existe uma unidade de apoio, chamada Claw, que também protege



mais rápido você mata os inimigos, mais pontos você ganha. Esse é o hi tempo bonus. De resto, é tiro pra tudo quanto é lado.

Disponível no 2º semestre de 97



sua nave. Dois novos sistemas darão mais competitividade ao jogo: o over weapon e o hi tempo bonus. O over weapon é uma arma animal, capaz de detonar qualquer inimigo num piscar de olhos. Obviamente, dura bem pouco. Nesse jogo, quanto



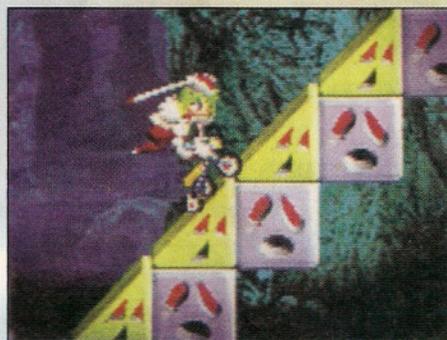
YUKE YUKE! TROUBLE MAKERS

ENIX

ação

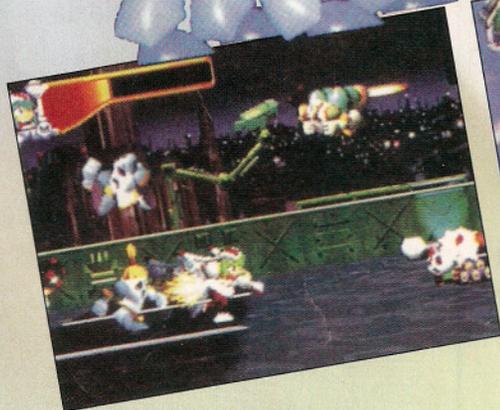
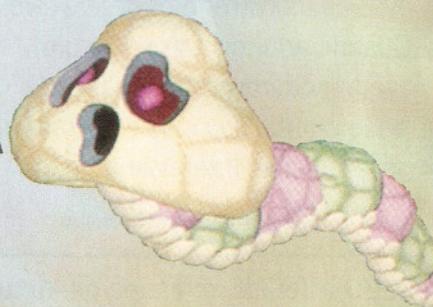
NINTENDO 64

Esses caras arrumaram a maior confusão no Nintendo 64. A ação é o ponto forte de **Yuke Yuke! Trouble Makers**. O clima rápido e confuso lembra o **Gunstar Heroes**, do Mega Drive, e **Astal**, do Saturn. Marina pode agarrar e arremessar coisas e inimigos. São cinco fases de pura zona, cada uma delas dividida entre 9 e 11 sub-fases. Além de contar com suas próprias pernas, Marina também pode fazer uso dos mais variados meios de transporte,



desde inocentes triciclos até robôs em forma de avestruz! **Yuke Yuke! Trouble Makers** promete ser mais um hit do Nintendo 64.

Previsto para o 2º semestre de 97



AN EARTH FANTASY STORIES

MEDIA WORKS

RPG

SATURN

Esse título da Media Works mescla o RPG tradicional e a simulação. Mas é uma simulação diferente, pois você começa como um bebê. Dependendo dos pais que escolher, a história e a sua vida mudam. Existem 4 alternativas de



profissão: ladrão, guerreiro, mago ou padre. Mas no final sua vida estará, misticamente, ligada aos deuses. Para variar, as magias da batalha são um show à parte.

Já disponível

OTHER LIFE OTHER DREAMS

KONAMI

RPG

P.STATION



Você controla um garoto domador de monstros e tem uma cidade e uma torre como cenário. Você pega ovos de monstros e os desenvolve. Quando adultos, eles serão um aliado poderoso. Na cidade você pode montar sua casa e ter uma vida familiar. Interessante, não?

Sem previsão de lançamento

SOL DIVIDE

PSIKYO

tiro

ARCADE

Os jogos de tiros estão voltando, com toda a força, impulsionados pelas novas tecnologias. Uma prova disso é **Sol Divide**, um jogo de tiro clássico, mas com visual renderizado em estações gráficas, com 260 mil cores. Os personagens foram desenhados por



Katsuya Terada, o mesmo de **Virtua Fighter**. **Sol Divide** é um jogo rápido e intenso, com controles avançados. Além do tiro normal, existem 11 tipos de magias e combos! Isto mesmo, combos! Como num jogo de luta. O clima de **Sol Divide** é completamente medieval, com monstros como dragões, griffons e cocktrices. A dúvida é saber quando chega aos consoles domésticos.

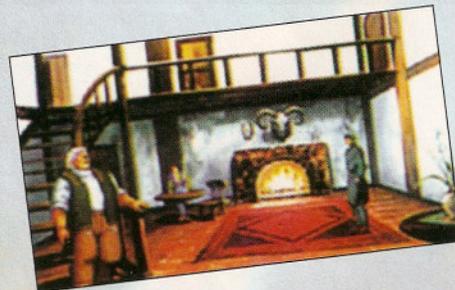
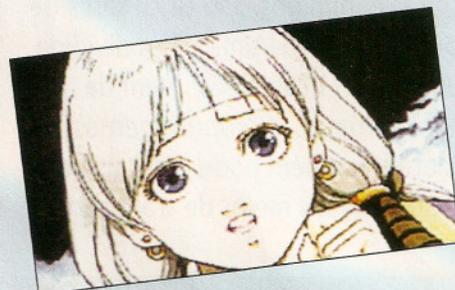
Já disponível

BOUNDARY GATE

PACK IN VIDEO

RPG

P.STATION



Mais um RPG com gráficos poligonais, a exemplo da série King's Field. Você controla o guerreiro Fin e sua missão é proteger Lisp, que procura sua irmã. As cenas de batalha seguem o caminho inverso de outros RPGs. Normalmente tudo vai ficando mais complicado. Já **Boundary Gate** traz um sistema bem simples. Um jogo diferente.

Disponível em maio



**DARKLIGHT
CONFLICT**
RAGE SOFTWARE
tiro
**P.STATION/
SATURN**

Esse novo jogo de combate espacial bem sofisticado vai agitar os computadores e os consoles de 32 bits. Correndo em 50 missões ou nos modos multiplayer, Death Match, Cooperative e Capture the Flag você vai ter de dominar as diversas armas e o dialeto que seu co-piloto

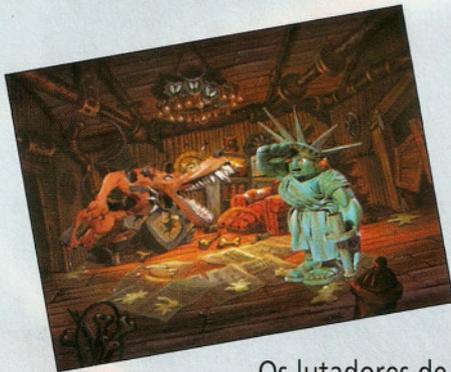


alienígena fala. Os gráficos estão bem legais, com diversos efeitos de luzes e lentes. Vale a pena pegar uma carona nessa nave!

Disponível no 2º semestre de 97

CLAYFIGHTER 63 1/3

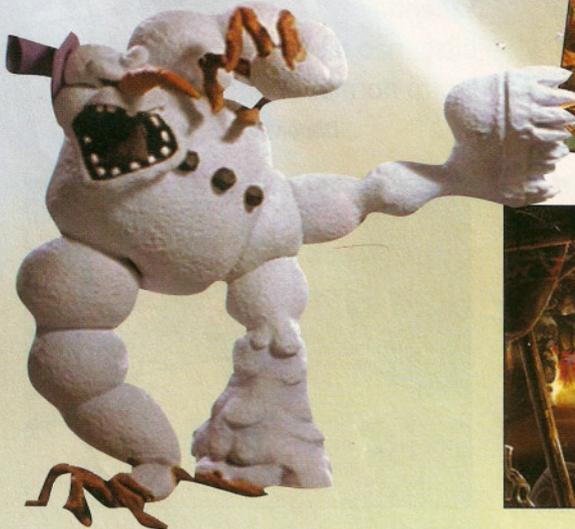
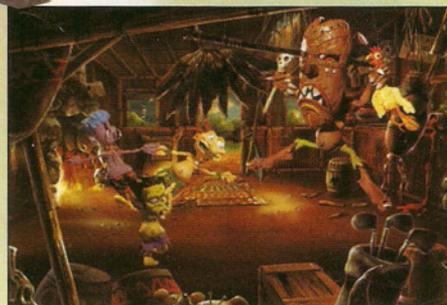
INTERPLAY
luta
NINTENDO 64



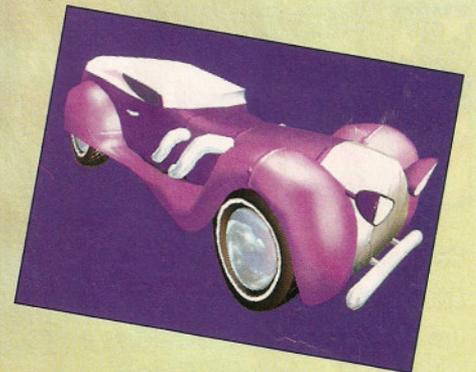
Os lutadores de massinha mais estranhos do mundo do videogame estão de volta! Blob, Taffy Man, Bonker e companhia chegam ao N64 com uma nova turma de personagens, como Boogerman e outros. São 18 disponíveis e mais alguns

escondidos. Os cenários estão bem mais interativos. Se você socar um oponente, ele pode atravessar o cenário e a luta continua fora dele. Tem muita gente que diz que a série **Clayfighter** não chega aos pés de concorrentes como **Mortal Kombat** e **Killer Instinct**, mas há uma legião de fãs que não abre mão dos seus lutadores de massinha preferidos.

Disponível no 2º trimestre de 97



MOTOR MASH
MERIT STUDIOS
corrida
P.STATION



Motor Mash é um jogo de corrida bem divertido. No estilo de **Motor Toon Grand Prix**, também para o P.Station, você vai ter uma nova leva de pilotos e carros bem legais. No total são uma dúzia, incluindo um hippie pilotando um ônibus e um astronauta num foguete. Como exemplo de algumas pistas temos a Atlantis, a Jungle e a Nightmare. Apesar de ser próprio para a molecada, muito marmanjo também vai querer tirar uma corrida.

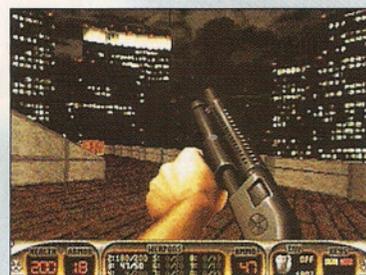
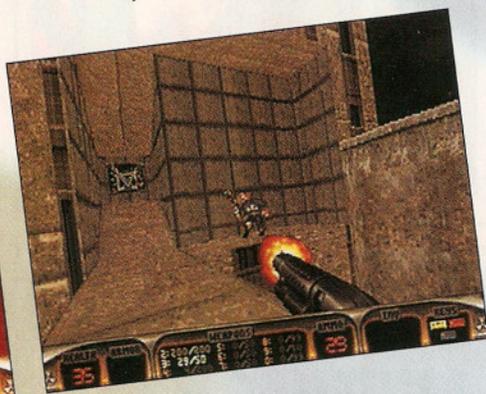
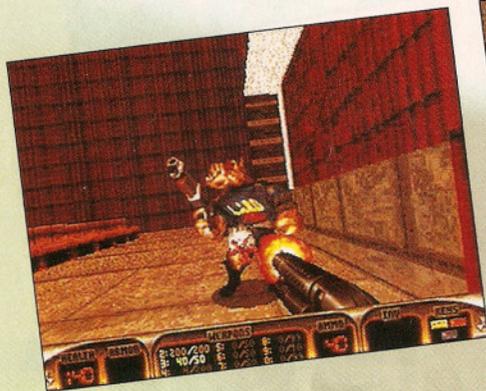
Disponível no 2º semestre de 97

DUKE NUKEM
LABOTOMY SOFTWARE
 ação
SATURN

Foi assim também com outros clássicos de ação em labirintos como **Doom** e **Wolfenstein 3D**. Depois de cansar os dedos nos teclados, os clássicos do PC sempre chegam aos consoles. Agora é a vez de **Duke Nukem**. A versão para Saturn está

ficando bem caprichada, graças ao bom trabalho da Lobotomy Software, a mesma de **Powerslave**. Nessa adaptação apenas algumas fases do PC foram mantidas. Muitas outras foram feitas exclusivamente para o Saturn. Outra boa notícia é que você vai poder jogar **Duke Nukem** em rede pelo Net-Link. Não vá perder essa!

Disponível no 2º semestre de 97



MDK
SHINY
ENTERTAINMENT
 ação
P.STATION

Os proprietários do P.Station vão ter a oportunidade de conhecer um dos jogos mais inovadores e originais já inventados. **MDK**, originário do PC, é sem dúvida bem engraçado e diferente. Trata-se de um game de ação com várias perspectivas de visão combinando tiro, quebra-cabeças e muita

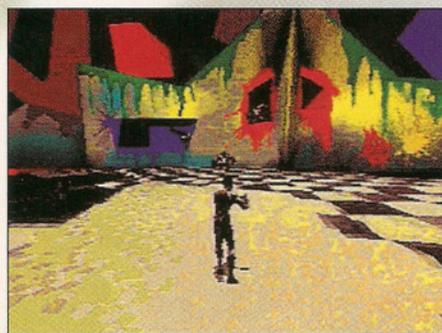
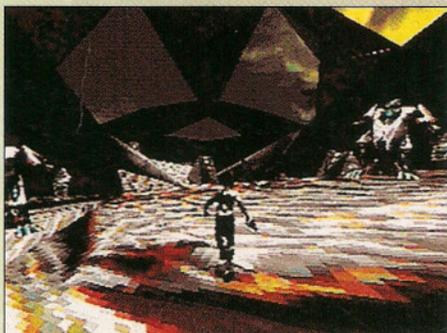
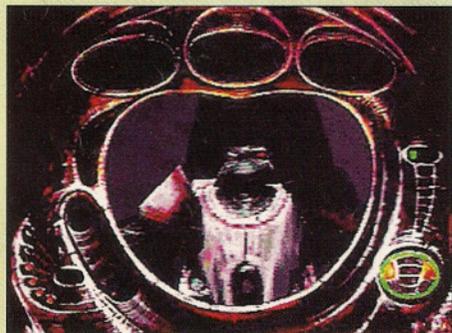


estratégia. O segredo de toda essa originalidade está na cara que criou o jogo, ninguém menos que David Perry, de **Earthworm Jim**.



Sabendo disso, não dá para esperar nada muito normal. Ainda bem.

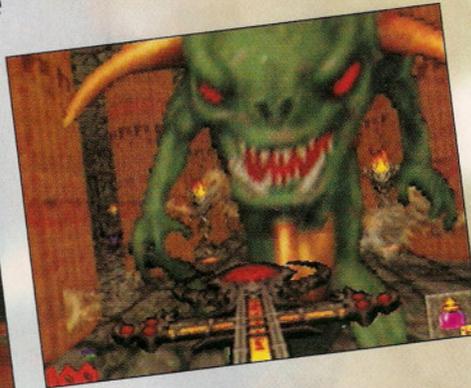
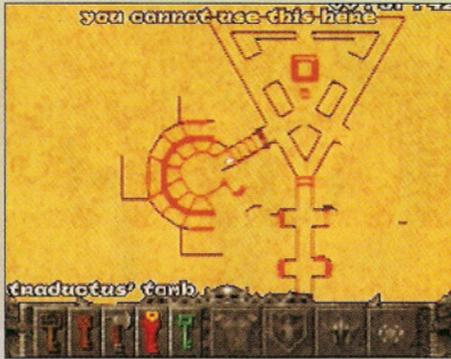
Disponível em maio





HEXEN
SOFTWARE CREATIONS
ação
NINTENDO 64

Depois de enfrentar dinossauros em **Turok** e criaturas do inferno em **Doom**, você ainda não está livre. Agora tem um novo desafio, os monstros de **Hexen**. Apesar de ser bem infernal como **Doom**, esse game tem um clima mais



medieval e de magia, que vai desde as armas até o visual das fases. No total são 30 fases bem complexas e extensas, como no PC. A novidade em **Hexen** é o modo para até 4 jogadores que podem se enfrentar ou jogar juntos. Convoque três amigos e aguarde, pois em junho **Hexen** vai pintar com tudo!

Disponível em junho



VMX RACING
STUDIO E
corrida
SATURN
P.STATION

Fazia tempo que não aparecia um jogo de corrida de motos. **VMX** vai chegar para tirar o atraso. Você escolhe entre quatro motos e compete contra sete caras. São 10 pistas de lama, incluindo um estádio, uma praia e uma pista no deserto. São vários tipos de visão, entre elas uma em primeira pessoa e outra sobre o ombro do piloto. Os controles

muito realistas. Você vai decolar nas rampas e curvas e jogar lama na galera. Para mais adrenalina ainda, experimente uma corrida contra um amigo na competição head-to-head.

Já disponível



Vendas parceladas
Aceitamos
Cartões de Crédito

Entregas rápidas
Despachamos para
todo o Brasil

**FACILIDADES NAS COMPRAS
SEM BUROCRACIA**

**CONSULTE NOSSOS
LANÇAMENTOS SEMANAIS**

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

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

BLAST CORPS



Por Marcelo Kamikaze

Você é daqueles que construía prédios de Lego e depois simulava uma guerra e destruía tudo? **Blast Corps** é o jogo perfeito para você, que tem sede de destruição. Você vai ter de somar seu espírito de kamikaze com um pouco de estratégia e abrir alas para um caminhão que está querendo transformar o mundo em uma tremenda ruína radioativa. No total são 60 fases,

DICA: não pule as sequências de filme antes de cada fase. Elas mostram o caminho que você deve percorrer durante as fases



DICA: para ganhar tempo nas fases race-car time trials, aprenda a entrar derrapando nas curvas



BLAST CORPS	
+ de 60 fases	NINTENDO 64
1 Jogador	CAPCOM
Memory Pack	Ação/Estratégia
FUN FACTOR	
5	
GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4



DICA: você precisa pegar a manha para não sair de traseira nos alvos com o Backlash dump

cabeça. **Blast Corps** é o tipo do jogo que sempre diverte. Em termos de destruição e explosão dentro do videogame, ainda não tem melhor.



DICA: todos os veículos, inclusive a Van, tem as mesmas características

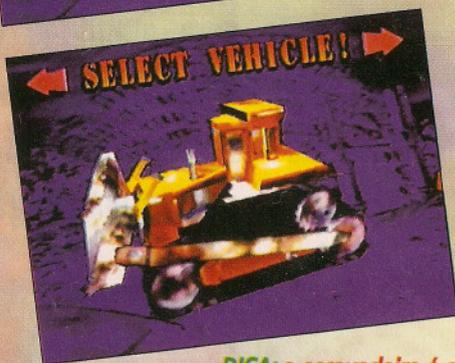


DICA: o mech Thunderfist é o mais rápido se você apertar A (botão de ataque) para fazê-lo girar



DICA: o homem é bem lento. Garanta bastante tempo para ele chegar aos veículos e outras máquinas que ele precisa operar para completar a fase

além das pequenas missões em que você tem de achar alguns cientistas nucleares para acompanhá-lo. Para ajudar na destruição, você escolhe entre 12 veículos, incluindo uma escavadora, um caminhão uma moto e alguns robôs. Em uma fase, você até controla um homenzinho. Apesar de parecer simples, a jogabilidade é bem variada. Mesmo nas horas de demolição, você vai ter de usar a



DICA: a escavadeira é o melhor veículo para empurrar os engradados de TNT



DICA: é difícil conseguir o carro de corrida no bônus level. Ache a garagem e depois escale até o topo do penhasco para achar o power-up escondido

TUDO PARA SATURN E PLAYSTATION, DIRETO DOS EUA PARA SUA CASA.

