

ESPECIAL



GAME X

ZELDA *Gaiden*

SAIBA COMO
SERÁ A NOVA
AVENTURA
DE LINK

PÔSTERS
STAR
WARS
&
POKÉMON

SUPER 64
MARIO

TODAS AS 120



POKÉMON

HISTÓRIAS E ORIGENS
DESSSES BICHINHOS

AS IMAGENS DOS 150 POKÉMONS

ESPECIAL GAME X • ANO 3 • Nº 24 • R\$ 3,00



7 897 780 1506067 >

Complete sua coleção de **GAME-X**

PEDIDOS PELOS TELEFONES: (011) 829 0591 / 829 6264



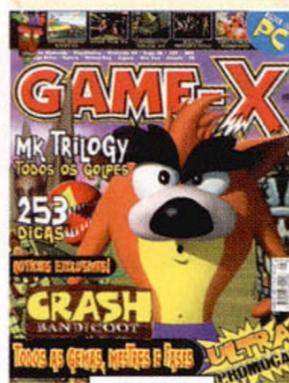
GX1



GX4



GX6



GX7



GX8



GX9



GX18



GX19



GX20



GX23



GX24



GX26



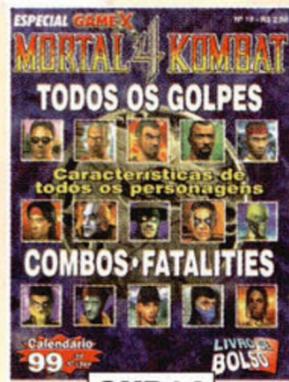
GXP3



GXP4



GXP13



GXP14



GXP15



GXP16



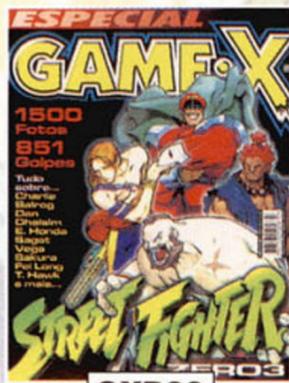
GXP17



GXP18



GXP19



GXP20



GXP22



GXP22

Preencha o cupom abaixo (ou) tire xerox e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP. Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para (011) 829 0591 / 829 6264. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. Lembre-se de informar as edições que você quer. Você receberá as revistas em sua casa sem despesas de correio.

Todas as GX = 3,50 - Todas as GXP = 3,00 - GXP13, GXP14 = 3,90 - GXPS1, GXPS2 = 2,00

- GX1 GX2 GX3 GX4 GX5 GX6 GX7 GX8 GX9 GX10 GX11 GX12 GX13 GX14 GX15 GX16 GX17 GX18
 GX19 GX20 GX21 GX22 GX23 GX24 GX25 GX26 GX27 GXP1 GXP2 GXP3 GXP4 GXP5 GXP6 GXP7 GXP8 GXP9
 GXP10 GXP11 GXP12 GXP13 GXP14 GXP15 GXP16 GXP17 GXP18 GXP19 GXP20 GXP21 GXP22 GXPS1 GXPS2

Nome:

Endereço:

Bairro:

Tel.: CEP:

Cidade: Estado:

Assinale sua Forma de pagamento:

Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou Vale Postal

Cartão de crédito: Visa / Solo / American Express

Nome do Titular:

Nº do cartão: Validade: /

VALE XEROX (GXP24)

Índice



Pokêmania 4

Tudo o que você precisa saber...



Passatempo 13

Mate seu tempo e ponha a cuca para trabalhar.



Super Mario 64 14

Estratégia completa com todas as estrelas.



Pôster Star Wars 15

Que a força esteja com você... sempre.



Pôster Pokémon 16

Pikachu! Uma imagem grandona pra você!



Zelda Gaiden 17

Conheça a próxima aventura do Nintendo 64.



Dicas 18

Truques e macetes para vencer nos videogames.



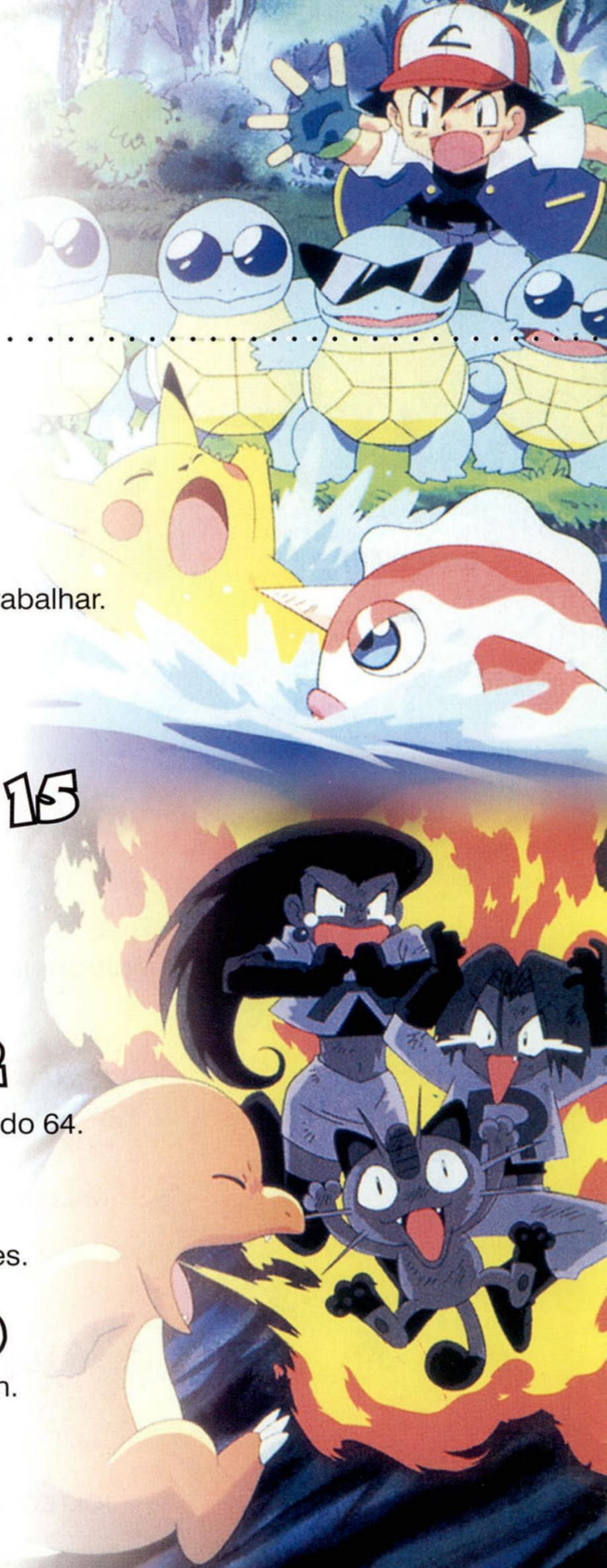
Pokêstionário 20

Teste seus conhecimentos de Pokémon.



Jogo da Velha 22

Mario, Sonic e Pikachu estão fazendo a festa!!!



Diretor Ruy Pereira

DIRETOR DE REDAÇÃO: Ruy Pereira
REDATOR: Darius Roos
ASSISTENTE DE ARTE: Dawis Roos
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Douglas Macario
FOTO SCANNER: Edilson G. Cavalheiro
Wagner F. Nunes
FOTOS: Divulgação
AGRADECIMENTOS: AmazinGames
Sam Hart (Passatempos)

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS
Tels.: (011) 829 0591 / 829 6264

COORDENADORA: Viviane Assis

IMPRESSÃO: ADGraf

DISTRIBUIÇÃO EXCLUSIVA PARA TODO O BRASIL:
Fernando Chinaglia S/A

Especial Game-X é uma publicação da
Trama Editorial Ltda., redação, administração e departamento
comercial localizados à rua Comendador Miguel Calfat, 421
Vila Olímpia - São Paulo, SP, CEP 04537-081.

POKÉMON



ARBO



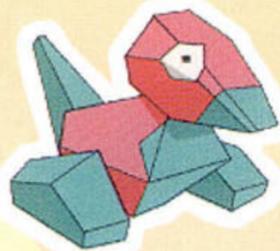
CHARIZARD



ARIA



ARIALA



PORYGON



EON



NIDORINO



ONIX



GALLOP



JILLY



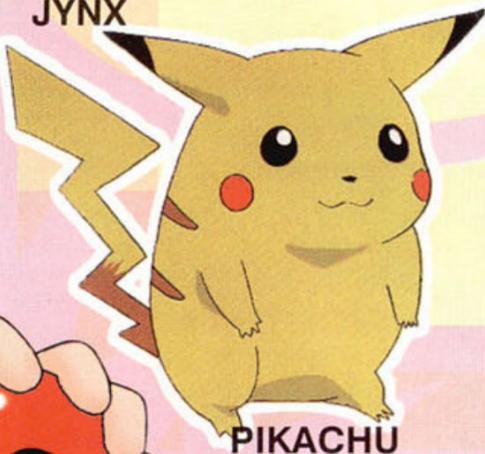
JU-DOH



JYNX



JOLTEON



PIKACHU



JIGGLYPUFF

Preparem-se meninos e meninas, monstros chamados Pokémons estão invadindo o país e precisamos detê-los... ou melhor, precisamos pegá-los e nos divertir a valer com todos esses baderneiros.

DESENHO ANIMADO

Desde o dia 6 de Setembro, quando estreou na TV aberta (Rede Record) e TV a cabo (Cartoon Network) a série de desenhos animados, Pokémon, vem tornando-se mania entre a molecada de todos os cantos do país. Por isso mesmo, hoje é comum entrar numa conversa entre amigos ou amigas e escutar coisas do tipo: "Pikachu!", "Você já tem uma Pokébola?", "Meu Bulbasaur está evoluindo para um Venusaur"... e muitas outras coisas malucas do mesmo tipo.

Toda essa "Pokémania" tem uma explicação simples e, na medida do possível, lógica. Os Pokémons (esses bichinhos doidos que vivem andando por aí) são criaturas cativantes e com poderes especiais que podem ser treinados por qualquer criança. No seriado de desenho é contada a estória do jovem Ash Ketchum e de seu fiel "mascote", Pikachu. A aventura tem início no dia em que Ash está fazendo seu 10º aniversário e parte até o Centro de Treinamento para pegar seu 1º Pokémon... mas o moleque é preguiçoso, dormiu até tarde e chegou atrasado ao local. Com isso, além de levar a maior bronca do Professor Carvalho, teve de se contentar em levar o único Pokémon que



MANIA

sobrou... o nervoso, elétrico e amarelado, Pikachu - um dos monstrinhos mais difíceis de serem domados em todo o mundo.

Pois é, terminada a confusão para pegar seu bichinho, o garoto parte até os confins do planeta para treinar seu Pokémon e ensiná-lo a caçar outras espécies. Daí então começam as aventuras da dupla que está dando o que falar... enfrentando criaturas selvagens pelo caminho, perigos naturais e até alguns desafiantes insistentes, como é o caso da "Equipe Rocket" - um grupo de marmanjos que vive tentando roubar os bichinhos de outros treinadores... prepare-se para muita bagunça!

O QUE É POKÉMON

Eles não são micróbios, não são humanos, não são normais... Pokémon é o "apelido" dado aos monstrinhos que habitam toda a superfície do planeta onde vive Ash Ketchum, o personagem principal do desenho. O nome foi tirado da expressão inglesa "Pocket Monster" (que significa "Monstro de Bolso") - definindo muito bem uma das características desses fantásticos bichos - que podem ser guardados num recipiente chamado "Pokébola" e colocados no bolso. Alguns habitantes acreditam que os Pokémons são criaturas nascidas para serem domesticadas como cães, gatos, tartarugas, papagaios, aranhas, etc... outros acreditam que esses monstrinhos devem ser criados para brigas - passando por um severo treino e adquirindo poderes especiais que fariam inveja aos mais perigosos cães Pitbull.



HORSEA



VENONAT



KINGLER



POLIWRATH



KRABBY



IVYSAUR



POLIWHG



KUNG-FOO



PARASECT



NIDORAN MACHO



ORPHN



ATT



KOKOON



BLAZE



NIDORINA





DRAGOON

POKÉMANIA



FOXFIRE



ELECTRODE



KARGO



DITTO



KANGASKHAN



FARFETCHD



NIDORAN
FÊMEA



DRAGYN



DROWZEE



EXEGGUTOR



FEAROW



CLOYSTER



MEOWTH

Bom, mas a verdade é que os famosos Pokémons são animais que possuem qualidades inéditas e não explicadas pela biologia clássica. Entretanto, segundo o Professor Carvalho, o maior estudioso de Pokémon do mundo, as 150 espécies conhecidas podem ser divididas pelas 15 características: água, dragão, elétrico, fantasma, fogo, gelo, inseto, lutador, normal, pedra, planta, psíquico, terrestre, veneno, voador. Claro, todos possuem características próprias e variam bastante, indo desde minúsculos insetos até gigantescos dragões.

EXISTEM QUANTOS POKÉMONS?

