

VOLTE ÀS AULAS E FUJA DA ROTINA. GARANTA SUA DIVERSÃO AQUI.



A LENDA DE ZELDA 18 49 400 PILOTWINGS 18 23 30 SUPER METROID IS 49.40

ARKANOID # 49.00 BOOGERMAN DONKEY K COUNTRY 1 DONKEY K COUNTRY 2 DONKEY K COUNTRY 3



X-MEN		
ESP	ORTI	
ISS SOCCER DELI		
NHL STANLEY CU	IP ns 29,9	,
A C	A O	0
REVOLUTION X .		0
I II	T A	
CLAY FIGHTER 2 .		_
SHAQ-FU	as 59,0	T THE

TETRIS ATTACK SVALU

TETRIS II

KIRBY'S DREAM LAND 3

MOGLI, O MENINO LOBO

GAME BOY.

AVENTURA
DONKEY KONG LAND 1 .85 29,00
DONKEY KONG LAND 2 🕦 👀,000
DONKEY KONG LAND 3 📸 🙌,00
KILLER INSTINCT R\$ 39,00
KIRBY'S DREAM LAND 1 R\$ 19,90
KIRBY'S DREAM LAND 2 .85 29,00
MOLE MANIA
STREET FIGHTER 2 R\$ 39,00
SUPER MARIO LAND 1 .85 19,90
WARIO LAND R\$ 39,00
ESPORTE
TOP RANK TENNIS 🙉 🦖 💯 📗



	CLASSIC	
	(com Tetris)	
	apenas	
	R\$ 99,00	
	GAME BOY	
	TRANSPAREN	
nn	(sem Tetris)	
	apenas	
	R\$ 79,00	
	GAME BOY POCKET	
	(com Tetris)	
	apenas	
	R\$ 119,90	
	GAME BOY	
	POCKET COLO	
	(nas cores: vermel	
	verde, transparent	I

preta, amarela

R\$ 109,00 cada

(sem cortucho)

e prata) apenas

GAME BOY

NINTENDO.64 HEXEN LANCAMENTO QUAKE! STAR FOX 64 ESPORTE



MRC 15



CARTUCHO DE

MEMÓRIA

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

LIGUE AGORA



E RECEBA **EM SUA CASA**

R\$ 50,42





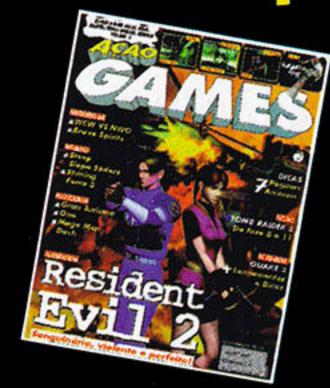
Um detono de jogos e dicas

Galera, fechar esta revista foi fogo. Quando a edição parecia resolvida, pintava um jogo melhor que o outro e toca refazer tudo. A gente trabalhou para valer. São 27 jogaços na revista e mais dois no Só Dicas Gold. Atendendo aos apelos da galera, a partir desta

edição sinalizamos no alto da capa quando há a edição com e sem video, para ninguém comprar uma quando quer comprar a outra. Fiquem ligados e boa curtição.

> Continues infinitos da Equipe Ação Games

Nossa capa



Os heróis de Resident Evil 2 em computação gráfica original da própria Capcom, a criadora do game

X-Salada 4

** Respondemos todas as suas dúvidas

Shots 6

- * A Sega confirma o Dural
- * A guerra Nintendo X Sony
- **MK** Annihilation

Dicas 32 a 38

- 32 Age of Empires 32
- 37 Agent Armstrong PST
- 37 Battle Arena Toshinden PC
- 37 Blade Runner PC
- 34 Colony Wars PST
- 34 Critical Depth PST
- 38 Diddy Kong Racing N64
- 34 Excalibur 2555 AD PST
- 36 Machine Hunter PST
- 34 Madden 64 N64
- 36 MK Mythologies N64
- 33 Need For Speed 2 SE PC
- 34 Nuclear Strike PST
- 33 One PST
- 34 Panzer Bandit PST
- 36 Pandemonium 2 PST
- 33 Resident Evil 2 PST
- 32 Resident Evil -
 - Director's Cut PST
- 37 Screamer 2 PC
- 37 Tomb Raider 2 PST
- 32 Top Gear Rally N64
- 37 Skeleton Warriors PST
- 35 Street Fighter Collection PST
- 35 W. Gretzky's 3D H. '98 N64

Jogo Rápido 8 e 9

- 9 Angel Eyes PST
- 9 Crime Killer PST/PC
- 9 F1 Racing Simulation PC
- 9 Marvel Vs Capcom Arcade
- 8 Princess Crow SAT
- 9 Robotron 64 N64
- 9 Samurai Shodown 4 Especial PST
- 9 Super EF2000 PC
- 8 Tamagotchi N64
- 9 Test Drive 4 PC
- 9 VR Powerboat Racing PST/PC
- 8 Virtual Hiryuno-ken 64 N64

Games da Edição 10 a 29

- 28 Brave Spirits N64
- 24 Chocobo PST
- 10 Enemy Zero SAT
- 27 Fighters Destiny N64
- 16 Gran Turismo PST
- 24 Mega Man (Rockman) Dash PST
- 26 Nagano '98- PST/N64
- 14 One PST
- 12 Resident Evil 2 PST
- 29 Samurai Shodown 64 Arcade
- 11 Shining Force 3 SAT
- 15 Spawn PST
- 10 Steep Slope Sliders SAT
- 20 Tomb Raider 2 PST/PC
- 28 WCW Vs. NWO- N64

Jogos para PC 30 e 31

- **30** Age of Empires
- 30 Homens de Preto
- 31 Quake 2

Playstation Resident Evil 2 12



Muito terror, zumbis, gráficos perfeitos e jogabilidade detonante

Nintendo 64 Fighters Destiny 27

O melhor jogo de luta para o Nintendo 64!

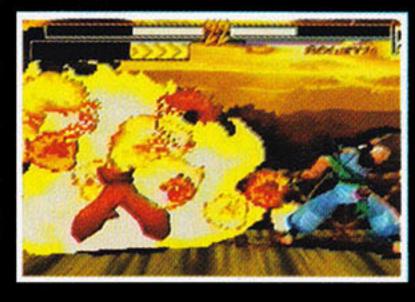


Saturno Enemy Zero 10

Aliens do mal num adventure animal!

Arcade Samurai 64 29

O primeiro Arcade de luta em 64 bits levou o selo The Best of Ação Games.





Playstation no Brasil?

Quando a Sony do Brasil vai parar de marcar bobeira e colocar logo o Playstation para ser vendido aqui? Um abraço a todos e até a próxima.

Anderson Ovidio Quespaner Itaborai, RJ

Alô, Anderson! Continua não havendo previsão de um possível lançamento do Playstation no Brasil. Ou seja, nada feito! Mas há muitos leitores que perguntam se haveria vantagens e se o preço seria bom. Vantagens haveria várias: assistência técnica, mais lançamentos de jogos oficiais por bons preços e menos piratas, mais anúncios de jogos na tevê e nas revistas e mais softwarehouses viriam trabalhar no Brasil. Não tenham dúvida: a Sony ajudou a dar força e respeito aos videogames, por ser uma marca conhecida e respeitada pelos nossos pais. Mas provavelmente, um Playstation nacional custaria mais caro que o importado não-oficialmente, devido aos altos impostos nesse setor no Brasil.

Vem ai Street no Nintendo

Cara Ação Games: vocês têm previsão de quando sairá e se sairá Street Fighter poligonal para N64? E por que a Nintendo não falou mais no jogo Missão Impossível? Eu acho a revista demais, a melhor no gênero. Continuem assim.

Pedro Ramos Santos Santa Maria, RS

Caro Pedro, a resposta é sim! Sim, já há previsão de uma versão de Street Fighter para o N64 até junho. Provavelmente será poligonal, mas não se sabe por enquanto. Missão Impossível estava prometido para dezembro e foi adiado, sem data. Em janeiro, reprometeram o game para o dia 1º de fevereiro. Ficamos esperando!

Mortal Kombat 4

ver ação,

Por que MK4 não recebeu o selo de "The Best of Ação Games"? Por que Chameleon não apareceu na Saga de Mortal Kombat? Valeu, pessoal!

Éric Jacinto dos Santos Jandira, SP

Caro Éric, MK4 merece o selo dourado The Best of Ação Games. Foi falha nossa mas o responsável já recebeu um Fatality no meio das idéias. Quanto a Chameleon (que hora é homem, hora é mulher) não aparece na Saga sabe-se lá o porquê.

Os desenhos e dicas dos leitores publicados nesta edição foram considerados Dez! e seus autores receberão uma camiseta exclusiva Ação Games. Participe você também!

Vai sair para o Saturno...?

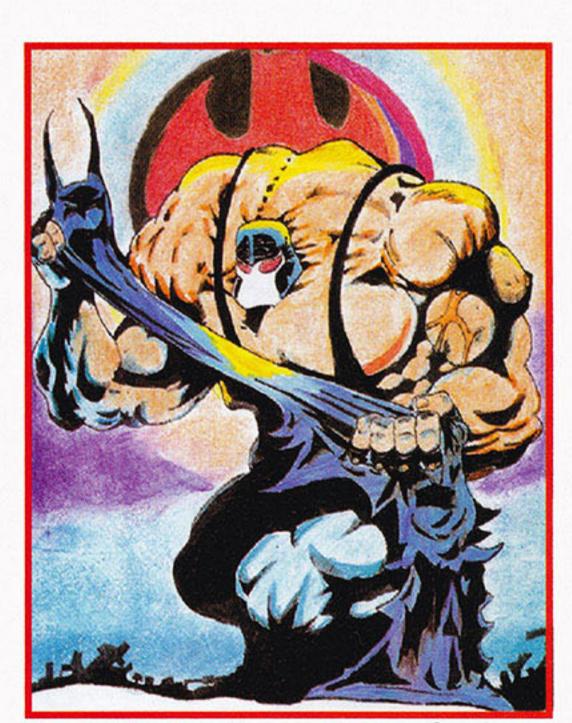
Quero parabenizar a revista pela iniciativa de colocar vídeos. Agora as dúvidas: MK Mythologies, MK 4, Tomb Raider 2, Street Fighter EX Plus Alpha e Virtua Fighter 3 sairão para o Saturno? Quanto custa o cartucho de memória do Saturno?

Fábio da Pureza Oliveira Rio de Janeiro, RJ

Caro Fábio, infelizmente não há previsão de lançamento desses jogos para o Saturno. Quanto ao cartucho de memória da Sega, custa cerca de R\$ 70,00 em média.

FIQUE LIGADO

O game tá demais de bom? Então se ligue: softwarehouses importantes, como a Interplay, recomendam que após cada hora detonando você descanse 15 minutos, para não fazer mal. OK?



Bane arrebenta o Homem-Morcego. Caneta com crayon de Lucas da Silva Alves, de Presidente Prudente, SP

GoldenEye 007

Em GoldenEye 007 abri só até a Antenna Cradle. Como faço para abrir as fases secretas Aztec Complex e Egiptian Temple?

Murilo do Valle Andretta Curitiba, PR

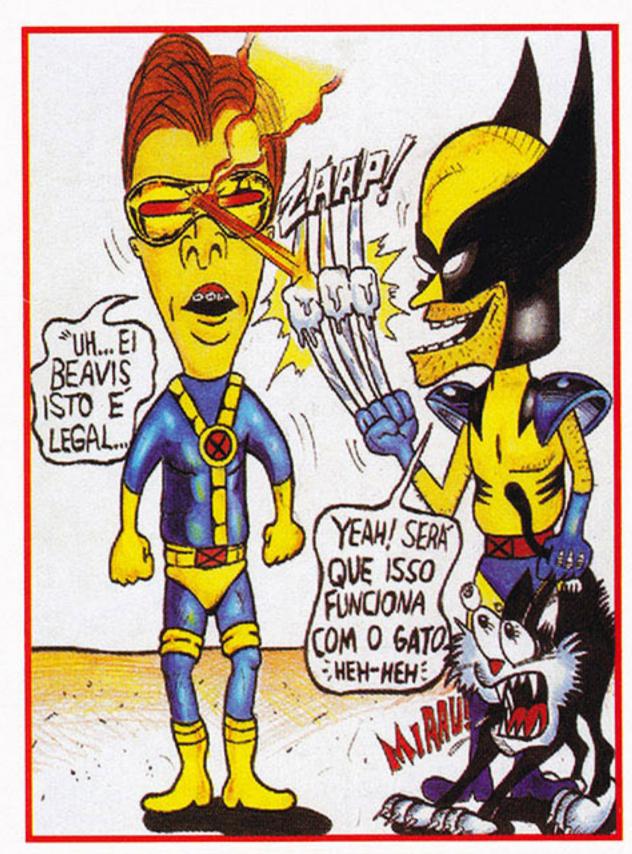
Caro Murilo, para abrir essas fases é preciso detonar o game no modo mais difícil. Foi o que fizemos no nosso Só Dicas Gold, da edição de janeiro. Portanto, corra atrás dessa edição.



ESCREVA PRA GENTE

As questões de interesse geral são respondidas na própria revista. As melhores dicas e desenhos enviados são premiados com uma camiseta exclusiva, a critério da redação.

> Caixa Postal 3042 CEP 06220-990 Internet: games.azul@email.abril.com.br Fax: (011) 867-3300



Beavis e Butt-Head, super-heróis. Pobre gato! Caneta e crayon do Anderson Ovídio Quespaner, Itaboraí, RJ

Game Shark para N64

Aonde eu posso encontrar e quanto custa? Augusto M. Mello Porto Alegre, RS

Caro Augusto e galera a fim desse Game Shark: o acessório já está à venda na maioria das locadoras, distribuidores e revendedores do País. Veja nos anúncios da própria Ação Games.

Leitores perdidos

Recebemos de volta as camisetas enviadas aos leitores Leonardo Leandro da Silva, do Rio de Janeiro, e Martin Gonçalves, de Corumbá, MS, premiados na Pesquisa Ação Games. Aguardamos contato dos dois.

DETONADOR DE ARCADES

Thunderbird já trabalhou na MTV, na TV Globo e agora apresenta o Perdidos na Tarde, todo domingo na Manchete. Nas horas vagas manda bala num bom Arcade. "Sou o rei da Playland. Jogo uns cem paus por semana". Os games preferidos dele são os de corrida e sky. "Uma vez fui ao Shopping Morumbi e pedi os óculos para



Thunderbird detonando na Playland do Eldorado em São Paulo

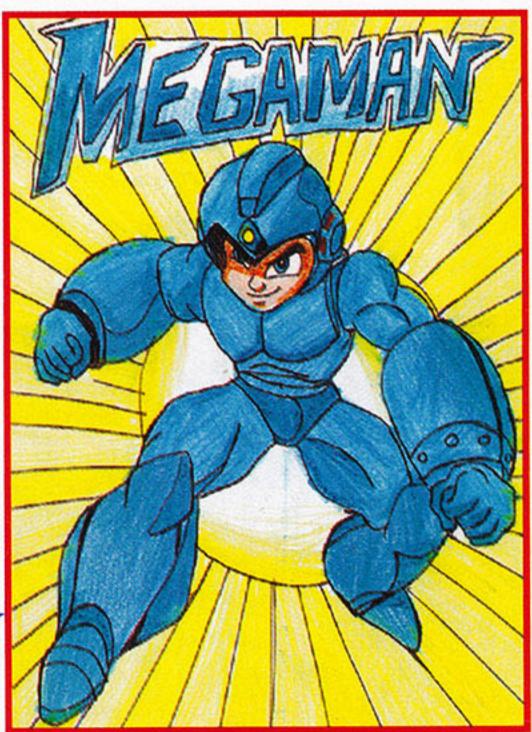
jogar sky 3D. Foi engraçado porque a mulher nem sabia que o acessório existia e toda a galera jogava sem. Fiquei chocado", revela Thunder. "Também curto bastante Daytona. Outra coisa engraçada é ver os caras jogando aquele Arcade de moto em que eles sentam e ficam virando pra lá e pra cá." Não ter videogame em casa não é problema para o nosso apresentador: "jogo uns Nintendos na casa dos amigos".

Vídeo do Samurai

Gostaria de saber se o vídeo de Samurai Shodown está incompleto, pois no final da fita aparecem cenas que não estão no filme.

> Samir Mendes Nogueira Brosópolis, MG

Caro Samir e galera que nos escreveu com esta mesma dúvida: o vídeo de Samurai Shodown está completo. Aparentemente, as cenas dos créditos são um bônus criado para o vídeo. É a única explicação.



Mega Man. Lápis e crayon do Rafael Figueiredo

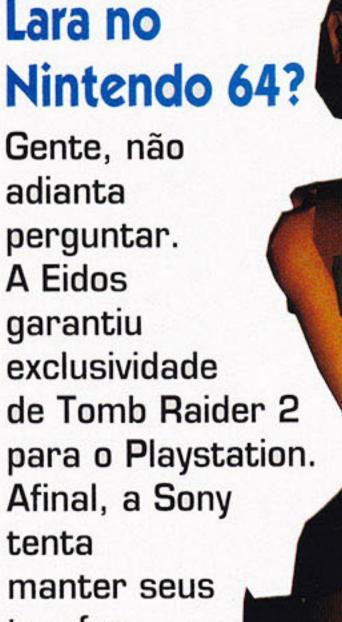
Ninja Gaiden

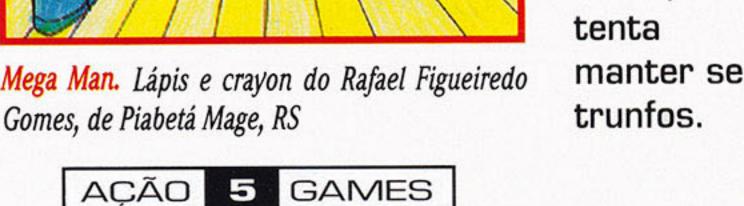
Agora em 98 será o décimo aniversário de Ninja Gaiden, da Tecmo. Há alguma notícia de um possível lançamento de comemoração?

> Luis Felipe Miguel Porto Alegre, RS

Boa lembrança Luis Felipe, mas não há nenhuma previsão oficial (e nós sabemos praticamente todas).

Pelo menos há outros aniversariantes de dez anos que não passaram batido: Mega Man ganhou o seu, Contra vai ter o seu para N64 e há outros, como Street Fighter, que não ganharam uma de dez anos mas também já extrapoloram o limite de versões.







Para a Capcom, pela qualidade de X-Men Vs. Street (SAT), Resident Evil 2 (PST) e Marvel Vs. Capcom (Arcade). São games fabulosos.



Para a Crave Ent., pela porcaria que é Robotron. É um game só para "fazer volume" para o Nintendo 64. Acusação, aliás, que a "Big N" faz direto contra a Sony.

64 BiTS-CD Dura nos EUA. Mas só em 1999

A Sega dos Estados Unidos confirmou a existência do projeto de seu novo videogame, provavelmente um 64 Bits para CDs (apelidado de Dural), mas avisou que só deverá sair nos Estados Unidos em 1999. O anúncio é oficial e foi feito por Bernie Stolar, um dos chefões locais da Sega.

A situação da empresa no mercado norte-americano não é nada boa e o Saturno tem hoje apenas 3% dos consoles vendidos. Em compensação, o Saturno continua sendo o segundo videogame da atualidade no Japão, atrás do Playstation mas à frente do Nintendo 64. Essa situação não deverá se manter por muito tempo, pois o N64 está crescendo rapidamente. Por isso mesmo, é possível que a Sega lance o Dural no Japão este ano. Como sempre, o Japão na frente!

NOVOS JOGOS

Para garantir seus fiéis consumidores, a Sega dos States prepara o lançamento de grandes jogos do Saturno japonês para este ano, fora os que já estavam previstos. Na mira, entre muitos, a saga Phantasy Star e Dragon Force 2. Lembramos que o Saturno deverá ganhar, em 98, Resident Evil 2, House of the Dead, Dungeous & Dragons Collection e Guerreiras Mágicas de Rayearth.

NINTENDO 64 Boas e más notícias da Nintendo

Vamos começar pela má notícia: a Nintendo dos States adiou o lançamento de alguns dos jogos mais esperados, sem explicar os motivos. Os mais prejudicados foram Banjo Kazooie (de novo, desta vez empurrado para 27 de julho) e F-Zero X (para o período abril/junho, sem dia definido).

O único que não saiu prejudicado foi Yoshi's Story, que foi prometido para dia 9 de março (e não abril, como publicamos na edição passada). Lembrando: os adiamentos se referem aos cartuchos em inglês e não sabemos se as datas para os carts japoneses serão ou não alteradas.

REDUÇÃO NOS **PREÇOS**

A boa notícia é que a Nintendo resolveu baixar os preços dos principais games do N64 nos States e, com isso, os preços vão baixar por aqui também.

A Nintendo Gradiente anunciou, para março, Super Mario 64, Wave Race, Mario Kart e Star Wars por R\$ 64,69 (preço sugerido).

A GUERRA Sony Versus Nintendo

As duas gigantes dos games começaram o ano atirando para todos os lados. Quando uma empresa anunciava um recorde, a outra vinha logo em seguida para anunciar os seus. O fato é que a Nintendo tem motivos de sobra para comemorar as vendas nos Estados Unidos em 97. Mas a Sony deve estar armando alguma coisa. Confira a reviravolta da Nintendo:

Jogos mais vendidos nos Estados Unidos em 1997

- 1 Mario Kart 64 (N64)
- 2 Star Fox 64 (N64)
- 3 Super Mario 64 (N64)
- 4 Diddy Kong Racing (N64)
- 5 GoldeEye 007 (N64)
- 6 Final Fantasy 7 (PST)
- 7 NFL GameDay '98 (PST)
- 8 Star Wars: SOE (N64) 9 - Madden NFL (N64)
- 10 Crash Bandicoot (PST)

Dados oficiais da entidade TRST

CINEMA

MK Annihilation só em abril

O novo filme da saga MK, Mortal Kombat Annihilation, deverá estrear nos cinemas brasileiros apenas dia 3 de abril. O atraso se deve ao sucesso avassalador de Titanic. Por causa disso, essa data também pode ser mudada e o lançamento adiado. Paciência! Lembrando: na semana de estréia nos States, MK Annihilation roubou a bilheteria dos concor-



rentes. Com esse sucesso todo, o lançamento no Brasil será nacional, entrando nos cinemas das capitais e das grandes cidades ao mesmo tempo.



NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera em todo o País, de acordo com a geração de máquinas, durante o mês de janeiro.*

MEGA & SNES (16 BITS)

- 1.DKC 3 SNES
- 2.International S.Soccer DeLuxe SNES
- 3.Street Fighter Alpha 2 SNES
- 4. Fifa Soccer 97 MEGA e SNES
- 5. Mario Kart SNES
- 6. Top Gear 2 MEGA e SNES
- 7. Kirby Super Star SNES
- 8. Pinochio MEGA e SNES
- 9. Ultimate MK3 MEGA e SNES
- 10. Marvel Super Heroes SNES

SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)

- 1. Marvel Super Heroes PST e SAT
- 2. Tomb Raider 2- PST
- 3. Resident Evil PST e SAT
- 4. Fifa Soccer 98 PST
- 5. Sega Touring Car SAT
- 6. Formula 1 PST
- 7. Fighting Force PST
- 8.MK Mythologies Sub-Zero PST
- 9.Enemy Zero SAT
- 10.X-Men x Street Fighter SAT

NINTENDO 64 (64 BITS)

- 1. Diddy Kong Racing
- 1.GoldenEye 007
- 2.International Superstar Soccer
- 3.WCW
- 4.San Francisco Rush
- 5.MK Mythologies Sub-Zero
- 6.Bomberman 64
- 7.Lamborghini
- 8. Duke Nukem 64
- 9. Fifa Soccer 98

*Em nossa edição passada, publicamos incorretamente o mês de locações: o correto era dezembro e não janeiro.

LOCADORAS PARTICIPANTES:

Belo Horizonte (MG) - Mega Game, Tel.: (031) 296-7184 **Curitiba (PR)** - Videoteka, Tel.: (041) 262-7581

Porto Alegre (RS) - Espaço Vídeo, Tel.: (051) 311-7999(Obs.: não alugam 32 Bits)

Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, Tel.: (021) 430-7146 Salvador (BA) - Kombat Games, Tel.: (071) 255-0977 São José dos Campos - (SP) - ProGames, Tel.: (0123) 41-7250 São Paulo (SP) - ProGames Mooca, Tel.: (011) 591-0039

Aparelhos em geral
 Cartuchos
 CD's Originais

Venha para o mundo dos games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA especializada

Garantia de QUALIDADE



Despachamos imediatamente a sua compra para todo o Brasil.

Confira!

NETUNIA Import. Export. Corp.

Aceitamos todos os cartões de crédito.

FONE: (011) 825-7600 FONE/FAX: (011) 825-7653



Princess Crow



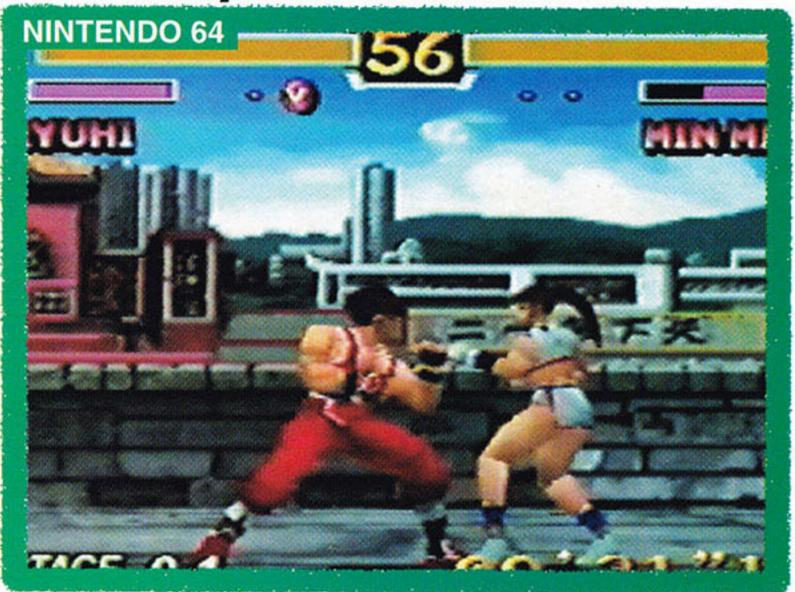
RPG/Ação, da Sega/Atlus, 1 jogador, Save na bateria, CD japonês. Já nas prateleiras - Jogue com uma princesa que deve defender seu reino de criaturas do mal. Gráficos, jogabilidade e som apenas legaizinhos. Nota 7,0

Robotron 64



Ação, da Crave Entertainment, 1 a 2 jogadores. Já nas prateleiras - Saia atirando feito um louco, destruindo robôs e salvando pessoas. São duzentas fases iguais. Gráficos razoáveis, jogabilidade boa. Som e desafios repetitivos. Nota 6,5

Virtual Hiryuno-ken 64



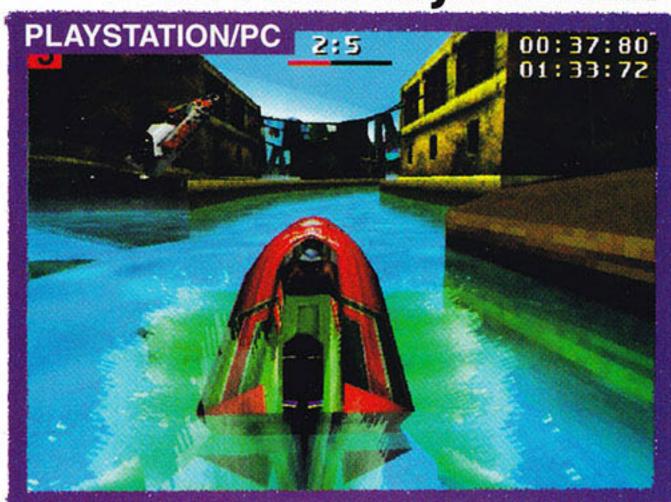
Luta, da Culture Brain, 1 ou 2 jogadores, cartucho japonês. Já nas prateleiras - Jogo de luta com cenários caprichados, jogabilidade bem simples e som legal. Dá para juntar dinheiro e comprar novas armaduras, armas e outras coisas. Nota 8,0

Tamagotchi



Estratégia, da Hudson Soft, 1 a 4 jogadores, cartucho japonês. Já nas prateleiras - Realize brincadeiras para seu bichinho crescer. Gráficos simples e som fraquinho. A jogabilidade é facílima, mas os textos em japonês inviabilizam tudo. Nota 6,5

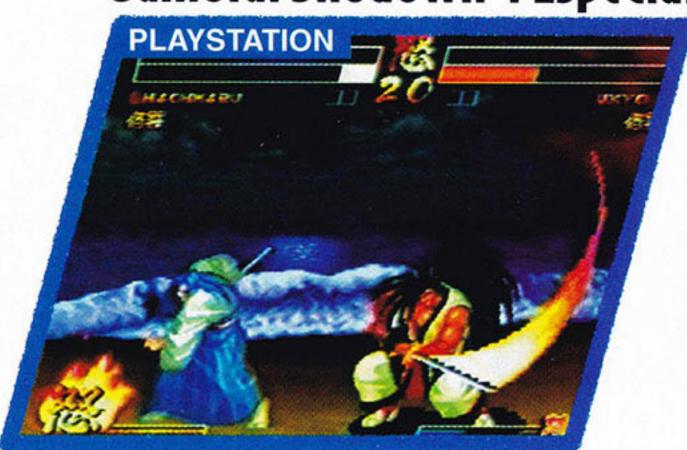
VR Powerboat Racing/PREVIEW



Corrida na água, da Interplay, 1 a 4 jogadores. Lançamento indefinido

- Boa promessa, com 32 tipos de embarcações (inclusive catamaran), provas em dez países e seis modos de competição que incluem o nervoso Slalom. O desafio trará recursos de Inteligência Artificial e uma câmera vertical inédita em modo para dois jogadores.

Samurai Shodown 4 Especial



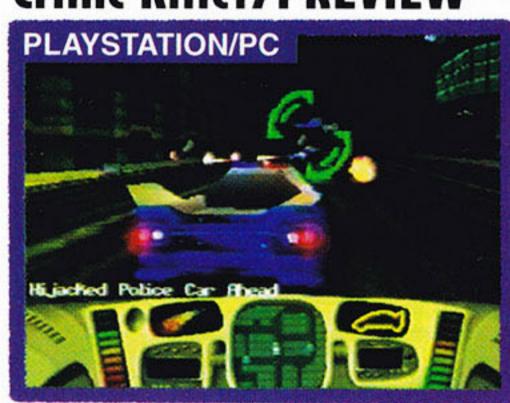
Luta, da SNK, 1 ou 2 jogadores, CD Japonês. Já nas prateleiras - Game completo, com gráficos alucinantes, músicas destruidoras e jogabilidade excepcional. Nota 9,0

Angel Eyes



Luta, da Tecmo, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card, CD japonês. Já nas prateleiras -Jogo de luta que inova ao colocar só mulheres para brigar. Dificuldade alta e jogabilidade legal, mas visual fraco. Nota 8,0

Crime Killer/PREVIEW



Ação/Corrida, da Interplay, 1 jogador. Lançamento em abril - No século 21 você é um policial e patrulha a cidade com carro, moto ou nave, detonando carros dos criminosos. Um game com visual caprichado (sessenta frames por segundo) e muita ação.

F1 Racing Simulation



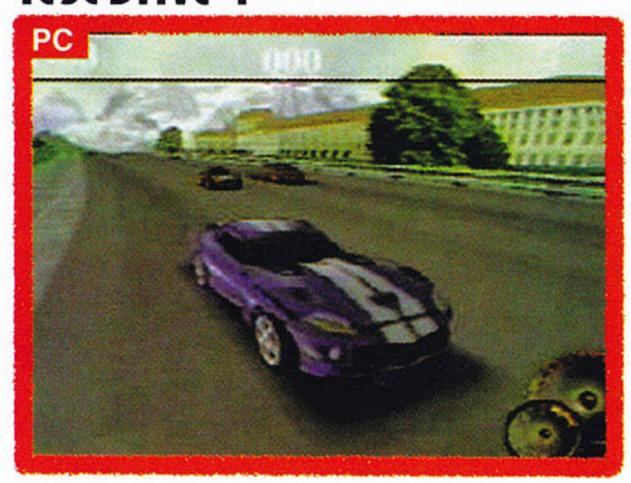
Corrida, da UBI Soft, l jogador. Já nas prateleiras. Config. mínima: Pentium 120 MHZ com placa 3D ou MMX, 16 MB RAM - Realismo máximo. Apavora em gráficos e sons, mas deixa a desejar em jogabilidade. Também exige máquina demais. Nota 8,5

Super EF2000



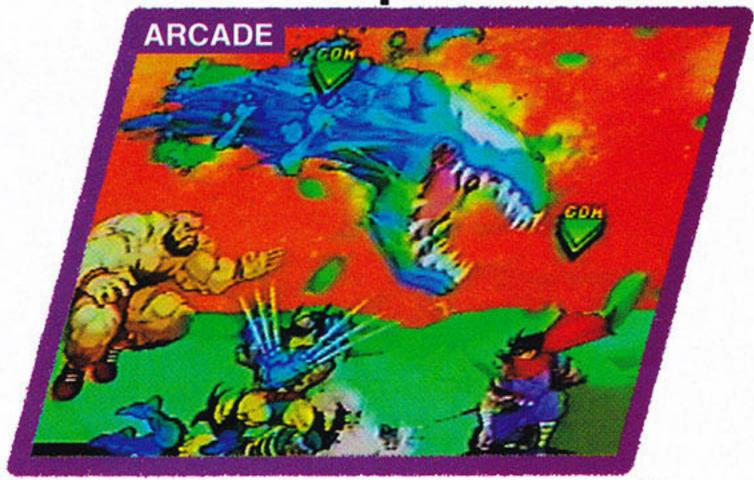
Simulador de avião, da Infogrames, 1 jogador. Já nas prateleiras. Config. mínima: Pentium, 16 MB RAM, Win. 95, 20 MB HD, CD-ROM 2x - Simulador de altíssimo nível, apenas com aviõescaça. Gráficos impecáveis e som legal. Os comandos são meio complicados. Nota 8,0

Test Drive 4



Corrida, da Accolade, 1 jogador ou 6 em rede. Config. mínima: P 90 MHZ, 16 MB RAM, Win 95, 220 MB HD, CD-ROM 2x. P 166 MHZ recomendado -Jogaço de corrida com carros fantásticos, cenários maravilhosos e jogabilidade excelente. Mas exige muita máquina para rodar bem. Nota 9,0

Marvel Vs Capcom



Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores - Inovação total: você joga com dois lutadores e ainda há um terceiro que surge para dar uma força. Gráficos muito bonitos e totalmente alucinados. Vai pegar! Nota 9,0

A heroina Laura Lewis luta por sua vida a bordo de uma estação espacial infestada de alienígenas. O problema é que você não pode ver as criaturas, apenas ouvi-las através de um detector de sons. Muita atenção!

Os gráficos são ótimos e a quase ausência de trilha sonora realça o clima de terror. A jogabilidade boa pega os amantes de adventures e também os fanáticos por um tiroteio em primeira pessoa.

Enemy Zero vem em 4 CDs e o primeiro é só para a introdução e um modo de treinamento.

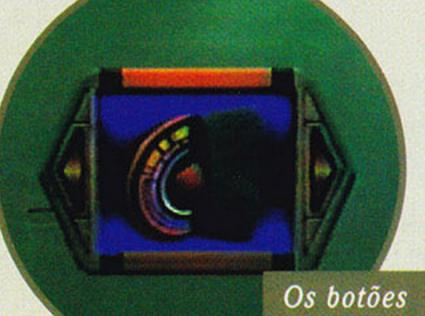


Na Locker Room use o cartão de Laura para abrir seu armário e pegar um Card Key

mapa e vá para a Locker Room

Aliens invisíveis num grande adventure

YEAR Notices Information LOCK



Vasculhe seu quarto e

encontre alguns objetos

D/E abrem o inventário nas horas certas

ENEMY ZERO

Saturno, Adventure, da Warp, 1 jogador, Save na bateria, 4 CDs. Já nas prateleiras.



Grande adventure! Gráficos legais, jogabili-

dade boa e clima aterrorizante.

57 EEP 540 PES410 ERS

Sky na neve bem divertido

Jogo "sarado" seguindo a onda de games de inverno. O visual não é uma beleza, mas a jogabilidade mata a pau. Todos os comandos são simples, o que facilita muito a realização de mano-

bras. O som é bom e vem com doze músicas bem diferentes: rola tecno e romantismo. Também dá para habilitar corredores secretos ao longo do jogo.

Todas as disputas rolam em sete pistas (quatro Extreme) e as outras três são: Alpine, Snow Board Park e Half Pipe. Você sempre corre sozinho contra o tempo e tenta fazer muitos pontos com as manobras.



Use a pista Extreme 00 para se habituar com as manobras

manobras

Em Snow Board Park faça manobras no corrimão



Extreme 03 é radical: saia do helicóptero fazendo



Na Alpine liguese nas setas. Se errar o lado per-

STEEP SLOPE **SLIDERS**

Esporte, da Victor Interactive, 1 jogador, Save na bateria, CD japonês. Já nas prateleiras.



Gráficos razoáveis, jogabilidade boa e som

legal, com músicas variadas.

de um segundo

Saturno

Totalmente 3D e com animações caprichadas

Por Hugo Santos

Pela primeira vez o Saturno apresenta um RPG totalmente poligonal, com uma jogabilidade legal. Os cenários são tridimensionais e com os botões L/R você consegue uma visão completa do lugar, facilitando a procura por itens. Esse esforço de programação tem um preço: os gráficos e os personagens, ficam "serrilhados" quando vistos de perto.

Animações

As batalhas do jogo são parecidas com as de Vandal Hearts e Ogre Battle. A grande novidade de desta versão é que ela traz terrenos montanhosos. Neles, leva vantagem quem ocupa as partes altas. Para se dar bem trace uma boa estratégia e proteja seu personagem principal. Ele não pode morrer!

As animações de batalha são ótimas, com muitos closes e imagens fantásticas. O maior problema é mesmo a língua japonesa. Mas a versão americana deve sair logo.

SHINING FORCE 3

Saturno, RPG/Estratégia, da Sega, 1 Jogador, CD japonês. Já nas prateleiras.

8,5

Jogabilidade boa, gráficos bons e som le-

gal. Inova ao colocar terrenos altos e baixos. Boa diversão!



Playstation



No saguão principal use o Unicorn Medal na fonte e pegue a Precinct Key



Na biblioteca ligue a energia das estantes e depois escolha a opção "right" nas duas primeiras



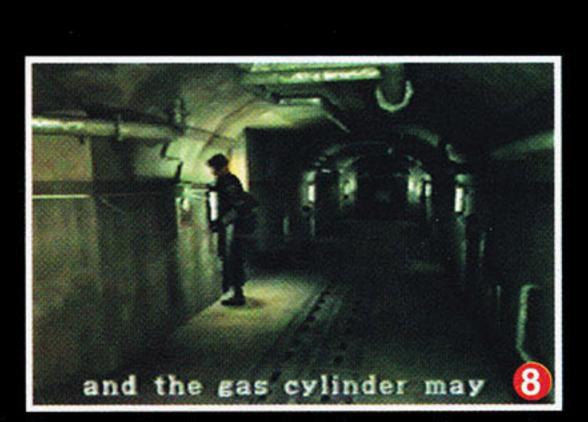
Você encontrará itens que aumentarão o poder de fogo das armas

Aterrador, soturno, sangrento e mórbido. Assim é Resident Evil 2 e a espera valeu a pena: os gráficos estão muito bem feitos, os cenários têm muitos detalhes, os zumbis e monstros estão mais repugnantes do que nunca. As animações são fenomenais e, ao contrário do jogo original, elas contam a história do que está rolando. A jogabilidade está ótima e o fundo musical e efeitos sonoros completam o clima de terror.

RE 2 é menor e mais fácil de terminar que Resident Evil 1. Você joga com Leon ou Claire Redfield nos níveis de dificuldade A ou B. No B há mais salas, armas em lugares diferentes, dois chefes novos e um final animalesco. O jogo vem com dois CDs, um para cada personagem e o legal é que, jogando com Leon no nível A, você habilita o nível B do CD de Claire ou vice-versa.



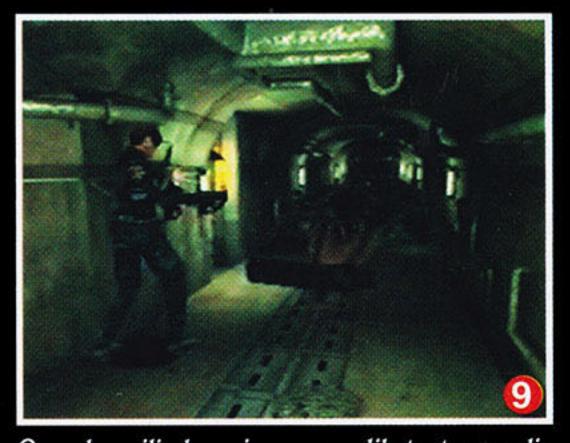
Com a Claire combine a Plastic Bomb e o Detonador e use-os para destruir a porta ao lado do helicóptero



Aqui use a Crank para descer a escada. Depois suba

e use a G. Cogwheel na máquina

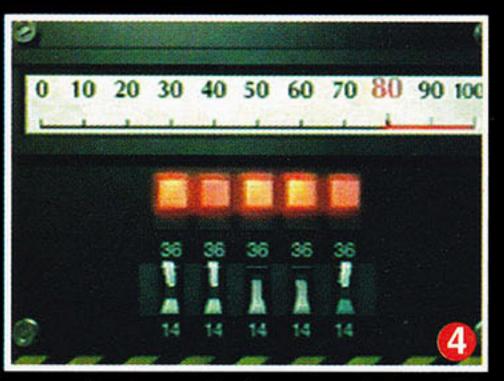
No crocodilo gigante fuja dele e examine esta luz



Quando o cilindro cair e o crocodilo tentar engolir, atire no bicho para detoná-lo



Neste lugar combine as duas Blue Stones e use-as no quadro junto com a Eagle e Serpent Stone



Neste gerador faça a seguinte seqüência: \uparrow , \uparrow , \downarrow , \uparrow



Alinhe as caixas no canto e ligue a água para poder atravessar o buraco



Use o lighter aqui e acenda as tochas nas seqüências 12, 13, 11





Terror absoluto com gráficos e jogabilidade sensacionais

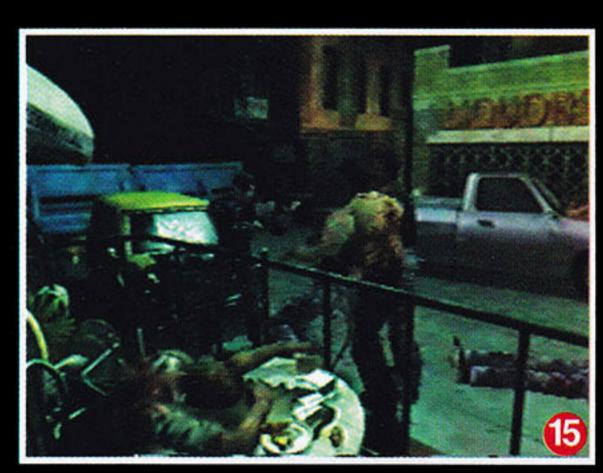
Por Humberto Martinez

RESIDENT EVIL 2

Ação, da Capcom, 1 jogador, Save no Memory Card, 2 CDs. Já nas prateleiras.