• PLAYSTATION •



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

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

AÇÃO: Mega Man 8, Resident Evil, Tomb Raiders, Rebel Assault 2, Crypt Killer, Independence Day, Lethal Enforcers 1+2;

AVENTURA: Rayman 2, Spider;

ESPORTE: FIFA Soccer '97, NBA Live '97;

LUTA: Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Tekken 2, Samurai Shodown 3, King of Fighters '95, K-1 Arena Fighters, Real Bout Fatal Fury;

RPG: Magic The Gathering, Suikoden;

SIMULAÇÃO: The Need For Speed 2, Formula One, The Need For Speed 1, Twisted Metal 2; Destruction Derby 2, VMX Racing; e muitos outros.



• SATURN •

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

**INCLUI GRÁTIS:
3 GAME PACK**

• Virtua Fighter 2
• Virtua Cop
• Daytona USA

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

AÇÃO: Independence Day, Mega Man 8, Tomb Raiders, Virtua Cop 2 c/ Arma [R\$114.90], Die Hard Trilogy, MechWarrior 2, Crypt Killer, Killing Time, Doom, Alien Trilogy;

AVENTURA: Mr. Bones, Rayman 2, Nights c/ Controle 3D [R\$114.90], Sonic 3D Blast;

ESPORTE: FIFA Soccer '97, NBA Live '97;

LUTA: Street Fighter Alpha 2, X-Men Children, Fighting Vipers, Virtua Fighter 2;

RPG: Magic The Gathering, Dark Savior, Shining Wisdom;
SIMULAÇÃO: The Need For Speed, Formula 1 Challenge, Road Rash; e muitos outros.



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

• NOVIDADES PSX •



R\$ 89,90
cada

AÇÃO:
Descent Maximum

LUTA:
Toshinden 3
Kumite: Fighters
Marvel Super
Heroes
War Gods

RPG:
Vandal Hearts
Wild Arms

SIMULAÇÃO:
Nanotek Warrior
Rage Racer
Soul Blade

• NOVIDADES SAT •

AÇÃO:
Broken Helix
Crypt Killer
Die Hard Arcade
Scud

AVENTURA:
Swagman

LUTA:
Fighters Megamix
Marvel Super Heroes

SIMULAÇÃO:
Manx TT
Soviet Strike

VARIADO:
3-Game Pack



R\$ 89,90
cada

• ACESSÓRIOS PSX •

ORIGINAIS:	INTERACT:	Game Shark - R\$ 94,90
Adapt. 4 Jogadores - R\$ 69,90	Adaptador RF - R\$ 49,90	Memory Card Plus - R\$ 74,90
Cabo Interligação - R\$ 59,90	Controle Arcade - R\$ 89,90	Pistola Auto Reload - R\$ 74,90
Controle Original - R\$ 69,90	Controle Básico - R\$ 39,90	Pistola Konami - R\$ 74,90
Memory Card - R\$ 59,90	Controle Turbo - R\$ 59,90	Volante Mad Katz - 129,90

• ACESSÓRIOS SAT •

ORIGINAIS:	Pistola Stunner - R\$ 74,90	Controle Básico - R\$ 39,90
Adapt. 6 Jogadores - R\$ 69,90	Volante Original - R\$ 129,90	Controle Turbo - R\$ 59,90
Controle 3D - R\$ 69,90	INTERACT:	Game Shark - R\$ 94,90
Controle Original - R\$ 69,90	Adaptador RF - R\$ 49,90	Memory Card Plus - R\$ 74,90
Conversor Japonês - R\$ 39,90	Controle Arcade - R\$ 89,90	Pistola Auto Reload - R\$ 74,90

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

LIGUE
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA
EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

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

SATURN

HERC'S ADVENTURES



Por Lord Mathias

Herc's Adventures é um alívio para aqueles que já estão se cansando da repetitividade de jogos com personagens poligonais. Trata-se de um game com personagens em 2D, mas com um ambiente poligonal em 3D. Você joga com um dos três heróis: Hercules, Jason ou Atlanta. No começo você vai sofrer com a arma bem fraquinha, mas ao longo do jogo vai conseguindo outras mais potentes e power-ups para facilitar

sua jornada. Uma das coisas mais legais em **Herc's** são os locais que você vai visitar com vários itens históricos. Algumas fases são cheias de soldados romanos, monstros e áreas secretas. Mas não perca muito tempo tentando achá-las, pois elas estão bem escondidas mesmo. Uma novidade é que quando seu personagem morre, o jogo não começa de novo.

DICA: sempre que encontrar Cassandra tome muito cuidado. As profecias dela resultam sempre em destruição



DICA: em vez de acertar inimigos como soldados e esqueletos, pegue-os e jogue-os



Ao contrário, você vai para um outro mundo onde tem de lutar para voltar para a superfície. Outra loucura que você pode fazer no jogo é destruir estátuas e outras preciosidades da mitologia grega. Vê lá hein Mané, isso você só pode fazer mesmo em **Herc's**...

fim

HERC'S ADVENTURE

2 Jogadores
Bateria

SATURN
LUCAS ARTS
Ação

FUN FACTOR

5

GRÁFICO

5

SOM

5

CONTROLE

5

ORIGINALIDADE

4



DICA: Atlanta é o melhor personagem e seu arco e flecha tem um bom alcance



Alguns deuses gregos, como Zeus, fazem uma ponta no jogo



DICA: tome cuidado quando for enfrentar a Medusa. O chão vai sumir quando o relâmpago aparecer

TRÊS HERÓIS EM CENA



Hércules ataca com uma poderosa clava



Jason usa uma pequena espada



Atlanta acaba com os inimigos com seu arco e flecha

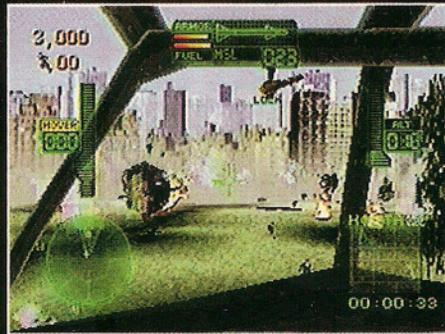
BLACK DAWN

SATURN

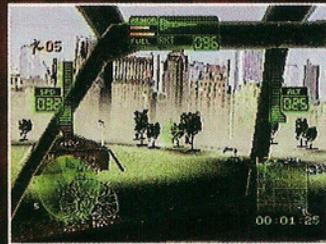


Por Marjorie Bros

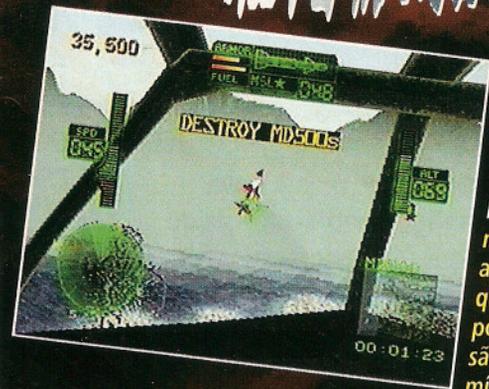
Lá vou eu pelo céu, atirando nas pessoinhas, nas casinhas, nos tanques... Não estou fazendo isso à toa: arranji uma porção de missões em *Black Dawn*, jogo da Virgin para Saturn. Tudo no game merece destaque especial. A jogabilidade



DICA: tenha certeza de que não há inimigos por perto quando for resgatar reféns



DICA: fique sempre atento ao radar no canto da tela. O azul indica seu objetivo e a seta vermelha indica o caminho



DICA: a melhor arma com que você pode contar são os mísseis. Pegue o maior número possível deles para se dar bem

e o controle são precisos. Os gráficos e cenários são uma loucura. As vozes digitalizadas e os sons são perfeitos. Agora junte tudo isso a missões variadas com dificuldade moderada. Não é o máximo? Você controla um helicóptero possante. Você não tem apenas uma missão, mas muitas, como resgatar reféns, detonar outros



DICA: os escudos com faixas coloridas recarregam energia. Não esqueça dos combustíveis

helicópteros, tanques e até bases inimigas. Para cumprir o seu objetivo, você conta com o tiro normal, mísseis, metralhadoras e detonadores, entre outras armas. Não esqueça de pegar os itens. Os mais importantes são as armas, é claro, e os escudos que recarregam a sua energia. Você vai precisar dela.

fim

BLACK DAWN

1 Jogador
6 Fases

Password/Bateria

SATURN
VIRGIN
Tiro

FUN FACTOR
5

GRÁFICO 4
SOM 5
CONTROLE 4
ORIGINALIDADE 4



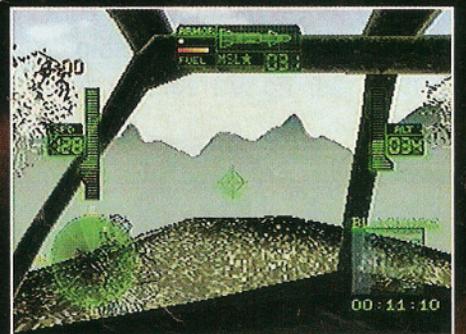
DICA: preste atenção aos avisos do comandante para não acertar amigos



Tente gravar ou copie os comandos antes de iniciar o jogo. É muita coisa, você pode se confundir



DICA: os inimigos sempre aparecem com os indicadores "Lock" e "Primary" como os principais objetivos



DICA: não gaste tempo, energia, combustível e armas quando estiver longe de seu objetivo. Vá direto a ele

SATURN



Da GamePro

Lost Vikings é uma nova versão do antigo quebra-cabeças do SNes. Diálogos mais engraçados e novos personagens dão uma nova cara ao jogo, mas os gráficos e a dificuldade não refrescam muito. **Vikings** é bem complicado. Você pode controlar um entre três personagens e, em algumas partes, um entre dois. Os personagens

THE LOST VIKINGS



DICA: você pode usar o escudo de Olaf como plataforma

Lost Vikings não deve agradar a todo mundo. Alguns vão desistir logo e outros nunca vão enjoar.



DICA: para atravessar pequenas entradas, use o "reservatório de gases" de Olaf



escalam, se penduram e golpeiam por 31 fases cheias de inimigos. Se os gráficos decepcionam, o som está excelente. Desde os efeitos sonoros até as vozes, todos estão bem claros.



DICA: sempre procure por ganchos

nos tetos para se pendurar com o Baleog



DICA: use o fogo de Scorch para acionar alguns interruptores

THE LOST VIKINGS

31 fases **SATURN**
1 Jogador **INTERPLAY**
Bateria **Quebra-cabeças**

FUN FACTOR
4

GRÁFICO	3
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	5

LUNACY



Da GamePro

Esta definitivamente é a página dos jogos difíceis. Assim como **Lost Vikings**, **Lunacy** também combina aventura e quebra-cabeças para rachar a cuca mesmo. O game lembra o estilo de **D**, misturado ao surrealismo de **Myst**. Sua

intrigante missão é resgatar algumas memórias roubadas por dois mundos gigantes, o World of Light e o World of Dark. Nessa jornada, você interroga cidadãos para conseguir pistas e resolver quebra-cabeças até

DICA: nem sempre ao pegar uma chave ela vai ser ativada. Se

alguma porta permanecer trancada, selecione a chave no menu e tente de novo



DICA: vá ao cemitério e volte

para a floricultura para colocar uma flor no túmulo. Um homem vai se aproximar com boas informações

solucionar a trama. A história vai manter a sua atenção no jogo. Apesar de ter muitos problemas para resolver, você não vai conseguir fugir deles.



DICA: você precisa tentar abrir a porta da cela três vezes antes de pegar a chave

LUNACY

1 Jogador **SATURN**
Bateria **ALTUS**
Quebra-cabeças

FUN FACTOR
4

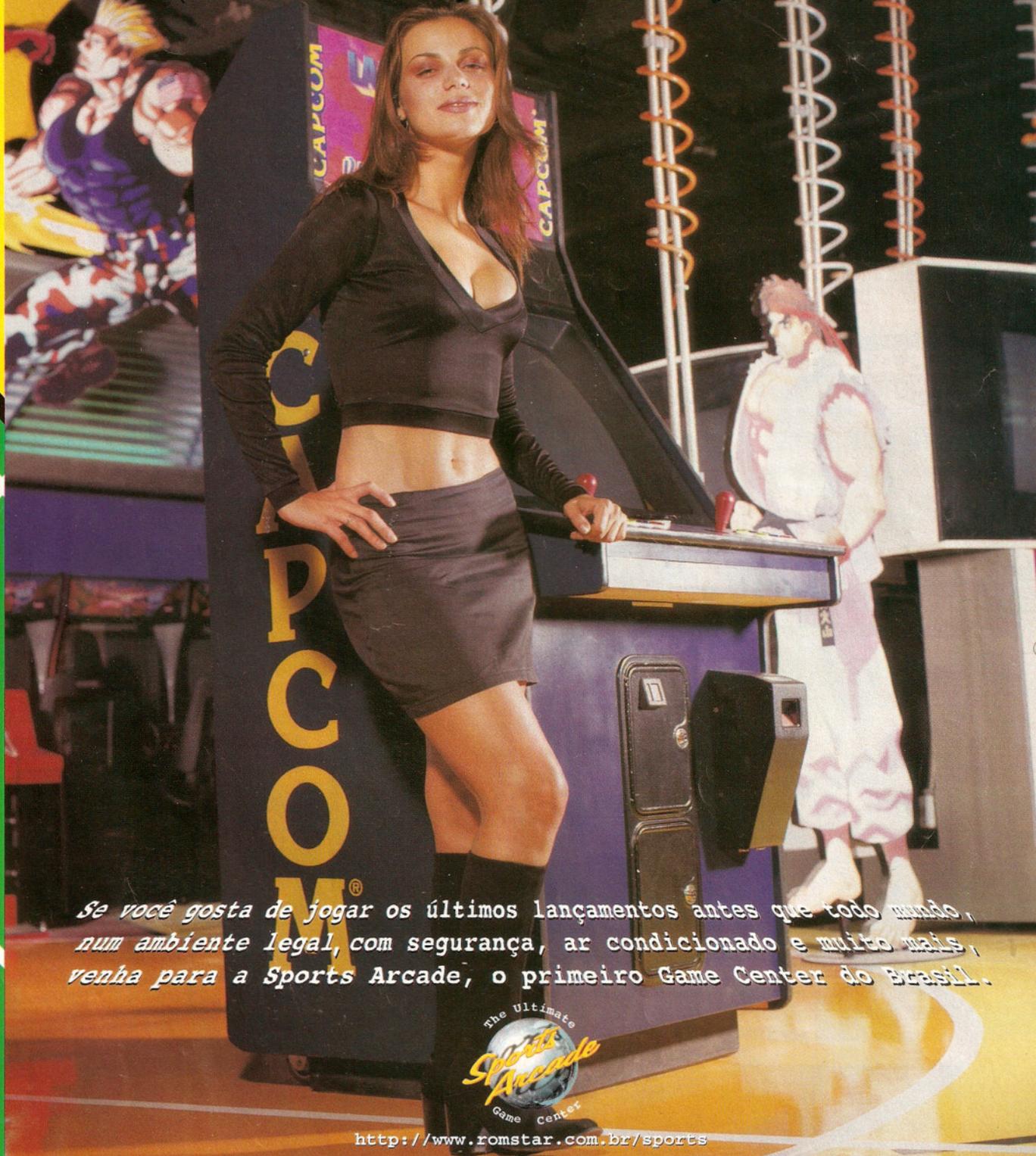
GRÁFICO	4
SOM	5
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4



DICA: procure por uma caixa de

fósforos perto da corda vermelha. Em seguida, no bar abandonado, pegue a lâmpada no balcão

Esta é a Renata, 58 lutas, 20 braços quebrados,
36 queixos deslocados e 18 costelas fraturadas.
(E ainda dizem que ela é uma gracinha)



*Se você gosta de jogar os últimos lançamentos antes que todo mundo,
num ambiente legal, com segurança, ar condicionado e muito mais,
venha para a Sports Arcade, o primeiro Game Center do Brasil.*



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

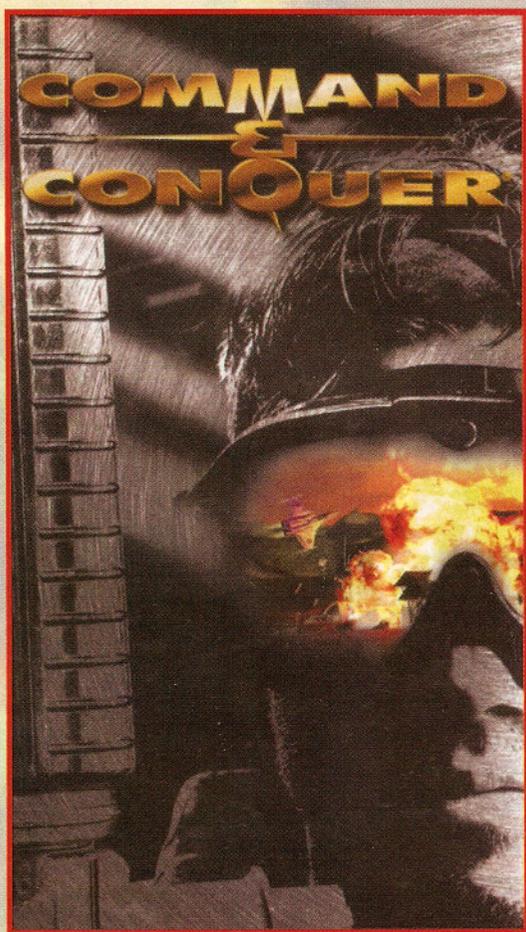
· Rua Marconi 84 - São Paulo - SP · Rua XV de Novembro 246 - Curitiba - PR
· Av Paulista 989 - São Paulo - SP · Av Paulista 1405 - São Paulo - SP

SATURN



Por Marcelo Kamikaze

Em **Command & Conquer** você tem de fazer exatamente o que o nome diz: comandar exércitos e conquistar territórios. O objetivo é claro. Mas alcançá-lo é bastante complicado. Comece cavando seu território em busca de ouro e outros minerais. Você tem de ter muita grana para recrutar o povo e começar a



MISSÃO 1



DICA: quando aparecer a palavra

Deploy aperte A para construir a base

DICA: aperte C para a barra aparecer e A para construir a Power Plant



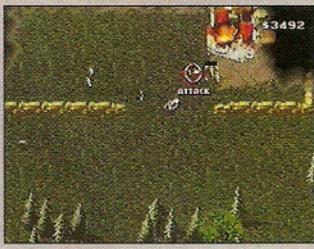
DICA: construa Barracks para conseguir atiradores por \$100

DICA: não deixe os inimigos chegarem perto da base, mate-os rapidamente



MISSÃO 2

DICA: destrua essa refinaria inimiga para completar a fase



MISSÃO 3

DICA: construa logo uma refinaria para ganhar dinheiro



DICA: monte seu exército apenas com caras que lançam granadas



DICA: destrua as bases vermelhas em bandos de lançadores

Procure ter suas bases em lugares estratégicos, como ao lado de pontes e perto do mar. Ah! Não esqueça: tenha sempre boas armas de defesa.

fim

COMMAND & CONQUER	
1 Jogador	SATURN
Password	WESTWOOD
	Estratégia
FUN FACTOR 4	GRÁFICO 4
	SOM 4
	CONTROLE 4
	ORIGINALIDADE 3

MISSÃO 4

DICA: cuidado ao destruir as bases, inimigos irão sair delas



DICA: aqui você pode colocar seus soldados dentro dos tanques

Dracula X

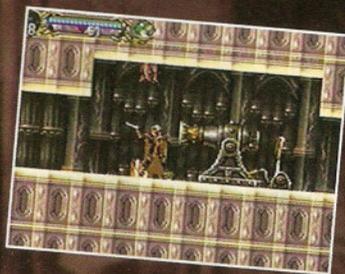
~Nocturne in the moonlight~



Por Lord Mathias



Dracula (Castlevania nos States) é uma das séries mais clássicas do videogame, ao lado de Megaman e Super Mario. Esta obra-prima da Konami passou por quase todos os consoles deixando sua marca de sangue. Agora o P.Station recebe seu batizado com a melhor versão já lançada. *Dracula X - Nocturne in the moonlight* (nome japonês) - começa onde terminou *Dracula X*



DICA: coloque o direcional para cima para usar artefatos como este canhão. Tem também um telescópio e você também pode sentar nas cadeiras



DICA: na torre, acerte as alavancas e ligue o elevador. Lá você

consegue o *Soul of Wolf*, que permite a Alucard transformar-se em lobo



DICA: quando enfrentar os chefes, use o

Dark Metamorphose, para poder atacar e recuperar energia ao mesmo tempo



DICA: logo no começo, acerte esse switch escondido e

faça aparecer as escadas secretas

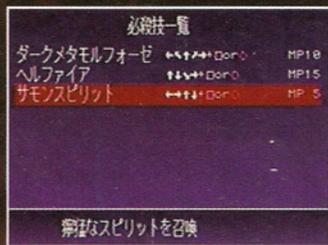
para SNes e PC Engine: na luta contra o conde Dracula Vlad Tepez. Richter vence o confronto mas desaparece 4 anos mais tarde. O castelo do conde, que deveria aparecer só no próximo século, voltou a aterrorizar. Alucard, filho de Dracula, acordou do sono que deveria ser eterno para terminar de selar sua maldição. Essa versão retoma o lado RPG, lembrando o *Dracula II*

para Nes. Com um mapa sem fim e um sistema de jogo completo, *Dracula X* tem tudo para fascinar todas as gerações.