Hummm! Atualmente são conhecidos 151 espécimes de Pokémons. Desses, 150 podem ser encontrados na série de desenho animado e também nas versões Azul e Vermelho dos jogos para GameBoy. Já o Pokémon nº 151, conhecido por Mew, foi distribuído pela fabricante dos jogos, Nintendo, durante uma feira de videogames no Japão, chamada Spaceworld '99... uma exclusividade para os Pokémaniácos que possuíam um GameBoy e estavam prestigiando o evento. É, mas não ache que a "família" Pokémon acaba por aí, pois até o final do ano, no Japão, o GameBoy deverá estar ganhando duas novas versões de jogos, "Gold" e "Silver" (Ouro e Prata), trazendo vários novos monstrinhos e a possibilidade de carregar Pokémons das versões Azul e Vermelha.

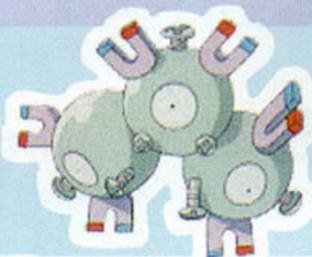




PSYDUCK



MUK



RECOIL



SANDSTORM



RHYHORN



KARA-TEE



ESS



ODDISH

RATO DURO DE ROER!

A raça do mascote principal do desenho, Pikachu (nº 25), é conhecida por ser difícil de domesticar. Os bichinhos, geralmente nervosos e medrosos, tendem a soltar descargas elétricas nas ameaças que se aproximam deles. Por isso mesmo, quando Ash está brigando com Pikachu, se estiver próximo ao Pokémon, está sujeito a levar um choque bem forte.

Mesmo sendo um monstrinho complicado de lidar, "Pika" conquistou a simpatia do garotão que, aliás, acredita que ao conseguir dominar o ratinho elétrico estará preparado para agarrar qualquer outra raça desafiante. Só que isso parece estar longe de acontecer... os dois vivem metendo-se em confusão e Pikachu dificilmente entra numa briga sob o comando do Treinador.

Outra curiosidade sobre "Pika" é que o bichinho adora ser agarrado por meninas... ninguém tem a certeza sobre seu sexo, mas ao julgarmos seu comportamento então podemos crer que o ratinho elétrico é macho e nada bobo - pois vive dando bola para as garotas que surgem no desenho.

Ah! Sobre as cargas elétricas que "Pika" solta, saiba que são geradas por suas bochechas... isso mesmo, o pequeno ratinho tem bochechas chocantes!

POKÉMONEY

Acredite, todo planeta está rendendo-se à simpatia dessas estranhas criaturinhas e, pior ainda, estamos gostando disso! E olha que as manias e bugigangas



SANDSHREW



DODRIO



GRAVELER



MRMIME



METAPOD



PERSIAN



MAGMAR



DRAGONITE



RHYDON



SKULKRAKEN



MANOWAR



RAICHU



RATICATE



SEEL



RATTATAK



WIGGLYTUFF



MEWTWO



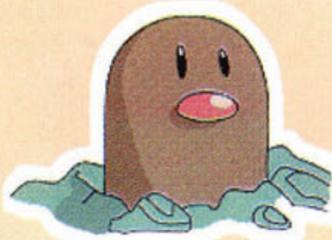
POKÉMANIA



POLIHIRL



ALAKAZAN



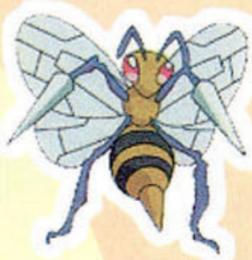
DIGDA



ELECTABUZZ



FLAREON



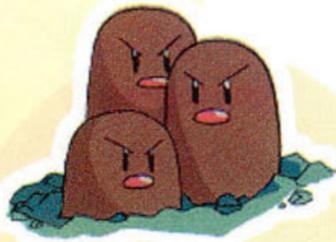
BEEDRILL



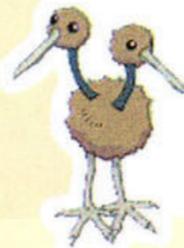
BELLSPROUT



FLAMIE



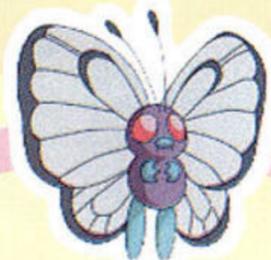
DUGTRIO



DODO



CATERPIE



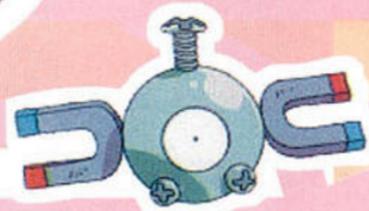
BUTTERFREE



BLASTOISE



PARASYTE

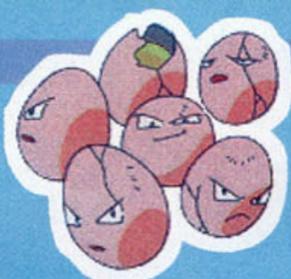


COIL

não são poucas, indo desde o mini-games até cacarecos como álbuns de figurinhas, arroz temperado, binóculos, bichos de pelúcia, bonecos de plástico, bonés, broches, cadernos, camisas, canetas, CDs musicais, desenhos animados, filmes, jogos, lancheiras, lanternas, meias, mochilas, revistas... são mais de 300 tipos de produtos que movimentam bilhões de dólares pelo planeta. Hoje a grande coqueluche da garotada fica por conta do seriado, Pokémon. No desenho animado o enredo traz a saga do jovem e atrapalhado Ash Ketchum e seu fiel mascote, Pikachu, em busca das 150 espécies conhecidas que habitam o planeta. Claro, durante a aventura rolam muitos desafios e os espectadores ficam grudados em frente à TV para não perder nenhum detalhe da história... uma loucura!

POKÉPIRATA

É claro, não poderíamos esquecer dos trambiques e malandrags desse vasto mundo. Como os Pokémons são um sucesso e todos queremos comprá-los, os pirateiros e falsificadores trataram de trabalhar rápido e também já rechearam o mercado com uma série de produtos ilegais - a maioria deles encontrada nos camelôs das grandes cidades. No geral os produtos falsificados são de péssima qualidade - mas também tem preços muito mais em conta - quando comparados aos produtos oficiais Pokémon. Claro, nem sempre os "acessórios" piratas são cópias dos originais...



EXEGGCUTE



ARBOK



PTERA



PONYTA



STARYU



VENOMOTH



LANTIS



GEODUDE



LANIUS



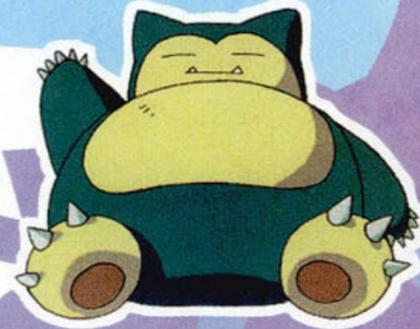
HOCUS



CHARMELEON



MEDUZA



SNOWLAX



TONGUETYD



MANKEY



MANATY



MAGIKARP



SPECTRE



LUCKY



ZUBAT



SPEAROW



SHELLDER



WEEDLE



SEADRA



ZAPTOS



muitas vezes são brinquedos novos e até bem legais, mas lembre-se que comprar ou vender eles é crime.

A "FEBRE AMARELA"

VAI TE PEGAR!

Pikachu! Isso foi tudo o que um pequeno rato elétrico de cor amarela precisou falar para conquistar o coração do pequeno Ash, um garoto de 10 anos que pretende de tornar o maior Treinador de Pokémon do mundo. Agora, no Brasil, o minúsculo bichinho, Pikachu, e toda sua turma - totalizando 150 tipos de Pokémon - pretendem invadir os lares de todos os cantos, conquistando o coração e a atenção da garotada e também dos marmanjos de plantão. Aqui pelas bandas brasileiras a Pokémania só estourou com a chegada do desenho animado "Pokémon" - que passa na TV aberta (Rede Record) e na TV a cabo (Cartoon Network). Essa série de desenhos conta as aventuras do jovem Ash e de seus amigos em sua caçada frenética em busca das 150 espécies de Pokémons espalhadas pelo planeta. Entretanto, há muitas outras maneiras de explorar o mundo Pokémon e descobrir mais sobre suas origens... podendo expandir seus horizontes para os games ou demais produtos desses monstrosinhos.

Já no resto do mundo (EUA, Europa e Japão), acompanhando a evolução, primeiro foram lançados os jogos de videogame e, só depois, com o sucesso



NEPTUNE



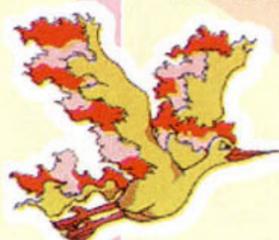
NIDOGEEM



NIDOKING



NINETALES



MOLTRES



NY



ARTICUNO



NESS



HYPINO



PINSIR



BULBASUR



POCUS



PIDGEOTTO



PIDGEOTT



PHANTOM



PIDGE

POKÉMANIA

alcançado, vieram os desenhos e produtos de consumo em geral. Aliás, resta lembrar que tanto Pikachu como todo o resto da patota de monstros nasceu em 1995... lá na terra do sol nascente, Japão. É, galera! O negócio é ficar atento aos Pokémons... porque essa febre amarela ainda vai pegar você!

POKÉMON NOS VIDEOGAMES

Até a estreia do desenho animado Pokémon no Brasil (06-09-1999), haviam sido lançados games com 6 versões para GameBoy e 3 para Nintendo 64, a série de games Pokémon só está esquentando no Brasil. Afinal só chegaram 2 versões para o portátil GameBoy e nada mais. Por outro lado, no Japão, só as versões para o portátil da Nintendo já ultrapassaram a marca de 15 milhões de unidades vendidas. Uma das grandes novidades que esquentou os games da série foi a possibilidade dos jogadores ligarem 2 aparelhos juntos - através do cabo "Link" - e trocar informações entre seus cartuchos. Entre outras coisas isso permitiu que pessoas que tivessem a versão azul trocassem monstros com outros que tivessem a versão vermelha... lembrando ainda que, é claro, os jogadores poderiam inclusive escolher um monstro de sua coleção e desafiar o adversário para um duelo.





VAPOREON



PRIMEAPE



SLOWMO



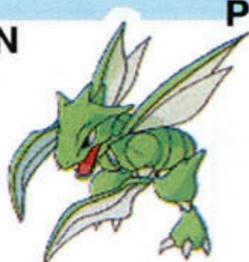
TAUROS



GOLBAT



VENUSAUR



STRYKE



SPIRIT



SLOWBRO



GRIMER



GOLDUCK

MICRO-TREINADORES

Segundo as leis Pokémon apenas crianças a partir dos 10 anos poderiam ser candidatas ao cargo "Treinador de Pokémon". Aqui no Brasil, no entanto, encontramos alguns "pequenos infratores" que nem fizeram 5 anos e já estão treinando seus Pokémon e fazendo-os suar os pêlos para evoluírem e ganharem novos poderes. É claro, essa galerinha está engatinhando no mundo dos videogames, mas que vão dar bastante trabalho daqui a algum tempo não restam dúvidas (os marmanjos que se cuidem).



GOLLON



WARTORTLE



GUARDIA



HITMONLEE



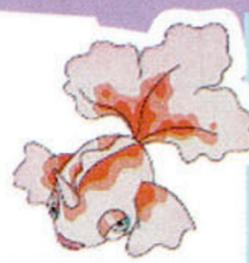
WEEPINBELL



GOLEM



VICTREEBEL



GOLDY



VILEPLUME



STARMIE

GAMEBOY

Estados Unidos

- Pokémon: Blue Version
- Pokémon: Green Version
- Pokémon: Red Version
- Pokémon: Yellow Version
- - não tem -
- Pokémon Pinball

Japão

- Pocket Monsters: Blue Version
- Pocket Monsters: Green Version
- Pocket Monsters: Red Version
- Pocket Monsters: Pokémon Pikachu
- Pocket Monsters: Monster-Trading-Card GB
- Pokémon Pinball