O jogo está animal! Ótimos gráficos, excelente jogabilidade, efeitos sonoros macabros e um desafio instigante fazem deste um dos melhores jogos de ação já

vistos. Terror puro!



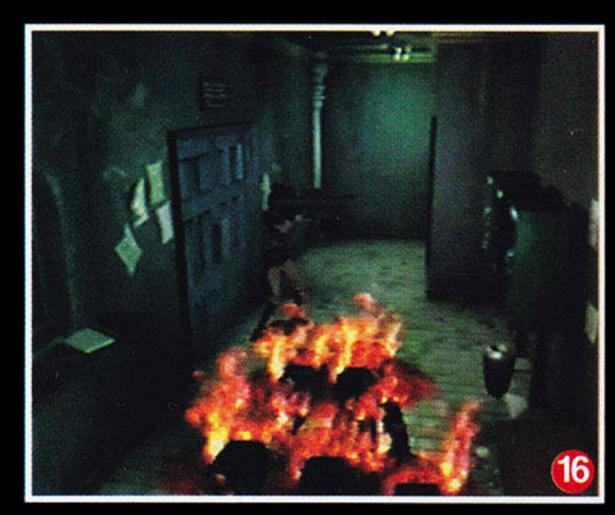
Procure não gastar muito tiro nos zumbis. Fuja ou empurre uns nos outros

TERROR EM RACCOON City

A história se passa exatamente dois meses após os eventos do Resident Evil 1. Zumbis começam a surgir em toda a cidade e Leon, em seu primeiro dia de trabalho, vai para lá. Enquanto isso, Claire Redfield procura seu irmão Chirs e acha que ele pode estar na mesma cidade. A partir daí é só sangue e gritos pela frente.



O game não está difícil. Mas se vacilar acaba assim



Termine em menos de três horas e ganhe a R. Launcher infinita

Neste chefe fuja até que alguém lhe jogue a R. Launcher

12

As animações finais são detonantes e dão a entender que vai rolar continuação

Filme Trash

- Resident Evil 2 está cheio de zumbis novos. Alguns são lentos, mas outros são rápidos e muito mais resistentes. Também existem zumbis mulheres. Uma inovação, já que RE original não tinha.
- Agora você tem muitas armas para fazer a festa. São pelo menos dez diferentes e dá para ir melhorando-as ao longo do jogo.
- * Tanto Leon quanto Claire se ferem, mancam e ficam lentos até que você encontre um remédio.
- * Além de controlar Claire e Leon você



também comanda outros personagens como Ada Wong e Sherry Birkin.

* Prepare-se para enfrentar uns mostros horríveis: há uma espécie de aranha com o cérebro exposto, um crocodilo gigantesco, cães-zumbis e por aí vai. Sobreviva se puder.

Playstation



Chefe da fase 1: para

Chefe da fase 1: para destruir a nave, atire nos tambores amarelos do topo da torre



Chefe da fase 4: acerte o carrinho do teto para que ele caia na cabeça do gigante

Pegue o "shell

cannon" aqui

A fase 5 é uma verdadeira corrida contra o relógio. Marque tela e descole uma vida extra neste cubo

ONE

Playstation, Ação, da ASC Games, 1 jogador, Save no Memory Card ou Password, compatível com controle analógico. Já nas prateleiras.

Grande jogo de ação com ótimos gráficos e desafio punk. Diversão total para os amantes da ação.

Nesta passagem da fase 3, espere a plataforma se inclinar e pule quando estiver perto da próxima base



Na fase 2 há sempre uma vida extra neste ponto. Não se esqueça!

Muitos tiros e dificuldade elevada

Por Ivan David

A ASC Games conseguiu produzir um jogaço de ação que supera o concorrente Time Commando por ser mais veloz e empolgante. Você é um prisioneiro que tenta desesperadamente a fuga, enfrentando sozinho inimigos poderosíssimos e aeronaves armadas até os dentes. Prepare-se para ver muitas mortes por minuto!

Desafio Descabelante

O desafio é pauleira, com muita ação, tiros a longa distância e saltos aparentemente impossíveis de serem feitos. Os gráficos estão quase perfeitos, cheios de cores e com dois ângulos de aproximação, já que a visão é sempre em terceira pessoa. O som também é legal e simula bem explosões, disparos e outros efeitos como se fosse um verdadeiro filme. A jogabilidade de One é demais, com a movimentação e velocidade do personagem em perfeita sincronia. É detonação total!

Comandos

- X Pular
- Atirar se deslocando
- △ Atirar sem se deslocar
- Ataque corpo-a-corpo/ Bomba
- L2 Mudar ângulo de aproximação
- R1 Abaixar-se



Quadrinhos, brinquedos, desenho animado, filme e agora videogame. Spawn está conquistando o mundo e rendendo milhões de dólares para seu criador Todd McFarlane. O desenhista sempre acompanha de perto os produtos que levam o nome do seu personagem mas deveria ter prestado mais atenção quando fize-

ram o game. Porque o jogo é lamentável e nem os fãs mais ardorosos vão gostar.

dos golpes baixos

Tudo Feio

Os gráficos são malfeitos, a movimentação do herói é limitadíssima e o som é fraco. A jogabilidade também não ajuda nem um pouco e prejudica até o ângulo de visão. O game é uma mistura de adventure com luta, no qual

Spawn sai procurando itens, mais ou menos no esquema de Tomb Raider e quebra o pau assim que encontra um inimigo. Nessa parte a câmera fecha nos dois personagens que saem no braço. Os vilões são uns bandidos comuns ou malfeitores conhecidos do mundo dos quadrinhos. Mas nada empolga o jogador e logo Spawn – The Eternal vai cair no esquecimento.

Configuração

X - Abre portas

No início da segunda fase

olhe para cima e encontre es-

ta Necroplasmic Sphere

- Chute
- Soco
- ▲ Pula
- L1 Vira cambalhota
- R2 Muda visão

ha luta

- R1 Defende golpes altos
- R1+↓ Defende golpes baixos
- L1/L2 Esquiva para direita/esquerda
- Select Muda visão

Gran Turismo é inacreditavelmente bom. O realismo é quase perfeito e a dirigibilidade do carro é muito real, fazendo você sentir toda a dificuldade de segurar

Só esqueceram alguns detalhes para a perfeição: deixaram os gráficos estourados, os carros não amassam e nem capotam. Mas não comprometem em nada.

O jogo oferece uns 175 carros para ganhar e comprar. São muitas máquinas nervosas da Honda, Chrysler, Chevrolet, Mitsubishi e outras. O melhor é poder colocar cem carros no Memory Card.

Emoção Total

um supercarro na pista.

O game é dividido em dois modos de jogo: no Quick Arcade você escolhe qualquer carro e corre sozinho ou contra um amigo. Já no Gran Turismo o jogador tira licenças especiais (B, A e A International) para ter acesso a campeonatos. Vencendo as competições o jogador vai juntando

dinheiro para comprar novos carros ou mesmo equipá-los.

Outro lance legal são os replays das disputas: eles dão uma sensação incrível de velocidade e mostram a prova toda com uma qualidade visual fantástica.

GRAN TURISMO

Playstation, Corrida, da Sony, 1 ou 2 jogadores, CD japonês, Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

Jogo animalíssimo. Jogabilidade perfeita, desafio muito excitante e só os gráficos ficaram devendo um pouco. Diversão total.



As imagens do replay são demais. Os carros parecem reais e a velocidade é empolgante

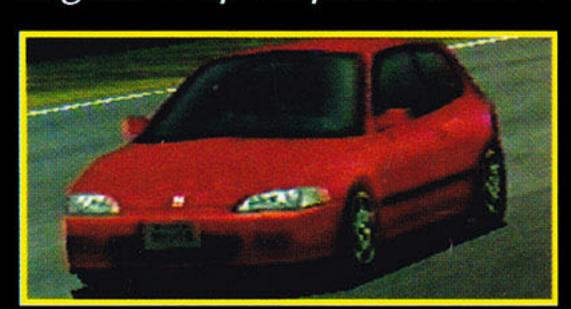
Na primeira pista para tirar a licença B,

pare o carro sobre a faixa quadriculada

Num carro com tração dianteira (FF) entre freando nas curvas e acelere no meio delas para estabilizar

Pisanao Fundo

Alguns toques para você se dar muito bem



- 🗼 Quando for comprar um carro escolha um com tração dianteira (FF). O melhor para quem tem pouca grana é o Civic 93 (acima). Os carros com tração traseira (FR) não têm bom desempenho nas curvas.
- Antes de tirar uma licença, corra no modo Arcade para pegar o jeito do carro e os macetes das pistas.
- Logo de cara tire a licença B (a mais fácil) para correr no campeonato, ganhar uma "graninha" e melhorar seu carango.
- 💢 Um lance legal é disputar com um amigo no Memory Card Battle. Aqui você escolhe seu melhor carro e seu colega traz o melhor dele. Também dá para vocês trocarem os carangos, mas aí é preciso de grana.



Jogabilidade perfeita e desafio inteligente

Por Ivan Cordon



Disputando uma curva não dê moleza: use o carro do oponente como apoio e saia detonando sem dó





Carros com tração nas quatro rodas (4WD) não são muito bons de curva



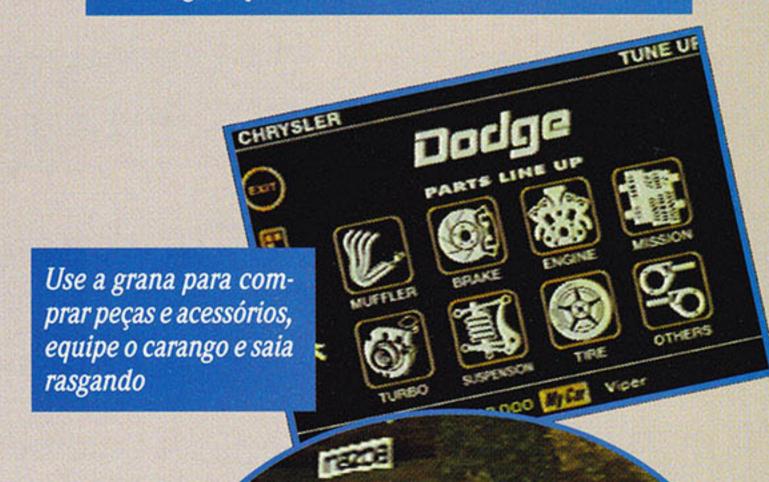
Gastando uma "graninha" dá para pintar seu carro no estilo rally

São muitos campeonatos para você disputar. Escolha um e boa sorte!





O game oferece apenas duas visões, uma de dentro e outra de fora do carro. Usando a de fora aperte L1 e veja o carango de frente. Funciona como um retrovisor



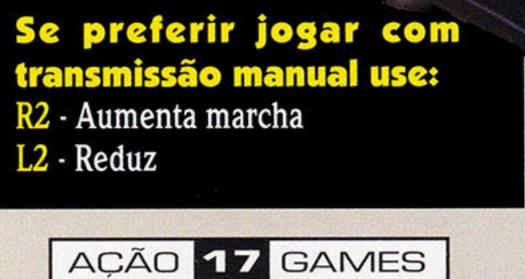


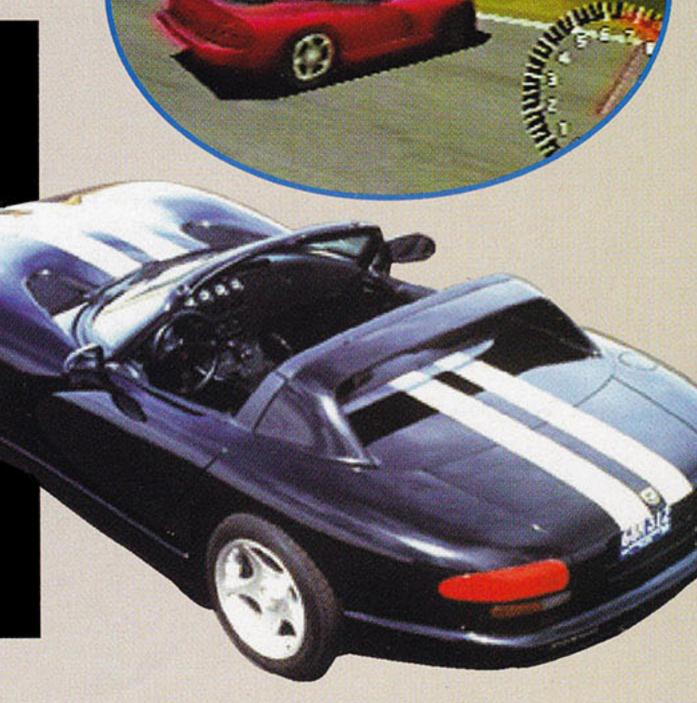
- Entre na Sunday Cup, ganhe o campeonato várias vezes, junte uma grana e compre um Nissan GT-R. Entre em Event 4WD e ganhe novamente. Vá trocando de carro até comprar um Dodge Viper (acima) e detonar em todos os campeonatos.
- Equipe seu carro sempre que possível. Se ficar duro é só entrar num campeonato mais fácil e levantar sua grana.

Quando seu carro rodar, solte o acelerador para evitar os "zerinhos"

Configuração Normal:

- X Acelera
- Freia
- 🔺 Ré
- Breque de mão
- R1 Muda visão
- L1 Retrovisor
- Esquerda
- → Direita







"Eu Guardo Toda A Informação do Mundo no Meu Quarto"

Ângela Johansen Costa Lima, representante comercial, assinante do UNIVERSO ONLINE

Ninguém tira a Ângela do quarto dela. Toda vez que quer se divertir, se informar, conversar com alguém ou conhecer qualquer coisa nova, ela vai para lá. E olha que o quarto da Ângela nem é tão grande assim. Mas tem tudo que ela precisa. É no quarto da Ângela que fica o computador, que está sempre conectado ao UNIVERSO ONLINE.

Bem ao lado da cama ela tem acesso a tudo que quer. De lá, navega pela maior rede de computadores do mundo e descobre sempre uma novidade. Tudo com rapidez, segurança e serviços exclusivos.



UNIVERSO ONLINE faz parte da vida da Angela. Com ele, ela consegue ter acesso às melhores revistas e jornais do Brasil e do mundo, entre eles

a Folha de S. Paulo. Pode discutir temas polêmicos e bater papo com pessoas de todos os lugares, inclusive com personalidades. Isso sem falar nos milhares de lugares diferentes que ela pode visitar e em toda informação à qual tem acesso pela Internet. Tudo com a velocidade que só o maior provedor do Brasil pode oferecer.

UNIVERSO ONLINE faz parte da Abril. E a Abril faz parte da vida de quase todo mundo, até de quem acha que quarto e rede só podem terminar em uma bela noite de sono.

Faz parte da vida de quem lê revistas

- são quase 200 títulos diferentes; faz parte da vida de quem assiste TV a TVA, a DIRECTV, a MTV, a HBO Brasil, a ESPN Brasil, entre outros, integram o Grupo Abril; faz parte da vida de quem assiste vídeos, ouve música, lê livros, navega pela Internet, consulta a lista telefônica, viaja, estuda, compra carros, tem interesse em moda, carreira, negócios, esportes e cultura.

Há quase meio século, a Abril entra na sua casa para divertir, ensinar, ajudar, entreter, informar e fazer você pensar.

E você sabe como a Abril faz isso? Com quase 200 milhões de exemplares de revistas por ano. Com uma programação de TV que chega a 1,1 milhão de assinantes, utilizando todos os meios tecnológicos de transmissão, e até um satélite exclusivo! Com 5 milhões de fitas de vídeo, 10 milhões de listas telefônicas, milhões de livros, discos, coleções e CD-ROMs, que enriquecem bancas, casas e vidas.

Mais de 10 mil pessoas trabalham para você na Abril. São jornalistas, artistas, técnicos, educadores, gráficos, radialistas, que diariamente usam a imaginação, a criatividade e o talento para difundir cultura, entretenimento, informação e educação. Para defender a democracia, a livre iniciativa, a liberdade e a dignidade de todos os brasileiros.

Além de fazer parte da sua vida, a Abril quer que a sua vida seja melhor, mais interessante, mais rica, mais justa e mais divertida!























































































Fase 8 - Wreck of the Maria Doria

Segredo Nº 1

Salte na água e detone o mergulhador. Entre no túnel e na saída escorregue de costas sobre as plataformas. Depois de cair use um medkit e acerte os guardas. Entre

na sala, vire à esquerda, suba na entrada do teto e no fim do corredor pegue o Segredo Nº 1.

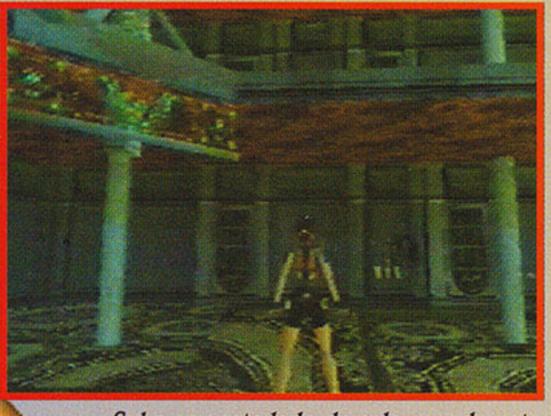
Volte e puxe as caixas para liberar as passagens. Entre na passa-

gem da esquerda e detone os guardas. Entre na sala, desça no buraco e pegue a chave do banheiro.



Ande com o R2 apertado para não ser picotado pelas lâminas no chão

Volte à outra sala, abra a porta do banheiro, aperte o botão, detone o guarda e aperte o outro botão. Volte ao salão e suba no segundo andar.



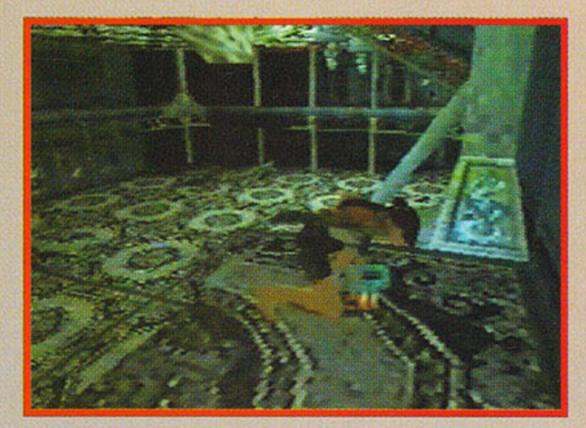
Suba por este lado da sala usando esta pequena rampa

SEGREDOS DA FASE 8 A 10





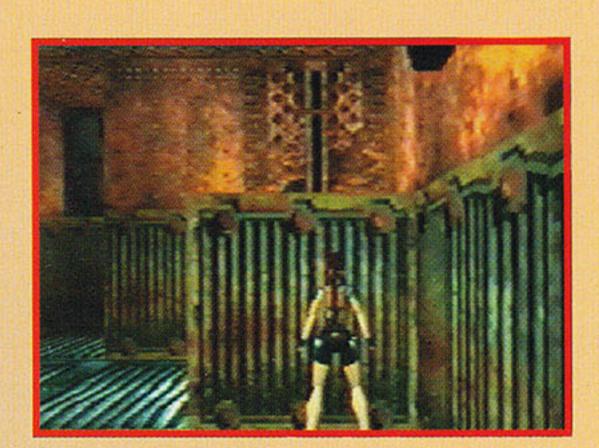
Suba na sacada e pendure-se perto da parede. Vá pendurado até o lado esquerdo, então siga para o fim da plataforma e salte para pegar o 1º Circuit Break.



Nesta fase você precisa achar três Circuit Breaks

Salte e volte ao ponto onde você atravessou pendurado, suba e entre na passagem. No corredor abra a porta da esquerda e depois a da direita. Entre nesta sala e mova a caixa até o ponto onde você poderá mexer no botão. Puxe a caixa encostada na parede, suba nela, entre no corredor e siga o caminho até uma sala sem saída.

Lara continua com força total na terceira parte de sua saga. É só mandar bala! Por Ivan Cordon e Ivan David



Puxe a caixa para alcançar a alavanca na parede e pegue a chave no chão

Volte e use a chave na porta, entre na sala e mova a caixa de modo que ela fique por último das outras que já estão lá. Puxe a caixa que está na parede, coloque-a sobre a caixa que você moveu, entre na passagem e empurre a outra caixa.

Segredo Nº 2

No corredor cuidado com as plataformas quebradiças e com os barris. Volte ao local de onde os barris vieram e suba na plataforma. Fique esperto com os outros barris e pegue o Segredo Nº 2.

Siga em frente, detone o guarda e desça onde está o barco



Mergulhe e puxe a alavanca para abrir a porta no andar de cima

Vá até a porta que se abriu, puxe a ta que se abriu. Den alavanca, desça até escorregar, pule e empurre o bloco e appendure-se até o alçapão fechar. Suba e çapão vai se abrir.

pule para entrar na passagem. Puxe outra alavanca.

Volte à sala do barco e entre na passagem do lado direito. Na sala acerte os guardas, vá para o canto esquerdo, aperte o botão e corra para descer pela passagem.

Pegue o 2º Circuit Break. Siga a plataforma, aperte o botão para baixar a água e volte à sala do barco.

Desça até o barco e abra a porta. Siga pelo corredor até o fim e aperte o botão. Volte ao corredor e entre na passagem da direita. Desça no banheiro e aperte o botão na parede para fechar as portas. Volte novamente ao corredor e pegue o 3º Circuit Break.

Volte ao começo da fase, mergulhe, procure a alavanca para abrir o alçapão, saia da água e atire nos guardas.