DRACULA X		P.STATION
FUN FACTOR 5	9 áreas	KONAMI
	1 Jogador	Ação
	Memory Card	
	GRÁFICO	5
	SOM	5
CONTROLE	5	
ORIGINALIDADE	4	



DICA: acerte golpes nas paredes. Algumas contêm itens valiosos ou até mesmo uma passagem secreta



DICA: os golpes especiais descobertos ficam gravados no menu. Tente várias combinações

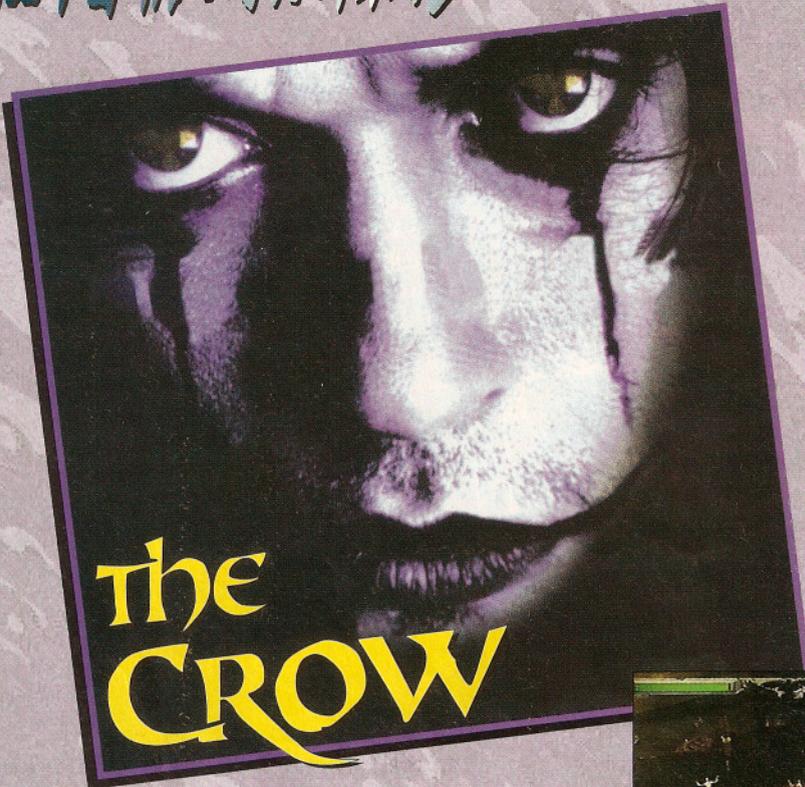


DICA: na parede da esquerda tem uma passagem secreta. Na biblioteca há um velho que vende itens para você



DICA: recue os espinhos, coloque a caixa e faça-os subir novamente. Pronto! Agora já dá pra subir na plataforma





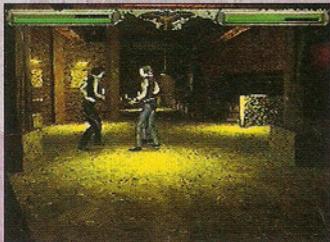
Por Lord Mathias

Se você acha que a pior coisa que pode acontecer a você é a morte, sinto muito, cara, você está redondamente enganado. Ashe que o diga. Ele foi assassinado por uns punks malucos e não foi para o céu: ficou preso num lugar escuro e esquisito, entre a vida e a morte. A única maneira de se livrar dessa encrenca e, finalmente, ir brincar



DICA: durante as fases, o corvo dourado no chão indica o caminho

DICA: uma boa dica é seguir com a faca em punho, é mais fácil acertar os inimigos



DICA: dobre a atenção em alguns lugares, os



personagens ficam superpequenos

THE CROW		P.STATION	
11 Fases 1 Jogador Password		ACCLAIM Ação	
FUN FACTOR 4	GRÁFICO	3	
	SOM	3	
	CONTROLE	4	
	ORIGINALIDADE	4	

com os anjos nas terras do Senhor, é acabar com os caras que fizeram o serviço. O game é baseado na sequência do filme O Corvo. Você é Ashe e, com a ajuda de Sarah, deve enfrentar e vencer os bad boys. A encrenca é grande, mas o pessoal da



DICA: você consegue variar os golpes com a combinação do direcional com os botões

DICA: aqui começam a aparecer os revólveres, detone os carinhos de branco para pegá-los



DICA: essa carinha recarrega sua energia. Fique atento, se demorar muito ela desaparece

Acclaim foi bonzinho: você pode usar socos, chutes (existem várias combinações de golpes), facas, garrafas, espadas, revólveres, bastões, explosivos... Há tempo de sobra para usar todo o arsenal, pois o jogo tem onze fases compridas e bem difíceis.

fim



DICA: não fique na linha de tiro dos inimigos armados,

corra em zigue-zague e desça o cacete

COMANDOS

- - soco
- - chute
- x - pega e atira objetos
- ↑ + △ - corre
- L1 e L2 - agacha
- R1 e R2 - defesa
- ↓↓ - pula para trás

* combine o direcional com os botões para dar vários golpes diferentes

NEO GEO CD. TEM UM JAPONÊS QUERENDO INVADIR SUA CASA.

DESTAQUES R\$ 89,90 CADA



SAMURAI SHODOWN 4

LANÇAMENTO



REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL



KING OF FIGHTERS '96

NEO GEO CD

JÁ VEM COM 2 CONTROLES

E 6 JOGOS GRÁTIS.*

1+11X R\$ 50,00

ou 3x R\$ 150,00



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

TOP 10 R\$ 84,90 CADA



(1) ULTIMATE ELEVEN (R\$ 89,90)



(2) METAL SLUG



(3) NINJA MASTERS



(4) REAL BOUT FATAL FURY



(5) SAMURAI SHODOWN 3

(6) WORLD HEROES PERFECT

(7) FATAL FURY 3

(8) KING OF FIGHTERS '95

(9) SUPER SIDEKICKS 3

(10) AERO FIGHTERS 2

CLÁSSICOS — R\$ 45,90 CADA

SAMURAI SHODOWN 2

SUPER SIDEKICKS 2

TOP HUNTER

KING OF FIGHTERS '94

MAGICIAN LORD

SAMURAI SHODOWN 1

WIND JAMMERS

ART OF FIGHTING 2

LAST RESORT

VIEW POINT

ALPHA MISSION 2

BURNING FIGHT

ART OF FIGHTING 1

WORLD HEROES JET

BLUE JOURNEY

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

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA



DIRECTSHOPPING

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

Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x somente para cheques. Pagamento em 12x sujeito à aprovação de crédito. * Os 6 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos.

P.STATION

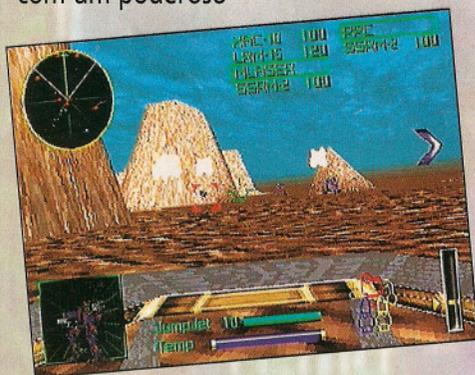


MECHWARRIOR 2



Da GamePro

Geralmente a galera reclama dos jogos de PC adaptados para os consoles. Dizem que nunca se mantém a complexidade das versões originais, mas **MechWarrior 2** talvez acabe com esse mito. O pessoal da Activision trabalhou com carinho e fez de tudo para manter o estilo e a ação devastadora de arcade. Com cenário em um universo tomado por mechs, essa sequência traz a rivalidade entre o clã Wolf e o clã Jade-Falcon. Você vai por um desses mechs carregados com um poderoso



DICA: se estiver em um mech lento e ficar cercado, recue para alguma montanha sem parar de atirar



DICA: se algum inimigo atacar por cima, acerte em sua perna para ele ficar imóvel ao aterrisar

DICA: se estiver equipado com lasers de longo alcance ou mísseis, fique numa distância segura (o alvo vai ficar vermelho) e mande chumbo



DICA: use mechs leves e rápidos em missões de patrulha e utilize sua estratégia contra os mechs maiores



DICA: se acertar um inimigo na perna, dê a volta e elimine-o por trás. Ele não conseguirá acompanhá-lo

MECH WARRIOR 2

48 missões
1 Jogador
Memory Card

P.STATION
ACTIVISION
Simulador

FUN FACTOR
4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

arsenal de guerra, para destruir instalações inimigas e tentar obter a supremacia dos clãs. Apesar de jogos com mechs serem repetitivos, **Mech 2** possui missões bem variadas. O que faltou foi um modo multiplayer, mas esse é, sem dúvida, o melhor do gênero.

fim



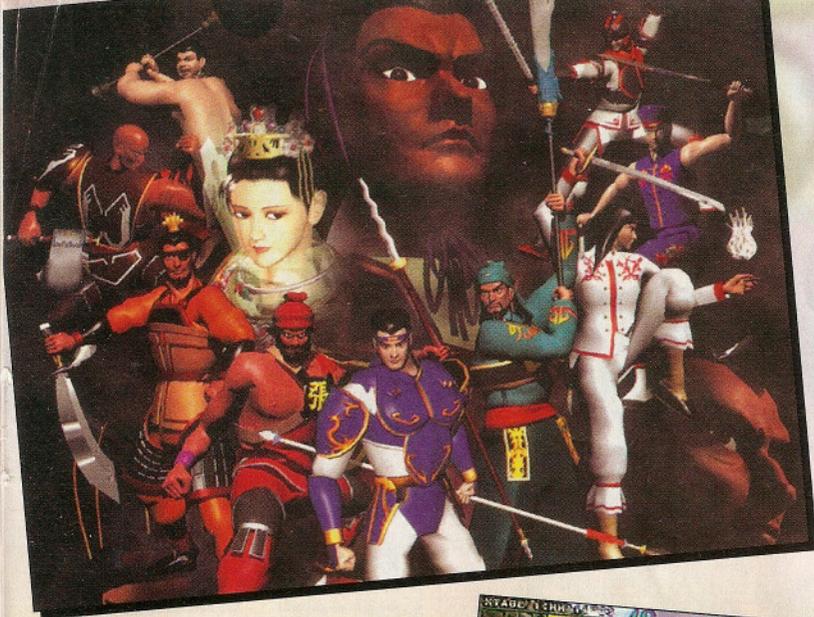
DICA: às vezes é melhor superaquecer ou mesmo desligar o mech se você tiver certeza de que mais um tiro irá destruir o inimigo



DICA: agrupe suas armas taticamente para destruir mais em situações diferentes. Por exemplo, armas de longo alcance somadas a armas de curto alcance mais homing projectil formam uma combinação mortal

P.STATION

SANGOKU MUSOU



No Team Battle, monte seu time e enfrente outros times de 3 lutadores



Por Baby Beinho

Na China existem três grandes territórios. E há anos a Koei investe na briga pelos territórios em Sangoku. Os jogos da série costumavam ser de estratégia, mas agora as coisas mudaram. A principal mudança: **Sangoku Musou** é um jogo de luta, um mano a mano com cara de **Virtua**



DICA: para não deixar o inimigo "entrar" com um ataque em você, use os botões X ou O



Fighter e Soul Edge. Por isso, vocês não precisam mais aguentar aquele japonês chato, pois quem faz as matérias sobre Sangoku daqui em diante sou eu, o melhor dos melhores, Baby o grande e forte (aliás, gostaram do meu adesivo?). São dez personagens. Todos usam

armas diferentes e têm golpes diferentes. Não vai ser difícil aprender os golpes dos caras. Primeiro porque não são complicados, até mesmo os combos são fáceis. Depois porque os controles são muito bons, realmente eficientes. É só meter o braço!

fim



diferentes. As duas seqüências valem para todos os lutadores: ↓↘→ + □X ou ↓↘→ + △O

DICA: são dois poderes



DICA: a defesa é automática, basta ficar parado e não mexer em nenhum botão. Para defesa baixa, agache

SANGOKU MUSOU

10 Fases **P.STATION**
2 Jogadores **KOEI**
Continue **Luta**

FUN FACTOR

3

GRÁFICO	3
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3



DICA: no modo endurance, você tem só uma vida para detonar todo mundo





Por Baby Betinho

Antes que qualquer um de vocês diga o contrário, quero avisar que não estou ficando louco! **Street Fighter Alpha 2** está aqui pela segunda vez e eu sei disso. Acreditem em mim: vale a pena. **Street Alpha 2** é um daqueles games que você joga durante meses e a cada dia descobre um novo golpe ou aprende a aproveitar melhor um golpe antigo. Se você joga Street dia e noite, vai encontrar aqui dicas de combos alucinantes. Mas se você ainda não conhece esse game... **Street Fighter Alpha 2** tem ao todo 18 lutadores. Entre eles, caras antigos, como Ken, Ryu e Chun Li, e os que não



STREET FIGHTER ALPHA 2

participaram de **Street Fighter Alpha**, como Rolento, que veio de **Final Fight**, Gen, do primeiro jogo da série, Dhalsim e Zangief, de **Street Fighter II** e Sakura, lutadora inédita. O grande lance da série Street Fighter



DICA: com Charlie, use soco forte agachado, ↓↑ + chute fraco (2 vezes), soco forte agachado, ↓↑ + chute forte



DICA: com Rose aperte chute forte (2 ou 3 vezes), ↓↓ + chute fraco (4 vezes), ←↓ + soco fraco, →↓ + soco forte

DICA: com Adon, dê soco forte (1 ou 2 vezes), ↓↓ + chute fraco (4 ou 5 vezes), →↓ + chute fraco e um com chute forte



DICA: com Ryu aperte soco forte (1 ou 2 vezes), ↓↓ + soco forte (7 ou 8 vezes), Shoryuken forte



DICA: com Sodom aperte soco médio (1 ou 2 vezes), →↓ + soco médio (4 vezes), 360° + chute forte



DICA: um bom combo de Sakura é soco médio (1 ou 2 vezes), →↓ + soco forte (2 vezes), →↓ + soco forte



DICA: M.Bison detona com soco forte, ↔ + soco forte (6 ou 7 vezes)

são os combos. Nessa versão, eles são melhores e mais velozes por conta do Custom Combo, que deixa o lutador mais rápido.

fim



DICA: use as pernas de Chun-Li, rasteira forte, chute repetidamente no canto (30 vezes)

STREET FIGHTER ALPHA 2

18 Lutadores
2 Jogadores
Continue

SNES
CAPCOM
Luta

FUN FACTOR
4

GRÁFICO 3
SOM 3
CONTROLE 4
ORIGINALIDADE 3

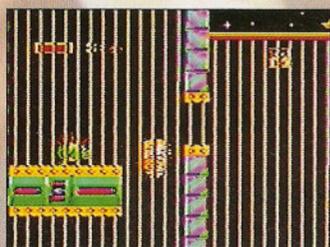
COMO ACIONAR O CUSTOM COMBO

Espera a barra do Super combo encher e aperte dois botões de chute + um botão de soco ou vice-versa



Por Marjorie Bros

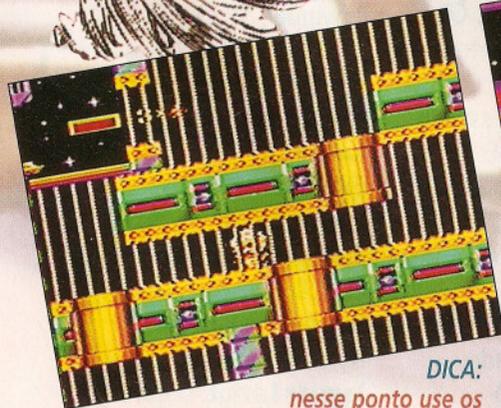
Taz in Escape from Mars vai assustar todo mundo! Mas não é por causa do Taz, afinal, apesar de ser mal-humorado e guloso, ele é uma gracinha. O que vai deixar todos de boca aberta são os gráficos e sons, maravilhosos para um 8 bits. Aconteceu o seguinte: o marciano Marvin estava dando uma olhada na sua coleção de espécies raras do universo e percebeu que ainda não tinha



DICA: use a giratória de Taz nas paredes quando quiser subir em lugares altos



DICA: não pegue a bomba, senão você irá explodir junto



DICA: nesse ponto use os canos para subir no alto da tela

DICA: após pegar o boné com a hélice, aperte ↓ + A para usá-lo



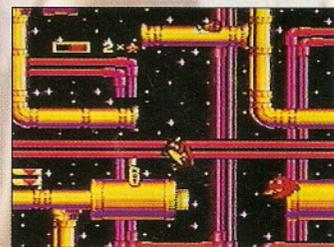
DICA: cuidado, pois o bolo não enche o seu life