HITMONCHAN



VOLTORB

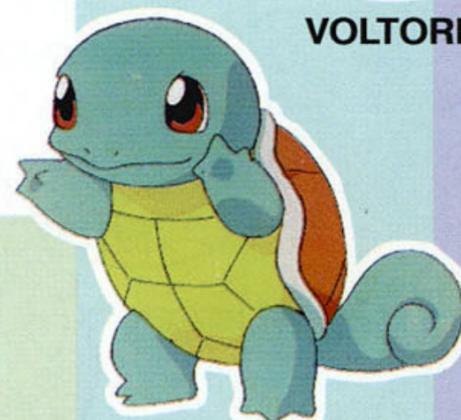
NINTENDO 64

Estados Unidos

- - não tem -
- Pokémon Stadium
- Pokémon Snap

Japão

- Pocket Monsters Stadium
- Pocket Monsters Stadium 2
- Pocket Monsters Snap



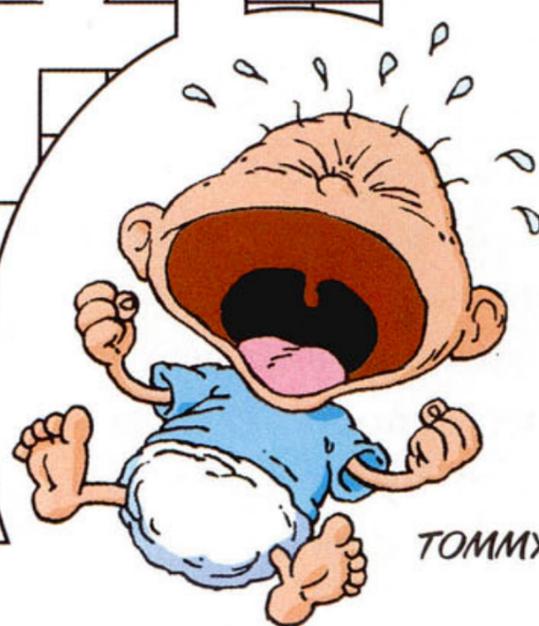
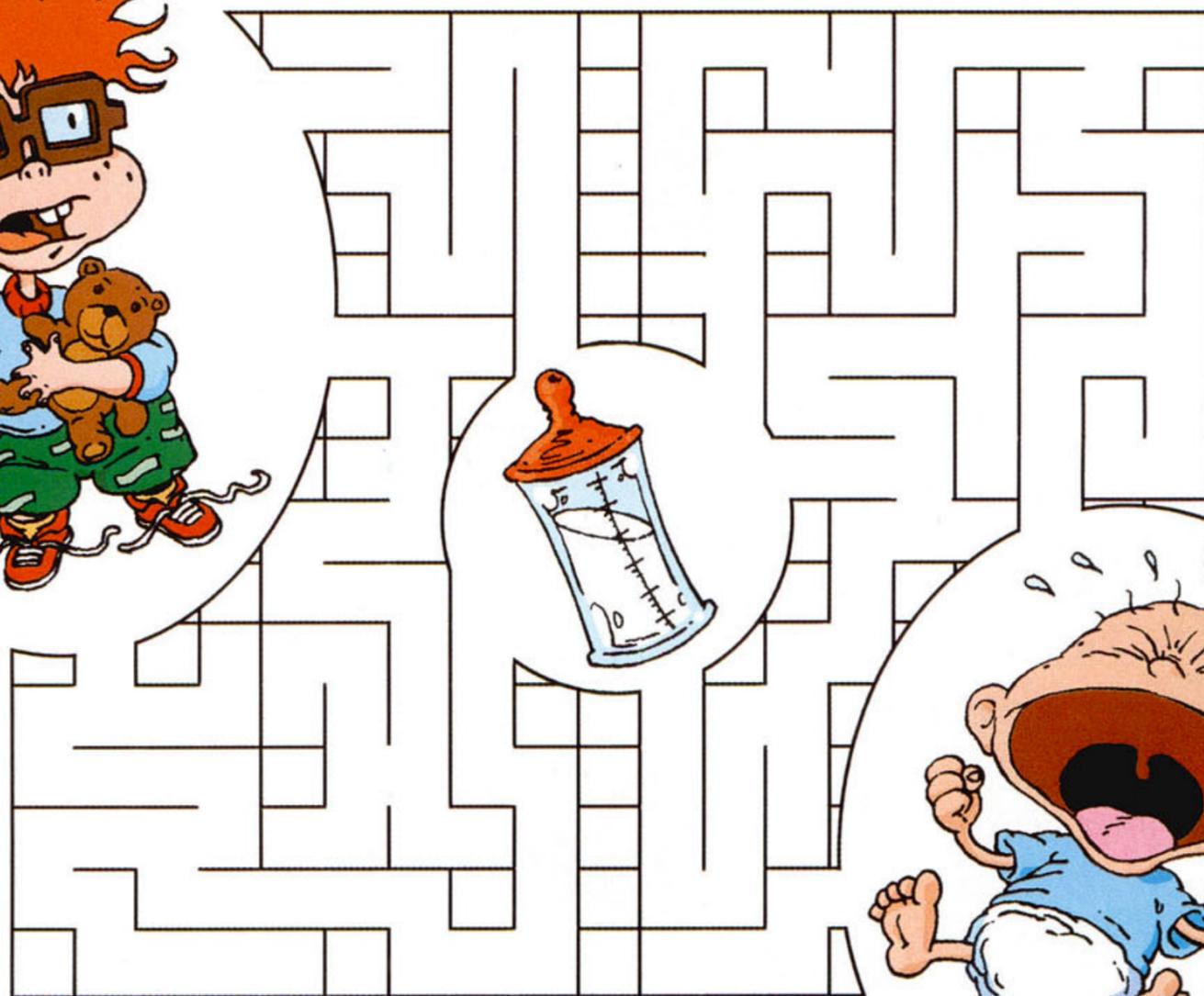
SQUIRTLE



BUÁÁÁ!!! CORRA E AJUDE CHUCKIE A ENCONTRAR A MAMADEIRA E DEPOIS LEVE-A ATÉ O CHORÃO TOMMY.

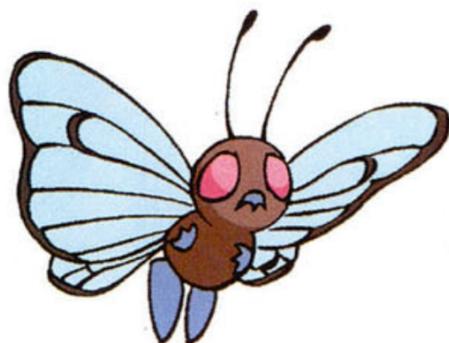


CHUCKIE



TOMMY

NOSSOS AMIGOS ESTAVAM BRINCANDO DE CAÇA LETRAS E AGORA PRECISAM DE AJUDA PARA ENCONTRAR SEUS NOMES!



BUTTERFREE

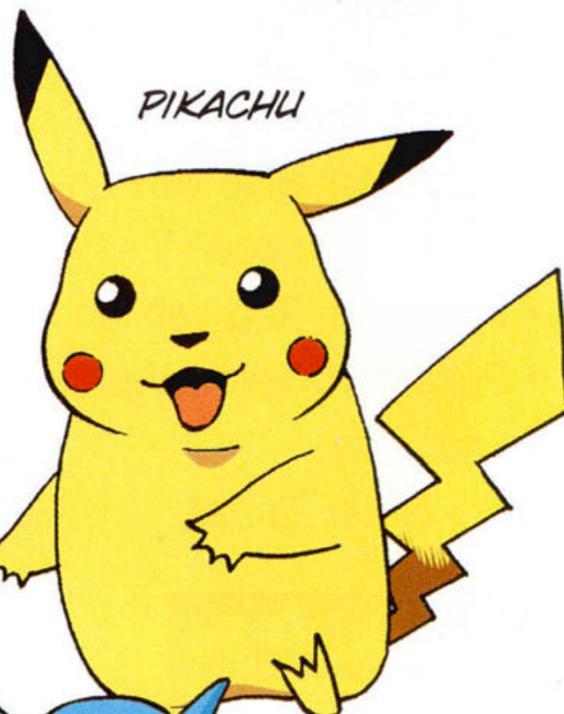


WIGGLYTUFF



WEEDLE

A C D P J K W H T M
 P T A T F F I O Y G
 Z I J K T J G R X T
 T Y K M O N G S T W
 Z L T A C T L E I E
 L K M N C B Y A F E
 A W X Q B H T M N D
 Q L O T C L U K F L
 B U T T E R F R E E
 U X I L J G F X O T