Use os Circuit Breaks para apagar o fogo e puxe a caixa na parede para alcançar a passagem

Puxe a caixa para alcançar uma passagem, entre na sala, puxe a alavanca e siga o caminho por cima até chegar ao outro lado.

Detone a barracuda antes de entrar na água. Mergulhe, entre em uma das plataformas e detone o guarda. Abra a porta na parte esquerda da sala e corra para a porta que se abriu. Dentro da pequena sala empurre o bloco e aperte o botão: um alçapão vai se abrir.





Entre na água e detone todos os peixes antes de vasculhar a caverna submarina



O terceiro segredo está bem escondido, procure direito dentro da caverna

Procure a chave na caverna. Quando achá-la volte para abrir a porta da cabine, entre, aperte o botão na parede, volte à sala principal, empurre a caixa para poder acionar o botão e abrir um alçapão na cabine. Entre, desça na parte com água, detone os mergulhadores e nade em direção aos barris para achar a saída. Detone as barracudas e esqueça as moreias, apenas desvie de seus ataques. Siga o caminho até o fim da fase.

Tomb Raider 2

Fase 9 - Living Quarters

Vire à esquerda para puxar a alavanca e abrir o alçapão. Entre, detone o guarda, passe pelas máquinas, entre no corredor, detone os outros guardas e fique esperto com os barris.



Pendure-se no batente para passar pelas chamas

Segredo Nº 1

No fim do corredor com as chamas puxe a alavanca e suba pela passagem. Encontre outra alavanca, puxe-a e volte até a sala com as máquinas. Suba nas plataformas, siga o caminho e pegue o Segredo Nº 1.

Entre na passagem acima, vá ao fim do corredor, empurre a caixa, desça no buraco, puxe a alavanca e volte à sala.

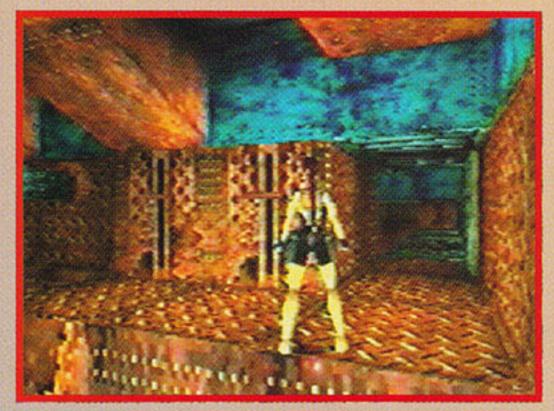
Salte nas plataformas para alcançar uma alavanca do outro lado à direita. Acione a alavanca e volte à sala onde havia as chamas.

Puxe a alavanca na parede, nade em direção à porta e acerte o mergulhador. Ache uma abertura para respirar, mergulhe, entre na pequena caverna e puxe a alavanca.



Fique esperto: a entrada da caverna é bem escondida. Cuidado com a moréia gigante

Volte e entre na passagem. Na sala, puxe a alavanca entre as vigas de ferro, entre na porta que se abriu no lado oposto e puxe as alavancas para levantar as placas de ferro.



Puxe primeiro a alavanca da direita e depois a outra

Segredo Nº 2

Salte sobre as placas e ande rápido para não cair e virar picadinho. Puxe a alavanca e volte à sala anterior. Suba nas plataformas saltando em zig-zag. Continue nelas até encontrar uma caixa, puxe-a, siga pela esquerda, salte do outro lado da caixa e pule no corredor. Siga o caminho por cima dos canos e no fim pule à esquerda para entrar nas salas. Pegue a arma e detone o guarda. Entre no corredor pequeno e não desça onde estão os vidros.



Em frente ao buraco com vidros, pule, vá pelo caminho acima e pegue o Segredo № 2

Segredo Nº 3

Continue pelo outro corredor. Antes de entrar na piscina acabe com a barracuda. Então entre e pise no chão para abrir uma passagem, detone o outro peixe e pegue o Segredo Nº3. Volte e faça uma seqüência esperta de saltos.



Salte neste ponto para escorregar e salte novamente agarrando-se ao vão da outra parede

Entre no buraco, detone o guarda, siga até encontrar uma caixa, puxe-a e volte. Pule sobre o balcão. Vá em frente, vire à esquerda, puxe a caixa e ache a chave.

Volte e entre no corredor onde a caixa estava bloqueando. Use a chave para o teatro, suba pelo corredor da direita, detone os guardas e suba na sacada. Aperte o botão, entre atrás da cortina, puxe a caixa e escale-a. Acenda um Flare para não cair no buraco e aperte o botão no fim do corredor. Volte à sala onde você achou a chave e termine a fase.

Fase 10 - The Deck

Comece a fase e vire à direita, detone o guarda e o cara com o lança-chamas. Pegue os itens, volte ao começo
da fase, mergulhe e detone os peixes.
Suba em uma plataforma, pegue a chave, mergulhe novamente e vá para a
saída à sua esquerda. Detone os guardas e nas caixas faça:



Nestas caixas siga o esquema abaixo

Empurre a caixa de baixo, suba e empurre a caixa de cima, desça, puxe a primeira caixa, depois empurre-a até o limite e puxe a outra que estava ao lado da primeira. Use a chave para abrir a porta, mergulhe e abra um alçapão. Saia, suba na parte das ferragens onde está um guarda, entre na passagem e puxe a alavanca. Volte para dentro do barco afundado e puxe a caixa para abrir caminho. Pule na água, siga para a esquerda e saia rapidamente para despachar outro guarda na margem. Pegue uma carga de Uzi atrás das caixas. Depois acabe com mais dois mergulhadores na água.

Segredo Nº 1



Saindo da margem e olhando para a jangada, mergulhe e nade para a esquerda para encontrar o Segredo Nº 1 escondido entre algas

Pegue a estátua, siga à esquerda e encontre um túnel. Mate a barracuda da margem. Suba o túnel, ignore o atalho da esquerda, pegue um medkit perto do buraco e complete sua energia.



Antes de saltar neste buraco e cair na caixa, agarre-se na borda para reduzir o dano

Pegue a Cabin Key. Da jangada, mate três turbarões. Retorne pelo túnel e pegue o atalho ignorado. Continue subindo até alcançar o andar superior. Explore a área antes de descer ao pavimento da piscina e mate um guarda com lança-chamas e seus capangas.

Segredo Nº 2



Caia na piscina e aproxime-se cuidadosamente da porta na parede. Mate o mergulhador com o harpão e pegue o Segredo № 2

Há munição de Uzi e de M-16 em cada um dos cantos da piscina



Após pegar as munições, desça neste lugar

Corra e salte para a plataforma do outro andar e então faça exatamente a mesma coisa para se agarrar na plataforma seguinte.

Corra e pule novamente para a superfície alaranjada. Siga à direita até conseguir ver caixas empilhadas bem abaixo de você. Agarre-se, caia e segure-se imediatamente.

Ande pendurado até a ponta esquerda e fique dentro da extremidade. Corra e pule no buraco da parede. Siga pelo túnel pulando as plataformas. Tome muito cuidado com dois guardas que vão tentar parar você a qualquer custo.



Saia da caverna, pegue um impulso e salte para agarrar-se ao telhado

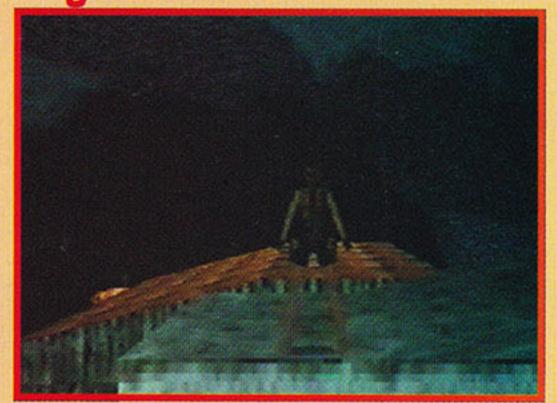
Siga em frente, vire à esquerda e salte para a outra cobertura. Abra o alçapão e entre. Acabe com o guarda e pegue mais munição. Aproxime-se da porta automática e puxe a caixa. Ligue a chave para abrir uma porta no andar de cima. Saia pela porta automática, siga pela direita para entrar na outra porta recém-aberta, aqui você vai encontrar carga de M-16 e a fechadura onde você poderá usa a Cabin Key.





Aqui, o chão desmorona. Passe correndo para apertar o botão que abre a última porta que dá acesso ao andar de cima

Segredo Nº 3



Suba nesta plataforma, vire-se para a direita, pegue impulso e pule para a caverna ao lado

Agarre-se à borda da caverna, vá para a direita sem soltar as mãos e suba para pegar o Segredo Nº 3. Mas muita cautelaneste ponto: não vacile e entre com o botão R2 apertado.



Use a Storage Shed Key aqui para terminar a fase e pegar Seraph, o primeiro artefato

Depois do sucesso da série Final Fantasy agora chega a vez do Chocobo ganhar o seu próprio RPG. O game está na medida, com gráficos e efeitos sonoros arrasadores, desafio simples (apesar de estar em japonês) e ótima jogabilidade.

A maior parte do tempo o jogo rola em labirintos com monstros, alguns já conhecidos de outras versões de Final Fantasy. Também há invocações e magias de FF 7. Como em todo RPG você encontra muitos itens, armaduras, poções e feitiços.

Chocobo ainda tem um CD extra com previews de Parasit Eve, Bushido Blade 2, Front Mission Alternative, Sokaige e um demo jogável de Xenogear.

60F Lv.42 HP144/213 100%

As magias e invocações estão

com um tremendo visual e dão

um toque especial ao jogo

RPG divertidaço na cola de Final Fantasy 7

Para abrir este baú colorido você tem que usar a magia certa. Mas se utilizar a errada vai dançar feio



Lv.42 HP213/213

CHOCOBO'S DUNGEON

Playstation, RPG, da Square, 1 jogador, Save no Memory Card, CD japonês. Já nas prateleiras.

Gráficos exuberantes, ótima jogabilidade e

excelente desafio. RPG sensacional para os fanáticos!

Os chefes são dificeis. Use invo-

cações e potions para vencê-los

O primeiro RPG de Mega Man vem todo em 3D

Nosso robô predileto chegou num ótimo RPG, totalmente tridimensional. É pena os textos estarem em japonês. O objetivo é encontrar o piloto desaparecido de seu dirigível. O desafio alto não impede a diversão, já que Rockman Dash

mistura RPG com ação ao estilo Doom. O roteiro é longo, há compra e venda de itens, armas e muito bate-papo. Os combates acontecem em 3D, com golpes e artimanhas que pouco devem aos games de luta. Os gráficos estão bons, há muitos ângulos de visão e a jo-

gabilidade é legal. Apesar dos textos em japonês, dá para ir na raça mesmo. Não há data para a versã o em inglês.





Não pise neste obstáculo, senão você cairá em uma armadilha



ROCKMAN DASH

> Playstation, RPG/Ação, da Capcom, 1 jogador, Save no Memory Card, CD japonês. Já nas prateleiras.

Desafio instigante, cheio de ação e muito

agradável de jogar. Para fãs de RPG é obrigatório.

Para salvar sua trajetória no game, encoste neste macaquinho

VOCÉ ACHOU O VERÃO MUITO QUENTE? ENTÃO DERRETA-SE COM ESTAS OFERTAS.

PLAYSTATION

2x RS 174,50

OU 1+9x 44,10 GRATIS 1 jogo clássico* JOGOS DISPONÍVEIS (R\$ 89,90 cada):

ACAO: Resident Evil 2, Tomb Raiders 2, Mega Man X4, Time Crisis c/ Arma [R\$129.90],

Resident Evil Dir. Cut, Lost World, Duke Nukem 3D; AVENTURA: Mortal K Mythologies, Nightmare Creatures, Pitfall 3D, Crash Bandicoot 2, Gex 2, Riven: Sequel to Myst; ESPORTE: FIFA WC 98, NBA Live '98, Nagano W Olympics; LUTA: Street Fighter Collection, Marvel Super Heroes, X-Men Children, Street Fighter EX Plus Alpha, Cardinal Syn; RPG: Final Fantasy 7, Wild Arms, Final Fantasy Tactics, Castlevania: SON, Deathtrap Dungeon, Tactics Ogre Battle; SIMULAÇÃO: Need For Speed: V-Rally, Need For Speed 2, Nascar Racing 98, Formula 1: Champ Ed; e muitos outros.

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

SATURN

INCLUL GRATISE 3 GAME PACK . Virtua Fighter 9 ON JAST ALL DOYCOR USASO 4-10 DOYCOR USASO 4-10

REFEE CRASS FEI GENTINGREIG ECCON

Resident Evil, The Lost World, Mega Man X4, Duke Nukem 3D, Bomberman, Tomb Raider; AVENITURE: Enemy Zero, Sonic Jam, Virus: The Game, Warcraft 2: The Dark Saga, Sonic R, Croc; 当子の計画: FIFA Road To World Cup 98, Worldwide Soccer 98; Street Fighter Collection, Marvel Super Heroes, Mortal Kombat Trilogy, Dead Or Alive, Last Bronx, Fighters Megamix; Right Shining The Holy Ark, Albert Odyssey, Diablo; 引加リルスの: Sega Touring Car, Nascar '98; e muitos outros.

NOVIDADES PSX



Dead Or Alive Breath Of Fire 3 Road Rash 3D San Francisco Rush

ACESSÓRIOS -

R\$ 49,90 - Adaptador RF R\$ 49,90 Adaptador RF R\$ 49,90 - Adaptador RF R\$ 59,90 · Controle Arcade Contr. SharkPad Pro R\$ 59,90 - Cartão Mem. Transp. R\$ 89,90 Controle Analógico R\$ 74,90 : Controle Básico R\$ 39,90 Controle Arcade R\$ 89,90 : Conversor Japonês R\$ 39,90 R\$ 39,90 : Game Shark : Controle Básico R\$ 94,90 Controle Arcade R\$ 89,90 . Controle Original K\$ 09,90 • Controle Mad Katz R\$ 59,90: R\$ 44,90 - Contr. Turbo Transp. R\$ 94,90 - Game Shark R\$ 94,90 · Game Shark R\$ 49,90 : Mega Memory Card R\$ 74,90 : Memory Card Plus Memory Card 1 MB R\$ 74,90 R\$ 59,90 : Pistola Auto-Reload TremorPak Plus R\$ 74,90 : Pistola Auto-Reload R\$ 74,90 **Volante Mad Katz** R\$ 129,90 : Volante Mad Katz R\$ 129,90 : Volante com Pedal R\$ 129,90

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



NOVIDADES SAT

House of the Dead まさ ど の は て きき Steep Slope Sliders Winter Heat

Lunar: Silver Star Story Magic Knight Rayearth Panzer Dragoon Saga [CRAFTEEnequal] = Z= T U L Darkstalkers 3 (Vampire) King of Fighters '97 Samurai Shodown 4 X-Men vs. Street Fighter



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

LIGUE AGORA (011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA





Nintendo 64/Playstation AGAMO STATES Nintendo 64/Playstation Nintendo 64

A versão do Nó4 bate a do Playstation

Por Humberto Martinez

Os games de esportes na neve estão virando febre no Japão. Quase todo mês sai um novo e agora está chegando Nagano para N64 e Playstation.

É um ótimo simulador das competições que rolam nas olimpíadas de inverno. As principais modalidades estão aqui: há corridas de ski montanha abaixo em velocidade alucinante, saltos em plataformas animais e manobras radicais no Snowboarding.







As Diferenças

24 93 23 16

AÇÃO **26** GAMES

Existem algumas mudanças de um sistema para outro. Mas a versão para o Nó4 é melhor em jogabilidade, gráficos, som e tem uma modalidade diferente: Snowboarding no half-pipe.

A jogabilidade do Playstatio qu
on foi simplificada, diminuindo
um pouco o desafio do jogo. A
do N64 exige uma técnica
maior do jogador e em algupura!

NAGANO '98 WINTER OLYMPIC

Nintendo 64/Playstation, da Konami, 1 a 4 jogadores, Save no Memory Pak/Memory Card. Já nas prateleiras.

8,0

No Playstation: gráficos legais, jogabilidade boa e desafio interessante.

te treino até pegar as manhas



No Nintendo 64: esta versão é melhor em tudo, inclusive na diversão.





Confira os Modos de Zogo

Vs Com - Lute contra o computador. Aqui ganha a batalha quem fizer oito pontos primeiro.

Master Challenge - O desafio é alto: rola um sorteio e você luta contra o Mestre ou contra o Coringa. Conforme vai vencendo ganha novas habilidades. Mas cuidado: se perder uma batalha contra o palhação perde tudo o que você conquistou antes.

Vs Battle - É você contra um amigo.

golpes e detonar seus inimigos na boa.

Record Attack - Este também é muito legal e tem três submodos bem divertidos: Survival (enfrente 100 lutadores), Fastest (vença o mais rápido que puder) e Rodeo. Aqui você tem que tentar ficar um minuto no ringue lutando contra uma vaca. Mas lembre-se: não derrote o animal.

Training - Dê uma praticada para aprender os

FIGHTERS DESTINY

Nintendo 64, Luta, da Ocean, 1 ou 2 jogadores, aceita Rumble Pak, Save no Memory Pak. Já nas prateleiras.



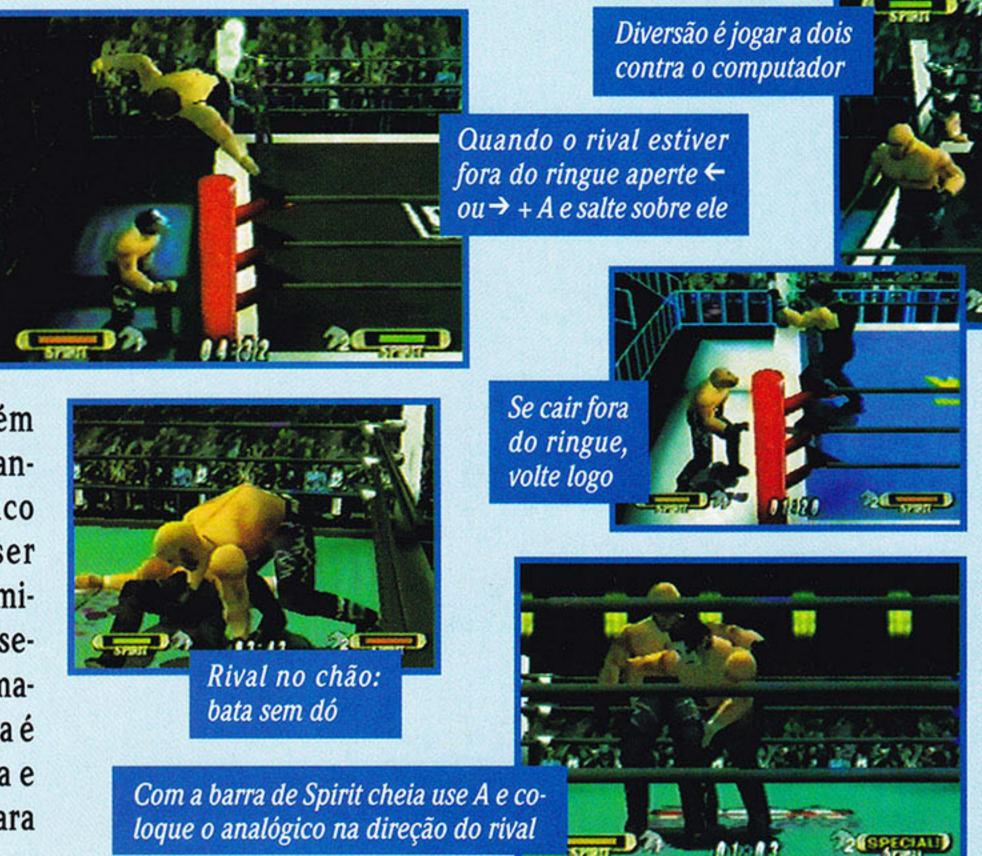
Divertido, bonito e inovador. Excelente jogo.

A pancadaria rola solta com gráficos legais e muita diversão

01:17

Lex Luger, Hollywood Hogan, Black Ninja e muitos outros lutadores barra-pesada estão de volta neste jogo. A diversão é garantida já que as lutas são cheias de golpes engraçados como agarrões, pulos de barriga, safanões e

por aí vai. Os lutadores também brigam fora do ringue e até sangram. As lutas rolam em cinco modos diferentes e podem ser ajustadas para durar de cinco minutos a uma hora. Os gráficos seguram na boa e imitam bem a imagem real dos atletas. O problema é a jogabilidade: é meio cansativa e você tem que treinar muito para pegar a manha dos golpes.





Outro jogo de luta livre para o Nó4. Só que este é japonês (o que atrapalha um pouco) e não tem todo o espetáculo da versão americana. Os gráficos são feinhos,

sem muito capricho. O som também perde para WCW Vs. NWO principalmente nos gritos da torcida. A jogabilidade é legalzinha mas os golpes também não são tão divertidos quanto o dos americanos. Se mesmo assim você quiser experimentar, tente jogar com mais três amigos. É um pouco mais divertido.





Pancadaria fraca com gráficos feios

jogabilidade meio complicada.

Nintendo 64, Luta, da THQ, 1 a

4 jogadores, Save no Memory

Jogo divertido,

com gráficos le-

gais, mas com

Pak. Já nas prateleiras.

Apertando L e L+R seu lutador faz provocações diferentes

SPIRITS

Nintendo 64, Luta, da Hudson, 1 a 4 jogadores, Save no Memory Pak, cartucho japonês. Já nas prateleiras.