TAZ IN ESCAPE FROM MARS



o selvagem Diabo da Tasmânia. Então ele capturou justo o zangado Taz, que, óbvio, não gostou nem um pouquinho de ficar preso lá em Marte. Agora você tem de ajudar Taz a sair de Marte. Você controla um Taz furioso, louco para girar, atirar e até soltar bolas de fogo nos caras que querem levá-lo de volta à jaula. É melhor fazer isso antes que ele fique bravo e resolva devorar você também.

fim



DICA: tome esta garrafa para Taz poder atirar



TAZ IN ESCAPE FROM MARS

1 Jogador
Continue

MASTER
SEGA
Ação

FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3

DICA: ataque esse robô, apenas pelas costas para não ser atingido por seus tiros



ARCADE



Por Baby Betinho

MATÉRIA DE CAPA

Aí galera, preparem-se porque esse é quente! **Tekken 3** é o primeiro jogo da Namco a utilizar a nova tecnologia em games, o Sistema 12. O game melhorou um montão, rodando 50% mais rápido que a versão anterior. Essa nova tecnologia possibilitou também que a Namco enchesse os cenários de detalhes e melhorasse os golpes de todos os lutadores, além de criar alguns inéditos. A galera do Brasil vai curtir adoidado, pois o jogo traz até um capoeirista, Eddy Gordo. Seus movimentos estão perfeitos. A jogabilidade também, mas isso já é marca registrada da série. **Tekken 3** ainda continua com muita ação e porrada. O controle com quatro botões é o mesmo de **Tekken 2**, só que mais rápido. Os combos e special moves ficaram bem fáceis de fazer (você pode conferir os golpes especiais de todos os lutadores nesta página e na próxima). Então, o que

TEKKEN 3	
10 Lutadores 2 Jogadores Continue	ARCADE NAMCO Luta
FUN FACTOR 5	GRÁFICO 5
	SOM 5
	CONTROLE 5
	ORIGINALIDADE 4



Paul vai a nocaute com uma voadora seguida de um supergolpe de cotovelo de Lei

GOLPES

SE - soco esquerdo
SD - soco direito
CE - chute esquerdo
CD - chute direito
() - golpes entre parênteses devem ser pressionados juntos

poderia resultar da combinação entre tecnologia de última geração com uma jogabilidade tradicional e de primeira? Se quiser saber de

verdade, vá ao primeiro fliperama que pintar na sua frente. Você vai pirar com **Tekken 3!**

fim

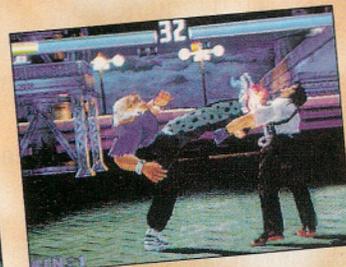
HWOARANG

Motion Switch: (CD CE)
COM A PERNA DIREITA
ATRÁS:

Machine-Gun Kick High: CE, CE, CE, CE
Flying Eagle: CE, CD
Power Blast: segure →, aperte CE, (SE CD)
Hunting Hawk: ↖, CE, CD, CE
Bird Hunter: ↓, CD, CD
Hot Feet: CD, CD, CD, CD



O golpe de Lei em Paul mostra a velocidade de Tekken 3, um game que veio para detonar



O chute de King é muito poderoso. Lei que o diga...

EDDY GORDO

Barbed Wire: ↙, CE
Boomerang: →, segure →, aperte (CE CD)
Satellite Moon: CD, CE
Slippery Kick: CE, CD
Fruit Picker: ↙, (CE CD)
Bushwacker: ↙, CE, CE
Monkey Trick: →, CD
Cryinbg Needle: enquanto estiver agachado, aperte (SE SD)
Rewinder: (SE SD)
Hot Plate Special: durante o Rewinder, aperte CE
Twister: durante o Rewinder, aperte ↓, CD
Jumping Jacks: durante o Rewinder, ↑, CE

XIAOYU

Storming Flower: ↙, SE
Art of Phoenix: ↓, (SE SD)
Art of Phoenix to Firecracker: durante o Art of Phoenix, aperte CD, CE
Art of Phoenix to Flower Garden: durante o Art of Phoenix, aperte ↘, CD, CD
Flower Power: durante o Art of Phoenix, aperte ↑, CD, CD
Sunflower: quando estiver levantando, aperte SD
Hydrangea: ↑, (SE SD), SD
Flapping Wings: ↓, SE
Nutcracker: segure ↙, aperte CD
Raccoon Swing: →, →, CE
Fire Dancer: agachado, aperte CE, SD, SE, CD
Butter the Bread: ↘, SE

KING

Exploder: (CE CD)
Konvict Kick: →, →, CD
Stagger Kick: ↓, (CE CD), CD, CD
Head-First Lunge: →, →, (SE SD)
Jaguar Lariat: segure →, aperte (SE SD)

Franksteiner: ↘, (SE SD)
Elbow Drop: ↓, (SE SD)
Disgraceful Kick: segure ←, aperte CD
Break Neck Speed: durante o sidestep (um leve toque ↑ ou ↓), aperte (CE CD)
Leg Breaker: segure ↓, aperte ↘, SE
Head Spinner: (SE SD), SE
Moonflip Body-Press: (SE CD)

NINA

Forward Flip Kick: →, segure →, aperte CD
Can Opener: ↗, CD, CE, CD
Jail Crusher: SE, SD, segure ↓, aperte CE, CD
Double Explosion: SE, SD, SE, SD, segure →, (SE SD)
Geyser Cannon Combo: ↘, CD, CE
Right Backhand Body Blow: ↘, SE
Assault Bomb: ↘, CE, SE, SD, segure →, (SE SD)
Twisted Mind: quando o oponente estiver no chão, aperte ↓, (CE CD)
Bad Habit: →, segure →, aperte CE
Wipe the Floor: agachado, segure ↘, aperte CD
Panther Claw: →, segure →, aperte SD
Left Backhand Body Blow: segure ←, aperte SE

LAW

Catapult High Kick: segure ↑, aperte CD
Rave War Combo: segure →, SD, SD, SD
Rainbow Kick: segure ↓, segure ↑, aperte (CE CD)
Low Kick to Somersault: ↓, CD, CE
Body Blow to Somersault: ↓, SD, CE

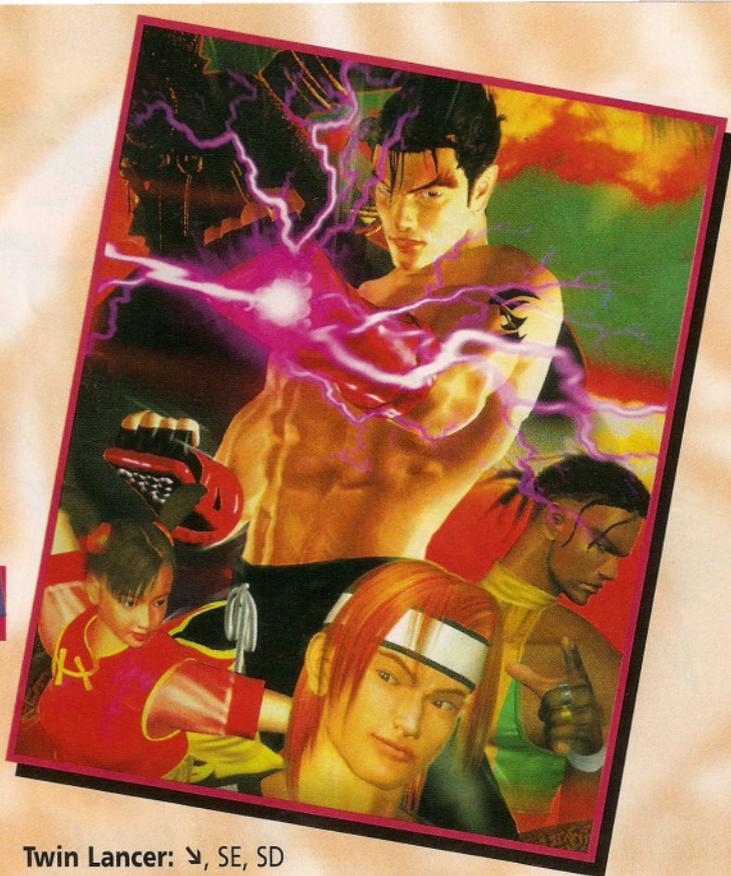
Triple Head Kick to Somersault: ↓, CE, CE, CE, CE, CD
Slide Kick: enquanto estiver agachado, aperte ↘↓, segure ↘, aperte CE
Back Flipper: (CE CD), CE
Dragon's Tail: ↘, CD
Junkyard Kick: ←, SD, CE, CD
Elbow Spring Kick: ↘, SD, CD
Poison Arrow: segure →, aperte SD, SE

YOSHIMITSU

Crouching Spin Kicks: segure ↘, aperte CD, CD, CD, CD, CD
Death Splash: ↘, SE
Knee Cap: agachado, segure ↘, CE
Slap-U-Silly: segure ↘, aperte SD, SD, SD, SD, SD, SD
Harakiri: (↓ SE CD)
Senturai Cutter: agachado, ↘, ←, SE
Kangaroo Kick: CD, CE
Shark-Attack Blow: →, →, (CE CD), (SE SD), (CE CD)
Door Knocker: segure ↘, aperte SE, SE, SE, SE
Deathcopter Trick: segure (↗ SE SD), ←
Indian Style: segure (↓ SE CD)
Ants In Your Pants: (↑ SE SD)

JIN

Flash-Punch Combo: SE, SE, SD
Demon Scissors: CD, CE
Dragon Uppercut: →, espere um pouco, ↓ ↘ SE
Spinning Demon: →, espere um pouco, aperte ↓, segure ↘, aperte CD, CD
Lightning-Scream Uppercut: ←, (CE CD)
Shoot the Works: SE, SD, CE, CD



Twin Lancer: ↘, SE, SD
Roundhouse to Triple-Spin Kick: segure ↗, aperte CD, CD, CD, CD
Tooth Fairy: durante o sidestep (um leve toque ↑ ou ↓), aperte SD
Double Lift Kick: segure ↓, aperte (CE CD)
Demon's Paw: →, →, SD
Stonehead: de perto, aperte →, segure (→ SD SE)

LEI

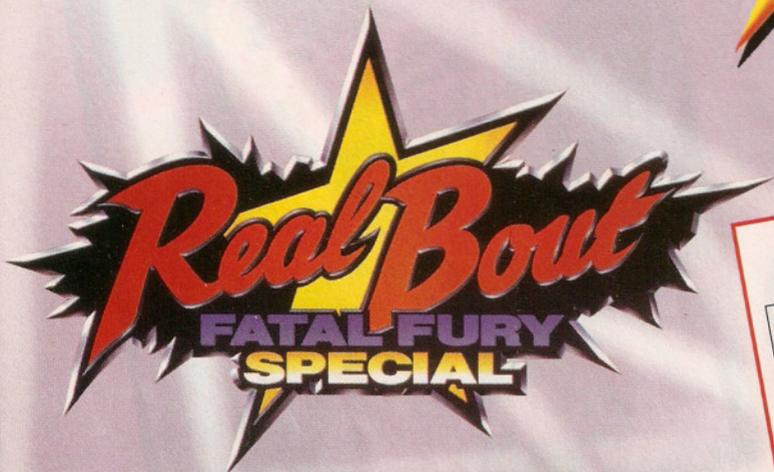
Play Dead: segure ↓, aperte (CE CD)
Spring Kick: quando estiver no chão, com o oponente perto, aperte (CE CD)
Turn Around: segure ←, aperte (CE CD)
Flit-Flip-Flop: de costas para o oponente, aperte (CE CD), (CE CD), (CE CD)
Rave Spin: ↘, CE CE
Tornado Kick: CE, CD
Beating Middle Kick: segure →, aperte CD, SD, SE, SD, CD
Clean Sweep: CD, CE
Cannonball: segure ←, aperte (SE SD)

Snakebite: ←, (SE CD), SD, SD, SD
Kiss My Fist: →, (CE CD), SE
Staggering Slide: →, (CE CD), CE CD
Art of the Dragon: ←, (SE CD), (CE SE)

PAUL

Phoenix Smasher: ↓ ↘ → SD
Bone Breaker: ↓, CD, SD
Neutron Bomb: →, →, CD
Triple-Kick Combo: →, segure →, aperte CE, CD, CE
Hammer Punch to Power Punch: ↓, SE, SD
Hangover: ↓, SE, CD, SD
Gut Buster: segure ↓, ↘, aperte SD, SE
Flash Elbow: →, segure →, aperte SD
Stone Breaker: segure ↓, ↘, SD, SD
Thruster: ↓ ↘ → SE
Push Away: perto do oponente, →, segure →, aperte (SE SD)
Hammer of the Gods: →, (SE SD)

GOLPE FINAL



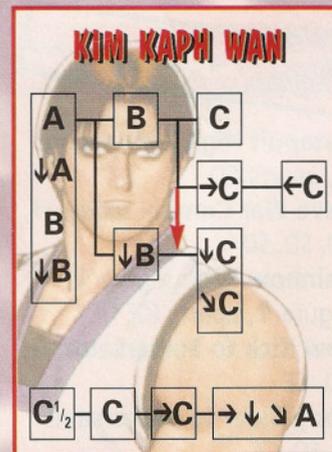
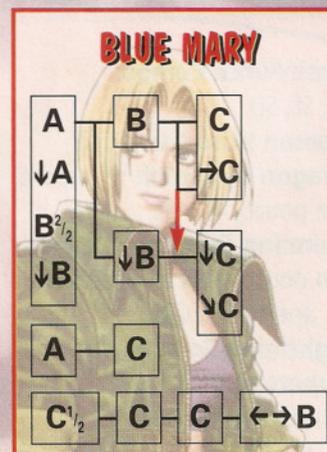
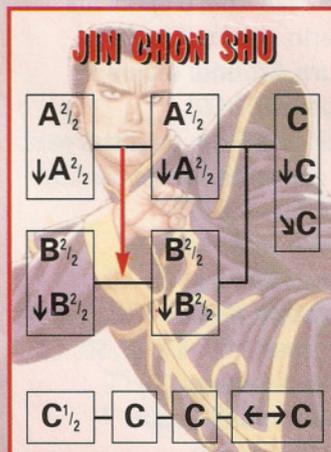
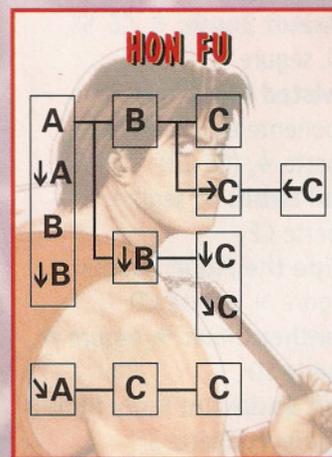
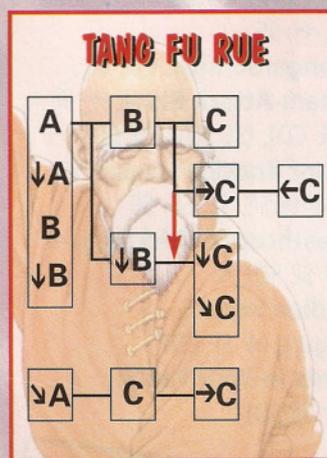
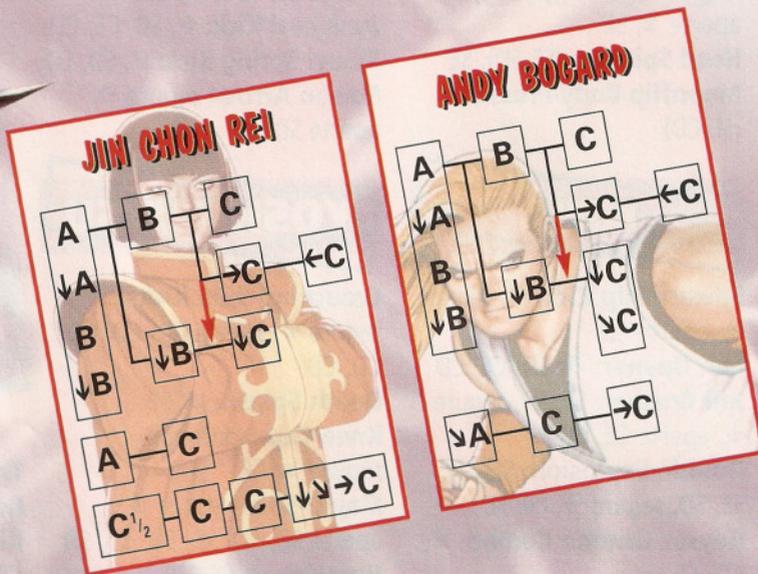
Finalizando a série de matérias sobre Real Bout Fatal Fury Special, mostramos todos os caminhos dos combos dos 19 lutadores. Não se perca nessas estradas e solte o braço!

BABY BETINHO

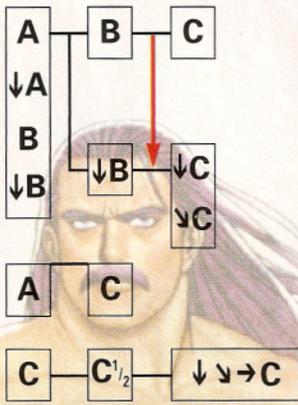
Aí vão todas as combinações possíveis dos combos de Real Bout Special. Basta apertar os botões na sequência, sempre da esquerda para a direita. Quando você tiver, por exemplo, A e ↓A no mesmo quadrinho, isso quer dizer que você pode começar ou continuar o golpe dessas duas maneiras. As setas vermelhas são uma estrada de "mão única". Depois dos combination arts, ainda dá pra seguir com os golpes especiais, fatais ou habilidades secretas. Invente seu combo!!!