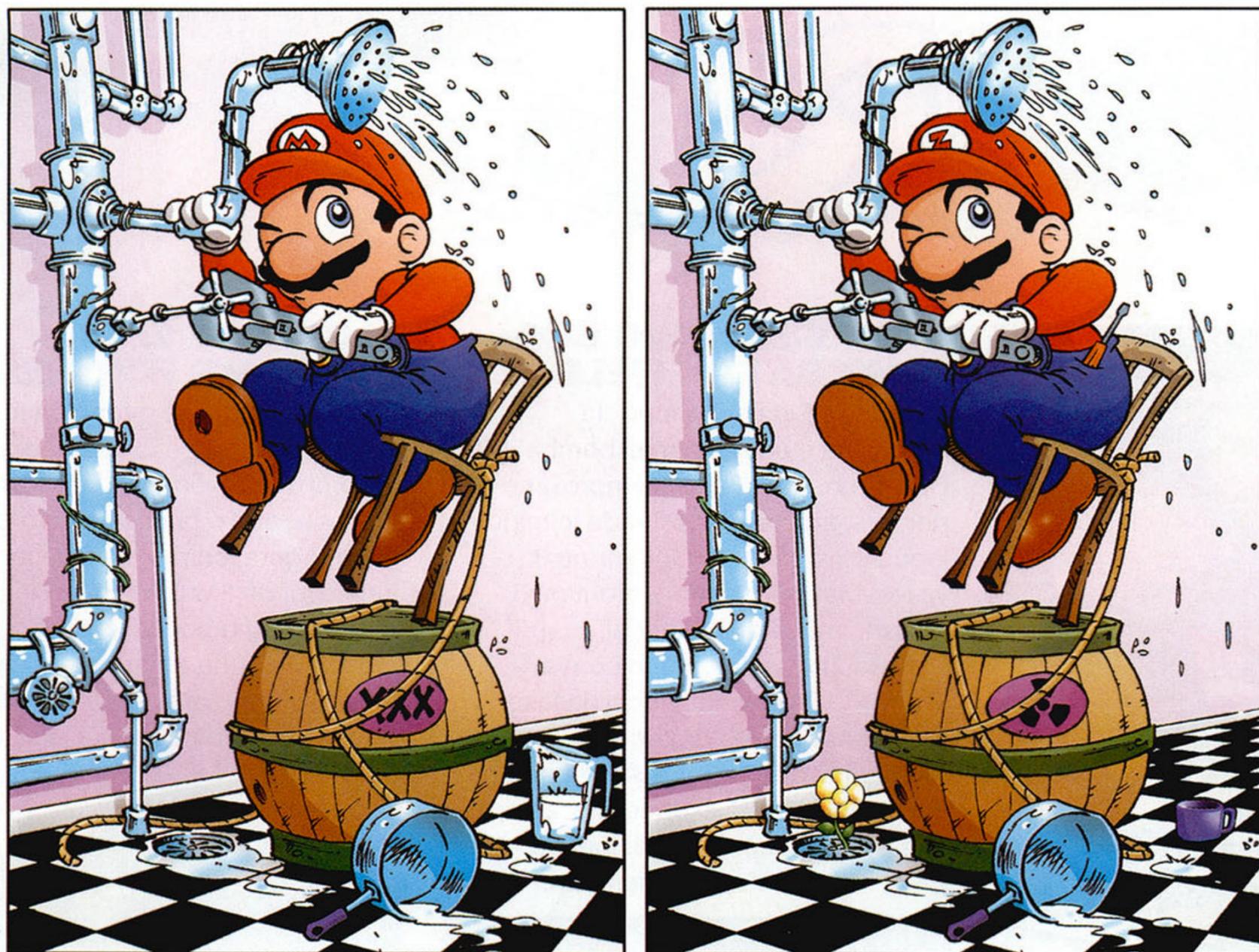
PIKACHU



HORSEA

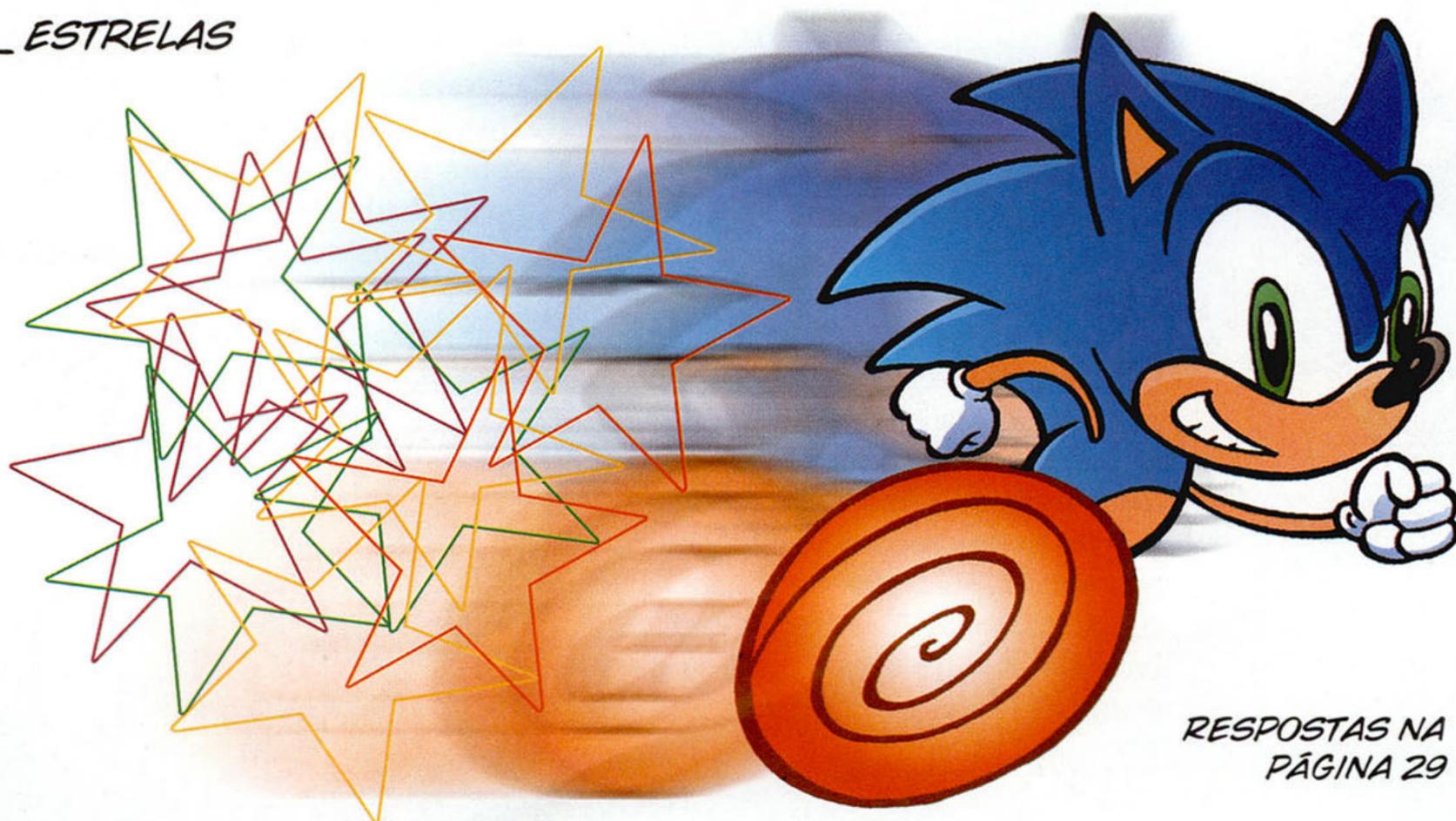


NESSA O FAMOSO ENCANADOR MARIO ENTROU PELO CANO. APROVEITE A BAGUNÇA E ENCONTRE 7 DIFERENÇAS ENTRE AS CENAS.



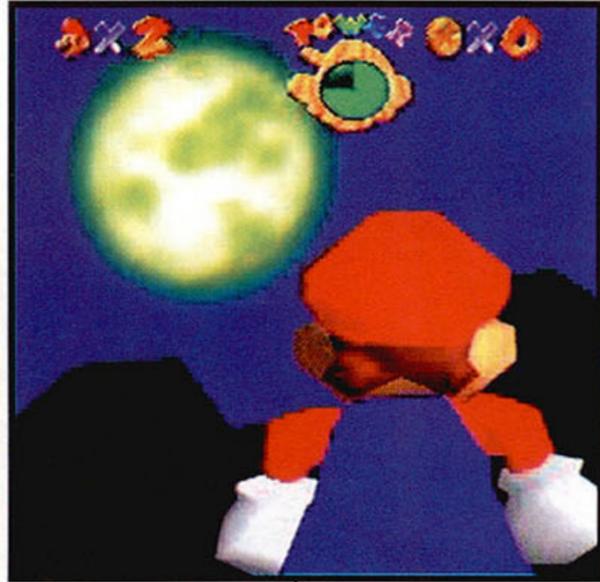
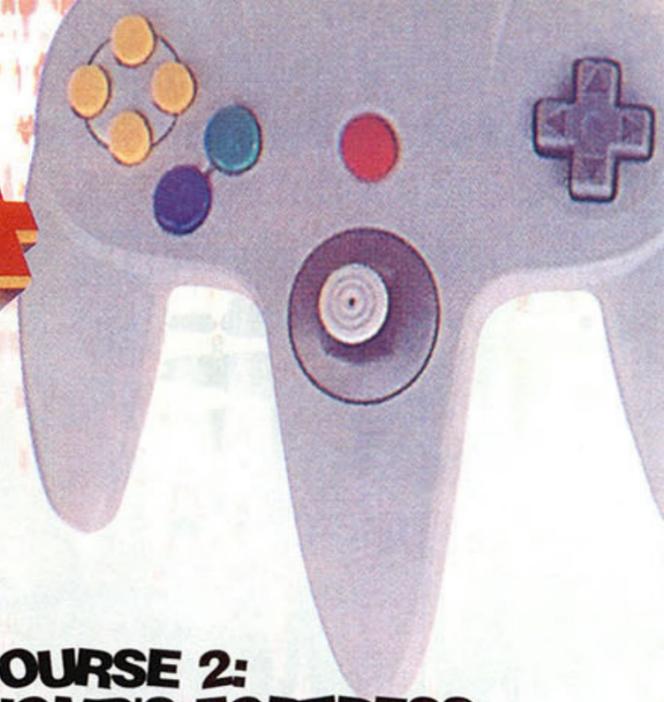
O PORCO ESPINHO MAIS LEGAL DOS VIDEOGAMES É MUITO ÁGIL... TÃO RÁPIDO QUE DEIXOU UM RASTRO DE ESTRELAS PELO CAMINHO! QUANTAS SÃO ELAS?

— ESTRELAS



RESPOSTAS NA
PÁGINA 29

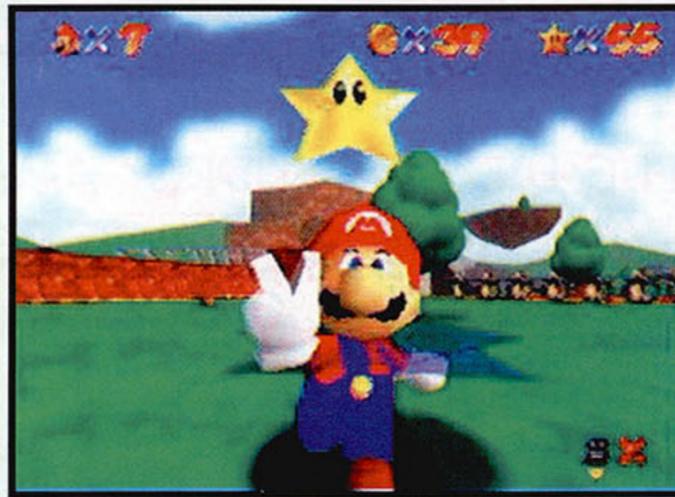
SUPER MARIO 64



• COURSE 1: BIG BOB-OMB BATTLEFIELD

Estrela 1: Siga até o topo da montanha e enfrente o rei bomba, Big Bob-Omb. Para vencê-lo, aproxime-se por trás, agarre o traseiro do inimigo e jogue-o no chão da plataforma 3 vezes. Mas não jogue-o montanha abaixo... não adianta nada!

Estrela 2: Aposte corrida com a Tartaruga Gigante no início da fase. Para chegar antes ao topo da montanha, após atravessar a grade, siga pelo morro à esquerda e, sempre que possível, use pulo-distante (Botão Z+A, movimento) nas planícies.



Estrela 3: Na montanha, entre no canhão para alcançar a plataforma flutuante. Depois, bata no bloco amarelo "!".

Estrela 4: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 5: Na montanha, entre no canhão para alcançar a plataforma flutuante. Depois, bata no bloco amarelo "!". Agora, como Flying Mario (boné voador), entre no canhão e atire-se por dentro dos 5 anéis pegando as moedas ao centro.

Estrela 6: Próximo à Bola Gigante acorrentada, dê 3 pulo-esmagador (Botão A, depois Z) no tronco que prende o inimigo e siga para a caverna.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 2: WHOMP'S FORTRESS

Estrela 1: Alcance o topo da fortaleza e derrote o campeão das pedras, Giant Whomp. Para vencê-lo, aproxime-se e fuja para que o panaca bata a cara no chão. Agora, com o adversário indefeso, dê 3 pulo-esmagador (Botão A, depois Z) no curativo dele.

Estrela 2: Suba até o alto da fortaleza e depois siga caminho pela torre.

Estrela 3: Entre no canhão e atire-se em



direção ao mastro da bandeira. Feito isso, desça para a plataforma abaixo.

Estrela 4: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 5: No início do cenário, na árvore, pendure-se na coruja que voa sobre a gaiola. Depois, caia dentro da gaiola flutuante.

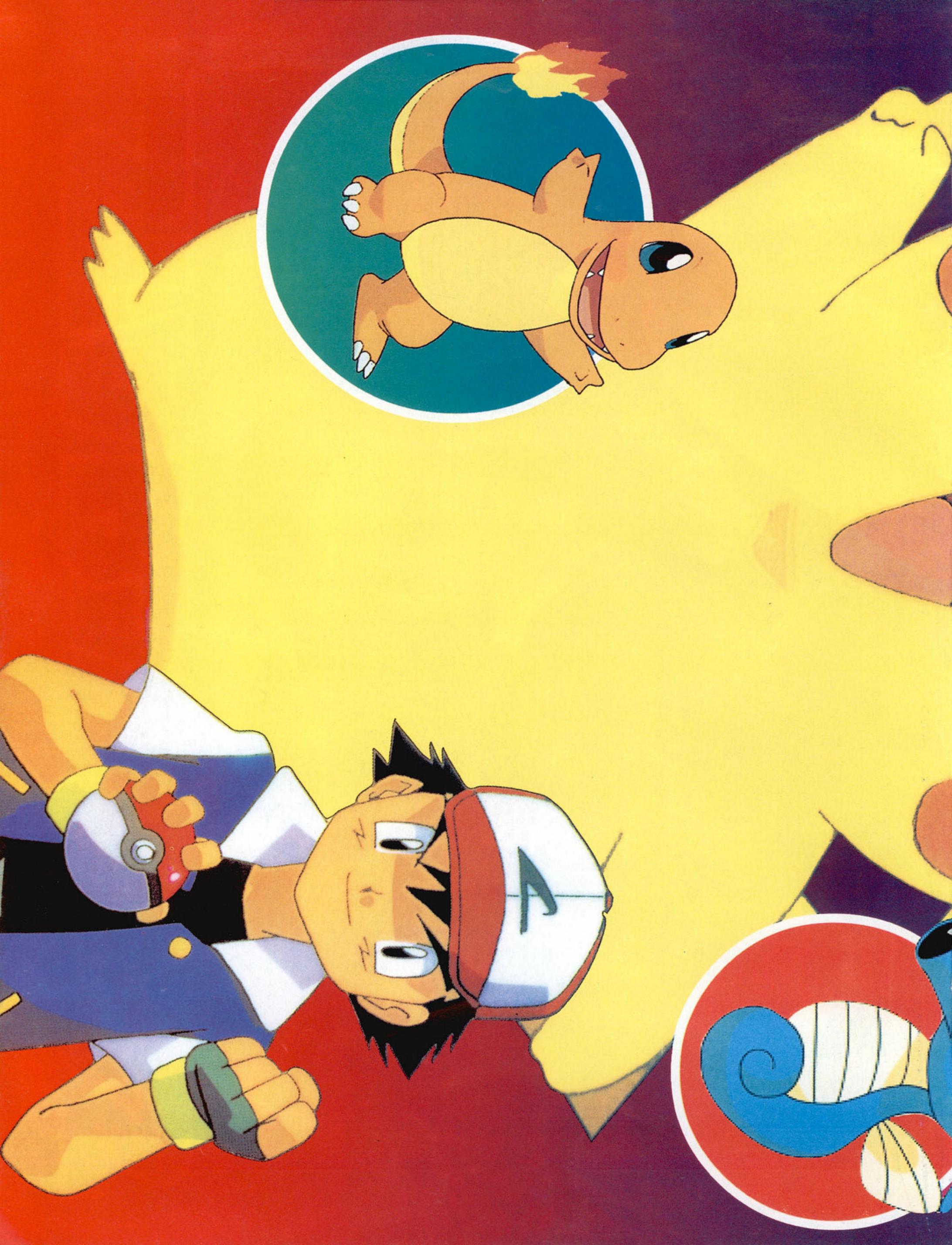
Estrela 6: Entre no canhão e atire-se na quina da parede à direita.