Galford atacando Nakoruru com o Rush Dog



Jogaço de luta com visual 3D

Por Eduardo Murata



Hamma não tem dó e explode toda a barra contra Hanzo



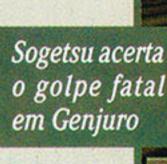
zuki com o Supergolpe



Kazuki envia suas chamas contra o adversário Sogetsu



Uma radiografia do corpo de Ukyo mostra os estragos sofridos na luta



o golpe fatal

Samurai Shodown 64 é o primeiro game de luta para o Hyper Neo Geo 64 (Bits). Os personagens vieram com dupla personalidade como na outra versão e os gráficos impressionam logo de cara: são poligonais texturiza-

dos e os cenários são totalmente tridimensionais.

O sistema de jogo está parecido com a versão anterior, mas há vários recursos novos. O mais inovador é a movimentação dentro do cenário usando o botão D. Outra novidade legal: agora, além da barra de energia ainda há uma de fôlego e se você exagerar nos movimentos pode ficar imobilizado por algum tempo. Ao todo são onze personagens disponíveis e mais dois novinhos em folha: Shiki e Hamma Yagyu.

CREDIT O

Comandos Rásicos

Botão A - Ataque Fraco

Botão B - Ataque Médio

Botão C - Agarrão

Botão D - Corrida C + D - Combo Attack

A + B - Ataque Forte

A + B + C - Rage Explosion

A + B + C durante o Rage **Explosion** - Combo Slash B + C + D durante o Rage

Explosion - Single Flash Attack

SAMURAI SHODOWN 64

Luta, da SNK, 1 ou 2 jogadores.



Samurai 64 é de longe o melhor jogo de

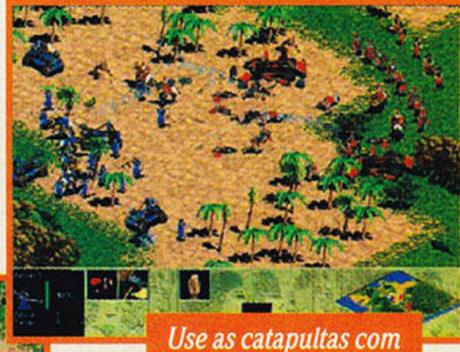
luta poligonal do momento. O Arcade de 64 Bits mostra seu grande potencial e inova o mundo da pancadaria.

Este é um senhor game de estratégia. Tem gráficos inacreditáveis, som perfeito e jogabilidade excelente. A riqueza de detalhes é incrível e o realismo com que

as pessoas andam e trabalham é demais. O jogo é baseado na evolução de povos como os egípcios, babilônicos, gregos e outros. Seu objetivo é fazê-los evoluir usando a cultura, armamentos, pesca e construções próprias de cada povo.

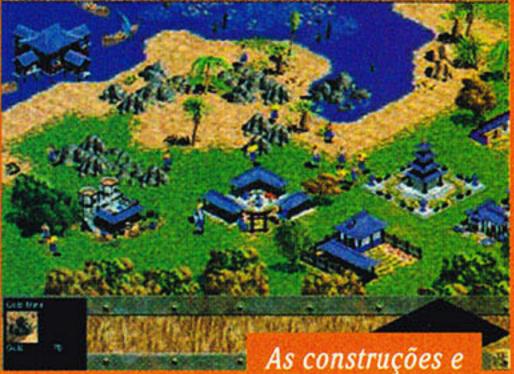


Procure construir seu império em lugares que dificultem o acesso inimigo



cuidado: elas podem acertar seus homens

Em lugares como este, deixe galeras de guerra para que os inimigos não entrem com navios de transporte



edifícios mudam de acordo com a evolução do jogo

AGE OF EMPIRES

Estratégia, Microsoft, 1 jogador ou 4 em rede. Config. mínima: P 90 MHZ, 20 MB RAM, Win 95.

Desafio alto, gráficos magníficos mas joga-

bilidade regular. Boa pedida!

HOMENS DE PRETO

Um dos melhores filmes do ano passado chega ao seu PC. O jogo é caprichadíssimo e lembra um pouco Resident Evil no jeitão de vasculhar lugares e procurar

objetos. Você escolhe um dos dois agentes (K ou J) e sai detonando alienígenas com pistolas, canhões e até carbonizadores.

Os gráficos estão sensacionais, cheios de detalhes e os personagens são inspirados nos atores do cinema. A jogabilidade é boa, mas é meio lenta e para você se sair melhor treine antes de começar a acabar com aliens malignos.



Às vezes a visão muda e fica com este ângulo

> Procure sempre pelas maletas brancas, pois elas recuperam energia



secreta dos Homens de Preto

HOMENS DE PRETO

Ação, da Gremlin Interactive, 1 jogador, distribuição da Greenleaf. Já nas prateleiras. Config. mínima: P 100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Win 95.

Jogo cheio de ação, com gráficos muito legais. Á jogabilidade é meio lenta, mas a diversão é garantida.



Nova versão está próxima da perfeição

Por Ivan Cordon

Detone os inimigos mesmo depois que eles tenham caído porque eles ainda po-

dem atirar em você

Quake 2 é matador e supera de longe a versão original. Existem várias diferenças que o tornam praticamente um outro game muito mais divertido e realista.

A Activision criou uma história e colocou objetivos dentro das fases. Então não adianta sair detonando tudo, você tem que cumprir as missões, caso contrário não há jeito de seguir em frente.

Atire em todos os barris pois alguns abrem passagens secretas

o game está tão O game está tão violento que da violento que da car a cabeça car a cabeça dos inimigos





O chefe final é jogo duríssimo. Ele tem duas partes, a primeira é a maior. Para destruí-las use a tecla [ALT] e se esquive dos ataques. Depois corra entre os pilares para acertá-lo pelas costas

Abrindo este console, você acessa todas as informações para concluir seu objetivo

QUAKE 2

Ação, da ID/Activision, 1 a 32 jogadores em rede, lançamento nacional Atlam Toys. Já nas prateleiras. Config. mínima: Pentium 90 MHZ, 16 MB RAM, Win 95 e 25 MB HD.

Jogabilidade, som e gráficos espantosos fazem de Quake 2 um dos melhores games de ação desta temporada.



PHILL

Esta luz no teto indica uma passagem secreta. Atire nela para abrir uma porta na parede

Qualidade Total

Os gráficos colocam qualquer jogo no chinelo, mas você só consegue essa qualidade toda com uma placa aceleradora. A jogabilidade é excelente e os sons são matadores. Tem até trilha sonora.

Outro ponto forte é poder acessar um console com todas as informações da missão. Nele dá para ver quantos inimigos existem e quantos segredos são encontráveis na fase.

Jogando em rede e na Internet rolam disputas com até 32 pessoas para provar quem é o rei.

Antes de enfrentar os chefes, procure
pelos itens da
fase. Esta armadura ajuda
muito!

AÇÃO **31** GAMES

DICAS

NINTENDO 64

Top Gear Rally

Todas as pistas, todos os carros e muito mais - Comece a corrida no modo Arcade e dentro dela faça qualquer uma das seqüências abaixo. Aborte a corrida e comece outra para conferir a dica. Todos os comandos devem ser feitos no D-Pad (direcional).

Todas as pistas - Faça a seqüência: A, \leftarrow , \leftarrow , \rightarrow , \downarrow , Z.

Todos os carros - Faça a seqüência: A, \leftarrow , \leftarrow , C \downarrow , A, \rightarrow , Z.



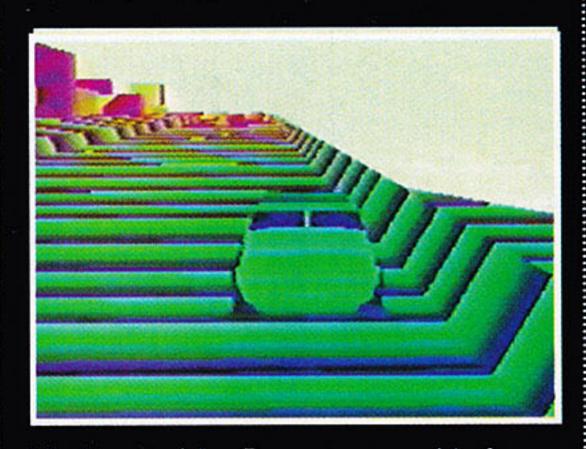
Bola de praia - Faça a seqüência: B, B, A, \leftarrow , \leftarrow , $C \downarrow$, A, \rightarrow .

Carro cubo - Faça a seqüência: $C \lor , \uparrow , B$, \rightarrow , A, $C \lor , A, \rightarrow$.

Carro capacete - Faça a seqüência que damos: \uparrow , \uparrow , Z, B, A, \leftarrow , \leftarrow .

Mudar as cores do carro - Coloque o cursor sobre o carro desejado e segure L+R+C↑+C↓+C←+C→. Então segure ↑ ou ↓ por alguns segundos no direcional (D-Pad). Você também pode mudar as cores colocando o cursor sobre o carro e segurando qualquer botão C por alguns segundos.

Retirar o filtro Bi-linear - Durante a corrida faça a seguinte sequência: $B, \leftarrow, \rightarrow, \uparrow, \leftarrow, Z, \rightarrow$.



Modo arco-íris - Durante a corrida faça a seqüência: C↓, Z, B, ↑, ↑, →.

Mudar o filme dos créditos - Entre em

Options e selecione Credits, quando co-

Options e selecione Credits, quando começar a passar o filme faça a sequência para ver o filme novamente: \leftarrow , $C \lor$, \rightarrow , \lor , Z.

Age of Empires

Cheat mode - Aperte Enter e digite um dos códigos abaixo para ativar a função correspondente:

Matar todos - diediedie

Abortar o jogo - resign

Mapa completo - reveal map

1000 de comida - pepperoni pizza

1000 de ouro - coinage

1000 de madeira - woodstock

1000 de pedra - quarry

Remover a fumaça da guerra - no fog Mudar a cor das pessoas - medusa (depois de habilitar esta dica, mova a pessoa para perto de um oponente. (Ele ou ela ficará negro.)

Cometer suicídio - hari kari

Atirador com laser - photon man (faça esta dica só depois de estabelecer seu império e clique no centro da cidade.)

Controlar animais - gaia

Construir num instante - steroids

Ganhar cenário - home run

Matar personagem - kill (indique o personagem colocando os números de 1 a 8)

Carro lança-granadas - bigdaddy

Aumentar potência e alcance da catapulta

- big bertha

Aumentar alcance de tiros - icbm

Jogar camponeses ou vacas com a catapulta - jack be nimble (Faça o código após selecionar a catapulta. As vacas são arremessadas com a catapulta apontada para o norte e camponeses em outra direção qualquer.)

PLAYSTATION

Resident Evil Director's Cult

Armas e Ink Ribbons dobrados - Na tela principal clique em New Game e, quando aparecerem as opções, coloque o cursor sobre ADVANCED e segure o direcional para → até que a palavra mude de cor. Então inicie o jogo e, quando pegar qualquer clip, você terá 30 tiros ao



invés de 15. Quando pegar os Ink Ribbons terá três Saves ao invés de dois.

DICAS

Need for Speed 2 SE

Corrida noturna, turbo, barreiras, câmera extra e mais - Faça sua corrida ficar mais fácil: Turbo - Segure H durante a corrida.

Modo noturno - Segure N enquanto a corrida estiver carregando. Este código não funciona na versão 3Dfx.

Novos ângulos de visão - Aperte C+B+Shift (da direita) seis vezes antes da pista aparecer. Com isso surgem nove câmeras diferentes selecionáveis

Carro mais pesado - Entre com "silspd" no lugar do nome após fazer um recorde de pista.

Cheat Mode - Consiga os efeitos abaixo digitando os códigos na tela de seleção. Algumas dicas serão indicadas na tela.

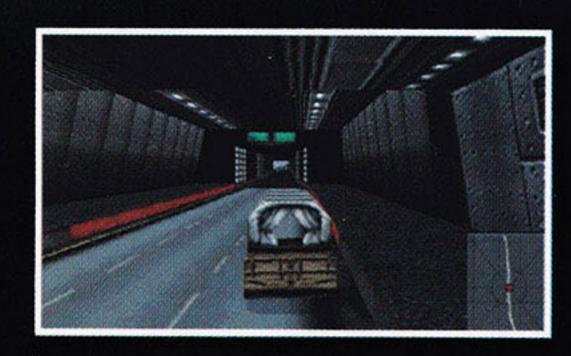


Stock Car - tombstone Carro bombardeiro - bomber FZR 2000 - fzr2000 Câmera lenta - slip Motor Pioneer - pioneer Buzine e detone o adversário - roadrage Pista do estúdio Monolito - hollywood Modo de perseguição - chase Pneus smoking cow - mad (só funciona na versão 3Dfx.) Limousine - vip

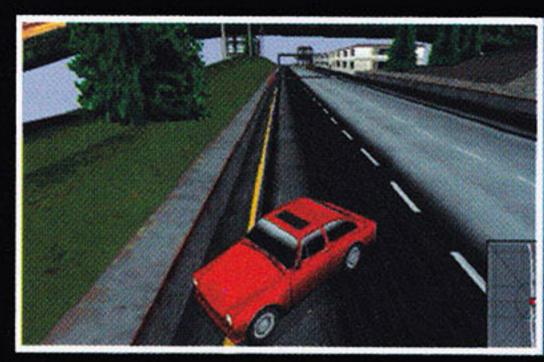


Ônibus escolar rápido - schoolzone Aumento de tráfego - rushhour

Correr numa trilha fictícia - slot Modo de chuva - rain (só aparece nas pistas Proving Grounds e Mystic Peaks. Não rola na versão 3DFx.)

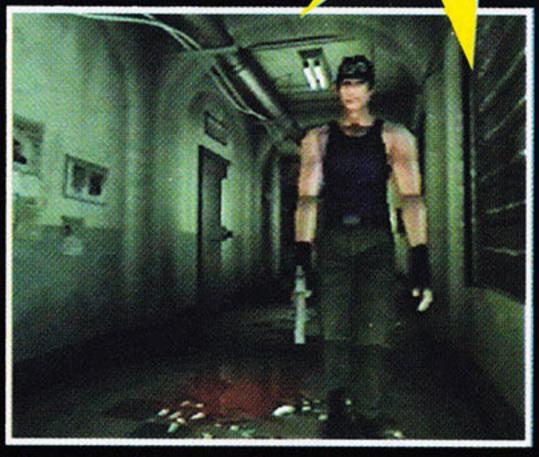


Ônibus escolar - go 18 Picape - go19 Caminhão - go21 Sedan Azul - go23



VW vermelho - go27 Conversível - go28 Caminhão Mercedes - go31 Caminhão de neve amarelo - go33 Corra com um bonde - go34 Corra com um caixote - go40 Corra com um carrinho de mão - go41 Corra com um armário - go42 Corra com um T. Rex - go43 Corra com uma carruagem do Velho Oeste - go44 Corra com um barraca - go45 Corra com uma banca de jornal - go47 Corra com um tronco - go48 Corra com uma caixa de cerveja - go50 Corra com uma caixa - go51

PLAYSTATION Resident Evil 2



Novos uniformes - Comece um novo jogo na dificuldade normal. Não pegue nenhum item ou arma. Agora vá até o portão de entrada da delegacia e desça as escadas. Você encontrará Brad Vickers (ele é um zumbi). Fuja e suba as escadas. Pegue a herva que está nos arbustos e entre na R.P.D. Pegue a munição que está em cima do balcão, volte e acabe com Brad. Examine-o, pegue a chave especial, vá à dark room e use a chave no armário à sua direita.

A dica funciona com os dois personagens. Mas Leon não poderá pegar a shotgun logo no começo e não encontrará outra. Claire também deixará sua bowgun, mas encontrará outra ainda no começo do jogo.

PLAYSTATION

Seleção de level - Entre com a Password HEVYFEET.

Todas as armas - Entre com a Password MAXPOWER e, durante o jogo, use Select i para trocar de arma.

DICAS

PLAYSTATION Colony Wars



Tiro infinito, energia e mais - Entre com a Password, aperte X em Accept, use ▲ para voltar à tela de menu e entrar no jogo. Commander*Jeffer - Seleção de fases. Memo*X33RTY - Tiro especial infinito. Tranquillex - Tiro normal infinito. Hestas*Retort - Energia infinita.

Critical Depth



Armas legais - Todas as seqüências devem ser executadas durante o jogo e com a configuração original.

Atirar barril - Segure R2 e faça: \leftarrow , \rightarrow , \uparrow . Lançar mina flutuante - Aperte R2 e faça: \rightarrow , \leftarrow , \downarrow .

Tiro especial - Segure R2 e faça: \rightarrow , \leftarrow , \uparrow . Lançar mina - Segure R2 e faça: \leftarrow , \rightarrow , \downarrow .

MINITENDO 64 Madden 64



Para detonar - Coloque os nomes assim: entre em Select Season Mode e clique em Front Office. Então entre em Create a Player e coloque os nomes de acordo com o que desejar. Preste atenção nos espaços (_):

Tiburon - Acesse o time Tiburon.

Sixties - Jogue com o time dos anos 60.

AT_madden - Acesse o time All-Time

Madden Team.

San_Mateo - Acesse o EA Stadium. Ver o final - Na tela do logotipo EA segure L+R+Z e aperte Start.

Playstation Panzer Bandit

Jogue com os mestres - Na tela de menu entre em No Options. Dentro dele vá para Story Mode e faça a seqüência: segure select, \uparrow , \downarrow , \rightarrow , \leftarrow , \blacksquare , X, \blacktriangle , \bullet . Um som vai confirmar a dica.



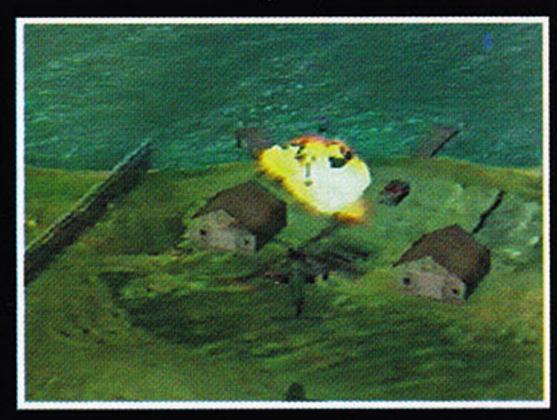
PLAYSTATION Nuclear Strike

Vidas infinitas, todas as armas e filme novo - Passwords da hora para você arrasar.

LAZARUS - Vidas infinitas.

GOPOSTAL - Todas as armas.

COMMERCIAL - Digite a Password, clique em Strike Files e veja um novo filme.



Excalibur 2555 AD



Energia, força total e movimento especial - Mande bala com as seqüências abaixo: Encher a energia - Pause o jogo e faça: ▲ (3x), ■ (5x) e despause.

Power da espada - Para conseguir força total da sua espada pause o jogo e faça: \land , \land , \blacksquare , \blacksquare , \bullet , \bullet , \bullet , \blacksquare .

Movimento especial - Para dar uma voadora nos inimigos faça: X, ■, ●, ▲.

Wintendo 64 Wayne Gretzky's 3D

Hockey '98

Novos times, brigas, jogador invisível e outras coisas - Moleza para arrepiar legal. Intervalo para briga - Na tela de Options faça a seqüência: segure L e faça: $C \rightarrow$, $C \leftarrow$, $C \leftarrow$, $C \rightarrow$, $C \rightarrow$, $C \rightarrow$, $C \uparrow$, $C \uparrow$, $C \uparrow$, $C \downarrow$, $C \leftarrow$, $C \rightarrow$, $C \rightarrow$, $C \leftarrow$. Agora quando rolar uma falta os jogadores brigam.

Novos times - Na tela de Options segure Le faça: $C \rightarrow$, $C \leftarrow$.

Jogador invisível - Quando o árbitro for colocar o disco em jogo, pause, use L ou R para selecionar o jogador e aperte Z quando ele piscar. Pronto, já está invisível.

Ver os patrocínios - Segure Z nas telas de Options, Setup ou Audio Menus e os anúncios irão aparecer.

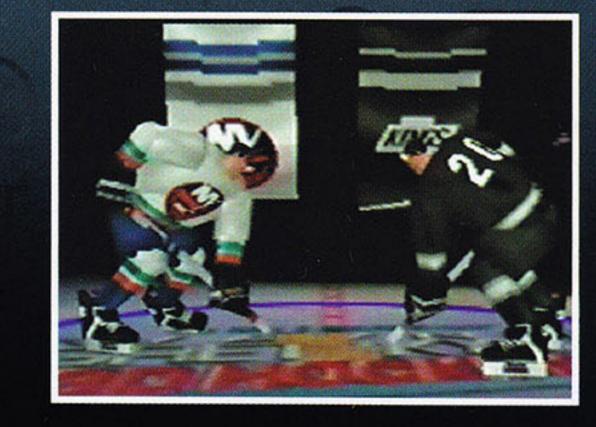
Debug Mode - Na tela de Options aperte os botões C↓+R, C←+R ou C↑+R. Vão surgir números na parte inferior do vídeo. Você só poderá mexer nos seis primeiros. 100000 - Jogadores grandes e largos.

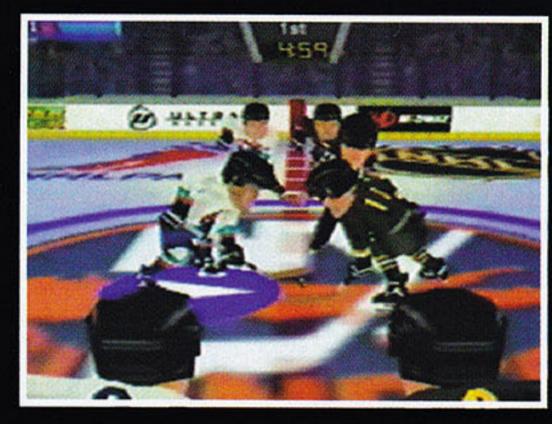
010000 - Jogadores grandes, largos e com cabeção.

110000 - Jogadores grandes, largos e com cabecinha.