LEGENDA

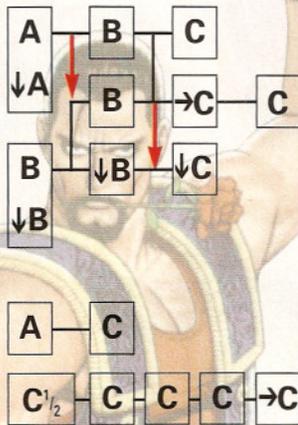
$\frac{1}{2}$ - o golpe acerta duas vezes e o próximo botão deve ser acionado no primeiro acerto
 $\frac{2}{2}$ - quer dizer que o golpe acerta duas vezes



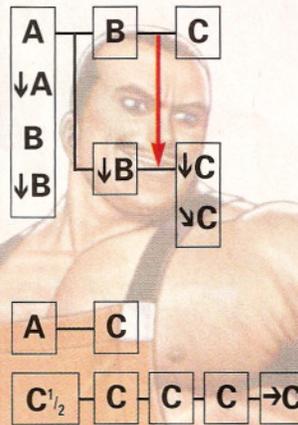
WOLFGANG KRAUSER



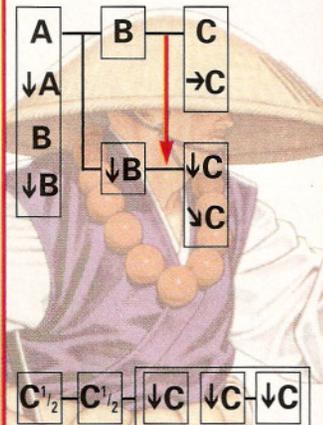
LAURENCE BLOOD



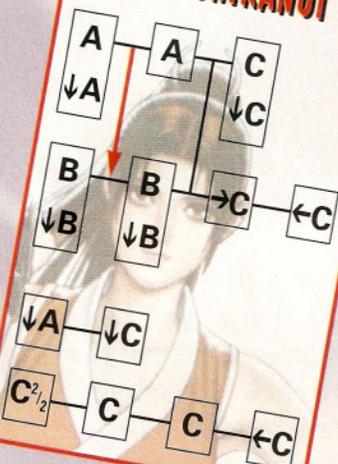
FRANCO BASH



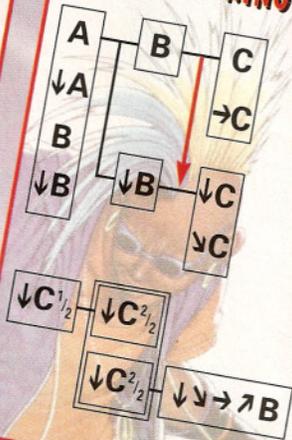
SOUKAKU MOTIZUKI



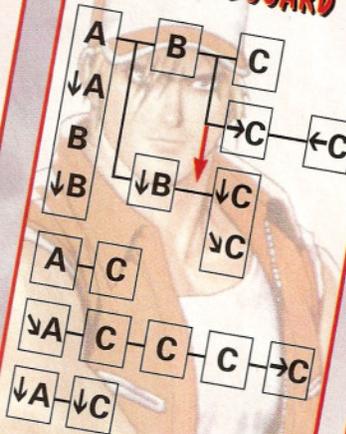
MAI SHIRANUI



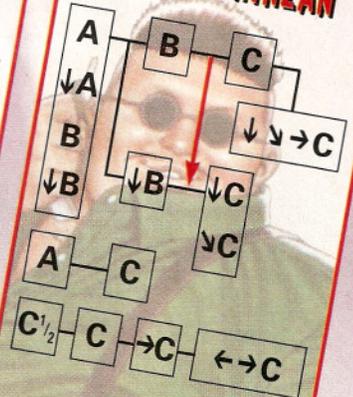
DUCK KING



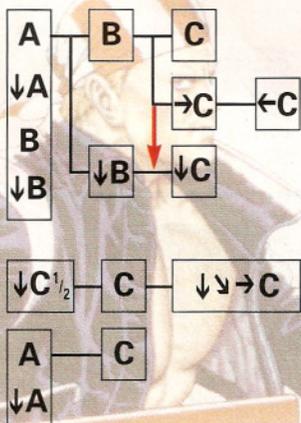
TERRY BOGARD



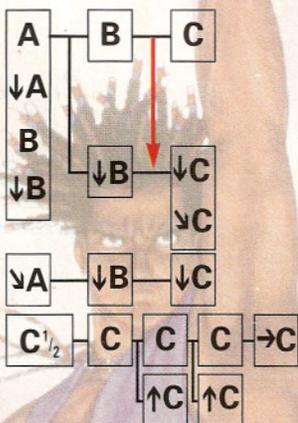
CHENG SHINZAN



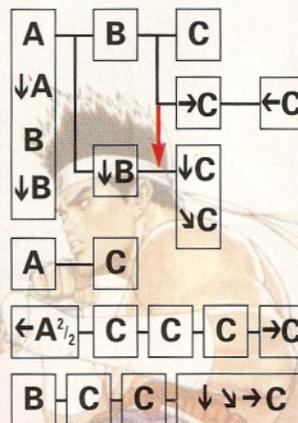
BILLY CANE



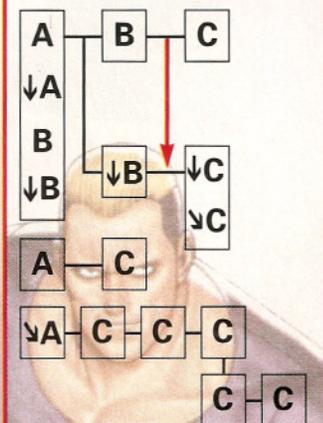
BOB WILSON



JOE HIGASHI



RYUJI YAMAZAKI

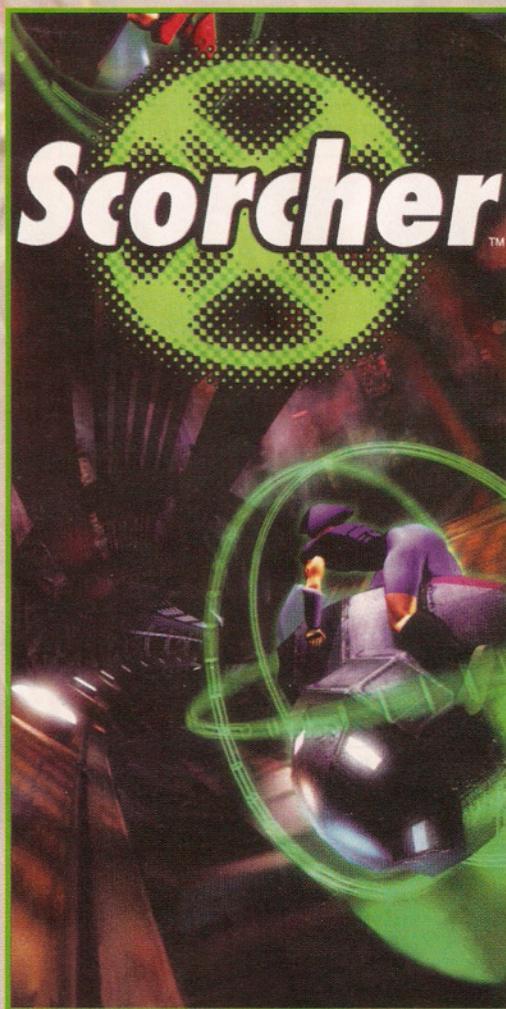


ESPORTE TOTAL

SATURN

■ **Velocidade e aventura são as armas para vencer os obstáculos do obscuro mundo de Scorcher**

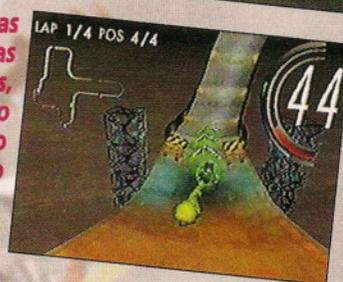
O futuro é feio em **Scorcher**. Feio mesmo: as grandes cidades não existem mais, a poluição e a criminalidade alcançam índices jamais vistos. Só os complexos - uma espécie de cidade - são seguros. Para viajar de um complexo a outro, o pessoal do futuro inventou um tipo de motocicleta com campo de força que



DICA: na pista Tunnels há muitos buracos em sequência, tome cuidado



DICA: nas curvas inclinadas, não use o turbo para não cair fora da pista



protege o piloto de quedas e assaltos. Não demorou para alguns malucos usarem esse veículo veloz e seguro em corridas. O nome do campeonato é Scorcher. Você corre em seis pistas diferentes e escolhe entre os modos Lap Attack ou Championship. Para se classificar no campeonato, você tem de chegar entre os três primeiros. Então, abuse do modo Practice.



DICA: pegue os triângulos verdes espalhados pela pista para usar como turbo com o botão A



DICA: passe sobre a seta verde no chão para ganhar uma arrancada



DICA: para fazer as curvas mais fechadas, use os botões L e R

DICA: nessa pista, cuidado com os esgotos no chão. Pule com o botão C



DICA: nessa parte, vá pelos cantos, nunca pelo meio



DICA: para passar de pista, chegue entre os três primeiros

SCORCHER	
6 Pistas	SATURN
1 Jogador	SEGA
Continue	Corrida
FUN FACTOR	
4	
GRÁFICO	4
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	4

■ O maior clássico do futebol chega ao N64 sem marcar gol de placa

A série **FIFA Soccer** chega aos 64 bits com méritos. Mas, apesar de todo realismo e intensidade, o jogo do N64 não é um game deslumbrante. Como sempre, FIFA traz vários times e jogadores famosos, desde argentinos até boleiros da Zâmbia, incluindo times da Inglaterra, Estados Unidos, França, Itália e Alemanha (cadê o Brasil, mano!?). Há uma boa variedade de movimentos, como carrinhos, bicicletas e cabeçadas. Mas tudo isso já é conhecido dos outros FIFAs para consoles de 32 bits. As verdadeiras inovações desta versão são, além de alguns tipos de



DICA: chegue duro nos pontas adversários quando eles estiverem na linha de fundo e não os deixe cruzar. Se você der liberdade para eles, sua defesa vai entrar em desespero e levar chumbo grosso

chutes, uma opção de criação de jogadores e estádios cobertos, isso sem falar na capacidade do N64, que deixou a ação bem legal. Apesar de tudo isso, esse é apenas mais um **FIFA Soccer**, sem grandes mudanças ou inovações em comparação com as outras versões já existentes.

FIFA SOCCER 64

OS ATALHOS DA BOLA...



DICA: nos pênaltis contra você, mude a formação para sweeper e a estratégia para All-Out Defense. Isso vai garantir uma proteção máxima



DICA: só dê chutes quando estiver muito apertado na defesa. Do meio de campo para frente toque a bola com calma para não perdê-la



DICA: a opção Team Management pode salvá-lo em jogos difíceis. Jogue com All-Out Offense ou Attack até marcar um ou dois gols e depois reforce sua defesa



DICA: nos contra-ataques, chute quando entrar na pequena área, mas antes de o goleiro sair

DICA: nos escanteios a seu favor, cruze no primeiro pau e tente dar uma cabeçada ou uma bicicleta



FIFA SOCCER 64

4 Jogadores **NINTENDO 64**
Memory Pack EA SPORTS Futebol

FUN FACTOR
4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

DICA: tente fazer tabelinhas, jogador muito fominha dança em FIFA 64

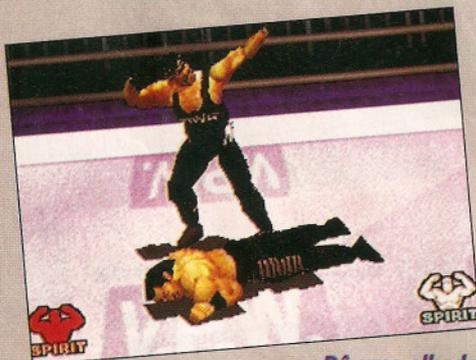


WCW VS. THE WORLD

■ O vale tudo da luta livre está de volta, agora no ringue do console da Sony

Toda a galera famosa da luta livre profissional está de volta em WCW. Há quem diga que tudo aquilo é pura palhaçada, mas no P.Station a porrada rola solta! O mais impressionante é a variedade de

lutadores, que no total são 52 do mundo inteiro, incluindo 12 estrelas como Hulk Hogan e Sting. As lutas variam em League Challenge, Tournaments, Exhibition e Elimination matches. Todos os golpes tradicionais da luta livre estão presentes. Você vai precisar de bastante tempo para usar todos os golpes de todos os lutadores, mas isso não vai ser problema.



Dê uma olhada na fúria de Hulk Hogan no P.Station!



DICA: quando o oponente estiver cambaleando, vá para cima dele. Aperte R1 para agachar atrás dele e pressione para detoná-lo!



DICA: para dar um bom golpe, corra em direção ao oponente e aperte X



DICA: quando enfrentar algum oponente que gosta de voar, como o Último Dragon, jogue-o para fora do ringue. Enquanto estiver empurrando-o para as cordas, aperte para dar um special move

DICA: depois de jogar seu oponente no canto do ringue, aperte para levá-lo e dar um bom golpe



DICA: uma cabeçada na hora certa é uma boa maneira de machucar seu oponente



WCW VS. THE WORLD

2 Jogadores **P.STATION**
Memory Card T. HQ
Luta Livre

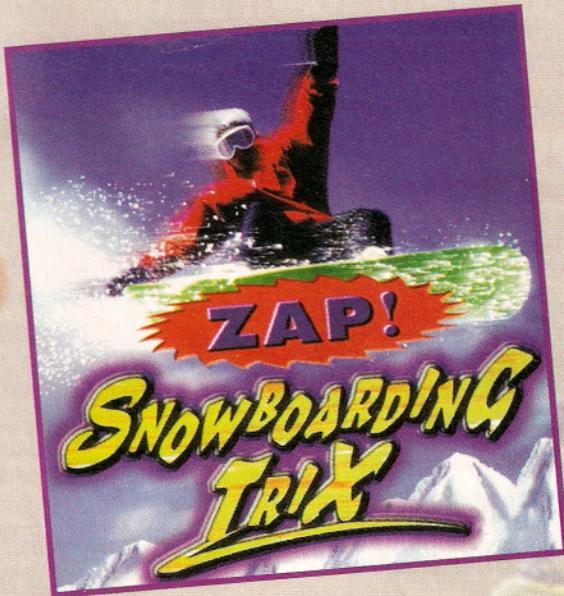
FUN FACTOR

4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	3

DICA: para dar um reversal, aperte simultaneamente e quando o oponente estiver chutando ou socando





■ A neve é o seu grande adversário em Zap!

Coloquem suas luvas, máscaras, gorros, casacos: hora de surfar na neve com **Zap! Snowboarding Trix**. O jogo tem três modos. No Free Mode você faz o que quiser. Não há adversários nem tempo determinado



DICA: nas curvas fechadas, dê um leve toque no breque com o botão A para não bater nas montanhas

para você terminar a prova. No Practice Mode você treina para enfrentar uma competição de verdade. Não tem adversário, mas se você não completar a prova no tempo, cai fora. No Race Mode a coisa é séria: muita velocidade e manobras radicais.



DICA: digite ↓ + B para saltar e, no alto, aperte ← + C ou ↑ + C ou → + C ou ↓ + C



DICA: nas pistas média e difícil, procure ficar no centro do circuito para não cair no abismo

ZAP! SNOWBOARDING TRIX

4 Pistas **SATURN**
1 Jogador **TV TOKYO**
Continue **Snowboard**

FUN FACTOR
4

GRÁFICO	4
SOM	5
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

CHEGOU!

AMS

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

2 pedais analógicos

Câmbio digital de duas posições

VOLANTE COM PEDALEIRA

PARA NINTENDO 64

TAMBÉM VERSÕES PARA PLAYSTATION, SATURN E PC

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

BRINQUEDOS LAURA

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

SHOPPING MORUMBI
(011) 535 5261 / 531 6943

SHOPPING PAULISTA
(011) 289 1058 / 251 2818

SHOPPING CENTER NORTE
(011) 950 4580 / 950 1991



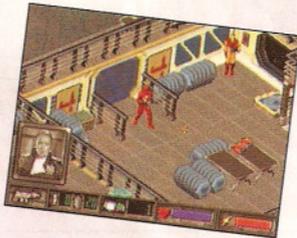
Saturn e P.Station comandam a festa de dicas com jogos como Impact Racing, Command & Conquer e Andretti Racing. Mas também tem Nintendo 64, Mega, SNes e dicas e golpes de Fatal Fury Special

P.STATION

**CRUSADER: NO REMORSE
LEVEL PASSWORDS**

- Level 2: FWQP
- Level 3: PLRQ
- Level 4: SZNF
- Level 5: TD5S
- Level 6: J1BT
- Level 7: K2CV
- Level 8: N3DW
- Level 9: 4FX
- Level 10: X5GZ
- Level 11: C6HO

- Level 12: D7J1
- Level 13: F8K2
- Level 14: FGL3
- Level 15: JFM4



P.STATION

**BUBBLE BOBBLE ALSO
DEBUG MENU**

Na tela game-select, escolha Bubble Bobble. Em seguida, na tela título do Bubble Bobble, aperte

↓↑↓↑→↓←↓↑↓.

Você vai ouvir um sino. Comece o jogo e aperte R2. Você vai entrar em um menu que permite escolher a fase e aumenta suas vidas. Aperte L2 para sair.



SATURN

**COMMAND & CONQUER
NUCLEAR BOMB, ION CANNON E AIR STRIKE**



Aperte os seguintes botões durante o jogo:

Nuclear Bomb: aperte A, B, C, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, A.

Ion Cannon: A, B, C, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, B.

Air Strike: A, B, C, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, C.

P.STATION



**DARK FORCES
MENU DE TRUQUES**

Durante o jogo, aperte ←, ○, X, →, ○, X, ↓, ○, X para acessar o menu de truques.

P.STATION

**NHL FACE OFF '97
JOGADORES ESCONDIDOS**

Na tela Create Player, digite os seguintes nomes:

- Raja Altenhoff
- Tom Braski
- Craig Broadbooks
- Peter Dille
- Josh Hassin
- Jody Kelsey
- Tawn Kramer
- Craig Ostrander
- Kelly Ryan
- Alan Sclaes
- Chris Whaley.

Digite 1 para o número do jogador, F para a posição, 150 para o peso, R para a habilidade manual e o resto deixe igual. Quando entrar na tela Sign Free Agent, você verá que as habilidades estarão no 99.



SATURN

P.STATION

IMPACT RACING

PASSWORDS PARA INVENCIBILIDADE, MUNIÇÃO E OUTROS CÓDIGOS

Digite os seguintes códigos na tela de Password:

Invencibilidade: I.AM.IMORTAL

Munição ilimitada:

LOADSFTSTUFF

Todas as armas: ALL.TOOLEDUP

Seis pistas bônus:

BONUS.LEVELS

Última fase: ENDGAMELEVEL

Seleção de fase: RABBITBADGER

Música louca:

JOURNEYS.END



P.STATION

MOTOR TOON GRAND PRIX

OPÇÕES EXTRAS



No main menu, leve o cursor até Options. Aperte e segure ao mesmo tempo L1, L2, R1 e R2.

Enquanto estiver segurando esses botões, aperte X. Isso vai levá-lo a outro menu com várias opções novas.

MEGA

MADDEN'97

TIMES ESCONDIDOS

Na tela de create-a-player, digite os seguintes códigos para acessar os times escondidos ou as habilidades especiais:

All-Stars dos anos

70: DISCO

All-Stars dos anos

50: HAPPY

DAYS

All-Stars dos anos 80:

NEW WAVE

O melhor time de Madden de todos os

tempos: BOOM

Time da EA Sports:

ITSINTHEGAME

Bypasses salary-

cap restriction:

OVERPAID

SNES

STREET FIGHTER ALPHA 2

CORES ESCONDIDAS DOS PERSONAGENS



Comece o jogo no modo Versus e, quando for escolher seu personagem, aperte simultaneamente X, Y, A e B. Seu

personagem vai trocar de roupa e ficar com uma cor nova.

MEGA

VECTORMAN 2

RECARREGAR ENERGIA

A qualquer hora, pause o jogo e aperte B, A, B, A, ←, ↑, ↑ para encher a energia ao máximo.