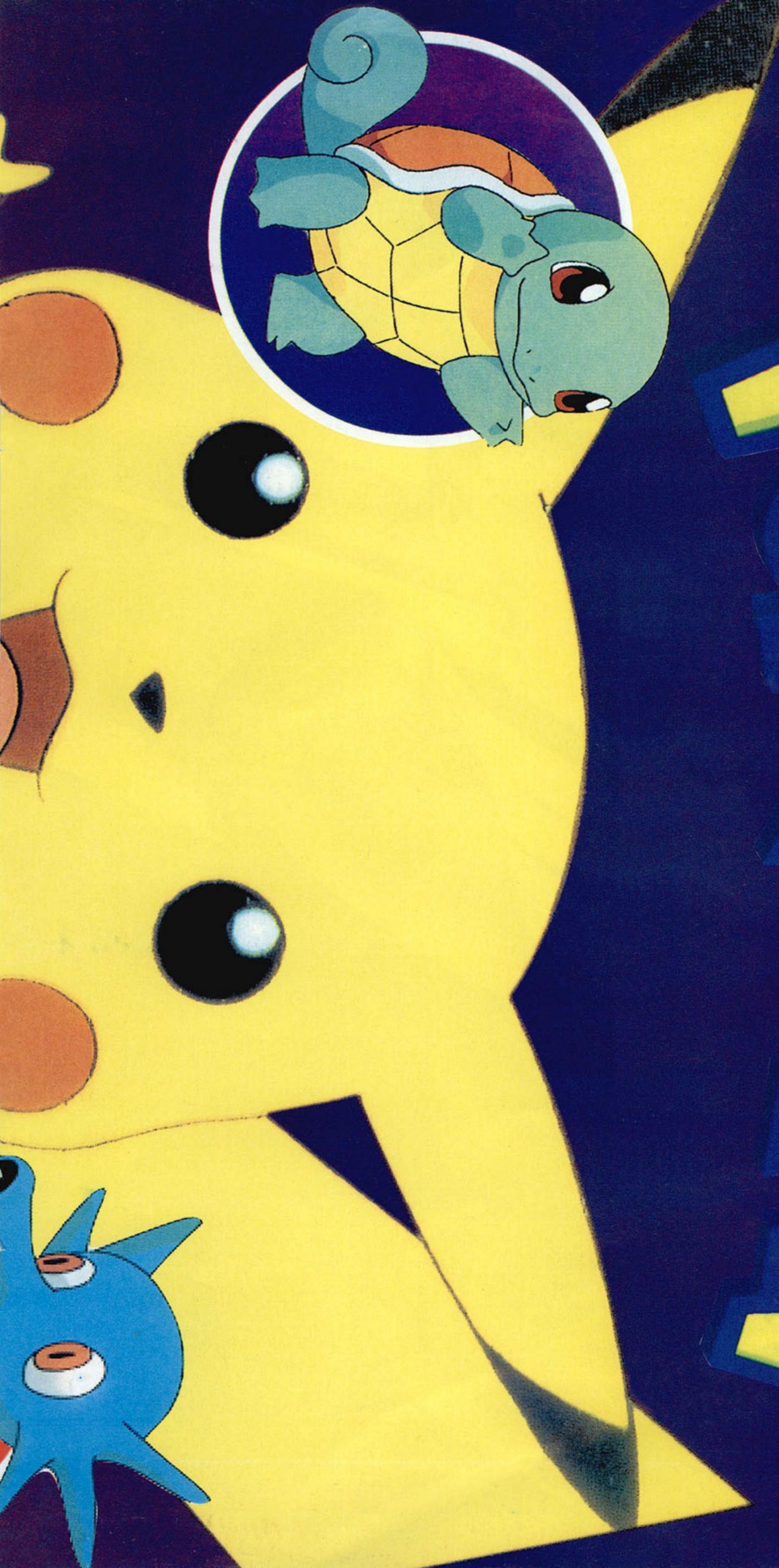
Estrela 7: Pegue 100 moedas.





STARWARS





POKE! NOW!



• COURSE 3: JOLLY ROGER BAY

Estrela 1: Espere até que a enguia saia do navio naufragado. Depois, com a inimiga longe, entre e abra os baús na ordem: afastado, esquerda e continue no sentido horário. Feito isso, secando o local, suba pelos degraus e bata no bloco amarelo "!".



Estrela 2: Espere até que a enguia saia do navio naufragado. Depois, com a inimiga longe, pegue a estrela presa ao seu rabo.

Estrela 3: No túnel do navio, abra os baús na seqüência correta.

Estrela 4: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 5: Entre no canhão e atire-se no 3º pilar da esquerda. Depois, pule em direção à borda e bata no bloco amarelo "!".

Estrela 6: Bata no bloco verde "!", transforme-se em "Metal Mario" (boné metálico), desça pela água e passe pelo jato d'água.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 4: COOL, COOL MOUNTAIN

Estrela 1: Desça pela chaminé e siga até o final do tobogã.

Estrela 2: Pegue o pingüim filhote e leve-o até a pingüim mãe - na base da montanha.



Estrela 3: Desça pela chaminé e vença a corrida contra o Pingüim Gigante. Mas não corte caminho para não ser desclassificado.

Estrela 4: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 5: No topo da montanha, encontre a Bola de Neve e vença a corrida. No final, fique ao lado da cabeça do boneco de neve. Mas não corte caminho para não ser desclassificado.

Estrela 6: Entre no canhão e atire-se na árvore do outro lado. Depois, siga usando o pulo-duplo (Botão A, depois A) e pulo-rebatida (botão A, depois B) para chegar ao topo.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 5: BIG BOO'S HAUNT

Estrela 1: Vença os 5 fantasmas pequenos, Boo, e depois o fantasma grande, Big Boo - na entrada do castelo. Lembre-se de que as assombrações mexem-se apenas quando se está de costas para elas.



Estrela 2: No carrossel, vença os 5 Boo e depois o Big Boo. Lembre-se de que as assombrações mexem-se apenas quando se está de costas para elas.

Estrela 3: Na biblioteca, bata nos livros na ordem: meio, direita, esquerda.

Estrela 4: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 5: Suba as escadas, entre na porta à esquerda, fique na plataforma de madeira. Feito isso, use o pulo-rebatida (botão A, depois B) nas paredes para alcançar o sótão. No terraço, vença o Big Boo. Lembre-se de que as

assombrações mexem-se apenas quando se está de costas para elas.

Depois, use o pulo-distante (Botão Z+A, movimento) para chegar ao topo da casa mal assombrada.

Estrela 6:

Bata no bloco azul "!" e transforme-se em Shadow Mario (boné sombreado). Feito isso, siga para o terraço, entre no quadro do fantasma e enfrente o Olho Gigante. Para vencê-lo, gire ao redor rapidamente e deixe-o tonto.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 6: HAZY MAZE CAVE

Estrela 1: No lago, suba no dinossauro azul, dê um pulo-esmagador (Botão A, depois Z) e suba na cabeça. Feito isso, siga à plataforma central.

Estrela 2: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 3: Bata no bloco verde "!" e transforme-se em Metal Mario (boné metálico).

Feito isso, desça pela água, siga o caminho das setas no chão, acione o botão roxo, entre pela porta e use pulo-distante (Botão Z+A, movimento).

Estrela 4: No labirinto com gás tóxico, entre pelo 1º buraco na parede. Para isso, fique sobre a toca da 2ª toupeira e use o pulo-posterior



(Botão Z+A, parado).

Estrela 5: No labirinto com gás tóxico, entre pelo 2º buraco na parede. Para isso, fique sobre a parte funda do chão e use o pulo-posterior (Botão Z+A, parado). Feito isso, pegue o elevador e pendure-se nas grades.

Estrela 6: Na parte com pedras rolantes, pare em frente à porta e use pulo-rebatida (botão A, depois B) para chegar à entrada à esquerda.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 7: LETHAL LAVA LAND

Estrela 1: Vença as bolas quentes gigantes, Big Bullys - empurrando-as para a lava.



Estrela 2: Vença as 3 bolas pequenas, Bullies - empurrando-as para a lava - depois enfrente Big Bully.

Estrela 3: Siga até a grade no canto do cenário e atravesse até o outro lado do tronco.

Estrela 4: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 5: No vulcão, siga caminho até o topo - pegando o 1º caminho.

Estrela 6: No vulcão, siga caminho até o topo - pegando o 2º caminho.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 8: SHIFTING SAND LAND

Estrela 1: Pendure-se na pata do abutre que voa sobre a pirâmide.

Estrela 2: No buraco, na parte exterior da pirâmide.

Estrela 3: Na pirâmide, siga caminho até o topo.

Estrela 4: Suba nos 4 pilares para abrir a



pirâmide. Depois, na pirâmide, enfrente 2 Mãos de Pedra. Para vencer, fuja dos ataques e, enquanto os inimigos estão desprevenidos, use pulo-esmagador (Botão A, depois Z) 3 vezes.

Estrela 5: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 6: Procure as cinco moedas especiais dentro da pirâmide.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 9: DIRE, DIRE DOCKS

Estrela 1: No submarino, no topo.

Estrela 2: Abra os baús na ordem: do mais afastado para o mais próximo do redemoinho.

Estrela 3: Pegue 8 moedas vermelhas.



Estrela 4: Passe por dentro dos 5 anéis azuis do jato d'água.

Estrela 5: Passe por dentro dos 5 anéis azuis do rabo da arraia.

Estrela 6: Use o boné do bloco azul e entre na gaiola.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 10: SNOWMAN'S LAND

Estrela 1: Na montanha, siga caminho até o topo - protegendo-

se atrás do pingüim para não ser arrastado pelo vento.

Estrela 2: Enfrente o bola fria gigante, Big Bully, empurrando-o para fora da plataforma.

Estrela 3: No prédio de gelo, no começo do cenário.



Estrela 4: No lago, pule na criatura com hélice na cabeça. Feito isso, passe para o outro lado e siga à esquerda.

Estrela 5: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 6: No lago, pule na criatura com hélice na cabeça. Feito isso, passe para o outro lado e siga à direita, use o casco de tartaruga, suba a rampa, entre no iglu. Depois, transforme-se em Shadow Mario (boné sombreado).

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

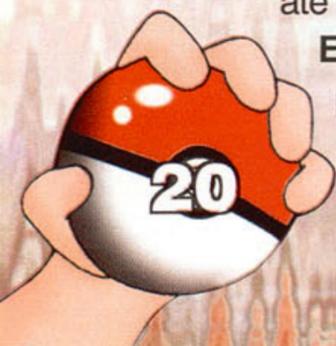
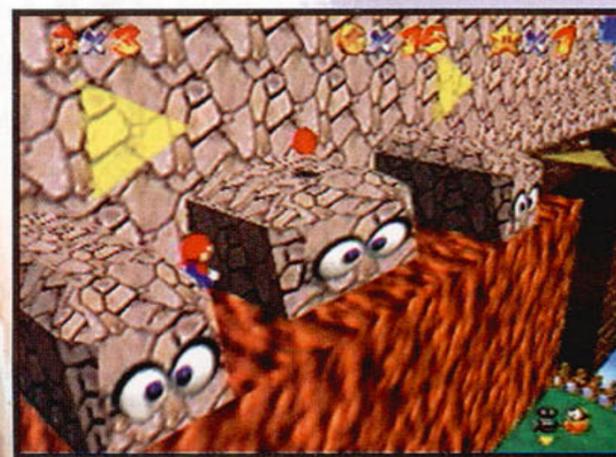
• COURSE 11: WET'N DRY WORLD

Estrela 1: Siga a direção mostrada pelas setas e encontre o caminho para a torre principal - com duas setas grandes.

Estrela 2: Siga para a plataforma mais alta do cenário.

Estrela 3: Descubra 5 locais secretos - empurrando caixas e batendo em blocos amarelos "!" enquanto vasculha.

Estrela 4: Faça toda a água do



cenário escoar, suba sobre o elevador, acione-o e pule para baixo. Feito isso, entre no elevador por dentro da grade.

Estrela 5: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 6: Na cidade submersa, transforme-se em Shadow Mario (boné sombreado) e atravesse a grade.

Agora, use pulo-rebatida (botão A, depois B) para chegar até o alto.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 12: TALL, TALL MOUNTAIN

Estrela 1: Siga caminho até o topo da montanha.



Estrela 2: No topo da montanha, agarre o macaco.

Estrela 3: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 4: No topo da montanha, procure por uma parede falsa - logo após a fileira com 5 moedas.

Estrela 5: Acione o botão "!", siga em frente e pule da caixa de madeira atravessando a cachoeira.

Estrela 6: Entre no canhão e atire-se em direção ao cogumelo gigante.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 13: TINY-HUGE ISLAND

Estrela 1: Como Big Mario (Mario grande), desça pelo cano verde e vença as 5 Plantas Carnívoras - entre no cenário pelo quadro à esquerda.



Estrela 2: Como Small Mario (Mario pequeno), siga até o topo da montanha - entre no cenário pelo quadro à direita.

Estrela 3: Como Small Mario (Mario pequeno), encontre a Tartaruga Gigante, e vença a corrida - entre no cenário pelo quadro à direita.

Estrela 4: Como Big Mario (Mario grande), encontre os 5 lugares secretos - entre no cenário pelo quadro à esquerda.

Estrela 5: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 6: Como Small Mario (Mario pequeno), no topo da montanha, use pulo-esmagador (Botão A, depois Z) na piscina e entre no buraco. Feito isso, enfrente a lagarta, Wiggler. - entre no cenário pelo quadro à esquerda.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 14: TICK TOCK CLOCK

Estrela 1: Dentro da 1ª gaiola.

Estrela 2: Próximo aos 2 pêndulos do relógio.

Estrela 3: No primeiro ponteiro do relógio, siga até a ponta durante a rotação.



Estrela 4: No topo da fase, atrás do inimigo pedra azul, Thwomp, o monstro de pedra azul.

Estrela 5: No alto, dentro da 2ª gaiola.

Estrela 6: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.

• COURSE 15: RAINBOW RIDE

Estrela 1: No topo do navio pirata.

Estrela 2: No topo do castelo, siga

caminho pelo tapete voador.

Estrela 3: Pegue 8 moedas vermelhas.

Estrela 4: Nas 4 plataformas giratórias, siga à esquerda até a rampa de madeira.