001000 - Jogadores pequenos e narrador com voz fina.

000100 - Jogadores grandes e narrador





com voz fina.

000010 - Jogadores achatados e narrador com voz fina.

000001 - Jogadores alongados e narrador com voz grossa.

110110 - Jogadores grandes, cabeças pequenas e narrador com voz grossa.

010010 - Jogadores achatados, cabeçonas e narrador com voz baixa.

010101 - Jogadores grandes, cabeçonas e narrador com voz grossa.

010001 - Jogadores alongados, cabeçonas e narrador com voz grossa.

PLAYSTATION

Street Fighter Collection

Selecione Akuma - O leitor Carlos Paulo de F. C. Vieira, de Cangaíba, SP, descolou uma maneira mais fácil de selecionar Akuma em Street Collection. É só colocar o cursor sobre Ryu e apertar R1+L1+R2+L2.



AÇÃO **35** GAMES

The Continues

THT'S

Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia Tel. (011) 843-9021

TILT'S S

Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde Tel. (011) 5583-3468

TIIT'S 4

Av. Heitor Penteado, 1928 - Sumarezinho Tel. (011) 262-0980

TILT'S 5.

Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade Tel. (011) 278-9714 Ramal 338

THT'S 6

Rua Marselhesa, 61 - Vila Mariana Tel. (011) 5084-1771

- Master System PlayStation
 - Neo Geo CD Game Gear
 - Mega Drive
 Game Boy
 - Super Nes PC Engine
 - Playdia
 Nintendo
 64
 - Nintendo Neo Geo
- Jaguar Saturn 32 X 3DO
 - SALÃO DE JOGOS
- VENDAS LOCAÇÕES • ASSISTÊNCIA TÉCNICA





NOSSAS PUBLICAÇÕES

INTERESSE GERAL



VIAGEM, NATUREZA E ECOLOGIA



PREVENÇÃO E SAÚDE

ROTEIROS TURÍSTICOS

ENTRETENIMENTO



SEMANAL DE TV E NOVELAS



ROCK, POP E COMPORTAMENTO





VIDEOGAMES E JOGOS PARA COMPUTADOR

FEMININAS

A PARCEIRA DO DIA-A-DIA DA MULHER



COMPORTAMENTO ADOLESCENTE

BOA FORMA

A REVISTA DOS ASTROS **ESPORTIVAS**

FLUIR

SURF É FLUIR

NOSSOS REPRESENTANTES

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - Rio de Janeiro, RJ, CEP 20020-080 - Tel.: (021) 220-3762

Bahia: AGMN Consultoria de Publicidade e Representações Ltda. -Av. Tancredo Neves, 805 - Ed. Espaço Empresarial, s/401 - Pituba, Salvador - BA - CEP 41820-021 - Tel/fax.: (071) 341-4996/4992/1765 Brasília: Espaço Com. Int. e Repres. Ltda. - SCS Ed. Bacarat - conj. 1701/6 - Brasilia - DF - CEP 70309-900 - Tel.: (061) 223-21347/321 -0305 - Fax: (061) 323-5395

Campinas: Lumina Comunicação Ltda. - Rua Conceição, 233 - 26º andar - Sala 2604 - Campinas - SP - CEP 13010-050 Te.: (019) 233-7175 - Fax: (019) 232-7975

Ceará: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - Sala 103 - Fortaleza - CE - CEP 60050-000 - Tel.: (085) 254-1666/6045 - Fax: (085) 231-4761

Minas Gerais: M.A.M Publicidade e Repres. Comerciais - Av. Contorno, 8000 - Ed. Wall Street - sala 1101 - Belo Horizonte - MG - CEP 30110-907 - Tel.: (o31) 335-8789 / 292-5657

Paraná: M.L.C Repres. Comerciais - Av. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - Curitiba - PR - CEP 80530-905 - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Recife: MultiRevistas Publicidade - Av. Dantas Barreto, 1186 - 159 andar - sala 1501 - Ed. San Rafael - Bairro São José - Recife - PE - CEP 50020-000 - Tel: (081) 424-3210 Ribeirão Preto: Intermídia Repres. de Publicidade S/C Ltda. - Rua

João Penteado, 164 - Ribeirão Preto - SP - CEP 14025-010 - Tel.: (016) 635-9630 - Fax: (016) 635-9233 Rio Grande do Sul: Print Sul - Al. Coelho Neto, 40 - 3º andar - Bairro

Boa Vista - Porto Alegre - RS - CEP 91340-340 - Tel./Fax: (051) 328-

1344 Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 131 -Cond. Village II - Bairro Lagoa da Conceição - Florianópolis - SC - CEP 88062-210 - Tel./Fax (048) 232-0519



Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero

20.000 pontos, vidas e mais - Arrepie fácil com estas dicas:

GTTBHR - Vidas infinitas.

CRVDTS - Ver os créditos.

ZCHRRY - Para iniciar na última fase com 20.000 pontos de

experiência.

Todas as fases

fase 2 - THWMSB

fase 3 - CNSZDG

fase 4 - ZVRKDM

fase 5 - JYPPHD

fase 6 - RGTKCS

fase 7 - QFTLWN

fase 8 - XJKNZT



PLAYSTATION

Machine Hunter

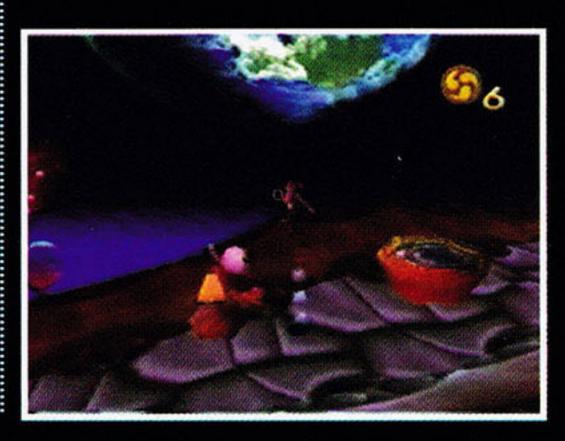
Nova abertura - Entre com a password SHOWDROIDS e mude a sequência de abertura.

PLAYSTATION

Pandemonium 2

Energia infinita, todas as fases e mais coisas legais - Passwords bacanas para você detonar.

GETACCES - Abrir todas as fases.



NEVERDIE - Energia infinita. MAKMYDAY - Tiro infinito. JUSTKIDN - Monstros imortais. **ACIDDUDE** - Gráficos alterados.



AÇÃO 36 GAMES

DICAS

Battle Battle Arena Toshinden

Nova visão de jogo, cabeção e combos facilitados - Na tela principal (Main Menu) digite um dos códigos:

VIRTUAL 1 - Visão de jogo em primeira pessoa.

FUNNY HEADS - Personagens com cabeção.

LIFEISUNFAIR - Execute um combo pressionando qualquer tecla de número.

Screamer 2



Ganhe carros, libere pistas e mais molezas - Digite na tela principal as Passwords abaixo:

TACAR - A equipe A ganha o carro "Hornet".

TBCAR - A equipe B ganha o carro "Hornet".

TCCAR - A equipe C ganha o carro "Hornet".

TDCAR - A equipe D ganha o carro "Hornet".

MRTRK - Libera todas as pistas mais a bônus "Tunnel".

CHMPA - Modo championship.

APHRODITE - Tudo fica mais rápido.

Agent Armstrong



Invencibilidade e todas as armas - Quando começar o jogo vá para → até o final da sala, suba no armário onde está o ursinho Teddy e aperte ●. Você deverá ouvir um som. Então volte à tela inicial, entre na salinha de cima à direita, aperte ● e você ouvirá um som novamente. Note que agora há uma plataforma subindo e descendo no meio da tela inicial, use-a para ir ao nível superior. Vá à sala dos ursinhos, volte, entre no jogo e faça as seqüências abaixo sempre no segundo controle:

Invencibilidade - X (4x), \blacktriangle , \bullet , X, \blacksquare . Todas as armas - \bullet (3x), \blacktriangle (2x), X (2x), \blacksquare .

Tomb Raider 2

Pular de fase - Esta dica só funciona no CD americano. Segure R2, dê um passo à esquerda, um à direita, um à esquerda, um para trás e um para frente. Solte R2, faça Lara dar três voltas completas para qualquer lado (direcional ← ou →) e salte para frente apertando os botões ■ + ●.

Todas as armas e itens - Faça a mesma seqüência anterior, só que na hora do salto pule para trás apertando ■ + ●.

Skeleton Warriors

Debulhe - Arrebente com as caveirinhas. 99 vidas - Pause o jogo e faça: \rightarrow , \bullet , \blacktriangle , \bullet , X, \blacksquare , \bullet , \leftarrow , \leftarrow , \downarrow , \leftarrow , \bullet , \bullet , \bullet , \bullet .

Seleção de fases - Comece o jogo em Easy, pause e faça: ▲, ●, ●, ←, ●, ↑, ↓. Agora perca todas as vidas, entre em Options e selecione as fases na opção Test Start.

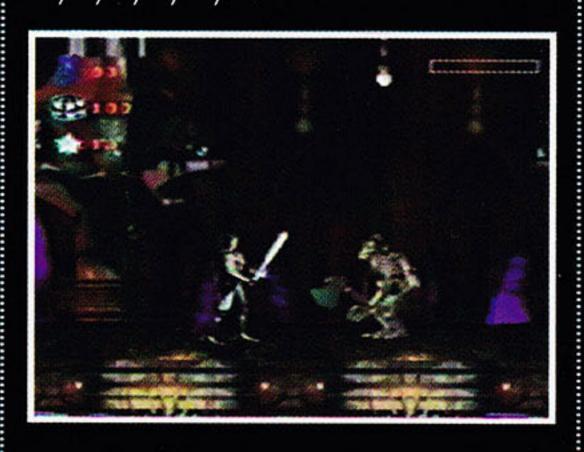
Tiro ilimitado - Pause o jogo e faça: \leftarrow , \uparrow , X, \blacksquare , \uparrow , \downarrow , \blacksquare .

Superespada - Pause o jogo e faça: \bullet , \leftarrow , \downarrow , \land , \rightarrow , \bullet , \uparrow , \blacktriangle .

Personagem anda sozinho - Pause o jogo e faça: ψ , \uparrow , \blacksquare , \blacktriangle , \spadesuit , ψ , \uparrow , \blacksquare , \blacktriangle .

Voar - Pause o jogo e faça: ←, ●, ■, ▲, ■, ●, ↑, ←. Use ▲ para voar.

Plantar bananeira - Pause o jogo e faça: \rightarrow , \bullet , \blacktriangle , \bullet , \rightarrow , \blacksquare .



Blade Runner

Munição e dinheiro infinitos - Para facilitar sua vida faça o seguinte: quando terminar a apresentação clique sobre o Roy McCoy, entre no menu OPT e em seguida na opção LOAD. Escolha NEWGAME e EASY. Agora você terá munição e dinheiro infinitos. Seu personagem vai ficar mais resistente e será mais fácil eliminar os inimigos. Toque: se o game travar pressione ESC para continuar normalmente.

AÇÃO 37 GAMES

Fundador Victor Civita (1907-1990)



Diretoria Angelo Rossi Roberto Civita

EDITORA AZUL

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck Diretor Editorial: Carlos C. Arruda Diretor Financeiro: Pedro Frazão



REDAÇÃO

Editor-Chefe: Paulo Montoia

Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade

Editor: Odair Braz Junior

Editora-Assistente de Arte: Letícia A. Alves

Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta edição: Consultores - Eduardo Murata,

Hugo Santos, Humberto Martinez, Ivan David, Mário Câmara, Theo Azevedo. Correspondente - Ângelo Ishi (Japão).

Colaborou no Suplemento: Ivan David (texto) e Mozart

> Latorre (edição de arte). Ilustração de capa: Marcelo Campos e Rogério Vilela

STAFF EDITORIAL

Direção de Jornalismo: Cynthia de Almeida

Direção de Arte: Rodolfo Tucci

Secretaria Editorial: Regina Giannetti

Azul Press: Christina Mucci

Sistemas Editoriais: Walter Toscano

COMERCIAL

André Felipe D'Amato Gerente de Produto: Wagner Pinheiro Assistente de Produto:

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

PUBLICIDADE

Diretora: Ana Serra

Supervisora: Malú Marot

Contatos Comerciais: Andréa Madrid, Marlene Araújo,

Julia Farina e Marcia Braga Coordenação/Supervisão: José Soares

Coordenação: Rafael Militello

Gerente de MKT Publicitário: Cintia Mourão

Ação Games edição 125, Março de 1998, é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630. Números atrasados: (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque). Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap de sua cidade ou pela Caixa Postal 2505, Osasco - SP; fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800, das 8 às 19 horas. Pagamento pelos cartões Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banca mais despesas postais.

ANER

dinap.na@email.com.br IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA



EDITORA AZUL / ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, Tel.: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05315-970, Fax: (011) 867-3300.

Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 -Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, Tel.: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, Fax: (021) 532-1486 / 532-1583.

Diddy Kong Racing

Todos os balões, bananas infinitas e mais molezas - Na opção Magic Codes, entre com os nomes abaixo e consiga vários efeitos diferentes. Com exceção do Jointventure, nenhum outro código funciona no modo Adventure:



JOINTVENTURE - Jogar em dupla no modo Adventure.

OPPOSITESATTRACT - Todos os balões ficam coloridos.

TOXICOFFENDER - Todos os balões ficam verdes.

BODYARMOR - Todos os balões ficam amarelos.

BOMBSAWAY - Todos os balões ficam vermelhos.

ROCKETFUEL - Todos os balões ficam azuis. ZAPTHEZIPPERS - Jogar sem as setas de turbo.

BOGUSBANANAS - Se pegar bananas o carro corre menos.

VITAMINB - Bananas infinitas.

NOYELLOWSTUFF - Jogar sem bananas no modo Multiplayer.

BYEBYEBALLOONS - O computador joga sem munição.

BLABBERMOUTH - Muda o som das buzinas.

TIMETOLOSE - O computador fica mais rápido.



FREEFORALL - Pegue apenas um balão e vá para o nível três.

FREEFRUIT - Comece a corrida com dez bananas.

JUKEBOX - Bônus de Music Test no Audio Options.

ARNOLD - Corredores grandes.



TEENYWEENIES - Corredores pequenos.



DOUBLEVISION - Escolha o mesmo jogador para dois participantes.

WHODIDTHIS - Saia da tela de Magic Codes e veja os créditos.

OFFROAD - Carro com tração nas quatro rodas.





PRA QUEMAINDA BRINCA DE HOMEMANHA.

lestie. CERUSON ALE DE CONTROL DE

VOLTE ÀS AULAS TRANQUILO: SEU ARCADE O ESPERA EM CASA.

NEO GEO CD 1+9x R\$ 39,17 ou 3x R\$ 103,30

JÁ VEM COM Z CONTROLES, Z JOGOS* GRÁTIS...



KING OF FIGHTERS '97,

O GAME DE

MAIOR SUCESSO

DOS ARCADES,

TAMBÉM GRATIS.

DESTAGUES - R\$ 84.90 CADA



KING OF FIGHTERS '97



REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL



SAMURAI SHODOWN 4

TOP 10 - R\$ 7990 CADA



10x sujeito à aprovação de crédito. 🌴 0s 2 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos e estar marcados com um asterisco (🗢)





● KING OF FIGHTERS '96● WORLD HEROES PERFECT



FATAL FURY SPECIAL (RS: 45, 90)

• AERO FIGHTERS 2 (RS: 45, 90)



ART OF FIGHTING 3
 PLEASURE GOAL

CLASSICOS - R\$ 45,90 CADA

ART OF FIGHTING 2

FATAL FURY 2

FATAL FURY 3

FOOTBALL FRENZY

GHOST PILOTO

KARNOV'S REVENGE *

KING OF FIGHTERS '94

KING OF MONSTERS 2

MUTATION NATION *

NAM 1975 *

NINJA COMBAT *

NINJA COMMANDO *

SAMURAI SHODOWN I

SAMURAI SHODOWN 2

SENGOKU 1 *

STREET HOOP *

SUPER SIDEKICKS 1

TOP HUNTER *
VIEW POINT *

WORLD HEROES 1 *

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

LIGUE AGORA (011) 7295-9666





DIRECTSHOPPING



Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do consolé em 3x somente para cheques. Pagan





MEGA DRIVE
INTERNATIONAL
S. SOCCER
DELUXE

Melhor que a versão do SNES

Passwords
para os
cenários
mais ferrados

As melhores jogadas e atletas de todos os times

Tradução completa das estratégias escalações e opções

PLAYSTATION

DEBULHO COMPLETO



UM SHOW DE PELOTA

É game de futebol que não acaba mais. E a gente acha ótimo. Este Só Dicas Gold foi feito sob medida para a galera que não vive sem rolar a pelota no joystick. E com dois jogaços da poderosa Konami. Esperamos que vocês gostem e curtam de montão. Nós já corremos pro abraço *Equipe Ação Games*

MEGA - International Superstar Soccer Deluxe 3
A versão consagrada agora no Mega

PST - Winning Eleven 36

O melhor dos 32 Bits, num game da liga japonesa



Impresso na divisão gráfica da Editora Abril S.A. Todos os direitos reservados pelo editor. É uma publicação da Editora Azul S.A. Av. Nações Unidas, 5777, São Paulo, Brasil, CEP 05479-900. Para adquirir somente este especial, ligue (011) 810-4800 ou escreva para DINAP S.A. Depto. Números atrasados, caixa postal 2505, Osasco, São Paulo. Atendimento limitado ao estoque disponível.

Mega Drive

temationa

Surpreendente: melhor que o do SNES e com inovações

Por Ivan David

té que enfim! A Tec Toy deu uma bola dentro ao conseguir descolar e lançar para o Mega este consagrado International DeLuxe, um clássico que apavorou no

SuperNES. O cartucho realmente dá um salto qualitativo em game de esporte para o 16 Bits da Sega.

Para começar, o jogo está superior à versão do SNES, o quê, para bom entendedor, já basta. Várias seleções mundiais, com todas as características de jogo respeitando fielmente as regras oficiais do futebol, como impedimentos e cartões. As nuances principais do game estão presentes: jogadores grandes, narrador mais animado até que nos jogos em CD, jogabilidade prática, toneladas de opções e diversão nota mil.

Diversão garantida

È jogo daqueles de chamar a turma e jogar sem perceber as horas passarem e sem desgrudar os olhos da TV. Principalmente

> para os que possuem só o Mega Drive e se viam obrigados a jogar apenas as versões mais velhas de FIFA Soccer, muito chatas, por sinal.

> Outra novidade: este International possui um breve sistema de eliminatórias antecedendo a primeira fase da Copa (item International), aumentando o desafio, que é mais light que o do SNES.

> O esquema do Scenarios também está presente: são jogos históricos, com o placar alterado e pouco tempo para acabar. Quanto mais estrelas, maior o desafio.

Mega Drive, Esporte/Futebol, da Konami, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras

Um lançamento

que merece aplausos. Gráficos. sons è jogabilidade destruidores. O desafio é pequeno, mas a diversão é garantida, principalmente em dupla.

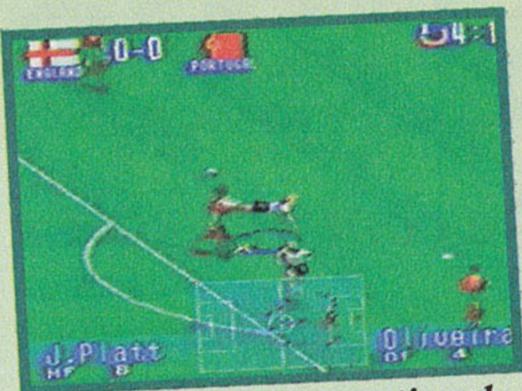
Acima da média

O sistema de configuração dos times é perfeito, pois tem todos os detalhes necessários para um técnico de verdade, como se estivesse no vestiário ou no banco de reservas. Você pode fazer substituições, definir a formação e a estratégia e até escolher os atletas do time adversário que sofrerão marcação individual.

Os gráficos estão realmente acima da média, apresentando os jogadores em ótimas e múltiplas movimentações de corpo. O som é legal, melhor que a chiadeira de FIFA Soccer. Enfim, se você gosta de futebol, International é a salvação do seu Mega Drive. Bote fé!

Joystick de 6 botões

Atenção: só dá para jogar International com o joystick de seis botões. E um alerta: não confunda esta versão oficial com o cartucho pirata, lançado há cerca de um ano e meio. O cart licenciado oferece todas as garantias e com este game não dá para marcar bobeira: a gente joga até dar calos nos dedos.



O segredo de International está nas cabeçadas: antes das bolas altas chegarem a seus atletas, aperte C direcionado para a meta adversária



Escanteio: cobre fechado com Z e repita este botão para cabecear no canto do segundo pau



Jogada certeira: chegue na cara do gol, espere o arqueiro se aproximar e toque para o companheiro do lado chutar na meta vazia



Se o goleiro adversário tiver a posse de bola, não aperte C quando algum jogador seu estiver próximo para evitar expulsão



No Challenge Mode do Training, envie a bola no ponto luminoso do gol em tempo recorde



As carinhas indicam o fôlego dos atletas. Da melhor para a pior: vermelha, laranja, amarela, azul e cinza



Pelas barras horizontais é possível saber a força de cada uma das 36 seleções

Campeonatos

OPEN GAME (sem passwords):

Short League - Campeonato por pontos corridos com até seis times comandados pelos jogadores; Short Tournament - Torneio eliminatório com até oito seleções comandadas por jogadores.

INTERNATIONAL - Muito legal! Fórmula de disputa igual à da Copa do Mundo incluindo Eliminatórias com dois jogos.

WORLD SERIES - Campeonato longo com trinta e seis seleções, pontos corridos em turno e returno, somando setenta partidas.