P.STATION

PANDEMONIUM

PASSWORDS DE POWER-UPS

Na tela de password, digite os seguintes códigos para acessar os power-ups:

Os inimigos ressuscitam: **EVILDEAD**

Rotação de tela apertando L1 e L2 e ← e → no direcional. Aperte ↓ para voltar ao normal:

TWISTEYE

Desistir no meio da fase e começar de novo ou pular de fase sem voltar para a tela principal: **INANDOUT**

Mudar o corpo segurando L2 e apertando ○. Volte ao normal apertando L2 e X: **THETHING**

Invencibilidade: **HARDBODY**

Mudar os personagens no meio do jogo: **BODYSWAP**

Quando pegar uma arma, você só perde se mudá-la:

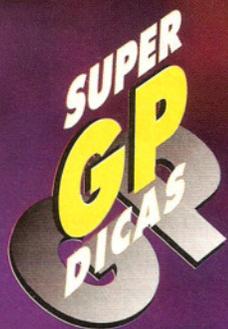
OTTOFIRE

31 vidas: **VITAMINS**

Terminar uma fase para jogar um bônus game com diversos power-ups: **TOMMYBOY**

Terminar a fase e ir para uma área bônus: **CASHDASH**

Entrar no mundo que quiser: **BORNFREE**



SATURN

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

CARRO FANTASMA DO FABRICANTE

No modo time-attack, na hora de selecionar o número de voltas, faça-o com X, Y e Z pressionados. Você verá o carro fantasma dos profissionais da Sega.



ESCOLHA O CLIMA

Na tela Gentlemen Start Your Engines mantenha pressionados:

- X e Z para **jogar de manhã**.
- X para **jogar à tarde**.
- Y para **jogar à noite**.
- X e Y para **ter iluminação à noite**.
- Z para **jogar no verão**.

MAIS CARROS

Faça as dicas durante a seleção de modos:

Daytona: pressione X, Y, Z, R e sem soltá-los, aperte C.

Cavalo: pressione X, Z, L e sem soltá-los, aperte C.

Cavalo 2: pressione Y, Z, L, R e sem soltá-los, aperte C.

P.STATION

WWF: IN YOUR HOUSE

ACIONAR COMBOS, SEM DANOS E MAIS

Durante o jogo, pause e aperte os seguintes botões para fazer os truques abaixo:

Desligar os jogadores do computador: aperte ←←↑↓ e R2

Superdanos: ↑↑, L1, L2, ↓

Combos: R1, L2, R2, L2, →

Pequenos danos: ↓↑, L2, →←

Sem danos: R2, L2, R2, L2, R1

Auto Super Pins:

↓↓↓, L1

SATURN

REAL LIVE PARODIUS FOREVER WITH ME



TRUQUES DE MONTÃO

Os códigos devem ser digitados no menu do normal mode:

Mesmo personagem para os dois jogadores:

←←→→↑↓↑↓←←→→↑↓↑↓ LZ
X R C A

Personagens secretos: ←←→→ A
C ↑↑↓↓ LZ X R C A ←←

Os códigos devem ser digitados no option 1 do normal mode:

Seleção de fase: A A B C C B X Z
↑↓↑↓

Seleção de volta:

↓↓↓↑↑↑↑→→→↓↑←←AC

P.STATION

TEN PIN ALLEY

AGRESSÕES

No modo Team Play, quando o oponente se aproximar, aperte e segure simultaneamente L1, L2, R1 e R2. Segure esses botões e aperte os seguintes para agredir o oponente:

Sufocar: aperte △

Loser: □

You Suck: X

Miss: ○

Free

play: R

R X X L Z L

Z A B C ←→

Invencibilidade:

B B B B A B C B B B B

C B A X Z A B C (digitar

duas vezes)

Os códigos devem ser digitados durante a pausa do modo normal:

Nove créditos: ↓↓↓ B C B C Y A
Y A ↑↑↑←←←←←

Nove vidas: ↑↓←→ A A ←→ A C
↑↓

Invencibilidade: C A C A C Z X Z
X Z Y B Y B Y (digitar duas vezes)

Todas as armas: Y Y B B A C A C
Y B X Z

Suicídio: ↑↑↓↓←←→→ B C

O código devem ser digitados na pausa da fase 2 do normal mode:

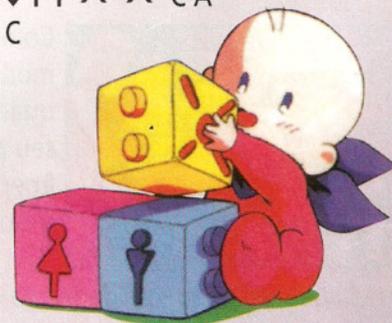
Música cantada: X X B B Z Y Z Y
←↓→

O código deve ser digitado no option 2 do normal mode ou no menu do omake 1 e 2:

Nível 8:

↓↓↑↑→←←← C A

A C



NINTENDO 64

J-LEAGUE PERFECT STRIKER TIME SECRETO



Na tela título, digite

↑ L ↑ L ↓ L ↓ L ← R → R ← R → R B A. Aperte Z e sem soltar, pressione Start.



CABEÇÃO

Na tela título digite nos botões C: ↑↑↓↓←→←→ B A. Aperte Z e sem soltar, aperte Start.

P.STATION

ANDRETTI RACING

SELEÇÃO DE CARROS, PARÂMETROS DO JOGO E OUTROS TRUQUES

Para ter acesso aos passwords para seleção de carros, comece uma corrida e digite-os na tela registry:

Indy car: GO BRUINS!

Stock car: GO BEARS!

Parâmetros do jogo: durante o jogo, aperte Pause. Leve o cursor até Race Statistics e aperte e segure simultaneamente R e C



para abrir o menu de parâmetros Outros truques: na tela registry, digite os seguintes passwords:
Modo Wire-frame: WYRED
Modo Phat car: PHATCARS
Carro Press Start: PRESSSTART

P.STATION

KING OF SPIRIT MAX

MAIS CARROS

Na tela de seleção de classes, selecione a classe A e digite L1 + Δ, vá para a classe B e digite L1 + Δ, coloque na classe C e digite L1 + R1 + Δ. Tem mais: digite Δ + ○, com o cursor na classe A, B ou C.

NINTENDO 64

TUROK: THE DINOSAUR HUNTER

SUPERCÓDIGO

Digite o seguinte código para conseguir todas as armas, invencibilidade, munição infinita, big head e créditos:
RBNSMTH

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS
LANÇAMENTOS

3 DO SEGA CD

NEO CD 32 X

NEO GEO

PLAYSTATION

MEGA DRIVE

SUPER NES

SATURN

JAGUAR

AGORA EM 2
ENDEREÇOS

LOJA 1

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

LOJA 2

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



Jaeiken (Break Shot válido para o B): ← + B ou C

Golpe fatal

Raising Storm: ↵→↵↓↵←↵ + BC

Habilidades Secretas

Thunder Break: →↵↓ + C

Deadly Rave: →↵↓↵←↵ + A, A, A, B, B, B, C, C, C, ↓↵← + C

USE OS PERSONAGENS EXPERT

No arcade, na seleção de lutadores, segure Start e sem soltar, digite B, B, C, C, segure B + C, e escolha o personagem com A ou D. Vale para Andy, Blue Mary, Billy Cane e Tung Fu Rue. No console caseiro, use a dica do Geese Howard e na tela de seleção confirme o lutador com BC pressionados.

GOLPES

ANDY BOGARD FOLGADO

Golpes Específicos

Ultimata (arremesso):

de perto, → + C

Kumogarami (arremesso): no ar, com o adversário no solo, ↓↓ + C

Agemen (anti-aéreo): ↵ + A

Kunaidan (golpe de chão): com o inimigo caído, ↓ + C

Golpes Especiais

Yami Abise Geri (Break Shot):

←↓↵ + B

Geki Hishouken: ↓↵← + C

Zan'eiken Ugati: ↵→ + C

Hiei: durante a corrida, →↵↓ + D

Golpe Fatal

Zetsu Reppadan: (c) ↓↵→ + BC

Habilidade Secreta

Bakuretsu Tenshouken: ↵↓↵→ + C

BLUE MARY PROVOCATIVA

Golpes Específicos

Head Throw (arremesso):

de perto, → + C

Achilles Hold (combo de arremesso): depois do Head Throw, →↵↓ + C

Climbing Arrow (anti-aéreo):

↵ + A

Leg Press (golpe de chão):

com o inimigo no chão. ↓ + B

Golpes Especiais

Mary's Spider (Break Shot):

↓↵→ + C

Mary's Snatcher: →↓↵ + B

Face Lock Combo: depois do Mary's Snatcher, ↵→ + C

Straight Slicer: ←→ + B

Mary's Club Cratch: depois do Straight Slicer, ←↵↓↵→ + B

Quick Sway: AB

Back Drop: durante o Quick Sway, →↵↓↵← + C

Golpe Fatal

Mary's Typhoon: →←↵↓↵→ + BC

Habilidade Secreta

Mary's Dynamite Swing:

A, A, ←, B, C

BILLY CANE VICIADO

Golpes Específicos

Ipponzuri Nage (arremesso):

de perto, → + C

Jigoku Otoshi (arremesso):

de perto, → + B

Atamawari Kahougeki (golpe de chão): com o inimigo caído, ↓ + C

Golpes Especiais

Sansetsukon Tchuudan Uchi: (c)

←→ + A

Kaen Sansetsukon Tchuudan

Uchi: depois do Sansetsukon Tchuudan Uchi, ←→ + C

Suzume Otoshi: ↓↵← + A

Shuuten Rempakon: A repetido

Kyoushuu Hishouken: ↵↓↵→ + B

Karyuu Tsuigekikon (Break

Shot): ↓↵← + B

Suiryuu Tsuigekikon (Break

Shot): ↓↵← + C

NEO GEO

NEO GEO CD

REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

FAÇA APARECER E USE GEESE HOWARD

Para enfrentar Geese, chegue até Krauser sem perder rounds (pode usar continues) com o ranking superior a Master Fighter. Agora, para usar Geese, digite na tela de ranking: →↑↑↵←↵↓↵→↵ A B C. O todo poderoso estará a sua disposição.

OS GOLPES DE GEESE

Golpes Específicos

Shinkuu Nage (arremesso): → + C

Kossatsushou (arremesso): ↵ + C

Hishoushikyaku (golpe médio):

A + B

Shouten Myousei Uchi (anti-aéreo):

↵ + A

Raime Gouha Nage (golpe de chão):

com o inimigo caído, ↓ + C

Raikou Mawashi Geri (golpe que manda para o outro plano): ← + B

Golpes Especiais

Reppuken: ↓↵→ + A

Double Reppuken: ↓↵→ + C

Atemi Nage alto: ←↵↓↵→ + B

Rium Gakushi: ←↵↓↵→ + C

Shippuken: no ar, ↓↵← + A

Double Shippuken: no ar, ↓↵← + C

Golpe Fatal

Tchoukaen Sempuukon:

↓↘→↘↓↙← + BC

Habilidade Secreta

Kurensatsukon: →↘↓ + C

TUNG FU RUE GAGÁ

Golpes Específicos

Ressenkyaku (arremesso): de perto, → + C

Ukouryuu (anti-aéreo): ↘ + A

Golpes Especiais

Kyuugekihou: C repetido

Kyuushou'ha: ↙→ + A

Kyuusemshippo (Break Shot válido para o C): ↓↙← + A ou C

Kyuuressenkyaku: de perto, →↓↘ + B

Golpe Fatal

Sempuu Gouken: →↘↓↑ + BC

Habilidade Secreta

Bravo Ressenkyaku: →↘↓ + C

P.STATION

SLAMSCAPE

CÓDIGOS ESCONDIDOS E PASSWORDS

Durante o jogo, aperte os seguintes botões:

Invencibilidade: aperte e segure Select, em seguida aperte □ □ ○ ○ □ □ △.

Todas as armas: aperte e segure Select e aperte ← □ → ○ ↑ △.

PASSWORDS

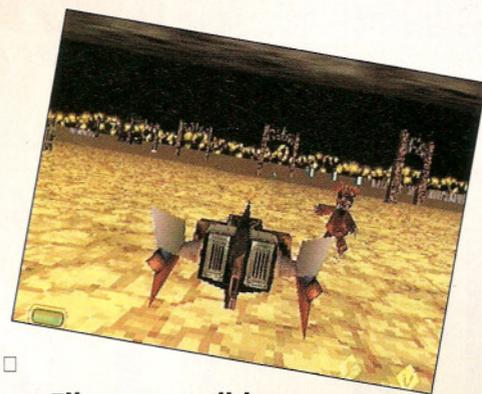
Aperte os seguintes botões na tela de passwords:

Level 2 (Uraniumania): XXX△OX□△

Level 3 (Repsychler): □○□□△○○△

Level 4 (Endless Bummer): □○□X△△□X

Level 5 (Viva Los Vagrantes): ○△X△X□□△



Filme escondido:

□□X□□△○□

Art Level: △OX△XX△○

Créditos: ○○○□○XX△

Game Over/Win: ○○○△XX△○

Game Over/Lose: ○○○○△OX○

Quit: ○○○△△OX□

Filme Uraniumania: ○○○△△△□△

Filme Repsychler: ○○○X△X□

Filme Endless Bummer: ○○○□□△△X

Filme Viva Los Vagrantes:

○○○XXX□□

PIRATARIA NÃO TÁ COM NADA...

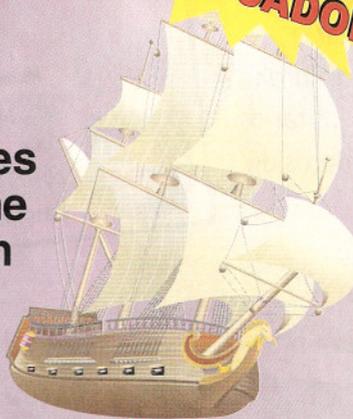
Se você está procurando os mais recentes lançamentos e não quer estragar seu videogame com fitas e CDs piratas pode dar uma pulo em nossa loja...

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

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



PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS



CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026

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

DETONADO

NINTENDO 64

TUROK



Por Marcelo Kamikaze



Turok: Dinosaur Hunter é apenas um capítulo da história de Turok. O cara começou nos quadrinhos da Acclaim Comics em 1954. Desde então, Turok tem defendido a Terra, guardando a fronteira entre nosso planeta e um lugar chamado Lost Land, cheio de aliens esquisitos, criaturas bizarras e dinossauros biônicos. Dessa vez, Turok está no meio da selva, em Lost Land. Seu principal inimigo, The Campaigner, pôs em prática seu melhor plano: usando um artefato conhecido como Chronosceptor, ele pretende comandar o tempo e dominar o universo. Turok tem de juntar os oito pedaços do

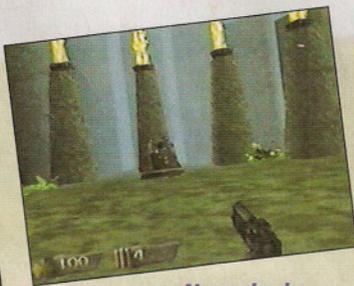
artefato, que estão espalhados por Lost Land. The Campaigner já sabe que Turok está em seu território e não perdeu tempo: mandou um exército de bestas, dinossauros e aliens para impedi-lo de detonar seu plano. Prepare as pistolas, facas, espingardas e os lançadores de granadas. Você está prestes a entrar num dos melhores jogos já vistos por esses olhos puxados (porém bem abertos).

TUROK	
9 Fases	NINTENDO 64
1 Jogador	ACCLAIM
Memory Pak	Ação
FUN FACTOR	5
GRÁFICO	5
SOM	5
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	5

Fase 1 THE FOREST



Ao passar pela ponte, caia à esquerda para pegar a pistola seguindo pela água



No meio desses pilares você encontra a primeira chave da fase. Não se empolgue, ainda vai rolar muita coisa



Acione esse switch para abrir essa passagem



Escale esse ponto com o botão C superior do controle analógico e pegue a segunda chave



Suba essa escada e, ao chegar ao topo, pule para pegar uma espingarda calibre 12



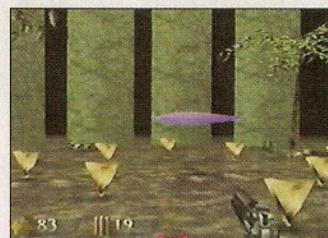
Ao pular lugares ou pilares, use a visão para baixo, você terá o tempo certo do pulo



Desvie dos tiros dos monstros com os botões C laterais. Quando eles vierem para cima, pule com R



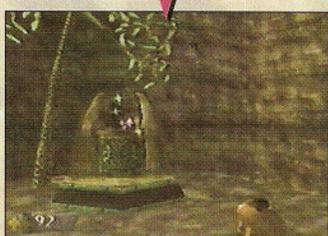
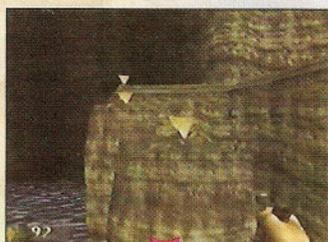
Dentro da caverna você encontra a quarta chave



No labirinto você pega a quinta chave e a primeira parte da Chronosceptor, uma arma que você monta durante o jogo

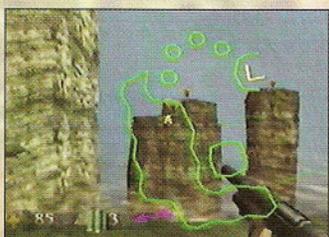


Caia nesse buraco para dar sequência à fase



Usando esses pilares você pega a última chave da fase

Pule daqui e pegue a 3ª chave



Vá de pilar em pilar até achar o warp



Contra esses besouros a faca é a melhor opção de ataque

Fase 2 THE JUNGLE



Pule nesse pilar para acionar os outros



Fique esperto nos buracos entre as plataformas



Dentro dos quiosques você encontra munições e itens



Vá pela água e entre nesse túnel para achar a primeira chave



Pegue a chave e venha para cá. Cuidado com o monstro



Seguindo por esses pilares você pega o Assault Rifle



Caso esteja perdido, é uma boa ação acionar o mapa com o botão L



Mergulhe para pegar itens escondidos no fundo desse poço

Continua

DETONADO

NINTENDO 64

TUROK

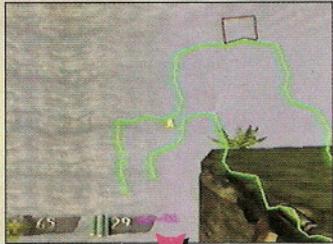
Fase 3 THE ANCIENT CITY



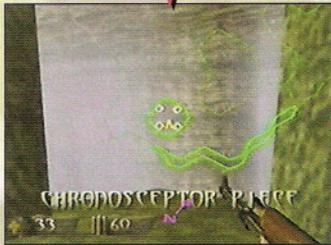
Indo por baixo d'água você consegue chegar ao outro lado



Pegue a segunda chave na moleza aqui no centro



Quando chegar a esse local, caia para entrar nesse túnel



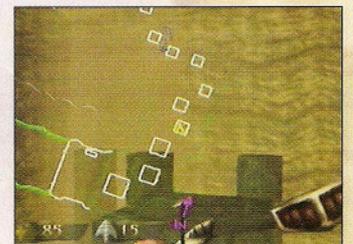
Pule desse ponto para pegar a segunda parte da Chronosceptor



Acione esse switch e corra até esse local antes que a porta se feche



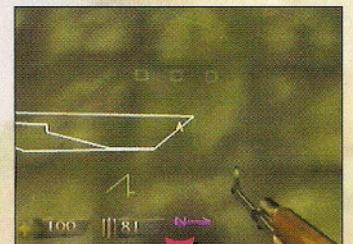
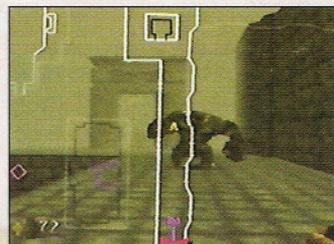
Para subir no telhado das casas, vá pela escada e pule desse ponto