Estrela 5: Nas 4 plataformas giratórias, siga em frente e pule sobre os triângulos.

Estrela 6: No prédio de concreto, use pulo-rebatida (botão A, depois B) nas paredes acima do bloco de moedas azuis, encontrando a bomba rósea, Pink Bob-Omb. Feito isso, entre no canhão e atire-se em direção ao centro do arco-íris.

Estrela 7: Pegue 100 moedas.



• MAPA PRINCIPAL: PRINCESS PEACH CASTLE

Escorregador secreto da princesa:

- Atravesse pela linha de chegada.
- Atravesse pela linha de chegada em menos de 21 segundos.

Aquário secreto:

- Ao lado do "Course 3", entre no buraco e pegue 8 moedas vermelhas.

Fase secreta do Arco-Íris:

- Ao lado esquerdo do "Course 14", entre no buraco iluminado e pegue 8 moedas vermelhas.

Estágios de Bowser:

- Pegue 8 moedas vermelhas no 1º desafio.
- Pegue 8 moedas vermelhas no 2º desafio.
- Pegue 8 moedas vermelhas no 3º desafio.

Switch Palace:

- Pegue 8 moedas vermelhas (verde).
- Pegue 8 moedas vermelhas (vermelho).
- Pegue 8 moedas vermelhas (azul).

Coelho (no subterrâneo):

- Encontre e agarre o coelho amarelo, após ter 15 estrelas.
- Encontre e agarre o coelho amarelo, após ter 50 estrelas.

Toad:

- Encontre e converse com Toads próximo ao "Course 6".
- Encontre e converse com Toads próximo ao "Course 12".
- Encontre e converse com Toads próximo ao "Course 15".



Zelda *Gaiden*



O marca de Zelda!

Quando foi lançado no final de 1998, "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" foi considerado pela mídia como o melhor jogo do ano e um dos melhores já produzidos em toda a história dos videogames. Mostrando seu sucesso absoluto também junto ao público, só até o Natal do mesmo ano já havia vendido mais de 3 milhões de cópias - quebrando todos os recordes de vendas registrados... um investimento 100% rentável à Nintendo.

Pois é, mas Zelda vendeu muito bem não só pela propaganda e expectativa criada junto às revistas especializadas de todo o mundo, o jogo de fato é surpreendente e passa ao jogador todo o ambiente da aventura do jovem Link, trazendo os aspectos e tramas que rondam pelo reino mágico de Hyrule.

Além do clima fantástico, Zelda 64 (esse é o apelido) apresentava gráficos muito bem elaborados, cenários complexos, música de primeira categoria e um enredo que prendia a atenção dos aventureiros desde o início da jornada. O resultado, é claro, não podia ser outro... além de receber altas notas nas avaliações de "sites" e revistas de todo o mundo ele obteve 40 pontos na revista japonesa

Famitsu - a revista de games mais respeitada do mundo - bom, essa foi simplesmente a melhor pontuação já vista em toda a história da revista, somando 4 notas 10... inédito!





Como é Zelda Gaiden?

No primeiro episódio dos 64-Bit, Link permanecia no reino de Hyrule e vagava pelos seus arredores... agora, no entanto, ele pode ir a uma dimensão paralela, que aliás será o foco principal e é onde o perigo está.

A aventura tem início poucos meses depois do episódio "Ocarina of Time", quando a paz e a tranqüilidade já predominam em Hyrule. Um dia, na floresta, Link encontra um estranho homem mascarado chamado Stalkid - que afirma ter seqüestrado a égua do herói, Epona. O estranho desaparece logo em seguida entrando por um

portal mágico... Link, sem pensar, segue o mascarado e, ao atravessar o portal, vê-se transportado a uma dimensão paralela ao reino de Hyrule.

O novo mundo não deixa de ser familiar ao herói, pois as semelhanças com sua terra natal são evidentes. Por outro lado, Link descobre que há muito o que aprender nessa dimensão... os habitantes locais dizem que uma lua aproxima-se em rota de colisão com o planeta - o que viria a causar a destruição completa dele. Olhando para o céu o herói pode concluir que a história é verdadeira, pois a lua está realmente próxima e a medida que o tempo passa ela aproxima-se trazendo consigo o pavor e o caos à população.



Segundo o próprio Shigeru Myamoto, a versão Zelda Gaiden deverá utilizar o sistema de jogo em tempo real semelhante ao de nosso planeta. Ou seja, levam aproximadamente 24 horas para se completar um dia inteiro de aventura... isso será uma

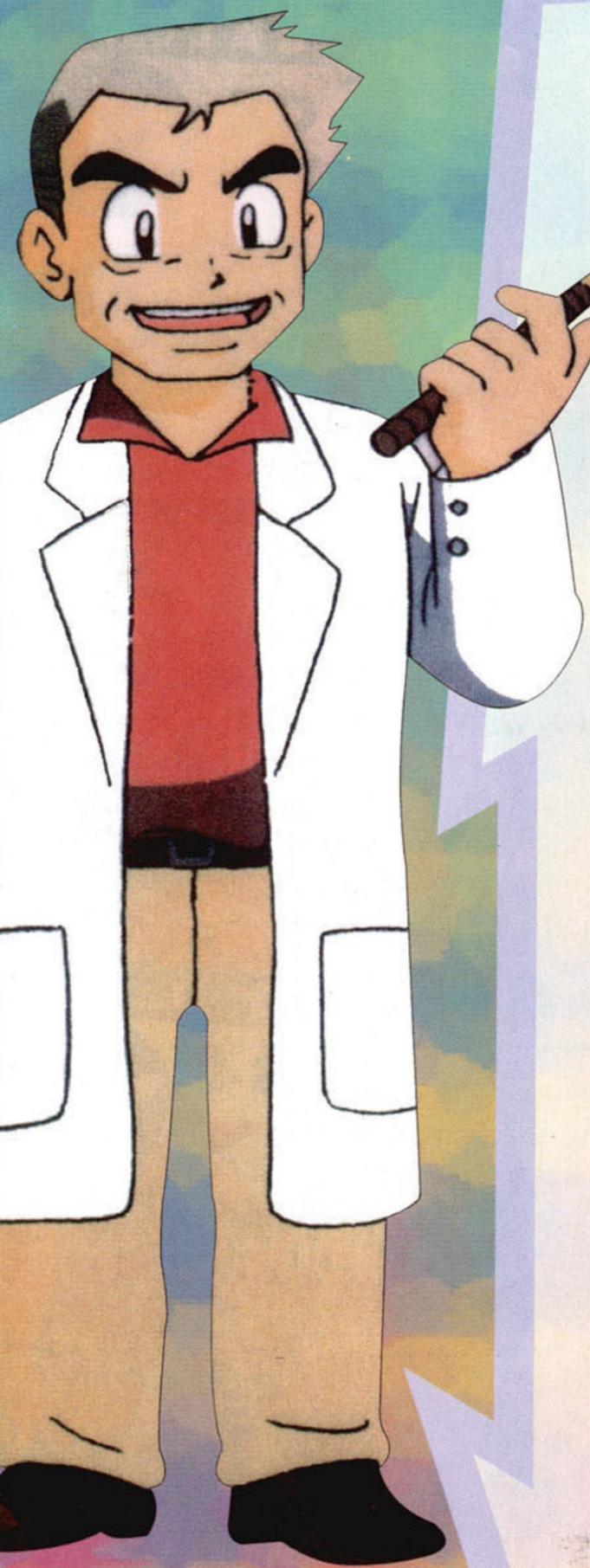
experiência inédita no mundo dos videogames. Assim, dando mais realismo à aventura, as noites deverão ser realmente tenebrosas e o jogador não esperar um pouquinho até que ela passe... serão horas! Outra característica que mostra a influência do tempo nessa versão fica por conta da barra na parte inferior da tela - que apresenta o tempo restante até a colisão fatal. Um dos novos elementos que

deverá ser o uso das máscaras. Sim, agora esses itens são de grande importância e essenciais para a resolução de alguns quebra-cabeças. Aliás, mostrando o quanto são importantes, as máscaras podem dar poderes ao herói e permitem que, por exemplo, Link enfeitiçe um monstro e roube suas habilidades... ou ainda, com a máscara de Zora, melhore seu desempenho em ambientes subaquáticos; com a máscara de Goron, use a forma de pedra para atravessar locais inóspitos e perigosos... como podemos ver, as máscaras terão grande importância na jornada do jovem herói e, inclusive, poderão ser usadas simultaneamente para combinarem poderes especiais... uau!

Ah! Quase me esqueço... após encontrar Epona, mesmo pequeno, Link poderá montá-la e cavalgá-la... não será preciso crescer para subir na égua mirim. Um barato!



DICAS



Super Smash Bros.

Nintendo All-Star! Dairantou Smash Brothers

Controlar câmera: personagens

Na tela de seleção de personagens, segure Z e use o analógico.

Personagem "Captain Falcon"

Termine o jogo com 1 personagem normal e derrote Captain Falcon.

Obs.: Dificuldade "Normal" e 3 vidas.

Personagem "Luigi"

Passe o "Bonus Practice 1" com os 8 personagens normais e derrote Luigi.

Obs.: Dificuldade "Normal" e 3 vidas.

Personagem "Ness"

Termine o jogo com 1 personagem normal sem continuar. Mate o chefe, espere pelos créditos e derrote Ness.

Obs.: Dificuldade "Normal" e 3 vidas.

Personagem "Purin"

Após acionar Captain Falcon, Termine o jogo com 1

personagem normal e derrote Purin.

Obs.: Dificuldade "Normal" e 3 vidas.

Fase "Classic Mushroom Kingdom"

Termine o modo p/ 1 jogador com cada um dos 8 personagens (Normais).

Obs.: Dificuldade "Normal" e 3 vidas.

Opção "Custom"

No "Multiplayer", após a luta Yoshi vs. Kirby.

Opção "Sound"

Termine os "Bonus Stages" com os 12 personagens.

Roupas secretas

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem e aperte C↑, C→, C↓, C←.

Vidas cooperativas

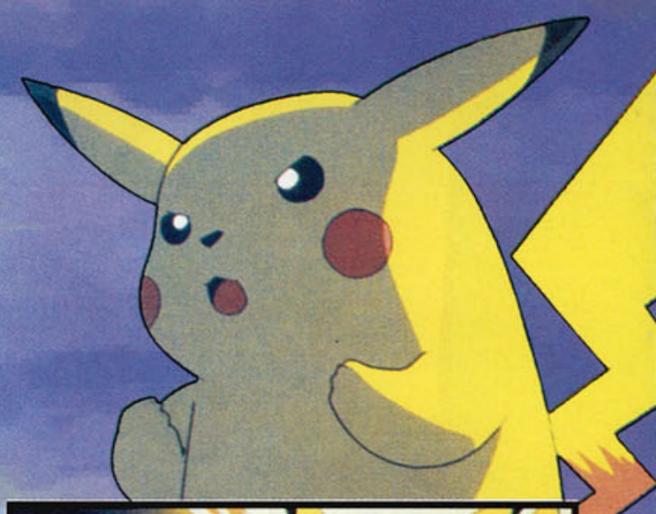
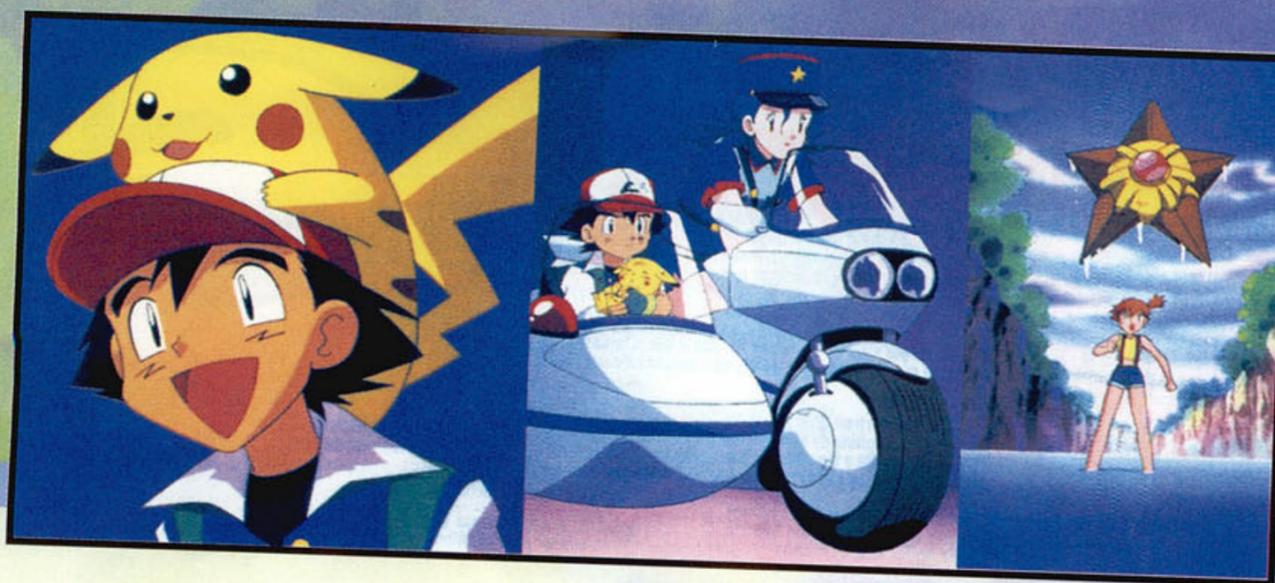
No modo "Team Stock", quando acabar suas vidas, aperte START para usar as vidas do parceiro.