Comandos

Para o joystick de seis botões

- A Correr
- B Passe curto/Mudar de jogador comandado
- C Passe longo/Carrinho/Cabeçada fraca
- Z Chute/Cabeçada forte
- X Pedir tempo

Mode - Ligar estratégias

Estratégias

No decorrer das partidas, você pode escolher uma ou quatro destas estratégias para vencer:

ALL OUT ATTACK - Todo o seu time no ataque

ALL OUT DEFENSE - Todo o seu time na defesa

PUSH ALONG CENTRE - Atacar pelo centro

PUSH ALONG WINGS - Atacar pelas pontas

PRESS UP - Marcar com pressão

ZONE PRESS - Marcação por zona

COUNTER ATTACK - Jogar no contra-ataque

OFFSIDE TRAP - Defesa com linha de impedimento



Password e Scenarios

Password Final Copa Arg. X Esp.



Scenario 2



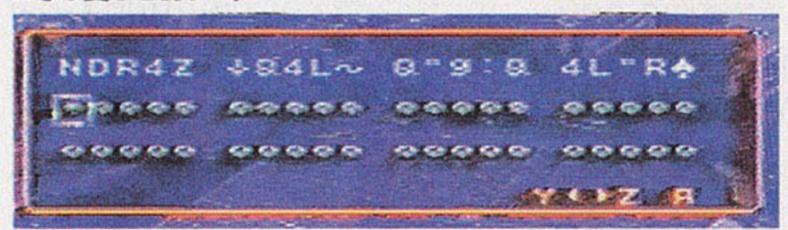
Scenario 5



Scenario 6



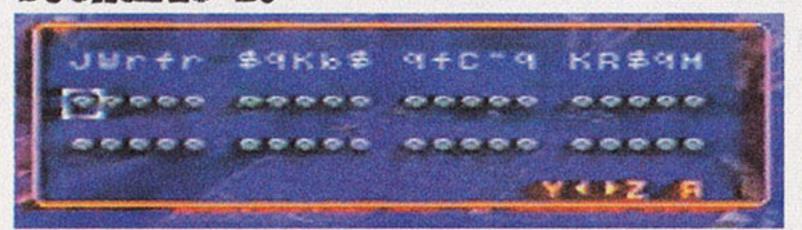
Scenario 7



Scenario 8



Scenario 10



Playstation TINITING TINITING LEVEN A Konami arrasa no novo

jogo da Liga Japonesa

Por Ivan David

disputa pelo mercado de games de futebol está inacreditável. Depois do arraso de International 64, a Konami volta arrebentando com este game, que atropela o novíssimo Fifa 98 da Electronic Arts. Em nossa opinião, é o melhor game de pelota do momento para consoles 32 bits.

WE3 é o Goal Storm '97 bastante evoluído. Normalmente, ele sai com times diferentes na versão norte-americana com o título Goal Storm. E estamos torcendo para que saia logo. Os gráficos estão fantásticos, com fintas perfeitas, jogadores maiores e uniformes originais. A locução das partidas, mesmo em japonês, é melhor que a dos games concorrentes, pois é vibrante e divertida. A torcida é sensacional e canta os gritos de guerra de seu time.

Um show de jogadas

O manejo é pura excelência e dá um baile em FIFA 98, porque permite executar qualquer tipo de movimento. O game traz também o maior desafio já visto. Além da alta dificuldade do computador, as jogadas de gol estão mais trabalhosas. O altíssimo grau de realismo e a extrema dificuldade de WE3 proporcionam jogadas emocionantes. Ao invés de seleções de países, temos aqui dezessete clubes japoneses que empregam jogadores de várias nações inclusive vinte e um brasileiros. Mas este número diminuiu em relação à tem-

porada passada. Depois do sucesso dos dois primeiros anos, a J-League entrou em decadência e deixou de ser o Eldorado dos estrangeiros. Os investimentos em craques europeus e sul-americanos são cada vez mais escassos. Mas esta crise não é nem um pouco refletida no astral do game, que é sublime.

WINNING ELEVEN 3

Esporte/Futebol, da Konami, 1 a 2 jogadores, CD japonês, Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

Qualidade em 32 bits. WE3 superou FIFA 98. Mesmo sendo da Liga Japonesa, traz muitos jogadores brasileiros e times com uniformes originais. Diversão garantida.



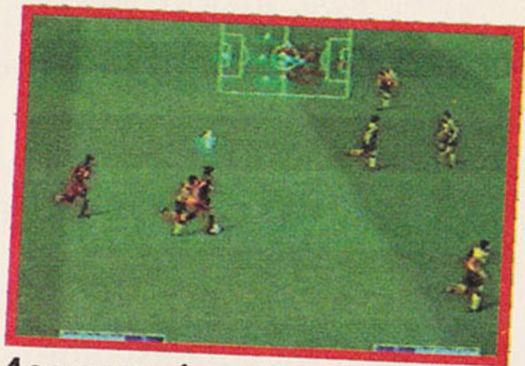
A Konami segue inovando: estes marcadores de posicionamento são muito úteis e práticos



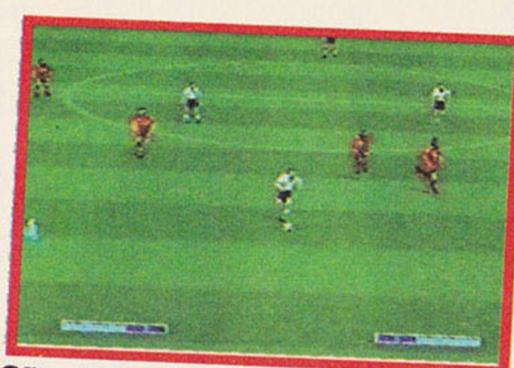
Agora, a galera tremula estas enormes bandeiras. Demais!



Esta e as demais comemorações novas têm um ponto em comum: não provocam o adversário



Agora você pode colocar seu radar no topo da tela, se preferir



São cinco câmeras de jogo: quatro horizontais e uma vertical



Em WE3, é necessário mais precisão na direção dos chutes a gol



Nas bolas altas, aperte X ou para que seu jogador cabeceie primeiro



Nos escanteios, avance seu time totalmente com R2, cobre com • e cabeceie para o gol



Agora, você pode chutar a bola antes de dominá-la, dando um peixinho



Quando o adversário estiver atacando, venha correndo por detrás com um jogador que esteja fora da tela, direcionando a seta de posicionamento dele na mesma linha da bola



Cuidado com os cartões, pois o juiz os aplica sem limite e você pode perder vários jogadores



A disputa de penais é sempre uma loteria, ganha quem tiver sorte de pular para o lado certo

Comandos

- Chute a gol/Cabeçada forte/Defender com goleiro
- X Passe rasteiro/Cabeçada fraca
- - Passe alto/Carrinho
- ▲ Passe em profundidade
- R1 Corrida
- L1 Mudar jogador comandado
- R2 Avançar o time
- L2 Recuar o time

Modos de Jogo

EXHIBITION - Amistoso simples, para até dois jogadores contra o computador.

J.LEAGUE - Campeonato por pontos corridos, que pode ser disputado de duas maneiras e inclui disputa de artilharia:

16 jogos - Em apenas um turno, por pontos.
32 jogos - Em dois turnos, com ou sem uma partida final.

CUP MODE - Neste modo, há sete campeonatos distintos, todos eliminatórios ou por sistema de chaves. Confira.

- 1) J.CUP Todos os clubes divididos em um grupo de cinco times e em três chaves de quatro. Classificam-se dois de cada grupo para o Playoff final. Podem participar de um a dezessete jogadores;
- 2) KONAMI CUP Torneio mata-mata com três a dezesseis clubes. Podem jogar um a dezesseis "players".
- 3) DENEB CUP Torneio eliminatório com os clubes Kashima Antlers, Jef United, Kashiwa Reysol e Urawa Reds. Um a quatro Players;
- 4) REGULUS CUP Torneio eliminatório

com os clubes, Verdy, Marinos, Flügels e Bellmare. Um a quatro Players;

- 5) SIRIUS CUP Torneio mata-mata com três times: S-Pulse, Júbilo e Grampus. Um a três Players;
- 6) ANTARES CUP Torneio igual ao Deneb, com Purple Sanga, Gamba, Cerezo e Vissel Kobe. Um a quatro Players;
- 7) POLLUX CUP Taça disputada num jogo apenas por Sanfrecce e Avispa. Um ou dois jogadores.

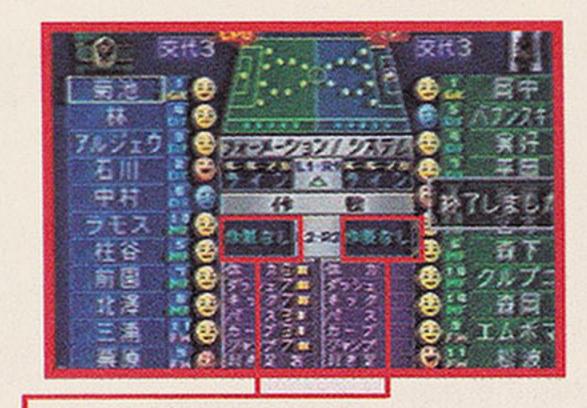
ALL STAR MATCH - Jogo das estrelas, entre os combinados J-East e J-West.

P.K. - Disputa de pênaltis. Dá para escolher a ordem dos batedores. Cinco chutes para cada time ou até desempatar.

TRAINING - Você faz coletivos, treina cobrança de faltas e escanteios.

Estratégias

Aperte o botão R2 para selecionar sua estratégia, nesta ordem, do primeiro a aparecer para o último. Se você usar L2, a lista se inverte, começando pela última opção.



- -1) Sem estratégia
- -2) Linha de impedimento
- -3) Contra-ataque
- 4) Marcação sobre pressão
- —5) Ataque pelas laterais —6) Ataque pelo centro

CLUBE A CLUBE

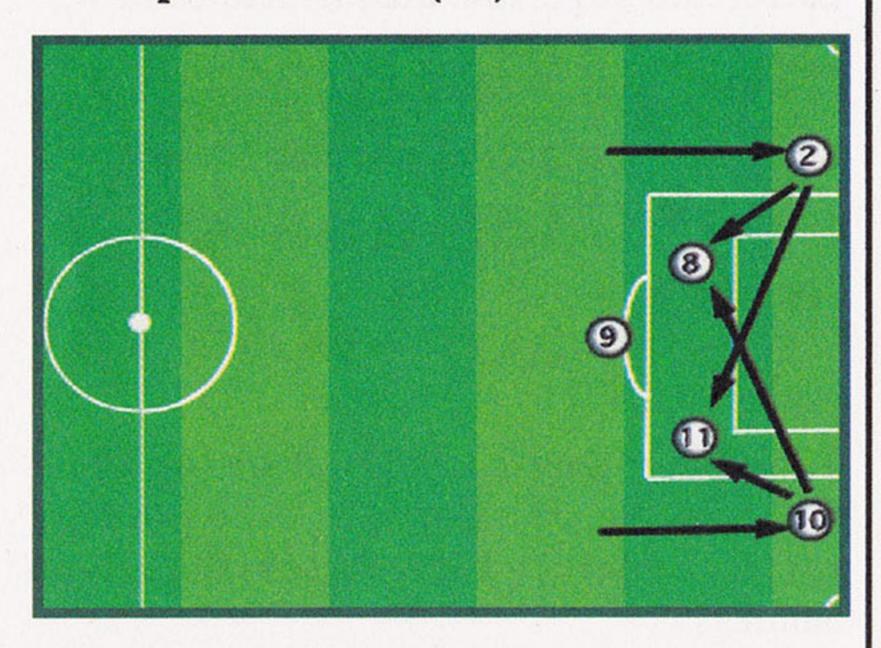


KASHIMA ANTLERS

Time-base: Furukawa (1); Okuno (4), Akita (3) e Soma (7); Naito (5), Honda (6), Jorginho (2), Bismarck (10) e Kurosaki (9); Mazinho

(8) e Hasegawa (11)

Destaque: Bismarck (10)



Principal jogada: 2 ou 10 levam até o fundo

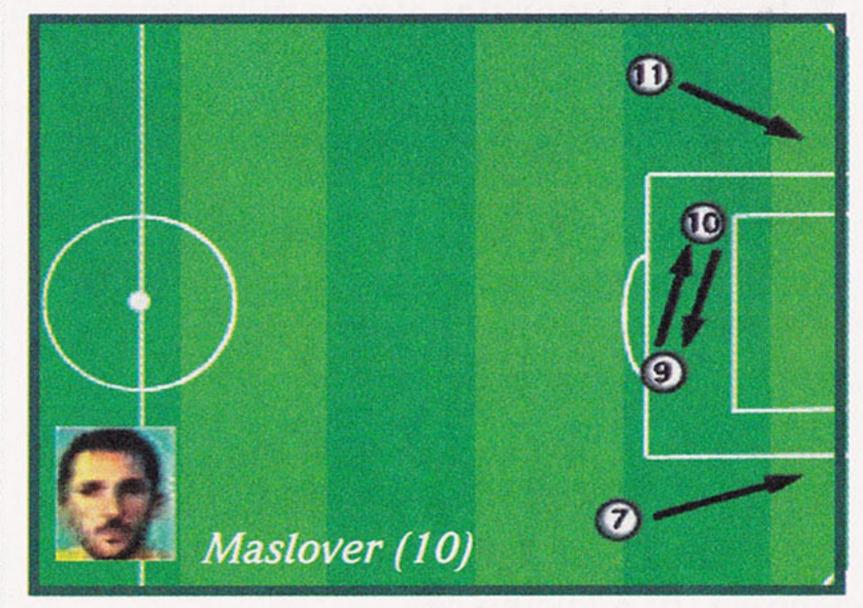
e cruzam para área (• ou X) Formação sugerida: 3-5-2 A

Estratégia sugerida: ataque pelas laterais



JEF UNITED ICHIHARA

Time-base: Shimokawa (1); Scorten (29), Suzuki (4), Muto (3) e Nakanishi (2); Boss (6), Nonomura (14), Ejiri (11), Hirotama (7); Maslover (10) e Matsubara (9)



Destaque: Maslover (10)

Principal jogada: 10 tabelando com 9 enquanto 11 e 7 deslocam-se pelas laterais para

pegar o rebote

Formação sugerida: 4-4-2 A

Estratégia sugerida: Ataque pelo centro



Time-base: Doi (1); Hagimura (27), Watanabe (4), Katanosaka (18) e Sawada (12); Shimotaira (5), Tanada (14), Valdir (6) e Kato Nozomu (11); Jamelli (9)e Edílson (10)

Destaque: Edílson (10)



Principal jogada: 11 servindo em profundi-

dade (botão ▲) 9 ou 10

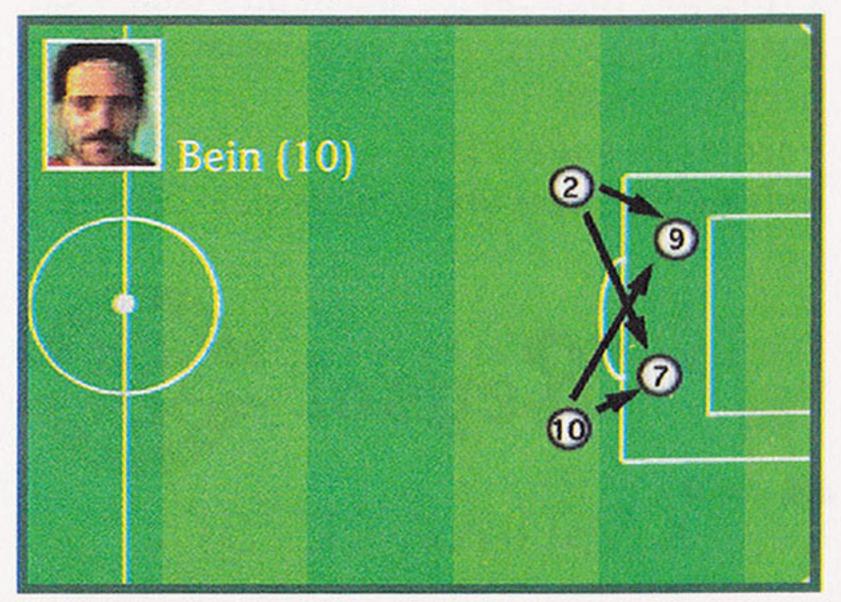
Formação sugerida: 4-4-2 C

Estratégia sugerida: ataque pelo centro



Time-base: Takita (15); Nishino (12), Buff Bart (6) e Hori (5); Yamada (13), Nei Heiss (19), Nagai (35), Tsuchihashi (2) e Bein (10);

Fukuda (9) e Okano (7) **Destaque:** Bein (10)



Principal jogada: 2 ou 10 passam a bola em profundidade (botão ▲) para os atacantes

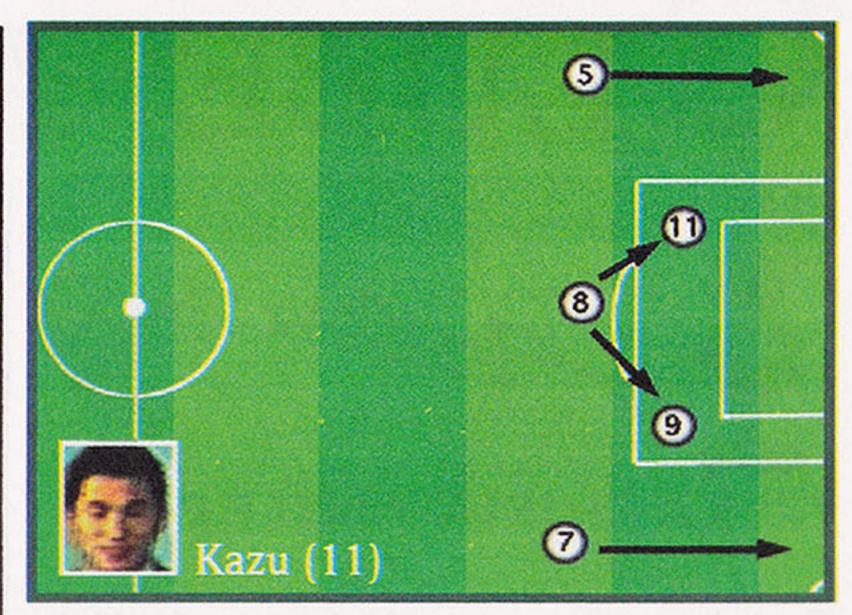
Formação sugerida: 3-5-2 B

Estratégia sugerida: ataque pelo centro



VERDY KAWASAKI

Time-base: Kikushi (1); Hayashi (4), Argel (3) e Ishikawa (2); Nakamura (6), Ramos (10), Hashiratani (5), Maezono (7) e Kitazawa (8); Kazu (11) e Kurihara (9)



Destaque: Kazu (11)

Principal jogada: 8 ligando meio-campo ao ataque, com 5 e 7 livres para os rebotes

Formação sugerida: 3-5-2 A

Estratégia sugerida: ataque pelo centro



Time-base: Kawaguchi (1); Ihara (4), Omura (5), Suzuki (3) e Gaya (2); Ueno (6), Miura (11), Noda (8) e Bardy Bieso (10); Jô (9) e Salinas (7)

Destaque: Jô (9)



Principal jogada: 10 servindo (botão ▲) 9 ou 7

Formação sugerida: 4-4-2 C

Estratégia sugerida: ataque pelo centro



YOKOHAMA FLÜGELS

Time-base: Nara Saki (1); Ootake (4), Maeda (13) e Sakukawa (3); César Sampaio (8), Yamaguchi (5), Miura (6), Nato (12) e Válber (9); Fernando (31) e Hattori (11)

Destaque: César Sampaio (8)



Principal jogada: ó vai até o fundo e cruza

(botões ● ou X) para a área. Formação sugerida: 3-5-2 A

Estratégia sugerida: ataque pelas laterais



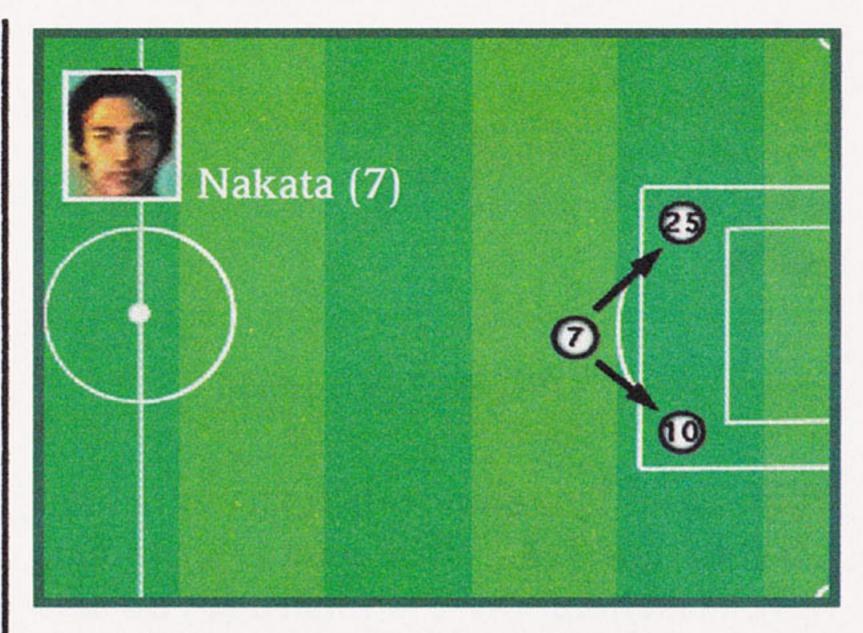
BELLMARE HIRATSUKA

Time-base: Kojima (1); Natsuka (8), Cláudio (4), Takada (12) e Koubun Komon (6); Ko Pyon (37), Tazaka (3), Sorimachi (14) e Nakata (7); Sakai (25) e Wagner Lopes (10)

Destaque: Nakata (7)