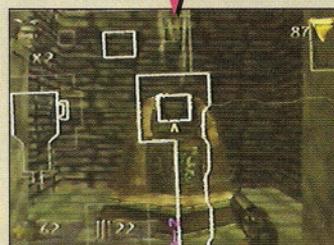
Aqui, use o mapa para ter a noção correta das distâncias entre os pilares



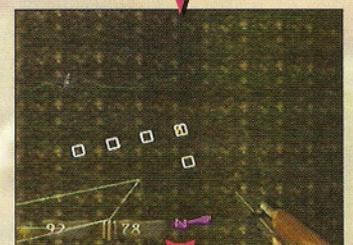
Ao ver a saída, siga para a direita e pegue a terceira chave



Pule daqui para alcançar o outro lado e pegue a segunda chave



Após matar os dois monstros, siga em frente para pegar a primeira chave





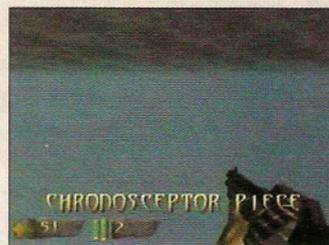
Ao chegar ao castelo, procure esse ponto, pule bem nesse pilar e encontre os cipós para escalar e pegar a terceira parte da Chronosceptor



Logo no começo, caia na água e procure na parte funda uma passagem para chegar até aqui



Mate o monstro, sempre desviando de seus tiros, para abaixar a passagem



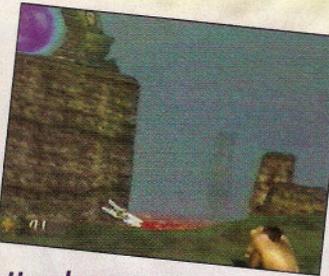
Subindo pela rampa você chega aqui, pule para pegar a quarta parte da Chronosceptor



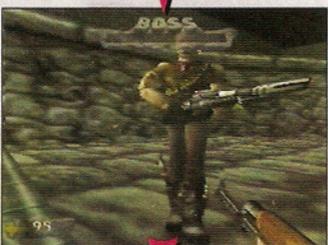
Pulando de tronco em tronco, pegue aqui a primeira chave



Antes de qualquer coisa, mate os guardas. Aí, pegue a segunda chave



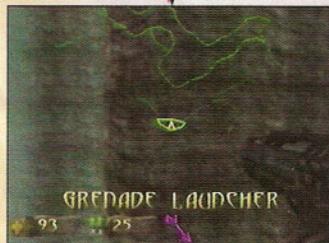
Usando esses pilares, você encontra a saída



Fase 5 THE CATACOMBS



Para mandar o carro para o espaço, fique circulando e atirando. Depois de detoná-lo, vai pintar o guarda. Atire indo para trás e pegando as munições nas portas. Matando-o, você pega a terceira chave



Pulando daqui você pega aqui o Lançador de Granadas



Por esse caminho você chega a terceira chave



Fase 4 THE RUINS



Suba por esses pilares, para acionar esse switch e abrir a passagem



Nesse ponto, entre no warp da esquerda



Usando esses buracos na parede, você encontra a quinta parte da Chronosceptor



Nessa parede aperte o botão C superior para escalar

Continua

DETONADO

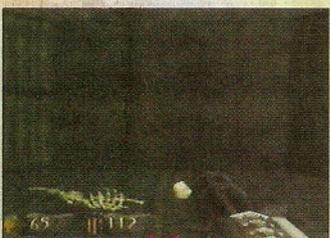
NINTENDO 64

TUROK

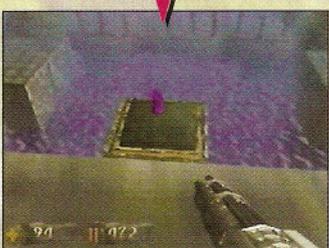
Fase 6 THE TREETOP VILLAGE



Seguindo por esta trilha, você chega nesse local e pega a primeira chave



Pegue uma invencibilidade nessa passagem secreta



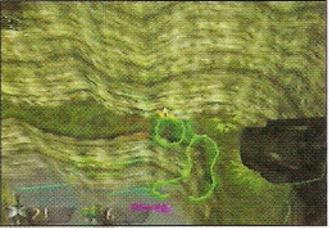
Suba por essa parede para pegar a segunda chave. Depois disso pule aqui para acionar esse switch



Atire na aranha correndo para trás e pegue as munições espalhadas pela fase. Matando a aranha você pega a terceira chave



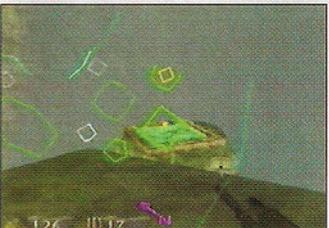
Mate o inimigo e pule para o piso inferior



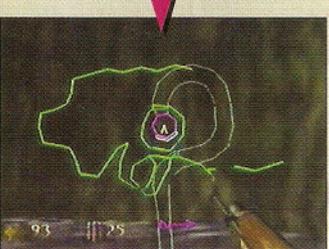
Utilize a visão para baixo para ver os lugares que você pode alcançar



Caia nesse buraco para dar sequência à fase



Pule desse ponto para alcançar o warp



Seguindo por esse ponto, entre na árvore por baixo d' água



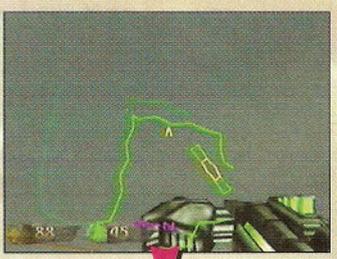
Após o checkpoint pegue o caminho da esquerda para pegar a primeira chave



Pedaço bem enjoado. Para pegar a segunda chave, você precisa pular de uma ponte para outra. Pule na diagonal para conseguir atingir maiores distâncias

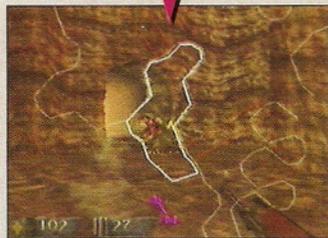


No centro das plataformas você acha a terceira chave





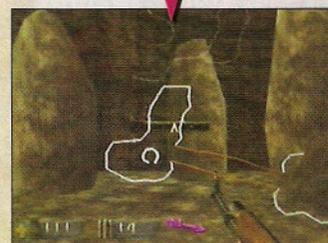
Atrás da saída, caia nesse ponto para pegar a sexta parte da Chronosceptor



Utilizando o mapa, caia nesse local e entre nesse túnel



Para chegar às lavas, pule daqui



Entre nessa lava e encontre a sétima parte da Chronosceptor



Subindo pelos pilares móveis, você chega aqui e pega a primeira chave



Caia aqui para acionar este switch e abrir a passagem acima



No piso superior você acha a segunda chave



Atire na cabeça do dinossauro. Se quiser munição, suba a rampa. Se matar o dino ganhará a última parte da Chronosceptor

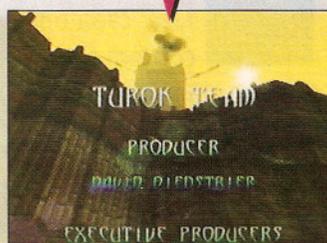
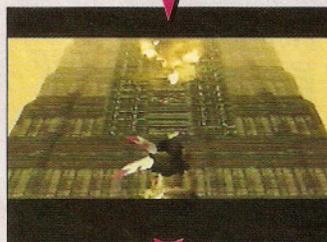
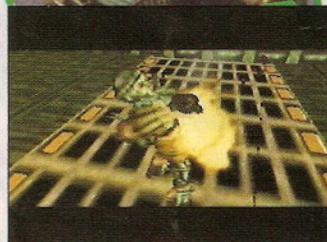


Atire na cabeça do dinossauro. Se quiser munição, suba a rampa. Se matar o dino ganhará a última parte da Chronosceptor

Fase 9 THE LAST BOSS



Use a Chronosceptor contra o último inimigo. Não fique parado em momento algum e meta bala



Após matar o inimigo, Turok foge rapidamente do Império para não ser atingido pelas explosões. Pra onde ele vai, ninguém sabe...

fim

DETONADO

P.STATION



Por Lord Mathias

Olho vivo nesse detonado! O lance do jogo é destrinchar cada canto da tela para encontrar os microchips, que são as chaves para sair de qualquer uma das fases ou sub-fases. Mas não se desespere: você não precisa achar todos os microchips, procure apenas o número necessário para sair, indicado no mapa da fase. Você controla uma aranha. Como toda aranha, pode usar a teia para se pendurar e, apesar da

infinidade de armas disponíveis (lança-chamas, bumerangue, minas, bombas, mísseis,



descargas elétricas etc.), essa vai ser sua maior aliada. Sua missão é resgatar seu criador, o Dr. Michael Kelly. Ele foi sequestrado por uns malucos que querem dominar a aranha e usá-la para o mal. Como eles ainda nem imaginam uma maneira de controlar a aranha, você tem tempo. Mas não muito! Seja esperto: use bem as armas e faça bom proveito do visual e do efeito zoom, que estão dez. E curta o som, que é alucinante.

SPIDER
6 Fases
1 Jogador
Continue/Password

P.STATION
BOSS GAME
Ação

FUN FACTOR
4

GRÁFICO 4
SOM 4
CONTROLE 4
ORIGINALIDADE 5

ITENS

ENERGIA



Só é possível juntar dois por vida

MICROSHIP



É a saída da fase, cada um contém um número de saídas. Não é preciso pegar todas para avançar de fase

FIBRAS DE DNA



Junte 100 para ganhar uma vida

ESCUDO



Deixa invencível por tempo determinado

PARTES DO CD



Ache as três partes do cd durante a fase para descobrir uma nova fase com muitos itens

VIDA EXTRA



Como diz o nome, vale uma vida

MAPA DO JOGO



1- O azul indica o número de microships que você tem e o vermelho quantos são necessários para passar de fase
2- Indica o número de saídas na fase. O azul são as já pegas e o vermelho as que faltam. Não é necessário pegar todas
3- Encontre as três partes do cd durante a fase para abrir uma nova fase com muitos itens fáceis

TELA DE FASE



1- Número de vidas
2- Energia
3- Marca o número de fibras de DNA. Junte 100 para uma vida extra
4- Mostra quais armas você tem e onde estão. Acione as patas dianteiras com o botão e as traseiras com o botão . Mude as armas de lugar com os botões L1 e R1

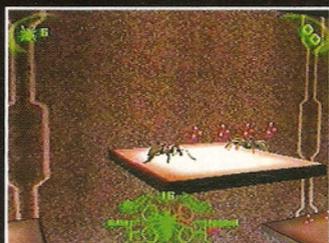
FASE 1 LABORATORY

LAB FLOOR



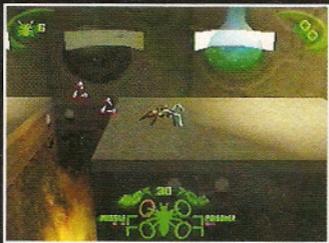
Bem abaixo da saída você irá encontrar uma parte do cd

SINKS



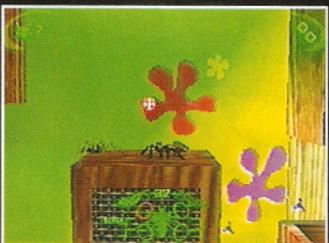
Muito cuidado com as aranhas que aparecem de repente debaixo das plataformas

LAB TOP



Vá devagar, pois os frascos de poções caem rapidamente

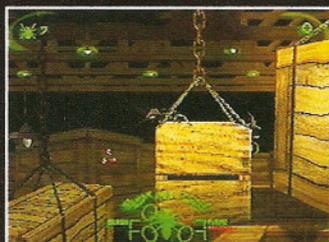
70'S ROOM



Esta é uma das fases que aparece depois que se consegue juntar as partes do cd

FASE 2 FACTORY

BOXES



As aranhas se escondem nas caixas e os inimigos voadores estão por toda parte

CONVEYORS



Fique bem esperto para não ser esmagado

MACHINE ROOM



Nessa fase você precisa achar as três saídas para seguir em frente

MECHANICAL ARM BOSS



Esse é o primeiro chefe do jogo. Acerte-o quando ele descer e pule quando ele girar. Faça isso várias vezes

FASE 3 CITY

DOWN THE STREET



Para acabar com estes insetos espere eles pararem de pular



Desça neste buraco para pegar itens e mais uma parte do cd

SIDE OF BUILDING



Depois de subir no cano, as saídas ficam uma de cada lado

PARK



Pendure-se na madeira para pegar uma vida



Espere o fogo parar, entre na garrafa e pegue mais uma vida



Entre neste buraco, pegue vários itens e no fim do túnel uma parte do cd

ALONG THE STREET



Cuidado com as abelhas que vão persegui-lo. Saia correndo que elas se suicidam



Esse louva-deus sai do chão a qualquer momento, fique esperto

Continua 

DETONADO

P.STATION



SPIDER

FASE 4 MUSEUM

DISPLAY CASES

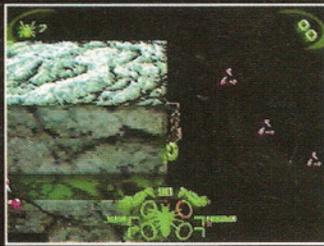


A primeira saída está bem acima do início da fase

VOLCANO



Use a tática dos escorpiões para vencê-los: espere eles ficarem de costas para acertá-los



Depois de subir o pilar, pule para direita para pegar mais uma parte do cd

DINOSAUR BONES



Fique bem esperto nessa fase, nela estão escondidas várias vidas debaixo dos ossos



A outra parte do cd está sobre uma das plataformas móveis

MODEL CITY



Logo que descer da pedra você vai achar uma vida escondida

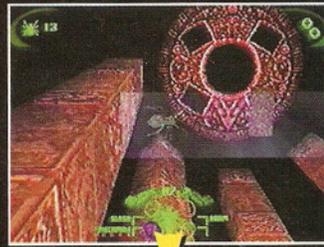


No começo da fase vá para direita, entre por onde sai o fogo e ache uma saída. Depois, volte para colher muitas fibras DNA



A última saída fica depois do segundo tubo, lá embaixo do poço. Tome cuidado com a aranha escondida

MUSEUM BOSS



Esse é o segundo mestre. Desvie das pedras, depois acerte-o no olho quando ele cuspir fogo

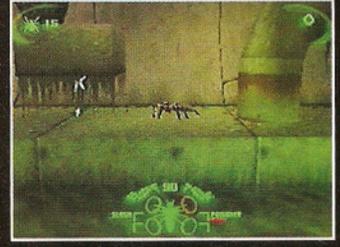
FASE 5 SEWER

THE WELLS



Logo no começo vá para direita para pegar uma arma

ALONG THE SEWER



Pegue todas as armas, inclusive o bumerangue. Há muitos morcegos pela frente



Pule rápido, as plataformas giram em direções contrárias



Entre nesse cano para achar uma saída e outra parte do cd. Depois, passe por ele e ache outra saída. Fácil, fácil





FOOD CARTOON



Essa é uma fase muito complicada, com dois caminhos. Siga essa ordem para achar o caminho certo quando chegar nesse ponto: esquerda, direita, direita, direita



Essas plataformas iluminadas fazem aparecer caixas que ligam a outras plataformas

UP THE WELL



Fase muito parecida com a fase The Wells. Espere as plataformas móveis para seguir em frente



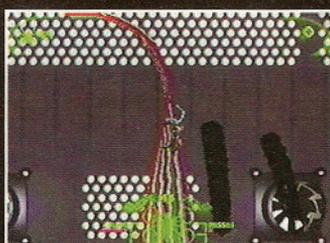
Pegue a vida antes de sair da fase

FASE 6 EVIL LAB

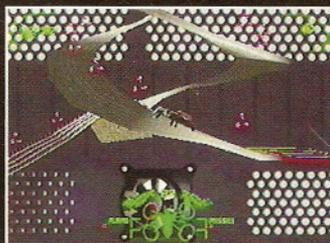
CIRCUIT BOARDS



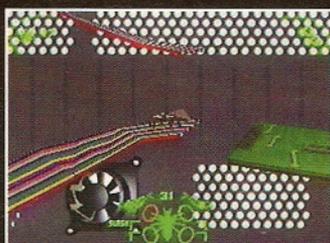
Não pise nos contatos e nem nos ventiladores, é fatal



As aranhas se escondem nos contatos dos circuitos onde não é possível ver



Pule bem na pontinha quando for cair nos circuitos cinzas, eles escorregam



Encontrando esses dois caminhos, vá por baixo para achar uma parte do cd e uma outra saída

LAB TOP



Devagar, os frascos de poções e os ratos estão por toda parte



Nessa parte fique de cabeça para baixo por causa dos ratos

HARD DRIVES

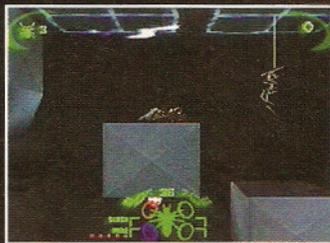


Nessa fase os ventiladores ficam bem na frente dos obstáculos para empurrá-lo contra eles

ON THE CEILING

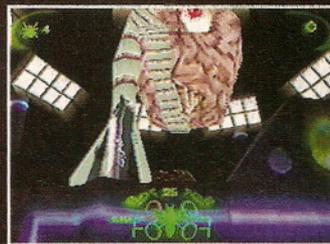


Espera atrás da plataforma, as abelhas vão aparecer atrás de você. Deixe que elas se matem



Atenção, o teto tem eletricidade, pule nos intervalos dos raios para não se queimar

BRAIN BOSS



Finalmente o último chefe. Fique perto das lâmpadas quando ele usar o raio vermelho, assim ele quebra a lâmpada e depois joga a garra bem em cima da eletricidade e se queima. Faça isso até eliminá-lo



Beleza! Você conseguiu livrar a cara do dr. Kelly e ganhou o título de "Piloto de Aranha"

fim

COMPUTER ZONE

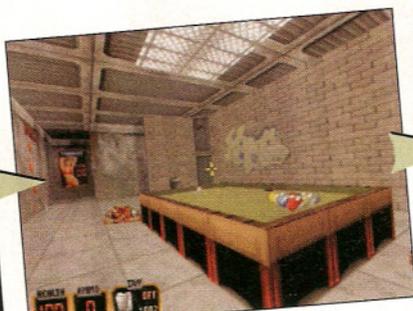
PREPARE-SE: VOCÊ AINDA VAI ENTRAR NA MANIA ONLINE

O que você prefere: jogar contra um computador ou contra um humano? Pode até ser que você, por um motivo qualquer, prefira desafiar a máquina, mas, observando o crescimento dos serviços de games online, fica claro que a maior parte dos jogadores escolheria um



alternativas. O único site que atende a todos, sem exceção, é o da Electronic Arts (veja este e outros endereços no box ao lado). Lá, você pode procurar por oponentes em qualquer lugar do mundo. Para isso, basta se registrar e marcar seu nome numa lista de jogos - que inclui **Fifa 97**, **Need for Speed** e **Road Rash** - os que você possui. Outra opção para os brasileiros é o servidor de jogos da

Mandic. Por ele, você pode jogar Quake e Monstertruck Madness. Isso se você for um usuário do provedor. Se você quiser jogar games como **Duke Nukem 3D**, **Command & Conquer**, **Diablo** ou



Alguns jogos, como Duke Nukem 3D, por exemplo, são exclusivos da TEN. Mas, misteriosamente, você pode encontrar Duke Nukem em outros servidores. Ainda na TEN, você encontra Warcraft II e Command & Conquer: Red Alert. Esse servidor reúne o maior número de jogos, contudo não adianta tentar nenhum cambalacho para jogar: a TEN só pode ser usada pelos americanos e canadenses

adversário de carne e osso. Até pouco tempo atrás, só os que tinham acesso a uma rede do tipo LAN podiam desfrutar do jogo em rede. Mas agora é diferente: a Internet está por todos os cantos do planeta e em grande parte dos computadores pessoais. Os jogos estão cada vez mais afinados ao protocolo usado pela web (IPX). Os jogadores estão ansiosos por experimentar o jogo online. Ou seja, tudo está pronto para o início do jogo. Mas onde o jogador deve ir para encontrar um bom adversário? Para nós, brasileiros, são poucas as



Warcraft 2, vai ficar chupando o dedo. Ao menos por enquanto. Os servidores de games mais populares - TEN, Mplayer, Engage, The Arena, entre outros - não aceitam jogadores que não morem nos EUA ou Canadá.