Small Soldiers

Truques

Na tela de "Passwords", digite:

• Ficar invencível: ●, ●, ▲, ▲,



●, ×, ■, ×.

• Tudo; armas: ▲, ▲, ●, ●, ●,

×, ■, ×.

• Tudo; munição: ▲, ●, ●, ●,

■, ×, ▲, ■.

“Passwords”

• Fase 01: ×, ×, ▲, ■, ■, ×, ●, ×.

• Fase 02: ■, ×, ▲, ■, ■, ■, ●, ×.

• Fase 03: ●, ×, ▲, ■, ■, ●, ●, ×.

• Fase 04: ▲, ×, ▲, ■, ■, ▲, ●, ×.

• Fase 05: ×, ■, ▲, ■, ■, ×, ▲, ×.

• Fase 06: ■, ■, ▲, ■, ■, ■, ▲, ×.

• Fase 07: ●, ■, ▲, ■, ■, ●, ▲, ×.

• Fase 08: ▲, ■, ▲, ■, ■, ▲, ▲, ×.

• Fase 09: ×, ●, ▲, ■, ■, ×, ×, ■.

• Fase 10: ■, ●, ▲, ■, ■, ■, ×, ■.

• Fase 11: ●, ●, ▲, ■, ■, ●, ×, ■.

• Fase 12: ▲, ●, ▲, ■, ■, ▲, ×, ■.

• Fase 13: ×, ▲, ▲, ■, ■, ×, ■, ■.

• Fase 14: ■, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■.

NBA Jam '99

Controlar câmera:

lance livre

Durante o lance livre, aperte R.

Truques

Durante a partida, pause e digite:

• **Modo “Full Court Dunks”:** L,

L, C↑, L, L, C↑, L, L, C↑, Z.

• **Modo “Giant Players”:** L, L,

C↑, L, L, C↑, L, L, C↑, Z.

• **Modo Tiny Players”:** L, L,

C←, L, L, C←, L, L, C←, Z.

S.C.A.R.S

Truques

Na tela “Password”, digite:

• **Campeonato “Crystal Cup”:** LGSSSX.

• **Campeonato “Diamond Cup”:** CRKKYY.

• **Campeonato “Zenith”:** DZPHHH.

• **Dificuldade “Master”:** PXPRTS.

• **Tudo; fases/veículos:** GGWWOO.

• **Veículo “Cheetah”:** NRNNRR.

• **Veículo “Cobra”:** TRTTLL.

• **Veículo “Panther”:** YMSTTR.

• **Veículo “Scorpion”:** SDSSSRT.

Snowboard Kids 2

Ligar fases, personagens, pranchas

Na tela do título, aperte Z, B, C↑, ↓, ← (análogo), → (análogo), ↑, R, Z, A.

Obs.: Não funciona com jogos gravados.

Largada rápida

Quando “Mr. Dog” falar “GO”, aperte B.

Modo “Expert”

Termine o modo “Story”.



DICAS



Personagem "Coach"

Termine o modo "Training".

Personagem "Damien"

Termine o modo "Story".

Personagem "Mr. Dog"

Termine o modo "Shot Cross".

Obs.: Sem errar.

Pranchas secretas

No modo "Expert", corra nas pistas:

- "Charm": Haunted House.
- "Dragon": Dinosaur Boss.
- "Feather": Turtle Island.
- "Hi-Tech": Mecha-Damien.
- "Ice": Snowman Boss.
- "Ninja": Starlight Highway.
- "Poverty": Sunny Mountain.
- "Rich": Linda's Castle.
- "Star": Wendy's House.

Star Wars: Episode 1 Racer

Cenas secretas

No menu principal, segure Z e aperte A para iniciar a corrida.

Largada rápida

Na largada, logo que o narrador falar "One" (1), segure ↑ no analógico e aperte A.

Personagens secretos

Veja os quesitos para acionar os personagens secretos:

• Aldar Beedo

- Beedo's Wild Ride
- Amateur Circuit
- Lap Time: 01:02:986
- Race Time: 03:16:697

• Ark Bumpy Roose

- Bumpy's Breakers
- Semipro Circuit
- Lap Time: 02:09:358
- Race Time: 06:47:380

• Ben Quadinaros

- Inferno
- Invitational Circuit
- Lap Time: 00:59:549
- Race Time: 03:04:160

• Boles Roor

- Zugga Challenge
- Semipro Circuit
- Lap Time: 02:01:261
- Race Time: 06:10:897

• Bozzie Baranta

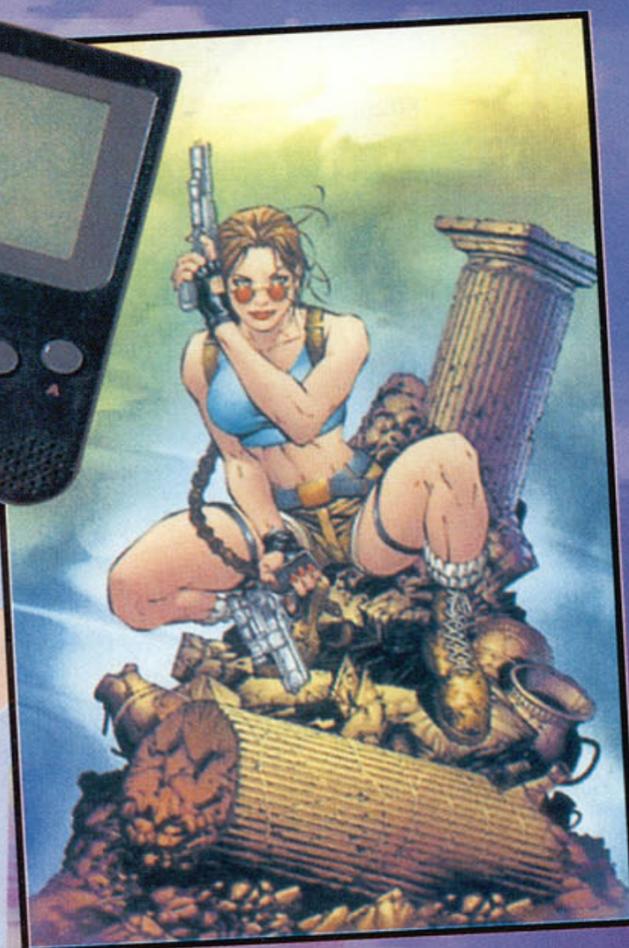
- Abyss
- Invitational Circuit
- Lap Time: 01:02:639
- Race Time: 03:12:934

• Bullseye Navior

- Sunken City
- Semipro Circuit
- Lap Time: 01:52:620
- Race Time: 05:43:101

• Clegg Holdfast

- Aquilaris Classic



- Amateur Circuit
- Lap Time: 01:04:700
- Race Time: 03:16:926

• **Fud Sang**

- Vengeance
- Amateur Circuit
- Lap Time: 01:16:880
- Race Time: 03:51:921

• **Mars Guo**

- Spice Mine Run
- Amateur Circuit
- Lap Time: 01:29:470
- Race Time: 04:30:880

• **Mawhonic**

- Andobi Mtn. Run
- Galactic Circuit
- Lap Time: 01:39:309
- Race Time: 05:05:648

• **Neva Kee**

- Baroo Coast
- Semipro Circuit
- Lap Time: 01:38:300
- Race Time: 04:59:640

• **Ratts Tyerell**

- Howler Gorge
- Semipro Circuit
- Lap Time: 01:31:370
- Race Time: 04:48:510

• **Seulba**

- The Boonta Classic
- Galactic Circuit
- Lap Time: 02:04:210
- Race Time: 06:20:012

• **Slide Paramita**

- AP Centrum

- Invitational Circuit
- Lap Time: 00:58:410
- Race Time: 03:03:260

• **Teemto Pagalies**

- Mon Gazza Speedway
- Amateur Circuit
- Lap Time: 00:16:072
- Race Time: 00:52:081

• **Toy Dampner**

- Executioner
- Galactic Circuit
- Lap Time: 00:31:540
- Race Time: 04:42:310

• **Wan Sandage**

- Scrapper's Run
- Semipro Circuit
- Lap Time: 00:44:904
- Race Time: 02:23:978

Truques

Na tela "Passcodes", segure Z e digite os códigos usando L, escolha "End" e aperte L. Depois, pause a partida e ←, ↓, →, ↑. Digite suas iniciais normalmente usando A.

- Fases "Mirror ": RRTHEBEAST.
- Ficar invencível: RRJABBA.
- Menu "Debug": RRDEBUG.
- Modo "Dual Control": RRDUAL.
- Personagem "Cy Yunga": RRCYYUN (após "Jinn Reeso").
- Personagem "Jinn Reeso": RRJINNRE (após "Mars Guo").

Veículo "Sebulba's Pod Racer"

Derrote a última corrida.



DICAS



All-Star Baseball 2000

Seleção de jogadores: "Pitch"

Durante a partida,
arremessando, aperte L ou R.

Truques

Na tela "Enter Cheats", digite:

- Modo "Ball Trail":
WLDWLDWST.
- Modo "Big Ball":
BCHBLKTPTY.
- Modo "Blackout": WTOTL.
- Modo "Blind": MYEYES.
- Modo "Fly Away": FLYAWAY.
- Modo "Tom Thumb":
TOMTHUMB.

Vigilante 8

Fase Super Dreamland 64

Termine a fase "Y".

Movimentos secretos

- **Bruiser Cannon**
- Cow Puncher: ↓, ↑, ↓,
Machine Gun (2 Shells).
- **Bull's Eye Rockets**
- Stampede: ↑, ↓, ↑, Machine
Gun (5 Rockets).

- **Interceptor Missiles**
- Halo Decoy: ↑, ↑, ↓, Machine
Gun (2 Missiles).

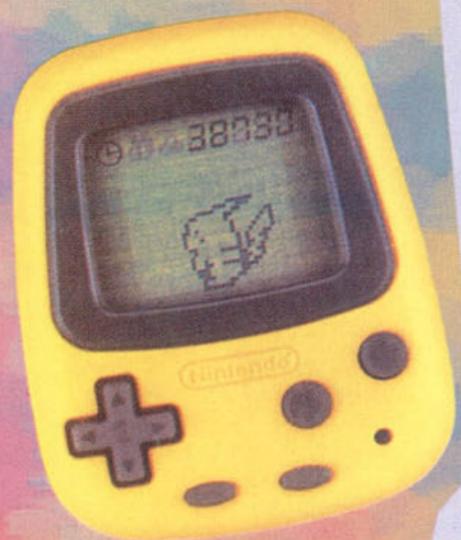
- **Roadkill Mines**
Cactus Patch: ←, →, ↑,
Machine Gun (2-6 Mines).

- **Sky Hammer Mortar**
- Turtle Turnover: ↓, ↓, ↓,
Machine Gun (2 Shells).

Truques

Na tela de "Passwords",
digite:

- Dificuldade "Super Hard":
I_AM_TOUGH_GUY.
- Modo "Big Wheels":
MONSTER_WHEELS.
- Modo "God":
LIVING_FOREVER.
- Modo "Missiles":
MISSILE_ATTACK.
- Modo "Moon Gravity":
A_MOON_GETAWAY.
- Modo "No Enemies":
POPULATION_OUT.
- Modo "Rapid-Fire":
FIRE_NO_LIMITS.
- Modo "Slow-Motion":
GO_REALLY_SLOW.
- Modo "Ultra-High
Resolution":
MAX_RESOLUTION.
- Tudo; fases, veículos:
JTBT7CFD1LRMGW.
- Tudo; fases:
LEVEL_SHORTCUT.



- **Tudo; finais:**
LONG_SLIDESHOW.
- **Veículos alienígenas:**
GIMME_DA_ALIEN.
- **Veículos humanos:**
GANGS_UNLOCKED.
- **Veículos iguais:**
MIX_MATCH_CARS.

Sim City 3000

Truques

Durante a partida, aperte [Ctrl]+[Shift]+[Alt]+[C]. Agora, na tela "Cheat", digite o código e aperte [Enter]:

- **Ligar "All Opportunities/Rewards":** "pay tribute to your king".
- **Ligar "Cousin Vinnie":** "call cousin Vinnie".
- **Ligar "Free Building/Utilities":** "i am weak".
- **Ligar "Garbage In/Out":** "garbage in, garbage out".
- **Ligar "Holy Water":** "water in the desert".
- **Ligar "Instant Castle":** "zyxwvu".
- **Ligar "Mass Power":** "power to the masses".
- **Personagem "Constance":** "force Constance to say".
- **Personagem "Gus":** "force Gus to say".
- **Personagem "Karren":** "force Karren to say".
- **Personagem "Maria":** "force Maria to say".
- **Personagem "Moe":** "force Moe to say".
- **Personagem "Mortimer":** "force Mortimer to say".
- **Personagem "Petitioners":** "force petitioners to say".