Formação sugerida: 4-4-2 C

Estratégia sugerida: ataque pelo centro



Principal jogada: 7 distribuindo (botão ▲) para o 25 ou o 10

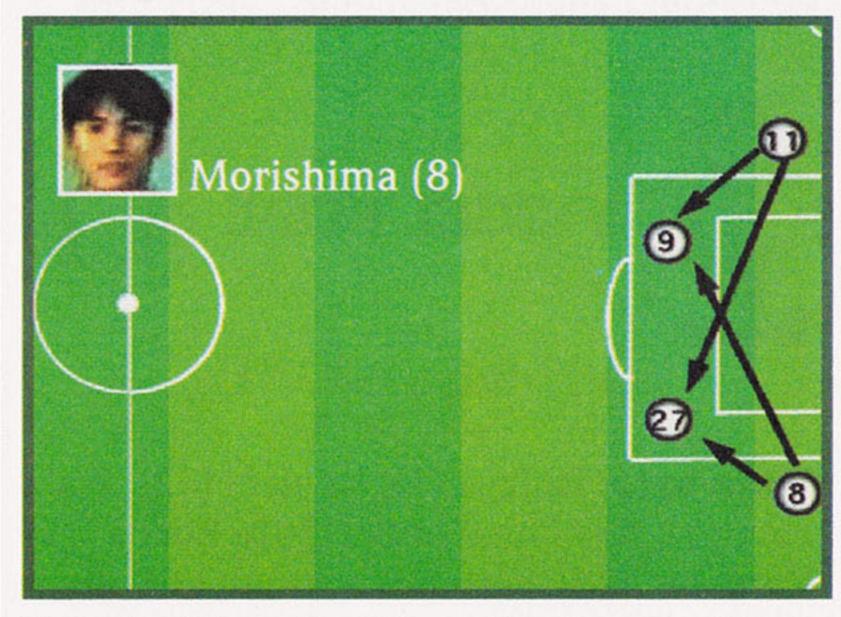


CEREZO OSAKA

Time-base: Takeda Jiro (1); Hyakutake (20), Kajino (18), Kanda (6) e Kisawa (2); Ioga (5), Yonekura (7), Kou (11) e Morishima (8);

Nishizawa (9) e Claudinho (27)

Destaque: Morishima (8)



Principal jogada: 11 ou 8 indo até o fundo

e cruzando (botões • ou X) para área

Formação sugerida: 4-4-2 A

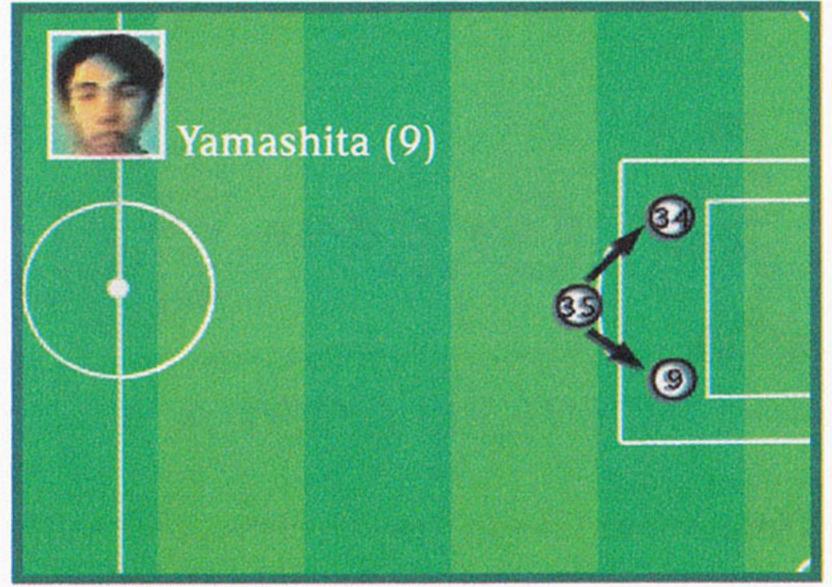
Estratégia sugerida: ataque pelas laterais



AVISPA FUKUOKA

Time-base: Tsukamoto (1); Vasques (3), Mori (2) e Furube (14); Umeyama (7), Shinoda (23), Nakaharai (27), Ishimaru (8) e Pablo (35); Ovic (34) e Yamashita (9)

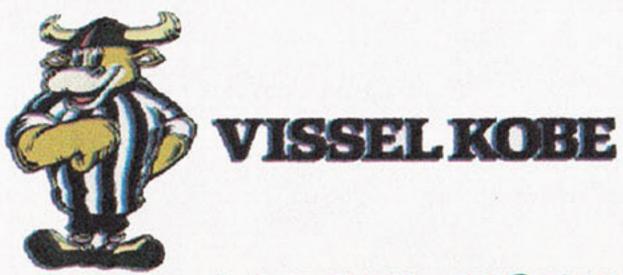
Destaque: Yamashita (9)



Principal jogada: 35 ligando meio-campo ao ataque, distribuindo (botão ▲) para 34 ou 9

Formação sugerida: 3-5-2 A

Estratégia sugerida: ataque pelo centro



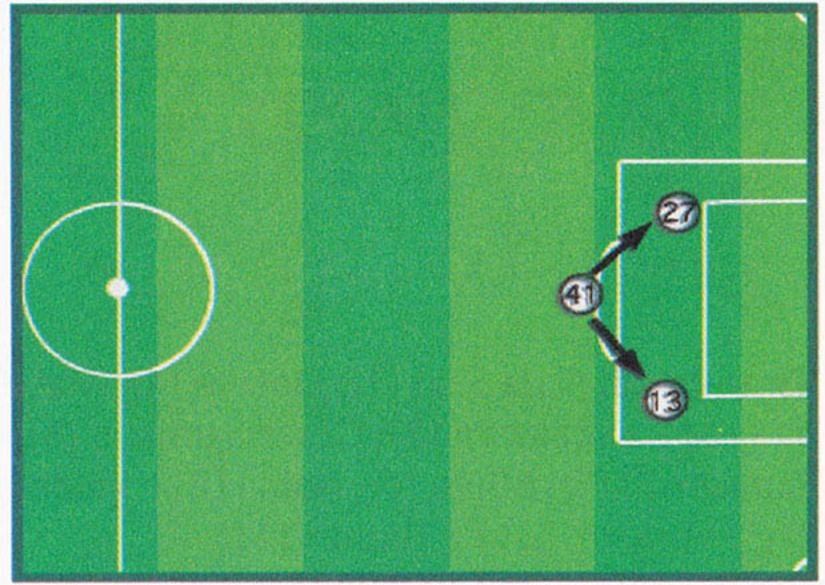


VISSEL KOBE

Time-base: Ishizue (1); Jachichi (42), Watanabe (2), Yoshimura Mitsu (26) e Kouda (15); Naito Jun (23), Yoshimura Hiraru (30), Jinno (11)e Binglee (41); Eguchi (27) e Nagashima (13)

Destaque: Watanabe (2) Formação sugerida: 4-4-2 C

12 AÇÃO GAMES



Principal jogada: 41 distribuindo (botão ▲)

para 27 ou 13

Estratégia sugerida: ataque pelo centro







SANFRECCE HIROSHIMA

Time-base: Maekawa (1); Popovitch (2), Kojima (6) e Ito (5); Kuwahara (4), Moriyasu (7), Michiki (17), Yanagimoto (3) e Arnald (9);

Takagi (18) e Rô (14)

Destaque: Takagi (18)



Principal jogada: 9 distribuindo (botão ▲)

para 18 ou 14

Formação sugerida: 3-5-2 A

Estratégia sugerida: ataque pelo centro



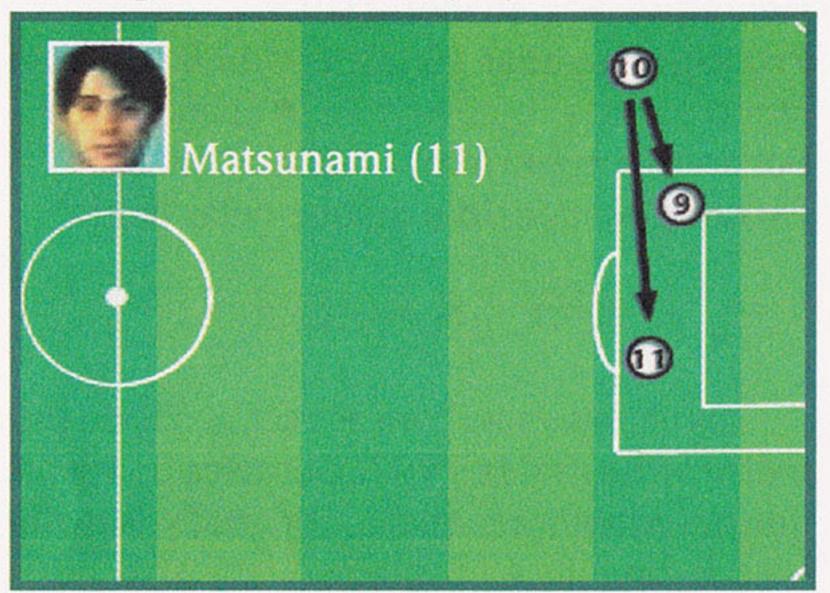




GAMBA OSAKA

Time-base: Okanaka (1); Babunskie (5), Saneyoshi (4), Hiraoka (7) e Saito (3); Miyamoto (20), Morishita (6), Krupny (10) e Morioka (14); Mboma (9) e Matsunami (11)

Destaque: Matsunami (11)



Principal jogada: 10 tabelando com 9 ou indo ao fundo e cruzando (botões ou X) para a área

Formação sugerida: 4-4-2 A

Estratégia sugerida: ataque pelas laterais



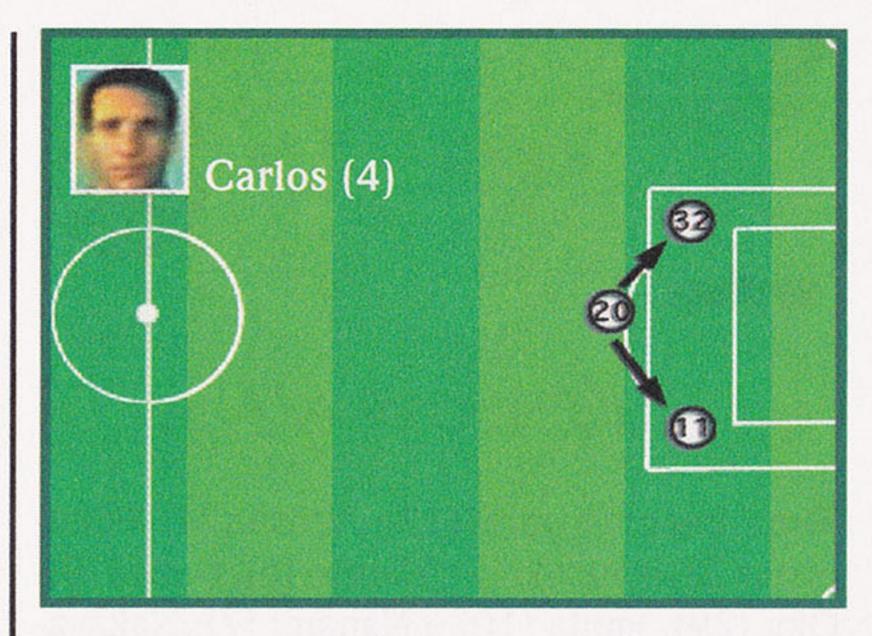
KYOTO PURPLE SANGA

Time-base: Morishita (1); Carlos (4), Hiraoka (18), Noguchi (13) e Nishida (2); Okuma (6), Matsuhashi (14), Yamaguchi Takayuki (15) e Daniel (20); Takeda (32) e Fujiyoshi (11)

Destaque: Carlos (4)

Formação sugerida: 4-4-2 C

Estratégia sugerida: ataque pelo centro



Principal jogada: 20 ligando meio-campo ao ataque, passando (botão 🍐 para 32 ou 11



NAGOYA GRAMPUS EIGHT

Time-base: Ito (1); Ooiwa (3), Torres (5), Ogawa (2) e Iijima (4); Asano (8), Valdo (34), Hirano (17) e Okayama (21); Moriyama (15) e Stojkovic (10)

Destaque: Stojkovic (10)



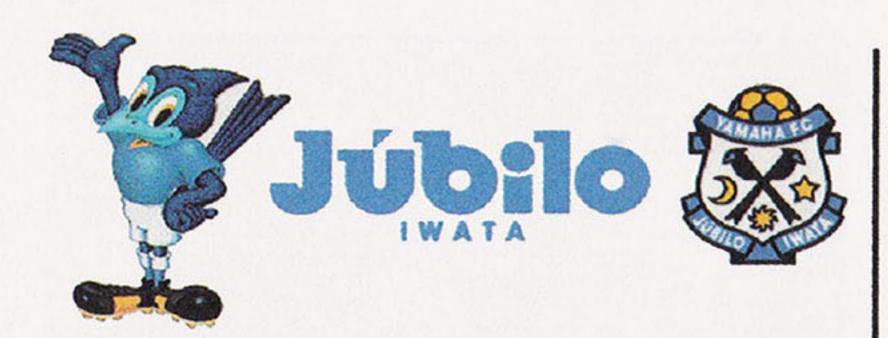
Principal jogada: 17 tabelando com 10 ou indo ao fundo e cruzando (botões • ou X)

para a área

Formação sugerida: 4-4-2 C

Estratégia sugerida: ataque pelas laterais

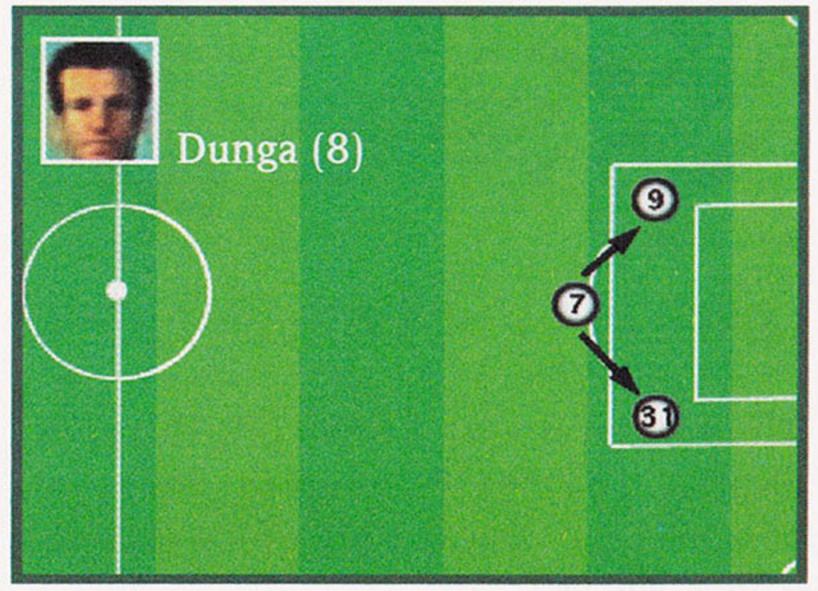
só dicas gold 13



JÚBILO IWATA

Time-base: Oogami (12); Adílson (4), Fukunishi (23) e Suzuki (2); Hattori (6), Dunga (8), Oku (29), Fujita (10) e Nanami (7); Nakaya-

ma (9) e Alessandro (31) **Destaque:** Dunga (8)



Principal jogada: 7 ligando meio-campo ao ataque (botões • ou X), com 9 tabelando com 31

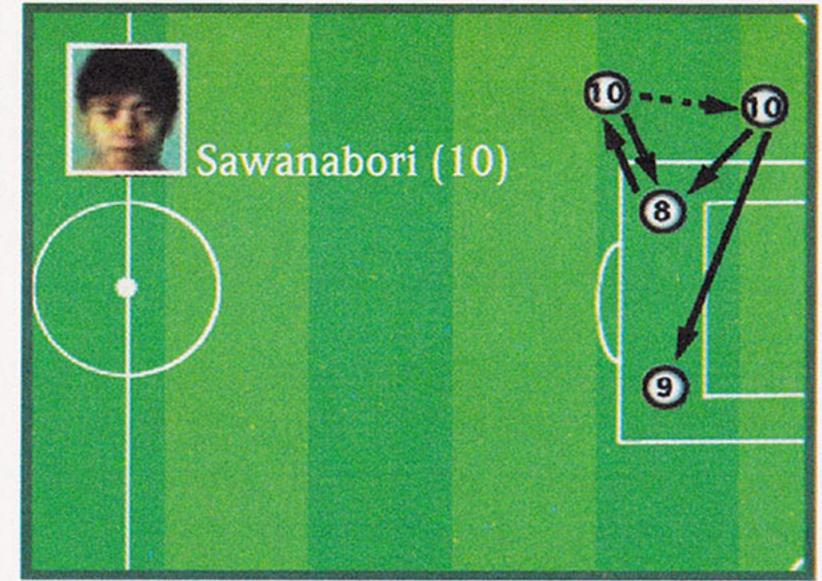
Formação sugerida: 3-5-3 A

Estratégia sugerida: ataque pelo centro



SHIMIZU S-PULSE

Time-base: Sanada (1); Horiike (4), Saito (2), Morioka (11) e Andô (3); Ooenoki (6), Santos (5), Sawanobori (10) e Ito (7); Oliva (8) e Hasegawa (9)



Destaque: Sawanabori (10)

Principal jogada: 10 tabela com 8 ou vai ao fundo e cruza (botões X ou) para a área

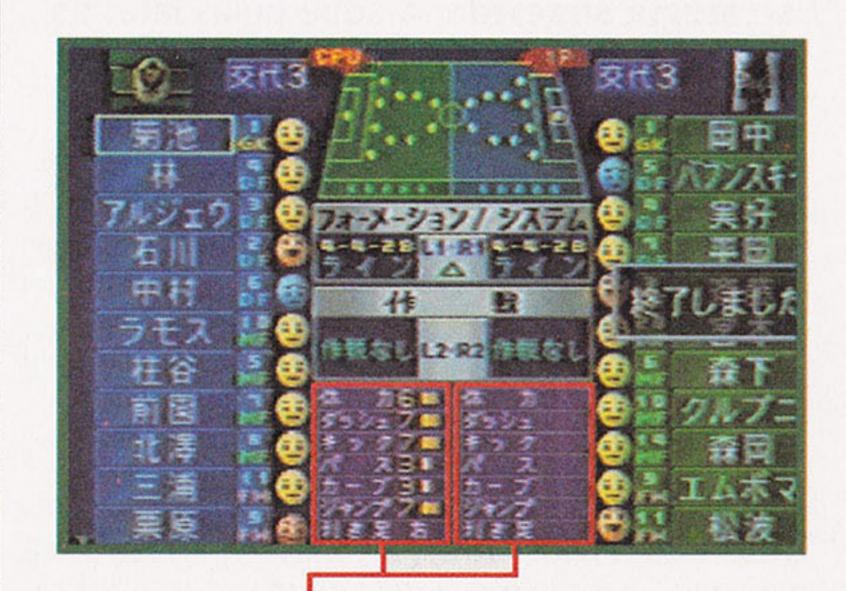
Formação sugerida: 4-4-2 A

Estratégia sugerida: ataque pelas laterais

OS CRAQUES

Os clubes estão com as escalações do primeiro semestre de 1997. Conheça os atletas que desequilibram qualquer partida. A maioria dos craques é brasileiro.

Cada jogador possui seis características que recebem notas de zero a nove. Eis a tradução de cada habilidade, de cima para baixo:



-1) Resistência

2) Velocidade

-3) Chute

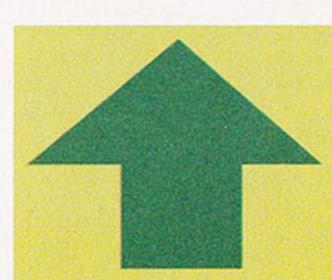
-4) Passe

-5) Curva da bola

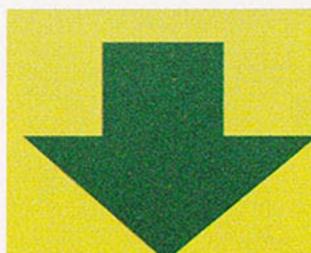
⊢6) Impulsão

OS CRAQUES DA LIGA JAPONESA				
Nоме	CLUBE	Posição	Nacionalidade	N°
Edílson	Reysol	Ataque	Brasil	10
Ruy Ramos	Verdy	Meia	Brasil	8
Válber	Flügels	Meia	Brasil	9
César Sampaio	Flügels	Volante	Brasil	8
Wagner Lopes	Bellmare	Ataque	Brasil/Japão	10
Nakata	Bellmare	Meia	Japão	7
Cláudio	Bellmare	Ataque	Brasil	4
Santos	S-Pulse	Volante	Brasil	5
Adílson	Júbilo	Zagueiro	Brasil	4
Dunga	Júbilo	Volante	Brasil	8
Alessandro	Júbilo	Ataque	Brasil	31
Valdo	Grampus	Meia	Brasil	34
Stojkovic	Grampus	Ataque	Iugoslávia	10
Mboma	Gamba	Ataque	Camarões	9
Claudinho	Cerezo	Ataque	Brasil	27
Jorginho	Antlers	Lateral	Brasil	2
Bismarck	Antlers	Meia	Brasil	10
Mazinho	Antlers	Ataque	Brasil	8
Hasegawa	Antlers	Ataque	Japão	11

SOBE-E-DESCE DOS CLUBES



SOBEM: Gamba, Avispa, Antlers, Grampus e Júbilo



DESCEM: Reysol, Flügels, Jef United, Marinos e S-Pulse



Este é o clube caçula da J-League: o Vissel Kobe





Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.

Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: anderbass

Revista: Venom

f facebook.com/retroavengers

Complemento: Ricardo Hutter

retroavengers@gmail.com