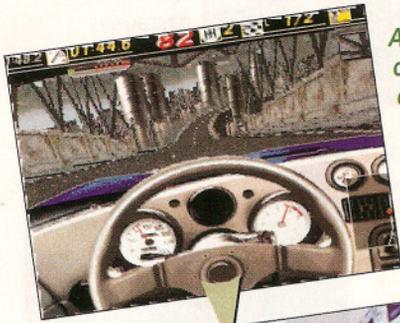
fim



O site The Arena reúne os maiores servidores de games. No Engage você pode enfrentar o demo em Diablo ou jogar Descent. Ou melhor, poderia, se morasse nos Estados Unidos

MULTIPLAYER MATCHUP

SEARCH SERVICE



A Electronic Arts segue um caminho diferente. No site você coloca seu nome, a cidade onde mora, a configuração do seu computador, seu e-mail e a hora em que pode jogar. Depois de se cadastrar você ganha acesso a uma lista gigante com nomes de pessoas que estão a fim de jogar o mesmo game que você, no mesmo horário. Daí é só entrar em contato com o cara e desafiá-lo para a disputa



MANDIC

I N T E R N E T



Também no site da Mandic você pode jogar *Monstertruck Madness*, da Microsoft. O servidor traz instruções detalhadas

Para jogar Quake pelo servidor Mandic, você deve



se conectar como se fosse navegar pela Internet e então escolher a opção multiplayer

No menu Multiplayer escolha Setup,



coloque seu nome e escolha a cor do uniforme



Volte ao menu Multiplayer e escolha Join a Game e depois TCP/IP. Onde está escrito Join a Game at você deve escrever quake.mandic.com.br e apertar enter. Agora é só jogar

ENDEREÇOS:

MANDIC

<http://www.mandic.com.br>

ELECTRONIC ARTS

<http://www.ea.com>

THE ARENA

http://www.earthlink.net/the_arena

TEN

<http://www.ten.net>

GAMES STATION



Somos uma Locadora de LANÇAMENTOS

★ Aparelhos

★ Cd's

★ Cartuchos

★ Acessórios

Atacado & Varejo

Assistência Técnica Especializada

Atendemos via **SEDEX** para todo Brasil

TELEFAX: (011) 543-5753

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

Qualidade & Segurança

Temos Cards (MAGIC)

COMPUTER ZONE

CHEGOU A HORA DE CAÇAR OS MESTRES

P repare-se para jogar por dois em **Hunter Hunted**. Você comanda Jake, um humano veloz e bom de tiro, e a fera Garathe Den. Sua missão é combater os Mestres, caras malvados que dominaram seus planetas e, depois de acabar com a população, resolveram brincar com os sobreviventes (chamados de caçadores pelos Mestres). **Hunter Hunted** impressiona pela clareza dos gráficos e pelo movimento constante. A todo momento você precisa trocar de personagem e a diferença entre eles é gritante. Principalmente quando você usa as armas: Jake usa pistolas, rifles e bazucas, enquanto Den



HUNTER HUNTED

ataca com facas, granadas e chicotes. No modo multiplayer você pode escolher entre jogar contra alguém ou com alguém. Mesmo jogando em equipe, seus tiros podem atingir e ferir o outro jogador. Em matéria de perspectiva, **Hunter Hunted** é o tipo de jogo que parece, mas não é. Existe uma passagem lateral, que

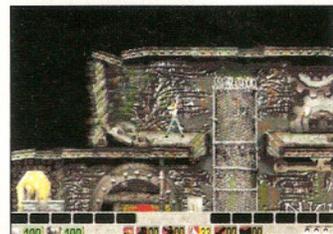
DICA: atire nas minas para abrir caminho. Tenha cuidado com a explosão

DICA: essa é outra passagem secreta. Nessa fase são três



DICA: empurrando algumas paredes, você terá acesso a passagens secretas

DICA: pule atirando para a esquerda para matar o inimigo



causa a impressão 3D. No total, existem 100 fases divididas entre jogo individual e multiplayer. Nas primeiras fases não há muitos segredos. O lance é correr, atirar e ficar de olho para não perder as passagens secretas. Nos níveis superiores a coisa complica: fique atento a buracos, poças e chuvas de ácido e bombas. Seja esperto: aproveite as passagens laterais!

fim

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Pentium 90 MHz, 8MB RAM, VGA, CD-ROM 2x, placa de som, mouse

DICA: quando aparecer o aviso DUCK, abaixe-se

DICA: para destruir os robôs mais fortes use armas pesadas como a bazuca

ENDEREÇOS:

<http://www.sierra.com>
<http://www.brasoft.com>

FLASHBACK



Por Marcelo Kamikaze

O Nes dominava a praia do videogame, seguido pelo Master, nos idos de 88. Aí a Sega botou o primeiro console 16 bits na praça, o Mega Drive. Altered Beast veio na primeira safra de jogos para o Mega, ao lado de Alex Kidd e do clássico Golden Axe

Em 88, **Altered Beast** espantou os japoneses. O jogo usava vozes digitalizadas, a grande novidade de então. Todos ficaram loucos para entrar na pele de um cara que, na Grécia antiga, podia até se transformar em bicho para terminar a fase. Na época, os gráficos também espantavam e, ao lado dos sons e das músicas, fizeram do jogo um

ALTERED BEAST



DICA: a cauda da serpente balança antes bem no ponto exato por onde ela vai sair



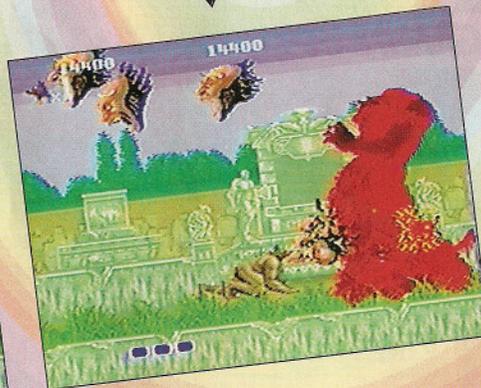
DICA: no segundo chefe fique bem na frente do primeiro olho e não pare de apertar o botão de choque

pode usar as habilidades próprias de cada animal, como superpulos e trombadas. Você só enfrenta os chefes de fase depois de pegar as bolinhas e virar animal. O Edmundo que não nos ouça.

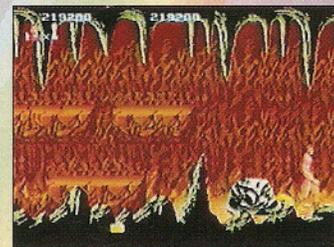
fim



DICA: para destruir os inimigos voadores coloque para baixo e aperte o botão de chute

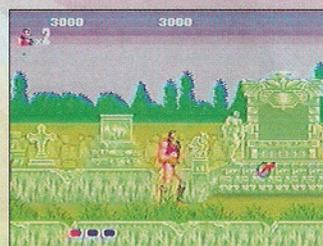


DICA: no primeiro chefe tem um lugarzinho bem perto da base que ele não acerta. Abaix e atire sem parar

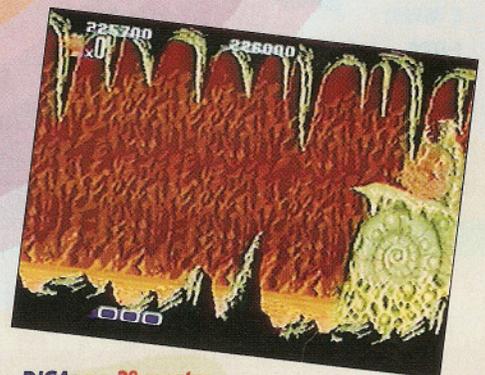


DICA: cuidado com as tartarugas que se disfarçam de pedras e aparecem de repente

sucesso. Para reviver os bons tempos de **Altered Beast** você deve encontrar três bolinhas mágicas, escondidas nos lobos brancos de cada fase. Com as bolinhas, você pode virar lobo, urso e até mesmo dragão. Sob a forma de bicho, você



DICA: pegue três dessas bolinhas para se transformar cada fase num animal diferente



DICA: no 3º mestre basta ficar pulando sem parar bem no meio dele. Fácil!

TILT'S GAME LOCADORA

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

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

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

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

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

VENDAS E LOCAÇÕES
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

Nós Falamos
a Sua Língua !



GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

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

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

PROGAMES
JABAQUARA

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

Linha completa de acessórios para video games,
cards e CD-Rom para PC

The Gathering

Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353

◇ *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

GAMES GAMES GAMES **TEENPOINT**

Locação e Vendas

Consoles • Cartuchos
CD's • Acessórios
Saturn Play Station • Super Nes
Nintendo Ultra-64

(011) TEL 523.4159

R. Sócrates, 196 - Santo Amaro - SP

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

**Locação
e Venda**

LOCAÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

POINT
games

FONE/FAX: (011) 212-4045
R. JOSÉ JANNARELLI, 135 MORUMBI - SP

**NIKA'S
GAMES**

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

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

São Paulo
Aclimação
Av. Aclimação, 239
Tel.: (011) 277-6670

Alphaville
Calçada das Magnólias, 57
Tel.: (011) 7295-0168

Alto de Pinheiros
R. das Tabocas, 158
Tel.: (011) 212-9726

Campo Belo
R. Pascal, 911
Tel.: (011) 535-3655

Curitiba-PR
R. Desembargador
Otávio do Amaral, 629-Loja 1
Tel.: (041) 336-1664

HIPER GAMES

APARELHOS E JOGOS ?
TEMOS TUDO !!!

SATURN 3 DO SUPER NES
PLAYSTATION SEGA CD MEGA DRIVE PC GAMES
ULTRA 64 GAME BOY GAME GEAR

Possuimos Técnicos Especializados em
Alinhamento e Recondicionamento de canhão
de Playstation e concertos em geral.

R. 12 de Outubro, 58 - Tel: (011) 260-1393
Lapa - São Paulo - SP - Fax: 261-1020

BABY - GAMES

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

(011) 290 0991 681 8119

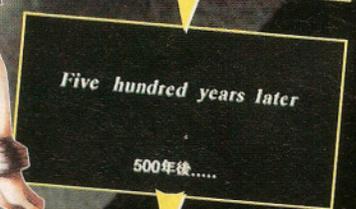
**Procure a Loja
mais perto
de você !**

FINAL STAGE

FINAL FANTASY VII

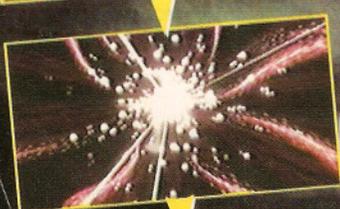
P.STATION

É fantasia pensar em chegar ao final de *Final Fantasy VII* sem esforço. Para conseguir todos os Limit Breaks nível 4, as matérias e as melhores armas você vai precisar de muita paciência, inteligência e tempo. Mais ou menos umas 60 horas. No labirinto final há vários tipos de inimigos úteis. Tem uns que dão um monte de APs, outros estão recheados de experiência e há monstros cheios de grana. A série final de inimigos inclui Jenova e seu archi-inimigo Sephiroth. Ele pretende dominar a energia do planeta usando a magia negra



Meteor. Quer dizer, pretendia, pois você encheu a cara dele de porrada usando um Limit Break. De resto, confira e delire com a sequência de encerramento mais deslumbrante de todos os tempos.

fim



Five hundred years later

500年後.....



O DETETIVE É VOCÊ

Bote a imaginação para funcionar. Escreva um roteiro para o final da história do sumiço da Marjorie. **O autor do melhor roteiro* vai ganhar um console Nintendo 64 e, de quebra, terá sua idéia transformada em história em quadrinhos na edição de agosto de SGP**, quando sai o resultado da promoção. Mande sua idéia em um texto de até 20 linhas para SuperGamePower, na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, 9º andar, CEP: 01410-901, até o dia **07/06/97** (o carimbo do correio servirá como confirmação da data). Você não precisa nem comprar a revista para participar! Não perca tempo: descubra o jeito mais original de achar a Marjorie e deixe seu nome na história de **SGP!**



Coloque por fora do envelope: **Promoção SGP O DETETIVE É VOCÊ** e escreva na carta, em letra de forma, seu nome e endereço completos, telefone e CPF do participante ou de seu responsável.

UMA PROMOÇÃO:

**SUPER
GAMEPOWER**

BABY - GAMES

*É vedada a participação dos funcionários e colaboradores do Grupo CLC e de seus familiares

SUPER GAMEPOWER



Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Presidente
Richard Civita

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 38 - MAIO DE 1997

SGP SAI ATROPELANDO!

NA EDIÇÃO DE JUNHO:

NEED FOR SPEED II (P.STATION)

DETONADOS:

BLACK DAWN (SATURN) E

CASTLEVANIA DRACULA X (P.STATION)

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 37



Doom, Turok (Nintendo 64), Die Hard Arcade, Enemy Zero, Soviet Strike (Saturn), Final Fantasy VII, Rally Cross, Spider (P.Station), Hulk, Real Live Parodius (32 bits), Street Fighter III (arcade), Maui Mallard, Bugs Bunny (Mega), Maui Mallard, Vs. Collection (SNes), Real Bout Special (Neo Geo CD)

EDIÇÃO 34



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

EDIÇÃO 36



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

EDIÇÃO 33



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

EDIÇÃO 35



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

EDIÇÃO 32



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

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL - DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. Matérias de GamePro são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 153; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

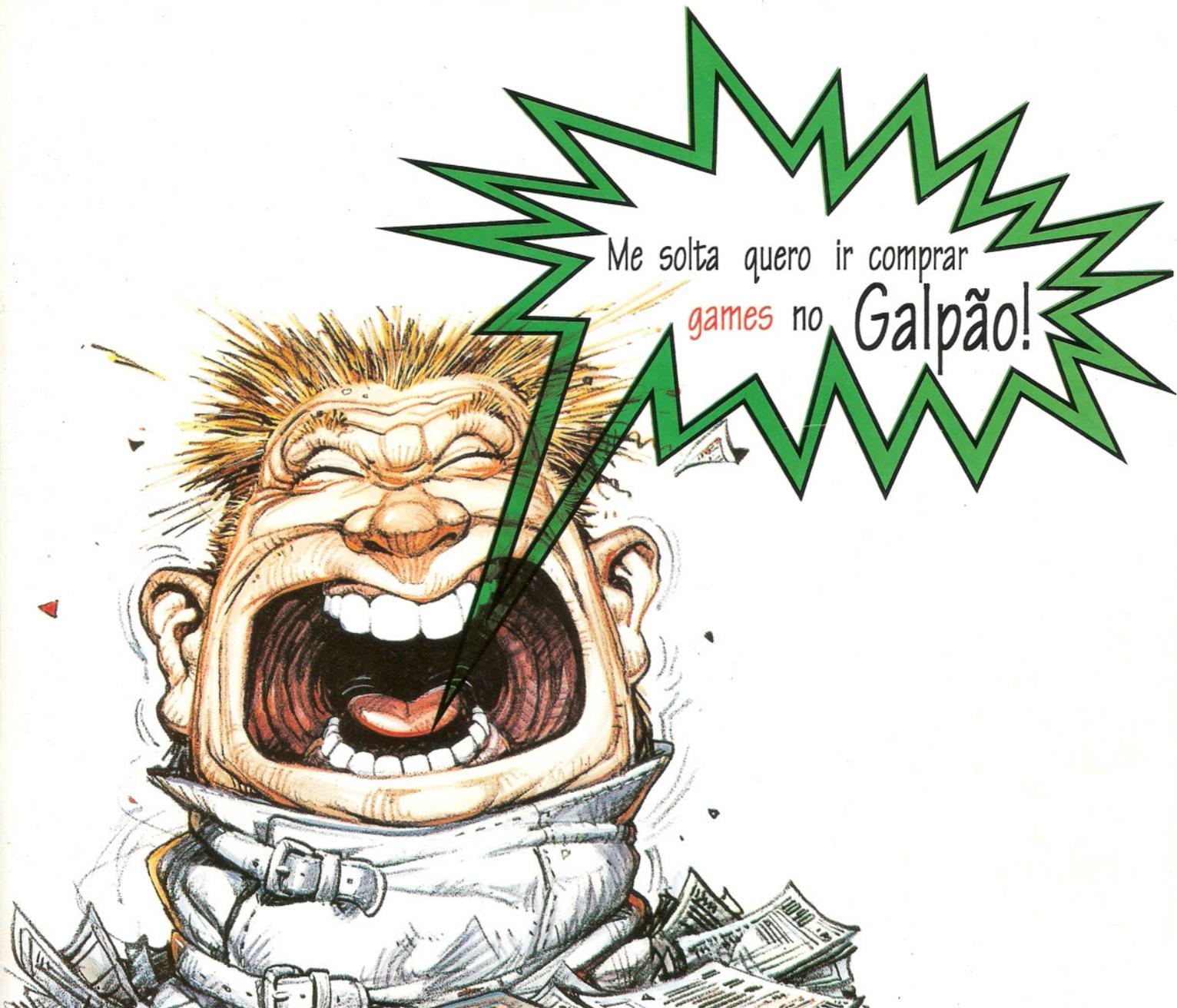
Impressa na Globo Cochrane Gráfica, rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Números atrasados (as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque), ao preço da última edição em banca, mais 30% para despesas de postagem nacionais e manuseio, para despesas de postagem internacionais consultar nossa central de atendimento, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP, fone (011) 868-3038, fax (011) 868-3018, dinap.no@email.abril.com.br e <http://www.dinap.com.br>. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Creditcard, Diners, Solla e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

Para quaisquer informações escreva para Nova Cultural, a/c: Central de Atendimento ao Assinante - Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - CEP 01410-901, S. Paulo, SP, ou ligue para (011) 3061-3111 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 853-7392. 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.

IVC



Me solta quero ir comprar
games no Galpão!

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

Nintendo®
PLAYTRONIC

GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS
Quem compra aqui vende mais

Distribuidor Oficial para Vídeo Locadora
Galpão dos Eletrônicos

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

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

The Future Is Now
SNK

**NEO
GEO**

Simplesmente estupendo! O definitivo Real Bout está aqui!

A LENDA DO GUERREIRO VIVE PARA SEMPRE!!



©SNK 1996