- **Personagem "Randall":** "force Randall to say".

Mensagens secretas

Durante a partida, aperte [Ctrl]+[Shift]+[Alt]+[C]. Agora, na tela "Cheat", digite o código e aperte [Enter]:

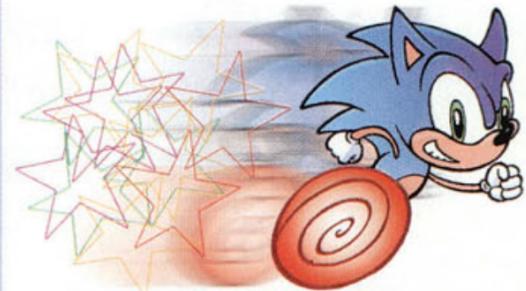
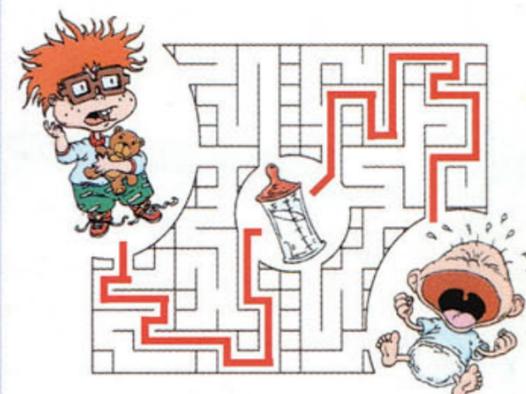
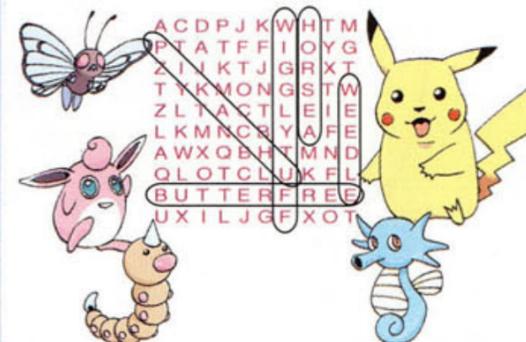
- **Mensagem 01:** "porntipsguzzardo".
- **Mensagem 02:** "broccoli".
- **Mensagem 03:** "bat".
- **Mensagem 04:** "scurk".
- **Mensagem 05:** "llama".
- **Mensagem 06:** "sim".
- **Mensagem 07:** "help".
- **Mensagem 08:** "will wright".
- **Mensagem 09:** "erts".
- **Mensagem 10:** "electronic arts".
- **Mensagem 11:** "ticker".
- **Mensagem 12:** "money".
- **Mensagem 13:** "simcity".
- **Mensagem 14:** "hello".
- **Mensagem 15:** "mayor".
- **Mensagem 16:** "sc3k".
- **Mensagem 17:** "1234".
- **Mensagem 18:** "maxis".
- **Mensagem 19:** "moremoney".
- **Mensagem 20:** "advisor".

Modificadores: "Terrain"

Durante a partida, aperte [Ctrl]+[Shift]+[Alt]+[C]. Agora, na tela "Cheat", digite o código e aperte [Enter]:

- **Ligar "Fresh to Salt":** "salt on".
- **Ligar "Grayscale Terrain":** "load terrain".
- **Ligar "Salt to Fresh":** "salt off".
- **Terreno desce 01:** "terrain one down".
- **Terreno desce 10:** "terrain ten down".
- **Terreno sobe 01:** "terrain one up".
- **Terreno sobe 10:** "terrain ten up".

RESPOSTAS AQUI!



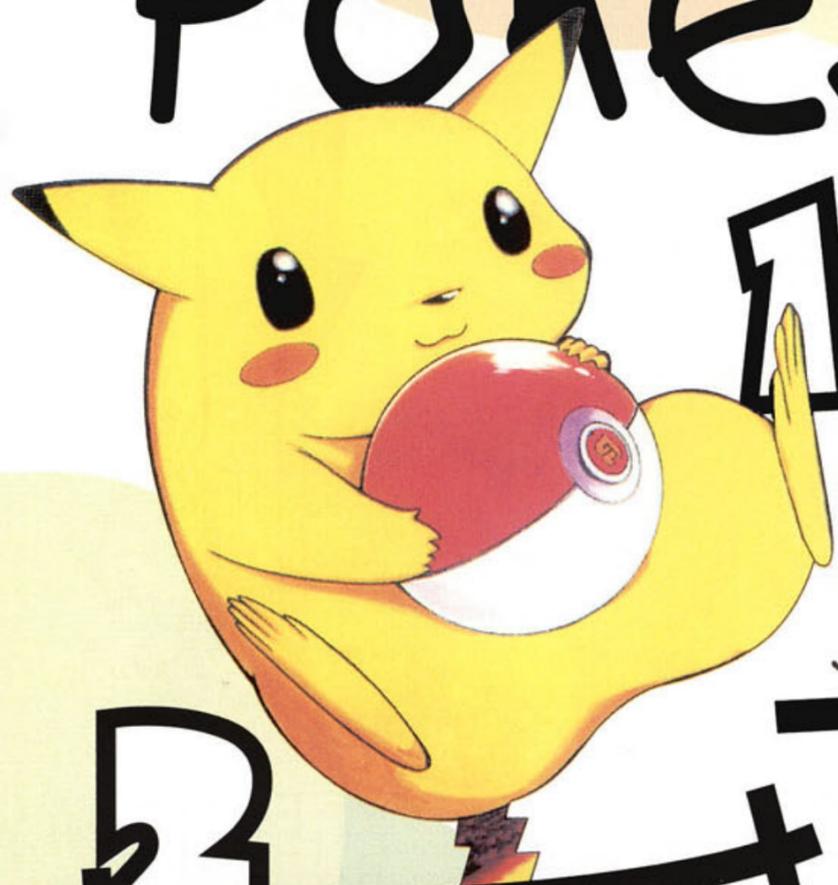
R: 12 ESTRELAS



PASSATEMPOS NAS PÁGINAS 12 E 13



Pokéstionário



1 **Qual o nome do personagem principal?**

- a) Axé (Olha a catinga!)
- b) Qualé (Vai encarar?)
- c) Ash (Saúde!)
- d) Axilas (Fedorento)
- e) Beltrano da Silva Júnior (Nome bonitão)

2 **Qual o sobrenome do personagem principal?**

- a) Ketchup (Não gosto)
- b) Maionese (Esse eu gosto)
- c) Kusanagi (Kusa o quê?)
- d) Ketchum (Onde?)
- e) da Silva Júnior (Hummm!)

3 **Qual o nome do Pokémon principal?**

- a) Píqachu (Safado)
- b) Pichula (Mamonas assassinas)
- c) Chukapa (Pra você também)
- d) Chupa-Cabra (Corre senão o bicho pega)
- e) Godofredo Anafrásio (Que lindo esse, heim?)

4 **Qual é a idade mínima para possuir um Pokémon?**

- a) 0.1 (Muito pequeno)
- b) 4 (Já tá maior)
- c) 10 (Menino-homem)
- d) 18 (Já pode dirigir!)
- e) 2948 (Eta! Tá veio, heim?)

5 **Quem é a maior autoridade de Pokémons do mundo?**

- a) Doutor Cara-de-pau (Meu vizinho)
- b) Ninja Bambú (Meu mestre)
- c) Seu Madeira (Meu irmão)
- d) Professor Carvalho (Meu chefe)
- e) Joca Woodpecker (Meu deus, que resposta!)

Veja seu desempenho e seu "Ranking":

- 0 pontos O piorzão! (Some daqui! Pokébanana e Pokélingua pra você!)
- 1 pontos O quase piorzão! (Você não gosta de Pokémon! Só está aproveitando a moda)
- 2 a 3 pontos O penetra (Tá muito mal... vá treinar bastante seu Pokémon)



Oi! Aqui está uma prova de fogo (nem é tão difícil assim, vai?) para você que gosta de desafios. São 10 perguntas sobre o desenho Pokémon - uma verdadeira prova para professor de matemática nenhum botar defeito... e, claro, você mesmo pode corrigi-las e conferir o resultado - verificando ainda sua pontuação e posição no "Ranking Pokémon".

6
Qual foi o primeiro Pokémon capturado pelo personagem principal?

- a) Curú-curú (Sei não?)
- b) Bicho Papão (Esse é malvado)
- c) Blanka (Êta!)
- d) Yoshi (Esse já tem dono)
- e) Caterpie (Carpete eu já tenho em casa)

7
Onde mora o personagem principal?

- a) Lá longe (Boa essa, heim?)
- b) Depois da esquina (Ao lado da padaria)
- c) na cidade de São Paulo (No rio Tietê)
- d) Num albergue estudantil (Ele é "Hippie")
- e) na cidade de Pallet (Vai você!)

8
Para que serve a Pokéagenda?

- a) Anotar recados (Quem ligou?)
- b) Marcar reuniões (6ª feira tem futebol)
- c) Colar fotos (Menina sempre faz isso)
- d) Arrancar folhas (Daí posso fazer aviões)
- e) Consultar arquivos (Qual horário meu Pokémon faz xixi?)

9
Qual é o maior rival do personagem principal?

- a) Gari (O rei das ruas)
- b) Guri (O menino do sul)
- c) Gen, (O vovô Street Fighter)
- d) Gary (O moleque estranho)
- e) Gueurhy (O nome feio)

10
Onde pode-se guardar os Pokémon?

- a) No Pokécofre (Porque valem bastante)
- b) No Pokémochila (Assim posso levar para aula)
- c) Na Pokélancheira (Não! Ele comeu meu lanche)
- d) Na Pokémala (Esse bicho é um "mala sem alça")
- e) Na Pokébola (Depois uso ela para jogar bola)

RESPOSTAS

1) C - 2) D - 3) A - 4) C - 5) D - 6) E - 7) E - 8) E - 9) D - 10) E

Obs.: Eu, o cara que fez o Pokéstionário, declaro que qualquer pessoa que "colar" as respostas é chorona e não sabe brincar... vê se toma vergonha, meu!

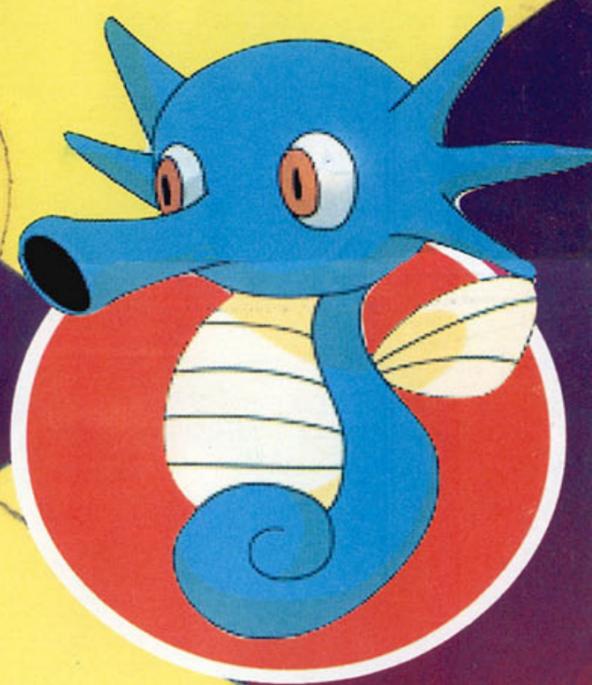
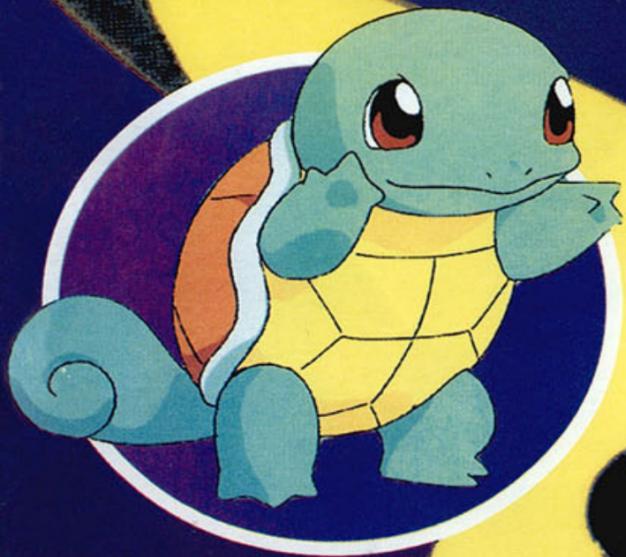
- 4 a 5 pontos O germe da goiaba (Já é um começo, mas seu Pokémon vai fugir)
6 a 7 pontos O verde alface (Já está bom, mas falta amadurecer)
8 a 9 pontos O sabichão (Meu, seu Pokémon tá musculoso, heim?)
10 pontos O Pokémaniaco! (Você é o rei... espere até o próximo Pokéstionário e você verá!)



STAR WARS



POKÉMON





RETRO AVENGERS WELHO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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

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

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editada por: **evil_arthas**

Revista: **Ricardo Hutter**

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

